“Passi per creare un videogioco” di Lu-Chan



Con questo articolo proverò ad esporre i passi giusti per la creazione di un gioco con RPG Maker (2000 o XP che sia), o per lo meno la scaletta che seguo personalmente dopo anni di affinamento.

1. Idea per il soggetto

Sembrerà scontato, ma la prima cosa da fare è decidere, almeno in linea di massima, che genere di gioco realizzeremo. Sarà un rpg classico? un JRPG? Un'avventura grafica? Un puzzle? Altro?

Mi serve un BS (Battle System) e se Sì, come? Ho bisogno di un menù personalizzato? Meglio appuntarsele su carta certe cose.

E non sarebbe male stabilire che tool usare. Ad esempio, se si è bravi programmatori, RPG Maker XP offre grandi possibilità per sbizzarrirvi, ma in questo caso dovrete smazzarvi sulla grafica che è di difficile reperimento o realizzazione per tanti motivi.

Se vi interessa solo la storia vi basterà l'RTP (Run Time Package) base che secondo me inframezzato da cose personali è più che ottimo.

RPG Maker 2000 offre di sicuro più esempi e risorse a cui attingere e nonostante l'avvento di XP regge ancora molto bene il "mercato" appunto per questo.

2. Trama

Fatte queste scelte, per partire non è male decidere una trama di base, anche solo poche righe. Quasi di pari passo avverrà la scelta dell'ambientazione.

Un consiglio: non esagerate con il numero dei personaggi, perché se sono troppi e mal sviluppati è un po' una schifezza... E non scrivete troppo: un gioco realizzato con RPG Maker che possa definirsi curato sotto ogni aspetto dura al massimo 3-4 ore e credetemi per farlo bene vi ci vorrà parecchio, anche per questo dicevo di non esagerare coi personaggi. Se avete ideato trame lunghe, vi consiglio di spezzarle in capitoli e dedicarvi ad ognuno di loro separatamente come se fossero una saga.

Un altro consiglio può essere quello di non scrivere tutto fedelmente, decidete un inizio e una meta finale e qualche scena importante... Negli intermezzi lasciate spazio all'invenzione del momento quando andrete a programmare il gioco.

3. Sviluppo dei personaggi

Di seguito andremo a stilare un breve profilo (background o bg in seguito) del protagonista o dei protagonisti, dei comprimari, dell'antagonista... di tutto il *cast*, insomma, composto non solo dall'aspetto fisico, ma anche da quello caratteriale.

Molto utile sarà aggiungere aneddoti riguardanti il passato dei medesimi, che possono incastrarsi nella trama generale o anche essere una parte esterna, ma che giustifichi determinati comportamenti, fobie, amicizie, antipatie o simpatie che da persona a persona possono variare. Queste cose danno spessore, non date per scontato che un ragazzo e una ragazza si amino perché abitano nello stesso paese o che Jack sia il miglior amico di Philip.

Lo stregone nero è cattivo? Sì, ma perché?

Se la trama fosse troppo classica, il giocatore potrebbe trovare stimoli nel sapere cose sui vari personaggi e rimanere seduto a giocare ugualmente.

Ovviamente stilando il background dei personaggi vi verranno tante idee e la trama si modificherà, ma questo è solo un vantaggio.

Quando state sviluppando una parte dedicata ad un personaggio dovete interpretarlo, recitare, giocare di ruolo. Calatevi nei suoi comportamenti e vedrete che se sarete bravi, il risultato sarà ottimo; le persone sono diverse, non fate pensare e comportare tutti allo stesso modo. Accortezze simili potrebbero dare svolte imprevedibili alla trama.

Ma sullo sviluppo dei personaggi ho in mente di ideare un articolo più approfondito a parte.

4. Passo opzionale: dialoghi

Studiare e appuntarsi su carta i dialoghi può decisamente aiutare, ma questo è un passo che non mi sento di consigliare a tutti, io stesso mi scrivo giusto quelli importanti, per il resto vado a idee del momento per non sentirmi troppo imbrigliato.

A me personalmente aiuta molto l'ascolto dei midi che devono fare da sottofondo o musiche particolarmente a tema messe nella track list di Winamp.

