

# CYBERPUNK 2020

*SUL FILO DEL RASOIO*

*GUIDA PER CHOMBATTA*





<https://www.player.it/giochi-di-ruolo/49443-cyberpunk-2020-guida-per-chombatta.html>

Luglio 03, 2018

Di  
ANTONIO MICOLUCCI

*“Le regole:*

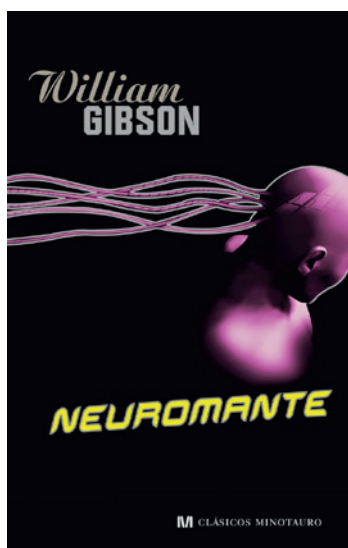
- 1) Lo stile conta più della sostanza.*
- 2) L’atteggiamento è tutto.*
- 3) Vivi sul filo del rasoio.*
- 4) Infrangi le regole.”*

**Ripperjack**

<b>INDICE</b>		<b>BENVENUTI NEL 2020</b>	<b>8</b>
<b>UN PO' DI STORIA</b>	<b>3</b>	<b>NATHAN NEVER</b>	<b>8</b>
<b>EDIZIONI E SUPPLEMENTI</b>	<b>3</b>	<b>SPUNTI DI GIOCO</b>	<b>9</b>
<b>SISTEMA</b>	<b>4</b>	<b>I PIRATI DEI CARAIBIT</b>	<b>9</b>
<b>AL LAVORO!</b>	<b>4</b>	<b>PATTO COL DIAVOLO</b>	<b>9</b>
<b>CREAZIONE DEL CYBERPUNK E STORIE DI STRADA</b>	<b>4</b>	<b>NEON E ACCIAIO</b>	<b>10</b>
<b>LA FEBBRE DEL SABATO SERA</b>	<b>5</b>	<b>CYBERPUNK 2020... O 2077</b>	<b>10</b>
<b>METTI UN CYBORG NEL MOTORE</b>	<b>5</b>	<b>THE END OF NIGHT...</b>	<b>12</b>
<b>NETRUNNER</b>	<b>6</b>		
<b>PREPARARSI AL FUTURO</b>	<b>6</b>		
<b>AMBIENTAZIONE</b>	<b>7</b>		
<b>NIGHT CITY</b>	<b>7</b>		
<b>LA MATRICE</b>	<b>8</b>		

Mentre dall'E3 arrivano notizie fresche su [Cyberpunk 2077](#), la mente di noi giocatori di ruolo di vecchia data va lì dove tutto è cominciato, in un futuro prossimo, il 2020, in una città, NightCity, fatta di plastica e acciaio dove le Mega-corporazioni hanno il controllo sulla vita delle persone, ovvero il mondo di Cyberpunk 2020, il progenitore cartaceo dell'attesissimo videogame.

## UN PO' DI STORIA



Copertina del libro *Neuromante*

Per poter assaporare il caotico futuro però, è necessario fare un salto nel passato e precisamente nel 1981 quando Gardner Dozois, curatore editoriale di fantascienza, comincia a parlare di punk science fiction e nel'84 conia il termine Cyberpunk. Il termine fu rapidamente utilizzato come etichetta da applicare alle opere di William Gibson, Bruce Sterling, John Shirley, Rudy Rucker, Michael Swanwick, Pat Cadigan, Lewis Shiner, Richard Kadrey e altri. Fra questi William Gibson, con il suo romanzo *Neuromante* (1984), è di gran lunga il più celebre ed il suo nome è indissolubilmente legato al termine cyberpunk. Egli enfatizzò lo stile, una fascinazione per le superfici, l'aspetto del futuro e l'atmosfera oltre i topoi della fantascienza tradizionale.

