

4 ANNI DI TRIBES
DI BODYKNIGHT

Conobbi Starsiege Tribes l'estate del 1999. Erano i tempi in cui i videogiochi pirati si andavano ancora a comprare nei negozi di informatica, dove il negoziante te li masterizzava dagli originali a dieci mila lire, proprio come si fa nei migliori bazaar del terzo mondo. In quel tempo in cui la banda larga non era nemmeno in mente Dei, circolavano le famose compilation; sul Twilight numero 32, barrato B, scoprii Tribes.

In un'orgia pirata di almeno altri 20 titoli di videogiochi, Tribes riuscì a colpire la mia attenzione. E' ben strano capire come ciò successe, ma il processo è essenziale per comprendere l'unicità e l'essenza di questo bellissimo gioco. Avevo una MatroxG200 che non faceva girare nemmeno le OpenGL, il gioco era così costretto ad andare in software rendered, non avevo ancora installato il modem 56K ed ero scollegato dalla rete. Il secondo punto è davvero importante, Tribes era multiplayer only, per l'appunto il primo soprattutto in solo multiplayer, non si poteva giocare in single player. L'unica intelligenza artificiale che pareva animare i meandri del gioco era quella che comandava le torrette automatiche, e calcolato che il divertimento stava nel massacrarsi a vicenda con altri giocatori, pare quasi logico pensare non ci fosse molto di cui soddisfarsi a vagare da soli per le mappe di gioco. Eppure, l'assoluta originalità degli elementi che avevo visto bastò per convincermi a comprarlo. C'era solo un problema: in Italia non era, e mai sarebbe stato, commercializzato; ma a questo torneremo poi.

Cosa fu, piuttosto, di quel gioco a segnare un solco nella mia

memoria? Tribes era un FPS e come ho già detto bisognava ammazzarsi l'un l'altro con gli avversari per divertirsi, ma il modo e le condizioni in cui ci era offerto di farlo erano del tutto strabilianti per quell'epoca. Forse ci sto girando un po' troppo a lungo attorno, ma prima di entrare nel merito dell'esperienza di gioco, ci tengo a preparare al meglio chi legge a quello che verrà, permettetemi così un paragone, azzardato forse; qualcuno una volta scrisse, a proposito di una nota band musicale del passato, che erano un gruppo fatto da elementi totalmente irresponsabili, poveracci alcolizzati, drogati, nullità e pure falliti che riuscivano a mala pena a sopravvivere ad una vita sregolata e per qualcuno anche insensata, che presi uno ad uno, singolarmente, forse sarebbero finiti tutti sotto ad un ponte o a condurre una vita da reietti, ma che messi assieme, incredibilmente, riuscirono a dar vita ad un organismo perfetto e a brillare più splendenti di una stella. Per Tribes le cose sono funzionate più o meno così, la texture facevano pena, i modelli animati sembravano pupazzi fatti con le scatole di cartone, gli edifici e le costruzioni erano tutte strutture preassemblate e che si ripetevano uguali in tutte le mappe fatta salva qualche minima variazione sul tema, le armi non erano più di quanto offrirono gli altri giochi e così anche gli accessori; la grafica, più in generale, era stata costruita per essere leggera come una piuma; ma fu la combinazione e l'articolazione di questi semplici elementi a renderlo unico e fantastico, e questa parola - combinazione, che si arricchisce di significato con altri termini, quali possibilità e variabilità - è la chiave

per comprendere Tribes. Gettiamoci dunque nel vortice delle sue principali variabili.

Il termine Tribes si riferiva ai vari clan, o squadre, che costituivano lo sfondo per dare un senso al gioco al massacro. Perché tante erano le modalità di gioco in cui i frag acquistavano valore: Capture and Hold, Deathmatch, Team Deathmatch, Defend and Destroy, ecc... ma la più diffusa, e forse l'assolutamente più popolare e giocata, era Capture the Flag, e messa in questi termini è ovvio concepire quanto il concetto di squadra contasse nel gioco. Le mappe erano qualche cosa di mai visto prima per uno sparatutto, non erano spazi fatti di corridoi e cortili ma vere e proprie regioni, letteralmente vastità; erano delle superfici con una ricercata tettonica, fatta di picchi, creste, valli e avvallamenti, altipiani, pendenze e declivi; il territorio (e la parola territorio rispecchia a pieno la consistenza delle mappe di Tribes) era generato dal motore grafico a partire da una superficie quadrata piana, in cui le quote, e quindi i tipi di rilievi, erano stabiliti da delle semplici funzioni matematiche, che descrivevano con semplicità e leggerezza il paesaggio; giusto per dare il senso delle dimensioni di quello di cui sto parlando, basti considerare che la superficie del quadrilatero della mappa era di circa otto chilometri quadri e che se foste andati in un angolo e aveste cercato di raggiungere l'opposto correndo, avreste impiegato non meno di 20 minuti per coprire il tragitto. Il suolo non aveva rocce o vegetazione o alcunché di realistico, era come poteva essere il paesaggio di un mondo alieno, c'era solo una

superficie che si estendeva a vista d'occhio cruda e nuda, senza nessuna rifinitura; certo, alcune mappe avevano il suolo color dell'erba, altre marroni come la terra battuta, altre ancora avevano altre tonalità, ma a parte il colore nulla caratterizzava un tipo di terreno da un altro, se non i dislivelli. Praticamente, l'unico carattere da considerare per il terreno erano le salite e le discese, questo sarà utile tenerlo a mente tra breve, quando si parlerà delle tecniche di movimento durante il gioco. Sullo spazio di gioco stavano le basi delle squadre, oddio, a dire il vero non tutte stavano appoggiate letteralmente sul terreno, capitava solitamente che fluttuassero a mezz'altezza, o a qualche decina di metri sopra al suolo. Ma come si facevano fisicamente a raggiungere piattaforme a 50 metri d'altezza? E che senso aveva realizzare mappe talmente vaste che nove decimi del tempo sarebbero andati persi spostandosi a piedi da un punto all'altro? Bhé, semplicemente quello di camminare era solo una delle possibilità di movimento. Quando i veicoli di Halo erano distanti da venire ancora molti anni (almeno un'intera era videoludica) Tribes introdusse 3 veicoli: 3 velivoli, due APC da trasporto truppa e uno Scout, generalmente usato come ricognitore. Più importante ancora, e forse l'aspetto più famoso di Tribes, era il jetpack; ogni giocatore poteva spiccare il volo come il Boba Fett di StarWars, usando un propulsore dietro alla schiena. La suit armor, o più semplicemente l'armatura, del personaggio giocato aveva un propulsore alimentato da una fonte inesauribile di energia, che consumata si rigenerava in breve

