

STI *TIME*



**DIARIO DI BORDO
MINERVA**

**SCOTTY, BEAM ME UP!
THE CAGE**

**DATABASE GRAFICO
OGGI CREIAMO MONDI**

**OFFTOPIC
UCRONIA**

**HOLODECK
MASS EFFECT**

EDITORIALE

Non accettare il mutamento del proprio ruolo che si verifica con il passare degli anni è il primo passo verso l'autodistruzione.

(Spock, *Le ceneri del paradiso*)



PUBBLICAZIONE APERIODICA A CURA DI STARFLEET ITALY
[HTTP://GIOCO.NET/STARTREK/](http://gioco.net/startrek/)

APERTA AI COMMENTI SU SISN
[HTTP://GIOCO.NET/STARTREK/STARFLEETITALY/SISN/](http://gioco.net/startrek/starfleetitaly/sisn/)

COORDINATORE: MARTINA TOGNON - POLGHARA@GMAIL.COM
GRAFICA: FRANCO CARRETTI

LE IMMAGINI PRESENTI SONO DI ESCLUSIVA PROPRIETA' DEI RISPETTIVI AUTORI E VENGONO RIPRODOTTE SENZA ALCUN FINE DI LUCRO

Benvenuti a tutti, che siate scrittori di SFI o semplici lettori di passaggio.

Questa e-zine aperiodica della quale scrivo indegnamente il primo editoriale è nata su una mia idea ed ha raccolto la partecipazione di alcuni tra noi che sono quindi diventati il primo nucleo di redazione di SFIZine.

Siamo solo all'inizio però.

Questa pubblicazione non è nata perché io potessi scrivere questo, spero primo di molti, editoriale.

Questa pubblicazione è nata per essere di tutti gli scrittori di SFI. Io come Caporedattore sono al vostro servizio per coordinare, mettervi in contatto, aiutare questa nostra e-zine a vedere la luce numero dopo numero, ma la linfa deve venire da voi. Il primo numero è solo un esempio di quello che possiamo fare, di quello che desideriamo fare, noi che già stiamo partecipando.

Il mio desiderio è che ognuno di voi si senta libero di leggerla, goderla, parlarne, discuterne e partecipare attivamente. Proprio per ottenere questo SFIZine viene resa fruibile a voi tutti in formato PDF, ma anche su SISN, dove io stessa posterò gli articoli in una apposita sezione così potrete tutti accedere e discuterne, commentare, parlarne.

Sarà anche un mezzo per chi ci scrive di sapere se lo sforzo vi è piaciuto o meno.

Ovviamente non c'è obbligo alcuno a partecipare, né attivamente, né come semplici fruitori... ma perché no?

In questo numero facciamo le cose per bene e partiamo dal punto più logico... l'inizio.

L'inizio vuol dire raccontarci. Parlare di SFI e di come è nata diventando anno dopo anno quello che è oggi. Non tutti gli scrittori delle simulazioni/navi di SFI conoscono questa storia che ci ha reso una delle comunità più longeve del web. Gli Ammiragli hanno redatto una breve cronistoria che ho sempre trovato molto interessante... ebbene sì, sono una tra "i vecchi" di questa comunità oramai. La rubrica "Inside Info" sarà a disposizione di Ammiragliato per qualsiasi comunicazione da oggi per il futuro.

Abbiamo pensato di far seguire a questa rubrica una tutta "nostra" e dedicata alla reciproca conoscenza. In questo primo numero la rubrica Conosciamoci sarà dedicata tutta a spiegare cosa combiniamo in SFI... gustatevi la lettura anche se già lo sapete. Penso ne valga la pena.

L'inizio vuol dire anche parlare del punto di origine di questa nostra passione che è Star Trek. Infatti parleremo assieme di The Cage, episodio pilota della TOS, quello che ha dato il via a tutto quello che ora viviamo giorno dopo giorno. Lo spunto ci sarà dato dall'Ammiraglio Travis Rex e dal suo primo articolo della rubrica "Scotty, beam me up!"

Ad oggi cosa succede in SFI? Non intendo in Ammiragliato, tra i coordinatori delle liste o che altro... perché non andiamo a verificare cosa succede a noi scrittori? Nelle nostre liste? L'idea è quella di scoprirlo un po' alla volta e per questo numero la nostra attenzione si è concentrata sulla Minerva e sul suo equipaggio di Pirati. Vi toccherà leggermi ancora una volta dato

che questa rubrica è curata da me, anche se faccio solo da tramite ai Coordinatori delle liste. In questo numero il Capitano Aldea.

Ovviamente noi non siamo qui per parlare solo di Star Trek, sarebbe limitativo e non molto bello. Tutti noi abbiamo diversi interessi in fondo. Ecco quindi una recensione nella rubrica "Off Topic" a cura di T'Lani, Ambasciatrice di Deep Space 16 Gamma. A dimostrazione che la nostra vita mica è solo Star Trek... almeno così pare.

Per proseguire su questa linea parliamo anche di giochi, ammetto la mia totale ignoranza, quindi ho chiesto aiuto. La rubrica Holodeck è a cura di Damien Tracey, un giovane scrittore di SFI, guarda caso anche Capitano... lo ringrazio sentitamente perché non avrei saputo da dove cominciare. Son vecchia io...

Ultime due cose. Permettetemi di ringraziare qui il nostro grafico, autore anche di una rubrica tutta a tema dal titolo "Database Grafico". Franco Carretti pur non partecipando al momento ad alcuna simulazione è una persona che conosco oramai da qualche annetto e che ha deciso (magari l'ho leggermente corrotto.. ma poco poco sia chiaro) di aiutarmi in questa follia. Sempre sua l'idea dell'ultima pagina... una sorpresina... ma non correte subito la... ehi? C'è nessuno? Ecco lo sapevo... siete già tutti andati a vedere...

Buona lettura a tutti, a presto per il prossimo numero.

INSIDESFI

Spazio, ultima frontiera. Eccovi i viaggi dell'astronave Enterprise durante la sua missione quinquennale, diretta all'esplorazione di strani, nuovi mondi, alla ricerca di altre forme di vita e di civiltà, fino ad arrivare laddove nessun uomo è mai giunto prima.

(Capitano James T. Kirk)

La Storia la nascita di un sogno

Per aprire questo primo numero della e-zine di SFI, che avrà l'arduo compito di raccontarci e raccontare... cominciamo con la prima di queste due parole. Raccontiamoci.

SFI nasce nel Marzo del 1997. Stefano Zanero (a.k.a. Fl.Adm. Raistlin Mayer) è il padre del primo progetto italiano di un gioco di narrazione basato su "Star Trek - The Next Generation".

La gloriosa USS Sovereign è la prima SIM a vedere la luce, ma nel giro di pochi mesi, a seguito di un alto afflusso di giocatori, ne vengono varate molte altre.

