

A & F

GUMSHOE

Commodore 64

Anche se la nostra perizia non è finora stata sufficiente a mostrarcelle tutte, Gumshoe viene presentato come un gioco a 10 livelli e 150 schermi grafici in alta risoluzione, con scrolling fine in tutte le direzioni, (un minimo di) effetti sonori, per un divertimento duraturo nel tempo e con scarsa assuefazione. Vediamo la storia, che nelle istruzioni viene presentata come un film. Gumshoe (scarpe di gomma) è un detective, assoldato da un miliardario per salvare la figlia rapita da una banda di malviventi. Nella sua ricerca, il nostro eroe si trova in una serie di posti stranissimi, sostanzialmente labirinti, con porte che si aprono in continuazione per far uscire i malviventi, che gli vanno addosso. Lui può difendersi in più modi: innanzitutto può sparare; anche i cattivi possono farlo, ma ai primi livelli sono più tonti e quindi facilmente eliminabili, a meno che una cattiva scelta di percorso non vi faccia capitolare sotto un fuoco incrociato. Una seconda possibilità di salvezza risiede nel corpo a corpo: se un malfattore vi raggiunge, voi agitate il joystick, sperando che ciò vi



aiuti a vincere la lotta e quindi ad andare avanti. La terza ed ultima possibilità di salvezza è appiattirsi al suolo per evitare il colpo sparato verso di voi (tirando il joystick verso il corpo), ma attenzione, perché nel compiere questo movimento ci può essere un minimo, ma fatale ritardo.

Per farvi meglio comprendere il livello di complessità del gioco vi diciamo che, come avevano già fatto la Melbourne per l'Hobbit e la Scott Adams per Hulk (entrambi mostrati da MC), anche la A & F ha realizzato un libretto di aiuto al proseguimento in Gumshoe. In effetti quest'opuscolo si limita a riprodurre le 10 mappe

degli ambienti in cui si svolge l'azione: per averne una copia basta mandare una busta indirizzata (e 50 penny, corrispondenti a circa 1150 lire) alla casa, il cui indirizzo è pubblicato nel riquadro in fondo all'articolo.

Quando alfine verrete uccisi, sarà il momento di presentare al miliardario il vostro conto; al contempo avrete da pagare le vostre spese. Le entrate sono date dal numero di cattivacci eliminati, più l'eventuale ma improbabile premio per il salvataggio della bella ragazza; le uscite provengono dai proiettili esplosi, ma soprattutto dalle spese mediche, veramente sostanziose in seguito a colluttazioni multiple ed eventuali errori.

Un'altra possibilità interessante, ma comunque d'obbligo in giochi al contempo di riflessi e di ragionamento, è quella di salvare il gioco, onde poterlo riprendere come e quando si vuole: questa funzione è abilitata dal tasto F5.

Anche se sulla confezione non è specificato nulla, Gumshoe fa uso di un sistema di caricamento veloce, che porta il tempo di attesa dai canonici (ma per fortuna oramai quasi dimenticati) 20 minuti a circa 6. Per poterlo giocare avete bisogno di un joystick, dal momento che i comandi non sono disponibili anche sulla tastiera. A questo proposito vi consigliamo di passare un certo numero di minuti a familiarizzare con i movimenti consentiti dal controllore del gioco, e ai rispettivi tempi di risposta, dato che troppe volte ci è capitato di confidare troppo nella velocità nostra e del gioco. Dopo svariate ore di gioco, anche se siamo giunti ad un buon punteggio, siamo ancora molto lontani dal raggiungimento della figlia del miliardario, per cui le nostre parcelle sono ancora scarse: in compenso le suoniamo a parecchi cattivacci!

L.S.



Produttore:

A & F Software,
Unit 8, Canal Side Industrial Estate
Woodbine Street East
Rochdale, Lancashire OL16 5LB - G.B.