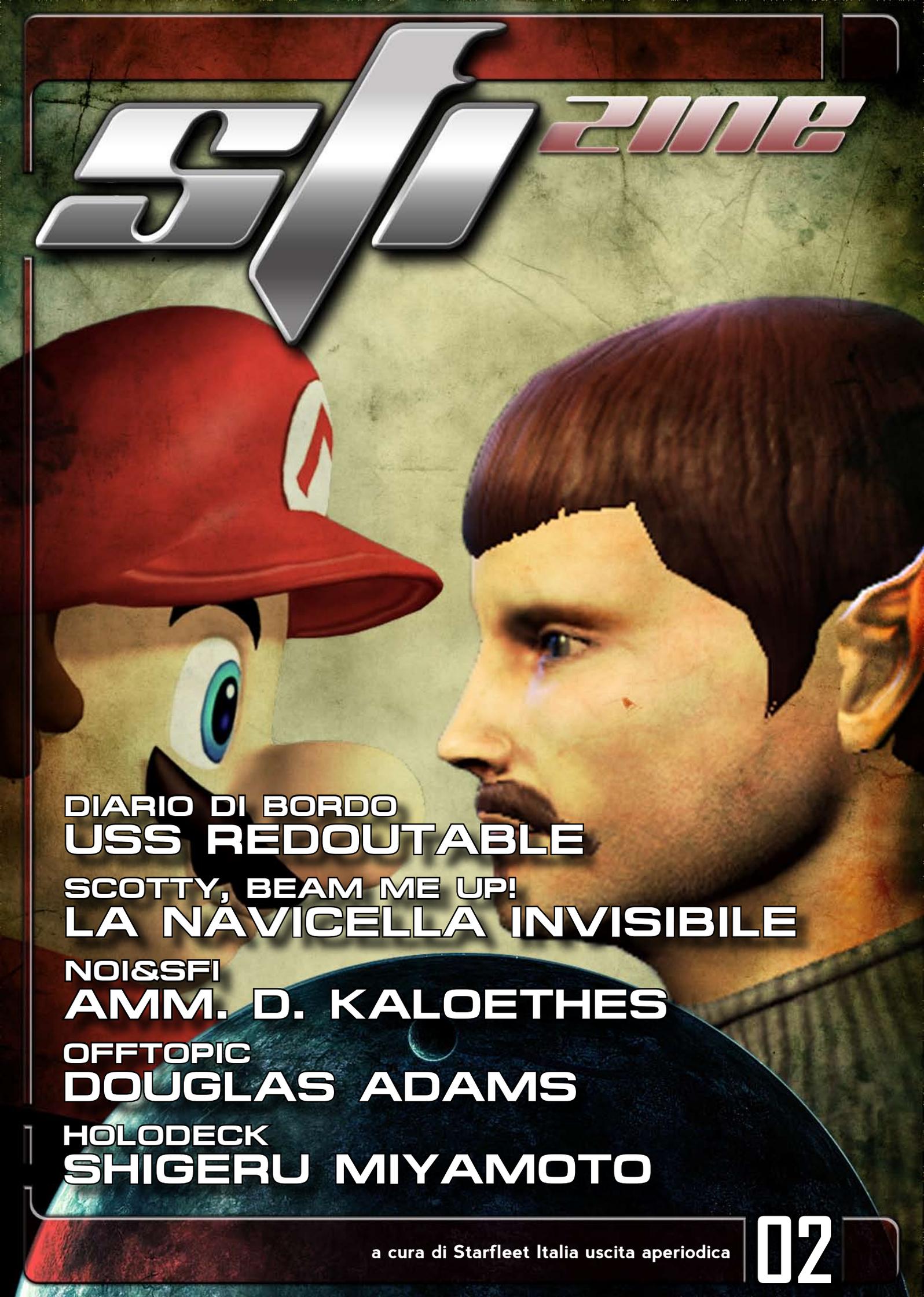


SFI *zine*



**DIARIO DI BORDO
USS REDOUTABLE
SCOTTY, BEAM ME UP!
LA NAVICELLA INVISIBILE**

**NOI&SFI
AMM. D. KALOETHES**

**OFFTOPIC
DOUGLAS ADAMS**

**HOLODECK
SHIGERU MIYAMOTO**

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*)



Bentornati o benvenuti a tutti, spero ovviamente che a fianco a tutti quelli che

hanno letto il primo numero, e che sicuramente stanno leggendo questo secondo numero, ci siano anche nuovi lettori. La nostra SFIZine è nata bene, credo, e sta muovendo i suoi passi nel mondo della rete. Qualcuno si era fatto avanti, dopo il primo numero, per partecipare alla stesura... ma poi è sparito. Spero che non vi siate spaventati perché come potete intuire visto il tempo trascorso, non siamo poi così fiscali nelle date di uscita.

Nel frattempo è cambiato anno... secondo i Maya dovrebbe essere l'ultimo... ci credete?

Beh io non molto... tant'è che ho intenzione di partire con una serie di iniziative che ci porterà fino al 2013 ed al prossimo film della nostra amata serie. Ebbene sì... sarete tutti rigorosamente coinvolti, nessuno escluso. Oddio, non che vi punto un phaser alla schiena, ma ho la speranza che in un modo o nell'altro riuscirò a farvi partecipare.

Per la rubrica "Inside Info", Ammiragliato ci ha passato il bando di iscrizione a SFI per l'anno 2012. Come non sottolineare che potete sentirvi più che liberi di stamparlo e appenderlo in bacheca sul vostro posto di lavoro, o in università... o dove volete voi. Facciamo un po' di proselitismo. È compito di ognuno di noi tener viva la nostra realtà ludica... quindi non posso che invitarvi caldamente a farlo.

In questo numero, nella rubrica "NOI&SFI", ci prenderemo lo spa-

zio per incontrare da vicino una delle persone che in SFI fa tanto, ma che come tutti noi ha iniziato il suo percorso con un'iscrizione ed un Curriculum Vitae da inventare. Un ragazzo che ho avuto il piacere di conoscere di persona in uno dei miei (un tempo più frequenti) viaggi nella capitale, Roma. Ci faremo raccontare la sua avventura in SFI, e ci faremo spiegare da lui cosa è SFI... solo una cosa astratta? Qualcosa di più? Chissà...

Continuiamo il nostro percorso tra gli episodi di Star Trek, accompagnati ancora dall'Ammiraglio Travis Rex, un appassionato vero della TOS come molti di noi, magari leggendo scopriremo qualcosa che non sappiamo. Il tutto rubrica da lui curata "Scotty, beam me up!"

Vi ricordate l'articolo sulla nave pirata del primo numero? Questa volta ci teletrasportiamo su una nave della Flotta Stellare, a fare da padrona di casa il Capitano Elya Drey. Un personaggio interessante, con dietro una persona interessante... chissà che non si faccia intervistare anche lei in uno dei prossimi numeri. Vi confido un segreto... lei spero di poterla conoscere davvero quanto prima... magari potrei intervistarla dal vivo e non via mail.

Ancora una volta esploriamo anche il mondo oltre Star Trek, partendo da un'altra splendida recensione della nostra T'Lani, che nella sua rubrica "Off Topic" ci farà divertire e ci incuriosirà come sempre. Una di quelle persone che ho il piacere di conoscere anche nella vita reale, ed ho il sospetto che abbia letto più o meno 10 volte i libri che ho letto io... Di che cosa ci parlerà

questa volta???

Passiamo poi di tutto quello che è il mondo dei giochi... e signori, io son indegnamente a ripresentare a voi tutti Damien Tracey, che riesce sempre a ritagliare il tempo per tutto, tra università liste dove scrive, quella che coordina, ed il suo ruolo di giovane Ammiraglio in SFI. Questo mese però, la rubrica "Holodeck" si sdoppia... ed ad affiancare il nostro Damien, anche il nostro grafico, Franco.

Due articoli, due mondi... cosa è uscito da questo confronto lo potete intuire dalla copertina.

Franco ovviamente non abbandona la sua rubrica di grafica, e questo mese ci farà scoprire un altro trucco che potrà essere utile a tutti noi comuni mortali. Scommetto che questo "Database Grafico" sarà molto interessante per tutti noi. Divertitevi a provare seguendo i suoi suggerimenti.

Ah... dimenticavo... c'è una sorpresa per tutti voi... spero gradirete e vi farete sentire numerosi.

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

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

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)

Starfleet Italy
cerca propri
Unisciti al sogno

Ammiragliato

Ricorderete che nello scorso numero si è parlato della storia di SFI, dalle lontane origini ad oggi. Quello che facciamo è chiaro, scriviamo splendidi racconti in ambientazione Star Trek, e siamo sempre alla ricerca di persone che abbiano la nostra stessa passione perché vogliamo continuare a farlo per molti anni a venire. Ogni anno Ammiragliato ripropone il suo Bando di Iscrizione, ogni anno lo pubblicizza in ogni modo possibile. Pensiamo che quest'anno, grazie a questa nuova iniziativa che è SFIZine, tutti possono contribuire a questa auto-promozione. Ammiragliato chiede quindi a tutti voi che state leggendo di prendere questo nostro bando, stamparlo e farlo girare nella vostra realtà. Università, lavoro, amici... se ognuno di noi farà questo piccolo sforzo sarà sicuramente utile per tutto la nostra comunità web

STARFLEET ITALY VUOLE TE!

BANDO DI ARRUOLAMENTO ALL'ACCADEMIA DELLA FLOTTA STELLARE
ANNO ACCADEMICO 2012/2013



Starfleet Italy, il gioco di narrazione PBEM (Play By E-Mail) con ambientazione Star Trek, cerca nuovi giocatori pronti a salire a bordo delle sue unità navali e a fare la differenza.

Entrando in Starfleet Italy avrai la possibilità di creare un nuovo personaggio e contribuire, assieme ad altri giocatori provenienti da tutta Italia (e non solo), a creare nuove emozionanti ed originali avventure trek.

I requisiti per accedere a Starfleet Italy sono tre:

- Buona conoscenza della lingua italiana
- Una buona dose di fantasia e creatività
- Un account e-mail

L'universo narrativo di Starfleet Italy ti offre ben quattro "ambientazioni" temporalmente distinte e ben 9 navi stellari, 1 stazione spaziale, 1 crononave e 1 nave pirata.

1. UNDER ANOTHER SKY:

La Endeavour, varata alcuni anni dopo l'Enterprise del Capitano Archer, muove i propri passi verso i nuovi orizzonti aperti all'esplorazione umana: una galassia di meraviglie da scoprire e di minacce da affrontare.

2. ORIGINAL SERIES REBORN:

La USS Nibiru, simulazione della mitica serie classica, col suo sapore ineguagliato di esplorazione e di rischio, conduce i giocatori ad esplorare il glorioso universo post-Khitomer del Capitano Kirk.

3. THE FUTURE GENERATION:

Ambientazione principale del nostro gioco, cerca di immaginare l'evoluzione dell'universo Trek dopo TNG, DS9 e VOY: Picard, Sisko e Janeway sono ormai diventati ammiragli, e la salvezza della Federazione è nelle mani di nuovi eroi. Le moltissime navi stellari e la stazione spaziale DS16Gamma, che apre l'esplorazione del quadrante Gamma, offrono sempre nuovi ed interessanti spunti ai nostri giocatori per divertirsi tutti insieme, spingendosi là dove nessun uomo è mai giunto prima.

