

**Interceptor Micro's
TROLLIE WALLIE
Commodore 64**

Wallie è un buffo personaggio, per niente umano, più d'una volta assunto ai fasti della cronaca per essere stato l'eroe di un gioco, che per la cronaca è Wallie Goes Rhimeland, mai presentato su MC. In questa sua nuova avventura prosegue la solita falsariga, andando sulla scia degli eredi del minatore coraggioso, che nella versione per il Commodore 64 si chiamava China Miner (recensione pubblicata da MCmicrocomputer a pag. 34 del n. 28) ed era della stessa Interceptor Micros, ecco a voi un ennesimo figliastro, sotto le mentite spoglie di Trolley Wally. Abbiamo detto 'mentite' perché Trolley si pronuncia nello stesso modo di trolley, che vuol dire carrello — in questo caso della spesa: l'azione è ambientata in uno stranissimo supermercato, con decine di oggetti da prendere, evitando i soliti pupazzetti strani che come al solito abbondano in questa categoria di giochi. Di tanto in tanto (e fra l'altro proprio alla prima schermata) può capitarvi di non vedere uscite: in tal caso date un'occhiata in giro, e troverete una leva che comanda l'apertura di uno dei muri che vi imprigionano.

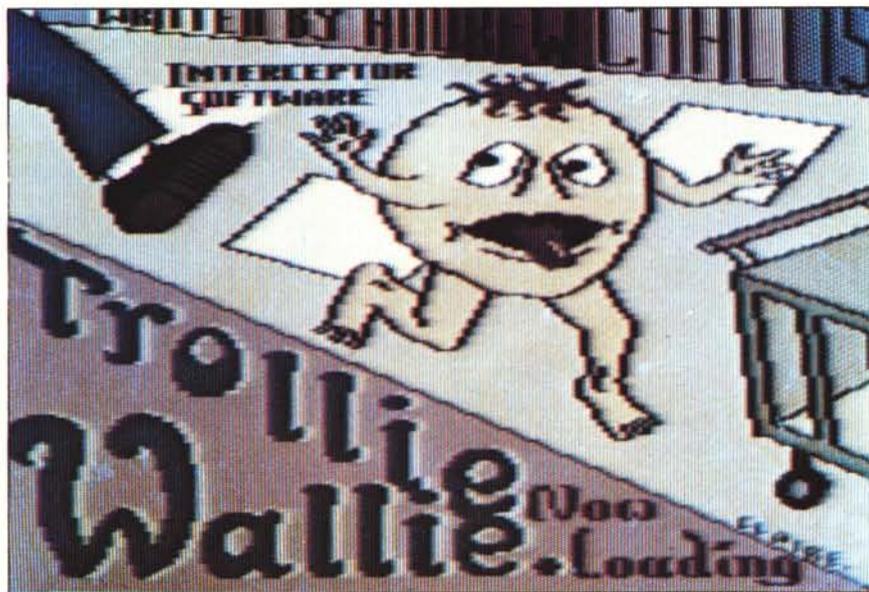


Fate attenzione al supermercato, che come al solito è un vero labirinto, nel quale non è poi così difficile perdere l'orientamento. Il carrello può contenere fino a 5 dei 40 oggetti esposti in questo supermercato: quando si raggiunge questo numero bisogna andare alla cassa (e sono dolori!) per pagare e poter ricominciare l'acquisto. Una volta esaurito il primo elenco di oggetti, subito ne compare

un secondo, per la gioia del giocatore giunto fin lì.

Anche questo gioco ha una pagina grafica in alta e coloratissima risoluzione che appare prima del caricamento (basta notare la scritta in caratteri pseudo-antichi 'Now Loading'): siamo molto contenti di questa scelta, che peraltro sta diventando praticamente uno standard, se viene utilizzata anche in adventure game non grafici come può essere il Pub Quest della Dream Software. Trollie Wallie è scritto completamente in linguaggio macchina da Andrew Challis, con grafica di Claire (che è la sorella del programmatore) e musica di Graham Hansford, per la produzione del solito Richard Paul Jones. Per giocarci dovrete avere un joystick da inserire nella porta numero 2, dato che i controlli non sono doppiati da tastiera. Il caricamento avviene con l'usuale metodo Ultra Load proprio della Interceptor, per cui sono necessari pochi minuti. La grafica è decisamente buona, anche se attualmente si tende ad offrire delle schermate realistiche tipo foto; la risposta dei controlli è immediata.

L.S.



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