

# Vintage Games

La storia di *Grand Theft Auto*, *Super Mario*  
e dei più influenti videogiochi di tutti i tempi



Bill Loguidice     Matt P

a cura di  
Claudio Testa



**9 CAPITOLI  
EXTRA !**

BILL LOGUIDICE  
MATT BARTON

# VINTAGE GAMES

La storia di *Grand Theft Auto*,  
*Super Mario* e dei più influenti  
videogiochi di tutti i tempi

a cura di  
Claudio Todeschini e Stefano Gaburri





## SOMMARIO CAPITOLI EXTRA

<b>Extra 1</b>	<i>Pong</i> (1972): L'industria dei videogiochi nasce di rimbalzo	1
<b>Extra 2</b>	<i>Elite</i> (1984): Spazio, ultima frontiera	17
<b>Extra 3</b>	<i>Rogue</i> (1980): F@tevi sotto, dannate Z	33
<b>Extra 4</b>	<i>Robotron: 2084</i> (1982): Scappo qua e là mentre difendo gli umanoidi	45
<b>Extra 5</b>	<i>Tony Hawk's pro skater</i> (1999): Acrobazie e trick videoludici	59
<b>Extra 6</b>	<i>Defender</i> (1980): Giochi difficili, che passione!	77
<b>Extra 7</b>	<i>Pinball Construction Set</i> (1982): Milioni di possibilità creative	95
<b>Extra 8</b>	<i>Spacewar!</i> (1962): La miglior perdita di tempo nella storia dell'universo	111
<b>Extra 9</b>	<i>Star Raiders</i> (1979): Una nuova speranza	125



## **CONTENUTI DEL LIBRO**

Per acquistare la tua copia vai sul sito  
[www.edizioniraganella.it](http://www.edizioniraganella.it) !

**Capitolo 1** *Alone in the Dark* (1992): I poligoni del terrore

**Capitolo 2** *Castle Wolfenstein* (1981): Achtung! I giochi stealth escono dall'ombra

**Capitolo 3** *Dance Dance Revolution* (1998): Il giocatore diventa la star

**Capitolo 4** *Diablo* (1996): L'avventura va all'inferno

**Capitolo 5** *Doom* (1993): Gli sparatutto in soggettiva prendono il controllo

**Capitolo 6** *Dune II: The building of a dynasty* (1992): Strategia più speziata in tempo reale

**Capitolo 7** *Final Fantasy VII* (1997): La fantasia non ha mai fine

**Capitolo 8** *Flight Simulator* (1980): Realtà digitale

**Capitolo 9** *Grand Theft Auto III* (2001): Guardie e ladri digitali

**Capitolo 10** *John Madden Football* (1988): Il calcio d'inizio dei videogame sportivi

**Capitolo 11** *King's Quest: Quest for the Crown* (1984): Enigmi perigliosi, troni spinosi

**Capitolo 12** *Myst* (1993): La scoperta dei mondi multimediali

- 
- Capitolo 13** *Pac-Man* (1980): Conquista il mondo una pallina alla volta
- Capitolo 14** *Pole Position* (1982): A manetta in sala giochi
- Capitolo 15** *SimCity* (1989): Blocchi da costruzione per diletto e profitto
- Capitolo 16** *Space Invaders* (1978): I giapponesi scendono dal cielo
- Capitolo 17** *Street Fighter II* (1991): Il signore gradisce una combo?
- Capitolo 18** *Super Mario 64/Tomb Raider* (1996): La terza dimensione
- Capitolo 19** *Super Mario Bros.* (1985): Quanto salta in alto Jampman?
- Capitolo 20** *Tetris* (1985): Il casual gaming si incastra al posto giusto
- Capitolo 21** *The legend of Zelda* (1986): Riunire Triforce, salvare la principessa
- Capitolo 22** *Sims* (2000): Piccoli Tamagotchi crescono
- Capitolo 23** *Ultima* (1980): L'immacolata concezione del gioco di ruolo per computer
- Capitolo 24** *Ultima Online* (1997): Gli RPG per computer tornano di ruolo
- Capitolo 25** *Zork* (1980): Folletti testuali contro mostri grafici



## Prefazione

Questo è un libro che parla di videogame vintage o, più precisamente, dei videogame vintage che hanno avuto maggior impatto sia sull'industria videoludica che sulla cultura popolare. Si tratta di giochi che hanno cambiato le cose, che hanno fatto la differenza.

La parola *vintage* trae le sue origini dall'industria vinicola e solitamente indica un vino prodotto nel corso di un'annata speciale, nella quale le viti sono cresciute particolarmente deliziose. I vostri umili autori, giocatori e appassionati di videogame da una vita, vi chiedono di essere particolarmente indulgenti nei loro confronti: lasciate che siamo i vostri esperti, le vostre guide in un fantastico viaggio attraverso la storia di alcuni dei migliori videogame mai realizzati. E se durante questo viaggio vi venisse voglia di sorseggiare un buon *Chateau Haut-Brion Pessac-Lognan* (v. 1982), promettiamo di non fermarvi. È stata un'ottima annata.

Prima di salire a bordo, però, probabilmente vorrete sapere come abbiamo scelto le tappe di questo lungo viaggio. Con quale criterio abbiamo selezionato i giochi realmente “più influenti di tutti i tempi”?

Quando ci è stato chiesto per la prima volta di scrivere questo libro eravamo scettici, in particolare perché ci eravamo appena affrancati dalle innumerevoli liste del “meglio di sempre” che saturano la rete. La maggior parte dei siti di videogiochi sembra non stancarsi mai di produrre “top ten” di questo o di quello – e nonostante gli sforzi di rendere l'esercizio un po' più vario e interessante, non ce n'è uno che ci azzechi. In questi elenchi finiscono sempre giochi come *Pac-Man* o *Pole Position* mischiati all'ultimo *tie-in* tratto dall'ultimo blockbuster hollywoodiano superpompato dalla pubblicità. L'unica cosa a cui servono veramente è suscitare polemiche sui blog o sui forum: “COOOSA? Non hanno citato *Tunnels of Doom*? E dove diavolo è finito *Ultima*?” Come sempre, l'unico criterio valido alla base di queste liste sono i capricci e le esperienze personali di chi le stila. Se uno cresce con un TI-99/4a in casa, ovviamente *Tunnels of Doom* non può che essere un gran gioco, e possiamo anche essere d'accordo, ma nel libro ci limitiamo a citarlo. A *Ultima* è invece dedicato l'intero Capitolo 23.

E quindi, cosa rende un gioco realmente straordinario? Questo aggettivo è forse sinonimo di “bestseller”? Se così fosse, i titoli trattati nel libro sarebbero ben diversi, ce ne sarebbero di molti più recenti e molti meno di più vecchi. Anzi, vintage. Come mai? Perché oggi come oggi ci sono milioni di giocatori più che in passato e l'industria è in continua espansione. Anche il peggiore dei seguiti raffazzonato alla bell'e meglio può vendere

molte più copie di tanti giochi trattati in questo libro. Tra l'altro, molti non sono neppure mai stati messi in vendita, o almeno inizialmente sono stati distribuiti gratuitamente: pensiamo a *Rogue*, *Spacewar!*, *Tetris* e *Zork*.

Se non le vendite, è forse l'innovazione a separare un vino ottimamente invecchiato dall'aceto? Se un gioco fa qualcosa per primo, questo non lo rende automaticamente più influente di quelli che successivamente l'hanno fatta meglio? In questo caso l'immagine di copertina sarebbe un nodo gordiano. Per come la vediamo noi i videogame non hanno seguito un'evoluzione lineare e pulita, e persino il titolo che appare più originale ha avuto diversi predecessori e molteplici influenze, sia che si tratti di giochi precedenti che di fenomeni culturali.

Supponiamo di poter dimostrare oltre ogni ragionevole dubbio che un gioco ha realizzato qualcosa per primo: in questo caso, per quanto importante possa essere il suo contributo, questo non fa di lui necessariamente un titolo influente. *Spacewar!* non è stato il primo videogioco: è stato preceduto da almeno altri due progetti ormai pressoché dimenticati, *OXO* e *Tennis for Two*. Questo lo rende forse meno influente? Certo che no. Gli sviluppatori che hanno fatto la storia dei videogame tra gli anni '70 e '80 probabilmente non hanno mai sentito parlare di *OXO* o di *Tennis for Two*, ma molti di loro avranno giocato a *Spacewar!*. Per farla breve, l'innovazione da sola non basta a rendere un gioco influente; richiede anche esposizione e riconoscimento. Perché stravedere per un vecchio scassone come *Warrior* di Vectorbeam (1979) quando è ovvio a tutti che è stato *Street Fighter II* di Capcom (1991) il picchiaduro che ha definito (e continua a definire) il genere?

Neanche quello della novità è un criterio applicabile. Altrimenti parleremmo principalmente di titoli come *Tempest* di Atari (1981; sala giochi), *Dig Dug* di Namco (1982; sala giochi), *Mancopter* di Datasoft (1984; Commodore 64) o *Kirby: Canvas Curse* di Nintendo (2005; Nintendo DS), tutti fulgidi esempi di ottimi videogame con elementi unici e distintivi. Si tratta di grandi titoli? Certamente. Hanno ispirato centinaia – se non migliaia – di cloni e prodotti derivativi? No.

I giochi scelti in questo libro rappresentano ogni genere significativo nel mondo videoludico. I lettori delusi nell'apprendere che il loro gioco preferito non ha un capitolo tutto dedicato a lui lo troveranno quasi certamente citato e descritto nel contesto di un altro titolo. D'altro canto, non abbiamo neanche intenzione di offrirvi un elenco completo ed esaustivo di tutti i videogiochi della storia, che sarebbe grosso modo divertente quanto leggere un dizionario (probabilmente meno). L'obiettivo principale di

questo libro è fornire una sintetica ma dettagliata panoramica di un gioco influente e dei suoi predecessori. Vi dobbiamo avvertire, però: il nostro riconoscimento a un particolare videogame non ci ha impedito di criticarne i punti deboli.

A chi si rivolge questo libro? Chiaramente a chiunque ha la passione dei videogiochi, ma in particolar modo a tutti coloro che si dilettono nell'apprendere qualcosa in più sulla storia del loro passatempo preferito. È sicuramente anche un compendio utile per i game designer, stagionati o aspiranti tali. Non c'è probabilmente modo migliore di studiare gli oltre cinquant'anni di storia dei videogame che leggere (e possibilmente giocare) i migliori e più influenti di sempre. Un'esperienza di cui trarranno beneficio sia i designer che i semplici giocatori, che potrebbero essere sorpresi dalla profondità e dalla varietà del nostro patrimonio videoludico. I designer dovrebbero sempre sapere quel che è stato già fatto in passato, cosa ha funzionato e cosa no. Queste pagine offrono una fonte inesauribile di ispirazione per un game designer che desidera realizzare il prossimo capolavoro. In quanto giocatore, è invece importante avere rispetto per il passato, non limitarsi a liquidare come obsoleto tutto quel che è venuto prima dell'attuale generazione. Oltre a lasciare il giocatore immerso in una triste ignoranza e ingenuità, un simile atteggiamento porta alla noiosa ripetitività che troviamo così di frequente in questo settore. Leggete questo libro e fateci sapere che siete ancora convinti che ogni nuovo gioco debba essere il seguito in qualche seguito. Se non altro, questo volume dovrebbe alzare le vostre aspettative circa quel che gli sviluppatori sono realmente in grado di produrre.

Il mondo ha davvero bisogno di un'altra compilation dei migliori videogame di sempre? Anche se fosse – e lo diciamo per puro amore della discussione – una lettura tremendamente piacevole? Dal momento che le nostre esperienze e i nostri palati sono tanto diversi, cosa significa davvero “migliore” o “più importante”? Lo ammettiamo: ci sono ben pochi criteri oggettivi a cui possiamo appoggiarci. Quel che possiamo però portare è la nostra vasta esperienza di giocatori, studiosi e scrittori che per un motivo o per l'altro si sono occupati di migliaia e migliaia di titoli di tutte le epoche e per tutte le piattaforme. Sia che parliamo di sale giochi, di computer, di console (anche portatili), o persino di mainframe, se si tratta di un videogame, probabilmente l'abbiamo giocato. Se diciamo che un gioco è fantastico, non è che lo sia paragonato ai titoli degli ultimi anni o magari degli ultimi decenni, ma perché è fantastico in sé. Punto. Inoltre, questi giochi ci sono piaciuti un sacco.

Abbiamo deciso di affrontare questo progetto come una sfida: non solo riuscire a stilare una lista realmente rappresentativa dei più importanti e influenti videogiochi di tutti i tempi – e non limitatamente all’epoca in cui noi abbiamo cominciato a giocare – ma riuscire anche ad aggiungere qualcosa di realmente utile alla letteratura videoludica, che spesso si rivela piuttosto improvvisata. Possiamo non aver scelto i bestseller né i giochi più memorabili, ma ciascuno dei titoli che trovate in questo libro è stato selezionato con cura perché a suo modo ha cambiato per sempre il mondo dei videogame. Oltre a discutere di un gioco nello specifico, cercheremo di indirizzare la vostra attenzione su altri titoli estremamente importanti che da questo sono stati in qualche modo influenzati o che ne hanno influenzato altri. Se la lettura di questo libro vi ha appassionati al punto di voler andare a riscoprire alcune delle numerose gemme dimenticate della storia dei videogiochi, mandateci una cartolina (o almeno un’email) su Armchair Arcade.

Ora però mettetevi comodi, e che i videogame abbiano inizio!

**VINTAGE GAMES**  
**CAPITOLI EXTRA**

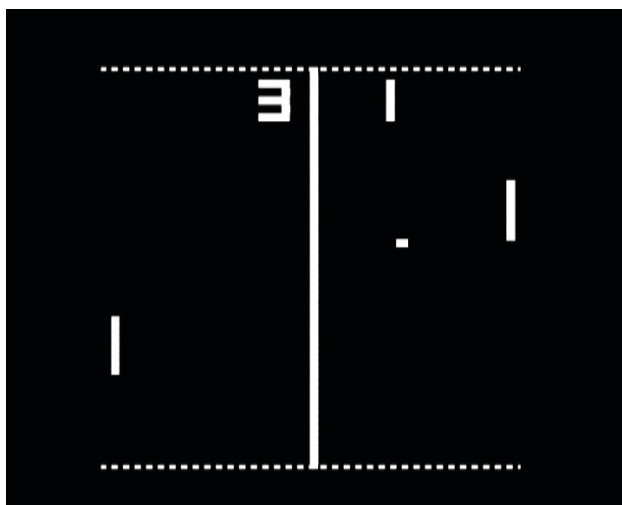




# EXTRA 1

## **PONG (1972): L'INDUSTRIA DEI VIDEOGIOCHI NASCE DI RIMBALZO**

Sebbene non sia stato il primo in assoluto, *Pong* di Atari fu senz'altro il videogame che diede il via alle danze – o meglio, ai rimbalzi. Modesto anche per gli standard dell'epoca, *Pong* rappresentò il tentativo di offrire alla gente un videogame così intuitivo che anche un bambino (o l'avventore un po' alticcio di un bar) potesse coglierne immediatamente l'essenza. Sotto molti punti di vista fu la reazione al primo gioco da sala commerciale, *Computer Space* del 1971: quest'ultimo era stato un prodotto fin troppo ambizioso, essendo basato su *SpaceWar!*, la primissima simulazione di combattimento spaziale sviluppata su mainframe negli anni Sessanta da e soprattutto *per* ingegneri (un altro dei nostri capitoli extra è dedicato proprio a *Spacewar!*). Pur andando coraggiosamente là dove nessun coin-op era mai giunto prima, *Computer Space* si rivelò troppo complesso per la nuova massa di videogiocatori in erba. *Pong*, dal canto suo, chiedeva banalmente di “non mancare la palla per ottenere il massimo punteggio”.



Una classica immagine di *Pong* su un sistema Coleco Telstar Alpha.

Il gameplay banale ma intuitivo lo rese il gioco giusto al momento giusto. Nel 1972 la maggior parte degli americani si stava ancora abituando alla televisione a colori; l'idea di giocare un vero videogame sullo schermo di casa era rivoluzionaria. Ma l'obiettivo più importante conseguito da *Pong* fu dimostrare alle grandi masse che i computer erano molto più che esoterici macchinari riservati a ingegneri e scienziati. Era il gioco televisivo del futuro – un futuro di cui ora tutti facevano parte.

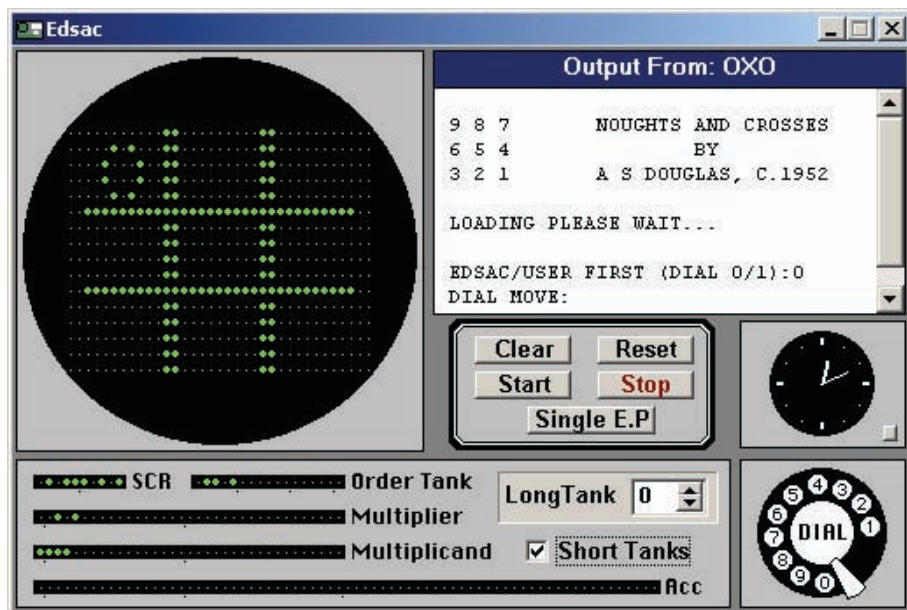
La moderna industria dei videogiochi nacque il 29 novembre 1972, nella Andy Capp's Tavern di Sunnyvale, in California. Il gioco si chiamava *Pong* ed era un coin-op costruito da Al Alcorn, ingegnere alle dipendenze dei pionieri dell'industria videoludica Nolan Bushnell e Ted Dabney, da poco unitisi sotto il nome di "Atari." Mentre i primi curiosi si accalcavano attorno a quella strana macchina, qualcuno cominciò a infilarci dentro mone-tine da un quarto di dollaro. Chissà se quelle persone erano consapevoli del fatto che in quel momento si stava facendo la storia! Assistevano, senza saperlo, alla nascita di una nuova forma di intrattenimento, di un mezzo di comunicazione che non pretendeva di essere solamente guardato in silenzio. Per troppo tempo alle persone era stato chiesto di osservare passivamente altri che si esibivano per loro: era arrivato il loro momento di esibirsi, di diventare parte integrante di quel che accadeva sullo schermo. A distanza di trent'anni e di centinaia di migliaia di videogiochi, non riusciamo ancora a immaginare quel che deve aver provato quella notte un avventore della Andy Capp's Tavern, meravigliato di fronte alla modesta macchina da gioco che Alcorn aveva costruito con pezzi usati e una televisione in bianco e nero da \$75 comprata in un negozio Walgreen.

La storia di *Pong* è stata già raccontata numerose volte, e risulta molto più efficace se si omettono i titoli che l'hanno preceduto. Bushnell e Alcorn, come Jobs e Wozniak (i due Steve che hanno fondato Apple), sono eroi culturali troppo spesso dipinti come scienziati folli, menti geniali che si sono svegliate una mattina gridando "Eureka!" e si sono poi messe a creare rispettivamente i primi videogiochi e i primi personal computer del mondo. Ma, come abbiamo già visto, *Pong* non fu il primo videogame a gettoni (detto comunemente coin-op, da *coin-operated*), men che meno il primo videogame in assoluto. Non fu neppure il primo a sfruttare l'idea di far rimbalzare una pallina da un lato all'altro dello schermo. Neanche per idea! Ma a questo punto dobbiamo ricapitolare gli eventi che condussero a quella faticosa notte del novembre 1972.

Le origini della attuale potenza di calcolo dei computer può essere fatta risalire alla Seconda Guerra Mondiale: l'esercito degli Stati Uniti stava

cercando in ogni modo una strategia per soverchiare le potenze dell'Asse. Per questo motivo vennero finanziati numerosi progetti – alcuni promettenti, altri assai meno – nella speranza che alcuni di loro avessero successo. Una delle proposte prevedeva la creazione di un dispositivo elettronico ad alta velocità in grado di calcolare le tabelle di tiro delle armi balistiche, all'epoca stilate manualmente da matematici femmina chiamate “computatrici” (lett. *computer*). Il progetto dell'ENIAC, *Electronic Numerical Integrator and Computer*, iniziò nel 1943, ma divenne operativo solo tre anni più tardi, quando nacque il primo computer digitale riprogrammabile. Concepito e progettato da John Mauchly e John Eckert, l'ENIAC era grande quanto una stanza: su di esso si basò lo sviluppo di computer più piccoli, potenti e versatili, realizzati per società e aziende. Ebbe così inizio la lenta transizione che avrebbe portato all'abbandono dei paradigmi meccanici e analogici vecchi di secoli e all'introduzione di dispositivi interamente digitali.

Le valvole termoioniche usate negli anni Cinquanta, ingombranti e inaffidabili, vennero soppiantate nel decennio successivo dai transistor, più economici e robusti. Questi componenti vennero presto inseriti nei circuiti integrati (IC, *Integrated Circuit*), piccoli frammenti di silicio in grado di ospitare un enorme numero di transistor. Nonostante i passi avanti



Una recente simulazione di *OXO* in esecuzione su un mainframe EDSAC.

compiuti dall'ingegneria dei circuiti e dalla componentistica – compreso il passaggio all'utilizzo di programmi in memoria che permettevano ambienti completamente riprogrammabili – gli imponenti mainframe rimasero la norma per diversi anni.

Gli ingombri e i costi limitavano l'uso di questi sistemi al solo governo e a istituzioni come le università; ciononostante i giochi riuscirono a farsi strada anche nei primissimi mainframe, inaugurando la corsa all'implementazione di videogame su qualsiasi piattaforma possibile e immaginabile. Il primo caso documentato di un'effettiva implementazione fu *OXO*, creato da Alexander Douglas nel 1952: niente più che un "gioco del tris" contro il computer, dotato di una semplice interfaccia e sviluppato sul mainframe EDSAC dell'Università di Cambridge. Più esperimento che esperienza videoludica vera e propria, *OXO* rappresentò comunque il primo utilizzo di un computer per fini ludici.



Uno screenshot che simula l'aspetto di Tennis for Two.

Il primo precursore di *Pong* debuttò nel 1958 durante la giornata aperta al pubblico del Brookhaven National Laboratory di Upton, a New York. Fu in quell'occasione che William Higinbotham e Robert Dvorak presentarono *Tennis for Two*, un piccolo videogame analogico che utilizzava un oscilloscopio come schermo. *Tennis for Two* mostrava una pallina in movimento, influenzata dalla gravità (primo uso documentato della fisica<sup>1</sup> in un

<sup>1</sup> Definita come scienza della materia, dell'energia e delle loro interazioni, con particolare rilievo per le applicazioni nel campo dei videogiochi.

videogioco), su un campo da tennis osservato di lato. Ogni giocatore poteva ruotare una manopola per modificare l'angolo della palla e premere un pulsante per lanciarla dall'altra parte del campo. Come nel caso di *OXO* furono in pochi a provare *Tennis for Two*, che tuttavia sotto diversi punti di vista può essere considerato il primo sistema dedicato esclusivamente ai videogiochi. Impossibilitati a leggere il futuro, questa pietra miliare andò perduta per mano dei suoi stessi creatori, che dopo una seconda giornata aperta al pubblico tenutasi l'anno successivo smontarono la macchina per utilizzarne i componenti in altri progetti.

Occorre arrivare fino al 1962 per assistere al debutto di *Spacewar!*, considerato da molti il primo vero videogame. Progettato inizialmente da Steve Russell, Martin Graetz e Wayne Wiitanen, con successivi contributi di Alan Kotok, Dan Edwards e Peter Samson, il gioco fu il risultato di una brillante opera di ingegneria e di centinaia di ore di duro lavoro<sup>2</sup>. Sviluppato sul mainframe DEC PDP-1 del MIT, il gameplay di *Spacewar!* era sorprendentemente sofisticato e ambizioso, e vedeva contrapposte due astronavi attorno a una stella di cui subivano la forza di gravità. Ogni giocatore controllava una delle due navi tramite appositi interruttori del pannello frontale del mainframe o scatole di controllo esterne. I comandi permettevano di agire sulla rotazione della navicella, la sua spinta, l'arma con cui fare fuoco e la possibilità di saltare nell'iperspazio (un balzo casuale che poteva anche portare alla sua esplosione). Nel corso degli anni il gioco conobbe numerose modifiche e miglioramenti, ispirando diversi cloni e successori spirituali, tra cui il primo coin-op venduto commercialmente nel 1971, *Computer Space*, progettato da Bushnell e Dabney per la Nutting Associates. Sfortunatamente per le parti coinvolte, il gioco si rivelò un disastro.

Dotato di uno sbalorditivo cabinato in vetroresina con i bordi smusati e scaglie metalliche incastonate nella finitura lucida<sup>3</sup>, disponibile in diversi colori, con un ampio schermo e un pannello di controllo che non avrebbe sfigurato su una navetta della missione Apollo, *Computer Space* era quasi minaccioso, in particolare per un pubblico che non aveva mai visto un videogame prima di allora. Bushnell, che si può definire un imprenditore dotato di fervida immaginazione e un passato da ingegnere, capì immediatamente la principale causa del fallimento di *Computer Space*: era

---

<sup>2</sup> Steve Russell sviluppò la prima versione del gioco nel 1961, ma quella dell'anno successivo beneficiò di consistenti miglioramenti grazie alla collaborazione delle altre persone coinvolte. <http://tinyurl.com/3xhe5j>.

<sup>3</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Nutting\\_ComputerSpace-Blue.JPG](http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Nutting_ComputerSpace-Blue.JPG).

stato implicitamente progettato pensando ai suoi colleghi e compagni di università. Decise così di reagire con la semplicità di *Pong*: il suo cabinato squadrato di legno e i controlli minimalisti portarono Atari al successo. Sfortunatamente per lui e per l'innegabile contributo dato al mondo dei videogiochi, è stato provato che l'idea di *Pong* venne rubata al suo inventore Ralph Baer, che lo progettò inizialmente per la prima console casalinga, il Magnavox Odyssey.

Baer cominciò a lavorare all'Odyssey già negli anni Cinquanta; purtroppo la sua idea di un videogame per la televisione era così originale da non permettergli di costruire prototipi funzionanti fino alla metà degli anni Sessanta. Il primo tentativo di realizzare una console per casa consisteva in un semplice gioco in cui due quadrati dovevano toccarsi, e che presto diventò il prototipo "scatola marrone": la macchina conteneva diverse varianti, compreso un tiro al bersaglio, una versione controllata per mezzo di manopole e alcuni giochi con la palla. Dopo essere stato messo alla porta da diversi produttori di televisori, Baer riuscì finalmente nel 1971 a firmare un accordo con Magnavox, che mise sul mercato una versione migliorata del prototipo l'anno successivo, chiamandola Odyssey Home Entertainment System (modello 1TL200).

Sebbene disponesse di potenzialità alquanto limitate e richiedesse un considerevole intervento manuale e molta immaginazione da parte dei suoi utilizzatori, nel suo progetto all'avanguardia l'Odyssey conteneva senza dubbio numerose caratteristiche che sarebbero poi divenute lo standard: controller separati, possibilità di aggiungerne altri (come la pistola) e cartucce intercambiabili. Queste ultime permettevano di lanciare giochi diversi, anche se di fatto si limitavano ad attivare programmi già presenti nella console, svolgendo né più né meno la funzione di semplici interruttori. Il sistema conteneva dodici giochi, a cui se ne aggiunsero altri dieci venduti separatamente. L'Odyssey era in grado di visualizzare solo linee e quadrati bianchi su fondo nero: per questo motivo veniva venduto con lastre trasparenti colorate disponibili in due diverse misure, per adattarsi alla grandezza dei televisori su cui andavano appoggiate. Molti titoli contenevano inoltre diversi "extra", come carte da gioco, mappe, dadi e tabelloni. Considerati i limiti dell'interazione con lo schermo, non stupisce che gran parte della giocabilità fosse legata proprio a questi accessori. Il sistema era in grado di rilevare solo le collisioni tra oggetti, senza suoni né punteggi.

L'eredità più importante dell'Odyssey fu probabilmente l'aver ispirato Bushnell nel corso di una dimostrazione nel 1972 e averlo spinto a fondare Atari più tardi nello stesso anno insieme ad Alcorn, l'ingegnere che aveva



L'originale Magnavox Odyssey nel suo bauletto. Notate le lastre per lo schermo arrotolate e la vasta gamma di accessori per il gioco "reale".

sviluppato *Pong*, chiaramente ispirato a uno dei titoli per Odyssey. Come dice Baer, "è ben noto che Nolan Bushnell ha sviluppato *Pong* dopo aver provato un gioco di ping-pong su un Odyssey 1TL200 alla presentazione per addetti organizzata da Magnavox a Los Angeles nel maggio del 1972"<sup>4</sup>. Incidentalmente, sebbene Baer riconosca a Bushnell di essere il "padre dei videogame da *bar*", non esita a definirsi "il padre dei videogame da *casa*". Parleremo ancora di Baer nel corso del libro.

"Mezrabad" ha scritto per Armchair Arcade una recensione più che lusinghiera di *Table Tennis* dell'Odyssey, nella quale finge di essere nel 1972 e di giocare per la prima volta insieme al figlio. La recensione mostra le incredibili analogie con *Pong*:

*Table Tennis* utilizza punti che indicano i due giocatori, la palla e la linea della rete. È il solo gioco per Odyssey che sfrutta la Cart #1. Non usa nessun pannello trasparente. La Cart #1 viene inserita nello slot dell'Odyssey, che si accende automaticamente e comincia le sue "trasmissioni" sulla televisione. Ricordate, quel che vedete viene trasmesso solo sulla *vostra* TV. Non

<sup>4</sup> <http://www.pong-story.com/inventor.htm> .



chiamate i vicini dicendo loro di girare sul canale 3 o 4 per vedervi giocare a *Table Tennis*. Questo gioco è progettato per insegnare ai nuovi, e certamente orgogliosi possessori di Odyssey a utilizzare i suoi controller. Insieme alla macchina ne trovate due: si tratta di piccole scatolette bianche con manopole sui lati destro e sinistro; la manopola sinistra controlla il movimento orizzontale del punto che indica il giocatore, mentre quella destra il movimento verticale. Al centro della manopola sinistra se ne trova un'altra che controlla il "ENGLISH" della palla. Credo che "ENGLISH" sia una terminologia del biliardo che indica il modo in cui curva la palla a seconda della sua rotazione. Il controllo "ENGLISH" consente di manipolare la traiettoria della palla e di farla rimbalzare sul punto del giocatore. Il manuale dell'Odyssey scrive "ENGLISH" tutto in maiuscolo, quindi vi prego di perdonarmi se pensate che stia urlando. Oh, beh, quest'altra cosa ve la devo proprio spiegare: quando dico che un controller "controlla" il movimento del punto che indica il giocatore, voglio dire che c'è un piccolo quadretto bianco sul VOSTRO SCHERMO che si muove a seconda di come ruotate la manopola. Veramente! Sì, all'inizio è sconvolgente. Non mi divertivo così tanto con il mio televisore dalla volta in cui ho scoperto la rotella per regolare lo sfarfallio dell'immagine.<sup>5</sup>

A ogni buon conto, quel che distingue l'idea di Bushnell e l'implementazione di Alcorn è che il gameplay in *Pong* si limitava ai soli movimenti su/giù della racchetta, lasciando che l'"English" (che provocava un cambiamento improvviso nella traiettoria della pallina) dipendesse esclusivamente dal punto in cui la palla colpiva la racchetta. Inoltre, diversamente da *Table Tennis*, che cercava di rispettare il più possibile le regole del ping-pong facendo sì che quando la pallina colpiva i bordi superiore o inferiore dello schermo volasse "fuori dal tavolo", i due lati dello schermo di *Pong* erano pareti su cui rimbalzava. Grazie alla sua semplicità e il controllo ridotto a una sola manopola, *Pong* poteva essere giocato ovunque, persino al bar, dove un avventore assetato poteva tenere una Schlitz<sup>6</sup> in una mano e muovere la racchetta con l'altra.

L'aggiunta degli effetti sonori e un sistema automatico di calcolo del punteggio favoriva le sfide tra amici, rendendo l'esperienza più completa e trasformando il gioco in un enorme successo per Atari. Sull'onda di questo risultato molte altre aziende cercarono di copiarne l'idea. In seguito Magnavox vinse una causa per violazione di brevetto contro Atari,

---

<sup>5</sup> Potete leggere l'intera serie di Mezrabad "Chronogaming" relativa al Magnavox Odyssey a questo indirizzo: <http://www.armchairarcade.com/neo/taxonomy/term/948>.

<sup>6</sup> Birra molto diffusa in quel periodo. [http://en.wikipedia.org/wiki/Schlitz \(NdT\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Schlitz_(NdT)).

obbligando l'allora giovane compagnia a versare un cospicuo risarcimento e gli altri produttori a versare forti somme per i diritti negli anni a venire. Baer, ingegnere puntiglioso e con numerosi brevetti all'attivo, non aveva certo intenzione di starsene a guardare mentre Atari e altri guadagnavano (a suo modo di vedere scorrettamente) con le sue idee<sup>7</sup>.

Sebbene l'Odyssey abbia beneficiato, nella misura di un leggero incremento nelle vendite, della popolarità di *Pong* e dei vari cloni che spuntavano nelle sale giochi, la console fu vittima di un marketing risicato e dello sfortunato equivoco secondo cui era in grado di funzionare solo sui televisori Magnavox. Quando Atari realizzò una versione casalinga di *Pong*, replicando i suoni e il sistema di punteggio di quella da bar, l'allora potente catena di negozi Sears acconsentì a distribuirla con il proprio marchio, Tele-Games. Era il 1975. Quell'accordo fu uno straordinario successo e legittimò la fattibilità dell'idea originale di Baer, cioè la promozione di sistemi di videogiochi per la casa. L'anno successivo Atari mise in vendita la console con il proprio marchio, nel momento in cui il mercato dei videogame casalinghi veniva saturato da cloni di *Pong*.

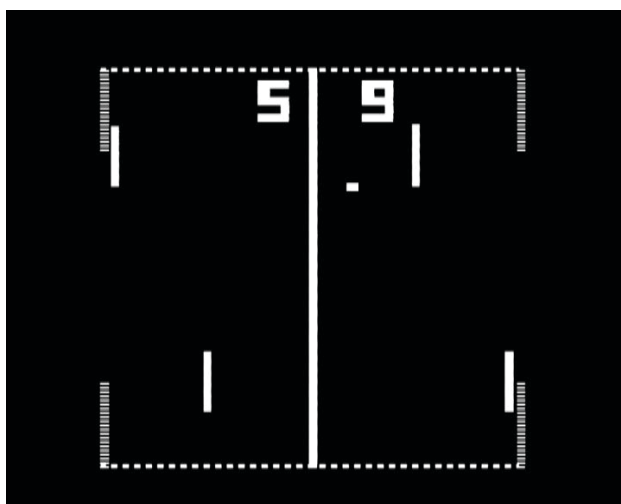
In risposta ai vari *Pong* e derivati di Atari e Magnavox, il produttore di microchip General Instrument si mise a studiare una versione a basso



Il popolare clone di *Pong* di Coleco, il Telstar Alpha. Oltre al "Tennis" (*Pong*), la console permetteva anche di giocare a "Hockey," "Pallamano" e "Jai Lai."

<sup>7</sup> Per maggiori informazioni su Baer, le sue invenzioni e le cause che l'hanno visto coinvolto si veda il suo libro del 2005, *Videogames in the Beginning*. <http://tinyurl.com/ys26h4>.

costo di *Pong* da inserire in un singolo chip: ci riuscì sviluppando il chip AY-3-8500, in grado di far girare sei titoli con racchetta e pallina, che cambiavano a seconda della configurazione della macchina. Non appena ricevette le prime informazioni sul processore Baer contattò il presidente di Coleco, Arnold Greenberg, per parlargli delle sue potenzialità. Questo permise a Coleco di diventare il rivenditore più importante della prima serie di chip, e alla compagnia di sviluppare e promuovere il Telstar. Quando la disponibilità di chip saturò la richiesta, erano ormai numerose le compagnie che producevano centinaia di cloni basati sul processore originale di General Instrument e sulle successive evoluzioni; fu comunque Coleco, insieme ai rivali Atari e APF, a ottenere il maggior successo nel mercato dei videogame a gioco singolo<sup>8</sup>.



"Hockey" sul Coleco Telstar Alpha, straordinariamente simile a "Tennis" ma con più racchette.

Sebbene queste console fossero molto popolari e offrirono caratteristiche e specifiche sempre più avanzate, c'erano semplicemente troppi sistemi perché il mercato potesse accoglierli tutti. Il problema si fece ancor più evidente con l'introduzione di console programmabili in grado di usare cartucce intercambiabili che offrivano una maggior varietà nel gameplay, a cominciare dal Video Entertainment System (VES) di Fairchild, uscito nel

---

<sup>8</sup> Delle numerose varianti simil-*Pong* prodotte da Coleco all'interno della linea Telstar, la Telstar Arcade fu la più insolita, perché utilizzava cartucce e nessuno dei chip standard di General Instrument: al loro posto c'era un microcontroller personalizzato inserito all'interno di ciascuna cartuccia.

1976<sup>9</sup>. Questo balzo in avanti nei sistemi casalinghi precedette di un anno l'avvento dei cosiddetti home computer, che vide l'arrivo sul mercato dei sistemi Apple II, Commodore PET 2001 e Tandy TRS-80 Model I, preassemblati e relativamente facili da utilizzare, ciascuno dei quali disponeva di una propria dotazione software intercambiabile, prima su cassetta a nastro e poi su disco.



L'affascinante Telstar Arcade di Coleco del 1977, un sistema a cartucce con un assurdo pannello di controllo che permetteva di giocare lo stesso genere di titoli disponibili sulle unità simil-*Pong* dedicate.

