

29 I giochi

Ho volutamente lasciato per ultimo un potenziale punto debole di Linux.

In effetti, una grandissima spinta allo sviluppo di Windows l'hanno dato i videogiochi, che hanno avvicinato al personal computer delle persone che altrimenti ne avrebbero fatto volentieri a meno.

Su Linux siamo ancora parecchio indietro in questo settore, anche perché le case produttrici non si abituanano ancora all'idea di dover fornire più versioni (davvero molto diverse come programmazione) dello stesso gioco.

Tuttavia, se quando ho iniziato ad usare Linux questo era un problema considerato serio da tanti utenti, ritengo che al giorno d'oggi ciò sia molto meno drammatico, tenuto conto che per i videogiochi si sono diffuse incredibilmente le console, rubando una fetta di mercato consistente ai personal computer.

I giochi offerti dalle varie PS2, Xbox e GameCube sono quasi tutti nettamente superiori a quelli che si trovano per PC, e sono visualizzati sul grande schermo della televisione, piuttosto che un monitor relativamente piccolo, dando di sicuro uno spettacolo molto migliore.

Inoltre un numero limitatissimo di giochi esistono, anche se quelli ritenuti "seri" sono del tipo "gente che corre che con un fucile in mano e deve uccidere tutto ciò che si muove", di sicuro non adatti a tutti.

Parlando invece di giochi "non seri", qualcosa in più è stato fatto.

Ovviamente esiste una dotazione piuttosto ricca di quei giochini da desktop tipo solitario e campo minato, sia per Gnome che per KDE (e si possono usare in qualsiasi ambiente). Per trovarli, basta andare sul menù applicazioni, categoria "Giochi".

Ci sono anche dei giochi carini (e meno semplici) per passare qualche minuto di pausa, nella sezione "Extra" -> "Giochi".

Xboard è l'interfaccia grafica di un gioco di scacchi molto famoso, chiamato GnuChess. La grafica è un po' scarna (si veda la Figura 1), ma ha tutto quello che potrebbe fare felice un giocatore di scacchi senza troppe pretese, e si va da un livello semplicissimo a livelli piuttosto difficili.

Maelstrom invece è un classico giochino che ha come protagonista un'astronave che deve schivare (e distruggere) meteoriti che schizzano a velocità sempre più assurde ed altre navi spaziali (Figura 2).

Vorrei invece spendere qualche parola in più per un gioco che è diventato molto popolare tra gli

amanti del genere. Il gioco in questione si chiama freeciv, e si ispira ad un vecchio gioco per PC che ha avuto un grandissimo successo: Civilization.

In pratica noi siamo i governanti di una popolazione che dal 3000 AC deve sopravvivere e progredire, fino al futuro, fondando città, conquistando territori, andando addirittura nello spazio.

Il gioco è formato da due componenti: un server ed un client. Questo perché si può giocare in rete con altre persone, ma niente vieta di essere l'unico giocatore contro il computer.

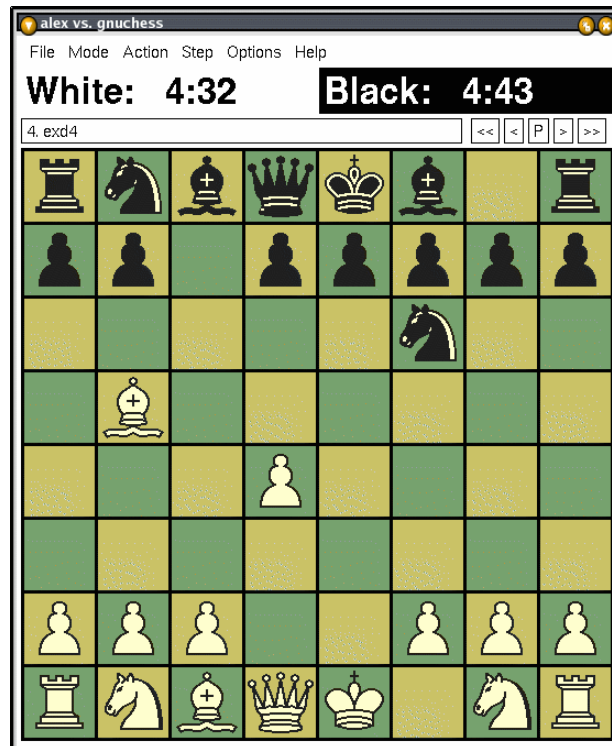


Figura 1: Xboard



Figura 2: Maelstrom

Per far partire tutto, si inizia con il server, che apre una sorta di shell: qui possiamo decidere tutti i

parametri del gioco che stiamo per iniziare, o caricare una partita salvata.

