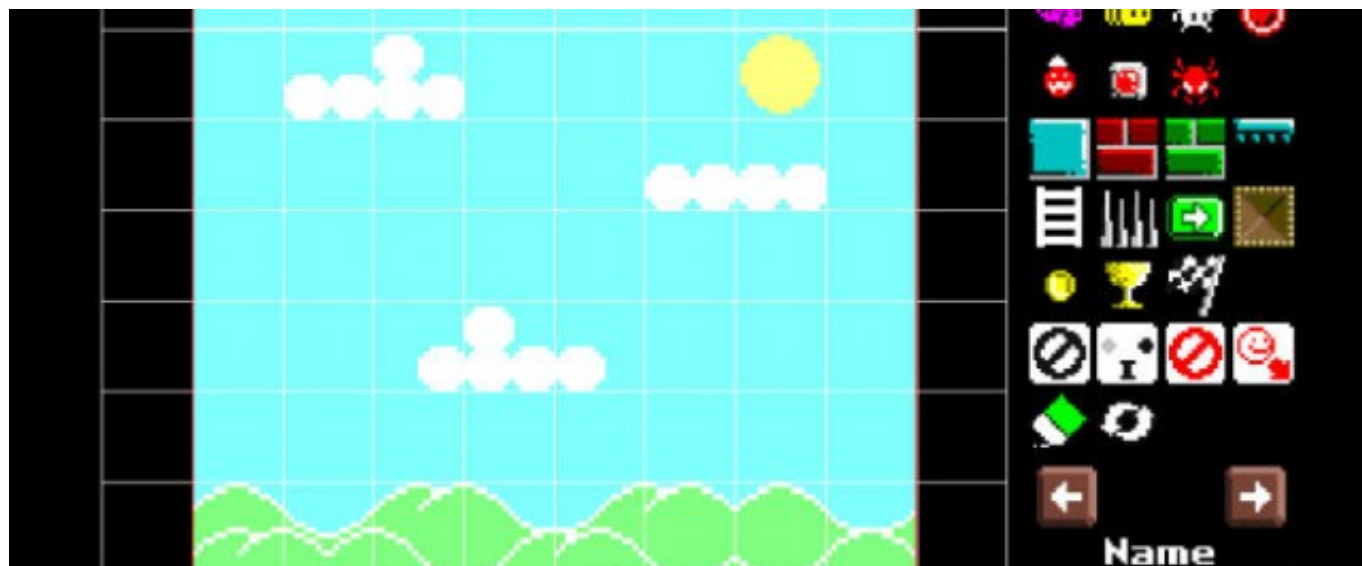


## VideogioQ Laboratorio di videogiochi (4): l'Omniludicon

Author : Dott. Monge

Date : 7 dicembre 2014



Creato nel 2008 da un giovine che si firma Zaratustra, l'**Omniludicon** è un programmino in Flash che permette di creare giochi molto semplici, a dispetto del nome altisonante. Al Laboratorio noialtri lo useremo per sporcarci le manine già da prima della pausa festiva, scambiandoci i giochi e valutandoli senza che ciò intacchi i cordiali e schietti rapporti creatisi tra docenti e discenti.

Ne ho messa una copia su [www.fandonia.net](http://www.fandonia.net), nella sezione Videogiochi, ma se v'interessa usarlo vi consiglio di salvarlo sul computer ed aprire direttamente il file di Flash dal browser. Partiamo subito con le cattive notizie, ché è sempre cosa saggia: **non si possono salvare i livelli** creati con il programma, perché questo si appoggia al database del sito di Zaratustra, il quale, per evitare che malintenzionati vi penetrassero, ha segato ogni connessione e si è ben guardato dal rilasciare una nuova versione di questo spensierato aggeggio. Quindi non ci perderemo troppo tempo, per quanto sia divertente ed immediato da usare.

Appena lo avviate e premete sul pulsantone rosso Game Start, c'è l'esempio di quanto vi ho detto: non sapendo che livello caricare, Omniludicon delira in una sequenza di tutti gli sfondi utilizzabili. Per addomesticarlo, si deve cliccare su **Menu** in basso a destra, seguito da **Edit New**. Ciò vi porta alla schermata di progettazione, che è poi l'immagine di questo articolo. La **Griglia** di sinistra è fatta da otto per otto quadrati, e rappresenta l'area di gioco visibile. C'è poi una cornice nera dello spessore di un quadrato, ovvero il bordo dell'area di gioco. Se non viene riempito da oggetti solidi, il giocatore potrà oltrepassarlo per sbucare dalla parte opposta dello schermo.