L'ambientazione comprende inoltre due sottoscenari di nicchia:

- **FOTI:** Sottoscenario narrativo dedicato alle avventure della Norn e alla sua mis-

sione di osservare e prevenire alterazioni della linea temporale per conto del FOTI (FEDERAL OFFICE OF TEMPORAL INVESTIGATIONS); l'imbarco è su invito (generalmente giocatori esperti SFI)

- **PIRATI:** Sottoscenario narrativo dedicato alle rocambolesche avventure della nave pirata Minerva.

4. THE MIRROR UNIVERSE:

Lo scenario TMU è dedicato all'universo alternativo noto come Universo dello Specchio.

L'ambientazione ricalca la Serie Classica e comprende un'unica nave la ISS Thunder. L'imbarco è su invito del Capitano Seldon e generalmente rivolto a giocatori esperti SFI.

Per maggiori informazioni visita il portale di Starfleet Italy <http://gioco.net/startrek>.

Al suo interno troverai il form on-line da compilare per iscriverti all'Accademia e accedere al gioco, il manuale per la creazione del curriculum vitae del personaggio narrativo, i ruoli vacanti e i link alle unità navali di Starfleet Italy.

Vuoi essere informato sull'universo trek e sulle attività di Starfleet Italy?

Iscriviti e partecipa a SISN, la webzine di Starfleet Italy: <http://gioco.net/startrek/sisn>

Seguici anche su:

Pagina Facebook: <http://www.facebook.com/pages/Starfleet-Italy/149844095050242>

Gruppo Facebook: <http://www.facebook.com/groups/sfitaly/>

Pagina Twitter: <http://gioco.net/startrek/starfleetitaly/img/buttons/twitter.png>

Feed RSS: <http://gioco.net/startrek/starfleetitaly/sisn/feed.php>

Paesaggi alieni Concorso fotografico 2012

Ebbene sì... ci abbiamo pensato a lungo ad un modo per rendere tutti partecipi, anche quelli che non pensano di aver niente da scrivere su una ezine. Ed alla fine siamo arrivati a questa idea... la prima di molte iniziative.

"PAESAGGI ALIENI"

Regolamento per gli iscritti SFI

1. Il concorso è aperto a tutti gli iscritti di SFI, indipendentemente da quanto siano attivi.
2. Il tema del concorso è "Paesaggi alieni"
3. Il concorso prevede due categorie:
 - i. Foto ritoccate
 - ii. Foto non ritoccate
4. Ogni partecipante può inviare fino ad un massimo di quattro (4) fotografie ORIGINALI, rispondenti al tema. Sono graditi un titolo ed un breve descrizione accompagnatoria. Con la dicitura ORIGINALI si intende che non siano foto scaricate da internet o scansioni di foto/immagini da riviste et similia.
5. Ogni partecipante deve inviare la mail con UNA SOLA foto per mail, indicando in quale delle due categorie vuole iscrivere la foto all'indirizzo polghara@gmail.com.
6. Ogni partecipante può partecipare ad entrambe le categorie. Il numero complessivo delle foto inviate resta quello indicato al punto 2.
7. Ogni partecipante è richiesto di inserire nella mail accompagnatoria il ruolo e la nave su cui è iscritto.
8. Se il partecipante desidera può comunicare il proprio nome e/o cognome per l'elenco finale che sarà pubblicato in uno dei prossimi numeri di SFIZine.
9. Ogni partecipante accetta l'insindacabile giudizio della commissione giudicante così composta:

Martina Tognon (capo redattore di SFIZine)
Lucky (esperto di fotografia non iscritto in SFI che si offrirà gentilmente di giudicare)
Marco (proponente del tema del concorso)
10. I membri della commissione giudicante NON POSSONO partecipare al concorso.
11. Non sono ammessi disegni o foto ritoccate.

Cosa si vince?

Beh ragazzi è un concorso fatto in casa quindi non pensate meraviglie. Non è che navighiamo nell'oro.

- a) Pubblicazione della foto vincitrice sulla copertina del prossimo numero della zine, adattata come formato a discrezione del nostro grafico.
- b) Pubblicazione della foto vincitrice come copertina del nostro gruppo facebook per un periodo di minimo 30gg e delle successive due in apposito album.

Amm. Demetrios Kaloethes

Dietro il personaggio chi c'è

Ben ritrovati a tutti. Come vi avevo annunciato, questa rubrica non sarà semplicemente un modo di parlare di SFI dal punto di vista di chi ci scrive, ma anche un modo per parlare di noi e di chi siamo, e con noi chiaramente non intendo i personaggi che inventiamo, ma le persone che ci stanno dietro.

Persone che nel caos assoluto che è la vita in questo periodo, si ritagliano con più o meno fatica, il tempo per stare qui a parlare, scrivere, raccontare e magari perché no... raccontarsi.

In questo nostro primo incontro, avremo modo di vedere chi c'è dietro l'Ammiraglio Kaloethes. Per chi non lo sapesse è il responsabile (CinC) di Accademia, il webmaster di SFI e tante tante altre cose... ma visto che si è dato disponibile... parliamone direttamente con lui. Buona lettura a tutti.

D: Per prima cosa iniziamo con il chiedere all'Ammiraglio Kaloethes se vuole dirci il suo nome nella vita vera, la sua età e città di provenienza, prima di lanciarsi nell'intervista vera e propria.

R: Il mio nome reale è Michele, ho 39 anni e sono di Roma.

D: Bene Michele, non so tu, ma io mi chiedo spesso che tipo di persone arrivano in SFI, quindi cominciamo da te questa nostra indagine.

Ci vuoi/puoi dire cosa fai nella vita? Che hobby od interessi hai? (extra SFI si intende)

R: Nella vita reale sono un consulente informatico. I miei principali interessi si rivolgono a tutto ciò che è creativo... quindi alla fotografia, alla musica (anche se non suono), all'informatica (in particolare mi interessa la realizzazione di siti internet)... e ovviamente mi piace scrivere.

D: Dato che ho praticamente la tua età... anno più anno meno mi permetto di fare un sunto che, visti gli ultimi passaggi cinematografici, è comprensibile anche a quelli più giovani di noi.

Praticamente sei un creativo.

A questo punto però diventa interessante chiederti come hai scoperto SFI e come sei entrato in contatto con questa realtà.

R: Sono venuto a conoscenza di Starfleet Italy leggendo un mensile di informatica. Correva l'anno 2001, non ricordo precisamente il mese, ma in quel numero la rubrica del gioco online era stata dedicata proprio alla nostra amata Starfleet Italy. All'epoca Star Trek era per me una passione sopita, un ricordo legato alla mia infanzia e alla serie classica, perché legato al trio irripetibile Kirk-McCoy-Spock (avete letto bene... Spock... il doppiaggio lasciava molto a desiderare a quei tempi, basti ricordare anche il raggio trattore :-P) mi ero rifiutato di vedere la nuova serie, Star Trek The Next Generation.

Incuriosito, sono andato a visitare il sito e visto che la passione c'era e che scrivere mi piaceva, è stato un attimo: ho scritto questa mail e l'ho inviata all'Accademia di Starfleet Italy.

“Buongiorno, Il mio nome è Michele Congia il mio Email Address è michael_kiron AT hotmail.com Con il presente messaggio chiedo di poter partecipare a StarFleet Italy, accettando le norme che la regolano, ed in particolare sono ad affermare che qualunque mail proveniente dalle liste di SFI è stata da me espressamente richiesta e pertanto non sarà considerata da me come posta elettronica non richiesta (Unrequested Mail / Spam)”

Ve lo confesso: mi sentivo emozionato come un cadetto al primo giorno di Accademia!

D: Dunque eccoci davanti al Cadetto Michael Kiron, che non è il nome con cui ho aperto l'articolo. La prossima domanda è quindi già servita su un piatto d'argento.

Suppongo che il tuo primo ruolo in SFI sia legato a questo nome, Kiron. Raccontaci un po' del tuo esordio in SFI.

R: Dopo un giorno dall'invio della mia istanza di iscrizione, ricevetti il benvenuto da parte dell'istruttore András Györi e, contestualmente, le posizioni libere in quel momento nella Flotta di Starfleet Italy. Tra

queste v'era il ruolo di Primo Ufficiale della USS Wayfarer e fu quella che opzionai per creare il mio primo personaggio giocante: il Comandante Michael L. Kiron.

La stesura del CV richiese una settimana e diverse successive limature per renderlo congruente con il canon, ma alla fine ci riuscii e mi imbarcai finalmente sulla USS Wayfarer. Purtroppo dopo il benvenuto dei membri dell'equipaggio scoprii che la nave si era praticamente arenata durante la sua prima missione.

La cosa non mi demotivò affatto, anzi... l'idea di questo gioco era così interessante che mi sembrava un vero peccato lascia-

re quella nave alla deriva, così cominciai a smuovere un po' le acque pungolando il coordinatore di lista - in evidente crisi da tempo libero - affinché mi mettesse in grado di svolgere il mio ruolo di vice-coordinatore e aiutarlo così a far ripartire la narrazione.

Purtroppo la latitanza del Capitano divenne sempre più cronica e non ricevetti risposte alle mie domande, così presi a girare sui siti delle altre navi SFI per farmi un'idea sul mio ruolo e capire cosa avrei potuto fare per la Wayfarer.

D: Diventa a questo punto facile capire il come e perché sei diventato il coordinatore di lista... o Capitano (volendo legare il ruolo al grado)... ma risulta complicato forse capire perché anche Ammiraglio. Per molti gli Ammiragli son un altro modo... vedere che uno di loro è anche uno scrittore attivo e anche un Coordinatore può essere stupefacente non credi?

R: In realtà non avevo proprio pensato a diventare Ammiraglio, avevo la mia nave da gestire e mi stavo improvvisando webmaster per dare il giusto risalto alla Wayfarer e alle sue attività aggiornandone il sito nei contenuti e nella grafica, quindi diciamo che avevo già il mio bel da fare.

Un giorno però l'Ammiraglio J. C. Aubrey (al secolo Emanuele Oriano), che avevo conosciuto quando ero cadetto nelle vesti dell'Istruttore András Györi, venne a bussare alla porta dell'ufficio del Capitano Kiron invitandomi a dare una mano alla struttura di Ambientazione. Vi dico la verità, all'inizio ero terrorizzato dalla cosa: avevo visto tante volte la serie classica e la conoscevo abbastanza bene, di contro avevo visto pochissimi episodi di TNG e nessuno di DS9 e di Voyager, quindi non mi sentivo proprio all'altezza del compito che mi si voleva affidare. Alla fine Lele mi convinse che potevo facilmente colmare le mie carenze e aiutarlo a preparare dei manuali utili a tutti i giocatori di Starfleet Italy, oltre che a quelli della Wayfarer.

Fece così la sua comparsa in SFI il R. Adm. Demetrios Kaloethes.

D: Per essere partito così titubante, sei Ammiraglio da parecchi anni oramai. Uno dei più longevi tutto sommato. A questo, visto che oramai è chiaro il tuo

percorso in SFI fino ad oggi, ti farei la domanda finale... che è doppia.