Prima della metà degli anni Ottanta erano già presenti quasi tutti gli elementi dei videogiochi e dei computer di oggi, dai controller digitali e analogici ai servizi online come CompuServe e The Source, ognuno dei quali offriva diversi titoli multigiocatore relativamente sofisticati (come vedremo nel Capitolo 24, dedicato a *Ultima Online* e agli RPG multiplayer). Prima

---

<sup>9</sup> Conosciuto in seguito, quando i diritti passarono a Zircon, come Fairchild Channel F System II. I giochi a due di hockey e tennis erano accessibili dal prompt dei comandi di VES "G?" senza necessità di una cartuccia all'interno della console. *Tennis* (pulsante 2 al prompt "G?") era *Pong*, né più né meno. *Hockey* (pulsante 1 al prompt "G?") sfruttava invece tutte le caratteristiche dei controller per consentire di muovere in maniera indipendente sia un giocatore in attacco relativamente libero che il portiere, limitato a un movimento predeterminato. Il gioco utilizzava i suoni e la classica grafica a blocchi e linee di *Pong*.

di tutto questo, comunque, *Pong* aveva un altro importante ruolo da giocare. A Sunnyvale, in California, dagli inizi alla metà degli anni Settanta lo straordinario hacker Steve Wozniak (“Woz”) lavorava come ingegnere specializzato in tecnologia dei calcolatori presso Hewlett-Packard (HP), dove ritrovò l’energico impiegato che rispondeva al nome di Steve Jobs con cui aveva stretto un forte legame di amicizia ai tempi del liceo e da cui erano scaturite diverse partnership commerciali esterne. Tra le tante, Jobs aveva aiutato Woz a vendere il suo “blue box”, un dispositivo illegale che i “phreakers” (hacker che prendevano di mira la rete telefonica) usavano per non pagare le telefonate interurbane e per ascoltare le conversazioni altrui.

Jobs venne assunto come quarantesimo impiegato presso Atari nel 1974 nel ruolo di tecnico, e dopo una breve pausa per compiere un viaggio spirituale in India tornò l’anno successivo per lavorare alla compagnia che puntava a bissare il suo successo in sala giochi con la versione casalinga di *Pong*. A Jobs, passato al turno di notte, venne affidato l’incarico di realizzare *Breakout* per le sale giochi, e che avrebbe dovuto essere nient’altro che la versione in verticale dell’originale *Pong*<sup>10</sup>. L’obiettivo del gioco era distruggere righe di blocchi disposti nella parte alta dello schermo facendo rimbalzare la pallina su una piccola barra che si trovava nella parte bassa e che poteva essere controllata dal giocatore. Dopo aver visto il suo impressionante clone di *Pong* realizzato in casa, Atari non riuscì a strappare Woz ad HP. Ciononostante, dal momento che era sia un appassionato di videogame che una persona pronta a qualsiasi sfida nell’ambito dell’ingegneria,

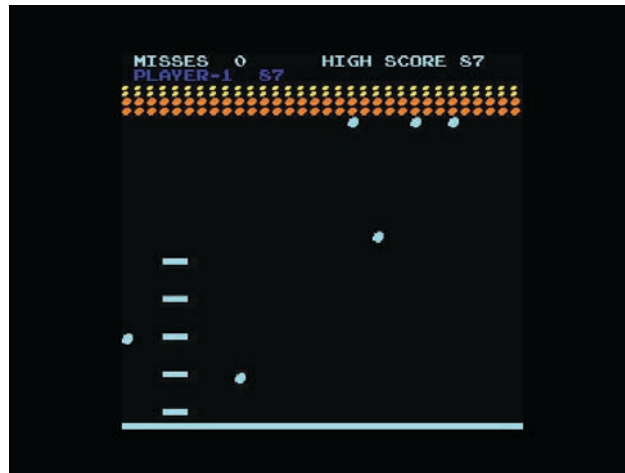


La conversione per Atari 2600 Video Computer System (VCS) di *Breakout* (1978).

<sup>10</sup> L’idea originale fu di Bushnell e Steve Bristow.

acconsentì ad aiutare Jobs a portare a termine quell'incarico. Woz svolse il grosso del lavoro in quattro giorni, realizzando un progetto particolarmente efficiente che usava molti meno chip di qualsiasi altra macchina da sala giochi di Atari dell'epoca. Per quel risultato Jobs ricevette un lauto pagamento e una gratifica economica aggiuntiva, che tenne quasi tutta per sé. La versione riprogettata di *Breakout* sarebbe presto diventata un altro successo di Atari<sup>11</sup>.

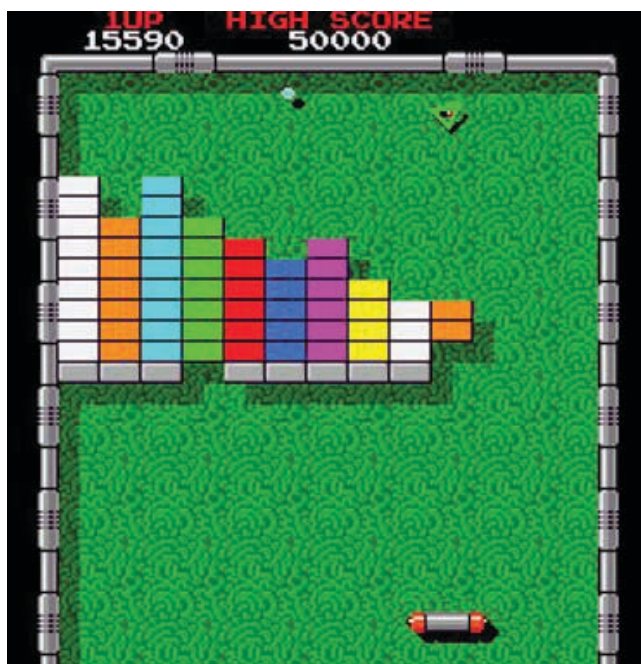
Dopo anni passati a modificare hardware e le due brevi incursioni citate nell'ambito dei videogiochi, Woz cominciò lo sviluppo di un computer da collegare alla televisione. Ispirato dagli incontri del leggendario Homebrew Computer Club – durante i quali i pionieri di quella giovane industria condividevano idee e passioni – Woz creò e presentò quello che sarebbe poi stato conosciuto con il nome di Apple I. Sebbene non fosse altro che un circuito progettato con eleganza su cui erano montati un microprocessore a basso costo MOS 6502, 4 KB di RAM e connettori di espansione, l'Apple I gettò le basi per quello che sarebbe venuto in seguito. Atari e HP non si mostrarono interessate all'idea: il primo aprile del 1976 i due Steve diedero allora vita a una società tutta loro, chiamata Apple Computer.



Le sale giochi vennero invase da innumerevoli varianti dei titoli con racchetta e pallina. Quella che vedete in questa immagine è *Avalanche* di Atari, con un overlay a colori simulato, in cui i giocatori dovevano colpire i massi che cadevano dalla parte alta dello schermo. Nel 1981 uscì una conversione non ufficiale del gioco per Atari VCS, sviluppata da Activision e denominata *Kaboom!*, nella quale i massi erano stati sostituiti da bombe.

<sup>11</sup> *Breakout* uscì il 13 maggio 1976 e presto gli fecero seguito numerosi cloni e copie illegali.

Lavorando prima nella camera da letto di Woz e poi nel garage di Jobs, i due avviarono la produzione dell'Apple I. Il persuasivo Jobs trattò con il proprietario del locale negozio di computer, il Byte Shop, convincendolo a piazzare un ordine di \$50,000. Mancavano i soldi, c'era poco tempo e i pezzi erano difficili da reperire, ma l'ordine venne comunque evaso. Il Byte Shop aggiunse tastiere complete e un contenitore di legno per il computer. Tramite il negozio, la pubblicità e le recensioni sulle riviste, la compagnia crebbe in maniera lenta ma costante.



Il coin-op di Taito *Arkanoid* (1986) avrebbe ripreso i concetti base di *Breakout* per arricchirli con power-up, diversi nemici e numerosi livelli.

Al momento dell'uscita ufficiale di Apple I Jobs e Woz stavano già cominciando a pensare a quali caratteristiche aggiungere alla macchina, di cui aggiornavano spesso il design che condividevano con il club. Il risultato di questi sforzi fu l'Apple II, che migliorò l'Apple I sotto praticamente ogni punto di vista, compreso un involucro di plastica che integrava una tastiera completa, le porte per le periferiche esterne e otto slot di espansione interni facilmente accessibili. *Breakout* ebbe una diretta influenza su quel leggendario computer, come riassunto efficacemente su Wikipedia:



[Dice Steve Wozniak]: “molte delle caratteristiche dell’Apple II vennero inserite nella macchina perché avevo lavorato a Breakout per Atari. L’avevo sviluppato in hardware, e adesso volevo scriverlo in software”. Questo comprendeva la grafica a colori e gli ormai famigerati circuiti sonori con *beep* e *click*. Il gioco influenzò direttamente anche la progettazione di Integer BASIC (a cui Woz si riferiva con il nome di “Game Basic”). La versione di Breakout sviluppata in tale linguaggio fu la prima “prova concettuale” in esecuzione sul prototipo di Apple II. Il suo desiderio di giocare a Breakout sul nuovo computer lo portò anche a prevedere un’interfaccia per una manopola, e alla fine a inserire nella versione commerciale del computer i controller a manopola e un nastro contenente il codice di Breakout<sup>12</sup>.



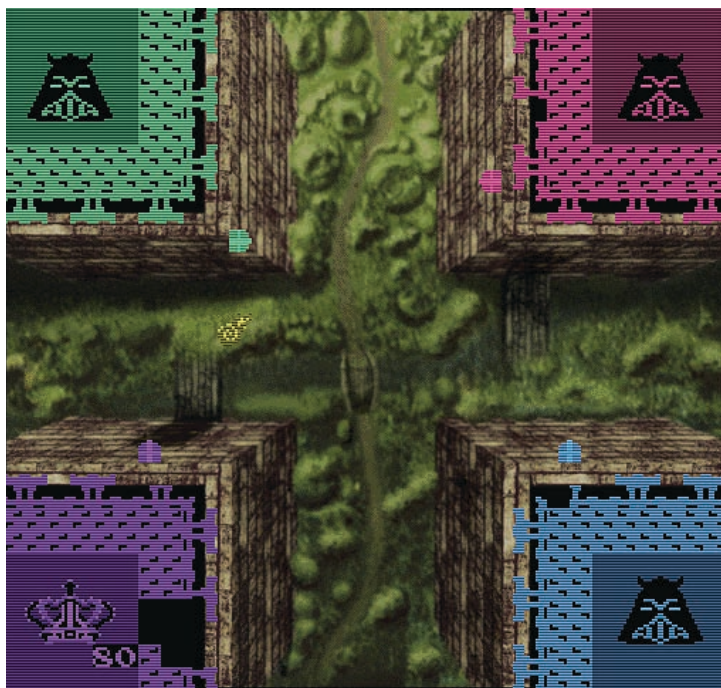
Alcuni diversi tipi di controller a manopola. Da sinistra a destra: quelli ad alta risoluzione di Commodore per i suoi VIC-20 e C-64, il controller predefinito per le console Bally Astrocade che funzionava sia come joystick che come manopola, quelli del VCS di Atari e una manopola per Nintendo Entertainment System da usare con la sua versione di *Arkanoid*. Sebbene ormai spariti dalla circolazione, fatta eccezione per qualche cabinato realizzato in casa, all’epoca questi controller a manopola (noti anche con il nome di “spinner” nelle loro versioni a rotazione infinita) erano molto popolari.

*Pong* portò alla nascita dell’industria dei videogiochi e a *Breakout*, che a sua volta portò all’Apple II e a *Space Invaders* – sì, proprio lui, *Space Invaders*! Invece di relegare il giocatore in un ruolo passivo facendo rimbalzare una palla (o un quadrato) su dei blocchi, *Space Invaders* (Taito, 1978, coin-op) riprese l’idea base e la struttura di *Breakout* e diede al giocatore la possibilità di sparare a volontà contro gli alieni che si avvicinavano minacciosi. Questo gioco, descritto in dettaglio nel Capitolo 16, diede vigore a un

<sup>12</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Breakout\\_\(arcade\\_game\)#cite\\_ref-9](http://en.wikipedia.org/wiki/Breakout_(arcade_game)#cite_ref-9) .



settore in fase di crisi, e con la sua conversione nel 1980 fu fondamentale per lo straordinario successo dell'Atari VCS, mettendo fuori gioco definitivamente *Pong* e permettendo all'industria di avanzare ed evolvere.



Il popolare coin-op *Warlords* di Atari del 1980, con overlay a colori simulato, viene ancora convertito da appassionati per diversi sistemi moderni. *Warlords* miscela elementi di *Pong* e *Breakout* in un titolo quattro contro quattro nel quale ogni giocatore deve difendere le mura del proprio castello e il re al suo interno.

*Pong* è un gioco che ancora oggi si riconosce immediatamente, continuamente soggetto a modifiche e variazioni. Spesso viene utilizzato come primo progetto da aspiranti hacker e programmatori e la sua eredità diretta è ancora molto rilevante. Tuttavia, in quanto primo videogame a catturare l'immaginazione del pubblico e a ispirare le più importanti pietre miliari dell'industria, la sua influenza va molto oltre quella di ogni altro gioco trattato in questo libro, e per questo merita di essere messo in cima a qualsiasi lista di "best of".

# EXTRA 2

## **ELITE (1984): SPAZIO, ULTIMA FRONTIERA**

Uscito in Inghilterra nel 1984 e negli Stati Uniti l'anno successivo, *Elite* di Acornsoft fu il primo titolo importante in un genere che oggi prende il nome di "simulatori spaziali". Sviluppato da Ian Bell e David Braben per il BBC Micro, *Elite* godette di notevole popolarità nel Regno Unito, l'unico paese in cui erano venduti i computer di Acorn (lo stesso BBC Micro e il più economico clone compatibile Electron). Grazie alla loro straordinaria bravura come programmatori, i due riuscirono a spremere al massimo le limitate capacità di queste modeste macchine, mandando in visibilio giocatori e redattori. Nonostante le conversioni sviluppate dalla Firebird fossero meno rivoluzionarie dell'originale, *Elite* riscosse comunque un enorme successo negli Stati Uniti diventando uno dei titoli favoriti dai possessori di piattaforme popolari quali il Commodore 64 e l'Apple II. Nel marzo del 2008 *Next Generation* lo nominò il miglior gioco in assoluto degli anni Ottanta, definendolo "il predecessore spirituale di tutto quello che sta tra *Wing Commander* e la serie di *Grand Theft Auto*<sup>1</sup>". Ma cos'ha di tanto speciale *Elite* per meritare una simile ammirazione e giustificare frasi tanto ardite?

Alcuni appassionati del gioco tendono a sovrastimarne l'effettiva originalità: in realtà *Elite* è un ibrido tra due generi ben distinti che sono andati evolvendosi fin dagli albori del ludo elettronico casalingo, e cioè i giochi di commercio spaziale e i simulatori di volo. Le origini dei primi possono essere fatte risalire a titoli come *Space* (1978) di Edu-Ware ed *Empire I: World Builders* (1981)<sup>2</sup> per Apple II, oltre a *SunDog: Frozen Legacy* (Apple II, 1984; 1985, Atari ST)<sup>3</sup> di FTL e la serie *Universe* di Omniware (dal 1984; Apple II, Atari 8-bit e altri). Ognuno di questi offriva molte delle caratteristiche presenti

---

<sup>1</sup> <http://tiny.cc/DpKCJ> .

<sup>2</sup> Con la sua grafica in alta risoluzione, *Empire I: World Builders* sostituì *Space* quando la Game Designers Workshop fece causa a Edu-Ware per violazione di copyright.

<sup>3</sup> Sebbene *SunDog: Frozen Legacy* vantasse un universo di gioco molto ridotto rispetto a quello enorme di *Elite*, batteva il suo più famoso contemporaneo grazie a un'innovativa interfaccia a finestre *drag and drop* e la possibilità di uscire dalla propria astronave ed esplorare città popolate e interattive.

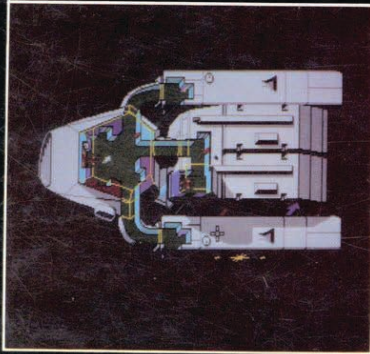


In *Elite* il giocatore controlla un solo personaggio. Analogamente a un RPG per computer, l'obiettivo è migliorare poco alla volta potenziando la propria astronave e distruggendo quelle avversarie, in modo da aumentare gradualmente la propria reputazione da "inoffensivo" a "elite". Immagine tratta dalla versione per BBC Micro.

in *Elite*, dal medesimo imperativo economico – commerciare sugli infiniti pianeti presenti nel gioco – alla possibilità di acquistare potenziamenti per la propria nave e combattere contro i pirati spaziali (o nei loro panni). Un tema ricorrente di questo particolare genere è il gameplay aperto, il cosiddetto "sandbox" di cui tanto si parla oggi per la serie *Grande Theft Auto* (di cui ci occuperemo diffusamente nel Capitolo 9), nonostante quest'ultima sia in realtà leggermente più rigida. I giocatori possono scegliere in quasi totale libertà come accumulare capitale e raggiungere il successo. Non esiste un modo giusto o sbagliato di affrontare questi giochi, e la trama (sempre che esista) ha ben poca influenza sugli eventi. Si tratta di titoli dettagliati e complessi, che richiedono manuali esaustivi e un'applicazione costante da parte del giocatore.

Oltre all'eccellente implementazione della grafica in wireframe 3D, ciò che poneva *Elite* una spanna sopra la concorrenza era il suo universo generato proceduralmente: ogni pianeta aveva una precisa posizione, un nome, un sistema politico e una descrizione. Questa tecnica avrebbe

## Easy Play with ZoomAction™ Graphics



Roam freely through the most detailed universe ever put on a disk. Visit over 50 different cities on 18 worlds grouped into 12 star systems. Each world and city is beautifully detailed and shown in full color on scrolling screen displays. Real-time, action lets you go wherever you want.

Your ship, the SunDog, can have both standard and "special" equipment. A two-unit detachable cargo carrier lets you travel on the ground to deliver and pick up cargo. Up front, the pilot's station controls everything in real-time. Select the navigation display and start your warp engines charging. Then, punch up the tactical display and watch for pirates.

"Star freighter SunDog requesting emergency assistance . . . fuel low . . . shields failing . . . unable to make port . . ."

Experience the thrill of real-time 3D space combat as you defend against pirates intent upon stealing your cargo. Set shields and return fire with laser or particle cannon.

Wander through 3D detailed cities. Walk into a building and the ZoomAction™ windows put you inside where the action is . . . with full animation. Get a drink in the bar, talk to other patrons, or buy a spare part for your ship. Maybe the bartender can help you get a "deal." That strange looking fellow who approaches on the street—is he a merchant, a bum looking for a handout, or a robber?



Screen graphics shown on ATARI 520ST®



FTL

*SunDog: Frozen Legacy* di FTL aveva un approccio diverso da *Elite*: l'universo di gioco era molto più piccolo ma assai più dettagliato e interattivo. Uno dei suoi punti di forza consisteva in quel che gli sviluppatori chiamavano "ZoomAction Graphics", un'innovativa visuale ravvicinata delle principali attività del giocatore che forniva comunque un quadro di riferimento più generale. L'immagine riporta il retro della scatola della versione per Atari ST.





Questa mappa mostra una delle numerose galassie che il giocatore poteva esplorare all'interno di *Elite*.

teoricamente permesso di creare trilioni di galassie diverse; per nascondere le limitazioni degli algoritmi e mantenere comunque una dimensione impressionante il design finale fu volutamente limitato da Acornsoft a otto galassie, ciascuna delle quali conteneva 256 pianeti<sup>4</sup>. L'unico lato negativo di questa tecnica era rappresentato dalla sporadica presenza di sistemi stellari difficili da raggiungere, che un universo precalcolato avrebbe certamente evitato.

I simulatori di volo, dal canto loro, offrivano un gameplay molto diverso ma comunque aperto e di analogia complessità: nello specifico, la possibilità di volare attraverso uno spazio tridimensionale in tempo reale (nel Capitolo 8 ci occuperemo di *Flight Simulator*). Sebbene alcuni simulatori offrissero una modalità campagna o persino una struttura narrativa lineare, come *Wings* (1990) di Cinemaware per Commodore Amiga, la maggior parte supportava il volo libero, in cui i giocatori potevano impugnar

<sup>4</sup> <http://books.guardian.co.uk/extracts/story/0,,1065455,00.html>. Alcuni altri giochi, come *Starflight* (1986, Atari ST, Commodore 64, Commodore Amiga e altri) di Electronic Arts, che aveva una forte componente RPG, usavano tecniche procedurali per dar vita alle centinaia di luoghi da esplorare, con risultati ragguardevoli. Anche il simulatore di vita *Spore* (2008) di Will Wright, sempre di Electronic Arts, utilizza questa tecnica per la quasi totalità dei suoi contenuti.

# ECHELON

## 3-D SPACE FLIGHT SIMULATOR

By Brent Erickson - Roger Carver - Bruce Carver

**Your Orders** . . . To report to **ECHELON**, a top secret flight facility, to be trained to operate the 21st Century's most awesome combat and exploration vehicle, the Lockheed C-104 Tomahawk. When ready, you will be assigned to a newly established patrol zone. Through the retrieval of artifacts and information, you must find the solution to a series of mysterious and puzzling events happening inside this area. A word of advice . . . you are not the first pilot to have this assignment . . . use caution or it may be your last!

**ECHELON** is a true 3-D simulator that puts you at the controls of the C-104 Tomahawk and in the heart of the action. The craft can be operated inside the patrol zone under 3 different classifications. These include:

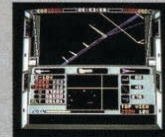
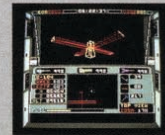
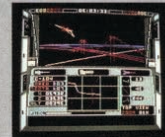
- (1) **Scientific** - This level is for those who wish to fly, explore and gather information without being attacked.
- (2) **Patrol** - Encounter enemy spacecraft while exploring the unknown.
- (3) **Military** - Non-stop action facing hostile enemy spacecraft.



For a limited time, **ECHELON** includes the **LipStik™** voice activated control headset. It plugs into control port #2 and functions with your joystick to enhance and expand your game playing enjoyment. The **LipStik™** uses "voice activation" to initiate various control sequences. For example, instead of pushing the joystick button to fire your weapons, just say "Fire" or "Launch", and the computer responds. Using the headset adds a new dimension of realism to the game. It's a feeling you must experience for yourself. The **LipStik™** is a \$19.95 value and included **FREE** for a limited time with **ECHELON**.

 **ACCESS™**  
Software Incorporated

Copyright © by Access Software, Inc. 1987. All rights reserved. No part of this program or manual can be duplicated, copied, or transmitted in any form or by any means without prior written consent.



Giochi come *Echelon* di Access (di cui vediamo il retro della scatola nella versione per Commodore 64) non si limitavano a imitare il modello di *Elite*, ma offrivano qualche novità interessante. In questo caso si tratta di tre diverse modalità di gioco: scientifica (esplorazione), di pattuglia (esplorazione con combattimenti) e militare (combattimenti). Notate le cuffie Lipstik allegate con microfono ad attivazione vocale, usato come secondo pulsante da affiancare al joystick standard del Commodore 64 (che ne aveva uno solo).

i comandi di un velivolo per esplorare il mondo virtuale sotto i loro piedi. I simulatori migliori sono quelli molto realistici e dettagliati e, come i giochi di commercio spaziale, richiedono tempo e pazienza per essere giocati al meglio. Gli sviluppatori si sono rapidamente attivati per adattare le simulazioni tradizionali al volo spaziale, e tra i titoli più importanti ricordiamo *Space Shuttle: A Journey into Space* (1982; Atari 2600 Video Computer System, Atari 5200 e altri) di Activision, *Rendezvous: A Space Shuttle Simulation* (1982, Apple II) di Edu-Ware, *The Halley Project* (1985; Apple II, Atari 8-bit e altri) di Mindscape, *Echelon* (1987; Apple II, Commodore 64, PC e altri) di Access e *Microsoft Space Simulator* (1994, PC) di Microsoft.

La genialità di *Elite* risiedeva nel combinare questi due generi in un solo prodotto coerente: un gioco di commercio basato su un simulatore di volo spaziale. Tale miscela avrebbe presto preso il nome di “simulazione spaziale”, generando decine di prodotti derivativi. Tra i più recenti possiamo citare *Freelancer* della Digital Anvil (2003; PC), infarcito di sequenze filmate di intermezzo, *Space Force: Rogue Universe* (2007; PC) della Dreamcatcher e *X³: Terran Conflict* (2008; PC) della Egosoft. In quest’ultimo periodo, comunque, il gioco più degno di nota è *EVE Online*, un simulatore spaziale online uscito nel 2003 per Apple Macintosh, PC e Linux. Per gli appassionati del genere costituiscono imperativi ludici anche *Space Rogue* (1989; Apple II, Apple Macintosh, Atari ST, Commodore 64 e altri) e *Wing Commander: Privateer* (1993, PC), entrambi di Origin.

Pur essendo molto meno evoluto di *Elite*, *Star Raiders* (1979; Atari 8-bit) di Doug Neubauer, di cui ci occupiamo in un altro capitolo extra, costituì un’importante fonte di ispirazione per quanto riguarda il suo aspetto estetico. Con il suo rivoluzionario 3D in tempo reale, *Star Raiders* vantava una grafica fluida e scalabile, esplosioni particellari, una mappa rotante divisa in settori e una visuale opzionale da dietro che si aggiungeva a quella standard in prima persona. Il fatto che Bell e Braben furono in grado di ampliare in maniera così radicale la classica visione di Neubauer è la dimostrazione più lampante della loro ambizione.

*Elite* e i suoi discendenti avevano molto da offrire agli appassionati di fantascienza, ma riuscivano a soddisfare anche desideri più semplici e primitivi, come l’accumulo di ricchezze o la conquista di una reputazione di “vero figo” su scala galattica. Diversamente da universi della sci-fi come *Star Trek*, nei quali il capitalismo è messo in secondo piano se non addirittura del tutto trascurato, le simulazioni spaziali ne fanno una componente essenziale del gameplay – per quanto Braben abbia affermato che *Elite*



Dropping out of hyperspace, you lay a course for Lagrange Station. Suddenly, the klaxon screams out a warning. Two Darts and a Corsair, closing fast. Pirates!

You roll hard to avoid the incoming plasma torps. One hits, knocking down your rear shield. Spinning to protect your stern, you launch a heat seeker. Direct hit: the Corsair bursts into shards. Stunned, the Darts run for deep space.

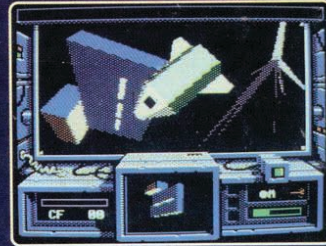
Later, over a pint of Rigelian in the Lagrange cantina, you listen as a bounty hunter tells of the Scarlet Brotherhood, the most notorious band of pirates in the Far Arm. You hope it wasn't one of their Corsairs you vaporized out there ...

### Inspired Space Flight Simulation!

- Trek through an astonishingly realistic universe with outposts and mining stations, planets and asteroids, stars and starships - all in spectacular 3D graphics.
- Watch combat from cockpit, chase plane, or cinematic camera angles.
- Engage cunning foes in heated dogfights, where you'll have to outgun and outsmart your opponents to taste victory.
- Outfit your ship with plasma torpedoes, plasteel armor, particle beams, missiles, force shields, ECM units and more.
- Execute loops, rolls, and spins. Feel the tug of gravity as you whip around a star. Authentic spaceflight dynamics push your piloting skills to the limit.

### Intense Role-Playing Adventure!

- Make a fortune - and a name - trading cargo, bounty hunting, or plundering merchant ships. Every action you take affects your reputation, and who calls you friend or foe.
- Meet and converse with the inhabitants of the Far Arm: Imperial troopers, merchant princes, talkative robots, and treacherous pirates.
- Shop for starship hardware, do favors for aliens, carouse in bars - even play HIVE!, the galaxy's hottest arcade game.
- You will be drawn into a web of intrigue; secret plots, assassination attempts, intergalactic war. Ultimately, the destiny of billions will hinge on your deeds.



An Electrifying ORIGIN Cinematic Experience™!

**ORIGIN™**  
We create worlds.

IBM/Compatible, and Apple II screens shown;  
actual screens may vary.



IBM, Tandy, C-64, Apple II, Apple IIGS and Macintosh, Amiga, Atari ST are registered trademarks of International Business Machines, Inc., Tandy Corp., Commodore Electronics, Ltd., Apple Computer, Inc., Commodore-Amiga, Inc., and Atari Corp. respectively.

SPACE ROGUE is a trademark of ORIGIN SYSTEMS, INC.

P.O. Box 161750 • Austin, Texas 78716

Come *Echelon*, *Space Rogue* della Origin tentò a suo modo di emergere nel genere reso popolare da *Elite*, questa volta aggiungendo significativi elementi ispirati ai giochi di ruolo.



“non è mai stato pensato in alcun modo come un gioco pro-capitalismo”<sup>5</sup>. In ogni caso, l’accento che il gioco pone sull’accumulo di capitali e i vantaggi che si possono ottenere adottando comportamenti spregiudicati non costituiscono certo una critica al capitalismo. In *Elite* lo spazio non è l’ultima frontiera, ma piuttosto il paradiso della libera iniziativa.

Ci si può accostare a *Elite* in tanti modi, ma la maggior parte dei giocatori ha finito con il trovare un equilibrio tra commercio e combattimento. Muovendosi lungo rotte commerciali ben presidiate e sotto il controllo di governi stabili è possibile evitare l’uso della forza, ma i soldi veri si fanno sfruttando civiltà che non sono molto in armonia con il resto della galassia. Il manuale mette in evidenza numerose altre possibilità: si può scegliere di diventare cacciatori di taglie, contrabbandieri e pirati. I giocatori sono liberi di seguire la strada che prediligono e che li soddisfa maggiormente, e molti degli upgrade che portano al successo adottando un approccio si



Una sequenza di combattimento di *Elite*. Le barre numerate da uno a quattro nell’angolo in basso a destra indicano la potenza degli scudi. Il giocatore può selezionare le telecamere di poppa, prua, dritta e babordo, punti in cui è anche possibile montare armi supplementari.

<sup>5</sup> [http://www.gamasutra.com/view/feature/3470/nextgen\\_narrative\\_the\\_david\\_.php?page=2](http://www.gamasutra.com/view/feature/3470/nextgen_narrative_the_david_.php?page=2).



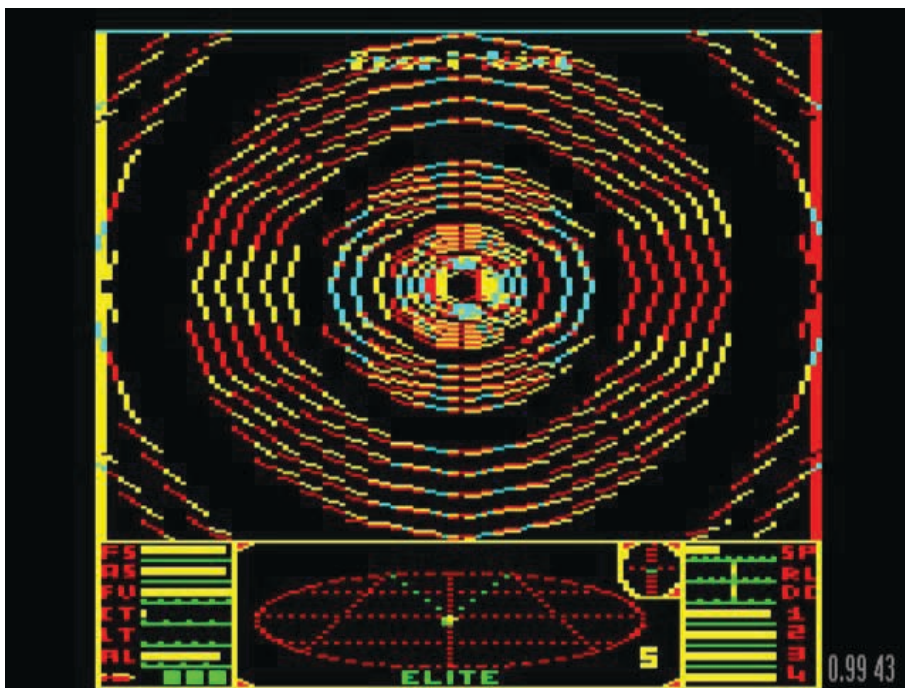
Il sistema iniziale di *Elite* contiene diversi pianeti che il giocatore può esplorare. La nave non può atterrare su nessuno di essi, ma può sempre attraccare alle stazioni orbitali.

rivelano assai utili anche negli altri. Per esempio, il tubo per il rifornimento di carburante fa risparmiare denaro perché permette di “fare il pieno” all’astronave semplicemente volando nelle vicinanze di una stella, ma allo stesso tempo consente di recuperare metalli preziosi dagli asteroidi e depredate il carico di navi distrutte in combattimento. Molti dei titoli usciti in seguito avrebbero imposto ai giocatori di concentrarsi maggiormente su questa o quella attività, risultando molto più limitati rispetto a *Elite*.

I prodotti venuti dopo *Elite* si sarebbero concentrati maggiormente sulle missioni primarie o sullo svolgimento di una trama predefinita, mentre il gioco della Acornsoft puntava la sua attenzione sui combattimenti e il commercio; ciononostante gli autori si ispirarono al gioco di ruolo cartaceo di Game Designers’ Workshop, *Traveller* (dal 1977) e a famosi autori di fantascienza come Arthur C. Clarke e Isaac Asimov<sup>6</sup>. Forse per compensare alla mancanza di una trama, il publisher di *Elite* commissionò un romanzo

<sup>6</sup> <http://www.hooplah.com/encounters/trivia.htm> e *High Score!: The Illustrated History of Electronic Games* di Rusel DeMaria, Johnny L. Wilson, pagine 340-1. 2002, Osborne/McGraw Hill.

intitolato *The Dark Wheel* a Robert Holdstock, rinomato autore di fantascienza e fantasy. Questa lettura, sorprendentemente piacevole, riesce nel non facile compito di definire un contesto per il gioco, ed è caldamente consigliata a chiunque si interessi di *Elite*. È facile oggi cadere nella tentazione di trascurare questo genere di cose e concentrarsi unicamente sul gioco, ma allora una scatola ben concepita aveva un impatto importante sui giocatori. Uno storico di videogame o chiunque dichiari di amare e apprezzare realmente *Elite* dovrebbe prendersi il tempo di leggere per intero sia il manuale che il romanzo. Fortunatamente sono entrambi disponibili gratuitamente online<sup>7</sup>.



Questa schermata colorata rappresenta l'iperspazio, il viaggio a velocità superluminale di *Elite*.

*Elite* aveva alcune missioni disseminate nel suo enorme universo, invero piuttosto rare e che cambiavano da versione a versione. Bell racconta che il suo desiderio per i team responsabili delle conversioni era che “se ne occupassero loro e ci si divertissero”. Una delle più memorabili missioni della versione per Commodore 64 era ispirata all'episodio di Star Trek

<sup>7</sup> <http://home.clara.net/iancgbell/elite/dkwheel.htm> .



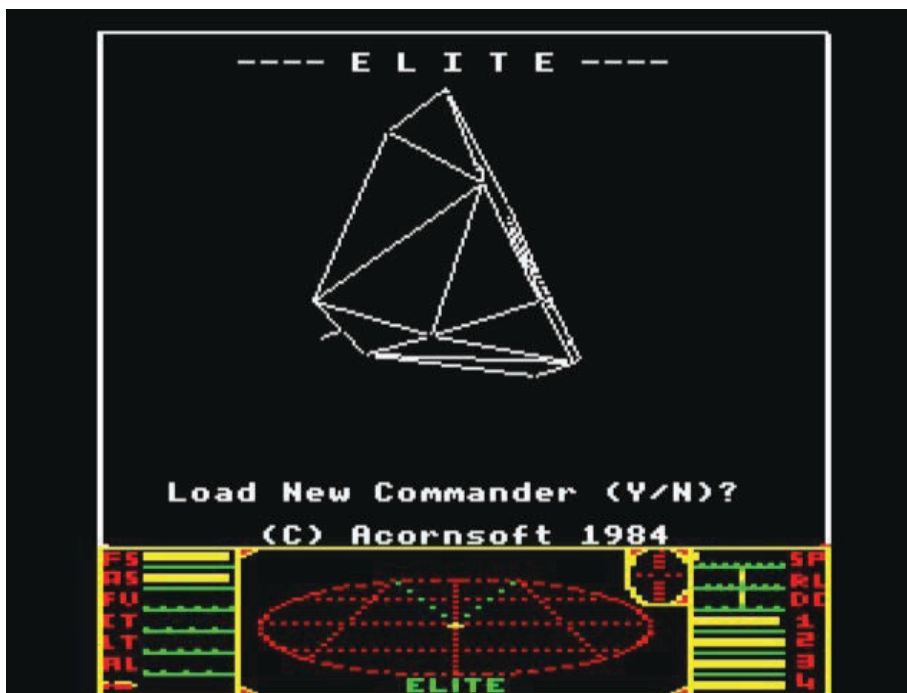
Ogni sistema stellare di *Elite* fornisce una serie di informazioni importanti per il commercio. Da non trascurare la forma di governo: i sistemi meno stabili sono quelli più soggetti alla pirateria.

“Animaletti pericolosi” (*The Trouble with Tribbles*) nel quale piccole e adorabili creature pelose nemiche dei Klingon interferiscono con il capitano Kirk e la sua missione di proteggere un carico di granaglie. Nella maggior parte dei casi, tuttavia, spettava ai giocatori costruirsi la propria storia.

*Elite* mette il giocatore ai comandi di una Cobra MK III, un’astronave di alta qualità configurabile a piacimento. Non è possibile atterrare sui pianeti, ma si può sempre attraccare alle stazioni che vi orbitano attorno. All’inizio del gioco la Cobra è armata con un debole laser a impulsi, dal ritmo di fuoco assai lento, e manca di tutte le personalizzazioni opzionali, come una stiva più ampia o un computer per l’attracco automatico. Quest’ultimo componente risulta molto importante, considerato che l’operazione manuale è estremamente complessa, tanto da essere stata definita pressoché universalmente come uno degli aspetti più frustranti dell’intero gioco. I giocatori devono quindi cominciare a raggranellare soldi il più rapidamente possibile per adattare al meglio la nave alle proprie esigenze. Per esempio, invece di mettere i soldi da parte per cercare di comprare un cannone laser militare a lungo raggio, si può optare per un più umile raggio da estrazione in grado di raccogliere minerali preziosi dai campi di asteroidi.

