



# MYST





## *Indice:*

- *Cos'è Myst?*
  - ▣ *Introduzione*
  - ▣ *La Storia di Myst e della Cyan - OOT*
  - ▣ *La Storia di Myst - IT*
- *D'ni*
  - ▣ *Matematica Pentavigesimale e Sistemi di Misura*
  - ▣ *Il Grande Albero delle Possibilità - ANZANI VIKAL ENKON*
- *Uru*
  - ▣ *Online Games - Il fenomeno Comunità Virtuali*
    - ▣ *Le maschere*
  - ▣ *L'incanto di Uru*
  - ▣ *Sulle impronte di Darwin*
  - ▣ *Rezihksehv*
- *Myst e l'istruzione*
- *Link utili - Bibliografia*

# Cos'è Myst?

## Introduzione

Per addentrarci nel mondo di *Myst* e riuscire a comprenderne il significato è importante fare un'introduzione sul valore del videogioco, soprattutto per il mondo accademico, ancora romanticamente legato al medium del libro.

Dall'introduzione a *Il mondo di D'ni – Myst e Riven* di Matteo Bittanti:

Sebbene il tema sia già stato discusso ad nauseam prima di venire (finalmente) archiviato - per lo meno dalla comunità accademica internazionale - la pubblicazione di questo volume, mi dà l'opportunità di ritornare sulla scena del crimine. Per quanto possa sembrare ridondante, credo che sia utile ricordare che esiste una differenza qualitativa tra un videogioco e un racconto, tra giocare e narrare. Giocare è una attività intrapresa liberamente da una o più persone per scopi eminentemente ricreativi. Tale attività prevede un obiettivo che i giocatori devono cercare di raggiungere (che può anche essere diverso per ciascun giocatore) nell'ambito dell'attività ludica. Il secondo prerequisito è un insieme di regole che determinano ciò che i giocatori possono e non possono fare durante tale attività; intraprendere un'azione al di fuori delle stesse costituisce generalmente un errore o "fallo" (e se quest'ultimo è intenzionale, si parla di "barare"). I giochi prevedono risultati quantificabili (punteggi, vittorie, sconfitte). Tra giochi tradizionali e videogiochi c'è frattura e, insieme, continuità. La definizione che Wikipedia dà del videogioco è "gioco elettronico in grado di riprodurre (su un televisore, sul monitor di un computer, o su un display di altro genere) una simulazione, più o meno fedele, di situazioni reali o immaginarie, tale da far percepire emozioni senza correre alcun rischio, sia pure con un forte coinvolgimento specialmente in chiave psichica".

Per narrazione s'intende, in primo luogo, la presentazione di una storia, ossia una sequenza prestabilita di eventi, in forma di discorso (Chatman S., 1978). "Detto semplicemente, la storia è il cosa che viene presentato in una narrazione, il discorso è il come". La narrazione è l'atto del narrare, ma anche ciò che è narrato; racconto, storia. Il discorso narrativo è l'atto comunicativo che si sviluppa all'interno di un testo. Esso prevede un narratore, un autore implicito (inteso come principio di organizzazione interno al testo) e un narratario (il lettore implicito). In un racconto, gli eventi vengono comunicati a un narratario solamente dopo essere stati predisposti nello spazio e nel tempo e ripresentati in forma di discorso narrativo dall'autore del testo. In altre parole, in un racconto gli eventi narrati sono già avvenuti. Durante un videogioco, al contrario, gli eventi sono improvvisati: il giocatore produce eventi al tempo presente. Non solo: il giocatore può determinare la durata di tali eventi, in alcuni casi, scegliere la prospettiva dalla quale tali eventi sono rappresentati. In altre parole, invece di fruire passivamente un discorso pianificato a monte, il giocatore svolge un ruolo cruciale nel produrre tale discorso (Aarseth E., 1997, pp. 111-114). In questo processo, il giocatore passa continuamente dal ruolo di lettore implicito a quello di autore implicito, e viceversa. Inoltre, l'utente decide se e quali eventi "salvare", quali invece ripetere, nonché le modalità di tale ripetizione. Va inoltre precisato che in alcuni videogiochi si verificano fenomeni di gameplay emergente, ovvero forme di interazione non previste dai progettisti stessi: il giocatore non si limita a seguire "itinerari" predisposti a monte, ma genera forme di gioco imprevedute. Un libro o un film, per converso, ripresentano sempre i medesimi eventi nell'ordine predisposto dall'enunciario.

L'applicazione della teoria narratologica al videogame è servita a chiarire che i videogiochi sono radicalmente differenti dai racconti. Usando un approccio narratologico è possibile cioè definire lo specifico del medium videoludico in opposizione alle forme narrative tradizionali. Chiunque abbia un minimo di dimestichezza con i videogiochi sa benissimo che essi non sono storie, e.g. *Delta Force: Black Hawk Down* "non racconta" l'esperienza americana in Somalia. *SimCity* "non racconta" la storia di Milano (o di New York, Parigi o Chattanooga, Tennessee): i giochi consentono di simulare delle azioni all'interno di uno spazio virtuale. Il videogame è un insieme di possibilità, un set di problemi da risolvere, un contesto di sperimentazione. Le azioni che si producono all'interno di questo spazio sono (potenzialmente) infinite e diverse, laddove gli eventi narrati in un racconto sono limitati e fissi.

### Equivoci e fraintendimenti

Il fatto che i videogiochi non siano dei racconti non significa affermare che essi siano antinarrativi o a-narrativi. Molti videogiochi includono componenti narrative come supporto al gameplay. Si pensi alle sequenze animate non interattive, dette anche cut-scenes o cinematics, che hanno la funzione di comunicare al giocatore un messaggio e contestualizzare-giustificare le sue azioni. L'importanza e il ruolo delle cut-scenes varia considerevolmente da gioco a gioco - in molti casi, sono del tutto irrilevanti ai fini ludici, dato che il giocatore può raggiungere con successo gli obiettivi previsti bypassandole completamente.

Per converso, affermare che i videogiochi "raccontano delle storie" significa confondere la premessa narrativa di un gioco con il gioco stesso. Esempio: in *Donkey Kong* l'idraulico Mario deve salvare la Principessa Peach dalle grinfie di uno

scimmione furioso. Questa è la premessa narrativa. Durante il gioco, l'utente preme il tasto "A" del controller per consentire al proprio avatar di saltare, in modo da evitare il contatto (letale) con un oggetto in movimento che ha l'aspetto di un barile scagliato dall'avversario, in questo caso, uno scimmione. Questo è un esempio di situazione di gioco. La premessa narrativa non è parte integrante del gameplay, che si fonda su regole del tutto arbitrarie. Per esempio, il fatto che il giocatore abbia "tre vite" a disposizione per raggiungere il proprio obiettivo e non "sei", "dodici" o "trentuno", è una convenzione non giustificata "narrativamente".

## E ancora

I videogiochi non sono romanzi, e i modi in cui coltivano ambizioni letterarie sono, invariabilmente, gli aspetti meno interessanti che li caratterizzano. (...) La capacità dei videogiochi di raccontare delle storie è paragonabile al modo in cui Michael Jordan giocava a baseball. Entrambi potrebbero guadagnare abbastanza per vivere, ma il loro vero talento risiede altrove (2006, p. 21).

Portando in primo piano i benefici cognitivi del videogiocare l'autore chiarisce, una volta per tutte, lo specifico di un "oggetto misterioso", a lungo frainteso. Come illustra perfettamente Johnson, la prassi del videogiocare è spesso frustrante, faticosa, complicata. Rispetto a forme di intrattenimento relativamente "immediate" come il cinema o il fumetto, il videogame mette a dura prova le nostre capacità cognitive, per tacere della nostra pazienza. Anche quelli apparentemente più stupidi e banali. Questo spiega la relativa impopolarità del videogioco rispetto a media tradizionali, come il cinema o la televisione, che prevedono soglie di accesso e competenze di decodifica molto più basse. Videogiocare è tutt'altro che facile.

Allo stesso tempo, questa prassi offre forme di gratificazione peculiari. Se il cinema e i romanzi promettono identificazione ed empatia, il videogioco consente di manipolare in tempo reale oggetti e personaggi, esplorare degli spazi, attivare meccanismi di causa-effetto. Come ha scritto James Paul Gee (2003) nell'importante *What Games Have to Teach Us About Literacy*, il videogame è una macchina dell'apprendimento. Le simulazioni elettroniche ci aiutano a pensare - a pensare meglio. Il videogioco ci chiede di compiere delle scelte, prendere delle decisioni, assumerci pienamente le nostre responsabilità. La musica ci trascina e ci commuove. Un film ci cattura emotivamente fino a farci piangere. Il videogioco ci consente di (ri)pensare i processi spaziali e temporali. Stabilire delle gerarchie e delle priorità. Ci fa lavorare, chiedendoci di analizzare una situazione, prevedere delle conseguenze, pianificare un efficace piano di azione.

L'attività ludica è sempre duplice. C'è un primo gioco, palese, che si svolge sullo schermo e che spesso prevede sparatorie, esplosioni, distruzione. C'è un secondo gioco, implicito, ma ugualmente importante, che si realizza di fronte allo schermo, nella mente del giocatore. I processi psicologici e le dinamiche cognitive attivate dalla fruizione videoludica sono tutt'altro che triviali. Per quanto i videogiochi sfruttino delle convenzioni di genere - obiettivi simili, metodi di controllo analoghi, strutturazione in livelli, eccetera - ogni titolo è un mondo a sé, le cui leggi e logiche variano considerevolmente. Ogni volta che infiliamo un disco compatto nella nostra console, de facto, entriamo in un nuovo mondo. È come se viaggiassimo in lande lontane, sconosciute, imprevedibili. La nostra sopravvivenza all'interno di questi scenari anomali richiede un rapido apprendimento. Nei videogame, il buon senso e l'esperienza non bastano per sopravvivere. Qui s'impara letteralmente giocando.

Meglio ancora, i videogiochi ci *insegnano a imparare* dato che rendono esplicite le dinamiche di apprendimento: mettendo alla prova le regole di funzionamento del gioco attraverso processi di prova-ed-errore apprendiamo la sua logica. Lo specifico del medium non sta certo nelle sue presunte componenti narrative, ma nelle regole sottese alla simulazione. Non interessa tanto risolvere il mistero di *Myst* - la cui "trama" si sfalda progressivamente fino a degenerare nel ridicolo - ma padroneggiare il meccanismo, cogliere le sfumature di senso delle azioni. La pratica videoludica, come scrive ancora Johnson, chiede di sondare degli spazi, formulare delle ipotesi sulla base di condizioni contingenti, verificare la veridicità delle ipotesi. Il loop di feedback che si viene a determinare tra giocatore e gioco produce la situazione ludica. Il giocatore, inoltre opera costantemente in multi-tasking. La sua mente "processa" simultaneamente differenti informazioni - elabora delle mappe cognitive dello spazio di gioco, valuta le conseguenze delle sue azioni, applica differenti strategie per risolvere i medesimi problemi. "Si tratta di costruire l'appropriata gerarchia di obiettivi e di muoversi attraverso tali compiti secondo la sequenza corretta. Si tratta di percepire delle relazioni e determinare delle priorità", scrive Johnson (p. 55). Ergo, "giocare un video game genera una serie di eventi che retrospettivamente abbozzano una storia, ma i piaceri e le sfide del gioco non equivalgono ai piaceri di leggere una storia" (ibidem).

Come si evince dallo scritto di Matteo Bittanti il videogioco non è da considerarsi come *mero passatempo* (come sottolinea anche Pierluigi Casolari nella Cover Story dello stesso libro) al pari di una trottola per bambini e ragazzi, al contrario va considerato a pari livello con gli altri media, come i libri stessi. Il videogioco possiede un grande potenziale per quanto riguarda l'apprendimento e l'elasticità mentale, la capacità di orientarsi e di adattarsi a un ambiente inusuale in cui spesso all'inizio non sappiamo neanche come muovere un passo, letteralmente.



Siamo abituati a pensare al videogioco come adibito solo a bambini o ragazzi, ma ci stupiremmo a scoprire dalle statistiche che invece una buona fetta dei giocatori sono adulti, e questo accade non solo nei giochi più 'statici' o meno violenti ma anche negli *sparatutto* e nei giochi di avventura.

A questo punto, avendo riportato il videogioco al livello che gli spetta, possiamo addentrarci in *Myst*. Lo scopo dei capitoli che seguono è un quello di presentare diversi aspetti del videogioco, dalla sua trama, al suo sviluppo tecnologico nel corso dei vari numeri della saga, fino ad addentrarci in aspetti curiosi del 'lore' (in gergo, il background storico e culturale del gioco) di *Myst*.

## *La storia di Myst e della Cyan - OOC*

Come si capisce dall'introduzione, *Myst* è un videogioco. La sua storia inizia sul sorgere degli anni '90 del secolo scorso e arriva fino ad oggi tra grandi successi e più recenti delusioni.

In questo capitolo attraverseremo la storia dello sviluppo di *Myst* dal punto di vista 'reale', cioè ragionando e parlando per come le cose veramente stanno, in gergo si direbbe che questo capitolo sarà OOC (Out of Character o adattato al gergo della comunità di *Myst: Out of Cavern*), al contrario di quello che faremo nel capitolo successivo in cui viaggeremo nel background di *Myst* come se fosse veramente accaduto, cioè IC (In Character o In Cavern).

Cominciamo dall'inizio.

*Myst* è un videogioco che è stato creato dalla compagnia una volta conosciuta con il nome di *Cyan, Inc.* che oggi è la *Cyan Worlds, Inc.*



Tutto è cominciato con due persone, Rand Miller e suo fratello Robyn. Figli di un predicatore che viaggiava di città in città i due fratelli sono cresciuti tra i libri di Jules Verne, Il Signore degli Anelli, la Saga di Narnia e molti altri fantasy, mentre erano sempre in viaggio verso mete sconosciute. Ed è da qui che è nato tutto; gli autori che hanno condizionato la fantasia dei fratelli Miller. Erano grandi autori che prima di tutto creavano mondi, solo dopo ci avvolgevano attorno la storia dei romanzi.

Nel 1987 Rand, programmatore di una banca, e Robyn, artista poliedrico, fondano la *Cyan, Inc.* con il solo scopo di creare *mondi virtuali*, esattamente come i grandi scrittori delle loro infanzia. Probabilmente il lettore non esperto si chiederà la differenza tra mondi virtuali e videogiochi: dal punto di vista tecnico non c'è differenza, ma dal punto di vista ludico un mondo virtuale non ha uno scopo, non ha una fine; un videogioco invece ha un inizio, un chiaro obiettivo prefissato e una fine esplicita; i mondi virtuali hanno come prima caratteristica l'esplorazione del mondo stesso, che invece cade in secondo (a volte anche in terzo o quarto) piano nei videogiochi.

Nei loro primi anni sviluppano tre videogiochi, o sarebbe meglio dire mondi, per bambini (*The Manhole*, *Cosmic Osmo and the Worlds Beyond the Mackerel* e *Spelunx*).

Visto il successo ottenuto con i primi tre titoli, nel 1991 i due fratelli decidono di sviluppare qualcosa di più maturo. Al contrario di quello che molti sviluppatori di oggi pensano, maturo non significa violenza, sesso e linguaggio volgare; per i fratelli Miller maturo voleva dire complesso. Da quest'idea, il 24 Settembre 1993, nacque *Myst*, il titolo che ha rivoluzionato l'intero settore dei videogiochi che in quei tempi era ancora nella sua fase di



prima espansione. Sulla copertina *Myst* era definito "un'avventura surreale che diventerà il vostro mondo", e così fu per molti giocatori, immersi nei mondi pregni di atmosfera di *Myst*.

La rivoluzione non fu solo caratterizzata dalla concezione del videogioco come mondo virtuale, ma da molti altri tratti come la grafica stupefacente (per quei tempi) che utilizzava texture reali, effetti sonori immersivi, una colonna sonora densa di atmosfera, un'interfaccia semplicissima e intuitiva a

da utilizzare (una semplice manina), un certo senso di smarrimento ed enigmi perfettamente integrati con l'ambiente; un mondo complesso, realistico, intrigante.

In totale *Myst* ha fruttato più di 130 milioni di dollari (5,5 milioni di copie vendute fino al giugno 2001) alla Cyan e fu il primo videogioco di sempre a riuscire a competere con i film di Hollywood; best seller fino al 2002 quando fu spodestato da *The Sims*. Il vento che spingeva *Myst* non si celava tanto in una grande campagna pubblicitaria quanto nel gigantesco passaparola che tutti i suoi giocatori hanno innescato su Internet (anch'essa appena nata) decantandone la grandezza.

L'anno successivo, 1994, i due fratelli erano già lavoro per ideare un degno seguito al primo episodio di *Myst*. Mentre a Mead (vicino a Spokane, Washington) veniva costruito il nuovo quartier generale mondiale della Cyan, il team composto da quasi una decina di persone si sposta dal garage in cui era stato sviluppato *Myst*, a un'ex fabbrica di materassi. Grazie ai guadagni di *Myst* la Cyan ha potuto espandersi e assumere



Quartier Generale Cyan Worlds, Inc.

<http://www.mtn-man.org/mystURUcyanworld.html>

*Richard Vander Wende*, designer che aveva lavorato alla Disney per il film *Aladdin*. Lui portò lo sviluppo del seguito a un nuovo livello, sia in termini ludici, sia in termini tecnologici: la Cyan dovette buttare le sue workstation per passare a nuovi computer e software che sfruttavano la stessa tecnologia usata l'anno prima per animare i dinosauri di *Jurassic Park*.

Il lavoro che Rand e Robyn avevano ipotizzato dover durare due anni, portò loro via ben quattro anni di progettazione e sviluppo. Alla fine ottennero un prodotto finito che occupava 5 CD, quasi 5 volte le animazioni presenti in *Myst* e 5000 immagini prerenderizzate create con texture reali.

Il gioco uscì il 29 Ottobre 1997 con il nome di *Riven – The Sequel to Myst*. E fu subito leggenda. *Riven* venne accolto con un grandissimo entusiasmo dal mondo dei videogiochi e solo nel primo anno vendette più di 2,2 milioni di copie. La Cyan era all'apice del suo successo, *Riven* si era conquistato il titolo di degno successore di *Myst* e la critica ne cantava le qualità in tutto il mondo.



Ancora oggi, dopo più di dieci anni, *Riven* è considerato tra i meglio riusciti (da alcuni il migliore in assoluto) episodi di *Myst*; ancora in grado di competere con i videogiochi di oggi grazie all'incredibile livello di dettaglio e la grafica molto realistica (un'impresa colossale per quei tempi).

Dopo *Riven*, Robyn Miller abbandonò la Cyan per seguire altri sentieri creativi e per marcare questo cambiamento, Rand cambiò il nome della compagnia in *Cyan Worlds, Inc.*; nome che sottolinea ulteriormente che il primo obiettivo della Cyan è creare mondi. Con i proventi di *Myst* e *Riven* la Cyan si concentrò su una nuova visione di videogioco, in anticipo enorme sui tempi, che impiegò molto tempo prima di essere completo. Nel frattempo però, il produttore della Cyan (la multinazionale *Mattel*) aveva intenzione di cavalcare l'onda finché fosse stato possibile, per questo, vedendo che Rand Miller non voleva fare altri seguiti di *Myst*, si rivolse a *Presto Studio* per sviluppare un seguito. Successivi incontri con la Cyan





aiutarono lo sviluppo della storia del terzo episodio e Rand Miller accettò di recitare di nuovo il ruolo del personaggio principale di *Myst*, *Atrus*.

Il 7 Maggio 2001, dopo il passaggio della produzione di *Myst* da Mattel a *Ubisoft*, venne rilasciato *Myst III: Exile*, uscito nella forma di 4 CD, successivamente condensati in un solo DVD.

*Exile* ottenne un discreto successo, un giudizio positivo al 79% da parte di [Game Rankings](#) e al 83% da [Metacritic](#), mentre nel Nord America già nella prima settimana era il gioco più venduto, con 75.000 copie vendute nelle sole prime due settimane.

La tecnologia di *Exile* era ancora più avanzata di *Riven*, questa volta l'utente era in grado di guardarsi attorno solo spostando il mouse in una direzione (visuale a 360°), cosa che invece richiedeva più clic in *Myst* e *Riven* (visuali a "90°"), la grafica era ulteriormente migliorata, i video degli attori si integravano ancora meglio nell'ambiente virtuale e l'utente poteva restare abbagliato se si voltava verso il Sole. La colonna sonora questa volta non poteva più essere scritta da Robyn, perciò venne ingaggiato il celebre compositore di colonne sonore per videogiochi Jack Wall (<http://www.jackwall.net/>), che per *Myst III* ricevette svariati premi (*Soundtrack of the Year* da GameIndustry e *Outstanding Achievement in Musical Composition* dall'Academy of Interactive Arts and Sciences). Con il suo grande talento *Myst III* ha avuto una colonna sonora maestosa, in cui alcune delle musiche erano persino cantate in Narani, un dialetto della lingua madre dei personaggi del gioco. Venne anche creato un merchandising di oggetti di *Myst* tra magliette, bambole, peluche e giochi in scatola.

Ma ormai i tempi stavano cambiando, la tecnologia avanzava e i videogiochi in 3D in tempo reale stavano facendo la loro comparsa, introducendo il genere del gioco d'azione. I numeri delle vendite erano alla pari se non superiori di quelle di *Myst* e *Riven*, ma ormai molti altri giochi riuscivano a raggiungere cifre simili, il mercato si era allargato molto; *Myst* ormai era solo uno tra i tanti. Per questo pur essendo migliore dei giochi precedenti, *Exile* non provocò la stessa ondata di successo che *Myst* e *Riven* avevano scatenato, pur avendo un grande successo tra i fan del genere.

Mentre la Cyan era ancora impegnata con il suo progetto segreto su un nuovo tipo di videogioco, *Ubisoft* mise subito al lavoro la squadra di sviluppo della sua sede di *Montreal* per costruire ancora un altro seguito, sempre contro l'iniziale riluttanza di Rand Miller. Per sviluppare il gioco ci sono voluti più di tre anni e circa ottanta dipendenti tra programmatori, designer, modellatori e tecnici del suono, di cui circa cinquanta erano stati assunti per il preciso scopo di produrre *Myst IV*, perché nessuno nel team aveva mai sviluppato un videogioco con immagini prerenderizzate. Sfruttando la nuova tecnologia *A.L.I.V.E.* (Ambientazione Video Interattiva per Vite Artificiali – Artificial Life Interactive Video Environment) il team di *Ubisoft Montreal* ha creato probabilmente il *Myst* più avanzato di tutti a livello tecnologico in un ambiente a schermate prerenderizzate. L'ambiente è più vivo che mai, con animali che percorrono sentieri e una grafica ancora più definita di prima, così che a ogni passaggio del giocatore c'è qualcosa di nuovo che rende l'ambiente vivo. Il cursore del mouse non fa più solo da mano per il



Bambola di Atrus  
Una collezione di *Myst*



Tomahna di notte – *Myst IV Revelation*

giocatore, ma anche da occhio, infatti solo il piano su cui il giocatore posa il cursore è a fuoco, proprio come succede con i nostri occhi. Il nuovo capolavoro venne pubblicato il 29 Settembre 2004 con il nome di *Myst IV: Revelation*.

