

VIDEO Giochi 5



UNA PUBBLICAZIONE DEL
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

LA PRIMA E UNICA RIVISTA DI VIDEOGAMES - COMPUTER - GIOCHI ELETTRONICI MAGGIO 1983 L.3.000



RIVER RAID

**TUTTI CON NOI ALLA SUPERGARA DEL SIM! * CINEMA
E VIDEOGAMES A BRACCETTO * IN PROVA TUTTE LE NOVITA'
ESTIVE * COMPUTER: PROGRAMMI, PROGRAMMI**

MOUSE PUZZLE

(IL PUZZLE DEL TOPO)

CREATIVISION

MOUSE PUZZLE

ONE TO TWO PLAYERS



CREATIVISION

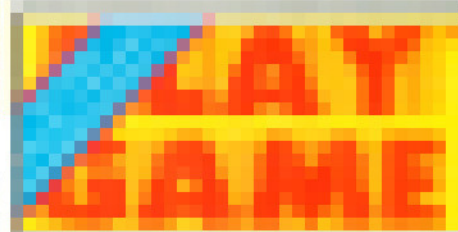
Enclosed cartridge for use with CREATIVISION Main Unit.

Bel videogioco, questo della Creativision, è piuttosto originale, almeno per quanto riguarda il caso domestico.

Possiamo inserirlo fra i giochi di labirinto, ma in questo caso il labirinto è costituito da un tubo con molti gomiti e numerosi incroci, suddiviso a rettangoli: poiché manca un rettangolo voi avete la possibilità, agendo sul joystick, di spostare a uno a uno tutti i rettangoli andando di volta in volta ad occupare il posto del rettangolo mancante.

In questo modo determinate continue variazioni alla configurazione del labirinto stesso, creando passaggi o, al contrario, vicoli ciechi.

La disposizione dei pezzi nel mosaico è casuale, e si determina

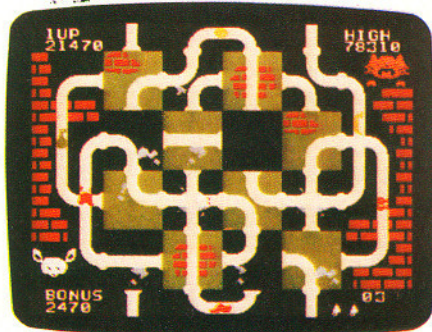


dando il via (fasti in basso esterni del tastierino, chiaramente indicati dalla mascherina, che ha quest'unica funzione).

Non è casuale, invece, la struttura dei pezzi, che illustriamo a parte in modo da permettervi di studiarvela ben bene.

Oltre ai tubi montati sui tasselli mobili - che, lo rammentiamo sono 16 disposti in quattro file da quattro tasselli - esistono dei raccordi esterni: quando sembra che portino nel vuoto, in realtà sono raccordati con l'estremità opposta dello schermo.

Questo il teatro di battaglia, che, come vedete, presenta un'insolita variante; veniamo ora all'oggetto del contendere, e cioè ai litiganti.



In questo caso abbiamo un topo: è il Buono, e dovete nutrirlo e proteggerlo; lo nutrite aprendogli il varco in modo che passi in quei tratti di tubo dove son disseminate cibarie di vario genere, ognuna col suo bravo contenuto calorico, e quindi anche di punti (50 se il cibo è in un tubo verticale, 80 se in un tubo orizzontale).

Un gattaccio "accio" = Cattivo, circola anche lui liberamente per la stessa tubatura.

Inutile quindi dire che se gli permettete di incrociare il topo, chi ha la peggio - come spesso accade nella vita - sarà proprio lui, il Buono. Lo perderete, e ne avete solo tre!

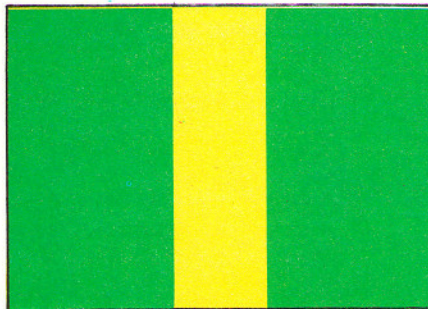
Ma lo perderete anche se lo manderete in un vicolo cieco, mentre il Cattivo non corre, ahivoi, lo stesso rischio: infatti quando si trova senza via d'uscita il perfido gatto risolve il problema invertendo la rotta, ed eccolo di nuovo in circolazione.

Scopo del gioco, dunque, è fare tanti punti nel minor tempo possibile.

Dovete imparare due cose: la prima è predisporre per il topo i circuiti più lunghi, avendo cura che

siano anche proficui, ossia che conducano al cibo. Al contempo dovete cercare di cacciare il gatto in qualche circuito chiuso, senza fine, in modo che non circoli liberamente.

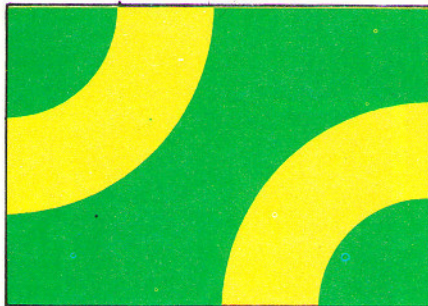
Attenzione che nel circuito-gabbia (del gatto) non vi sia del cibo, altrimenti il topo non potrà nutrirsi.



orizzontale o verticale



quattro orientamenti



due orientamenti

La seconda cosa utile da fare è imparare a sfruttare il movimento del rettangolo proprio mentre il topo si trova al suo interno: in questo modo coglierete di sorpresa il gatto, e risolverete tutte quelle situazioni in cui non siete riusciti a creare per tempo una pista praticabile.

Avete in tutto 8 possibilità di gioco, corrispondenti a quattro livelli di difficoltà, ciascuno dei quali può essere nella versione a uno o due giocatori.

Ai livelli 1 e 2 il gatto non c'è, e quindi l'unico rischio del topo è

cacciarsi in un vicolo cieco.

Ai livelli successivi la difficoltà è data sia dalla velocità del gatto sia dalla più difficile configurazione iniziale del mosaico.

La presenza di spirito richiesta è notevole, e non lasciatevi ingannare dall'apparente lentezza del gioco: il topo si caccia nei vicoli ciechi molto più in fretta di quanto vi piacerebbe, e il gatto sembra avere il dono dell'ubiquità.

Avete anche la possibilità strategica di mettere il topo in un circuito chiuso (non insieme al gatto, si raccomanda il topo), in modo da darvi tempo di pianificare le mosse successive. Ma, naturalmente, ciò vi costerà del tempo, e il Bonus, originariamente 5000 unità di tempo, si accorcia inesorabilmente.

Premesso che non siamo affatto d'accordo che i topi siano buoni e i gatti cattivi, anche se questo può essere solo un parere personale, vi ricordiamo che questo gioco è inserito nella SUPERVIDEOGARA, dove, però il bonus sarà preso in considerazione solo nel caso di punteggi uguali. Quel che conta, quindi, è il punto.

**IL PROSSIMO
NUMERO DI
VIDEOGIOCHI
SARA'
IN EDICOLA
IL 30 GIUGNO**