

Microdeal
GRABBER
Commodore 64

Se si dovesse giudicare un gioco dalla grafica, allora questo Grabber sarebbe tranquillamente scartato. Per fortuna così non è, e quindi possiamo riferirvi di esserci divertiti nel giocarci. Grab vuol dire arraffare; in questo caso forse è meglio "prendere in fretta", come comprenderete dal prosieguo dell'articolo.

Il gioco si compone di due piccoli labirinti, come potete vedere in fotografia, che vanno affrontati contemporaneamente. Pur giocando in una sola stanza per volta, infatti, potete trasferirvi dall'una all'altra premendo il tasto di fuoco del joystick (che comunque non è obbligatorio). In ogni vertice delle due stanze c'è un osso, per un totale di otto: questi vanno ricondotti in altrettante celle poste al centro di ognuna delle stanze. Il solito nemico, che se vi prende vi uccide, è un altro mostriciattolo simile a voi, per di più invincibile. A lui si aggiunge un maledetto intrigante, che si prende il compito di disfare il vostro lavoro, spargendo ovunque gli ossi raccolti: ma, a differenza del primo, questo può essere (momentaneamente) sconfitto se avete ingerito una delle quattro pillole gialle a disposizione; per ricordarvi fino a quando ne dura l'ef-

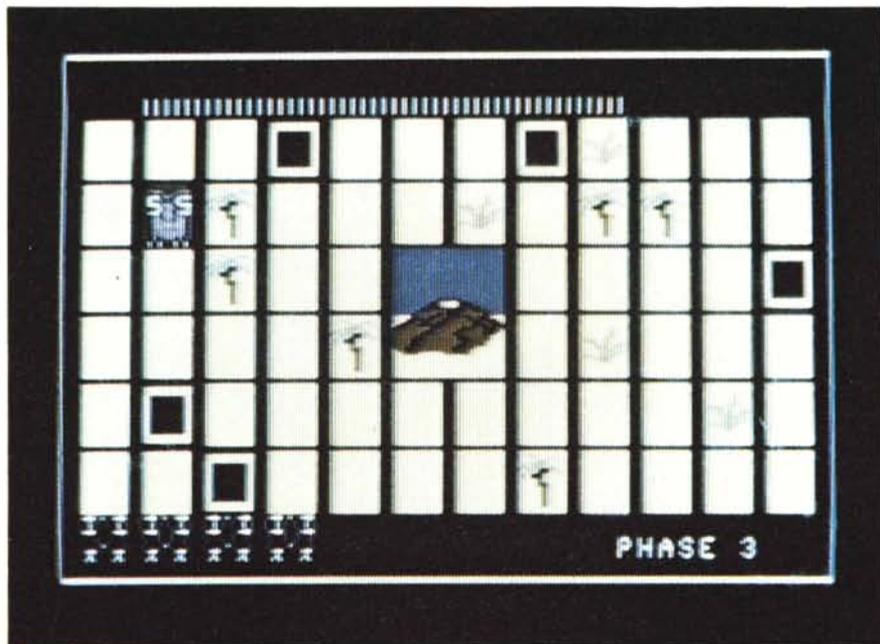
fetto, le vostre gambe diventano momentaneamente bianche. Il gioco può ripartire direttamente premendo F1, mentre viene momentaneamente fermato dal Return.

Avete 4 vite, che si incrementano di 1 sia se raggiungete i 20000 punti che se passate il livello; ogni livello, per la cronaca, è composto di 10 tavole. Il caricamento avviene tramite un loader in Basic, che rimane in macchina anche durante il gioco, e si cura anche di gestire parte del programma, che comunque è per la maggior parte in linguaggio macchina: può essere assai istruttivo osservarne la struttura.

La maggior particolarità del gioco è la complessità apparentemente non elevata: grande è quindi l'attenzione che dovrete riporre nel controllare contemporaneamente due schermi (anche se di dimensioni ridotte) ognuno con i suoi pericoli, e non uno solo. Un consiglio che possiamo darvi è di pensare molto alle varie situazioni, eventualmente fruendo della possibilità di fermare l'esecuzione premendo il succitato tasto Return. Utile l'opportunità di usare uno o due joystick con due giocatori; se il joystick è uno solo va messo nella porta numero 2.

L.S.

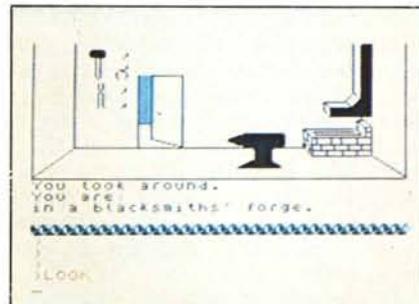
Produttore:
Microdeal
41 Truro Road
St. Austel, Cornwall PL 25 5JE GB



Dream
HOLY GRAIL
Spectrum 48K

Il titolo completo di questa avventura, che richiama subito alla mente immagini di cavalieri, maghi e damigelle, è The Quest for the Holy Grail, ovvero La ricerca del Sacro Calice.

Sembra una cosa seria, ma il sottotitolo, che la definisce come la prima avventura comica grafica, fa sorgere dei dubbi sull'eroicità dell'impresa che aspetta l'avventuroso giocatore. Dubbi peraltro giu-



stificati; The Quest ecc. ecc. è stata ispirata dal film "Monty Python and the Holy Grail" e chi conosce Monty Python sa già che lo aspetta un umorismo che non ammette vie di mezzo: o fa sbellicare dalle risate oppure lascia totalmente indifferenti. Questione di gusti...

In ogni caso questa avventura è adatta soltanto a chi lo conosce davvero bene: i doppi sensi ed i giochi di parole del testo rischiano altrimenti di far capire ben poco della trama. A prescindere da essa, comunque, il programma è abbastanza ben fatto, con un vocabolario sufficientemente esteso ed una grafica curata.

Se avete un *sense of humor* molto elastico e non vi spaventa trovare fianco a fianco nella stessa avventura Re Artù ed un flic parigino, Holy Grail è un programma da provare.

M.B.

Produttore:
Dream Software
PO Box 64, Basingstoke,
RG21 2LB GB