



MANUALE DELL'ADMIN

Project Vulture® è un software sviluppato dalla Psycho Games® Studios, capace di interpretare cartelle PVAS (Project Vulture's Adventure Scripts) giocabili attraverso il semplice client telnet, da più giocatori connessi contemporaneamente ad uno stesso server.

L'idea di base è quella di fornire un supporto ben organizzato per realizzare campagne o sessioni GDR in una qualsiasi ambientazione, basandosi su regole semplici ed estremamente intuitive (vedi 'Regole di Base').

INTERFACCIA DEL SERVER

La semplice interfaccia del server, consente di tenere sott'occhio le più importanti informazioni relative alla sessione. Naturalmente è sempre 'preferibile' sfruttare l'account da amministratore o da moderatore (vedi 'Le avventure'), per poi avere la possibilità di controllare fisicamente eventuali avvenimenti.



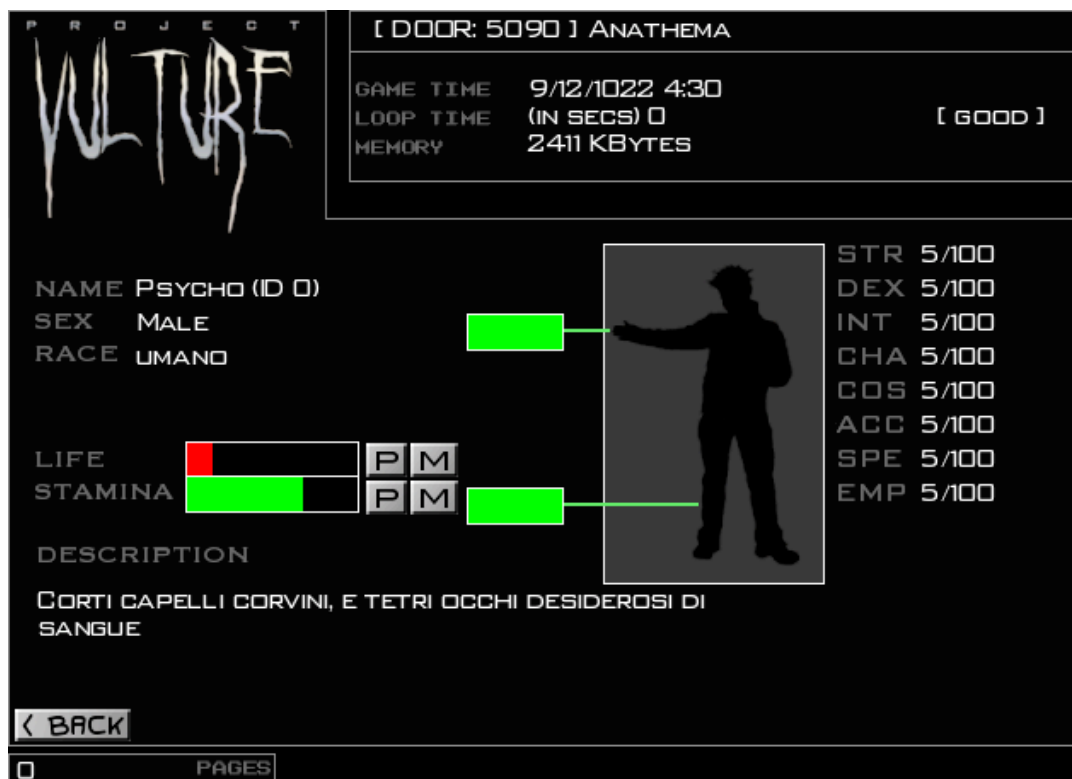
Sfruttando l'immagine riportata qui sopra e presa da una regolare sessione di gioco (si tratta del betatest di Anathema® the MUD), diamo una descrizione breve e concisa delle funzionalità attive nella recente versione rilasciata (la 1.1b): Oltre alla porta (5090) da utilizzare per connettersi, è possibile controllare il titolo dell'avventura in fase di esecuzione (in questo caso, l'avventura si intitola 'Anathema'). Le tre righe consentono di avere poi a disposizione:

- **GT**: Data e ora all'interno dell'avventura
- **LT**: Tempo impiegato dal server per eseguire un singolo ciclo
- **M**: Memoria ram occupata dall'esecuzione dell'applicazione

Segue poi una dettagliata lista dei personaggi in gioco, nel semplicissimo formato:

Rank - (status) [ID] nickname | MINS: (minuti in gioco) <se hide> <se combatte>

Nello screen è possibile notare in basso a sinistra il valore o (zero), che rappresenta le richieste di assistenza inoltrate dai players attraverso il comando 'pensa' (vedi 'i Comandi'). Portando il mouse su di uno dei personaggi presenti nella lista e cliccando con il tasto sinistro sarà possibile ottenere una semplice e pratica schermata riassuntiva del giocatore

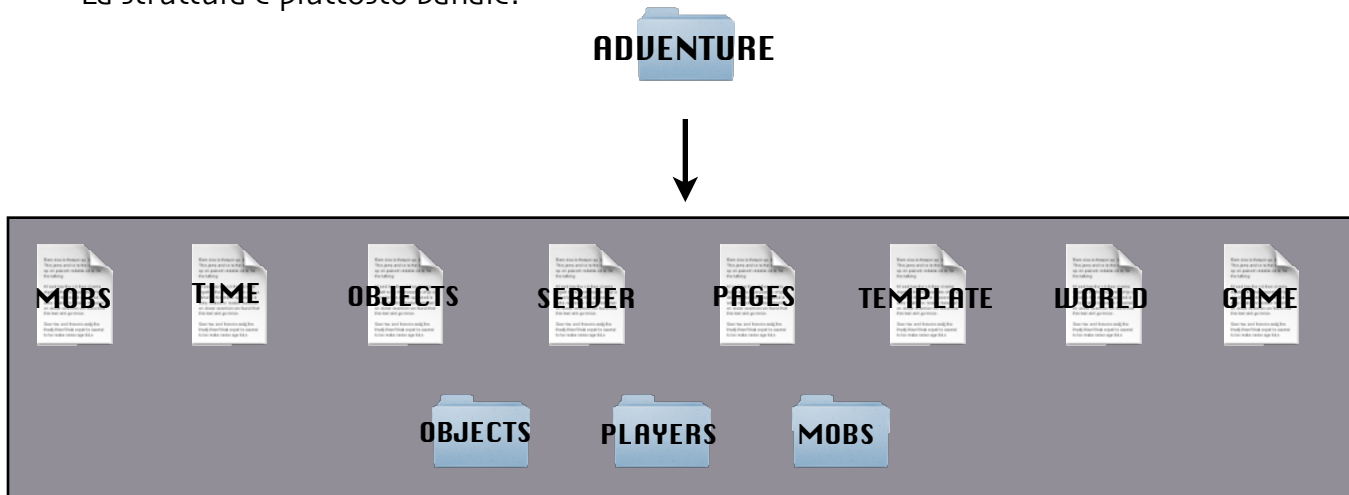


(attraverso la quale sarà poi possibile modificare valori di vita e stamina)

LE AVVENTURE

Con il termine PVAS (Project Vulture's Adventure Scripts), vengono indicate delle cartelle contenenti una serie di files di configurazione, che attraverso dei codici molto simili a tag HTML (o per chi ha più esperienza, BBcode) rappresentano nei minimi dettagli le informazioni, le mappe, gli oggetti e i giocatori (e naturalmente anche i personaggi non giocanti) delle varie avventure.

La struttura è piuttosto banale:



Il caricamento dell'avventura da eseguire all'interno del server, consiste in una fase estremamente semplice: è sufficiente in effetti, inserire all'interno della cartella 'adventure' (contenuta nella stessa path dell'eseguibile), i file di configurazione della nuova campagna (sarebbe meglio copiarli semplicemente, e non spostarli). Attenzione poichè tutto ciò va fatto prima di procedere all'avvio del server (se avete scaricato una PVASzip dal sito internet della Psycho Games® Studios, sarà sufficiente estrarne il contenuto all'interno della directory stessa).

POCHE SEMPLICI REGOLE DI BASE

Le regole utilizzate da Project Vulture® sono estremamente semplificate, e si adattano quasi egregiamente ad ogni tipo di avventura. Purtroppo, a vantaggio della dinamicità abbiamo rinunciato ad alcuni aspetti particolarmente interessanti (cavalcature, abilità speciali etc .. etc ..) ma cercheremo di ovviare a queste mancanze confidando, per ora, nella capacità del giocatore di giocare di ruolo.

Le uniche regole presenti, sono riferite al sistema di combattimento, spiegato alla perfezione nel capitolo seguente ('combattimento sanguinolento'). Teniamo comunque, a presentare un elemento piuttosto interessante implementato nell'attuale versione: La descrizione di un PNG/PG.