Intanto che il team di Ubisoft Montreal sviluppava *Myst IV*, nel 2003 la Cyan pubblicò finalmente il suo nuovo videogioco, con il supporto della Ubisoft. Inizialmente conosciuto con i nomi di sviluppo *DIRT* (D'ni In Real Time), *Mudpie* (Multi User DIRT – Persistent Interactive Environment) e *Parable*, il nuovo videogioco venne pubblicato con il nome di *Uru: Ages Beyond Myst*. Uru (una parola sumera che significa ‘città’, ma che ha anche un significato di ‘profondo’) è uno ‘spin-off’ di *Myst*, cioè condivide con *Myst* la storia e i concetti (cioè il ‘lore’) ma narra una storia esterna a quella di *Myst*. Se *Myst* era ambientato a inizio ‘800, Uru è ambientato ai giorni nostri; se in *Myst* il giocatore impersona *Lo Straniero*, in Uru il giocatore impersona sé stesso (alla fine Uru può essere letto anche come U-R-U – you are you); *Myst* era sviluppato con schermate prerenderizzate, Uru è sviluppato in un ambiente ‘3D in tempo reale’, dove le immagini vengono renderizzate sul momento. Questo aspetto ha reso anche possibile la maggiore differenza tra *Myst* e Uru: *Myst* era un gioco da giocare da soli, per immergersi in esplorazioni solitarie di mondi fantastici, Uru invece è sviluppato per funzionare in multiplayer dove i giocatori possono collegarsi online per partecipare attivamente alla storia di Uru ed esplorare i mondi in compagnia. Oltre un milione di persone erano coinvolte, direttamente o indirettamente, nello sviluppo di Uru presso la Ubisoft; l'intenzione iniziale era quella di sviluppare un mondo in continuo cambiamento, aggiungendo giorno dopo giorno nuovi elementi, nuovi mondi, sviluppando la storia con l'interazione dei giocatori.

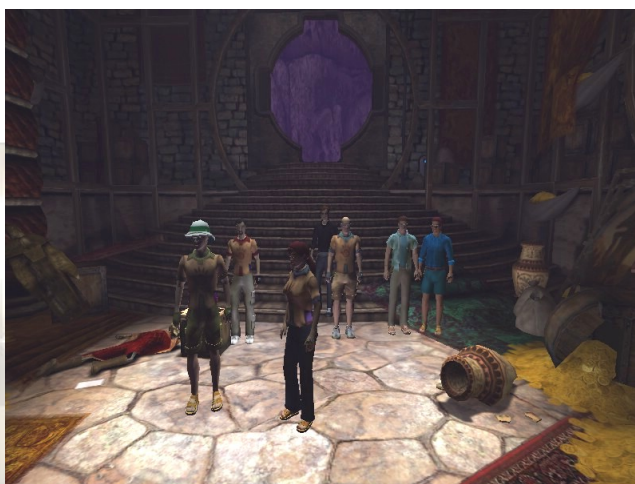
Ma i tempi erano troppo giovani (pur essendo all'inizio del 2004), proprio quando la versione online di Uru (*Uru Live*) stava per essere ultimata, la Ubisoft fermò il progetto portando come motivazione il fatto che era una visione troppo innovativa e rischiosa.

Così il progetto venne fermato, i server chiusi, il personale licenziato o direzionato verso altri progetti. La Cyan aveva investito tutti i proventi dei giochi precedenti per sviluppare Uru e ora si ritrovava ad essere molto vicina alla bancarotta, ma il contratto che la legava alla Ubisoft non era ancora concluso, l'ultimo compito che il produttore le diede fu quello di sviluppare un ultimo *Myst*, usando il materiale che era stato progettato per Uru ma che non era mai stato utilizzato.

Non volendo che tutto il lavoro fatto con Uru andasse perso, nell'agosto 2004, la Cyan rilasciò ai fan i programmi server per far funzionare Uru creando così il progetto *UntilUru*, un progetto in cui tutto era affidato nelle mani dei fan, la gestione e i costi dei server, l'amministrazione del gioco, l'unica cosa che restava in mano alla Cyan era il server di autenticazione, cioè il server che gestisce i nomi utente e le password per l'accesso al mondo virtuale. In questo modo, anche senza nuovi contenuti né storia, i giocatori poterono continuare a incontrarsi. Anche la parola *Until*, come la parola *Uru*, viene dal sumero. In realtà si tratta di due parole distinte: “un” che significa *gente* o *comunità*, e “til” che significa *vivere* o *tenere in vita*, perciò il significato complessivo della parola *Until Uru* è una cosa simile a: “La comunità tiene in vita la città profonda”.



Esempio di fuoco – *Myst IV Revelation*



Esploratori a Kadish Tolesa – Uru



Prima di iniziare questo videogioco la Cyan pubblicò due espansioni per Uru (*Uru: To D'ni* e *Uru: The Path of the Shell*), la prima gratuita e la seconda a pagamento, con tutto il materiale che era finito. Il materiale che invece doveva essere ancora terminato sarebbe andato nel successivo gioco. Sfruttando la stessa tecnologia usata per Uru, la Cyan creò il quinto episodio di Myst. Questa volta le immagini non erano più prerenderizzate, per questo la qualità delle texture dovette calare, anche se gli ambienti erano ancora capaci di affascinare. I personaggi non poterono più essere recitati da attori reali, trovandosi in un ambiente 3D in tempo reale, quindi la Cyan utilizzò avatar modellati come il resto dei mondi, con l'unica differenza che per i loro volti vennero usati volti reali in modo da renderli più realistici.

La colonna sonora fu composta da *Tim Larkin*, lo stesso compositore che aveva anche fatto le colonne sonore per Uru; il distacco da Jack Wall è sostanziale, le colonne sonore sono molto meno maestose e più pacate.

Nonostante tutto *Myst V* riuscì comunque a vincere il premio per il miglior gioco d'avventura all'*E3 Expo del 2005*, fiera in cui in genere i giochi d'avventura non sono bene accolti quanto gli sparattutto. Ciò che impressionò maggiormente la critica fu il nuovo sistema di interazione interno, in cui il giocatore ha a disposizione una tavoletta di pietra su cui scrivere simboli che verranno poi interpretati dalle creature del gioco.

Il 22 settembre 2005 il gioco fu pubblicato in tutto il mondo con il titolo *MystV: End of Ages*. Il numero cinque è sempre stato un numero magico per Myst, la storia di Riven era incentrata su questo numero e quindi sembra proprio un segno del destino il fatto che l'ultimo episodio di Myst dovesse essere proprio il quinto.

La Cyan ormai era quasi fallita, il contratto con la Ubisoft era terminato e Rand dovette prendere la dura decisione di licenziare l'intero staff, lasciando alla Cyan solo se stesso e il presidente, *Tony Fryman*.

Prima che l'intero progetto di Uru partisse con Ubisoft, Cyan aveva mostrato il proprio progetto a molti altri possibili produttori, molti di loro non riuscirono a vedere il potenziale di questo nuovo tipo di gioco, ma uno invece sì, *Blake Lewin*, vice presidente della *Turner Broadcasting* e inventore del game network *GameTap*, ha capito subito di cosa si trattava e Uru sarebbe diventato un prodotto di Turner se le circostanze l'avessero permesso. Subito dopo il rilascio di *MystV*, il giorno stesso in cui Rand licenziò l'intero staff della Cyan, Blake si rifece vivo, a quanto pare aveva continuato a seguire da vicino le vicende di Uru e propose ai membri rimasti della Cyan di fare un viaggio ad Atlanta per discutere con Turner. Dopo due giorni di incontri con i diversi dipartimenti di Turner, Rand e i suoi compagni si erano guadagnati di lavorare su alcuni progetti per Turner, tra cui anche uno chiamato *Myst Online: Uru Live*, Uru sarebbe ritornato.

Tra il dire e il fare però ci vuole sempre tempo. La notizia non doveva ancora diffondersi perciò la Cyan creò un server di Until Uru, chiamato *D'mala* che nella lingua del gioco significa Ritorno (letteralmente 'venire di nuovo') e fece in modo che tutti i futuri giocatori potessero iscriversi solo a questo server, pur mantenendo gli altri UntilUru server attivi e accessibili da chi si era iscritto prima. L'intenzione esplicita di *D'mala* era quella di dimostrare a un ignoto finanziatore (*GameTap*, società figlia di Turner) che *Uru Live* poteva tornare in vita.

*D'mala* venne annunciato il 15 febbraio 2006 e ci volle un anno esatto perché *Myst Online:Uru Live* potesse diventare una realtà. In agosto cominciò la fase di Beta Testing in cui solo alcuni giocatori vennero invitati a testare l'ambiente di gioco, tutti legati da un Accordo di Non



Tecnologia di mappatura facciale – Myst V



Divulgazione (NDA) per tenere segreto il tutto prima del grande lancio. A dicembre iniziò l'Anteprima, cioè la fase in cui tutti coloro che avevano richiesto di partecipare alla Beta vennero accettati senza nessun accordo di segretezza e il 20 dicembre lo sviluppo della storia passò ufficialmente da D'mala ai server di MOUL. Il 5 febbraio D'mala venne ufficialmente spento e esattamente a un anno dalla sua nascita, il 15 febbraio 2007 ci fu il grande lancio di Myst Online: Uru Live con accesso a tutto il pubblico.

Ciò che era cominciato bene e con grandi speranze doveva ancora affrontare le dure leggi del dio denaro e la mentalità capitalista della società. Il progetto originale di Uru coinvolgeva svariate centinaia di persone nel suo sviluppo, ora invece la Cyan si ritrovava a lavorare con molto meno personale e perciò non poté sviluppare del tutto la visione originale. Vennero creati nuovi contenuti, mondi maestosi in cui era facile perdere l'orientamento, ma il ritmo non poteva essere sostenuto a lungo, perciò a maggio si decise di passare a una modalità di rilascio mensile dei contenuti, in questo modo tutta la storia e tutti i nuovi elementi venivano distribuiti in formato concentrato in una sola settimana al mese. A dicembre venne annunciata la fine della Prima Stagione e l'inizio della progettazione della Seconda Stagione, a metà dicembre venne pubblicata sul sito di Myst Online una newsletter con un'introduzione a quello che sarebbe dovuto accadere nella Seconda Stagione, ma restò lì solo per alcune ore, dopo di che venne tolta, ed iniziarono i sospetti. Sospetti che furono confermati il 4 febbraio 2008 (esattamente 4 anni prima, il 4 febbraio 2004, Uru Live era stato cancellato da Ubisoft), con un annuncio di *Ricardo Sanchez*, vice presidente dei Contenuti e Direttore Creativo per GameTap, che diceva che Myst Online: Uru Live sarebbe stato chiuso da lì a 60 giorni, le motivazioni questa volta erano che i costi non erano giustificati dalla quantità di gente che effettivamente giocava; solo mesi dopo venne fuori che GameTap stessa aveva alcuni problemi finanziari.

Perciò il 10 Aprile 2008 alle 5 di mattina (ora italiana) i server di Myst Online furono spenti.

Seguì un periodo di silenzio fino ai primi giorni di luglio quando la Cyan riuscì a convincere GameTap a restituire i diritti di pubblicazione per Myst Online. In questo modo la Cyan poteva ritentare un'altra volta, seguendo i suoi due grandi motti "Cauto Ottimismo" e "Forse la fine non è ancora stata scritta", e così nacque il progetto *Myst Online: Restoration Experiment* che prevedeva l'impegno solo della Cyan, senza produttori, così da avere meno intermediari. Per riuscire questa volta però c'era bisogno dei fan,

infatti sarebbero stati loro a creare i nuovi mondi per il gioco attraverso il sistema di Gilde che erano state introdotte alla fine della Prima Stagione e che erano ancora attive all'esterno del gioco.

Il nuovo sistema era quasi ultimato quando arrivò la grande ondata della crisi economica di fine 2008 che costrinse la Cyan a sospendere il progetto indefinitamente perché uno dei suoi maggiori finanziatori era fallito. Il silenzio avvolse la comunità di Myst per mesi, in cui tutti i fan cominciarono a discutere sul metodo migliore per riportare in vita Uru.

Inaspettatamente l'11 dicembre 2008, *Mark De Forest*, community manager e programmatore per la Cyan ha annunciato che da lì a pochi giorni ci sarebbe stato un grosso cambiamento per Myst e infatti il 13 dicembre sul sito web dello *Spokesman Review* (il giornale di Spokane) comparve un articolo di *Tom Sowa* (giornalista che si è sempre occupato di Myst) che annunciava che Myst Online sarebbe diventato un progetto *Open Source*, cioè tutti i codici (client, server e strumenti di



Un Party a Minkata – MO:UL



Ironia da parte dei fan – MO:RE



sviluppo) sarebbero stati disponibili al pubblico così che i fan potessero sviluppare loro stessi il gioco. Ma prima di pubblicarlo veramente ci sarebbe stato bisogno di ripulire i codici sorgente. Questo lavoro sta portando via molto tempo visto che non è un progetto ufficialmente finanziato dalla Cyan e che il codice deve essere ripulito da chi l'ha scritto, cioè in molti casi programmatori che non lavorano più alla Cyan. L'ultimo aggiornamento di Mark De Forest datato *16 giugno 2009*, dice che stanno ancora attendendo che uno dei programmatori finisca di ripulire una parte del codice che solo lui è in grado di modificare.

Nell'attesa i fan hanno ricostruito molti dei luoghi di Myst e Uru su alcuni mondi online come *Second Life* e *There.com*, personalizzandoli ed estendendoli. Inoltre la Gilda dei Scrittori, fondata insieme alle altre 4 Gilde alla fine di Myst Online: Uru Live, è ancora piena di volenterosi modellatori, programmatori e artisti che stanno producendo nuovi mondi per le versioni su CD di Uru, si può dire che in qualche modo Uru sia già nelle sole mani dei suoi fan.

Oltre ai giochi citati ci sono state svariate ripubblicazioni dei vari Myst in diversi formati, tra cui la versione Anniversario per il 10° anniversario di pubblicazione di Myst che comprendeva Myst, Riven e Exile.

Il rifacimento più famoso di Myst è *realMyst*, realizzato dalla Cyan nel 2000 con lo stesso motore di gioco usato per Uru, la grafica venne migliorata ulteriormente e venne aggiunta una parte extra non presente né nel Myst originale né nella Masterpiece Edition.

Oltre al PC i giochi di Myst sono stati portati su altre console quali PlayStation e GameCube. I porting più recenti sono del Myst originale, per PlayStation Portable nel 2005, per NintendoDS nel 2007 e per iPhone nel 2009. Quest'ultimo è stato un vero successo, sebbene il gioco sia vecchio di più di dieci anni riscuote ancora molto successo e in pochi giorni Myst per iPhone ha scalato la classifica dei giochi di avventura più venduti nell'AppleStore fino ad arrivare in cima; l'interfaccia è stata adattata completamente per il touch screen, per muovere una leva il giocatore deve fare veramente il movimento di trascinarla e per muoversi basta sfiorare lo schermo, la grafica è stata migliorata ulteriormente e i suoni sono stati rimasterizzati. Perfino un piccolo (per dimensioni) strumento come l'iPhone ora ha più potenzialità dei PC disponibili del 1993 quando è uscito il gioco originale.



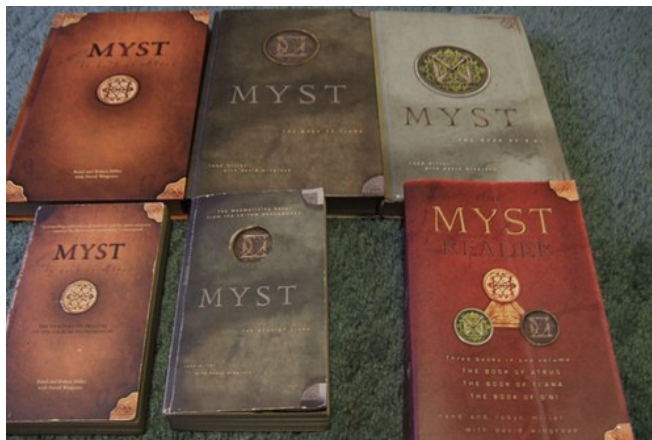
Al di fuori del campo dei videogiochi non è possibile non citare i tre romanzi di Myst, *The Book of Atrus*, *The Book of Ti'ana* e *The Book of D'ni* pubblicati rispettivamente nel 1995, 1996 e 1997 dalla casa editrice *Hyperion*.

*The Book of Atrus* venne scritto da Rand e Robyn Miller da soli e narra della storia di Atrus, il personaggio chiave di Myst, prima dell'inizio del primo videogioco.

Con *The Book of Ti'ana* si aggiunse un terzo scrittore (di professione) *David Wingrove*, che apportò un notevole cambiamento stilistico al libro visto che i due fratelli erano rimasti insoddisfatti del risultato ottenuto con il primo. Oltre ad aggiungere cambiamenti di stile, David

aggiunse quelli che oggi sono famosi nella comunità di Myst con il nome *Wingrovismi*, cioè errori nella storia (il Canon) di Myst; uno tra i più famosi è il fatto che *The Book of Ti'ana* è ambientato in Arabia mentre in realtà Myst dovrebbe essere ambientato nel deserto del Nuovo Messico.

Questo secondo libro narra la storia di Ti'ana, o Anna, nonna di Atrus e perciò si ambienta prima di *The Book of Atrus*; in particolare *The Book of Ti'ana* finisce esattamente dove inizia *The Book of Atrus*.



Collezione dei romanzi di Myst



Il terzo libro, *The Book of D'ni*, scritto sempre a tre mani, rompe la tradizione e narra invece i fatti accaduti tra Riven e Exile (infatti la storia tra questi due giochi ha un salto di 20 anni).

Questi tre libri sono stati poi riuniti insieme, nel 2004, in un unico volume chiamato *the Myst Reader*.

Degno di nota è anche *The Book of Marrim*, un romanzo di Myst mai pubblicato che avrebbe dovuto sviluppare la storia successiva a *The Book of D'ni* (non si sa bene se direttamente successivo o dopo *Revelation* o i giochi successivi). Un anteprima di questo libro è stata pubblicata con il libretto integrativo compreso nella prima edizione di *MystV*, ma la sua scrittura (di cui si stava occupando solo Rand Miller) è stata interrotta con l'avvento di *Myst Online: Uru Live* e apparentemente non è mai più stata ripresa.

Esiste un motivo per cui i romanzi di Myst sono stati pubblicati dalla casa editrice Hyperion, società figlia della *Disney*. Ricordiamo che Richard Vander Wende, era stato dipendente della Disney per lo sviluppo di *Aladdin*, questo pose la base per un collegamento tra la Cyan e la Disney. Alla fine degli anni '90 le due hanno discusso per molto tempo riguardo allo scopo di quella che ora è conosciuta come *Discovery Island*, un'isola di proprietà della Disney ora abbandonata. L'idea iniziale era quella di trasformare l'intera isola nell'Isola di Myst, un parco a tema in cui i visitatori avrebbero attraversato l'ambiente cercando di risolverne gli enigmi e di comprendere la storia della famiglia che la abitava. Entrambe le parti erano entusiaste di quest'idea e molte visioni sono state studiate, ma alla fine i costi che sarebbero stati necessari per sviluppare un'isola così tecnologicamente avanzata hanno reso l'impresa impossibile e il progetto fu abbandonato. Così l'isola prima diventò *Discovery Island* e poi venne abbandonata.



In generale *Myst* ha avuto un fortissimo impatto all'inizio dei suoi giorni, contribuendo ad espandere l'idea che il computer potesse essere utilizzato come strumento per il gioco e non solo per il lavoro. Nel mercato dei videogiochi è stato il miglior best seller di tutti i tempi, ha creato il modello che ha guidato lo sviluppo di tutti i videogiochi del genere delle Avventure Grafiche fino a quelli di oggi; dando il nome a una tipologia di videogiochi: *i punta e clicca*.

## *La storia di Myst - I*

Passiamo ora a narrare la storia di *Myst*, cioè quello che i libri e i videogiochi raccontano.

### *Capitolo 1 - Prima dell'inizio*

Per raccontare la storia degli *D'ni* dobbiamo tornare indietro nel tempo di circa 10.000 anni, in un altro mondo. A quei tempi e in quel mondo chiamato *Garternay*, viveva un popolo chiamato *Ronay* (pronunciato "Ronei"). I *Ronay*, nome che nella loro lingua significa *Popolo della Radice*, avevano una capacità che li distingueva dagli altri popoli: loro avevano l'Arte.

L'Arte del Collegamento o *Arte della Scrittura* consiste nella capacità di creare collegamenti ad altri mondi, chiamati in gergo *Ere*. Per collegarsi bisogna scrivere, con inchiostro speciale su libri speciali, una dettagliata descrizione del luogo che si vuole raggiungere, e in questo modo sulla prima pagina del libro compare un pannello con un'immagine in movimento, toccandola ci si può trasportare nell'Era. In questo modo però i *Ronay* non creavano l'Era stessa, ma solo il Collegamento, o ponte, verso l'Era. I *Ronay* infatti sapevano che un'Era non si crea, ma esiste già da qualche parte (per quanto una descrizione potesse essere bizzarra)



L'Arte della Scrittura

un'Era che corrisponde alla descrizione fatta nel Libro. Questa concezione era chiamata il *Grande Albero delle Possibilità* e Garternay significa *Radice del Grande Albero*.

Dei Ronay non sappiamo molto per svariate ragioni, tra cui la distruzione del pianeta di Garternay su cui abitavano i Ronay.

I Ronay in qualche modo sapevano che il loro mondo era destinato alla distruzione e avendo l'Arte si prepararono una via di fuga. Negli ultimi tempi di soggiorno dei Ronay su Garternay tra il popolo si distinse un grande Scrittore (scrittore di Libri di Collegamento) di nome *Ri'nerref*. Ri'nerref aveva una particolare visione sul mondo su cui avrebbero dovuto trasferirsi i Ronay: lui voleva un mondo povero dove i Ronay potessero rinnovare il modo di utilizzare l'Arte, senza abusarne per scopi personali come avevano fatto fino ad allora (schiavizzando i popoli delle altre Ere) e per vivere in serenità.

A questo scopo scrisse un collegamento a una gigantesca caverna sotterranea, più di tre miglia sotto la superficie, e la battezzò *D'ni* (Nuovo Inizio).

Al momento della fuga una cospicua parte dei Ronay seguì Ri'nerref a D'ni, mentre la maggior parte si collegò a *Terahnee* (Nuovo Albero), un mondo lussureggiante, scritto dai Gran Maestri della Gilda degli Scrittori, dove i Ronay avrebbero potuto continuare a spadroneggiare sulle Ere. E così si arrivò alla spaccatura tra Ronay a Terahnee e il gruppo che seguì Ri'nerref, che fu battezzato anch'esso D'ni, a D'ni che noi conosciamo con il nome di Terra.

Ri'nerref scelse proprio una povera caverna perché gli D'ni potessero apprezzare meglio le meraviglie delle Ere che scrivevano e pare desiderasse che la sua gente vivesse in un ambiente semplice e difficile allo stesso tempo. Era convinto che, in questo modo, la sua gente potesse tenere sempre chiara a mente la decisione di separarsi dalla bellezza di Terahnee. E poi sarebbe stato emozionante nella caverna. Ri'nerref credeva fermamente che, quando la vita si fa difficile, la gente è costretta a riporre la propria fede nel Creatore (*Yahvo* per gli D'ni), l'unico in grado di poterla confortare. Desiderava fortemente un simile "promemoria", per impedire agli D'ni di farsi abbindolare dalle tentazioni che si sarebbero presentate loro.



