UNO COME VOI

Se non puoi averlo...
CREALO!

Nel 1996 avevo 11 anni ed ero già un super nerd con il computer.

Ricordo ancora vividamente il mio PC Packard Bell con installato il sistema operativo Windows 3.1.

Se sei della Gen Z, non potrai mai capire cosa significasse giocare a quei tempi, anche perché (grafica pixellata a parte), se avevi intenzione di farti una partitella su quel tipo di computer, dovevi inserire parecchi Floppy Disk.

Già all'epoca il mio PC poté ritenersi obsoleto dopo l'avvento di nuovi processori con installato il nuovissimo Windows 95.

Sui nuovi computer fece la sua entrata in scena il CD-ROM, il quale poteva contare su una quantità nettamente superiore di memoria rispetto ai Floppy Disk.

Giusto per fare un paragone: un Floppy Disk poteva ospitare 1,44 MB di memoria mentre il CD-ROM poteva ospitarne ben 500 MB, un passo in avanti epocale dato che tutta quella memoria permetteva di eliminare definitivamente i Floppy Disk, oltre che di ospitare giochi tecnicamente più avanzati.

Lo so, ti starai facendo grosse e grasse risate pensando che al giorno d'oggi i nostri cellulari possono ospitare ben 512 GB di memoria (forse anche 1 terabyte), che corrispondono alla bellezza di 500.000 Floppy Disk e 1000 CD-ROM!

Incredibile evoluzione se ci penso, e in tutto ciò inizio a sentirmi quasi vecchio.

Hey, sto scherzando! L'età è solo un numero dopotutto, come i Gigabyte e i Megabyte.

Nel 1996 ci fu una vera e propria esplosione di nuovi titoli pazzeschi, con una grafica e audio da urlo (per l'epoca).

Se sei Millennial come me, potrai sicuramente ricordare titoli come Duke Nukem, Diablo, Quake, Tomb Raider, ma potrei continuare ad oltranza e finire questo racconto solo elencandoteli tutti.

Se sei mio lettore o lettrice, sai benissimo che in ogni mio racconto a questo punto arriva sempre l'inghippo di turno.

Eh sì, perché la vita è fatta principalmente di problemi da risolvere, non importa che siano grandi o piccoli: vanno risolti.

Insomma, il gioco dell'epoca che mi faceva impazzire più di tutti si chiamava Death Rally, un gioco di auto armate e corazzate con visuale dall'alto, in cui si poteva vincere in soli due modi: o tagliando il traguardo per primi o eliminando direttamente gli avversari durante la gara (nel vero senso della parola).

Tutto molto bello e molto figo, se non fosse che quel fantastico gioco **non poteva funzionare sul mio PC**, ma manco per il c***o!

L'unico modo che avrei avuto di giocarci era di andare a casa del mio vicino, dato che suo fratello possedeva un computer nuovo e fiammante con installato quel gioco.

Quel gioco diventò una vera e propria ossessione per me.

Cercai quindi di godermi quei pochi momenti in cui il mio vicino mi permetteva di giocare con il computer di suo fratello.

Ed ecco che arriva la bastonata: a metà di quello stesso anno, suo fratello andò a vivere da solo e si portò via con sé il "Super computer". **Ci rimasi davvero di m***a.**

A quel punto, riflettei molto sul perché quel gioco diventò una vera ossessione per me e ci arrivai quasi subito:

Non fui innamorato del gioco in sé, inteso come grafica e audio, ma in particolare delle sue meccaniche e della giocabilità.

Le automobiline del videogioco erano dotate di mitragliatrici, missili, scudi e mine, mentre in pista si potevano raccogliere power-up come booster, scudi extra e munizioni, oltre ad incontrare ostacoli come le macchie d'olio, in grado di mandarti in testacoda facendoti perdere posizioni importanti.

Nella compagnia dell'epoca giocavamo molto ai giochi da tavolo, e forse era anche per questo che i videogiochi entrarono a gamba tesa nella nostra vita.

