

Guida ufficiale del mud

Versione 2.2
Ultimo aggiornamento 27/07/08

Divine Conflict il conflitto divino



CREDITS:

Guida realizzata da **Jashugan** per il mud ideato e creato da **Storm**. La prima scaletta con suddivisione degli argomenti è stata ideata da **N1gh7mar3**. La guida, è stata rivista ed aggiornata completamente da **Azrath** e riadattata per il nuovo mud.

Indice

Prefazione

Introduzione

Capitolo zero

0.1 Cos'è un mud

0.2 Il gioco di ruolo

0.3 Glossario

0.4 I clients

0.5 Quickstart: un primo giro sul mud

Capitolo I

1.1 Creazione del personaggio

1.2 Le statistiche e lo score

1.3 IL PROMPT

Capitolo II

2.1 Comandi base

2.2 Interagire con gli oggetti

2.3 I mobili: (furniture)

2.4 Il sistema monetario

2.5 I negozi

2.6 Lasciare il gioco

Capitolo III

3.1 La comunicazione

3.2 Gli Auto-command

3.3 Social e emote

Capitolo IV

4.1 livelli e xp

4.2 valori che cambiano

4.3 pratica ed allenamento

4.4 Skill e spell, introduzione veloce

Capitolo V

5.1 Aree e wilderness: il movimento

5.2 Le cavalcature

5.3 I gruppi

Capitolo VI

6.1 Skill e spell: il sistema in percentuale

6.2 La magia: la mana

Capitolo VII

7.1 Il combattimento: Va, Vd e Vp

7.2 Gli HP

7.3 Armi e abilità nel loro uso

7.4 La magia in combattimento

7.5 Le formazioni

7.6 La morte: lo spirito

Capitolo VIII

8.1 Il pkilling e il Pstealing

Capitolo IX

9.1 La personalizzazione

9.2 Punti creazione e Px

Prefazione

Lo scopo di questo lavoro è quello di guidare un nuovo giocatore di Divine Conflict (in seguito il nome sarà abbreviato per comodità in DC), aiutandolo a fare i primi passi in un mondo fantastico cercando, gradualmente, di fornire tutte le informazioni necessarie per fugare ogni dubbio sul sistema di gioco.

La guida è particolarmente indicata per tutti coloro che non hanno mai giocato su un mud e che vogliono avvicinarsi a questo modo di fare RPG sulla rete.

Spesso quando s'inizia a giocare s'incontrano notevoli difficoltà: sarà difficile orientarsi, immedesimarsi nel gioco e così via; ma l'importante è non scoraggiarsi perché si riuscirà ad avere una perfetta padronanza del gioco in breve tempo. Questa guida nasce proprio per consentire ad un novizio di imparare tutto quello che serve per giocare in pochissimo tempo. Per questo ho cercato di rendere l'esposizione dei concetti chiara e comprensibile (spero di esserci riuscito ^__^).

Nel corso della lettura saranno mostrati numerosi comandi: saranno tutti scritti in lettere maiuscole per distinguerli meglio dalle altre informazioni (questo chiaramente non significa che voi dobbiate digitarli in maiuscolo). Siccome DC offre la possibilità di giocare usando sia i comandi originali in lingua inglese sia quelli in italiano, alla destra d'ogni comando sarà sempre presente l'analogo italiano tra parentesi. Molti comandi richiedono la specificazione di un argomento o campo subito dopo di essi; tali argomenti saranno allora esposti tra i simboli < > (tali simboli servono solo per racchiudere il tipo di argomento su questa guida e non vanno digitati mentre si gioca). Ricordo inoltre che i comandi e gli argomenti possono essere abbreviati digitando solo le prime lettere delle parole.

Se trovate imprecisioni potete segnalarmi l'errore, così provvederò ad effettuare una correzione nella nuova versione di questo file.

Buona lettura.

Jashugan, Mashine Klatsh Master

Introduzione

(scritta da Lejha)

La Creazione

Sembrava tutto così strano, era nuda raggomitolata in un angolo accanto alla fredda parete di roccia umida.

Allungò un braccio osservandone l'appendice; aprendo e richiudendo la mano ne studiava quasi stupita le lunghe ed affusolate dita.

Tutto intorno a lei era così strano, così nuovo, così vuoto.. Le pareti grigie di roccia avevano centinaia di venature argentee così fitte ed arzigogolate che per qualche istante vi si perse con la mente. Una strana sensazione di incompletezza l'affliggeva, una morsa le attanagliava lo stomaco e sentiva freddo, un freddo mai provato, mai sentito, era nuovo il contatto con quella pietra così totalmente disanimata. Rimase a terra portando le sottili membra ad abbracciare le ginocchia, nascondendo il volto in esse, strizzò gli occhi quasi concentrandosi, cercando di scaldarsi, cercando di svegliarsi da questo orribile incubo, cercando il resto di se stessa; pianse a lungo.

Scoppiò in una risata argentina osservando la reazione di quel disgustoso essere, così solo, impaurito, sperduto in quella realtà tanto cruda; non avrebbe mai pensato che la cosa la divertisse a tal punto. Increspando le labbra in un sorriso di pura soddisfazione allontanò il suo sguardo interiore da quella patetica figura preoccupandosi frivolamente del suo aspetto e, come se nulla fosse accaduto chiuse gli occhi. Quando li riaprì era al cospetto di Alila .

“ Come va sorella?”

Chiese camminando avanti e indietro in quello spazio immensamente illuminato, passando le affusolate dita sulle pareti dall'aspetto evanescente che però, al tatto, erano incredibilmente lisce, come rivestite della più pura tra le sete. Assottigliò gli occhi infastidita da quella luce dorata, intensa, calda e avvolgente che tanto differenziava questo luogo dalla sua adorata fredda, dura, oscura dimora. L'alta sagoma femminile piegò lentamente il capo e Lejha si sentì osservata da lei, sebbene, circondata da quella luce tanto intensa non riuscisse a scorgerne i

lineamenti, la figura additò con rabbia la sorella.

“Sei una scellerata, non ti rendi conto di quello che hai fatto!”

Esclamò la voce morbidamente severa mentre la sagoma stessa di questa vibrava di energia, sembrando quasi sul punto di esplodere.

Con calma irritante la sottile figura scura si avvicinò alla sorella, portando con un lento gesto un dito a sfiorare le labbra nell’osservare con palese divertimento quell’essere solitamente dolce e pacato risplendere in mezzo a quel fuoco d’ira.

Alila allargò improvvisamente le braccia e la luce si spense, Lejha annuì impercettibilmente osservando gli occhi della sorella fiammeggianti di rabbia.

“ Beh... quella cosa...”

Disse arricciando il naso.

“ Era scomoda anche a te... Smettila con questo tuo tedioso senso della giustizia. del dovere e dell’equità... quella cosa”

Si interruppe sgranando gli occhi nel fissare Alila con aria eloquente poi, in un sussurro sibilante aggiunse:

“Sarebbe divenuta la nostra rovina.. Dovresti, invece di sentirti offesa, essermene grata...”

Le strizzò l’occhio prima di scoppiare in una risata carica di appagamento. Con un secco movimento del capo Alila indicò la parete bronzea, liscia, davanti a sé, improvvisamente questa cominciò a vibrare, poi, lentamente, sinuosamente prese un aspetto liquido, immateriale, venne percorsa da piccole onde infine tornò piatta ma ora illuminata di una luce innaturale.

Lejha si avvicinò alla parete con aria annoiata e piegandosi verso di essa ne osservò l’interno.

“Carino non ti pare?”

Aggiunse poi ironicamente.

L’interno di quella sorta di specchio d’acqua rifletteva sì un’immagine ma non quella della Dea del Chaos; un immenso spazio era sorto dal nulla, un luogo simile a quello abitato dagli Dei. La particolarità era costituita da quei piccoli insulsi individui, spaesati, disperati che vagavano in quelle terre. Lejha sorrise verso la sorella scostando lo sguardo da quello strano spettacolo.

“Formiche disperate per la semplice presenza di un ramoscello ad interrompere il loro percorso, ridicoli!”

Sorrise amabilmente ad Alila poi si volse abbracciandosi le spalle scomparendo nel nulla seguita dal riecheggiare di una risata femminile .

L’Equilibrio rimase ad osservare il punto dal quale Lejha era sparita, con un grido esasperato diede sfogo a tutta l’energia accumulata in quella breve conversazione. La grande luce carica di energia fece tremare tutto attorno a lei.