Chi vuole dedicarsi ai combattimenti può aggiungere altri laser sul retro della nave, laddove i più cauti opteranno invece per una scialuppa di salvataggio o una bomba a energia. Ancora, chi non ha riflessi particolarmente veloci può installare missili a ricerca al posto dei laser; la maggior parte dei giocatori comprenderà certamente, a un certo punto del gioco, un tubo per il rifornimento di carburante che permette di rabboccare il serbatoio nelle vicinanze delle stelle e, aspetto ancor più importante, di depredare le stive delle navi da carico distrutte o degli avversari sconfitti. Il gioco offre decine di possibili configurazioni, ciascuna con un impatto immediato sul gameplay. I veri adoratori del gioco finiscono inevitabilmente per volerle provare tutte quante.

A parte l'orgoglio nel comandare una nave ben attrezzata e modificata a dovere, *Elite* offre un altro modo per misurare la maestria e il valore di ogni pilota: il grado, che rappresenta un indicatore della capacità di combattimento del giocatore. All'inizio della partita classificato con un poco lusinghiero "scarso", il grado passa da "competente" a "pericoloso", ma ogni giocatore ambisce a unirsi agli "elite", i piloti più letali del cosmo. Inoltre ci



Sebbene al giorno d'oggi la grafica monocromatica in wireframe di *Elite* possa farlo apparire alquanto primitivo, il rendering 3D in tempo reale lasciò i possessori del modesto BBC Micro e degli altri computer a 8-bit con la bocca spalancata.



Il contenuto della scatola della versione di *Elite* per Commodore 64. Notate il dispositivo anti-pirateria Lenslok rosso, da appoggiare sullo schermo per decifrare i due caratteri criptati e far partire il gioco. Un ottimo sistema di protezione, molto ambito da tutti coloro che non l'avevano comprato. Come racconta l'autore Matt Barton, "io e mio padre abbiamo cercato questo gioco per settimane, ma ogni volta che lo trovavamo sugli scaffali di qualche negozio, qualcuno aveva già aperto la scatola e rubato il decoder!".

sono tre gradi di reputazione: pulito, delinquente e fuorilegge. Coloro che violano continuamente la legge si troveranno alle calcagna l'equivalente futuristico della polizia stradale, di pattuglia su agguerrite navi di classe Viper. Il banditismo e la vita da predoni non rappresenteranno la massima aspirazione per molta gente, ma costituiscono uno dei modi più impegnativi di affrontare il gioco. Inoltre, pirati e polizia non sono le uniche minacce nascoste nelle profondità dello spazio - la razza insettoide dei Thargoid è in guerra perenne con l'umanità e i suoi alleati, e solo i migliori piloti possono sperare di affrontare le sue navi da invasione e sopravvivere per raccontarlo.

Il gioco offre due diverse interfacce principali: quella testuale, che si occupa di gestire gli scambi commerciali e i potenziamenti della nave, e una con visuale in prima persona per il volo e il combattimento nello spazio. Un radar posto nella parte bassa dello schermo mostra le navi e gli altri oggetti in tre dimensioni. Tutto quello che si trova sopra o sotto l'astronave è indicato con punti collegati da linee, simili a torri molto sottili. Parecchi giocatori sono restati disorientati da questa peculiare tecnica di visualizzazione, soprattutto all'inizio, ma ci vuole poco a farci l'abitudine e comprenderne l'utilità. Altri aspetti dell'interfaccia richiamano un tradizionale simulatore di volo, ma il movimento nello spazio è molto diverso da quello sulla Terra.



*Elite* rispetta la fisica del mondo reale: il giocatore può far rollare la nave intorno al suo asse in senso orario o antiorario, ma per cambiare direzione deve orientare correttamente la prua e dare potenza ai motori. Ci vuole pratica e pazienza per imparare a manovrare la nave, e ancor di più per riuscire a sopravvivere in un combattimento. A questo complesso meccanismo di controllo si aggiungono poi manovre speciali che sfruttano la forza gravitazionale dei pianeti e dei corpi celesti. In generale il gioco risulta assai impegnativo e tollera molto poco l'incompetenza. Il livello di difficoltà ha fatto desistere molti giocatori, ma ha stuzzicato il piacere della sfida di molti altri.

*Elite* ebbe un più che discreto successo commerciale e rimane una presenza costante di numerose classifiche di "best of", in particolare quelle stilate da giocatori e giornalisti inglesi. Il gioco venne convertito per le più importanti piattaforme dell'epoca, tra cui una sorprendente versione del 1991 riservata all'Europa per Nintendo Entertainment System, che Bell ricorda come una delle sue preferite<sup>8</sup>. Collezionisti e storici ricorderanno che alcune versioni comprendevano un barocco sistema di protezione: nel corso del caricamento compariva una schermata con una serie di caratteri incomprensibili che potevano essere decifrati solo osservandoli tramite un dispositivo inserito all'interno della scatola del gioco.

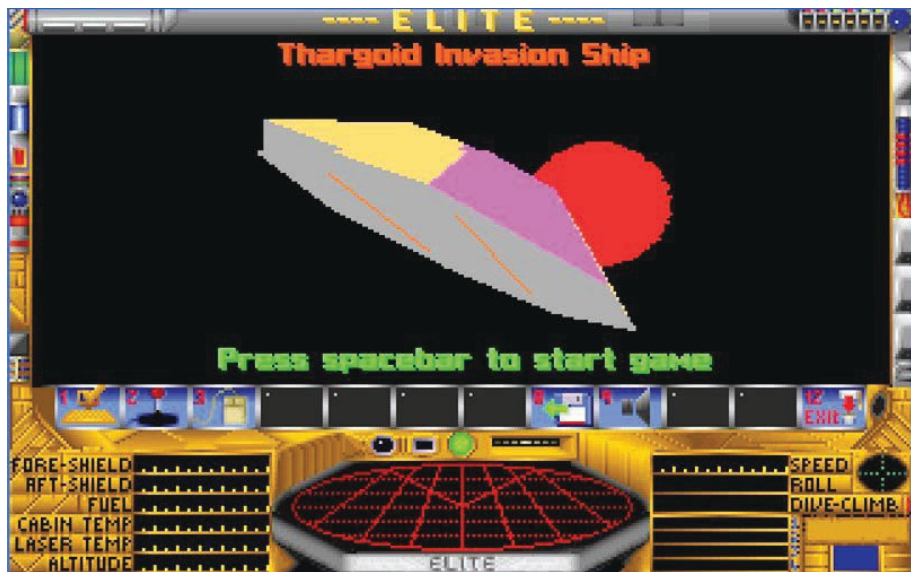
Nel 1991 Microplay Software fece uscire *Elite Plus*, un remake in VGA del titolo originale, disponibile solo per PC con sistema DOS, ma che non colpì i redattori delle riviste di videogiochi come il titolo precedente. Stanley Trevena, redattore di *Computer Gaming World*, scrisse che "alcuni classici del passato farebbero meglio a rimanere nella loro forma originale senza venire modernizzati in maniera artificiosa"<sup>9</sup>.

Nel 1993 Braben sviluppò per la GameTek un vero e proprio seguito per Atari ST, Commodore Amiga e PC, intitolato *Frontier: Elite II*. Il gioco apportava considerevoli migliorie alla grafica, al sonoro e al modello fisico, aggiungendo tra l'altro la possibilità di atterrare sui pianeti. La scatola riportava una frase intrigante: "tutti i pianeti e le lune del nostro sistema solare e altri [...] sono generati seguendo le attuali teorie sulla formazione dei corpi celesti". L'accento sulla cura per i dettagli scientifici e astronomici fa tornare alla mente *Spacewar!*, uno dei primi videogame della storia, che vantava una cartografia stellare molto precisa (come vedremo nel capitolo extra che gli abbiamo dedicato). *Frontier: Elite II* fu un progetto esclusivo di Braben, senza il coinvolgimento di Bell, che criticò apertamente

---

<sup>8</sup> <http://www.iangbell.clara.net/elite/archive/c2031200.htm> .

<sup>9</sup> Numero di *Computer Gaming World* dell'ottobre 1991.



*Elite Plus* era migliore dal punto di vista grafico e sonoro, ma tutto il resto era rimasto praticamente invariato.



*Frontier: Elite II* aggiungeva diverse novità, tra cui la possibilità di comprare nuove astronavi e atterrare sui pianeti.



il gioco sottolineando che “David vuole che tutto sia ‘realistico’, ma questo non è il modo giusto di fare le cose”<sup>10</sup>. I due si scontrarono su questioni più importanti del mero design; Bell riteneva che Braben non gli tributasse il giusto riconoscimento per *Frontier*, che ovviamente era basato sul lavoro svolto in precedenza insieme. La disputa venne alla fine risolta in un’aula di tribunale.

*Frontier: Elite II* ricevette pareri contrastanti dalla critica: qualcuno lo definì il miglior gioco mai realizzato, mentre altri lo consideravano di una noia mortale. Nel 1995 uscì *Frontier: First Encounters* per PC, con una grafica migliorata ma funestato da bug di ogni sorta; la principale novità di questo terzo capitolo era l’inserimento di missioni basate su una trama principale. Una patch corresse la maggior parte dei problemi più gravi, ma il danno era ormai fatto: la triste verità era che altri sviluppatori avevano da tempo eclissato i pionieri delle simulazioni spaziali.

Sebbene la serie di *Elite* non sia invecchiata molto bene, la sua peculiare miscela di elementi ha gettato le basi per un nuovo ed entusiasmante genere. E per quanto le space sim oggi non vadano per la maggiore come gli sparatutto in soggettiva o i giochi di ruolo, nuovi titoli sono sviluppati continuamente, che senza dubbio diventeranno sempre più affascinanti con il continuo migliorare della tecnologia, sia dal punto di vista grafico che nella parte di simulazione vera e propria.

---

<sup>10</sup> <http://home.clara.net/iancgbell/elite/archive/b5081501.htm> .

# EXTRA 3

## **ROGUE (1980): F@TEVI SOTTO, DANNATE Z**

*Rogue: Exploring the Dungeons of Doom* (noto più semplicemente come *Rogue*) è stato creato nei primi anni '80<sup>1</sup> da Michael Toy e Glenn Wichman. Si tratta di un titolo intrigante per diverse ragioni. Tanto per cominciare, dopo più di vent'anni i fan ci stanno ancora giocando appassionatamente, sviluppando conversioni per nuove piattaforme, apportando migliorie continue e creando nuove versioni attraverso il *forking*<sup>2</sup> – un aspetto che mette addirittura in dubbio il fatto che si tratti di un gioco “vintage” o “retro”. Inoltre è uno dei pochissimi giochi che ha raggiunto una fama mondiale nonostante sia stato sviluppato inizialmente per il sistema UNIX<sup>3</sup>, piattaforma utilizzata più dalla scienza e dall'industria che dagli sviluppatori di videogame. La maggior parte dei terminali UNIX è completamente priva di capacità audiovisive, per cui *Rogue*, come la maggioranza degli altri giochi per questa piattaforma, si è dovuto basare sul testo puro o sulla cosiddetta “grafica ASCII”, il che significa che le immagini sono formate da caratteri come = e []<sup>4</sup>.

È anche importante considerare la comunità che ha dato origine a *Rogue*. Il background e la formazione di programmatori come Toy e Wichman era molto diverso rispetto a quello degli sviluppatori di giochi commerciali, che erano (e sono ancora) concentrati soprattutto sul profitto. Autori importanti come Richard Garriott (di cui parliamo nel Capitolo 23

---

<sup>1</sup> La distribuzione 4.2 di UNIX BSD, rilasciata nel 1980, includeva una versione binaria di *Rogue*, il che ha permesso la sua diffusione capillare in tutto il mondo. Per questo motivo abbiamo deciso di adottare questa data come indicativa dell'uscita iniziale del gioco. <http://users.tkk.fi/~eye/roguelike/rogue.html>.

<sup>2</sup> All'interno di un progetto software si definisce *fork* la suddivisione dello sviluppo del codice in due filoni separati che danno vita a progetti indipendenti, solitamente controllati da gruppi diversi di programmatori.

<sup>3</sup> Scritto anche “Unix”.

<sup>4</sup> Una situazione simile fu vissuta anche dai molti utenti che utilizzavano a casa il sistema operativo CP/M, molto diffuso e popolare tra la fine degli anni '70 e i primi anni '80: le sue moltissime implementazioni potevano vantare capacità grafiche pressoché nulle. Naturalmente per CP/M furono sviluppati molti giochi “alla *Rogue*”, tra cui il titolo commerciale *Nemesis* della SuperSoft (1981).



*Rogue* e i suoi molti derivati si affidano completamente alla grafica testuale per rappresentare i dungeon e i mostri. Questa figura mostra una battaglia tra il personaggio giocante (il simbolo “@”) e un coboldo (rappresentato dalla “K”).

del libro, dedicato a *Ultima*) e Roberta Williams (autrice della saga di *King's Quest*, trattata nel Capitolo 11) avrebbero considerato folle l'idea di rendere pubblico il codice alla base dei loro giochi, ma molti programmatori UNIX (specialmente in ambito accademico) tendevano a condividere liberamente i loro lavori e il relativo codice sorgente. L'idea dominante era che i soldi si sarebbero comunque guadagnati attraverso la vendita dell'hardware, non del software, e in effetti le aziende produttrici avevano sempre modificato UNIX nel modo ritenuto più opportuno. Ben presto, comunque, divenne palese che per assicurare la compatibilità tra i sistemi era necessario definire uno standard adottato dall'intera industria. AT&T e Bell Labs, che possedevano i diritti di UNIX, cominciarono così a vendere licenze per uso commerciale di alcune versioni “a codice chiuso” del sistema operativo, mentre altri si organizzarono per creare alternative *open source*. Una di queste fu BSD, sviluppata a Berkeley presso l'Università della California, di cui Michael Toy era studente.

Una delle caratteristiche più innovative di BSD era rappresentata da *curses*, una libreria di funzioni sviluppata da Ken Arnold per la visualizzazione sullo schermo di immagini create con i caratteri del terminale. Naturalmente *curses* aveva anche molti utilizzi “seri”, ma rappresentò fin da subito un grande strumento per la realizzazione di videogame. Toy e

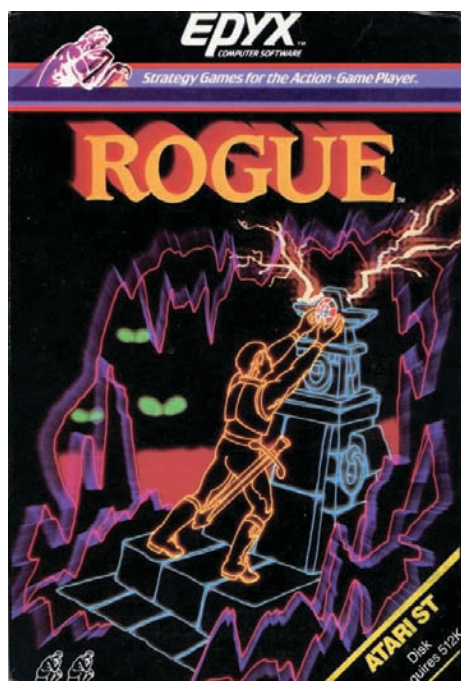
Wichman, allora studenti, si erano già cimentati nella creazione di giochi, programmando tra l'altro qualche piccola avventura testuale<sup>5</sup>. La disponibilità di *curses* li spinse a dar vita a un gioco di ruolo "grafico" in cui i dungeon sarebbero stati presentati con una visuale dall'alto. Mostri, tesori, trappole e qualsiasi altro oggetto sarebbero stati rappresentati da simboli distinti; così, ad esempio, una Z maiuscola sarebbe stata uno zombi. Per il personaggio giocante scelsero il simbolo @, forse riferendosi al suo significato di "voi siete qui". Le procedure grafiche, comunque, per quanto innovative non erano certo l'aspetto più interessante del gioco: quello che decretò il suo successo fu il fatto che i dungeon erano generati per via procedurale, cioè creati al momento.



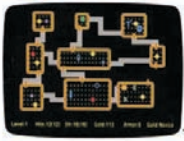

Questa schermata di *Rogue Clone IV* mostra l'aspetto del gioco con il set di caratteri del PC IBM e un tocco di colore.

Le avventure testuali giocate e sviluppate da Toy e Wichman erano divertenti, ma avevano una rigiocabilità limitata. Una volta risolti tutti gli enigmi di *Zork*, per esempio, non c'è ragione di tornarci sopra. Toy e Wichman volevano creare un titolo che sarebbe stato ogni volta diverso e che non avrebbe mai offerto due volte la stessa esperienza. Per quanto il gioco offra un obiettivo e una semplice storia (recuperare l'Amuleto di Yendor dall'ultimo livello del dungeon), il vero divertimento consiste nell'esplorare i labirinti sconfiggendo mostri sempre più feroci, raccogliendo tesori preziosi e aumentando man mano la potenza del proprio personaggio.

<sup>5</sup> Nel Capitolo 25, dedicato a *Zork*, trattiamo approfonditamente l'argomento delle avventure testuali.



# ROGUE™

Never the same game twice. That's quite a promise. But it's the reason this classic continues to be the most popular game on college mainframe computers. ROGUE is so full of unpredictable monsters, ever-changing magic and hidden dangers that it's never the same game twice.

Enter the Dungeons of Doom. See for yourself. Try to find your way to the Amulet of Yendor, but don't bother mapping the rooms. They'll be different the next time. As a matter of fact, the Dungeons change every time you enter. So do the monsters. Remember that troll you fought on level 18? He might be an urville next time. Or worse yet, a dragon. There's only one thing you can count on... your enchanted sword.

**ROGUE:** You could spend hundreds of hours playing it... and you still wouldn't uncover all its secrets.

**ROGUE:** The college mainframe classic finally comes to the home computer.

- Explore 26 Levels Before You Reach the Amulet of Yendor.
- 26 Types of Unpredictable Monsters.
- Fast-Play Option Included.
- Records High Scores and Rankings in the Hall of Fame.
- Save Game Feature Included.
- One Player.

**EPYX CODING:**

To help you choose the game that's right for you, EPYX games are coded to include the stages of emphasis on Action, Strategy, or Learning. These symbols will appear on the front of EPYX packages.

Action	Strategy	Learning

**RATING:**

**EPYX**  
COMPUTER SOFTWARE  
ROGUE is a trademark of EPYX, Inc.  
©1980 Epyx, Inc., Sunnyvale, CA

Copertina e retro della scatola della versione di *Rogue* prodotta da Epyx per Atari ST. Nonostante l'azienda avesse una buona rete distributiva e disponesse di ottime risorse per la pubblicità, *Rogue* non fu considerato un successo commerciale.

I comandi non sono troppo intuitivi: si vede bene che appartengono a un'era in cui mouse e menu a tendina erano ancora sconosciuti. Oltre ai tasti di movimento (h, j, k, l) i giocatori devono ricordare azioni alquanto arbitrarie, come “e” per mangiare il cibo (da “eat”) e “q” per bere una pozione (dall’astruso “quaff”, che potremmo tradurre “tracannare”). Il sistema di controllo, in ogni caso, è relativamente semplice da padroneggiare: non così il gioco vero e proprio, che si rivela spesso impegnativo all’estremo. In qualsiasi momento si può verificare una morte improvvisa, specialmente se il personaggio non è ben equipaggiato e carico di pozioni e pergamene magiche. Nonostante questo, ricominciare da capo non è mai troppo tedioso, dal momento che i dungeon sono generati casualmente. “Ogni partita”, ha dichiarato Wichman, “è una nuova avventura. È per questo che il gioco è diventato così popolare, all’inizio degli anni Ottanta”<sup>6</sup>.

Il lavoro di Toy e Wichman si ritagliò subito una certa fama, ma non esplose finché non venne incluso nella versione 4.2 della distribuzione

<sup>6</sup> Wichman ha scritto una “Breve Storia di Rogue”, disponibile (in inglese) all’indirizzo <http://www.wichman.org/roguehistory.html>.

BSD di UNIX, il sistema operativo installato nei grandi mainframe universitari in tutto il mondo. Secondo Wichman, “nel giro di tre anni *Rogue* divenne senza dubbio il videogame più popolare nei campus universitari”<sup>7</sup>. Il grande successo nei college sembrava prefigurare un buon potenziale commerciale nel mercato dei giochi per computer: dopotutto, con un percorso simile gli sviluppatori di *Zork* avevano guadagnato milioni di dollari.



Una schermata della versione di *Rogue* della Epyx per Atari ST. Benché visivamente fosse molto più ricca rispetto alla maggior parte delle altre versioni, quella per Atari ST fu criticata da molti proprio per la grafica, perché l'area di mappa visibile era molto ridotta.

Wichman non fu coinvolto nella prima trasformazione del gioco in prodotto commerciale. Toy aveva iniziato una collaborazione con un altro programmatore, Jon Lane, che convertì il codice per farlo girare su PC IBM. I due fondarono una compagnia chiamata A.I. Design e cercarono inizialmente di vendere il nuovo software in modo autonomo, salvo rivolgersi a Epyx nel 1983 per il marketing e la distribuzione sotto la denominazione

<sup>7</sup> Vedi nota 6.



di *Rogue*<sup>8</sup>. In poco tempo furono realizzate versioni per Apple Macintosh, Atari ST, Commodore Amiga e, tra gli altri, il Color Computer 3 di Radio Shack: ognuna poteva vantare diverse migliorie e caratteristiche speciali.



*Rogue* della Epyx in esecuzione su un Apple Macintosh SE.

Sfortunatamente per Epyx e la squadra di sviluppo, le versioni commerciali di *Rogue* fallirono miseramente. Wichman dà la colpa alla pirateria diffusa, ma è più probabile che l'umile grafica testuale presente nella maggior parte delle versioni avesse allontanato i giocatori abituati a prodotti più avanzati basati su sprite. Inoltre nel 1983 la Origin fece uscire *Ultima III* (vedi il Capitolo 23 del libro), considerato da molti il più bel gioco di ruolo per computer di sempre. È probabile che, a confronto della sua grafica colorata e della sua interfaccia moderna, *Rogue* sia apparso piuttosto primitivo. Allo stesso tempo *Telengard* di Daniel Lawrence, pubblicato da Avalon Hill nel 1982 per quasi tutti i computer, offriva una grafica più diversificata unita a un meccanismo analogo per la generazione procedurale dei dungeon.

---

<sup>8</sup> Ufficialmente il titolo completo è *Rogue: The Adventure Game*, il che è addirittura fuorviante: nonostante generi "avventure" diverse a ogni partita, il gioco ha ben poco in comune con quello che la maggior parte delle persone considera un "gioco di avventura".

Persino Epyx un anno prima aveva pubblicato per Commodore 64 e VIC-20 un titolo ispirato a *Rogue* con grafica in bitmap: *Sword of Fargoal*, di Jeff McCord. In pratica i giocatori avevano a disposizione un gran numero di RPG per computer, tra cui alcuni che offrivano un'esperienza simile a *Rogue* ma con effetti audio-video di gran lunga superiori.

Il vero problema, comunque, sembra scaturire dalle origini “a codice libero” del gioco. È forse esagerato affermare che i programmatori dei mainframe fossero gli antesignani dei moderni sostenitori del software libero e dell'*open source*, ma è vero che il loro approccio alla condivisione e alla modifica del codice altrui era piuttosto aperto. Questo è certamente il caso di *Rogue*, disponibile gratuitamente in innumerevoli versioni *public domain*. Inoltre il codice aveva subito diversi *fork* da parte di gruppi di sviluppatori che si erano staccati dagli altri per portare il gioco in direzioni sempre diverse. Questo diede vita a una lunga serie di giochi di ruolo per computer “alla *Rogue*” (*roguelike*, come si dice in gergo), molti dei quali attivi ancora oggi. Quando Epyx arrivò a pubblicare la versione commerciale di *Rogue*, i giocatori potevano scegliere liberamente diverse alternative gratuite. Le conversioni del 1986 per Atari ST e Commodore Amiga furono considerate da qualche critico addirittura imbarazzanti, perché a quel punto erano disponibili gratis *roguelike* avanzati come *Hack* e *Larn*, mentre il *Rogue* commerciale era venduto a prezzo pieno.

Sebbene non sia stato un successo commerciale, *Rogue* ha comunque avuto un impatto importante sull'industria, per esempio con la sua implementazione delle classiche convenzioni del genere fantasy. Molti indicano i suoi dungeon generati proceduralmente come una delle ispirazioni principali di *Diablo* della Blizzard (che trattiamo nel Capitolo 4), ma la sua influenza è riscontrabile anche in titoli giapponesi come *Chocobo's Dungeon 2* di Square per Sony PlayStation (1999) e *Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon* di Square Enix per Nintendo Wii (2008). In ogni caso, la comunità in cui ha avuto l'impatto più duraturo è quella degli sviluppatori UNIX e più tardi Linux, in cui *Rogue* e i suoi derivati rimangono un caposaldo della scena ludica.

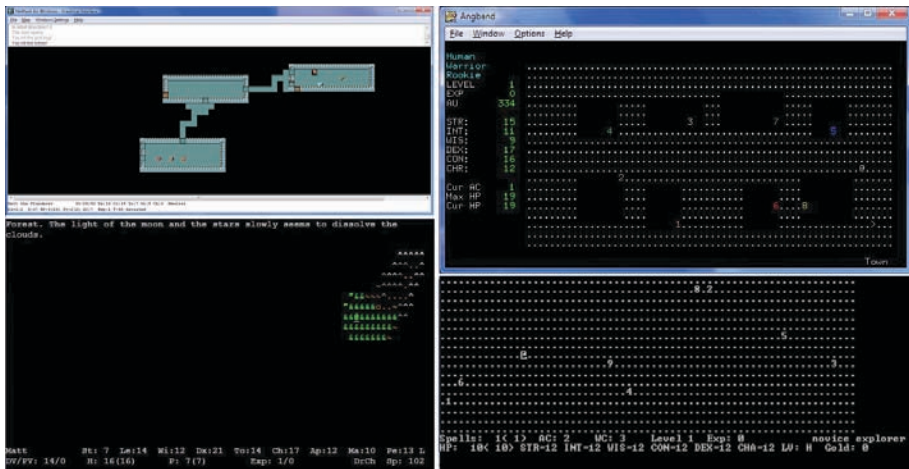
Una lista esaustiva di tutti i *roguelike* annoierebbe anche il lettore più appassionato, ma vale la pena di menzionare almeno quelli più importanti: *Moria*, *Hack*, *Larn* e *Ancient Domains of Mystery*. *Moria*, rilasciato nel 1983, è ispirato al mondo letterario di J. R. R. Tolkien, famoso per *Il Signore degli Anelli*. La versione originale è stata realizzata da Robert Koeneke, uno studente dell'Università dell'Oklahoma. A differenza di *Rogue*, *Moria* comprende una città che permane nel tempo: i giocatori possono acquistare il loro equipaggiamento nei suoi sei negozi. Un *roguelike* più recente di





Una schermata di *Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon*.

grande successo, *Angband*, deriva proprio da questo gioco. *Hack*, uscito per la prima volta nel 1982, è stato scritto da Jay Fenlason con l'aiuto di tre amici, ed è diventato famoso per la grande interattività con il mondo e le creature che lo popolano. Uccidere e mangiare un folletto leprecano, per esempio, permette al giocatore di teletrasportarsi in una destinazione casuale. Questo titolo ha fornito la base per *NetHack*, del 1987, uno dei primi a utilizzare ampiamente Internet per il proprio sviluppo. Una versione commerciale è *Dungeon Hack* della Dreamforge, pubblicato dalla SSI nel 1993 per PC. *Dungeon Hack* integra il gameplay di *Hack* con il motore grafico del famoso *Eye of the Beholder*, sviluppato da Westwood Studios. *Larn*, di Noah Morgan (1986), presenta un livello iniziale non generato casualmente e una città con una banca, una scuola, negozi e un ufficio delle tasse. I giocatori devono pagare un balzello per continuare a giocare dopo aver vinto la prima volta (trovando una pozione in grado di curare la figlia del protagonista), e in quel caso il gioco è più difficile. Il più complesso di tutti è probabilmente *Ancient Domains of Mystery (ADOM)* di Thomas Biskup, rilasciato nel 1994, che offre missioni, abilità e una selezione di dieci razze e venti classi per i personaggi. Lo scopo del gioco è di impedire



Il numero dei giochi “alla *Rogue*” è sterminato. Quest’immagine mostra, dall’angolo in alto a sinistra in senso orario, le versioni per PC di *NetHack*, *Angband*, *Larn* e *Ancient Domains of Mystery*.

al Caos di invadere la terra di Ancardia, ma ci sono diverse modalità per ottenere la vittoria. Oltre a questi, naturalmente, ci sono tanti altri roguelike dall’ambientazione e qualità assai variabili.

Ci sono stati numerosi tentativi di ricreare *Rogue* o uno dei suoi molti derivati con una grafica ed effetti audio superiori. Due esempi sono *NetHack: Falcon’s Eye* di Jaakko Tapani Peltonen (2002) e *Iso-Angband* di Hansjoerg “Hajo” Malthaner (2003). Entrambi adottano una prospettiva isometrica, effetti sonori e musica di sottofondo. Sfortunatamente al momento nessuno dei due sembra essere sviluppato attivamente, anche se di *Falcon’s Eye* esiste un fork chiamato *Vulture’s Eye*. Un altro progetto, molto ambizioso e ancora attivo, è *Scourge*, che offre una notevole qualità audio-video e la possibilità di creare un gruppo di quattro personaggi<sup>9</sup>. Molti giocatori pensano che questi giochi siano un grande passo avanti rispetto a *Rogue*, ma c’è anche chi li considera negativamente: la creazione di un’immagine personalizzata per ogni oggetto e creatura è molto faticosa e può assorbire molto lavoro, togliendo tempo a quello che la maggior parte dei fan di *Rogue* considera l’aspetto essenziale, cioè il gameplay. Inoltre alcuni appassionati di *Rogue* potrebbero resistere all’introduzione di grafica e sonoro per una questione di principio. Malthaner, ad esempio, pensa che il suo progetto sia fallito per “[una questione di] accettazione. Non c’erano problemi tecnici irrisolvibili, ma l’accoglienza fu molto bassa. Alcuni

<sup>9</sup> Per ulteriori informazioni su *Scourge* visitate l’indirizzo <http://scourgeweb.org/tiki-index.php>.



*Falcon's Eye* (sopra) e *Iso-Angband* (sotto) sono due dei molti titoli che si sforzano di aggiornare la grafica dei roguelike senza modificare le tecniche di gioco. In genere, comunque, questi aggiornamenti visuali non riscuotono grande successo tra i fan, che sembrano preferire la tradizionale grafica testuale.

arrivarono quasi a mostrare aperta ostilità verso l'idea stessa di introdurre un'interfaccia grafica"<sup>10</sup>. I puristi continuano a insistere che l'essenza di *Rogue* risiede nelle sue meccaniche di gioco; ogni sforzo di "migliorare" grafica e sonoro rappresenta solo una distrazione, un po' come quando si cerca di giocare a scacchi con pezzi eccessivamente elaborati.

Benché gli appassionati di *Rogue* discutano spesso la questione, nessuno mette in dubbio che l'attrattiva principale del gioco sia il gameplay. *Rogue* rappresenta un'esperienza di tipo *hack-and-slash* estremamente coinvolgente, in grado di dare vera assuefazione. A differenza della maggior parte degli RPG per computer è facile da imparare e si può giocare per pochi minuti mentre si aspetta l'autobus. Le versioni che utilizzano esclusivamente simboli testuali non presentano problemi tecnici e girano anche su dispositivi estremamente limitati. Inoltre i puristi hanno ragione: la mancanza di grafica e sonoro permette ai giocatori di apprezzare appieno la natura astratta, quasi matematica del gioco. In effetti, la miglior definizione di *Rogue* potrebbe essere quella di RPG per computer (almeno nella sua versione di "esplorazione di dungeon") ridotto alla sua pura essenza. Questo potrebbe spiegare il fatto che dopo tanti anni, e tanti passi avanti nella tecnologia, i roguelike continuano ad attrarre nuovi giocatori e a spingere tanti programmatori di talento a esplorarne le potenzialità.

---

<sup>10</sup> La citazione è presa da un'e-mail privata di Malthaner agli autori.





# EXTRA 4

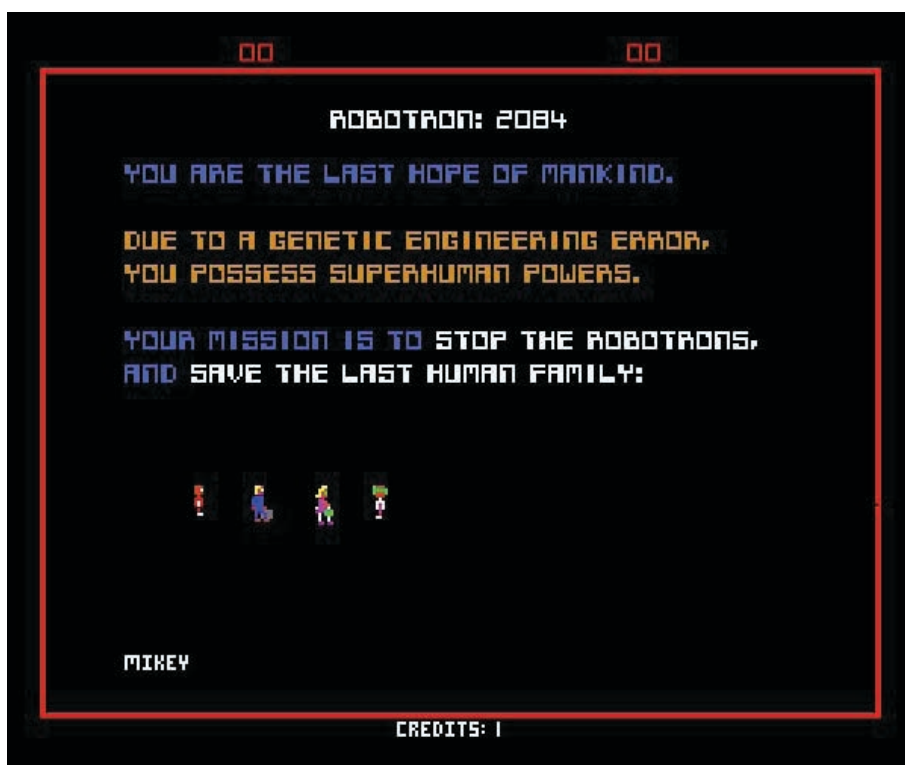
## **ROBOTRON: 2084 (1982): SCAPPO QUA E LÀ MENTRE DIFENDO GLI UMANOIDI**

*Robotron: 2084*, un gioco arcade sviluppato da Eugene Jarvis e Larry DeMar alla Vid Kidz e pubblicato dalla Williams Electronics nel 1982, è senza dubbio uno dei videogame più difficili che abbiano mai popolato le sale giochi. In termini di puro e semplice sforzo fisico e mentale, la sfida che offre è seconda solo al famoso *Defender* e al suo diretto seguito, *Stargate* (di cui parleremo in uno dei prossimi capitoli bonus). È interessante notare che *Robotron* utilizza la stessa piattaforma tecnologica di questi ultimi due titoli, offrendo ai fan un'esperienza simile per quanto riguarda lo stile grafico, gli effetti sonori, il ritmo frenetico e il grado di difficoltà. Le meccaniche di gioco e l'innovativo schema di controllo, comunque, lo differenziano nettamente dai predecessori.

A differenza di *Defender*, in cui il giocatore pilota una navetta spaziale in volo su un pianeta astratto che scorre orizzontalmente, *Robotron* ha i piedi saldamente a terra, dal momento che l'avatar del giocatore si muove camminando ed è costretto nei limiti di una singola schermata fissa. Il suo obiettivo è difendere l'ultima famiglia di Umanoidi sopravvissuti: la missione, già disperata, è resa quasi macabra dall'impossibilità di emergere vittoriosi. Diversamente dagli umanoidi di *Defender*, che si fatica a riconoscere come tali<sup>1</sup>, la famiglia di *Robotron* è chiaramente umana, completa di vestiti e accessori. La differenza più evidente rispetto ai giochi precedenti, comunque, sta nei comandi rivoluzionari: invece del consueto singolo joystick accompagnato da uno o più pulsanti, *Robotron* prevede l'uso di due joystick indipendenti a otto direzioni, uno per muoversi e l'altro per sparare. Questo intuitivo sistema, che si padroneggia all'istante, rappresenta la mirabile fusione tra un progetto minimalista e un'implementazione perfetta – una bella differenza con i comandi di *Defender*, in grado di ingarbugliare persino le dita dei giocatori più abili.

---

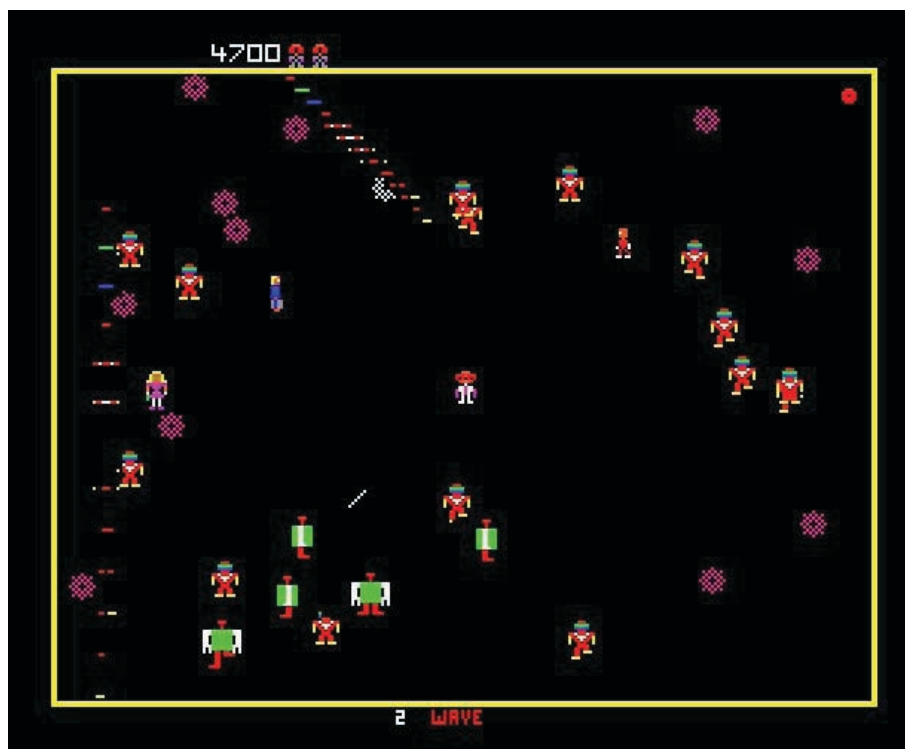
<sup>1</sup> Su quest'argomento c'è una famosa battuta di Dan Gorlin, autore di *Choplifter*, che potrete leggere nel capitolo bonus dedicato a *Defender*.



Una scena presa dall'introduzione di *Robotron: 2084* (si tratta delle immagini visualizzate tra una partita e l'altra, concepite per attirare potenziali giocatori nelle sale giochi e nei bar). La lunga sequenza spiega la trama alla base del gioco, per la verità piuttosto superflua.