Comunque, pure il mio vicino di casa rimase a bocca asciutta quando suo fratello si portò via (giustamente) il suo PC, e dopo questo evento sentii un forte bisogno di compensare la mancanza di Death Rally.

Un pomeriggio dopo la scuola e dopo aver finito di studiare, mi ritrovai a cazzeggiare con le Micromachines, immaginando nella

mia mente di simulare il videogioco ma nella realtà.

Fu così che arrivò il lampo di genio e mi chiesi:

"Perché non costruire un gioco da tavolo a tema 'Death Rally'?"

Super galvanizzato mi misi subito al lavoro.

Con tanta fantasia, fogli Fabriano da disegno tecnico, matite, pennarelli, forbici e abbondante colla vinilica, iniziai il mio fantomatico lavoro in puro stile Art Attack!

Per prima cosa sul foglio da disegno tecnico, iniziai a disegnare una bozza della pista tutta a matita cercando di tenere un tratto più leggero possibile, in modo che facesse solo da dima.

Una volta stabilita la forma del tracciato, la posizione dei box e dei power-up, iniziai a ripassare con il pennarello nero i bordi abbozzati a matita, ed infine diedi il tocco finale riempiendo i bordi con i pennarelli colorati.

Ultimata la parte grafica, iniziai ad elaborare la giocabilità e le regole varie.

Innanzitutto disegnai "sull'asfalto" delle tacchette nere che ora ti spiego:

Le automobiline (Micromachines) si sarebbero dovute muovere con il tiro di un semplice dado, e di conseguenza spostandole sulle tacchette nere a seconda di che numero sarebbe uscito.

Fin qui tutto semplice, ma ora viene la parte figa:

Con altri cartoncini, disegnai e ritagliai i power-up e le penalità come per esempio le armi e la macchia d'olio, i quali si sarebbero potuti collocare su qualunque tacchetta nera lungo il circuito.

Il circuito poteva ospitare fino a 7 giocatori: 6 piloti e un Master.

Il Master aveva il potere di tirare due volte il dado:

Il primo tiro sarebbe servito per selezionare i power-up e le penalità lungo la pista (su ogni cartoncino c'era segnato un numero inerente ad una faccia del dado), il secondo tiro invece sarebbe servito per stabilire a quante tacche di distanza far apparire i power-up vicino ad un pilota a sua scelta.

Tutto ciò sarebbe servito per dare giusto un po' di pepe alla gara.

Per raccogliere i bonus, o cadere nelle "trappole" del Master, sarebbe bastato che un giocatore finisse con la sua auto proprio su quella determinata tacca.

Altra cosa molto figa, è che in seguito disegnai altri circuiti, **non avevo limiti se non la mia fantasia!**

Ma ora ti starai chiedendo:

"Tutto molto bello Teo ma... il gioco funzionava?"

Risposta:

"Cazzo sì! Anche troppo!"

Furono proprio i miei amici a spronarmi a disegnare altri circuiti e a farmi inventare ogni volta nuovi power-up e penalità, che ovviamente nel videogioco non c'erano!

Ci giocammo per quasi due anni, ma poi iniziammo tutti le scuole superiori e non ci vedemmo più.

Ancora al giorno d'oggi ho un bellissimo ricordo di quel periodo, perché la testa mi

andò a 1000 e la mia creatività esplose letteralmente.

Peccato che con il passare degli anni tutto ciò si assopì, ma non è detto che un giorno possa tornarmi qualche lampo di genio che mi faccia creare un nuovo gioco da tavolo.

Magari potrei farlo a tema crescita personale, chi lo sa, l'importante è che con questo mio racconto personale ti abbia trasmesso questo importante messaggio:

Se non puoi averlo... CREALO! (Magari puoi farlo migliore dell'originale).

