

Sotto una forma o l'altra "giocare alla guerra" è un passatempo che possiamo far risalire tranquillamente agli albori della civiltà: gli scavi archeologici non fanno che riportare alla luce vecchi "giocattoli" per piccini e grandi (soprattutto!!!) che riproducono, in diverse scale, soldati dell'epoca, armi, mezzi bellici, ecc. Se poi vogliamo davvero "pignoleggiare" un po' potremmo anche dire che gli scacchi ed il GO sono stati i primi veri giochi di strategia codificati dall'uomo con regole ben precise. Tuttavia è solo all'inizio dell'800 che nasce il vero KRIEGSPIEL (=gioco di guerra) da una brillante idea del berlinese von Reisswitz che lo introdusse alla corte di Prussia e di Russia. Il nuovo "gioco" fu adottato rapidamente anche dallo Stato Maggiore dei due eserciti e fu sempre più perfezionato. Da quelle prime "battaglie per gioco", fatte soprattutto su scala tattico-operativa, lo sviluppo delle simulazioni belliche non ha cessato di progredire (i giapponesi, per esempio, erano dei veri maestri nei wargames strategico/navali), fino ai giorni nostri quando, perso il carattere ludico, le simulazioni dei Q.G. militari sono così "realistiche" che già un paio di volte... abbiamo rischiato di passare dal gioco alla realtà per colpa di un errore della "macchina".

Eh già, perché naturalmente il re incontrastato del wargame moderno (quello degli eserciti "veri" naturalmente) è diventato il computer l'onnipresente compagno della nostra vita, regolatore della maggior parte delle nostre operazioni. E chi riesce a dimostrarmi di non avere mai avuto a che fare con una "intelligenza elettronica" (dalla più piccola calcolatrice ai computers gestionali di una azienda, dall'auto-check dell'automobile ai comandi di un aereo di linea, ecc.) si becca in omaggio la mia ultima copia di "War in the Pacific".

Lo sviluppo del computer è così rapido che macchine di 1-2 anni ormai sono capaci di fare solo un decimo delle loro "figlie": la linea del progresso tecnologico, in questo campo, è talmente parabolica da cominciare ad averne un po' paura. E se gli scenari di "Paranoia" (West End) diventassero realtà? Era inevitabile dunque che, parallelamente allo sviluppo delle applicazioni

Wargames & Computers

a cura di **Pietro Cremona**

"serie" il nostro "eroe" si dedicasse anche al divertimento dei suoi seguaci: ecco così nascere il primo PONG, ideato dal papà della ATARI, seguito dai famosi Space invaders, Pac-man, Burger time, Boulder Dash, Breakout ecc.

Erano tutti giochi di abilità basati sulla collisione di "sprites" (disegni computerizzati) sullo schermo.

La seconda generazione di computers ludici ci ha portato invece i veri protagonisti fra i giochi informatici: le AVVENTURE (solo testuali, all'inizio, poi di testo e grafica, infine con animazioni) ed i ROLE PLAYING, affiancati da una prima serie di "simulazioni elementari" (sport, scacchi, carte, labirinti, ecc.). Il passo successivo non poteva che essere quello delle "vere" simulazioni: wargames in primo luogo, aerei, navi, elicotteri, sottomarini, ecc. in sovrappiù.

Tanti erano i fattori a favore del loro "incontro" che ... l'inevitabile si è realizzato puntualmente.

Innanzitutto bisogna dire che il computer è un avversario sempre disponibile, e chi abita lontano da un grosso centro di appassionati sa bene cosa vuol dire "sospirare" un week-end disponibile per farsi una bella "tirata" sul proprio gioco o sistema preferito. Per questa ragione la prima ondata di wargames altro non era che la trasposizione dei più famosi giochi da tavolo: il primissimo gioco (o uno dei primi) dovrebbe essere infatti Midway della Avalon Hill.

Inoltre non bisogna dimenticare quan-

to sia difficile creare ex novo un wargame su computer: innanzitutto ci vuole un progettista che conosca bene la materia e che si documenti minuziosamente sull'argomento che vuole descrivere; occorre poi una conoscenza perfetta dei sistemi di programmazione o avere a portata di mano una software-house capace di adattare la impostazione originaria a tutti i più diffusi computers, così da rendere possibile il successo commerciale.

Per farvi un esempio, se un boardgame di qualità costa 3-4 mesi di ricerca, 6-8 mesi di progetto, altri 6 mesi di sviluppo e messa a punto, più 2-3 mesi di playtest prima di essere stampato, lo stesso progetto applicato all'informatica costerà: 3-4 mesi di ricerca, 4-6 mesi di progetto, 6-8 mesi di adattamento al computer (creazione del software di base), 4-6 mesi di messa a punto del gioco, 2-3 mesi di debugging (per eliminare i vari errori nel programma), 2-3 mesi di playtesting, 2-3 mesi di messa a punto finale del software e delle regole prima di poter andare in produzione.