Anche se ogni giocatore vanta/può vantare di una descrizione statica del proprio personaggio, una descrizione pregenerata delle caratteristiche (forza, carisma, intelligenza, età) può essere inserita anteriormente. Prendiamo come esempio la descrizione di Nurght, un mutrox con 80 punti di forza, 5 punti di intelligenza, e 4 punti di carisma (età pari a 20 anni). Con il verde indichiamo l'aspetto pregenerato e con il rosso quello statico.

Si tratta di un giovanissimo mutrox, incredibilmente brutto e dall'aspetto estremamente violento. Riesci a cogliere dal suo sguardo da primate, un'aria particolarmente stupida. Quasi completamente deformato e privo di ogni tipo di pelo. Il suo movimento è decisamente irregolare e stranamente ipnotico

Questa opzione, è attivabile o disattivabile per ogni singolo personaggio (o NPG naturalmente) semplicemente settando la logica System->Description al valore 1.

COMBATTIMENTO SANGUINOLENTO

Tutto inizia con il calcolo del fattore di attacco generato dalla differenza tra fattore di difesa (FD) e fattore di offesa (FO):

FATTORE DI DIFESA

valore di difesa (Def) +
rand da 0 a costituzione +
rand da 0 a velocità +
rand da 0 a stamina (SPoints)
se seduto: - random da 0 a 20
se sdraiato: - random da 0 a 40

BERSERKER: -

rand da 0 a destrezza +
rand da 0 a forza

DIFESA: + rand da 0 a destrezza

AGGRESSIVO: - rand da 0 a costituzione

FATTORE DI OFFESA

valore di attacco(Att) +
rand da 0 a forza +
rand da 0 a velocità +
rand da 0 a stamina
se seduto: - random da 0 a 40
se sdraiato: - random da 0 a 60

BERSERKER: +

rand da 0 a forza +
rand da 0 a costituzione

DIFESA: - rand da 0 a forza

AGGRESSIVO: + rand da 0 a costituzione

Una volta calcolati i due fattori, il fattore attacco è ottenuto da Fo-Fd. Naturalmente in caso su valore positivo l'attacco sarà andato a buon fine, in caso di valore negativo vedremo una parata, oppure in caso sia eguale a zero ci ritroveremo in una situazione di blocco (ma questo accade piuttosto raramente come si può intuire).

Non è finita qui: Trovata la situazione (difesa, attacco, o blocco), si provvede a calcolare danni e conseguenze sulla vittima.

Il danno è piuttosto semplice da calcolare ed è composto da:

valore del danno +
rand da 0 a Fattore Attacco
se seduto: il valore viene diviso 20
se sdraiato: il fattore viene diviso 40

La punta chiave del combattimento, sono i colpi mirati. È possibile appunto colpire tre parti diverse dell'avversario (testa, braccia e gambe) per tentare tre diverse azioni (decapitare, disarmare e far cadere a terra) utili alla risoluzione della lotta.

a. COLPO IN TESTA

Il tentativo di colpire alla testa corrisponde ad un tentativo di decapitare, e decapitare vuol naturalmente dire uccidere il nemico sul colpo. Il tentativo ha successo solamente se il fattore:

rand da 0 a $PF/2$ + danni precedentemente calcolati

supera il valore dei puntiferita. In caso ciò avvenga, per poter effettivamente decapitare la vittima, è necessario che questa fallisca un tiro salvezza sulla Costituzione (ovvero, randomizzando da 0 a Costituzione, esce 0).

Non vi sono vie di mezzo, o si decapita il nemico, o non lo si danneggia minimamente.

b. COLPO ALLE GAMBE

Mirare alle gambe, vuol dire tentare di buttare a terra il nemico. Un personaggio con gambe danneggiate gravemente non potrà sicuramente muoversi da nessuna parte. Il tentativo ha successo solamente se il fattore:

rand da 0 a $(PF - \text{danni precedentemente calcolati})/2$ + danni precedentemente calcolati

supera il valore dei puntiferita alle gambe. A questo punto l'avversario si ritroverà seduto diminuendo quindi di parecchio, il suo attacco e la sua difesa. La vita verrà ridotta della metà del danno, mentre le gambe perderanno un livello di punti ferita pari al danno stesso (i danni verranno applicati anche se il tentativo di caduta è fallito).

c. COLPO ALLE BRACCIA

Mirare alle braccia, vuol invece dire tentare di disarmare il nemico. Un personaggio con braccia gravemente danneggiate non potrà sicuramente impugnare alcuna arma o comunque alcun oggetto. Il tentativo ha successo solamente se il fattore:

rand da 0 a $(PF - \text{danni precedentemente calcolati})/2$ + danni precedentemente calcolati

supera il valore dei puntiferita alle braccia. A questo punto l'avversario si ritroverà senza la propria arma (che verrà abbandonata a terra). La vita verrà ridotta della metà del



danno, mentre le braccia perderanno un livello di punti ferita pari al danno stesso (i danni verranno applicati anche se il tentativo di caduta è fallito).

