

Un videogioco tutto nostro

undicesima parte

Come al solito lo schema delle caratteristiche di ogni singolo pianeta va nuovamente modificato (chissà perché manca sempre qualcosa). Sarà la modifica definitiva?... speriamo di sì. Avete visto quante foto? Sono tutte relative alla sezione dei controlli sui pianeti e verosimilmente saranno quelle definitive (magari con qualche modifica grafica... naturalmente in meglio). In questa nuova puntata analizzeremo i dettagli dei menu e delle interfacce messe a disposizione dai giocatori per quanto concerne l'attività strategica e inoltre quantificheremo i dati relativi ai pianeti

Le modifiche allo schema delle caratteristiche vanno fatte in «TIPO... (3) adatto solo per l'installazione di basi militari» che diventa «... (3) adatto solo come deposito», in «QUANTITÀ DI RISORSE POSSEDUTE...» dove si deve aggiungere «... (4) militari», in «CENTRI DI RICERCA...» dove si aggiunge «... (5) armamenti, (6) minerali», in «TIPI DI ARMAMENTI COSTRUITI» che non serve più e va cancellato, in «TIPI DI ARMAMENTI» dove si sostituisce «POTENZA DEGLI ARMAMENTI» e infine si deve aggiungere «TIPI DI MINERALI».

La vita di un pianeta

Consideriamo un pianeta abitabile. La quantità di risorse possedute viene continuamente alterata con il passare del tempo. Ad esempio quelle alimentari dipendono dal numero di abitanti, dalle installazioni alimentari possedute e dai tipi di alimenti che il pianeta possiede in natura e che quindi possono essere prodotti con le installazioni a parità di costi di produzione. Chiaramente ogni pianeta possiede caratteristiche naturali diverse e quindi ci saranno pianeti che ne hanno molti (e quindi vanno sfruttati maggiormente) ed altri che ne hanno pochi. Il numero di tipi di alimenti tuttavia potrebbe essere molto più elevato anche su pianeti apparentemente non adatti ad uno sfruttamento alimentare; tutto dipende dai centri di ricerca che quando scoprono un nuovo alimento questo viene riscontrato producibile solo in una parte dei pianeti che compongono la galassia. Una volta calcolata la produzione giornaliera di un pianeta essa si andrà a sommare alla quantità di risorse disponibili (quindi già prodotte), ma da questa quantità deve essere sottratto il fabbisogno della popolazione.

Anche per le altre risorse il discorso è molto simile, più è alto il numero di tipi più elevata sarà la produzione.

I centri di ricerca incrementano la loro efficienza con l'incrementarsi della loro quantità; in altre parole, più ce ne sono, più probabilità abbiamo di fare nuove scoperte.

Vediamo ora di quantificare un po' di dati. La superficie di un pianeta (in kmq) va da un minimo di 200.000.000 a un massimo di 1.000.000.000. Considerando che il 70% della superficie è occupa-

to dalle acque, la superficie utile va da un minimo di 60.000.000 a un massimo di 300.000.000. Nei dati verrà espressa solo la superficie utile. In un kmq entrano al massimo 100 abitanti quindi nel pianeta più piccolo il massimo virtuale sarà di 6.000.000.000 di abitanti. Virtualmente perché chiaramente nel pianeta ci sono anche le installazioni che occupano spazio (1 kmq per installazione, qualunque essa sia).

I rendimenti per ogni singola installazione corrispondono a:

Mineraria: 100 unità

Energetica: 100 unità

Alimentare: 1000 unità

Militare: 10 unità

mentre le richieste sono:

Mineraria: 10 unità di energia, 0 unità di minerali

Energetica: 0 unità di energia, 0 unità di minerali

Alimentare: 100 unità di energia, 0 di minerali

Militare: 100 di energia, 1000 di minerali.

Per i centri di ricerca i costi di mantenimento sono diversi:

Trasporti: 10 di energia, 100 di minerali

Energia: 20 di energia, 10 di minerali

Alimenti: 5 di energia, 5 di minerali

Medicinali: 10 di energia, 10 di minerali

Armamenti: 100 di energia, 200 di minerali

Minerali: 10 di energia, 0 di minerali

Le possibili scoperte invece sono rispettivamente: mezzi più veloci e/o meno costosi, nuove energie, nuovi alimenti, medicinali più efficaci, armamenti più potenti, nuovi minerali.

I consumi degli abitanti (per 100 abitanti):

Alimenti: 100 unità

Energie: 1 unità

A differenza di quanto succede con gli altri centri di produzione, il numero di armamenti costruiti resta stabile e non aumenta in funzione delle scoperte dei centri di ricerca, aumenta invece la loro potenza.