Per prima cosa... ora hai più di un ruolo attivo nella Flotta Stellare... ce li riassumi brevemente?

E poi... visto che mantenere un simile impegno quando la Vita Reale assilla tutti noi, ci spieghi cosa ti fa restare giorno dopo giorno?

R: Attualmente ho tre personaggi giocanti: Capt. Michael L. Kiron - Ufficiale di Comando della USS Wayfarer è il mio primo personaggio in SFI. È totalmente dedito al lavoro... è un burocrate - come lo hanno definito in molti - e ama l'ordine. Ha i regolamenti della flotta stellare inseriti direttamente nel DNA... è un tipo apparentemente un po' palloso, diciamo così, ma è anche capace - a volte - di essere imprevedibile. Non ha nessun familiare vicino, è un marpione... ma non riesce a tenersi vicino una donna per più di un mese (scappano!)

Capt. Tetsuya Kuribayashi - Ufficiale di Comando della USS Novalis è il mio secondogenito ed è nato quando ho accettato l'invito di Barbara (CEO della Novalis e all'epoca ammiraglio SFI) a giocare sulla loro SIM. È un uomo molto introverso e caparbio e non ama parlare di sé. È un ufficiale molto severo ed esigente prima di tutto verso se stesso, e quindi verso i propri sottoposti. Da buon Ufficiale di Comando, si attiene ai regolamenti della Flotta Stellare, ma se la situazione e la sua coscienza lo richiedessero, sarebbe pronto a metterli in discussione, a costo anche di giocarsi la carriera.

Cmdr. Arjian Kenar - Primo Ufficiale della USS Redoutable, è il terzogenito ed è nato per dare vita assieme a Laura ad una nuova SIM: la USS Redoutable.

Di estrazione modesta, cerca il riscatto trasferendosi dallo zio paterno Elias Geran a Leran Manev per seguire gli studi da avvocato, ma cambia idea subito dopo aver conosciuto Nevren Tas, Ufficiale della Flotta Stellare. Dai precedenti ospiti di Kenar, Arjian eredita la passione per la lirica (Delara Kenar, soprano), la filosofia (Talas Kenar, filosofo) e per la diplomazia (Kemal Kenar, diplomatico).

Di carattere estroverso, dimostra sul lavoro un forte senso del dovere.

Per quanto riguarda la tua seconda domanda, effettivamente la Vita Reale marca stretto... ma non si può abdicare alle proprie passioni e ai propri affetti... e per me SFI è come una comitiva di amici con cui ci si incontra la sera dopo una pesante giornata di lavoro.

D: Chiudiamo l'intervista in modo dirimpente, e non ti chiederò di farti una domanda e darti una risposta, però quasi. Considera di avere un po' di spazio a tua disposizione. Cosa ti senti di dire riguardo SFI.

Emozioni, sentimenti, cose e persone, accadimenti, navi, progetti... quello che ti pare.

Prima di lasciarti lo spazio e la tastiera per la tua chiusura finale, permettimi di ringraziarti per la tua gentile partecipazione... a Michele lo spazio.

R: Voglio approfittare dello spazio che mi viene concesso per fare i complimenti a tutta la redazione della SFIzine per l'energia, la passione, la motivazione, le idee, il lavoro e il tempo spesi per la realizzazione del primo numero di questo ambizioso progetto che ha come fine quello di valorizzare e far conoscere la creatività e la passione che animano dalla sua nascita Starfleet Italy. Un ringraziamento particolare va a te Martina per aver reso possibile tutto ciò. Lunga vita e prosperità.

Sono spenti i microfoni? Sì?! Grazie di tutto Marty!



Commander Arjian Kenar

Captain Michael L. Kiron

Admiral Demetrios Kaloethes

Captain Tetsuya Kuribayashi

DIARIO DI BORDO

Condividendo assieme le nostre avventure



Fiammante, immacolata, appena uscita dai cantieri stellari. Questa è la nave spaziale Redoutable, la nuova classe Sovereign della Flotta Stellare. Si tratta della simulazione più giovane di SFI, aperta da appena un anno. Alla guida, il Capitano Elya Drey, Trill unito e veterana della guerra del Dominio, già Ufficiale al Comando della vecchia USS Star Viking, che ora si gode la pensione al museo navale.

Al suo fianco un altro Trill unito (la nave con più simbiotici di tutta la Flotta!), il Comandante Arjian Kenar, a cui è affidata la non sempre agevole mansione di limare gli spigoli del suo Capitano.

Un altro pilastro degli ufficiali superiori è l'Ingegnere Capo, l'umana Droxine Carrelli, anch'ella imbarcata sulla Star Viking, e che ha seguito Elya nel suo nuovo incarico.

Appena imbarcati, l'Ufficiale Scientifico, la Denobulana Anari, e l'Ufficiale Tattico, Tomas McKenzie, trasferito dalla USS Norge.

L'equipaggio della Redoutable, composto di persone di una certa esperienza, si adatta a qualunque missione, dal pattugliamento dei confini federali ai più delicati compiti diplomatici.

Come si è detto, la simulazione è giovane ma vitale. L'equipaggio ha appena portato a termine la sua prima missione, un primo contatto con una razza uscente da una guerra fratricida a colpi di armi psioniche.

Di notevole aiuto in tale circostanza è stato il contributo dell'Ammiraglio Damien Tracey, guest star della missione.

Pattugliando il quadrante alfa

con la collaborazione del Capitano Elya Drey e dell'Equipaggio della USS Redoutable

di Martina Tognon



SIM STML03
USS REDOUTABLE
04 Luglio 2391

Attualmente la Redoutable si trova impegnata in una missione di recupero di un equipaggio scientifico su un pianeta con civiltà pre-curvatura. Ma che nasconde più di un mistero... riusciranno i nostri a rientrare senza troppi graffi sullo scafo?

MISSIONE 001
estratto del diario 008
(autrice: Droxine Carelli)

USS Redoutable - Alloggio del Capitano
4 Luglio 2391 - Ore 02:00

=^= Capitano Elya Drey. Diario personale. Data stellare 68505.14. Mi trovo confinata nel mio alloggio. Come trill unita e Capitano di una nave stellare vorrei poter dire di riuscire a mantenere una certa freddezza. In realtà sono furiosa come raramente in passato. Sono troppo abituata ad agire. L'Ammiraglio Tracey dice che è meglio per me rimanere in disparte. Ha ragione. La logica, il buon senso lo confermano. Ma l'istinto... quello no. Quello mi spingerebbe a fare una stupidaggine. Non sempre fare la cosa giusta è la cosa giusta. ^=^=

Elya stava dettando il suo diario nella vana speranza di distrarsi dalla furia che le stava montando dentro. Fu interrotta da uno strano comportamento del monitor del suo terminale. Nella consolle LCARS si era aperta una finestrella nell'angolo inferiore destro.

In esso comparve una scritta:
" K> Capitano. È lì?"

Elya sbattè gli occhi un paio di volte. Provò a scrivere sulla casella.

" D> Chi è?"

Dopo pochi istanti la sua scritta sparì per far posto ad un'altra.

" K> Sono Kenar, Capitano."

Elya lottò un attimo con la tastiera. Non era abituata a scrivere messaggi testuali. In genere dettava al computer.

" D> Come fa a farlo?"

" K> Un trucchetto che mi ha insegnato una volta il Capo Ingegnere della Belfast."

" K> Un registro di memoria poco usato in una routine di diagnostica."

" K> Permette pochi caratteri. Inoltre talvolta il messaggio si può corrompere."

" D> Interessante ma inutile. Possiamo comunicare via comunicatori."

" K> Vero. Ma questo metodo non è tracciabile."

" D> Non abbiamo nulla da nascondere."

" K> Allora perché lei è confinata nei suoi alloggi?"

" D> L'ammiraglio ha ragione. È meglio così."

" K> Può essere, ma farla sotto il naso a Tracey mi fa sentire meglio."

Elya sorrise. E questo era il suo così ligio primo ufficiale di solo poche ore fa? Tutta questa storia aveva almeno avuto l'effetto di scioglierlo.

" D> Lei è un vero ribelle! Dovrò farle rapporto, lo sa?"

" K> Affronterò il rischio. Cosa significa ":"?"

" D> Se inclina la testa verso sinistra sembra una faccina sorridente."

" K> È vero! Come le è venuto in mente?"

" D> Mi è venuto spontaneo. Buffo no?"

[...omissis...]

USS Redoutable - Corridoi
4 Luglio 2391 - Ore 02:50

Droxine ribolliva.

Nonostante la sicurezza ostentata poco prima, il dubbio la rodeva.

Possibile che si fosse macchiata di un delitto?

Aveva bisogno di risposte e Caillin gliel'aveva fornite. Volente o nolente.

Era stupita che l'ammiraglio le avesse permesso di andarsene. Doveva approfittarne prima che cambiasse idea. Inoltre presto si sarebbe recato dagli oscuriani. Doveva batterlo sul tempo.

In pochi minuti fu alla porta degli alloggi degli oscuriani.

Prese un respiro profondo. Desiderava risposte almeno

quanto le temeva.

Si raddrizzò. La sua espressione si fece più determinata. Entrò senza chiedere il permesso.

I tre oscuriani all'interno la guardarono stupiti.

Lei si diresse verso Caillin.

"Caillin! Ho bisogno di sapere! Dicono che hai preso il controllo della mia mente, che mi hai mandata dagli oscuriani..."

L'interpellata rimase in silenzio. Una cosa poco caratteristica per lei. Ma il suo sguardo...

[Continua ...]

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

NAVE
USS REDOUTABLE
NCC 35783
CLASSE SOVEREIGN

EQUIPAGGIO

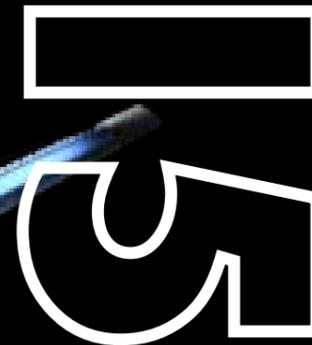
CAP. ELYA KORAN DREY

PRIMO UFFICIALE ARJIAN GERAN KENAR

INGEGNERE CAPO DROXINE CARELLI

CAPO SEC/TAC TOMAS MCKENZY

UFFICIALE SCIENTIFICO ANARI

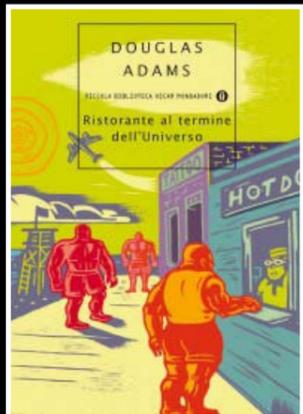
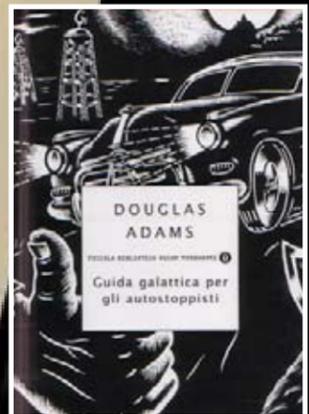


OFFTOPIC

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

**Surreale,
divertente,
improbabile...**
...ossia, GUIDA GALATTICA PER

AUTOSTOPPISTI



E' un brutto giorno per Arthur Dent. La sua casa sta per essere abbattuta dalle ruspe per far posto ad una tangenziale. Così, si stende di fronte alle ruspe, in un estremo quanto inutile tentativo di impedire la distruzione. Già, inutile: perché la casa di Arthur, la tangenziale, la stessa città con gli invisibili tecnici che quella tangenziale hanno progettato stanno per diventare pulviscolo spaziale insieme a tutto il resto della Terra, abitanti compresi. Tutti, tranne Arthur Dent, che, rispetto agli altri ha l'indubbio vantaggio di avere un amico di nome Ford Prefect, nativo di un pianetino dalle parti di Betelgeuse, e di professione redattore per la Guida Galattica per Autostoppisti.