Ad esempio, se vogliamo che il computer impersoni altre 10 popolazioni, con le quali la nostra potrà avere contatti (e scontri), dobbiamo digitare

```
set aifill 10
```

Ci sono moltissime opzioni, ed il gioco (in discreto italiano) ce le elenca se digitiamo 'help', e poi 'help set' (ci sono diverse categorie di help, come viene mostrato,

A questo punto, una volta deciso tutto, si può far partire il cliente (che sta accanto al server, nel menù), e confermare il server 'localhost' (cioè il nostro computer).

Se volessimo giocare una partita online, ed il server sta girando sul computer di un amico di cui conosciamo l'indirizzo IP, basterebbe cambiare localhost con il suo indirizzo, e ci troveremmo nella stessa partita come avversari.

Una volta che tutti i giocatori sono connessi, si digiti 'start' nella finestra del server, e potremo scegliere che popolazione e che personaggio impersonare.

A questo punto ci troviamo con due carovane di coloni che si possono muovere e che possono fondare due città dove decidiamo, ed un'unità di esploratori che possono scoprire la conformazione geografica del mondo (all'inizio infatti non si vede niente).

Ci sono molte regole, e sono tutte ben spiegate nella finestra di help online.

In Figura 3 è mostrata una schermata dopo alcune mosse di gioco, ma vi posso assicurare che se il tipo di gioco vi piace, freeciv vi appassionerà.

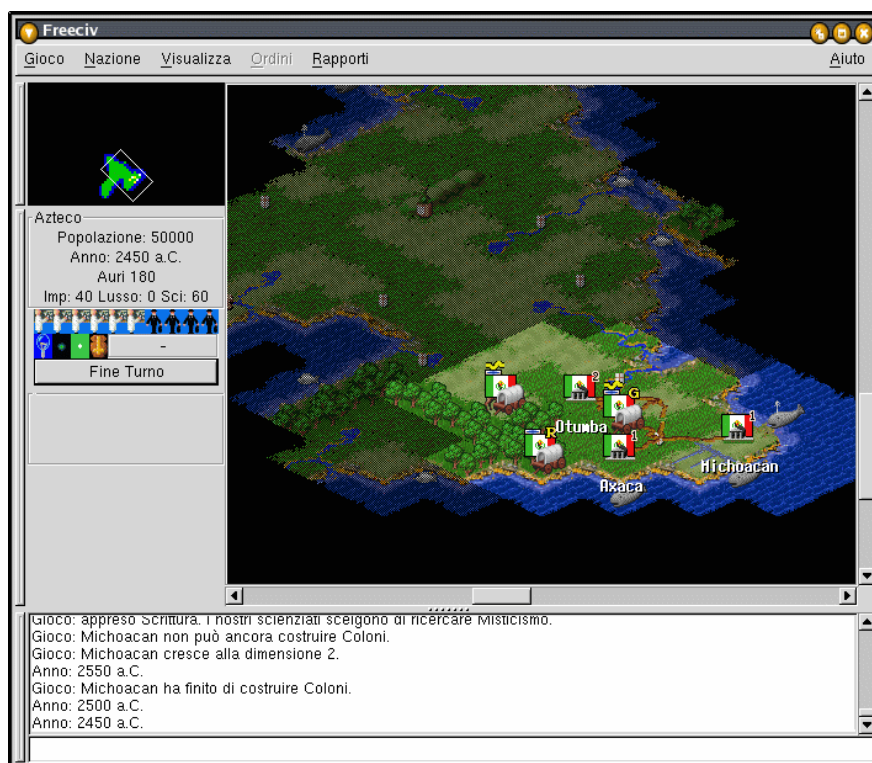


Figura 3: Freeciv

Parlando invece di giochi più dinamici, il primo passo che probabilmente è stato mosso per rendere Linux più appetibile per gli irriducibili del gioco fu il porting (cioè la riscrittura di codice esistente) di Doom 1 (Figura 4).



Figure 4: Doom

Questo gioco, oggi un po' datato, ebbe un successo incredibile alla sua uscita, ed anche gli utenti Linux lo accolsero con entusiasmo, rendendo interessante per alcune software house con ID Software (che produsse appunto DOOM) il porting di alcuni titoli.

Da allora molti giochi dello stesso genere sono stati prodotti, a pagamento, anche per il sistema del pinguino, ma una versione free ben curata di Doom è tuttora reperibile. Si chiama prboom, e può essere scaricata all'indirizzo

http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=3396&release_id=102047.

Per un corretto funzionamento, ha bisogno di una libreria facente parte della SDL, che si trova facilmente facendo una ricerca su rpmfind.net (per evitarvi di perdere tempo, se foste interessati potete trovarla all'indirizzo

http://rpmfind.net/linux/RPM/redhat/8.0/i386/SDL_mixer-1.2.4-5.i386.html).

