

Un videogioco tutto nostro

In questa puntata ho effettuato alcune modifiche al gioco, dopo le numerose discussioni con mio fratello sul fatto che lui preferiva una vista dei combattimenti tridimensionale

Dando uno sguardo alle foto della pagina a fronte potete rendervi conto di come le cose sono cambiate. Con la nostra MEGA-astronave possiamo attaccare un pianeta in modo diretto, quindi non più teleguidando una delle numerose navicelle di contorno da una postazione sicura, ma rischiando realmente la distruzione totale del nostro impero! L'astronave comunque sarà protetta da numerosi scudi difensivi che gli permetteranno di resistere a lungo. Avremo tuttavia dei livelli energetici che verranno alterati da eventuali attacchi o comunque, anche se in misura decisamente minore, dall'energia necessaria per gli spostamenti da un pianeta all'altro. È chiaro che sarà anche possibile rifornirsi, commissionando una nave di trasporto di uno dei nostri pianeti per il recapito del materiale. La visuale dei due giocatori sarà sempre quella che vedete nelle foto e tutto si svolgerà sul monitor. I menu resteranno più o meno inalterati, almeno per quanto riguarda le loro possibilità. L'attacco di un pianeta si divide in tre fasi:

- combattimento (nello spazio) contro le difese esterne del pianeta;
- combattimento sulla superficie del pianeta;
- combattimento all'interno del pianeta per la distruzione del nucleo centrale.

Una volta distrutto il nucleo centrale il pianeta sarà nostro!

Va da sé che non è così semplice raggiungere tale obiettivo e quindi a volte potrebbe capitare che proprio sul più bello dobbiamo ritirarci (almeno per quello che riguarda la MEGA-astronave) per evitare il danno irreparabile.

Questa modifica cambia molte cose, soprattutto l'impostazione grafica dei menu; niente dissolvenze tra un passaggio di schermo e un altro (dato sì che tutto verrà gestito in stile terminale elettronico) e niente cornicette decorative. Il problema più grosso sarà quello di visualizzare una convincente sezione in TRE-D (come avrete capito, abbiamo eliminato le sezioni arcade a scolling orizzontale).

La nostra MEGA-astronave dunque viaggia e per farlo serve un sistema di controllo e nuove strutture dati, come

quelle che dovrà stabilire in quale punto della mappa galattica ci troviamo o quanta energia possediamo.

Tutti i gadget che potete ammirare nelle schermate sono per il momento finiti, ma in gran parte dovranno essere trasformati in strumenti realmente utili. Tra l'altro le schermate sono state realizzate con l'Amiga e quindi dovranno essere convertite sul 64 (purtroppo non ho avuto il tempo di farlo, ma cercherò di tirar fuori un pannello più che dignitoso).

Che ne dite di cominciare a pensare ad un nome un po' più adatto per il nostro Megagame? E già, nessuno ci aveva pensato, ma Megagame 64 non si addice granché al tema del gioco; tutto quanto sono riuscito a pensare in questi ultimi 10 secondi è «Final War»... pensate anche voi.

Occorre escogitare qualcosa di più complesso per la sezione battaglie. Più complesso dal punto di vista strategico, ovvero non dobbiamo limitarci a stabilire quante astronavi mandare e aspettare il resoconto del computer. Abbiamo detto che è possibile partecipare di persona alle battaglie e infatti il nostro è un altro discorso, che riguarda invece la possibilità di non partecipare in modo diretto.

Cosa si vede dal monitor della MEGA-astronave? Un misto di caratteri e sprite, ben congegnato in modo da rendere fluida e bella l'azione. A parole è molto semplice, ma occorre fare numerosi test per realizzare il tutto nel migliore dei modi. È evidente che la maggior parte della RAM sarà occupata dalla grafica e occorreranno delle compressioni ai limiti delle possibilità umane!

Nel prossimo numero cercherò di presentare i primi esperimenti (aspettando le vostre risposte...); speriamo bene. In pratica, approfittando delle ridotte dimensioni dello schermo, sarà possibile utilizzare «sprite veri» per gli oggetti in movimento indipendente dal fondale e caratteri per il fondale stesso, quindi ridurre al minimo l'utilizzo di elementi mobili in stile «OUT RUN» o «SPACE HARRIER», che usufruiscono, cioè, di caratteri anche per il movimento di automobili o astronavi.