

# FUGA

di Stefano Adriani - 1998

## **Introduzione**

Fuga è un videogioco realizzato in Pascal che simula la fuga di un criminale attraverso la regione. Lo scopo del gioco è catturare il criminale senza provocare la morte degli ostaggi. Il gioco si può giocare sia da soli, sia in gruppo. Una partita completa dura mediamente un paio d'ore.

## **Antefatto**

Nonostante le estenuanti ricerche operate dalle forze dell'ordine negli ultimi anni, uno dei più famosi criminali a piedi libero ha colpito nuovamente: si tratta di un individuo pericolosissimo, ben armato e psicologicamente instabile. Dopo il colpo il fuorilegge sembra aver rapito alcuni ostaggi e si è dato alla macchia, l'unica speranza di ritrovarlo è aggrapparsi all'ultimo avvistamento accertato. Il governo ha dato priorità assoluta al caso, conferendo al centro di controllo interforze pieni poteri su tutti i mezzi disponibili: riuscirà questo team di specialisti a catturare il criminale e salvare gli ostaggi, senza provocare la morte di vittime innocenti?

## **Indice degli argomenti**

<a href="#">Introduzione.....</a>	<a href="#">1</a>
<a href="#">Antefatto.....</a>	<a href="#">1</a>
<a href="#">Indice degli argomenti.....</a>	<a href="#">1</a>
<a href="#">Strategia di gioco.....</a>	<a href="#">2</a>
<a href="#">Modalità di gioco.....</a>	<a href="#">2</a>
<a href="#">Ordini .....</a>	<a href="#">3</a>
<a href="#">Special ways.....</a>	<a href="#">3</a>
<a href="#">Caratteristiche delle forze in gioco.....</a>	<a href="#">4</a>
<a href="#">Istruzioni per l'adetto alle telecomunicazioni.....</a>	<a href="#">4</a>
<a href="#">Prima della partita.....</a>	<a href="#">4</a>
<a href="#">Durante la partita.....</a>	<a href="#">5</a>
<a href="#">Suggerimenti.....</a>	<a href="#">6</a>

## **Strategia di gioco**

Lo scopo del gioco è arrestare il criminale senza che questi si accorga dell'operazione, altrimenti il suo "livello di nervosismo" sale e potrebbe uccidere qualche ostaggio. Quindi è un'ottima mossa pedinarlo con un detective, una scelta discreta seguirlo con un elicottero, mentre è sicuramente avventato pedinarlo con tre squadre di Marines.

Il gioco si può giocare da soli o in gruppo. Per giocare in gruppo solitamente si sceglie un operatore che siederà davanti al computer, mentre gli altri giocatori consulteranno i rapporti stampati (direttamente dallo schermo) per analizzare le mosse del criminale.

Ad esempio, possono essere individuati i seguenti ruoli:

- Addetto alle telecomunicazioni: opera sul computer.
- Coordinatore operazione: gestisce l'invio degli ordini e i Reports.
- Responsabile trasporti: segue aerei, navi ed elicotteri.
- Responsabile forze ordinarie: segue polizia, detectives e FBI.
- Responsabile forze speciali: segue Marines e SWAT.

Un'altra configurazione potrebbe invece essere la seguente:

- Addetto alle telecomunicazioni: opera sul computer.
- Psicanalista: segue le mosse del criminale e cerca di anticiparle.
- Direttore: tiene memoria degli ordini in corso e aggiorna la mappa.
- Responsabile forze di terra: segue tutte le forze a terra.
- Responsabile altre forze: segue le forze aeronavali.

E' possibile giocare anche da soli, ma chiaramente sarà più difficile tener conto di tutte le potenzialità della situazione.

## **Modalità di gioco**

La partita si svolge in tempo reale: mentre pensate o discutete con altri giocatori sia le vostre truppe che il criminale continuano ad agire. Il terminale del computer rappresenta la console per le comunicazioni alle unità, sullo schermo possono essere visualizzate sia le unità che le caratteristiche geografiche della zona, a voi scegliere quali selezionare: potete visualizzare solo elicotteri e fiumi, oppure il bollettino meteo e le ferrovie, oppure l'insieme di tutte le precedenti e così via.