Si alzò in piedi di scatto e corse verso gli altri esseri che parevano ammassati contro le pareti in mucchi di carne viva.

Il boato fu enorme, la terra tremò, si spezzò, l’acqua coprì la terra, la terra prevalse sull’acqua, rocce acuminata squartarono il terreno e si innalzarono verso il regno

degli Dei; altre incominciarono a vomitare lava, che a causa del contatto con la pioggia che cadeva copiosa in ogni dove si solidificava in superficie, mantenendo però, sotto il primo strato, un calore terrificante che sembrava voler bruciare la vita stessa.

Osservò quello spettacolo basita, sconcertata, abbracciandosi a chiunque le stesse vicino.

Il paesaggio era mutato, non più liscio e luminoso come la dimora divina, era il parto orrendo dell'alterazione dell'Equilibrio causata dalla prevaricazione del Caos.

*

Narra la leggenda che Il Caos distrusse ciò che l'Equilibrio contemplava e ammirava in quanto perfetto.

I frammenti di questo crearono un mondo parallelo a quello degli Dei, dimorato da parte di quella essenza completa: i mortali.

Essi non avevano coscienza e come animali spaventati si trascinarono in quella nuova realtà abbracciandosi nella vana speranza di ricongiungersi e di trovare la perdita completezza.

L'alterazione dell'Equilibrio per via della nefasta azione del Caos distrusse l'armonia e rivoluzionò il paesaggio di quel nuovo mondo che appariva orribile e spaventoso.

L'Equilibrio volle riportare l'ordine in queste terre ormai distaccate dal regno Divino ma ancora necessarie per ripristinare la perfezione.

Donò ai mortali la coscienza perché non vivessero nel Caos più totale, ma questa fu un'arma a doppio taglio in quanto perse il totale controllo su di essi.

-= Divine Conflict =-

Capitolo zero

0.1 Cos'è un mud

La parola Mud è l'acronimo di Multi User Dungeon, un gioco di ruolo in multi-utenza rigorosamente testuale. I primi Mud sono nati in America riscuotendo un certo successo e coinvolgendo tantissimi giocatori in tutto il mondo; negli ultimi anni sono sorti i primi mud italiani che hanno finalmente offerto la possibilità di giocare anche a coloro che non padroneggiano la lingua inglese.

Generalmente questi giochi on-line si sviluppano su un tema specifico che ne definisce l'ambientazione: nella maggior parte dei casi troviamo mud fantasy o di fantascienza (come quelli ispirati a saghe come Star Wars o Star Trek), molti poi sono ispirati ai mondi immaginari creati da famosi scrittori.

Una volta entrati su un mud creiamo (generalmente attraverso una procedura guidata) un personaggio che sarà il nostro "ego" virtuale: con questo possiamo interagire con i personaggi degli altri giocatori e muoverci in un mondo virtuale ricco di descrizioni. Va sottolineata l'importanza delle descrizioni in quanto il gioco è testuale; quindi per avere una idea del contesto nel quale ci si trova bisogna leggere quello che viene visualizzato.

0.2 Il gioco di ruolo

Cos'è un gioco di ruolo? Semplice: si tratta di un gioco nel quale si "recita" un ruolo ben preciso che dipende dalle caratteristiche del personaggio che si gestisce.

I mud sono in genere una sorta di videogiochi ma DC si avvicinerà molto ad un vero gioco di ruolo in stile fantasy. Il giocatore dovrà quindi imparare ad immedesimarsi nel proprio personaggio in modo da creare insieme agli altri una atmosfera fantastica. Per fare ciò bisogna imparare (giocando) gli usi ed i costumi della propria e delle altre razze (DC offre la scelta tra sei razze) e soprattutto a comportarsi in modo tale da non rovinare l'atmosfera (questo si fa fin dalla scelta iniziale del nome da usare, che deve essere adatto all'ambientazione... quindi non usate nomi tipo Topolino o Geppetto...).

0.3 Glossario

Ecco alcuni termini che sentirete spesso usare e che è meglio conoscere subito:

- Client: programma usato per collegarsi ad un mud;

- Hp (o Pf): sta per Hit points (o Punti ferita) e rappresentano la capacità di subire danni dal personaggio; se il numero di Hp nel corso di un combattimento (o per altre cause come per avvelenamento e così via) dovesse scendere al di sotto di zero si va incontro alla morte;
- Mana: è l'energia magica insita nel corpo di un personaggio o mob e rappresenta quindi la sua possibilità di lanciare incantesimi (gli incantesimi hanno un costo di lancio in punti mana, quindi avere più mana consente di lanciarne di più nel corso di un combattimento);
- Mob: abbreviazione di mobile, con questo termine vengono indicati in OFF RPG le creature che popolano il mondo del mud; i mob non comprendono i giocatori e sono generalmente controllati da dei programmi appositi (i Mob program) che ne regolano il comportamento;
- Mv: abbreviazione con cui si indicano i punti movimento;
- Pg: sta per personaggio;
- RPG/GDR: role playing game/gioco di ruolo;
- Va, Vd e Vp: valore di attacco, di difesa e di protezione (illustrati nel paragrafo 7.1);
- Xp o Px: experience points (punti esperienza), sono quei punti che se accumulati consentono di migliorare il proprio personaggio (salendo di livello e acquisendo nuove abilità).

0.4 I clients

Per giocare su un Mud bisogna avere un programma adatto (client). Si potrebbe usare un qualsiasi programma che consenta collegamenti telnet ma un buon client offre una serie di funzioni (possibilità di creazione di alias e triggers, automapper, visualizzazione della grafica ANSI) che ci semplificano la vita nella gestione del nostro personaggio. Per ogni sistema operativo esistono vari clients che possono avere funzioni più o meno avanzate; molti sono shareware e possono essere facilmente scaricati dalla rete (alcuni li trovate già sul sito ufficiale di DC).

Alcuni clients:

- Zmud: il miglior client per il sistema operativo Windows, ne esistono varie versioni reperibili dal sito ufficiale. (<http://www.zuggsoft.com/zmud>);
- Bmud 0.4: unico client decente per Linux ma è ancora incompleto.

0.5 Quickstart: un primo giro sul mud

Ora che abbiamo un client adatto colleghiamoci al mud! Per collegarsi a DC bisogna configurare il programma inserendo l'indirizzo del mud stesso; i passi da fare sono:

- Inserire l'indirizzo del mud: divineconflict.mud.it
- Completiamo inserendo nell'apposito spazio il numero della porta: 4030
- A questo punto non dobbiamo fare altro che collegarci (chiaramente serve una connessione ad internet attivata).

Una volta creato il proprio personaggio (vedi paragrafo 1.1) si inizia la propria avventura nella locanda della capitale del regno al quale si appartiene (a seconda della razza scelta). A questo punto possiamo iniziare a muoverci ed ad avere i primi contatti con gli altri giocatori (i primi comandi per iniziare a giocare sono quelli spiegati nei paragrafi 2.1,2.2 e 3.1, quindi se non si vuole leggere per intero la guida tali paragrafi sono consigliati per avere un minimo di informazioni per giocare). Il gioco è testuale e sin dall'inizio troviamo molte descrizioni che ci danno un'idea del luogo nel quale ci troviamo; inutile sottolineare la necessità di leggerle con attenzione per immedesimarsi in pieno nella atmosfera del gioco.

Capitolo I

1.1 Creazione del pg

Creare un personaggio su DC è molto semplice dato che il procedimento è interamente guidato. Riassumo i vari passaggi in fasi successive:

1. Innanzitutto digitiamo "nuovo" alla richiesta del nome.
2. Digitiamo il nome che vogliamo dare al nostro personaggio (è opportuno che sia adatto ad una atmosfera fantasy).
3. Inseriamo la password (che ci verrà richiesta ogni volta che riprenderemo a giocare) e la confermiamo digitandola nuovamente.
4. Scegliamo il sesso del personaggio.
5. Scegliamo la razza (sono sei quelle disponibili: umano, elfo, nano, hobbit, drow e gigante); ogni razza ha delle caratteristiche (fisiche e non) che la distinguono nettamente dalle altre. Da questa scelta dipenderà inoltre il luogo nel quale inizieremo le nostre avventure (ogni razza ha un suo regno) e la "cultura" e i "costumi" del nostro personaggio (che sono quelli della razza scelta; ognuna ha infatti le sue usanze, credenze, debolezze e pregi.....pertanto sarà bene informarsi per interpretare al meglio il proprio personaggio).
6. Scegliamo la classe (sono quattro: guerriero, mago, chierico e ladro) fissando quindi quelle che saranno le capacità generiche del personaggio.
7. Fase di personalizzazione, che consiglio di saltare in quanto richiede una buona conoscenza del sistema di gioco; il pericolo è quello di creare dei personaggi mal equilibrati e poco "giocabili". Per questa parte si rimanda al capitolo [IX](#).
8. Scelta dell'arma: decidiamo quale arma usare tra quelle proposte e viene quindi assegnato al personaggio l'abilità specifica per l'uso di quel tipo di arma.
9. Scelta della lingua: DC offre la possibilità di giocare usando sia i comandi in lingua italiana sia quelli originali in inglese. Il gioco è interamente in italiano e la scelta della lingua quindi si limita al solo uso dei comandi.
10. Ultima fase: ci viene chiesto se abbiamo un terminale ANSI che ci permette di vedere i colori (che sono importanti in quanto sono spesso associati alla simbologia oppure evidenziano in diverso modo i vari tipi di messaggi). Con i Client realizzati appositamente per i mud è possibile vedere i colori visualizzati.

