

Un videogioco tutto nostro

sesta puntata

Bene bene, anzi, male male. Evidentemente l'ho sparata grossa. Quel gioco non è affatto originale. Entriamo in meditazione. Cos'è che ci fa esclamare «... è bellissimo»? È un bel problemino questo. Sinceramente non gli avevo mai dato eccessivo peso. A quanti di voi piace The Sentinel? Secondo me è un gioco fantastico. Mi permetto di qualificarlo in questo modo perché racchiude in sé due qualità fondamentali:

- 1) la grafica eccezionale*
- 2) il concetto di gioco innovativo*

Qualcuno potrà obiettare che il punto 2) è verificato in conseguenza del punto 1), anzi, che il punto 2) è parte integrante del punto 1), mentre qualcuno invece non lo sa nemmeno cos'è The Sentinel, oppure non è assolutamente d'accordo con me. Eppure è un gioco che ha senz'altro richiesto uno sforzo enorme per la sua realizzazione, ma il non immediato impatto con il giocatore gli ha dato quell'aria di «ma cos'è 'sta roba». È questo che si merita l'originalità? Prendiamo in esame un classico gioco che viene giudicato come bel gioco dall'80% dei suoi giocatori. Questo ha una buona grafica, un suono accettabile, una struttura di gioco realizzata con lo stampino! Il computer è uno strumento molto potente e non pretendo di essere stato il primo a scoprirlo, ma dico io, possibile che con tutta la potenzialità che offre non riuscite a pensare a un concetto di gioco veramente nuovo? Inventare qualcosa di diverso dal solito non vuol dire scrivere una storia nuova e questo non lo avete per niente afferrato. Tutte, e dico tutte, le vostre proposte non sono altro che la revisione di qualcosa già vista. Prendiamo ad esempio il gioco di Paolo Costabel; è una simulazione ippica «... un tema poco sfruttato...» ma questo non lo annovera di certo tra le concezioni geniali. Così come il caro Paolo ce la presenta (vedi MC 71) è, anzi sarebbe, un bel gioco, ma non risponde alla mia richiesta di «... voglio un'idea nuova...». Non ho intenzione di prendermela con te, Paolo; le altre idee sono anche peggiori. Realizzare un Megagame non vuol dire solo far muovere 64 sprite contemporaneamente, tanto per dirla con una frase fatta. I computer giochi si sono fossilizzati. Un giocatore come me, che ormai ne ha viste di tutti i colori, non può non provare un senso di nausea osservando che tutte quelle che vengono spacciate per novità sono solo concetti di gioco stravecchi con una nuova storia. Sono sicuro che non avete afferrato quello che voglio dire. Non parlo del solito gioco spaziale (che ha stufato lo sanno

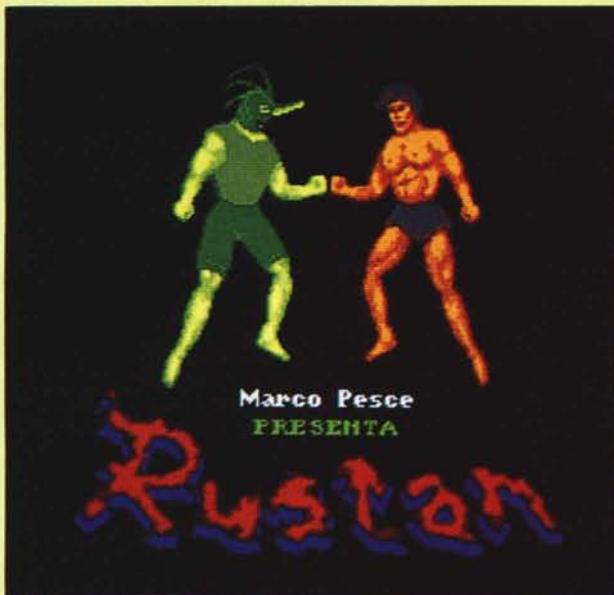
anche i sassi, ma purtroppo non i programmatori come Martin Walker o Andrew Braybrook), ma del gioco che cerca di simulare la realtà, quindi anche giochi sportivi, di strategia militare, di avventura ecc. ecc.

