

Beyond

SPY VS SPY

Commodore 64

Spy è un gioco molto dinamico che ci ha divertiti abbastanza, sia per la carica di simpatia dei protagonisti, sia per ciò che riguarda il loro aspetto esteriore e per i loro modi di muoversi e di accapigliarsi sul teleschermo.

Il gioco è stato scritto da Mike Riedel, diffuso dalla Beyond su licenza della casa produttrice ed importato dalla Lago, società che si sta dando abbastanza da fare per diffondere, oltre ai giochi, dei prodotti di notevole interesse per il Commodore 64. Ritornando in tema, il gioco può essere richiesto su dischetto o su cassetta ed i metodi di caricamento sono i soliti e chiaramente indicati nel manuale di riferimento.

Avviato il caricamento, ad un certo punto comparirà una schermata introduttiva in alta risoluzione e, dopo una manciata di secondi, un'altra schermata descrivente i passi fondamentali da compiere per... manovrare la situazione. Il gioco può essere condotto da uno o da due giocatori e nel primo caso — vedremo poi come — il nostro antagonista è, naturalmente, il computer. Nella videata sopra citata, vengono proposte al giocatore varie opzioni tra cui il numero di giocatori partecipanti, il livello di difficoltà desiderato per il gioco in coppia ed il livello di "intelligenza" del computer per quando si gioca da soli.



Cominciamo ad esaminare ora l'articolazione del gioco e a dare qualche cenno sulle strategie da seguire. Premendo il pulsante del fuoco (portandoci fuori da una serie di schermi dimostrativi) e fatte le opportune scelte, potremo cominciare a divertirci. L'azione si svolge in un certo numero di stanze che sono quelle di un'ambasciata, disegnate in maniera da rendere un effetto tridimensionale, nelle quali dovremo spostare un pupazzetto molto buffo per il suo lungo naso, che indossa impermeabile e cappellone. Si tratta nientemeno che di una spia che dobbiamo portare a spasso per l'edificio alla ricerca di alcuni documenti segreti e che poi dobbiamo aiutare a scappare a missione compiuta. Naturalmente gli eventi non si svolgono senza pericoli. Infatti, in realtà le spie sono due: una bianca ed una nera che tra loro non vanno

molto d'accordo. Se si gioca da soli, una delle spie, a scelta, è manovrata dal computer mentre giocando in due, ciascun giocatore deve condurre uno dei protagonisti.

Come accennavamo sopra, l'obiettivo finale è quello di scappare dall'ambasciata con una valigetta contenente dei documenti ma, nello stesso tempo, è necessario procurarsi altri tre accessori fondamentali e cioè: un passaporto, dei soldi ed una chiave. L'accesso a tali oggetti, dopo aver individuato il posto in cui sono nascosti — che potrebbe essere il sotto di qualche mobile o l'interno di qualche armadio — è semplice. Basta dirigere verso di esso l'omino e premere il pulsante del fuoco. Naturalmente, ciò che ci interessa potrebbe essere stato trovato prima dal nostro nemico (ciò che è in suo possesso viene indicato sul quadro di controllo