tempo. Praticamente ogni giocatore, oltre all'indicatore della salute, aveva anche un secondo cursore che mostrava il livello dell'energia della sua armatura. Il jetpack era indispensabile non solo per i trasferimenti da un posto all'altro, ma anche per il combattimento; negli scontri non c'erano tanto salti e strafate a destra e a manca, quanto due avversari che, da un paio di centinaio di metri di distanza, spiccavano il volo e andavano a combattere per cielo e per terra. Erano tre le dimensioni in cui si poteva essere ammazzati. La mobilità era senz'altro la parte più difficile e impegnativa del gioco, non si poteva restare in aria per chissà quanto tempo, l'energia non bastava mai per quanto avremmo voluto, e così, da giocatori inesperti, nel corso di un dei nostri primi combattimenti ci saremmo probabilmente ritrovati a terra, con troppa poca energia per riprendere il volo, e con il nostro avversario che piomba dall'alto lanciandoci un proiettile esplosivo che, anche se non ci colpiva direttamente sul grugno, esplodendo sul terreno vicino a dove noi eravamo costretti dalla gravità c'avrebbe spazzato via. Il giocatore inesperto si trovava impacciato nei movimenti; quando io iniziai vedevo gli altri giocatori, più esperti, che si spostavano con incredibile rapidità di qua, di là, di su, di giù, mentre per me era difficile anche solo riuscire a tenere d'occhio il livello d'energia durante una planata, o perfino coordinare un salto con l'attivazione dei booster, quando però acquistai confidenza con i meccanismi di movimento, capii anche come sfruttare il terreno per muovermi. Il metodo più veloce per spostarsi a Tribes non era né correre

sulla terra, né tentare di fare tutto con il jetpack, bisognava imparare lo "skiing". Volendo andare da un punto A ad un punto B su un terreno che come abbiamo detto prima era connotato solo da pendenze, la cosa più saggia sarebbe stata consumare la scorta d'energia accumulata per superare le salite e saltellare, sfruttando la gravità e riducendo l'attrito con il terreno, mentre scendevamo da una discesa, scivolandoci sopra, mentre la nostra carica energetica si rigenerava per affrontare la prossima scalata. Lo skiing era pratico ovunque, non solo per salire da una cresta all'altra di una valle, scivolando per mezzo chilometro in discesa e sfruttando la velocità acquistata per salire di mezzo chilometro in salita, ma anche su un terreno con lieve asperità, dando piccole spinte di jetpack, scrutando l'andamento del terreno e sfruttando piccolissimi avvallamenti - più che altro vere e proprie buche: ci si riusciva a muovere con una rapidità che mai avremmo pensato da giocatori inesperti. Bisognava fare un po' come le moto da cross, dando gas e prendendo lo slancio in cima ad una salita, per atterrare sulla cresta di una discesa e accumulare velocità mentre la si percorre. Messa giù così la procedura può apparire una macchinazione eccessiva e inutile, per certi aspetti frustrante, ma non era affatto così, io impiegai circa tre mesi per padroneggiare la tecnica, ma il divertimento era garantito. C'era qualcuno che si divertiva a stare in difesa con l'attrezzatura da cecchino, pattugliava tutto il perimetro attorno alla base per circa cinquecento metri di raggio, su una cerchia esterna rispetto a quella che di solito occupavano i cecchini

nemici, quando ne vedeva uno gli sparava in testa; poteva capitare però che il cecchino si spostasse dopo ogni centro, per non rivelare la sua posizione, e il difensore doveva stargli dietro, muovendosi velocemente, e quando ci si muove è facile essere visti; così, se lui era stato scoperto e se entrambi erano bravi a giocare, iniziava un inseguimento condotto a rotta di collo; i primi tempi io rimanevo affascinati a guardarli, non ero ancora capace di muovermi come facevano loro, il più delle volte finivo con l'insaccarmi mortalmente in una buca piuttosto che scivolare giù dalla discesa su per la salita; mi resi conto di cosa si poteva fare con l'esperienza guardando uno di questi cecchini che schizzò su da una cresta come da un trampolino e finì, volando, in cielo, ad almeno un paio di centinaia di metri d'altezza dal fondovalle, ed al culmine della sua parabola, dove pare per un momento d'essere immobili, si voltò su se stesso, mirò verso il basso, dove il suo inseguitore stava per spiccare il volo dalla stessa cresta, e lo colpì in pieno nel cranio con un colpo dal suo fucile, poi ricadde a terra senza farsi niente e riprese la sua azione. Sicuramente ebbe molta fortuna, ma questo non gli toglie nulla in fascino.

Tre erano le classi di armatura: leggera, media e pesante. La leggera era più agile, consumava meno energia, ma poteva portare solo poche armi, la pesante quasi poteva usare i propulsori solo per non schiantarsi al suolo in caduta, e non per altro, era molto impacciata nei movimenti e lenta, ma riusciva a trasportare armi e munizioni in quantità, e soprattutto portava le armi pesanti, come il mortaio, che

nessun altro sarebbe riuscito a trasportare. La media era un compromesso tra le due.