La schermata introduttiva di *Robotron* (quella che serve ad attirare potenziali giocatori, e che in inglese si chiama in gergo *attract screen*) ha lo stesso formato di *Defender* e descrive la storia e il sistema di gioco, senza comunque addentrarsi troppo nei dettagli. In breve la trama è la seguente: un errore dell'ingegneria genetica ha fatto di te un mutante dotato di super-poteri; ora il tuo compito è proteggere i cloni dell'"ultima famiglia di esseri umani", composta da "Mommy" "Daddy" e "Mikey" (il figlio piccolo). Lo sparuto gruppo di umanoidi è braccato dai Robotron, un gruppo di malvagi robot che comprende "GRUNT,"<sup>2</sup> "Hulk", "Enforcer", "Brain" e "Tank". Benché sia carino avere una storia come background, non si può dire che sia fondamentale per un gioco d'azione in cui tra l'altro è impossibile vincere. In ogni caso, gli sviluppatori hanno pensato che "dovevamo

<sup>2</sup> Acronimo di *Ground Roving Unit Network Terminator*.



L'intensità tipica di un combattimento in *Robotron: 2084*.

pur tenere insieme tutto quel massacro senza senso con una trama di qualche tipo, ed è a questo punto che sono entrati in gioco i robot e la famiglia felice”<sup>3</sup>.

Il gioco si svolge all'interno di una sola schermata, senza scorrimento, con posizionamento casuale di Umanoidi e Robotron. Il campo di battaglia è popolato da oggetti fissi (come i mortali “Elettrodi”) e in movimento. Tra questi ultimi vi sono unità che generano alcuni modelli di robot, come gli “Sferoidi” che producono Enforcer o i “Quark” che producono Tank. Per salvare un umanoide il giocatore deve guidare il suo avatar contro di loro, ma toccare qualsiasi altra cosa ha conseguenze letali. Una volta che il giocatore ha salvato tutti gli Umanoidi, il gioco prosegue in un nuovo livello, reso appena più difficile da un piccolo incremento della velocità e del numero degli avversari. La maggior parte di loro è in grado di sparare e ha un tocco letale (sia per gli umani che per il giocatore), mentre altri sono semplicemente invulnerabili. Il gioco è famoso per la sua frenetica intensità.

<sup>3</sup> <http://www.isomedia.com/homes/blutz/emurumor/rotw4.htm>.





Una schermata di *Space Dungeon*, titolo arcade della Taito del 1981. Il gioco adottò una configurazione con doppio joystick prima di *Robotron: 2084*, ma il suo gameplay basato sulla ricerca di tesori non ebbe molto successo.

L'ispirazione principale per il gameplay di *Robotron* è rappresentata dal gioco da sala *Berzerk* (trattato nel Capitolo 2 del libro, dedicato a *Castle Wolfenstein*)<sup>4</sup>. Lo stesso Jarvis racconta: “ero un grande fan di *Berzerk* e l’aspetto più frustrante di quel gioco, come di tutti gli altri a joystick singolo, era che per sparare a un nemico bisognava obbligatoriamente muoversi verso di lui. *Berzerk* risolveva in parte quest’inconveniente con un comando speciale: tenendo premuto il pulsante di fuoco si bloccava il personaggio, e a quel punto si poteva usare il joystick per sparare un proiettile in qualsiasi direzione. In quella modalità, quindi, era essenzialmente il joystick a comandare il fuoco. Io mi sono limitato ad aggiungere un secondo joystick per sparare”. Jarvis accarezzò anche l’idea di un titolo più passivo, totalmente privo della possibilità di fare fuoco, in cui l’unico modo di uccidere i robot era farli camminare contro gli Elettrodi. Ben presto, però, capì che l’illuminazione ludica richiedeva un cammino diverso:

<sup>4</sup>Jarvis stesso e altri hanno suggerito un influsso da parte di *Chase* (Commodore PET) e *Robots* (UNIX), due titoli che condividono diversi aspetti con il successivo *Berzerk*.

Attrarre i robot contro gli elettrodi era divertente... per circa quindici minuti. Ma il pacifismo ha i suoi limiti: *Gandhi: il videogame* avrebbe dovuto aspettare; ci voleva un po' d'azione sanguinosa. Abbiamo collegato il joystick dedicato al fuoco e il risultato è stato un caos indescrivibile. A questo punto abbiamo cominciato ad aumentare il numero dei robot sul terminale: con 10 il gioco era divertente. E con 20? 30, 60, 90, 120! La visione dell'intero mondo che converge su di te e l'incredibile numero di uccisioni provocava un'ondata di adrenalina senza pari. Aggiungici lo sforzo mentale di un sistema di comando veramente ambidestro... era pura follia al suo meglio<sup>5</sup>.



L'unica conversione casalinga di *Space Dungeon* fu appannaggio dell'Atari 5200. La base di plastica progettata per ospitare due joystick, raffigurata nella foto, rendeva l'esperienza più simile al gioco da sala e aveva il vantaggio di funzionare perfettamente con la cartuccia di *Robotron: 2084*.

*Robotron* fu uno dei primi giochi caratterizzati da una frenetica azione senza respiro a godere di un grande successo di pubblico. Nonostante la sua incredibile intensità, tale da richiedere uno stato mentale che rasenta

<sup>5</sup> <http://www.dadgum.com/halcyon/BOOK/JARVIS.HTM>.

la trance zen per ottenere un punteggio rispettabile, *Robotron* rappresentò forse il primo passo nell'evoluzione del perfetto test dei riflessi, una specie di buffet a prezzo fisso "mangia più che puoi" con il massacro come unico piatto. L'azione incessante e le ondate sempre più dense di nemici sono bilanciate dall'istinto naturale che spinge le persone a offrire protezione, stimolato dalla povera condizione degli Umanoidi inermi. Alla base di tutto si può percepire una considerazione implicita sulla condizione umana e sull'inevitabilità della morte, come nel classico gioco da sala sulla difesa dagli attacchi nucleari, *Missile Command* (Atari, 1980).

Come vedremo nel Capitolo 18 dedicato a *Super Mario 64*, *Tomb Raider* e in generale alla terza dimensione, l'uso simultaneo di due controller rimase una pratica rarissima fino alla fine degli anni '90, con l'invenzione (o la scoperta) del doppio stick analogico per il controllo dei giochi 3D<sup>6</sup>, quasi sempre utilizzandone uno per il movimento e l'altro per la gestione della telecamera<sup>7</sup>. Prima di allora era molto difficile che venissero utilizzati comandi doppi simultanei fuori dalle sale giochi, per ragioni essenzialmente pratiche. Come ha detto Jarvis, "le versioni casalinghe di *Robotron* sono sempre risultate frustranti, proprio per la mancanza del doppio joystick. Il gioco è piuttosto intenso e richiede uno sforzo quasi atletico, per cui è molto comodo sfruttare un cabinet da 150 chili per stabilizzare tutto quanto. Nelle versioni per console e PC non ci sono due veri joystick, ben piantati, e di conseguenza il gioco può essere frustrante"<sup>8</sup>.

Le versioni da casa dei giochi che utilizzavano comandi doppi, come *Robotron*, adottarono tipicamente due strategie base. Alcuni di essi, come le conversioni di *Vanguard*<sup>9</sup>, si limitarono semplicemente a combinare movimento e fuoco in un unico controller – si poteva sparare solo nella direzione in cui si stava andando. Questa modifica influenzava profondamente le meccaniche di gioco dato che, nel caso di *Vanguard*, nella versione da sala il giocatore poteva muoversi con il joystick e sparare nelle quattro direzioni grazie ad altrettanti pulsanti di fuoco. Altri, come *Survivor* di Synapse


---

<sup>6</sup> Più o meno la data coincide con l'uscita, nel 1998, del joypad DualShock per la console PlayStation di Sony.

<sup>7</sup> Un'eccezione notevole a questo schema riguarda gli sparattutto in soggettiva per computer, la cui interfaccia si raffinò rapidamente fino a cristallizzarsi sulla combinazione mouse/tastiera in uso ancor oggi. Per una trattazione completa vi rimandiamo al Capitolo 5 dedicato a *Doom*.

<sup>8</sup> Vedi nota 5.

<sup>9</sup> Distribuito da Centuri nelle sale giochi nel 1981 e pubblicato da Atari nel 1982 per il 2600 VCS e il 5200. Queste due versioni permettevano al giocatore di attivare a volontà il fuoco continuativo in avanti.



**ASTRO CHASE**, "there is no escape!"™ is a Space Arcade game designed by FERNANDO HERRERA, the first person ever to win the ATARI® STAR AWARD.

In **ASTRO CHASE**, you must defend Earth from an awesome attack by aliens. They have surrounded our galaxy with a force field from which **there is no escape**. Space mines have been set in orbit around Earth. The enemy has launched wave after wave of attack vessels, capable of shadowing your every move as they chase you throughout space with a relentless barrage from their lasers. Use your shields! Watch your fuel! Avoid the force field! Destroy the space mines...quick, use **SINGLE THRUST PROPULSION™** for without it you are surely doomed!

**ASTRO CHASE** is the ultimate challenge. Speed, skill, and strategy are a must. With the multiple skill-level feature you can learn to play in a minute a game you'll want to play again and again and again and...

"The first game to be released under the First Star banner will be an arcade-quality space shootout dubbed **ASTRO CHASE**. The game revolves around the defense of planet Earth from invading aliens and features not only spectacular graphics, scrolling and audio (or should that be "soundtrack"?), but a technical innovation, **SINGLE THRUST PROPULSION™** that could cause a minor revolution in programming video and computer games. This proprietary process allows the human pilot to lock his craft on course and then fire independently in any direction. Unlike past contests of this type, in which gamers could only fire in the direction of travel, this technical milestone gives players a level of flexibility never before available. Imagine running from an alien spacecraft and being able to fire *backwards* while in the midst of a retreat.

**ASTRO CHASE** is a sure-fire software hit..." Says Bill Kunkel, Executive Editor

**electronic GAMES**  
MAGAZINE

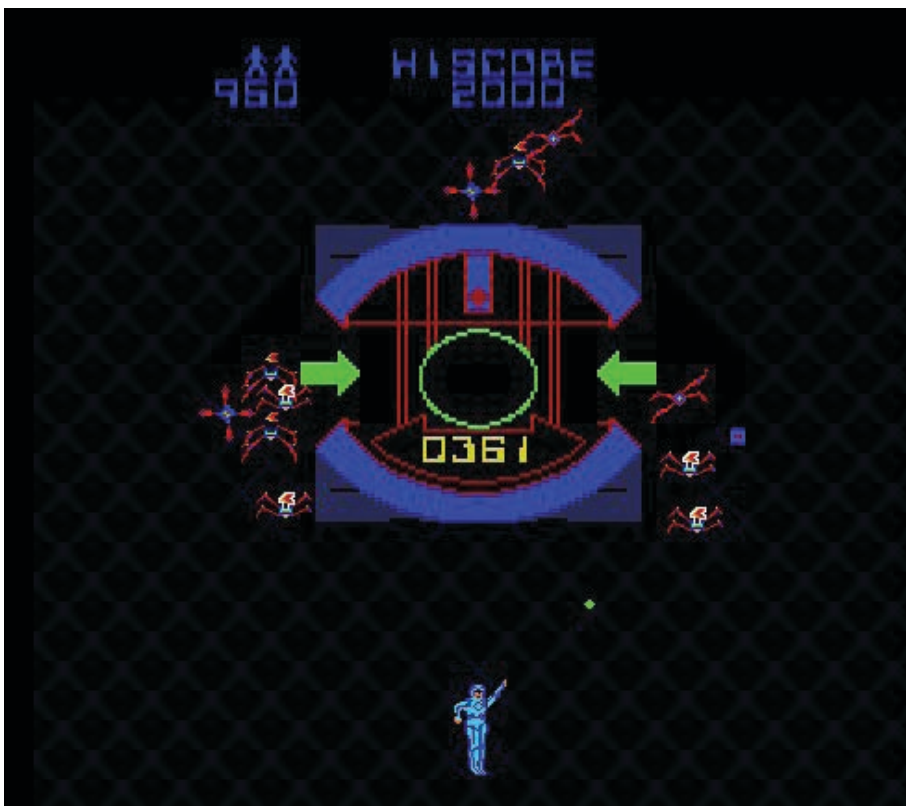


**32K**  
FOR THE ATARI® HOME COMPUTER

"When being first counts...we're number one"

Il retro della scatola della versione a 8 bit per Atari di *Astro Chase* della First Star Software, che offriva quello che veniva pubblicizzata come una novità rivoluzionaria: la "PROPULSIONE A SINGOLO IMPULSO", corrispondente in effetti alla semplice opzione di bloccare la direzione del movimento per poter sparare liberamente. Si trattava di una buona idea, considerati i limiti dei controller casalinghi, ma ben lontana dalla soluzione con doppio joystick introdotta da *Robotron*.





Una scena dell'arcade di Bally Midway, *Tron*, basato sul famoso film omonimo. Il gioco è composto da varie scene indipendenti, che includono motociclette di luce, il cono del Master Control Program, Tank e i "bug" che si vedono nella foto. Tron utilizza simultaneamente una manopola circolare rotante e un joystick con un grilletto per fare fuoco.

(1982; Atari 8-bit, Commodore 64), offrivano però una seconda opzione: un secondo controller per il fuoco indipendente. Sfortunatamente, in mancanza di un sistema robusto per unire i due controller, questo richiedeva il coinvolgimento di un secondo giocatore. Come descriviamo nel Capitolo 2, giocando in due ci si poteva divertire da pazzi, e con un po' di coordinamento era anche possibile ottenere buoni punteggi, dato che uno poteva concentrarsi sul movimento mentre l'altro si dedicava solamente a mirare.

Naturalmente un appassionato intraprendente poteva sempre costruirsi da solo una soluzione personalizzata, ma i giochi che offrivano movimento e fuoco indipendenti erano così pochi che in genere non ne valeva la pena. Alcune ditte offrivano basi e supporti, ma non sempre lo scopo era permettere l'uso di un controller destinato originariamente a un secondo



Una scena del gioco da sala del 1986 della Tradewest, *Ikari Warriors*, che utilizzava un joystick in grado di ruotare sul suo asse per consentire sia il movimento che la mira in otto direzioni. I joystick rotanti possono essere considerati una soluzione di compromesso che offre con un controller singolo le possibilità del formato a doppio joystick.

giocatore. La stessa Atari distribuì una base di plastica per la sua console Atari 5200<sup>10</sup> insieme a cartucce come *Robotron: 2084* e *Space Dungeon*<sup>11</sup>, ma anche questa non fu utilizzata per altri titoli. Più o meno nello stesso periodo i fan della Coleco ricevettero una base per i due joystick del

<sup>10</sup> Uscì nel 1982.

<sup>11</sup> Una fantastica conversione di un gioco da sala semi-sconosciuto prodotto nel 1981 da Taito.



ColecoVision, integrata in una nuova periferica denominata “roller” (una specie di trackball), ma ancora una volta i programmi che sfruttarono tale configurazione furono pochissimi. Inoltre i joystick Coleco erano un po’ troppo duri e offrivano una resistenza eccessiva. Questo non era certo un problema con l’Atari 5200, i cui joystick analogici privi di centratura automatica, completamente passivi, non richiedevano alcuno sforzo per restare in posizione.



Una scena di *Smash T.V.*, un gioco da sala di Eugene Jarvis e Mark Turmell rilasciato con grande successo da Williams nel 1990, che permette a due giocatori di cimentarsi contemporaneamente con il gameplay a doppio joystick di *Robotron: 2084*. L’ambientazione è uno show televisivo del “futuro” (il 1999) che trasmette una competizione violenta. Il gioco piacque molto, tanto che ne furono realizzate diverse conversioni casalinghe.

Alla fine degli anni ’80 sistemi come il NES cominciarono a offrire gamepad dotati di pulsantiere direzionali piatte (D-pad) anziché joystick, e l’accoppiamento di due controller – non importa quanto sagace – divenne presto una soluzione impraticabile<sup>12</sup>. I D-pad non offrivano lo stesso movimento stabile dei joystick, per cui lo sviluppo di titoli casalinghi dotati di meccanismi indipendenti di sparo e movimento risultò ulteriormente inibito.

La situazione sarebbe cambiata ancora a metà degli anni ’90, quando cominciarono a comparire controller che avevano i pulsanti organizzati

<sup>12</sup> I joystick erano ancora disponibili, spesso con basi pesanti, ma era chiaro che non erano più considerati dispositivi standard.



Una scena di *Total Carnage*, gioco da sala di Mark Turmell distribuito nel 1991 da Midway. Il gameplay riprende quello di *Smash T.V.* aggiungendo una maggior libertà di movimento.

lungo le quattro direzioni, come quello della PlayStation di Sony. *Robotron X* ad esempio, sviluppato dalla Crave direttamente per il mercato casalingo (1996; PC, Sony PlayStation)<sup>13</sup>, non solo introduce la grafica tridimensionale ma permette a un singolo giocatore di sparare indipendentemente dalla direzione di movimento sfruttando la configurazione dei pulsanti al posto del secondo joystick.

Al di fuori del mondo dei computer, in cui si era ormai imposta definitivamente la combinazione mouse/tastiera, per l'esplosione definitiva dei giochi a controllo simultaneo indipendente è stato necessario attendere la standardizzazione dei comandi doppi nelle console e una seconda rivoluzione rappresentata dalla possibilità di scaricare i giochi dalla rete. Le tre console di ultima generazione (Xbox 360 di Microsoft, PlayStation 3 di Sony e Wii di Nintendo) soddisfano tutti questi criteri: le prime due con i loro controller standard e rispettivamente con Xbox LIVE e PlayStation Network, la terza con l'accoppiata WiiMote/Nunchuck e Wii Shop Channel. È una fortunata coincidenza, naturalmente, che i controller moderni siano progettati (almeno in parte) per supportare i molti giochi 3D che richiedono un movimento indipendente dalla mira o dalla gestione della telecamera.

<sup>13</sup> Pubblicato nel 1998 come *Robotron 64* per Nintendo 64.



Il retro della scatola della versione del 1991 di *Robotron: 2084* per Atari Lynx. Come la maggior parte delle altre conversioni, anche questa offre diversi sistemi di controllo, ma nessuno di essi si avvicina alla qualità dello schema originale a doppio joystick.

Il servizio LIVE Arcade di Xbox 360 sembra rappresentare la naturale evoluzione della sala giochi. Tra i molti titoli dal gameplay intenso e dal sistema di controllo a doppio joystick citiamo *Assault Heroes* (Wanako Studio, 2006), *Crystal Quest* (2006), *Mutant Storm Empire* (PomPom Games, 2007), *Geometry Wars: Retro Evolved 2* (Bizarre Creations, 2008) e *Wolf of the*



*Robotron 64* è l'aggiornamento per Nintendo 64, ampiamente migliorato, del precedente *Robotron X* per PC e PlayStation, che a sua volta era un rifacimento tridimensionale di *Robotron: 2084*.

*Battlefield: Commando 3* (Capcom, 2008). Nel 2005 Midway ha incluso nel servizio persino *Robotron: 2084*, aggiungendo a una versione fedelmente emulata diverse caratteristiche aggiuntive tra cui una modalità cooperativa online.

*Robotron* gode ancora oggi di grande fama e innumerevoli giochi ne hanno adottato sia lo stile frenetico che il sistema di controllo, ma il suo posto nella storia dei videogame è ancora più importante di quanto sembri. Come *Defender* prima di lui ha dimostrato che il pubblico era pronto ad affrontare giochi più complessi, *Robotron* ha provato di saper gestire il tipo di controllo simultaneo che è diventato lo standard nei moderni giochi 3D, in cui la separazione di movimento e gestione della telecamera o della mira è un requisito comune.

*Robotron* era così difficile da intimidire i giocatori inesperti, ma gli appassionati di tutto il mondo sono stati pronti ad afferrare il guanto di sfida... con entrambe le mani.





Una scena di *Jet Li: Rise to Honor*, sviluppato da Sony per PlayStation 2, un mediocre gioco d'azione del 2004 che si fa notare principalmente perché utilizza lo stick analogico sinistro per muoversi e quello destro per attaccare.



Una schermata di *Geometry Wars: Retro Evolved*, distribuito nel 2005 su Xbox LIVE Arcade. Questo sparattuto psichedelico è solo il primo di una lunga serie di titoli che utilizzano uno schema di controllo ispirato direttamente a *Robotron*.

# EXTRA 5

## **TONY HAWK'S PRO SKATER (1999): ACROBAZIE E TRICK VIDEOLUDICI**

I videogame di sport estremi hanno una lunga storia il cui apice si pone nel 1999 con l'uscita del primo *Tony Hawk's Pro Skater*, titolo che ha contribuito a dare fama e visibilità a tutto il genere. Praticamente tutti i giochi a cui abbiamo dedicato un capitolo del libro hanno avuto dei predecessori, e THPS non è da meno. Prodotti come *720 Degrees*, un gioco da sala di Atari del 1986, oppure *Skate or Die!* del 1987, distribuito da Electronic Arts per diverse piattaforme domestiche, hanno fatto la gioia di un gran numero di giocatori, ma è stato *Tony Hawk's Pro Skater* a portare il genere nel mondo delle tre dimensioni<sup>1</sup>, offrendo un controllo senza precedenti e movimenti fluidi importantissimi per questo genere di videogame. Il successo di THPS ha dato origine a una sterminata sequenza di imitazioni che hanno cercato di fare meglio e di essere ancor più "estremi" dello stesso Tony Hawk, icona vivente dello skateboard.

Naturalmente gli sport estremi non si limitano allo skateboard. In questa definizione rientrano tutte quelle attività sportive rischiose o comunque pericolose, che nel mondo dei videogame sono sempre state di casa.

Dai primi titoli basati sui Giochi Olimpici, che hanno visto il loro punto di massima espressione in *California Games* della Epyx (1987) con discipline come skateboard, freestyle footbag, surf, pattinaggio, frisbee e BMX, per arrivare ai classici *NBA Jam* (1993) e *NFL Blitz* (1997), le alternative più movimentate agli sport tradizionali non sono mai mancate. Quello che *Tony Hawk's Pro Skater* ha aggiunto è stato uno straordinario livello di realismo nelle mosse acrobatiche che ha affascinato i molti giocatori delusi dalla natura esageratamente competitiva dei predecessori. Puntando sulla

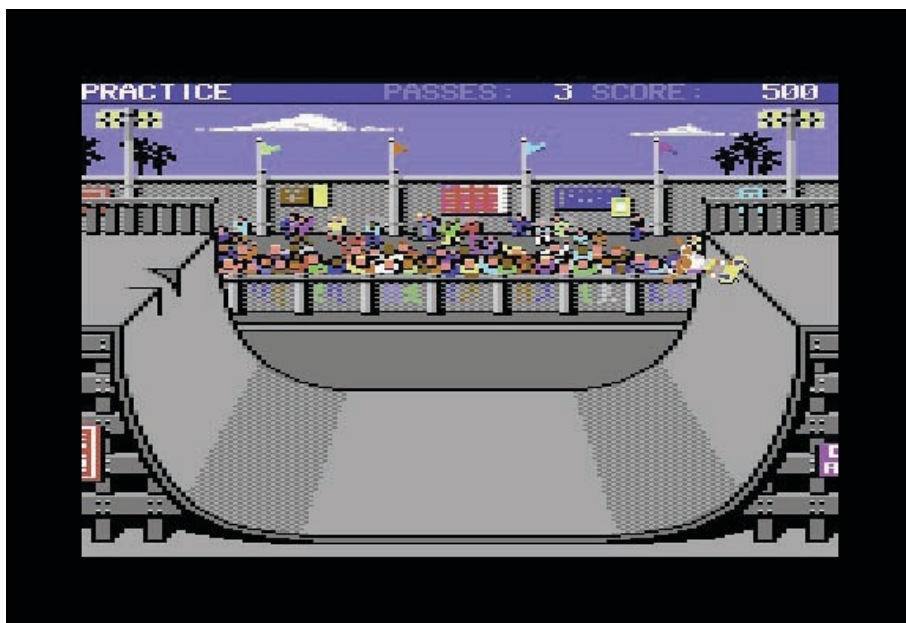
---

<sup>1</sup> Il titolo da sala del 1997 *Top Skater* di Sega (noto anche come *Top Skater Sega Skateboarding*) comprendeva un controller a forma di skate e sostegni laterali inseriti in un cabinato extra-large ed è stata una delle prime simulazioni di skateboard in 3D, ma si concentrava sulla corsa più che sulle mosse speciali. Sull'onda del successo di giochi come *Tony Hawk's Pro Skater* sono stati creati controller a forma di skate per il mercato casalingo (per lo più mediocri), ma nonostante questo *Top Skater* non è mai stato convertito per alcuna console.





Una schermata della versione da sala giochi di *720 Degrees* di Atari.




Una schermata di *Skate or Die!* nella versione per Commodore 64.



Un evento di *California Games* nella versione per Commodore 64.

tecnica piuttosto che sullo stile, *Tony Hawk's Pro Skater* ha ampliato il suo pubblico coinvolgendo più giocatori di qualsiasi prodotto precedente.

*Tony Hawk's Pro Skater* della Neversoft è stato rilasciato da Activision per Sony PlayStation alla fine del 1999 e per Nintendo 64 e Sega Dreamcast nel 2000. Il sistema di comandi estremamente flessibile, le animazioni fluide e il progresso nel gioco basato su obiettivi ebbero un immediato successo e sarebbero stati imitati negli anni a venire da molti titoli analoghi. Le opzioni per la modalità single player comprendono "Carriera", "Sessione singola" e "Free skate". Nella Carriera lo scopo è registrare su nastro le migliori performance centrando gli obiettivi elencati nella schermata di caricamento nei due minuti di tempo a disposizione. In totale ci sono nove livelli, sei dei quali permettono di ottenere videotape che possono essere utilizzati come replay ma soprattutto sbloccano ulteriori livelli, equipaggiamento avanzato e inviti per partecipare ad altre competizioni. Gli altri tre livelli sono vere e proprie sfide in cui l'obiettivo è vincere medaglie (oro, argento e bronzo) realizzando un punteggio più alto degli avversari. Nella modalità Sessione singola lo scopo è realizzare il punteggio più alto nei due minuti di tempo a disposizione. All'inizio della partita si può giocare un solo livello; gli altri sono sbloccati man mano che si avanza nella modalità carriera. Free skate è esattamente quello che suggerisce il nome: non



**Your state-of-the-art system demands a state-of-the-art NBA® JAM™ TE™ – and this is it! Arcade-quality player scaling! Updated player rosters! Actual player heads! Want more? We've got all-new secret characters! Monster-jamming stereo music and authentic arcade sound F/X – including voice calls for individual players!**

**NBA® JAM™ TE ...pump it up!**

**ARCADE GRAPHICS AND BIGGER PLAYERS!**

**SUPER JAM POWERUPS!**

**ALL-NEW MODES OF PLAY!**

**INCREDIBLE MONSTER JAMS!**

**TONIGHT'S MATCHUP**

**EVERY ARCADE FEATURE AND MORE!**


**F E A T U R E S**

- Player scaling just like the arcade
- Incredible stereo sound
- Baby, Giant and Big Head modes
- Secret players and codes
- Bigger players
- Over 120 NBA stars
- 9 point shots from the Hot Spots
- Super Jam Power-ups

- Updated player roster
- Rookie and All-Star teams
- 3-5 players per team
- Same team match-ups
- Substitutions after every quarter
- Tournament mode
- 5-speed juice mode
- Injuries and fatigue factor
- 8 player attributes
- Auto save with memory card

**OVER 120 NBA STARS**  
**ROOKIE AND ALL-STAR TEAMS**


EWING	DAKLEY	MALONE	STOCKTON	WILKINS	BROWN	MOURNING	JOHNSON
COKE AND BOGLE	PIPPEN	KUKOC	MILLER	SMITS	MANNING	JOHNSON	ROCHE
ROBINSON	RODMAN	COLEMAN	ANDERSON	DIVAC	PEELER	HARDAWAY	GRANT



**1 TO 4  
Players**

OFFICIAL  
NBA  
PRODUCT

LICENSED  
PRODUCT



**MIDWAY**  
**Acclaim**  
entertainment, inc.


**KIDS TO ADULTS**

For information on this product's rating, please call 1-800-771-3772

NBA® JAM™ TOURNAMENT EDITION  
The NBA and individual NBA team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective Teams, and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 1995 NBA Properties, Inc. All rights reserved. Coin-Operated Video Game Software © 1994 Home Version Sub-Licensed from Midway® Manufacturing Company by Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Midway is a registered trademark of Midway® Manufacturing Company. Developed by Iguana Entertainment. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1995 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Marketed by Acclaim. Distributed by Acclaim Distribution, Inc., One Acclaim Plaza, Glen Cove, NY 11542-2777.

Sony is a registered trademark of Sony Corporation. PlayStation, the PlayStation logo, the PS logo and the Sony Computer Entertainment logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Interactive Digital-Software Association. Manufactured and printed in U.S.A.

THIS SOFTWARE IS COMPATIBLE WITH PLAYSTATION GAME CONSOLES WITH THE NTSC U/C DESIGNATION  
U.S. AND FOREIGN PATENTS PENDING.



0 21481 21012 2

Il retro della scatola di *NBA Jam Tournament Edition* della Midway per Sony PlayStation (1994).





Una schermata della versione per sala giochi di *NFL Blitz* della Midway (1997), che aggiunge un tocco violento alla collaudata formula di *NBA Jam*.

ci sono regole né limiti di tempo, così è possibile fare pratica delle diverse mosse e padroneggiare i vari trick. Anche in questo caso inizialmente si ha a disposizione un solo livello. Le partite per due giocatori comprendono le modalità “Graffiti”, “Trick Attack” e “HORSE”. La prima consiste in una corsa in split-screen di due minuti nella quale i giocatori cercano di marcare con il proprio tag (firma) il maggior numero di ostacoli. È possibile “rubare” gli ostacoli dell’avversario eseguendo trick elaborati e spettacolari<sup>2</sup>. In Trick attack esiste sempre il limite dei due minuti, e il giocatore deve cercare di accumulare più punti dell’avversario, ma è anche possibile attaccarlo andandogli a sbattere addosso. HORSE è una sfida uno contro uno a chi realizza l’acrobazia migliore e l’obiettivo è battere il punteggio dell’antagonista.

Per quanto la profondità del gameplay e la varietà delle modalità di gioco sia impressionante, è stata la sensazione di movimento e libertà a stregare i giocatori di *Tony Hawk’s Pro Skater*. Ovviamente, come racconta

<sup>2</sup> Il gameplay ricorda alla lontana quello di *Paperboy*, uscito in sala giochi sotto etichetta Atari nel 1984. L’obiettivo principale del gioco era consegnare i quotidiani agli abbonati, mentre quello secondario era commettere atti di vandalismo sulle case dei non abbonati.



Una schermata tratte dalla versione Sega Dreamcast di *Tony Hawk's Pro Skater*.

il sito Planet Tony Hawk, questo è dovuto in gran parte alla persona che dà il nome al gioco:

È stato solo nella parte finale del processo di sviluppo che Tony Hawk è stato coinvolto nel progetto, dandogli così il nome che tutti noi conosciamo. Tony ha avuto un ruolo molto attivo: ogni prototipo successivo gli è stato consegnato affinché lo provasse e riprovasse. Ogni cosa che gli pareva poco credibile, fuori posto o slegata dal mondo dello skateboard è stata ridiscussa con Neversoft per correggere il tiro. È stata questa attenzione ai dettagli a rendere il prodotto finale così curato.

Inoltre Tony Hawk ha partecipato al processo di motion capture per realizzare le animazioni del primo titolo. Il suo corpo è stato coperto da decine di piccole palline: mentre lui effettuava le sue mosse gli sviluppatori hanno potuto realizzare così un modello tridimensionale funzionante. Questo procedimento è stato abbandonato quasi del tutto per il secondo titolo della serie, ma ripreso per quelli successivi”<sup>3</sup>.

<sup>3</sup> <http://planettonyhawk.gamespy.com/View.php?view=histories.Detail&id=1>.

Nel 2000 *Tony Hawk's Pro Skater* è stato convertito per Nintendo Game Boy Color. Se la versione originale su console era tridimensionale e molto interattiva, questa si rivelò un grosso passo indietro, con due sole dimensioni e molti limiti al gameplay, che prevede un numero ridotto di mosse.

Le due modalità di gioco principali sono "Half Pipe" e "Tournament". Quest'ultima contiene due opzioni: i giocatori possono sfidare tre skater controllati dal computer in cinque diversi livelli o selezionare la modalità "Versus", nella quale si corre all'interno di un'unica mappa contro un avversario che può essere controllato dal gioco oppure da una seconda persona collegata tramite lo speciale cavo link. Nell'half-pipe (tubo concavo tagliato a metà) l'obiettivo è fare punti eseguendo ollie, heelflip o qualunque altro trick.

I tracciati su Game Boy Color non sono vari come quelli delle versioni console ma sono comunque ben concepiti, con sfondi colorati e un'animazione molto fluida. I comandi sono molto più semplici da padroneggiare e consistono in combinazioni di tasti del d-pad con i pulsanti A e B.

Rimangono comunque ampi margini di miglioramento: il gioco è stato criticato per la sua scarsa longevità e le recensioni lo hanno giudicato appena sufficiente. Nonostante questo le vendite andarono bene, perché le alternative erano poche e il marchio godeva del suo momento di maggior successo.



*Tony Hawk's Pro Skater* per Nintendo Game Boy Color, qui mostrato in esecuzione su Game Boy Advance, cerca di adattare alle due dimensioni la formula dell'originale *Tony Hawk* con risultati altalenanti.



*Tony Hawk's Pro Skater 2* (Apple Macintosh, PC, Sony PlayStation e altri), uscito nel 2000, è molto simile all'originale ma offre alcune novità di rilievo, come le funzioni "Create-a-Skater" e "Park Editor", che in seguito sono diventate elementi caratteristici della serie. Il gioco contiene anche molti nuovi trick e mosse, tra cui la "manual"<sup>4</sup>. Il gioco venne accolto molto favorevolmente anche in termini di vendite, con 5.3 milioni di copie vendute alla fine del 2007, ed è considerato da molti il miglior titolo della serie uscito fino a oggi.

Nella sua recensione del nono capitolo, *Tony Hawk's Proving Ground*, Chris Roper di *IGN* scrive: "THPS2 era così equilibrato e completo che a Neversoft non rimaneva poi molto da aggiungere"<sup>5</sup>. A dire il vero ogni anno vennero inserite diverse novità, alcune degne di nota, altre molto meno.

*Tony Hawk's Pro Skater 3* (Nintendo 64, PC, Sony Playstation 2 e altri), uscito nel 2001, introduce il "revert": questo trick permette combo sensibilmente più lunghe di quelle viste nei titoli precedenti; inoltre possono essere effettuate variazioni delle acrobazie standard e ci sono combo nascoste da scoprire. È stato il primo gioco a introdurre cartelloni pubblicitari di prodotti non legati al mondo dello skateboard; tra gli inserzionisti c'è il produttore di telefoni cellulari Nokia, di cui parleremo tra poco.

*Tony Hawk's Pro Skater 4* (Apple Macintosh, cellulari, Sony PlayStation 2 e altri), uscito nel 2002, è stato l'ultimo della serie Pro Skater, generando in molti fan il terrore che fosse anche l'ultimo vero gioco di *Tony Hawk*. Questa versione si sbarazza del limite di due minuti nella modalità carriera e lascia i giocatori liberi di esplorare i livelli in lungo e in largo.

Molti hanno accolto questo titolo come una vera boccata d'ossigeno proprio grazie alla sua rigiocabilità: invece di essere costretti a raggiungere un determinato obiettivo in un limite di tempo prefissato si possono esplorare a volontà le nuove ambientazioni, tra cui Londra e Alcatraz, portando a termine le missioni nell'ordine preferito. Una volta raggiunto un obiettivo non è obbligatorio ripeterlo, a meno che non si desideri farlo.

Nella sua recensione sul sito *Mania*, James Stevenson scrive: "La prima cosa che i giocatori noteranno è che i livelli sono sterminati, gli obiettivi numerosi e che sostanzialmente c'è tutto quel che avete sempre amato di *Tony Hawk*, solo più grande"<sup>6</sup>. Alcuni miglioramenti dovuti al nuovo motore grafico si apprezzano solo andando avanti nella partita: i cartelloni pubblicitari si sciupano, i vestiti si strappano e ci sono tanti altri piccoli tocchi che aggiungono un notevole realismo all'impianto complessivo di gioco.

---

<sup>4</sup> Un trick nel quale lo skater sta in equilibrio su due ruote.

<sup>5</sup> <http://xbox360.ign.com/articles/828/828249p1.html>.

<sup>6</sup> [http://www.mania.com/tony-hawks-pro-skater-4\\_article\\_36918.html](http://www.mania.com/tony-hawks-pro-skater-4_article_36918.html).

zodiac

bluetooth vibration effects tournament mode full screen multiplayer analog control

**DROP IN TO THE ULTIMATE CHALLENGE**

Pros challenge you to make your mark in huge free-roaming levels, taking on 190 progressively harder goals with no time limits to hold you back. Decide when you're ready to take on your Pro Challenge and move into the pro ranks, where it's a whole new game. Build your skills, earn respect, and show that you've got what it takes to Go Pro...

**GOALPTS**

All new tricks - skitch behind cars, skate on moving objects, and transfer over spines.

Play up to 3 players wirelessly\* - select from multiplayer modes such as Trick Attack and Capture the Flag!

14 of the world's top pros challenge you to prove your skills.

System Requirements:  
750KB of available memory.

8 29606 1100012 8

P0202USA

MultiMediaCard™

EVERYONE  
E  
CONTENT RATED BY ESRB

ANIMATED BLOOD

ACTIVISION

semi logic

tapwave  
fueled

\*requires additional Zodiacs each equipped with Tony Hawk's Pro Skater® 4

© 1999 - 2003 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Tapwave, Inc. under license from Activision. All rights reserved. Tapwave is a registered mark; the stylized Tapwave logo, Zodiac, and 'go. do. play' are trademarks of Tapwave, Inc. in the United States and other countries. Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk. The rating icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

Il retro della scatola di *Tony Hawk's Pro Skater 4* (2003) per Tapwave Zodiac.

Nel 2003 *Tony Hawk's Pro Skater* è stato rilasciato anche per la console portatile N-Gage di Nokia. Il gioco è in gran parte fedele alla versione originale per console, con alcune novità e diversi livelli presi direttamente da *Tony Hawk's Pro Skater 2*. Nonostante questa versione segua il modello tridimensionale originale, ai tempi è stata molto criticata per la sua mancanza di innovazione. Il fatto è che tre o quattro anni prima i giocatori avevano già visto e fatto tutto quello che offriva: questo problema, comune a tutte le serie che si rinnovano di anno in anno e che vengono continuamente convertite per nuove piattaforme, ha afflitto *Tony Hawk* in modo particolare. A ogni buon conto, il gioco venne ritenuto tra i migliori della controversa piattaforma Nokia<sup>7</sup>.

