

tempo gli spettri, essi si riuniranno in un edificio, contrassegnato dalla scritta Zuul, e produrranno un aumento dell'energia cui accennavamo oppure insieme, quando l'energia supererà un certo limite, formeranno un grande pupazzo, il Marshmallow, dalla grande potenza devastatrice il quale ci porterà via una buona fetta di capitale (potremmo fermare i fantasmi che vanno a formare il pupazzo catturandoli con un'esca, premendo il tasto "B", ma della strategia del gioco non ci occuperemo).

A questo punto dovremo portare il nostro cursore in prossimità di uno degli edifici che lampeggiano sulla pianta e, indicandolo con la leva del joystick, premeremo il fuoco. Ci ritroveremo a percorrere, con la nostra autovettura, una strada lungo la quale dovremo cercare di acchiappare i quattro fantasmi che incontreremo durante il cammino (ogni fantasma perduto produrrà un aumento dell'energia a nostro sfavore) dopo di che l'autovettura si fermerà e comparirà una schermata che ci presenta la facciata dell'edificio selezionato. Su di esso, se siamo fortunati, vedremo aleggiare un fantasma che dovremo catturare con i raggi antifantasma (che non vanno mai incrociati) e con le trappole che posizioneremo abilmente facendole scattare al momento opportuno premendo il fuoco.

La parte più avvincente del gioco comincerà quando, ad un certo punto (energia dei fantasmi 10000 e somma accumulata superiore ai 10000 dollari), una chiave ed una serratura, che scorrono sullo schermo, si incontreranno e noi dovremo entrare nello Zuul, evitando il grande Marshmallow che comparirà sullo schermo, e da lì sconfiggere le forze del male. Dimenticavamo di dirvi che ogni qual volta terminerete le trappole o altro dovrete andare a rifornirvi portandovi in prossimità dell'edificio contrassegnato delle lettere "GHQ", il quartier generale del Ghostbusters, e premere il joystick.

Non ci dilunghiamo oltre sullo svolgimento del gioco, sia perché lo spazio non ce lo concede, sia perché vogliamo lasciarvi con un pizzico di curiosità. Crediamo comunque di aver reso l'idea di tutto l'insieme di elementi che, uniti ad una grafica di ottima qualità, rende il gioco piacevolissimo. *T.P.*

Artworks
STRIP POKER
Commodore 64

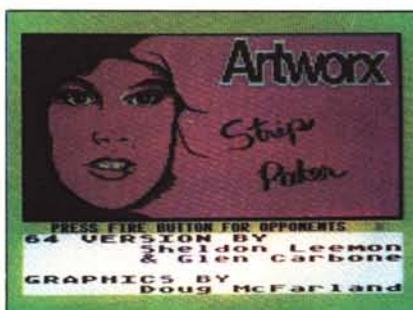
I giocatori di poker non rimarranno delusi da questo gioco il quale ci mette in competizione con la macchina che si comporta abbastanza intelligentemente (si fa per dire): pensate che bluffa anche!

La nostra avversaria è una provocante fanciulla, Suzi o Melissa (a scelta del giocatore), che potremo selezionare servendoci del joystick.

Il gioco si svolge seguendo le regole di una normale partita di poker a 52 carte: la novità consiste nel fatto che la nostra avversaria, da buona giocatrice, non si

biare, servendosi del joystick, e premendo il pulsante del fuoco. A questo punto per ricevere le nuove carte dovremo, manovrando la leva del joystick, far apparire la scritta "Finished" e premere ancora il fuoco.

Si passa allora alla seconda fase. In base alle carte ricevute, chi ha aperto, comincerà a "parlare" e potrà o passare, o far "parole" o puntare. A questo punto l'avversario o andrà a vedere la mano (Call) o rilancerà (Raise). Vengono quindi mostrate le carte di Suzi o di Melissa. a



tira mai indietro se è convinta di avere una mano vincente e, in mancanza di liquidi, vende i propri indumenti per 100 dollari al pezzo: pretenderà lo stesso anche da noi, naturalmente se stiamo perdendo.

Veniamo allo svolgimento del gioco. I due avversari, che avranno una posta iniziale di 100 dollari a testa, distribuiranno alternativamente le carte — che vedremo comparire in basso sul teleschermo — e, chi le riceve per primo, inizierà il gioco. Egli, in base alle carte ricevute, ha tre possibilità: puntare (Bet), passare parola (Stay) o passare definitivamente (Drop). Le varie scelte vengono selezionate mediante la cloche del joystick e rese attive dal tasto del fuoco. Se passiamo parola, ci sono due possibilità: l'avversaria può o passare anch'essa oppure aprire il gioco con una sua puntata. La stessa cosa si verifica se siamo noi ad aprire. Se entrambi i giocatori decidono di giocare, si passa alla eventuale sostituzione delle carte posizionandosi su quelle da cam-

seconda della giocatrice selezionata, e chi vince incasserà l'ammontare delle puntate. Se durante il gioco un giocatore si trova in difficoltà finanziarie, gli verrà dato del denaro in cambio dei propri indumenti (in verità i nostri vengono estorti quasi con la forza perché il computer non ci permette di ritirarci). Per ogni 100 dollari persi, la nostra avversaria si toglierà di dosso l'indumento posto in vendita e verrà caricata da disco una schermata successiva, che la vede sempre più nuda.

La grafica è notevole; non mancano le musicchette da strip tease, i commenti salaci del computer ed i messaggi ironici verso il perdente che aggiungono, al danno, la beffa!

T.P.

Produttore:
Activision International
Mountain View, CA 94039 - USA

Distributore per l'Italia:
Miwa Trading s.r.l.
Centro Direzionale Milanofiori
Strada 7 - Palazzo T1
20089 Rozzano (MI)

Produttore:
Artworks