Con lo stabilirsi degli D'ni nella Caverna la civiltà cominciò a strutturarsi: Ri'nerref venne scelto come primo Re degli D'ni e nell'anno 8 DE (Era D'ni) fondò la *Gilda degli Scrittori*, con regole diverse rispetto a quelle dei Ronay per contrastare l'abuso dell'Arte. Negli anni successivi fondò tutte le altre *17 Gilde Maggiori* e altre *Gilde Minori*, tra cui la Gilda dei Minatori il cui primo compito fu quello di allargare i tunnel di areazione già esistenti per portare aria nella Caverna.

### *Capitolo 2 - L'inizio*

La società D'ni prosperò sotto la superficie per circa 10.000 anni, si susseguirono al trono 34 re e dopo fu proclamata la repubblica, guidata da un consiglio di 5 Lord, Gran Maestri delle Gilde più importanti di D'ni.

*Raccontato nel Libro di Ti'ana e nel Libro di Atrus:*

Una donna della superficie di nome *Anna* (soprannominata in D'ni: *Ti'ana*) casualmente scopre la città sotterranea degli D'ni. La civiltà D'ni dopo 10.000 anni di storia è cambiata nelle ideologie rispetto ai tempi di Ri'nerref. Ora il "non schivizzare le popolazione delle Ere" era stato portato ai massimi estremi portando D'ni a isolarsi completamente da qualsiasi altra civiltà, sia di superficie che delle altre Ere. L'arrivo di Anna procurò non poche lamentele da parte del popolo e lo sgomento crebbe ancora di più quando un membro del Consiglio che governava D'ni, *Aitrus*, si innamorò di lei e decise di sposarla. Con l'arrivo di *Ti'ana* l'atmosfera a D'ni era diventata molto tesa e sarebbe bastata una scintilla per scatenare una guerra, e proprio la decisione di *Aitrus* fu questa scintilla. *Veovis*, un amico di *Aitrus*, con l'aiuto di *A'gaeris* portarono molti attacchi di terrorismo nella Caverna e come colpo finale rilasciarono una piaga batteriologica nella Caverna e in tutte le Ere degli D'ni, uccidendo così quasi tutta la popolazione. *Anna* e il figlio che aveva avuto con *Aitrus*, *Gehn*, riuscirono a scappare, ripercorrendo indietro i tunnel di D'ni fino a ritornare alla



superficie. Si stabiliscono in una profonda gola nel deserto del *Nuovo Messico*, vicino al vulcano inattivo che nascondeva l'ingresso ai tunnel di D'ni.

Qualche anno dopo, Gehn sposò una donna del luogo, Keta. La donna diede alla luce un figlio, ma morì nel parto. Gehn infuriato abbandonò il figlio ad Anna, che diede al piccolo il nome *Atrus* (in D'ni Aitrus, il nome di suo nonno), e ritornò a D'ni.

Quattordici anni dopo Gehn ritorna per portare Atrus a D'ni (o quel che ne restava). Il suo obiettivo era insegnare al figlio a scrivere i famosi Libri di Collegamento per poter governare sulle Ere. Atrus capisce presto che il padre era un pazzo convinto di essere una divinità e che costituiva un pericolo per se e per le Ere che intendeva governare. Con l'aiuto di una donna conosciuta su *Riven* (la quinta Era scritta da Gehn), *Catherine* (in rivenese: *Katran*), Atrus progetta di isolare Gehn su *Riven*, senza nessun Libro di Collegamento che gli permettesse di scappare.

Dopo un combattimento con Gehn, Atrus approfitta di una misteriosa crepa, chiamata *Fenditura Stellare* (scritta nel Libro di *Riven* da Anna e Catherine) che si è aperta nel terreno di *Riven*, per collegarsi all'isola di *Myst*, facendo cadere il libro nella crepa e imprigionando Gehn per sempre su *Riven*.

La natura della *Fenditura Stellare* è ignota, si tratta di una crepa nel terreno di *Riven*, ma al suo interno può essere osservato lo spazio, come se fosse un buco verso un altro mondo. E infatti il Libro di *Myst* che cade in mezzo alle stelle arriva sulla Terra.



Il vulcano e la Gola

Atrus e Catherine si stabiliscono sull'isola di *Myst* con Anna (che però muore poco tempo dopo per un'ignota tragedia) e hanno due figli, *Achenar* e *Sirrus*. Essendo Atrus abbastanza sfortunato, i figli crescendo cominciano a seguire i pensieri del nonno e iniziano a fare razzie nelle Ere che Atrus aveva scritto. Uno (*Sirrus*) è un avido conquistatore e l'altro (*Achenar*) diventa un sanguinario tiranno.

Si mettono in testa di soggiogare le Ere scritte dal padre (tra cui anche *Narayan*, il che darà il via alle vicende raccontate nel capitolo *Exile*) e organizzano un piano per agire indisturbati. Approfittando dell'assenza del padre, raccontano a Catherine che Atrus si era collegato a *Riven* e che era rimasto intrappolato. Lei ci casca e si collega a *Riven*, dove verrà catturata da Gehn. Al ritorno del padre, raccontano la stessa bugia anche a lui, che si precipita a salvarla. Atrus si porta dietro un Libro per poter tornare a *Myst* e si collega a *K'veer*, il luogo dove si trovava il Libro di *Riven*. Sfortunatamente però i due figli avevano già pensato al Libro, strappandone una pagina e rendendolo così inutilizzabile. Atrus non si collega a *Riven*, ma resta a *K'veer* per cercare di stabilizzare l'Era di *Riven* che dopo tutto quel tempo stava collassando, dato che lo stile di Scrittura di Gehn era sempre stato poco coerente.



Atrus corregge il Libro di *Riven* a *K'veer*

A questo punto i fratelli sono liberi di fare quello che vogliono. Nella libreria di *Myst* trovano due libri, uno blu e uno rosso, che il padre aveva espressamente vietato di toccare. Pensando che i libri portino a mondi pieni di tesori, si collegano, ma rimangono imprigionati. I Libri infatti sono delle Ere-Prigione, espressamente scritte da Atrus per imprigionare i malintenzionati che avrebbero potuto arrivare a *Myst*, e che quindi sono sprovviste di Libri di Collegamento per il ritorno. I quattro familiari si trovano quindi bloccati in quattro Ere diverse, ma qualcuno ritrova per caso il Libro di Collegamento a *Myst* capitato sulla Terra quando Atrus, anni or sono, l'aveva gettato nella *Fenditura Stellare*.



### Capitolo 3 - *Myst*

In oscure circostanze uno *Straniero* si trova davanti uno strano libro intitolato *Myst*. Sfogliandolo, ad un certo punto si trova davanti all'immagine in movimento che mostra una veduta aerea di una strana isola. Appoggiandovi sopra la mano, senza pensarci, d'improvviso lo straniero si ritrova catapultato nell'immagine.

Guardandosi intorno, nota di essere nel piccolo porticciolo dell'isola; in sottofondo si sente il rumore dell'acqua e dei gabbiani intorno. Impossibilitato a tornare nel suo mondo, lo *Straniero* inizia a dare un'occhiata intorno...

Oltre ad un biglietto scritto da qualcuno che si firma

Atrus destinato alla moglie o compagna Catherine, l'isola di *Myst* contiene molte strane costruzioni. Quella centrale sembra essere una sorta di biblioteca. Al suo interno, in uno scaffale, sono presenti molti libri rovinati dalle fiamme; i soli rimasti sostanzialmente intatti sembrano alcuni diari in cui lo scrittore descrive strani mondi surreali, le sue esplorazioni e comprende mappe e disegni di bizzarri macchinari. I diari sono scritti come se apparentemente quei mondi fossero stati creati dall'autore stesso.

Su due leggi posti sopra due piedistalli si trovano anche un Libro rosso e un Libro blu, ciascuno con vicino una pagina dello stesso colore. Aprendo questi Libri, si notano due immagini disturbate, ma riattaccando le relative pagine, si incomincia a scoprire che ciascuno di essi contiene, intrappolati in un mini-universo, due uomini. I due personaggi, SIRRUS e ACHENAR, chiedono ciascuno di riattaccare ai libri solo le pagine del colore del proprio Libro, che sono sparse per le Ere descritte nei libri della biblioteca, per liberarli dal Libro-Prigione in cui il padre li ha intrappolati a causa del tradimento dell'altro fratello che l'ha coinvolto suo malgrado.

Continuando ad esplorare l'isola lo *Straniero* scopre, nascosti da strani e complicati meccanismi, altri Libri di Collegamento. Questi Libri portano ciascuno ad una delle Ere scritte da Atrus (Stonship, Selenitic, Mechanical e Channelwood).

In questi mondi sono disseminati indizi sul tetro e oscuro passato di avidità e violenza sugli abitanti delle Ere.

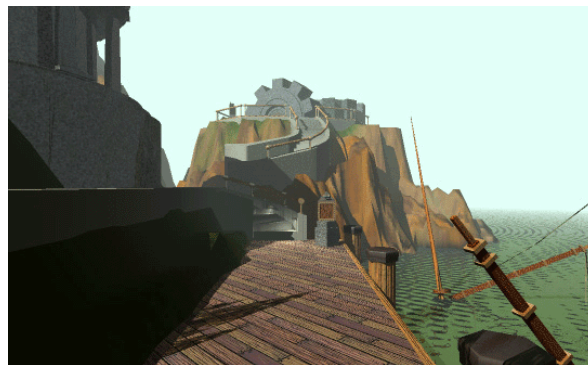
Alla fine lo straniero dovrà liberare SIRRUS o ACHENAR? O entrambi? O nessuno dei due?

Lo *Straniero* capisce che i due fratelli stanno mentendo e che l'unico da salvare è Atrus, intrappolato a K'veer, portandogli la pagina strappata dai figli. Atrus riesce finalmente a tornare a *Myst* e lì fa giustizia sommaria, eliminando per sempre i due Libri rosso e blu.

Ma non c'è pace per il povero Atrus. La moglie è intrappolata su Riven nelle mani di Gehn. E come se non bastasse, Riven è un'Era morente, che ha i giorni contati. Atrus non può muoversi dal suo studio a K'veer, perché deve modificare il Libro Descrittivo di Riven e cercare di "riparare" l'Era nella quale è imprigionata Catherine.

*NOTA: in realtà i due figli di Atrus non sono imprigionati a metà tra le due Ere (Myst e l'Era Prigione) come viene lasciato intendere nel gioco. Infatti la parte della storia riguardo i cosiddetti Libri-Trappola non è più considerata Canonica, come da una nota dello storico della Cyan, R.A.Watson:*

<http://web.archive.org/web/20060522125622/www.dnidesk.com/rawa4.html>



Il porto di *Myst*



Il libro rosso e il libro blu – *Myst IV*

### Capitolo 4 - Riven

Atrus ha dunque, di nuovo, bisogno dell'aiuto dello Straniero per liberare sua moglie Catherine intrappolata da Gehn che si è proclamato Dio di Riven, e regna dispoticamente sui suoi abitanti. Atrus ha bisogno che lo Straniero si colleghi a Riven, liberi Catherine e intrappoli Gehn, e a tal scopo gli fornisce un Libro-Trappola: un libro di collegamento che assomiglia ad un libro per raggiungere D'ni, ma che in realtà blocca colui che si collega tra le due Ere. Atrus dice allo Straniero che deve intrappolare Gehn nel libro, trovare e liberare Catherine, e quindi fargli un segnale, e senza altra spiegazione manda lo Straniero nel morente mondo di Riven.



Gehn

Su Riven lo Straniero fa la conoscenza di Gehn. Il vecchio spera che lo Straniero abbia portato con sé un Libro di Collegamento a D'ni, l'unica via di fuga che abbia mai visto in 30 anni. Grazie a uno stratagemma dello Straniero Gehn casca nel trucco del Libro-Trappola e quindi rimane imprigionato a metà tra D'ni e l'Era 233 (Gehn è infatti riuscito a costruire dei Libri di Collegamento ad altre Ere) e di lui non si sa più nulla.

Lo Straniero riesce così infine nei compiti affidatigli: Catherine viene trovata in una piccola isola accessibile solo dallo studio di Gehn sulla 233<sup>a</sup> Era. Viene così chiamato Atrus che aspettava per poter venire a prendere Catherine e lo Straniero. Prima della definitiva distruzione dell'Era di Riven, gli abitanti liberati si rifugiano su *Tay*, l'Era che Catherine ha scritto per loro, Atrus e Catherine ritornano su Myst e Atrus dice allo Straniero di buttarsi nella Fenditura Stellare, che secondo i suoi calcoli dovrebbe riportarlo al suo luogo d'origine, la Terra.

#### Da The Book of D'ni:

Atrus e Catherine si trasferiscono da Myst, che contiene troppi ricordi dolorosi a Chroma'Agana. Questa nuova Era diventerà la loro base operativa per la nuova missione che si sono posti: ricostruire la civiltà D'ni, in cerca dei pochissimi sopravvissuti. Ma capiscono dopo i primi tentativi che non è possibile ricostruire sulle rovine della Caverna e Atrus scrive una nuova Era per i sopravvissuti D'ni e la chiama *Releeshahn* (che significa "Il Tutto"). Lui, invece, se ne va a vivere con Catherine e la nuova figliolina *Yeeshah*, a Tomahna, una spaccatura nei dintorni della Gola nel terreno dove viveva Anna.

### Capitolo 5 - Exile

La storia continua circa 10 anni dopo la fine di Riven. Lo Straniero torna a fare visita ad Atrus a Tomahna, dove Atrus gli mostra la sua ultima Era chiamata *Releeshahn*. Ad un tratto, un uomo misterioso si collega nello studio di Atrus, dà fuoco alla stanza, si impossessa del Libro di *Releeshahn* e fugge usando un Libro di Collegamento che aveva portato con sé. Questo libro conduce nell'Era di *J'nanin*, l'Era-scuola che Atrus aveva creato molti anni prima nella speranza di insegnare ai suoi figli l'Arte della Scrittura degli D'ni.

Lo Straniero ormai non fa più domande, insegue il pazzo a J'nanin, mentre Atrus cerca di spegnere il fuoco che però brucia anche il Libro di Collegamento a J'nanin, rendendogli impossibile andare ad aiutare l'amico. L'uomo misterioso si chiama *Saavedro*. Venti anni prima, Sirrus e Achenar, distrussero l'Era di Narayan dove egli viveva, e lo intrappolarono a J'nanin. Per venti anni Saavedro dovette sopportare l'orribile pensiero che tutta la popolazione del suo mondo fosse morta. Saavedro non sa che Atrus ha già punito i suoi figli per i crimini da essi commessi e si vuole per tanto vendicare per la sofferenza che ha dovuto patire.

Lo Straniero seguirà Saavedro su J'nanin, e ripercorrerà le Ere-scuola di Atrus (Amateria, Edanna e Voltaic) comprendendo meglio il funzionamento dei Libri di Collegamento e come scriverli. Alla



J'nanin



fine giungerà a Narayan, dove riuscirà a restituire a Saavedro l'accesso al suo mondo, e a recuperare il prezioso Libro di Releeshan.

### Capitolo 6 - *Revelation*

Sono passati 10 anni dai fatti di Exile. Yeesha è una bella bambina di 12 anni. Atrus chiama lo Straniero alla sua casa su Tomahna e gli rivela di non aver distrutto i Libri-Prigione dei suoi due figli, in Myst infatti aveva distrutto solo i Libri di Collegamento, che potevano essere rimpiazzati, se invece avesse distrutto i Libri Descrittivi le Ere sarebbero state irrecuperabili. Atrus lo ha chiamato per farsi aiutare nel decidere cosa fare con SIRRUS e Achenar. Sono trascorsi circa vent'anni dagli eventi di Myst in cui i due fratelli sono stati imprigionati definitivamente nelle loro Ere-Prigione, e Atrus si chiede se sia passato un tempo sufficiente affinché essi si siano pentiti dei loro crimini. Mentre Atrus si reca temporaneamente su *Rime*, lo Straniero viene stordito da un'esplosione e reso inconscio. Al suo risveglio, scopre che Yeesha, la figlia di Atrus, è scomparsa. Mentre la cerca, si imbatte nei due Libri-Prigione di *Rifugio* e *Pinnacolo*, dove Achenar e SIRRUS erano stati imprigionati anni prima. Visto il loro passato criminale, essi sono i sospettati numeri uno in questo caso di scomparsa e per questo motivo lo Straniero va a cercare indizi chiarificanti nelle due Ere. I due mondi ricalcano in pieno le personalità dei due fratelli. Pinnacolo, la prigione di SIRRUS, è un mondo fatto di pietra e bizzarri cristalli che possono fluttuare. Rifugio, la prigione di Achenar, è un'immensa giungla abitata da numerosi animali, tra cui pericolosi predatori. Nel periodo della sua prigionia SIRRUS ha capito come funzionano i cristalli levitanti e ha creato buona parte delle macchine che lo Straniero vedrà sul posto. Achenar invece ha socializzato con alcuni animali del posto.

Atrus e Catherine avevano creato delle cupole sulle Ere, usando l'Arte della Scrittura, per comunicare con i figli. SIRRUS aveva provato a creare delle statuine esplosive (ricavate dai cristalli) per distruggere la gabbia della cupola che lo divideva dal Libro di Collegamento. Per fare questo aveva convinto Yeesha a chiedere a suo padre di dargli un set di scacchi fatto di Nara, la stessa pietra della cupola, e quindi aveva compiuto i suoi esperimenti sui vari pezzi sino a trovare la combinazione esatta per far collassare la struttura.

Una volta preparate le bombe ha potuto aprire sia la sua prigione che quella di Achenar, nonché fare esplodere il sigillo nel sottoscala a Tomahna, l'esplosione che aveva stordito lo Straniero.

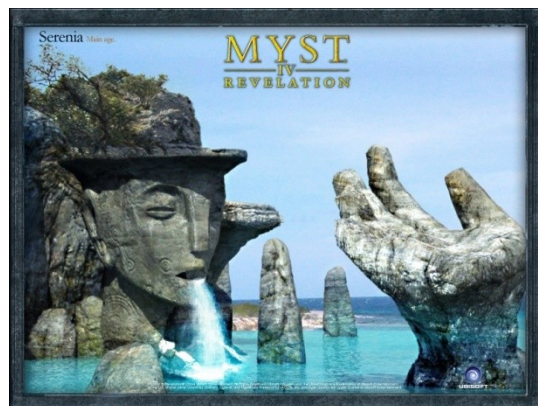
Lo Straniero esplorerà le due Ere, scoprirà che SIRRUS brama ancora la conquista delle Ere mentre Achenar si sacrifica per ostacolarlo, e salverà Yeesha dall'orrido piano del fratello nell'onirica Era di *Serenia*.

### Capitolo 7 - *Uru*

Da qui in poi la storia fa un bel passo avanti, non considerando più il periodo in cui lo Straniero aiutò Atrus, ma arrivando ai giorni nostri, quando Yeesha comincia a "chiamare" persone da tutta la superficie, che si sentono chiamate verso la città sotterranea.

Siamo 250 anni dopo la Caduta di D'ni e 200 anni dopo la nascita di Yeesha, che ora è diventata una grande Scrittrice.

Un esploratore di superficie, chiamato *John "Fighting Branch" Lotfin* (per gli amici Branch), nel 1987 ha scoperto in alcune Caverne del Nuovo Messico i macchinari da scavo degli D'ni e due anni dopo, con



Pinnacolo



Esploratori in uno dei quartieri di D'ni



un suo caro amico archeologo, *Elias Zandi*, arrivarono fino alla Caverna. Man mano che il tempo passava Elias si interessava sempre di più a D'ni, tanto che si potrebbe dire che fosse "posseduto", fino a che non decise di fondare la FRD, *Fondazione per la Restaurazione di D'ni*.

Insieme a un suo amico archeologo, *Richard Watson*, che prese le redini della restaurazione con dei suoi colleghi, iniziò la restaurazione della Caverna.

Dopo qualche anno Elias morì a causa della sua salute sempre più deteriorata nella Caverna e il Dr. Watson cambiò il nome della società in *DRC, Consiglio per la Restaurazione di D'ni*.

È a questo punto che si colloca l'intervento di Yeesha che, con l'aiuto del figlio di Elias, *Jeff*, chiama i Radunati verso D'ni, ma senza portarli direttamente nella Caverna, il suo scopo è far vedere loro quanto il popolo di D'ni fosse corrotto e cosa li portò alla distruzione, percorrendo il cosiddetto Viaggio attraverso alcune delle loro Ere. Voleva mostrare agli esploratori come gli D'ni fossero una razza orgogliosa che aveva schiavizzato per migliaia di anni un

altro popolo, conosciuto con il nome di *Bahro*, che aveva il potere di Collegarsi senza l'uso di Libri.

L'idea di restaurazione di Yeesha si discostava molto dall'idea del DRC, che voleva restaurare i palazzi di D'ni e le loro Ere. Yeesha invece aveva capito, come avevano capito prima di lei i suoi genitori, che non era possibile restaurare D'ni nella Caverna, ma lei sapeva in più che i nuovi D'ni avrebbero dovuto essere diversi dai vecchi, che la causa della loro auto-distruzione era il loro sistema di organizzazione sociale.

Fu solo successivamente che i radunati arrivarono a D'ni, nella Caverna, e cercarono di aiutare il DRC con la restaurazione o supportarono le idee imparate dal Viaggio di Yeesha.

Tutto continuò così per un certo periodo finché, nel 2004, il finanziatore del DRC non tagliò loro i fondi. Il DRC si vide costretto ad abbandonare la Caverna e anche la maggior parte degli esploratori se ne andarono lasciando la Caverna quasi vuota.

In questi giorni scomparve anche il Dr. Watson.



Il Consiglio di Restaurazione di D'ni (DRC)

### *Capitolo 8 - End of Ages*

L'avventura del Dr. Watson parte esattamente da dove quella narrata in Uru aveva avuto termine, da K'veer, un'isoletta della Caverna di D'ni appartenuta alla famiglia di Veovis. Lì trova su uno scaffale il Libro che conduce all'isola di Myst, sigillato. Esplorando, riesce a trovare Yeesha e si imbatte nelle pagine del suo Diario, in cui ella spiega come e quando ha scoperto di essere la *Coltivatrice*, cioè un personaggio profetico di D'ni che ha il compito di restaurarne la civiltà.

Scopre inoltre il misterioso potere della *Tavoletta* dei Bahro, una pietra dall'ignota natura che ha il potere di controllare i Bahro, sigillata nella sua Custodia, intrappolata nello spazio e nel tempo tra le Ere. Yeesha spiega che ha provato ad utilizzare la Tavoletta per poter far risorgere la civiltà D'ni, un arduo compito che è il fardello della sua famiglia.

Sfortunatamente non è riuscita nel suo intento e non le è possibile recuperare la Tavoletta una seconda volta. Inoltre chiede a Watson, una volta recuperata la Tavoletta, di non dargliela.