In questo periodo SFI cresce di giorno in giorno in maniera decisamente caotica, ma si tenta sempre di mantenere l'idea iniziale di "un gruppo di amici" che si conoscono tutti sia di nome che, spesso, "de visu", quindi con ben poca necessità di avere una struttura più definita di tanto. In quel momento iniziale tutte le decisioni riguardanti la gestione e la crescita di SFI vengono prese congiuntamente da Capitani e Primi Ufficiali.

In quel momento della sua vita, SFI è poco più di un serie di Mailing List, una per nave, dove il Capitano è il coordinatore della simulazione, e di norma è un iscritto ad un'altra SIM già esistente che ha chiesto a Raistlin di poterne aprire un'altra.

Il tentativo, fallito, di una collaborazione e fusione con un altro sistema di gioco basato su Star Trek, permette di evidenziare le caratteristiche che SFI ritiene "irrinunciabili" per essere se stessa.

Qualche anno più tardi nasce la struttura più longeva e funzionale di SFI, ovvero Accademia (originalmente cre-

ata dall'adm. Nogumi, a.k.a. Pietro Suffritti), da cui tutti siamo passati per la creazione dei Curriculum Vitae dei personaggi che gestiamo. Fino a quel momento non esisteva il concetto di un Curriculum Vitae standard. Normalmente i CV venivano ideati tra Cadetti e Capitani e l'assenza di una revisione organica dei medesimi stava portando rapidamente a svariate "incompatibilità" tra nave e nave.

Dal momento che SFI ha sempre avuto la speranza di costruire un universo narrativo più o meno condiviso, che consentisse dei crossover tra simulazioni, l'Accademia è stata creata per provare a normalizzare la struttura dei CV e verificare che fossero:

- a) compatibili con il canon di Star Trek;
- b) compatibili con la storia pregressa di SFI;
- c) compatibili tra loro.

In contemporanea nasce l'idea di una struttura stabile al servizio di SFI, che ora conosciamo come "Ammiragliato". Pochi mesi dopo, visto l'impatto positivo di Accademia, si deciderà di mettere in piedi anche un servizio di "standardizzazione del Canon", quello che tutti noi conosciamo (o abbiamo quanto meno sentito nominare) come "Ambientazione".

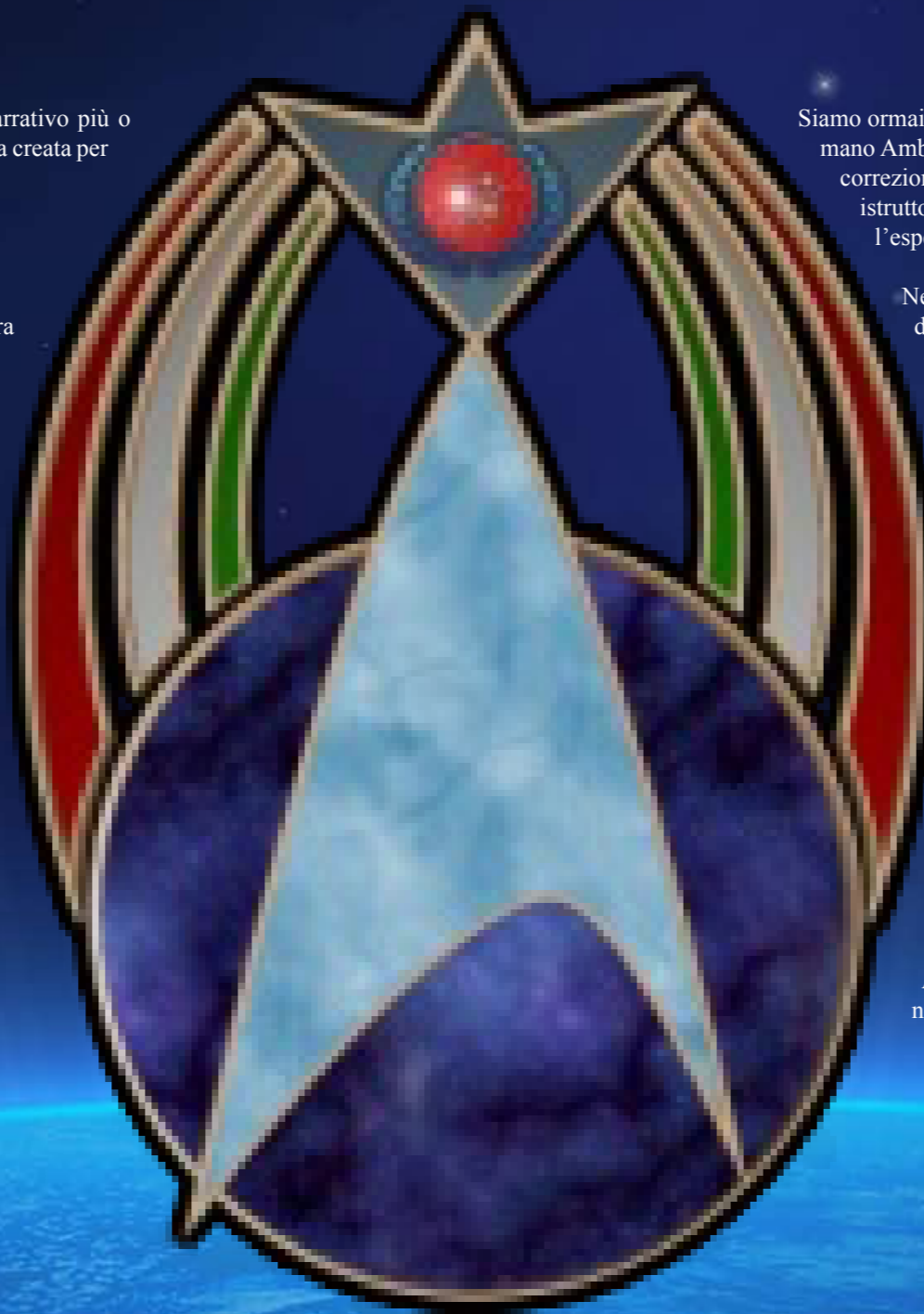
Con la crescita di SFI il compito di coordinazione non riusciva più ad essere gestito congiuntamente da Capitani e Primi Ufficiali, ed il passaggio di responsabilità ad Ammiragliato fu un'evoluzione naturale.

Nella fase di passaggio dei compiti ad Ammiragliato, SFI subì l'evento peggiore della sua lunga vita. Un Capitano ed Ammiraglio di SFI accusò questa necessaria trasformazione di aver reso SFI un'oligarchia in cui solo "i grandi vecchi" potevano dire la loro.

Ci fu come ovvio un lungo tentativo di mediazione ma tutto fu inutile e si arrivò ad una vera e propria scissione da SFI di alcune navi che andarono a creare una struttura parallela oggi nota come Crocevia degli Universi.

Fu il più grande dolore che SFI ci causò mai, strappando amicizie e costringendo alcuni a giocare in entrambi i sistemi.

Oggi la base del lavoro di Ammiragliato, che si cerca di trasmettere a tutti gli iscritti anche grazie alla figura dell'Ammiraglio di lista, è semplice: l'ammiragliato è una struttura funzionale che serve per assistere i giocatori, non per controllare il gioco.



