

VIDEO GIOCHI



UNA PUBBLICAZIONE
DEL GRUPPO EDITORIALE JACKSON

6

LA PRIMA E UNICA RIVISTA DI VIDEOGAMES - COMPUTER - GIOCHI ELETTRONICI

GIUGNO 1983

L.3.000

Tutti i record di Pitfall

Gare, Videogare,
Supergare

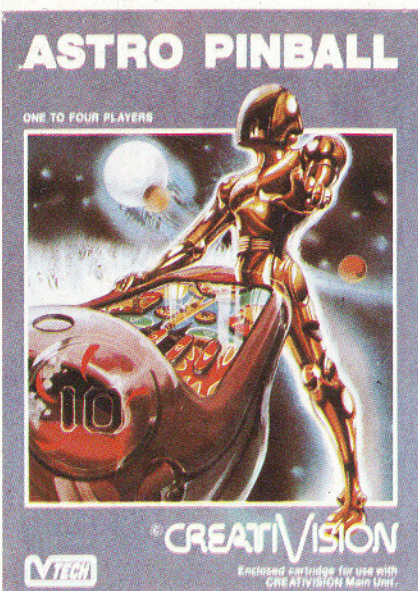
LUCKY:
Il videogame
diventa
computer

PROVATO
IL PRIMO
VIDEOGIOCO
PARLANTE



ASTROPINBALL

CREATIVISION
L. 75.000



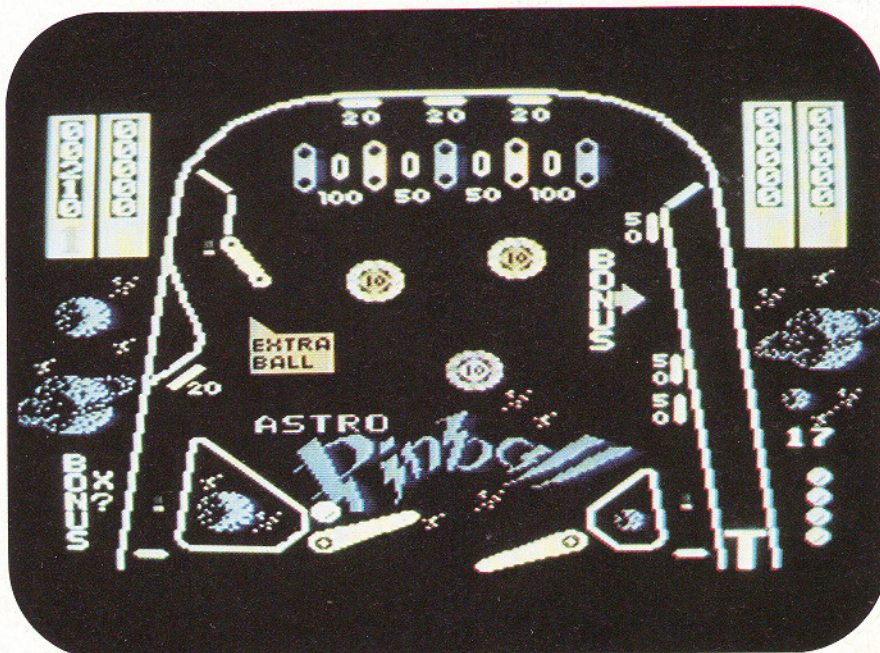
Da diverso tempo molti di noi coltivano in segreto un piccolo complesso di colpa: la passione per i video-games ci ha ottenebrato ed oramai ci accostiamo ad un flipper solo per ingannare l'attesa quando il Galaga (nuovo amore) che gli sta a fianco è occupato!

Eppure senza i vecchi Gottlieb dalle "palette" corte e lente e gli Wil-

liams nervosi e spietati oggi non avremmo quella appassionata dimestichezza con i videogiochi che è iniziata con Space Invaders e che continua inesorabile.

Complesso di colpa verso i flippers, dunque, ma oggi con discrezione possiamo tornare al vecchio amore grazie all'ottimo ASTROPINBALL Creativision, un videoflipper che pur imponendo la rinuncia alle spinte, alle contorsioni ed ai salti, che fanno del flipper una vera ginnastica da

Ma procediamo con ordine: la prima sorpresa piacevole è la grafica molto accurata, il flipper è semplificato ma non troppo, i colori sono vivaci su fondo scuro e l'effetto complessivo è di grande realismo. Altro pregio è la perfetta leggibilità del gioco a distanza: non occorre appiccarsi alla TV, ci si può rilassare in poltrona lasciando in tensione solo le dita sui due pulsanti (molto morbidi) che stanno ai lati della cassetta di comando.



bar, regala il piacere di una "flipper" vera, con tanto di stoppate e passaggi, ed è questa la cosa che più affascina: l'Astropinball ricrea magistralmente i balzi ed i rimbalzi della pallina colpita dai flippers.