Le armi erano divise tra quelle alimentate ad energia e quelle con munizionamento, le prime avevano infiniti colpi da sparare, ma sottraevano preziosa energia all'armatura, in pratica muoversi con il jetpack e sparare ad un avversario era impossibile, avevano più che altro una funzione tattica, i blaster e i fucili da cecchino (simili alle railgun) disturbavano l'avversario. Le armi a munizionamento erano essenzialmente una mitragliatrice, un lanciagranate, un mortaio e il famoso disk launcher; il disk launcher era l'arma regina di Tribes, consisteva in una specie di fionda che lanciava dischi esplosivi, il mortaio era arma altrettanto popolare, non tanto per la frequenza d'uso che se ne faceva, quanto per il carisma che dimostrava. Solo gli heavy armored potevano usarlo, aveva una dinamica assolutamente terrificante: la ripetizione dei colpi era lenta, ma la gittata copriva diverse centinaia di metri, il proiettile era avvolto da una specie di fumo denso, colorato di un forte verde muschio, compiva la sua lunga parabola nel cielo, disegnando una traiettoria verde, che rimaneva impressa in aria per qualche istante, quando atterrava rimbalzava con molta difficoltà, come se la viscosità del fumo lo tenesse incollato a terra, esplodeva in un boato sordo, in una bolla verde, assolutamente devastante. Era l'unica arma che potesse distruggere in una manciata di secondi le torrette automatiche di difesa dei nemici, protette da scudi altrimenti impenetrabili. Bisogna capire che l'uso, la confidenza e in un qualche modo la manualità delle

armi di Tribes era ben diversa da quella degli altri sparattutto; voglio dire che in spazi giganteschi come quelli in cui si giocava colpire un avversario non era cosa facile, prima di scegliere l'arma e aprire il fuoco bisognava accertarsi della dinamica del bersaglio. Decidere d'ingaggiare battaglia con un nemico era una scelta che si poteva anche risolvere in una ritirata o in un disimpegno, perché a corto di munizioni, sprovvisti delle armi più adatte o solo perché non volevamo perdere tempo con lui; c'era sempre un'alternativa.

I giocatori avevano a disposizione un inventario, oltre alle munizioni e alle armi potevano trasportare anche oggetti come granate, mine e medkit, e poi c'erano i beacon e i targeting-laser: i primi erano dei segnalatori da posizionarsi vicino ad un bersaglio che fornivano ai mortai l'alzo per colpire l'obiettivo, il secondo era una pistola a raggio totalmente innocua, puntata su un bersaglio lo segnalava da lontano ad un mortai, fornendone anche in questo caso l'alzo, solo che se non si era coordinati alla perfezione con un artigliere e non si era specificato di darsi una mossa a sparare, difficilmente chi usava il targeting-laser sarebbe riuscito a sopravvivere per più di una trentina di secondi con il suo raggio puntato. Sono stati lasciati per ultimi i pack; questi erano delle specie di espansioni all'armatura, che aveva sul dorso un alloggiamento per un solo "pacco". C'era quello energetico che incrementava la velocità di rigenerazione dell'energia della suit, l'ammopack serviva per trasportare più armamentario, lo shieldpack quando attivo serviva per scaricare i colpi subiti anziché sulla salute, sul

livello d'energia, il sensor jammer pack nascondeva il giocatore alla vista dei sensori, il repair pack era abbinato ad una pistola a raggio che aggiustava qualunque cosa, apparecchiatura, sistemi difensivi e reti di sensori, sanando anche la salute dei giocatori stessi, e così via per altri pack.

Lo slot per il pack della suit era utile anche per trasportare qualche altro gadget particolarmente vantaggioso. Svolgendosi vere e proprie battaglie, a Tribes la difesa diventava un compito necessario da perseguire. Essa contava essenzialmente di tre fasi, individuare il nemico, neutralizzarlo e impedirgli di ripetere la stessa mossa, nell'individuazione s'era aiutati da una rete di sensori, in parte già predisposta dalle mappe giocate, in parte la si doveva costruire da se. Era possibile caricare nell'alloggiamento del pacco sensori di movimento e di presenza, sensori automatici a vista come telecamere, ma anche delle contromisure, come sensor jammer, per schermare un area della mappa dall'analisi dei sensori nemici. La difesa attiva e la prevenzione di successivi attacchi era sostenuta sia dal giocatore sia da una complementare rete di torrette: ce le si caricava sulle spalle e le si installava dove si preferiva. Tutto questo ben di dio, che va sotto il nome di logistica, compreso il nostro inventario, e l'armatura da indossare, era garantito da un sistema di stazioni di rifornimento fisse, installate nelle basi ed accessibili dai membri della squadra d'appartenenza, e ce n'era anche una versione da campo trasportabile, con qualche limitazione e un'autonomia per nulla infinita. Oltre alle Supply Station

esistevano stazioni di ricarica, che non mutavano il contenuto del nostro inventario ma semplicemente lo rabbocavano assieme alla salute, e stazioni di comando, da cui si potevano gestire in remoto le torrette e i sensori, nel caso in cui o queste non fossero controllate direttamente dall'intelligenza artificiale o noi avessimo deciso altrimenti.

Tutte queste reti ed infrastrutture erano sostenute e necessitavano di un'alimentazione, fornita da un sistema di generatori. Potevano essercene più d'uno dispersi nella base, come pannelli solari e generatori nucleari; tutto dipendeva dalla loro integrità, senza di quelli le stazioni non funzionavano, i rifornimenti erano interrotti ed i sensori e le difese della base erano privi di scudi e inoperanti. Nelle basi del capture the flag, che abbiamo detto essere sempre stata la modalità più giocata, solitamente c'era un ambiente che custodiva la bandiera, uno per il personale e i suoi rifornimenti e la sala dei generatori; di tutte le decine di cose che bisognava fare per vincere una partita, al primo posto stava l'integrità dei generatori. Perdere l'energia voleva dire essere arrivati alla frutta, significava che l'attacco doveva essere interrotto per ripiegare in posizione di difesa, il rifornimento delle attrezzature per riparare e rimpiazzare il perimetro difensivo era interrotto, i giocatori effettuavano il respawn attrezzati solo con l'equipaggiamento base e soprattutto voleva dire che i nemici erano entrati nella nostra base. Riparare un generatore con la base sotto scacco non era cosa facile, bisognava chiedere e organizzare la copertura alla squadra delle

riparazioni, sperando che gli uomini attestati a difesa della tua persona e del generatore fossero più bravi, o solo più fortunati, degli avversari che stavano tentando di impedirti le riparazioni, quindi era necessario respingere l'offensiva, tamponare le falle e se proprio andava di grazia bisognava evitare che la bandiera fosse abbandonata a se stessa durante tutto questo tempo.