Siamo ormai al 2000, anno in cui Emanuele Oriano (Adm. Jack C. Aubrey), dopo aver preso in mano Ambientazione ed averla finalmente resa operativa, sviluppa la sistematizzazione della correzione curricolare con il primo manuale "ad hoc", fornendo finalmente agli ammiragli istruttori uno strumento "chiaro" che non dovesse più far filtrare i CV solo attraverso l'esperienza e la tradizione orale (o la discussione in Accademia).

Nel 2002 Michele Congia (all'epoca R. Adm. Demetrios Kalohetes), in un'attività di "restyling" dei siti istituzionali di SFI, crea il primo database di SFI e, sulla base dello stesso, implementa la dinamicità del sito della Divisione Operativa razionalizzando i servizi e le attività di gestione dell'Accademia stessa. Qualche tempo dopo, Michele assume la carica di CinC di Accademia, che ricopre tutt'ora. Nel 2004 viene varata la Command School nel tentativo di avere Capitani e Primi Ufficiali il più informati possibile su cosa sia e come funzioni SFI.

Nel 2008 Michele vara il nuovo sito di SFI. Il sito principale, il sito dell'Accademia, il sito dell'Ambientazione e il sito dell'Ammiragliato vengono reingegnerizzati e ricondotti tutti ad un unico sito istituzionale che si poggia su un'unica base dati. Viene ampliata la dinamicità (prima implementata solo per il sito di Accademia), viene creato un sistema di account dei giocatori ed implementate una serie di funzioni ad essi dedicate, vengono razionalizzati i contenuti, ampliate le risorse online, automatizzate le procedure di sgancio/aggancio alle/dalle mailing-list, vengono ampliate le funzioni di gestione. Viene inoltre installata una Flash-Chat per permettere ai giocatori delle varie navi di incontrarsi facilmente su un'unica piattaforma (<http://gioco.net/startrek/sfichat/flashchat.php>)

Siamo nel 2011, e questi 15 anni di storia rendono SFI uno dei progetti più longevi del gioco di narrazione su Internet in italiano. Un successo pluriennale che poggia sul lavoro di innumerevoli persone (oltre a quelle qui ricordate per nome). A tutti, Ammiragli, Capitani, Primi Ufficiali, e giocatori, presenti e passati, va il nostro ringraziamento. Ad maiora!



In StarFleet cosa si fa esattamente? Prova a spiegarvelo una che ci bazzica da quasi nove anni

Salve lettrici e lettori, dopo aver presentato questa ezine, e dopo aver letto la storia di SFI scritta dagli Ammiragli... penso serva capire cosa facciamo qui e non solo magari. Ho pensato di inaugurare questa rubrica, che sarà in futuro aperta a molte cose diverse, un po' a tutti noi insomma. Un esempio su tutti, sarà aperta a chi accetterà di raccontarsi, parlandoci di cosa fa nella vita vera e del perché è arrivato qui. Per questo numero iniziale della ezine, ho pensato di rompere il ghiaccio spiegando cosa facciamo, non tanto per noi che già ci siamo in SFI, ma per quelli che magari leggendo queste nostre pagine sono incuriositi ed hanno voglia di capire.

Cosa è StarFleet Italy quindi? Sul nostro sito istituzionale c'è scritto "Gioco di Narrazione". Spiegandolo in modo un po' altisonante, un'attività di intrattenimento ludico-culturale dove ogni partecipante, assieme ad altri compagni di avventura, contribuisce alla creazione di un racconto collettivo. Non suona pericoloso anche a voi???? Beh dai... vediamo di renderlo più accessibile a tutti.

Cosa vuol dire quella cosa scritta sopra?
Che siamo un gruppo di persone che scrive assieme, definirci scrittori forse è eccessivo, ma di fatto nel nostro piccolo lo siamo. Non scriviamo un racconto o un libro da soli, ma lo facciamo in gruppo, come se fossimo gli sceneggiatori che scrivono la trama di un episodio della nostra serie TV preferita.

Come lo facciamo?

Ci siamo organizzati in Gruppi di Scrittura ed ognuno di questi gruppi è organizzato come l'equipaggio di una nave (o stazione spaziale) dell'universo di Star Trek.

In alcuni casi si decide prima un canovaccio a cui ci si attiene, in altri casi ci si muove più liberamente seguendo gli spunti di un teaser (brano di inizio missione) scritto da uno degli scrittori del gruppo.

Da quel momento in poi, a turno secondo una scaletta preparata dal coordinatore del gruppo, si porta avanti un pezzo di storia.

Quando si finisce?

Quando la storia si è snodata del tutto e tutte le trame e sottotrane sono state chiarite o risolte.

Quali sono i personaggi di questi racconti?

I personaggi sono i membri dell'equipaggio della nave, più una serie di personaggi secondari che possono essere fissi (ad esempio qualche ufficiale di secondo piano o qualche civile) oppure cambiare a seconda della missione (nemici, alleati che si incontrano).

Dato che i membri dell'equipaggio della nave sono personaggi ricorrenti e stabili missione dopo missione, ovviamente devono essere tratteggiati con più dovizia di particolari.

Per rendere possibile questo ad ogni scrittore viene assegnato il compito di inventare uno dei membri dell'equipaggio (che definiamo per semplicità Personaggio o abbreviato PG), tratteggiandone la carriera tanto quanto la psicologia. Ovviamente chi crea il PG deve poi controllare che gli altri ne scrivano in modo coerente con quanto da lui deciso.

I personaggi secondari sono denominati per semplicità Personaggi NON Giocanti (PNG) questo ci permette di

USS SOVEREIGN



USS NOVALIS



USS REDOUTABLE



ENDEAVOUR



USS NIBIRU



ISS THUNDER



USS TOKUGAWA



USS NORGE



USS CRUSADER



UTS NORN



USS MARCONI



USS WAYFARER



distinguerli facilmente dai PG. I PNG sono gestiti in modo più o meno attento e preciso a seconda di come si decide all'interno del Gruppo di Scrittura. Ad esempio i PNG ricorrenti si possono delineare sommariamente, quelli non ricorrenti possono anche essere appena accennati non necessitando di chiarimenti o dettagli.

Quando uno di noi decide di lasciare un gruppo per entrare in un altro, o decide di concludere la sua avventura in SFI, il personaggio da lui creato viene mantenuto fino a che un nuovo scrittore non chieda di partecipare. Il nuovo scrittore creerà un nuovo Personaggio, questo ci permetterà di avere un certo ricambio nell'equipaggio.

Il ricambio si può avere anche quando in narrazione i Personaggi, facendo carriera ad esempio, acquisiscono un grado che li renda incompatibili con il ruolo/mansione che ricoprono. A quel punto chi ha creato il personaggio può crearne uno nuovo che subentra al precedente.