Considerato come l'opera che "ruppe il ghiaccio" e talvolta "l'archetipo dell'opera cyberpunk", *Neuromante* fu insignito dei premi Hugo, Nebula e Philip K. Dick. Come movimento letterario, il cyberpunk nasce come una filiazione diretta della fantascienza americana, ma è subito evidente un allontanamento dal mainstream di questa letteratura di genere. Nel contesto della letteratura di fantascienza, la linea che porta al cyberpunk è quella che parte da Aldous Huxley e da 1984 di George Orwell

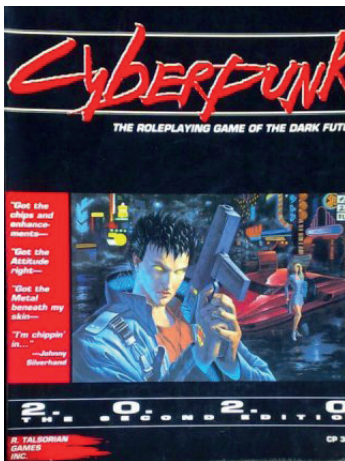
e che passa per i maggiori modelli di James Ballard e soprattutto di Philip K. Dick.

Questo genere letterario fonda le sue basi su temi quali lo sviluppo tecnologico esasperato, il conseguente tema del rapporto uomo e tecnologia, la risultante alienazione che ne deriva, il potere economico che domina su quello politico rendendo di fatto le vite delle persone decise da gruppi di potere multinazionali, le cosiddette Mega-corporazioni o [Zaibatsu](#) giapponesi. Il quadro che ne deriva presenta le tinte fosche dell'inquinamento che oscura il cielo e della disperazione dell'uomo medio che conduce un'esistenza grigia e sempre uguale, ingranaggio della catena di montaggio di qualche Mega-corporazione, non dissimile all'ingranaggio di un braccio bionico che magari lui stesso ha al posto di quello in carne ed ossa.

Un mondo cupo e disperato fatto di eccessi e realtà plastificate, luci e ombre ai piedi di monolitici grattacieli innalzati ai nuovi dei degli uomini: la tecnologia e il denaro. Chiunque abbia visto film come *Blade Runner* o *Jhonny Menemonic*, il nostrano *Nirvana*, oppure telefilm come [Max Headroom](#) e fumetti come *Nathan Never*, ha ben in mente le atmosfere di cui parlo, mentre, a tutti gli altri, consiglio la loro visione e lettura. *Cyberpunk 2020* incarna perfettamente tutte queste tematiche, lanciandoci in un futuro neanche troppo lontano fatto di Mega-corporazioni come l'Arasaka o la EBM, cybertecnologia, ovvero il complesso degli apparati bionici che rimpiazzano la controparte organica del corpo umano, presentandoci cyberarti, amplificatori di riflessi, tatuaggi cangianti ed interattivi, ed infine la Rete, un futuristico Internet dove si può navigare proiettando direttamente la propria mente nel flusso di dati ed interagendo con essi tramite una realtà virtuale fatta di avatar e costrutti grafici che rappresentano programmi e server.

## EDIZIONI E SUPPLEMENTI

Il gioco fu edito dalla Talsorian con il nome "Cyberpunk" in una prima versione in scatola nel 1988, poi ripubblicato sotto il nome di "Cyberpunk 2020" nel 1990 utilizzando l'Interlock System, vincendo l'Origins Award



Copertina del gdr  
Cyberpunk 2020

1989 come Best Science-Fiction Role-Playing Game, ed infine, nella sua incarnazione più recente, come "Cyberpunk V3" nel 2005 utilizzando il sistema Fuzion, che caratterizza tutti i giochi della Talsorian più recenti. In questa ultima edizione la timeline viene

spostata avanti di più di 10 anni, introducendo eventi di forte impatto come la quarta guerra corporativa e il crash della Rete, che hanno trasformato, di fatto, il gioco in un postapocalittico.

In Italia il gioco è stato edito da Stratelibri, che ha tradotto la seconda Edizione inglese e l'ultima versione, la cosiddetta V3. Sono stati pubblicati, oltre ai manuali base, vari supplementi tra cui "Libera prigione della Valle della Morte" che trasporta i PG in un'ambientazione stile "Mad Max" e "1997: fuga da New York", "Creature della Notte" e le avventure di "Ciak si gira" e "Effetto notte", che permettono di giocare creature sovranaturali come vampiri e licantropi, introducendo, inoltre, i poteri psichici a cui possono accedere anche gli umani, interessanti inoltre i supplementi "Dossier Arasaka", che descrive nel dettaglio una delle Mega-corporazioni più potenti del mondo ed ottimo "cattivo" per qualsiasi campagna, e il supplemento, tutto italiano, "Nathan Never" che parla, ovviamente, del noto personaggio bonelliano e del suo mondo. Sicuro di aver stuzzicato la vostra curiosità passiamo ora all'ambientazione vera e propria.