LA FUGA

La fuga può salvare la vita quando si è in grande difficoltà contro un nemico. Fuggire significa appunto spostarsi in una direzione casuale (anche perchè durante il combattimento sarà impossibile muoversi normalmente), per evitare lo scontro diretto. Come per il combattimento, la fuga si basa sulla differenza tra il fattore di difesa e il fattore di offesa

FATTORE DI DIFESA

punti ferita +
rand da 0 a destrezza +
rand da 0 a velocità +
rand da 0 a stamina

FATTORE DI OFFESA

punti ferita +
rand da 0 a destrezza +
rand da 0 a velocità +
rand da 0 a stamina

una volta calcolati i due fattori, il fattore fuga si ottiene da fattore offesa - fattore difesa. Naturalmente, in caso di valore positivo o uguale a zero, la fuga fallisce, altrimenti si viene spostati in una delle caselle adiacenti.

Ultimo ma non meno importante elemento inerente al combattimento è il sanguinamento. In caso uno qualsiasi degli attacchi sia andato in porto ed i punti ferita attuali siano inferiori ad un limite prestabilito si procede con il controllo.

Se l'arma con cui si è stati colpiti era un'arma da taglio e se randomizzando un valore da 0 al danno precedentemente calcolato, viene generato da un numero maggiore della metà del danno stesso, allora il sanguinamento ha inizio (1 punto ferita, ogni 9 secondi). Il sanguinamento può essere fermato utilizzando un oggetto che rimuove la categoria BLOOD dalla logica del player.

I COMANDI

I comandi di gioco sono suddivisi in tre gruppi, che identificano i privilegi necessari per utilizzarli. In effetti, basandosi sul rank del personaggio è possibile trovare comandi per utenti, admin e moderatori (i moderatori possono sfruttare i comandi da utenti e da moderatori, e gli admin ciascun comando delle tre categorie).

Prima di entrare nel dettaglio, è il caso di elencare le varie emoticon applicabili ad alcuni dei comandi (come quelli per il dialogo)

:)) sorridendo
:) felice
:D ridendo
:((disperato
:(tristemente
:\ mestamente
:P scherzosamente
:> compiaciuto
:< adirato
;) ammiccando
:| perplesso
:O sconvolto
:H preoccupato
:@ furibondo
:z sbadigliando
XD michelando

(nb: le emoticon sono case insensitive, :h è identico a :H)

COMANDI DA UTENTE

* : [azione] <emoticon>

Descrive un'azione interpretata dal proprio personaggio agli occhi di tutti gli altri (es "si gratta il naso :))" diverrà "Psycho si gratta il naso ridendo").

* alza/siedi/sdraia

Naturalmente obbliga il personaggio a sedersi (recupero stamina al doppio della velocità), sdraiarsi (recupero stamina al triplo della velocità) oppure alzarsi in piedi.

* passwd [password]

Cambia la password del proprio account

* status <solo per Moderatori: pg/mob>

Con una lista ben articolata, descrive le caratteristiche del proprio personaggio elencandole perfettamente. Caratteristiche come forza/destrezza/intelligenza etc .. etc .. non vengono però rese visibili (tranne ad occhi privilegiati).

* inventario <solo per Moderatori: pg/mob>

Elenca gli oggetti in inventario e quelli invece indossati o comunque in uso.

* presenta <pg/npc>

* nord/sud/ovest/est (n/s/o/e)

* segui [pg/npc]

Il proprio personaggio, comincerà a seguire un altro personaggio fino a quando non si entrerà in combattimento oppure non si digiterà una direzione alternativa

* prendi [oggetto]

* lascia [oggetto]

* dai [pg/npc]: [oggetto]

* metti [oggetto] [contenitore (sempre oggetto)]

* magia [oggetto]

* bevi [oggetto]

* leggi [oggetto] <pagina>

* scrivi [oggetto] [riga] [testo]

* usa [oggetto] <pg/npc>

Un oggetto generico, può solitamente essere usato anche su di un altro personaggio. A quel punto sarà sufficiente includere dopo l'oggetto, il nome del personaggio su cui deve essere usato

* indossa [oggetto]

* riponi [oggetto]

* attacca [pg/npc]

* pace

Cessa il combattimento (il nemico potrebbe continuare a combattere)