Capirete quindi perché non ci sono tanti programmatori specializzati: è un vero peccato, naturalmente, perché il computer permette delle innovazioni interessanti. Per esempio in Waterloo (della P.S.S.) gli ordini alle unità arrivano con un certo ritardo e spesso possono essere male interpretati. Provate a fare la stessa cosa con un gioco da tavolo e vedrete le "complicazioni" che ne nasceranno! Eppure questo è estremamente realistico ed illustra perfettamente il concetto di "fog of the war" che tanti appassionati ricercano nel loro gioco.

Un computer inoltre è lo strumento ideale per gestire istantaneamente rapporti, esiti, perdite, ecc. Rispetto alla famosa regola dell'arrotondamento dei rapporti di forze è un bel passo avanti: non occorreranno più i consueti artifici degli steps multipli e, nel caso del tridimensionale, l'annotazione a parte di tutte le perdite e conseguenti "riporti".

Il computer vi darà sempre il numero esatto di uomini, di carri, di cannoni ecc. che ogni unità sullo schermo possiede.

Dal punto di vista "estetico" invece il discorso è molto diverso: il computer

infatti non è ancora riuscito a riprodurre lo splendido effetto di uno schieramento di soldatini sul campo di battaglia, sia perché solo una parte del terreno può essere vista sul monitor, sia perché anche il più perfetto sistema grafico 3D non può competere con un vero oggetto in 3D. Però i progressi sono tanti e tanto veloci anche in questo campo che non mi stupirò affatto il giorno che riusciremo a zoommare lo schermo fino a contare le rughe sul viso di un soldato.

Seguitemi un istante: il già citato Midway della Avalon Hill (1982) non era altro che una specie di battaglia navale dinamica giocata su una griglia quadrata. Pochi mesi dopo ci troviamo di fronte ad una serie di wargames ad "esagoni", tratti dai boardgames "classici" ed ormai quasi uguali ai loro fratelli di cartone (parlo, per esempio, di Battle for Normandy o Knights of the desert, del 1983, tutti della S.S.I.). Ancora qualche mese ed ecco che i nostri wargames diventano molto più dinamici, ed anzi alcuni già giocano in "real time" (T.A.C., 1983 della Avalon Hill, NATO commander, 1984 della Micropose). Facciamo un salto un po' più lungo ed eccoci di fronte al primo "tridimensionale" (U.M.S., 1988, della Rainbow Arts) che utilizza il sistema dei "fractali" per ricreare qualsiasi tipo di terreno e dove le unità sono ancora rappresentate dai soliti simboli NATO. Un saltino di appena un anno ed ecco arrivare Waterloo (1989 della P.S.S.) dove il fractalus (insieme di linee vettoriali) diviene una vera e propria vista prospettica in 3D, colorata ed ombreggiata, e dove le unità sono composte da singoli mini-sprites: si distinguono già gli ufficiali a cavallo, i portabandiera, ecc. Le unità, muovendo, si adattano ai dislivelli del terreno e ... soprattutto possono essere tutte riprodotte: provate a rifare Waterloo con le miniature! (NdR - io l'ho fatto in 1:60!!!).

Ma quello che più mi ha stupito è stata la ultimissima generazione di wargames (Lords of rising sun, 1989 - Defender of the crown, 1989 - Popolus, 1989 - Warmonger, 1990 - Ancient art of war, 1990 - ecc.): qui il wargame viene considerato in tutti i suoi aspetti: strategico, tattico e politico, e spesso è

possibile giocare in più persone, ciascuna al comando di una armata. Accanto a questi giochi, pur sempre nell'ambito "classico" del wargame, sono sempre più ricercati ed apprezzati i programmi cosiddetti di "Pura simulazione", dove cioè il giocatore gestisce direttamente il suo mezzo (sia esso un carrarmato, un aereo, una nave, ecc.), utilizzando non solo il joystick od il mouse (come nei normali Arcades) ma anche tutta una serie di tasti e funzioni del computer.

Chi ha provato M1 Tank platoon (1989, Micropose) o Sherman M4 (1990, Loriciels) non avrà forse imparato a guidare un carro armato, ma si sarà fatto una buona idea di cosa vuol dire passare svariate ore nella pancia di uno di questi bestioni.

