

Un videogioco tutto nostro

nona puntata

Coraggio, non fate quelle facce ... in fondo sono state delle belle vacanze, ma come ogni cosa bella... si torna al lavoro!

Permettetemi di ricordare a tutti coloro che dicono: «ma allora, quando lo finite ...» che la rubrica Megagame 64 è stata istituita per dare la possibilità a tutti i programmatori italiani di mettersi in luce e non per dimostrare che Marco Pesce sa programmare videogiochi, quindi non è il caso di metterci tutta questa fretta, soprattutto considerando che con il sistema che stiamo utilizzando i tempi di realizzazione vengono quadruplicati e che «normalmente» per realizzare un buon gioco sono necessari 8/9 mesi (a dir poco)

Piuttosto che realizzare la solita accozzaglia di istruzioni è preferibile spendere un po' più di tempo per curare i dettagli teorici e quindi evitare di cominciare a programmare routine che poi dovranno essere notevolmente modificate o addirittura sostituite con tutti i relativi problemi che questa operazione comporta di solito; una volta strutturato nei minimi dettagli il lavoro di programmazione sarà facilitato e quindi più rapido da eseguire e gli intoppi saranno ridotti all'osso (... almeno spero).

Questo mese ci dedichiamo all'ascolto dei suggerimenti inviati da un nostro lettore, Marco Marinai, che, al momento in cui scrivo, è l'unico che si trova al passo con i tempi (molti continuano ancora a mandarmi idee per nuovi megagame ...). Secondo lui il modo migliore per far notare il nostro videogioco è quello di dotarlo di una grafica eccezionale (in modo da renderlo competitivo con i prodotti di Amiga e compagnia bella). Indubbiamente il fattore più importante in un videogioco è la grafica e ciò è pienamente giustificato dal fatto che il senso più evoluto dell'uomo è proprio la vista. Tuttavia, come molti cominciano a capire, la grafica non è tutto (com'è vecchio questo discorso) ... deve anche esserci una «facile interazione». Con questo il nostro Marco vuol

dire che il gioco deve essere utilizzabile senza l'aiuto di manuali enciclopedici; in ogni modo anche un giocatore esperto dovrà essere soddisfatto da nuove difficoltà, man mano che si addentra nel gioco. Altro elemento di fondamentale importanza: il suono. Si consiglia l'utilizzo dei suoni digitalizzati durante il gioco e di una buona musica introduttiva.

Non ultima l'ampiezza dell'area di gioco: una grande mappa da esplorare e disegnata in modo tale da «incuriosire il giocatore».

Infine l'utilizzo di un modello di gioco già esistente ma senza fare il «copiato»: Shadowfire (vedi foto 1, 2, 3 e 4).

Cominciamo col dire che sono pienamente d'accordo con Marco sul fatto che la grafica deve essere di ottima qualità; infatti non vedo perché bisognerebbe disegnare in modo pietoso quando con la stessa capacità di memoria si potrebbero ottenere risultati molto migliori. Qualcuno è convinto che la grafica sia solo un pretesto per attirare l'attenzione dell'acquirente ed in molti casi è vero, ad esempio per le avventure, che si propongono di essere libri interattivi e in quanto tali non necessitano indispensabilmente di figure. In un gioco arcade tuttavia non ha senso disegnare sprite in modo rozzo quando è possibile fare diversamente, e ciò diventa inevitabil-

Foto 1





Foto 2

forze armate ecc.). Infine nel riquadro centrale viene visualizzato l'interno del centro in cui siamo, con tanto di animazioni varie. Da notare che la schermata descritta finora è quella principale e che essa verrà sostituita nel caso di attacchi, esplorazioni etc. con una visione a pieno schermo dell'azione.

La suddivisione particolare dello schermo ci permette di realizzare uno scrolling per quanto riguarda la sezione del tunnel, tuttavia ciò non è realizzabile anche per il riquadro centrale che riprende la scena del compartimento. In quest'ultimo caso dovremo accontentarci di una schermata fissa oppure di uno scrolling tipo «The Sentinel», cioè che avviene ad alta velocità (otto pixel per quadro)

mente indice di trascuratezza. Anche in questi casi però a volte si eccede, in quanto pur di ottenere delle belle visuali si sacrifica tutto il resto e il risultato è tanto fumo negli occhi e nient'altro. Resta chiaro comunque che un gioco con una bella grafica non è necessariamente una presa in giro e che non è mai saggio giudicare dalla prima impressione. Per realizzare la parte grafica Marco consiglia «l'utilizzo» di un bravo disegnatore (lui si esclude ...) e di un bravo animatore e progettista di routine grafiche (e qui propone il lavoro al sottoscritto e a chiunque sia in grado di aiutarlo ...). Considerando le icone di Shadowfire a volte un po' indistinte sarebbe opportuno lavorare in alta risoluzione per ottenere dei buoni risultati. In ogni modo la parte relativa all'azione dinamica può essere disegnata in uno qualsiasi dei modi grafici.

Considerando la sezione riguardante l'interazione ci viene proposto uno schema che io ho tradotto in schermate (foto 5 e 6). Lo schermo è diviso in più parti. Il tunnel tridimensionale è stato sostituito con uno a due dimensioni, più facile da realizzare ma anche più rapido da gestire (in ogni modo, molto elegante) visibile nella parte bassa dello schermo (foto 5) che viene attivato solo quanto dobbiamo eseguire i tanto famosi spostamenti, altrimenti sostituito dall'interfaccia ad icone per utilizzare le apparecchiature del settore in cui ci troviamo (foto 6). La parte di schermo in alto a sinistra contiene il computer tascabile che ci informa di eventuali allarmi o cose del genere e funziona come una telescrivente (... alla faccia dell'originalità). Infine nel riquadro a destra troviamo un pannello che contiene le informazioni più importanti e che quindi devono essere sempre visibili (condizioni economiche, quantità delle



Foto 3

Foto 4