Chissà se sono riuscita a spiegarvi cosa è SFI quindi StarFleet Italy è composta di persone che lavorano insieme per mantenere viva una realtà di Scrittura Creativa in Ambientazione Star Trek. Questi racconti collettivi sono scritti da gruppi di partecipanti, che raccontano le storie dell'equipag-

gio di una delle Navi di StarFleet Italy. Ogni partecipante, a turno, scrive una parte della storia. Finalmente possiamo fare quello che abbiamo sempre sognato, scrivere la sceneggiatura di un episodio di Star Trek.

Certo tutto quello che ho scritto fino ad ora è perfetto e tecnicamente corretto. Però c'è il resto.

L'emozione di inventare, creare, immaginare. La bellezza di creare un personaggio plasmandolo e rendersi conto nel tempo che solo attraverso l'iterazione con gli altri scrittori del gruppo prende davvero forma, diventa reale quasi come un nostro amico di tutti i giorni. L'attesa dei brani degli altri... per vedere come va a finire quella cosa che è rimasta sospesa. L'ansia dei commenti degli altri del gruppo quando sei tu ad aver mandato un brano... quell'attesa sperando di non aver sbagliato tutto. Queste cose, i sentimenti, l'emozione, le amicizie che nascono e che ti fanno crescere... queste cose non sono in grado di raccontarle. Non sono così brava. In fondo sono solo una scrittrice dilettante... ...ma esistono scrittori dilettanti o siamo tutti scrittori e basta?

DS16 GAMMA



MINERVA



DIARIO DI BORDO

Condividendo assieme le nostre avventure

3



Pirati si nasce con la collaborazione del Capitano Aldea e dell'Equipaggio della Minerva

di Martina Tognon

Inauguriamo questa rubrica parlando di una delle due navi di SFI che niente hanno a che fare con la Flotta Stellare e con la Federazione Unita dei Pianeti.

Come sappiamo tutti, le nostre storie sono vincolate dalle regole che ci siamo autoimposti e che delimitano il nostro campo di azione. Le storie degli equipaggi federali hanno paletti importanti entro i quali muoversi, che altro non sono che le molte storie già viste sugli schermi che ci spiegano le regole della Federazione e che ci indicano come un Ufficiale della Flotta Stellare normalmente si muova nell'universo di Star Trek.

Qui però stiamo parlando della Minerva, la nave pirata comandata da Aldea, una giovane donna con un passato affascinante, esperta di veleni e narcotici, addestrata al ladrocinio ma anche addestrata da uno sciamano. Avete capito bene, cose d'altri tempi e che sembrano legare poco con una nave stellare, eppure proprio su una nave stellare siamo, e nemmeno piccolissima a dire la verità, una classe Steamrunner.

Per la Minerva non valgono le regole della Federazione Unita dei Pianeti.

L'equipaggio della Minerva non è fatto di Ufficiali della Flotta.

Sul nostro sito istituzionale la descrizione della SIM parla chiaro.

“Contrapposti ai Federali ma non solo... i pirati che cercano il loro posto nello spazio e nell'Universo di Star Trek. Reietti o Eletti?”

Come vedono la loro vita i pirati? Sicuramente non sono inquadrati come gli ufficiali della Flotta Stellare.

Che avventure vivono? Illegali senza dubbio, ma certamente egualmente interessanti!

Il Capitano Aldea ci ha mandato questo breve contributo, che stuzzica la nostra

curiosità e ci fa venire voglia di andare a curiosare nelle loro storie...



SIM STML24
NAVE MINERVA
08 giugno 2390

Draghi o galline? Questo è il dilemma. Che legame c'è tra un moderno allevamento di polli e dei rettili geneticamente modificati?

Questo è solo uno dei misteri che l'equipaggio della Minerva deve risolvere.

Il Capitano è prigioniero dei romulani e il "gatto" di bordo ha trovato l'ennesimo modo di cacciarsi nei guai.

Riusciranno a portare a termine la missione o questa volta è proprio la fine per i pirati spaziali?

MISSIONE 010
estratto del diario 033
(autrice: Aldea)

Luogo: Minerva - Cucine
Data: 06 giugno 2390 - ore 16.00

Lhek entrò in cucina, dove Gas stava dando il decimo o l'undicesimo - aveva perso il conto ormai - pasto ai quattro draghetti, scosse la testa e sospirò rumorosamente.

Gas lo guardò diffidente.

- Che c'è? - gli chiese.

- Stanno crescendo... - osservò il rettiloide con quello che poteva essere interpretato come un sorriso.

- Già. Ormai sono lunghi quasi un metro, coda compresa. Con quello che mangiano mi stupisce che non siano più grossi. Comunque stanno bene.

- Forse sì, forse no...

- Ehi, fermo. Che vuoi dire? - chiese il felino allarmato.

- Questo ambiente non è giusto per loro - spiegò Lhek... - Lo capirebbe chiunque. Hanno bisogno di luce naturale, sole, non si svilupperanno in modo sano in questo ambiente artificiale.

Gas ci rifletté su.

- Davvero? Beh, forse hai ragione... Su piccoli è ora di andare a giocare nei giardinetti. Che dici, dovrei usare un guinzaglio?

[Continua ...]

<http://gioco.net/startrek/pirati/>



NAVE

MINERVA NCC-1890
CLASSE
STEAMRUNNER

EQUIPAGGIO

CAP. ALDEA AJDAR

DAR'YANA MOSIENKO

FRANKIE SHOOTS

S'RAZH I-FVOLLHOR P'OTLETH

LINDA GALNE

LANAARI VALENTE

OT è uno spazio dove troverete consigli e sconsigli letterari. I giudizi sono assolutamente personali di chi scrive, ergo... DISPUTATE PURE QUANTO VI PARE!

Ucronia

ovvero: in scala da uno a mille, quanto è divertente leggere un libro di Jasper Fforde?



Secondo Wikipedia, “l’ucronia (anche detta storia alternativa, allostoria o fantastoria) è un genere di narrativa fantastica basata sulla premessa generale che la storia del mondo abbia seguito un corso alternativo rispetto a quello reale”. Un racconto basato su di una ucronia può essere drammatico, filosofico, fantapolitico... Oppure, divertente. Ed è questo il caso dei libri di Jasper Fforde:

Il caso Jane Eyre
Persi in un buon libro
Il pozzo delle trame perdute
C'è del marcio

La protagonista si chiama Thursday Next (si, avete letto bene: “Giovedì Prossimo”), vive in una Inghilterra del 1985 che non assomiglia affatto a quella che conosciamo, fa di professione la Detective Letteraria e come animale domestico ha un dodo domestico rigenerato (sì, un dodo, e allora?). Suo padre è un membro ribelle della Cronoguardia, ricercato con mandato di sradicamento in ogni tempo raggiungibile.

Nel primo libro della serie, incontriamo un suo zio geniale che ha inventato un sistema per entrare all’interno dei romanzi, diventandone parte effettiva. Peccato che l’invenzione venga rubata da un supercriminale che risponde al nome di Acheron Hades, che se ne serve per rubare il manoscritto originale di Jane Eyre dalla casa natale di Charlotte Brontë e quindi rapire la protagonista dall’interno del romanzo, camicia da notte e tutto... Cosa che precipita il Paese nell’angoscia, perché in QUESTA Inghilterra, i libri e la scrittura sono il bene più prezioso in assoluto. Ne consegue che l’investigatrice è costretta a sua volta ad entrare nell’universo letterario per inseguire il criminale e riportare Jane Eyre alla sua storia... Beh, magari

cambiandola un po’.