## SISTEMA

Prima di parlare del sistema di gioco occorre fare una precisazione, esistono due sistemi, come accennato in precedenza, il primo che è quello della seconda edizione e tradotto in italiano ed è l'Interlock, il secondo che è quello usato dall'ultima incarnazione del gioco è il Fuzion, figlio del precedente ma differente in alcuni aspetti. In questa guida tratteremo

l'Interlock legato alla seconda edizione e all'ambientazione originale del gioco.

## AL LAVORO!

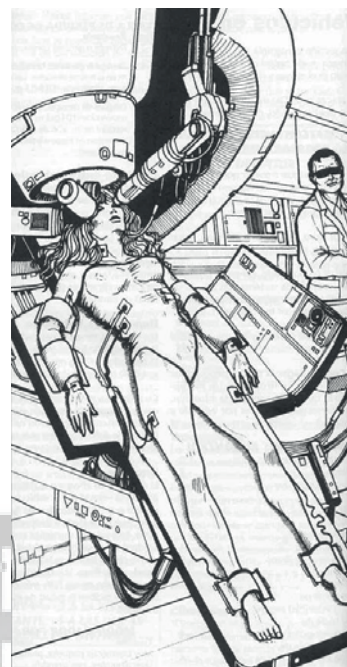
Il sistema si basa sul confronto tra la somma di un attributo più un'abilità più il risultato di un D10 e la difficoltà scelta dal master che varia da 10, facilissimo, a 30, quasi impossibile, a questo tiro si possono aggiungere vari modificatori che rappresentano le eventuali condizioni contingenti che favoriscono o penalizzano la prova, ad esempio il terreno bagnato in un test di guidare oppure la cattiva illuminazione per il tiro a distanza.

## CREAZIONE DEL CYBERPUNK E STORIE DI STRADA

Ogni personaggio è rappresentato da nove caratteristiche: *Intelligenza, Riflessi, Freddezza, Tecnologia, Fortuna, Fascino, Movimento, Empatia, Costituzione* (che rappresenta sia la forza fisica che la resistenza del personaggio). Queste caratteristiche vanno da un minimo di 2 a un massimo di 10,

questo massimo può essere superato con gli apparati cybernetici, in creazione i valori degli attributi si possono scegliere casualmente con il lancio del dado, oppure dividendo fra di essi un numero di punti scelto dal Master in base al livello della campagna che vuole creare. Oltre alle caratteristiche, un PG è descritto da una notevole quantità di abilità divise secondo l'attributo con cui si utilizzano, ad esempio sotto i Riflessi troviamo Pistole, Fucili, Atletica e via dicendo.

Oltre a queste, aperte a tutti, vi sono dieci abilità specifiche per le professioni che si sceglie di interpretare, così passiamo dall'Autorità del



Un esempio di tecnologia  
medica avanzata

Poliziotto, che permette di estorcere confessioni o perquisire appartamenti in “nome della legge”, all’Interfaccia che permette ai Netrunner di navigare e modificare la Matrice per i loro scopi, passando per la Leadership Carismatica del Rocker, con il quale può infervorare le folle che assistono ai suoi concerti e guidarle.

Sempre durante la creazione è presente il sistema conosciuto come Lifepath, un generatore casuale di background che permette di creare storie personali sorprendentemente sfaccettate e intriganti senza interferire con il bilanciamento delle varie schede dei personaggi.

## LA FEBBRE DEL SABATO SERA

Dal punto di vista delle altre meccaniche, il sistema di combattimento è molto semplice da comprendere e veloce da giocare, con un tiro iniziativa e delle manovre legate alla tipo di attacco che si esegue, rendendo bene la frenesia delle strade del 2020.



*Caccia per le strade di Night City*

E’ presente anche un sistema di arti marziali che prende in considerazione vari stili, in base ai quali si hanno bonus particolari eseguendo determinate mosse, questo rende più profondo e interessante il combattimento corpo a corpo,

che rischiava di essere messo in ombra dalle moderne armi da fuoco.

Le armi sono notevolmente letali contro bersagli non ben equipaggiati, coerentemente con l’ambientazione, ma un giocatore abbastanza scaltro può raggiungere combinazioni di armature, tra equipaggiamento indossato e cybernetica, tali che molte delle armi più comuni siano inutili contro di lui.