A questo punto si inizia a giocare!

1.2 Le statistiche e lo score

Le statistiche sono dei parametri che definiscono le caratteristiche fisiche e mentali del personaggio; sono cinque: forza, intelligenza, saggezza, destrezza e costituzione.

Ecco una breve descrizione del significato di tali parametri (comunque nel corso della guida si accennerà più volte alla loro funzione):

- **Forza:** influenza i danni che il nostro pg riesce a causare agli avversari negli scontri fisici, ma anche la quantità di oggetti che riesce a portare con sé (sia come equipaggiamento sia nell'inventario);
- **Intelligenza:** influisce sulla capacità di apprendimento del pg (determinando quanto si impara di volta in volta) e sul livello di "energia magica" presente nel suo corpo (vedi mana, paragrafo 6.2); dato che i miglioramenti si misurano in percentuali, avere una intelligenza alta significa migliorare anche più di 1% alla volta usando l'abilità;
- **Saggezza:** influenza anch'essa le capacità di apprendimento determinando il numero di sessioni di pratica che si prendono per livello (vedi paragrafo 4.3) e influenzando soprattutto sulla velocità dell'apprendimento stesso (su DC si può migliorare una capacità semplicemente usandola, con saggezza elevata vedremo migliorare il nostro personaggio con una frequenza maggiore); da essa dipende inoltre la velocità di rigenerazione dei punti mana;
- **Destrezza:** è indice della agilità del pg ed interviene in tutte le abilità che ne richiedono una buona dose ; inoltre influenza pesantemente il Vd (vedi paragrafo 7.1);
- **Costituzione:** rappresenta la robustezza fisica ed influisce sul numero di hp presi per livello oltre a determinarne la velocità di rigenerazione.

Il comando SCORE (CONDIZIONE) visualizza una scheda che riassume le informazioni sul nostro personaggio. Vengono indicati l'età, la razza, il livello, le ore di gioco, i punti esperienza totalizzati, i valori nelle statistiche ed altro ancora.

1.3 Il prompt

Le condizioni del nostro personaggio vengono costantemente evidenziate nel prompt in basso a sinistra dello schermo. Esempio:

A screenshot of a game prompt showing status values: <39hp 106m 108mv>. The text is displayed in a green font within a black rectangular box with a thin white border.

Nel prompt di base vengono visualizzati, rispettivamente da sinistra verso destra, i punti ferita, i punti mana e quelli movimento. Il colore col quale vengono visualizzati tali valori numerici è indicativo; infatti quando il valore inizia ad essere basso il numero diventa giallo, quando diventa rosso è un segnale di pericolo e ci avverte che stiamo esaurendo a seconda dei casi: i punti ferita (pericolo: rischiamo di morire), i

punti mana (pericolo: stiamo per esaurire l'energia per lanciare incantesimi) o quelli movimento (pericolo: stiamo esaurendo le possibilità di spostarci, presto dovremo riposarci o recuperare i punti con un effetto magico).

Capitolo II

2.1 Comandi base

I comandi per muoversi sono semplici dato che basta digitare la direzione in cui si vuole andare: NORTH (NORD), EAST (EST), SOUTH (SUD), WEST (OVEST), UP (ALTO), DOWN (BASSO). Tali comandi possono essere abbreviati digitando solo la prima lettera (ad es. per andare ad ovest se si hanno i comandi in italiano basta digitare O).

Tutti i comandi possono essere abbreviati digitandone solo le prime lettere (i comandi di movimento hanno però sempre la precedenza, quindi digitare una lettera che coincide con l'iniziale di un comando di movimento fa eseguire al pg il relativo spostamento).

Può capitare che vi sia più di un mob o oggetto con lo stesso nome; per default quando usiamo un comando su questo interagiamo su quello che il Mud considera come primo, per riferirsi all'ennesimo oggetto o mob il loro nome va integrato con un identificatore: volendo quindi riferirsi all'ennesimo oggetto (o mob) va premesso al suo nome un N. (dove N è un numero seguito da un punto). Esempio:

- Supponiamo che abbiamo con noi due bottiglie, la prima piena di acqua e la seconda di liquore; se digitiamo (usando i comandi in italiano): ESAMINA 2.bottiglia, ci verrà visualizzato un messaggio che ci dirà che quella bottiglia contiene un liquore (o qualcosa di simile); a questo punto se vogliamo bere del liquore digiteremo: BEVI 2.bottiglia, invece se vogliamo bere dell'acqua semplicemente: BEVI bottiglia, dato che per default senza identificatore numerico ci si riferisce sempre al primo di una serie di oggetti uguali.

I comandi di base per la gestione del personaggio sono:

- EAT (MANGIA) <oggetto>, dove per oggetto si intende qualcosa di commestibile;
- DRINK (BEVI) <oggetto>, dove l'argomento può essere il liquido o il suo contenitore;
- SLEEP (DORMI), utile soprattutto per recuperare le energie dopo uno scontro o dopo un lungo viaggio; chiaramente non consente di "sentire" quello che gli altri giocatori dicono;
- REST (RIPOSA), anch'esso è utile per recuperare le energie ma è meno efficace di una bella dormita;

- **STAND (ALZA)**, per alzarsi dalla posizione di riposo, dopo essersi seduti su un mobile (tipo una poltrona) o per rimettersi in piedi dopo essere stati scaraventati a terra;
- **LOOK (GUARDA)**, per guardarsi intorno (viene visualizzata la descrizione dell'ambiente nel quale ci troviamo e l'elenco delle cose, dei giocatori e dei Mob presenti). E' possibile guardare un altro giocatore, mob o oggetto semplicemente facendo seguire al comando **GUARDA** il nome del giocatore, mob o oggetto;
- **EXAMINE (ESAMINA) <giocatore/mob/oggetto>**, per guardare un altro giocatore, un mob o un oggetto, visualizza il suo equipaggiamento e l'eventuale descrizione.

Comandi utili sono:

- **WHO (CHI)**, visualizza la lista dei giocatori collegati e visibili;
- **COUNT (QUANTI)**, mostra il numero di giocatori collegati e quanti se ne sono collegati nella giornata. Nel conteggio compariranno PG visibili, invisibili, nascosti ed anonimi ma non verranno conteggiati gli immortali dotati di wiz-invisibilità;
- **ANON**, dal livello 15 è possibile accendere e spegnere il modo ANONIMO. Con questa modalita' ci si rendera' invisibili nel CHI agli altri giocatori. Il vostro stato anonimo sara' comunque visibile agli Immortali. I personaggi anonimi compariranno nel computo quando viene usato il comando **QUANTI** cosi' come il loro nome sara' visibile nel canale OOB.
- **HELP (AIUTO) <parola>**, visualizza una spiegazione sulla parola indicata accedendo all'aiuto on-line;
- **SUMMARY (SOMMARIO)**, elenca una serie di comandi per i quali è possibile ottenere una spiegazione ricorrendo all'aiuto on-line;
- **TRANSLATE (TRADUCI) <comando>**, visualizza la traduzione nell'altra lingua di un comando, di un incantesimo o di una abilità (ricordo che su DC è possibile giocare in italiano e in inglese);
- **LANGUAGE (LINGUA) <i/e>**, permette di passare dai comandi in inglese a quelli in italiano e viceversa: l'argomento è E per selezionare la lingua inglese, I per quella italiana;
- **OUTFIT (ATTREZZA)**, attrezza il personaggio con alcuni oggetti (veste, scudo, arma e una luce); può essere usato fino al livello 5;

2.2 Interagire con gli oggetti

Per visualizzare cosa si sta indossando o semplicemente portando vanno usati i seguenti comandi:

- **EQUIP**, visualizza cosa indossiamo sulle varie parti del corpo e cosa teniamo nelle mani (un'arma, una torcia etc.)

