

Els perills de Larry

Els jocs d'ordinadors s'escampen de manera impressionant; com més va, més addictes n'hi ha i ja comença a haver-hi veus que parlen de dependència.

Fa cosa d'unes quantes setmanes, el periodista Jordi Vendrell feia públic que l'escriptor Quim Monzó demanava que li "passessin" programes de jocs. Per al nen, el fill de l'autor de *La magnitud de la tragèdia*, i per ell mateix.

En efecte, l'obsessió pels jocs és un dels primers símptomes de l'addició al PC. La primera frustració arriba en comprovar que el catàleg de joc més extens és per als usuaris de l'Amiga i de l'Atari. Però els ordinadors personals o casolans, han anat guanyant terreny i cada vegada més és més àmplia l'oferta de jocs. En els primers temps, segons el particular Gènesi de l'ordinomania, regnaven els clàssics. És a dir, aquells jocs que hi havia a les maquinetes dels bars, com els *menjacocos* (Pacman), l'excavador (Digger) i tota mena de marcianets o jocs on és imprescindible l'habilitat manual i l'agilitat psicomotriu (*Tetris*, *Aracnoid*). Els primers propietaris d'ordinador de fa uns quants anys tenien al seu disc dur, amb quasi tota seguretat, dos clàssics de la casa Accolade: el simulador de cotxes *Test-drive* (que permet conduir des d'un Ferrari Testarossa fins a un Porsche 911 Turbo, que té una velocitat màxima de 153 milles per hora) i el golf (circuït de divuit forats). La branca esportiva té, a més, les clàssiques ofertes de tennis, bàsquet (Magic Johnson's Basketball), billar, escacs, futbol (per exemple el Five A Side), boxa (S.



Boxing) o atlètics (Wintergames, Worldgames). Molt sovint, jugar amb el PC representa un curs accelerat d'anglès, si més no del vocabulari determinat del joc que la màquina fa *córrer* (de l'anglès *run*, referit a engegar un programa).

Els coneixements d'aquesta llengua són imprescindibles en els jocs "conversacionals", o sigui aquells en què el jugador ha d'ordenar coses a un personatge tot escrivint-les. Aquests personatges només parlen anglès i aquesta és l'única llengua que entenen. Però això no ha estat cap entrebanc per a l'èxit d'aquests productes. El *clàssic*, en aquest terreny, és el *Larry*. Va ser molt de temps el primer i els aficionats s'intercanviaven informació per resoldre els enigmes. La història d'un personatge que s'ha d'endinsar en

un món on el negoci es fa amb prostitutes i on pistoles i navalles corren amb gust.

Larry és l'exponent de la línia de jocs classificats com "aventures gràfiques" i que provenen, en els orígens, dels coneguts jocs de missió (on el personatge disposa d'unes habilitats, uns materials i uns diners amb els quals ha de resoldre determinades situacions). Precisament aquest origen queda avalat per una col·lecció important d'aventures gràfiques situades en un món fantasiós, aquella barreja de Tolkien i Spielberg del *Dungeons and dragons* (que és joc de missió, sèrie de dibuixos animats per televisió i joc per ordinador). El cinema ha estat origen d'unes quantes d'aquestes aventures. Les estrelles de Lucasfilms són Indiana Jones i Loom, reproduccions d'aquestes pel·lícules. Roger Rabbit també es va guanyar una concurrència important. The Great Escape, sense ser un joc conversacional, també deu el seu èxit al de

la pel·lícula del mateix títol.

La casa francesa Delphine ha estat la primera a fer servir el sistema Cinématique en una aventura gràfica. El resultat és *Future Wars*, un joc on la pantalla ofereix espectaculars visions d'una ciutat en runes mentre el sol es pon. Es tracta d'un joc que ha guanyat diversos premis d'aquest sector industrial i que comença situant el jugador en aquest escenari: el planeta Terra, en el segle XLIII, durant un atac alienígena. Després, es tracta de combatre els enemics tot viatjant pel temps, de l'edat mitjana a la guerra galàctica. Amb un esperit tant o més subversiu que el de *Larry*, el tancament perfecte del cercle l'ofereix *Neuromancer*, un joc d'escassa distribució al país. És una



aventura absolutament fantàstica, situada al futur, on el protagonista és un pirata informàtic. Amb l'ajuda d'ordinadors diversos i segons la categoria del *desk*, es tracta d'anar piratejant *soft* de les companyies japoneses Fuji, Hosaka Corporation o de la mateixa Nasa (atenció, pista per als que hi juguin: el *linkcode* de la Nasa és "Voyager" i el *password* és "Apollo"). *Neuromancer*, per tant, és la història de l'ordinador dins de l'ordinador, perquè els materials d'aquesta aventura gràfica són ordina-