Le cose da fare mentre si giocava a Tribes erano davvero tante, e di tanti giocatori c'era bisogno. La media di giocatori presenti sui server per il CTF era di 30 persone, ma il massimo si raggiungeva sui server americani, con picchi serali di 60 persone, 30 per una e 30 per l'altra squadra. Si faceva quasi la coda per entrare, ma i cinque minuti d'attesa erano affatto compensati dal divertimento di partecipare ad una esaltante forma di battaglia campale. C'era chi entrava in partita solo per farsene un po' di camping tra le terre in mezzo alle due basi, ammazzando i nemici, e c'era chi passava decine e decine di minuti cercando di realizzare la difesa perfetta (quella che una volta creata non avrebbe più avuto bisogno essere riassetata, riparata, riposizionata, ecc...); comunque fosse, di cose da tenere sotto controllo ce n'erano molte, serviva sia un sistema per coordinarsi con i propri compagni di squadra sia un sistema per monitorare la situazione sul campo. Per il primo problema si avviava con un elenco di frasi preimpostate accessibili da un menù apposito, le espressioni (ognuna correlata con il suo file audio) andavano dai segnali per l'attacco, all'elenco di quello che doveva essere riparato, passando per una serie abbondante di insulti e

commenti vari; non esisteva una vera e propria gerarchia nelle squadre, ma chi era bravo a giocare (e ce n'erano davvero tanti bravi a farlo) sapeva esattamente quando era il momento di e come coordinarsi con gli altri giocatori per fare quello che bisognava fare. Per il resto esisteva un'interfaccia tattica particolarmente preziosa, consisteva in una mappa visualizzabile in qualunque momento, con riportati una lista interattiva dei membri della nostra squadra, la posizione dei sensori, delle armi, delle stazioni e dei velivoli ed i tracciati della rete di sensori; la mappa era utile, fissato un obiettivo, per guidarci durante la navigazione verso il suo completamento; l'interfaccia tattica serviva anche come cartina al tornasole per capire come stavano andando le cose, se non vedevamo nessun nostro avamposto sulla mappa, se la rete difensiva e sensoriale non davano segni di vita e se risultava che in un dato momento erano di più i propri compagni morti di quelli vivi, allora era finita. A Tribes giocavano prevalentemente gli Americani, e per Americani intendo non solo Statunitensi, ma anche quelli del Sud America e Canadesi; i server erano abbondanti, peccato solo che il ping medio sui server d'oltreoceano non fosse mai inferiore a 200, ma non importava più di tanto, non c'era bisogno di sparare per primo al nemico che strafava da dietro un angolo, non era così che funzionava.

Nel dicembre del 1999 The Games Machine allegò alla sua rivista Starsiege Tribes, che come ho già detto in Italia non era mai stato distribuito; non so per come e perché regalarono il gioco, ma la

mossa dovette essere studiata assieme a NGI e a AMD, perché l'evento serviva per promuovere tutti e tre i marchi. NGI attivò dei server per supportare la neonata comunità italiana di giocatori, TGM e AMD concordarono l'organizzazione di un torneo a Tribes; TGM sponsorizzandolo e promuovendolo, AMD fornendo le macchine equipaggiate con i suoi nuovi K7. Il torneo fece fiasco, basta dire che si finì per giocare al solo deathmatch tutti contro tutti. NGI, invece, fece le cose davvero per bene, aprendo i server con le modification giuste, Duel, TAC e il famoso Renegades. In 4 lunghi anni di gioco ho affrontato molte fasi, la prima iniziò proprio su NGI, a Renegades. Il successo di NGI fu dettato in parte anche dalla fortuna, nei primissimi mesi dopo l'apertura accadde che i ben più famosi e frequentati server della HomeLanFederation venissero staccati per una necessaria messa a punto dopo l'allora recente inaugurazione, fatto sta che molti europei si trasferirono su NGI, che offriva un ping comunque soddisfacente e dei buoni server di gioco. NGI resistette per molti mesi, ma alla fine si spopolò e fu abbandonato a se stesso. Io mi trasferii su HomeLanFederation, che purtroppo nel mese di febbraio 2005 ha cessato ogni attività, con mio grande rammarico.

Ho parlato di giuste decisioni prese da NGI per la scelta delle modification da far girare sui server, perché fin da subito fu chiaro che Tribes si prestava alla perfezione ad essere modificato. Le due mod più giocate furono il già citato Renegades e Shifter; erano molto simili e non facevano altro che portare al massimo la variabilità

originale di Starsiege Tribes, ed esaltarne gli aspetti migliori. Sopra ho parlato di "classi di armature", in realtà, nell'originale Tribes, semplicemente esistevano le tre armature, fu con le modification che il concetto di classe venne introdotto; tanto per capirci, con un esempio preso da Shifter, la classe delle light armor includeva le armature di Scout, Camaleonti, Assassini, Cecchini, le medie Giudici, Goliath, Ingegneri, le pesanti, Juggernaut e Dreadnaut (qualche cosa a che fare con le corazzate della marina). Ogni suite o armatura caratterizzava il giocatore con un ruolo; l'ingegnere era fatto per costruire e mantenere le difese, lo scout si impegnava nella corsa per la cattura della bandiera, e così via. Gli strumenti, le armi, i veicoli e gli accessori crebbero in numero e imparare a conoscerli tutti divenne davvero un'impresa. Lo scopo di Shifter e di Renegades, e in questo ci riuscirono alla meraviglia, era quello di enfatizzare il ruolo e la funzione del giocatore, come in un RPG; giocandoci si aveva davvero la sensazione di essere nel mezzo di una guerra, con i compagni della prima linea che attaccano, le difese e la rete logistica che è sostenuta dagli ingegneri, con pattuglie di amici lungo la cerchia esterna della base, perimetri difensivi, tattiche a cui collaborare ed informazioni che si muovono da un lato all'altro della tribù e che concorrono alla risoluzione della partita a proprio favore. L'immedesimazione nell'universo delle tribù del mondo di Tribes era stato realizzato a pieno, soprattutto grazie a queste modification e a chi le creò.

