

INTERNET: UN FENOMENO DI COSTUME?

A cura di Davide "ToSo" Tosini

Il virus "internet" ha oramai cominciato il suo processo di riproduzione anche nella nostra cara penisola italiana. Ora tutti possono avere la propria casella di posta elettronica, il proprio accesso al grande web, il proprio account ai più famosi newsgroup del pianeta e questo anche grazie all'ondata di provider che hanno deciso di fornire un accesso gratuito al www (da Tiscali a Kataweb, passando per Clubnet e Infostrada). Pensandoci bene con Internet è possibile fare proprio tutto: consultare riviste on-line, effettuare consultazioni del proprio conto corrente, ricaricare il proprio telefonino, ordinare dei prodotti praticamente introvabili in Italia (con un notevole risparmio di tempo e denaro), giocare in rete e chi più ne ha più ne metta.

Vorrei soffermarmi un momento sull'ultimo punto che ho citato (non fate gli spiritosi, è quello appena prima del "chi più ne ha più ne metta), visto e considerato che è il fenomeno che riguarda più da vicino la nostra rivista. Ho sempre amato gli shooter in prima persona, tutti, nessuno escluso. Mi esaltai, eoni or sono, con Wolf 3d, spalancai le mascelle per Doom e il suo seguito, gioii come un bambino per Duke Nukem 3d e continuai a tessere lodi per i ragazzi della Id non appena ebbi la possibilità di mettere le mani sui due stupendi Quake (per essere sincero devo dire che preferisco tuttora il primo, ma i gusti son gusti). Poi venne il turno di Half Life, vero e unico campione di giocabilità, che riuscì nel difficile intento di esaltare la trama di uno sparatutto in soggettiva inserendo "svolte" e colpi di scena degni di Oscar. Beh, e che c'è di così sconvolgente in quello che ho detto adesso? Niente, assolutamente niente, anche perché ho volutamente tralasciato l'aspetto che ha saputo elevare la maggior parte dei giochi sopra citati: la possibilità di confrontarsi con altri giocatori umani. Come sicuramente la maggior parte di voi saprà, questi titoli consentono di cimentarsi in vere e proprie lotte all'ultimo sangue dove gli avversari non sono gestiti dal computer ma dal cervello umano che, nonostante ne esistano alcuni modelli decisamente difettosi e non sia possibile effettuare il reso della merce consegnataci alla nascita, supera e di gran lunga le capacità strategiche di una macchina. Perché? Avete mai sentito parlare di imprevedibilità? E di capacità di improvvisazione? Ah, ecco, adesso sì che ci capiamo...

MODEPLAY

Chiarimo subito una cosa. Proprio come nella vita reale, anche in questo gioco le persone che conosciamo possono appartenere a due fazioni: a quella degli amici oppure a quella dei nemici, tutto dipende dal vostro carattere. Fate il piccolo test che segue per capire qual'è l'indole che vi domina...

A

Il vostro piccolo Furby continua a reclamare le vostre attenzioni. Cosa fate?

- 1) Lo prendete amorevolmente in braccio e lo accarezzate sino a quando non si addormenta teneramente nelle vostre manine pacioccose
- 2) Lo prendete amorevolmente in braccio, salite il grattacielo Pirelli e lo gettate di sotto
- 3) Non sa/Non risponde

B

E' il compleanno della vostra ragazza e voi ve ne siete dimenticati. Cosa fate?

- 1) Investite i prossimi vostri due stipendi in rose e Baci Perugina, continuando a chiedere scusa e pregandola di rimanere con voi.
- 2) Vi fate frustare, tanto vi piace.
- 3) Non sa / Non risponde

C

Vedete un piccolo Raffo che cerca di attraversare la strada. Di fronte a lui ci sono un Pullman e un Camion. Cosa fate?

- 1)Sacrificando il vostro corpo fate in modo che i due autisti si fermino e il piccolo Raffo possa, così, attraversare incolume la strada.
- 2) Fate in modo che l'autista del pullman tamponi il camion, preoccupandovi di inserire, al momento dello scontro, il corpo del piccolo Raffo tra i due autoveicoli.
- 3) Non sa/Non risponde

Risultati

Maggioranza di risposte A: Siete dei bari schifosi. Non avete notato che le risposte sono contrassegnate da numeri? Vergognatevi!