I primi videogame basavano la loro forza sul meccanismo di gioco e questo perché non potevano certo impressionare con la bella grafica o con il bel sonoro (ci sono comunque diverse eccezioni). Poi le tecniche hardware si sono sofisticate; i miglioramenti hanno rinforzato esclusivamente il lato estetico. A peggiorare la situazione ci pensano i laser-game, ma i videogame-dipendenti si accorgono ben presto che c'è qualcosa che non va e la fine di queste macchine non tarda a manifestarsi. Il videogioco astratto è morto prima ancora di dimostrare la sua vitalità. Il videogioco non è più un argomento a se stante; ha bisogno di spunti presi dal cinema, dalla televisione, dalla vita comune, ma fate un errore se pensate che mi riferisco esclusivamente ai cosiddetti giochi su licenza. Siete autorizzati a urlare: «ma questo che cavolo cerca!».

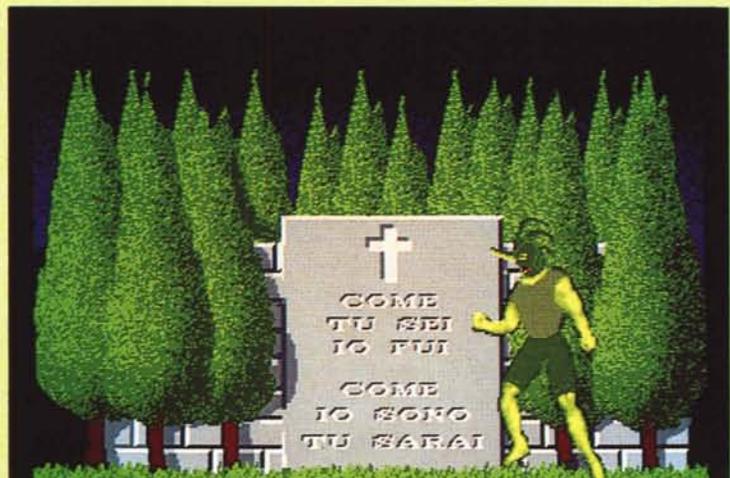
Mi sono lasciato trasportare da meditazioni troppo profonde (!). Il punto è che giocare con un videogioco comincia a risultarmi noioso e sono alla ricerca di una scusa giustificatrice del mio stato di angoscia. Vi prego, se c'è qualcuno che la pensa come me o anche qualcuno che mi considera un imbecille è esplicitamente invogliato a scrivermi una lettera; un bel dibattito sull'argomento non dovrebbe guastare lo stomaco a nessuno.

Per chi fosse confuso, questa è la rubrica del Megagame 64. Quello che mi ha spinto a fare il lungo discorso introduttivo, oltre che le motivazioni già esposte, è stata la reazione dei lettori per quanto riguarda la mia «scelta di gioco». Sentite cosa dice Enrico Ferrante: «Non condivido il tuo entusiasmo per l'idea di Sergio di Fusco (MC 72 pag. 180), infatti pur presentandosi come Megagame poliedrico può anch'esso essere ricondotto ad un proge-

... E l'Amiga?



Le vedete queste tre schermate? Che ne dite? Per il «povero» Amiga di giochi così se ne vedono pochi, anzi purtroppo non se ne vedono affatto! Ma Marco Pesce non se ne sta certo con le mani in mano ad aspettare che qualcuno si decida a sfruttare questa potentissima macchina. Dalle vostre lettere ho scoperto che i possessori di questo computer sono molti di più di quelli che mi aspettavo. Mi hanno chiesto di «allargare» la rubrica e trattare anche di Amiga, ma mentre per il 64 ci sono tanti potenziali aiutanti, per la nuova Commodore la situazione è meno rosea. Ho studiato le sue possibilità e credo di essere in grado di realizzare un primo videogioco che la sfrutta in modo un tantino più adeguato di quanto è stato fatto finora. Questo videogame quindi sarà più che altro un esperimento, ma credetemi cercherò a tutti i costi di farlo riuscire. Le tre schermate sono tratte per l'appunto da esso. Il lavoro procede tranquillamente e vi terrò informati sulle pagine di MC.



nitore: che ne dici di Herbert's Dummy Run? Anche lì, nel contesto di un giochino divertente, si ritrovano tanti altri minigame. Certo l'originalità è difficile da raggiungere!».

