

Un videogioco tutto nostro

settima puntata

Ragazzi, avete mandato le vostre lettere? Speriamo di sì altrimenti questo Megagame diventa un Marcogame. Per questa puntata ho fatto tutto da solo, ma sono in attesa di vostri suggerimenti. Dov'è finito il vostro entusiasmo per l'iniziativa?

Cosa avevo promesso di fare... ah sì; «...occorre scendere nei dettagli veri e propri...». Come potete osservare dalle foto di questa pagina, ho abbozzato un po' di grafica, tanto per avere un'idea di come saranno le scene. Intendiamoci, non ritengo assolutamente opportuno considerarle come le migliori schermate mai viste sul 64. Tra l'altro le ho realizzate in fretta e furia e non pretendevo di generare dei capolavori. Un grazie va al mio Amiga 500 e al Deluxe Paint, che quando si tratta di fare le cose al volo è di grande aiuto. Non preoccupatevi, nel disegnare ho tenuto conto di quelle che sono le limitazioni del C-64... almeno in gran parte.

Torniamo al gioco. Prima di iniziare a scrivere questo articolo ho buttato giù parecchi schizzi e ho effettuato diverse modifiche. Lo scopo del gioco deve essere definito con più chiarezza. La galassia nella quale è situato il nostro pianeta comprende 20 sistemi solari (!), ognuno dei quali è costituito da un numero variabile di pianeti che va da un minimo di 4 a un massimo di 16. Lo scopo del gioco è quello di conquistare tutti i pianeti abitabili (chissà cosa ce ne faremo poi...). Cominciamo con il descrivere come dovrà essere il settore centrale. Tramite un computer e una mappa abbiamo il contatto con i pianeti della galassia. Quando ho disegnato la foto numero 1 pensavo appunto a come poteva essere il settore centrale. La freccina gialla fa da puntatore. Se il puntatore viene posizionato (tramite joystick) sul pannello con le due frecce, la mappa scorre orizzontalmente ed è possibile quindi osservarla per intero. Spostando la freccina su una delle stelle (che nella schermata sono rappresentate dai pianeti più grandi) il computer entra in funzione e ci comunica il nome della stella e il numero dei pianeti del sistema solare che essa costituisce. Non tutti i pianeti sono abitabili in quan-

to non tutti possono giovare dei benefici prodotti dal loro sole, tuttavia qualunque pianeta può possedere delle risorse energetiche, magari sconosciute. Ogni pianeta quindi possiede le sue caratteristiche che possiamo riassumere brevemente qui sotto:

- 1 - tipo di pianeta (abitabile o non abitabile)
- 2 - quantità di energia posseduta
- 3 - possesso o meno della base per la produzione di energia
- 4 - abitato o non abitato
- 5 - numero di abitanti
- 6 - tipo di popolazione (nemici o amici)
- 7 - rapporto di risorse/abitanti
- 8 - rapporto spazio/abitanti
- 9 - quantità di fondi economici
- 10 - quantità di forze armate.

È chiaro che essendo considerevole il numero di pianeti, occorre risparmiare più memoria possibile. I dati 1, 3, 4, 6 possono agevolmente essere contenuti in un solo bit ciascuno; considerando un byte intero abbiamo ancora a disposizione 4 bit. I dati, 2, 7, 8, 9, 10 li facciamo entrare in 4 bit ciascuno; fanno 2 byte e mezzo, ma il mezzo byte in più lo mettiamo nel byte che ci era avanzato prima. Resta il dato 5 che andiamo ad inserire in un byte intero; totale: 4 byte. Ricapitolando, 4 byte per pianeta moltiplicati per una media di 10 pianeti a stella moltiplicati per 20 stelle fanno... 800 byte. È da notare che è possibile risparmiare un'ulteriore quantità di memoria considerando che per i pianeti non abitabili sono sufficienti solo i dati dall'1 al 4, ma per ora lasciamo stare. A cosa servono questi dati? Procediamo con ordine. Ogni pianeta deve essere gestito in parte dal pianeta centrale. Tramite il computer del settore centrale noi possiamo:

- 1 - trasferire la popolazione da pianeta a pianeta
- 2 - trasferire le forze armate da pianeta a pianeta

3 - trasferire energia o fondi economici da pianeta a pianeta

4 - ordinare la conquista di un nuovo pianeta

5 - contribuire alla difesa di un pianeta attaccato

6 - ordinare una spedizione di ricerca.

Tutti i dati servono per l'appunto a quantificare queste operazioni. È lecito ora chiedersi per quale motivo è necessario effettuare queste operazioni. Il punto 4 e il punto 5 sono quelli indubbiamente più immediati, in fondo è questo lo scopo del gioco. Gli altri punti sono necessari proprio per sostenere queste due attività principali. Il punto 1 è fondamentale per ottenere la massi-