* modo [modalita]

Il combattimento può funzionare utilizzando diverse modalità vedi (‘combattimento sanguinolento’):

- berserk

- difesa

- aggressivo

* colpisci [parte del corpo]

E' possibile durante il combattimento, cercare di colpire un punto particolare per eseguire una particolare azione sul nemico vedi (‘combattimento sanguinolento’):

- testa (decapitare): cerca di decapitare il nemico

- braccia: cerca di disarmare il nemico

- gambe: cerca di far perdere l'equilibrio al nemico

* smetti

Dopo aver tentato di decapitare/disarmare o far perdere l'equilibrio, utilizzando smetti è possibile tornare a colpire in maniera generica il nemico

* scappa

* di <pg/npc>: [testo] <emoticon>

* sussurra [pg/npc]: [testo] <emoticon>

* pensa [testo]

Viene inoltrata una richiesta agli admin (da leggere attraverso il comando ‘ascolta’)

* data

* guarda <pg/npc/oggetto>

* online

Mostra una lista dei giocatori/admin o moderatori in quel momento presenti in gioco

* gruppo

I comandi di gruppo, sono rivolto ed eseguiti all'interno del gruppo. Preceduti dalla parola 'gruppo' sono qui di seguito elencati:

* gruppo crea [nome]

* gruppo abbandona

* gruppo di [testo] <emoticon>

* gruppo lista

Mostra una lista dei membri del gruppo in quel momento presenti in gioco

* gruppo caccia <pg/npc>

* gruppo aggiungi <pg/npc>

* gruppo ruolo <pg/npc>: [nuovo ruolo]

* gruppo moderatore <pg/npc>

Assegna ad un membro del gruppo la carica di moderatore

* gruppo cedi <pg>

Cede la carica di amministratore del gruppo ad un personaggio

* gruppo vai <pg/npc>

* gruppo sciogli

* apri/chiudi [direzione/oggetto]

* blocca/sblocca [direzione/oggetto]

Se si tratta di una serratura, e se si possiede la chiave, è possibile bloccare o sbloccare una particolare uscita

COMANDI DA MODERATORE

* aspetto [nome]:[aggettivo]:[descrizione]:[razza]

Modifica nome, aggettivo, descrizione e razza del proprio personaggio (singola riga di comando, per velocizzare il tutto. Molte avventure hanno all'interno del manuale il comando da copiare-incollare per interpretare un nuovo personaggio)

* valore <pg/npc>: [categoria].[chiave].[valore]

Modifica il proprio (o di un pg/npc) valore di Categoria.chiave nella logica

* nascondi

* evento <pg/npc>: [descrizione]

Rivolto ad un Personaggio o ad un NPC, descrive un evento particolare, specificato in 'descrizione'

* pacifica

Rende la stanza pacificata, in modo che nessuno possa combattervi al suo interno (naturalmente, il richiamo al comando in una stanza già pacificata, porta alla rimozione del TAG)

* caccia <pg/npc>

* vai <pg/npc/[zona].[tile]>

Muove il proprio personaggio nello stesso tile di un altro personaggio, di un Mob oppure direttamente nella posizione specificata

* genera [oggetto template]

COMANDI DA AMMINISTRATORE

* duplica [oggetto]

* distruggi [oggetto]

* relog

Genera un nuovo file di log in cui salvare qualsiasi elemento di gioco

* ascolta

Mostra l'ultimo messaggio inviato dai giocatori attraverso il comando 'pensa'

* annuncia [messaggio]

* unload

Spegne il server senza ricorrere alla pressione del tasto esc

* muovi [pg/npc]: [zona].[tile]

Sposta un personaggio o un NPC in una zona particolare

* richiama [npc template]

CREDITI E RINGRAZIAMENTI

Project Vulture© è stato sviluppato nel 2007 dalla Psycho Games© Studios. Per qualsiasi informazione, oppure per dettagli, contattare direttamente lo staff attraverso la mail psycho@psychogames.net

La Psycho Games© fornirà un servizio di sviluppo PVAS su richieste provenienti unicamente da associazioni all'indirizzo geeno@psychogames.net

Il dipartimento codice stà comunque lavorando ad alcuni tools per semplificare il lavoro di chiunque voglia sviluppare avventure per Project Vulture©.

Particolari ringraziamenti per il betatesting di Project Vulture© vanno ad (nessun particolare ordine di importanza):

Ilario Nardinocchi, Alessio Ceci, Edoardo Ciarrocchi, Elvis Malinconici, Massimiliano Fiori e naturalmente Andrea Biagini.