Per le quattro Ere in cui si trovano le chiavi per liberare la Tavoletta, Watson viene accompagnato dalla figura di Esher, un misterioso personaggio che dice di essere uno degli ultimi D'ni rimasti ed anche lui afferma con insistenza che al termine del viaggio non dovrà consegnare la Tavoletta a Yeesha perché porterebbe D'ni alla completa distruzione. Durante tutto il viaggio Esher cerca di convincere Watson della natura maligna dei Bahro, cercando di riaffermare la visione che ne avevano gli D'ni, contrastando in pieno tutto quello che Yeesha aveva insegnato a tutti i Radunati nel Viaggio di Uru.



La Tavoletta

Viene inoltre rivelato il potere dei Bahro, che non consiste solo nella capacità di Collegarsi senza Libri, i Bahro possono modificare a proprio piacere le condizioni delle Ere.

Esher non è riuscito a conquistare la Tavoletta tempo prima, così come Yeesha, quindi hanno bisogno entrambi di qualcuno che la prenda per loro.

Watson dovrà intraprendere il viaggio per liberare la Tavoletta servendosi dell'aiuto dei Bahro che sono succubi e servitori fedeli della Tavoletta stessa, attraverso le quattro chiavi presenti in ogni Era (Taghira, Todelmer, Noloben e Laki'ahn).

Alla fine Watson compirà una scelta che segnerà la vita di un'intera civiltà. Diviso tra Esher e Yeesha, deciderà di seguire uno dei principi più importanti dei popoli, il principio di autodeterminazione e lascerà la Tavoletta ai Bahro stessi, liberandoli.

### *Capitolo 9 - Myst Online: Uru Live*

La storia riprende nel Dicembre 2006, dopo i fatti di End of Ages.

Il DRC ha trovato un nuovo finanziatore, la multimilionaria Cate Alexander. Tutti, meno il Dr. Watson, ritornano nella Caverna a continuare il lavoro lasciato fermo tre anni prima. Anche gli esploratori ritornano, nuovi esploratori seguono il Viaggio di Yeesha e nuova gente arriva nella Caverna. Nuovi Viaggi vengono rivelati e la storia continua. Strani avvenimenti accadono nella Caverna tra cui la morte di una giovane esploratrice. Si scopre che ora i Bahro, essendo liberi e avendo facoltà di scegliere dopo molti anni, si sono divisi in due fazioni. La fazione aggressiva, che vuole vendicarsi di quello che gli D'ni hanno fatto loro, capeggiata da un Bahro torturato da Esher; e la fazione pacifica che tenta di tutti i modi di proteggere gli esploratori dagli attacchi.

La comparsa di Yeesha a K'veer è fondamentale per portare pace nella Caverna. I Bahro aggressivi vogliono qualcosa che lei ha (gli esploratori suppongono sua figlia) e per questo Yeesha ha deciso di scappare per attirare i Bahro lontani da D'ni.

Cate Alexander dopo tutti gli avvenimenti di quest'anno tumultuoso decide di interrompere i finanziamenti al DRC che è così costretto a ritornare in superficie; man mano anche gli esploratori devono ritornare alla loro vita di sempre e la Caverna resta vuota ancora una volta.



Un bahro vola giù dalle Grandi Scale



## Analisi

In definitiva la storia di *Myst* è piuttosto banale e in alcuni punti sfiora nel ridicolo. Quello che però affascina tutti gli esploratori è il grado di dettaglio e l'estremo realismo che gli autori sono riusciti a infondere al background del gioco, il lore.

C'è anche un aspetto simbolico-allegorico in tutta la storia: il riferimento a libri come portali verso altri mondi è un linguaggio simbolico usato molto spesso per indicare l'atto stesso della lettura. Lo stesso tipo di lettura vissuta come la vivono i bambini, che quando leggono le fiabe sono davvero nella foresta con Cappuccetto Rosso o addormentati di fianco alla Bella Addormentata Nel Bosco; il tipo di lettura che ti assorbe e ti catapulta nel mondo di cui stai leggendo.

Quest'idea è stata sicuramente influenzata dalle letture d'infanzia dei due fratelli Miller che, come abbiamo già detto, leggevano i romanzi di autori come Tolkien che prima di tutto creavano mondi e solo dopo ci avvolgevano attorno una storia da raccontare.

Robyn Miller, in un'intervista sulla creazione di *Myst*, discute come *Jules Verne* abbia influenzato il suo design (traduzione mia):

Mentre io e Rand disegnavamo, l'aspetto di quelle isole evolveva. Le nostre ispirazioni probabilmente venivano da una vasta gamma di sorgenti esterne che vanno da *Star Wars* (ovviamente) a Disneyland, ma con *Myst* ero finalmente libero di lasciare il mio allora preferito, Jules Verne, correre senza controllo. La fantastica estetica vittoriana di Verne si è accumulata nella mia testa per un po' e, prima che me ne accorgessi, la sua immaginazione peculiare aveva trovato la sua strada all'interno del nostro design. Tutto questo è ancora più ovvio quando si pensa che la tecnologia dell'era vittoriana cozzava contro piccoli antri di splendore. Strane astronavi di metallo contro organi. Locomotive sotterranee contro lussuose stanze da letto. Ovviamente, non saremmo mai potuti arrivare al livello dell'immaginazione di Verne, ma il mondo di *Myst* prese quello stesso sentore. Come un altro Nemo, il nostro personaggio principale ha costruito il suo piccolo regno di bizzarre meraviglie, pieno di tocchi di lusso (e perfino una biblioteca di libri in stile Nem-esco).

Finalmente avevamo tutti i nostri schizzi e disegni in mano ed eravamo quasi pronti a metterci al lavoro quando realizzammo che ci mancava un punto chiave dell'universo di *Myst*: la backstory. Non avevamo costruito una storia di *Myst* nel nostro mondo; sembrava incompleto. Ci serviva una storia e ci serviva velocemente. Per fortuna, avevamo una storia già pronta da qualche parte, che aspettava di essere usata – il mio romanzo mai terminato su Matt Dunny.

Prendemmo quella storia e in pochi minuti la nostra storia di "Dunny" era completa. Le "biglie di fuoco" rimasero; erano un'ottima fonte di energia.

L'idea di una lingua Dunny separata continuò, anche se distruggemmo il florido regno di Dunny e l'ecosistema, lasciandolo vuoto sia di persone sia di piante. A quel tempo, sentivamo che il regno di Dunny sarebbe rimasto niente più che una backstory insignificante. Ci sbagliavamo.

Perciò, per quel che posso dire, fu così che trovammo le idee per *Myst*. Non ci sono arrivate in un grande momento d'ispirazione. Non si sono formate dal nulla. Tutto è cresciuto dalle nostre esperienze condivise nel corso di molti anni. Le idee per *Myst* evolsero. E ora che le avevamo tutte nel nostro design, abbozzate e sparse in alcuni bloc-notes gialli, eravamo pronti a passare alla produzione (che finirà per essere una storia completamente differente).

1. La mia storia di Matt Dunny fu ispirata sia da *Il Viaggio al Centro della Terra* di Verne che dal *Signore degli Anelli*, e ambiva a essere "epica". Dopo averla usata per *Myst*, buttai la mia unica copia, i miei schizzi e la mia mappa del mondo. Non fu una grande perdita: per quel che posso ricordare, era mediocre e ha trovato un posto decisamente migliore in *Myst*.

Lo stesso titolo "Myst" è un riferimento abbastanza esplicito al celebre libro di Jules Verne "L'Isola Misteriosa", in inglese "*MYSTERIOUS Island*". All'inizio di questa storia ci sono alcuni uomini che praticamente cadono da cielo (da una mongolfiera) per atterrare su un'isola apparentemente disabitata. Quasi allo stesso modo lo Straniero di *Myst* viene catapultato sull'isola. Alcuni potrebbero notare che sulla copertina del primo *Myst*, in alto, sopra alla scritta MYST è posta l'ombra di un uomo che cade dal cielo. Il riferimento all'inizio de *L'Isola Misteriosa* è palese, anche se questo particolare può essere interpretato come interno alla storia di *Myst* in due modi:

Il primo, come si è già detto, è che l'uomo rappresenti lo Straniero che cade sull'isola di *Myst*, o il giocatore che viene attratto dal gioco.

Il secondo, sostenuto da Mark J.P. Wolf (autore del libro *Il Mondo di D'ni*), è che l'uomo rappresenti in realtà Atrus, che dopo aver lottato con Gehn, cade nella





Fenditura Stellare e nello stesso tempo si collega a Myst, lasciando così cadere il libro nella spaccatura. Questa ipotesi è la più probabile in quando all'inizio del gioco, prima che al giocatore venga presentato il Libro di Collegamento a Myst, si vede proprio la scena di un uomo che si getta in un crepaccio e poi misteriosamente scompare, lasciandosi dietro un libro che continua a cadere fino ad arrivare ai piedi del giocatore.

In Uru e in MystV invece c'è un grande contenuto filosofico. Viene presentata per la prima volta la filosofia dell'*Orgoglio*, secondo la quale il male più grande del mondo risiede proprio in esso. La parola Orgoglio viene intesa come opposto Umiltà, è quell'Orgoglio degenerato che sfocia nell'arroganza e nella vanità, in quello che gli antichi greci chiamavano *hubris*, visto però in senso negativo. La stessa Caduta di D'ni viene collegata con l'Orgoglio: la società D'ni era estremamente patriottica e xenofoba, e l'arrivo di Anna, straniera dalla superficie, ha creato non poche tensioni all'interno della società, che poi sono esplose negli attacchi terroristici e nel gesto di distruzione finale di A'gaeris e Veovis.



Le ossa del Maestro di Gilda Kadish

Z.V. Peyronne, 29 giugno 2009, dal topic: "*Pride caused the fall of D'ni*", Myst Online Forums: <http://mystonline.com/forums/viewtopic.php?p=295398#295398>

Suggerirei che in questo caso stiamo vedendo qualcosa di un po' più epico dell'orgoglio Cristiano come capo dei sette peccati capitali. Gli antichi greci ci hanno dato il concetto di *hubris*, che di solito è tradotto come orgoglio arrogante. La cosa interessante riguardo all'*hubris* è che non è un peccato. I cattivi non sono gli unici ad averlo. Infatti, sono spesso le tragiche debolezze nel personaggio dell'eroe che lo portano al suo destino. L'esempio spesso citato nella letteratura greca è Oedipus Rex – L'Edipo Re. Quando la sua città fu colpita dalla malattia, ha chiesto all'oracolo di curarla. Gli venne detto che l'uccisore del precedente Re non era stato punito. Lui decretò che qualsiasi pietra sarebbe stata rivolta per portare l'uccisore alla giustizia. Il suo profeta locale lo ammonì dicendo che questa non sarebbe stata una buona strada da prendere, ma Edipo rifiutò. Non poteva tirarsi indietro da una strada che aveva intrapreso, così sicuro di poter portare sollievo alla sua gente. Inutile dire che era lui l'assassino. Dopo molte peripezie, Edipo si era accecato ed esiliato – perché il suo *hubris* non gli aveva permesso di dare ascolto all'avviso che gli era stato dato.

Come si applica tutto questo alla gente D'ni? Bene, Veovis non ha cominciato come fautore di male. Il suo amore zelante per la sua cultura e una certa coscienza del suo stato sociale l'hanno portato all'*hubris* – orgoglio superbo (o arroganza o vanità) che non gli ha permesso di vedere virtù nelle alternative vie. La sua reazione a Ti'ana è poi diventata personale quando lei gli "prese" Aitrus – il suo senso di sicurezza personale era minacciato da un divario con un amico. Questo, combinato con la rabbia dell'*hubris* – qualcuno dello stesso rango di Veovis ha coltivato un'amicizia sono per vederla disprezzata per una "inferiore!". Io penso che questo sia stato il punto in cui il suo *hubris* portò il suo zelo a diventare aggressione attiva. Ovviamente, hanno avuto parte altri personaggi nel dramma, ma penso che Veovis fosse l'impersonificazione dell'orgoglio nel senso greco di *hubris* – la debolezza tragica che portò un uomo, che una volta era buono, alla sua stessa distruzione.

Un altro punto molto importante espresso in Uru, sempre collegato all'Orgoglio e all'Umiltà sono i concetti di *dare*, *prendere* e *restituire*. L'Orgoglioso è colui che prende senza restituire nulla in cambio, l'Umile è colui che dà senza aspettarsi nulla in ritorno, ma quando si è preso tutto da uno l'unica speranza che rimane è ciò che l'altro può dare; attraverso questo, entrambi sono redenti. Se l'Orgoglioso non cede, se l'Orgoglio non viene sconfitto, allora l'unica fine che ci si può aspettare è che tutto ciò che non è stato ridato venga ripreso con la forza.

Infine, come in molte altre storie, viene data molta importanza al concetto di Viaggio, che è la parte più importante di tutte, ancora più importante della meta, è infatti dal Viaggio che si impara, non certo dalla meta.

Ecco alcuni estratti dai discorsi che accompagnano il giocatore di Uru nel suo Viaggio:

*Shorah, rekoahn treleft previn legloen b'rem...* Oh già, non in D'ni, non capirebbero. Ancora una volta il flusso ha ricominciato a scorrere nella Gola. E' stato asciutto per molto tempo. L'acqua scorre dal deserto. La tempesta sta giungendo. Hai sentito della città... la città profonda... l'antica Uru? Dove c'era il potere di scrivere mondi. Per migliaia di anni la città è vissuta sotto la superficie. Custode dei segreti, del potere... delle Ere. Custodiva sempre. La città divenne

orgogliosa e poi morì... L'acqua scorre dove vuole. Cerca il suo sentiero senza controllo eccetto per il fatto che scorre sempre in discesa. D'ni... la città delle Ere, degli altri mondi, morì. Ma adesso respira ancora e aspetta. Alcuni cercheranno la meta. Ma tu dovresti cercare il Viaggio. È una trama raffinata, complessa oltre ogni comprensione... ma ora è lacerata. Ti mostreremo i resti... frammenti di trama, pezzi del Viaggio. Trova questi frammenti, questi Viaggi... sette... sette in ogni Era... sette qui nel deserto. Considerala una ricerca... no... una richiesta. Prega. L'acqua scorre in discesa, quindi raggiunge la pozza e finalmente le radici, e l'albero... ricomincia a crescere. Sono Yeesh. I miei genitori mi hanno portato qui. Noi porteremo te.

---

La verità di un uomo si trova nell'oscurità sotto la superficie. Un po' di luce potrebbe rivelare solo quello che alcuni vogliono che sia visto.

---

Le leggi escogitate dall'Orgoglioso sono sia la sua sicurezza che la sua rovina. Tali leggi rendono la disobbedienza una virtù e l'obbedienza un peccato.

---

Solo quando l'uomo è nascosto rivela se stesso. Un bagliore superficiale può ingannare. Guarda in profondità, pondera e individua tutto ciò che è nascosto.

---

Quando si è preso tutto da uno l'unica speranza che rimane è ciò che l'altro può dare. Attraverso questo, entrambi sono redenti.

---

La spaccatura... la fessura nel deserto... la ferita nella terra... il sentiero per ciò che è sotto la superficie. Cercai là il mio scopo. Fu là che conobbi la defunta città sotterranea di D'ni. Questi D'ni che ora sono scomparsi giunsero migliaia di anni fa al riparo della caverna, per ritornare all'umiltà. Trovarono conforto nella loro piccolezza nel buio... e così ho fatto anch'io. Ma la luce è potente nell'oscurità.

Hai visto le caverne nascoste e le gabbie? E' dove l'Orgoglioso terrebbe gli Ultimi. Gli Ultimi erano solo animali dopotutto... ah... animali che potevano Viaggiare. Potevano essere messi al lavoro o a giocare. Alleggerire il peso dell'Orgoglioso, riempire il suo tempo libero con intrattenimenti. Mentre i D'ni dormivano, silenziosamente... le loro vite furono prese... perché l'Orgoglioso impone le regole. Non era la prima volta che una tale blasfemia fece parte di D'ni. Le storie lo mormorano... come Vatuk delle Ere o re Asemlef... ed anche in questa era potrebbe non essere l'ultima.

---

Shorah! Pace a te, motore degli Ultimi. Altri sette viaggi ti hanno portato più vicino. Fui sedotta mentre ero a D'ni. La mia umile oscurità durò solo poco tempo, prima che io cominciassi a crogiolarmi in ciò che potevo fare... e Scrivere. Il mio dono... il mio sentiero... la conoscenza di mio padre... i sogni di mia madre... fecero un foro nell'oscurità, nella debolezza. Ero cosciente del mio potere ed ero orgogliosa. Interi mondi sulla punta delle mie dita. Fu lo stesso per D'ni... lo stesso ciclo. La luce apre l'oscurità... prende... usa... e custodisce. Gli D'ni trovarono potere in questi Libri. Questi Libri che usi per viaggiare sono un dono del Creatore. Queste Ere verso le quali viaggi erano le loro Ere. Posti splendidi che danno vita... e prendono la vita. L'ombra li copri... l'ombra della luce... perché era nel loro sentirsi illuminati che si consideravano migliori... migliori degli Ultimi... e noi eravamo tristi per loro. Puoi sentire gli D'ni laggiù? Hai toccato i resti... ciò che rimane del loro orgoglio e del loro potere.

Lascia che ti parli di re Kerath... e non ne parlerò bene. Il più grande di tutti i re, fu tuttavia il creatore dell'Orgoglioso, perché fu il suo sistema di Gilde che servì come fondazione del potere... e della corruzione. Il potente necessita di controllo... fortezze, e Guarnigioni, per difendere il proprio potere e subito il difendere diventa tuttavia un'altra ragione per essere orgogliosi. Strati su strati costruiti per preservare le Ere e l'orgoglio dai deboli e dagli Ultimi che potrebbero attaccare dall'esterno... ma è dall'interno che crollano le nazioni. E così le grandi Fortezze D'ni ora sono tuttora vacanti.

La scritta nasconde ciò che è tra le righe. Questi Viaggi devono aiutarti a viaggiare. I Bahro faranno ritorno, questi pilastri sono il nostro viaggio. Il ritorno dei pilastri è il ritorno dei Bahro. Il prendere e il restituire.

---

E' un ciclo interessante, l'andare e il venire... dare e prendere. Ritornare e ciò che devi fare... perché hai strappato in due l'essenza di uno degli Ultimi. Tu hai sentito il loro dolore. Non esitare!

Le ossa del Maestro di Gilda Kadish parlano più delle parole. Le sue ossa sono le ossa di D'ni. Egli credeva negli insegnamenti del buon re Naygen, che richiedeva ai cittadini di tenere stretti i propri tesori. Questo Kadish che hai visto non darebbe indietro nulla, non ripagherebbe, non lascerebbe nulla. Fu a lungo uno degli D'ni più ricchi, possedendo più di quanto potesse mai fare uso. Costruì delle Ere per proteggere il superfluo e quando venne la caduta si aggrappò alle proprie ricchezze più di qualsiasi altra cosa. E così vedi solo morte nella sua tomba... morte lussuosa. E' un'immagine di D'ni.

La gente di D'ni non ritornava facilmente. Avrebbero solo preso... finché tutto non gli fu preso nella grande restituzione... la caduta che li distrusse. Gli D'ni caddero solo poche centinaia di anni fa... tutto fu rimosso.

---

Gli D'ni avevano molte storie da cui imparare... ma non le ascoltarono. Gli antichi racconti dell'oceano di Toid... o naturalmente la storia di re Shomat e dei suoi fratelli, che parla anche dei giardini della morte. Ma nessuno ascoltò veramente. Le Ere Giardino dell'Orgoglioso sono belle. Ma sono state costruite sulle spalle degli Ultimi. Ere come Kemo e Gira sono solo esempi del comportamento dei D'ni. Senza riguardo gli Ultimi vennero scacciati dalle loro case. Le vite in quelle Ere furono consumate e i D'ni non diedero nulla in cambio. E tutto ciò che non viene restituito... viene ripreso.

I Viaggi sono completi... adesso prendi il pilastro finale... prendilo, ma ascolta ciò che ti dirò. Sono i sussurri e i mormorii a rivelare le semplici verità.

Questo è anche il mio Viaggio. Sto restituendo ciò che fu dato.

Noi stiamo plasmando D'ni. Noi diamo forma a ciò che viene dopo. Non possiamo evitare che il potere e l'orgoglio rovinino la nuova D'ni. Ma possiamo preparare coloro che leggeranno a vedere tra le righe.

---

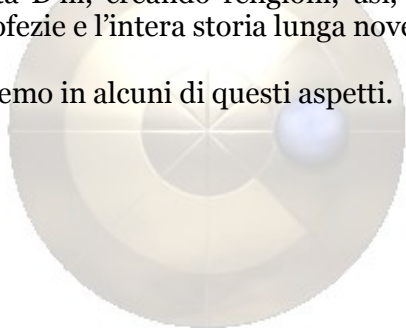
Hai imparato dell'orgoglio D'ni. I grandi scrittori di mondi furono infettati dall'orgoglio che divenne un cancro. Crebbe quieto sotto la superficie, ma crebbe talmente che D'ni non poté più vivere.

---

Forse la fine non è ancora stata scritta.

Dopo l'iniziale idea sulla storia di Myst, il tentativo degli autori è stato quello di riuscire a spiegare secondo le regole della logica ogni aspetto di Myst. Per conferire realtà sono arrivati a sviluppare moltissimo gli aspetti della civiltà D'ni, creando religioni, usi, tradizioni, tecnologie, studi sulla biologia, la fisica e la geologia, profezie e l'intera storia lunga novemila anni.

Nei prossimi capitoli ci addenteremo in alcuni di questi aspetti.





## D'ni

### *Matematica Pentavigesimale e Sistemi di Misura*

Come primo aspetto ci occuperemo del sistema numerico della civiltà D'ni, comprese le loro più comuni unità di misura del tempo, delle distanze e degli angoli piani.

Probabilmente anche lo stesso termine “pentavigesimale” può essere oscuro alla maggior parte della gente: è un termine che deriva dal greco e identifica un sistema numerico in base venticinque (così come “binario” indica il sistema in base due e “ottale” in base otto).

Perciò, come abbiamo appena detto, tutta la matematica degli D'ni è in base venticinque. Questo significa che hanno venticinque cifre per indicare i numeri da zero a ventiquattro (come noi abbiamo dieci simboli per i numeri da zero a nove) e il primo numero composto da più cifre è il venticinque (così come il nostro primo numero composto da più cifre è il dieci).

La cosa importante da tenere a mente quando si opera con sistemi numerici diversi è che un sistema numerico è solo il linguaggio usato per esprimere una quantità, che essa venga espressa in base 10, in base 2 o in base 25 il suo valore effettivo non cambia; esattamente come una parola in una lingua ha lo stesso valore del suo corrispettivo in una seconda lingua. Questo significa anche che tutte le operazioni daranno lo stesso risultato in qualsiasi base, cioè se, in base 10, 2 mele addizionate ad altre 5 mele danno 7 mele, la stessa cosa deve valere per la base due ( $10_2 \text{ mele} + 101_2 \text{ mele} = 111_2 \text{ mele} = 7_{10} \text{ mele}$ ).

Il sistema di numerazione D'ni, come il nostro, è di tipo posizionale, cioè una cifra possiede un valore diverso in base a dove è posizionata all'interno del numero (1 da solo, ha il significato di una unità, ma se viene messo davanti a uno 0, 10, prende il significato di una decina). Al contrario di quello che succedeva nel sistema numerico romano in cui ogni cifra aveva sempre lo stesso valore e veniva addizionata o sottratta al resto del numero in base alla sua posizione relativa (sistema di tipo addizionale).