Ma questo è solo un accenno della trama, che contiene, fra l’altro: una potentissima e feroce multinazionale, la Goliath Corporation, trafficanti di formaggio (!), una sanguinosa guerra in Crimea che non è mai terminata, paradossi da viaggi nel tempo, personaggi e citazioni sistemate in una trama senza pause o cadute di stile.

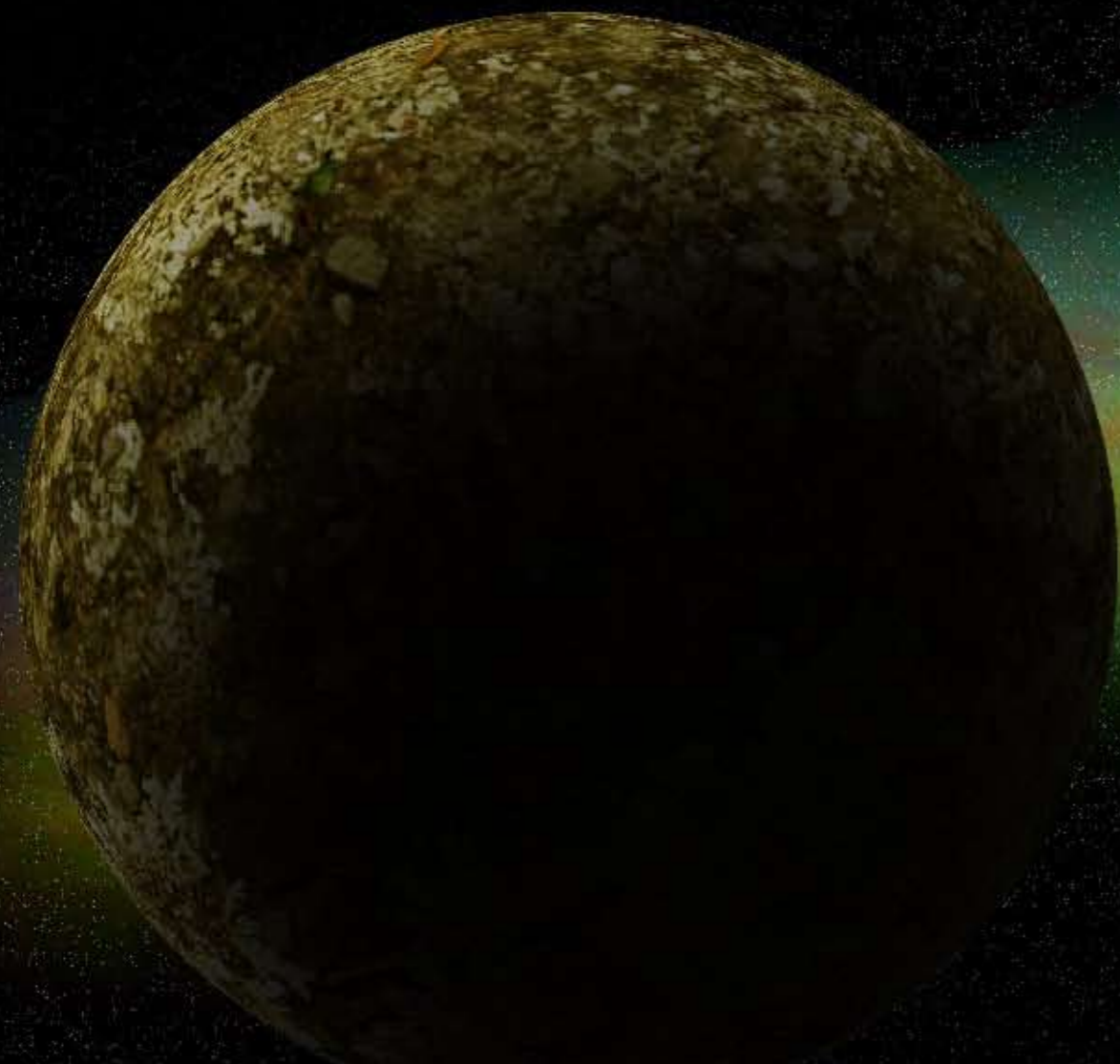
Posso dire che alla fine del libro, non ho potuto fare a meno di procurarmi gli altri libri della serie, e nessuno di questi mi ha deluso. Mi hanno trascinato in un universo ricchissimo di citazioni e riferimenti metaletterari, tanto affascinante quanto divertente.

Peccato solo che l’editore italiano non abbia ancora tradotto l’ultimo episodio: First Among Series. Ho dovuto procurarmelo direttamente in lingua inglese.

I libri sono pubblicati in Italia da Marcos Y Marcos.

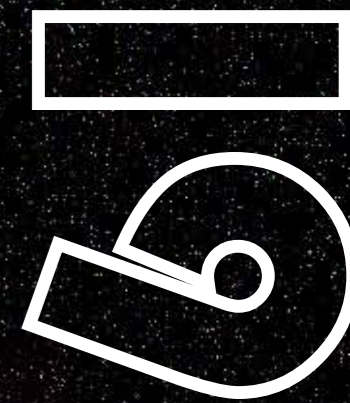
DATABASE GRAFICO

La grafica non è una cosa complicatissima, basta avere un programma decente e un po' di fantasia e si può fare praticamente tutto...



Oggi creiamo mondi

avete mai desiderato creare qualcosa di speciale per la vostra nave? Ecco a voi qualcosa di nuovo



Molto spesso, in un modo o in un altro, ci siamo dovuti confrontare tutti con questa strana attività.

Creare il personaggio che impersoneremo sulla nave, oppure creare una cover che rappresenti la nostra avventura o addirittura farsi un bel wallpaper con la propria astronave da tenere sul desktop del computer... oggi vi mostrerò un semplice modo per creare un pianeta che può essere utile un po' per tutto.

Prima di tutto vi servirà un buon programma di grafica, la cosa migliore è scaricare GIMP che è completamente gratuito e soprattutto rivaleggia con programmi professionali come Photoshop che è invece estremamente costoso. Oltre a questo vi servirà solo una texture facilmente scaricabile con google dalla sezione immagini.

Vorrei precisare che ho praticamente dovuto imparare ad usare GIMP da zero (per lavoro uso photoshop) e il risultato finale può non essere perfetto ma vi servirà come base per le vostre creazioni, ma se date un'occhiata su internet troverete centinaia di tutorial che potranno aiutarvi a migliorare la tecnica di base e quindi migliorare anche il tutorial qui presente... magari sul forum potete mostrarci le vostre creazioni o suggerirci un modo per migliorarle.

Dal canto mio cercherò di realizzare tutorial sempre su GIMP dato che è gratuito e facilmente reperibile da internet sul sito: www.gimp.org.

