



UNA PUBBLICAZIONE DEL
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Videogiochi

7

LA PRIMA E UNICA RIVISTA DI VIDEOGAMES • GIOCOMPUTER • GIOCHI ELETTRONICI 1983 L. 3.000

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

**SPECIALE GIOCHI
IN VACANZA**

**U.S.A. SFIDA
GLI AZZURRI
DEI
VIDEOGIOCHI**

**I GIOCHI
INVENTATI
DAI LETTORI**



a che Gio Giochian

POLICE JUMP

CREATIVISION

L. 75.000



Avete velleità poliziesche? Vi piacerebbe salvare una giovane avvenente e danarosa tenuta in ostaggio da un pericoloso evaso? Questo Police Jump allora è il vostro gioco. Dangerous Dan, questo il nome del criminale, si è rifugiato in cima ad un grattacielo, trascinando con sé la povera fanciulla. Voi, saltellante ispettore di polizia, dovete catturare l'evaso salendo per ben venti terribili piani su di un'impalcatura affiancata al grattacielo: sulla vostra strada troverete molti anzi moltissimi pericolosi ostacoli che il criminale vi lancerà instancabilmente dall'alto.

E non è tutto: dopo i primi cinque piani ci si mette anche il vento che soffia sempre più forte attraverso la struttura aperta sul vuoto. Questi vortici sono i nemici più pericolosi, potete saltarli ma ve li troverete continuamente addosso, e poi vi aspetta anche una grossa delusione, della bella eredità non troverete nemmeno l'ombra; se ne trova traccia soltanto sull'opuscolo delle istruzioni! Resta comunque per chi ama i giochi di percorso, e questo (forse l'avrete capito), è ispirato al famoso e super imitato Donkey Kong, il piacere dell'avventura da brivido.

Molto bella la grafica, il grattacielo, l'evaso, l'impalcatura e gli ostacoli sono disegnati molto bene con colori appropriati. Solo l'ispettore, poveraccio, ha un aspetto poco marziale: è piccolo, tracagnotto, ha persino la pancetta, ma in

compenso ha un non so che da furbetto e l'aria molto pimpante cosicché quando per l'imperizia del giocatore soccombe, lo fa con dei movimenti da saltimbanco più che da eroico poliziotto moribondo. Ma sorvoliamo sull'aspetto del protagonista e vediamo il gioco.

L'impresa è divisa in tre quadri: i primi cinque piani, inclinati e collegati da scale, sono percorsi da oggetti rotolanti (le istruzioni dicono "catwalk" (passerelle)) che sembrano barili, dovete correre e saltare come forsennati per superarli e non sarà facile, attenzione alle scalette, il commissario, pardon l'ispettore sembra un po' impacciato quando deve salire e questo crea molte complicazioni.

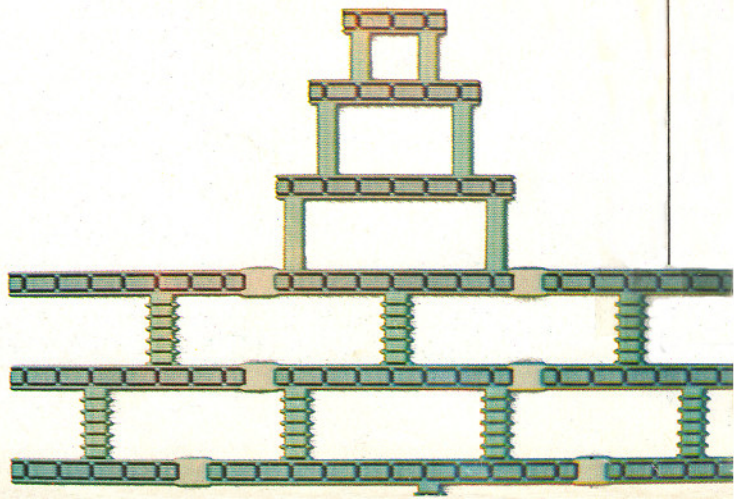
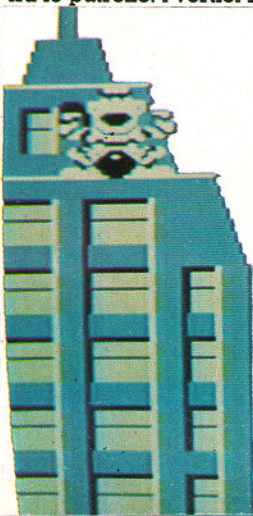
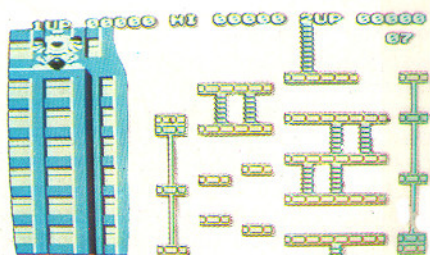
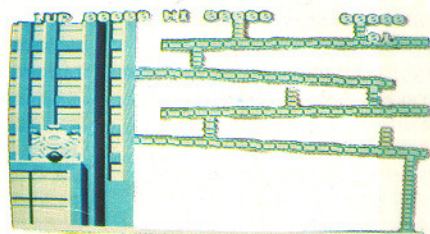
Il secondo quadro sono i successivi dieci piani, dal quinto al quindicesimo, e sono dieci piani di paura: al centro diversi piani di strutture fisse solo parzialmente collegate fra loro, ai lati due esili montacarichi che viaggiano in direzioni opposte alternandosi e che serviranno per salire dal 6° piano a quelli immediatamente superiori; sono difficili da usare e molto pericolosi, occorrono prontezza e nervi saldi. Non basta: ai piani superiori trovate i vortici di vento che viaggiano veloci su percorsi limitati salendo e scendendo da un piano all'altro, veramente micidiali!