## METTI UN CYBORG NEL MOTORE

Per quanto riguarda la parte del Cyberware, ovvero gli innesti ciberneticici che un PG può impiantarsi, ogni Personaggio deve fare i conti con la perdita di umanità dovuta all’eccessiva presenza di innesti nel proprio corpo, il cervello, la propria anima e il corpo hanno un equilibrio delicato che facilmente può essere rotto. Questo aspetto è simulato con i Punti Umanità (PU), ogni personaggio ha un totale di PU pari alla propria Empatia per 10, quindi da un minimo di 20 a un massimo di 100, ogni apparato che si innesta ha un costo di PU che viene sottratto a quello del personaggio, ovviamente parti più invasive o aliene, come gli amplificatori di riflessi, pesano di più sull’umanità rispetto a tatuaggi dai colori cangianti o i synte-capelli.

Con l’abbassamento dei PU si abbassa anche l’Empatia, rendendo il personaggio sempre più freddo e asociale, portandolo verso la pazzia e, normalmente, la distruzione ad opera delle psicosquadre della polizia metropolitana preposte alla caccia e distruzione dei cyberpsicopatici.



*Un tipico braccio bionico del 2020*

## NETRUNNER

Altro aspetto fondamentale è quello della Matrice, il moderno Internet, che, grazie alle avanzate tecnologie di interfaccia uomo macchina, permette di proiettarsi all'interno della rete come se si entrasse in una realtà parallela tramite dei cyberdeck, moderni computer portatili. Proprio in questa ottica un "corsa" nella rete, come viene chiamata in gergo dai Netrunner, è esattamente l'esplorazione di un mondo composto da Fortezze telematiche, gli odierni siti internet, e creature/oggetti bizzarri, i programmi o gli altri Netrunner.

Il sistema funziona molto semplicemente considerando i programmi come creature più o meno senzienti, in base alla loro complessità, con un valore di Forza (FOR) che indica quanto siano efficaci, ed allo stesso modo le "fortezze" telematiche hanno delle "mura" con una determinata forza che indica quanto sia difficile entrarvi, il Netrunner dalla



*Alt, celebre netrunner fidanzata di Jhonny Silverhand*

parte sua ha tutta una serie di programmi che permettono di abbattere altri programmi, di scassinare le porte delle fortezze, di rompere le mura, di nascondersi ed altri utility per tutti i gusti, allo stesso modo vi sono vari ICE che possono tracciare la chiamata o eliminare il PG fisicamente mandando una scarica neurale letale al cervello del PG.

La corsa viene gestita tramite il confronto delle FOR dei programmi interessati e modificate di volta in volta dall'abilità di Interfaccia del Netrunner o dai modificatori dovuti al cyberdeck del Personaggio, rendendo vitale la qualità del cyberdeck e il suo relativo upgrade. Ogni programma è caratterizzato, oltre che dalla FOR, anche dalla dimensione in Unità di Memoria(UM), una versione semplificata dei Byte, ovviamente più il programma è potente più è pesante, ovvero un alto valore di UM, essendo le memorie fisiche dei cyberdeck limitate, appare evidente che una buona scelta dei programmi da portare in memoria sia alla base della pianificazione della corsa, rendendo il gioco ancora più accattivante.

Al termine della sezione dedicata ai netrunner, è presente anche una parte specifica per la programmazione. Ogni hacker che si rispetti potrà programmare il suo software personale inserendo le specifiche che preferisce, attraverso un sistema molto semplice in cui la difficoltà finale del tiro, per realizzare il programma, è la somma delle difficoltà parziali legate ai singoli optional, funzioni e parametri vari inseriti.

## PREPARARSI AL FUTURO

In ultimo vorrei citare l'enorme quantità di equipaggiamento che serve a caratterizzare bene il mondo del futuro, possiamo trovare, nel capitolo ad esso dedicato, oggetti che vanno dalla cubo-casa all'abbonamento della TV via cavo passando per l'antipulci, utile per ogni punk di strada senza fissa dimora. E' presente anche un capitolo sulle droghe che permette di introdurre nel gioco questo aspetto, di primo piano nel futuro, dando ulteriori spunti per avventure o nuove "armi" per i PG o i loro avversari. In questo capitolo è presenta anche un sistema per la creazione di droghe, semplice ma non semplicistico basato su un sistema

di vantaggi e svantaggi che determinano la difficoltà di creazione, che farà la gioia di più di un ricettatore.

