

Modellazione nell'entertainment

1. Caratteristiche generali dei giochi di strategia

Per comprendere la modellazione 3D al computer nell'ambito dei videogiochi, vengono presi a riferimento i giochi di strategia, poiché in questi giochi, più che in tutti gli altri, per realizzare gli scenari e gli oggetti vengono spesso operate delle scelte tipologiche riferite agli stili architettonici di alcune civiltà o epoche storiche.

In questi videogiochi la strategia e la gestione delle risorse costituiscono un aspetto molto importante che il giocatore deve continuamente considerare e curare durante una partita.

I giochi di strategia possono essere suddivisi in: RTS, *Real Time Strategy* (Strategia in Tempo Reale) e TBS, *Turn Based Strategy* (Strategia a Turni). Le principali differenze sono costituite dallo scorrere degli eventi, che nel primo seguono un tempo virtuale ma continuo (RTS), mentre nel secondo il tempo può essere messo in pausa (TBS). I punti di contatto sono rappresentati dal procacciamento delle risorse, la creazione di strutture per generare e potenziare l'esercito e lo schieramento sul campo di battaglia.

A loro volta i giochi di strategia possono essere suddivisi per ambientazione (militare, storica, fantasy, ecc.) e per eventuali contaminazioni con altri generi. Questi giochi si prestano ad avere una componente "ruolistica", RPG (*Role Playing Games* - Gioco di Ruolo) che indica la possibilità di avere uno o più personaggi, solitamente degli eroi o dei comandanti, che possiedono caratteristiche speciali e la possibilità di guadagnare "esperienza" durante il gioco, che, a sua volta, permette alle unità gestite di conseguire "livelli" superiori di abilità, una sorta di promozione che migliora le caratteristiche di combattimento o consente di guadagnare speciali caratteristiche.

La parte gestionale dei giochi di strategia è identificata nella realtà con l'apparato logistico di un esercito. Questa componente non è però sempre presente, infatti esistono alcuni esempi in cui il numero di unità è determinato in partenza per non stravolgere gli equilibri in campo. Solitamente questo accade nelle ricostruzioni storiche, dove tutta l'attenzione del giocatore è focalizzata sulle tecniche di dispiegamento degli eserciti sul campo di battaglia, con la componente strategica che prevale su quella gestionale.

Quando a prevalere è, invece, la componente gestionale, viene creato un

genere in cui la componente strategica non è più confinata al solo ambito militare, ma si estende agli aspetti economici e sociali, obbligando il giocatore a compiere delle scelte di più ampio respiro.

Un efficace esempio è rappresentato da *Civilization*, uno dei giochi che a partire dal 1991 ha cambiato profondamente la storia dei videogiochi, rivolgendo l'interesse dei giocatori al concetto di "sfida", dove l'obiettivo è quello di gestire una tribù primitiva, e su di essa costruire un'intera civiltà, portandola attraverso l'età della pietra, del bronzo e del ferro, fino alla conquista dello spazio, ultima frontiera del genere umano. Una sfida che richiede al giocatore la capacità di concentrarsi sui problemi immediati, senza perdere di vista gli obiettivi più lontani.

Nel corso degli anni i giochi strategici si sono naturalmente evoluti e i cambiamenti più evidenti riguardano la veste grafica. I primi giochi contavano su una struttura stilizzata delle unità, per poi passare ad una visualizzazione bidimensionale e approdare oggi a motori grafici tridimensionali, con una visione particolareggiata di ogni singola unità sul campo di battaglia, come nel recente gioco *Age of Empires III*.

Proprio la serie *Age of Empires* può far capire l'evoluzione dei motori grafici applicati ai giochi di strategia: la differenza tra la prima versione del gioco (1997) e la sua terza versione (2005) mette in luce una evidente evoluzione nella cura della grafica, sia per quanto riguarda le unità che le ambientazioni; per altro *Age of Empires* è famoso per avere introdotto il concetto di evoluzione nei giochi di strategia in tempo reale.



Fig. 189. Copertina di *Age of Empires II*.

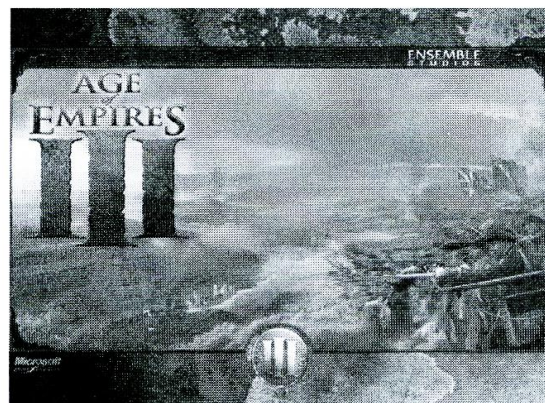


Fig. 190. Copertina di *Age of Empires III*.