Anche la colonna sonora, elemento essenziale in un flipper, è perfettamente centrata e contribuisce non poco ad eccitare e trascinare il giocatore. Una manchevolezza però c'è e la diciamo subito perchè ci ha fatto innervosire anche se tutto sommato va bene, perchè è tipico dei flippers di razza far montare il sangue alla testa del giocatore: capita a volte ad alcuni per spudorata fortuna, ad altri per abilità e colpo d'occhio di riuscire ad uncinare la pallina all'ultimo istante quando pare decisa a lasciarsi e rilanciarla in campo magari di un soffio. Questo con il "vero" flipper. Con il videoflipper purtroppo no, non fa una piega: si infila direttamente in buca lasciandovi a digrignare i denti con le dita contratte sui pulsanti.

L'immagine del flipper vero e proprio occupa il centro dello schermo ed ha la forma di un trapezio con la parte più stretta alla sommità; nello spazio che rimane sui lati compaiono in alto quattro rettangoli gialli, due a destra e due a sinistra, dove trovate i punteggi dei giocatori (sino a 4). In basso a sinistra compare la scritta "Bonus ?"; in gioco al punto interrogativo si sostituisce l'indicazione (da X2 a X5) del bonus moltiplicatore ottenuto. In basso a destra avete le palline ancora da giocare e il codice numerico della variante che state giocando.

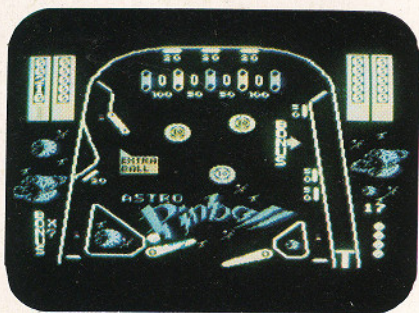
All'interno dell'Astropinball: sulla destra si trova naturalmente il canale di lancio della pallina, premendo un tasto del comando questa parte velocemente e si infila in uno dei quattro ingressi superiori al campo di gioco. Scendendo troviamo dei "funghetti", due o tre a seconda del gioco scelto, dove la pallina rimbalza vigorosamente (anche in buca!). Sulla destra, ancora a ridosso della ram-

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

pa di lancio, ci sono alcune targhette da 50 punti l'una, ma soprattutto la scritta Bonus; quando compare di fianco a questa un bollino arancio colpitelo senza perdere tempo e avrete a sorpresa una moltiplicazione dei punti (da X2 a X5); se non siete tempestivi il bonus scompare e vi lascia con un palmo di naso. In ogni caso il bonus ottenuto se ne va quando la pallina esce dal gioco.

Sul fianco sinistro del flipper c'è un altro canaletto che porta verso l'alto e rimanda la pallina agli ingressi superiori, nel canaletto lampeggia a intermittenza una freccia lampeggiante, se la pallina transita mentre appare la freccia avrete una extra-ball, inoltre si riaccenderà il bonus. In basso troviamo tre buche, tutte ansiose di papparsi la nostra pallina, e a seconda del gioco scelto si possono chiudere e diventano due molle che respingono la palla in campo; la terza, ovviamente fra i due flipper, è piuttosto larga e di gran lunga la più temibile.

Sono ben trentadue le varianti che offre l'Astropinball e derivano dalla combinazione di questi elementi: il numero dei funghetti (2 o 3), gioco più o meno veloce, buche laterali che diventano respingenti e numero dei giocatori (sono a 4); in tutto appunto trentadue varianti.



L'Astropinball è meno semplice e facile di quanto appaia a prima vista, si tratta anzi di un flipper piuttosto insidioso con rimbalzi autonomi piuttosto veloci, spesso a traiettoria allungata che punta volentieri verso la buca centrale. Le flippate non ragionate, frutto del nervosismo che facilmente prende chi è alle prime armi, sono non di rado punite dai funghetti che rispediscono senza pietà la palla in buca.

Curioso il funzionamento del bonus: se già ci siete arrivati, (magari a un bel X5) e colpite il segnale arancione che è riapparso, potreste ritrovarvi con un misero X2 a maledire la vostra ingordigia.

Ribadisco che l'Astropinball è un gran mangiapalline, anche nella variante meno veloce le difficoltà non sono poche, ma fortunatamente le palline sono cinque più una a 10.000 punti ed eventualmente l'extraball.

Ultima osservazione: date le sue caratteristiche il videoflipper risulta un ottimo allenatore, specialmente per quelli che abitualmente non sanno colpire la pallina con il dovuto tempismo e rimediano magre figure nelle gare amichevoli al bar.