5. Reperimento risorse grafiche e sonore

Questo è un punto che può essere svolto di pari passo con i precedenti o col passo dopo, ma vi spiegherò poi il perché, meglio andare con ordine!

Se siete dei grafici, ovviamente non avrete problemi nel ricrearvi i vostri PG (Personaggi Giocanti), partendo da zero o editando chara trovati in rete. Se non lo siete, vi consiglio di non incaponirvi troppo e a meno che non troviate un amico che vi aiuti o non vogliate provare voi a farveli, vi consiglio senza tanti giri di cambiare il profilo del protagonista e accontentarvi di ciò che trovate.

Se riuscite a disegnarvi dei portrait adeguati questo potrà senza dubbio influire sul carisma del vostro personaggio. Un face di Orphen su uno Shalir (il protagonista del mio “Valadoon's legend”) può aiutare solo finché Orphen è conosciuto solo in Giappone o da poche persone. Quando Orphen sarà famoso, Shalir perderà di spessore. Ad ogni modo non tutti siamo grafici, quindi se proprio vi servono i portrait, vanno bene anche quelli rippati (presi) da altri giochi, ma ricordatevi i credits in un file di testo a parte, per specificare cosa sia o meno vostro e fare un po' di pubblicità ai giochi commerciali depredati. Lo stesso discorso vale per i chipset, ma qua è già più scontato che usiate quelli rippati da giochi commerciali, anche perché di grafici che ne rilascino ce ne sono pochi e resta comunque un lavoro enorme.

Ricordatevi comunque che nelle ricerche, Google è vostro amico e avete una sezione con tanti link utili nel forum di Dream Maker.

6. Programmazione eventi da riutilizzare spesso (BS, mini-game, menù, ecc.)

Una cosa importante è levarsi dalle scatole gli eventi più ostici e importanti del gioco. Se vi serve un battle system o un menù è bene realizzarli prima di partire.

Come anche un sistema giorno notte, o un system personalizzato richiamabile o altre cose che durante il proseguo della programmazione ci serviranno; sono tutte cose che è meglio avere pronte prima per non bloccarsi sul più bello.

Una cosa che sento dire spesso da alcuni programmatori è che non possono programmare il loro gioco perché il grafico non gli ha mandato la grafica oppure perché non trovano proprio un grafico.

Qua il consiglio è di usare un metodo utilizzato anche a livello professionale: i placeholder.

Cosa sono i placeholder? Si tratta di grafica rozza sostitutiva. Se state programmando un menù e non avete lo sfondo, vi basta metterci una png nera e nelle varie aree dove dovete passare col cursore, metteteci un segno. Il cursore può essere benissimo un blocchetto bianco che se attivo cambia colore in rosso, per dire. Gli oggetti semplici blocchetti con scritto sopra cosa siano. Dovete farvi una versione terra terra del menù insomma rispettando la posizione e le dimensioni così quando il grafico (o voi stessi) realizzerete quella determinata immagine, basterà sostituirla.

Ricordatevi anche di commentare bene tutto e vi consiglio anche di localizzare le vostre variabili o switch relative ad un evento tutte vicine e usare lo spazio per una variabile per scrivere a cosa servono quelle sottostanti, perché se dovrete rimettere mano su un BS dopo mesi, saranno dolori.

7. Realizzazione mappe: mapping

Crearsi le locazioni del gioco prima di partire non è male. O per lo meno la città iniziale da dove si parte e la successiva zona. Mi raccomando scegliete dei chipset che si integrino bene fra loro: se state facendo un horror non potete usare chipset di golden sun per dire. E comunque non potete usare chipset colorati stile golden sun con chipset più realistici in stile suikoden2 nello stesso gioco.

Se usate rpgmaker2000 per arricchire le vostre mappe rendendole originali e aggirare il limite dei colori usate dei charset. Non solo per piccoli oggetti; coi charset potreste ricostruire anche statue, porte e edifici che nel chipset non sono presenti.

Non esitate a unire elementi che stiano bene assieme da diversi chipset e magari a lavorarli con qualche programma di grafica giocando su parametri come luminosità, tonalità colori, saturazione... Inoltre, potete usare i panorama e picture per scenari particolari, nonché le battle animation per effetti particolari.

8. Programmazione del gioco

A questo punto sarete stanchissimi e avrete cambiato hobby!