Per una trattazione più approfondita sulla storia e sull'evoluzione dei sistemi numerici:

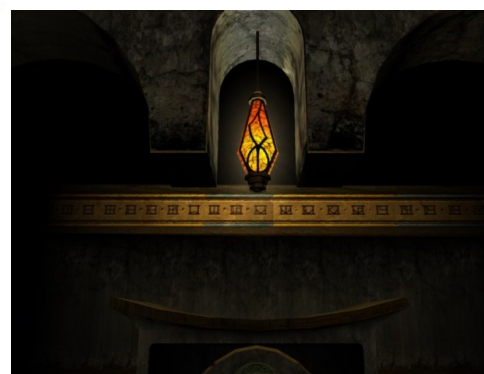
[http://it.wikipedia.org/wiki/Sistema\\_di\\_numerazione](http://it.wikipedia.org/wiki/Sistema_di_numerazione)

Passiamo ora ad analizzare il sistema D'ni in particolare.

Studiando la scrittura e la pronuncia dei numeri D'ni possiamo accorgerci che in qualche modo sono anche un sistema in base 5. Come tutti gli altri popoli della Terra, probabilmente gli D'ni all'inizio della loro era (stiamo parlando quindi dei Ronay) hanno iniziato a contare in base 5 e solo successivamente sono arrivati alla base 25 cercando di estendere la base iniziale. Questo perché per esprimere numeri grandi in base cinque ci vuole una considerevole quantità di cifre; prendiamo come esempio il numero 500 (in base 10). In base cinque esso corrisponde a  $4000_5$ , ci vogliono 4 cifre per esprimerlo, e man mano che si sale la differenza tra le cifre necessarie in base 10 e le cifre necessarie in base 5 aumentano. Come sappiamo gli D'ni erano una civiltà grandiosa, anche dal punto di vista delle dimensioni delle loro opere, loro creavano gallerie e tunnel nella dura roccia del sottosuolo; e per progettare opere grandi è più comodo usare un sistema a base alta.

Per questa ragione molte delle culture avanzate del nostro mondo sono passate a sistemi di numerazione a base più alta, in genere sempre una base legata al numero delle dita: gli arabi e tutti i popoli influenzati da essi sono passati alla base 10, mentre gli Aztechi sono passati alla base 20.

Gli D'ni non hanno fatto eccezione e sono passati dalla base 5 alla base 25, un numero non legato al numero di dita del corpo umano, ma bensì legato al sistema precedente in base 5, passando alla sua seconda potenza.



Passiamo ad analizzare i simboli veri e propri:

□ <sub>0</sub> roon	⊠ <sub>13</sub> naygahsehn
▤ <sub>1</sub> fah	⊡ <sub>14</sub> naygahtor
▥ <sub>2</sub> bree	⊢ <sub>15</sub> heebor
⊠ <sub>3</sub> sehn	⊣ <sub>16</sub> heegahfah
⊡ <sub>4</sub> tor	⊤ <sub>17</sub> heegahbree
⊢ <sub>5</sub> vaht	⊥ <sub>18</sub> heegahsehn
⊣ <sub>6</sub> vahgahfah	⊦ <sub>19</sub> heegahtor
⊤ <sub>7</sub> vahgahbree	⊧ <sub>20</sub> rihsh
⊥ <sub>8</sub> vahgahsehn	⊨ <sub>21</sub> rihgahfah
⊦ <sub>9</sub> vahgahtor	⊩ <sub>22</sub> rihgahbree
⊧ <sub>10</sub> nayvoo	⊪ <sub>23</sub> rihgahsehn
⊨ <sub>11</sub> naygahfah	⊫ <sub>24</sub> rihgahtor
⊩ <sub>12</sub> naygahbree	

Osservando bene le cifre si può notare che in realtà invece di 25 cifre, ci sono 4 simboli che si ripetono, si sovrappongono e ruotano:

▤ ▥ ⊠ ⊡

Quando due simboli si sovrappongono i loro valori si sommano e se un simbolo è ruotato (di 90° in senso antiorario) il suo valore viene moltiplicato per cinque. In questo modo si possono ottenere tutte le combinazioni di simboli fino al 24. Si può anche notare che non solo i simboli si sovrappongono, ma anche le loro pronunce: quando due simboli sono sovrapposti il nome di quel numero è composto dai nomi dei due simboli uniti insieme dalla parola -gah- che è l'equivalente della nostra congiunzione 'e'. Questo stesso sistema di pronuncia non è anomalo, al contrario viene ancora utilizzato tra la gente del popolo degli *Aranda* (uno dei popoli aborigeni dell'Australia del Nord), i quali però contano solo fino al 4, tutti i numeri al di sopra di esso sono 'tanto'.

Questo tipo di sovrapposizione dei simboli e delle parole è molto curioso. All'inizio abbiamo detto che il sistema numerico D'ni è di tipo posizionale, ma a quanto pare il loro sistema primitivo in base 5 era di tipo addizionale, come quello romano, infatti per ottenere un nuovo valore vengono addizionati due valori precedenti, sia simbolicamente che foneticamente.

Per quanto riguarda i numeri superiori al 24, il funzionamento è di tipo posizionale, quindi per formare il 25 basterà scrivere un fah seguito da un roon (▤▥ = 10<sub>25</sub>) e così via per tutti i numeri successivi. Per la loro pronuncia si aggiunge solo un suffisso, che varia in base alla potenza di 25 che la cifra rappresenta.

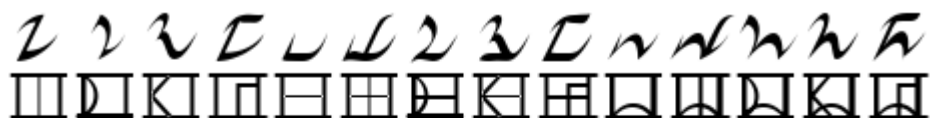
Potenza di 25	Suffisso	Esempio
1	-see	26 = ▤▥ = fahseefah
2	-rah	625 = ▤▥▤ = fahrah
3	-lahn	15625 = ▤▥▤▤ = fahlahn
4	-mel	390625 = ▤▥▤▤▤ = fahmel
5	-blo	9765625 = ▤▥▤▤▤▤ = fahblo



Una curiosità sul numero 25 è che esiste un simbolo specifico per esso: infatti, oltre a poterlo scrivere come abbiamo appena visto, il 25 può essere anche scritto con un unico simbolo: ☒  
Non è ben chiaro quando si possa utilizzare una versione e quando l'altra, sembrano liberamente interscambiabili.

Non è solo il numero 25 a costituire un'eccezione, anche lo 0 può essere scritto in un modo diverso: nel caso di situazioni cicliche in cui lo 0 e il 25 vengono a coincidere, esiste un simbolo che permette di esprimere questa situazione, conosciuto come lo *zero ciclico*: ☒

Le lettere e i numeri D'ni hanno forme simili. I numeri corrispondenti ad ogni lettera determinano l'ordine della lettera nell'alfabeto. (Per spiegare questo confronto sono stati ignorati i caratteri accentati. I caratteri accentati sono consecutivi alla loro controparte non accentata nell'ordine alfabetico).



Quando vengono rimosse le parti più esterne dal numero, la forma rimanente è simile a quella della lettera. Ciò porta a pensare che le forme delle lettere sono la forma corsiva derivata dal numero. Spiegare la grammatica e il lessico D'ni non è lo scopo di questa sezione, né verrà fatto nei capitoli seguenti. Per un'analisi dettagliata della lingua D'ni si consigliano:

<http://linguists.bahro.com> La D'ni Linguistic Fellowship

[http://it.wikipedia.org/wiki/Lingua\\_d%27ni](http://it.wikipedia.org/wiki/Lingua_d%27ni) La pagina di Wikipedia sulla lingua D'ni (mia traduzione)

Il simbolo dello zero ciclico viene utilizzato soprattutto negli orologi, dove infatti lo 0 e il 25 coincidono (come per noi coincidono lo 0 e il 12).

Il sistema di misurazione del tempo D'ni è molto diverso dal nostro. L'intera conoscenza di questo sistema ci è stata resa nota solo recentemente, nel marzo 2007, quando, nelle classi dei quartieri di D'ni, è comparsa una scheda che elencava tutte le unità di misura e le loro conversioni.

L'unità di misura più grande è l'*hahr* ed equivale a 31.556.925,216 secondi, o 365,24219 giorni.

Un "hahr" D'ni è diviso in 10 segmenti uguali chiamati "vaileetee".

Un "vailee" è circa corrispondente a un mese terrestre.

Un "vailee" è ulteriormente diviso in 29 "yahrtee".

Uno "yahr" è uguale a circa 30 ore e 14 minuti di tempo terrestre (1.26 giorni terrestri).

Ci sono 290 "yahrtee" in un "hahr".

Gli "yahrtee" sono ulteriormente divisi in 5 segmenti uguali chiamati "gahrtahvottee". Un "gahrtahvoo" è uguale a circa 6 ore e 3 minuti terrestri.

I "gahrtahvottee" possono essere ulteriormente divisi in 5 parti uguali chiamati "pahrtahvottee".

Un "pahrtahvo" è uguale a circa 1 ora e 13 minuti.

I "pahrtahvottee" possono essere ulteriormente divisi in 5 parti uguali chiamati "tahvottee".

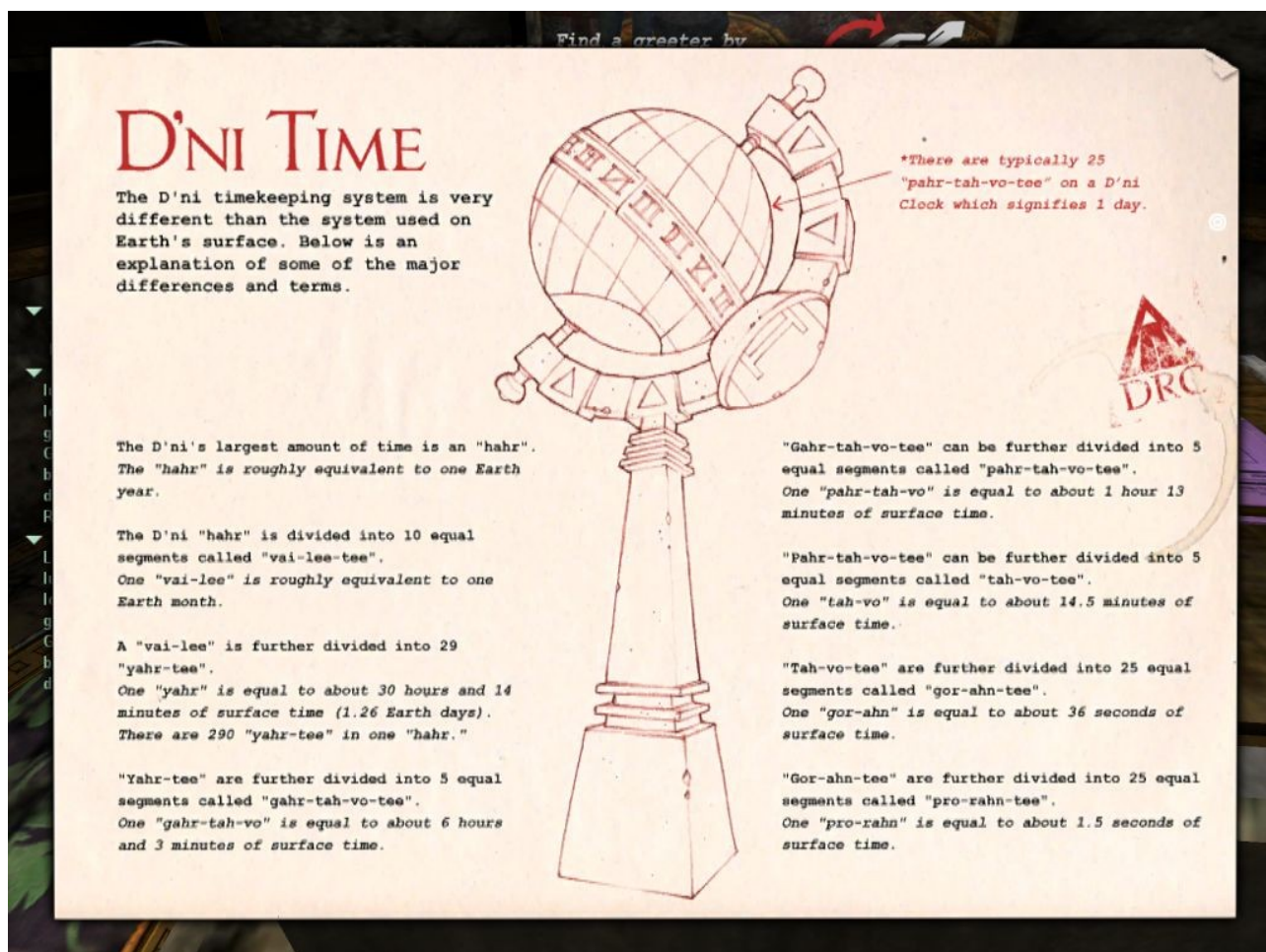
Un "tahvo" è circa 14.5 minuti terrestri.

I "tahvottee" possono essere ulteriormente divisi in 25 segmenti uguali chiamati "gorahntee".

Un "gorahn" è uguale a circa 36 secondi terrestri.

I "gorahntee" sono ulteriormente divisi in 25 parti uguali chiamate "prorahntee".

Un "prorahn" è equivalente a circa 1.5 secondi terrestri.



Lo schema qui sopra mostra un tipico orologio D'ni, di quelli che si trovano nelle piazze dei quartieri della città. Si può notare che la sfera centrale è suddivisa in 25 spicchi, che sarebbero i 25 pahrtahvottee in cui è suddivisa la giornata D'ni, un po' come se fossero le loro ore. Il secondo numero visibile sulla sfera è proprio lo zero ciclico, che sta tra rihgahtor (24) e fah (1) e rappresenta sia il numero fahsee (25) che roon (0).

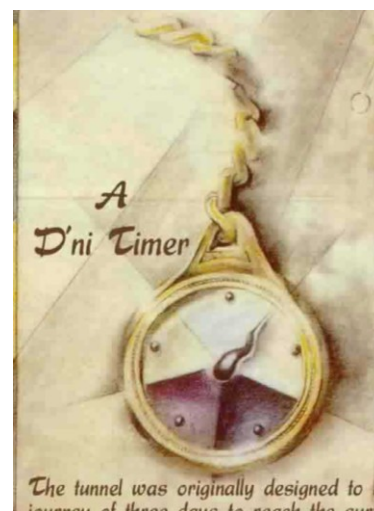
Nello schema a fianco invece c'è un altro tipo di orologio, questa volta da taschino. Notiamo che in questa versione non sono rappresentati i pahrtahvottee, ma bensì la giornata è divisa in 5 parti, che quindi sono i gahrtahvottee. Due di essi, inoltre sono colorati più scuri, a indicare che la notte nella Caverna durava per circa due gahrtahvottee.

Gli altri sistemi di misura conosciuti degli D'ni, sono le misure per le distanze e per gli angoli piani, oltre che ai loro sistemi di coordinate.

Le distanze venivano misurate in *shafee*, questa dicitura non è però molto utilizzata, infatti la maggior parte delle persone conosce questa unità con il nome di *span*, il nome che viene dato in inglese allo shafee. Span non è la traduzione di shafee, infatti uno shafee è ben più lungo di una sola spanna; approssimativamente l'equivalenza è

1 shafee=4,06400 metri

Per gli angoli invece si utilizzano i *toran*. Un toran equivale a circa 0,00576 gradi. In un angolo giro (360°) ci sono 62500 toran (4000<sub>25</sub>).



Noi utilizziamo un sistema di coordinate di tipo *ortogonale* (sia in matematica che, per esempio, con i GPS), in cui le tre (o due, in base alle dimensioni considerate) coordinate sono espresse come distanze dagli assi cartesiani (x, y e z nell'immagine alla pagina successiva).

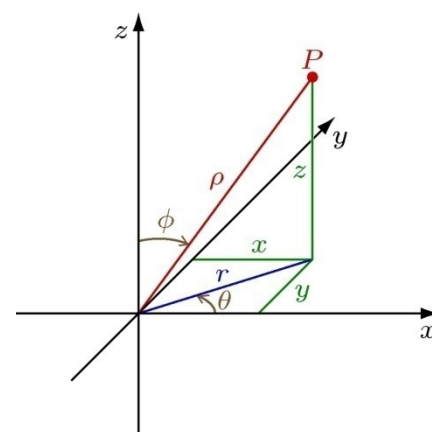


Un sistema meno utilizzato, perché più complesso, è il sistema di coordinate di tipo *polare*, in cui ogni punto viene identificato dalla sua distanza da un punto, detto polo del sistema, e dall'angolo che la retta a  $0^\circ$  deve spazzare per andare a sovrapporsi a quella che congiunge il punto al polo. Quindi in questo sistema non si usano solo unità di misura delle distanze ma anche di angoli piani. Esistono due versioni tridimensionali del sistema bidimensionale polare, il sistema sferico e il sistema cilindrico.

Nel sistema *sferico* un punto è identificato da tre coordinate di cui due sono degli angoli. La prima coordinata indica la distanza tra il polo e il punto ( $p$ ), la seconda indica l'angolo formato dall'asse  $x$  con la proiezione sul piano  $oxy$  del segmento che unisce il polo al punto ( $\theta$ ), la terza invece indica l'angolo formato dall'asse  $z$  e dal segmento che unisce il polo con il punto ( $\phi$ ).

Nel sistema *cilindrico* invece un punto è identificato dalla distanza tra la proiezione del punto sul piano  $oxy$  e il polo ( $p$ ), dall'angolo formato dall'asse  $x$  e dalla proiezione sul piano  $oxy$  del segmento che unisce il polo al punto ( $\theta$ ) e dall'altezza del punto rispetto al piano  $oxy$  ( $z$ ).

Gli D'ni utilizzavano quest'ultimo sistema di coordinate, in cui, ovviamente, le distanze erano misurate in shafee e l'angolo in toran. Come centro del sistema di coordinate nella Caverna gli D'ni utilizzavano il punto più alto dell'isola più grande (Ae'gura) dove era stato montato un macchinario conosciuto in D'ni con il nome di *Rezeero* e in italiano come *Il Grande Zero*, uno strumento che sfruttava fasci di neutrini sparati in tutta la Caverna per creare una rete che i singoli client "GPS" (strumenti conosciuti come *KI*) potevano sfruttare per conoscere la loro posizione. Per le coordinate in altre Ere selezionavano un punto e inserivano uno strumento nel terreno che faceva da mini-Grande-Zero, probabilmente, date le sue dimensioni, non utilizzava fasci di neutrini.



Confronto tra sistemi



Il Grande Zero

## *Il Grande Albero delle Possibilità* ~ ~ ~ ~ ~

Negli scorsi capitoli abbiamo detto che gli autori di *Myst* hanno cercato di rendere *Myst* credibile e il più reale possibile, anche dal punto di vista logico. Il concetto che stiamo per andare ad affrontare in questo capitolo è uno dei meglio studiati e più stupefacenti dell'intero lore.

Abbiamo già parlato molto in generale dell'Arte degli D'ni. Riassumendo, gli D'ni avevano una conoscenza che permetteva loro di viaggiare verso mondi paralleli, chiamati Ere, utilizzando degli speciali Libri che facevano loro da portali. Questi libri erano costruiti con tecniche molto particolari, con del legno che proveniva da una ben determinata specie di alberi che cresceva sull'Era di *Yasefe* e tutti i segreti della loro fabbricazione erano trasmessi oralmente solo ai membri della *Gilda dei Costruttori di Libri*. Allo stesso modo la *Gilda dei Produttori di Inchiostro* conservava gelosamente i segreti per la fabbricazione dell'inchiostro usato su questi speciali Libri, prodotto da una particolare specie di scarafaggi.

Prima di cominciare la spiegazione vera e propria, chiariamo alcuni termini che potremmo incontrare più avanti:

**Era:** un universo parallelo, raggiungibile attraverso i Libri.

**Libro Descrittivo:** il Libro utilizzato per creare, e mantenere, il primo collegamento all'Era. Ne esiste uno solo per ogni Era.

**Libro di Collegamento:** Libro che sfrutta il collegamento creato da un Libro Descrittivo per collegare una persona in un punto particolare all'interno dell'Era. Non è possibile controllare il

punto in cui un Libro Descrittivo fa comparire la persona che si collega, è possibile invece controllare il punto a cui collega un Libro di Collegamento. Possono esistere molti Libri di Collegamento per ogni Era, ognuno dei quali può collegare a un punto diverso all'interno di essa.

Iniziamo dalla teoria moderna. L'esistenza degli universi paralleli è uno dei possibili sbocchi a cui porta una delle più recenti teorie della fisica, la Meccanica Quantistica. Facciamo un piccolo viaggio attraverso l'evoluzione di questa teoria.

La meccanica quantistica è quella branca della fisica che è andata sviluppandosi dalla fine dell'800 fino ad oggi, passando per Einstein e molti altri luminari della fisica. Questa teoria si occupa del mondo del molto piccolo, il mondo al di sotto dell'atomo stesso, il mondo delle particelle subatomiche e dell'energia.

Tutto cominciò con lo studio di Max Planck che rivoluzionò completamente la fisica, distruggendo le teorie di Newton. Gli studi di Planck si occupavano dello studio dell'emissione di onde elettromagnetiche da corpi neri.

Un corpo nero è un sistema in grado di assorbire tutta la radiazione che lo investe. In questo modo la sua temperatura si innalza e comincia a emettere altre onde elettromagnetiche. La fisica moderna non riusciva a spiegarsi come questo fosse possibile, e soprattutto perché la densità di energia (cioè l'energia di un'onda per unità di volume e unità di lunghezza d'onda) crescesse fino a raggiungere un massimo per poi scendere; le previsioni delle teorie classiche infatti dicevano che la densità di energia avrebbe dovuto continuare a crescere con una proporzionalità quadratica rispetto alla frequenza dell'onda emessa.

Fu Planck a risolvere il problema, formulando uno dei postulati più importanti della fisica moderna riguardante l'energia:

L'emissione o l'assorbimento di energia può avvenire solo in quantità discrete.

Questo significava che l'energia di qualsiasi elemento non poteva assumere valori continui, ma solo valori proporzionali a una certa costante, chiamata poi *costante di Planck*. Per questo si considera che la luce viaggi in "pacchetti" di energia chiamati *quanti* o *fotoni*. Questo lo portò a formulare la corretta funzione che esprime l'energia associata alle radiazioni emesse dal corpo nero.

Il passo successivo fu fatto da *Einstein*, che riuscì a spiegare il fenomeno dell'effetto fotoelettrico. Anche questo fenomeno non era spiegabile con le leggi della fisica classica, che presupponevano che l'energia potesse assumere valori continui.

L'effetto fotoelettrico si ha quando un corpo, colpito da una radiazione elettromagnetica, emette raggi catodici (elettroni). Einstein spiegò il fenomeno determinando per prima cosa a quale parametro fosse legata l'energia portata da un quanto. L'energia di un fotone, infatti non è determinata dall'intensità della radiazione (come si pensava) ma bensì è direttamente proporzionale alla frequenza dell'onda, dove la costante di proporzionalità era la costante di Planck.