È così, con la messa in scena del peggiore disastro che mente umana possa concepire, che inizia un romanzo fantastico e divertente, tutto intonato sulla chiave dell'assurdo, in cui l'unica bussola è la Guida e l'unica ragionevolezza è nel suo motto: "NON FATEVI PRENDERE DAL PANICO". Così, seguendo la Guida e non facendosi prendere dal panico, Arthur Dent e Ford Prefect iniziano una lunga peregrinazione alla ricerca della domanda fondamentale su "La Vita, l'Universo e Tutto Quanto", nella quale incrociamo per primi i Vogon, terrificanti burocrati dediti alla distruzione di mondi per costruire autostrade iperspaziali completamente inutili, un Presidente Galattico dalla doppia testa vanesio e ladro (in effetti si è fatto eleggere proprio per diventare ladro...), una ragazza brillante, un robot intelligentissimo e depresso, e la meravigliosa Cuore D'Oro, la nave che si muove a Propulsione d'improbabilità.

È soprattutto la Cuore D'Oro la grande invenzione di questo romanzo. In tutti i manuali di scrittura creativa si predi-

ca di evitare con la massima cura le incongruenze, le coincidenze o comunque l'intervento della sorte che salva i protagonisti per puro capriccio. L'improbabilità, dicono i manuali, è uno dei motivi che spingerà il lettore a chiudere il libro e a buttarlo nel primo cassonetto della carta riciclata che gli capiterà a tiro. Qui, la regola viene mandata allegramente e senza remissione a farsi un bagno, creando una serie di situazioni paradossali ed incredibilmente divertenti, di una comicità che ricorda molto da vicino quella cinematografica dei Monty Python (non a caso... in effetti, l'autore ha lavorato con i Monty Python). E se uno dei film del gruppo inglese attraversava una serie di sketch per indagare sul Senso della Vita, i protagonisti della Guida Galattica vanno in cerca della Domanda fondamentale, su La Vita, l'Universo e Tutto Quanto. La domanda, perché occorre saper formulare una domanda per conoscere il senso di una risposta, che altrimenti potrebbe rivelarsi nient'altro che un deludente "Quarantadue".

La serie iniziata da Guida Galattica per autostoppisti continua in altri quattro romanzi: "Ristorante al termine dell'Universo", "La Vita, l'Universo e Tutto Quanto", "Addio e Grazie per tutto il Pesce", e "Praticamente Innocuo". Un altro romanzo, "Il Salmone del Dubbio" è rimasto incompiuto per la morte dell'autore, Douglas Adams. Di recente si è aggiunto un apocrifo autorizzato, firmato da Eoin Colfer, che si chiama "E un'altra cosa"... E sono spiacente di dire che, rispetto alla scrittura di Douglas Adams, quella di Eoin Colfer mi è parsa in effetti un'altra cosa. Ma se non avete mai letto i cinque libri originali, cercate di procurarveli. E ricordate... Soprattutto, **NON FATEVI PRENDERE DAL PANICO.**

I libri sono pubblicati in Italia da Mondadori

SCOTTY, BEAM ME UP!

Nostalgia del futuro

La navicella invisibile.

Una partita a scacchi tra le stelle.

Continuiamo la nostra esplorazione, sempre animati dallo spirito da trekker, con uno degli episodi che a mio avviso è tra quelli più significativi per la continua suspense ed il repentino cambio di prospettiva. Sto parlando di "Balance of Terror", più noto in Italia con il titolo de "La navicella invisibile" e nelle prime trasmissioni di Tele Monte Carlo, che nei primi anni 70 trasmise Star Trek, con il titolo di "Altalena di Terrore."

Il soggetto e la sceneggiatura affidata Paul Schneider fa il paio con la sapiente regia di Vincent McEveety nel realizzare uno dei migliori episodi della serie classica, ispirato da alcuni vecchi film di guerra incentrati sui sottomarini. Lo stesso Schneider ammise in una intervista che uno dei suoi preferiti era "The enemy below" del 1957 (in Italia noto come "Duello nell'Atlantico") ed al quale si era ispirato. Chi di voi è curioso, potrà verificare la scheda del film collegandosi a questo link <http://www.imdb.com/title/tt0050356/>

Per chi non avesse visto Duello nell'Atlantico, possiamo dire che l'ambientazione e la suspense potrebbero richiamare alla memoria, anche se con le dovute proporzioni e solo per la parte centrale della trama, il romanzo di Tom Clancy "Caccia ad Ottobre Rosso".

Limitiamoci però al nostro telefilm.

La trama, abbastanza semplice e lineare per molti aspetti, sebbene sia la caratterizzazione dei personaggi e la bravura di alcuni attori riesca a far guadagnare all'episodio un posto tra i miei 10 episodi preferiti, vede l'Enterprise indagare sulla distruzione di alcuni avamposti

della Federazione da parte dei Romulani che per l'occasione usano una nuova potentissima arma, associata ad un dispositivo che rende invisibili le loro navi.

Il capitano Kirk trova il modo di scoprirli, inseguirli ed ingaggiare una battaglia con il comandante romulano, più basata sull'astuzia e sull'intelligenza che non sull'uso delle armi.

L'azione della nave romulana è decisamente diversa da quella dell'Enterprise nel modo in cui opera e combatte: i due comandanti nei rispettivi cambi di fronte (e di inquadrature) sembrano entrambi sul punto di vincere la loro battaglia, sebbene nelle difficoltà creatogli dall'avversario ognuno cerca di sfruttare i rispettivi punti di forza, impiegando le risorse a loro disposizione il più efficacemente possibile.

Ed è qui che la battaglia si gioca sull'ingegno con i cambi di posizione, l'abbandono dei detriti nello spazio, compreso il corpo senza vita di un ufficiale a bordo della nave romulana, piuttosto che, come spesso accade nelle battaglie di fantascienza, risolvere lo scontro ad una mero fronteggiarsi per mostrare chi ha la nave più grande e gli armamenti più efficienti e moderni.

In un crescendo di suspense, l'Enterprise è in più di un'occasione in difficoltà per dei guasti alle apparecchiature, il che rende più "umano" e verosimile lo scontro; ma il vero tocco di classe si raggiunge l'inatteso errore di Spock alle trasmissioniinsomma: l'episodio è servito!

Il ritmo è sempre intenso, con repentini cambi di prospettive.

Mossa e contromossa come in una partita di scacchi.

Perfino all'interno di ognuna delle due parti è evidente e ben reso il dissenso: nei romulani, c'è chi non vede bene il comportamento del comandante (magistralmente interpretato da Mark Lenard, più noto per aver interpretato più volte il ruolo di Sarek); alcuni vorrebbero sfruttare il vantaggio dei nuovi dispositivi bellici e dare il colpo di grazia alle postazioni federali, mentre il comandante vuole fare ritorno in patria, pago della riuscita della missione.

Tra i federali invece serpeggia ancora l'odio per i Romulani, misteriosi nemici mai visti, rei di aver impegnato in ben due lunghe e sanguinose guerre la Federazione. L'addetto alle armi, tenente Stiles, rappresenta questa "fazione": maldisposto verso i romulani causa della morte del nonno in guerra, getta il seme del sospetto su Spock, ritenendolo un fiancheggiatore del nemico quando scopre che vulcaniani e romulani sono esteriormente simili, creando non pochi problemi di disciplina in plancia.

Il dissenso del Tenente Stiles sembra più evidente se letto alla luce del primo copione (poi epurato di alcune scene) nel quale si faceva intendere che ci fossero similitudini tra la nave federale e quella romulana, deducendone che nella Federazione e forse proprio sull'Enterprise ci fossero spie romulane.

Tenendo conto anche della scena tagliata, sembra quindi avere ancor più significato il salvataggio che Spock opera nei confronti di Stiles all'interno dell'armeria, mettendo a repentaglio la sua stessa vita, guadagnando al di là dei pregiudizi la stima e la riconoscenza dell'umano.

Eppure nelle differenze, nel sospetto e nelle difficoltà, le similitudini nei personaggi delle opposte fazioni permangono.

Il Protagonista (Kirk) ed antagonista (comandante romulano), sono simili nel carattere, nel modo di pensare e di agire, tanto che il Riov romulano, animato da un vago senso di inutilità della guerra, si

lascia andare ad un commento che in altri momenti sarà espresso anche da Kirk medesimo, ovvero: "Another war... must it always be so? How many comrades have we lost in this way? Obedience. Duty. Death, and more death..."

[Un'altra guerra... Dev'essere sempre così? Quanti compagni abbiamo preso in questo modo? Obbedinza, Dovere, Morte ed ancora morte...]

E non solo: poco prima di inserire l'autodistruzione contattata Kirk affermando: "In a different reality, I could have called you friend."

[In un momento diverso, saremmo potuti essere amici]

Anche i Federali, pur nella vittoria riportata, anche loro hanno la loro "tragedia" con le perdite subite in termini di vite umane: tra questi un ufficiale che doveva sposarsi da lì a poco con una sua collega imbarcata sull'Enterprise,

Proprio in questo frangente che si trova l'apice dell'impronta Shakespeariana di Star Trek, l'impronta della "comedia umana" che è il leit motiv della serie classica.

Note dell'episodio:

È in questo episodio che "debutteranno" i romulani in Star Trek e che parimenti si parla di dispositivo di occultamento.

Per la prima volta, dopo le guerre romulane, gli umani apprendono vedendo il comandante nemico, che i romulani sono almeno esteriormente simili ai vulcaniani. L'ineffabile Spock non dice nulla, avvalorando ovviamente l'ipotesi che sapesse perfettamente delle similitudini tra le due razze, facendo supporre una comune ascendenza.

Quando Spock dà informazioni sui nemici, mostrando Romulus e Remus sul video, Remus è indicato come "Romii". È possibile quindi che il nome Remus sia stato deciso in post-produzione.

L'impianto marinaresco (noto all'autore/sceneggiatore) è evidente anche perché nella versione originale Kirk chiama

Sulu (allora al timone) con l'appellativo "Helm". La stessa impostazione è stata data su "The Cage" e mantenuta nella traduzione italiana, quando Pike si rivolge al timoniere con "ufficiale Helm".

