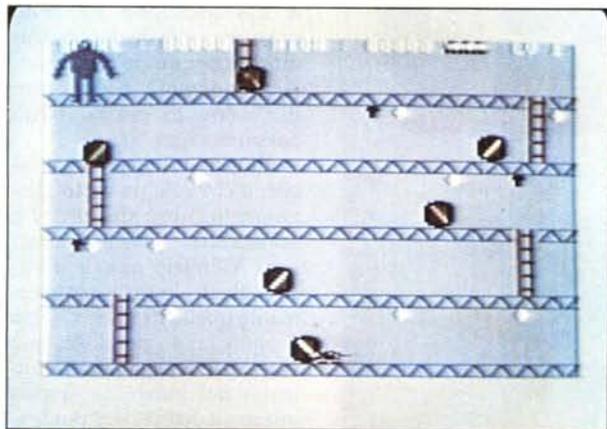


INTERCEPTOR MICRO'S

## Crazy Kong

COMMODORE 64



Tra i tanti giochi a percorso noti nelle sale giochi, c'è anche quello che prende spunto dal film King Kong. Lo scimmione impazzito rapisce la bella protagonista, e qualcuno deve inseguirlo per salvarla. La versione per Commodore 64 di cui vi parliamo in questo articolo è della Interceptor Micro's, quella del China Miner che tanto interesse riscuote qui e lì, e presenta alcune diversità con l'originale, intese soprattutto a semplificare la grafica e a snellire il corpo del programma. L'avventura, che si dipana lungo quattro pannelli (= schermi) differenti, è basata su un percorso lungo il quale bisogna prendere dal soffitto delle gemme preziose per far punti, saltando le sfere mortali lanciate dallo scimmione — oppure rompendole con uno dei martelli che giacciono accanto alle

gemme. Il percorso diventa sempre più difficile ogni volta che si sale di livello, e nuovi pericoli si aggiungono (rulli rotanti, nemici inanimati, etc).

Il programma è realizzato in BASIC — facilmente listabile — con alcune routine in LM. Ciononostante alcuni punti avrebbero meritato maggior approfondimento (ad esempio il tempo durante il quale ogni martello infrange le sfere del primo livello non è costante, e spesso trae in inganno), anche se complessivamente il gioco è piacevole, sicuramente più avvincente nei livelli successivi al primo.

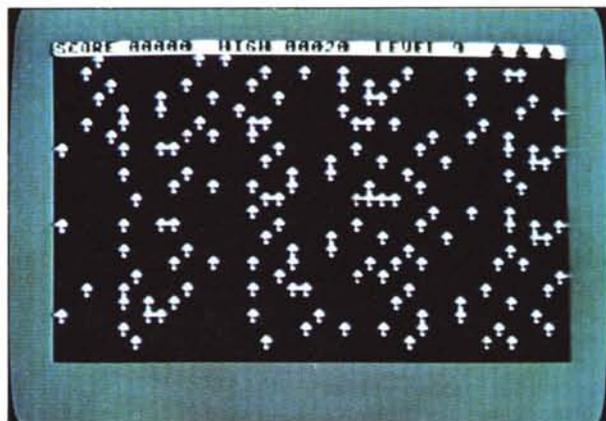
L.S.

**Produttore:**  
Interceptor Micro's  
Lindon House, The Green  
Tadley, Hants

DK'TRONICS

## Millie Bug

COMMODORE 64



Un altro classico per il 64: in un percorso disseminato da ostacoli, un millepiedi scende dall'alto, cercando di mangiarvi. Nel suo cammino, per la verità piuttosto veloce, inverte il senso di marcia ogni volta che incontra un ostacolo. Voi, armati della vostra sputafuoco, potete sparargli; colpendolo, lui si divide e lascia sul luogo un altro ostacolo alla sua discesa. La vostra difesa è resa più ardua dalla presenza di altri nemici, come le chioccioline, che lentamente passano sullo schermo ad altezze differenti, ma soprattutto il famelico ragno, che si muove in modo imprevedibile: sta a voi schivarli e/o colpirli, per incrementare il vostro bottino.

Il gioco permette di scegliere il livello di difficoltà, che si traduce in numero di ostacoli e velocità del millepiedi; l'azione è molto veloce, soprattutto con l'aumentare dei livelli; il joystick è necessario, non essendo pre-

visto il controllo da tastiera, e si rende necessario un modello di precisione (magari di quelli che aderiscono al tavolo). Questa proposta DK'Tronics, che solo di recente ha iniziato a dedicarsi al 64, troverà interessati tutti gli amanti dei giochi a percorso fisso.

A proposito della Software House inglese va detto che non gradisce particolarmente vendite dirette, per di più all'estero; questa informazione dovrebbe interessare eventuali importatori, che in modo più o meno costante già rendono disponibili in Italia i prodotti DK'Tronics.

L.S.

**Produttore:**  
DK'Tronics Shire Hill Industrial Estate  
Unit 6-Saffron Walden  
Essex, CB11 3AX - England