

**Activision  
GHOSTBUSTERS  
Commodore 64**

Se è vero che esistono giochi che piacciono "al volo", ebbene questo è uno di quelli. Come molti sapranno, esso prende spunto dall'omonimo e divertentissimo film, in programmazione in molti cinema, ed i vari copyright vengono rimarcati in una apposita schermata, la prima, che rimane presente per quasi tutto il tempo di caricamento del gioco dal disco.

La cosa che attrae di più, e vi assicuriamo in maniera decisiva, è la musica, la stessa del film, scritta (e cantata, ma non in questa sede) da Ray Parker Jr., che ci allietta durante tutto lo svolgimento del gioco. Su di essa è possibile canticchiare le varie strofe che ci vengono mostrate in successione in una delle schermate.

Ma vediamo brevemente la storia dei Ghostbusters. Due studiosi di fenomeni paranormali e diavolerie affini vengono buttati fuori dall'Università per scarso rendimento e decidono allora, insieme ad un altro amico, di investire tutti i loro soldi mettendo su una ditta di acchiappafantasma. Il successo è quasi immediato perché, guarda caso, New York viene infestata dagli spettri che i nostri eroi, grazie ai loro diabolici marchingegni, riescono, dopo varie vicende, prima a catturare ed infine a scacciare dalla terra.

Passiamo ora a descrivere sommariamente lo svolgimento del gioco. Esso si articola su un gran numero di schermate, alla prima abbiamo già accennato. La seconda presenta lo stemma dei Ghostbusters, un fantasma (simpaticissimo!) che sbucca da una "O" sbarrata, sotto la quale scorrono le parole della canzone di Parker, introdotta dalla frase — "Ghostbusters... ha. ha. ha..." — sintetizzata con il computer. Si è quindi invitati a



premere f1 o f3 per iniziare il gioco. Premuto uno dei tasti indicati appare una prima schermata che ci accoglie nel club degli acchiappafantasma. Ci viene chiesto se abbiamo un conto a nostro nome (n.b.: se durante le partite precedenti abbiamo guadagnato un certo gruzzolo catturando un bel po' di fantasmi e distruggendo il Marshmallow, abbiamo la possibilità di aprire un conto a nostro nome, presso la banca della città, che viene gestito automaticamente su disco; quindi nulla di ciò che si è conquistato va sprecato). In caso contrario ci vengono elargiti 10000 dollari per l'acquisto dell'equipaggiamento utile per la cattura dei fantasmi.

Anche la scelta di tale equipaggiamento si articola su più schermate, selezionabili da tastiera, tre delle quali sono riservate alla scelta di una adeguata autovettura ed altre tre ci mostrano vari attrezzi utili per la cattura degli spettri tra cui compaiono: sensori per fantasmi, esche, intensificatori di immagini, pompe aspi-

rafantasma, laser, trappole (queste ultime da acquistare obbligatoriamente) ecc.

Naturalmente con 10000 dollari a nostra disposizione non potremo comprare tutto subito, ma potremo farlo in un secondo tempo quando cioè la nostra abilità di cacciatori ci permetterà di catturare un buon numero di fantasmi, cosa che produrrà la crescita del capitale e ci permetterà di scegliere un'attrezzatura più sofisticata.

Fatte le nostre scelte, premendo il tasto "E" passeremo nel vivo del gioco. Ci verrà mostrata una piantina della città e dai quattro lati del teleschermo vedremo spuntare quattro fantasmi che dovremo bloccare intercettandoli con un cursore (lo stemmino dei Ghostbusters) che muoveremo servendoci del joystick. I fantasmi si muoveranno in un primo momento lentamente, ma la loro velocità aumenterà durante il gioco, insieme all'energia "spettrale" della città, indicata da una apposita linea di stato sul teleschermo. Se non riusciamo ad intercettare in