SCHEDA DELL'EPISODIO

Prima trasmissione: 15/12/1966 (NBC)

Data stellare: 1709.1



REGIA

Vincent McEveety



SOGGETTO E SCENEGGIATURA

Paul Schneider



MUSICA

Fred Steiner

Guest stars



COMANDANTE ROMULANO

Mark Lenard



GUARDIAMARINA ANGELA MARTINE

Barbara Baldwin



DECIUS

Lawrence Montaigne



TENENTE ANDREW STILES

Paul Comi



TENENTE ROBERT TOMLINSON

Stephen Mines



COMANDANTE HANSEN

Garry Walberg



CENTURIONE

John Warburton

Curiosita'

L'attore Mark Lenard che qui impersona il comandante Romulano, interpreterà in seguito il più famoso ambasciatore di Vulcano Sarek padre di Spock.



SHIGERU MIYAMOTO

Breve escursione nel suo fantastico mondo fatto di tubi, principesse e volpi spaziali...

A

l giorno d'oggi dubito fortemente che esista ancora qualcuno che non conosce, anche solo di nome, Super Mario, l'iconico idraulico del mondo dei videogiochi che vanta il gettone di presenza in più di duecento giochi diversi, oltre duecentosessanta milioni di copie vendute (in totale), un paio di serie animate, altrettanti live action e una marea di gadgets vari che lo rendono, di fatto, il simbolo di un'intera cultura oltre che di una singola azienda (Nintendo) e forse addirittura di una generazione.

Per contro invece, sono davvero poche le persone che conoscono la persona che sta dietro alla creazione del mitico personaggio e di tantissimi altri successi targati Nintendo: Shigeru Miyamoto. Perché allora non diamo un'occhiata alla vita e alle opere di quello che è universalmente riconosciuto come uno dei dieci più grandi (se non il più grande) Game-Designer di tutti i tempi? Ma andiamo con ordine. Miyamoto nasce nel Novembre del 1952 a Sonobe, nella prefettura di Kyoto, luogo che come egli stesso ha affermato successivamente influenzerà alcuni dei suoi lavori e dedica l'infanzia a dipingere, disegnare e soprattutto ad esplorare le foreste e i paesaggi attorno a casa sua, fra cui anche una spaventosa grotta naturale in cui si avventurò ed esplorò armato solo di una piccola lanterna, dopo svariati giorni di tentennamenti.

Nel 1970 si iscrisse al Kanazawa Bijutsu Kōgei Daigaku (letteralmente, College Kanazawa per l'Arte e il Design Industriale) da cui si diplomò cinque anni dopo, benché come lui tiene a precisare la "lunghezza" della sua permanenza al College (che in Giappone dura tre anni) è dovuta al fatto che seguiva le lezioni solo per la metà del tempo. In ogni caso,

armato di diploma il nostro prode Shigeru inizia la ricerca di un'occupazione che gli interessasse veramente, poiché a suo dire un lavoro "normale" non lo avrebbe mai soddisfatto, non trovando però granché, arrivando quindi a vagliare l'ipotesi di iniziare la carriera di Mangaka (disegnatore di Manga, cioè fumetti Giapponesi) professionista.

È però nel 1977 che conosce Hiroshi Yamauchi, vecchio amico paterno e presidente di quella che (all'epoca) era poco più che una vecchia compagnia produttrice di giocattoli, la Nintendo, ovviamente. Yamauchi, dopo un piccolo "test" in cui si narra abbia chiesto al nostro Shigeru di portargli un paio di idee per alcuni nuovi giocattoli e che lui invece ne abbia sfornate una marea, gli affida la posizione di "Artista Capo", posizione di cui tra l'altro l'azienda all'epoca non aveva necessità.

Bisogna però aspettare ancora fino al 1980 perché Yamauchi lo chiami nel suo ufficio chiedendogli "letteralmente" di decidere il destino della compagnia, affossandola definitivamente oppure salvandola dalla bancarotta. Infatti allora la Nintendo (che aveva appena iniziato a muovere i primi passi nell'industria video ludica) era sull'orlo della bancarotta in quanto l'idea di espandersi oltre oceano utilizzando un videogioco che in Giappone aveva riscosso un discreto successo (Radar Scope) si era rivelata un grandissimo flop, lasciando nei magazzini dell'azienda un enorme numero di unità invendute.

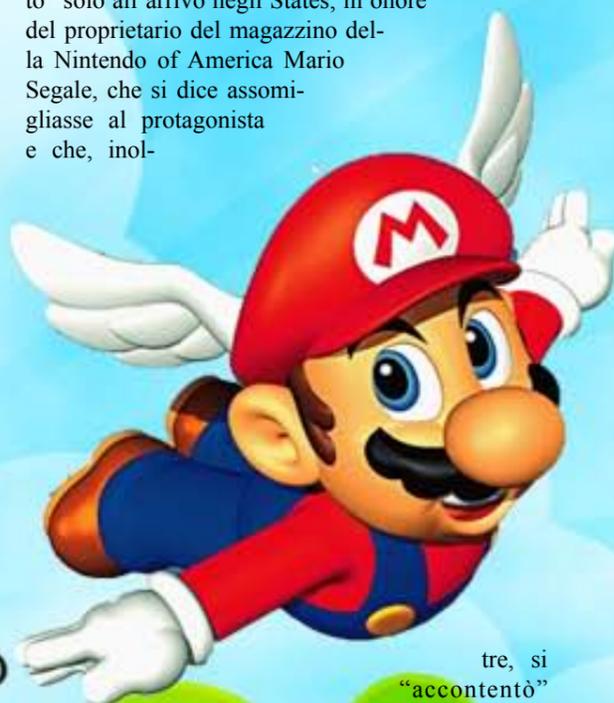
Miyamoto, rimasto già affascinato dalla nascente industria video ludica ai tempi del College, accettò l'incarico di buon grado benché non sapesse assolutamente nulla di programmazione, per questo e per aiutarlo a convertire le unità invendute nel nuovo prodotto, gli venne affidato un team di ingegneri, capitanato da Gunpei Yokoi, successivamente



te noto per aver creato la prima, storica versione “a mattoncino” del Game Boy.

Per l'epoca, il concept che frullava nella mente di Miyamoto (ispirato a classici della letteratura, cinema e animazione come Braccio di Ferro, La Bella e la Bestia e King Kong) era tecnicamente complesso e proibitivo (Miyamoto inizialmente aveva ipotizzato personaggi di diverse dimensioni che interagivano in maniera differente con l'ambiente circostante) o perlomeno lo era dovendo riciclare l'hardware del precedente gioco, ma Miyamoto non si perse d'animo, esasperando con le sue richieste gli ingegneri che aveva a disposizione.

Yokoi e il suo team cercarono così di alleggerire il carico di calcolo del rivoluzionario gioco (fu proprio con questo gioco infatti che Miyamoto ideò il sistema di movimento utilizzando “scale e piattaforme” che successivamente costituirà la base e lo standard per qualche migliaio di altri giochi, dando vita al genere “platform”) ideato dal nostro “eroe”



(fu il primo videogioco mai realizzato in cui il “plot” venne scritto prima della programmazione) utilizzando alcuni “trucchetti”. Come ad esempio di dotare il protagonista di baffi, salopette e cappello per evitare di dover ridisegnare nel già limitato numero di sprite a disposizione per il movimento (due o tre) la bocca, la cintura dei pantaloni e i capelli permettendo così programmatori anche di rendere meno “situazionali” i suddetti sprite così da poterli riciclare più e più vol-

te in diverse situazioni senza troppo sforzo, mentre Miyamoto invece si occupava della colonna sonora utilizzando una piccola tastiera elettronica giocattolo.

Come probabilmente avrete già intuito il protagonista di cui stiamo parlando è proprio Mario (benché all'epoca si chiamasse ancora Jumpman, in quanto il personaggio verrà effettivamente “battezzato” solo all'arrivo negli States, in onore del proprietario del magazzino della Nintendo of America Mario Segale, che si dice assomigliasse al protagonista e che, inol-

tre, si “accontentò” di una promessa di pagamento futuro da parte del presidente della divisione americana della compagnia allora indebitata fino al collo, consentendone in qualche modo la ripresa) mentre il gioco in questione era Donkey Kong (che vide due seguiti diretti Donkey Kong Jr. e Donkey Kong 3) che vedeva il nostro Mario (all'epoca un carpentiere) lanciarsi all'avventura per salvare la bella Pauline dalle grinfie di un perfido scimmione (Donkey Kong appunto).

Il gioco ebbe un enorme successo e così dopo un paio di altri giochi minori (Devil World e Exitebike) venne ricostruito il team Miyamoto-Yokoi che tornò alla carica nel 1983 con Mario Bros, dove fu “regalato” a Mario un fratello (Luigi) e (su suggerimento di Yokoi) alcune abilità sovraumane (come cadere da

altezze spropositate senza danneggiarsi), oltre che la trasformazione da carpentiere a idraulico. Ma fu tra la seconda metà degli anni 80 e i primi anni 90 che Miyamoto lasciò veramente il segno. Nel 1985 diede infatti vita alla sua creazione più famosa. Super Mario Bros che lo vedeva riprendere il concept alla base di Donkey Kong rendendolo più simile alla sua idea originale. Così fece scomparire Luigi, sostituì a Pauline la bella principessa Daisy (rinominata successivamente Peach) e a Donkey Kong il cattivissimo lucertolone Bowser e ridefinì totalmente l'ambientazione creando così il “Toadstool Kingdom” dove saranno ambientati quasi tutti i giochi successivi della saga.

Il gioco, anche grazie alla sua grafica accattivante e decisamente complessa (per l'epoca) ebbe un successo senza precedenti e con le sue 40 milioni di

copie vendute in tutto il mondo il gioco conquistò la posizione di videogioco più venduto di sempre, riuscendo a trattenerla per poco più di una ventina d'anni. Tale successo non solo costrinse a realizzare due seguiti diretti in meno di 4 anni e svariati spin-off (come ad esempio Dr.Mario o Super Mario Land, quest'ultimo inizialmente era un semplice adattamento rivisitato per la console portatile ideata da Yokoi proprio in questo periodo ma successivamente diventò una saga a sé) ma gli permise anche di dedicarsi a svariati progetti personali che teneva nel cassetto da un po' di tempo.

Come ad esempio The Legend of Zelda del 1986 che, al contrario della maggior parte dei videogiochi dell'epoca (come la saga di Mario d'altronde e parecchi altri giochi del maestro Miyamoto) si focalizzava sul gameplay invece che sugli alti punteggi e che all'interno integrava le esperienze di vita dello stesso Miyamoto (egli stesso affermò che la sua principale fonte di ispirazione fu la sua avventura nella caverna durante l'infanzia). Zelda (come spesso viene semplicemente chiamata) integrava un mix di avventura, azione e un certo numero di rompicapo ad un gameplay non lineare e ad un mondo in cui il giocatore potesse identificarsi. “Un giardino in miniatura da poter riporre dentro ad un cassetto.” Come lo definì lo stesso Miyamoto. In ogni caso il giocatore era chiamato a vestire i panni di Link, gio-

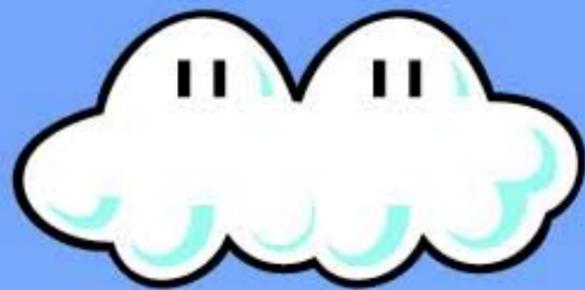


vane eroe chiamato a svelare i misteri della Triforza (una strana e potente reliquia) e a salvare la principessa Zelda (Miyamoto sembra avere un vero feticismo per le principesse in pericolo) dal malvagio Ganon (o Ganondorf, a seconda degli adattamenti) esplorando la mappa, vari dungeons e combattendo contro varie creature

in stile hack'n slash.

