

Un videogioco tutto nostro

Conclusa la interminabile massa di elucubrazioni relative alla struttura del Mega non ci resta che dedicarci alla realizzazione del lato estetico, quindi presentazione, musica e grafica animata

Nella scorsa puntata vi ho invitato a farmi pervenire i vostri pareri in merito e naturalmente dovrò aspettare ancora qualche giorno prima di riceverli.

Grafica! Che bella parola. Cosa sarebbero i videogiochi senza di essa?... Dipende. Dipende dal tipo di game. Il Megagame abbiamo visto che non ne desidera molta, ma di questi tempi tutti hanno grafica, quindi anche il Mega dovrà averne. Il «problema» è dove inserirla. Le varie operazioni che i menu ci permettono di effettuare potrebbero essere intervallate da scene animate. Per realizzarne un numero considerevole è indispensabile utilizzare un modo grafico poco dispendioso, quindi non l'alta risoluzione; sprite e caratteri ridefiniti in grande quantità dovrebbero fare al caso nostro. Combattimenti, decollo di astronavi, costruzione di installazioni, interni di centri di ricerca,

carico di astronavi di trasporto, espressioni di sofferenza o di gioia degli abitanti, distruzione di edifici ecc., queste sono le scene da rappresentare! Possiamo anche servirci dello scrolling, in modo da effettuare «panoramiche» dell'ambiente. Comunque vadano le cose la grafica non deve disturbare l'interazione con il gioco, quindi tutte le scene devono essere eliminabili tramite pressione del tasto fire. Quello che mi aspetto da voi sono dei consigli per le «inquadature» e per le ambientazioni, magari supportati da qualche esempio pratico. Diamo un'occhiata alla sezione «audio». Non è escluso che accanto alle previste colonne sonore (due, una per l'introduzione e una per il gioco) ci saranno anche degli effetti sonori. A meno di clamorosi risvolti epistolari, la routine che utilizzeremo sarà quella ge-

