

## Capitolo 16

# Giocare con il Terminale

Senza mouse, senza bitmap, senza milioni di colori, senza effetti speciali, eppure è vero. Potete giocare (divertendovi) anche dal Terminale.

I giochi di ruolo di massa su Internet con grafica 3D sono appassionanti; *Eve Online* (<http://www.eveonline.com>) e *World of Warcraft* (<http://www.wow-europe.com>) ne sono stupendi esempi. *Civilization 5* (<http://civilization.com/>) è di una complessità estrema. *Call of Duty*, (<http://www.callofduty.com/>) per l'azione, o *The Sims* (<http://thesims.ea.com/>) per creare spaccati sociali simulati, hanno un fascino speciale. I giochi da tavolo sono i classici dei classici e *Lux Delux* di Sillysoft (<http://sillysoft.net/lux/>) è uno shareware da non perdere. Si potrebbe andare avanti a lungo ma il punto è che, per chi ama giocare in generale, Mac OS X consente di giocare anche usando il solo Terminale. E non è detto che sia meno coinvolgente.

Sembra l'affermazione di un folle. Dopotutto il Terminale è un'interfaccia anni settanta, a caratteri (niente grafica!), con colori limitati, nessuna animazione, mouse non supportato e così via. Ma il fatto è che la necessità aguzza l'ingegno e, nonostante gli sforzi degli amministratori di rete, si usa il computer per giocare da quando esiste il computer. Il Terminale non fa che ereditare la montagna di occasioni ludiche create da quando esiste Unix, ossia dagli anni Sessanta, e scusate se è poco.

## I roguelike: una chiocciola, mille avventure

Uno dei primi giochi a nascere sui primi mainframe e terminali nelle università fu *Rogue*: oggi lo chiamiamo gioco di ruolo, in cui vestite i panni di un guerriero o di uno stregone e vi fate largo dentro un sotterraneo interminabile a colpi di armi o di incantesimi, crescendo in esperienza e accumulando tesori, sempre a meno di non finire uccisi

dagli innumerevoli cattivi che girano. *Rogue* ha dato origine a decine di varianti, con ambientazioni che vanno dal tolkieniano allo spaziale al demenziale, ma tutte giocabili dal Terminale: tutto è rappresentato da caratteri ASCII (mostri, giocatore, muri, porte, oggetti magici) e vi potete muovere con la tastiera. Ovviamente è tutta questione di immaginazione; ma il gioco c'è e sono state create tali e tante variazioni sul tema che oramai questo è diventato un genere, detto *roguelike* (*stile Rogue*, dal capostipite). Una delle varianti classiche, il tolkieniano *Angband*, può tenere impegnato per mesi o anche anni prima di venirne a capo. Come si dice sui forum dei fedelissimi, *death is final*: se il personaggio muore, muore davvero e dovrete ricominciare da capo e da zero. Potete imbrogliare, ma completare *Angband* (o qualsiasi gioco del genere) senza rispettare questa regola è considerato sleale o peggio.

**Figura 16.1** Come riempire uno schermo 1.920 x 1.200 con una sessione di un gioco anni sessanta. Per vincere *Angband* bisogna sudare sette camicie per settimane fino a riuscire ad arrivare in fondo a un letale sotterraneo popolato di mostri e tesori che riusciranno a sfidare l'immaginazione. Non badate agli amici che raccontano della loro PlayStation: per quantità di elementi e difficoltà, nessun gioco di ruolo grafico sta minimamente dietro a un buon roguelike. Neanche quelli di massa su Internet, dove il vero elemento interessante è la relazione con gli altri giocatori in rete.

Di roguelike ne esistono a bizzeffe. Prassi vorrebbe che si debba scaricare il codice sorgente del gioco per compilarlo ed eseguirlo nel Terminale; tuttavia, almeno in questo, è lecito barare. I programmatori infatti hanno realizzato versioni che conservano il sapore grafico di prima della guerra (pardon, del mouse) e tuttavia, scaricate da Internet, si

lanciano con un doppio clic, come una normale applicazione. Cercate *roguelike mac os x* su Google e si aprirà un mondo. Qui si segnalano indicativamente *Angband* (<http://rephial.org>), *Nethack* (<http://nethack.org>) e *T.O.M.E., Tales Of Middle-Earth* (<http://www.t-o-m-e.net/>).



*Sembra incredibile, ma è stata realizzata una versione multiplatformer di Angband, giocabile su Internet oppure, per quanti hanno la capacità di allestire un server, tra amici in rete locale. Si chiama Mangband (<http://www.mangband.org/>).*

## Editor... e di giochi

Il Terminale è pieno di sorprese e permette anche di accedere a *emacs*, un editor di testo talmente potente che può funzionare anche come ambiente di sviluppo in linguaggio Lisp, oppure come piattaforma per giochi. Dentro emacs si nascondono, tra l'altro, un Tetris e vari altri pasatempi, come Gomoku, Blackbox e così via.