Tribes era l'anello mancante tra i MMORPG e un qualunque FPS giocato in multiplayer.

Tribes è stato il mio gioco, in quattro anni sono diventato uno dei campioni di Renegades e Shifter, però non ho mai fatto parte di alcun clan, in tanti me l'hanno chiesto, saranno stati almeno una ventina, ma ho sempre rifiutato; l'idea di fare del gioco un impegno, di partecipare ai tornei e spendermi nella pianificazione sistematica di tecniche e in periodiche verifiche delle capacità sono tutte cose che mi danno sui nervi. Quando in televisione non c'era nulla di bello da guardare mi facevo una partita, dopo quattro ore di studio e di nervosismo, se non avevo nulla di meglio da fare, andavo a scaricare la tensione a Tribes, ogni tanto la sera andavo a vedere quante persone stavano giocando su un server, se vedevo che erano almeno in 40, contemporaneamente, entravo in partita sapendo che sicuramente ci sarebbe stato da divertirsi. Non sono diventato bravo perché ci giocassi venticinque ore su ventiquattro, c'era gente che pareva essere sempre collegata ai server di gioco, c'era già quando entravi e ci restava quando uscivi, eppure non erano giocatori particolarmente formidabili, a me semplicemente non piaceva stare alla regole del gioco e cercavo altre strade per arrivare allo stesso punto; insomma, a me non è mai piaciuto quello che i programmatori avevano fatto di un gioco, se per loro bisognava giocare in un certo modo o fare le cose in una certa sequenza io ho sempre cercato di non farlo, solo che con la banalità di cui erano fatti gli altri videogames non c'erano molte alternative. Tribes invece mi ha dato

davvero la possibilità di fare la stessa cosa in mille modi diversi. Ad esempio, non mi piaceva che una mappa fosse stata creata per impedire di fare certe cose (come le rush), e allora mi inventavo il modo per violare la regola, odiavo il fatto che certe armature portassero armi potentissime ma avessero una mobilità ed una flessibilità d'impiego praticamente nulle, e allora mi misi a cercare un modo per ovviare all'inconveniente, alla fine ci riuscii e fui uno dei pochi a riuscire nell'impresa di andare ovunque con qualunque equipaggiamento, intendo anche sul tetto della base nemica, a cento metri d'altezza, senza aver preso alcuna ascensore e con un missile nucleare in canna.

Sul mitico server 202 della HomeLand fui io ad inventare le procedure per l'attacco e per la difesa per almeno due paia di mappe, era il mio nick quello di cui si felicitava il team che stava perdendo quando entravo in partita dalla loro parte, quasi sempre in difesa sono stato come quel bambino della tradizione olandese, che teneva a bada il mare con un solo dito messo a chiudere un buco in una diga.

Quando ero ancora inesperto e avevo appena iniziato, mi muovevo in partita con una grande prudenza, morire era facile e c'erano tante di quelle cose che ti potevano ammazzare a cui bisognava badare che spesso nemmeno ti rendevi conto perché eri schiattato. Il mio primo ruolo fu quello di cecchino; è vero quello che dice Jean Reno in Leon, che la prima arma da imparare ad usare è il fucile di precisione, per poi ridurre progressivamente le distanze tra sé e l'avversario, fino ad arrivare quasi

al contatto. Lo sniper rifle era un'arma totalmente anonima, che non mi costringeva ad uscire allo scoperto con un nemico che quasi sicuramente, nel tempo dell'inesperienza, sarebbe stato più forte di me. C'è gente che passava il suo tempo come cecchino, nascondendosi e cercando di rimanere il più a lungo vivo; è quello che ho fatto anche io per un po', poi però mi sono stufato, perché vedevo che erano gli altri a fare i risultati, e quei pochi (e sono stati davvero pochi) che davvero servivano come snipers erano capaci di cose straordinarie, prima tra tutte l'empatia per coprire i compagni in attacco, mentre se ne stavano a un quarto di chilometro di distanza. Ecco, forse l'unico ambito in cui non ho mai raggiunto l'apice è stato quello del cecchino, c'era una giocatrice che si chiamava Fiona, riusciva a fare centro in condizioni incredibili; affermo che non ho mai raggiunto l'apice del cecchinaggio perché fino all'ultima partita, quando capitava che Fiona mi prendesse in testa, mi ritrovavo a pensare "ma come cazzo fa?". E così, forse per invidia, forse per ripicca, mi divertivo a fare piazza pulita di cecchini, in chat ripeteva "I hate snipers and teamkillers...but most i hate snipers" e partivo alla caccia di quelli. Non erano difficili da abbattere, anche perché la loro sbruffonaggine mi ha sempre aiutato, l'importante nella caccia al cecchino era quello di ucciderlo il più velocemente possibile, altrimenti il nemico avrebbe raggiunto lo scopo che si prefiggeva di raggiungere proprio con l'impiego degli snipers: disturbare e far perdere tempo; con i più ingenui era sufficiente arrivare da dietro e sganciare loro un po' di