L'ultimo nato di Cinemaware (Wing - 1990) promette invece emozioni a non finire su un aereo della prima guerra, ingaggiato dal Barone Rosso o occupato a mitragliare una colonna nemica (con le scene di panico fra i soldati attaccati che fuggono in tutte le direzioni).

Io credo di non sbagliare se affermo che, nel giro di un paio d'anni, arriveremo a wargames a "finestre" talmente sofisticati da farci pensare ad un vero e proprio film: pensate per esempio ad uno schermo principale che ci mostra la foresta delle Ardenne vista da un ricognitore, con piccoli puntini neri che si muovono appena qua e là. Zoom su una di queste zone ed ecco che quella "macchia" assomiglia sempre più ad una colonna di carri armati, seguita da altri piccoli puntini neri in ordine sparso: tutto ciò naturalmente in movimento e in tempo reale. Date l'allarme alle vostre truppe e vi precipitate di nuovo, a volo più basso ancora, per meglio segnalare i reparti in avvicinamento: ora distinguete perfettamente i Panzer che avanzano lungo le strade principali, seguiti da una serie di minuscoli autocarri da trasporto, da unità di artiglieria, carri gettaponti, ecc.; iniziate anche a distinguere il rumore dei motori e degli spari. Qualche tocco sulla tastiera del computer ed eccovi all'interno di uno di questi carri, con accanto il capopezzo che grida ordini in tedesco (con traduzione simultanea in basso, sullo schermo): vi

guardate attorno e scorgete i singoli fanti avanzare cautamente...

Naturalmente ciascuno potrà giocare secondo le sue preferenze o le sue caratteristiche:

- per gli "squadleaderisti" sarà il gioco tattico (singoli uomini e singoli mezzi, oppure squadre, plotoni, compagnie, ecc.);

- per gli "operazionalisti" il gioco a più ampio respiro a livello di brigata o divisione (ma sempre con gruppi ben distinguibili, pur senza grossi dettagli, e con scenari in 3D);

- per i "grandi comandanti" infine il gioco strategico (con unità rappresentate dai classici simboli NATO e con la possibilità di esaminare la consistenza dei gruppi via windows).

Per tutti, inoltre, la scelta fra gioco "tradizionale" (a turni alternati) o "intermedio" (ad iniziativa variabile) o infine avanzato (in tempo reale). FANTASIE? non tanto, soprattutto dopo che ho avuto modo di vedere alcuni "demo" (programmi in fase di realizzazione avanzata ma non ancora definitivamente messi a punto) di giochi strategico/tattici sul mondo antico e sulle guerre della Roma Repubblicana. Avremo modo di riparlare.

Dicevo dei programmi e, genericamente, di "computer": ma quale computer è più adatto al wargame? La risposta teorica è, naturalmente, che tutti i computer sono buoni ma ... le cose che contano oggi, per una macchina da dedicare alle simulazioni, sono particolarmente due:

(1) - La biblioteca di programmi disponibili;

(2) - Le capacità grafiche.

Le macchine più usate non sono poi molte: Commodore C-64, Commodore Amiga, Atari ST o STE, PC (purché provvisti delle carte grafiche e di schermo a colori).

Personalmente possiedo sia un C-64 (compagno di giochi da ormai più di 6 anni e principale attrezzo per la stesura di queste righe) sia un Amiga 500 (con espansione di memoria di altri 500k). Le ragioni di questa scelta?

Innanzitutto il C-64, all'epoca dell'acquisto, era il più diffuso home computer del mondo per giochi, piccola contabilità, wordprocessing, ecc. Era superato in quantità (e qualità) solo dai

PC e dall'APPLE (quest'ultimo ormai quasi in via di estinzione e non più supportato dalle software-houses).

La scelta si è rivelata felice perché ancora oggi è "il" computer da gioco più diffuso in Italia ed all'estero, con una biblioteca-giochi che supera le decine di migliaia di programmi continua ad essere prodotto e ben supportato dalle software-houses, ma indubbiamente comincia ad essere sorpassato. Data la mia ludoteca difficilmente lo lascerò cadere nell'oblio, ma se dovessi dare un consiglio a chi sta per acquistare un home computer gli direi senz'altro di passare all'Amiga: questa macchina uscì quasi in concomitanza con l'Atari ST e, almeno inizialmente, fece fatica ad imporsi, soprattutto per la mancanza di un adeguato supporto di programmi (in effetti i programmatori trovavano più difficile dedicarsi all'Amiga, essendo più complesso il sistema interno adottato da Commodore). Poi però le superiori prestazioni grafiche lo imposero all'attenzione ed ora è senz'altro il big del mercato: i programmi disponibili superano già il migliaio e, cosa importantissima, non sono più degli adattamenti di altri sistemi, ma sono creati sfruttando le vere capacità della macchina.