Il gioco ebbe grande successo (anche se certamente non paragonabile a quello di Mario) guadagnandosi la posizione di 4° gioco più venduto dell'allora console casalinga a 8bit made in Nintendo (il Famicom o a seconda dell'adattamento, Nintendo Entertainment System, NES, o semplicemente Nintendo).

Durante gli anni novanta arrivò il successore della prima console casalinga dell'azienda (il Super Famicom, SNES etc ...) e parallelamente, mentre con-



tinuava a sfornare titoli per le sue due saghe principali, Miyamoto acquisì sempre più peso all'interno dell'azienda, riuscì comunque così dare vita ad altre saghe minori ma comunque di successo:

F-Zero (un gioco di corse futuristiche che si guadagnò un paio di seguiti) e soprattutto Starfox nel 1993, che fu il primo gioco in 3d realizzato dalla ditta di Kyoto, in cui il giocatore, indossando i panni della volpe antropomorfa Fox McCloud e dei suoi amici dello Starfox Team, doveva pilotare alcune astronavi con il compito di difendere il pianeta Corneria dall'attacco delle truppe di Andross.

La trasformazione di Miyamoto da game-designer a imprenditore continua lentamente ma inesorabilmente nella seconda metà degli anni novanta e con l'arrivo del Nintendo 64 (una delle console più odiate dai programmatori, ma amata dal pubblico) inizia ad essere sempre meno presente sulla scena rimanendo invece dietro le quinte, malgrado ciò però riesce comunque a regalarci alcuni titoli considerati veri e propri capolavori (come ad esempio The Legend of Zelda: Ocarina of Time e il suo seguito The Legend of Zelda: Majora Mask) e a partecipare e produrre altri titoli storici delle saghe da lui create (come Mario Kart 64, Super Mario 64 e Mario Party, quest'ultimo in collaborazione con l'amico Satoru Iwata, presidente degli HAL Laboratories che

diventerà poi CEO della Nintendo al pensionamento di Yamaguchi) tornando pienamente a far mostra del suo genio creativo come Game-Designer però, solo con l'avvento del (ahimè) poco fortunato Game Cube, dando vita al controverso Luigi's Mansion (unico gioco della saga di Mario ad avere l'idraulico dalla salopette rossa presente solo come comparsa) e alla sua saga più particolare: Pikmin.

Pikmin e relativo seguito, pubblicati rispettivamente nel 2001 e nel 2004 ci vedono prendere i panni del Capitano Olimar, un buffo alieno col nasone precipitato su uno strano pianeta popolato da ancor più strani esserini colorati, vagamente rassomiglianti ad un incrocio fra una patata e una carota (i Pikmin appunto) che, sotto, il suo comando lo aiuteranno a recuperare i pezzi e (successivamente) ricostruire la sua astronave in una sorta di strano connubio fra Lemmings e un gioco strategico.

Si allontana poi ulteriormente dallo sviluppo attivo in seguito alla promozione a Capo del reparto Ricerca e Sviluppo (diventando così di fatto la persona più importante all'interno dell'azienda dopo Iwata) dedicandosi ai progetti che porteranno alla creazione del Nintendo DS e del Nintendo Wii, tornando poi "alle origini" nel 2006, realizzando il videogioco che portò il Nintendo DS in vetta alla classifica vendite delle console portatili, posizione che la console detiene tutt'ora: Nintendogs.



Ispirato da Pikku, il suo amatissimo Shetland Collie, e seguendo l'esempio originati dai vecchi Tamagotchi e di

giochi che simulano la vita come The Sims, Nintendogs sfrutta tutte le potenzialità della piccola console Nintendo per far vivere al giocatore l'esperienza di allevare, curare e addestrare un cucciolo di cane, riscuotendo un enorme successo fra i bambini e le ragazze e originando una marea di cloni e giochi simili.

Arriviamo finalmente al presente dove, alla soglia dei sessant'anni, Miyamoto risulta impegnato nello sviluppo della console che succederà la Wii (la Wii U), partecipa alla realizzazione di un alcuni seguiti (gli ultimi capitoli di Zelda e Mario usciti e Pikmin 3 e Luigi's Mansion 2 che invece devono ancora vedere la luce), lavora ad un titolo segreto ancora ignoto, è un allevatore semi-professionista di cani ma, soprattutto, è il membro principale della cosiddetta

"Commissione Mario" che valuta tutte le proposte di giochi in cui dovrebbe comparire il nostro idraulico preferito (controllandone minuziosamente anche l'aspetto) in modo che sia coerente col "canon" del personaggio (un po' come i nostri ammiragli ihh ^_^) e si dice anche che sia particolarmente rigido in merito.

Insomma, Shigeru Miyamoto è di sicuro un personaggio particolare (uno dei suoi hobbies consiste nel misurare "ad occhio" le dimensioni delle cose che ha



intorno per poi verificare l'esattezza della misura con un metro che ha sempre con se) ma che di sicuro con le sue opere è riuscito a guadagnarsi abbastanza successo da essere citato due volte dal Times (come uno dei "100 uomini

asiatici più influenti di sempre" e fra gli "Eroi Asiatici degli ultimi 60 anni" al fianco di Madre Teresa e Mahatma Gandhi) che con le sue idee ha influenzato e probabilmente influenzerà un'intera generazione e, personalmente, non vedo l'ora di vedere cosa riuscirà ad inventarsi in futuro questo pazzo giapponese dall'aria stramba.



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...

Deep Space 18

MULTINATIONAL INSTALLATION
COMMISSIONED STARDATE 58243.83 - BAY
IDRAN SECTOR - GAMMA QUADRANT

Praetrix Killin - president Valentino Suffritti - Captain

STARNAVY COMMAND

Fleet Adm. Kunga

Adm. Bredi

Adm. Bryde

Adm. Aubrey

Adm. Bergman

STARFLEET COMMAND

Fleet Adm. Raistlin

Fleet Adm. Nogumi

Adm. Bryde

Adm. Aubrey

Adm. Bergman

Ad maiorem rei memoriam

pensavate che creare un pianeta
fosse difficile? poveri illusi...



Questa volta per colpa del nostro coordinatore mi sono infilato ben bene in questo oscuro programma chiamato Gimp.

È gratuito, è carino ma se avete l'occasione trovate Photoshop e tutto vi sembrerà più facile.

Bene... dopo lo sfogo giornaliero contro Gimp veniamo a noi.

Abbiamo deciso di insegnarvi a costruire delle targhe ricordo per le vostre navi... il perchè non lo so però vi insegniamo lo stesso!

Fare una targa è un po' laborioso ma non difficile, questa volta avremo bisogno di alcuni file da scaricare da internet... tutto gratuito naturalmente, ma sono cose necessarie per fare le targhe come si deve. Sul forum troverete il link dove poter scaricare tutti i file che utilizzeremo per il tutorial ma come vedrete alcune cose potranno essere scelte direttamente da voi per dare alla targa l'aspetto che desiderate.

La cosa fondamentale da scaricare è un plug-in necessario a fare l'effetto intaglio delle parole e soprattutto il font di star trek. Ambedue i file sono gratuiti e dovranno essere installati sul pc prima di iniziare.

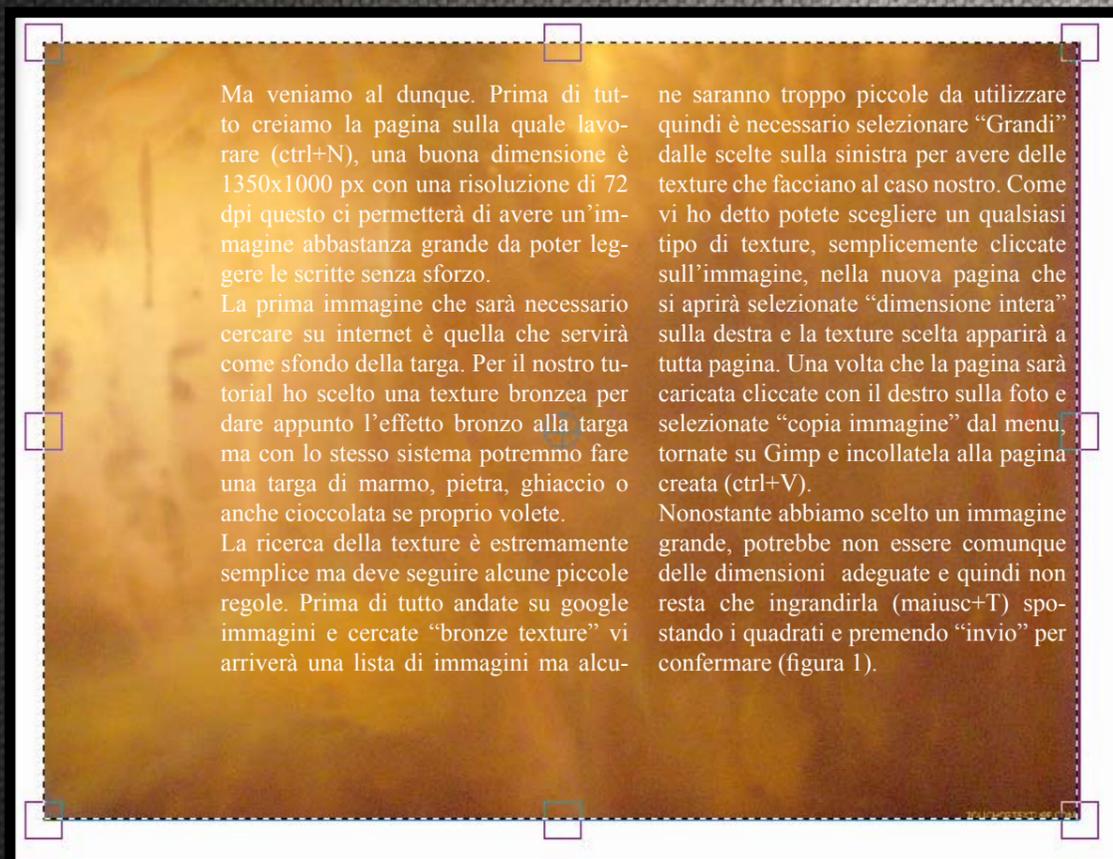
Il font (o stile di carattere) può essere scaricato facilmente dal sito della Tal Shiar www.talshiar.org/Fonts/ (i romulani sono sempre ben attrezzati) quello che io ho scelto è FederationBold ma potete usarne uno a vostro piacere. Una volta scaricato cliccate col destro sul file e troverete "installa".

Per quanto riguarda il plug-in dovrete andare sul sito di Gimp e scaricare "layerfx.scn" da <http://registry.gimp.org/>

files/layerfx.scn. Una volta scaricato dovrete spostarlo nella directory "C:\Program Files\GIMP-2.0\share\gimp\2.0\scripts" e solo dopo potrete aprire Gimp.

