

FREE ME!

PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE DI UN VIDEOGIOCO 3D

Scenario

Gigino ha fatto tardi un'altra volta! Si è fatta notte e tra le buie strade della città non sa quale direzione prendere per ritrovare la via di casa. Aiutalo a evitare gli ostacoli e i brutti incontri ed arrivare sano e salvo al calduccio del suo letto.

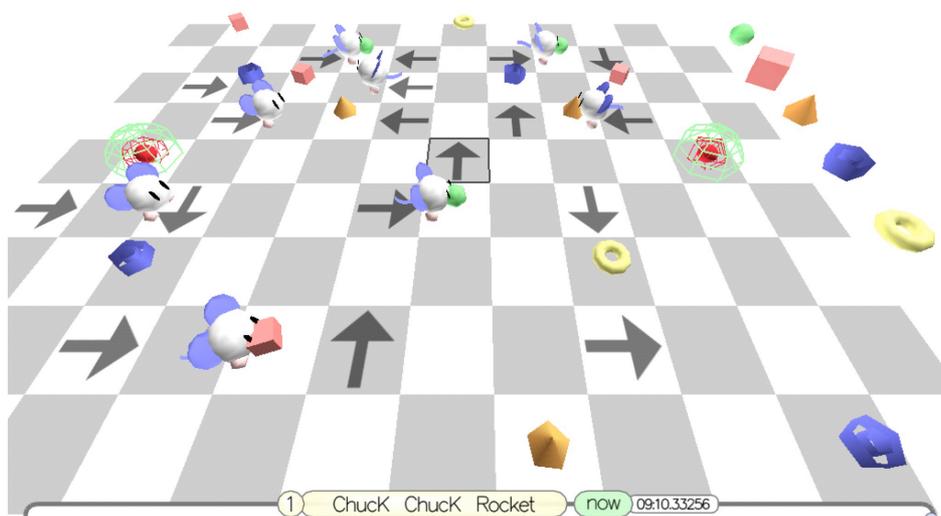
Obbiettivo del progetto

Il progetto richiede la realizzazione di un videogioco in cui l'utente potrà guidare il protagonista a raggiungere casa navigando tra le strade e i vicoli bui della città.

La città potrà essere modellata come un labirinto 3D fatto di incroci e percorsi senza uscita. E' necessario che siano presenti un solo ingresso e una sola uscita, ma è possibile prevedere che diversi percorsi che uniscono l'entrata e l'uscita.

L'utente potrà guidare il personaggio all'interno del labirinto posizionando lungo il percorso dei “segnaposto” che indichino al personaggio quale direzione prendere quando si trovasse sul segnaposto: ad esempio supponiamo che il personaggio si stia muovendo lungo un percorso dritto e a breve distanza il percorso presenti un incrocio che permetta di svoltare a sinistra o a destra. L'utente avrà la possibilità di posizionare un segnaposto con la freccia a sinistra in corrispondenza dell'incrocio che indicherà quale direzione prendere (sinistra) quando il personaggio ci camminerà sopra.

Qui sotto un concept screenshot che vuole mostrare cosa si può intendere per “segnaposto”



Il movimento del personaggio è automatico una volta che il gioco è partito e controllabile tramite l'uso dei segnaposto.

I segnaposto che l'utente potrà posizionare saranno di diverso tipo e includeranno tutte le direzioni possibili: "svolta a sinistra", "svolta a destra", "vai diritto", "torna indietro", "fermati".

La realizzare l'effetto di ambientazione notturna obbligherà l'utente a vedere solo una parte del labirinto in un dato istante: l'area visibile dovrà essere sufficientemente ampia da permettere di prendere le dovute decisione su dove e come guidare il personaggio. La realizzazione tecnica del "effetto notte" è lasciata libera (un esempio può essere l'impiego intelligente dei colori dei vertici).

La città (il labirinto) dovrà prevedere ostacoli che il personaggio dovrà evitare. La realizzazione di tali ostacoli è lasciata libera. Alcune idee possono essere: buche nel terreno, malviventi/animali che attaccheranno il personaggio qualora si avvicinerà, strade trafficate da evitare, ecc...

Opzionalmente si può prevedere la presenza di oggetti bonus lungo il percorso che il personaggio raccoglierà e utilizzerà subito, ad esempio una torcia (con pila scarica) per aumentare temporaneamente la dimensione dell'area visibile.

Passi implementativi

- Realizzazione/modellazione dell'ambientazione 3D (la città labirinto), il personaggio, segnaposto e relativi ostacoli come modelli 3D.
- Realizzazione del "effetto notte"
- Realizzazione dell'animazione automatica di movimento del personaggio
- Realizzazione del sistema di posizionamento dei segnaposto

L'implementazione potrà tanto essere fatta su piattaforma PC che su piattaforma handheld. Nel caso si decida per la piattaforma handheld verrà fornita una licenza di Xpress Suite, soluzione integrata per lo sviluppo su mobile, che aiuterà nel compito tramite l'ausilio di tools di editing, simulatori di piattaforma mobile, engine 3D e sistema di building

Referente

Ludovico Cellentani - Operations Manager a Javaground Italia srl - mail: ludo@javaground.com

Javaground provide major publishers and developers with development and porting solutions. Javaground is headquartered in Irvine, California with an office in Imola, Italy. Javaground created its powerful Xpress Suite™ to streamline the creation and porting of applications for mobile devices. The Xpress Suite's patent-pending technology allow programmers to create a complete set of multi-platform ports for a game in just a few weeks, considerably faster than with any other solution.

The Xpress Suite™ was chosen to develop and port mobile games with breakthrough quality like God of War which was awarded best action game of 2007 by AT&T, a top 10 seller on Verizon and June 2007's Mobile Game of the Month by IGN.