Quando una delle risorse non è più sufficiente si entra in stato di allarme e cioè il computer avverte il giocatore della particolare condizione critica. Se la situazione non viene ristabilita cominciano i guai, ovvero cominciano a bloccarsi alcuni centri oppure muoiono alcune persone. Quando ci si accorge che una



Foto 1

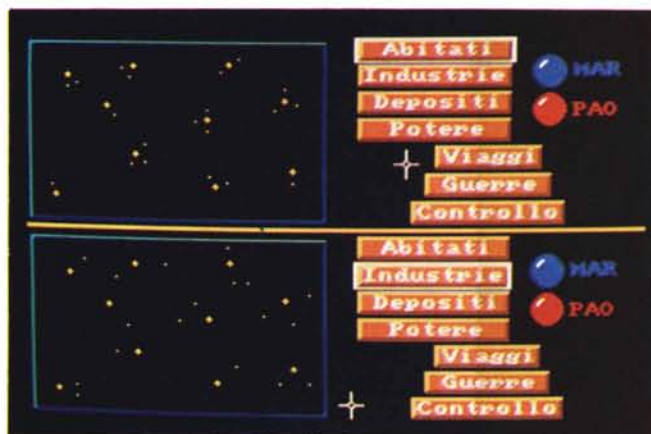


Foto 2



Foto 3



Foto 4

certa risorsa comincia a scarseggiare è opportuno disattivare parte delle installazioni che non producono materiale di elevata necessità in modo da eliminare il consumo della installazione stessa.

Osserviamo ora i costi di costruzione per i centri produttivi:

Installazione energetica: 10.000 unità di energia, 1000 unità di minerali

Install. mineraria: 1000 di energia, 1000 di minerali

Install. alimentare: 1000 di energia, 1000 di minerali

Install. militare: 10.000 di energia, 10.000 di minerali

e per quelli di ricerca:

Trasporti: 1000 di energia, 10.000 di minerali

Energie: 1000 di energia, 1000 di minerali

Alimenti: 1000 di energia, 1000 di minerali

Medicinali: 1000 di energia, 1000 di minerali

Armamenti: 10.000 di energia, 1000 di minerali

Minerali: 1000 di energia, 1000 di minerali.

I costi dei viaggi di trasporto materiali dipendono dalla distanza da percorrere e dal carico da trasportare.

Gli abitanti del pianeta tendenzialmente crescono di numero ma chiaramente ci sono anche le morti; tuttavia queste possono essere attenuate dalla scoperta di medicinali più potenti.

I menu

Il programma dovrà gestire: la vita di tutti i pianeti, i viaggi, le battaglie, le sezioni ARCADE, il controllo dei pianeti, il controllo delle guerre, il controllo dei viaggi, gli imprevisti.

La foto 1 mostra il primo schermo (di gioco vero e proprio) che vedranno i due giocatori. Sulla sinistra è visualizzata la mappa della galassia (una microgalassia) per intero, che comprende 59 pianeti fra i quali 20 sono abitati, 18 contengono solo installazioni (industrie) e 21 vengono usati come depositi. I

sistemi solari (o stellari... come volete) sono 10. Sulla destra troviamo invece una prima serie di comandi; i due Led giganti simboleggiano il primo e il secondo giocatore e ad ognuno di essi è associata una sigla inserita preventivamente dai giocatori stessi. Ogni giocatore ha a sua disposizione un cursore-puntatore e una sezione dello schermo. Il puntatore, ovviamente manovrabile tramite joystick, ci permette di agire sui comandi. Alcuni comandi servono per alterare la visuale della mappa. Questi sono i due led e i tre «pulsanti» contrassegnati con «abitati», «industrie» e «depositi». Posizionando il puntatore su uno di essi e pigiando sul tasto di fuoco del joystick, si attiva il comando. Attivando uno dei due led si elimina dalla mappa la visualizzazione dei pianeti appartenenti al giocatore a cui si riferisce il led non attivato. Attivando ancora uno dei tre pulsanti, ad esempio quello contrassegnato con «abitati» (foto 2) si eliminano dalla mappa anche tutti i pianeti che non sono abitati (afferrato il