Maggioranza di risposte 1: Sareste capaci di non mangiare per un mese per dare la pappa al vostro cane. Siete

di quelli che offrono anche l'ultima sigaretta del pacchetto alle tre di notte, con tutti i distributori automatici fuori servizio. Volate alla voce TeamPlay

Maggioranza di risposte 2: Cattivi e spietati siete delle vere e proprie macchine da guerra. Sempre per rimanere in tema di sigarette, sareste capaci di aprire un pacchetto nuovo, accendervene una e rispondere allo scrocco di turno "Se ne ho meno di venti non te la do"... Il vostro profilo è: DeathMatch

Maggioranza di risposte 3: Sarebbe il caso di fare qualche scelta nella vita, non trovate? Il limbo dantesco è già troppo affollato, quindi per punizione sarete costretti a leggere entrambi i box.

DEATHMATCH

Questa è la vera modalità "carneficina" del gioco in rete e, proprio per questo, la più adatta a sfogare gli istinti repressi derivanti da una sana litigata con un caporedattore. In pratica gli unici amici che vi assisteranno durante le sessioni di gioco sono rappresentati dalle armi che troverete sparse per le arene e non potrete mai fidarvi di nessuno, se non del vostro shotgun.

TEAMPLAY

Visto e considerato che non è una cosa carina essere circondati di persone che vogliono mettere sei metri di terra sopra la nostra testa, avete pensato bene di scegliere un gruppetto di persone con cui dividere i vostri segreti più intimi e maciullare i corpi di tutti quelli che si metteranno sulla vostra strada. Questa modalità necessita di un approccio decisamente più tattico rispetto al normale deathmatch, visto che c'è bisogno di una buona intesa tra gli elementi della squadra per perseguire lo scopo finale. Una delle modalità più utilizzate del Teamplay è, senz'ombra di dubbio, il Capture the Flag dove due squadre di "tot" elementi cercano di penetrare nella fortezza nemica per rubare un vessillo e riportarlo tra le proprie mura. Questo concetto trova la sua quinta essenza in uno stupendo gioco prodotto da Dynamix e che qui in Italia non ha ancora riscosso il successo che merita. Dico ancora perché adesso è giunto il momento della riscossa, è giunta l'ora di...

...TRIBES

Già, ma che cos'è Tribes? Se dovessi descriverlo con otto parole direi che è uno strategico in prima persona con forti elementi arcade, ma mi rendo perfettamente conto che questa è una descrizione molto approssimativa e che non rende giustizia allo spirito del più bel gioco multiplayer che mente umana abbia mai concepito (in fin dei conti cosa volevate che facessi con sole otto parole?). Sono anche consapevole che un titolo del genere non può essere sintetizzato in una recensione e l'unico consiglio che posso darvi è di seguirmi passo passo nel corso di una partita... Pronti? Cominciamo... Scelgo un uomo, gli do un nome e sono pronto a entrare nella mischia.