granate sul coppino, con i più arroganti bastava far finta di impegnarsi in un duello, poi ci si ritirava dietro alla cima di una collina, momentaneamente fuori dal loro campo visivo, si depositava una mina ai propri piedi e si premeva il tasto suicidio, lo sniper arrivava per deprestarci delle munizioni che gli eravamo costati e anche per sbotterci, non vedeva la mina su cui giacevamo e il maledetto saltava per aria. Do loro dei maledetti perché quando erano in tanti davano parecchi fastidio, soprattutto agli ingegneri, cercavano di colpirli mentre posavano un sensore o una torretta, e se non centravano il giocatore miravano alle stazioni o alle torrette più piccole, ai pannelli solari o e a tutte quelle piccole cose che danno la comodità e la sicurezza ma che, ahimè, non avevano scudo. Il passo successivo fu fare l'ingegnere (o il geniere, fa lo stesso); mi divertivo perché era come un gioco di costruzioni, quasi come un lego; era un compito di responsabilità, e tutto sommato fu anche tranquillo all'inizio; in principio stavo dentro alla base, per difendere i generatori e la bandiera, eventualmente gli accessi; quando la propria squadra stava perdendo non c'era molto da fare, l'ingegnere era il più penalizzato in questo caso, perché, con i generatori e le difese distrutte e i nemici in giro per la base, gli mancava l'occorrente per lavorare, quando la squadra vinceva l'ingegnere era quasi una figura superflua, curava la perfezione di una base intonsa; la maggior parte della pratica ingegneristica la feci con in team vincenti, quando potevo sbizzarrirmi senza pericolo nella ricerca della già enunciata Difesa Perfetta; la Difesa Perfetta era

quella cosa che funzionava al 100% in automatico, con il più ampio raggio d'azione, che ammazzava sistematicamente tutti gli avversari nel suo campo e che non doveva mai essere riparata; in pratica una difesa funzionava quando anziché tenere occupato un uomo in un presidio (come poteva essere la stanza della bandiera o un ingresso) ne prendeva il posto lasciandolo libero di andare all'attacco; la difesa perfetta doveva uccidere più rapidamente del tempo che l'avversario impiegava a individuarla, doveva incassare colpi su colpi senza perdere in capacità offensiva e doveva avere la flessibilità sufficiente per opporsi a qualunque arma, a qualunque attaccante e a qualunque gingillo potesse disturbarla; io difendevo la mia base, ma fu proprio cimentandomi nella realizzazione della difesa che imparai le tecniche migliori per l'attacco, tutti i punti deboli, la cosa migliore da fare in ogni fase della partita, come far perdere tempo e sprecare risorse all'avversario. A inizio partita, nei primissimi secondi, erano due le imprese in cui arrischiarsi, una rush per cercare di catturare la bandiera nemica e sistemare le prime difese per evitare che gli avversari facessero lo stesso con noi; quando ti capitava la sfortuna di entrare in partita con incapaci totali, che pensavano solo ai fatti loro, bisognava subito pensare a costruire la difesa, senza crucciarsi dell'attacco; certe volte era abbastanza frustrante, i tuoi compagni ti stavano tra i piedi, impedendoti nei movimenti, capitava di correre come disperati per tutta la base, tappando le falle che gli altri non si preoccupavano di

chiudere e, mentre i tuoi compari si dilettavano in attività del tutto inutili, la coda delle cose da fare aumentava. In 4 anni mi è capitato per una manciata di volte di giocare la partita perfetta, quella in cui si dà il meglio di sé, ed una volta mi successe mentre facevo l'engineer; eravamo in una mappa aerea, in cui il suolo è ad un paio di chilometri più in basso e praticamente non lo si usa, in inferiorità numerica, qualche cosa come 20 contro 30, l'auto switch del server, per riequilibrare lo svantaggio, non funzionava perché quelli che passavano dalla nostra parte uscivano dalla partita per rientrare subito dopo nelle schiere avversarie, i miei compagni di squadra non sapevano fare nulla; era quasi certo che saremmo schiantati finendo la partita con un 6 a 0 netto; allora, a inizio match, decisi di non curarmene troppo e tentare almeno di fare un punto per salvarci la faccia, bisognava farlo subitissimo, nei primi secondi di gioco, perché gli avversari erano bravi, e nel giro di 2 minuti, con i miei che non sapevano condurre un attacco degno di questo nome, la base nemica sarebbe stata totalmente impenetrabile; per un puro miracolo riuscii ad impossessarmi della bandiera nemica, a tornare alla mia base, a fare fuori l'avversario che aveva preso la nostra bandiera e a segnare un punto; poi iniziai l'assedio. Con me c'era uno del clan DoL, non mi ricordo il suo nick, ma era un geniere coi fiocchi, non per nulla nel suo clan aveva il ruolo di difensore; lui iniziò a gestire la difesa sul lato sinistro e io su quello destro, fu una mezzora di partita vissuta tutta saltando di sopra, di sotto, di qua e di là, correndo a rotta di collo dentro

all'edificio principale per prendere i rifornimenti ed uscendone in tutta fretta, perché là dentro il tasso di mortalità sfiorava l'incredibile, per rimpiazzare le difese che venivano distrutte un secondo dopo l'altro, e mentre ci spostavamo da un punto all'altro, ci toccava di affrontare i nemici che piovevano letteralmente dal cielo, c'erano gli scout con le loro stramaledettissime incursioni che puntavano alla bandiera, i corazzati pesanti che arrivavano sparando mortai e droppando mine e granate, e poi i cosiddetti 'lanciatori', coi Suicide DetPack, delle specie di testate nucleari che si caricavano sulle spalle e che ti esplodevano nel 'cortile' della base distruggendo tutto il tuo lavoro. Non penso che io e il mio socio si sia passati più di dieci secondi con in mano la stessa arma, usavamo la railgun per uccidere quelli che, saltando dalla loro base alla nostra, raggiungevano il vertice della loro parabola (ed per un istante erano come immobili nel cielo, un concetto già espresso prima), la gravegun per sputare giù nel vuoto quelli che stavano sul bordo delle nostre strutture, il lanciarazzi per stampare in faccia il sorriso al nemico e la lancia termica per distruggere le torrette eccessivamente danneggiate, che richiedevano troppo tempo per essere riparate e che occupavano prezioso spazio di manovra. A meno che, per un'estrema e ulteriore beffa della sorte, non fosse entrato in partita qualche altro campione dalla parte nemica, era possibile resistere agli attacchi, ma, l'importante era riuscire a stare dietro alle cose da fare; come ho detto sopra, c'era una lista di azioni da tenere a mente, magari ci si spostava nell'edificio