## AMBIENTAZIONE

L'ambientazione di cui tratteremo sarà quella originale della seconda edizione del gioco, a cui si ispira il videogame *Cyberpunk 2077*. Come anticipato nell'introduzione il gioco si svolge in un ipotetico 2020 dove la terra come la conosciamo ormai non esiste più, devastata da una pesante crisi economica e da guerre fra le Corporazioni. Governata dal potere economico delle Multinazionali e mutata dal progresso tecnologico senza freno, vede gli assetti politici internazionali cambiati rendendo la Nuova Comunità Europea, ovvero l'unione di tutti gli stati europei, il nuovo soggetto politico dominante e la sua moneta, l'eurodollaro, la nuova moneta di scambio mondiale, mentre le vecchie superpotenze, Usa e Russia, colpite da pesanti problemi economici e da cruenti guerre, sperimentano una crisi mai vista prima che le renderà soggette al potere politico delle NCE.

In questo quadro si sviluppa l'esplorazione dello spazio che vede come cardini la costruzione di una stazione spaziale europea, Crystal

Palace, e di una base sulla luna, Tycho, mentre la tecnologia permette agli uomini di poter sostituire le parti del proprio corpo con repliche bioniche che potenziano notevolmente le capacità umana tanto quanto rendono alienati coloro che ne abusano, rendendoli, nei casi più estremi, cyberpsicopatici, ovvero esseri più macchina che uomo senza più umanità né coscienza.

## NIGHT CITY

Il luogo iconico dove si ambienta il gioco è Night City, una città sulla costa occidentale degli USA. Nata dall'unione di varie cittadine al di sopra di San Francisco, grazie all'intervento del miliardario Richard Night che decise di comprare gran parte dei terreni al di sopra della città, si è espansa a dismisura inglobando il nucleo cittadino originario che è divenuto l'attuale quartiere corporativo, vero centro di Night City. Questa città, come è facile immaginare, è un coacervo di culture ed etnie, le disparità dei ceti sociali sono ancor più evidenti tra il quartiere corporativo e lo sprawl, periferia suburbana, ridotta ad una zona di combattimento per le gangs di *Booster*, e le bande di strada come i Modelli, che prendono il nome dalla loro mania per la moda e la bellezza. In questo quadro vivono e muoiono Poliziotti,



Mapa di Night City

Solitari, ovvero i mercenari del 2020, Nomadi, raccolti in clan, Reporter in cerca di scoop, Ricettatori, Corporativi, ovvero i colletti bianchi del futuro e Netrunner, gli hacker della Matrice, ovvero l'internet del domani.

## LA MATRICE

Nel futuro prossimo particolare importanza riveste la Matrice, un luogo virtuale dove,



Netrunner in tenuta d'assalto

tramite l'interfaccia uomo-macchina, la mente di una persona può girare liberamente come se si trovasse in una realtà virtuale complessa, che trasforma gli odierni Siti in edifici veri e propri e i programmi o dati, in persone o creature più o meno fantasiose con cui si può interagire. Questo realtà parallela è il regno dei Netrunner che si trovano ad affrontare ogni giorno programmi di sicurezza

che sono in grado di friggere letteralmente il cervello, i cosiddetti ICE (Contromisure Elettroniche anti-Intrusione), oppure le pattuglie della Netwatch, la polizia della rete, o direttamente altri Netrunner pagati dalla corporazione per proteggere i loro "domini" elettronici.

## BENVENUTI NEL 2020

Questo è il mondo che ci propone Cyberpunk 2020, un mondo fatto di plastica, acciaio e carne, dove i poveri mangiano *Kibble* e dormono nelle cubocase, mentre i ricchi viaggiano nei loro AV, mezzi a spinta vettoriale, aziendali, al riparo dalle risse delle strade, tutto questo mentre un mezzo della Trauma Team, la croce rossa a pagamento del futuro, dopo aver ripulito una zona con le armi pesanti, preleva

il ferito abbonato al loro servizio di pronto intervento. In questo mondo i pg viaggiano sul filo del rasoio, assoldati una volta da una Corporazione e la volta dopo dalla sua rivale, inseguendo sogni fatti di plastica e cromo.

## NATHAN NEVER

Una piccola menzione va per il supplemento italiano Nathan Never, che ci catapulta nel

mondo dell'eroe bonelliano. Questo supplemento introduce alcuni aspetti che nel gioco "base" non sono presenti, data la differenza di ambientazione, tra questi ricordo l'introduzione delle armature da battaglia, stile Mech, e nuove tipologie di armi e mezzi,



Copertina del modulo dedicato a Nathan Never

introducendo anche un sistema di combattimento fra veicoli molto interessante.