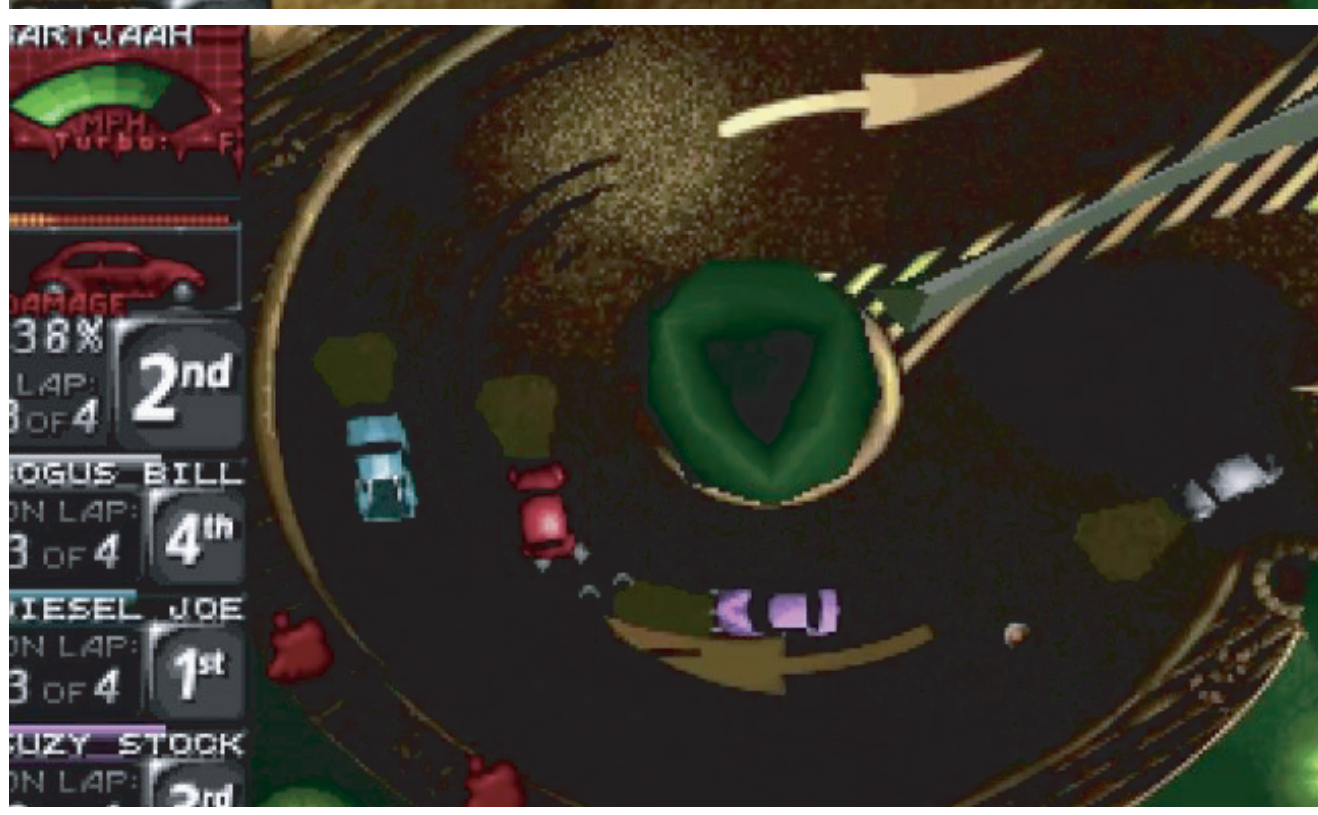
Anche stavolta siamo arrivati alla fine.

Come sempre ti ringrazio per avermi letto fino a qui e conto di ritrovarti nel mio prossimo racconto (e anche nel FORUM che ho appena aperto all'interno del Blog).

Un abbraccio fortissimo,

Teo

Ed eccoti un bel regalino per essere arrivato/a fino a qui!
Qui sotto ti lascio il Link alla piattaforma Steam, che ti permetterà di scaricare e giocare GRATIS al mio giochino del cuore.
Ti auguro buon gaming e mi raccomando: se dovesse piacerti, fammelo pure sapere tramite la sezione "contatti" del Blog!

DEATH RALLY: https://store.steampowered.com/app/358270/Death_Rally_Classic/

(Ti consiglio di eseguire il tutto da PC, su smartphones non funziona)