Attualmente sono in vendita titoli molto famosi, come "Return to Castle Wolfenstein" e "Unreal Tournament 2003", dello stesso tipo di "Doom" (è prevista a breve l'uscita di Doom 3).

Ci sono anche titoli di giochi non basati sul concetto "vedi e spara", come "Alpha Centauri", (Figura 5), un altro gioco di strategia un po' più evoluto graficamente rispetto a "freeciv".

Se siete interessati a giochi commerciali (quindi a pagamento), esiste un ottimo sito che li elenca quasi tutti, e che ha delle news sempre aggiornate sulle prossime uscite: si chiama Tux Games, ed ha indirizzo <http://www.tuxgames.com>.



Figure 5: Alpha Centauri

Infine, una categoria di giochi che un nostalgico come me non può mancare di menzionare, sono quelli per vecchi computer e consolle quali Amiga, Commodor 64 e SuperNintendo.

Esistono degli emulatori per queste architetture più che discreti, vista anche la potenza di calcolo dei computer attuali rispetto a quelli emulati.

Per l'Amiga (praticamente tutte le versioni), esiste un ottimo emulatore chiamato UAE, che si può scaricare dal sito <http://www.freiburg.linux.de/~uae/>. Per funzionare ha bisogno di software Amiga, che non è facilissimo da trovare. Se avete dei dischetti con vecchi giochi, tuttavvia, potreste usarli di nuovo con l'emulatore, per ricordare quanto poteva essere ben sfruttato un computer dalle prestazioni ridicole, se comparate con quelle degli attuali PC.

Per il Commodore 64, esistono molti emulatori anche per Linux, ed è più facile trovare delle immagini (ROMS) di dischetti con videogiochi. Tuttavia sono così 'primitivi', che credo si possano usare solo per motivi sentimentali o di archeologia.

Diverso è, secondo me, il discorso per SuperNintendo. Esistono dei giochi davvero godibili, a mio parere, anche se ovviamente non all'altezza degli standard attuali.

L'emulatore più usato si può trovare all'indirizzo <ftp://rpmfind.net/linux/Mandrake-devel/contrib/i586/zsnes-1.36-2mdk.i586.rpm>, e la libreria di cui dipende il pacchetto si trova all'indirizzo <ftp://rpmfind.net/linux/sourceforge/linuxrpms/libalsa0.9-0.9.0beta7-1mdk.i586.rpm>.

Anche in questo caso, le ROM dei videogiochi si dovrebbero comprare dai produttori stessi, ma non è difficile trovarle gratuitamente (anche se vanno cancellate entro 24 ore dallo scaricamento).

In figura 6 è mostrata una schermata del gioco Donkey Kong Country 3, che funziona perfettamente con tanto di sonoro, e che personalmente trovo divertentissimo.



Figura 6: Donkey Kong Country 3

Qui si conclude il corso per principianti su Linux.

Mi sono volutamente mantenuto ad un livello molto semplice, perché chi accede a questo corso può provenire dalle più disparate esperienze, e dunque non potevo assumere nessuna conoscenza di base a parte, forse, un minimo di dimestichezza con Windows e suoi programmi.

Abbiamo visto fin nel dettaglio più tedioso come installare Linux, spiegando il concetto di partizione per far coesistere più sistemi operativi, di pacchetto per gestire i programmi, e di utenti per non dare troppo potere distruttivo a chi usa il computer da normale utente.

Quindi spero di aver comunicato che la base di tutto il sistema è la shell, da cui si può fare tutto quello che la grafica permette: con poche conoscenze di base su filesystem e comandi, possiamo avere un controllo totale del nostro computer.

Ovviamente non mi sono addentrato nelle spiegazioni di basso livello, perché sarebbero più adatte a degli utenti che hanno già digerito i concetti base.

Abbiamo poi visto come mantenere sempre attuale la nostra distribuzione, e come sostituirla quando diventa obsoleta, per finire con una carrellata di programmi, grazie a cui anch'io mi sono arricchito di conoscenza durante le ricerche che ho fatto per documentarmi: avrete infatti capito che il mondo Linux è molto dinamico, e che ogni giorno qualche nuovo progetto nasce o qualche progetto muore. Nella prossima esercitazione impareremo a muoverci tra alcuni programmi elencati nelle ultime lezioni, per essere poi pronti a camminare sulle nostre gambe, a cercare programmi che rispondano meglio alle nostre esigenze, e ad approfondire concetti che sono rimasti poco chiari.

Lo si può fare sbagliando (sperando di non causare danni irreparabili), ed andando a cercare su Internet più documentazione: spero anche di avervi comunicato che Linux è un sistema nato in Internet e che si immerge perfettamente nella rete, che è il miglior luogo dove cercare le informazioni necessarie, che quasi sempre saranno a disposizione.