- INVENTORY (INVENTARIO), mostra cosa portiamo con noi (escluso quello che stiamo usando o indossando).

Ecco ora i comandi per utilizzare i vari oggetti:

- GET (PRENDI) <oggetto>, consente di sollevare un oggetto e metterlo nel proprio inventario;
- DROP (LASCIA) <oggetto>, per posare un oggetto del proprio inventario;
- WEAR (INDOSSA) <oggetto>, per indossare un oggetto che abbiamo in inventario (chiaramente deve essere un oggetto indossabile);
- REMOVE (TOGLI) <oggetto>, per togliersi di dosso un indumento o qualsiasi altra cosa si sta indossando;
- EXAMINE (ESAMINA) <oggetto>, per esaminare qualcosa; se si tratta di un contenitore di oggetti (ad es. uno zaino) ne mostra il contenuto, allo stesso modo se usato su un corpo ne visualizza gli oggetti contenuti;
- GIVE (DAI) <oggetto> <nome_giocatore>, per passare un oggetto dal proprio inventario a quello di un altro giocatore;
- HOLD (AFFERRA/IMPUGNA), per afferrare un oggetto o per impugnare un'arma (oggetto ed arma devono essere presenti nell'inventario).

I comandi per utilizzare i contenitori di oggetti sono:

- GET (PRENDI) <contenitore> <oggetto>, per prendere un oggetto da un contenitore;
- PUT (METTI) <contenitore> <oggetto>, per riporre un oggetto in un contenitore.

Per utilizzare invece i contenitori di liquidi useremo i seguenti:

- FILL (RIEMPI) <contenitore>, per riempire un contenitore per i liquidi (ad es. un barilotto o una bottiglia);
- POUR (VERSA) <contenitore> OUT, per svuotare un contenitore;
- POUR (VERSA) <contenitore> <contenitore>, per versare il contenuto di un contenitore in un altro;
- POUR (VERSA) <contenitore> <nome_giocatore>, per trasferire il liquido dal proprio contenitore a quello di un altro giocatore.

Molti oggetti che si trovano sono magici ed hanno un loro set di comandi di utilizzo:

- BRANDISH (BRANDISCI) <oggetto>, per utilizzare un bastone magico impugnato;
- ZAP <oggetto> <bersaglio>, per usare il potere di una bacchetta magica su un bersaglio (la bacchetta deve essere prima impugnata);
- QUAFF (SORSEGGIA) <pozione>, per bere una pozione magica;
- RECITE (RECITA) <pergamena> <bersaglio>, per recitare una pergamena; se l'effetto va indirizzato su un bersaglio va specificato il campo <bersaglio>, altrimenti si omette.

N.B. Gli oggetti magici perdono i loro poteri con l'uso: pozioni e pergamene si possono usare una sola volta; bacchette e bastoni hanno delle cariche ma possono essere ricaricati.

2.3 I mobili (Furniture)

Una classe particolare di oggetti sono i mobili (poltrone, armadi, sedie etc.). Per interagire con questi usiamo i comandi:

- SIT (SIEDI) <mobile>, per sedersi ad es. su un divano;
- PUT <oggetto> <mobile>, per porre un oggetto sopra o dentro un mobile;
- GET <oggetto> <mobile>, per prendere un oggetto da un mobile;
- REST (RIPOSA) <mobile>, per riposarsi su un mobile (ad. es. un comodo letto);
- SLEEP (DORMI) <mobile>, per dormire su un mobile (dormendo si recupera più in fretta di quando ci si riposa);
- STAND (ALZA), per alzarsi dalla posizione di riposo o se si è seduti.

2.4 Il sistema monetario

Su DC circolano due tipi di monete: quelle d'argento e quelle d'oro. Una moneta d'oro vale quanto cento d'argento e pesa quattro volte tanto. Per evitare di portare notevoli pesi conviene quindi cambiare presso appositi mob (i mob changer) le monete d'argento in quelle d'oro, oppure comprare gemme che valgono varie monete d'oro e pesano molto di meno. Per cambiare soldi presso un mob changer basta dargli le monete d'argento e ci restituirà l'equivalente in monete d'oro (e viceversa).

Ricordo infine che 100 monete d'argento pesano 1Kg, l'equivalente peso in oro si ha con 25 monete d'oro (che valgono però quanto 2500 d'argento).

2.5 I negozi

Nel mondo di DC troverete molti negozi gestiti da particolari mob "negozianti" e per interagire con questi vi sono dei comandi specifici:

- LIST (LISTA), visualizza l'elenco degli oggetti in vendita nel negozio; vengono inoltre indicati il livello necessario per utilizzarli ed il relativo costo in monete d'argento;
- BUY (COMPRA) <oggetto>, consente di acquisire un oggetto in vendita pagandone il relativo costo; una volta pagato l'oggetto passa nell'inventario;
- VALUE (STIMA) <oggetto>, per sapere quanto viene valutato (sempre in monete d'argento) da un commerciante un oggetto che abbiamo nel nostro inventario;
- SELL (VENDI) <oggetto>, per vendere un oggetto al valore stimato dal commerciante.

Se dobbiamo comprare o vendere molti oggetti tutti uguali possiamo usare la forma: BUY n*<oggetto>, (dove n è un numero) che è come digitare n volte BUY <oggetto>.

2.6 Lasciare il gioco

Per lasciare il gioco si possono usare i seguenti comandi:

- RENT (AFFITTA), che si può usare se ci si reca in una locanda, consente di affittare una stanza. Lasciare il proprio personaggio in una locanda ha un costo di affitto che viene pagato automaticamente nel momento in cui ci si ricollega sul Mud per riprendere il gioco. Il vantaggio di affittare (o "rentare" come spesso si dice, dal verbo inglese "to rent") è che l'equipaggiamento viene custodito, garantendo di ritrovare il proprio personaggio così come l'abbiamo lasciato (verranno solo sottratti i soldi necessari a pagare l'affitto della camera).
- HOME (CASA), se si possiede una casa consente di lasciarvi il proprio personaggio (anche in questo caso non si perde l'equipaggiamento, ma non si paga l'affitto);
- CAMP (ACCAMPA), consente di accamparsi all'aperto lasciando il gioco nel punto in cui ci si trova; questa soluzione è sconsigliata in quanto c'è un grosso rischio di ritrovarsi senza alcuni oggetti quando si riprende il gioco (infatti chiunque può derubarci se dormiamo all'aperto);
- QUIT, consente di lasciare direttamente il gioco perdendo tutto l'equipaggiamento

Capitolo III

3.1 La comunicazione

In un gioco di ruolo la comunicazione è fondamentale: scambiare informazioni è utile sin dall'inizio per imparare a giocare ed in seguito per portare a termine imprese e missioni nel mondo di DC. Onde venire incontro alle varie esigenze dei giocatori la comunicazione si svolge su diversi livelli. Esistono infatti dei canali specifici che consentono di interagire in vario modo con gli altri giocatori.

Per attivare e disattivare un canale OFFGDR basta semplicemente digitarne il nome (se è su ON diventerà OFF, e viceversa). Attualmente l'unico canale OFFGDR disattivabile è il canale OOB. Quando lo stato è impostato su ON vuol dire che possiamo comunicare (cioè ricevere ed inviare messaggi) con gli altri giocatori che hanno attivo quello stesso canale. Bisogna però fare attenzione: se la comunicazione si sviluppa su più livelli questo vuol dire che ognuno di essi va utilizzato per un certo tipo di messaggi.

Nel trattare in modo specifico i canali con i relativi comandi possiamo distinguere tra questi un gruppo che definiamo "OFF RPG", cioè che non rientrano negli schemi di un puro gioco di ruolo; per comunicare su questi canali i comandi sono:

- OOB, è il canale di comunicazione principale OFF-RPG;
- TELL (DICI) <destinatario> <messaggio>, manda un messaggio privato ad un giocatore, se questo si trova nella stessa locazione.

