

# Un videogioco tutto nostro

*Particolarmente ridotta è la puntata di questo mese. Il motivo è presto detto: sto aspettando i vostri suggerimenti. Nel frattempo mi gingillerò con la esposizione di alcune probabili aggiunte per il Megagame*

Ogni pianeta centrale avversario ha un centro di controllo simile al nostro. Distrutto detto centro l'impero relativo a quel pianeta perderebbe il comando. Una volta individuato il pianeta centrale di un avversario il giocatore può inviare una serie di robot molto potenti che dovranno addentrarsi in tale pianeta. Uno di questi robot sarà comandato

direttamente dal giocatore. Avremo quindi un gioco sullo stile Ghosts'n goblins o Rastan che sarà lo sfogo di quelli che, come me, non disdegnano una partita a questo genere di giochi, specie se ben realizzato. E se la missione fallisce... fate un po' voi.

Come potrebbe terminare una partita al Megagame?

- 1) Restiamo senza pianeti;
- 2) ci finiscono tutte le risorse;
- 3) ci distruggono il pianeta centrale.

Per quello che riguarda gli spostamenti, stavo pensando che il loro costo poteva essere influenzato da:

- 1) la quantità di materiale da trasportare
- 2) il tempo necessario per il completamento del viaggio.

A proposito del tempo: le spedizioni devono tener conto anche di questo fattore, in quanto i «rifornimenti» potrebbero anche arrivare in ritardo! Quindi nel caso di una guerra in un pianeta lontano è opportuno pensarci due volte prima di inviare dei rinforzi (sempre che siano necessari), perché potrebbe anche accadere che nel frattempo il conflitto sia già terminato. Chiaramente i tempi di «volo» non saranno reali, ma (siamo in un gioco) avverranno a velocità molto, ma molto, più grande di quella della luce. Questa del controllo del tempo in definitiva è una funzione da aggiungere al grande data-base del nostro centro. Un'altra aggiunta da fare è quella relativa al controllo della quantità di armi distribuita in ciascun pianeta in nostro possesso (che lo scorso mese mi era sfuggita). Questo è tutto quanto sono riuscito ad aggiungere senza... aggiungere troppo.

Nell'attesa dei vostri imminenti «soccorsi» lascio la parola alla Scuola di videogame.



*Ghosts'n Goblins*



*Rastan*