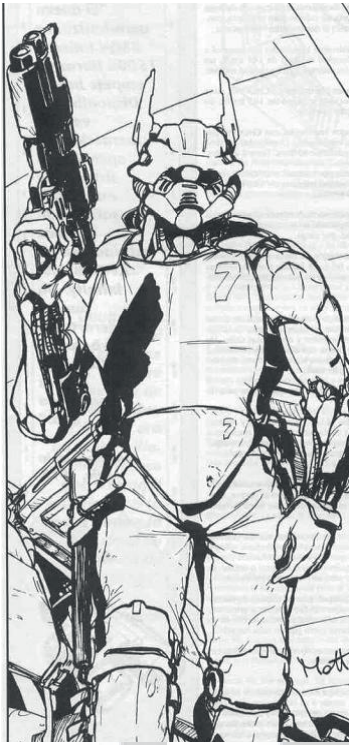
Ovviamente sono riportate le schede dei personaggi più famosi della serie, oltre alla descrizione dei luoghi più caratteristici come l'Agenzia Alfa o le colonie orbitanti. L'unica pecca del supplemento è il poco approfondimento dell'ambientazione, se vi aspettate di sapere chi sono gli uomini in nero, senza aver letto la serie regolare, non troverete la risposta.

Credo che questo sia dovuto alla volontà di non anticipare nulla della serie a fumetti, ma anzi dare solo le basi per poter ricreare l'ambientazione lasciando al Master il compito di approfondire gli aspetti che sono più importanti per la sua campagna, magari integrando il materiale con ciò che legge dagli albi a fumetti. Tutto sommato, comunque, un bel supplemento, completo dal punto di vista delle regole e con molte notizie del mondo dove vive l'investigatore del futuro. Un must per tutti gli appassionati.



## SPUNTI DI GIOCO

Negli ultimi anni il genere cyberpunk ha riscoperto una nuova vita con serie come *Altered Carbon* e *Almost Human*, e con il ritorno sul grande schermo di film come *Robocop* e *Bladerunner*. Questa nuova esplosione cyberpunk offre a qualunque master ottimi spunti per creare storie incentrate sul rapporto uomo macchina e soprattutto sulla crescente perdita di umanità dell'uomo in favore di migliorie cybernetiche. Le tematiche sopra esposte sono uno dei cardini del genere e permettono di creare storie intimiste dove i Pgsi trovano a dover capire quale è il limite da non superare per rimanere umani.



*Cybersoldato in assetto da guerra*

Il master può mettere i personaggi davanti a scelte difficili come dover uccidere un loro amico divenuto pazzo a seguito di un abuso della tecnologia, oppure creare situazioni in cui la cybertecnologia è la via più semplice per raggiungere lo scopo, ad esempio arti bionici per superare ostacoli ambientali come pareti da scalare, sbarre metalliche da forzare, sistemi respiratori

migliorati per evitare gas o aumentare la riserva di ossigeno e garantire la possibilità di incursioni subacquee altrimenti impossibili, ma il costo in umanità (in tutti i sensi) è alto, starà ai personaggi comprendere se il prezzo vale il premio finale. Di sicuro in un mondo fortemente competitivo dove gli Eurodollari governano la vita delle persone e se non riesci a stare a galla muori, essere superati da chi si è "migliorato" con la cybernetica non è facile da accettare.

## I PIRATI DEI CARAIBIT

Altro cardine del genere cyberpunk che offre molti spunti di gioco è il potere dell'informazione, in ogni sua accezione. Nel 2020 il bene più prezioso è l'informazione, i Media la cercano per poter fare scoop e audience, le Corporazioni pagano come oro ogni unità di memoria di dati che possano farle stare un passo avanti alla concorrenza e ovviamente le informazioni rappresentano potere quando sono usate come arma contro qualcuno, per ricatti ed estorsioni ad esempio. Nel mondo di *Cyberpunk 2020* questo bene così prezioso non è custodito solo da libri mastri o hard disk, ma da fortezze telematiche e programmi senzienti che risiedono nella Matrice.

Il cybercrimine e il furto di dati, che stanno salendo alla ribalta ultimamente, nel mondo futuristico sono all'ordine del giorno, netrunner e netwatch combattano una lotta senza esclusioni di colpi in un mondo fatto di databit. Per avere un'idea sul mondo della rete, consiglio di vedere la serie televisiva *Mr Robot*, da cui sicuramente potrete trarre qualche spunto.

## PATTO COL DIAVOLO

Visto che abbiamo parlato di lotta fra Corporazioni, un altro interessante spunto potrebbe essere l'arruolamento in una di esse. Normalmente il tipico punk di strada è un freelance che vive alla giornata, ma se una Megacorp vi propone un contratto a 6 zeri e l'accesso al meglio che la tecnologia può riservare, cosa fareste? Ovviamente le Corporazioni tendono ad assicurare i loro investimenti e solitamente tale assicurazione si trasforma in una bomba corticale innestata



*Meglio essere ben equipaggiati nelle strade del 2020*

nel cervello; non fai quello che il colletto bianco dice? Boom! Avanti il prossimo.

