

Microdeal

CUTHBERT GOES WALKABOUT

Commodore 64

È un ennesimo gioco della Microdeal che narra le avventure di Cuthbert.

Il primo livello di gioco, rappresenta una griglia composta da 35 quadrati; il nostro omino è situato in basso al centro del lato più esterno della griglia. Lo scopo del protagonista è di guadagnare punti scorrazzando in lungo ed in largo sui lati dei vari quadrati chiudendo delle aree con un percorso completo. Naturalmente non è tutto così semplice come può sembrare perché la corsa è disturbata dai soliti mostriciattoli che cercano di catturare il protagonista inseguendolo sui lati per tutto il suo cammino. Cuthbert può evitare i disturbatori oltre che fuggendo (non ha infatti armi a disposizione), anche scavalcandoli con un salto quando li incontra. Questo ultimo effetto si ottiene premendo il pulsante del Fuoco sul joystick e guidando la traiettoria per mezzo della cloche. Bisogna però stare attenti a non effettuare il salto nella direzione sbagliata, cioè verso l'esterno, quando si è in prossimità della fine della griglia perché in caso contrario si precipita verso il basso e si perde una vita. Man mano che si perdono vite diminuisce il numero dei

"mostriciattoli del reticolato", che sono tre all'inizio fino a quando essi non svaniscono completamente dopo aver catturato il terzo Cuthbert che, da quel momento in poi, avrà circa un minuto a disposizione per completare tutte le aree prima che compaia un ennesimo disturbatore sempre pronto a catturarlo.

Se riusciamo a completare il percorso, che è sempre accompagnato da una piacevole musica, vedremo il protagonista molto felice (a giudicare dalla musica), effettuare mezzo giro dello schermo, lungo i lati dell'ex griglia e portarsi in alto a sinistra sullo schermo indicandoci che abbiamo guadagnato un omino.

Seguirà il cambio di livello che ci farà guadagnare 1000 punti e ci metterà di fronte nemici sempre più agguerriti. Dimenticavamo di dirvi che per ogni quadrato elementare percorso si guadagna 50 punti. In alto viene indicato il punteggio corrente e quello più alto conseguito durante le partite precedenti.

Anche se non scaturito da un'idea molto fantasiosa, il gioco richiede una buona prontezza di riflessi se si vuol portarlo a termine superando i vari livelli di difficoltà che si presentano. *T.P.*

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

Commodore

MISSION IMPOSSIBLE

Vic 20

```

Good morning Mr.
Phelps. Your Mission
(should you decide to
accept it) is to
prevent this automated
nuclear reactor from
being destroyed by a
Saboteur's ITC BOMB!
The saboteur (who also
required the security
system) is a heart
patient. He plans to
SUICIDE with the
reactor! He is still
loose in the building.
You'll find Security
keys a map in the
manila envelope lying
next to the tape
player.
What shall I do now?
look up
    
```

La serie di avventure realizzate sul Vic da Scott Adams e commercializzate dalla Commodore comprende cinque giochi, tutti su cartuccia: Adventureland, Pirate Cove, Voodoo Castle, The Count (di cui parliamo in questo stesso numero) e questa Missione Impossibile. In tutti e cinque i casi, la cartuccia non disabilita il normale uso del Basic: volendo giocare basta premere

SYS 32592 <Return> per abilitare il gioco. In qualunque momento si può registrare su cassetta la situazione, per poi riprendere il gioco in altro momento, il che mostra chiaramente la classe del programma, dato che si tratta di software studiato circa tre anni orsono. La missione impossibile consiste nel bloccare un pazzoide che ha rubato un'arma nucleare per suicidarsi — questo si che vuol dire fare le cose in grande! Il tizio vi passa accanto mentre entrate in uno degli uffici della base: lì dentro vi aspetta un registratore con un messaggio che viene riprodotto impostando la richiesta di

Play Recorder.

Vi vengono così date le opportune istruzioni per fermare il suicida, che nel frattempo si è perso nei meandri della base (siete pure fortunati...). Il resto sta a voi: riuscirete a fermarlo in tempo?

L.S.

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