Su coraggio andiamo a fabbricare un pianeta!

FASE 1: Un cielo stellato



Iniziamo la nostra avventura creando prima di tutto il foglio. Andate su "File/Nuovo" apparirà una schermata dove poter inserire le dimensioni dell'immagine che vogliamo creare. Fra i modelli potete scegliere A4 per farlo grande come un foglio da stampante ma il mio consiglio è controllare le dimensioni del vostro desktop e usare quelle. Oltre a questo andate su opzioni avanzate e come risoluzione mettete 100 (la risoluzione di una foto per una rivista è 300 mentre per internet si

usa tra i 25 e i 75 quindi con 100 avremo un'immagine più pesante ma molto più dettagliata). Una volta creato lo sfondo dell'immagine dobbiamo colorarlo di nero. Dovreste già avere selezionati i colori nero e bianco quindi basta andare su "Modifica/Riempi col colore di primo piano". Andiamo su "Filtri/Disturbo/Casuale" selezionare "Casualizza", "Casualità al 2%" e "Ripetizioni al 1%". Adesso abbiamo un bel cielo stellato (foto 1).

FASE 2: Creiamo il pianeta



Andiamo su google immagini e settiamo la ricerca per immagini grandi e come colore bianco e nero, poi cerchiamo una bella texture di intonaco molto danneggiato o qualcosa di simile. Apriamo l'immagine e premendo su di essa col pulsante destro scegliamo copia immagine. Adesso torniamo su GIMP e selezioniamo "Modifica/Incolla come/Nuovo livello" poi con (Maiuscolo+T) rendiamo la nuova immagine grande quanto lo sfondo spostando i suoi angoli. Questa sarà la superficie del nostro pianeta (foto 2).

Nella barra degli strumenti selezioniamo la selezione ellittica (tasto E) creiamo la

forma circolare del nostro pianeta tenendo premuto il tasto maiuscole per rendere la selezione perfettamente circolare. Adesso andiamo su "Seleziona/Inverti" e premiamo cancella per eliminare l'immagine in eccesso (foto 3). Di nuovo andiamo su "Seleziona/Inverti" per tornare alla selezione del pianeta e andiamo su "Filtri/Luce e ombra/Applica lente" e lasciando il settaggio su 1,80 premiamo ok. A questo punto abbiamo la forma sferica del nostro bel pianeta (foto 4).



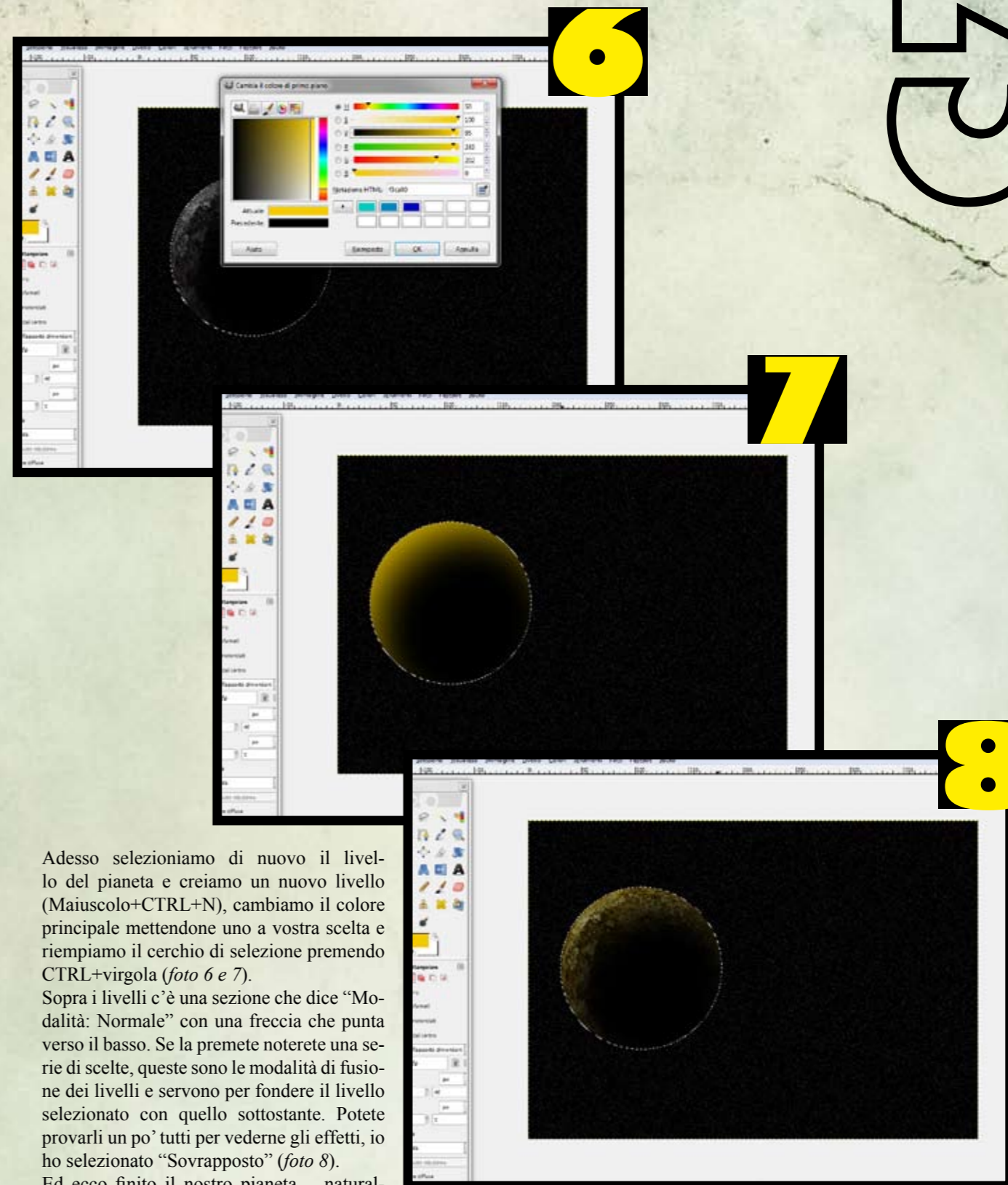
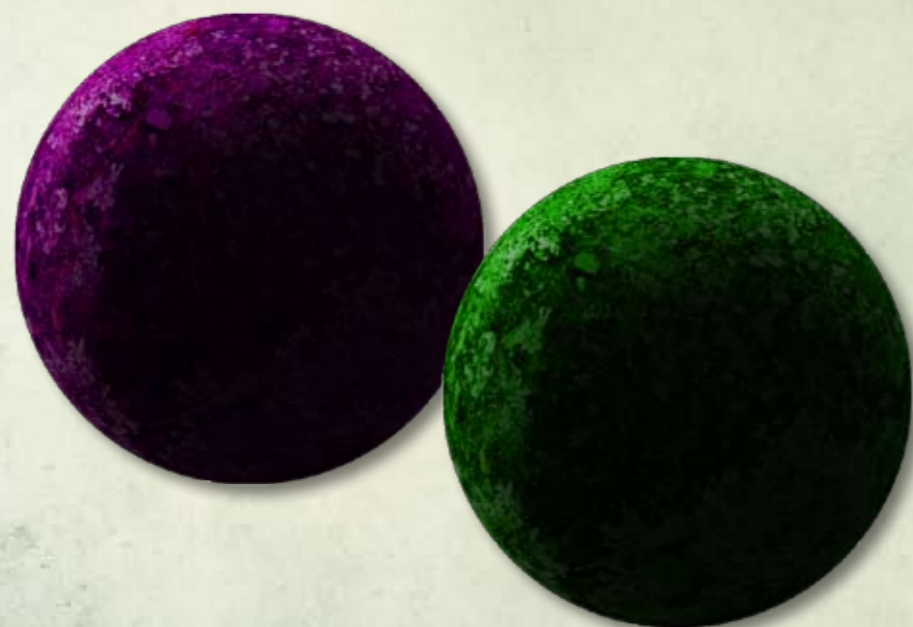
**FASE 3:
Effetti speciali**



