

giochi

INTERCEPTOR MICROS

Panic

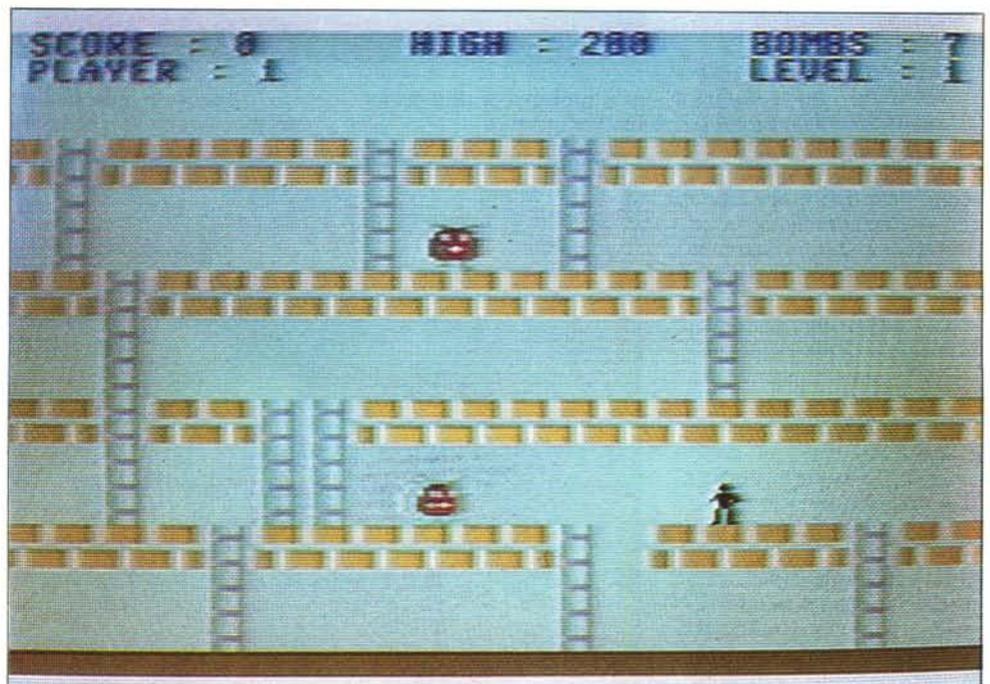
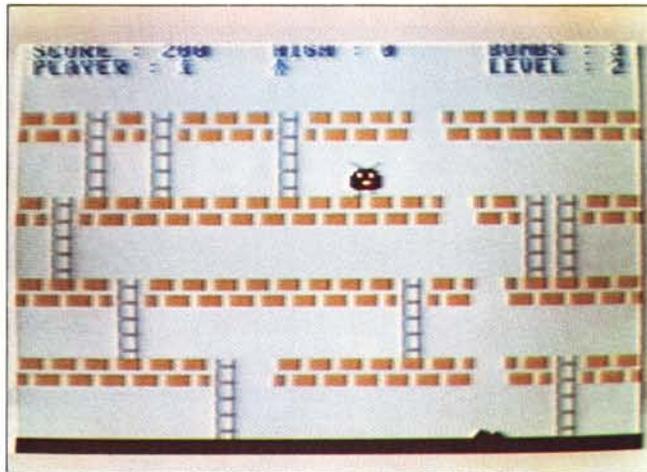
COMMODORE 64

Un ennesimo classico dei giochi a percorso è il Panic, lanciato stavolta non dai barbensi dal capostipite, quell'Apple panic che gira sulla Mela. Una serie di scale mette in comunicazione diversi piani sullo schermo; il nostro omino deve aggirarsi in questo scenario, evitando i due mostriciattoli che cercano di raggiungerlo ed eliminarlo. Per salvarsi deve fare dei buchi nei pavimenti (a questo scopo ha a disposizione un numero illimitato di bombe) e farci precipitare i mostriciattoli. Le caratteristiche delle bombe sono le seguenti: la miccia è corta (ma non troppo); se vi esplodono vicino, morite anche voi; ce ne può essere una sola sullo schermo, quindi attendete l'esplosione.

Lo scopo del gioco è di far spiacciare entrambi i mostriciattoli: voi, cadendo dai buchi che fate, non morite; loro sì. Al primo livello basta farli precipitare di un piano; al secondo bisogna raddoppiare, quindi fare i buchi uno sotto (o sopra? misteri del computer!) l'altro, fino al quarto livello, che finora noi

non abbiamo raggiunto, più che altro per pigrizia (buona la scusa). Da un certo punto in poi i nemici sono anche in grado di risalire da un piano al superiore saltando attraverso i buchi, quindi attenzione.

In conclusione dobbiamo dire che si tratta di una proposta senza particolari fronzoli, ma interessante per le infinite varianti che offre: come altra cosa, al di là del gioco in sé, abbiamo trovato divertente scoprire come vanno fatti i buchi perché i mostri seguano poi per sempre lo stesso percorso. L.S.



Produttore:

Interceptor Micros
Lindon House, The Green, Tadley, Hants.