Ed il PC? Questa è la sorpresa dell'ultimo periodo: i PC sono sempre stati super-supportati dalle software houses per quanto riguarda i programmi "seri" ma per i giochi disponibili facevano semplicemente pena.

Negli ultimi anni però (con l'introduzione delle carte elettroniche grafiche) si è assistito ad un ritorno alla grande del PC nel settore del gioco: inoltre ci sono altri due grossi vantaggi:

- primo: è il computer più diffuso negli USA (da dove proviene la maggior parte dei programmi)

- secondo: è un computer "serio" per qualsiasi tipo di lavoro o per la gestione di una piccola azienda.

L'unico difetto sta nel prezzo, decisamente superiore ad Atari od Amiga, specie se ci si vuole equipaggiare di carte grafiche, ecc.

Ma a questo punto sarà meglio fermarsi e rimandare ad altri articoli l'esame dei migliori programmi a carattere wargamistico.

L'USSARO FELICE

a cura di **Fabio Ronchi**
V. dei cipressi 1/4
34016 Opicina

Quesiti su "Epoepa"

Elvi Zappetti è uno dei giocatori di wargame più sanguigni ed appassionati che conosca, e ciò lo spinge ad inseguire con insistenza la più rigida e marmorea chiarezza nell'interpretazione delle regole. Egli ha così passato al setaccio Epoepa raccogliendo decine di quesiti e contestazioni da sottoporli. Quasi tutte le domande concernono la meccanica del gioco, che secondo Elvi non è sufficientemente rigorosa e lascia ancora troppo spazio alle interpretazioni: opinione - la sua - certamente controcorrente, sia nei confronti di chi usa Epoepa sia no.

L'imponente lavoro svolto (14 pagine fitte di testo e disegni), che mi è utilissimo nella preparazione della seconda edizione di Epoepa, mi costringe nei limiti di questa rubrica ad una sintesi di domande e risposte che occuperà comunque qualche numero.

Ma andiamo a cominciare.

Gli schermagliatori dividono la mischia in frazioni per il calcolo delle perdite? Hanno detrazioni nell'azione di fuoco quando vengono coinvolti in mischia, visto che nella definizione di FRAZIONE (1.4) si parla di UNITA'? La formulazione del Cap.1,4 mi sembra chiara: si suddivide in frazioni, e dunque si applicano le detrazioni al fuoco, solo se ad essere coinvolte sono "...due unità (non quindi esclusivamente degli schermagliatori, da una o entrambe le parti)". Ciò comporta che:

- schermagliatori che entrano in una mischia che vede coinvolte unità tra loro nemiche combattono per frazioni;
- schermagliatori che vengono coinvolti in mischia da unità nemiche (ovvero queste ultime appartengono ad uno solo dei partiti) o da altri schermagliatori non combattono per frazioni ma per l'intero terzo di mossa: ciò significa inoltre che non possono affatto sparare.

Dunque nelle mischie tra soli schermagliatori o tra schermagliatori e unità non si considerano le frazioni ma sempre il terzo di mossa per quanto riguarda le perdite? Sì, è esatto.

Facciamo allora un esempio: uno schermagliatore ne contatta un altro alla terza frazione e gli infligge una perdita, il totale delle perdite nel terzo di mossa è due o quattro?

A rigor di logica nessuno schermagliatore può giungere a contatto alla terza come ad un'altra frazione perché la sua capacità di movimento è - per definizione - variabile.

Esso conterà semplicemente a contatto oppure no per quel terzo di mossa. Quanto alle perdite inflitte, il Cap.24,3,2 parla di una "...durante ciascuna frazione...", e ciò potrebbe lasciar intendere che nel caso da te esposto esse siano quattro, anziché una, come sempre si è fatto e - nelle intenzioni di chi scrive - è corretto (non essendoci frazioni, la perdita inflitta si computa per terzo).

Sarebbe opportuno che ciò venisse chiarito per esteso - convengo con te e assicuro che verrà fatto - nel capitolo dedicato alle mischie.

Gli schermagliatori possono uscire dall'unità madre e impegnare il nemico nello stesso terzo di mossa?

Sì, ma solo in una particolare circostanza: il nemico deve essere entro il diametro della sottobase, non deve muoversi facendo fronte verso l'unità madre (l'entrata in mischia può avvenire solo sui fianchi o il retro), il test sugli schermagliatori deve avere successo.

Gli schermagliatori possono uscire dall'unità madre se per fare ciò devono avvicinarsi a un'unità nemica in movimento?

No, se sul suo fronte; sì se verso i suoi fianchi o il suo retro.