Mantenendo la selezione del pianeta premiamo col destro sul livello (Se non vedete la barra degli strumenti verticale premere CTRL+L) e creiamo un nuovo livello trasparente.

Adesso selezioniamo il pennello presente sugli strumenti e sotto i livelli abbiamo una lista di possibili pennelli ma dato che non c'è quello che ci serve dovremo crearne uno nuovo. In alto a destra della lista dei pennelli c'è una piccola freccia premetela e sul "Menù pennelli" scegliete "Nuovo pennello" nella finestra che si apre mettete raggio al massimo (se è troppo potete ridurre un po') e la durezza

a 0,50 e chiudete pure la finestra. Avrete un grande cerchio tratteggiato che lampeggia, quello è il vostro pennello con il quale disegneremo un'ombra sul pianeta (foto 5).



Adesso selezioniamo di nuovo il livello del pianeta e creiamo un nuovo livello (Maiuscolo+CTRL+N), cambiamo il colore principale mettendone uno a vostra scelta e riempiamo il cerchio di selezione premendo CTRL+virgola (foto 6 e 7).

Sopra i livelli c'è una sezione che dice "Modalità: Normale" con una freccia che punta verso il basso. Se la premete noterete una serie di scelte, queste sono le modalità di fusione dei livelli e servono per fondere il livello selezionato con quello sottostante. Potete provarli un po' tutti per vederne gli effetti, io ho selezionato "Sovrapposto" (foto 8).

Ed ecco finito il nostro pianeta... naturalmente questa era una versione semplificata anche se di buon livello. Alla prossima.

SCOTTY, BEAM ME UP!

Nostalgia del futuro

21

The cage

Da dove tutto ebbe inizio

“Space the final frontier....” erano queste le parole ascoltate nel lontano 8 settembre del 1966 dai videoascoltatori della NBC allorché i titoli di testa di “The man trap” comparivano sui teleschermi degli statunitensi. Il resto per noi appassionati della fantascienza, o meglio per un certo tipo di fantascienza che coniuga in un sapiente mix la fantasia, il plausibile ed una discreta coerenza con la scienza, è ormai storia.

Ci siamo ben presto affezionati ai personaggi della saga, sebbene quando Roddenberry pensò alla realizzazione di Star Trek ed al suo episodio pilota “The Cage”, le sue idee sui personaggi e sulle loro interazioni erano un po’ distanti da ciò che poi fu realmente messo in onda.

L’episodio “The Cage” non vide quindi la luce nel circuito televisivo dell’epoca perché proponeva elementi tanto innovativi e coraggiosamente distanti dalla mentalità della middle class, che la produzione ne chiese l’accantonamento. Spezzoni dell’episodio invece si possono ammirare come “fill-in” a titolo di flashback nell’episodio “The Menagerie” (in Italia più noto come “L’ammunimento”).

Roddenberry, curatore in toto della sceneggiatura, si affida alla regia di Robert Butler, personaggio innovativo del panorama televisivo ed alle musiche composte dal talentuoso Alexander Courage.

La trama abbastanza semplice se non da considerare quasi scontata nella sua struttura: l’Enterprise è diretta verso una base stellare per operazioni di routine e per riparazioni dovute alle

perdite subite durante l’esplorazione di Rigel VII; malgrado lo stato della nave, il Capitano Pike decide di investigare sulla scomparsa della SS Columbia su Talos IV. Gli autoctoni, ormai ridotti a pochissime unità per colpa di un devastante conflitto sono costretti a rifugiarsi nel sottosuolo; qui sviluppano i loro poteri di proiezione mentale arrivando ad usarli come elemento di svago necessario a sottrarsi dalla tremenda realtà del loro pianeta. L’affinamento di questi poteri porterà i talosiani ad essere dipendenti dalle loro stesse creazioni mentali a tal punto di necessitare di altri esseri viventi, da ridurre in cattività e da sottoporre alle loro illusioni: solo così i talosiani non rischierebbero la pazzia od un nuovo conflitto intestino.

Al di là della banalità della trama c’è da considerare la morale della storia: l’impossibilità per un essere senziente ed intelligente ad accettare la cattività. Questa semplicità e linearità è il substrato nel quale Roddenberry tenta di delineare le figure dei propri personaggi.

Il Capitano Christopher Pike, ad esempio, è un uomo che non si risparmia in nessuna situazione, pur avvertendo il non indifferente peso del comando che lo porta a confidare la propria stanchezza e frustrazione al dottor Boyce, ufficiale medico capo di bordo.

Quest’ultimo, sebbene la sua apparizione da personaggio sarà una meteora, è funzionale a delineare il ruolo del medico di bordo, quale spesso amico/confidente che non un chirurgo, nonché futuro mediatore e contraltare di due delle figure principali: il capitano con la sua esuberanza ed estroversione, contrapposto al primo ufficiale, pacato e logico.

di Travis Rex

L'introduzione poi di un alieno integrato a pieno titolo nell'equipaggio, che costituisce l'accettazione e l'integrazione della diversità, nella visione di Roddenberry doveva costituire quel quid per contraddistinguere il suo prodotto dalle precedenti produzioni di SF.

La scelta cadde su Leonard Nimoy per il personaggio del vulcaniano Spock, dopo il rifiuto di Martin Landau, quale ufficiale scientifico. Spock è ancora, come tutti gli altri, un personaggio embrionale: l'idea di diversità doveva essere ben modulata e quindi le differenze con gli umani saranno solo dei minimali elementi somatici (e di facile realizzazione, date le esigue finanze): un paio di orecchie a punta e delle sopracciglia da un taglio innaturale. Il tratto psicologico invece è ancora ben lontano dallo stereotipo di algidità che verrà attribuita ai figli di Surak nel prosieguo della saga. Durante l'episodio, infatti, è possibile vedere Spock sorridere verso il capitano mentre sta esaminando con un tricorder alcune piante di Talos IV.