Il server è affollatissimo e trentuno persone si stanno preparando a uno scontro all'ultimo sangue. Siamo tutti in trepidante attesa del nostro prode PC, che si appresta a scaricare la mappa che farà da teatro a questa sanguinolenta battaglia... Comunque è solo questione di secondi. Dovete infatti sapere che le mappe di Tribes non risiedono sul nostro disco fisso ma vengono di volta in volta scaricate dal server che ospita la partita... e questo è un bel risparmio di tempo e di parolacce, visto che l'host svolge il noiosissimo lavoro di aggiornare il nostro sistema (e, aggiungo, in maniera lampo), lasciandoci tutto il tempo di preparare le nostre agili dita per l'imminente scontro. Detto fatto parte il livello e, come al solito, mi ritrovo di fronte a una mappa davvero molto vasta. Una rapida occhiata al computer in dotazione (attivabile tramite la pressione del tasto C) e decido di appostarmi su una piccola collinetta che sovrasta la fortezza nemica. Da qui riesco a freddare un paio di odiosi avversari ma un terzo si avvicina molto velocemente e non ha certo un'aria amichevole. Chiamo rinforzi e sembra che un mio compagno abbia raccolto la mia richiesta d'aiuto. Mi aspetto di vederlo arrivare da un momento all'altro e giro freneticamente lo sguardo alla ricerca di colori amici. Niente. Dopo qualche istante mi giro per controllare la posizione del mio inseguitore e noto con piacere che Jax, mio fedele alleato, ha appena finito di bombardare con il suo Scout (uno dei tre mezzi a disposizione dei giocatori) l'acerrimo nemico. La mia voglia di azione mi ha fatto stupidamente abbandonare la base prima di essermi rifornito in maniera adeguata, quindi sono costretto a ritornare sui miei passi per fare il pieno di armi e munizioni. Accedo velocemente all'inventory station e mi stupisco, come ogni volta del resto, nel constatare la discreta quantità di armi a mia disposizione. Ce n'è davvero per tutti i gusti, dal fucile laser alla pistola al plasma, tutte con i loro pregi e i loro difetti. Ovviamente per utilizzare ogni arma bisogna rispondere a dei requisiti ben precisi (solitamente di compatibilità con l'armatura) e ci si può tranquillamente scordare di impugnare un fucile laser, ottimo per le azioni di "cecchinaggio", con una heavy armour.

Tornando al gioco vero e proprio... E' buona abitudine liberare velocemente le postazioni di rifornimento, visto che ogni minima esitazione può risultare fatale ai fini della vittoria. Per venire in aiuto di tutti gli eterni indecisi, i programmatori hanno inserito la possibilità di crearsi delle sottospecie di batch che consentono di rifornirsi in meno di cinque secondi, eliminando così inutili code di fronte all'inventory station. La partita che si sta svolgendo sul server è un classico Capture the flag, modalità nella quale siamo chiamati a rubare lo stendardo nemico per poi riportarlo alla nostra cara base. Certamente il gioco non si esaurisce qui e possiamo contare altre tre modalità nelle quali massacrare i nostri avversari. La prima, chiamata Seek & find, ci consentirà di diventare dei novelli Indiana Jones e la nostra squadra dovrà impegnarsi per ritrovare particolari oggetti sparsi qua e là per la mappa di gioco. Nel caso in cui ci si trovi nel bel mezzo di una D&D (Defend & Destroy), l'unica cosa di cui bisogna preoccuparsi è di distruggere tutto quello che è di

un colore di verso dal nostro, prestando attenzione a difendere fino alla morte le postazioni alleate. Il Capture & Hold, quarta e ultima modalità nella quale sarà possibile cimentarsi, è, in pratica, una versione più approfondita del D&D (o, se volete, il “dominio” di Unreal Tournament di GT Interactive) e questa volta dovremo preoccuparci, oltre che di distruggere le postazioni nemiche, anche di impossessarci di alcune zone che ci verranno segnalate dalla presenza di alcuni indicatori luminosi. Non male come varietà e, se consideriamo il fatto che non è stato neanche minimamente preso in considerazione il deathmatch vero e proprio, tutte le modalità sopra elencate rappresentano una novità (eccezion fatta per il capture the flag, già presente in quasi tutti i titoli usciti sino a oggi).

Dopo un po’ di tempo speso a riparare i danni dell’ultima incursione nemica, decido che è il momento di montare a bordo di uno Scout per cogliere di sorpresa la fortezza avversaria. Questo è, dei tre a disposizione, il mezzo aereo più veloce e si presta quindi meglio a rapide scorrazzate in territorio ostile (gli altri due sono l’MPT – leggermente meno veloce dello scout ma più potente – e l’HPT – vera macchina da guerra che supplisce alla scarsa velocità con una potenza di fuoco davvero sconcertante –. Spero solo di non avere confuso le sigle). Purtroppo non è dotato della tecnologia stealth e risulta facilmente individuabile sia dalle torrette sia dai miei avversari che mi scoprono immancabilmente ogni qualvolta mi accingo a raggiungere la loro base.