Con il mouse e il tasto sinistro si trascinano gli elementi della tavolozza sulla destra per popolare il vostro livello. Se desiderate piazzare più oggetti dello stesso tipo, basta tenere premuto e trascinare il mouse. In ogni momento potete provare il livello premendo **Test**. I pulsanti Submit e Menu fanno riferimento a *feature* ormai inutilizzabili (che magone!), quindi passiamo ai comandi per giocare, i quali si limitano alle frecce direzionali e ai tasti X (per saltare) e Z (per sparare). Come vedremo, i personaggi giocanti adottano schemi di controllo diversi in corrispondenza delle loro abilità, o **Verbi**. Questi verbi, così come le **Meccaniche** dei giochi possibili e i **Comportamenti** di tutto ciò che si muove, sono preprogrammati da Zaratustra cosicché, come nel Lego, la vostra libertà creativa sarà limitata alla combinazione di elementi già definiti.

Anche in questo modo è possibile entrare in contatto con molti dei problemi caratteristici della progettazione di giochi, come l'impostazione della difficoltà e la comunicazione tra designer e giocatore. Quest'ultimo potrà apprezzare, nella cornice viola dell'area di gioco, le **Risorse** a sua disposizione: Vite (ovvero il numero di tentativi a

disposizione per terminare il livello) e Punti. Le prime partono sempre da cinque, e non c'è modo di acquisirne di più nel corso della partita; i secondi partono invece da zero, e acquisirne di più sarà probabilmente lo scopo di diversi tra i livelli che progetterete, se usate il programma. Segue la guida all'Omniludicon, corredata di un po' di terminologia. La **Tavolozza** alla vostra sinistra si compone di:

### Attori controllabili dal giocatore

Potete piazzarne anche più di uno nel livello e saranno tutti controllati assieme, ma se ne muore uno muoiono tutti.



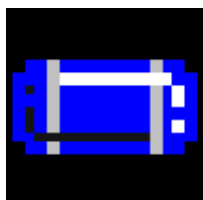
**Bimmy** salta un quadrato e mezzo in altezza, rimbalza sui nemici che hanno una testa e può spaccare i muri con la sua, di testa. In pratica un cuginetto di Mario.



**Kunoko** salta sino a tre quadrati di distanza se nel frattempo sta correndo, può lanciarsi in salto dalle pareti verticali (wall jump), aggrapparsi alle scale a mezz'aria e lanciarsi in salto da esse. Adatta per particolari prove di agilità.



**Leopold** non è soggetto alla gravità, perché si sposta nelle otto direzioni, è un personaggio per giochi inquadrati dall'alto. In pratica un cuginetto di Link.



**Paddle** (Racchetta) si muove solo in orizzontale, respinge le Nice Ball e può essere estesa se gliene piazzate un'altra o (più) accanto. Si presta naturalmente ad essere usata in cloni di *Breakout*, ma può fungere anche da piattaforma controllata dal giocatore...



**Nice Ball** (Palla Amica) non è direttamente controllabile: rimbalza in giro, anche sugli altri attori del giocatore, rompe i blocchi e uccide i nemici al contatto. Se non viene ruotata, la sua direzione iniziale è sempre verso l'alto. Un altro oggetto che è una sfida a trovare applicazioni strane e fantasiose...



**F-One** è una macchinina da corsa soggetta ad inerzia, che può sterzare, accelerare e frenare. Particolarmente divertente da controllare, anche se Omniludicon non si presta a giochi di guida in senso stretto.

### Attori non controllabili dal giocatore (nemici)

Conosciuti anche come NPC (Non playing characters), questi tesori vengono al mondo apposta per rendere la vita difficile al prossimo. La loro non si può definire propriamente un'intelligenza artificiale, quanto un semplice insieme d'istruzioni e condizioni. Muoiono con un colpo solo e danno punti alla morte, ma uccidono al contatto!



**Mr. Bat** vola in linea retta sino a che non incontra un ostacolo, dopodiché torna indietro. Vale 200 punti.



**Mr. Bee** vola in linea retta sino a che non incontra un ostacolo, dopodiché, prima di proseguire ruota di 90 gradi in senso orario. Tale ghiribizzo lo fa valere 300 punti.



**Mr. Drone**, come i suoi parenti nobili da *Space Invaders*, vola in orizzontale e, quando incontra un ostacolo, scende di metà blocco e continua in direzione inversa. Solo che tutti i Mr.Drone su schermo scendono e girano appena uno di loro incontra un ostacolo, per non creare confusione. 100 punti e basta.