Ma per i pochi rimasti questa in teoria è la parte più divertente, perché dovrete solo seguire cosa avete scritto nella trama e programmare le varie scene cercando di dare spessore a tutto. Vedrete la vostra storia costruirsi sotto i vostri occhi, i vostri personaggi prendere vita, che c'è di più bello? Una serata con la vostra ragazza? Beh, sì, avete ragione.

Come accennato nella parte riguardante la trama, mettere su carta le vicende e realizzarle sono cose assolutamente differenti; perciò, non vi lasciate imbrigliare e andate di fantasia dove non potete portare avanti le scene come deciso. Inoltre, se vi stufate di una scena, niente vi vieta di passare ad un'altra e collegarle solo successivamente.

Se volete fare un'intro vi consiglio di realizzarla dopo, tanto non la rispetterete mai e sarete portati a farla solo per rilasciarla mettendoci dentro tante sboronate.

9. Beta testing

Questa fase arriverà se vorrete rilasciare una demo o se sarete sopravvissuti e avrete finito il gioco completo. Però vi consiglio di beta testare spesso man mano che aggiungete delle scene, io non so quante volte ho rigiocato i miei prima di una release (le mie demo sarebbe più corretto)... E una volta finito, passatelo a vari amici fidati e fateglielo giocare tutto da capo e rigiocatelo voi stessi più volte rompendo le balle ovunque. Per quanto si possa essere bravi, nei propri giochi è facile lasciare dei bug, dato che molte cose non ci viene in mente di farle perché sappiamo dove andare e in certi posti non ci mettiamo a cliccare; quindi, i nostri amici saranno i beta tester migliori.

Non abbiate fretta, comunque, né di rilasciare demo né di rilasciare il gioco una volta finito, o potreste vanificare mesi o anni di lavoro.

10. Consigli finali

- **Atmosfera del gioco**: questa è una parte importantissima, ma dipende da voi e dalle vostre capacità di sceneggiatori e registi. Una buona atmosfera, unita ad un buon cast, può mettere in secondo piano anche la più classica delle storie basata su un triangolo amoroso o sull'eroe che cerca quattro sigilli per rinchiudere il male.

  Una buona atmosfera a mio avviso la si fa con musiche e effetti sonori azzeccati, dialoghi decenti e curati, personaggi ben sviluppati e non per ultima una buona grafica o effetti visivi giustificati.

  Un rpg horror non lo si fa se si pensa che basti mettere l'effetto nebbia e quattro zombie per terra.

- **Rilascio**: evitate di rilasciare intro o demo sui 15-20 minuti, vi attirerete dietro solo l'odio di chi le scarica.

- **Pulizia cartelle del gioco**: cercate di evitare le immagini in formato **.bmp**, usate il formato **.png**. Se vi dovesse servire un mp3 tagliatelo se non doveste usarlo tutto. Cercate i files chiamati “Thumbs.db” che l'anteprima di windows piazza nelle cartelle immagini e cancellateli.

  Io eviterei i video a meno che non siano realizzati da voi. Il gioco si ridurrà di molto come peso e farete contenti anche i pochi 56kappisti rimasti nel web, ma a parte questo avrete un progetto "pulito". Professionale.

- **Distribuzione giochi**: consiglio per quanto riguarda RPG Maker 2000 di scaricarsi il tutorial di Mandible dal sito. Potete anche rilasciare la cartella del vostro progetto senza eseguibile (tanto sono tutti uguali) e zippata, ma chi non sa questi trucchetti e non ha RPG Maker installato impazzirà e passerà oltre perdendosi il vostro capolavoro.

- **Scambi di favori**: L'articolo è scritto soprattutto ipotizzando che a creare un gioco siate un singolo individuo. Nulla vi vieta di avvalervi di aiuti esterni.

  Non si può saper fare tutto bene, quindi se vi servisse un determinato mini-game e siete più grafici che programmatori e non sapete come realizzarlo, non bloccatevi per questo; provate a chiedere aiuto o ad offrire a qualcuno uno scambio di lavori.

11. In conclusione

Beh, che altro volete? Adesso sta a voi, cominciate dal primo punto!

Crediti

Articolo originale: *https://web.archive.org/web/20060204210813/http://lnx.dream-mkr.net/index.php?action=articoli&view=66*