Il successo della serie di *Tony Hawk* non passò inosservato agli occhi della concorrenza, anche se ben pochi titoli sono stati in grado di eguagliarne il successo commerciale e di critica.

Ne è un ottimo esempio *Street Sk8er* di Electronic Arts (1999; Sony PlayStation): uscito qualche mese prima del primo *THPS*, era basato su un titolo giapponese dell'anno precedente che vantava ben poche caratteristiche originali e finì presto nel dimenticatoio.

Un altro gioco molto simile, *Thrasher: Skate and Destroy* della Rockstar Games (1999; Sony PlayStation), uscì poco dopo *Tony Hawk's Pro Skater* e si vantò – con buona ragione – di essere una simulazione molto più accurata di skateboard.

Sfortunatamente per Rockstar, i giocatori preferirono l'approccio più "amichevole" di *Tony Hawk* a quello simulativo di *Thrasher*. Altri titoli, come *Dave Mirra Freestyle BMX* di Acclaim (2000; PC, Sony PlayStation e altri) cambiano il mezzo di trasporto puntando sul medesimo stile di gioco, spingendo molti a chiedersi perché non giocare direttamente a *Tony Hawk's Pro Skater*<sup>8</sup>.

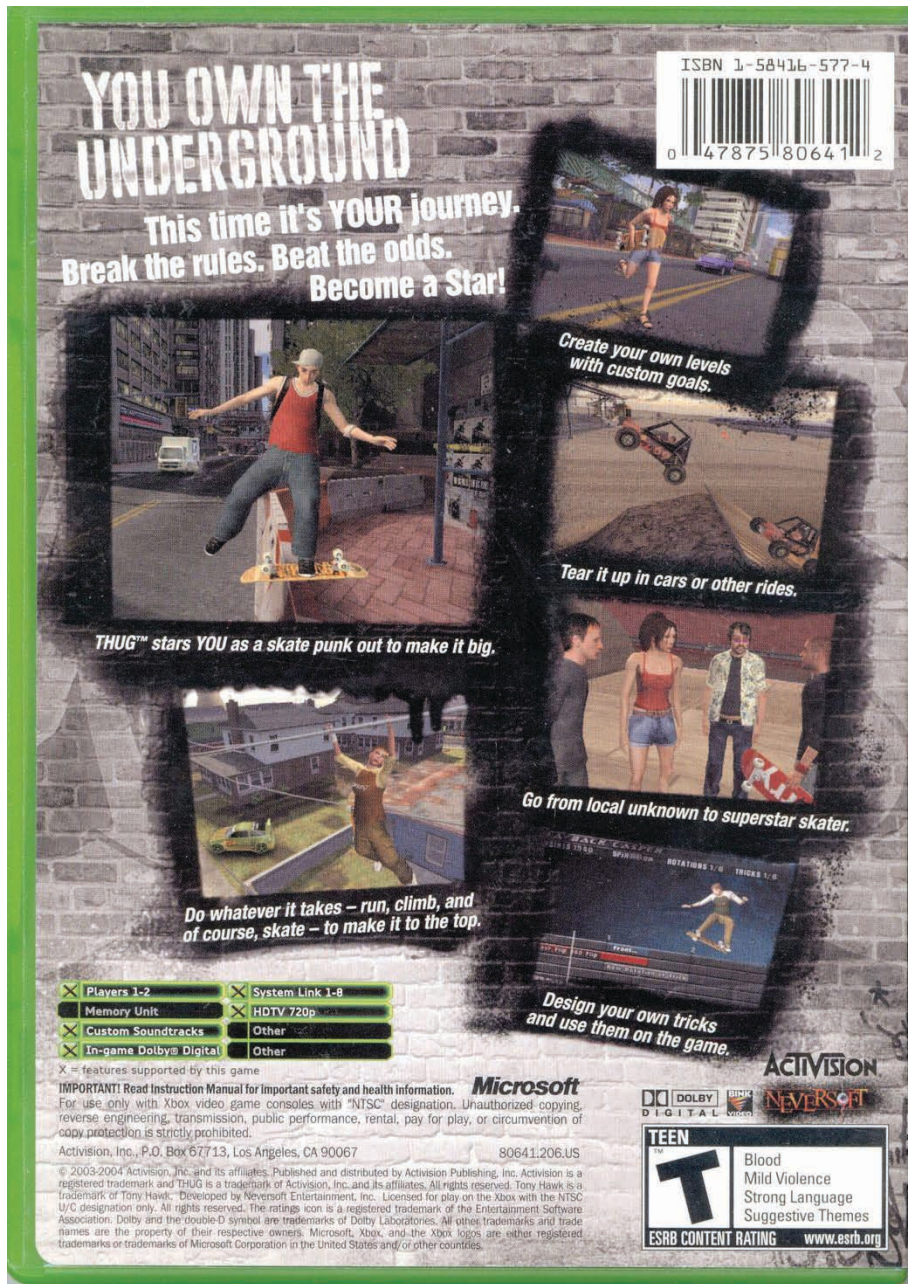
Altri ancora, come *Jet Grind Radio* di Sega (2000; Sega Dreamcast), dotato di una bella grafica in cel-shading, uniscono un'estetica molto particolare e stilizzata con meccaniche di gioco insolite. In questo caso il giocatore deve correre sui pattini e disegnare graffiti, facendo attenzione di

---

<sup>7</sup> Nel 2005 è stata rilasciata una versione dell'originale *Tony Hawk's Pro Skater* per cellulare, ma praticamente ogni modello di telefono soffriva di qualche limitazione nel sistema di controllo.

<sup>8</sup> Di questo gioco fu anche messo in cantiere un seguito, intitolato *Dave Mirra BMX XXX*, dal quale il campione sportivo decise di far ritirare il proprio nome: infatti il sequel si limitava ad aggiungere un po' di umorismo grezzo e nudità gratuite. Alla fine il gioco uscì nel 2002 per Microsoft Xbox, Nintendo GameCube e Sony PlayStation 2 intitolato semplicemente *BMX XXX*. Le "novità" non bastarono a nascondere un gameplay e una grafica più che mediocri e il gioco fu stroncato da pubblico e critica.





Il retro della scatola della versione per Microsoft Xbox di Tony Hawk's Underground.



# GREAT GOLF, BAD ATTITUDE

This ain't your daddy's golf game!! Outstanding golf meets strippers, ex-cons and wannabe rappers.

**TOUR MODE**  
Play through 30 tour events to unlock new playable characters and better clubs and balls.

**OUTLAW RANGE**  
Improve characters' skills by completing 12 different events.

**EXHIBITION MODE**  
Up to 4 players can compete in 8 different games, including stroke, match, skins, best ball, casino and more.

**COMPOSURE RESPONSE SYSTEM**  
Just like in real life, play like a pro and the game gets easier; play like crap and the game gets tougher.

**STELLAR GOLF ENGINE**  
State-of-the-art physics and a fully adjustable camera make this the golf game you always wanted.

Players 1-4    Memory Unit

**HYPNOTIX**

**TEEN**  
MATURE SEXUAL THEMES  
MILD VIOLENCE  
STRONG LANGUAGE

**Microsoft**

**SIMON & SCHUSTER INTERACTIVE**  
A VIACOM COMPANY

IMPORTANT! Read Instruction Manual for important safety and health information.  
For use only with Xbox video game consoles with "NTSC" designation. Unauthorized copying, reverse engineering, transmission, public performance, rental, pay for play, or circumvention of copy protection is strictly prohibited.  
©2002 Simon & Schuster Interactive, a division of Simon & Schuster, Inc. All Rights Reserved. Published by Simon & Schuster Interactive, a division of Simon & Schuster, the publishing operation of Viacom, Inc., 1220 Avenue of the Americas, New York, NY 10020. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

Il retro della scatola di *Outlaw Golf* (2002) per Microsoft Xbox. Incredibilmente il golf è un soggetto che ben si presta a interpretazioni "estreme" e "fumettose", probabilmente perché contrastano in maniera netta con l'idea diffusa che si tratti di uno sport paludato per vecchi pensionati.

evitare le forze dell'ordine; il gioco è stato accolto bene dalla critica (ma un po' meno dal pubblico) e ha avuto anche un seguito per Microsoft Xbox nel 2002, intitolato *Jet Set Radio Future*<sup>9</sup>.

Il quinto titolo della serie Tony Hawk ha segnato l'inizio della sotto-serie *Underground*, composta da due giochi: *Tony Hawk's Underground* (2003; Microsoft Xbox, Nintendo GameCube, Sony PlayStation 2 e altri) e *Tony Hawk's Underground 2* (2004; stesse piattaforme più Sony PlayStation Portable). Chiamati spesso con il loro acronimo, *THUG* e *THUG 2* (che incidentalmente calzano a pennello con le loro premesse), questi due titoli costituiscono un allontanamento radicale dalla serie originale, concentrandosi su una vera e propria trama piuttosto che sul puro gameplay. I giocatori possono creare uno skater, utilizzando addirittura la propria fotografia se lo desiderano, e farlo crescere da semplice dilettante a professionista.

Per la prima volta è possibile scendere dalla tavola, camminare, correre, arrampicarsi e persino guidare veicoli, operazione necessaria per raggiungere determinati punti della mappa. Sebbene il gioco sia costellato di personaggi coloriti ed esperienze di ogni tipo, alcuni si sono lamentati della scarsità di missioni con lo skate.

*THUG 2* riprende direttamente la storia del primo, ma è stato criticato perché sembra concentrarsi più sulla cultura punk legata allo skate che sugli sport estremi.

La premessa iniziale è che il giocatore accompagna Tony Hawk al World Destruction Tour, il cui scopo è generare caos in diversi luoghi del mondo per sconfiggere gli avversari, il Team Bam<sup>10</sup>; la squadra che perde deve pagare le spese alla fine del tour. Una caratteristica di *THUG 2* molto ben accolta è stata la modalità "Classic", che segna il ritorno del limite di due minuti.

I fan hanno anche apprezzato le molte versioni ampliate di ambienti già presenti nei titoli passati. In generale l'accoglienza dei due prodotti è stata molto buona: IGN, per esempio, ha dato rispettivamente a *THUG* e *THUG 2* un punteggio di 9,5<sup>11</sup> e 8,6<sup>12</sup> su 10. Uno dei motivi per cui il secondo gioco ha avuto una valutazione più bassa è ben illustrato da Douglas Perry nella sua recensione: "Non è difficile vedere *Tony Hawk's Underground 2* come l'ultimo, disperato tentativo di Neversoft di stipare più roba possibile

---

<sup>9</sup> *Jet Set Radio* è uscito anche per Nintendo Game Boy Advance nel 2003: la versione portatile, nonostante l'assenza della grafica 3D, mantiene intatta gran parte del gameplay originale.

<sup>10</sup> Capitanato da Brandon Cole "Bam" Margera, skateboarder e personaggio televisivo noto per la serie televisiva e i film di *Jackass*.

<sup>11</sup> <http://ps2.ign.com/objects/545/545800.html>.

<sup>12</sup> <http://ps2.ign.com/objects/640/640600.html>.





Schermata tratta da *Kelly Slater's Pro Surfer* di Activision (2002; Nintendo GameCube, Microsoft Xbox, PC e altri), che riprende il sistema di trick di *Tony Hawk* e vanta la presenza di atleti reali, ma che non ha avuto neanche lontanamente il medesimo impatto commerciale e culturale. Nonostante i ripetuti tentativi di dar vita a serie alternative, le uniche che hanno avuto successo sono legate a titoli di skateboard o snowboard, come *SSX* di Electronic Arts (dal 2000, varie piattaforme).

nel gioco nella speranza di creare qualcosa di nuovo. Pur apprezzandolo, si tratta comunque della dimostrazione che la serie è per molti aspetti giunta alla fine ed è ormai priva di mordente e di idee. Gli appassionati finiranno col presentarsi in negozio imbronciati, ma disposti comunque a comprarlo”<sup>13</sup>.

Questa frase vale anche per tutti i titoli usciti in seguito, affetti da quella che alcuni chiamano la “Sindrome di *Tony Hawk*”, che consiste nel rilasciare lo stesso gioco anno dopo anno aggiungendo solo piccole modifiche o migliorie di scarsa entità (in questo ricorda da vicino il “Modello Madden” di cui parliamo nel Capitolo 10 del libro).

Nel 2005 è uscito il seguito di *THUG 2*, *Tony Hawk's American Wasteland* (Microsoft Xbox 360, Nintendo GameCube, Sony PlayStation 2 e altri), conosciuto anche come *THAW*. Nella modalità Storia l’obiettivo del gioco è guadagnare l’approvazione dei professionisti della disciplina diventando

<sup>13</sup> <http://ps2.ign.com/articles/554/554325p1.html>.

campioni in diverse specialità e ottenendo così gli elementi di alcuni circuiti di Los Angeles e zone limitrofe per costruire uno skate park chiamato "American Wasteland".

Il gioco è stato il primo a rappresentare il mondo come un unico, grande livello, offrendo quindi ambientazioni molto più grandi di qualsiasi predecessore (per alcune mappe c'è anche una modalità classica).

Nello stesso anno è uscito per il mercato delle console portatili (Nintendo DS e Game Boy Advance) *Tony Hawk's American Sk8Land*, ispirato a *THAW*. Si tratta del primo Tony Hawk per DS e del sesto per Game Boy. La versione GBA non possiede la stessa grafica e le caratteristiche avanzate di quella per NDS, che fa invece un buon uso dei due schermi della console. Tra le altre cose, poi, i giocatori possono utilizzare il touch screen per creare disegni da applicare al loro skateboard.



Una schermata di *Tony Hawk's American Wasteland*.

Nel 2006 sono usciti altri due giochi: *Tony Hawk's Project 8* (Microsoft Xbox, Sony PlayStation 2, Sony PlayStation Portable e altri) e *Tony Hawk's Downhill Jam* (Nintendo DS, Nintendo Game Boy Advance, Nintendo Wii, Sony PlayStation 2).

*Project 8* vanta grafica e motion capture nuovi, che aggiungono realismo all'animazione dei personaggi. Nel gioco c'è una sola, enorme città da esplorare, in cui tutti i livelli sono collegati tra loro senza schermate di caricamento. Inoltre è stato inserito il "nail trick" che permette di zoomare



Una schermata di *Tony Hawk's Proving Ground*.

sul piede del giocatore e di controllarlo con gli stick analogici, permettendo così tutta una nuova serie di mosse.

Un'altra caratteristica importante è la possibilità di controllare i personaggi durante le cadute, con l'obiettivo di provocargli ferite quanto più gravi possibili per vedersi recapitare un conto salato da parte dell'ospedale (cosa che nel gioco viene premiata con ricompense in denaro)<sup>14</sup>. *Downhill Jam* è uno spin-off della serie *Tony Hawk* e non possiede una modalità storia; lo scopo è sfidare gli avversari, completare gli obiettivi e ottenere punteggi alti.

Uscito nel 2007, *Tony Hawk's Proving Ground* (Nintendo DS, Nintendo Wii, Sony PlayStation 3 e altri) è stato accolto da giudizi contrastanti. Naturalmente in molti ritengono che il gioco non aggiunga nulla di nuovo alla serie; le somiglianze tra i vari *Tony Hawk* rilasciati nel corso degli anni sono apparse ancor più evidenti dopo che Electronic Arts ha fatto uscire *Skate* (2007; Microsoft Xbox 360, Sony PlayStation 3), che offre agli appassionati di skateboard una valida alternativa.

Dal 2008 non sono usciti titoli importanti della serie *Tony Hawk*<sup>15</sup>:

<sup>14</sup> *Pain* di Idol Minds (2007), un popolare titolo scaricabile per Sony PlayStation 3, si basa tutto sull'idea di scagliare alcuni personaggi con la catapulta con l'obiettivo di infliggere loro il massimo dolore.

<sup>15</sup> La serie parallela *Tony Hawk's Motion* per Nintendo DS ha debuttato nel novembre 2008 tra l'indifferenza di critica e pubblico. *Tony Hawk's Motion* è venduto in bundle con il DS Motion Pack, un accelerometro che permette di effettuare twist e salti e di girare usando la console stessa come sistema di controllo. L'offerta comprende anche il gioco *Hue Pixel Painter*, il cui obiettivo è "pitturare la città". Activision ha garantito che i prossimi titoli della serie includeranno schemi di comando alternativi.

Activision si è concessa una doverosa pausa di riflessione e poi ha deciso di affidare la serie a nuovi sviluppatori.

La competizione è sempre più agguerrita: la serie *Skate* è in continua evoluzione, affiancata da titoli come *Shaun White Snowboarding* (Ubisoft, 2008; diverse piattaforme), la cui versione per Nintendo Wii supporta la Wii Balance Board, e *Stoked* (Destineer, 2009; Microsoft Xbox 360), un gioco di snowboard con un mondo aperto, condizioni climatiche variabili e diverse montagne da esplorare. Activision dovrà sforzarsi al massimo per rinvigorire il genere a suon di ollie, prese e grind.

Se anche i prossimi titoli non dovessero avere lo stesso impatto di quelli storici che li hanno preceduti, è innegabile che *Tony Hawk's Pro Skater* ha lasciato il segno nella storia dei videogame, e il suo lascito continuerà a essere ricordato per molto tempo.





# EXTRA 6

## **DEFENDER (1980): IL PIACERE DELLA DIFFICOLTÀ**

Oggi *Defender* è considerato un classico delle sale giochi, uno shoot-'em-up<sup>1</sup> a scorrimento che ha segnato la storia. Eugene Jarvis, il suo sviluppatore, ammette tuttavia senza remore che la Williams Electronics, ai tempi leader del mercato dei flipper, era inizialmente molto scettica. Alla sua titubanza si unì l'accoglienza ricevuta alla fiera della Amusement & Music Operators Association (AMOA) del novembre 1980, che si può descrivere al più come indifferente. "Erano spaventati dal gioco", ha dichiarato poi Jarvis ricordando il suo debutto. "Credo fossero tutti quei pulsanti"<sup>2</sup>. A differenza della maggior parte dei titoli dell'epoca, che comprendevano al più un controller e qualche altro comando, *Defender* offriva al giocatore un joystick e ben cinque pulsanti per eseguire le complesse azioni richieste dal gameplay. Nonostante la sua straordinaria difficoltà, peraltro bilanciata dalla profondità e dal notevole impatto audiovisivo, *Defender* fu subito un grande successo per Williams, imponendo sia l'azienda che lo stesso Jarvis come protagonisti di spicco dell'industria dei giochi elettronici in rapida espansione. La collaborazione portò due anni dopo a un altro grande classico, *Robotron: 2084*<sup>3</sup>, di cui abbiamo già parlato in uno dei nostri capitoli extra.

In un articolo pubblicato nell'agosto del 2007 su *Gamasutra*, John Harris ha definito *Defender* "il più difficile tra i giochi che hanno lasciato il segno", notando come al giorno d'oggi sarebbe impensabile proporre al pubblico un titolo così arduo<sup>4</sup>. Per quanto i videogame odierni offrano

---

<sup>1</sup> Solitamente si traduce "sparatutto", anche se negli ultimi anni con questo termine si fa spesso riferimento agli sparatutto tridimensionali in soggettiva "alla Doom" (FPS). Negli ultimi anni tra gli appassionati del genere si è imposto anche l'uso dell'abbreviazione "shmup" (*NdT*).

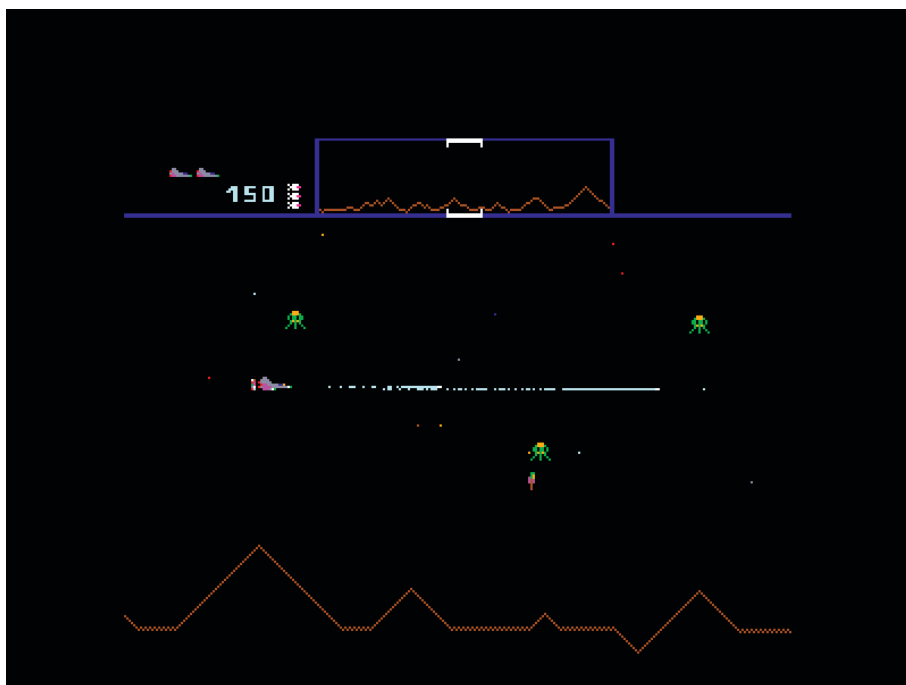
<sup>2</sup> La citazione è presa dalla retrospettiva multimediale inclusa in *Williams Arcade Classics* (Midway, 1995; PC, Sony PlayStation e altre piattaforme).

<sup>3</sup> Lo sviluppo di *Defender* fu completato con l'aiuto di Larry DeMar, Sam Dicker e Paul Dussault. Demar in seguito avrebbe collaborato con Jarvis a *Robotron: 2084*.

<sup>4</sup> [http://www.gamasutra.com/view/feature/1640/game\\_design\\_essentials\\_20\\_.php?page=2](http://www.gamasutra.com/view/feature/1640/game_design_essentials_20_.php?page=2).



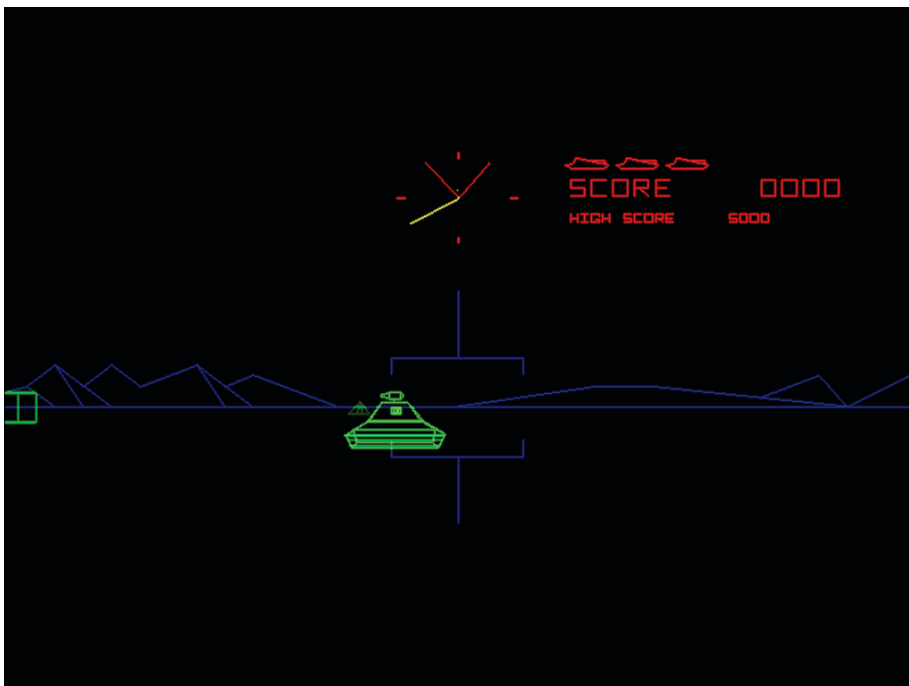
Una schermata del demo automatico della versione da sala giochi di *Defender*.



Una schermata di *Defender* in azione.

diverse sfide, pochi richiedono una simile coordinazione e una concentrazione che rasenta lo Zen.

In *Defender* il giocatore deve pilotare una veloce astronave per impedire che gli Umanoidi sparsi in tutta la mappa vengano rapiti dagli alieni. Le tipologie dei nemici includono Lander, Mutant, Bomber, Pod, Baiter e Swarmer. Proteggere l'incolumità degli Umanoidi e tenerli al riparo dagli alieni è un compito formidabile: la navetta ha solo un laser dal ritmo di fuoco relativamente lento e un numero limitato di bombe che ripuliscono l'intero schermo; inoltre può saltare nell'iperspazio per riapparire casual-



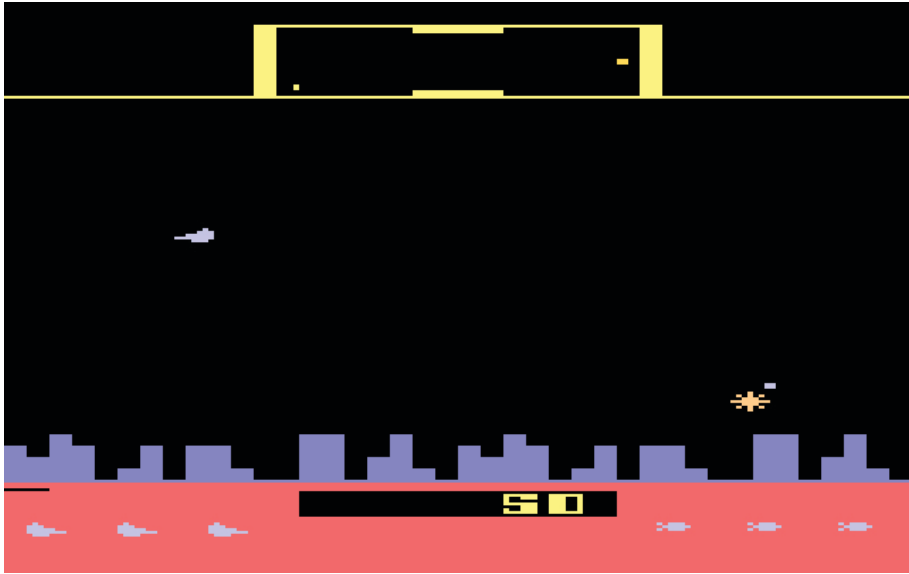
Una schermata di *Battlezone* di Atari, un altro classico del 1980 che offre al giocatore un radar per identificare i nemici non visibili sullo schermo.

mente in un altro punto della mappa (spesso in una posizione ancora più pericolosa, se non addirittura letale). Per fortuna è possibile tener traccia degli Umanoidi sul radar o “minimappa” che occupa la parte superiore dello schermo, a cui si aggiunge un particolare effetto sonoro che avverte il giocatore quando sono in pericolo. La minimappa, che in seguito è diventata una caratteristica comune dei videogiochi, aggiunge coesione al campo di battaglia multischermo a scorrimento orizzontale. Quando un

Lander cattura un umanoide il giocatore deve precipitarsi nella sua posizione per distruggerlo senza uccidere il prigioniero. In questo caso l'umanoide comincia a precipitare verso il basso, con esiti potenzialmente letali se l'altezza raggiunta durante il "rapimento" è troppo alta. Non tutto è perduto, però, perché il giocatore può ancora prenderlo al volo prima che si spiacchi sul terreno, trasportandolo sotto la *Defender* e riportandolo sano e salvo a terra, cioè nella parte bassa dello schermo, dove l'umanoide riprenderà ad aggirarsi qua e là senza destinazione apparente. Nel caso in cui un Lander riesca a raggiungere il bordo superiore dello schermo mentre trasporta un prigioniero la situazione si fa grave, perché l'alieno si trasforma in un indemoniato Mutante, uno dei nemici più difficili da affrontare. Quando tutti gli umanoidi vengono catturati il pianeta stesso esplose e tutti i Lander si trasformano in Mutanti, dando origine a uno scenario allucinante in cui pochissimi giocatori riescono a sopravvivere per più di una manciata di secondi. Nonostante la straordinaria difficoltà, la meccanica di gioco alla base di *Defender* (la protezione e il salvataggio degli umani catturati) è una delle sue caratteristiche più ispirate ed è stata ripresa da molti titoli successivi.



In questa schermata di *Defender* un Lander ha raggiunto la metà dello schermo trasportando sotto di sé un Umanoide catturato.



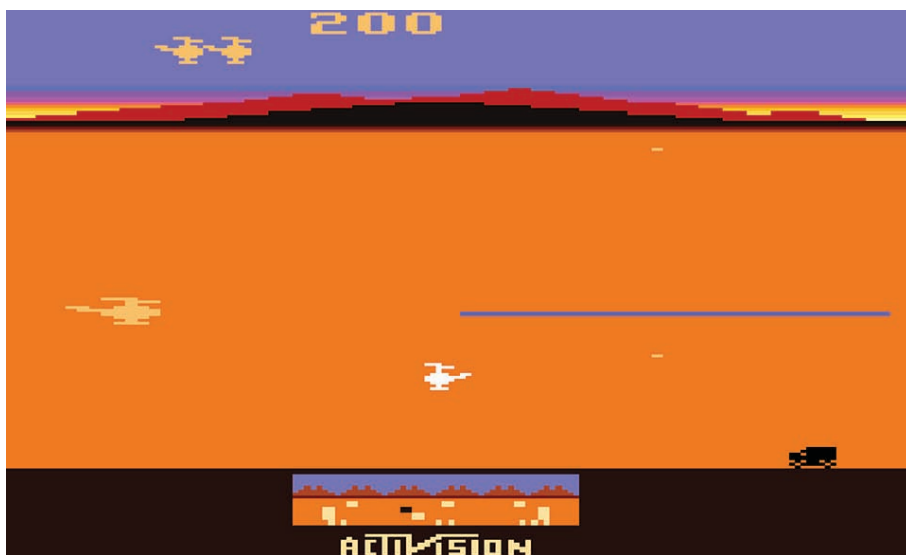
La versione di *Defender* per Atari 2600 fu costretta a prendersi molte libertà.

In un articolo pubblicato sul famoso sito Gamasutra, il game designer Manveer Heir ha scritto: “nel 1977 l’Atari 2600 VCS è stato lanciato sul mercato con un joystick che comprendeva un gran totale di un pulsante. Oggi il controller dell’Xbox 360 ne ha sedici, con un incremento medio di un pulsante ogni due anni. L’aumento della complessità dell’interfaccia è il risultato diretto di un aumento parallelo nella complessità dei giochi”<sup>5</sup>. L’affermazione di Heir è senz’altro vera, ed è probabilmente per questo che in anni recenti si è verificata una riscoperta di vecchi titoli che impongono al giocatore richieste meno severe. *Defender* comunque non è affatto semplice o facile da giocare, eppure è stato rilasciato per VCS nel 1981 in una versione che – insieme a quelle di *Space Invaders* nel 1980 e di *Asteroids* nel 1981 – ha contribuito a imporre il dominio della piattaforma di Atari. Al di là di un ovvio ridimensionamento di grafica e sonoro (le montagne, ad esempio, furono trasformate in edifici squadrati), la versione per console impose una profonda modifica del sistema di controllo. Il joystick del 2600, con il suo pulsante singolo, fu costretto a sostituire da solo il controller (che nella versione da sala serviva solo a spostare la navicella su e giù) e i singoli pulsanti dedicati all’accelerazione, all’inversione di rotta, al fuoco, all’iperspazio e al lancio delle bombe. Come potete immaginare questo comportò notevoli modifiche nel gameplay e nel ritmo del gioco.

<sup>5</sup> [http://www.gamasutra.com/php-bin/news\\_index.php?story=19913](http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=19913).



A differenza della versione arcade, in cui due o più Lander possono catturare umanoidi allo stesso tempo, nella versione per 2600 i “rapimenti” hanno luogo uno per volta. Inoltre non è possibile sparare per errore ai prigionieri e l’uso dell’iperspazio non ha mai esiti letali, come talvolta accade in sala giochi. Infine, sull’Atari VCS il joystick controlla tutti i movimenti e il singolo pulsante di fuoco serve a far fuoco con i laser, sganciare le mega-bombe e saltare nell’iperspazio. Queste ultime si attivano quando la navicella è vicina al bordo inferiore dello schermo (sotto la città), l’iperspazio invece quando è in cima (dietro la minimappa). Come si può immaginare questi vincoli limitano significativamente l’utilità delle due risorse. Un’ulteriore concessione alle limitazioni della piattaforma casalinga sta nel fatto che ogni volta che il giocatore spara, la navicella *Defender*... scompare dallo schermo! Questo è dovuto al fatto che sostanzialmente l’immagine grafica del laser sostituisce quella della nave, perché il sistema non ha abbastanza memoria per visualizzarle entrambe. Questa limitazione tecnica ha l’inaspettato effetto collaterale di offrire un metodo alquanto originale per sfuggire ai nemici<sup>6</sup>.



*Chopper Command* si concentra totalmente sull’azione e rappresenta la risposta di Activision alla conversione di *Defender* della stessa Atari per il 2600.

<sup>6</sup> Le altre conversioni per console in generale hanno mantenuto intatte le caratteristiche del gioco da sala, offrendo schemi di controllo più robusti e coerenti con la piattaforma di destinazione.

*Chopper Command*, sviluppato nel 1982 da Bob Whitehead per Activision, è un titolo successivo per Atari 2600 decisamente ispirato al gameplay di *Defender*. Whitehead ha tenuto presenti fin dall'inizio le limitazioni del 2600 e ha sfruttato al massimo le capacità audio/video della piattaforma. Le meccaniche di gioco non sono particolarmente ambiziose: si tratta di un semplice sparatutto, molto giocabile, che preleva da *Defender* la minimappa, il movimento inerziale e l'alto livello di difficoltà, omettendo la protezione e il recupero degli umanoidi catturati. L'elicottero del titolo deve semplicemente difendere una carovana di camion dai jet e dagli elicotteri nemici.

Dan Gorlin, al contrario, ha preso l'elemento più interessante di *Defender* e ne ha fatto il componente centrale del suo famoso *Choplifter* (Broderbund, 1982; Apple II, sala giochi [riprogrammato da Sega], Atari 7800, ColecoVision e altri), un gioco basato sul recupero di ostaggi. In un'intervista per il libro *Halcyon Days*, Gorlin descrive la derivazione di *Choplifter* da *Defender* in modo un po' diverso da come ci si potrebbe aspettare:

“Dato che mi sono sempre piaciuti gli elicotteri, ho cominciato a implementarne una versione che si poteva pilotare con il joystick. Era veramente forte, perciò ho continuato ad aggiungere cose a cui si poteva sparare. In quel periodo un ragazzino del quartiere stava riparando la mia macchina e aveva preso l'abitudine di entrare in casa e provare il gioco. Lui era un grande fan di *Defender*, così un giorno disse: 'dovresti aggiungere degli uomini da raccogliere'. Ho fatto una passeggiata fino alla locale lavanderia a gettoni per vedere di cosa si trattava – non avevo mai giocato a *Defender*, prima – e cavolo, non riuscii proprio a vedere quei fantomatici omini, però mi sono fidato della sua parola, dato che sembrava una buona idea”<sup>7</sup>.

Nel progetto di Gorlin l'elicottero può andare in tre direzioni: a sinistra, a destra e frontalmente, cioè verso il giocatore (nel qual caso il fuoco è diretto ai bersagli a terra). Il giocatore deve recuperare gli ostaggi, racchiusi in bunker che si possono aprire a forza di cannonate. Una volta aperta una prigione, l'elicottero deve atterrare con cura e imbarcare gli ostaggi uno per volta fino alla massima capacità o finché la situazione non lo obbliga a decollare. A questo punto il giocatore deve tornare alla base di partenza, atterrare ancora una volta con cura e far scendere gli uomini uno per

<sup>7</sup> <http://www.dadgum.com/halcyon/BOOK/GORLIN.HTM>. Rispetto a *Defender*, gli omini di *Choplifter* sono più facili da riconoscere e animati molto meglio.



Il retro della scatola della collezione per Coleco Adam *The Best of Broderbund: A.E. and Choplifter*. Il primo titolo è ispirato a *Galaga* (si veda il Capitolo 16 del libro dedicato a *Space Invaders* e ai suoi successori), il secondo a *Defender*.

uno. Questo processo si ripete finché tutti gli ostaggi del livello sono salvati o morti (in quest'ultimo caso si spera che la responsabilità non sia da attribuire unicamente alle manovre maldestre del giocatore). Come la navicella in *Defender*, anche l'elicottero di *Choplifter* è sottoposto a continui attacchi nemici, sia da terra che dal cielo, e le situazioni di estrema difficoltà sono la regola anziché l'eccezione.



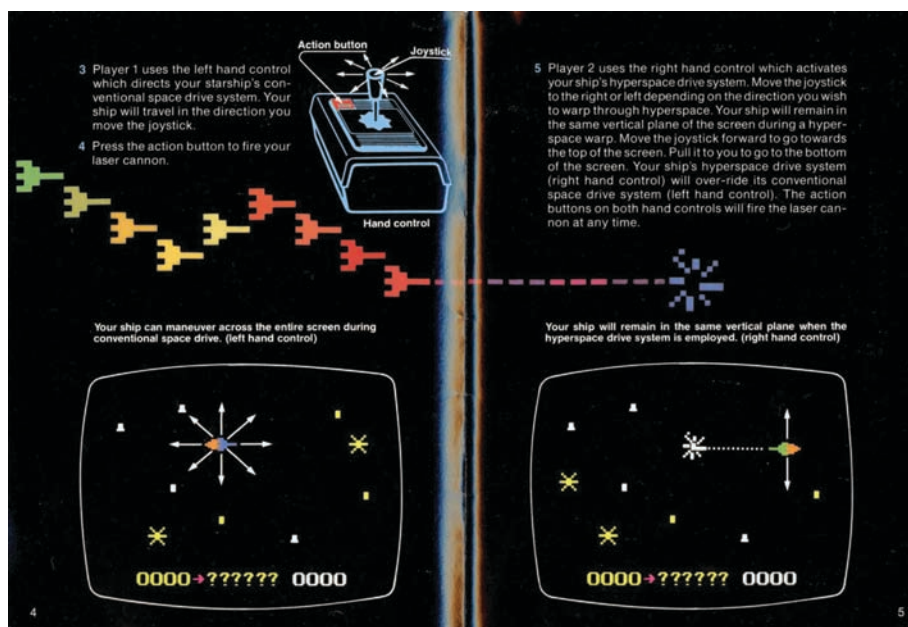
Il popolare gioco elettronico *Defender* della Entex, un dispositivo portatile dedicato del 1982. Nello stesso anno la Entex produsse anche un sistema di videogame da tavolo con video integrato a LED rossi, l'*Adventure Vision*, che comprendeva nella scatola una cartuccia di *Defender* e che oggi è considerato un raro e prezioso pezzo da collezione.