I giochi di emacs funzionano solo in emacs, che potete avviare, appunto, scrivendo `emacs` nel Terminale e premendo il tasto **Invio**. Dopo aver lanciato emacs, premete il tasto **Esc**, poi il tasto **X** e infine scrivete il nome del gioco, senza estensioni. L'elenco dei giochi disponibili si trova nella directory `/usr/share/emacs/`. Scrivete `cd /usr/share/emacs/` nel Terminale e premete il tasto **Invio**. Digitate **ls** e premete **Invio**. Appaierà il numero di versione, per esempio 22.1 (almeno per la versione di Snow Leopard su cui scriviamo). Scrivete `cd 22.1` (o comunque il numero di versione) e premete **Invio**. Scrivete `ls` e premete **Invio**. Appaierà la directory `lisp`. Scrivete `cd lisp` e poi `cd play` oppure `cd lisp/play`. Il comando `cd` serve per entrare in una directory e `ls` serve a elencare il contenuto di tale directory. Potete arrivare alla directory giusta con un unico comando, che in questo caso è `cd /usr/share/emacs/22.1/lisp/play`. Una nota su emacs: è mortalmente complicato. Il più delle volte non ci si ricorda come fare a uscire (**Control-X** e poi **Control-C**). Nessun problema: basta chiudere la finestra del Terminale. Sarà poco elegante, ma comunque non si fanno danni.

```

Terminal — ssh — 80x24
unik:play misterakko$ cd /usr/share/emacs/22.1/lisp/play/ && ls
5x5.el.gz      gamegrid.el.gz      mpuz.elc
5x5.elc        gamegrid.elc         pong.el.gz
animate.el.gz gametree.el.gz       pong.elc
animate.elc    gametree.elc         snake.el.gz
blackbox.el.gz gomoku.el.gz         solitaire.el.gz
blackbox.elc   gomoku.elc           solitaire.elc
bruce.el       handwrite.el.gz     spook.el.gz
cookie1.el.gz handwrite.elc        spook.elc
cookie1.elc    hanoi.el.gz         studly.el.gz
decipher.el.gz hanoi.elc           studly.elc
decipher.elc   landmark.el.gz      tetris.el.gz
dissociate.el.gz landmark.elc        tetris.elc
dissociate.elc life.el.gz          yow.el.gz
doctor.el.gz   life.elc            yow.elc
doctor.elc     meese.el.gz         zone.el.gz
dunnet.el.gz   meese.elc           zone.elc
dunnet.elc     morse.el.gz         zone.elc
fortune.el.gz  morse.elc
fortune.elc    mpuz.el.gz
unik:play misterakko$

```

**Figura 16.2** Se i giochi al Terminale passano per rudimentali, aspettate di avere visto quelli dentro emacs; non sono campioni di bellezza. Ma sono veri e giocabili. Soprattutto, sono realizzati dentro un editor di testo a partire dal linguaggio di programmazione integrato nell'editor stesso. Provate con Word...

## Dal fango nascono mondi

Chi non ha sentito parlare, oltre al già citato *World of Warcraft* che fa la parte del leone, di *Everquest*, (<http://eqmac.station.sony.com/>) *Clan Lord* (<http://www.deltatoo.com/clanlord/>), *City of Heroes* (<http://www.cityofheroes.com/mac/>), *Warhammer Online* (<http://www.warhammeronline.com/mac/>)? Sono l'ultimo grido, i cosiddetti *Mmorp**g* (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*, giochi di ruolo di massa su Internet). Oggi sono grafici, pieni di effetti speciali e richiedono una scheda video a 32 bit con un sacco di memoria (un vecchio ma onesto Mac con processore PowerPC G4, capacissimo di eseguire Mac OS X Leopard, fa fatica). Ma esistono da prima del Web: si chiamavano MUD (*MultiUser Dungeon*, sotterranei multiutente, ma *mud* in inglese sta anche per *fango*) e si possono giocare ancora oggi via Terminale. Ce ne sono di enormi e leggendari, di nuovi e di vecchi, di popolatissimi e di semideserti. No, i giochi grafici non li hanno svuotati. Si comandano in inglese, ma alcuni sono stati tradotti in italiano, come *Lumen et Umbra*, e *NeoNecronomicon*, in italiano. E infiniti altri.