Per essere rilasciato dal reticolo in cui si trova imprigionato, un elettrone deve ricevere un'energia pari o superiore a quello che viene definito il *lavoro di estrazione*, cioè l'energia minima che serve per strapparli dal reticolo. Il lavoro di estrazione è legato al tipo di materiale su cui deve avvenire l'effetto fotoelettrico, con questa relazione:  $U_b = -eV_b$

Dove  $U_b$  è il lavoro di estrazione,  $e$  è la carica elementare e  $V_b$  è il potenziale di estrazione che è una misura di "quanto il reticolo trattiene l'elettrone".

Visto che  $U_b$  deve essere fornito dal fotone che colpisce il materiale (supponendo che il fotone trasferisca tutta la sua energia all'elettrone), possiamo scrivere:  $-eV_b \geq h\nu$

dove  $\nu$  è la frequenza dell'onda.

La cosa importante da osservare è che l'energia necessaria per il lavoro di estrazione può essere fornita da un solo fotone, non si possono sommare le energie di più fotoni consecutivi. Ecco perché al di sotto di certe frequenze il materiale non emette elettroni. La frequenza minima necessaria perché il materiale emetta degli elettroni è detta *frequenza di soglia* e si può ottenere invertendo la formula sopra:  $\nu = \frac{-eV_b}{h}$



Se un fotone ha un'energia superiore al lavoro di estrazione, questa energia in eccesso diventa energia cinetica che determina la velocità di uscita dell'elettrone dal reticolo, con la relazione della fisica classica:  $E_c = \frac{1}{2}mv^2$

$$\text{Invertita: } v = \sqrt{\frac{2E_c}{m}}$$

Prendendo le tre note formule:

$$E = mC^2$$

$$E = hv$$

$$C = \lambda v$$

Si può ricavare:

$$\lambda = \frac{h}{mC}$$

Questa formula è alla base della meccanica quantistica, perché  $mC$  è misurato in  $Kg \frac{m}{s}$ , e quindi rappresenta una quantità di moto; dimostrando così che un fotone, apparentemente senza massa, ha associata a sé una quantità di moto; elevando così il fotone a livello di *pseudo-particella*. È da qui che deriva l'idea della dualità *onda-particella*.

Ancora più importante fu l'idea di *Louis de Broglie* (1924) che estese l'assunto di Einstein dimostrando che ad ogni corpuscolo di massa  $m$  in moto con velocità  $v$  è associata una "radiazione" la cui lunghezza d'onda è:

$$\lambda = \frac{h}{mv}$$

Relazione dimostrata poi sperimentalmente da Davisson e Germer nel 1927.

Il concetto di onda associata all'elettrone è di straordinaria importanza, anche se la realtà fisica di essa ci sfugge. Può essere forse reso meno astratto riferendosi ad alcune analogie con la più familiare onda luminosa (interferenze e diffrazione). Inoltre in un'onda luminosa è noto che il quadrato dell'ampiezza dell'onda in ogni punto è proporzionale alla misura dell'intensità luminosa in quel punto; se poi pensiamo alla luce come avente doppia natura corpuscolare-ondulatoria, intensità luminosa è anche concepibile come proporzionale alla probabilità di trovare in quel punto il fotone.

Questo ci porta a pensare che l'onda associata alle particelle in moto sia in realtà un'onda di probabilità, la probabilità di trovare la particella in un dato punto.

Questo è il maggiore punto di stacco tra la meccanica quantistica e la fisica classica: nella fisica classica le particelle sono determinate, nella meccanica quantistica esse perdono la loro individualità delocalizzandosi in onde di probabilità.

Questa indeterminatezza delle particelle è la base della meccanica quantistica ed è stata espressa da Heisenberg nel suo famoso *principio di indeterminazione*:

A causa della natura stessa degli oggetti subatomici, è impossibile, anche in teoria, conoscere con arbitraria precisione sia la posizione che la quantità di moto di qualunque particella/onda; posizione e quantità di moto possono essere espresse in termini di probabilità.

Questa limitazione non deriva né da problemi tecnologici né teorici, l'indeterminazione è semplicemente la natura del mondo quantico. Supponiamo di stare cercando di tracciare l'esatta posizione di un elettrone con un microscopio. Se dobbiamo "vedere" l'elettrone, significa che esso dovrebbe riflettere la luce nei nostri occhi, o verso un altro detector. Sappiamo però che se l'elettrone assorbe un fotone, ottiene energia e viene disturbato dal suo stato iniziale. Questo induce un'incertezza sulla velocità della particella. Dall'altro lato, se proviamo a usare fasci di luce a bassa energia, non possiamo determinare la posizione dell'elettrone con certezza.

Schrodinger, un fisico austriaco, propose un'equazione per l'onda di probabilità. Questa equazione descrive come un'onda associata a un elettrone o ad altre particelle subatomiche varia nel tempo e nello spazio mentre la particella si muove sotto la spinta di varie forze.

Grazie alla sua equazione Schrodinger riuscì a trovare le soluzioni dell'equazione d'onda per l'atomo di idrogeno, che coincidevano con i valori trovati in precedenza da Bohr, nel suo modello atomico.

A questo punto il modello atomico di Bohr non era più valido, o meglio, andava rivisto, visto che egli aveva ipotizzato che gli elettroni ruotassero a certe distanze fisse attorno al nucleo. Quelle distanze fisse che egli aveva trovato non erano altro che le distanze più probabili a cui può trovarsi l'elettrone dell'atomo di idrogeno, ma l'elettrone non ruota, né si trova sempre a quelle distanze.

Perciò l'equazione di Schrodinger riuscì a determinare le onde di probabilità degli elettroni attorno al nucleo, entità che in chimica sono note come *orbitali*.

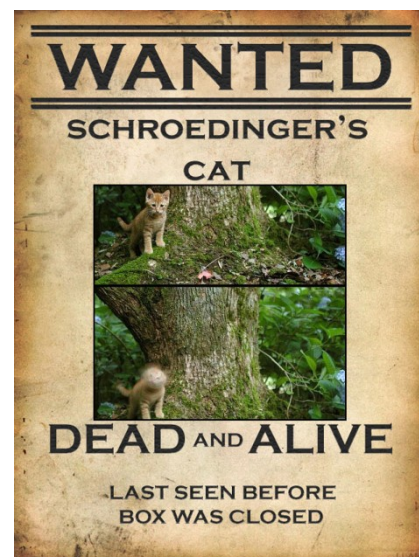
Questa teoria non ha incontrato pochi ostacoli nell'essere accettata. Lo stesso Einstein l'ha rifiutata dicendo che "Dio non gioca a dadi". La maggiore difficoltà è proprio quella di accettare il principio di indeterminazione di Heisenberg.

Molti esperimenti teorici sono stati proposti per smontare questa teoria, il più famoso dei quali è il paradosso del gatto di Schrodinger:

Schrodinger ipotizzò di avere una scatola perfettamente sigillata contenente un gatto e uno strumento che potesse rilasciare un veleno nell'aria all'interno della scatola. Questo strumento viene attivato da un evento quantico (la disintegrazione di un atomo radioattivo). C'è la possibilità del 50% che la sostanza radioattiva decada in un'ora.

La domanda che ci si pone ora è: Qual è lo stato del gatto nella scatola?

L'intero sistema con il gatto nella scatola, che potrebbe essere sia vivo che morto, il radioisotopo e il veleno, può essere descritto da una funzione d'onda (in cui gli stati del gatto, morto e vivo, sono matematicamente sovrapposti). Secondo Bohr, il gatto non è né morto né vivo, ma in uno stato indeterminato. L'atto di aprire la scatola e guardare dentro, effettivamente causa il collasso della funzione d'onda in uno stato determinato (o vivo o morto). È l'atto stesso dell'osservazione che determina il destino del povero gatto. La nostra intuizione ci dice che nessun osservatore può essere in un misto di stati, eppure il gatto, come si vede dall'esperimento pensato, può esserlo.



Secondo la teoria ufficiale (denominata Interpretazione di Copenhagen) un sistema smette di essere una sovrapposizione di stati, e diventa uno solo, quando avviene un'osservazione (per osservazione si intende una misurazione, non necessariamente fatta con i nostri occhi). Infatti, quando viene fatta un'osservazione per determinare l'effettivo stato del sistema osservato, lo si trova sempre in un singolo stato, non in un misto. L'interazione del processo di osservazione sembra far collassare la funzione d'onda in un singolo stato.

Alcuni interpretano l'esperimento con il significato che mentre la scatola è chiusa, il sistema esiste simultaneamente in una sovrapposizione di stati "nucleo decaduto/gatto morto" e "nucleo non decaduto/gatto vivo", e che solo quando la scatola è aperta e viene fatta un'osservazione la funzione d'onda collassa in uno dei due stati. Più intuitivamente invece, alcuni sostengono che l'osservazione avviene quando la particella dal nucleo colpisce il detector.

Un'interpretazione alternativa a tutto questo è l'interpretazione dei mondi paralleli.

Basandosi sui lavori di H. Everett, J. A. Wheeler e D. DeWitt si suggerisce invece che tutti gli stati disponibili siano effettivamente realizzati al momento della misurazione; l'universo si dividerebbe in tante copie altrettanto reali di se stesso, ognuna contenente una delle possibili scelte. Inoltre, ognuno di questi quasi identici universi (in Myst denominati *istanze*), che coesistono nello spazio e nel tempo, non possono comunicare tra di loro. Questa proliferazione di universi è ripetuta ogni volta che viene fatta una misurazione in uno degli universi.

Questa teoria è alla base del meccanismo delle Ere in Myst, ed è conosciuta con il nome di *Grande Albero delle Possibilità*, dove i singoli universi sono le foglie dell'albero e le istanze sono foglie sullo stesso ramo. I vari universi, infatti, uno derivante dall'altro, potrebbero essere rappresentati con un

diagramma ad albero in continua espansione in ogni istante; il termine Possibilità è un riferimento diretto alla funzione d'onda quantistica.

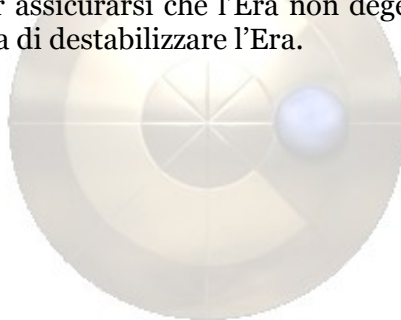
C'è però un punto di distacco tra la teoria dei mondi paralleli e il Grande Albero delle Possibilità: abbiamo detto che gli universi non possono comunicare tra di loro, ma in Myst la comunicazione tra diversi universi (o Ere) è la base del gioco stesso. Gli D'ni hanno abbattuto questo principio con la loro Arte.

Il processo di collegamento tra un'Era e un'altra avviene attraverso i Libri. All'inizio del capitolo abbiamo detto che il collegamento tra due Ere viene stabilito dal Libro Descrittivo. Su questo Libro lo Scrittore scrive una descrizione dettagliata dell'Era a cui vuole collegarsi. Una volta terminato, nel momento in cui avviene il primo collegamento (poggiando la mano sul *Pannello di Collegamento* sulla prima pagina), il Libro sceglie una delle tante Ere sull'Albero delle Possibilità che coincidono con la descrizione fatta e crea il collegamento. Visto che lo Scrittore non potrà mai essere in grado di descrivere assolutamente tutto di un'Era, ci sono sempre alcuni parametri che lo Scrittore non potrà controllare e che verranno selezionati a caso tra i vari mondi che corrispondono alla descrizione.

Inoltre, una delle insidie più pericolose della Scrittura sono le contraddizioni; uno Scrittore deve essere abbastanza esperto da non scrivere mai contraddizioni nella descrizione di un'Era, né dirette né indirette. Le conseguenze di una contraddizione porterebbero al collegamento a un'Era *instabile*. Per questo esisteva la *Gilda dei Mantentori*, una Gilda specializzata nel "Controllo Qualità" delle Ere. Erano loro che eseguivano il primo collegamento all'Era e si assicuravano che non fosse instabile; inoltre eseguivano controlli periodici per assicurarsi che l'Era non degenerasse a causa di contraddizioni che impiegano molto tempo prima di destabilizzare l'Era.



Il Grande Albero delle Possibilità





## Uru

In questo capitolo affronteremo tutti i temi legati a Uru, che comprendono sia temi legati strettamente all'ambiente online, che argomenti che riguardano le Ere visitabili nelle varie versioni di Uru.

## Online Games - Il fenomeno Comunità Virtuali

Essendo Uru principalmente un gioco ideato per lavorare online in multiplayer, è logico pensare che attorno ad esso si sia sviluppata una comunità di fan.

Ma prima di analizzare nello specifico la comunità di Myst, andiamo ad analizzare a livello generale le comunità virtuali.

La versione più comune di comunità virtuale è quella che si sviluppa attorno a un sito web in cui ci sono strumenti per la socializzazione (*Bullettins Boards*, *Forum*, *ChatLines* o qualunque altro metodo per comunicare).

Queste comunità si sviluppano grazie al fatto che i singoli individui di cui sono composte condividono qualche interesse, di qualsiasi genere, che di solito è l'argomento di cui tratta il sito web che ospita gli strumenti di socializzazione.

L'estrema democrazia della rete permette a chiunque (consideriamo qui solo i casi generici, esistono anche forum privati e accessibili solo a chi possiede particolari permessi) di intervenire nelle discussioni e conversazioni che avvengono sui siti, allargando così la comunità e soprattutto sviluppando uno dei concetti chiave della rete, il sapere collettivo. Più la rete si sviluppa più informazioni contiene e tutte queste informazioni sono disponibili a chiunque abbia accesso alla rete, liberamente, andando così a creare una specie di gigantesca enciclopedia dove si possono trovare informazioni su qualsiasi argomento, a qualsiasi livello di approfondimento. Non è un caso che è nata la famosa *Wikipedia*, un sito web che sfrutta il software *WikiMedia* per creare una vera e propria enciclopedia dell'intero sapere umano.

Le comunità virtuali non sono però sempre viste di buon occhio. Questa tendenza è più sviluppata nei paesi del Vecchio Continente, mentre in America ormai sembra essere finalmente entrata nella normalità perfino per la gente anziana. Nei Paesi più vicini a noi, come un po' per tutte le cose di questo mondo, si respira ancora l'aria del passato e la diffidenza per questo tipo di tecnologia non è ancora svanita.

La concezione comune di una comunità virtuale è rimasta ferma a quella delle comunità virtuali degli anni '70 in America, dove gruppi di giovani programmatori facevano di tutto per rimarcare la loro diversità dagli altri, avevano una visione misticheggiante (qui Myst non c'entra niente) dell'informatica e si comportavano come veri e propri capricciosi pirati anarchici del web.

Questa concezione non potrebbe però essere più lontana da ciò che sono oggi le comunità virtuali, perché con l'apertura della rete alla maggior parte della gente, che può essere più o meno esperta di informatica, la rete si è "normalizzata". Al suo interno si trova normale gente di tutti i tipi, dalla casalinga che discute della migliore ricetta per preparare un piatto, all'imprenditore che tiene d'occhio i risultati della borsa in tempo reale, agli appassionati di musica che discutono gli ultimi CD. Il tutto in un clima di generale serenità e allegria, al di fuori della propria vita di tutti i giorni, lasciando il resto dei problemi dall'altra parte dello schermo. Non vale neanche più l'accusa di autoreferenzialità, cioè l'accusa di essere gruppi chiusi in sé stessi, in quanto chiunque può partecipare e soprattutto portare le proprie esperienze, che sono state maturate nel mondo esterno, per discuterne con gli altri.

FORUM	TOPIC
<b>FROM CYAN WORLDS</b>	
Announcements & News Announcements from Cyan Worlds	41
Information & Resource Center The source for all information	22
<b>MYST FOR THE IPHONE</b>	
Announcements iPhone Announcements from Cyan Worlds regarding Myst on the iPhone / iPod Touch	2
General Discussion iPhone Open Discussion Regarding Myst on the iPhone/iPod Touch	31
Technical Discussion iPhone For installation issues, problems entering the game, game issues, etc. (Note: may contain major spoilers)	51
Spoilers, Hints and Tips iPhone For everything from a nudge to an outright walkthrough	15
<b>GENERAL MYST ONLINE: URU LIVE DISCUSSION</b>	
Spoiler-free Discussion For everything related to gameplay, storyline, ... that does not contain spoilers	281
Spoilers, Hints and Tips For everything from a nudge to an outright walkthrough	126
Technical Discussion For installation issues, account problems, problems entering the game, etc.	125
The Guilds	92

Restano comunque diffidenze e problemi, legati principalmente alla facilità di fingersi qualcun altro, alla perdita dell'identità reale e all'assenza di fisicità. In genere infatti i frequentatori di comunità virtuali sviluppano quasi una seconda identità, che può essere più o meno legata alla loro identità nel mondo reale.

Uno dei problemi che sorge sempre più spesso, specifico solo nelle comunità virtuali, è che la gente non è sempre educata alla scrittura o molti non fanno caso alla formattazione del proprio testo. Per questo sta diventando sempre più importante l'educazione alla comunicazione e alla scrittura. A questo scopo si è sviluppato quasi spontaneamente tra gli utenti una specie di galateo non scritto (quasi di tacito accordo) del comportamento da adottare sulla rete per non risultare offensivi, o comunque per farsi comprendere. L'insieme di queste regole è denominato *netiquette*. Pur essendo una raccolta di regole, infrangerle non comporta alcuna pena, in quanto non sono leggi, al massimo si può incorrere nell'isolamento da parte degli altri utenti o nell'espulsione vera e propria dal servizio utilizzato (forum, sito web, chat line) se si è violato una regola del sito che ospita il servizio. Per saperne di più sulla Netiquette: <http://it.wikipedia.org/wiki/Netiquette>

Con il sempre più veloce sviluppo della tecnologia le Comunità Virtuali non si sono però sviluppate solo su siti web e forum come il famosissimo *Facebook*, ma anzi si sono sviluppate molto di più in luoghi della rete che paradossalmente risultano più nascosti, i videogiochi (multiplayer) online. È proprio nei videogiochi online o nei mondi virtuali che vengono forgiate le vere amicizie in rete, con la condivisione di esperienze o la collaborazione per raggiungere gli obiettivi del gioco; queste relazioni possono poi essere mantenute anche attraverso forum e altri strumenti con accesso più facile e veloce.

Riprendendo ora la differenza tra mondo virtuale e videogioco, vediamo le principali differenze che queste comunità hanno con le altre.

Il videogioco online è il videogioco in senso stretto, assolutamente simile al videogioco offline (quelli che non necessitano di una connessione a internet). In un videogioco esistono un inizio, una fine e soprattutto uno scopo dichiarato, il giocatore ha un obiettivo; esiste quindi una storia di supporto (che può essere più o meno importante ai fini del gameplay) che guida il gioco stesso. A volte compaiono anche i cosiddetti *NPC* (Non-Player-Character) cioè dei robot che vestono i panni di persone che in genere guidano il giocatore, dando loro istruzioni su cosa fare, come farlo o dandogli degli indizi. Ovviamente ai fini della socializzazione non si considerano i videogiochi online in single-player, cioè quei videogiochi in cui pur essendo collegato in rete giochi da solo, ma solo multiplayer (conosciuti anche come *MMOG*, Massively Multiplayer Online Games) in cui i giocatori si possono unire in gruppi per affrontare missioni insieme. Il più famoso esempio di videogioco online è *World of Warcraft* (sigla: *WoW*).



World of Warcraft

I mondi virtuali invece si ripropongono di essere delle realtà virtuali; perciò, proprio come nella realtà, non esiste un inizio del gioco, una fine o un obiettivo. Questi sono in genere luoghi in cui i giocatori (se possiamo ancora chiamarli tali) possono modellare il mondo attorno a loro, costruirsi delle case e personalizzarle, a volte possono costruire loro stessi dei mini-giochi all'interno del mondo, ancora più spesso il mondo virtuale ha una sua economia interna che può essere collegata all'economia reale (cioè la moneta locale



Second Life

può essere convertita in Dollari o Euro, ma soprattutto viceversa).

Anche se praticamente non c'è nulla (di prefissato) da fare, questi luoghi sono gremiti di gente che passeggia ed esplora il mondo forgiato dai loro 'colleghi' e, come si può intuire, questi ambienti rappresentano quindi l'ambiente più adatto per incrociare rapporti con altri giocatori; senza il disturbo dell'adrenalina e della fretta di completare una missione, l'unica cosa che resta da fare è socializzare o costruire. Il mondo virtuale per antonomasia è *SecondLife*®, nato come ambiente di sviluppo per videogiochi e trasformatosi poi in mondo virtuale di grande successo, con una sua economia interna basata sui *LindenDollars* (1US\$=260L\$ tasse per il cambio escluse) e un mondo praticamente sterminato in cui si può trovare praticamente di tutto; alcune aziende americane lo usano perfino per fare colloqui di lavoro.

La caratteristica principale della rete è che si tratta di un "luogo-non luogo", cioè che esiste ma non si trova fisicamente da nessuna parte, in qualche modo però possiamo dire che i videogiochi sono un luogo "più luogo" di quanto possa esserlo un sito web. Nel senso che i siti web estremizzano la comunicazione tra due o più individui togliendo completamente ogni riferimento fisico (sia in senso reale che in senso virtuale) alle persone; quando si chatta con qualcuno non c'è nulla sullo schermo che rappresenta la persona a cui si sta parlando, un "corpo" a cui rivolgere lo sguardo. Questo rende molto più difficile la creazione di legami tra persone, un certo livello di fisicità, anche minimo, è essenziale. È per questo che nei videogiochi e nei mondi virtuali la socializzazione è più semplice, perché in genere in questi luoghi ogni individuo possiede un suo alter ego, ha un suo corpo o *avatar* che aggiunge un livello in più alla comunicazione, una parvenza di fisicità, un sistema di riferimento, la possibilità di muoversi e di gesticolare; tutti aspetti importantissimi della comunicazione che a volte non vengono considerati; le parole da sole non bastano.

Proprio questo tipo di fisicità più larga rispetto a quella di un sito web e diversa rispetto a quella reale conferisce ai mondi virtuali un pregio: la presenza di un corpo favorisce la condivisione di esperienze, di "viaggi", di missioni, ma allo stesso tempo il suo essere personalizzabile assicura che uno dei caratteri più importanti della Rete venga rispettato: il *livellamento*. Con livellamento non si intende la presenza di una struttura a livelli, ma l'esatto opposto, cioè che la Rete tende a mettere tutti sullo stesso livello, per questo si parla anche di *democrazia elettronica*. Per mezzo del livellamento un dodicenne può chiacchierare (o magari sterminare una banda di troll) con un settantenne senza che ci sia in mezzo la barriera che un contatto fisico nella vita reale evocherebbe; proprio come potrebbe parlare con un suo coetaneo. Questo è uno dei pregi più grandi della rete, la sua estrema e spontanea democrazia interna.

Oltre alla democrazia, il livellamento rivela anche quanto la mente umana non invecchi insieme al corpo, molto spesso un settantenne è indistinguibile da un dodicenne; forse il 70enne ci metterà un po' di più a comprendere il funzionamento di tutte le interfacce del gioco, ma una volta superato questo scalino le varie fasce di età sono pressoché indistinguibili.

Inoltre molto spesso un legame di tipo puramente intellettuale senza la fisicità del mondo reale si rivela essere più interessante in quanto si mettono in comune le menti, senza i pregiudizi del mondo fisico.

