

Mastertronic
SPOOKS
Commodore 64

Ancora una volta la Mastertronic non ci delude e ci offre un gioco molto simpatico e ben articolato nel suo svolgimento. Come altri giochi della stessa casa, anche Spooks si svolge in un'atmosfera spettrale. Vediamone per sommi capi la trama e qualche strategia di comportamento.

Il nostro compito è quello di esorcizzare una casa, tra l'altro molto grande, che una volta apparteneva ad una nostra ormai defunta prozia la quale, con la sua mania dell'oltretomba, si era circondata di molti amici... spettri, che purtroppo si aggirano ancora ululando per le varie stanze. L'unica maniera per sortire l'effetto desiderato è raccogliere, durante il percorso, otto parti di una marcia funebre racchiuse in altrettante scatole musicali e, portandosi in prossimità dell'uscita, suonarle tutte insieme.

Il gioco, che viene caricato da cassetta seguendo le solite modalità, si articola su due semischermi adiacenti, uno dei quali, quello di destra, è un quadro di controllo che ci guida nelle varie operazioni. Su di esso infatti compare, durante il gioco, in formato ridotto, il percorso compiuto attraverso la casa che, essendo come già detto molto grande, può essere paragonata ad un vero e proprio labirinto. Altra funzione di questa parte del teleschermo è quella di mostrare, premendo durante il

gioco il pulsante del fuoco sul joystick, un menu attraverso il quale potremo accedere ad un determinato (dieci) numero di azioni. Durante il percorso troveremo infatti degli oggetti che andranno raccolti per essere poi utilizzati allo scopo adatto; ad esempio, una chiave potrebbe essere utile per aprire una porta che ci permetta l'accesso a luoghi altrimenti inaccessibili. Per la raccolta dell'oggetto, la sequenza di operazioni da compiere è molto semplice. Per prima cosa dovremo portarci sull'oggetto in questione e quindi premere il pulsante del fuoco. A questo punto, nella parte destra dello schermo comparirà un menu su cui potremo scorrere servendoci del joystick ed attraverso il quale selezioneremo l'opzione numero 2 o "pick up" (questa operazione può anche essere compiuta premendo direttamente il tasto "2" sulla tastiera). Nel caso del joystick, premendo il fuoco si passerà ad un semischermo successivo su cui troveremo tre punti interrogativi e, riguardando uno di questi mediante una figura che muoveremo sempre con il joystick, premendo il tasto del fuoco, l'oggetto comparirà nello stesso riquadro e sarà a nostra disposizione. Un'azione che è bene compiere è quella di raccogliere gli orologi disseminati lungo il cammino e, sempre seguendo le indicazioni del gioco,

spostare le loro lancette ad un'ora successiva alla mezzanotte perché, essendo come tutti sanno mezzanotte l'ora delle streghe, se uno di essi emette i dodici fatidici rintocchi, saremo infestati dagli spettri.

Per quanto riguarda l'altro semischermo, su di esso è presente il nostro omino che piloteremo nelle varie stanze facendo scorrere la pianta della casa nelle quattro direzioni. Dimenticavamo di dirvi che durante lo svolgimento del gioco scoprirete che i pericoli sul vostro cammino non sono rappresentati solamente da qualche fantasmuccio vagante, ma avrete a che fare anche con micidiali trabocchetti. Potremo andare avanti ancora per molto illustrando altri avvenimenti imprevisi e divertenti che si susseguono nel corso del gioco e lo spazio non ce lo concede. Concludiamo solo dicendo che, per la sua simpatia, Spooks è un gioco che riesce a divertire abbastanza anche se non possiede una grafica evolutissima e se il soggetto è già abbastanza sfruttato.

T.P.

Produttore:
Mastertronic
Distributore:
Mastertronic
V.le Aguggiari 621 - 21100 Varese