**Figura 16.3** La “copertina” di Lumen et Umbra, uno dei Mud storici con traduzione in italiano dei contenuti.

Nei MUD succede tutto quello che accade nei giochi di massa su Internet. Si incontrano personaggi manovrati dall’intelligenza artificiale del computer, mostri terribili, giocatori umani collegati da ovunque nel mondo con cui cooperare oppure rivaleggiare, città e foreste, incantesimi, combattimenti, tesori, enigmi, missioni, fortezze e armature (in chiave spaziale, vampiresca, *steampunk* – fantascienza vittoriana – o altro, in funzione dell’ambientazione). I comandi si impartiscono via testo e arrivano messaggi testuali in risposta. È proprio una sessione di Terminale.

Gli specialisti dei MUD usano configurazioni speciali del Terminale che fanno ampio uso di testo colorato per evidenziare e distinguere la sintassi e sono diffusissimi anche programmi appositi (sostanzialmente miniterminali specializzati: una ricerca di `mud client mac os x` fornirà numerosi spunti di approfondimento). Molti MUD moderni si giocano anche direttamente dal browser: un esempio è lo straordinario *NeoNecronomicon*, <http://www.neonecronomicon.com/>, che brilla per pulizia ed è stato italianizzato sia nel linguaggio sia – praticamente unico in questo – nei comandi. Tuttavia la modalità tipica e tradizionale di ingresso in un MUD avviene tramite una connessione telnet. Per *NeoNecronomicon*, per esempio, si digita:

```
telnet neon.ods.org 8010
```

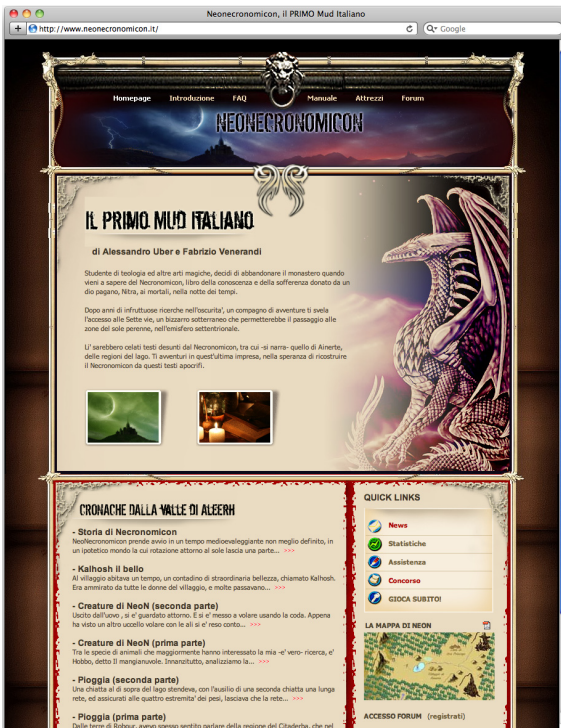
mentre per *Lumen et Umbra* il comando è:

telnet leu.mclink.it 6000

Il primo MUD della storia si chiama proprio *Multi-User Dungeon* e difatti ha dato il nome a tutta la categoria. Esiste da oltre trent'anni ed è in piena attività: ne potete sapere di più tramite il suo sito, <http://british-legends.com/>, oppure collegandovi direttamente con il comando:

telnet british-legends.com 27750

Oramai sono in molti a essere cresciuti dando per scontate le schede video ad alte prestazioni e la computergrafica 3D. Per qualcuno verrà spontaneo snobbare un'esperienza di gioco di questo tipo. Rispettabile, come posizione; sappiate solo che nessun gioco grafico ha mai neanche sfiorato la longevità di un buon MUD e, se nonostante i milioni di pixel messi a disposizione dalla tecnologia tanta gente decide di divertirsi dentro una interfaccia testuale, ci sarà (più di) un valido motivo.



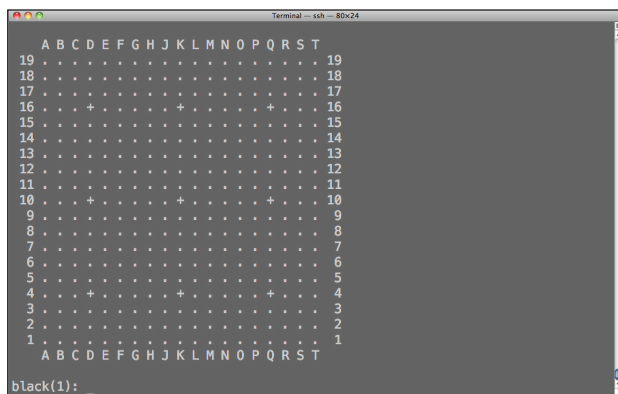
**Figura 16.4** Il sito di presentazione di Neonecronicomicon, senza dubbio il miglior MUD in italiano a oggi. Non certo l'unico! Si può anche giocare direttamente dal browser.