Come tutti i giochi leggendari, *Defender* ricevette una buona dose di conversioni, cloni, scopiazzature e varianti. Tra le migliori citiamo *Defense Command* della Big Five Software (1982; TRS-80), *Repton* della Sirius Software (1983; Apple II, Atari 8-bit, Commodore 64), *Dropzone* di





Una schermata della versione per Commodore 64 di *Revenge of Defender*.



*Freedom Fighters!* (1982) è la risposta a *Defender* della piattaforma Magnavox Odyssey2. Anziché usare la tastiera i comandi sono basati sull'uso simultaneo di due joystick, uno schema di controllo piuttosto barocco che funziona al meglio con due giocatori in collaborazione. L'immagine che riportiamo è tratta dal manuale.

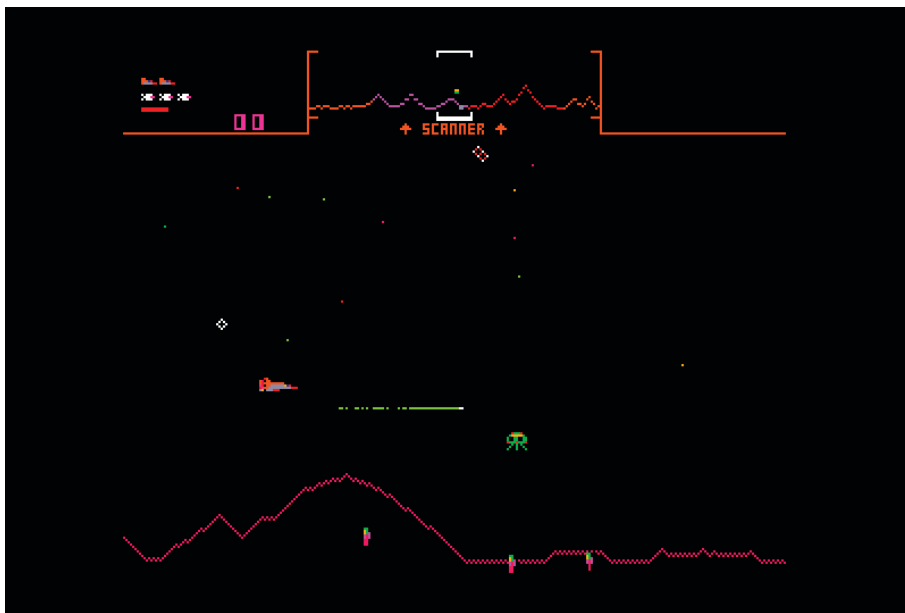




Una schermata di *Cosmic Avenger* della Universal (1981), un difficile sparattutto a scorrimento che offre una minimappa dall'utilità piuttosto limitata. Giochi come questo sono palesemente influenzati da *Defender*.

Arena Graphics (1984; Atari 8-bit, Commodore 64, Sega Game Gear e altri), *Protector II* di Synapse/Atarisoft (1983; Commodore 64, Radio Shack Color Computer, TI-99/4a e altri) e *Star Ray* della Logotron (1988; Atari ST, Commodore Amiga e altri), che più tardi fu acquisito dalla Epyx con tanto di licenza ufficiale e ribattezzato *Revenge of Defender*. Naturalmente l'influenza di *Defender* si estende all'intero genere degli sparattutto a scorrimento, che include titoli come *Scramble* (Konami, 1981; sala giochi), in cui il giocatore deve distruggere depositi di carburante per riempire il proprio serbatoio; *Parsec* (Texas Instruments, 1982; TI-99/4a), famoso per l'audio arricchito dal parlato; *The Tail of Beta Lyrae* (Datamost, 1983; Atari 8-bit), che presenta livelli semi-casuali; *R-Type* (Irem, 1987; sala giochi), che ha colpito il pubblico con la sua grafica bio-organica e gli impressionanti boss di fine livello; *Parodius* (Konami, 1988; MSX), una parodia dell'intero genere e del classico progenitore *Gradius* (Konami, 1985; Arcade); *Gates of Zendocon* (Epyx, 1989; Atari Lynx), che offre ben 51 livelli da attraversare combattendo. Nonostante il loro indubbio successo, comunque, tutti questi titoli hanno un gameplay basato su un'azione di combattimento classica, priva della raffinatezza di *Defender*.

In seguito Jarvis formò con Larry DeMarthe una nuova compagnia, la Vid Kidz, ma i due continuarono a sviluppare giochi per Williams. Il seguito di *Defender* uscì nel 1981 con il titolo *Stargate*, che per motivi di marchio divenne *Defender II* nelle successive conversioni per console. Il sequel non raggiunse mai la popolarità dell'originale, nonostante l'aggiunta di altre tipologie di nemici e di una nuova arma, un dispositivo di invisibilità dalla durata limitata (controllato da un sesto pulsante!). Oltre a queste novità furono introdotti schermi speciali (posti dopo il quinto e il decimo livello) e le porte dimensionali del titolo, che permettono alla navicella di raggiungere all'istante un umanoide in difficoltà e, sotto determinate circostanze, consentono ai giocatori più abili di saltare interi livelli. Grazie a queste innovazioni il gioco divenne ancora più frenetico, ma i più esperti riuscirono a sfruttare le porte spaziali per vincere con relativa facilità. Quando gli fu chiesto quale era stata l'ispirazione, DeMar ha risposto: "volevamo qualcosa che desse nuova linfa al gioco, che i giocatori non potessero già fare nell'originale *Defender*... così abbiamo sviluppato un meccanismo che attirasse quelli più esperti ma non permettesse loro di occupare la macchina per troppo tempo"<sup>8</sup>.

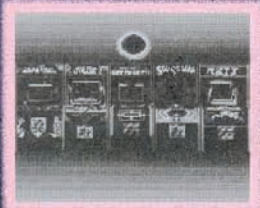


Una schermata dalla versione per sala giochi di *Stargate*, che divenne *Defender II* nella maggior parte delle conversioni.


<sup>8</sup> V. nota 2.

# game.com™

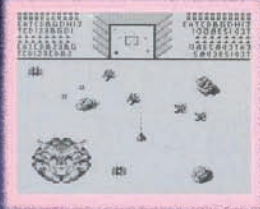
MODEL 71-722



Enter an arcade full of your all-time favorite games!



Time to JOUST... Buzzard Bait!



"Beware, I LIVE!"

## Williams™ ARCADE CLASSICS™

Five of the greatest arcade hits of all time - now available in one portable collection: Joust, Defender, Robotron, Defender II (Stargate), SiniStar! Classic game play, radical fun.

- Full versions of the biggest hits in coin-op history!
- Animation and sound effects from the originals
- Staying power to the max: these classics launched an industry!

**KIDS TO ADULTS**  
MILD ANIMATED VIOLENCE


**TIGER**®  
980 Woodlands Parkway  
Vernon Hills, Illinois 60061  
1-888-TIGER-9005  
www.game.com  
**MADE AND PRINTED IN CHINA**

Printed on Recycled Paper

©, TM, & © 1997 Tiger Electronics, Inc. All rights reserved.

Defender © 1980, Robotron © 1983, Joust © 1982, Defender II © 1981, SiniStar © 1982 Midway Games Inc. MIDWAY, DEFENDER, ROBOTRON, JOUST, SINISTAR are registered trademarks of Midway Games Inc. used under license by Tiger Electronics, Inc.

**game.com**  
For 1-2 players  
Works exclusively with Tiger's game.com portable gaming system.



*Defender*, come gli altri successi della Williams, nel corso degli anni è stato portato su innumerevoli piattaforme. Questo è il retro della scatola della collezione *Williams Arcade Classics* per il dispositivo portatile game.com della Tiger. Notate il riferimento a *Defender II (Stargate)*.



La conversione dell'84 della Atari di *Defender II*, ossia *Stargate*, è nettamente superiore alla precedente versione di *Defender*.

L'ultimo capitolo della serie, rilasciato dalla Midway nel 1991 nelle sale giochi con il nome di *Strike Force*, mostra una derivazione meno diretta dal capostipite<sup>9</sup>. Jarvis e DeMar facevano ancora parte dello staff, ma il gioco fu programmato più che altro da Todd Allen e Eric Pribyl. Secondo il file di informazioni storiche allegato all'emulatore *MAME*<sup>10</sup>,

“In *Strike Force* il giocatore comanda ancora una volta una navetta spaziale che percorre la superficie di una serie di pianeti che scorrono orizzontalmente in entrambe le direzioni, distruggendo ondate di nemici e recuperando gli umani catturati dagli invasori alieni; i prigionieri liberati restano appesi sotto la navicella. Una volta completati gli obiettivi arriva un'astronave madre per recuperare la navicella insieme agli umani tratti in salvo. I giocatori possono decidere quali pianeti attaccare, quando acquistare armi aggiuntive

<sup>9</sup> Nel 1988 la Williams, che aveva assunto il nome di WMS Industries, acquisì Bally/Midway. Oggi opera all'interno di WMS con il nome di Midway Games.

<sup>10</sup> *MAME* è l'acronimo di *Multiple Arcade Machine Emulator*. Secondo il suo sito web, lo scopo del progetto è “...documentare il funzionamento interno dei giochi che hanno fatto storia nell'età dell'oro degli arcade. Ricordate *Pacman*, *Space Invaders*, *Dig Dug* eccetera? Bene, oggi sono completamente documentati e soprattutto perfettamente giocabili all'interno del progetto *MAME*. Le macchine fisiche non dureranno per sempre, così l'emulatore e le immagini delle ROM permetteranno di conservare i giochi per sempre”.



Una schermata della versione arcade di *Strike Force*.

e quando attaccare l'Apocalypse. La grafica di *Strike Force* è molto diversa dallo stile minimalista e astratto dei primi due capitoli della serie: sprite dettagliati, fondali a più livelli ed esplosioni colorate e spettacolari danno al gioco un aspetto ricco e originale<sup>11</sup>.

Al di là delle conversioni ufficiali dei giochi da sala e del già citato *Revenge of Defender*, la serie ha ricevuto altri due seguiti ufficiali per il mercato delle console: *Defender 2000* (1995) e *Defender* (2002), a cui si aggiunge nel 2006 il rilascio del titolo originale sulla piattaforma Xbox Live Arcade di Xbox 360. Quest'ultima versione aggiunge il gioco in rete e una modalità modernizzata, ampiamente migliorata dal punto di vista grafico e sonoro. *Defender 2000* è una cartuccia prodotta dalla Llamasoft per Atari Jaguar e offre tre diverse modalità di gioco: Defender Classic (la versione originale da sala), Defender Plus (con migliorie audiovisive e la possibilità di utilizzare droni amici per rendere il gioco un po' più facile) e Defender 2000 (che introduce ulteriori novità, tra cui diversi powerup). La versione 2002 per Microsoft Xbox, Nintendo GameCube e Sony PlayStation 2, intitolata semplicemente *Defender*, è realizzata in 3D e offre una prospettiva in terza persona con la telecamera appena dietro alla navicella; ovviamente l'esperienza finale è molto diversa dall'originale. La versione per Nintendo Game

<sup>11</sup> <http://maws.mameworld.info/maws/set/strkforc>.





**Will They Never Learn?**  
You whopped the aliens from the Alpha Proximian Empire in classic Defender and sent them home to cry. Now they want the planets that Earth is mining for desperately needed, life-sustaining minerals. Your job is to protect the space miners as they perform their vital work. The aliens will try to capture them and use their life-energy to turn their ships into hyper-fast mutants. Rescue the captives and destroy the aliens or Earth is history!

*Play Defender Classic, Defender Plus, or Defender 2000.*

**Wirst Du denn nie lernen?**  
Im klassischen Defender hast Du die Aliens des Proximian Imperiums weinend nach Hause geschickt. Nun sind sie wieder da und wollen für sie lebensnotwendige Mineralien von unserem Mutterplaneten Erde. Deine glorreiche Aufgabe ist es die hartarbeitenden Minenarbeiter vor den Außerirdischen zu schützen. Die Aliens werden versuchen die Arbeiter gefangen zu nehmen und mittels ihrer Lebensenergie ihre Raumschiffe in super schnelle Mutanten umzuwandeln. Rette die Gefangenen und zerstöre die Außerirdischen oder das was wir als Erde kennen wird Geschichte sein.

*Spieler Defender Classic, Defender Plus oder Defender 2000.*

**Comprendont-ils un jour?**  
Dans la version classique de Defender, vous avez réussi à reexpédier les envahisseurs de l'Empire Alpha Proximian dans leur mère patrie. Maintenant ils veulent s'attaquer aux planètes que la Terre exploite pour en retirer des ressources indispensables à sa survie. Votre mission sera de protéger les mineurs de l'espace dans l'accomplissement de leurs tâches si vitales pour la Terre. Les envahisseurs essayeront de les capturer et d'utiliser leur énergie pour transformer leurs vaisseaux en engins hyper-rapides. Sauvez les otages et tuez ces monstres, sinon la Terre ne sera plus qu'un souvenir.

*Jouer Defender Classic, Defender Plus, ou Defender 2000.*

DEFENDER® 2000™ © 1995 Williams Electronics Games, Inc. All Rights Reserved. Defender® 2000™ is developed and manufactured by Atari Corporation under license from Williams Electronics Games, Inc. Defender © 1980 Williams Electronics Games, Inc. All Rights Reserved. DEFENDER 2000, DEFENDER, and WILLIAMS are trademarks of Williams Electronics Games, Inc. Atari, the Atari logo and Jaguar are protected trademarks of Atari Corporation. This software is authorized for use with the Atari Jaguar 64-Bit Interactive Multimedia System. Made in the U.S. of domestic and imported components.

**ATARI**

KIDS TO ADULTS  
ANIMATED VIOLENCE

**J9041E**  
801041-002

*Defender 2000*, di cui mostriamo il retro della scatola, è uno dei molti aggiornamenti alla classica serie realizzati per la controversa console Jaguar di Atari.

Boy Advance mantiene invece la prospettiva bidimensionale e consente anche di giocare all'originale *Defender*, una possibilità che molte recensioni hanno indicato come l'aspetto più interessante della cartuccia.

Oggi la serie è stata superata dalla popolarità degli shoot-'em-up moderni, ma sono stati i titoli come *Defender* che, una generazione di console dopo l'altra, hanno dimostrato che i giocatori potevano adattarsi a schemi di controllo sempre più complessi. Naturalmente c'è chi sostiene che questo processo è sfuggito di mano, ed è per questo che un numero sempre maggiore di giocatori occasionali si rivolgono a prodotti "casual" o a console come Nintendo Wii. Certamente l'esperienza di Bushnell con *Computer Space* e *Pong* (si vedano i due capitoli extra dedicati a *Pong* e *Spacewar!*) ha suggerito che è sempre meglio esagerare in semplicità piuttosto che il contrario. Ciononostante *Defender* ha sfatato il mito che i giocatori non potessero affrontare in sala giochi titoli complessi e difficili, spingendo gli sviluppatori a esplorare sentieri nuovi e soluzioni sempre più sofisticate.



# EXTRA 7

## ***PINBALL CONSTRUCTION SET (1982): MILIONI DI POSSIBILITÀ CREATIVE***

Nel 1981, quando ancora era possibile vendere videogame commerciali chiusi all'interno di buste di plastica trasparenti, Bill Budge fece uscire il suo nuovo titolo per Apple II, *Raster Blaster*. Il gioco, un pinball ispirato dal flipper della Williams *Firepower*, fu pubblicato dalla società da lui stesso fondata insieme alla sorella, la BudgeCo Inc. *Raster Blaster* ebbe un ottimo successo sia di critica che di vendite, ma servì soprattutto a fornire a Budge l'esperienza necessaria per sviluppare il leggendario seguito, *Pinball Construction Set (PCS)*, sottotitolato "una scatola di video-costruzioni di BudgeCo".



*Raster Blaster* della BudgeCo.

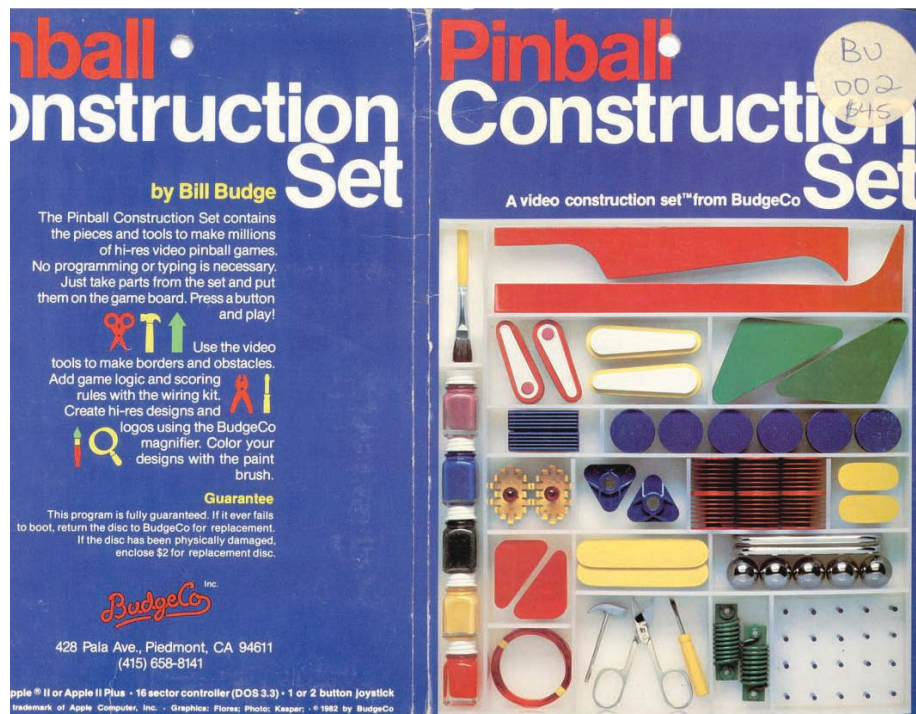


Fino all'inizio degli anni '80 il software commerciale veniva spesso distribuito all'interno di sacchetti di plastica o piccoli pieghevoli di cartone. Notate in alto il contenuto della busta del *Pinball* configurabile di subLOGIC (conosciuto anche come *Night Mission Pinball*, 1982), realizzato dallo stesso Bruce Artwick di *Flight Simulator*.

Il piccolo pieghevole di cartoncino venduto insieme al dischetto descrive bene il gioco: “*Pinball Construction Set* contiene i pezzi e gli strumenti per realizzare milioni di giochi di pinball. Non occorre saper programmare né scrivere codice: basta prendere gli elementi e combinarli tra loro sullo schermo. Premete un pulsante e iniziate immediatamente a giocare! Utilizzate gli strumenti grafici per realizzare bordi e ostacoli. Aggiungete la logica del gioco e le regole che governano il punteggio con l'apposito kit di cablaggio. Create motivi e loghi in alta risoluzione usando la lente di ingrandimento di BudgeCo, e colorateli con il pennello”. Il fatto che lo stesso *Raster Blaster* di Budge potesse essere ricreato e persino migliorato in *PCS* bastava a invogliare chiunque avesse mai desiderato realizzare un gioco di pinball. Se un simile risultato è impressionante ancora oggi, figuriamoci lo scalpore che ha fatto nel 1982, in particolare considerando che l'Apple II aveva solo 48K di RAM.

*PCS* fu un altro successo commerciale e di critica per BudgeCo, ma Budge e la sorella furono presto sopraffatti dagli impegni di publisher in





Scansione parziale della confezione esterna pieghevole della prima edizione di *Pinball Construction Set* di BudgeCo. L'immagine di copertina illustra bene le potenzialità del gioco.

un mercato dei videogiochi sempre più sofisticato e competitivo. Budge accettò quindi di lavorare con Trip Hawkins e la sua nascente compagnia, Electronic Arts, il cui obiettivo all'epoca era promuovere gli sviluppatori come "artisti del software" (o superstar), mettendo in commercio videogame in confezioni attraenti e dall'aspetto professionale. I giochi per computer erano rimasti ai margini della cultura popolare, e l'obiettivo di Hawkins non era solo vendere i propri titoli, ma il videogioco stesso come medium degno di considerazione. Per questo motivo nel 1983 Electronic Arts pubblicò *Pinball Construction Set* nella confezione tipica della compagnia, simile a un disco musicale, con una grafica di copertina accattivante e un poderoso (per quanto, a detta di molti, superfluo) manuale di istruzioni. Il gioco venne poi convertito anche per Apple Macintosh, Atari 8-bit, Coleco Adam<sup>1</sup>, Commodore 64 e PC. Per EA fu un grande successo, fondamentale per costruire la sua reputazione di publisher di prodotti di qualità.

<sup>1</sup> All'interno della raccolta *The Best of Electronic Arts*, insieme al platform *Hard Hat Mack*.



Esterno (sopra) e interno (sotto) della confezione “ad album” creata da Electronic Arts per il *Pinball Construction Set*. Budge viene presentato come una star e il gioco come un prodotto rivoluzionario, come in effetti era.

Com'è stato possibile costruire un gioco di pinball virtuale con macchine così poco potenti? Per l'interfaccia di *PCS Budge* optò per un approccio pragmatico e sorprendentemente moderno: il processo di costruzione è intuitivo e basato sul drag-and-drop. I comandi sono basati principalmente su joystick, anche se su alcune piattaforme sono disponibili controlli opzionali<sup>2</sup> come la tavoletta grafica KoalaPad<sup>3</sup>. Come ricorda lo stesso Budge, “ero rimasto colpito dalla GUI di Apple, e avevo già sviluppato una simulazione di flipper per produrre *Raster Blaster*. Capii che da lì alla realizzazione di un “construction set” il passo sarebbe stato breve. Era il genere di programma che preferivo, perché non c'erano giochi da scrivere, ma si rivelò comunque un lavoro titanico, perché ho dovuto implementare il salvataggio su file, un editor di suoni e un piccolo programma di grafica”<sup>4</sup>. Il giocatore deve solo controllare una mano con tanto di dito puntato per selezionare, disegnare, colorare e trascinare i diversi elementi sullo schermo. Come ricorda il membro di *Armchair Arcade* “Rowdy Rob”, “all'epoca *PCS* era un programma rivoluzionario. Possedeva un'interfaccia semplice, intuitiva, stile Mac, e persino senza mouse era molto semplice piazzare sul tavolo obiettivi, respingenti e flipper. La sua flessibilità permetteva di creare pinball estremamente bizzarri; era uno strumento che stimolava la sperimentazione. Questo ‘gioco’ fu senza dubbio un punto molto alto nella

<sup>2</sup> La versione per Apple Macintosh poteva usare il mouse.

<sup>3</sup> Il KoalaPad si poteva comandare con il suo stilo o con un dito.

<sup>4</sup> <http://www.dadgum.com/halcyon/BOOK/BUDGE.HTM>.

storia dei videogame per Apple II. Era possibile realizzare un ottimo pinball in meno di un'ora, e i tuoi amici poi potevano giocarci per molto più tempo. Una qualità davvero rara!”<sup>5</sup>



La maggior parte delle conversioni, come quella per Commodore 64 mostrata qui sulla destra, sono trasposizioni dirette di quella per Apple II (a sinistra). Sebbene il gioco rimanga lo stesso, dal punto di vista grafico pagano lo scotto di una qualità inferiore.

*PCS* è stato uno dei primi “software giocattolo”, un “gioco” nel quale il divertimento sta nell’esprimere la propria creatività<sup>6</sup>; inoltre ha introdotto diverse novità per consentire anche agli utenti meno esperti di dare vita alla propria visione. Tutto ha inizio con una singola schermata, nella quale gli utenti possono sperimentare il risultato del proprio lavoro in qualsiasi momento; il gioco contiene diversi tavoli di esempio che possono essere giocati immediatamente o usati come fonte di ispirazione. Sebbene piuttosto rudimentale per gli standard moderni, la fisica messa a disposizione dal software è realistica e permette molte variazioni interessanti, come la presenza contemporanea di più palline. Rowdy Rob ricorda di “aver creato un tavolo nel quale la pallina, invece di essere lanciata verso l’alto dal lato destro (come fanno tutti i flipper), partiva dal *centro*; l’azione si svolgeva principalmente su uno o sull’altro lato del tavolo. I miei compagni del club di computer che frequentavo apprezzarono così tanto quella trovata da copiarla in diverse loro creazioni, cosa che allora mi fece parecchio irritare (*hanno rubato la mia idea!*), ma che a posteriori avrebbe dovuto

<sup>5</sup> <http://www.armchairarcade.com/neo/node/1966#comment-5170>.

<sup>6</sup> Nello specifico, l’obiettivo principale di un software giocattolo è fornire le parti o la possibilità di realizzare parti necessarie per la costruzione di un gioco. In questo non si deve confondere con un “parco giochi virtuale” come *The Sims* (Capitolo 22 del libro), in cui tutto verte sulla manipolazione di oggetti precostituiti, con poca attenzione agli aspetti di creazione e creatività, o con i giochi “sandbox” come *Grand Theft Auto III* (Capitolo 9), in cui il giocatore può muoversi in ambienti molto grandi e svolgere attività perlopiù realistiche con un’attenzione particolare al raggiungimento di obiettivi e al completamento di missioni.

**YOU CAN'T READ MUSIC?** You already read music? You don't play an instrument? You play them all by ear? You go to the symphony every Saturday? You go to the hardware store every Saturday? WHAT? YOU'RE ONLY TEN YEARS OLD? Not to worry. This is a great way to learn about music. And a great way to have fun with what you might already know.

**HOW IT WORKS.**

**THIS IS YOUR HAND** inside the machine, the way you make things happen. Pick out notes and point them into place. Grab some notes. Choose your key. Then tap the little piano and hear it all played back. When you've got it right, you know right away. And when you don't... well, you know that right away, too.

**IF YOU DON'T HAPPEN** to like one of the measures you wrote, you can use the scissors to make it history. Oops, changed your mind! Then use the glue pot to stick it back in there. You may even want to put in a nice, shiny new measure and start all over again. It feels like getting your windshield cleaned.

**IF YOU'RE WONDERING** just how much music you can really make with this thing, the answer is a lot. The Apple version by itself can play up to 32 notes per measure, two notes at a time. But if you add on a Mockingboard<sup>SM</sup>, you'll be able to construct chords of up to six notes each. Got an Atari? You'll be playing chords of up to four notes each. A Commodore 64? Up to three notes each. In short, you're gonna get some noise.

**THE MUSIC IN THE MACHINE** ranges from rock and roll to ragtime, nursery rhymes to baroque. It's fun to punch one up and play it, but it's even more fun to change it. Throw in a few flats. Put it in a minor key. Reach across the centuries and tweak the nose of Mozart.

**WHEN YOU MOVE THESE SCALES** up and down, amazing things happen. The music speeds up. The music slows down. It gets louder. Softer. It changes in tone. In the screen shown here, you're looking at a variation of Bach's "Two-Part Invention No. 8." Imagine what all those notes sound like at light speed.

**IMAGINE A RECORD ALBUM** you could actually enter, rewrite, and then play back—all in seconds. Imagine that, besides the music already on it, you could use it to write songs of your own. And what if—despite this thing's awesome power—it was still simple enough to be a toy? Imagine all that. Then imagine you were holding it in your hands at this very second. You're starting to get the idea.

**ABOUT OUR COMPANY.** We're an association of electronic artists who share a common goal. We want to fulfill the potential of personal computing. That's a tall order. But with enough imagination and enthusiasm, we think there's a good chance for success. Our products, like this game, are evidence of our intent. If you'd like to get involved, please write us at: Electronic Arts, 2755 Campus Drive, San Mateo, CA 94403.

Electronic Arts provides a limited warranty on the second-order model. See limited warranty statement enclosed. The warranty does not apply to the software program themselves, which are provided AS IS.

**ELECTRONIC ARTS™**

Il retro della scatola di *Music Construction Set* nella versione per Apple II.

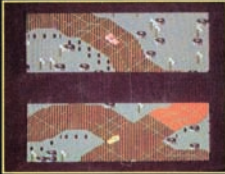
lusingarmi. Il punto è la flessibilità del programma; si potevano sperimentare e giocare tavoli assurdi senza timore di far andare in crash il software”.

Anticipando il suo futuro modello di business, EA cercò di sfruttare l'idea base di *PCS* e fece uscire diversi titoli con funzionalità analoghe sviluppati da altre case, tra cui *Music Construction Set* (1984; Apple II, Atari 8-bit, Commodore 64, PC e altri), *Racing Destruction Set* (1985; Atari 8-bit, Commodore 64) e *Adventure Construction Set* (1985; Apple II, Commodore 64, Commodore Amiga, PC).

*Music Construction Set* (*MCS*) di Will Harvey era stato concepito più come strumento didattico che per il divertimento, ma si piazzò comunque tra i giochi più venduti di quel periodo. Oggi probabilmente lo definiremmo “edutainment”: utilizzando un programma di scrittura musicale gli utenti possono trascinare e disporre note sul pentagramma, suonare le proprie melodie e stamparle. Quello che *PCS* aveva fatto per l'accessibilità



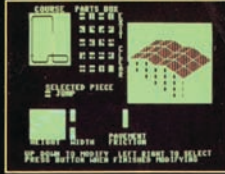
**The best slot racing set ever**  
 —Unlimited, unbreakable Track—Customizable cars and bikes—  
 —Land mines, oil slicks, adjustable gravity and more—



**Amazing split screen delivers white knuckle action.** Use the joystick to speed up, slow down, change lanes and run the enemy into the wall. Player 1 uses the top of the screen. Player 2 (for the computer), the bottom. Gripping animation of spinouts, collisions and spectacular end over end crashes. Land mines and oil slicks too. It's fast. It's funny. It's action packed.



**9 hot machines to test your skill and strategy.** An open-wheel, open-cockpit racer for Indy-style tracks. A Baja Bug for punishing motocross layouts. A dirt bike. A street bike. A stock special. A sleek, mean Can-Am road racing machine. A pickup, a jeep, even a lunar rover for low gravity duels. Pick your vehicle, then pick the tires and engine size to match the racing conditions you expect. Then go for it.



**50 Built-in tracks and an editor.** There are dirt tracks, grand prix road courses, motocross layouts, and several more too bizarre to describe. And there's a powerful, easy-to-use editor that lets you lay down straightaways, curves, forks, crossovers, and jumps. Set track width and choose one of three surfaces—pavement, dirt or ice—for each piece. Modify the pre-built tracks or build your own from scratch. Save up to 58 different tracks per disk.

  
ELECTRONIC ARTS

About our company: We're an association of electronic artists who share a common goal. We want to fulfill the potential of personal computing. That's a tall order. But with enough imagination and enthusiasm we think there's a good chance for success. Our products, like this program, are evidence of our intent. If you'd like a free product brochure, please write us at: Electronic Arts, 2795 Campus Drive, San Mateo, CA 94403.  
Electronic Arts provides a ninety day warranty on the recording media. See limited warranty statement enclosed. This warranty does not apply to the software programs themselves, which are provided AS IS.  
Printed in the U.S.A. Made in the U.S.A.

Il retro della scatola di *Racing Destruction Set* nella versione per Commodore 64.

allo sviluppo di videogiochi, MCS lo fece per la scrittura musicale, generando una serie di cloni sempre più sofisticati.

*Racing Destruction Set* (RDS) di Rich Koenig è invece un titolo di corse in split screen con visuale isometrica che può essere affrontato sia in modalità di corsa tradizionale che in quella “destruction”, che ammette l’uso di armi come chiazze d’olio o mine per rallentare la corsa dell’avversario. Tra i veicoli disponibili ci sono motociclette e automobili, tra cui una jeep e un rover lunare. Quello che rende unico RDS è la possibilità di modificare diversi elementi di gioco, come la gravità o i componenti dei veicoli, e ovviamente di disegnare interi circuiti su numerose tipologie di terreno.

Ora dobbiamo parlare di *Adventure Construction Set* (ACS) di Stuart Smith, senza dubbio il titolo più sofisticato di questa breve rassegna, che consente ai giocatori di creare giochi di ruolo completi. ACS era distribuito con diversi strumenti di sviluppo per la realizzazione di titoli di



fantascienza, spionaggio o fantasy, con diversi giochi di esempio da utilizzare come base di partenza. Per quanto non fosse accessibile come *PCS*, *ACS* riuscì a fare la gioia di tutti coloro che desideravano realizzare il proprio RPG. La visuale era dall'alto con prospettiva laterale<sup>7</sup>, simile a *Ultima* (Capitolo 23 del libro) o ai primi titoli dello stesso Smith, come *Ali Baba and the Forty Thieves* (Quality Software, 1981; Apple II, Atari 8-bit). Per coloro che non avevano voglia di realizzare un proprio gioco o si arrendevano a metà del lavoro, *ACS* era in grado di creare un videogame da zero o terminare la costruzione di uno già avviato.

*Play 8 Great Adventures. . . Or Write Your Own*




**Rivers of Light**—A new Stuart Smith epic Set at the dawn of human history in Ancient Egypt and the Near East, this new epic adventure from the author of "Ali Baba" and "Return of Heracles" embraces a map containing over 140 different regions and rooms, plus a cast of hundreds and enough challenging and ingenious puzzles to delight even the most demanding adventurer.

**7 complete mini adventures**  
There's a simple tutorial adventure for first timers, plus one mystery story, one original adaptation from *Alice in Wonderland*, a historical drama (you help Washington cross the Delaware), and 3 more called "Deep Dark Dungeon", "In the Nazi Castle" and "Save the Galaxy".

**3 basic construction sets included**  
You get a Fantasy Set, a Spy/Mystery Set and a Science Fiction Set. Each comes with graphics, music and sound effects, a wardrobe full of creature and character costumes, and a prop room crammed with objects and special effects. Do as much or as little work as you like. Build the whole adventure yourself or ask the computer to do it for you.

**A canvas as big as your imagination**  
Each adventure can contain up to 500 different creatures, one main map and up to 15 map regions with up to 16 "rooms" and 300 props per region, plus up to 335 different text messages to give your adventures texture and depth. Use the parts in the 3 basic construction sets or make your own.

  
ELECTRONIC ARTS

**About Our Company.** We're an association of electronic artists who share a common goal. We want to fulfill the potential of personal computing. That's a tall order. But with enough imagination and enthusiasm, we think there's a good chance for success. Our products, like this one, are evidence of our intent. If you'd like a product brochure, send \$1.00 and a self-addressed, stamped envelope to: Electronic Arts Catalog Request, 1820 Gateway Drive, San Mateo, CA 94404.

100621 Made in U.S.A.

Il retro della scatola di *Adventure Construction Set* nella versione per Commodore 64.

<sup>7</sup> Come *Castle Wolfenstein*, di cui parliamo nel Capitolo 2 del libro.

A metà degli anni '80 tutti i computer erano dotati di un linguaggio di programmazione standard, un aspetto che molti produttori sottolineavano con particolare enfasi. Quello più diffuso era senza dubbio il *BASIC*<sup>8</sup>, che offriva possibilità di sviluppo virtualmente illimitate a tutti coloro che avevano voglia di impararne la grammatica e la sintassi.

Sfortunatamente il *BASIC* – un linguaggio cosiddetto “interpretato”, cioè tradotto in tempo reale in linguaggio macchina – è progettato per semplificare la programmazione, non per renderla più efficiente. Per quanto più facile da imparare rispetto al linguaggio macchina o all’assembly, il *BASIC* è lento e inadatto a giochi che hanno grafica e sonoro sofisticati.

Gli sviluppatori più attenti rilasciarono quindi diversi programmi per facilitare gli utenti desiderosi di cimentarsi nella programmazione, come *subLOGIC A2-3D1 Animation System* di Bruce Artwick per Apple II (1979), un potente pacchetto in linguaggio macchina che conteneva tre diversi moduli di sviluppo utilizzati nella creazione di *Flight Simulator* (si veda il Capitolo 8 del libro, dedicato ai simulatori di volo); *The Graphics Magician* di Penguin (1982; Apple II, Commodore 64 e altri), rivolto a coloro che volevano inserire grafica di qualità nel proprio codice; *Programmers' BASIC Toolkit* di Epyx (1985) per Commodore 64, che prometteva “grafica da linguaggio macchina con la facilità del BASIC”. Purtroppo nessuno di questi programmi, indubbiamente utili e ben realizzati, erano pensati per gli utenti occasionali che volevano soltanto realizzare un giochino.

Diversi titoli usciti in seguito ripresero i concetti di *PCS* e li applicarono ad altri generi. Tra questi troviamo *Adventure Master* di CBS Software (1984; Apple II, Atari 8-bit, Commodore 64) per la creazione di semplici avventure testuali o con schermate grafiche fisse (la cosiddetta “fiction interattiva”, di cui abbiamo parlato nel Capitolo 25 dedicato a *Zork*); *Adventure Creator* di Spinnaker Software (1984; Atari 8-bit, Commodore 64 e altri), una versione semplificata di quello che sarebbe poi stato *ACS* di Smith; *Gary Kitchen's GameMaker* di Activision (1985; Apple II, Commodore 64), costituito da una serie di moduli per realizzare pressoché qualsiasi tipo di gioco (librerie aggiuntive, come quella dedicata allo sport, venivano vendute a parte). Come nel caso di *PCS*, tutti questi prodotti erano afflitti da limitazioni tecniche che inficiavano pesantemente il risultato finale, ma offrivano comunque strumenti assai potenti per gli appassionati più creativi che non avevano tempo o voglia di studiare un linguaggio di programmazione tradizionale.

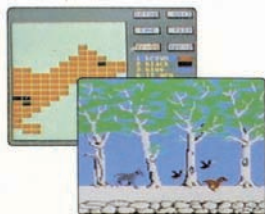
---

<sup>8</sup> Acronimo di *Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code*.

## See all that you can be.

You know you have it in you. You've always felt you could design incredible computer games — even better than some you've bought. The only thing you've lacked is the proper tool.

Garry Kitchen's GameMaker is actually many design tools in one. Much easier to use and even more powerful than standard programming languages. Computer games, animated commercials and even entertaining cartoons are all possible — and all created with just your joystick or mouse.



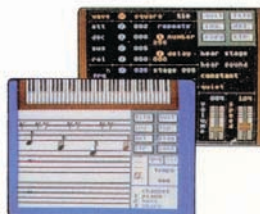
### Create Graphics and Animation

- SceneMaker™ and SpriteMaker™ modes offer infinite possibilities for drawing backgrounds and creating virtually any characters and objects conceivable.
- Simple commands allow you to create amazing life-like animation.
- Select from many pre-designed scenes and characters provided in GameMaker's "Image Library."



### Build Brilliant Game Programs

- Dozens of easy-to-understand commands and efficient pull-down windows make building a game program a snap.
- Add to or modify games quickly and easily.
- Unique "make-a-disk" function allows you to send your games to friends (free disk included).
- Videotape your creations and show off your work.