- GTELL (GDICI) <messaggio>, manda un messaggio a tutti i PG che compongono il gruppo e che si trovano contestualmente nella stessa locazione vostra.
- REPLY (REPLICA) <messaggio>, consente di replicare senza dover riscrivere il nome dell'interlocutore e soprattutto di rispondere ad un giocatore o divinità che non sia visibile o presenta nella propria locazione.

Con questi comandi si comunicherà direttamente con tutti coloro che hanno il canale attivo (impostato su ON).

Chi vuole "immergersi" in un puro gioco di ruolo potrà quindi disattivare i canali "OFF RPG", avvalendosi solo dei canali di comunicazioni "RPG"; i comandi per questi canali sono:

- GOSSIP (URLA) <messaggio>, per farsi sentire da tutti coloro che sono nella stessa area in cui ci troviamo (il comando può essere abbreviato con un .);
- SHOUT (GRIDA) <messaggio>, per farsi sentire da tutti i giocatori col canale attivo;
- WHISPER (SUSSURRA) <nome giocatore> <messaggio>, per mandare un messaggio diretto ad un giocatore senza farsi sentire dai presenti, i quali però potranno accorgersi del sussurro.
- SAY (PARLA) <messaggio>, consente di comunicare con tutti i giocatori presenti nella nostra stessa locazione (può essere abbreviato con un ');
- TELLTO (DIA) <nome> <messaggio>, per mandare un messaggio diretto ad un giocatore che si trova nella medesima locazione, gli altri presenti leggeranno il messaggio.
- IMPLORE (IMPLORA) <messaggio>, è un canale particolare che permette di mandare un messaggio a tutti gli immortali collegati. Questo comando può essere usato in entrambi i modi: in GDR per simulare preghiere o, appunto, implorazioni alle divinità o alla propria divinità; in OFF-GDR per chiedere agli immortali supporto tecnico, informazioni sulle meccaniche etc. Non va utilizzato per chiedere suggerimenti, vantaggi o intraprendere discorsi personali e privati con un immortale.

Essendo canali GDR, anche il modo di scrivere ed esprimersi deve essere adeguato. In una ambientazione medievale-fantasy, infatti, non sarebbe corretto parlare di lavatrici, pc, cannoni e quant'altro. Essendo inoltre un mud italiano, parole come "ok", "touchè", non sono appropriate. Non sono ammesse neanche emoticon (^_^, :), :P) perché esistono i comandi EMOTE e SOCIAL (vedi più avanti) per esprimere emozioni.

AFK (LDT), comando per andare "Away From Keyboard" (Lontano Dalla Tastiera), serve per avvisare gli altri giocatori che si è momentaneamente lontani dai comandi; quando si ritorna alla tastiera bisogna digitare nuovamente il comando, mentre

bisogna usare il comando REPLAY per leggere gli eventuali messaggi arrivati sul canale tells (dici) quando si era in ldt.

N.B. Sottolineo ancora una volta che i canali RPG vanno usati solo ed esclusivamente per giocare di ruolo; per comunicazioni di servizio tipo: "Domani a che ora ti colleghi?".. o "A cosa serve il comando X?" vanno sempre usati i canali OFF-RPG.

Esiste una categoria di comunicazione di tipo INDIRETTO: si tratta delle note. Le note possono essere scritte in qualunque locazione ci si trovi e servono per mandare messaggi non istantanei ad un destinatario (che può essere un soggetto particolare, tutti o solo gli immortali), il quale però non verrà avvisato dell'arrivo di una nota. La categoria delle note si distingue in 4 cartelle:

- NOTE (NOTA) to <destinatariolallimmortal>, serve per scrivere messaggio generici. Possono essere utilizzate come elementi GDR, in sostituzione delle comuni bacheche (note to all), o ad esempio per simulare messaggi recapitati ad un amico nella stanza della sua locanda (note to tizio). In tal caso le note devono essere scritte in maniera adeguata, conformemente alle regole del gioco. Viceversa possono essere utilizzate in maniera OFF-GDR, ad esempio per avvertire gli immortali (note to immortal) di una anomalia, o per concordare con un giocatore una data di incontro per giocare insieme;
- NEWS (NOVITA), si tratta di avvisi che possono soltanto essere letti e che contengono informazioni spedite dagli immortali per avvisare i giocatori sulle ultime novità;
- CHANGES (CAMBIAMENTI), anche i cambiamenti possono soltanto essere letti e contengono informazioni circa le modifiche effettuate;
- IDEA (IDEA) to <destinatariolallimmortal>, serve per scrivere suggerimenti e proposte.

Per tutte le sottocartelle possono essere usate le seguenti opzioni (per semplicità si fa riferimento solo alle note):

NOT LIST elenca tutte le note (le note nuove sono segnate con una N), NOT CHATCUP segna tutte le note come già lette, NOT READ <numero> legge la nota <numero>, NOT REMOVE <numero> cancella la nota <numero>, ma solo se si vuol cancellare un messaggio di cui si è il mittente o il destinatario).
NOTA senza argomento mostra il primo messaggio non ancora letto.

Per scrivere una nota:

NOT TO <destinatariolallimmortal>;

Bisogna inserire un titolo per la nota e premere invio, dopodiché si può iniziare a scrivere il messaggio vero e proprio.

Per rileggere una nota che si sta scrivendo basta digitare /V a capolinea e premere <invio>, per cancellare quanto si è scritto /C e per terminare /F. Se si hanno problemi con il client a causa della /, è sufficiente digitarla due volte: //C //V //F.

All'ingresso nel gioco si viene informati se ci sono nuove note.

Mentre si scrive una nota e' possibile leggere cio' che accade, ma non e' possibile dare alcun comando relativo al proprio personaggio, come parlare, usare incantesimi, mangiare e bere.

Suggerisco di mettersi LDT prima di inviare una nota, per segnalare agli altri l'impossibilita' ad usare il proprio personaggio.

Il comando NONLETTI elenca tutti i messaggi nuovi nelle varie cartelle.

3.2 Gli AUTO-command

Gli auto-command sono, come si può facilmente intuire, dei comandi automatici; se sono attivi (stato impostato su ON) non fanno altro che eseguire determinate azioni, risparmiandoci il disturbo di scrivere ogni volta il relativo comando. Digitando AUTO verrà visualizzata una lista completa di tutti gli auto-command disponibili con il relativo stato (ON/OFF). Otteniamo quindi queste informazioni:

```
azione      stato
-----
autoassist  OFF
autoexit    ON
autogold    OFF
autoloot    OFF
autosac     ON
autosplit   OFF
compact mode OFF
prompt      ON
combine items ON
You accept followers.
```

Per attivare/disattivare (stato ON/OFF) ogni azione automatica basta semplicemente digitarne il nome.

Ecco la lista completa degli auto-command con la relativa funzione (sono riportati i nomi sia in italiano sia in inglese).

AUTOLISTA : elenca i vari tipi di azioni automatiche

AUTOLIST

AUTOSACCHEGGIA: prende tutto i soldi dai mob morti

AUTOGOLD

AUTORACCOLTA : prende tutto (oggetti+soldi) dai mob morti.

AUTOLOOT

AUTOSACRIFICA : sacrifica i cadaveri (con autoraccolta, svuota solo i
AUTOSACRING cadaveri)

AUTOUSCITE : mostra le possibili uscite da una stanza quando vi si
AUTOEXIT entra

AUTODIVIDI : divide il bottino della lotta tra i membri del gruppo

AUTOSPLIT

AUTOASSISTI : assiste un membro del gruppo che entra in combattimento

AUTOASSIST

3.3 Social e Emote

Nella vita di tutti i giorni comunichiamo anche con i gesti o semplicemente assumendo un certo atteggiamento. Può sembrare strano ma questo è possibile anche sul mud! Infatti esistono una serie di comandi speciali che ci permetteranno di ampliare notevolmente la nostra capacità di interagire con gli altri; tutto ciò è chiaramente finalizzato a rendere il nostro "ego virtuale" più vivo e attivo nel contesto in cui ci muoviamo, ad impedire che un giocatore sia visto come una semplice sequenza di bit e a rendere il gioco più divertente (pensate alla soddisfazione nel battere il cinque ai propri compagni di avventura dopo aver sconfitto il cattivone di turno!!! ^__^).

Le interazioni di questo tipo si sviluppano su tre livelli:

- il comando EMOTE (FAI) <azione>, che è utile per esprimere una emozione o azione particolare; Il comando FAI/EMOTE va usato con criterio, ricordandosi di dare agli altri personaggi la possibilità di reagire alle proprie azioni. Esistono comandi predefiniti che permettono di assumere particolari atteggiamenti o di compiere particolari azioni: la lista completa si ottiene mediante il comando SOCIAL.
- i SOCIAL (SOCIALI), che consentono di compiere azioni o di assumere atteggiamenti ben precisi nei confronti degli altri giocatori.

