

INTERCEPTOR MICRO'S

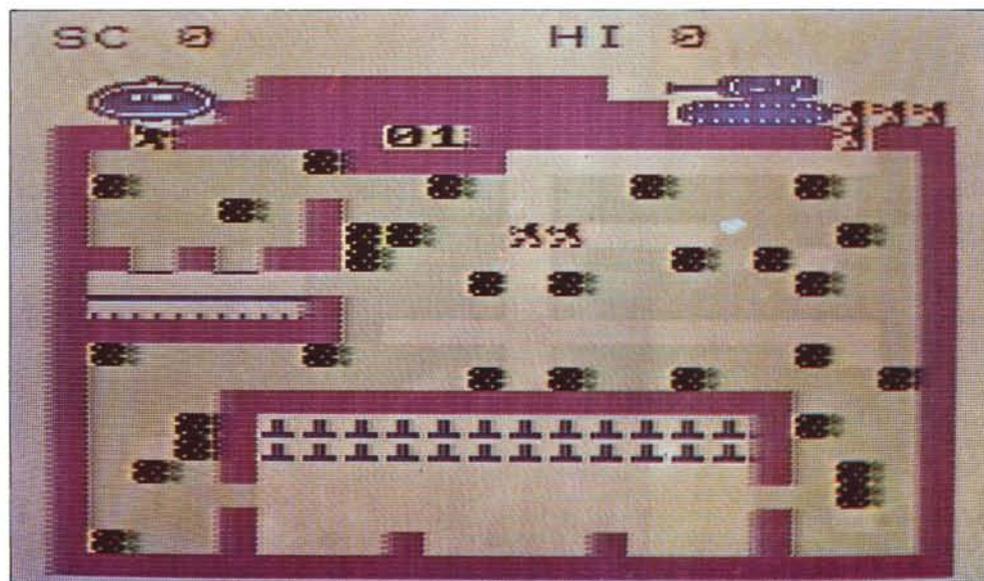
## The Pit

VIC 20

Pit è un arcade game a più livelli per il VIC 20 e può girare su tale macchina solo se dotata di una cartuccia di espansione da 8K RAM. Esso è fornito dalla Interceptor Micro's come di consueto su cassetta custodita in un elegante contenitore di materiale plastico che dà a tutto l'insieme la forma di un manualletto tascabile. Sul retro del contenitore sono riportate le istruzioni per l'uso. Il modo di caricamento è il solito: dopo aver inserito nella porta di espansione del computer il pacchetto di memoria aggiuntiva non resta altro da fare che posizionare correttamente la cassetta nel vano del registratore e premere i tasti SHIFT e RUN/STOP per provocare caricamento ed autorun consecutivo.

Descriviamo brevemente il funzionamento del gioco.

Un'astronave (la nostra) atterra sull'ingresso di un leggendario pozzo che si estende al di sotto della superficie del pianeta Karma. Dall'astronave scenderà un omino che comincerà a scavare, comandato da noi, per aprirsi un varco nelle viscere della terra ed andare alla ricerca dei favolosi gioielli in essa nascosti. Tali gioielli sono di due tipi: quelli piccoli che valgono 150 punti e quelli grandi che ne valgono 300. Inoltre riportando sull'astronave almeno uno dei gioielli grandi si ha diritto ad un bonus di 1000 punti; riportan-



done quattro dello stesso tipo si guadagnano 2000 punti, mentre otto oggetti preziosi riportati danno diritto a 3000 punti. Non è però così facile rubare le gioie agli abitanti di Karma poiché esse sono custodite da robot che ci distruggeranno se verremo a contatto con essi. Inoltre, mentre scaviamo, dovremo stare attenti a non farci schiacciare dai massi che cadono dal soffitto e comunque dovremo effettuare gli scavi in maniera tale da non chiuderci la via del ritorno. A tale proposito, la prima cosa da fare uscendo dall'astronave è liberare l'imbocco di un passaggio, al di sopra di un nastro trasportatore, per preparare la via del ritorno.

Aggiungiamo che i gioielli di dimensione più grande sono custoditi in una caverna e, non appena ne preleveremo almeno uno, dal soffitto cadranno strani oggetti dai quali potremo essere schiacciati se non siamo svelti a fuggire. Inoltre al ritorno, se riusciremo a raggiungere la sala del nastro trasportatore ed a salire su quest'ultimo, dovremo imboccare l'apertura della botola, preventivamente liberata dalla terra che la occludeva, al primo colpo se no verremo distrutti (non si sa bene da che). Ma non è finita, tutte le operazioni dovranno essere eseguite in un tempo limitato perché in caso contrario la nostra astronave, minacciata

da un carro armato nemico, ci abbandonerà in balia dei robot assassini. Il numero di omini a nostra disposizione è tre.

Il gioco, dotato di simpatiche musiche, può essere giocato usando i tasti O, P, E e D che muovono a sinistra, destra, in alto od in basso l'omino oppure utilizzando il consueto joystick. T.P.

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