### Add Music and Effects

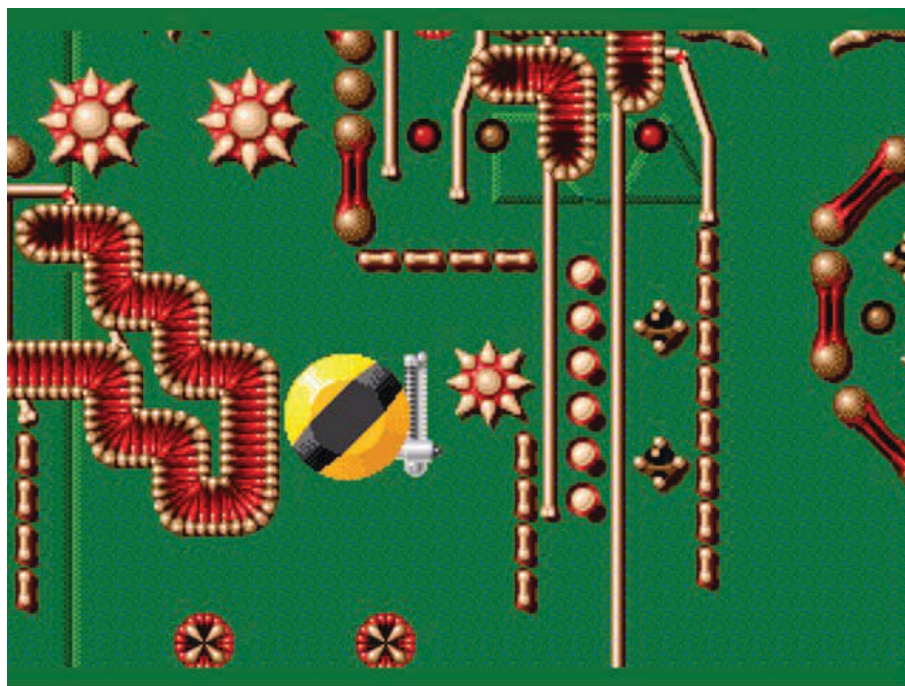
- SoundMaker™ and MusicMaker™ modes allow you to create outstanding background music or sound effects.
- Select from a variety of pre-recorded scores — from rock to classical and more. It's all in the "Music Library."
- Experiment with all the sounds your computer can create.

This kit includes program diskette, instruction manual with design tips, free blank diskette and special mailer.

Activision, Inc. P.O. Box 7287, Mountain View, CA 94039. Covered by limited warranty. Details enclosed.  
©1985 Activision, Inc. All rights reserved. Package design by Gordon Mortensen. G-942-23.

Il retro della scatola di Gary Kitchen's GameMaker nella versione per Commodore 64.

Dopo essersi ritirato dallo sviluppo di videogiochi a metà degli anni '80, sopraffatto dalla pressione di dover realizzare qualcosa che superasse PCS, Budge ci riprovò rilasciando nel 1993 *Virtual Pinball* per Sega Genesis. Dice Budge: "volevo tornare alla programmazione. Insieme a EA decisi che la piattaforma migliore per farlo fosse il Genesis. Mi piaceva la sfida offerta dalle sue limitazioni (nessuna tastiera, floppy disk o mouse) unita alla sua



Una schermata tratta da *Virtual Pinball* per Sega Genesis, caratterizzato da un'estetica alquanto insolita.

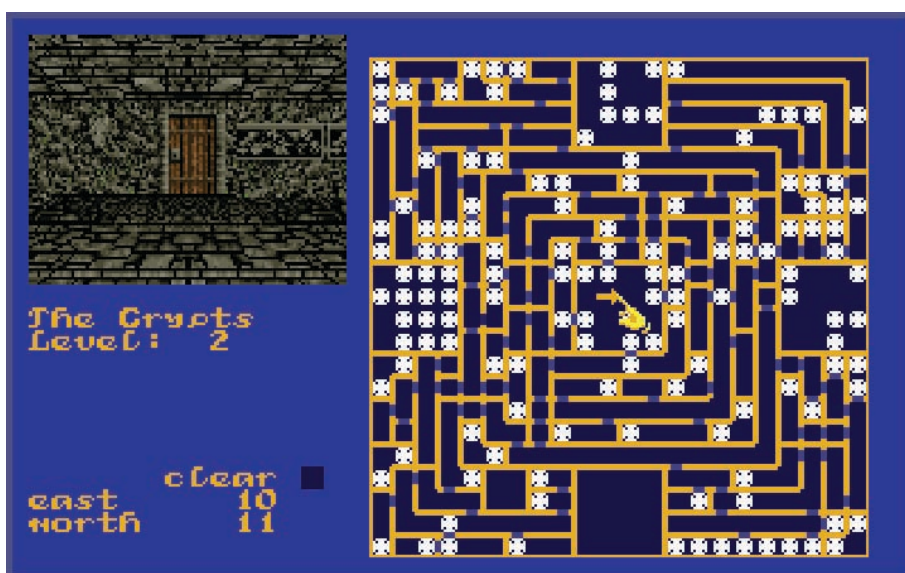
potenza (grafica veloce, processore 68000) e pensavo di poter realizzare un buon lavoro. Il risultato fu qualcosa di grandioso, a mio modo di vedere – avevo realizzato un rilevamento delle collisioni e una fisica ancora più curati, e questo lavoro mi ha permesso di avviarmi verso quella che è diventata la mia professione attuale, lo sviluppo di tecnologia per grafica e modellazione 3D<sup>9</sup>. Sfortunatamente il programma di Budge uscì al momento sbagliato sulla piattaforma sbagliata. Le aspettative sul fronte grafico e sonoro erano più elevate che mai, e il Sega Genesis offriva già ottimi titoli di pinball, cosa che fece finire presto *Virtual Pinball* nel dimenticatoio. Una recensione firmata da Benjamin Galway descrive alcuni dei suoi punti deboli:

Poter progettare tavoli da pinball unici e insoliti è il vero punto di forza del gioco, anche se la simulazione di flipper non è il massimo. I giocatori possono caricare nel Workshop uno dei diciotto tavoli già presenti o crearne uno da zero, poi salvare il proprio lavoro

<sup>9</sup> <http://www.dadgum.com/halcyon/BOOK/BUDGE.HTM>.



su uno dei dieci slot di memoria presenti all'interno della capiente cartuccia. I tavoli sono costruiti utilizzando un cursore che può inserire o cancellare elementi, selezionati tramite un menu molto elementare. Ci sono numerosi respingenti, flipper, muri, obiettivi e altri oggetti che possono essere disposti a discrezione dell'utente, oltre a sei diversi stili per gli elementi (Blueprint, Classic, Pool, Gore, Classic II e Droid), a cui si aggiungono una dozzina di fondali che danno varietà ai tavoli. Sfortunatamente il materiale non è sufficiente da garantire un interesse a lungo termine. Il divertimento consiste principalmente nel riuscire a essere creativi con gli strumenti messi a disposizione, e così tutti i giocatori con poca immaginazione si troveranno perduti. Il Workshop è a sua volta piuttosto lacunoso per via della sua incapacità di gestire rampe e muri curvi, la gestione dei gruppi di bersagli e la mancanza di molti altri elementi che aggiungerebbero profondità ai tavoli<sup>10</sup>.



*The Bard's Tale Construction Set* della Interplay (1991) mise nelle mani dei giocatori tutta la flessibilità creativa della popolare serie di giochi di ruolo. Finalmente un dungeon master virtuale poteva realizzare facilmente avventure di ottima qualità per i suoi amici.

<sup>10</sup> [http://www.sega-16.com/review\\_page.php?id=952&title=Virtual%20Pinball](http://www.sega-16.com/review_page.php?id=952&title=Virtual%20Pinball).





*LittleBigPlanet* della Sony offre una serie di potenti opzioni per la costruzione di livelli e la collaborazione tra gli utenti.

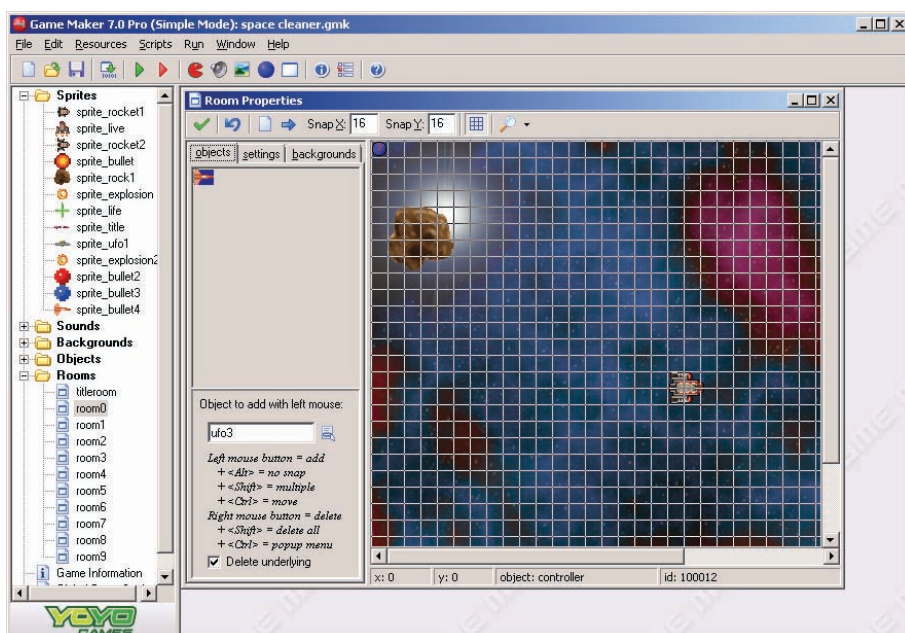
Strumenti di sviluppo semiprofessionali hanno spesso permesso agli utenti più scafati di modificare titoli molto popolari. Tra questi troviamo la *Doom Editing Utility* (DEU) del 1994, realizzata da appassionati dello shooter della id Software, utile per realizzare nuovi WAD<sup>11</sup> o pacchetti che comprendevano interi livelli, grafica e altri elementi. Il gioco di ruolo *Neverwinter Nights* di Bioware (2002; Apple Macintosh, Linux, PC) integra il kit di strumenti Aurora per la creazione di moduli personalizzati. Questi strumenti sono potenti, ma rappresentano una sfida non indifferente per il giocatore medio. Diversi titoli per console hanno permesso la creazione o la modifica di livelli, come *Excitebike* di Nintendo con il suo editor di tracciati (1984; sala giochi, Nintendo Entertainment System e altri); o addirittura la creazione di titoli completi, come *RPG Maker 3* di Agetec (2005; Sony PlayStation 2). Nonostante tutto, al di là di *Virtual Pinball* ci sono stati ben pochi tentativi di colmare il vuoto lasciato da *PCS...* almeno fino al 2008, con l'uscita di *LittleBigPlanet* della Sony per la sua PlayStation 3.

All'apparenza *LittleBigPlanet*<sup>12</sup> è un semplice e attraente platform a scorrimento laterale che vede protagonista un sacco di iuta dalla forma antropomorfa. Il vero potenziale del gioco sta tuttavia nei suoi strumenti

<sup>11</sup> L'acronimo sta per *Where's All the Data?* (dove sono tutti i dati?). Si veda in proposito il Capitolo 5 del libro dedicato a *Doom*.

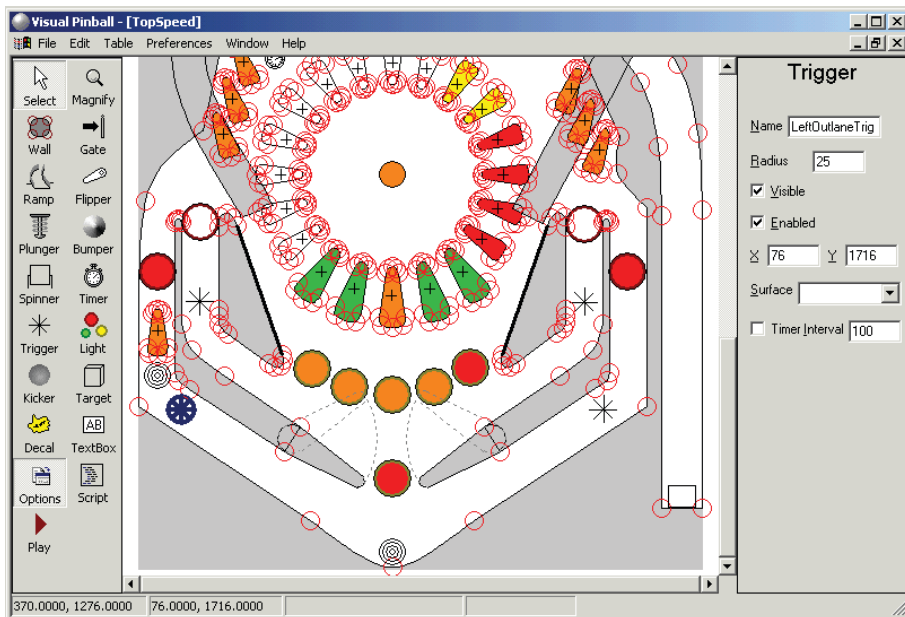
<sup>12</sup> Per una trattazione completa sul genere dei platform si veda il Capitolo 19 del libro, dedicato a *Super Mario Bros*.

di creazione e condivisione di livelli, che permettono a quattro persone in contemporanea di realizzare mappe originali, oggetti e nemici in tempo reale, sia sulla stessa macchina che attraverso la rete. Le potenzialità online della PS3 e il suo disco fisso hanno aiutato a colmare il vuoto lasciato dai titoli del passato, che non permettevano la condivisione e il salvataggio delle creazioni a causa della limitata capacità delle cartucce. *LBP* ha spalancato le porte a un futuro brillante dei “software giocattolo” in generale, a prescindere dalla piattaforma.



Una schermata tratta dal versatile *Game Maker* (versione 7), che consente la costruzione di giochi con l'intuitiva tecnica del drag-and-drop unita all'utilizzo di tecniche di programmazione più tradizionali.

Budge è ricordato ancora oggi, tanto che insieme a EA ha ricevuto nel 2008 un tardivo Technology & Engineering Emmy Award nella categoria “Contenuto generato dagli utenti – modifiche di giochi”, insieme allo shooter in prima persona *Quake* (si veda il Capitolo 5 del libro, dedicato a *Doom*) e al mondo virtuale di *Second Life* (di cui abbiamo parlato nel Capitolo 24, dedicato a *Ultima Online*). Ciononostante, non è ancora stato realizzato il sogno di Budge di un “construction kit di construction kit”, grazie al quale un perfetto inesperto può realizzare un prodotto quasi professionale. Può darsi che ci si stia lentamente arrivando grazie a programmi



*Visual Pinball* è il più popolare dei successori moderni di *Pinball Construction Set*. È composto da un emulatore, un simulatore e un editor (nell'immagine) che gli utenti possono utilizzare per creare e provare i loro flipper. Nonostante la curva di apprendimento non proprio facile da affrontare, questa applicazione non commerciale è estremamente flessibile e ha permesso di creare o ricreare migliaia di tavoli.

come *The Games Factory 2* di ClickTeam (2006; PC) e *Game Maker* di Mark Overmars (a partire dal 1999; PC), che uniscono il drag-and-drop degli oggetti e la programmazione basata su eventi con la programmazione tradizionale e gli script. Un giorno o l'altro, forse, sarà proprio la visione creativa di qualche sconosciuto – e non la sua capacità di programmatore – a dar vita alla nuova, grande idea nel panorama dei videogame.



# EXTRA 8

## **SPACEWAR! (1962): LA MIGLIOR PERDITA DI TEMPO NELLA STORIA DELL'UNIVERSO**

Se siete anche minimamente interessati alla storia dei videogame – e se state leggendo questo capitolo è molto probabile che lo siate – vi sarete chiesti, a un certo punto della vostra vita, che aspetto doveva avere il primo videogioco. Qual è stato, in effetti, il primo videogame di sempre?

Questa domanda assilla da sempre chi si cimenta nella scrittura di resoconti storici su questo mezzo di comunicazione. Molti giocatori (e persino molti autori!) ritengono che l'onore spetti a *Pong* (di cui abbiamo parlato nel primo capitolo extra), che negli anni '70 ha fatto conoscere i videogame al grande pubblico. Invece non è stato neppure il primo titolo commercializzato nelle sale giochi, essendo stato preceduto da *Computer Space* di Nolan Bushnell e Ted Dabney, comparso per la prima volta nel 1971 (con clamoroso insuccesso) per la Nutting Associates<sup>1</sup>. Come vedremo, lo stesso *Computer Space* era basato su un titolo precedente chiamato *Spacewar!*, presentato in forma giocabile già nel febbraio del 1962. E persino *Spacewar!* ha avuto alcuni predecessori, tra cui sono citati spesso *OXO* (1952) e *Tennis for Two* (1958).

La risposta breve alla domanda su chi sia stato il primo è che non lo sappiamo... non ancora, perlomeno. Il problema è che conosciamo solo i giochi che hanno avuto abbastanza successo da essere ricordati da coloro che li hanno giocati o creati, e queste persone devono anche avere l'interesse e la volontà di raccontare la propria storia (magari con qualche elemento concreto che la possa corroborare). Chi può sapere quanti videogiochi sono stati semplicemente dimenticati? I due titoli che abbiamo citato qui sopra, per esempio, hanno invalidato la precedente teoria che *Spacewar!* fosse il primo videogame in assoluto, ed è possibile che con l'aumentare dell'interesse e delle ricerche sull'argomento si venga a conoscenza di

---

<sup>1</sup> Anche sul fatto che *Computer Space* sia stato il primo coin-op ci sono teorie contrastanti; secondo alcuni questo onore potrebbe spettare a *Galaxy Game* di Bill Pitts e Hugh Tuck, un altro titolo ispirato da *Spacewar!* e uscito qualche mese prima di *Computer Space*. Il gioco tuttavia non venne prodotto in grandi quantità, soprattutto perché era mosso da un minicomputer Digital PDP-11/20, il cui costo per ogni singola unità superava i 20.000 dollari!

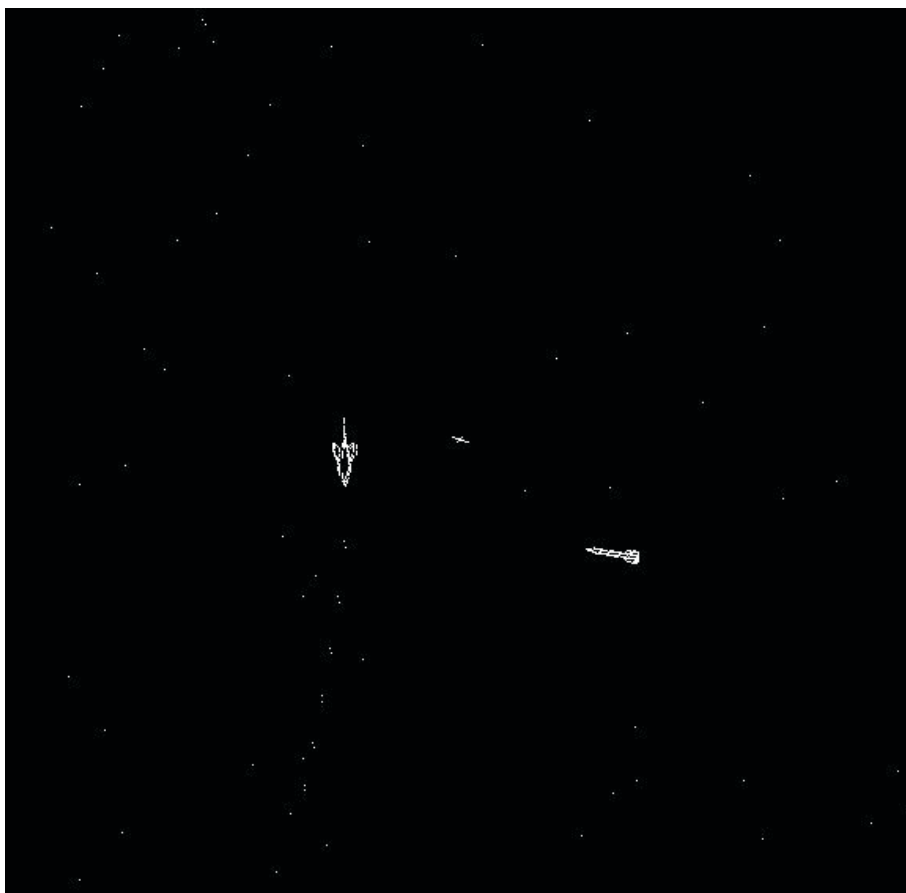




Il codice dell'originale *Spacewar!* in esecuzione su un emulatore di PDP-1 all'interno di un browser. L'immagine mostra la posizione standard di partenza.

giochi ancor più antichi. Insomma, non c'è periodo migliore di questo per fare lo storico dei videogame!

Anche se *Spacewar!* non è stato il primo in assoluto, è stato certamente uno dei primi giochi di qualche importanza, al punto da stabilire molte delle convenzioni in uso ancora oggi. La sua influenza sugli sviluppatori venuti in seguito è evidente, anche se in certi casi può essere stata addirittura negativa. Sebbene *Computer Space* abbia fallito, il successivo *Asteroids* di Atari (1979), che offre un gameplay simile in un formato più facile e intuitivo, ha avuto un successo clamoroso. Inoltre possiamo riscontrare elementi ispirati a *Spacewar!* in altri titoli popolari come *Lunar Lander* (1979) e *Gravitar* (1982) di Atari e, se facciamo un piccolo sforzo, persino nelle simulazioni elettroniche di flipper.



Una battaglia in pieno svolgimento.

*Spacewar!* ha introdotto l'azione in tempo reale, un arsenale di armi diverse, mosse speciali, condizioni variabili di gioco, una fisica realistica e un mondo virtuale. Cosa più importante, ha dimostrato che i computer non erano solo costose calcolatrici ma, almeno per molti di noi, il futuro del divertimento.

Dal momento che nel capitolo dedicato a *Pong* abbiamo già parlato della "storia antica" dei computer e dello sviluppo di *Spacewar!*, qui forniremo solo un breve riepilogo prima di esaminare i dettagli del gioco. La creazione di *Spacewar!* è stata già raccontata diverse volte; per una trattazione approfondita non possiamo che rimandare i lettori al libro di Steven Levy *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*<sup>2</sup>, che esamina non solo lo

---

<sup>2</sup> Edizione italiana: *Hackers. Gli eroi della rivoluzione informatica*, Shake editore, 2002.

sviluppo del gioco in sé, ma anche la peculiare sotto-cultura che lo ha reso possibile. In poche parole, gli autori di *Spacewar!* erano veri nerd, come quelli rappresentati in modo così divertente in film come *La rivincita dei nerds* di Jeff Kanew (1984): costantemente affascinati dalla fantascienza, dai robot, dagli aggeggi elettronici e naturalmente dai computer.

I creatori of *Spacewar!* erano studenti e professori del MIT, che negli anni '60 era già stato investito in pieno dalla rivoluzione informatica. A quei tempi i computer erano scomodi giganti che occupavano intere stanze, ma il MIT aveva acquisito un PDP-1 della DEC, una macchina molto più compatta (il che significa che era grande solo come tre frigoriferi). Inoltre, in un'epoca in cui la maggior parte dei computer era limitato alle schede perforate per l'input e alle stampanti per l'output, il MIT aveva avuto il buon senso di acquistare monitor e tastiere, senza le quali sarebbe stato inconcepibile sviluppare un gioco d'azione. La DEC aveva una filosofia molto diversa dal colosso IBM, che già da qualche tempo regnava supremo sul panorama dei computer. Secondo IBM gli utenti singoli o "client" non avrebbero dovuto avere il minimo contatto con le macchine: l'ipotesi era che presentassero i loro problemi, programmi e attività a operatori specializzati (spesso chiamati sarcasticamente "preti"), gli unici in grado di interagire fisicamente con il computer. L'idea era che le aziende e le università avrebbero dovuto stipulare un contratto di servizio con IBM per ottenere gli operatori necessari per far funzionare i computer. Questo modello in effetti era sensato agli albori dell'informatica, quando solo un professionista addestrato sarebbe stato in grado di interagire con un computer e occuparsi della sua manutenzione.

La DEC vedeva le cose in modo diverso: gli individui avrebbero dovuto essere in grado di utilizzare e programmare da soli i loro computer. La filosofia di IBM si può paragonare a un sistema ferroviario, in cui tutti possono utilizzare i treni ma solo i professionisti sono autorizzati ad azionare (o anche solo a vedere) i motori e a stabilire orari e percorsi. Alla DEC interessava invece vendere "automobili": chi ne comprava una poteva andare dove voleva e farci tutto quello che gli veniva in mente. Con il tempo l'approccio della DEC avrebbe portato all'hardware e al software amichevole e "personale" che tutti utilizziamo oggi.

I membri (estremamente nerd) del Club di Modellismo Ferroviario del MIT adottarono all'istante il PDP-1, passando gran parte del loro tempo a studiarne il funzionamento e a scrivere programmi (proprio questa è stata la nascita dell'*hacking*, una delle molte parole che coniarono per descrivere le loro attività). Sebbene la maggior parte dei programmi fosse

orientata al calcolo matematico o geometrico, Steve “Slug” Russell – che tutti i racconti descrivono come un pigrone – decise di far meglio dei suoi amici progettando un gioco di fantascienza completamente interattivo. L’idea di Russell poteva sembrare troppo ambiziosa, ma i membri del Club di Modellismo Ferroviario non erano certo tipi da scappare di fronte a una sfida del genere. Gli amici di Russell lo incoraggiarono costantemente e lo aiutarono in ogni modo a completare il lavoro. Diversamente da chi sviluppa software commerciale, che si trova a operare in un ambiente reticente e molto competitivo, Russell lavorò in una situazione che oggi chiameremmo “open source”, in cui la maggior parte del codice era liberamente condiviso senza preoccuparsi di copyright o di violazione dei diritti. Un “hack” aggiunto in questo modo fu il “costoso planetario” di Pete Sampson, che sostituì all’originale fondale stellato generato casualmente un vero e proprio panorama del cielo così come lo si può vedere dalla Terra. Analogamente ai progetti open source moderni, anche *Spacewar!* sarebbe stato continuamente ampliato e modificato da singoli o da gruppi di programmatori che aggiunsero sempre nuove caratteristiche.

Quando venne finalmente completato, *Spacewar!* era un prodotto davvero impressionante. Due giocatori controllavano altrettante astronavi in volo intorno a una stella dalla gravità potente. Lo scopo del gioco era distruggere la nave avversaria con un missile, stando bene attenti a non essere risucchiati dal campo gravitazionale. I giocatori potevano anche saltare nell’iperspazio, un’azione che li avrebbe riposizionati in un punto casuale dello schermo. Questa, naturalmente, è una caratteristica che riappare senza alcuna modifica nel successivo *Defender* (a cui abbiamo dedicato un altro capitolo extra), un titolo che tra l’altro condivide molte altre somiglianze con il sistema di controllo di *Spacewar!*. I giocatori controllavano le navicelle azionando quattro interruttori, ma questi scomodi comandi furono presto sostituiti da svariati dispositivi dedicati che andavano dai primi, pionieristici prototipi di gamepad ai joystick.

Non c’è dubbio che *Spacewar!* avrebbe interessato molte persone oltre la stretta cerchia di menti brillanti del MIT, ma i suoi requisiti hardware ne limitarono severamente la disponibilità. Solo gli studenti universitari, e per di più di ingegneria, ebbero qualche possibilità di vedere e provare questo videogame. Nonostante ciò le modifiche e le conversioni si susseguirono per tutti gli anni ’70: tra gli sviluppi più interessanti non si può non citare *Orbitwar* di Silas Warner<sup>3</sup> (1974), che permetteva ai giocatori di sfidarsi in rete sul pionieristico sistema didattico PLATO, basato su mainframe.

---

<sup>3</sup> Per saperne di più su Silas Warner potete leggere il Capitolo 2 del libro, dedicato a *Castle Wolfenstein*.

All'inizio degli anni '70 l'industria delle sale giochi era limitata ai flipper e ad altri prodotti elettromeccanici, mentre le console casalinghe e i personal computer non avrebbero veramente cominciato a prendere piede sino alla fine del decennio. Bushnell, l'uomo che successivamente avrebbe fondato Atari, era un ingegnere elettrico che aveva giocato a *Spacewar!* durante i suoi studi di informatica all'Università dello Utah, dove si era laureato nel 1968. Nei ritagli di tempo aveva anche lavorato al Lagoon Amusement Park, un parco giochi a Salt Lake City. Come tutti i parchi di divertimento di allora e di oggi il Lagoon Amusement offriva una vasta gamma di giochi di abilità a pagamento. Ben presto Bushnell cominciò a lambiccarsi il cervello per trovare il modo di portare alla grande massa la magia di *Spacewar!*, fino a quel momento riservata ai cervelloni dell'università, cogliendo l'occasione per fare un sacco di soldi.

Bushnell reclutò l'amico Ted Dabney e cominciò a lavorare a una versione economica di *Spacewar!* per farne un'attrazione a pagamento. Dal momento che a quei tempi non era facile procurarsi dei microprocessori, i due furono costretti a lavorare con la tecnologia dei circuiti logici TTL (*transistor-transistor logic*), molto più ingombrante e primitiva. Dopo aver costruito un futuristico cabinato in fibra di vetro ci infilarono una televisione in bianco e nero da 15 pollici della General Electric come monitor<sup>4</sup>. Sebbene il gioco in sé non fosse divertentissimo, l'oggetto finito aveva un aspetto così esotico che Richard Fleischer lo usò per arricchire la scenografia del suo film di fantascienza *Soylent Green* (1973), in italiano *2022: i sopravvissuti*, ambientato appunto nel 2022! Dopo aver dato il nome "Syzygy" alla loro società, i due dovettero passare diverso tempo lavorando come riparatori di flipper per sopravvivere mentre cercavano qualcuno che finanziasse il loro *Computer Space*. Alla fine decisero di affidarsi alla Nutting Associates, che produceva macchine da gioco elettromeccaniche.

*Computer Space*, presentato nel novembre del 1971, era ben lontano dall'essere un clone perfetto di *Spacewar!*. Tanto per cominciare non supportava due giocatori, e non c'era la stella centrale con il suo pozzo gravitazionale. Un giocatore singolo controllava un razzo nello spazio aperto, schivando il fuoco nemico e cercando di distruggere due dischi volanti controllati dal computer. Padroneggiare i comandi era molto difficile. Successivamente furono costruite circa 1.500 unità di una versione a due giocatori con un pannello di controllo migliorato<sup>5</sup>, ma *Computer Space*

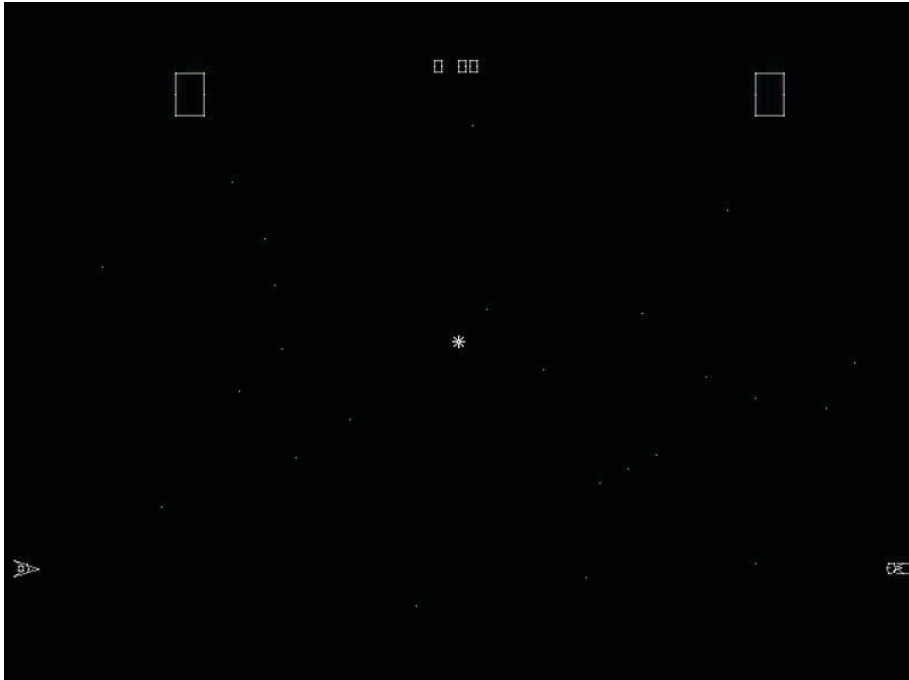
---

<sup>4</sup> <http://marvin3m.com/arcade/cspace.htm>.

<sup>5</sup> Per saperne di più sulle varie versioni potete leggere la pagina web all'indirizzo [http://www.klov.com/game\\_detail.php?game\\_id=7381](http://www.klov.com/game_detail.php?game_id=7381).



non ebbe il grande successo che Bushnell si era augurato. L'ingegnere si convinse che un gioco più semplice avrebbe avuto maggiori possibilità di successo, un'intuizione che più avanti lo avrebbe spinto a sviluppare *Pong*. In ogni caso, gli scarsi risultati di vendita di *Computer Space* potrebbero essere dovute più al suo scialbo gameplay che all'ignoranza o all'incompetenza dei giocatori di allora.



Una schermata di *Space Wars* della Cinematronics.

Bushnell e Dabney non furono i soli a cercare di mettere sul mercato una versione commerciale di *Spacewar!*. Un tentativo di maggior successo fu quello che nel 1977 portò Larry Rosenthal a presentare *Space Wars*. Rosenthal era stato uno studente al MIT e pensava di poter realizzare una versione migliore delle conversioni rilasciate fino a quel momento. Tuttavia la sua pretesa di ottenere il 50% dei profitti allontanò molte aziende interessate, e alla fine solo Cinematronics fu disposta ad accettare la sua proposta.

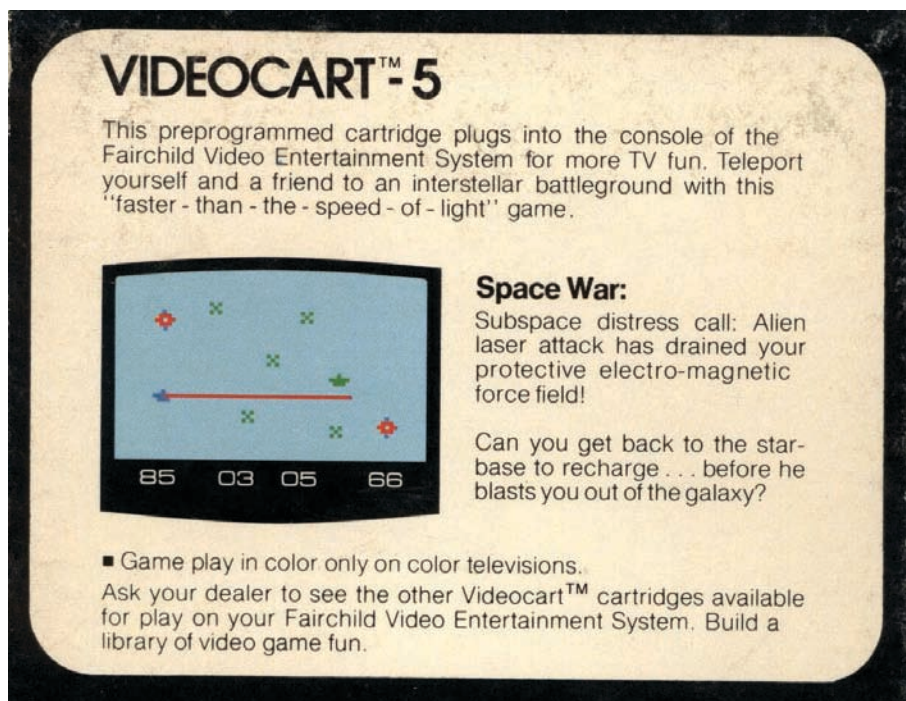
L'innovazione chiave di Rosenthal fu lo sviluppo di un processore *ad hoc*, abbastanza economico da essere realizzabile e al tempo stesso dotato di sufficiente potenza per eseguire la versione completa di *Spacewar!*,

con il pozzo gravitazionale e l'azione a due giocatori che rendeva l'originale così avvincente. Inoltre introduceva alcune innovazioni, come la capacità dell'astronave di subire qualche colpo prima di esplodere. I giocatori potevano addirittura modificare la gravità e l'inerzia nello spazio di gioco.



Una schermata di *Orbit* della Atari.

Le partite erano rigorosamente a tempo; chi aveva ucciso l'altro più volte allo scadere del cronometro era il vincitore. La caratteristica più importante di *Space Wars*, comunque, era la grafica vettoriale, che lo rendeva più simile all'originale e soprattutto più bello da vedere di *Computer Space*, che era invece basato su bitmap. Semplificando, si può dire che la differenza principale tra grafica vettoriale e bitmap sta nel fatto che la prima lavora direttamente sulle linee, la seconda sui singoli puntini (i pixel). Dato che a



Il retro della scatola di uno dei molti giochi per sistemi casalinghi ispirati a *Spacewar!*: questo è *Space War* della Fairchild (1977) per il suo Video Entertainment System.

quell'epoca la risoluzione era molto bassa, la grafica vettoriale tendeva a essere molto più definita. In definitiva, *Space Wars* è stato un meraviglioso adattamento di *Spacewar!* e ha fatto guadagnare ricchi profitti a Rosenthal e alla Cinematronics.

Nel 1978 la Atari rilasciò *Orbit*, un altro adattamento di *Spacewar!* basato su grafica bitmap. A differenza del precedente questo offriva fin dalla prima versione il gioco a due; inoltre prendeva in prestito da *Space Wars* il sistema di danno parziale. L'unico aspetto veramente caratteristico, forse, sta nel fatto che adesso le due navi assomigliavano rispettivamente all'*Enterprise* e a uno Sparviero Klingon di *Star Trek*. Anche questo titolo non ebbe molto successo, tanto che oggi sono ben pochi quelli che se ne ricordano, sebbene nel 1978 ne sia stata prodotta una versione semplificata per Atari 2600 VCS intitolata *Space War*.