### Una testimonianza (Lyllus):

Ma è anche vero che, a dispetto dell'assurdità apparente nel rifugiarsi in un mondo virtuale per avere una vita reale, qui ho trovato dei veri momenti di serenità.

La vita, immagino per tutti, non riserva poi così tanti momenti di gioia, di tranquillità.

Gli eventi di tutti i giorni, il lavoro, gli affetti, sono sempre in bilico, un po' per fattori esterni, tanto per la nostra, la mia insoddisfazione cronica, per la ricerca continua ed affannosa di affermazioni, di stima o di affetto che siano, da parte degli altri.

Qui ho viaggiato con la fantasia, ho vissuto momenti di grande coinvolgimento, ho conosciuto umanità che mai avrei sperato di percepire, ho finalmente sentito che l'amicizia può essere scevra da pulsioni di interesse o convenienza, può essere nata dalla semplice comunione di spirito, dalla stima attraverso le parole, da una comprensione al di sopra del fisico.

Mi auguro di conservare a lungo la vostra amicizia e il vostro affetto, e spero che voi vi rendiate conto di quanto è importante per me, per una persona sola tra la folla come me, sapere che esistete.

Con affetto e miei più sentiti auguri di un felice Natale.

p.s.: volevo aggiungere le solite cinque faccine, ma non ne ho trovata una che esprimesse



i miei sentimenti di adesso.

---

Ma soprattutto adesso sono orgoglioso di dire che faccio parte di un eccezionale gruppo di persone intelligenti e sensibili: La Comunità di Uru! ho però scoperto di non essere il più grande, d'età, naturalmente...c'è qualcuno che mi supera, ed anche questo mi fa piacere, scoprire che un gioco, se poi si può chiamare gioco Until Uru, riesce a legare persone senza limiti di età, colore o lingua (ho fatto amicizia con altri esploratori delle caverne, di altre nazionalità) magari, nel mondo "reale" ci si comportasse così!

EVVIVA URU!!! grazie di esistere!

Un altro dei pregi che si possono dare a un mondo virtuale è l'incredibile effetto terapeutico che possono avere sui disabili. Si provi a immaginare uno dei tanti anziani dei giorni nostri, solo tutto il giorno nel suo appartamento, magari anche invalido a causa dell'età che avanza. Si metta ora questa persona in un mondo virtuale (attenzione a non confondere la parola virtuale con la parola immaginario, il virtuale esiste non è immaginario), un mondo pulsante di vita in cui può creare nuove amicizie e può correre di nuovo e saltare in una pozza d'acqua. Di certo non sarà come essere di nuovo un giovanotto nella vita reale, ma restituisce due gambe e un'autostima che l'uomo aveva perso o stava perdendo.

Altra testimonianza (Dadguy):

L'ho sempre detto che URU Live non è il gioco del genere di Grand Theft Auto.

Se guardi le età della fedele comunità è composta più da giocatori maturi o più vecchi (ci sono sempre eccezioni, ma generalmente è vero).

Quando mia madre 80enne ha iniziato a giocare dall'altro lato del continente e abbiamo scoperto che potevano restare in contatto e giocare insieme, ho realizzato che questo gioco poteva coprire un mercato ignorato.

Ci sono milioni di potenziali giocatori che sono meno mobile e a volte soli, anche se connessi via internet. Leggo di giocatori costretti sulle sedie a rotelle che scrivono di "riavere indietro le loro gambe per schizzare e saltare nell'acqua con i loro amici". Qui, in URU, abbiamo una possibilità di esplorare e mettere alla prova le nostre menti senza frustrare la coordinazione delle nostre mani/occhi (alcuni che sono caduti nel salto sulla roccia di Gahreesen potrebbero avere da ridire). Mia madre si annoia nel suo piccolo appartamento ed è diventata una grande fan dei giochi di Avventura come hobby. Ora ha posti fortissimi da esplorare e molti nuovi amici.

E non vale solo per i più vecchi... tocca anche la gente tra i 30 - 60 anni che anno poco interesse nel fare combattimenti con la spada con i ragazzini.

## *Le maschere*

In questo sottocapitolo andremo ad esplorare momentaneamente il concetto di maschera, in relazione al concetto già espresso che un frequentatore di comunità virtuali a volte sviluppa una doppia identità, quella virtuale e quella reale.

Il concetto di maschera a cui ci rifaremo è la versione pirandelliana, ben espressa soprattutto nell'*Uno, Nessuno e Centomila*.

In questo romanzo *Pirandello* non esprime solo la concezione espressa nelle altre opere teatrali in cui la maschera, il personaggio, dovevano assumere una vita propria, un proprio carattere specifico e solo dopo lo scrittore poteva avvolgerci attorno una storia; in questo romanzo il personaggio di *Vitangelo Moscarda* cerca di scrollarsi di dosso tutte le versioni di se stesso che gli altri avevano di lui.

All'inizio del romanzo, grazie a una constatazione della moglie sul suo aspetto fisico, Vitangelo realizza che non esiste *Un* solo Vitangelo Moscarda, ma in realtà esistono molti (*Centomila*) Vitangelo, uno per ogni persona che lo conosceva. Infatti realizza che con ogni persona, ognuno di noi si comporta in un modo diverso (indossa una maschera diversa), selezionando caratteristiche di sé da mostrare e nascondere. In questo modo ognuno ha un'idea diversa di chi siamo.

Nel tentativo di distruggere tutti i *Centomila*, Vitangelo arriva a scoprire che dietro alle tante maschere in realtà non c'è *Nessuno*, quello che era riuscito a diventare distruggendo le visioni che gli altri avevano di lui.

Ma ora pensavo:

"E gli altri? Gli altri non sono mica dentro di me. Per gli altri che guardano da fuori, le mie idee, i miei sentimenti hanno un naso. Il mio naso. E hanno un paio d'occhi, i miei occhi, ch'io non vedo e ch'essi vedono. Che relazione c'è tra le mie idee e il mio naso? Per me, nessuna. Io non penso col naso, né bado al mio naso, pensando. Ma gli altri? Gli altri che non possono vedere dentro di me le mie idee e vedono da fuori il mio naso? Per gli altri le mie idee e il mio naso hanno tanta relazione, che se quelle, poniamo, fossero molto serie e questo per la sua forma molto buffo, si metterebbero a ridere."

Così, seguitando, sprofondai in quest'altra ambascia: che non potevo, vivendo, rappresentarmi a me stesso negli atti della mia vita; vedermi come gli altri mi vedevano; pormi davanti il mio corpo e vederlo vivere come quello d'un altro. Quando mi ponevo davanti a uno specchio, avveniva come un arresto in me; ogni spontaneità era finita, ogni mio gesto appariva a me stesso fittizio o rifatto.

Io non potevo vedermi vivere.

Potei averne la prova nell'impressione dalla quale fui per così dire assaltato, allorché, alcuni giorni dopo, camminando e parlando col mio amico Stefano Firbo, mi accadde di sorprendermi all'improvviso in uno specchio per via, di cui non m'ero prima accorto. Non poté durare più d'un attimo quell'impressione, ché subito seguì quel tale arresto e finì la spontaneità e cominciai lo studio. Non riconobbi in prima me stesso. Ebbi l'impressione d'un estraneo che passasse per via conversando.

Mi fermai. Dovevo esser molto pallido. Firbo mi domandò:

«Che hai?»

«Niente,» dissi. E tra me, invaso da uno strano sgomento ch'era insieme ribrezzo, pensavo:

"Era proprio la mia quell'immagine intravista in un lampo? Sono proprio così, io, di fuori, quando – vivendo - non mi penso? Dunque per gli altri sono quell'estraneo sorpreso nello specchio: quello, e non già io quale mi conosco: quell'uno lì che io stesso in prima, scorgendolo, non ho riconosciuto. Sono quell'estraneo che non posso veder vivere se non così, in un attimo impensato. Un estraneo che possono vedere e conoscere solamente gli altri, e io no."

E mi fissai d'allora in poi in questo proposito disperato: d'andare inseguendo quell'estraneo ch'era in me e che mi sfuggiva; che non potevo fermare davanti a uno specchio perché subito diventava me quale io mi conoscevo; quell'uno che viveva per gli altri e che io non potevo conoscere; che gli altri vedevano vivere e io no. Io volevo vedere e conoscere anch'io così come gli altri lo vedevano e conoscevano.

Ripeto, credevo ancora che fosse uno solo questo estraneo: uno solo per tutti, come uno solo credevo d'esser io per me. Ma presto l'atroce mio dramma si complicò: con la scoperta dei centomila Moscarda ch'io ero non solo per gli altri ma anche per me, tutti con questo solo nome di Moscarda, brutto fino alla crudeltà, tutti dentro questo mio povero corpo ch'era uno anch'esso, uno e nessuno ahimè, se me lo mettevo davanti allo specchio e me lo guardavo fisso e immobile negli occhi, abolendo in esso ogni sentimento e ogni volontà.

Quando così il mio dramma si complicò, cominciarono le mie incredibili pazzie.

In modo simile il frequentatore di comunità virtuali sviluppa (minimo) due maschere. In questo caso però la situazione è estremizzata rispetto a come l'aveva pensata Pirandello, in quanto lui era ancora legato al corpo, alla fisicità; le versioni di Vitangelo avevano una cosa in comune, il corpo di Vitangelo stesso, anzi proprio il ragionamento sul suo fisico aveva indotto il protagonista a seguire i ragionamenti espressi sopra.

Con la rete invece l'individuo può costruire quasi totalmente la sua seconda maschera, slegata da qualsiasi parametro della propria prima identità, a parte le caratteristiche essenziali della propria persona, come i comportamenti inconsci, le abitudini, lo stile di scrittura.

## *L'incanto di Uru*

Come abbiamo già detto Uru è stato l'unico gioco sul popolo D'ni che ha avuto delle versioni Online e attorno ad esso si è sviluppata una comunità di appassionati che hanno discusso fino all'ultimo pixel ogni gioco della serie.

In realtà però la comunità di Myst si è sviluppata molto più indietro nel tempo, fin dal primo Myst, come abbiamo detto, il supporto dei fan sulla rete è stato fondamentale per diffondere la fama di Myst nel mondo.

Con Riven è sorto il primo grande punto di riferimento nella rete in cui i fan di Myst potevano discutere e riunirsi: *The Riven Guild*.

The Riven Guild offriva svariati servizi, tra cui una chat line e una mailing list (conosciuta con il nome di *The Lyst*) dove intervenivano anche i dipendenti della Cyan. The Lyst è stata il centro delle discussioni e dei primi studi sul background di Myst, dove il responsabile della storia di Myst alla Cyan, Richard A. Watson (RAWA), ha intrapreso anche alcune discussioni con i fan per spiegare

alcuni punti oscuri del lore, tra cui la Teoria del Collegamento espressa nel capitolo *Il Grande Albero delle Possibilità*.

I siti su Myst proliferarono negli anni successivi e tutt'ora sono centinaia, in tutte le lingue.

Tra i siti web dei fan più notabili ci sono:

Uru e Myst Obsession: <http://rel.to/uo>

I siti delle Gilde: <http://rel.to/guilds>

La Wikipedia di Myst, MYSTlore: <http://rel.to/wiki>

The D'ni Desk, non più esistente, disponibile attraverso la macchina del tempo:

<http://web.archive.org/web/20060522125013/www.dnidesk.com/refindex.html>

Recentemente alcuni esponenti della comunità (Marten, Erik e Tweek) hanno creato una directory all'indirizzo <http://rel.to>, cioè un sito che si basa su un database che contiene catalogati la maggior parte dei siti web su Myst e Uru, in questo modo risulta più semplice riuscire a trovare un sito web anche quando non si ricorda il suo indirizzo. Basta scrivere sul browser <http://rel.to/> seguito dal nome o dalla sigla del sito web che si sta cercando e si verrà automaticamente ridirezionati ad esso.

Uru, non rientra bene in nessuna delle due distinzioni di videogiochi che abbiamo fatto nel capitolo scorso. Infatti, pur avendo un inizio, uno scopo iniziale e molti enigmi e mondi da risolvere (caratteristiche dei videogiochi veri e propri), una volta risolti questi non rimane più nulla da fare se non fare quello che si fa normalmente nei mondi virtuali. Esistono i Quartieri e la Città che sono fatti apposta per questo, come palchi scenici degli eventi.

Ci sono alcune caratteristiche che contraddistinguono la comunità di Uru dalle altre. Prima caratteristica tra tutte è la cordialità e umiltà generale che aleggia in tutti i luoghi. È la caratteristica che tutti i nuovi arrivati in genere sottolineano per prima cosa, soprattutto se arrivano da altri videogiochi.

Lasciatemi iniziare dicendo che MOUL è un grande gioco. Sono un nuovo giocatore da quasi un mese – non ho mai giocato a Myst prima d'ora.

MOUL è diverso dalla maggior parte dei giochi online e molte cose che sarebbero considerate debolezze in altri giochi sono positive in MOUL. Mentre ci sono varie gilde e quartieri nessuno di essi è tribal o esclusivo, il che rende tutto più amichevole, molto meno percorso da bande che in altri giochi. Fin'ora non sono stato infastidito da ragazzini in magiche armature. Dubito, in MOUL, che ci saranno mai. È una cosa buona. Ci sono troppi giochi online PvP che scadono in quella varietà di importunamenti. Al momento penso che MOUL occupa una nicchia che è unica e penso che per questo avrà successo. Lo raccomando in continuazione alla gente.

Non ho sentito che la mia mancanza di conoscenze di Myst abbia ostacolato la mia interazione con la gente, e ho l'impressione che la maggioranza dei giocatori IC non sono pedanti al punto di dar fastidio. Se qualcuno sta parlando IC nella caverna lo assecondo, penso che si mostri una mancanza di immaginazione quando la gente non lo fa. Mi piace che l'aspetto di gioco di ruolo sia vivo e vegeto. Il gioco è già immersivo e i giocatori IC lo rendono ancora più immersivo. Potrei cantare le lodi al gioco per tutto il giorno.

È sufficiente dedicare un po' di tempo alla frequentazione della (straordinaria) community di giocatori che si è radunata attorno a MO:UL per capire che, per molti di questi, giocare in gruppo significa ben più del semplice fatto che in questa edizione di URU è finalmente possibile invitare alcuni amici nel proprio "quartiere". Si tratta, piuttosto, di un rito collettivo: affrontare tutti insieme le sfide poste dal D'ni Restoration Council e fare emergere, progressivamente, i tanti frammenti dell'intricata trama narrativa intessuta dai fratelli Miller, assistere all'evoluzione del mondo, organizzarsi in gilde per promuovere eventi, dalle feste da ballo ad esplorazioni collettive ai comitati di benvenuto per i nuovi arrivati.

In tutto questo l'aspetto "ruolistico" di MO:UL si limita alla semplice personalizzazione del proprio avatar e non è prevista, in verità, alcun meccanismo di crescita del proprio alter-ego virtuale. Non ci sono punteggi di abilità, né oggetti che crescano nel tempo. Cresce l'esperienza conoscitiva come nella vita vera e così come è sempre stato negli altri capitoli di Myst. Aggiungiamo che cresce il capitale di conoscenze e relazioni umane con gli altri giocatori, valore impossibile da tradurre in punteggi e tabelline.



Un'altra caratteristica che li contraddistingue è la professionalità e la voglia di fare che si traduce molto spesso in risultati concreti (probabilmente perché è composta prevalentemente da adulti e non da ragazzini assetati di sangue come le altre comunità). Basta solo guardare il numero di siti web mantenuti dai fan: a volte essi diventano persino più importanti dei siti ufficiali. Questi siti, sono stati disegnati interamente dai fan, per ogni singolo aspetto c'è stato qualcuno che si è messo a programmare la pagina; e spesso sono venuti fuori risultati a livello professionale. Senza contare anche che per mantenere un sito web ci sono dei costi, per lo spazio sul server (se non per il server stesso) e per il nome di dominio.

Per fare altri esempi:

*The Great Tree* ha sviluppato video documentari sugli avvenimenti passati di Uru:

I Documentari del Great Tree: <http://rel.to/prologue>

La sezione *Insider*, del gruppo giornalistico *The Cavern Today* ha realizzato dei video podcast quasi a livelli dei servizi di news di normali telegiornali.

The Cavern Today Insider:

<http://www.youtube.com/watch?v=ABQoT9hdOM>



Mentre il gruppo più grande di The Cavern Today ha sviluppato per anni dei podcast audio che narrano tutti gli avvenimenti che si sono succeduti in Uru:

<http://www.thecaverntoday.org/?go=home>

Sempre dal TCT è stata sviluppata la prima rivista su Uru:

The Archiver: <http://www.thecaverntoday.org/Archiver/>

Che oggi non è più sviluppata ma è stata sostituita da un giornale più piccolo, *Where R U Uru?*, creato inizialmente come newsletter per gli avvenimenti di Uru, sviluppato dal *Newspaper Team* della *Gilda dei Messaggeri*.

Where R U Uru: <http://www.guildofmessengers.com/it/newspaper>

(esistono anche alcune traduzioni italiane ufficiali, che ho sviluppato io nel mio primo periodo di collaborazione con la GoMe)



Un'altra grande fonte di intrattenimento è il *CCN*, *Cavern Communications Network*, che ha ospitato moltissimi progetti di carattere multimediale, dal *Coro della Caverna* (un gruppo di persone da tutto il mondo che cantano insieme, ognuno da casa propria, della musica "A Cappella"), ai *CavernCast*, all'Archivio di Video.

Cavern Communications Network: <http://rel.to/ccn>

La comunità di Uru è sempre pronta per fare party e per questo esistono molti *D'niJ* (DJ di D'ni) che hanno creato le loro webradio che trasmettono musica per i party. Il più famoso e apprezzato tra gli *D'niJ* è *LordChaos*, che ha fondato i party *Up On The Roof* (su UntilUru) e *Under The Roots* (su MystOnline). Anche *Donahoo* è molto apprezzata per i suoi *D'ni Cocktail Party*.

L'attività dei Greeters (gli Accoglitori) della *Gilda degli Accoglitori* è stata determinante all'interno del gioco. La loro costante attività ha permesso di guidare i nuovi giocatori, spesso confusi e spaesati dalla mole di informazioni iniziali.

La Gilda degli Accoglitori: <http://rel.to/gog>

Non è possibile non citare tutti i giocatori che hanno raccolto la sfida della creazione di Ere per Uru, i cosiddetti Scrittori, che tutti insieme formano la Gilda degli Scrittori. Questi giocatori hanno imparato a modellare oggetti 3D utilizzando il potente programma open source *Blender* (con il *pyPRP* plugin per esportare i modelli in Ere per Uru, sviluppato anch'esso dai fan), hanno imparato a creare ed applicare (cosa ancora più importante che creare) le texture, hanno, in alcuni casi, anche imparato a programmare in *python* (il linguaggio di programmazione usato per Uru), alcuni musicisti hanno composto musica apposta per le loro Ere. E alla fine molti dei risultati sono stati più che ottimi.

La Gilda degli Scrittori: <http://rel.to/gow>

La Galleria delle Ere: <http://guildofwriters.com/wiki/AgeGallery>



L'attività che probabilmente i fan americani di Myst attendono più ardentemente è *Mysterium*, un incontro annuale estivo dei fan che di anno in anno di sposta per l'America (ritornando ogni 3 anni a Spokane, sede della Cyan Worlds). Incontro è interamente organizzato dai fan, o meglio da una commissione di devoti fan che organizzano l'incontro per tutto l'anno. Organizzando giochi, visite guidate, convenzioni con hotel, convenzioni per i trasporti, conferenze, presentazioni, spettacoli, libretti informativi e magliette di Myst. Ogni anno la convention ha un gran successo e dimostra ancora una volta come non sia sempre vero uno dei difetti che il pubblico affibbia alle comunità virtuali: il fatto che i rapporti sviluppati online, se passati nel mondo reale, non sopravvivono.

Mysterium: <http://rel.to/mysterium>



E infine ci sono le centinaia di video su Myst e Uru che i fan hanno creato e caricato su svariati siti, primo tra tutti *YouTube*.

Proprio sul numero dello scorso Agosto del Giornale *Where R U Uru?* è uscito un articolo, dell'allora Maestro della Gilda dei Messaggeri, Marten, che analizzava in modo approfondito le motivazioni che tengono insieme una comunità così diversa da quelle classiche anche in questi tempi di inattività in cui il gioco online non è presente.

### Perché Uru ci incanta così?

*Marten commenta le sue esperienze in altri MMO (Massively Multiplayer Online Games) e gli esploratori ci dicono cosa si aspetta la comunità da MORE.*

Recentemente, ho pensato molto a World of Warcraft.

Ci sono molte ragioni. Ho amici e colleghi che giocano a WoW. L'eccessiva pubblicità per la prossima espansione, Wrath of the Lich King, è inevitabile; recentemente il cast di The Cavern Today ha dato una porzione significativa del loro podcast Topside 2 al gioco. E un eccezionale fumetto web che leggo regolarmente, Sluggy Freelance (<http://www.sluggy.com>), ha recentemente cominciato a fare la parodia di World of Warcraft.

La parodia di The Sluggy Freelance mi ha anche ricordato degli aspetti di WoW che non mi mancano: ripetere missioni; pestaggi; missioni di gruppo; la promessa di essere parte di un mondo e una storia epica, per poi solo sentire quella promessa decadere mentre osservi gli altri attorno a te che fanno sempre le stesse monotone, ripetitive e noiose missioni.

Ho sentito dire che gli MMO più nuovi offrono un'esperienza più avvincente per un giocatore "casuale" come me. Ho provato Il Signore Degli Anelli Online (<http://www.lotro.com>) qualche mese fa giusto per vedere. Devo ammettere che quel gioco difficilmente è un campione statistico valido per la generazione attuale dei giochi multiplayer online, ma LotRO è stato vivamente raccomandato da alcuni miei rispettabili amici e Turbine offriva un periodo gratuito di prova di 14 giorni. Ho pensato che non avessi niente da perdere. Ho perso circa 20 ore del mio tempo e della mia fede nelle raccomandazioni dei miei amici.

LotRO era solo ancora la stessa storia, per me. I personaggi che iniziano sono mandati in inutili missioni. Qualcuno ha bisogno di 5 becchi di poiana. Devi prendere l'armatura di un'altro per riprenderti. Fastidiose creature infestano una grotta vicina e devi fare pulizia. (Tre minuti dopo, le creature sono riapparse, anche se in qualche modo hai mantenuto il credito per le tue uccisioni, e il mandante ti premia per aver "ripulito" la grotta).

Ma, la cosa che mi ha infastidito di più era il contenuto che non potevo completare senza unirmi a un gruppo. Contenuti del genere di solito possono essere conquistati più avanti, dopo che un personaggio ha guadagnato più esperienza, ma in genere in quel momento la storia ti ha immerso in una nuova regione del mondo e non hai più interesse a tornare indietro. E quindi, perdi una parte della storia.

Odio perdere una parte della storia.

Questi pensieri mostrano perché non mi interessa molto di altri MMO, ma questo non spiega per niente perché mi interessa così tanto a Uru. Mi sono ritrovato incapace di rispondere a questa domanda da solo, così ho chiesto risposte alla comunità.