Foto 1

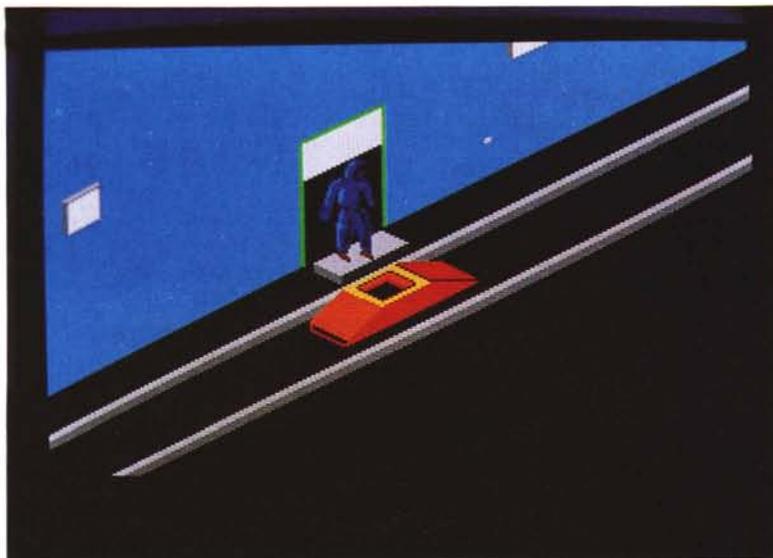
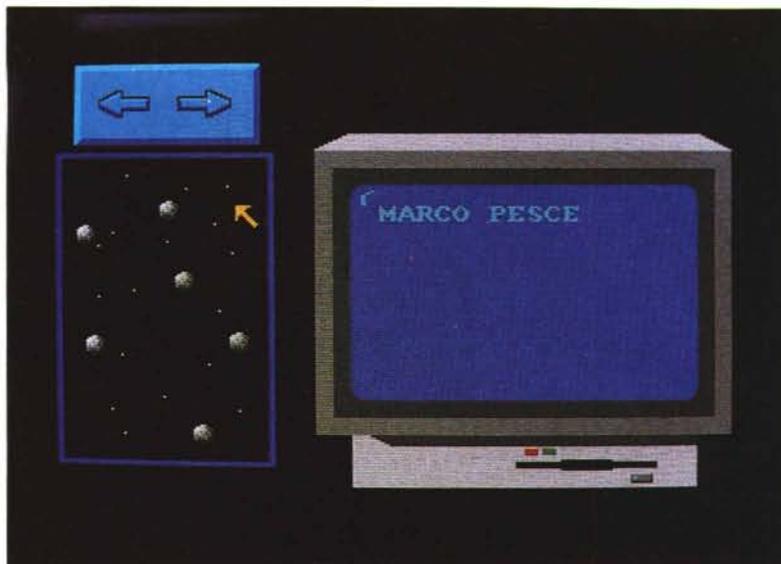


Foto 2

ognuna delle quali potrà essere incentivata o meno da un sovvenzionamento economico. La ricerca di medicina è necessaria in quanto la popolazione deve essere la più numerosa possibile e la scoperta di una medicina più potente sarebbe un ottimo sistema per incrementarla. La ricerca di cibo invece va intesa nel senso che il cibo costa e riuscire a trovare una forma più economica non può che giovare all'economia dell'impero. La ricerca di nuove forme di energia si commenta da sola. Per quanto riguarda gli armamenti questa attività può scoprire il sistema per rendere più potenti le nostre astronavi. Infine le costruzioni, che se più resistenti daranno del filo da torcere agli attacchi delle popolazioni nemiche.

Ritorniamo al settore centrale. Per avere la situazione sotto mano sarebbe opportuno che il computer ci venisse incontro quando dobbiamo eseguire delle scelte, quindi, visto che in esso sono contenuti tutti i dati necessari, è possibile realizzare un sistema di analisi rapida del tipo «quanti sono i pianeti che...» (afferrato il concetto). Detto computer si trasforma quindi in un Data base vero e proprio al quale è possibile chiedere:

- quanti sono i pianeti in nostro possesso
- l'elenco dei pianeti in nostro possesso
- quanti e quali sono i pianeti popolati in maniera ottimale
- quanti e quali sono quelli popolati insufficientemente
- quanti e quali sono quelli popolati in abbondanza
- quanti e quali sono quelli riforniti in abbondanza di energia
- quanti e quali sono quelli riforniti insufficientemente
- quanti e quali sono quelli riforniti in modo ottimale

ma produzione da un pianeta, in quanto essa si raggiunge solo quando c'è un giusto equilibrio spazio/abitanti. Il punto 2 è utile nel caso in cui un determinato pianeta corre più rischi di essere attaccato rispetto ad un altro e quindi necessita a maggior ragione di forze armate. Per il punto 3 è necessario fare una piccola discussione. Ogni pianeta produce (ovviamente se è abitato) una certa quantità di fondi economici più una certa quantità di energia; nel caso venga conquistato un nuovo pianeta è possibile che quest'ultimo non sia in possesso dei requisiti necessari per essere considerato autonomo (almeno per quanto riguarda la produzione menzionata). È necessario in tal caso trasferire parte dei possedimenti di un pianeta più ricco per soddisfare il fabbisogno del pianeta conquistato. A questo punto bisogna ricordare che un trasferimento, qualunque esso sia, richiede un certo

impiego di capitali quindi non è consigliabile effettuarlo ad occhi chiusi. Consideriamo infine il punto 6. La spedizione di ricerca si effettua quando uno dei centri... di ricerca scopre una nuova forma di energia o un nuovo materiale utile per un determinato scopo. In tal caso la spedizione sarà necessaria al fine di costruire una base sul pianeta o sui pianeti ritenuti ricchi di tali elementi.

A proposito dei centri di ricerca, la volta scorsa li avevo racchiusi sotto un unico compartimento mentre è opportuno suddividerli sia perché effettuano attività diverse, sia perché altrimenti i settori del centro di controllo sono troppo pochi (e il tunnel è sprecato!).

Avremo quindi le ricerche di:

- medicine
- cibo
- energia
- armamenti
- costruzioni