

Un videogioco tutto nostro

terza puntata

Che cosa vi aspettate da questa puntata? Scommettete che indovino? Volete sapere cos'è successo con l'arrivo delle lettere... e non dite che non ho indovinato (... per favore)

Bene, sono arrivati circa 15-16 TIR pieni zeppi di lettere diretti a questa rubrica.

In poco più di otto minuti e ventisei secondi abbiamo letto attentamente tutt'e 57282749 lettere e qui di seguito abbiamo riportato le proposte più interessanti. Esattamente come dire... che le lettere arrivate dall'uscita di MC di dicembre a quando io ho dovuto consegnare questo articolo non erano poi moltissime. Tutte le altre lettere (quelle nei TIR che prima o poi arriveranno, vero?) le analizzeremo per il prossimo numero. Vediamo ora la proposta di un lettore di Genova, Paolo Costabel:

«... Una corsa ad ostacoli, con effetti tridimensionali, scrolling differenziato, giganteschi sprite di razza, scalpitare di zoccoli digitalizzato, centinaia di percorsi diversi, possibilità di giocare in più persone contemporaneamente, opzionalmente via modem ecc. ecc...».

Già si tratta proprio di una simulazione ippica.

Più dettagliata è la proposta di altri due lettori, Fabrizio Baldini e Stefano Innocenti che ci scrivono da Vinci:

«... Il genere è poliziesco. Il protagonista, invece di essere un paladino della giustizia, è uno sporco KILLER che non esita ad uccidere quando riceve un bel gruzzolo. Il giocatore quindi dovrà stare attento a non farsi acciuffare dalla polizia e naturalmente a non fallire la sua

missione. L'azione si svolge in una metropoli statunitense. All'aumentare dei guadagni si può ampliare l'armamento bellico del personaggio. Le sequenze di movimento del giocatore potrebbero essere realizzate sul tipo di quelle di JACK THE NIPPER. Naturalmente il programma non sarà del tutto un arcade, ma includerà alcune sequenze avventurose nelle quali si sceglierà se accettare nuovi incarichi, comprare armi, ecc. ecc.

Il Killer ha a sua disposizione una opzione che gli permette di avere le informazioni necessarie sulla vittima (cioè dove abita, a quale ora torna a casa la sera ecc. ecc.), poi sarà lui a decidere quando e come ucciderla, anche se avrà a disposizione un tempo limitato. In ogni caso la polizia potrà intralciare i piani del giocatore perquisendo la sua abitazione, indagando su di lui o scortando la probabile vittima. Il gioco termina quando il

