

**Microdeal**  
**MR. DIG**  
**Commodore 64**

Benchè derivante da un'idea abbastanza consueta per molti arcade in commercio, Mr. Dig è un gioco che ci ha tenuti per molto tempo incollati al teleschermo nell'intento di conseguire un punteggio sempre più alto. Infatti, nonostante sia richiesta solo la solita abilità nel difendersi dagli attacchi dei nemici, la possibilità di adattare il livello di difficoltà del gioco alla qualità dei propri riflessi mette in grado chiunque di conseguire punteggi elevati una volta scelta la tecnica migliore. Ma andiamo per gradi. La prima possibilità che offre il gioco è quella di essere condotto utilizzando sia la tastiera che il joystick. Caricato in macchina il programma, dopo aver dato un'occhiata alle varie schermate dimostrative, possiamo premere il pulsante Fire sul joystick che produrrà l'apparizione di un rettangolo, che non ha niente a che fare con il gioco vero e proprio, in cui si muove Mr. Dig insieme ad altri personaggi. In testa a questo rettangolo viene rappresentato un numero, variante da 0 a 9, che stabilisce il grado di difficoltà con cui vogliamo giocare. Il livello 0 è quello indicato per i più piccini (ma non tanto) mentre quello più alto, a detta dell'autore per i commenti accanto al numero, è dedicato ai masochisti. Il numero progredisce o regredisce fino al valore desiderato agendo sulla leva del joystick. Compiute le operazioni preliminari, possiamo passare al gioco vero e proprio premendo Fire.

La schermata che appare visualizza un terreno con della frutta disposta ordina-

tamente in varie posizioni dallo schermo che non aspetta altro che di essere colta da Mr. Dig, naturalmente non senza difficoltà. Infatti al centro dello schermo è presente un oggetto, non meglio identificato, da cui fuoriescono quattro guardiani che impediscono al nostro grazioso amico di portare a termine il suo compito. Mr. Dig può però difendersi dai suoi aggressori scagliando loro contro un sasso (forse sarebbe meglio dire una pallina) che, se non colpisce nessuno, si mette a rimbalzare per i vari cunicoli presenti sul terreno fino a quando non è ripresa dal protagonista o fino a quando non incontra un nemico.

Bisogna però stare attenti a non fallire il colpo perché mentre la palla rimbalza per lo schermo il nostro eroe non avrà altro mezzo che la fuga per difendersi dagli aggressori. Questa avviene scavando dei cunicoli e percorrendoli, naturalmente inseguiti dagli avversari. Per sconfiggere il nemico noi abbiamo adottato la tecnica seguente. Scavato un cunicolo, ci siamo rifugiati sul suo fondo aspettando i nemici e scagliando contro di essi il sasso ogni volta che erano a tiro. Purtroppo, anche in fondo al cunicolo, non siamo al sicuro perché ci sono dei nemici "scavatori" i quali riescono a scavare buche come Mr. Dig ed a coglierci di sorpresa. Inoltre non possiamo permetterci di sbagliare neanche un lancio perché in caso contrario non potremo far fronte agli attacchi che si susseguono molto velocemente. Ma non è tutto qui. Uccisi gli

aggressori (per ogni morto guadagnamo 500 punti), potremo raccogliere tutti i frutti, accumulando ancora punti, (compreso un bonus se si raccolgono 10 frutti dello stesso podere in un tempo prestabilito), tranne l'ultimo, che provocherebbe un cambio di schermata. Infatti, senza più nemici e quasi più frutta da raccogliere, potremo andare alla conquista della postazione nemica. Conquistatala, vedremo scendere dall'alto "Sua Maestà la Lettera". La parte più interessante del gioco consiste infatti nel catturare alcune lettere dell'alfabeto, che si susseguono durante le varie schermate accompagnate da regal musicchetta e da regale ed agguerrita scorta, fino a formare la parola "EXTRA" che andrà a posizionarsi in alto sullo schermo e ci permetterà di ricevere un extra bonus. La lettera si cattura sempre con il lancio del sasso e se la colpiamo prima degli omini del seguito otterremo di distruggere contemporaneamente tutta la scorta e di avere campo libero. In definitiva, grazie alle musiche d'accompagnamento, ai colori ed alla simpatia del personaggio, il gioco risulta gradevole e riesce a divertire impegnando il giocatore quanto basta perché non si annoi troppo presto.

T.P.

**Produttore:**

Microdeal  
41, Truro Road  
St. Austel Cornwall PL 25 5JE England

