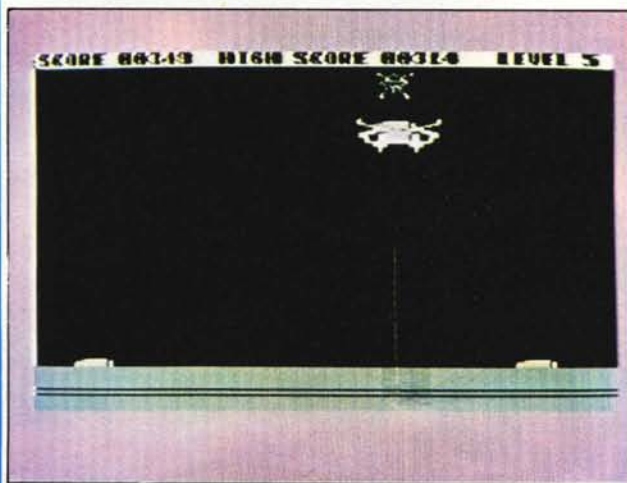


DK'TRONICS
Alien Rescue
 COMMODORE 64



Un gioco di abilità mimetizzato in un ambiente spaziale è quanto propone la DK'Tronics con questo Alien Rescue (salvataggio alieno). Il vostro compito è portare dalla superficie fino alla vostra astronave — in orbita su di voi — delle capsule prive di razzi, stando attenti allo sbarramento nemico e agli errori di manovra. La pubblicità della casa, per commentare le caratteristiche del gioco, dice testualmente "takes minutes to learn but a lifetime to master", ovvero 'pochi minuti per imparare ma una vita per padroneggiarlo', e pur non essendo del tutto d'accordo dobbiamo dire che è richiesta una notevole precisione anche se tutto

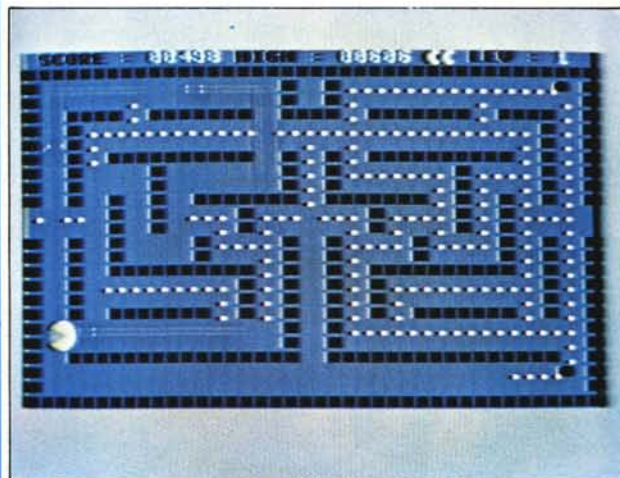
sommato l'azione è abbastanza lenta. Tutto ciò deve essere ben noto alla DK'Tronics, che infatti ha fissato in 5,95 sterline il prezzo di questo gioco, lo stesso del Millie-Bug che però si fa preferire per la maggior notorietà e velocità.

Per giocare all'Alien Rescue è indispensabile il Joystick.

L.S.

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

INTERCEPTOR MICROS
Sprite Man
 COMMODORE 64



Il progenitore di tutti i giochi a percorso è probabilmente PAC-MAN, realizzato dalla Atari diversi anni fa e subito assunto a livelli di popolarità da fantascienza, anche grazie ai cartoni animati annunciati da Hanna e Barbera e alla Coca Cola, che ha scelto Miss Pac, versione femminile del personaggio, per reclamizzare la Seven-up (nello spot pubblicitario era presente anche Bonnie Tyler che ne cantava il refrain; purtroppo in italiano era doppiata). Sprite man (qui esageriamo con i nomi di bevande frizzanti!) è la versione che ci viene proposta dalla Interceptor Micro's per il Commodore 64. L'uso della grafica, in un gioco come questo, non dice molto, mentre i parametri fondamentali sono la velocità e la godibilità: la prima è davvero elevata, ben superiore a quella del gioco da sala della stessa Atari (ma non ci voleva molto ..), mentre la secon-

da è sottotono a causa di un lieve difetto nell'orientamento del nostro eroe, che ha bisogno di precisione assoluta per potersi addentrare nel labirinto. È previsto il controllo sia da tastiera che da joystick, ma nel primo caso le citate difficoltà di movimento vengono accentuate, mentre il controllore esterno rende i movimenti più precisi e quindi quasi sicuri.

Il programma è scritto in linguaggio macchina da Ivan Gray, e prodotto da Richard P. Jones, un giovanissimo che - grazie alla scuola paterna - ha un posto in primo piano nel quadro britannico.

L.S.

Produttore:
 Interceptor Micros
 Lindon House, The Green
 Tadley, Hants