

Carlo Molina

Age of Empires
Simulazione Videogiocata della Vita

Indice

0.0 Introduzione p. 1

Parte I – Loading (Prima del Gioco)

1.0 Un Automa Ludico	p. 2
1.1 Scacchiera con Clessidra	p. 5
1.2 Risiko, battaglia navale, isola del tesoro	p. 10
1.3 Il kolossal, il museo, il sussidiario didattico	p. 12
1.4 Real time, process control, harvest build destroy	p. 15
1.5 Carta forbici sasso, game AI, nebbia di guerra	p. 17
1.6 Non-linearità, ottimizzazione dei comandi	p. 20
1.7 Tridimensionalità e compromesso tecno-estetico	p. 23
1.8 AOE : Statistiche, aspetti tecnici, requisiti di sistema	p. 26
1.9 Tema storico, scalability, playability	p. 29

Parte II – Setting (La Simulazione dell’Ambiente)

2.1 Mappa Mundi (La Mappa di Gioco)	p. 33
2.2 Ubi Consistam (Il metasguardo prospettico)	p. 37
2.3 LOS, fog of war, visibilità zero: la mappatura dei tempi di gioco	p. 42
2.4 Quasi un Aleph (La minimappa di controllo)	p. 46
2.5 Macchina di Mondi (RMS)	p. 49
2.6 L’Emendamento delle Cose Guaste	p. 54

Parte III – Playing (La Simulazione del Vivente)

3.1 L’asimmetria ontologica gamer-software	p. 63
3.2 Architettura e Cosmetica del Caos	p. 66
3.3 Iperrealismo Fotorealistico	p. 70
3.4 La Mantide di Wiener e la Falena di Hopper (Bugs e smart agents)	p. 74
3.5 Terra Pensante (Smart agents, pathfinding, terrain analysis)	p. 78

3.6 Artificial Idiosyncrasy (I bugs di AOE)	p. 84
3.7 Tempo reale, tempo simulato, fluttuazioni ripetitive	p. 89
3.8 Randomness deterministica, non-linearità, mappe presuntive	p. 95
3.9 Game Over (and Over Again)	p. 99

Appendice <i>KU.rms</i>	p. 106
--------------------------------	--------

Bibliografia A – Video Games

Bibliografia B – Testi Critici

Bibliografia C – Altri Paratesti

URLs

Indice delle Immagini

1.	<i>Life</i> , un frame, download: http://www.zillion.freeuk.com/lyfe/lyfe.jpg	p. 4
2.	Mappa di controllo in miniatura, screenshot da <i>AOK</i>	p. 47
3.	Missionary tra i bambù, screenshot da <i>TC</i>	p. 59
4.	Conquistadores e tappeti, screenshot da <i>TC</i>	p. 62
5.	<i>Funzionamento di un softbot</i> . Da Russell & Norvig 1994, come inserita in Bringsjord 2000, mia trad. dall'inglese	p. 78
6.	Elefanti e villagers, screenshot da <i>AOE</i> Da Bauman 1997, © Strategy Plus Inc. 1997	p. 79
7.	Scena di caccia, incisione rupestre presso Valencia (Spagna)	p. 80
8.	<i>Primi 30 secondi di partita su random map</i> , grafico	p. 93
9.	<i>Achievements</i> , schermata post-partita, screenshot da <i>TC</i>	p. 93
10.	<i>Albero delle biforcazioni</i> di Mitchell Feigenbaum, grafico	p. 96

Indice dei Contenuti