La procedura non è complicata comunque sul forum saremo pronti a chiarirvi ulteriori dubbi.

Siete riusciti a seguirmi fin qui? Bene adesso arriva il bello!



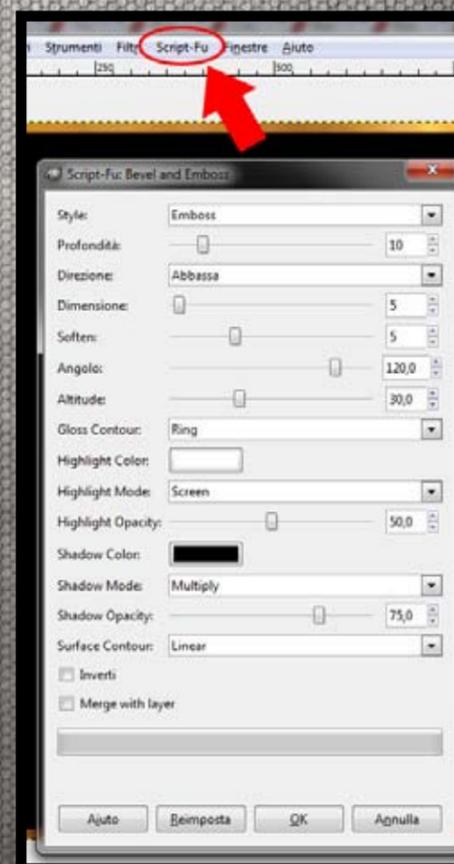
Ma veniamo al dunque. Prima di tutto creiamo la pagina sulla quale lavorare (ctrl+N), una buona dimensione è 1350x1000 px con una risoluzione di 72 dpi questo ci permetterà di avere un'immagine abbastanza grande da poter leggere le scritte senza sforzo.

La prima immagine che sarà necessario cercare su internet è quella che servirà come sfondo della targa. Per il nostro tutorial ho scelto una texture bronzea per dare appunto l'effetto bronzo alla targa ma con lo stesso sistema potremmo fare una targa di marmo, pietra, ghiaccio o anche cioccolata se proprio volete.

La ricerca della texture è estremamente semplice ma deve seguire alcune piccole regole. Prima di tutto andate su google immagini e cercate "bronze texture" vi arriverà una lista di immagini ma alcu-

ne saranno troppo piccole da utilizzare quindi è necessario selezionare "Grandi" dalle scelte sulla sinistra per avere delle texture che facciano al caso nostro. Come vi ho detto potete scegliere un qualsiasi tipo di texture, semplicemente cliccate sull'immagine, nella nuova pagina che si aprirà selezionate "dimensione intera" sulla destra e la texture scelta apparirà a tutta pagina. Una volta che la pagina sarà caricata cliccate con il destro sulla foto e selezionate "copia immagine" dal menu, tornate su Gimp e incollatela alla pagina creata (ctrl+V).

Nonostante abbiamo scelto un'immagine grande, potrebbe non essere comunque delle dimensioni adeguate e quindi non resta che ingrandirla (maiusc+T) spostando i quadrati e premendo "invio" per confermare (figura 1).



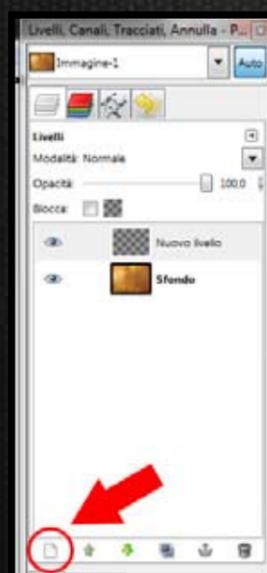
Adesso possiamo usare il nostro plug-in. Nel menù in alto è apparsa la scritta "Script-fu" con il menù "Layer effects" selezioniamo "Bevel and Emboss" con i parametri della "figura 4" e premete ok.

Sono apparsi 2 nuovi livelli e se togliete il simbolo dell'occhio alla sinistra del nostro "Riquadro" noterete che adesso la nostra immagine ha un incavo (lasciatelo pure invisibile o cancellatelo se volete).

Fase due, creiamo un nuovo livello sopra a tutti gli altri sempre trasparente, premiamo R e facciamo un nuovo rettangolo con spigoli arrotondati di raggio 15, posizione 25 e 25 px e dimensioni 1300x950 px ed infine coloriamolo di nuovo di nero con ctrl+, chiamando questo nuovo livello "Riquadro 2". Di nuovo torniamo su "Bevel and Emboss" e cambiamo solo la direzione in "Alza" lasciando tutto il resto come l'abbiamo settato in precedenza. Così facendo (se togliete l'occhio dal livello "Riquadro 2" lo vedrete) la nostra placca di metallo è tornata di nuovo su formandovi visivamente una sorta di scanalatura.

Nuovo livello stessa procedura questa volta lo chiamiamo "Cerchi" perché andremo a formare dei piccoli cerchi agli angoli della targa. Per fare questo premiamo E che corrisponde allo strumento di selezione ellittica nel menù strumenti e facciamo un cerchio a caso e gli daremo le dimensioni di 30x30 px e lo posizioniamo a 40 e 40 colorandolo poi di nero. Creiamo un nuovo cerchio dimensione 30x30 px e posizione 1280 e 40 e coloriamolo. Il terzo cerchio sempre 30x30 px posizione 40 e 930 nero anche questo ed infine l'ultimo 30x30 posizione 1280 e 930 e coloriamo anche l'ultimo.

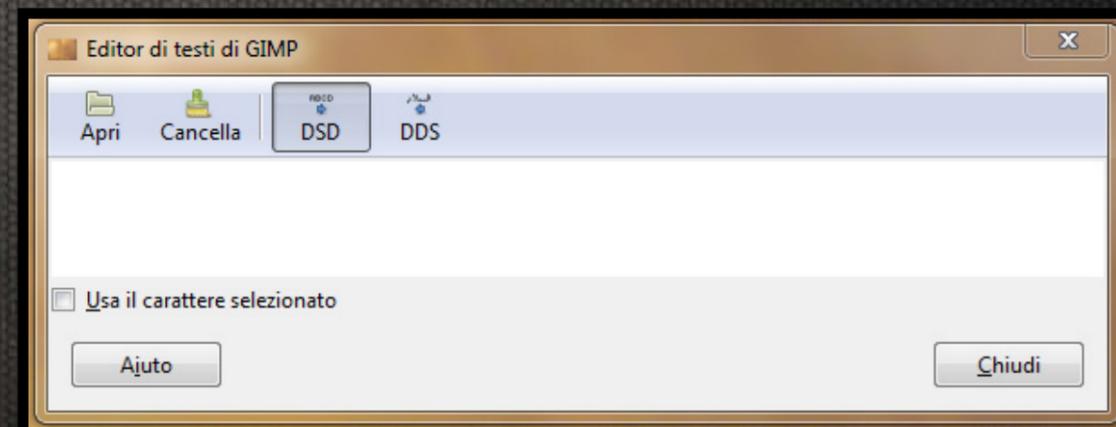
Torniamo su "Bevel and Emboss" e rimettiamo la direzione "Abbassa" lasciando tutti il resto com'è e premiamo ok... togliendo l'occhio dal livello "Cerchi" avremo la nostra targa completa dei punti in cui la piastra viene fissata al muro.



Bene il primo passo è stato fatto e ora dedichiamoci alla costruzione della targa. Creiamo un nuovo livello premendo sul tasto apposito nella parte bassa della finestra dei livelli (figura 2) controllando che sia selezionato come tipo di riempimento "trasparenza",



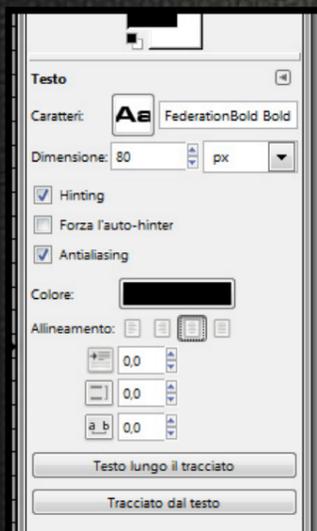
scegliamo lo strumento di "selezione rettangolare" premendo (R) e creiamo un rettangolo (non importano le dimensioni). Adesso nella lista delle opzioni apparse premendo R (figura 3) troviamo una serie di opzioni tra cui "spigoli arrotondati" settiamo raggio 15 (che darà l'arrotondamento agli angoli), posizione 15 e 15 px (per centrare il rettangolo nel foglio) e dimensioni 1320x970 px (per farlo poco più piccolo della nostra immagine di base), adesso con (ctrl+,) coloriamo la selezione di nero e confermiamo il tutto con "invio" (se non si colora di nero è perché non avete i colori di default selezionati, potete riportarli alla versione base premendo i due piccoli rettangolini, uno bianco e uno nero, posti nell'area degli strumenti). Doppio click sul nome "Nuovo livello" nella finestra Livelli e chiamiamolo "Riquadro"



Nuovo livello sempre trasparente qui inseriremo il nome della nostra nave. Premiamo T e clicchiamo col mouse in un punto qualsiasi dell'immagine. Una volta rilasciato il tasto si aprirà l'editor di testo (figura 5) e nella finestra scriviamo il nome della nave.

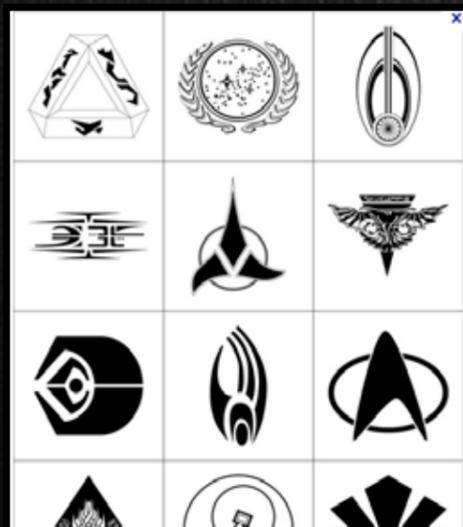
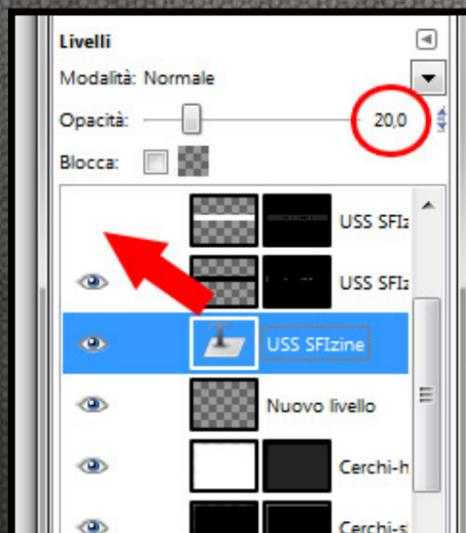


Prima di premere su “chiudi” dobbiamo però trascinare i piccoli quadrati agli angoli del testo verso i lati sinistro e destro dell’immagine, questo servirà per centrare la scritta all’interno dell’immagine (figura 6) e premiamo “chiudi”.