Per usare un social basta semplicemente digitarne il nome, mentre digitando SOCIAL (SOCIALI) verrà visualizzata la lista completa di tali comandi (in inglese o in italiano, a seconda della lingua scelta per inviare i comandi). Vi assicuro che molti sono divertentissimi e consentono di dar vita a simpatiche scenette. Provateli tutti!!

^__^

CAPITOLO IV

4.1 Livelli e XP

Salire di livello è il modo per far crescere il proprio personaggio: infatti significa poter usufruire di vari bonus legati al livello stesso dei personaggi, potenziarsi aumentando i valori nelle STAT (i valori che un personaggio ha nei cinque requisiti principali: forza, intelligenza, saggezza, destrezza e costituzione) e acquisire la possibilità di imparare nuove abilità o magie (o semplicemente di migliorare quelle che già si conoscono). Ognuno inizia la sua avventura nel fantastico mondo di DC dal livello uno; per raggiungere il livello successivo (e così via tutti gli altri) bisogna accumulare un certo numero di XP (abbreviazione di comodo dell'espressione inglese EXPERIENCE POINT).

Il numero di XP da accumulare per ogni livello è sempre lo stesso e dipende dai punti creazione spesi all'atto della creazione del personaggio (chi avrà scelto un maggior numero di abilità avrà speso più punti creazione e dovrà fare più esperienza per salire di livello, vedi capitolo [IX](#)).

Gli XP si accumulano a seconda di come ci si comporta durante il gioco (ad es. fuggire dinanzi al pericolo comporta una perdita di XP). L'esperienza guadagnata dall'uccisione dipende da vari fattori (ad es. da quante persone sono nel gruppo che ha ucciso o dalla differenza di livello che c'è tra il giocatore e la creatura uccisa). Infatti uccidere un mostro di livello vicino al nostro ci farà guadagnare molti XP; invece uccidere una creatura più debole di noi non sarà una esperienza che potrà farci migliorare molto.

Esistono anche altri modi per guadagnare XP: migliorando nelle proprie abilità, come premio da parte degli immortali per il buon gioco di ruolo fatto ed altro.

4.2 Valori che cambiano

Una volta accumulati i sufficienti XP per accedere al livello successivo verrà visualizzato un messaggio del genere:

```
Sali di livello!!  
Guadagni: 11/53 pf, 2/106 mana, 6/118 mov e 21/22 prac.
```

Nell'esempio veniamo quindi avvisati che abbiamo raggiunto il livello successivo e che abbiamo guadagnato:

1. 11 pf (punti ferita) in più, che ora sono in tutto 53;
2. 2 punti mana per un totale di 106;
3. 6 punti movimento per un totale di 118;
4. 21 sessioni di pratica per un totale di 22.

Quindi il nostro personaggio avrà ora più punti ferita (quindi dovrà subire più danni per essere ucciso), più mana per lanciare le magie e più autonomia nel movimento!

Un ulteriore margine di miglioramento si ottiene tramite le sessioni di pratica ed allenamento.

4.3 Pratica ed allenamento

Salendo di livello si acquisiscono un certo numero di sessioni di pratica ed allenamento che possono essere utilizzate recandosi alla propria Gilde. Qui infatti possiamo spendere le sessioni guadagnate per migliorare le caratteristiche del nostro personaggio.

I comandi da usare in Gilde sono il PRACTICE (PRATICA) e TRAIN (ALLENAMENTO). Se digitati da soli ci vengono fornite delle informazioni sul numero di sessioni di cui disponiamo e sul modo in cui spenderle presso il nostro maestro.

Digitando PRACTICE (PRACTICE) otteniamo infatti un messaggio del genere:

```
[ 2] magic missile      4% [ 2] spada      45% [  
4] caricare            1%  
Ti rimangono 47 sessioni di pratica.
```

Vediamo quindi quali sono le abilità o le magie che possiamo migliorare e il grado di apprendimento raggiunto (in percentuali). Per migliorare una abilità o una magia basta digitare:

- PRACTICE (PRATICA) <nome_abilita'/magia>

Digitando TRAIN (ALLENARE) otteniamo un messaggio del tipo:

```
Hai 18 sessioni di allenamento.  
Puoi allenare: for int sag des cos pf mana.
```

Vediamo quindi cosa possiamo allenare e quanti allenamenti possiamo sostenere. Migliorare la forza, l'intelligenza o un altro parametro comporta i suoi bei vantaggi. Ad es. se potenziamo la forza potremo impugnare armi più pesanti e potenti, con più intelligenza potremo imparare più in fretta altre abilità... e così via.

Per allenarsi in un campo basta digitare:

- TRAIN (ALLENARE) <nome_campo> (dove il nome del campo è for = forza, int = intelligenza e così via..). N.B. il comando TRAIN (ALLENARE) va usato nella palestra della propria gilda se questa ne ha una.

I comandi TRAIN (ALLENARE) e PRACTICE (PRATICA) possono essere usati anche con un numero alla fine che ripete il comando stesso n volte. Esempio: se digito PRATICA spada 2, è come se scrivessi due volte PRATICA spada.

4.4 Skill e spell, introduzione veloce

Le abilità (skill) e le magie (spell) che si possono imparare e migliorare dal maestro della Gilda costituiscono le vere capacità del nostro personaggio, cioè cosa sa fare realmente! Le skill sono le abilità pratiche come l'uso di un'arma particolare, o la capacità di disinnescare trappole...o ancora la capacità di muoversi senza far rumore.

Le spell (magie) sono delle abilità che consentono di ottenere degli effetti ben precisi usando l'energia magica del nostro corpo (la mana); gli effetti delle magie sono di vario tipo e sono organizzati in gruppi o "scuole". Ecco un veloce elenco:

- Combat, con tutti incantesimi violenti di attacco;
- Protective, scuola ricca di spell protettive;
- Attack, altro gruppo di spell offensivi;
- Enhancement, dotato di vari effetti che potenziano i personaggi (aumentandone ad es. forza o velocità);
- Detection, ricca di abilità che consentono l'individuazione (come quella per vedere cose o persone invisibili);
- Illusion, con spell legate alla scuola dell'illusionismo;
- Healing, gruppo di incantesimi di cura dei danni, tipico dei chierici;

- Curative, diverso da Healing in quanto consente di curare non le ferite ma altri effetti come la cecità o il veleno;
- Draconian, potentissima scuola, comprende i più devastanti incantesimi offensivi che riproducono i dannosissimi soffi dei draghi;
- Maladictions, ricco di incantesimi malvagi come il risucchia energia o le maledizioni;
- Weather, con incantesimi che consentono di dominare ed usare gli elementi;
- Beguiling, con effetti magici che consentono di controllare la mente;
- Transportation, con incantesimi di trasporto come il portale o il gate;
- Creation, che consente di creare oggetti utili;
- Benedictions, con incantesimi che invocano la benedizione divina.

Capitolo V

5.1 Aree e wilderness: il movimento

Nel corso del gioco si viaggerà da un luogo all'altro del mondo di DC; è quindi opportuno prendere confidenza con i concetti di wilderness e di area.

Le aree sono delle zone suddivise in rooms (stanze) dotate di un nome ed una descrizione. Una volta entrati in una stanza inoltre vengono visualizzati i nomi degli altri giocatori, mob e oggetti presenti (ammesso che siano visibili). Ecco un esempio:

Corridoio dei Sogni

Splendidi riflessi colorati, provenienti dalle finestre in vetri cromatici, riempiono questo corridoio con il loro rincorrersi gioioso in mille volute e giri. Un banco in legno di quercia si para tra l'accesso delle scale e la parte riservata agli ospiti, impedendone l'accesso ai non avventori. Questa zona sembra piuttosto silenziosa, anche se dalle scale senti provenire le voci e i rumori della sottostante osteria.

[Uscite: basso]

Un paio di divani in velluto sono disposti a mo' di salotto.

Alcuni candelabri illuminano il locale.

Una giovane elfa e' qui seduta dietro un bancone.

Nel primo rigo leggiamo il nome della stanza (Corridoio dei Sogni), segue la descrizione della stessa, la visualizzazione delle uscite (in questo caso solo in basso), l'elenco degli oggetti e mob presenti e visibili (i divani, i candelabri e l'elfa).