**Barrel** (Barile) proviene invece da *Donkey Kong* e non si ferma mai. Cambia la sua direzione sia al contatto con gli ostacoli, sia quando tocca terra. Non è possibile distruggerlo saltandogli sopra, e se gli va può cadere giù dai ripiani dotati di scale così, per sport. Un simpaticone da 250 punti.



**Evil Ball** (Palla Nemica) è il contraltare della sorella azzurra. Uccide a contatto, rimbalza quando tocca altri nemici e in generale su tutte le superfici. Accoppiandola vi portate a casa 400 bei punti.



**Crazy Mine** (Mina Pazza) ha un comportamento da kamikaze: segue l'attore controllato dal giocatore più vicino e, raggiuntolo, esplose. Ma esplose anche se c'è un muro di mezzo. E vi porta 750 punti in dote.



**Octopok** si muove liberamente a suo piacimento, e non è costretto dalla gravità. Tale e tanta libertà frutta al suo assassino 500 punti.

## Entità

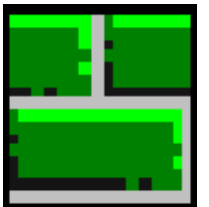
Queste generalmente non possono alterare attivamente la natura dell'aera di gioco, e non simulano esseri viventi ma oggetti, strutture e simili.



**Steel** (Acciaio) è un muro indistruttibile, particolarmente indicato per i margini dello schermo, se volete circoscrivere l'area di gioco.



**Brick** (Mattoni) è il muro che si distrugge con un colpo solo, e vale 100 punti.



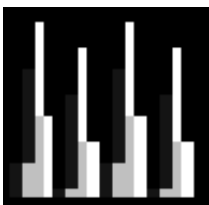
**Granite** (Granito) richiede tre colpi per spaccarsi, e di punti ne vale 500.



**Shelf** (Ripiano) blocca una sola direzione, ovvero se non viene ruotato è impossibile attraversarlo dal sotto in su.



**Ladder** (Scala) può essere scalata da Bimmy e Kunoko con le frecce direzionali in alto e in basso. Non è un ostacolo solido se non viene ruotata sino a dotarsi di ripiano superiore. Dove l'ho già vista?



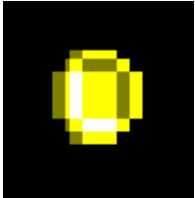
**Spikes** (Punte) uccidono al contatto tutte le entità, amiche e nemiche. Lo spauracchio di qualsiasi personaggio dei videogiochi.



**Platform** (Piattaforma) è estensibile come Paddle e si muove in automatico nella direzione indicata dalla freccia, cambiando verso in caso di collisione. È un oggetto solido. Come non amarla?



**Trapdoor** (botola) funziona in maniera simile alle punte, facendo svanire non solo le entità, ma anche gli oggetti (nella terminologia di Omniludicon gli oggetti comprendono tutto ciò che si muove), con la differenza che non toglie vite se toccata, anzi dona 250 punti. Un mistero alla portata dei creatori più ingegnosi.



**Coin** (Moneta), valevole la non disdegnabile somma di 100 punti. Non cade, provate.



**Trophy** (Trofeo), che invece vale 500 punti e cade se non incontra un supporto.



**Flag** (Bandiera) vale 2000 punti e se toccata, funge da checkpoint. Una volta morti, si riparte da essa e non più dalla posizione iniziale.

### Comportamenti e Verbi aggiuntivi

Opzioni che estendono il numero di azioni possibili, aggiungendo alcune armi e la possibilità di generare attori ed entità dello stesso tipo nel corso del gioco. Servono, ad esempio, a popolare progressivamente lo schermo di nemici, muri, monete.... Prima si clicca l'attore (o l'entità) a cui si vogliono assegnare, dopodiché si modificano i valori relativi. Quindi si piazza sulla griglia l'attore modificato, contrassegnato da un piccolo tao e/o da una w doppia a lato, rispettivamente se abbiamo modificato la generazione e/o le armi.



**Spawner** (Generatore) si assegna ad attori ed entità che non sono presenti sin da subito in gioco, ma che vogliamo far moltiplicare durante la partita. Regular (Normale) genera nuove copie sempre nello stesso punto, mentre Sideways (Laterale), Vertical (Verticale), Random (Casuale), Upward (Verso l'alto), Rightward (Verso destra), Downward (Verso il basso) e Leftward (Verso sinistra), dopo aver creato la prima entità, spostano il successivo punto di generazione in una direzione da voi scelta.

