

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”¹. 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.

¹ 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 (Φ), vertical (Φ), 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.

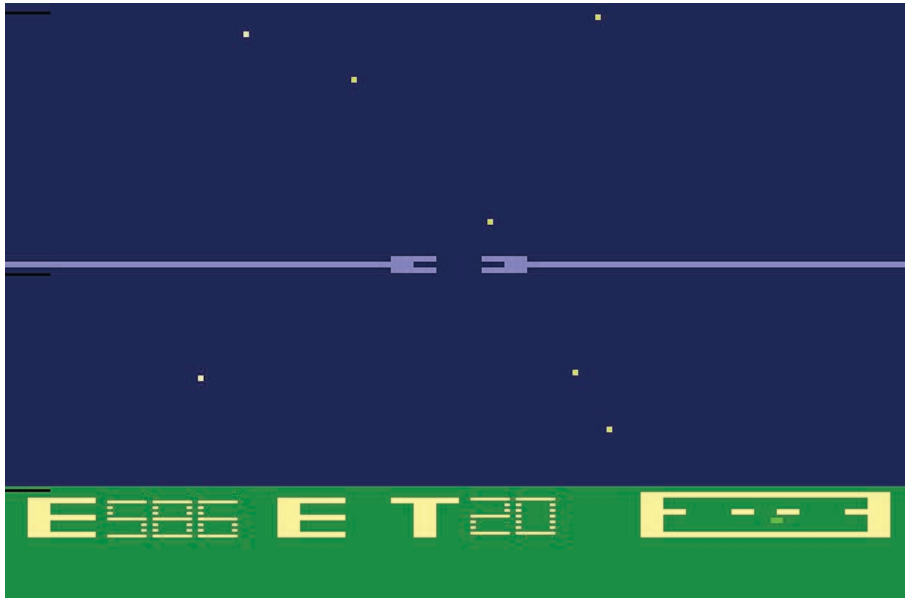
The * shaped objects are friendly starbases. The other objects are enemy targets. A sector with ☐ means three enemy starships (also know as a task force), occupy that sector. A sector with ☐ means four enemy starships (a fleet), are in that sector. When a sector has a ☐ in it there are one or two enemy 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 ologrammi² di *Star Trek: The Next Generation*. Tutti coloro che stanno leggendo queste righe avranno fantasticato almeno una volta di provare un simile, meraviglioso dispositivo;

² 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.

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”³?

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)⁴.

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

³ 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).

⁴ 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 scopiazzamenti non autorizzati 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.



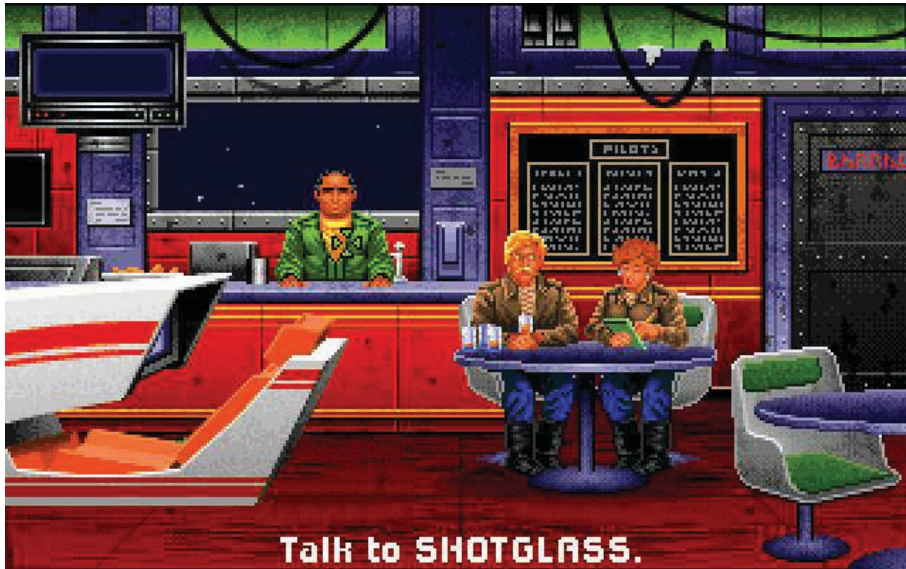
Una schermata del coin-op di Atari *Star Wars* del 1983, uno dei primi giochi ufficiali tratti da *Guerre Stellari*.