## **Legenda grafica**

AEROPORTI	linea orrizzontale bianca
PORTI	quadrato bianco
GEOGRAFIA	verde in pianura, marrone sopra i 400 metri
AUTOSTRADE	linee viola (i caselli hanno codice <i>Nxx</i> )
NAVIGLI	linee azzurre (i nodi hanno codice <i>Rxx</i> )
FERROVIE	linee grigie (i nodi hanno codice <i>Txx</i> )
CITTA'	cerchi viola (il numero rappresenta le migliaia di abitanti)
SPECIALI	croci blu identificate da un numero

## Ordini

In questo gioco le forze dell'ordine sono particolarmente ubbidienti e quindi "stupide", occorre perciò fare attenzione agli ordini che vengono impartiti, che possono essere

0	Stand by	resta ferma sul posto in attesa di ordini
1	Muovi	spostati alle coordinate impostate
2	Segui	segui l'individuo sospetto corrispondente al numero indicato
3	Cattura	cattura l'individuo sospetto corrispondente al numero indicato
4	Cerca	dirigiti verso la "Special way" più vicina
5	Corri	percorri la "Special way"
6	Carica	sali o scendi da un trasporto
7	Blocca	organizza un posto di blocco
8	Nascosta	resta sul posto ben nascosta

Quando muovono le unità non aggirano gli ostacoli, al più si arrestano e segnalano il problema.

Lo stesso si può dire lungo le **special ways** (autostrade, ferrovie o canali navigabili) dove conviene impartire ordini "a corto raggio": un'unità potrebbe non capire come passare da un'autostrada all'altra e sbagliare direzione! La ricerca delle "Special way" è invece automatica: l'unità sceglie da sola dove dirigersi.

## Special ways

Rappresentano dei percorsi preferenziali disponibili per alcune unità: autostrade per i mezzi di terra, canali navigabili per le imbarcazioni, ferrovie per i Marines. Le Special way vanno obbligatoriamente iniziate da un **nodo** (ad esempio un casello autostradale) ma possono essere lasciate in qualsiasi momento e da qualsiasi punto.

I nodi sono indicati da una sigla del tipo N12,R34,N43 ecc, che va così interpretata:

N	Node	casello autostradale
R	River	idroscalo su un corso d'acqua navigabile
T	Train	stazione ferroviaria
nn	Codice	coppia di numeri che identificano il nodo

Se dopo la sigla è presente il simbolo \* allora l'unità si trova sul nodo, se invece è presente il simbolo ^ l'unità sta allontanandosi dal nodo.

## Caratteristiche delle forze in gioco

Di seguito sono riportate le caratteristiche delle varie unità: i fattori di *combattimento* (fattore difesa e fatto in attacco), la *velocità* massima, la *visibilità* dell'unità (un numero alto significa che il criminale può riconoscerla facilmente), la sua *vista* (la capacità di vedere il criminale) e il *mezzo di trasporto* preferenziale.

Tipo	Comb.	Veloc.	Visib.	Vista	Mezzo	Note
A: aerei	7-9	700	6	3	.....	trasporti o caccia
B: barche	2-6	80	6	8	.....	trasporti via acqua
C: polizia	3-5	160	3	2	auto	veloce in terra
D: detective	1-2	160	0	4	auto	scientifica & C.
E: SWATT	5-9	120	1	3	furgone	"teste di cuio"
F: FBI	2-3	120	2	5	jeep	"detective su jeep"
G: marines	4-8	80	4	1	anfibi	su mare e su terra
H: elicotteri	3-6	400	3	6	.....	trasportano ovunque

Le unità aerei, barche ed elicotteri permettono la funzione **trasporto**, ovvero possono caricare a bordo una qualsiasi altra unità di terra (compreso il loro mezzo di trasporto preferenziale). La funzione trasporto è spiegata più avanti.

## Istruzioni per l'adetto alle telecomunicazioni

### Prima della partita

Prima di iniziare la partita conviene eseguire le seguenti operazioni:

- Dare un'occhiata alla mappa per verificare la "bontà" dello scenario
- Eseguire un "print screen" degli elenchi delle forze in gioco
- Eseguire un "print screen" di città, aeroporti ecc...
- Eseguire un "print screen" della scheda del criminale

Se la mappa non è di gradimento è possibile rilanciare il programma e sperare in uno scenario di proprio gusto. Premendo il tasto G mentre è visualizzata la scheda del criminale viene generato casualmente un nuovo soggetto, quindi il programma torna automaticamente al menù principale.

In questo modo si può scegliere di giocare SENZA conoscere i dati sul criminale, aumentando così la suspense del gioco. Ovviamente dopo aver premuto il tasto G è consigliabile non riaprire la scheda del criminale, altrimenti si vedranno i dati del criminale.

## Durante la partita

Vediamo in dettaglio le voci principali del menù di gioco:

### Mappa

Nello zoom "X1" si può vedere l'intera zona di gioco, un'area geografica di forma rettangolare, le cui dimensioni "reali" sono circa pari a 300 Km × 200 Km.

