

# Un videogioco tutto nostro

*Quanti mesi sono passati dal nostro primo appuntamento? Beh, a questo punto davvero molti... Che cosa si era promesso di fare Marco Pesce nel lontano dicembre del 1987? L'intenzione era quella di organizzare la realizzazione di un grande videogioco, usufruendo della partecipazione dei lettori. Molti accettarono entusiasticamente l'invito e il primo passo fu quello di definire la trama del game*

Naturalmente ognuno propose un concetto di gioco a lui congeniale, ma quello che si voleva ottenere era un gioco che oltre ad essere innovativo avesse soddisfatto un po' tutti. Si scartarono quindi tutti i giochi che trattavano argomenti particolari, ma del resto non era possibile trovare una soluzione perfetta, quindi, visti i gusti della maggioranza dei lettori, si convenne di realizzare un war game spaziale. La definizione della sua struttura durò per molti mesi («grazie» alle inevitabili difficoltà di carattere tecnico) e anche al momento attuale non è ancora perfetta, ma per fortuna mancano solo dei piccoli dettagli che verranno esaminati in questa puntata. Questo è lo stato dei fatti.

Veniamo al dunque. Manca da stabilire come avviene l'incremento della popolazione e come esso viene influenzato dalla potenza dei medicinali, quindi manca la quantificazione dei costi e dei tempi per ciò che riguarda i viaggi, come avvengono le scoperte e infine mancano le condizioni iniziali delle due civiltà. Tutto qui. Il mese scorso ci eravamo lasciati con un interrogativo; cosa inserire per compensare la mancanza dello «spara e fuggi». Bene, ora abbiamo la risposta; non inseriamo un bel niente, perché il SEF non ha creato un grande vuoto e il gioco va bene anche così. Mancano la presentazione, il finale e la colonna sonora, che potranno usufruire di tutta la memoria che vogliono, visto che il gioco, per come è impostato finora, non ne occupa molta, a meno che non ci sarà qualcuno tra voi che vuole inserire schermi grafici e animazioni di contorno; a mio avviso non sono indispensabili, ma senza ombra di dubbio, se ben studiati, arricchirebbero di molto l'atmosfera del gioco. A tal proposito vi invito ad inviare i vostri suggerimenti; come al solito scrivete la vostra missiva e spedite la qui in redazione. Ma prima di continuare con questi discorsi torniamo a ciò che abbiamo accennato nelle prime righe. Cominciamo con lo stabilire i costi e i tempi dei viaggi. La mappa è composta da una

griglia di 16x6 caratteri e in tale area sono piazzati i sedici pianeti abitabili, ciascuno collocato nel proprio sistema solare. Come tutti sapete, i centri di ricerca permettono di scoprire sistemi più rapidi e/o meno costosi per viaggiare; occorre stabilire dei costi e dei tempi validi inizialmente. Il «volo» da una casella (carattere) ad un'altra ci costa un «quanto» di tempo, che poi sarebbe l'unità di misura standard valida per tutti i pianeti (all'incirca equivalente alla durata di un giorno terrestre). Tale «quanto» ci permetterà, con l'evolversi dei mezzi tecnici, di percorrere spazi sempre più ampi. I costi sono funzione della quantità di materiale trasportato (ma non della distanza) e in condizioni iniziali equivalgono a 1 unità di energia per ogni 10 unità di materiale utile. Anche in questo caso, grazie ai centri di ricerca, a parità di costi, il materiale utile trasportabile verrà incrementato. Gli indicatori del pannello «GLOBALE» contengono, per il tempo, la quantità di caselle che possono essere percorse (1) e, per i costi, la quantità di materiale che è possibile trasportare (10). Il tempo necessario si arrotonda sempre all'unità superiore, quindi se per caso con un «quanto» di tempo possiamo percorrere 4 caselle, ma il viaggio in questione ne comprende solo 3, la durata sarà ugualmente di un «quanto». La massima distanza tra due pianeti è di 16 caselle, quindi i tempi saranno ridotti fino a questo limite (un «quanto» per 16 caselle). I costi potranno ridursi fino ad un massimo di 48 unità di materiale per unità di energia.

E passiamo all'incremento della popolazione. Un calcolo spartano ci porterebbe alla conclusione che essa raddoppia di volta in volta e ciò chiaramente è impossibile; possiamo invece stabilire che per una certa percentuale, tanto più bassa quanto più alta è la potenza dei medicinali, la popolazione viene decrementata. Se poniamo a 16 la max potenza dei medicinali e, ad esempio, a 4 la potenza attuale diremo che per ogni 16 abitanti 4 devono essere «decre-