della stazione di rifornimento per prendere una nuova stazione portatile da montare all'esterno, e nel tragitto si notava una torretta mezza danneggiata: allora bisognava ricordarsene e metterne la riparazione in coda alle cose da fare; se si riusciva a smaltire la coda e stare dietro alle riparazioni e alle installazioni necessarie, pregando un poco Iddio, si poteva sperare, se non nella vittoria, almeno nel pareggio. Quella volta pareggiammo per miracolo, alla fine io e il mio collega ci congratulammo l'un l'altro e mandammo a quel paese i nostri compari che non avevano fatto nulla e gli avversari che non s'erano minimamente curati di equilibrare la partita. Su NGI, a Renegades, l'Everest della difesa era riuscire a lanciare in orbita un DeathStar, una specie di satellite che stava fisso nel cielo, altissimo sull'orizzonte, molto al di sopra della quota operativa di qualunque velivolo, praticamente irraggiungibile, lo dico satellite perché aveva nelle intenzioni e nella forma l'apparenza di un satellite, con i suoi bei pannelli solari sul dorso e la strumentazione sul ventre, rivolta verso il suolo; possiamo definirlo come l'arma definitiva, era equipaggiato con un cannone laser micidiale, che sparava un fascio verde del diametro di una noce di cocco, ammazzando qualunque cosa, anche quelle già morte, e poi aveva una torretta lanciarazzi, ultrapotenziata, la gittata delle armi era fuori dal normale, addirittura esagerata, quando nella mappa c'era foschia si veniva colpiti prima ancora che il DeathStar in orbita fosse nel nostro raggio visivo, l'arma aveva una copertura incredibile, il laser era micidiale, ma i missili erano ancora

meglio, praticamente impedivano qualunque attività aerea al nemico, non c'era speranza, alla minima attivazione del jetpack si veniva centrati; l'unico modo per tirare giù uno di quei così era equipaggiarsi con un'armatura pesante, un sensor jammer pack e mettersi a sparargli addosso con tutto l'armamentario, sperando che fosse sufficiente. Tanta efficacia e potenza aveva però un prezzo, al di là del fatto che se ne potevano costruire solo tre, e che spesso capitava che fosse messo ai voti la sua disabilitazione dalla partita (anche se solitamente il voto non passava, perché la maggior parte dei giocatori o non lo usava, o non sapeva che esistesse o non riteneva probabile che qualcuno si sarebbe messo a lanciaarli per aria), i tempi per realizzarlo erano davvero lunghi, e le difficoltà spesso insormontabili. Bisognava costruire una rampa di lancio, assemblando un quadrilatero di blastwall quasi perfetto, le piastre dovevano incastrarsi senza lasciare spazi vuoti, non dovevano essere troppo vicine altrimenti la superficie di lancio per il DeathStar non sarebbe stata abbastanza, ma non dovevano essere nemmeno troppo distanti altrimenti il quadrilatero si sarebbe quasi certamente deformato al momento della posatura dell'ultimo pannello; il tutto doveva inoltre essere montato, ovviamente all'aperto, su una superficie quasi perfettamente piana; tecnicamente parlando era difficile realizzare la rampa di lancio, qualcuno cercava di destreggiarsi nell'impresa usando il targeting-laser come un metro da muratore, per misurare le distanze per la posa dei pannelli, ma troppo spesso capitava che bisognasse distruggere tutto e ricominciare. Si

doveva fare la spola tra la stazione principale di rifornimento e il luogo del lancio, l'attrezzatura pesava da matti e l'agilità dell'engineer era ridotta al minimo, bisognava cercare un posto pianeggiante anche se questo voleva dire andare a finire sotto il fuoco nemico e si sacrificavano altri compiti e necessità per imbarcarsi in un'impresa in cui non si sapeva se si sarebbe riusciti. Ma se funzionava ne valeva davvero la pena. C'erano certe mappe in cui le due basi erano talmente vicine che il DeathStar copriva anche il territorio nemico, se ne lanciavano un paio in orbita e quelli non riuscivano nemmeno a mettere il muso fuori dalla loro tana. C'erano mille modi di portare l'attacco al nemico e anche gli obiettivi su cui concentrarsi erano i più svariati; a seconda delle fasi di gioco c'erano cose diverse da fare, ma solitamente il protocollo era dettato dalla necessità e consisteva nel: i. individuare le difese perimetrali della base nemica ii. distruggerle iii. attaccare il generatore iiii. conquistare la bandiera. Molte mappe avevano basi particolarmente delocalizzate, ossia la camera del generatore, la bandiera, ecc. erano posizionate distanti e la cattura della bandiera era più facile (e conseguentemente era ben più difficile difenderla, in questo caso sì che occorreva organizzazione), altre mappe avevano talmente tanti generatori e dispersi nei meandri e nei corridoi più reconditi delle strutture che era impossibile pensare di distruggerli tutti, e allora puntare sulla bandiera era obbligatorio; c'erano mappe ibride in cui i punti delle squadre erano stabiliti oltre che dalle catture anche dal numero di hold point

controllati al momento della fine dei giochi, in questo caso era la bandiera che era difficile da catturare e spesso si finiva in parità senza aver segnato nemmeno un punto. Di fare piazza pulita all'esterno della base se ne occupavano prevalentemente i lanciatori di DetPack e le corazzate, con le loro testate nucleari, erano micidiali, soprattutto perché c'erano pochi mezzi per fermarli, l'unica cosa da fare era prevenire i loro attacchi, all'interno della base gli scout dominavano; lo scout classico aveva un'armatura leggera, che se ci sputavi sopra cadeva a pezzi, ma si equipaggiava di uno shieldpack davvero efficace, si muoveva veloce, poteva fare uso di stimpack e ammazzava talmente tanti nemici e con tale velocità da poterli depredate dei loro medkit e usarli su di se; la sua arma prediletta era il BoomBoom Stick, un fucile a canne mozze che con un colpo ammazzava tutti; vedevi questi scout entrare come folli nella tua base piena di torrette, con gli scudi alzati, tutti gli sparavano addosso ma nessuno riusciva a colpirli, loro si avvicinavano al tizio più grosso, gli sparavano in pieno petto e poi se ne sparivano dall'uscita posteriore, e il brutto è che bisognava andare a cercarli e quasi sicuramente non si sarebbe tornati vivi. C'erano anche i camaleonti, un'unità poco usata, ma efficacissima, avevano un pacco per la mimetizzazione, si poteva usare una sola volta dopo averlo indossato, fintanto che non aveva consumato tutta l'energia il pacco ti faceva apparire in tutto e per tutto un membro della squadra nemica, tanto che le tue stesse torrette e i tuoi compagni si mettevano a spararti addosso se ti vedevano;