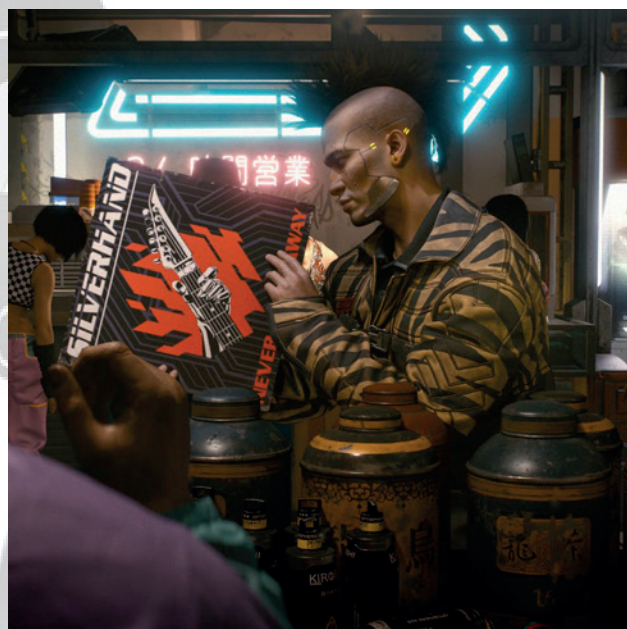
## NEON E ACCIAIO

Quelle che vi ho proposto sono solo alcune suggestioni, sono infinite le possibilità che si pongono di fronte ad un master intraprendente, basta pensare alla serie a fumetti Nathan Never, ogni numero è una potenziale avventura, per cui quello che consiglio è di scegliere una tematica che piaccia sia al master che al gruppo e soprattutto un'atmosfera giusta per il vostro gioco. Parlando di atmosfera, il cyberpunk ha svariate sfaccettature che vanno dal noir retrò di Blade Runner, di cui abbiamo parlato in un altro articolo che potete leggere [qui](#), all'action punk stile Jhonny Mnemonic, con tecnologia spinta e Corporazione onnipresenti, quasi una sorta di, passatemi il termine, high fantasy hitech dove l'oscuro nemico è vestito con un Armani e siede su una poltrona di pelle. Rimanendo sempre in tema di atmosfera e ambientazione, un consiglio che vi do è quello di narrare la vostra ambientazione tramite tutti i sensi, questo vale sempre ma in un mondo sensorialmente sovrastimolato, dove cartelloni al neon troneggiano su grattacieli di acciaio e vetro, insegne dai colori cangianti campeggiano su ogni palazzo mentre il rombare di AV, macchine e sirene della polizia tempestano le orecchie dei passanti, questo consiglio diviene quasi un obbligo. Le città sono ricolme di uomini e l'inquinamento non è solo dato dall'onnipresente smog ma anche dai rumori e dai colori che colpiscono più di un mitra Militech Ronin. Calcate la mano sulla differenza di ambiente che c'è nella strada e nell'attico di un grattacielo corporativo, dove l'unico suono è una musica rilassante new age.

Infine ricordate che lo stile è tutto, ogni punk degno di nota ha abiti e gadget che raccontano chi è o, più probabilmente, come vuole apparire, bioscultura, tatuaggi cangianti, questi sono segni distintivi che fanno di un semplice teppista un punk degno di rispetto, non a caso esiste la abilità "guardaroba & stile" e "fascino & pettinatura".

## CYBERPUNK 2020... O 2077

Come accennato all'inizio dell'articolo, è stato presentato il trailer ufficiale di uno dei giochi più attesi dagli appassionati, Cyberpunk 2077, che trae ispirazione proprio dal gioco di cui abbiamo trattato in questa guida. Da appassionato di videogame e gdr, ho sempre provato un sentimento di odio e amore per le trasposizioni videoludiche di giochi cartacei. Come per il mondo del grande schermo, anche nel mondo digitale, le trasposizioni incorrono in problematiche come l'attinenza all'opera originale e alle sue atmosfere, e, specifiche per il mondo videoludico, il ricreare l'ambientazione non solo visivamente ma anche nell'esperienza di gioco sia attraverso una trama adeguata che una buona qualità di interazione col mondo.