La wilderness è invece il mondo al di fuori delle aree, con pianure, boschi, montagne, fiumi etc. La simbologia e la presenza dei colori rende possibile una facile lettura del territorio.

Nell'esempio che segue troverete i simboli: ^ che sta per una montagna, ~ sta per un fiume (infatti è blu), la @ rossa è una capitale...ve ne sono molti altri ma lascio a voi il piacere di scoprirli dato che sono estremamente intuitivi; la X invece indica la nostra posizione.

La wilderness di DC è immensa e quella nell'esempio che segue è solo una piccolissima parte che viene mostrata quando ci si muove (in pratica è come se venisse visualizzato il nostro campo visivo).

```
[In volo]

In cielo

  ^ ~ = ^ ^ ^ ^
  ^ ~ = ~ ^ ^ ^
    = @ ~ ^ ^ ^
  ^ ^ ^ X ^ ^ ^
  ^ ^ ^ ~ ^ ^ ^
  ^ ^ ^ ~ ^ ^ ^
  ^ ^ ^ ~ ~ ^ ^

Sei a cavallo di un bianco pegaso.
```

Le @ che si incontrano nella wilderness sono proprio le aree (con tutta una serie di stanze) e sono di diverso colore. Ad es. la @ indica una capitale, una @ un centro abitato più piccolo, una @ una area che si trova in un bosco e così via (la cosa è ancora una volta intuitiva quindi prima di entrare in un'area si ha già una vaga idea di cosa si può trovare al suo interno).

I comandi per spostarsi sono stati illustrati nel capitolo II; comunque basta ricordare che bisogna semplicemente digitare la direzione nella quale si vuole andare: NORTH (NORD), SOUTH (SUD), EAST (EST), WEST (OVEST), UP (ALTO), DOWN (BASSO). Questi sono validi sia per le aree, sia per la wilderness.

Quando ci si muove si perdono punti movimento (mv) i quali potranno essere recuperati riposando o grazie ad incantesimi specifici. Tali punti vengono visualizzati nel prompt in basso a sinistra dello schermo:

A screenshot of a game prompt showing resource values: <39hp 106m 108mv>. The text is displayed in a green monospace font within a dark rectangular box with a thin border.

Nell'esempio ne abbiamo 108. Ma bisogna fare attenzione: i punti movimento che si consumano spostandosi da un punto all'altro della wilderness dipende molto dal tipo di terreno sul quale ci si muove (il consumo sarà più alto in zone montuose, minore su strade o in pianura).

5.2 Le cavalcature

Quando ci si deve muovere nella wilderness per affrontare lunghi viaggi è opportuno procurarsi una cavalcatura (che può essere un semplice cavallo o addirittura un mob capace di volare, come nell'esempio del paragrafo precedente). Il vantaggio è quello di spostarsi senza consumare i punti movimento del proprio pg e di ampliare il proprio range (infatti si avrà una maggiore autonomia dato che le cavalcature hanno molti punti movimento e una maggiore resistenza all'affaticamento dovuto al movimento). I comandi da usare sono:

- MOUNT (MONTA) <mob>, per salire in sella;
- DISMOUNT (SMONTA) <mob>, per scendere dal mob;
- RIDE (CAVALCA) <direzione>, per cavalcare in una direzione; se si digita RIDE FLY si inizia a volare (se il mob è in grado di farlo e ammesso che si possa dal punto in cui ci si trova), se si digita RIDE LAND quando si è in volo si atterra (ammesso che si possa).

5.3 I gruppi

Per affrontare i pericoli nel corso delle tante avventure, i giocatori possono formare un gruppo: la collaborazione rende più forti e consentirà di sconfiggere mob più forti, o di risolvere un enigma (tanti cervelli pensano meglio di uno!). Gli XP guadagnati dal gruppo verranno suddivisi tra i membri secondo il livello ed altri parametri che dipendono dai singoli pg. Per formare e gestire un gruppo i comandi sono:

- FOLLOW (SEGUI) <nome_giocatore>, che serve per iniziare a seguire la persona che farà il capogruppo; una volta digitato si seguirà quella persona automaticamente; per smettere di seguire basta digitare di nuovo il comando seguito dal proprio nome per seguire se stessi;
- GROUP (GRUPPA) <addremove/show/name> <nome_giocatore>, il comando seguito da uno degli argomenti consente rispettivamente di:
 1. aggiungere un altro giocatore al gruppo (add seguito dal nome del pg);
 2. rimuovere un giocatore dal gruppo (remove seguito dal nome del pg);
 3. visualizzare i membri del gruppo più alcune informazioni su di loro (con show o anche digitando solo il comando senza argomenti);

4. impostare il nome del gruppo (name);

N.B. Con il comando NOFOLLOW (NOSEGUI) si evita di essere seguiti.

Capitolo VI

6.1 Skill e spell: il sistema in percentuale

Le skill e le spell sono già state introdotte nel paragrafo [4.4](#) ma ora completerò il discorso illustrando il sistema in percentuale. Ogni incantesimo o abilità che si conosce va perfezionato; per fare ciò due sono le possibilità: spendere sessioni di pratica dal maestro o migliorare con l'uso (in tal caso i margini di miglioramento dipenderanno molto dalla intelligenza del pg). Quando leggiamo un messaggio sul video come quello nell'esempio che segue - dopo aver digitato TRAIN (ALLENA) - il numero alla sinistra del nome della abilità o dell'incantesimo indica il numero di pratiche da spendere dal maestro per migliorare dell'1% in quel parametro.

```
[ 2] magic missile      6% [ 2] spada          55%
[ 4] caricare          12%
Ti rimangono 47 sessioni di pratica.
```

Man mano che si migliora sarà però sempre più difficile riuscire diventare più bravi usando l'abilità; inoltre la padronanza piena si ottiene raggiungendo il 99% nel parametro (cosa che non esclude comunque la possibilità di commettere qualche raro errore dato che non si può raggiungere l'assoluta perfezione).

6.2 La magia: il MANA

Per lanciare gli incantesimi viene utilizzata il mana, che è l'energia magica del corpo del nostro pg. Tale energia viene espressa tramite i punti mana (che vengono visualizzati nel prompt) che diminuiscono quando viene formulato un incantesimo; ognuno di questi avrà infatti un costo di lancio ben preciso ma se si fallisce nel lancio si perderà la metà dei punti mana del costo effettivo.

Per sapere quanta mana consuma un incantesimo basta digitare SPELL (INCANTESIMI).

Ulteriori informazioni su come lanciare un incantesimo sono fornite nel paragrafo [7.4](#).

Capitolo VII

7.1 Il combattimento: Va, Vd e Vp

Per iniziare a combattere contro un avversario usando la propria arma si usano i seguenti comandi:

- KILL (UCCIDI) <vittima>, HIT (COLPISCI) <vittima>, usati per attaccare un mob;
- MURDER (ASSASSINA) <vittima>, usato per attaccare un altro giocatore.
- STUN (STORDISCI) <vittima>, usato per stordire la vittima senza ammazzarla. In questo caso il danno arrecato sarà ridotto ed il combattimento smetterà non appena la vittima viene stordita.

Altri comandi per il combattimento sono:

- STOPFIGHT (SMETTICOMB), per smettere di combattere;
- FLEE (SCAPPA), per fuggire da un combattimento (causa la perdita di 10xp);
- WIMPY (CODARDO) <numero>, imposta la fuga automatica quando gli hp del pg scendono al livello indicato dal numero; il comando digitato senza inserire il campo <numero> imposta la fuga automatica quando si scende al 20% degli hp;
- SURRENDER (ARRENDITI), si può usare in combattimento per arrendersi; l'avversario potrà ignorare la resa o accettarla reagendo in un certo modo;
- CONSIDER (VALUTA) <mob>, consente di valutare un avversario visualizzando un messaggio che indica che possibilità si hanno di sconfiggerlo.

Il combattimento è una costante della vita dell'avventuriero, è bene quindi sapere quali sono i parametri che influenzano il combattimento stesso:

- Va: valore di attacco che indica la nostra capacità di colpire l'avversario; dipende dalla capacità di usare l'arma e quindi dal valore percentuale nella skill dell'arma stessa;
- Vd: valore di difesa che indica la capacità di schivare i colpi del nemico; dipende dalla destrezza del nostro personaggio (maggiore sarà il suo valore e meglio riusciremo a schivare);
- Vp: valore di protezione che influenza il numero di danni assorbiti quando si viene colpiti; è un valore localizzato (cioè varia a seconda della parte del corpo) ed è influenzato dalle parti di armatura che si indossano (quindi un elmo protegge la testa, una cotta di maglia il corpo e così via..).