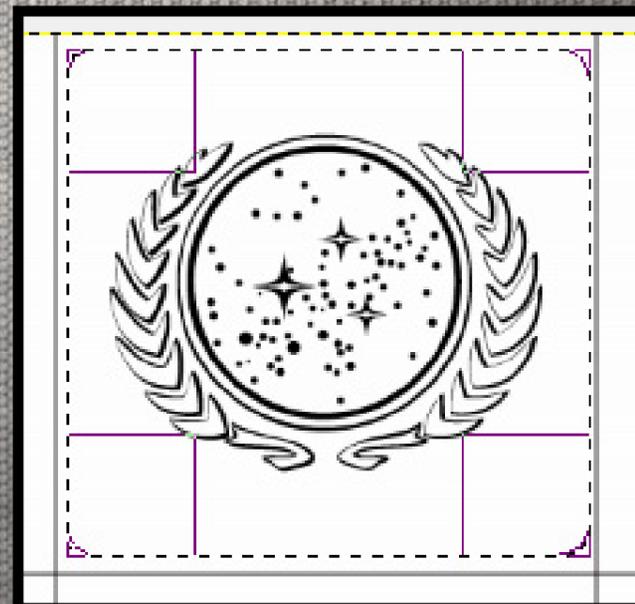


Sulla sinistra si sono aperte una serie di opzioni quindi settiamo i parametri come in figura 7. Infine premiamo M e spostiamo la scritta dove meglio ci aggrada.

Di nuovo torniamo su “Bevel and Emboss” e premiamo subito ok perché abbiamo già i settaggi pronti. Questa volta però invece di togliere l’occhio dal livello della scritta cambiamo l’opacità intorno al 20% e togliamo invece l’occhio dal livello sopra con la riga bianca (figura 8)



Adesso viene una parte un po’ complicata ma niente paura... torniamo su google e nelle immagini scriviamo “starfleet symbol” e nelle opzioni di ricerca mettiamo “grandi” e sotto ancora “bianco e nero” la prima immagine che apparirà dovrebbe essere quella in figura 9. A noi servirà il simbolo della federazione ma dovremmo per forza staccarlo dal resto dei simboli. Premiamo sulla destra su “dimensione intera e una volta aperta l’immagine clicchiamo col pulsante destro del mouse e selezioniamo copia immagine. Torniamo su Gimp e apriamo un nuovo file (ctrl+N) la dimensione è ininfluente basta che il logo che ci serve sia visibile e incolliamo con ctrl+V.



Adesso premiamo su R e creiamo un rettangolo attorno al logo di starfleet (figura 10) e con ctrl+X tagliamo via il logo dal resto dell’immagine.

Chiudiamo pure questa immagine che non ci serve più (ctrl+W) senza salvare e torniamo sulla nostra targa. Creiamo un nuovo livello trasparente e incolliamo l’immagine in memoria con ctrl+V ed infine clicchiamo in un punto qualsiasi dello schermo per fondere l’oggetto con il nostro livello e lo chiamiamo “Logo”

Come vedete la parte bianca è di troppo. Premiamo Maiusc+O e premiamo sul bianco del logo. Automaticamente verrà selezionato tutto il bianco dell’immagine. Premiamo Canc (o Del) sulla tastiera e cancelliamo la parte selezionata. Premiamo di nuovo R e poi col mouse in un punto qualsiasi per togliere la selezione.

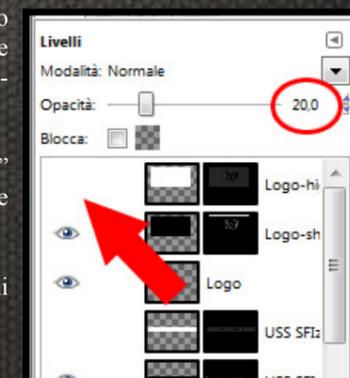
Adesso, mentre abbiamo ancora R selezionato creiamo un rettangolo attorno al logo, premiamo Maiusc+T e ingrandiamo un po’ il logo. Infine premiamo sullo schermo per togliere la selezione.

Di nuovo torniamo su “Bevel and Emboss” e questa volta cambiamo Dimensione a 2 e Soften 2 e premiamo ok, andiamo su il livello “logo” e settiamo l’opacità al 50%, infine togliamo il livello più alto con il rettangolo bianco (figura 11).

Abbiamo creato la nostra targa. Con lo stesso sistema di “effetto scavato” possiamo aggiungere altre scritte come ad esempio il numero di serie della nave e il motto...

So che non è facile questa volta ma se seguite piano piano le istruzioni riuscirete a ricreare la vostra targa personalizzata...

Alla prossima avventura!



HOLODECK

Alla scoperta dell'universo videoludico



Star Trek Online

è diventato free to play.
preparatevi a essere assimilati,
la resistenza è inutile...



Quando ho preso in mano per la prima volta il gioco, non mi aspettavo certo di avere la perfezio-

ne. L'universo trek è costruito soprattutto sull'idea di un mondo migliore, un mondo nel quale tutte le specie dell'universo possano convivere in pace ed armonia "scoprendo nuovi mondi e nuove civiltà"... difficile far piacere un gioco dove non ci sia azione (e anche i telefilm senza klingon, borg e romulani sarebbero stati un po' più monotoni), quindi installando il gioco mi aspettavo l'azione. Oltretutto, un altro fattore difficile da ricreare era il riprodurre l'interazione che si forma fra gli ufficiali del ponte della nave basato su rispetto, amicizia e amore... permettere che più utenti gestissero una sola nave non era attuabile. Immaginate la difficoltà nel ritrovarsi tutti gli stessi giorni alla medesima ora per giocare insieme... no la cosa non si poteva fare, era logico che ogni giocatore dovesse essere il capitano della sua nave.

Quindi sono partito per questa nuova avventura senza aspettarmi la perfezione ma sperando solo di avere la piacevole sensazione di respirare l'aria della serie tv... parte la sigla ed "engage".

La creazione del personaggio è ormai diventata un classico. All'inizio si sceglie la carriera fra ingegneria, scienza e tattica, ognuna di esse offre dei vantaggi e una specializzazione in gioco. Gli ingegneri sono specializzati in riparazioni e quindi sono perfetti nel attirare il fuoco nemico perchè possono sopportare molti danni, poi ci sono gli scienziati esperti nel curare il proprio equipaggio ed infine i tattici che sono quelli che puntano le proprie abilità sul

danneggiare le navi avversarie. Poi è la volta della razza. Qui possiamo sbizzarrirci, ci sono 14 razze (umani, vulcaniani, andoriani, boliani... tutte le razze più conosciute sono presenti e ben caratterizzate, ci sono persino i caitiani e i klingon ma sono giocabili solo se comprati) ma possiamo anche creare una nostra razza personalizzata.

Scelta la razza si passa ai tratti e qui le cose si fanno complicate... all'inizio non avremo la più pallida idea di cosa sia più utile per il proprio personaggio e quindi la cosa migliore è tenere i tratti di default.

Ed eccoci alla parte migliore, la costruzione del viso... ci possiamo accontentare delle varianti già presenti ma premendo sul tasto "advanced" possiamo sbizzarrirci nel creare il volto che più ci piace (con un po' di pazienza possiamo riprodurre molto fedelmente il nostro stesso viso) e la stessa cosa la si può fare per il resto del corpo.

Per finire possiamo costruirci la nostra divisa della flotta abbinando colori e abiti a nostro piacere fino a creare una divisa unica, oppure possiamo scegliere le divise della serie originale, di next generation o persino del "mirror universe" (anche se è a pagamento) e terminiamo il tutto con il nome del personaggio e della nave stellare... e si parte!

Il tutorial iniziale è semplice: sei un guardiamarina e sei l'unico non impegnato durante un attacco Borg e quindi sei la scelta perfetta per una missione... devi salire sulla USS Khitomer e aiutare il medico olografico a curare i feriti. Semplice anche se nel mezzo ad un attacco Borg, ma le cose si complicano via via e il povero guardiamarina si ritrova presto nel mezzo del combattimento. Ma sorpresa! Piano piano i vostri su-

periori vi daranno incarichi che vi durranno fino ad una sala teletrasporto e infine a bordo di una nave stellare (quella a cui avete dato il nome alla creazione del personaggio), portandovi dietro un sopravvissuto della Khitomer, lo stesso che, con voce un po' titubante, vi informa che siete il più alto in grado in quel momento e di conseguenza il capitano.

Ed ecco il brivido che vi assale... la vostra nave stellare, nemmeno Kirk è riuscito ad averne una così in fretta!

E così inizia il secondo tutorial nel quale impariamo a guidare la nostra nave stellare (cosa non semplice dato che fra guidarla, sparare e usare i vari bonus ben presto avrete bisogno di svariate mani a vostra disposizione) attraverso una serie di missioni che passano dal semplice recupero di feriti dalle navi danneggiate fino a veri e propri assalti a sfere borg già danneggiate dagli attacchi della flotta e lasciate indietro per essere finite dalle navi come la nostra.

Alla fine, un ammiraglio vi chiama e vi informa che avete fatto uno splendido lavoro e che vi siete meritati la bagnarola.

Fine del tutorial e ovazione generale dei membri dell'equipaggio che non hanno idea di quanti danni può fare un guardiamarina che diventa all'improvviso capitano.

A questo punto parte il gioco vero e proprio. Ci sono 3 tipi di missioni: missioni di pattuglia nelle quali dovrete controllare che klingon, romulani o altro lascino in pace i pianeti

federali e le missioni di esplorazione durante le quali vi sarà assegnato un settore di spazio inesplorato e vi potrebbe capitare di tutto (una volta ho dovuto scansionare delle piante su un pianeta... tutto qui solo scansionare delle piante!). Il bello delle missioni di esplorazione è la generazione casuale della missione, del sistema nel quale entrate e del pianeta sul quale eventualmente scendete. Non ne troverete mai uno uguale all'altro.

Per finire il terzo tipo di missioni che vengono chiamate episodi. Praticamente avrete una story line da seguire che vi porterà da un settore all'altro fino ad una conclusione passando fra una serie di missioni emozionanti (in uno degli episodi vi troverete a parlare con un famoso sasso bucato che porta la gente in giro nel tempo fino a incontrare una vecchia amica...).

Oltre questo ci sarà da gestire la nave e l'equipaggio. Vi ricordate che avevamo un solo ufficiale sul ponte? Bene alcune missioni vi permetteranno di aggiungere altri ufficiali in maniera da riempire tutte le postazioni importanti e che, come nei telefilm, faranno parte della vostra squadra di sbarco.

Ognuno avrà le sue abilità che vi aiuteranno sia nello spazio che a terra e voi potrete addestrare i vostri ufficiali aumentando le capacità con punti esperienza che vi vengono assegnati per aver concluso una missione.

Per finire avrete la possibilità non solo di avere nuove navi, ma anche di potenziarle con le varie cose che trovate durante le missioni.

Insomma chi ama Star Trek a mio parere non può non farci un giro anche solo per visitare l'accademia della flotta stellare o le spiagge di Risa... o per trovarsi davanti un immenso cubo borg mentre una voce spettrale vi informa che la resistenza è inutile.



PIN UP

Le donne di Star Trek



Seven of Nine

Jeri Ryan

22 febbraio 1968

Munich, West Germany