

RECENSIONE DALILA2

Comincio ringraziando coloro che ci hanno aiutato in quest'impresa, coloro che hanno avuto semplicemente pazienza e coloro che con le critiche ci hanno reso solo piu' forti.

In questo articolo non mi dilunghero' sull'aspetto manualistico del gioco (peraltro presente esaustivamente nel Manuale consultabile e scaricabile al sito <http://dalila.shopitaly.net>) ma cerchero' di comunicarvi la passione, l'attenzione e i principali contenuti che hanno dato vita a quello che e' sicuramente un MUD di nuova generazione con aspetti e novita' uniche nel loro genere.

Innovativo perche' si distacca dalla logica passiva *'uccidi questo mob e avanza nei livelli'* per approdare ad un piu' sofisticato, realistico ed attivo *'vivi la tua avventura come vuoi'*.

In Dalila2 (D2) abbiamo voluto generare un mondo fantasy-medioevale che ha vita propria, che si evolve e che nella sua evoluzione viene modificato dalle scelte sempre diverse dei giocatori (PG).

E' proprio il 'gioco di ruolo' che rende vivo il mondo in cui i Pg nascono e proseguono la loro avventura scegliendo tra infinite possibilita'. Gioco di ruolo che non sara' interpretato solo dai giocatori ma per la prima volta anche da molti MOB (o piu' comunemente identificati come NPG) che non resteranno sempre fermi e immobili aspettando che succeda qualcosa (che vengano attaccati di solito) ma che prenderanno decisioni autonome, parleranno ai giocatori e a loro volta reagiranno al comportamento di questi ultimi. Un paio di esempi : i mob negozianti non avranno merce caricata automaticamente in inventario ma si costruiranno attivamente i propri prodotti (vedrete il fornaio che cuoce il pane!!) quando si accorgeranno che la loro scorta sta per esaurirsi; esistono mob criminali intelligenti che si aggirano camuffati per le citta', essi ruberanno e scapperanno e se attaccati valuteranno il loro nemico e decideranno di conseguenza se fuggire o combattere. Non solo, se catturati e portati in prigione la loro taglia sfamera' per molti giorni l'audace giocatore.

In pratica D2 presenta una vasta gamma di procedure comportamentali per i mob che rendono il gioco assai piu' rischioso e divertente a mio avviso (e se il mob che affronti decide di accecarti con la magia o di accoltellarti alle spalle??).

La grande varieta' di possibilita' offerta ai Pg e' il maggior punto di forza di D2.

Non piu' solo la scelta della classe ma anche di ben 15 mestieri (tra cui fabbro, gioielliere, falegname, architetto, alchimista, etc), di oltre 16 abilita' specifiche (come Spada, Ascia, Scudo, Trattativa, Agguato, etc) ma soprattutto la scelta di come vivere la propria avventura. Mi riferisco alla possibilita' di nascere in uno dei quattro Regni gestiti da PG (ce ne sono altri gestiti da PNG) ognuno dei quali ha politiche e strategie diverse.

I mestieri rappresentano una delle principali novita', sia come carico di lavoro svolto dallo Staff sia come impatto sull'intero mud. Ogni Pg ne potra' scegliere due accoppiandoli come desidera e nel corso del gioco potra' un giorno impararne altri se sara' capace di convincere un maestro ad insegnarglieli.

Questo progetto e' stato realizzato con la doppia di finalita' di divertire e di aumentare il realismo della vita su D2.

Ogni singolo mestiere infatti ha diverse sfaccettature che lo rendono dinamico e vario, oltre naturalmente ad avere un proprio set di utensili e proprie stanze di lavorazione.

Prendendo come esempio il minatore e il fabbro, un Pg (che naschera' con picca e martello) dovra' prima recarsi in montagna per cercare i giacimenti di ferro,rame,zinco,oro e via dicendo, lavorarli sul posto ottenendo in questo modo delle pietre grezze; una volta tornato in citta' si rechera' alla forgia (se non ne una propria) e li' prima trasformerà le pietre in lingotti e poi questi in prodotti finiti come armature, armi e molto altro.

Questo sistema di gioco ha tre grandi vantaggi che vorrei sottolineare: permette un costante miglioramento in ogni mestiere (lavorando si diventa sempre piu' esperti fino a diventare maestri con la possibilita' di insegnare), valorizza la cooperazione tra diversi Pg (un erborista potrebbe

procurarsi le erbe e venderle all'alchimista come un minatore e un carpentiere possono essere soci di un architetto e procurare a quest'ultimo un tot di pietre e di travi da costruzione), e rende vivo il mud. Proprio così, ogni singolo mob e oggetto del regno (eserciti, guardie, castelli, etc) non avrà ragione di esistere se non sarà sfamato e vestito coi prodotti di cuoco e sarto oppure costruito con pietre, travi e progetti forniti dai Pg stessi.

I pg non lavoreranno senza motivo, ma al contrario per realizzare, mantenere, sviluppare e ampliare il proprio regno oltre che la propria posizione all'interno dello stesso.