Va e Vd sono in minima parte influenzati anche dal livello del personaggio.

N.B. Il Vp degli oggetti che si indossano non va sommato: se indosso un elmo con $Vp=4$ ed un paio di guardiabracca con $Vp=5$ non significa che il Vp del mio pg è 9 (cioè $4+5$). Ricordiamo che il Vp è localizzato quindi avrò le spalle ($Vp=5$) meglio protette della testa ($Vp=4$). Non indossare nulla su una parte del corpo implica per gli umanoidi che il corrispondente Vp è uguale a zero (che significa nessuna protezione).

7.2 Gli Hp

Hp sta per Hit Points (punti salute) che sono l'energia vitale del personaggio: se in combattimento o per altre cause (tipo un avvelenamento) il valore degli Hp, che ci viene costantemente segnalato nel prompt, dovesse scendere al di sotto dello zero si va incontro alla morte.

Ogni volta che si sale di livello il numero di Hp aumenta; tale incremento è direttamente influenzato dal valore che abbiamo nella costituzione. Personaggi con valore alto alla costituzione (che sono quindi più robusti fisicamente) riusciranno quindi ad incrementare maggiormente la propria capacità di subire danni e saranno quelli che nel corso del gioco svolgeranno spesso la funzione di tanker (pg che subiscono i danni in combattimento mentre i compagni di gruppo lo assistono).

N.B. Per recuperare Hp si possono usare incantesimi di cura, si può dormire o anche riposarsi.

7.3 Armi e abilità nel loro uso

A differenza di molti altri mud su DC esistono delle abilità legate al tipo di arma. Ad es. per saper maneggiare bene una spada bisogna avere una buona percentuale nella skill "spada". Quindi potrete essere grandi maestri nell'uso di una arma, ma magari

non sarete in grado nemmeno di capire come si impugna un altro tipo di arma che non sapete usare (o perché non conoscete la skill corrispondente o perché il suo valore percentuale è molto basso). Ricordo che la capacità di colpire l'avversario è strettamente legata alla skill (vedi **Va**), ma non solo: alla maestria nel maneggiare un'arma sono legate anche altre abilità come quella che consiste nel parare i colpi o disarmare il nemico.

7.4 La magia in combattimento

Anche la magia svolge un ruolo importante nel combattimento: si possono curare i membri del proprio gruppo, usare incantesimi di protezione per difendersi meglio dagli attacchi nemici, o attaccare il nemico con le varie magie offensive.

Per formulare un incantesimo la sintassi è:

CAST (FORMULA) <'incantesimo'> <obbiettivo>

Quindi il comando CAST (FORMULA) presenta due campi:

- il primo rappresenta il nome dell'incantesimo, che va racchiuso tra due apici solo se nel nome che digitiamo vi sono degli spazi (ma se un incantesimo ha un nome composto da due parole possiamo anche scrivere solo la prima e non usare comunque gli apici, ad es. per lanciare un "magic missile" usando i comandi inglesi possiamo scrivere sia CAST 'magic mis' <bersaglio>, sia CAST magic <bersaglio>). Il nome può essere abbreviato ma se composto da più parole la prima va scritta per intero.
- Il secondo campo va riempito col nome del mob, del giocatore o dell'oggetto che è il bersaglio dell'effetto magico. Se si sta combattendo e si lancia un incantesimo offensivo questo colpirà direttamente il nemico (quindi possiamo anche evitare di digitare il nome del bersaglio).

7.5 Le formazioni

Una volta creato un gruppo con altri avventurieri il capo può disporre i membri in una formazione. Le posizioni da assegnare ad un giocatore sono 25 (la formazione è un quadrato 5x5) e stabiliscono il ruolo di ognuno all'interno del gruppo stesso. Infatti chi si trova in prima linea svolgerà il ruolo di Tanker (colui che subisce i danni dagli attacchi fisici del nemico); chi sta nelle retrovie invece non può attaccare fisicamente, ma sarà protetto da coloro che sono in prima linea e potrà assistere lanciando gli incantesimi offensivi o curare il tanker. Ecco i comandi da usare:

- FORMATION (FORMAZIONE) <create/destroy>, per creare/rompere una formazione;
- FORMATION (FORMAZIONE) <move> <nome_giocatore> <posizione>, per spostare un giocatore nella posizione voluta (nell'argomento <posizione> va chiaramente messo un numero intero da 1 a 9);
- FORMATION (FORMAZIONE) <show>, per vedere l'attuale disposizione dei membri del gruppo; può essere usato anche senza l'argomento <show>.

7.6 La morte: lo spirito

I mortali possono provare sulla loro pelle la brutta esperienza della morte: in questo caso si ritrovano nella condizione di spirito. Gli spiriti possono ritornare alla vita se riescono a trovare la runa ad essi riservata e pregano dinanzi ad essa. Il comando per pregare è:

PRAY (PREGA)

Questo processo viene risparmiato a coloro che non hanno ancora raggiunto il livello 15 (che ritornano automaticamente in vita senza perdita di xp e con tutto l'equipaggiamento). Gli altri si ritroveranno nella condizione di spirito e il loro equipaggiamento resterà nel luogo della morte insieme al corpo senza vita (a tutto ciò si aggiunge una perdita di tutti gli xp fatti dall'inizio dell'ultimo livello). E' possibile ritornare in vita anche per resurrezione grazie all'intervento divino o tramite un incantesimo (in questo caso non si perderanno xp).

Ovviamente essendo la morte un fatto di gioco voi non dovrete comunicarla a nessuno attraverso canali OFFGDR (note private, OOB, TELL).

Il comando FAI/EMOTE e' dato agli spiriti con le limitazioni che seguono:

- Tutte le limitazioni dei viventi
- Non si possono emettere suoni o rumori di NESSUN tipo.
- Non si possono produrre venti, luci e effetti speciali di NESSUN tipo.
- Non si possono toccare cose o persone. Siete immateriali.
- Non si puo' far sentire freddo al tocco, sbattere catene, tirare coperte, ecc.

E' possibile fare invece:

- Espressioni: avete un corpo che seppure immateriale e' ben definito e uguale a quello che avevate da vivi.
- Passare attraverso le cose e le persone. Siete immateriali. (ma la persona non sentirà o vedrà assolutamente niente di particolare).
- Pregare & Sperare

E' consigliabile di leggere anche l'aiuto per fare un RITUALE.

Capitolo VIII

8.1 Il Pkilling e il Pstealing

Il Pkilling (player killing, ossia uccidere un giocatore) e il Pstealing (Player stealing, derubare un giocatore) fanno parte della realtà di DC. Quindi è possibile uccidere altri giocatori e rubare il loro equipaggiamento, ma bisogna fare attenzione: commettere un omicidio o un furto è sempre possibile, ma se si viene scoperti si rischieranno dei guai in gioco.

Capitolo IX

9.1 La personalizzazione

Uno degli aspetti più belli di DC è la possibilità di personalizzare il personaggio sin dal momento della sua creazione rendendolo praticamente unico nelle sue caratteristiche. Nella fase di personalizzazione possiamo scegliere quali abilità o gruppi di incantesimi attribuire al nostro "ego virtuale": questo significa poter combinare più capacità creando al limite anche un proprio stile di combattimento. Per fare questo però bisogna avere già una discreta conoscenza del sistema di gioco per evitare di creare un personaggio di difficile gestione (ad es. con abilità mal combinate); quindi se non si è sicuri di quello che si fa è meglio saltare questa fase lasciandolo impostato come default (in seguito sarà comunque possibile acquisire nuove abilità come premio dato dagli immortali).

9.2 Punti creazione e Px

Nella fase di personalizzazione possiamo attribuire abilità o gruppi di incantesimi (ricordo che ogni gruppo contiene tutti gli incantesimi dello stesso tipo) al personaggio che stiamo creando quasi come se li stessi "comprando". Tale acquisto si effettua "spendendo" punti creazione, i quali influenzeranno direttamente il numero di Px necessari per salire da un livello al successivo: in pratica più ne spendiamo e più tempo e fatica ci vorrà per salire di livello. In fase di personalizzazione sarà quindi meglio scegliere solo quelle abilità che si ritengono più utili anche perché prendendo troppe abilità non si avrà la possibilità di impararle tutte al meglio.