Anche l'instancabile Paolo Costabel si dimostra contrario:

«Ma come!? Hai tanto parlato di Megagame e poi finiamo a realizzare una trentina di minigiochi visti e rivisti? Sinceramente non ho nessuna voglia di giocare a trenta brutte copie di Space Invaders, Pac-Man etc. E poi come potrebbe un tale gioco rimanere nella storia del videogame? Gli mancherebbe il fascino e l'atmosfera di un gioco ben strutturato, con un tema ben preciso, un suo stile, un suo carattere. Inoltre se passasse questa idea ogni collaboratore si troverebbe necessariamente a scrivere un minigioco per i fatti suoi. Dove vanno a finire i bei discorsi sulla collaborazione e sulla solitudine del programmatore. E poi per i trenta giochi, saremmo di nuovo da capo. Se ci vogliono sei mesi per scegliere una proposta, figuriamoci quanto ci vorrà per trovare trenta idee diverse!».

Da queste due lettere traspare chiaramente che il nostro Megagame deve essere un gioco in grado soprattutto di dimostrare che anche l'Italia è «tecnicamente» valida nel campo della realizzazione dei videogiochi.

Prima di proseguire vorrei per lo meno tentare di giustificare la mia scelta. Un megagame-multigame può anche risultare un bel gioco, soprattutto se i giochi in esso contenuti sono tutt'altro che minigame. Trenta buoni giochi dinamici accontenterebbero il 90% dei giocatori e, come nelle mie intenzioni, se realizzati superbamente, risolverebbero anche il problema dell'«orgoglio italiano» (comincio a diventare monotono, lo so...). Visto che il concetto originale non è saltato fuori, meglio riversarsi su temi ben collaudati, pensavo io. Evidentemente la delusione, conseguenza del non aver trovato fra voi il genio dell'ideazione, deve avermi fatto cadere molto in basso. Mi rendo conto che tanti giochi di media qualità o, bene che vada, di discreta qualità non sono compatibili con le mie dichiarazioni. Meglio fare un gioco di qualità con sceneggiatura e struttura di gioco varie, anche se non eccessivamente originali. È arrivato il momento di smetterla con le titubanze. Cominciamo e basta. Lo finiamo e se poi non piace... cosa ci importa, possiamo sempre farne un altro, no?

Quale sarebbe questo gioco direte voi. Entrambi i lettori critici giudicano le idee di Franco Violante come «le più originali» e in particolare la prima. Enri-