Il Primo ufficiale è però quasi una provocazione di Roddenberry alla visione puritana della società americana del tempo. Una donna, affascinante, intelligente, capace e che indossa persino i pantaloni (sic!) è il secondo in comando di un'astronave. Per il ruolo fu scelta Majel Leigh Hudec meglio conosciuta come Majel Barrett (la futura moglie di Roddenberry). La presenza delle donne su un piano paritario agli uomini e la supposta eccessiva cerebralità della storia non passarono ovviamente inosservate ai dirigenti del syndicate che pretesero il ritiro del materiale girato.

La serie rischiò di essere cancellata prima di iniziare ma l'autore riuscì a convincere i dirigenti a continuare le riprese,

accettando una revisione dei personaggi e l'abbandono di quella specifica storia.

Nulla quaestio per la presenza delle donne purché marginale: basta citare ad esempio l'attendente J.M.Colt, interpretata dalla rossa Laurel Goodwin, nella sua uniforme in gonnellina (e non coi blasfemi pantaloni!) per la quale gli alieni talosiani prospettano un possibile accoppiamento con il capitano; oppure Vina, la schiava di Orione in abiti succinti interpretata da Susan Olivier, nella performance di una danza esotica dalle vaghe eco orienteggianti, con il malcelato intento di provocare i nostri eroi (ed anche i telespettatori). L'America un po' bigotta e maschilista però non era ancora pronta a quel salto di qualità, ma il primo passo era stato fatto.

Note e curiosità

La matre della fortezza di Rigel è stata riutilizzata in seguito come esterno del castello di Flint in Requiem for Methuselah.

Il fondale della città del Mojave nella scena del picnic di Pike e Vina è stato riutilizzato in seguito come skyline di Q in "The conscience of the king".

Il Martini esiste ancora nel XXIII secolo: il dottor Boyce lo prescrive al suo capitano come presidio medico chirurgico.

L'episodio ha vinto il premio Hugo nel 1967 per la categoria "Best Dramatic Presentetion"

SCHEDA DELL'EPISODIO

**Episodio pilota mai trasmesso
Data stellare: sconosciuta**



REGIA
Robert Butler



SOGGETTO E SCENEGGIATURA
Gene Roddenberry



MUSICA
Alexander Courage

Cast



CAPITANO CRISTOPHER PIKE
Jeffrey Hunter



MR. SPOCK
Leonard Nimoy



NUMERO UNO MAJEL LEIGH HUDEC
Majel Barrett



VINA
Susan Oliver



ALIENO
Meg Wyllie



DR. PHILLIP BOYCE
John Hoyt



TEN. JOSE' "JOE" TYLER
Peter Duryea



ATTENDENTE J.M.COLT
Laurel Goodwin



CPO GARRISON
Adam Roarke



DR. THEODORE HASKINS
Jan Lormer



ADDETTO AL TELETRASPORTO PITCARIN
Clegg Hoyt

HOLODECK

Alla scoperta dell'universo videoludico

29



Mass Effect

Rimbocchiamoci le maniche
e andiamo a salvare l'universo
conosciuto ...

Nel 2148 esploratori terrestri rinvennero sulla superficie di Marte i resti di una civiltà tecnologicamente avanzata. Nei decenni successivi lo studio di questi misteriosi artefatti permise all'umanità di scoprire nuove e incredibili tecnologie, permettendo il viaggio verso stelle lontane utilizzando una forza capace di piegare lo spazio e il tempo ...

Così recita l'introduzione di Mass Effect, primo capitolo della saga video ludica realizzata da Bioware per Xbox360 nel 2007 che vedrà il termine nel Marzo prossimo con l'uscita del terzo e ultimo capitolo della saga.

In Mass Effect vestiremo i panni del Tenente Comandante Shepard, giovane "prodigio" militare dell'Alleanza Umana di cui potremmo personalizzare anche una parte del suo passato oltre che ai più consueti sesso, aspetto fisico e classe. Shepard è quindi impegnato come Ufficiale Esecutivo nel viaggio inaugurale della SSV Normandy, avanzatissimo gioiello tecnologico realizzato grazie alla collaborazione fra l'Alleanza Umana e la "Gerarchia" Turian (alieni noti per la loro cultura militarista e forte disciplina), che ben presto si rivelerà molto più che una semplice crociera a causa della misteriosa ricomparsa su Eden Prime (storica colonia umana e destinazione della crociera) dei Geth, una razza di umanoidi sintetici più che mai decisa ad eliminare i loro colleghi biologici malgrado si fossero ritirati oltre il Sistema Terminus (citazione di Asimov) secoli prima.

Una delle cose che fin da subito colpisce il giocatore è sicuramente l'estrema "scenograficità" del gioco (accentuata ulteriormente nel secondo capitolo), resa ottimamente anche tramite l'ottima gestione della telecamera e dei dialoghi

in generale (interamente doppiati) che permettono al giocatore di effettuare scelte etiche, morali e perfino sentimentali che sono ben più che semplici intermezzi fra le scene d'azione (come invece ahimè capita in un buon numero di appartenenti a questa categoria) incidendo in maniera più o meno marcata sullo sviluppo della trama, il voice cast originale poi, vanta fra le proprie fila tantissimi elementi ben conosciuti dai fan di Star Trek come Dwight "Barclay" Schultz, Armin "Quark" Shimerman, Marina "Troï" Sirtis e Micheal "Worf" Dorn oltre ad un sacco di altri famosi attori famosi che rendendo un vero piacere anche solamente ascoltare i dialoghi.

Anche le parti d'azione poi, se si tralasciano un paio di missioni secondarie un po' ripetitive, risultano decisamente divertenti e adrenaliniche senza risultare mai frustranti o fini a se stesse, inoltre a condire il tutto con un pizzico di ironia ci sono i commenti che di tanto in tanto i compagni di Shepard (che possono anche essere influenzati da quest'ultimo a seguire una strada invece che un'altra) si lasciano sfuggire in questa o in quella situazione.

Insomma, come si è già probabilmente intuito, a mio avviso la saga di Mass Effect è una delle saghe video ludiche più belle e interessanti degli ultimi anni che mi ha letteralmente tenuto incollato allo schermo e che ho già rigiocato almeno un paio di volte con differenti personaggi, siccome entrambi i capitoli della saga sono disponibili in versione budget, io ci farei un pensierino prima dell'arrivo del terzo capitolo.

Entrambi i capitoli sono disponibili per Xbox360 e PC, mentre per PlayStation 3 è disponibile solo il secondo capitolo, in ogni caso la saga è prodotta e distribuita da Electronic Arts.

di Damien Tracey

PIN UP

Le donne di Star Trek

A close-up portrait of Nyota Uhura, played by Nichelle Nichols. She is wearing a red sleeveless top with a black collar and large hoop earrings. She has a serious expression and is looking slightly to the left. Her hair is styled in a short, dark, wavy bob. The background is a plain, light-colored wall.

Nyota Uhura

Nichelle Nichols

28 dicembre 1932

Robbins, Illinois - USA