dors i l'objectiu és piratejar software. Si les aventures gràfiques provenen dels jocs de missió, els *wargames* ("jocs de guerra") també han vist les seves reproduccions aptes per a PC. Un dels primers era *The ancient art of war*, amb diferents escenaris i diferents unitats (arquer, cavallers i infanteria). Influeixen en l'acció del joc variables com l'estat de forma dels soldats, la velocitat a què avancen, etc. Els motius bèl·lics més impressionants, però, apareixen als simuladors. El jugador pot "fer com" si conduís tancs (*Tank Platoon*), helicòpters (*Gunship*) i una enorme varietat d'avions. Des del primitiu *Ace of Space*, la tècnica dels simuladors de vol ha avançat enormement i ara és possible, des de casa, muntar un F-15, un F-29 o aparells de la Luftwaffe alemanya. En aquest camp, sens dubte, el primer lloc entre els principals se l'emporta *Stealth Fighter*, el simulador que reproduïx el F-19, o sigui: l'avió invisible, l'aparell que va deixar caure la primera bomba nord-americana sobre Bagdad la matinal del 17 de gener d'enguany. Un simulador no bèl·lic és *Flight Simulator*, un joc excel·lent amb uns gràfics que no són espectaculars però amb un grau de realisme en la simulació de vol realment esplèndid, des dels comandaments fins als punts de vista de l'avió. Si en comptes de volar, l'afició és a anar per sota l'aigua, l'oferta de submarins no és menyspreable. *Gato* va ser al principi l'única solució. Però ni els gràfics ni les possibilitats de joc s'acostaven als submarins posteriors com aquests dos que segueixen. *Red Storm Rising* és fill de la pel·lícula distribuïda en castellà com *A la caza del Octubre Rojo*. Consisteix a guiar un submarí nuclear, igual com *688 Attack Sub*. Tots dos ofereixen un increïble quadre de comandament i el segon disposa de reproducció

del sol marí en mapa de corbes. A més, és possible combatre sota el mar amb un amic si s'incorpora un mòdem... si s'està disposat a incrementar les xifres del rebut del telèfon. I, encara, amb un complement adequat (qualsevol Covox Speech Thing) es poden reproduir sons fidelíssims tant dels senyals que capta el sonar com dels que se senten dins d'un submarí. Amb altres complements semblants, en molts altres jocs es poden aconseguir efectes de realisme sonor impressionants.

Tant de míssil guiat per làser i blancs indefensos, no ha de fer oblidar els jocs que han merescut l'etiqueta d'"educatius". Un simulador que



acompleix aquests requisits és *Ports of Call*, on toca dirigir una empresa naviera i aconseguir transportar el màxim de mercaderies en vaixells que cobreixen la màxima xarxa de ports del món. Fins i tot, de tant en tant el capità és temptat perquè accepti un paquet de contraban (es poden guanyar diners però es corre el risc de ser enxampat a la duana). O es pot recobrar l'esperit financer d'antics jocs de taula com el *Monopoly* o *La Bolsa* amb *Wall Street*, on els jugadors (fins a quatre) exerceixen de vertaders taurons bancaris. Tots aquests jocs més sofisticats, d'alt nivell gràfic, van molt buscats. Tant, que els propietaris procurin com sigui que no es puguin copiar. El combat al pirateig es fa amb molta gràcia. I d'una manera aparentment senzilla. Qui no compra el manual, doncs, no en té. Això ja ho fa una mica

més complicat. Però el sistema habitual és incorporar al mateix joc un llibre de claus. Aleshores, en començar a fer "córrer" el joc, un text avisa que demana la clau. Si no es disposa del manual, no es

pot jugar. Com que es poden fer fotocòpies, altres jocs van encara amb més protecció: dues rodetes que deixen uns forats en diferents posicions, cantant diferents nombres, que són la clau. A més de fotocòpies, s'ha de fer bricolatge per reproduir aquest llibre de claus. O més encara; el llibre de claus són dos fulls a part, en color burdeus amb lletra negra mal tintada. ¡i a veure qui en pot fer fotocòpies!

Però els pirates no s'aturen, i proven de fer totes les trampes, perquè de moment, com que els fabricants ja saben que les vendes estan limitades per aquests actes dels corsaris, els preus són exagerats (un bon joc per PC pot costar entre les tres i les vuit mil pessetes).

Per un altre costat, els addictes fan alguna cosa més que piratejar. A les revistes especialitzades s'ofereixen pistes per a alguns jocs; es fan trampes i es faciliten les especificacions adequades (nivell d'addicció, de gràfics, grau de dificultat i temps que suporta, perquè n'hi ha que de tant fàcils de seguida avorreixen). I també s'ofereixen, més escadusserament, alguns jocs més innocents, generalment fets amb programes de Basic. *Slither*, de gran addicció per posar un cas, és un model de cuc que serpenteja, que va repartir la revista *PCWorld*. I les ma-



teixes distribuïdores de jocs faciliten, com a accessoris, mapes del territori on té lloc l'aventura, llistes del material disponible, i les conegudes "pistes amb protecció". És material software que dóna només aquelles pistes que es necessitin.

L'únic que han de tenir en compte els nouvinguts al món del PC és la contaminació. Cada vegada que es comet pirateria s'ha de controlar i fer una revisió, que no passi pel colador cap dels virus més escampats. Programes detectors de virus i programes que els eliminin, per tant, són armes imprescindibles pels que no volen comprar jocs però volen jugar a tots.

Tot això hauria d'animar Monzó, i els altres acabats d'aterrar a la pecemania, a fer-se un tip de jugar, fins que els ulls couen de tanta estona de pantalla, fins que s'abandonen amics i feina i l'única preocupació és com esquivar aquell vaixell que t'aborda, com fugir de les flames d'un drac maligne o com convèncer Larry que faci el que li dius. I, entre joc i joc i per apavaigar la set, sempre es pot fer una partideta de *Tap-per*, un joc senzill que consisteix a fer córrer per la barra d'un bar tot de gerres de cervesa. ¡Salut!

Quim Goicoechea