Un LP di Jhonny Silverhand

Facendo degli esempi spiccioli, se giocassi alla versione digitale di Shadowrun mi aspetterei di vedere un modo cupo con distinzioni razziali marcate che possono sfociare nel razzismo e una commistione tra magia e tecnologia spinta, oppure, se giocassi alla versione digitale di Vampire Masquerade, vorrei vedere le problematiche di alcuni Clan nel relazionarsi con gli uomini, la difficoltà di nutrirsi e l'importanza della vitae, ed, infine, l'importanza che la masquerade e le altre tradizioni hanno per i vampiri.

Non ho scelto questi esempi a caso, ambedue i giochi hanno avuto delle trasposizioni videoludiche di ottimo livello che, nonostante

fossero, soprattutto *Shadowrun Return* e [\*Vampire: The Masquerade – Redemption\*](#), estremamente lineari rendevano perfettamente l'atmosfera delle rispettive ambientazioni e le loro peculiarità. Forse la chiave di questo successo è proprio la linearità? Di sicuro uno svolgimento guidato della storia permette di inserire eventi ad hoc che richiama il mondo del gdr da cui traggono ispirazione, oppure ricreare ambientazioni e personaggi estremamente caratterizzati. La domanda quindi è: in un open world, come sembra debba essere *Cyberpunk 2077*, sarà possibile avere lo stesso effetto, oppure l'atmosfera si perderà fra le strade virtuali tra una quest e l'altra che ci costringe a girare in lungo e in largo per la Night City digitale?

L'impresa non è semplice, purtroppo gli open world corrono troppo spesso il rischio di diventare enormi distese di nulla tra un punto di interesse e l'altro con location quasi completamente sconnesse fra loro, ingenerando una sorta di scollamento tra lo spazio che si percorre e il luogo dove si vuole arrivare, magicamente la foresta che stiamo percorrendo sparisce dalla nostra mente perché è poco più che una scenografia da teatro che sta lì tra un villaggio e l'altro. Il mondo di *Cyberpunk* è duro,

violento ma vivo, affollato, come si vede bene nel trailer, dove potenzialmente ogni booster o barbone potrebbe essere la chiave di una storia o evento, dalla rissa per aver rubato la moto alla lotta per il controllo del territorio.

Quando cammini nel luogo sbagliato, potresti incappare in una retata della polizia o l'intervento di un AV del Trauma Team.

Ricreare questo caos non è facile, ma la CD Projekt Red ha sfornato tre must dal nome comune: *The Witcher*, per cui sono fiducioso. Guardando il trailer e le immagini del sito, di sicuro ci sono da fare delle menzioni di merito per alcune perle: un punk che compra l'album di Jhonny Silverhand, Rocker iconico dell'ambientazione, le insegne della Arasaka, Corporazione per eccellenza e nemesi di livello per ogni cyberpunk, i mezzi Militech, altra corporazione simbolo dell'ambientazione ed infine... il gruppo d'assalto della Trauma Team armato fino ai denti e pronto a far fuoco su chiunque li intralci, perché nel 20XX i soccorsi si portano solo a chi paga e per gli altri c'è il metallo dei proiettili, esempio tipico delle differenze di classe e della vittoria del denaro sulla vita umana. Nota di demerito per la mancanza di immagini dell'interno della matrice, io, da bravo netrunner, li avrei graditi.



*Trauma Team all'opera*

## THE END OF NIGHT...

Cyberpunk 2020 è un must per tutti gli amanti della fantascienza e di film come Akira, Blade Runner, Robocop. Il sistema semplice e dinamico, permette di ricreare la frenesia di scontri fra guardie di sicurezza Arasaka e cyberpunker, mentre i Netrunner nella rete cercano di disattivare i sistemi di sicurezza del quartier generale Arasaka, il tutto illuminato dalle luci al neon delle immense insegne pubblicitarie. L'enorme quantità di gadget permette di personalizzare il proprio PG rendendolo unico fra l'incredibile giungla d'asfalto e metallo in cui vive.

Le fonti di ispirazione sono infinite e comprendono anche il nostrano Nathan Never a cui, come specificato sopra, è dedicato un supplemento. I molti dei supplementi, anche se semplici moduli d'avventura, aggiungono tasselli a una complessa e frastagliata realtà, rendendo l'ambientazione ricca di sfaccettature, con la possibilità di toccare temi fin troppo attuali e delicati, come il transumanesimo o il rapporto tra uomo ed economia.

Ed ora tocca a te, dimostra quello che sai fare chombatta!!



*Benvenuti nel 2020*