## Quando è il motore che conta

Arrivati a questo punto del libro saranno pochi a stupirsi: spesso i giochi sono composti da un motore Unix e da una carrozzeria grafica, che serve unicamente a proporre una interfaccia semplice e offrire un risultato gradevole all'occhio. Per qualunque motivo può risultare conveniente rinunciare alla carrozzeria per concentrarsi sul motore e pochi generi lo rendono possibile come i giochi da scacchiera.

Un esempio classico è *GNU Go*, la versione open source realizzata dal progetto GNU dell'affascinante e complicatissimo gioco giapponese. Chi trovasse già sufficiente la complessità del gioco senza dover anche pensare al Terminale potrà recarsi su <http://www.sente.ch/software/goban/> e scaricare *Goban*, programma per giocare a *Go* contro il computer, un amico oppure uno sconosciuto su Internet con un'interfaccia grafica da leccarsi i baffi.

Ma se a giocare fosse un appassionato esperto di *Go*, su un vecchio Mac per il quale l'interfaccia grafica è troppo pesante e sollecita le ventole, rovinando la concentrazione? Nel Terminale si va di crocette e puntini, con fatica inesistente per il processore. Il motore invece è sempre quello (e di ottimo livello, capace di impartire sonore legnate a qualunque dilettante del *Go* che non sia abbastanza modesto da giocare a handicap). Si scarica sempre dallo stesso sito e consiste di un file che avrà l'icona di un Terminale, a indicare un eseguibile Unix. Doppio clic e il file si apre nel Terminale, a disposizione del giocatore.



**Figura 16.5** Goban, con l'interfaccia grafica, ha tutt'altro aspetto. Ma il motore è questo e per un giocatore di *Go* può bastare il Terminale.

La stessa cosa si può fare per gli scacchi: *GNU Chess* (<http://www.gnu.org/software/chess/>) è un giocatore che, al massimo livello, fa vedere i sorci verdi a chiunque. Disporne è meno immediato: bisogna scaricare il codice sorgente e compilarlo, oppure contare sulla collaborazione di un sistema come Fink o MacPorts, di cui si accenna nel Capitolo 10. Alla fine si potrà dare il comando `gnuchess` e, con il bianco, aprire classicamente con `e2e4`. Servirà sicuramente leggere la pagina man del programma. Se non viene installata, la trovate su Internet, per esempio su <http://xr1.us/bhf54a>.

```

Terminal - gnuchess - 80x24
Looking for opening book in /sw/lib/gnuchessbook.dat...
Looking for opening book in /usr/lib/games/gnuchess/book.dat...
No book found.

Time = 5.0 Rate=1407528 Nodes=[6492174/546667/7038841] GenCnt=9049682
Eval=[1652845/2759500] RptCnt=269 NullCut=148774 FutlCut=949939
Ext: Chk=223470 Recap=32257 Pawn=43176 OneRep=20764 Horz=5084 Mate=0 KThrt=22224
Material=[3600/3600 : 4400/4400] Lazy=[288/264] MaxPosnScore=[706/335]
Hash: Success=5% Collision=99% Pawn=72%

white KQkq d6
r n b q k b n r
p p p . p p p
. . . . .
. . . p . . .
. . . . P . . .
. . . . .
P P P P . P P P
R N B Q K B N R

My move is : d5
White (2) :

```

**Figura 16.6** Non mostra pezzi in legno all'ultimo grido della computergrafica, ma Gnuchess darà filo da torcere.

## L'unico limite è la Rete

La produzione di software open source è sconfinata e comprende, naturalmente, anche i giochi. Qualche gioco è stato studiato espressamente per il Terminale e qualcun altro pretende invece X11, l'ambiente grafico open source di cui abbiamo parlato nel Capitolo 9. C'è di tutto ma bisogna essere intraprendenti per sfruttarlo. Probabilmente la prima cosa da fare è diventare adepti di *Sourceforge*, il sito del software libero (<http://sf.net>). È possibile filtrare il suo sterminato deposito di software libero per categorie (per esempio "Games") e per piattaforme (Mac e, talvolta, Linux: in teoria un gioco Unix può funzionare sull'uno e sull'altro sistema, anche se non è garantito). I più bravi si potranno avventurare nella compilazione, magari chiedendo aiuto alla comuni-



---

tà degli sviluppatori o a chi si occupa della manutenzione del codice del gioco. Per fare più in fretta, la cosa più veloce è vedere se esistono eseguibili per Mac precompilati, oppure se esiste un pacchetto di installazione a disposizione di Fink o MacPorts. Per alcuni esperti di Unix riuscire a fare sintonia fine sul compilatore fino a che il codice sorgente di un gioco è a posto per Mac OS X diventa quasi un gioco nel gioco. Per chi ha tempo e conoscenze tecniche, non c'è che provare.