Tramite i tasti cursore è possibile centrare la zona interessata ed accedere ad ulteriori funzioni: se il cursore è attivo premendo il tasto W si ottiene il codice geografico della zona, premendo C si colloca una bandierina di segnalazione che può essere utile per ricordare una posizione.

Premendo Ctrl assieme al tasto cursore si ha un movimento più rapido del puntatore.

### Ordini

Le coordinate di default dell'ordine sono l'ultima posizione assunto dal cursore sulla mappa, quindi un modo comodo e veloce di impartire gli ordini è quello di posizionare il cursore sulla destinazione desiderata prima di passare al menù degli ordini della unità.

In alternativa basta premere Invio per editare direttamente la barra dell'ordine selezionato.

Il tipo di ordine si sceglie premendo uno dei tasti compresi tra 0 ed 8, mentre il numero del criminale da seguire o arrestare va scelto editando la barra degli ordini.

Il codice con cui impartire gli ordini ad unità singole corrisponde alla sigla dell'unità stessa, ad esempio il comando G15 trasmette l'ordine impostato alla 15° squadra di Marines.

Per le *special ways* occorre prima digitare il codice della "via" e poi quello del "nodo".

Ad esempio, ordinando ad una squadra FBI di recarsi alle coordinate 4-6 della *special way* lo porterà lungo la 4° autostrada fino al 6° casello.

Ovviamente quest'ordine può essere dato solo una volta che l'unità ha raggiunto un nodo d'accesso alla *special way*, cioè dopo aver eseguito con successo l'ordine *Search Special Way*.

### Trasporti

Per le operazioni di carico/scarico le unità in questione devono essere sovrapposte sulla mappa (o almeno molto molto vicine) ed essere entrambe in modalità *Stand by*, cioè ferme. Per questo motivo che l'operazione di carico/scarico deve avvenire in una località dove il trasporto possa restare fermo, ovvero:

- Una qualsiasi località per gli elicotteri
- Una località di mare o fiume per le barche
- Un aeroporto per gli aeroplani

### Forze (unità)

Le unità vengono selezionate premendo il tasto corrispondente al loro codice, se questo viene premuto assieme al tasto Shift (indicato anche come  $\hat{u}$ ) il programma permetterà di selezionare un sottogruppo tra le unità in questione.

Digitando invece Ctrl assieme al codice iniziale delle unità si ottiene un elenco di tutte le unità.

La selezione delle unità serve a decidere quali unità visualizzare sulla mappa, ed eventualmente a decidere a quali unità va trasmesso l'ordine quando si usa l'opzione *Ordine alle unità selezionate*.

## Visuali

Funziona come il menù "Forze", con la differenza che seleziona il tipo di caratteristiche geografiche da visualizzare sulla mappa. Il tasto Shift ha funzioni diverse a seconda della voce in questione, il metodo più semplice per capirne l'utilità è fare degli esperimenti e poi vedere gli effetti sulla mappa.

## Suggerimenti

In generale, quando un'unità ha il **contatto visivo** con il criminale, anche il criminale si accorge della presenza dell'unità e questo può innervosirlo. Bisogna però tener conto del tipo di unità: una squadra di Marines sarà sicuramente visibile anche oltre il proprio "raggio d'azione", mentre un Detective potrebbe passare inosservato anche se a contatto con il criminale.

La strategia migliore è quella di "in scatolare" il criminale dentro un anello di unità, in modo da non averne il contatto visivo, che avviene però non appena il criminale si avvicina ai bordi della **scatola**: in tal caso si muove la scatola ogni volta che il criminale si avvicina ad un suo bordo, cercando di non vedere mai il criminale ma di tenerlo dentro senza alcun contatto visivo.

Nel gioco le unità posseggono un identikit del criminale, ma questo non basta ad evitare di confonderlo con un innocente: quindi alcuni avvistamenti potrebbero essere dovuti a dei **sosia**, perciò è sempre meglio controllare l'identità prima di procedere all'arresto.

Il criminale può usare mezzi diversi, il colore del simbolo che lo rappresenta corrisponde al **mezzo di trasporto** che sta usando per spostarsi, quindi conviene fare attenzione: una pattuglia di SWAT non può arrestare un criminale su un elicottero, in tal caso occorre intervenire con le forze aeree per catturarlo!

Infine, per quanto l'algoritmo di simulazione dell'**Intelligenza Artificiale** del criminale sia semplice, non conviene sottovalutare le sue capacità di analisi della situazione e di compiere scelte azzeccate: se il criminale si vede braccato da troppe truppe di terra e si trova nei pressi di un'imbarcazione, potrebbe decidere di abbandonare l'automobile e rubare una barca. Analogamente, se il criminale si trova circondato in città, potrebbe decidere di arroccarsi in un edificio e rapire un elevato numero di ostaggi.