Neubauer a progettare il chip sonoro di Atari, POKEY⁵. 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.

⁵ 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.



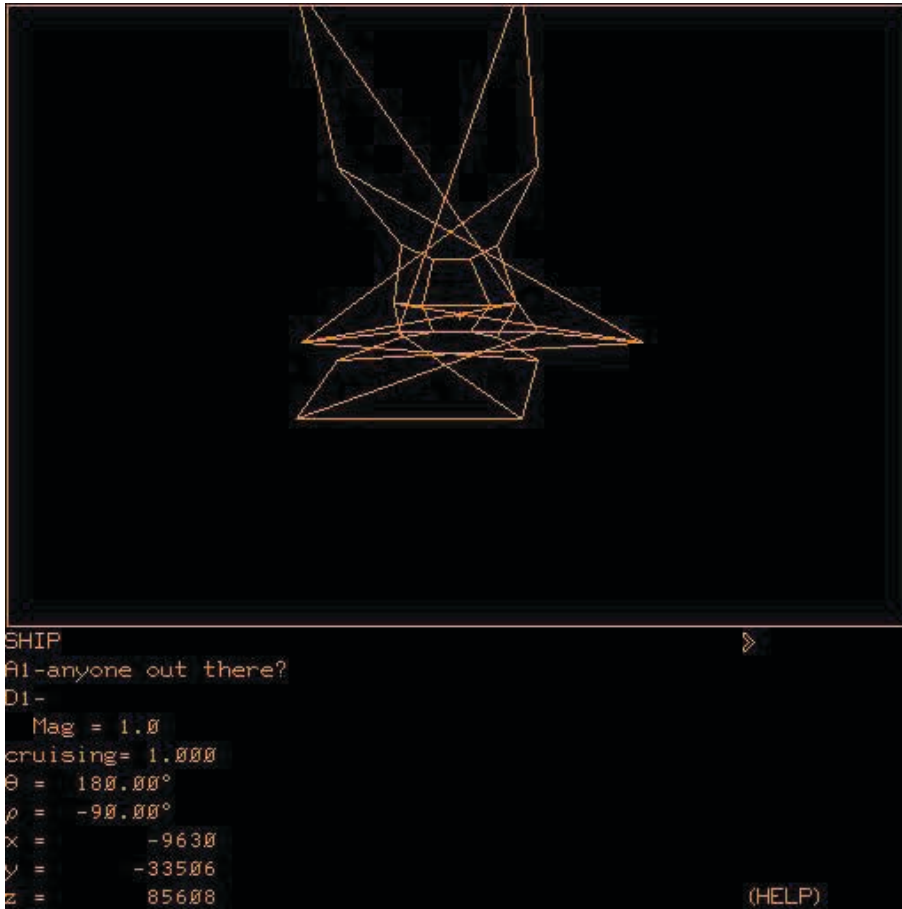
Star Wars: X-Wing (1993) portò il gameplay di *Wing Commander* nell'universo creato da George Lucas. Per i fan di *Guerre Stellari* era un sogno che diventava realtà, a cui avrebbero fatto seguito molti altri. Immagine tratta dalla versione PC.

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 riuscito a presentare *Spasim* come titolo didattico in modo che potesse essere supportato dalla rete PLATO, concepita proprio per questo genere di cose⁶.

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

⁶ <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 mercato⁷.

⁷ 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 ranking⁸. 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*,

⁸ <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.