Foto 5



Foto 6

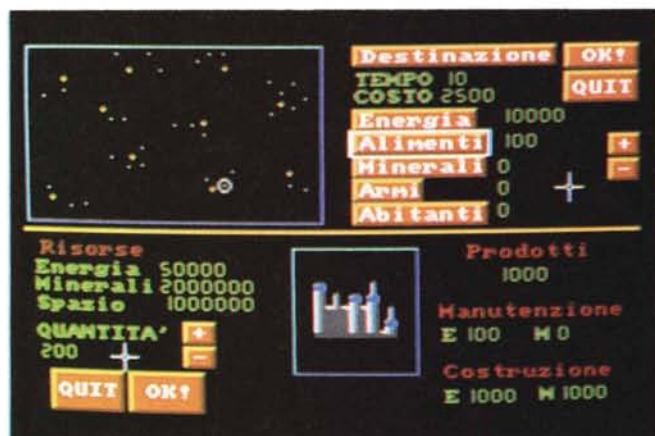


Foto 7

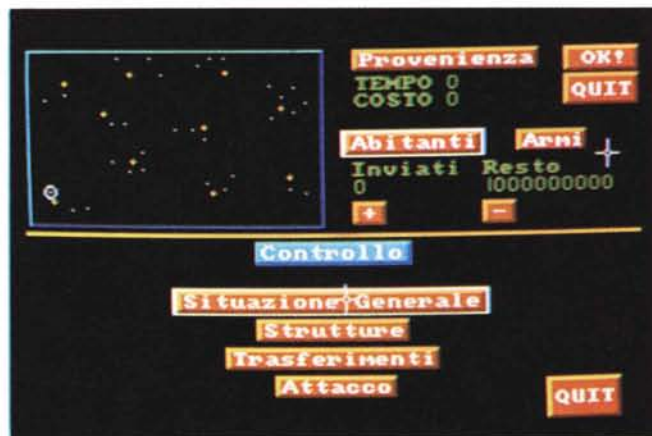


Foto 8

meccanismo?). Chiaramente per disattivare un comando basterà «ripigliarlo».

Esaminiamo gli altri comandi. Il comando controllo ci abilita a selezionare uno dei pianeti correntemente visualizzati sulla mappa.

Una volta selezionato (sulla mappa appare anche un comando fantasma di QUIT per i casi di errore) si entra nel modo «controllo».

Controllo di un pianeta

A questo punto viene visualizzato un nuovo pannello (quello della foto 3) che ci permette di:

- osservare la situazione generale di un pianeta;
- costruire una nuova struttura o disattivarne alcune o riattivarle o distruggerle (solo se è uno dei nostri pianeti);
- trasferire i prodotti di un pianeta su un altro (solo se sono entrambi in nostro possesso);
- attaccare il pianeta (solo se è in possesso dell'avversario).

Se viene selezionato il comando di controllo della situazione generale del plane-

ta ci troveremo di fronte allo screen rappresentato nella foto 4. Ognuno dei pulsanti posti sulla sinistra, se attivato, farà visualizzare nel sub-screen a destra le informazioni relative a quel determinato campo specifico (tipo di pianeta, tipo di popolazione, quantità delle risorse, delle installazioni, dei centri di ricerca, etc.). Azionando il pulsante di QUIT chiaramente si tornerà allo screen di foto 3.

Se viene azionato il comando relativo alle strutture si passa a uno screen che ci permette di decidere se vogliamo costruire, disattivare, riattivare o distruggere e poi allo screen di foto 5.

Con questo nuovo pannello possiamo scegliere il tipo di costruzione che nel sub-screen centrale sarà visualizzata graficamente (anche per questioni di look). Sulla destra troviamo invece un altro pannello che ci informa sulle caratteristiche della costruzione.

Possiamo, una volta definita la costruzione da trattare, passare ad un sub-menu (con l'apposito tasto) che fa visualizzare lo screen di foto 6 con il quale il giocatore può selezionare la quantità. Se ad esempio decidiamo di costruire un cen-

tro di produzione alimentare, una volta giunti a questo sub-menu dovremo selezionare il numero di questi centri e verremo informati sulla restante quantità di energia, di minerali e di spazio. Dato l'OK si ritorna allo schermo di foto 5 e se non dobbiamo costruire altro possiamo selezionare il QUIT. È da notare che su un pianeta NON ABITABILE si possono costruire solo installazioni minerarie energetiche o militari oppure non si può costruire niente nel caso di pianeti-deposito. Ritorniamo al menu di controllo; se si seleziona l'opzione di trasferimento dei prodotti è lo schermo di foto 7 ad essere visualizzato. Abbiamo nuovamente a disposizione la mappa, dalla quale selezioneremo il pianeta destinazione (con l'apposito comando), più dei comandi che ci permettono di determinare la quantità di materiali da trasferire. Ovviamente sulla mappa sono presenti esclusivamente i pianeti in nostro possesso. Quando si seleziona il pianeta destinazione viene visualizzato per esso il pannello delle caratteristiche generali. È evidente che gli abitanti non possono essere trasferiti su un pianeta non abitabile. Naturalmente sul