

# Variante della settimana per RoboRally

## 201 Modi di Correre

di Teeuwynn Woodruff e Glenn Elliott



## 201 Modi di Correre

La scorsa settimana ci siamo occupati di **101 Modi di correre**. Questa settimana, passiamo alla scuola superiore (i vostri genitori non ne saranno fieri?).

Quando progettate un tabellone di RoboRally, è importante considerare la posizione delle bandierine (come discusso la volta precedente) e le dinamiche del tabellone. È una buona idea controllare la disposizione delle bandierine e degli elementi per avere un'idea di quanto sia realmente difficile la pista. Il modo migliore è di dare un punteggio al tabellone. Per farlo devi conteggiare le bandierine.

Controlla ogni bandierina nella nuova configurazione del tuo tabellone. Segna con attenzione quali elementi (buche, pareti, nastri trasportatori e altro) si trovano intorno alla bandierina. Ad ogni bandierina viene assegnato un punteggio (vedere sotto per i punteggi specifici). Somma i punteggi d'ogni elemento. Il totale è uguale al numero difficoltà di quella bandierina.

Segnate i numeri di difficoltà per ogni bandierina del tabellone, sommateli, ed infine divideteli per il numero di bandierine. Il risultato è il livello di difficoltà del tabellone.

Laser	1
Portal	2
Bordo del tabellone*	3
Nastro trasportatore che si muove lontano dalla bandierina	2
Nastro trasportatore che si muove verso la bandierina	0
Nastro trasportatore adiacente alla bandierina	1
Parete	2
Buca	2
Respingente	1

\* 2 se vicino ad una parete, +1 per ogni altro pericolo

Facciamo un esempio di tabellone. Presupponiamo di avere due bandierine sul tabellone. Una si trova di fianco ad un nastro trasportatore (1), quindi ha una difficoltà di 1. L'altra bandierina si trova sul

bordo del tabellone (3) di fronte ad un nastro trasportatore che si muove distante dalla bandierina (2). La seconda bandierina ha una difficoltà totale di  $(3+2=) 5$ . Ora sommiamo le difficoltà delle bandierine ( $1+5=6$ ) e dividiamo per il numero delle bandierine (2), abbiamo quindi una difficoltà del tabellone di 3.

Ora sai come determinare la difficoltà del tabellone. Ma quanto difficile dovrebbe essere la tipica pista? Questo dipende dall'abilità e dall'interesse dei giocatori. In genere, anche i giocatori esperti trovano che un tabellone a livello 3 sia una sfida. Molti giocatori preferiscono più semplicità, e si divertono di più con tabelloni a difficoltà 1 o 2. Dovresti progettare tabelloni a difficoltà 3, solo per i tuoi giocatori professionisti. Qualsiasi tabellone sopra il 3° livello riuscirà a frustrare anche i migliori giocatori. Qualsiasi tabellone sopra il 1° livello potrebbe essere troppo frustrante per i nuovi giocatori.

Ce l'hai fatta! Congratulazioni per la laurea al RoboRally Crash Course in Design di Tabelloni e Teoria d'Ingegneria Robotica. Ora, vai e costruisci!



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

Traduzione Gabriele "Falcon" Boldreghini