Niente mi impedisce, comunque, di scaricare un bel lotto di missili sulla roccaforte nemica... non è mica vietato (o perlomeno nelle istruzioni non era scritto)!!!

Manca davvero poco al termine della sessione di gioco e cerco di fornire una buona copertura aerea ai miei compagni e, mentre loro si apprestano a entrare nella fortezza nemica, decido di appostarmi di fronte all’ingresso principale, con l’unico scopo di distrarre le torrette che sbarrano la strada ai miei fidi alleati. So benissimo che questo scout mi è costato un cifra “spropositata” di crediti (dovete sapere che in Tribes le armi non si raccolgono ma si comprano. Dove? Presso le inventory station di cui sopra. Scelta questa che, combinata con la limitata capacità d’arsenale imposta dai programmatori, contribuisce ad aumentare il livello di realismo del titolo Dynamix... sempre che un gioco del genere possa essere definito realistico), ma è anche vero che i miei “commilitoni” farebbero di tutto per me, quindi non ci si muove da qui sino a quando non saranno usciti. Eccoli, sono lì, li posso vedere anche senza lo zoom inserito. Cominciano a correre, velocemente, verso la nostra adorata base. Ci siamo quasi. Solo pochi metri ci separano dalla vittoria... ehi, ma cosa significa la scritta “Blue Win”? Io sto vestendo un’uniforme rossa...

TRIBES: CONNECTION WIZARD

In questa sezione impareremo a connetterci a un server di Tribes con due programmi che i giocatori più esperti conosceranno già. Sto parlando di GameSpy e Kali (per sapere da dove scaricarli consultate gli indirizzi utili nell’ultima parte di questo inserto), due utility che consentono di visualizzare tutti i server disponibili per questo gioco (e anche per molti altri). Solitamente le partite disponibili hanno dei ping (tempi di latenza. Più il valore di questa voce è alto, più “inerzia” riscontrerete nei vostri movimenti) decisamente alti, quindi vediamo come inserire un nuovo server in grado di garantirci una buona risposta.

GAMESPY

Il primo passo consiste ovviamente nel recuperare l’indirizzo del server che ci interessa e nel nostro caso utilizzeremo quello di Renegade 1, uno dei tre server di Tribes messi a disposizione da NGI, vero e unico punto di riferimento per tutti i Net Gamers Italiani.

Dopo un breve peregrinare sulla madre delle reti (all’indirizzo www.ngi.it) rinveniamo l’indirizzo che ha questa forma: “**ngint1.ngi.it**”. Ora che abbiamo l’indirizzo del server non ci resta che impostare GameSpy in modo che riesca a riconoscerlo. Non pensate che sia una cosa difficile visto che l’unica cosa che dovrete fare consiste nel premere il secondo pulsante partendo da sinistra (che si fa chiamare, dagli amici, **Add Server**). A questo punto comparirà una nuova finestra nella quale dovremo preoccuparci di inserire il nome del server (che ricordo ai più smemorati essere **ngint1.ngi.it**). Una volta terminata anche questa semplice operazione il server dovrebbe comparire nella schermata superiore e con esso tutte le informazioni che lo riguardano. Come potete constatare da soli il nome del nostro server (o meglio l’indirizzo che ci ha consentito di individuarlo) è cambiato e le lettere sono state sostituite da una stringa numerica sicuramente meno eloquente che dovrebbe somigliare molto a questa: **194.177.103.45:28001** (ricordatevela perché vi servirà con Kali). L’ultimo passo da compiere consiste nell’aggiungere questo server alla nostra lista dei favoriti, in modo da non dovere ripetere tutte le volte la lista di operazioni appena descritta. Posizionatevi sopra il nome del server, premete il tasto destro del mouse e selezionate la voce **Add to favourites**. Ecco fatto! Ora siete a un solo doppio click dal massacro...

