

Un videogioco tutto nostro

«Come sta andando il Megagame? — Abbastanza bene, devo dire; i lettori scrivono e propongono le loro idee, io le esamino e cerco di inserirle... — Non ci sono problemi allora!? — Beh, a volte si sente la necessità di avere un servizio postale più rapido, magari un servizio "telepatico"... — Comunque tutto procede per il meglio mi pare... — Quasi... il più delle volte le scelte vengono fatte senza possibilità di avere un immediato responso degli altri collaboratori e ciò si traduce in "ti piace o non ti piace... te lo tieni lo stesso"... — Ti sembra giusto tutto questo? — Ad essere sincero una soluzione ci sarebbe... — E cosa aspetti a tirarla fuori? — Il problema è che non so quanto sia possibile realizzarla... — E tu prova... semmai ci ripensi, tanto non è il primo ripensamento che fai, no!? — Hai ragione, quasi quasi la dico — Non avere paura, al massimo ti rovini! —»

Bene, quello che avete appena «ascoltato» è il mio discorso fatto con la «voce della coscienza» in questi ultimi giorni. Lo so che siete tutti lì in attesa della «soluzione» e quindi non vi faccio aspettare oltre. Squillino le trombe, abbiamo la nostra linea telefonica diretta con Marco Pesce! Come sarebbe «Cosa vuol dire»?! Vuol dire che se fino a ieri siete stati a combattere con il famoso ritardo dei «tre mesi», da oggi in poi dovrete combattere con il meno famoso ritardo dei «cinque secondi»... adesso non esageriamo... non vorrei che qualcuno avesse frainteso e si fosse precipitato al telefono nella speranza di accaparrarsi la linea telefonica per primo; abbiamo degli orari ben precisi. Dunque è possibile parlare con il sottoscritto il venerdì, dalle 15.00 alle 17.00... e basta! Chiunque tenta di fare il furbo si ritrova con Luana che dice «mi dispiace ma non è in ufficio». E state sicuri che non sta scherzando... Cerchiamo di dirlo in un atteggiamento più serio. Allora, NON abbiamo scherzato; è veramente possibile avere il nostro scambio di informazioni ad alta velocità. Elencarvi i vantaggi che questo «piccolo cambiamento» comporterà al procedere del Megagame mi sembra del tutto superfluo. Il numero lo conoscete; cercate di usarlo nel migliore dei modi e, ancora, non telefonate fuori orario; sprecherete solo tempo e denaro! E per quelli che non si sentono all'altezza di telefonare? Non ne vedo il motivo, comunque la Megaposta continuerà a fare il suo dovere... soprattutto per quanto riguarda l'invio di supporti cartacei o magnetici. Detto questo non ci resta che tornare al nostro Megagame e revisionarlo in funzione delle nuove possibilità di sviluppo. Siamo sicuri che la struttura di gioco attuale lo rende divertente? Non c'è dubbio che un giudizio del genere deve per forza di cose provenire dal parere dei più «critici», per evitare di farsi influenzare dal gusto personale. Ora ne abbiamo la possibilità, quindi sfruttiamola. In ogni modo facciamo alcune considerazioni. Il nostro gioco fa parte di quel genere che mette a confronto due giocatori umani, quindi tutta la serie di giochi sportivi (calcio, tennis, olimpiadi, ecc.) o comunque di giochi strategici tradizionali (scacchi, dama, ecc.). E pur vero tuttavia che

anche questo genere di giochi possiede l'opzione di «sfida al computer», ma il più delle volte ciò si rivela essere un ripiego alla mancanza di altri giocatori umani. Qualcuno potrebbe far notare che sfidare il computer equivale ad allenarsi contro un campione per poi battere gli amici e anche questo è vero, soprattutto in un gioco come gli scacchi. Ma cosa c'è dietro questo genere di sfida? In realtà noi stiamo giocando contro il programmatore del gioco che, in generale, avendolo concepito lui, sa quali sono le tecniche vincenti e quindi gioca nel migliore dei modi. Il discorso è un po' diverso se il gioco offre una sfida a problemi da sempre rimasti irrisolti (chi conosce la tecnica vincente in assoluto del gioco degli scacchi si faccia avanti) e quindi anche il programmatore ripiega su un algoritmo che ritiene più o meno valido, ma non imbattibile. Il massimo sarebbe poter elaborare un algoritmo che si sviluppa sugli errori commessi e ciò, in giochi molto semplici, è possibile. Tuttavia rimane il problema che se il gioco ha una tecnica vincente in assoluto e il programmatore riesce ad elaborarla (non sempre ci riesce, a volte volutamente), non c'è gusto a sfidare la macchina. Essere coscienti di questa situazione e realizzare un algoritmo più semplice per avviare a quest'ultimo inconveniente è quanto meno una presa in giro nei confronti del giocatore. E il nostro Megagame quante tecniche di vittoria possiede? Non le conosciamo perché abbiamo stabilito delle regole senza ponderare troppo sulla loro influenza effettiva nei confronti dell'esito del gioco. A mio avviso studiare alla perfezione tutte le varie possibilità strategiche a tavolino è un'operazione alquanto noiosa e il tutto si potrebbe risolvere eliminando la possibilità di giocare contro il computer e quindi il dovere di sviluppare un «algoritmo» efficiente (decisione tra l'altro già presa da me in precedenza senza troppi scrupoli). Siete d'accordo su questo punto? O avete voglia di realizzare l'algoritmo? D'altra parte, dando una pur veloce occhiata alla struttura del gioco, difficilmente si potrebbe concludere che non offre sfida, con tutte quelle variabili da modificare! Quale saranno i punti di forza del Megagame? Non c'è dubbio che in ogni gioco il principale punto di