**Spawn Rate** (Velocità di Generazione) è una subproprietà di Spawner che altera principalmente il ritmo di generazione. Lv. 1, 2, 3 sono intervalli fissi, Progressive (Progressiva) aumenta il ritmo col tempo, Lv. 1, 2, 3 Random (Casuale) sono intervalli di durata casuale, Random Progressive (Progressiva Casuale) è una combinazione di queste due, Respawn (Ricerca) crea una copia appena l'originale viene distrutto, e Prize



**Spawn (Crea dopo Premio)** crea appena il giocatore è entrato in possesso di una moneta, di un trofeo o di una bandiera.



**Weapon (Arma):** può essere usata da tutti gli attori. Il gioco fa distinzione tra chi ha sparato a chi e i nemici non si uccidono tra loro, ricordatevelo. È dura distinguere i colpi perché, ad eccezione della Spada che può colpire nelle quattro direzioni, sono tutti rappresentati da pallini bianchi. Con Single, 5X e Infinite Shot si distingue il numero di colpi massimo su schermo, mentre la Granata (Grenate) cade ad arco.



**Facing (Verso di sparo)** è una subproprietà di Weapon, quindi non è possibile assegnarlo da solo, ma modifica la direzione di tiro dell'arma scelta. Ha sei impostazioni diverse, una per ogni punto cardinale e altre due, Object Facing e Seeker Facing, per orientare il fuoco rispettivamente nella direzione dell'entità che spara oppure in automatico verso l'avversario più vicino.

## Strumenti

Facili da usare e indispensabili per finire la realizzazione di un livello.



**Erase (Cancella)** cancella un elemento e comportamenti annessi. Se la trascinate, ne cancella di più.



**Rotate (Ruota)** serve a cambiare orientamento agli elementi della tavolozza e in alcuni casi li muta in versioni alternative.

Le frecce subito sottostanti alla tavolozza servono per arrivare alla seconda pagina di opzioni, quella relativa a **Condizioni ed Eventi** da imparare ad usare propriamente se si vuol far funzionare il tutto. In caso contrario il livello finirà all'istante in condizione di vittoria o di sconfitta! Assieme ai comandi di gioco, queste condizioni vengono indicate a sinistra dell'area di gioco appena si avvia un livello.

**Win (Vittoria)** è la condizione da esaudire per superare il livello con successo. None (Nessuno) vuol dire che il livello finisce solo per Game Over, No (Senza) vuol dire che si vince quando non è più presente un attore o un'entità a vostra scelta, Time (Tempo) pone un limite di durata del livello entro il quale si deve sopravvivere, Score (Punteggio) è infine il numero di punti da raggiungere per superare il livello.

**Lose (Sconfitta)** è una condizione aggiuntiva per la perdita di vite, oltre al loro normale esaurimento per

eliminazione fisica. I valori impostabili sono gli stessi della precedente condizione, ma funzionano al contrario, quindi si parlerà, ad esempio di un tipo di entità da proteggere oltre a sé stessi, o a un limite massimo di tempo entro il quale agire. Pasticciateci sin da subito, così da prenderci confidenza e farvi venire idee.

**On death (Alla Morte)** definisce il comportamento del gioco ogniqualvolta perdetevi una vita. **Reset** reinizializza il livello, con tutti i contenuti e le condizioni (ad esempio, il limite di tempo), **Keep Values (Conserva Valori)** non azzerava tempo e punteggio, **Respawn (Ricerca)** si limita a rigenerare il giocatore e **Ignore (Ignora)** traslascia tutte le conseguenze del decesso all'infuori della perdita di una vita.

Terminiamo con un paio di **Opzioni** aggiuntive che hanno un impatto minore sul gameplay, ma che aiutano eccome a differenziare i vostri livelli da quelli del prossimo.

**BackGrd (Sfondo)** permette di scegliere tra dieci differenti sfondi. Alcuni sono adeguati ad una prospettiva laterale, altri ad una dall'alto in basso. Cercate uno sfondo che non nasconda elementi attivi del livello, se non intendete nascondere importanti informazioni al giocatore.

**Music (Musica)** offre una scelta di quattro brevi tracce musicali: se scegliete **None (Nessuna)** l'audio del gioco sarà limitato agli effetti sonori.

**Tommaso Mongelli**

[www.fandonia.net](http://www.fandonia.net)