

Happy Software
SUPER BUNNY
Commodore 64

Se prescindiamo dalle fantastiche schermate introduttive con cui oramai vengono presentati moltissimi giochi per C 64, questo gioco non è eccessivamente movimentato, ma, richiedendo una notevole dose di precisione, riesce, nonostante tutto, a polarizzare abbastanza l'attenzione del giocatore.

Il protagonista di questo arcade, come si capisce dal titolo, è un coniglio, il vecchio Bunny dei cartoni animati che si trova affaccendato a correre su e giù alla



ricerca di una carota che lo renderà... Super. All'inizio, il nostro amico sarà in un anfratto in basso a sinistra dello schermo e vedremo scorrere sul video cinque file di montacarichi. Il nostro compito è di far passare Bunny attraverso essi e portarlo dall'altra parte della caverna, evitando i brutti figurini che troveremo sugli ascensori e cercando di centrare esattamente gli ingressi, pena il ritorno al punto di partenza. Superati tutti gli ostacoli e giunti dall'altra parte, troveremo, in un altro anfratto, il coniglio Billy che porgerà a Bunny una carota dalla quale quest'ultimo trarrà tutte le energie che lo faranno diventare, per un certo numero di secondi,... Super Bunny. A questo punto il nuovo coniglio si sente in grado di affrontare il mondo e quindi potremo portarlo su giù per gli ascensori a catturare, saltandovi sopra (e guadagnando punti), tutti i brutti figurini di cui parlavamo prima e dei quali ora non ha più paura.

T.P.

Wizardsoft
STAR TREK
Commodore 64

Una serie incredibilmente fortunata come Star Trek non poteva non partorire imitazioni e simulazioni per computer. I giochi di questo tipo, finora, erano stati più che altro di ragionamento: il computer forniva la posizione della nave nell'universo, eventuali informazioni sulla possibile presenza di vita nei pianeti circostanti, la quantità di energia disponibile e lo stato della nave (schermi, danni, potenza...); ogni tanto arrivava una nave dei Klingon a complicare le trattative tra voi e l'eventuale popolazione del pianeta esplorato. Così era strutturato questo gioco sia per lo ZX 81, che per il Commodore 64, nella versione della stessa casa americana.

Questo prodotto della Wizardsoft, invece, è in pratica un arcade. Siete al comando di una navetta armata: la vostra missione è proteggere la madre nave (che purtroppo ben poco somiglia all'Enterprise di Kirk, Spock e McCoy!) dai conti-

nui assalti. La plancia vi mostra diversi strumenti, tutti utili: la vostra posizione (su un angolo di 360 gradi), quella della nave aliena (anch'essa su 360 gradi), l'indicazione della provenienza (destra o sinistra) e lo stato della nave (colpi subiti e nemici abbattuti). I nemici sparano o lanciano bombe al plasma, che si spandono intorno. Ogni colpo sulla nave madre viene registrato, poiché ad un certo punto — che dipende sia dalle altre condizioni che dal livello di gioco — interviene la condizione rossa, e la nave esplode.

La mancanza di un sistema di caricamento veloce allunga un po' il tempo di attesa, che rimane comunque accettabile. La grafica è buona, ma soprattutto veloce, quindi interessante; i commenti sonori sono discreti, all'altezza del gioco. La principale qualità di questo Star Trek è comunque la versatilità: possibilità per uno o due giocatori, 5 livelli di gioco (di cui uno "pazzo", cioè a difficoltà variabile durante l'azione stessa), i commenti finali all'abilità dell'aspirante astronauta e tutta una serie di piccoli altri accorgimenti saranno senz'altro graditi a chi ama riunirsi con gli amici.

L.S.

Produttore:
Wizardsoft
Distributore:
TFU Srl
Via G. Pascoli 70/3, Milano