2. Le ambientazioni dei giochi di strategia

I videogiochi di strategia più complessi e completi, oltre ad avere degli scenari predefiniti, che vengono gestiti dal computer in maniera casuale (mappa casuale delle campagne), hanno anche un editor di scenari. Quest'ultimo consente di creare delle mappe personali con tutti gli elementi presenti in quelle originali del gioco. Gli strumenti dell'editor aiu-

Il secondo tipo di edifici prevede una ricostruzione tipologica di strutture che possono rappresentare un campidoglio, una banca, una fabbrica, una casa colonica, ecc. Questi oggetti vengono inseriti nelle schermate dinamiche dove gli stessi edifici possono essere realizzati o, se attaccati, distrutti dalle forze d'invasione. L'inserimento degli edifici consente di sceglierli in funzione della loro tipologia e dell'"età" di riferimento desiderata, permettendo di collocarli nella posizione ritenuta più idonea con visione del lato più opportuno, consentendone una rotazione del modello dell'edificio a 360°.

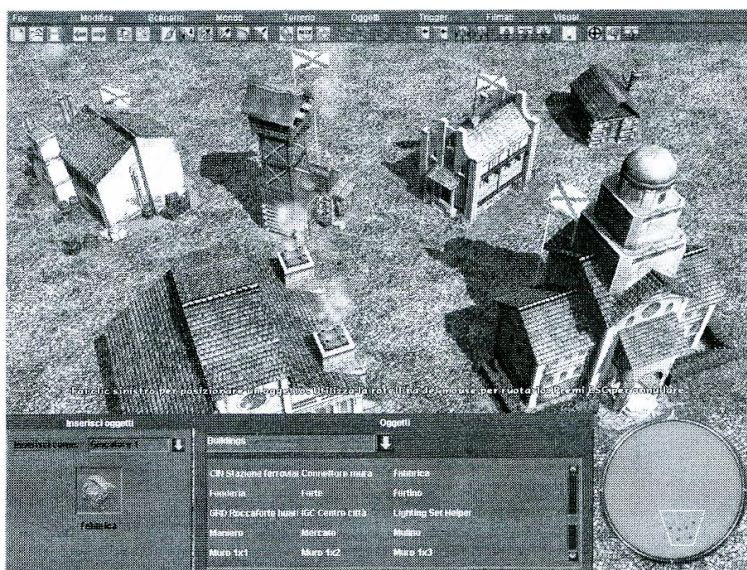
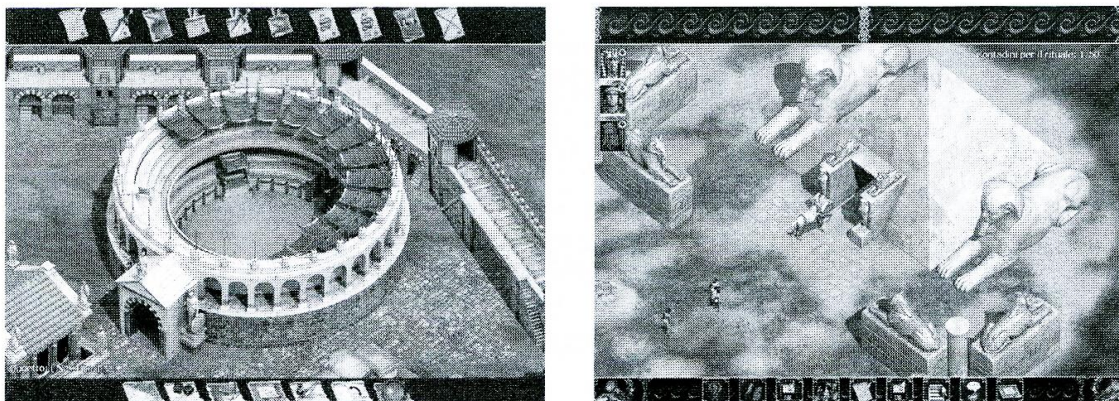


Fig. 199. Inserimento degli edifici "tipo" secondo l'angolo visivo ritenuto più opportuno.

3. La veste grafica dei giochi di strategia

Gli edifici sono una delle componenti che valorizza l'aspetto estetico/grafico nei videogiochi di strategia.

Questi oggetti riprendono gli stili delle architetture appartenenti ai periodi storici in cui le scene vengono ambientate, mantenendo le semplificazioni grafiche proprie dei videogiochi, dove il ridotto numero di



Figg. 200-201. Edificio "colosseo" e "piramide" nel gioco Imperium.