Con gli stessi obiettivi del progetto Mestieri ma rivolto verso coloro che non possono resistere al fascino del livellare, è stato realizzato il sistema Abilita'.

Quando un Pg deciderà di aderire ad una delle cinque classi militari del gioco potrà scegliere tre abilità iniziali e nel proseguo dell'avventura impararne altre differenziandosi in questo modo da altri Pg facenti parte come lui dello stesso ordine militare.

Esistono abilità offensive come Pugnale o Lancia, difensive come Armatura di Piastre oppure secondarie come Meditazione o Rigenerazione. Tutte offrono diversi vantaggi per ognuno dei quindici livelli di apprendimento.

I quattro Regni dove ogni Pg potrà scegliere di nascere rappresentano quattro grandi clan con tante diverse posizioni sociali al loro interno che si intersecano con altrettante organizzazioni subalterne al Regno, come gilde, feudi, clan vassalli e così via.

D2 vuole dare grande importanza all'aspetto sociale perché ormai i giocatori sono abbastanza maturi da poter integrare la routine della caccia al mob con una vera e più articolata vita privata e pubblica. Per questo motivo, oltre ai mestieri 'ufficiali' sopra citati, esisteranno tante altre cariche tra cui basta citare Guardia Reale, Generale, Consigliere, Soldato, Magazziniere per avere un'idea della vastità del sistema di gioco.

Ancora più interessante se vogliamo è che saranno proprio i Pg un giorno a ricoprire tutte queste cariche amministrative e militari gestendo autonomamente lo sviluppo e il futuro del proprio Regno. Ogni Regno avrà un proprio sistema economico con semplici voci quali il commercio e i tributi per esempio, che, insieme ad una specifica pagina web, daranno un quadro preciso della situazione a tutti i Pg.

Non credo si possa immaginare cosa più bella di un mud in cui le proprie scelte influenzano l'andamento del gioco, come succede nei GdR da tavolo quando un'azione inaspettata di un giocatore costringe il Master a cercare soluzioni improvvisate.

Le alternative al solito XPRUN (che comunque resta eccome una possibilità di gioco) sono molte e l'importanza di un PG non dipenderà più solo dal suo livello. È infatti possibile che un giocatore con 20-30 livelli sulle spalle sia sopraffatto dai killer assoldati da un semplice PG di basso livello che abbia dedicato con successo la propria vita al commercio.

Le possibilità sono infinite. Si può lavorare e gestire un negozio, arruolarsi in qualche esercito, diventare un assassino professionista, puntare alla carriera politica fino alla carica, perché no, di RE!!!!

Questi sono gli aspetti centrali della nuova Dalila ma non sono altro che piccoli pianeti intorno ai quali orbitano svariati satelliti.

Oltre alle innumerevoli modifiche minori abbiamo migliorato gli aspetti che già a loro tempo ci hanno reso migliori.

Mi riferisco alla WILDERNESS, sicuramente la migliore in Italia, che presenta passi avanti come le MINIWILD, ossia ingrandimenti sempre mappati dall'alto di singole locazioni della wilderness in cui sono presenti vasti feudi, città, villaggi.

Possibilità di domare e cavalcare animali selvaggi tra cui i potenti draghi soffiafuoco.

Inoltre in D2 e' possibile ascoltare musiche e suoni ambientali, come ad esempio una 'spadata' o la pioggia che cade battente. Piccoli particolari che pero' fanno immergere il Pg nel gioco e crediamo che questo sia importantissimo.

Abbiamo lavorato molto per ottenere tutto questo e non nascondo che ancora molti sono i particolari da sistemare, ma il nostro obiettivo e' quello di migliorarci ogni giorno che passa. Per questo motivo D2 e' stata predisposta per accogliere future espansioni senza causare problemi ai giocatori. Tra gli imminenti progetti in cantiere c'e' il Progetto Guerre e quello delle Macrorisorse (ossia cave, miniere, fattorie la cui gestione sara' affidata sempre ai giocatori). Ho qui sintetizzato le fondamenta su cui D2 cresce e crescerà, ma mi e' impossibile tentare di descrivervi ogni singolo aspetto, ogni singola possibilita'. Invito tutti a visitare la nostra Home Page che non ha nulla da invidiare ai migliori siti mud americani, a leggere il manuale di gioco e a provare per un giorno almeno la sensazione di camminare per le citta' animate di Dalila2.

Raffaele De Vita "Offar"

Builder di Dalila2 Mud

Glossario

MUD

Generalmente Multi User Dungeon, indica un sistema di gioco testuale accessibile su Internet in cui e' possibile interpretare personaggi fantastici e vivere indimenticabili avventure multiutente. A parte il costo del telefono, il gioco e' completamente gratis.

PG

Indica il personaggio da voi creato.

PNG / MOB

Indica rispettivamente un personaggio non giocante con elevata intelligenza artificiale gestita dal codice e un personaggio meno intelligente con poche procedure comportamentali o nessuna.

XPRUN

Corsa ai punti esperienza, ottenibili uccidendo parecchi mob, necessari per raggiungere alti livelli di gioco.