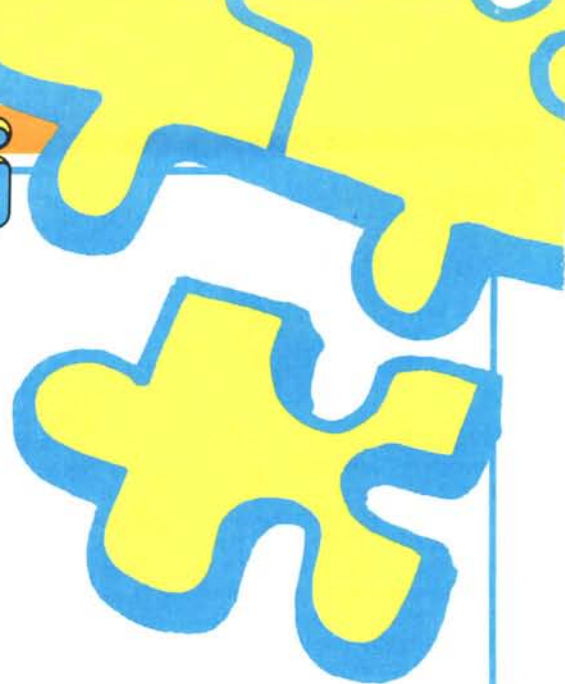


Giochi



INTERCEPTOR

China Miner

COMMODORE 64

Diciamo subito che si tratta di un divertimento irrinunciabile, uno dei pochi che per esser giocato richiede — oltre alla solita abilità manuale — una logica altrettanto evoluta.

Riportiamo alcuni passi dal foglio delle istruzioni, inserito in una busta esterna trasparente che circonda la confezione della cassetta, più grande del solito e robustissima: "da qualche parte in Cina giace la miniera di giada della dimenticata dinastia dei Pong. La sua posizione è nota solo ad un minatore locale di nome Wally, e a poche centinaia di creature che hanno fissato la propria dimora nelle gallerie abbandonate. Wally deve sconfiggere i pericoli della miniera, alla ricerca del tesoro e della chiave che scardina il nuovo, difficile livello". Si tratta di ben 30 (!) schermate diverse, in ognuna delle quali trovano posto 5 oggetti (una giada, un martello, un piccone,



un uccellino e una chiave) disposti su uno strano percorso denso di stalattiti, muretti che crollano, nastri trasportatori, pannelli mobili e trabocchetti e per di più protetti da svariate creature delle tenebre, animate (mostri, mummie, jolly etc) e non (i malefici VU meter, gli aspirapolvere, etc), il cui incontro annulla una delle 5 vite a disposizione.

La gran parte delle notti al China Miner vi schiuderanno i trucchi da conoscere per effettuare tutto il percorso utile per prendere tutti e quattro gli strumenti di lavoro del minatore e raggiungere la famosa chiave che apre

la serratura del prossimo livello. Il nostro attuale record, del quale tutto sommato non ci vergognamo, è di circa 1600 punti, ma quel che importa è che — a prezzo di sforzi sovrumani, e con la collaborazione di una mezza dozzina di appassionati — abbiamo raggiunto il quinto livello.

Nonostante si sia calcata la mano sugli aspetti riflessivi di questo gioco, toglietevi dalla testa che una volta individuato l'algoritmo risolvente, l'insieme di passi logici che portano al prossimo pannello, la loro attuazione sia semplice: grosso errore!

Serve una certa qual velo-

cià e soprattutto una precisione certosina, poiché al minimo errore siamo defunti.

I controlli previsti sono quelli per i quattro punti cardinali, più i salti; oltre alla tastiera è possibile usare il joystick. Comodissimo è il tasto RESTORE, che in qualsiasi momento fa ripartire da zero il gioco, cosa utilissima se si vuole sfruttare al massimo la prima vita (cercando di arrivare più avanti possibile con questa). Però è un imbroglione, non si fa.

Tutto il gioco è allietato da un godibilissimo commento sonoro nello stile ragtime (quello del tema centrale del film 'La Stangata') abilitato direttamente tramite interrupt dal programmatore I. Gray. Il programma tiene conto anche dei top ten, inizialmente riempiti con punteggi al massimo pari a 900.

La Interceptor Micros, che fa molti giochi per il 64 quasi tutti in linguaggio macchina, lo scorso dicembre — pur avendo venduto diversi quantitativi in Italia — non era ancora sotto contratto per l'importazione in esclusiva sul nostro territorio, ed era interessata all'argomento. La sede è Lindon House, The Green, Tadley, Hants; il produttore esecutivo è il giovanissimo Richard Paul Jones.

L.S.

Produttore:
Interceptors Micros
Lindon House, The Green, Tadley,
Hants.