KALI

Se avete già metabolizzato il procedimento utilizzato in GameSpy non farete molta fatica ad abituarvi a Kali. Cliccate sulla piccola iconcina di Tribes che fa bella mostra di se nella parte sinistra dello schermo, quindi portatevi all’interno della directory **Custom**. A questo punto, dopo avere selezionato la voce **Add custom server**, dovrete inserire l’indirizzo IP del computer che ospita la partita. Purtroppo Kali non è in grado di riconoscere il primo tipo di indirizzo, quello, per intenderci, che contiene delle lettere nel nome, ma necessita obbligatoriamente della stringa numerica. Vi ricordate di quella trovata in precedenza? Ok, ve la ricordo io... **194.177.103.45:28001**.

Questa serie di numeri va inserita alla voce **IP Address**, eccezion fatta per tutto quello che si trova dopo i due punti che andrà inserito alla voce **Port** (28001). Ora sarete in grado di visualizzare, nella parte inferiore dello schermo, tutti i dati relativi al server e alle persone che stanno giocando in quel momento. Che aspettate? Doppio click e che lo spettacolo abbia inizio...

TRIBES: GETTING STARTED!!!

Avrete quindi capito che Tribes rappresenta la quintessenza dei giochi multiplayer che fanno della modalità teamplay il loro verbo. Tutta questa libertà d'azione ha però un prezzo da pagare che potrebbe sconcertare i neofiti del gioco in rete: la complessità. Partite dal presupposto che, essendo Tribes un gioco esclusivamente multiplayer (fatta eccezione per la parte riservata al training che è possibile giocare anche in solitaria e offline), vi capiterà di incontrare nella stessa partita svariate decine di giocatori umani (dipende dalle capacità della macchina che fa da server, non da altro) con i quali sarà possibile provare una delle modalità descritte in precedenza (tenete comunque presente che, vista l'ampia configurabilità del prodotto, ogni mappa potrebbe essere tranquillamente considerata un mod a se stante). Io comunque ve le riassumo:

Capture the flag: In questa modalità dovrete appropriarvi del vessillo nemico e portarlo, successivamente, nella vostra base.

Seek & find: Esplorazione e ricerca di particolari locazioni e/o oggetti

Capture & Hold: Questa modalità ricorda molto da vicino il cosiddetto "dominio" di Unreal Tournament. In pratica dovrete appropriarvi di alcune locazioni per mantenere sotto controllo la mappa.

Defend & destroy: I vostri obiettivi saranno, in questa modalità, le costruzioni dei vostri avversari. No, non sto parlando dei mattoncini Lego, ma di stazioni, generatori, torrette e fortificazioni... un po' di serietà per favore.

Il mio primo impatto con Tribes è stato quantomeno traumatico, nonostante avessi dedicato diversi giorni al training. Il mio scopo sarà quindi quello di fornirvi una facile via d'ingresso nell'universo Starsiege, senza che gli altri giocatori provino a rintracciare il vostro numero di casa per darvi una caterva di botte.

La prima cosa da imparare in Tribes è che tutti sono utili a tutti e a tutto e che non esiste cosa che qualcuno non sia in grado di fare... è solo una questione di pratica.

Volendo semplificare la vita a tutti i nuovi utenti Tribes potremmo dividere la crescita del nostro personaggio in cinque fasi che ci apprestiamo ora ad analizzare.

FASE 1: I PRIMI PASSI

Mi sento di uniformarmi ai consigli che potrete trovare sparsi per la madre delle reti, quindi cominciamo col dire che salirete il primo gradino della vostra scala evolutiva vestendo i panni di attento crocerossino dedito al risanamento delle ferite dei vostri compagni più esperti. Avvicinatevi a una "inventory Station" e procuratevi un repair pack. A questo punto, puntando un oggetto o un compagno potrete vedere il suo stato di salute. Premendo **P** sarete in grado di ristabilire l'energia dell'alleato, cosa questa che, stando a quanto dice NGI, dovrebbe farvi guadagnare la considerazione dei veterani (la prima volta che ho utilizzato un repair pack mi sono dimenticato di selezionarlo... il mio povero compagno è stato tostato e mi ha ricoperto di insulti... cose che capitano).