co poi propone una sua idea praticamente identica a quella di Franco. Vediamo un po'. Il gioco consiste nel crearsi un impero galattico con l'ausilio della nostra abilità governativa. Siamo in una galassia costituita da un complesso di sistemi solari, comprendenti diversi pianeti più o meno abitati. Il nostro ambizioso progetto sarà contrastato da numerosi imprevisti e naturalmente anche da problemi di normale amministrazione. Il gioco ricalca lo stile di Defender of the Crown, ma, almeno nelle nostre intenzioni, dovrà essere un po' più articolato. Passiamo al dunque. Innanzi tutto dobbiamo studiare un sistema di comando per la gestione del nostro protagonista. Che ne dite di un grosso centro elettronico (tecnologie di casa nostra... è meglio) dove il giocatore (chiamiamolo... Paolo) praticamente vive? In questo luogo è possibile controllare l'intero pianeta centrale. Inoltre abbiamo a disposizione i centri di ricerca (armi, alimenti, energia, materiali, etc.), i centri di difesa/attacco, i centri di soccorso (per i problemi del popolo). Il controllo del pianeta si effettua grazie ad ampie strumentazioni e sofisticati circuiti di trasmissione dati. Per mezzo di queste attrezzature Paolo può comandare spedizioni spaziali di ricerca oppure difendersi da attacchi esterni, quindi organizzare strategie o anche soddisfare le richieste del pianeta centrale e di quelli colonizzati. Paolo si aggira tra i vari compartimenti e può liberamente osservare l'andamento del lavoro dei suoi dipendenti o prendere decisioni sul da farsi. Egli è munito di uno strumento portatile che lo avvisa in caso di allarme o in caso di richiesta di uno specifico settore. Grazie ad un veloce sistema di trasporto, può spostarsi senza difficoltà e raggiungere quindi la postazione desiderata. Chiaramente, nel caso la particolare situazione lo richieda, egli può partecipare direttamente all'azione come ad esempio nel caso di un' esplorazione o nel caso di uno «scontro a fuoco». Una bozza generale del gioco l'ho fatta. Possiamo passare a definire qualche dettaglio. Com'è facile intuire, non è possibile contenere il gioco tutto in memoria, se non riducendo le sue dimensioni. Occorrerà quindi suddividerlo in più file e con questo voglio dire che utilizzeremo anche il drive. Una versione su cassetta credo proprio sia impossibile da realizzare (... mi dispiace). D'altra parte comprimere il gioco in 64K si prospetta impresa tutt'altro che semplice, ma in ogni caso, se ci saranno lamenti, cercheremo di risolvere il problema. Dunque, per il mezzo di trasporto interno aveva pensato di realizzare una specie di tun-

nel con vista 3D. Impostata la destinazione su un quadrante, il nostro monopo corre fino a destinazione. A questo punto la vista cambia e ci troviamo di fronte all'ingresso del settore scelto; la portiera scorre verso l'alto e si intravede l'interno. Possiamo entrare o proseguire il viaggio nel tunnel (anche Paolo sbaglia!). Se decidiamo di entrare la vista cambia ancora. Con scrolling orizzontale spostiamo il nostro eroe nel compartimento e possiamo avvicinarci agli strumenti di controllo, che danno informazioni sullo stato del settore o permettono di impostare comandi. Ci occorre ora una mappa dell'intero centro di controllo con descrizione delle possibilità di ogni settore:

1) settore centrale: permettere di osservare la mappa dell'intero centro e la mappa della galassia. È munito di un radar che avverte in caso di attacchi provenienti da pianeti esterni. È possibile comandare spedizioni spaziali sia di ricerca che di attacco o difesa.

2) Settore ricerche: in questo compartimento numerosi scienziati sfruttano le loro capacità nel tentativo di scoprire materiali utili alla vita del sistema. Armi più potenti, edifici più resistenti o anche nuove forme di alimenti o nuove medicine possono essere i risultati delle ricerche. Chiaramente, come accade per gli altri settori, sono necessari dei fondi economici. Possiamo quindi controllare lo stato delle ricerche e decidere se rinforzare questa attività. Se una particolare ricerca produce dei risultati verremo avvisati e quindi si potrà agire di conseguenza.

Ad esempio supponiamo che un determinato materiale venga ritenuto idoneo alla costruzione di nuove potentissime armi, ma che questo materiale si trovi solo in un lontano pianeta; bisogna decidere se è opportuno o meno effettuare una spedizione.

3) Settore soccorsi: questo centro è quello che si occupa dei problemi di normale amministrazione che non richiedono l'intervento del nostro Paolo, ma tuttavia necessitano anch'essi di risorse economiche.

4) Settore economico: ci mette di fronte alla gestione delle risorse del sistema e ci informa di eventuali soluzioni in caso di difficoltà.

5) Settore costruzioni.

6) Settore produzione cibo.

7) Settore produzione medicine.

8) Settore costruzioni strutture.

Dal settore 5) al settore 8) troviamo compartimenti dedicati ad attività specifiche che sono organizzate in maniera simile.

Hanno tutti delle richieste economiche e ci permettono di controllare la