non ci si poteva ovviamente mimetizzare sotto agli occhi dei nemici e se si sparava ad un avversario o si veniva colpiti da lui la mimetizzazione saltava; la tattica funzionava bene nella mappa BroadSide, ma bisognava dissimulare il più possibile il proprio comportamento. Serviva davvero sangue freddo; ad esempio quando si entrava nella base, bisognava farlo camminando all'indietro, come se ci si stesse ritirando dal campo, era indispensabile evitare di passare davanti a motionsensor che potevano rilevarti, e visto che non si usava il jetpack per muoversi più rapidamente, perché bisognava risparmiare energia, era buona cosa usare il menù di chat veloce per far finta di avere tempo da perdere e non destare sospetti; si arrivava alla sala dei generatori, si piazzavano le cariche al plastico, ci si nascondeva in un angolino e si assisteva al botto. Con le armature pesanti sopravvivere all'interno della base nemica era cosa difficile; servivano più che altro basi molto grandi, con tanti corridoi e camere e passaggi, così da potersi nascondere, però il vantaggio di avere più armi e più munizioni aiutava non poco, quando si finivano i proiettili per l'arma migliore si usava la meno peggio (a Shifter su HomeLan la migliore era l'MLRS, la meno peggio il mortaio o la plasmagun); l'importante era non rimanere mai fermi e cercare di isolare gli avversari per depredarli del loro corredo; io generalmente irrompevo nella base avversaria con un'armatura da corazzata per fare piazza pulita delle torrette interne, a volte capitava che sopravvivessi all'azione e allora mi dilettao nell'impresa di rimanere vivo il più a lungo possibile nella tana del lupo,

muovendomi lungo un percorso studiato per evitare che le difese venissero ristabilite, e avanzando lasciandomi dietro, ad ogni angolo e in ogni ombra, una mina per proteggermi le spalle. Alla fine di questi quattro anni sapevo fare tutto, e in partita capitava di dover fare tutto se ce n'era bisogno.

Non ho mai smesso di divertirmi giocando a Tribes, all'inizio era bello scoprire e imparare le nuove tecniche e il divertimento stava nel metterle in pratica giocando, alla fine divertente era ancora riuscire a vincere le sfide contro i colleghi giocatori più bravi di sempre, ma mi piaceva anche entrare in partita e giocare con ironia; a volte c'eravamo io e [LA]Warlock che giravamo per la base disseminando munizioni ovunque, fino a riempire le stanze al soffitto, continuando a gridare con il menù di comando cose come "WHOOOOO WHUUUUUU!!!", "How's that feel?", e frasi totalmente insignificanti, facendo a salti mortali e cercando di incastrarci tra un poligono e l'altro, oppure me ne andavo in giro per la mappa e quando incontravo un nemico mi mettevo a fare il giocoliere con il mio inventario (bastava guardare fisso nel cielo e usare il comando per droppare gli oggetti e le armi) e cercavo di non farmi ammazzare ma farlo partecipare al prestigio; la maggior parte mi sparava addosso senza nemmeno pensarci, almeno accumulava punti che pensava fossero la cosa più importante, pochissimi, ma ce n'erano, si mettevano a tirarmi le loro munizioni e le armi, e io tiravo loro le mie, e facevamo come due giocolieri che si scambiano le clave; era anche bello aiutare quelli che stavano perdendo, esistevano della

mappe particolarmente frustranti, in cui chi stava vincendo aveva tutto e chi stava perdendo non riusciva in nulla, non aveva nemmeno una base, perché tutte le stazioni di rifornimento erano controllate dal nemico, se mi trovavo nella squadra che stava vincendo mi equipaggiavo con il maggior numero possibile di cose e andavo nel territorio nemico, per lasciar loro giù armi, munizioni, stazioni di rifornimento portatili, poche cose ma che a loro erano precluse. Per carità, non si pensi che alla fine mi sia ridotto a divertirmi così, è solo un modo per dire che con il passare del tempo anche lo spirito di gioco è cambiato, prima capitava che mi adirassi per quelli che usavano cheat o si mettevano ad insultare gli altri, poi me ne fregai bellamente e smisi di prendermela per le ingiustizie o le sfortune che potevano capitare.

Tribes e quello che ne seguì, Tribes 2, l'anno scorso sono stati rilasciati gratuitamente, penso che siano ancora scaricabili sul sito di FilePlanet; l'iniziativa era una mossa pubblicitaria per preparare il pubblico all'uscita di "Tribes: Vengeance". In seguito al rilascio i server di gioco e la comunità sembrò rinata; ci fu da divertirsi per un po'; ma tutte le cose belle finiscono, il 23 marzo 2005 la direzione marketing della serie annunciava - «Development on the previously announced Tribes: Vengeance 1.1 update has been cancelled. No further updates to Tribes: Vengeance are planned.»

Nei pochi giorni che ho impiegato a completare questo scritto mi sono ritrovato a giocare a Tribes, su un prima sconosciuto server della LowPingHosting.com; fino ad adesso ho ritrovato || Mr.D. ||, [LA]Wedge

e qualcun altro dei miei vecchi compagni di massacro. Ieri sera eravamo in 40 a giocare a Shifter.

Bergamo; 1 Aprile 2005

BodyKnight

Nota: in 4 anni di tribes ho raccolto 1'656 screenshot, sono tutti reperibili a questo indirizzo e-mule, basta avere un po' di pazienza per scaricare l'archivio da 177Mb:

ed2k://file|Bodyknight_4_Years_of_Tribes.rar|186482479|EEEEAF3F83FCBE469AF2351DD43E78B20|h=B7U
DOEA5YPIGNV2HQL7YSSLXDD7JUUR5|/