



Interceptor Micro's
WHERE'S MY BONES?
Commodore 64

Commodore
NUMBER NABBER - SHAPE GRABBER
VIC 20



Dopo il grande successo inglese di Tales of Arabian Nights, il primo gioco parlante (via software) per il Commodore 64, ecco a voi Where's My Bones?, un altro classico adattato al nostro home computer. Sul contenitore del dischetto si dice che il gioco è basato sulle sconosciute divagazioni di Gladys Philpotts, ma questo gioco a percorso è famosissimo sotto il nome Tutankamen, che si riferisce alla versione da sala. Quello si sviluppa in orizzontale, e questo in verticale, ma comunque la salsa è la stessa: aggirarsi per la catacomba, collezionando il maggior numero di oggetti strani (che danno punti) ed evitando sia i soliti mostriciattoli — provenienti da antri stregati — che pericoli più spaziali tipo laser, buche, etc. Chi cerca le proprie ossa (Where's my bones? vuol dire: dov'è il mio scheletro?) è il povero monaco Brother Jeffrey; per la vostra ricerca avete a disposizione nove monaci, ognuno con nove scudi. Ogni qualvolta vi imbattete in un pericolo perdete uno scudo, mentre ogni nove scudi e ad ogni colpo contro il muro perdete un monaco. Serve il joystick.

La resa grafica è eccellente, e gli effetti sonori, accattivanti oltre che adatti alla situazione, sono opera di Ian Gray, uno degli altri programmatori della Interceptor. L'autore è Lee (Valentino) Braine; il produttore è invece il solito Richard Paul Jones.

L.S.

Produttore:
 Interceptor Micro's
 Lindon House, The Green, Tadley, Hants
Prezzi:
 cassetta £ 7, dischetto £ 9



chezza con le quattro operazioni mentre con il secondo, Shape Grabber, i più piccini potranno imparare a distinguere alcune associazioni di simboli da altre.

Si gioca con il joystick o con i tasti W, Z, A, S e SPACE della tastiera.

NUMBER NABBER - Selezionato questo gioco, bisogna scegliere il grado di difficoltà preferito (mediante il joystick o la tastiera) prima di cominciare a giocare. C'è da dire che per gradi superiori al secondo il gioco diventa abbastanza difficile per i bambini troppo piccoli e si adatta meglio a quelli più grandi (se non addirittura agli adulti).

Il gioco consiste nello stabilire da quale operazione deriva un certo risultato riportato in alto sullo schermo e scrivere l'operazione stessa a destra del numero andando a catturare i simboli aritmetici e le cifre e muovendo a spasso per il video uno sgorbietto che, al momento opportuno (premando FIRE sul joystick o SPACE sulla tastiera), tira fuori una lingua lunga da camaleonte e cattura il simbolo o la cifra predestinata. Se l'elemento catturato non è quello desiderato si può rinunciare ad esso e andare a caccia di un altro. Se invece per errore si è posizionato un numero od un simbolo di operazio-

ne al posto sbagliato, volendo, lo si potrà sostituire con uno dei nuovi elementi catturati. Il mostro che ci bracca e che viene liberato quando andiamo ad invadere il suo territorio. Per ogni operazione giusta viene incrementato il punteggio.



SHAPE GRABBER - Questo è forse più adatto ai bambini. Lo svolgimento è simile al precedente solo che al posto dei numeri abbiamo questa volta una certa sequenza di simboli, da uno a quattro secondo il grado di difficoltà prescelto, che deve essere esattamente riprodotta in alto a sinistra sullo schermo.

Riteniamo che il primo gioco, benché non molto originale, risulti meno noioso di tanti altri giochi d'azione; non siamo rimasti entusiasti dell'output su TV color in quanto numeri e simboli non sono facilmente distinguibili per i loro colori non in netto contrasto con lo sfondo, condizione che dovrebbe invece essere propria dei giochi rivolti ad un pubblico di non adulti. Comunque, se riusciamo a superare questa difficoltà, ci troveremo di fronte ad un gioco ideale per invogliare i bambini alla programmazione partendo dai giochi.

T.P.

Produttore:
 Commodore International
Distributore per l'Italia:
 Commodore Italiana - Via F.lli Gracchi 48
 20092 Cinisello Balsamo (MI)