FASE 2: IL KIT DEL PICCOLO RIPARATORE

Dove pensate di andare ora? Non siete ancora pronti ad abbandonare la vostra base, visto che non basta sapere curare le ferite di militi gravemente offesi per definirsi un vero giocatore di Tribes. Le strutture presenti all'interno della base rivestono, nel gioco della Dynamix, un ruolo davvero importante, visto e considerato che sono validi mezzi per frenare l'avanzata del nemico. In questa fase della nostra crescita dovremo cominciare a prendere confidenza con tutte le strutture che troveremo nella base, cominciando dai generatori e finendo con le torrette laser (sul funzionamento delle quali ci soffermeremo dopo). Armatevi quindi del solito "repair pack" e procedete come al solito, preparandovi a superare anche la terza fase della vostra crescita morale e spirituale.

FASE 3: CECCHINI SI DIVENTA

Ora che avete imparato a padroneggiare l'arte della "medicina" potrete cominciare a pensare alla fase offensiva. Per non esporvi troppo ai furiosi attacchi nemici potrete procurarvi un bel laser rifle e una light armour per poi portarvi in corrispondenza di un'altura, luogo dal quale dove potrete – e dovrete – cominciare a "fragare" quanti più nemici possibili (con il tasto **E** attivate la modalità Sniper mentre con **Z** potrete regolare lo zoom). Ricordatevi di cambiare spesso postazione, visto che non siete assolutamente invisibili ne, tanto meno, invulnerabili.

FASE 4: METTITI IL CAPPOTTO PESANTE CHE FA FREDDO

Adesso che avete assaporato l'odore del sangue fresco siete pronti a vestire una Heavy Armour strapiena di armi (e un bel repair pack – oggetto, questo, da avere sempre sottomano) e difendere uno degli ingressi della vostra fortezza. In questo checkpoint del vostro iter evolutivo imparerete a conoscere le peculiarità di ogni arma e di ogni struttura, cosa questa che vi tornerà utile quando sarete costretti a curare la pianificazione della base. Imparerete a vostre spese che la casualità non paga, anzi, tutto rischia di rivoltarsi contro di voi. Meglio quindi posizionare una torretta o un sensore al punto giusto piuttosto che quindici telecamere che lasciano delle zone scoperte...

FASE 5: VOLAREEEEE OH OH

Abbiamo visto che la difesa è un aspetto in grado, in Tribes, di fare la differenza. Ma in questo gioco si difende e basta? Certo che no, anzi. Una volta che sarete in grado di orientarvi bene nella mappa e avrete capito il corretto funzionamento delle armi e delle strutture sarete in grado di abbandonare, in maniera definitiva, la vostra fortezza. Ci sono due modi per approdare nella base nemica: il primo, quello più comune, consiste nel farsi la cosiddetta "vasca" a piedi, cercando un impatto frontale con il nemico e evitando nella maniera più assoluta di diventare facili bersagli per i cecchini appostati in ogni dove. Il secondo è certamente più spettacolare e consiste in una sorta di attacco aereo. Sarà infatti possibile acquistare, nelle mappe che lo consentono (quelle cioè che hanno una piattaforma per veicoli), uno Scout (o uno degli altri due velivoli) con il quale pattugliare la nostra zona aerea o volare sopra i cieli sterminati della fortezza nemica per sganciare dei simpatici missili. Attenzione a non esagerare, visto che i vostri rivali potrebbero prendersela e cercare, in seguito, di abbattere il vostro simpatico mezzo volante.

Ecco fatto!!! Adesso siete dei veri membri del Clan...

LINKS... per non perdere la bussola

www.xenia.it

L'area multiplayer kitchen è un vero spasso e vi terrà in costante aggiornamento sul fenomeno multiplayer

www.multiplayer.it

Non penso ci sia nulla da aggiungere...

www.ngi.it

Il punto di ritrovo per tutti i netgamers italiani. Ha numerosi server con un ping davvero basso...

<http://www.tribesplayers.com/tribesplayers/>

Sito dedicato a tutti i giocatori del titolo Dynamix. Praticamente imperdibile

www.gamespy.com

Gran programma, totalmente gratuito e a prova di bomba. Che volete di più?

www.kali.net

L'unico grande rivale di Gamespy. Ha un prezzo decisamente basso (circa venti dollari) visto quello che è in grado di offrire. Merita più di un pensierino...