Il travolgente responso della comunità? È la comunità stessa che conta di più; la comunità di Uru è come nessun'altra. I giocatori hanno commentato su quanto abbiano trovato gli altri disponibili, e su come gli altri abitanti della caverna li hanno aiutati a vincere la loro timidezza. *wkwalker* l'ha sintetizzato così: "Perché Uru è così civilizzato."

I giocatori hanno detto che l'abilità di esplorare posti realistici e belli era la loro seconda ragione più importante per rimanere in Uru. Molti giocatori sentono che, nonostante quanto sia datato il motore di Uru rispetto alle offerte dei

nuovi giochi, i mondi della Cyan offrono un incanto e una profondità che altri giochi semplicemente non offrono. Anche se i nuovi mondi della Cyan non sono negli immediati piani per MORE, molti giocatori hanno espresso un forte desiderio di ritornare ai mondi di Uru ai cui sono abituati.

Subito dietro alle 'Ere', i giocatori hanno anche parlato in modo entusiasta delle storie di D'ni. Ancora, sebbene nuovo contenuto dalla Cyan non arriverà presto, molti giocatori sono insaziabili sulle nuove opportunità di imparare di più sugli D'ni. Sono stato sorpreso che la quarta ragione più comune per i giocatori per stare con MORE può essere sintetizzata con una sola parola: Potenziale. Questo concetto è stato espresso in diversi modi da diversi partecipanti nel mio sondaggio, ma il tema sottostante era di opportunità. Questi esploratori comprendono che nessuno di noi ha mai visto cosa Uru avrebbe dovuto essere; ogni incarnazione finora è stata invalidata in qualche modo. Zardoz ha scritto: "MORE è un ponte, dal passato di Uru con alti e bassi alle sue future possibilità. Io tengo duro perché la carica che è passata per il mio corpo la prima volta che ho sentito Yeessa parlare deve ancora dissiparsi, sebbene l'energia si stia abbassando."

Sebbene le ragioni qui sopra siano state tra la maggior parte delle risposte, i giocatori hanno dato un gran numero di ragioni aggiuntive per il loro interesse in MORE. Dalle più alle meno comuni, quelle ragioni hanno incluso: Gameplay Non Violento e enigmi, un interesse nel costruire o contribuire in qualche modo, un amore per il MYST franchise e tutto quello che include, opportunità per imparare e crescere personalmente, e infine, una non volontà a mollare dopo aver investito negli scorsi tentativi.

Riflettendo su quello che gli altri hanno detto, ho realizzato che concordo con le risposte più frequenti. La comunità è veramente il numero uno. In altri giochi, se sei in un gruppo e non avanzi velocemente come gli altri, spesso ti troverai semplicemente lasciato indietro. La Comunità di Uru, per contrasto, è fatta di persone che danno valore all'amicizia, contro l'avanzamento. Forse è influenzato dalla mancanza di "livelli" in Uru...ma mi ricordo Ahnonay dove serve un piccolo aiuto esterno. Non ho mai personalmente visto nessun giocatore dire ad un altro: "L'ho già risolto, vai a trovare qualcun altro che ti aiuti". Invece, ho visto che i giocatori erano felici di aiutare altri ad avanzare e scoprire le meraviglie oltre ogni enigma.

Potrei tornare in World of Warcraft più tardi quest'anno o il prossimo, quando Wrath sarà lanciato. Ma so nel mio cuore che qualsiasi cosa potrò mai esplorare, non lascerò Uru. La comunità, i mondi, la storia e il potenziale mi terranno qui.

## Sulle impronte di Darwin

Abbiamo già ripetuto svariate volte che i fratelli Miller e in generale la Cyan hanno sempre cercato di rendere Myst il più realistico possibile. Perciò al suo interno hanno inserito anche alcuni elementi di teoria dell'evoluzione.

In particolare vedremo due esempi, uno di *evoluzione divergente* e un altro riconducibile a quella *convergente*.

L'evoluzione divergente è uno dei modelli evolutivi in cui una popolazione si isola dal resto della specie e, sotto pressioni evolutive differenti da quelle iniziali, comincia a seguire un corso evolutivo differente, cioè va incontro a deriva genetica per *effetto del fondatore*. L'effetto del fondatore è un fenomeno che si ha quando una popolazione si isola; in questa popolazione non ci saranno le stesse frequenze alleliche presenti nella popolazione originale e sotto a pressioni evolutive la nuova popolazione può arrivare a differenziarsi da quella originaria.





L'esempio che Uru ci offre di questo modello evolutivo si trova su un'Era Museo rilasciata tra il marzo e l'aprile del 2007 durante *Myst Online: Uru Live*. Il suo nome non è conosciuto, perciò i giocatori le hanno assegnato un nome derivante dalla lingua D'ni: *Rezihksehv* (leggi: *rezicsev*).

Come si vede dalla mappa alla pagina precedente, il pianeta è composto da più isole, ognuna delle quali ha un suo ambiente specifico. Le due isole che ci interessano sono *Negilahn* (isola in verde, in basso a sinistra) e *Payiferen* (il continente centrale).

La prima, *Negilahn*, è caratterizzata da un ambiente umido in cui la vegetazione è potuta crescere rigogliosa formando una grande giungla ricca di molte specie di animali.

La seconda, *Payiferen*, invece è caratterizzata da un ambiente secco e arido, infatti (almeno per la sua parte conosciuta, quella vicina al punto 13 della mappa) è un grande deserto, in cui soffia un costante vento da NE.

In questi due continenti di sono osservate due specie:

L'*Urwin* (*Balaenornis apteryx*), abitante di *Negilahn*, è un uccello che non vola, infatti le sue ali sono molto ridotte ed ha delle zampe molto ben sviluppate per camminare. Probabilmente ha smesso di volare a causa della sua stazza: essere più agile nel volo che nella camminata gli renderebbe poco agevole la caccia dei *kiri*, piccoli animali volanti a livello del terreno (tipo lucciole).

Il *Sandscrib* (nome inventato dai giocatori) è invece l'abitante di *Payiferen*. Come si vede dall'immagine a fianco è morfologicamente molto simile all'*Urwin*. Le differenze principali sono la stazza (il *Sandscrib* è più grosso dell'*Urwin*), la forma delle zampe (quelle del *Sandscrib* sono palmate, quelle dell'*Urwin* sono artigli) e soprattutto la forma del becco, che per l'*Urwin* che va a caccia è tipo un uncino, mentre per il *Sandscrib* che si ciba dei microrganismi filtrati nella sabbia è più simile alla sacca di un gabbiano (bucherellata sul fondo per filtrare la sabbia).

A parte queste differenze, dovute ai differenti ambienti in cui vivono, le due specie sono chiaramente imparentate e si può ipotizzare che si siano differenziate secondo il modello della selezione divergente quando la popolazione originale è stata separata nelle due isole.



Urwin

Sandscrib

Tra le Ere di D'ni, ci sono alcuni esempi di Ere simili. A volte, per svariati motivi, succedeva che uno Scrittore copiasse parti di altri Libri per comporre il suo nuovo Libro. In questo modo otteneva che nella nuova Era ci fossero delle caratteristiche presenti anche in altre Ere. Gli D'ni non erano in grado di scrivere esseri viventi all'interno delle Ere, tutto ciò che potevano fare era scrivere condizioni favorevoli affinché la vita si sviluppasse.

Uno di questi casi sono le *Ere Giardino*, scritte

per dare un "parco" a ogni quartiere di D'ni. Molte di queste Ere hanno parti in comune: condividono, per esempio, lo stesso tipo di architettura, ma soprattutto condividono alcune piante. *Eder Delin* e *Eder Kemo* condividono lo stesso tipo di felce, questo significa che gli Scrittori delle due Ere hanno copiato l'uno dall'altro le condizioni tali da favorire lo sviluppo di quel tipo di felce. In termini biologici, hanno creato due ambienti in cui ci fossero le stesse pressioni evolutive, che hanno portato allo sviluppo di organismi simili.

Allo stesso modo, Gehn era solito copiare parti di altri Libri per imparare a Scrivere. Gli esploratori hanno notato l'estrema somiglianza tra le rane (conosciute come *Ytram*) che si trovano nell'Era di *Riven* (scritta da Gehn) e quelle nell'Era di *Kadish Tolesa* (scritta da un Gran Maestro di D'ni, Kadish) e sono arrivati alla conclusione che evidentemente Gehn aveva copiato le condizioni favorevoli per lo sviluppo delle rane dal Libro di Kadish Tolesa.



Eder Kemo

Eder Delin

L'evoluzione convergente è il processo inverso alla divergente: quando specie diverse non imparentate tra di loro, sono sottoposte a pressioni selettive simili, esse sviluppano adattamenti molto simili e spesso finiscono col somigliare le une alle altre. Proprio come le felci di Eder Delin e Eder Kemo o gli Ytram a Riven e Kadish Tolesa.

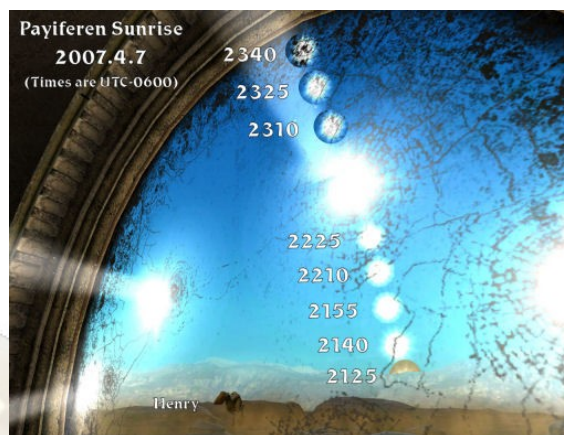
Alcune delle informazioni qui riportate e ulteriori informazioni su tutta la flora e fauna di Myst sono disponibili sul sito della *D'ni Zoological Society*: <http://rel.to/dzs>

## Rezhiksehv

Abbiamo già parlato di Rezhiksehv, l'Era dove vivono gli Urwin e i Sandscrit. Del loro pianeta sappiamo molte altre cose, soprattutto relative ai suoi valori astronomici.

È stato calcolato che il periodo di rotazione medio del pianeta è di 15 ore e 43 minuti e sulla mappa del pianeta possiamo notare che sono segnati i fusi orari, che sono tredici. Ogni fuso orario in questo modo viene a coincidere a 1 ora e 13 minuti, cioè esattamente un pahrtahvo (l'ora D'ni).

In corrispondenza dei numeri che identificano i fusi orari c'è una linea che con le sue frecce presumibilmente descrive il moto del Sole, perché se descrivessero il moto del pianeta sarebbero poste nel verso sbagliato visto che sappiamo che l'alba a Negilahn avviene prima dell'alba a Payiferen, cioè il pianeta gira di moto retrogrado (senso orario).



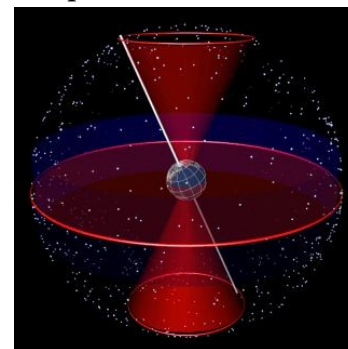
Un dettaglio curioso osservato su Rezhiksehv è che nel continente più a nord, colorato in rosa sulla mappa e conosciuto con il nome di Dereno, la notte non cala mai. Questo particolare ha portato a formulare due ipotesi per spiegare il fenomeno:

La prima tende per una soluzione semplice del problema, dicendo che visto che abbiamo avuto accesso all'Era per un solo anno non possiamo essere sicuri che l'anno su Rezhiksehv corrisponda all'anno terrestre e che potrebbe essere molto più lungo. Questo non ci avrebbe offerto la possibilità di osservare l'intero ciclo annuale di giorno e notte oltre il circolo polare dove si trova Dereno.

La seconda ipotesi ignora la lunghezza dell'anno su Rezhiksehv e cerca di spiegare come sia possibile mantenere l'area del circolo polare artico costantemente rivolta verso il Sole.

La *precessione lunisolare* è un fenomeno terrestre che, grazie alla contrapposizione delle forze di gravità del Sole e della Luna sul rigonfiamento equatoriale (che tendono a fare verticalizzare l'asse di rotazione terrestre) con la rotazione terrestre (che tende a mantenere fisso l'asse di rotazione), fa in modo che l'asse della Terra ruoti attorno al centro della Terra con un doppio moto conico che ha un periodo di 26.000 anni.

Se applicassimo questo modello a Rezhiksehv con il doppio moto conico avente un periodo molto più corto, cioè di un solo anno, e a patto che il nord geografico sia rivolto verso il Sole, allora il circolo polare artico si ritroverebbe costantemente illuminato dalla luce solare, in qualsiasi ora del giorno, in qualsiasi momento dell'anno.



Precessione lunisolare

Per ulteriori informazioni su Rezhiksehv leggete il mio articolo "*Rezhiksehv*" sul numero di febbraio 2009 del *Where R U Uru?* Newspaper: <http://www.guildofmessengers.com/it/node/730> o attendete l'uscita del numero di luglio in cui ci sarà un nuovo articolo di analisi dell'orbita e di tutti i parametri astronomici di Rezhiksehv, realizzata da Theremin.

## *Myst e l'istruzione*

Oltre ad essere un videogioco leggenda nel campo delle Avventure Grafiche, Myst è un videogioco estremamente istruttivo, proprio per la sua pretesa di realismo. Oltre agli esempi già citati di leggi fisiche, matematiche, geologiche e biologiche, Myst è basato sull'esplorazione paziente delle Ere, sulla riflessione necessaria per ricostruire ogni meccanismo nel gioco e soprattutto sulla lettura. Moltissimi indizi e tutta la storia nei videogiochi viene narrata attraverso i diari dei personaggi, testi molto elaborati e lunghi.

Tutto questo può essere utilizzato per insegnare ai bambini, ma anche agli adulti.

Osserveremo ora alcuni esempi di come Myst è stato utilizzato nel campo dell'istruzione.

L'esempio più stupefacente di tutti è il progetto che Tim Rylands porta avanti da anni. Tim è un insegnante inglese che si è appassionato a Myst ed ha cominciato ad insegnare ai suoi allievi delle elementari usando Myst come supporto. Il concetto su cui si fonda il suo metodo di insegnamento è una semplice regola: *“Se sei sufficientemente motivato puoi raggiungere qualsiasi obiettivo”*.

“I bambini devono essere ispirati se devono prendere le idee e cominciare a giocarci”.

Tim è stato descritto come un “insegnante estremamente dotato e ispirativo, con l'amore per il potenziale creativo della tecnologia, che ha un eccellente rapporto con i suoi allievi. Gli approcci che usa sono innovativi e immaginativi, in particolare il suo uso dei software di gioco” (*Becta*)

Tim ha ricevuto molti premi e le sue interviste hanno fatto il giro del mondo per il suo uso originale dell'informatica e specialmente per l'uso della serie di Myst per ispirare i bambini su molti argomenti delle materie curricolari, prima tra tutte la *scrittura creativa* e poi parlare, ascoltare, musica e arte.

Tim Rylands è molto richiesto per conferenze e seminari in cui mostra il suo metodo di insegnamento a insegnanti e staff di supporto o fa anche lezioni vere e proprie in classe.

I risultati sono sempre eccellenti, anche gli scrittori più riluttanti dopo le lezioni di Tim sono diventati

completamente disinibiti e creativi e nei test nazionali che

hanno affrontato (il *Key Stage 2*) il 100% ha totalizzato punteggi superiori al Livello 4 (il massimo è 5) e il 57% è arrivato al Livello 5.

Ecco un esempio di scrittura creativa:

'I stepped out into a landscape of almost unbearable beauty, a feathered sky stretching out across the silken sea, warm sand beneath my feet. Turning, I saw steps, foot worn and timeless, winding downwards. Where would they lead me?'

Ben, 10 anni

Tradotto:

“Sono entrato in una terra di una bellezza quasi insopportabile, un cielo piumato che si estende su un mare di seta, calda sabbia sotto i miei piedi. Girandomi, vidi degli scalini, logorati dai piedi e senza tempo, serpeggiare verso il basso. Dove mi avrebbero condotto?”

Ecco alcuni commenti di insegnati:

Il vocabolario, specialmente quello descrittivo, è migliorato considerevolmente...

La costruzione delle frasi è migliore e sono più precisi con la punteggiatura. I loro scritti sono molto più interessanti e pensano più attentamente al contenuto. L'ortografia ha ancora bisogno di miglioramenti, ma anche la mia

---

I bambini si divertono molto di più a scrivere – si lamentano molto meno e sono sicuramente più entusiasti nell'insegnare

---



Mi ha incoraggiato a usare molti altri modi di generare e condividere le idee. Mi ha fatto riflettere sulle mie tecniche di interrogazione e come le uso per spingere avanti i bambini.

---

Mi è sempre piaciuto insegnare a scrivere ma usare Myst mi ha dato un altro punto di partenza per uno stimolo.

---

Myst è uno stimolo visuale molto buono, che i bambini sono stati molto ansiosi di usare. Sono in grado, o sono più volenterosi, nel concentrarsi per lunghi periodi di tempo.

---

I miei bambini disabili l'hanno trovato di facile accesso e il parlare e ascoltare hanno veramente migliorato il loro vocabolario.....Molti commenti positivi da parte dei genitori.

*Raccontami e mi dimenticherò. Mostrami e potrei non ricordare. Coinvolgimi, e capirò.*

Per saperne di più su Tim Rylands: <http://www.timrylands.com/>

Sempre nel campo dell'insegnamento di lettura e scrittura creativa, un membro della comunità di Myst conosciuto come *Golgotha*, ha avuto l'opportunità di inserire il Libro di Ti'ana, uno dei tre romanzi di Myst, nel sito web *Accelerated Reader* (<http://www.renlearn.com/aboutus/>), una tecnologia di valutazione basata sul computer per le scuole con ragazzi di età inferiore ai 12 anni.

Un recentissimo progetto invece si sta sviluppando proprio in questi giorni grazie all'impegno di due membri delle comunità di Myst.

Ametist (Svedese) e Metabasalt (Americano, Virginia), entrambi insegnanti, stanno collaborando a distanza per insegnare ai loro bambini la geologia attraverso l'esperienza che hanno sviluppato nelle Gilde degli Scrittori e dei Mantentori di creazione di mondi per Uru. Insieme hanno realizzato sette mondi studiati appositamente per insegnare la geologia, in particolare Dragon's Tooth (la ricostruzione di un complesso montuoso in Virginia) e Kinnekulle (un complesso in Svezia).

Ecco un loro articolo riguardante il loro lavoro, uscito nel numero di giugno del *Where R U Uru? Newspaper* della Gilde dei Messaggeri:



Un trilobite a Ordovician

Nella sua classe a Prästgårdsskolan in Götene, Svezia, Ametist usa i giochi di Myst per aiutare i suoi studenti di 10 e 12 anni a fare pratica di inglese.

Metabasalt ha usato MystIII Exile per insegnare a suo figlio l'ottica e il concetto di risonanza. Ha anche usato la versione demo di Uru nel laboratorio di scienze per insegnare ai quattordicenni della classe nona Scienze della Terra alla Franklin County High School nel Sud Est Virginia, USA.

Nel 2008, Metabasalt ha usato C++ per codificare un gioco di avventura chiamato Fossil Hunt (Caccia ai Fossili). Nel gioco, gli studenti trovano dei fossili su Dragon's Tooth e segnano la loro posizione su una mappa. Dragon's Tooth è un famoso sentiero per scalate nel Sud Est della Virginia. Il terreno è stato accuratamente ricreato usando dati dai satelliti Geologici US. Quel gioco può ancora essere scaricato da: <http://www.ferrum.edu/geology/vrfieldtrips.html>

Più avanti ha portato fossil hunt in uru, e ha dimostrato il software ai suoi studenti dove potevano esplorare una caverna a Dragon's Tooth, cercare fossili e collegarsi all'Era Ordovician, che è una ricostruzione di Dragon's Tooth e della Svezia per come erano 450 milioni di anni fa.

Ametist ha fornito una ricostruzione di una cava a Kinnekulle, Svezia. Agli studenti della Virginia è stato chiesto di ipotizzare sul perché la geologia e i fossili sono simili in entrambe le nazioni.

Nel 2009, Ametist e Metabasalt hanno fatto un piano di lezioni combinate con una connessione audio tra la Svezia e la Virginia. La maggior parte degli studenti era eccitata all'idea di questi piani.

Metabasalt attualmente ha uno studente che è interessato nel disegnare un'Era per Uru basata su Pikes Peak in Colorado, USA. Nel frattempo, Ametist ha insegnato a suo nipote a Scrivere (modellare, ndt) un'Era. Il prossimo anno la Franklin County High School inizierà un corso di sviluppo di videogiochi e a Metabasalt è stato chiesto di presentare Uru agli studenti. Ametist insegnerà agli studenti come sviluppare Ere nel prossimo anno scolastico, mostrando anche le sue Ere Educative. Speriamo che la prossima generazione di studenti continuerà l'Arte e la scienza di Scrivere Ere.

Recentemente Ametist ci ha anche riportato che ha ricevuto una visita da due insegnanti dello University College a Skövde (entrambi giocatori di Uru di molto tempo fa) che sono rimasti impressionati dalle Ere dei Fan, dalla comunità vitale e dall'open source. Perciò il prossimo semestre la classe di sviluppo di videogiochi potrà mantenere un server per Myst Online (quando l'Open Source sarà pronto) così che gli studenti di Ametist e Metabasalt possano lavorare insieme.



## Bibliografia

Mark J.P. Wolf, *Il mondo di D'ni – Myst e Riven*, Costa & Nolan, 2006, ISBN 8874370245  
Rand e Robyn Miller con David Wingrove, *The Myst Reader*, Hyperion, 2004, ISBN 1401307817  
Cyan, Inc., *Myst*, RedOrb, 1993  
Cyan, Inc., *Riven*, RedOrb, 1997  
Presto Studios, *MystIII: Exile*, Ubisoft, 2001  
Ubisoft Montreal, *MystIV: Revelation*, Ubisoft, 2004  
Cyan Worlds, Inc., *Uru: Ages Beyond Myst*, Ubisoft, 2003  
Cyan Worlds, Inc., *Uru: To D'ni*, Ubisoft, 2004  
Cyan Worlds, Inc., *Uru: The Path of the Shell*, Ubisoft, 2004  
Cyan Worlds, Inc., *Myst Online: Uru Live*, GameTap, 2007  
Guild of Messengers, *Where R U Uru?*, Guild of Messengers, 2008-2009  
Sconosciuto, *The Secret History of Myst*, Make Volume 08  
D'ni Pedia Writers Ring, <http://dpwr.net>  
MYSTlore, <http://en.mystlore.com>  
Grains of Mystique, <http://www.faqs.org/docs/gp/#fn1>  
D'ni Zoological Society, <http://www.explorerslodge.org/wiki>  
Rel.to, Six Degrees to D'ni, <http://rel.to>  
Guild of Cartographers, <http://www.cates-associates.net/uru/>  
Tim Rylands: <http://www.timrylands.com/>  
The D'ni Desk Reference, <http://web.archive.org/web/20060522125013/www.dnidesk.com/refindex.html>  
Wikipedia, <http://en.wikipedia.org>

E molti altri. Questo lavoro è frutto di una costante ricerca durata più di quattro anni e perciò sarebbe impossibile fare la lista di tutti i luoghi e documenti da cui sono state tratte le informazioni raggruppate qui.