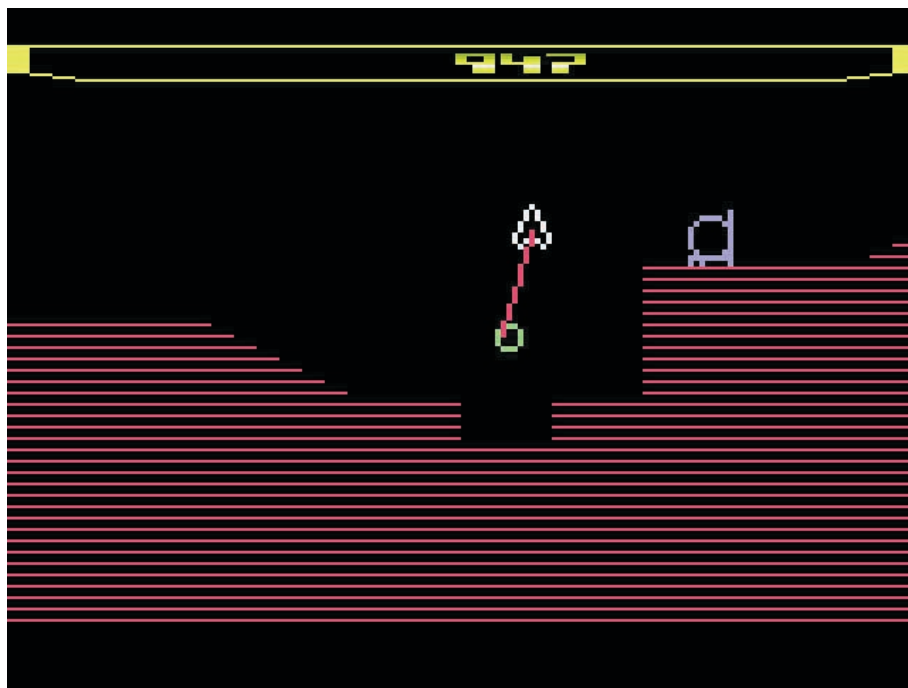
Atari passò finalmente alla grafica vettoriale nel 1979 con *Lunar Lander* (di cui parliamo nel Capitolo 8 del libro, dedicato ai simulatori di volo) e *Asteroids*, due titoli molto innovativi ma anche enormemente difficili da giocare. *Lunar Lander*, come suggerisce il nome, richiede che i giocatori

facciano atterrare con cura un modulo spaziale in una tra diverse basi lunari (in realtà semplici piattaforme). Quello che rende il gioco così arduo è la fisica realistica: bisogna fare molta attenzione per generare la spinta sufficiente a manovrare la navicella, controbilanciando l'attrazione gravitazionale senza perdere il controllo. Inoltre il carburante è scarsissimo, e restare a secco significa morte sicura. Il gioco fu convertito o clonato per innumerevoli piattaforme casalinghe; i vecchi possessori di Commodore VIC-20, ad esempio, ricorderanno certamente *Jupiter Lander* (1981). Gli elementi di gameplay introdotti in *Lunar Lander* si sarebbero evoluti negli anni '80 in molte varianti, tutte basate sulla gravità e l'applicazione di impulsi di forza, tra cui il già citato *Gravitar* di Atari del 1982.



Una schermata di *Gravitar* di Atari.

*Asteroids*, di Ed Logg e Lyle Rains, introduce un'innovazione che modifica radicalmente il gameplay base di *Spacewar!*. Aniché combattere contro una nave nemica i giocatori devono distruggere enormi asteroidi. Ogni volta che uno di questi grandi massi spaziali viene colpito si frantuma in pezzi più piccoli, tutti letali alla minima collisione. Come in *Spacewar!* i giocatori hanno a disposizione un pulsante per saltare nell'iperspazio, ma è probabile che quest'azione li metta in una situazione ancora più pericolosa di



Una schermata della versione della XYPE del 2003 di *Thrust+ Platinum* per Atari 2600 Video Computer System. La gravità e l'inerzia sono componenti critici del gameplay di *Thrust+*.

quella da cui provengono. *Asteroids* è stato un enorme successo per Atari ed è stato convertito, clonato e modificato per anni.

Nonostante il successo di *Asteroids* e *Space Wars*, l'entusiasmo per questo stile di giochi sembrò scemare nel 1978 con l'avvento di *Space Invaders* della Taito (agli "invasori spaziali" abbiamo dedicato il Capitolo 16 del libro, oltre ovviamente alla copertina!). I cabinati di *Space Invaders* ingurgitarono molte più monetine di tutti i vecchi giochi basati su gravità e impulsi, una chiara indicazione che dopotutto alla maggior parte della gente la fisica realistica non interessava più di tanto. Ben presto i giochi che richiedevano di affrontare un complesso sistema di inerzia e applicazione di forze furono relegati agli angoli più polverosi delle sale giochi.

D'altro canto, l'influenza di *Spacewar!* è chiaramente percepibile in altri generi che per tutta la loro storia si sono avvalsi di un accurato modello fisico. Questo riguarda soprattutto le simulazioni, e specialmente le simulazioni di volo (a cui è dedicato il Capitolo 8 del libro) e i giochi di corse (Capitolo 14), ma anche i flipper virtuali (Capitolo Extra 7). Tutte queste tipologie di videogame si sono appoggiate a un "motore fisico" per far sì che il gameplay desse la sensazione di un'esperienza reale. Inoltre anche





La simulazione di una macchina da sala di *Asteroids* che ha visto tempi migliori.

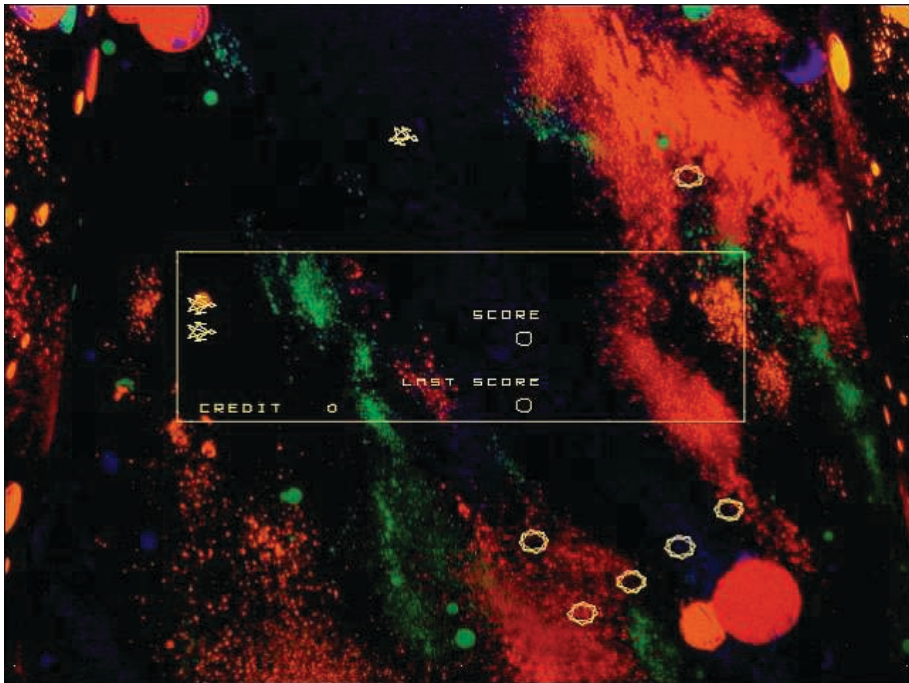
gli shooter, i cosiddetti “sparatutto” in prima e terza persona, cominciano a utilizzare sempre più una fisica realistica (il Capitolo 5 del libro, dedicato a *Doom*, tratta l'intero genere). Nelle produzioni moderne, ad esempio, non è più accettabile che i nemici si comportino in modo identico ogni volta che vengono colpiti: un colpo a bruciapelo con un fucile a pallettoni dovrà per forza proiettare il malcapitato diversi metri indietro, mandandolo magari a rimbalzare un paio di volte contro i muri prima di accartocciarsi a terra in un lago di sangue.

Il contributo più importante e duraturo di *Spacewar!*, comunque, è probabilmente rappresentato dalla sua rappresentazione di un mondo virtuale. Qualcuno potrebbe sostenere che dopotutto un gioco di tic-tac-toe (tris) o tennis presentano una simulazione analoga, ma noi non siamo d'accordo. È importante capire la differenza tra una *superficie* di gioco, come una scacchiera o un campo da tennis, e un vero e proprio *mondo*, come lo spazio profondo di *Spacewar!* o una delle isole di *Myst* (Capitolo 12). A questo punto sarebbe facile farsi trascinare in una discussione teorica sugli “spazi navigabili” e gli “ambienti abitabili”, per cui sarà sufficiente dire che *Spacewar!* ha mostrato a giocatori e programmatori con tutta evidenza

che i computer potevano rappresentare (e far esplorare agli utenti) mondi virtuali coerenti, non solo simulare semplici movimenti all'interno di uno spazio astratto. Questi non sono giocattoli *con cui* baloccarsi; il gioco avviene *al loro interno*.

I titoli successivi hanno naturalmente raffinato questo concetto portandolo a livelli neppure immaginabili, ma è chiaro che già *Spacewar!* pone un'estrema attenzione alla definizione di un mondo il più possibile realistico – basti pensare alla mappa del cielo con la posizione corretta della stelle!

Come il nome esemplifica in modo evidente, *Spacewar!* non si occupa del posizionamento di alcuni simboli a forma di X e di O su una scacchiera, ma di una vera e propria guerra in uno spazio (navigabile). Per molti informatici e ingegneri abituati a considerare i computer alla stregua di costosissime calcolatrici, vedere *Spacewar!* per la prima volta dev'essere stata una vera rivelazione. Senza dubbio qualcuno di loro si dev'essere chiesto, "cos'abbiamo fatto?" mentre aspettava con impazienza il proprio turno. Steve "Slug" Russell ci aveva dato lo spazio.



Una schermata di *Omega Race* (Midway 1981) con un fondale a colori simulato. *Omega Race* era un interessante miscuglio di elementi presi da *Spacewar!* e da *Asteroids* in un ambiente chiuso.



# EXTRA 9

## **STAR RAIDERS (1979): I GIOCATORI PRENDONO IL COMANDO**

Karl Marx una volta ha scritto che “l’umanità si propone solo i problemi che può risolvere, perché, a considerare le cose dappresso, si trova sempre che il problema sorge solo quando le condizioni materiali della sua soluzione esistono già o almeno sono in formazione”<sup>1</sup>. Per quanto molti di noi possano non trovarsi d’accordo con l’ideologia di Marx (o rimangano



*Star Raiders* di Atari è quel genere di videogame che va visto in azione per essere apprezzato: dai campi stellari alle esplosioni, le animazioni contribuiscono molto ad arricchire la scarna grafica del gioco.

<sup>1</sup> Si veda *Per la Critica dell'Economia Politica* di Marx, disponibile gratuitamente alla pagina <http://www.marx.org/italiano/marx-engels/1859/criticaep/index.htm> o in inglese all'indirizzo <http://www.marxists.org/archive/marx/works/1859/critique-pol-economy/preface.htm>.

### III. TO BEGIN PLAY

#### Console Controls

Make sure the **POWER ON/OFF** switch is **ON**, the **Control Stick** cable is firmly plugged in, and the cartridge is firmly inserted into the console slot.

Press the **SELECT** button on the console to choose the mission difficulty level you wish to play. Each time you press **SELECT** the display will show the mission level at the top of the screen. The **NOVICE**, **PILOT**, **WARRIOR**, and **COMMANDER** missions are explained fully in Section VIII. **SKILL LEVEL DESCRIPTIONS**.

After choosing a difficulty level, press **START** to begin your mission. The **SYSTEM RESET** button will abort a mission and return **STAR RAIDERS** to the **NOVICE** mission level. The Atari **⏏** key on the keyboard will also abort a mission, after which a rating will be displayed based on your score thus far.

(The **OPTION** button has no effect in **STAR RAIDERS**.)

### IV. CONTROL KEYS



The following keyboard keys control and direct the **STAR RAIDERS** game play:

- 0-9 Twin-Ion Engine Control (velocity or speed)  
Also aborts hyperwarp.
- A Aft View
- C Computer Attack Control
- F Front View
- G Galactic Chart
- H Hyperwarp Engines Engaged
- L Long-Range Sector Scan
- M Manual Target Selector
- S Shields
- T Tracking Computer
- P Pause (suspends game)

#### 0-9—Twin-Ion Engine Control



The **Twin-Ion engines** are used to maneuver your starship within a sector when pursuing or evading the enemy. Use these keys to select the velocity or speed at which your starship travels. The corresponding speed is displayed at the far left corner of the Control Panel Display.

- Key: 0—V=00 Control Panel Display (V represents velocity or metrons per seconds).
- 1—V=00 Your ship always moves forward. The best cruising speed is key 6 (V=12). The Zylon warships have a maximum speed of approximately 7 (V=25).
  - 2—V=00
  - 3—V=01
  - 4—V=03
  - 5—V=06
  - 6—V=12
  - 7—V=25
  - 8—V=37
  - 9—V=43

#### A—Aft View

Shows view of space behind your starship.

#### C—Computer Attack Control

Displays "cross hairs" in front , and aft  views. Also displays the Attack Computer Display in the front view at the lower right corner of the screen.





The computer updates the horizontal ( $\ominus$ ), vertical ( $\Phi$ ), and range (R) coordinates of the attacking Zylon starship. It also locks your photons onto the target (see the section explaining the **Attack Computer Display**).

#### F—Front View

Shows view of space in front of your starship.

#### G—Galactic Chart

The **Galactic Chart** is one of your most important tools during each mission. It provides you with a display of the entire galaxy, divided into "sectors" on the screen. Each sector contains either enemy starships, a friendly starbase, or is uninhabited.

The  shaped objects are friendly starbases. The other objects are enemy targets. A sector with  means three enemy starships (also known as a task force), occupy that sector. A sector with  means four enemy starships (a fleet), are in that sector. When a sector has a  in it there are one or two enemy starships (a patrol group), occupying that sector.

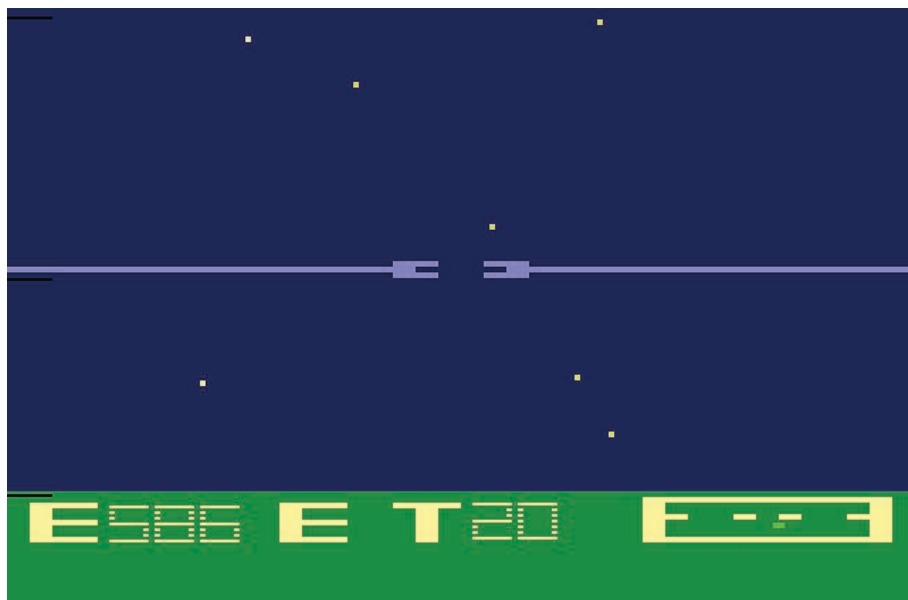
You will also notice two dots on the **Galactic Chart**. One dot represents your present position, the other dot (which moves via the Control Stick), indicates your hyperwarp destination.



You must move the dot to the sector to which you wish to travel and then "hyperwarp" to that sector. (See **H—Hyperwarp Engines Engaged**, immediately following this explanation.) Checking the **Galactic Chart** frequently is important not only to mark the progress of the mission, but also because the enemy starships will shift periodically in an effort to surround and destroy starbases.

Un estratto del manuale (in alto) della versione per Atari 8-bit di *Star Raiders*. La conversione del 1982 per Atari 2600 VCS (pagina a fianco) ha obbligato a includere un controller speciale con tastierino per consentire ai giocatori di eseguire tutti i comandi. Neubauer non fu direttamente coinvolto nella creazione di questa versione né di quella del 1986 per Atari ST, *ST Star Raiders*, una scelta che secondo qualcuno ebbe un impatto negativo sulla sua qualità.





perplexi di fronte a queste pompose citazioni), non possiamo non cogliere un briciolo di verità nelle sue parole, specialmente se applicate allo sviluppo di videogame. Non importa quanto una particolare idea o innovazione sia strombazzata come “originale”, possiamo sempre trovare un precursore o qualcosa che l’abbia almeno influenzata. Forse Ralph Baer se n’è uscito con l’idea di una console per videogiochi tutto da solo? Improbabile. Più verosimile, invece, che sia stato il primo a trovarsi in possesso delle condizioni materiali per trasformare quel sogno in realtà. Che l’idea sia stata sua o meno è irrilevante: chiunque avrebbe potuto pensarci. Ciò che ha reso unica l’opera di Baer è che lui possedeva la conoscenza e le risorse per costruire la sua famosa “Brown Box” (si veda a tal proposito il capitolo extra dedicato a *Pong*).

Per quel che riguarda lo sviluppo di videogiochi, sappiamo già qual è l’obiettivo ultimo, il Sacro Graal: il ponte ologrammi<sup>2</sup> di *Star Trek: The Next Generation*. Tutti coloro che stanno leggendo queste righe avranno fantasticato almeno una volta di provare un simile, meraviglioso dispositivo;

<sup>2</sup> Dice Wikipedia: “il ponte ologrammi è una sala chiusa nella quale oggetti e persone possono essere simulate combinando materia replicata, raggi trattori e campi di forza su cui vengono proiettate le immagini olografiche. I suoni e gli odori sono simulati rispettivamente da altoparlanti e atomizzatori di fragranze. La sensazione di un ambiente aperto molto vasto viene simulata sospendendo le persone che si trovano al suo interno su campi di forza che si spostano insieme a loro, impedendogli di raggiungere le pareti della stanza (un *tapis roulant* virtuale)”. La voce della Wikipedia italiana è all’indirizzo [http://it.wikipedia.org/wiki/Ponte\\_ologrammi](http://it.wikipedia.org/wiki/Ponte_ologrammi).

No. 3416

Establish repair starbases and plot strategy on Sector Grid.

Switch to 3-D Battle View...fire "laser torpedoes"...dodge alien fire.

The new wave in space adventure takes you beyond sound effects, beyond the skills you've already mastered. **SPACE SPARTANS™** sends you on an odyssey against overwhelming alien odds, in a tougher-than-ever game that **TALKS TO YOU!**

- You play against the computer's alien fleets. 5 game speeds.
- You control 5 ship systems—Battle Computer, Tracking Computer, Shields, Impulse Drive and Hyper Drive.
- You maneuver your ship, fire on the enemy, make command decisions that determine the fate of your ship.

**4 DIFFERENT VOICES TALK TO YOU!**

SHIP'S COMPUTER reports on status of all ship systems.

CENTRAL COMPUTER reports on energy level and number of aliens.

STARBASE COMPUTER calls an alert when aliens attack your starbases.

ALIEN COMMANDER tells you when the battle is over.

For the highest quality Intellivision® performances we recommend using only Mattel Electronics® Intellivision® and Intellivoice™ cartridges.

## Intellivoice™ VOICE SYNTHESIS CARTRIDGE

Package contains one **SPACE SPARTANS™** cartridge, two controller overlays and playing instructions.

Il retro della scatola di *Space Spartans* della Mattel (1982), una cartuccia con supporto Intellivoice per Intellivision. *Space Spartans* è uno dei numerosi cloni di *Star Raiders* usciti nel corso degli anni, il secondo realizzato per Intellivision dopo *Space Battle* (1980). La Mattel ha pubblicato con la sua etichetta "M Network" un terzo titolo analogo per Atari 2600 VCS, *Space Attack* (1982).

chi vorrebbe mai uscire da un programma in grado di darci qualcosa di “meglio della vita”<sup>3</sup>?

Abbiamo persino qualche idea di come una cosa del genere possa essere realizzata, o perlomeno alcuni approcci interessanti: nanotecnologie, realtà virtuale, stimolazione diretta del cervello, e l’elenco potrebbe continuare. Ciò che manca sono le “condizioni materiali”, ossia la tecnologia per rendere possibile questo sogno. Non possediamo ancora ciò che serve per costruire un ponte ologrammi, ma tutti sappiamo con precisione cos’è e cosa deve fare. La sola domanda che rimane a questo punto è quando avremo la tecnologia per realizzarne uno. Un giorno, in futuro, esisterà. Ma se la storia dei videogiochi ci insegna qualcosa, è che probabilmente una cosa del genere la possediamo già da anni.

*Star Raiders* di Doug Neubauer, un gioco del 1979 per Atari 8-bit, è un fulgido esempio di quello che accade quando si dice a uno sviluppatore che una certa cosa non può essere fatta, lui la fa comunque, e dopo esserci riuscito viene dimenticato da tutti. È uno di quei pochissimi giochi che possono essere definiti senza tema di smentita “in anticipo sui tempi”. Era il 1979, eppure già esisteva un videogame che offriva una prospettiva in prima persona, movimento ad alta velocità e un ambiente 3D liberamente esplorabile stipato in soli 8K di RAM (memoria) e 8K di ROM (immagazzinamento dati)<sup>4</sup>.

Mentre la maggior parte delle persone era impegnata a sparacchiare agli alieni nello schematico *Space Invaders* (Capitolo 16 del libro), *Star Raiders* era in grado di mettere i giocatori all’interno della cabina di comando di un’astronave. Il gioco stabilì molte delle convenzioni del genere “space sim” che sarebbero emerse in maniera più evidente solo con il più celebre *Elite* di Firebird (a cui è dedicato un altro capitolo extra del libro) e *Wing Commander* della Origin (1990). Diversamente dalla stragrande maggioranza degli shoot’em up spaziali di quel periodo, *Star Raiders* offriva una prospettiva in prima persona dal sedile di comando del pilota. La missione sembrava abbastanza semplice: proteggere le basi spaziali della federazione Atariana dagli attacchi degli Zylon. Per scongiurare qualsiasi tentazione di ricorrere alla diplomazia da parte dei giocatori più pacifisti, il manuale spiegava chiaramente (a lettere cubitali) che occorreva “DISTRUGGERE

---

<sup>3</sup> Si veda il romanzo *Better than Life* di Grant Naylor o l’omonimo episodio della serie *Red Dwarf* (Grant Naylor è il nome collettivo usato dagli scrittori Rob Grant e Doug Naylor).

<sup>4</sup> Neubauer si è rammaricato del fatto che con più memoria e spazio per il salvataggio dei dati avrebbe potuto creare un gioco ancora più impressionante, aggiungendo l’atterraggio sui pianeti, una sequenza in trincea e molti più grafici. Si veda <http://www.atarihq.com/othersec/library/neubauer.html>.

TUTTE LE NAVI ZYLON. NON MOSTRARE ALCUNA PIETÀ”. Non è molto chiaro perché gli Zylon siano così ansiosi di annientare gli Atariani, ma per quanto ne sappiamo potrebbe essere la conseguenza di una disputa legale finita male: a parte l’ovvio riferimento ai Cylon di *Battlestar Galactica* e i “siluri fotonici” di *Star Trek* (con tanto di scintille), i caccia “Zylon” assomigliano pericolosamente ai Tie Fighter imperiali di *Guerre Stellari*. Un campionario di scopiazze non autorizzate di classici della fantascienza degli anni ’70!

A parte l’ordine di distruggere tutti gli Zylon, il giocatore deve anche preoccuparsi di non finire il carburante, di non andare a sbattere contro i meteoriti o di perdere componenti vitali della propria astronave durante uno scontro a fuoco, tutto in tempo reale. Fortunatamente è possibile compiere salti nell’iperspazio (con un effetto grafico di notevole impatto) e raggiungere basi spaziali alleate dove riparare e rifornire la nave. La critica elogiò la grafica così dinamica e lo straordinario comparto audio del gioco, anche se quest’ultimo aspetto non dovrebbe sorprenderci: è stato lo stesso



Una schermata del coin-op *Star Trek: Strategic Operations Simulator* rilasciato da Sega del 1982, nel quale il giocatore controlla la nave spaziale *Enterprise* e deve difendere dall’invasione dei Klingon i settori che gli sono stati assegnati. Nonostante l’innumerevole quantità di giochi basati sulla serie già usciti, *Star Trek: Strategic Operations Simulator* era solo il secondo videogame con licenza ufficiale dopo il mediocre *Star Trek: Phaser Strike* (1979) per la console portatile Milton Bradley Microvision.



Una schermata del coin-op di Atari *Star Wars* del 1983, uno dei primi giochi ufficiali tratti da *Guerre Stellari*.

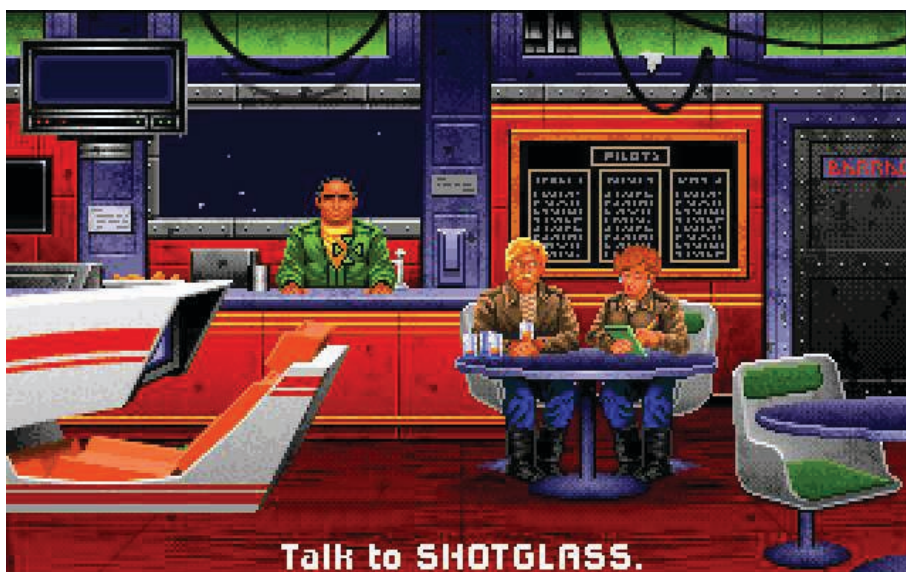
Neubauer a progettare il chip sonoro di Atari, POKEY<sup>5</sup>. Il processore è stato utilizzato anche in alcune delle macchine che Atari ha portato in sala giochi e in alcune cartucce per la console Atari 7800.

A parte i notevoli passi avanti compiuti nella grafica, nel sonoro e nella capacità di eseguire contemporaneamente diverse attività, *Star Raiders* ha introdotto al posto del classico “high score” un sistema di ranking che sarebbe poi stato ripreso in *Elite* e nei simulatori spaziali successivi. I giocatori cominciano la partita come “novellini” ma ben presto diventano piloti, poi guerrieri e infine comandanti ai massimi livelli.

Sebbene *Star Raiders* sia stato uno dei titoli più famosi per i computer di Atari della serie 400 e 800, il suo autore non ne ricavò un centesimo, dal momento che Atari non riconosceva alcuna royalty ai programmatori. Questa politica aziendale costrinse alla fine Neubauer ad andarsene, per tornare in seguito solo come collaboratore esterno.

<sup>5</sup> Il chip POKEY è presente anche nella console Atari 5200, che è piuttosto simile a un computer Atari 400. Nel 1982 è stata sviluppata una conversione quasi identica di *Star Raiders* per 5200.





*Wing Commander* (1990) offre un combattimento sulla falsariga di *Star Raiders* con il contorno di una divertente trama fantascientifica. Lo straordinario comparto audio-video e la frenesia dei combattimenti hanno fatto di lui uno dei titoli di maggior successo della Origin dai tempi della serie di *Ultima*. L'immagine è tratta dalla versione PC.



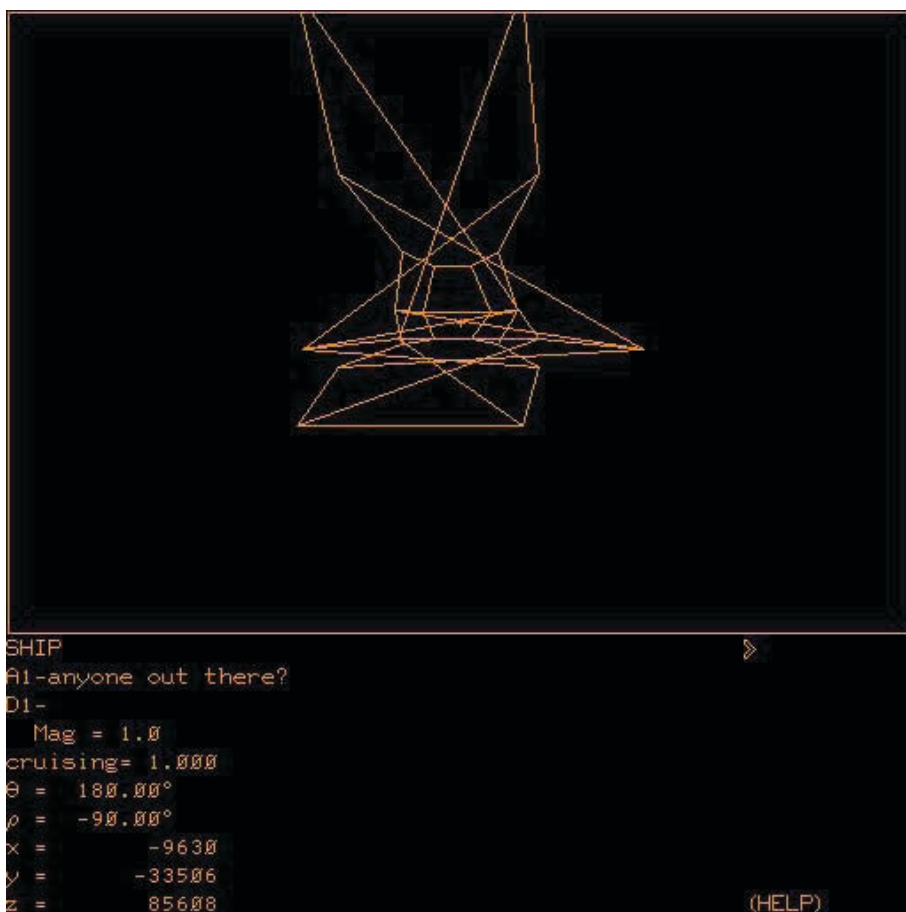
*Star Wars: X-Wing* (1993) portò il gameplay di *Wing Commander* nell'universo creato da George Lucas. Per i fan di *Guerre Stellari* era un sogno che diventava realtà, a cui avrebbero fatto seguito molti altri. Immagine tratta dalla versione PC.

Come molti altri giochi che abbiamo trattato, *Star Raiders* è stato preceduto da un gioco per l'innovativa piattaforma PLATO. Intitolato *Spasim*, è stato descritto come segue dal suo autore Jim Bowery:

*Spasim* è un videogame 3D in rete per 32 giocatori che comprende quattro sistemi planetari che supportano ognuno fino a otto giocatori. I giocatori si muovono in uno spazio in cui le navi nemiche sono rappresentate in wire-frame e aggiornate all'incirca ogni secondo. Quando uscì, nel marzo del 1974, il gioco era un semplice sparatutto a squadre con phaser e siluri fotonici in stile *Star Trek*, con alcune dinamiche tipiche di uno shooter in prima persona. Il giocatore controllava il movimento usando coordinate polari, ma doveva calcolare la sua posizione con il sistema cartesiano. Grazie a questo sono riusciti a presentare *Spasim* come titolo didattico in modo che potesse essere supportato dalla rete PLATO, concepita proprio per questo genere di cose<sup>6</sup>.

Sia Atari come ditta, sia sviluppatori di spicco come Bruce Artwick (si veda il Capitolo 8 del libro, dedicato a *Flight Simulator*), possedevano account

<sup>6</sup> <http://en.wikipedia.org/wiki/Spasim>.



*Spasim* è uno dei titoli più innovativi per la piattaforma PLATO, che precedette i computer domestici e rimase a loro superiore fino ai primi anni '80.

per PLATO e potrebbero essere stati ispirati dai numerosi e rivoluzionari titoli che ci giravano sopra. Inoltre PLATO era infinitamente più potente dei modesti computer dell'epoca, e questo ci fa capire quanto abile fosse Neubauer, che è riuscito ad adattare un simile progetto per i computer a 8-bit di Atari. *Star Raiders* era anche stato preceduto da un altro coin-op di Atari, *Starship I* (1976), e dalla sua rozza conversione casalinga per 2600 VCS, *Star Ship* (1977). Per quanto ambizioso, il titolo era stato convertito così male – anche considerando i modesti standard del periodo – da costringere Atari a ritirarlo dal mercato<sup>7</sup>.

<sup>7</sup> Per home computer uscirono diversi altri titoli basati su concetti analoghi, come *X-Wing Fighter* e *X-Wing II* di Chris Freund per TRS-80 e *Space Shooter* e *Star Force* di Astar per Commodore PET, tutti comparsi verso la fine degli anni '70. Si trattava comunque di giochi con grafica molto scarna e privi di audio.



Una schermata del coin-op di Exidy del 1979 *Star Fire*.

Neubauer non nasconde le diverse fonti di ispirazione per *Star Raiders*, anche se la più importante sembra essere un gioco di strategia per main-frame basato (senza autorizzazione) su *Star Trek*. Stando allo sviluppatore, questo titolo puramente testuale comprendeva “un sistema di danno per le astronavi, scanner dei settori e grafici stellari”, oltre a un sistema di ranking<sup>8</sup>. Non c’è dubbio che il contributo principale di Neubauer sia stato adattare questi concetti, già esistenti, a un videogame 3D dal ritmo frenetico.

*Star Raiders* è stato uno dei numerosi videogame di fantascienza usciti dopo *Guerre Stellari* di George Lucas. Tra i tanti dobbiamo citare anche *Starhawk* di Cinematronic (1977) e *Star Fire* di Exidy (1979), noto anche per essere stato il primo gioco da sala con un tabellone dei punteggi che memorizzava le iniziali dei giocatori. I frequentatori di sale giochi non avrebbero visto un prodotto su licenza ufficiale fino al 1983, quando Atari fece uscire il suo *Star Wars* con grafica vettoriale. Analogamente a *Star Raiders*,

<sup>8</sup> <http://www.atarihq.com/othersec/library/neubauer.html>.



Una schermata del seguito di *Star Raiders* per Atari 2600 VCS, *Solaris* (1986), che superava l'originale sotto numerosi punti di vista. *Star Raiders II* venne inizialmente messo in commercio come gioco basato sul film *The Last Starfighter* (1984) senza coinvolgere Neubauer; uscì successivamente nel 1986 senza licenza per i computer a 8-bit di Atari, seguito l'anno successivo dalle conversioni per Amstrad CPC, Commodore 64 e ZX Spectrum. Per quanto vantasse grafica e sonoro migliori rispetto all'originale, alcuni critici lamentarono la mancanza dell'intensità e della forza del primo *Star Raiders*.



Una schermata della versione per 3DO di *Wing Commander III: Heart of the Tiger* (1994), una delle puntate della serie che vantava filmati in full motion video e vantava tra i protagonisti attori famosi come Mark Hamill, il Luke di *Guerre Stellari*.



si trattava di un videogame in prima persona che si concentrava sui duelli aerei. La cosa interessante è che quando Hollywood si decise finalmente a concedere le licenze dei giochi basati sulle proprie serie di maggior successo, dovette limitarsi a re-inventare prodotti realizzati anni prima da programmatori geniali come Neubauer.

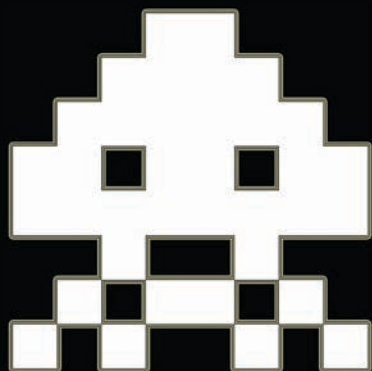
*Star Raiders* ha rappresentato un piccolo gioiello di programmazione per il suo tempo, spianando la strada a classici come *Star Wars* di Atari, *Elite* di Firebird e *Wing Commander* della Origin. È senza dubbio uno dei migliori titoli mai usciti per la serie di computer a 8-bit di Atari. Sebbene oggi sia giocato principalmente dai soli fan di queste macchine, *Star Raiders* costituisce certamente un prodotto... stellare, che merita l'attenzione di chiunque ami definirsi appassionato di videogiochi.



Una schermata di *Colony Wars* della Psygnosis (1997), il primo di una serie di titoli per Sony PlayStation. Impressionanti dal punto di vista grafico, la loro struttura a missioni con combattimento spaziale riprendeva quella di *Star Raiders*. Per quanto con minor frequenza, simulatori di combattimento spaziale continuano a essere rilasciati ancora oggi per diverse piattaforme.

# Vintage Games

Bill Loguidice Matt Barton



“Dicono che non si possa tornare indietro nel tempo, ma leggere *Vintage Games* ci va molto vicino. Apro il libro e mi ritrovo nelle sale giochi della mia adolescenza. Giro una pagina e sono ancora al college, a scoprire le gioie segrete dei primi videogame per PC. Un'altra pagina e sono in salotto a giocare a Mario con i miei figli ancora piccoli. *Vintage Games* è molto più di un viaggio sul viale dei ricordi, perché gli autori analizzano ogni gioco in modo tale da arricchire di nuove intuizioni le nostalgiche memorie del passato”.

—Steve Meretzky, veterano del game design

**Vintage Games** analizza i più importanti e influenti videogiochi di tutti i tempi, tra cui *Super Mario Bros.*, *Grand Theft Auto III*, *Doom*, *The Sims* e molti altri. Basandosi su documenti, interviste e sulla personale esperienza degli autori, che hanno passato una vita intera immersi nei videogame, il libro racconta lo sviluppo di ogni gioco, presenta i suoi predecessori, racconta come è stato accolto dalla critica e analizza l'influenza che ha avuto sull'industria videoludica. Il volume contiene centinaia di immagini e schermate a colori, tra cui rarissime fotografie di scatole di giochi, console e altro materiale. *Vintage Games* è il libro ideale per appassionati e professionisti che desiderano conoscere meglio e approfondire la storia dei videogiochi, che negli anni si sono evoluti da mercato di nicchia a fenomeno globale.

## **Vintage Games**

- Esamina il gameplay, la storia, lo sviluppo e l'influenza dei più importanti videogiochi di tutti i tempi
- Si basa su interviste, recensioni, manuali e altre fonti primarie e secondarie
- Identifica e analizza gli elementi chiave di ogni videogame trattato
- Contiene centinaia di esclusive immagini a colori

**Bill Loguidice** è un professionista di lunga data del settore, co-fondatore e Managing Director della rivista online Armchair Arcade, uno dei migliori cento siti web del 2005 secondo PC Magazine. Bill è anche un apprezzato storico dei videogiochi e collezionista, felice possessore di centinaia di sistemi vintage. **Matt Barton**, anch'egli un noto erudito di storia videoludica, è professore associato di letteratura inglese presso la St. Cloud State University, co-fondatore e Managing Editor della rivista online Armchair Arcade.

**vai su [WWW.EDIZIONIRAGANELLA.IT](http://WWW.EDIZIONIRAGANELLA.IT)  
per acquistare la tua copia del libro!**

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA  
DI MARK VERGEER



[www.edizioniraganella.it](http://www.edizioniraganella.it)