Gli ultimi cinque piani che sono forse i più facili (ma non troppo) consistono in lunghe putrelle collegate in verticale da numerose scale e in orizzontale da giunzioni di colore più chiaro: il vostro compito è di eliminare le giunzioni correndoci sopra. Non saltatele perché non succede nulla. Il nemico di questo quadro sono i vortici di vento che però sono più veloci e numerosi perché vi trovate alla sommità. Uno dei modi di sfuggirli è appunto eliminare le giunzioni fra le putrelle: i vortici non potranno

seguirvi mentre voi saltando potrete passare dall'altra parte e proseguire la caccia all'evaso.

L'ispettore ha tre vite (o se preferite avete a disposizione tre ispettori), la vita di ognuno è lunga 5.000 punti, salvo incidenti. Terminato il quadro i punti, che decrescono man mano che giocate, vi saranno accreditati, inoltre ogni salto effettuato con successo darà 100 punti e altrettanti ogni giunzione tolta nell'ultimo quadro.

Police Jump concede sedici varianti, di queste la 1, la 5, la 9 e la 13, a crescente livello di difficoltà, vi portano di quadro in quadro sino alla cima, le altre per uno oppure due giocatori trattano il





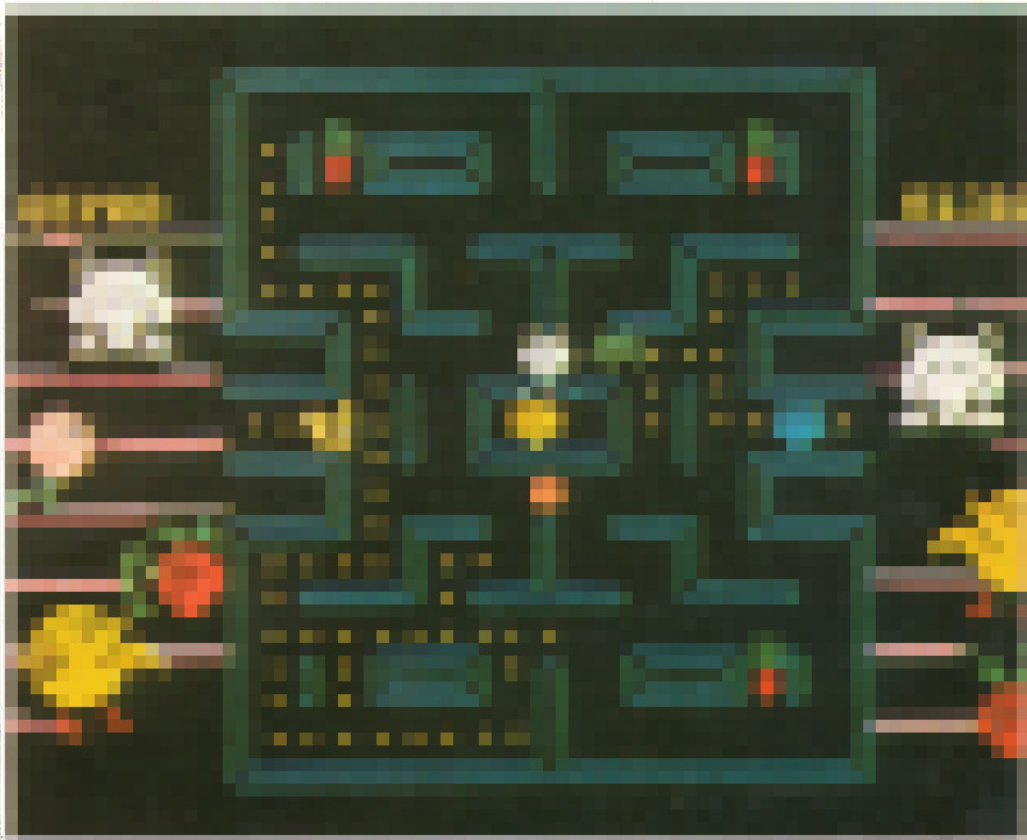
gioco a parti staccate: primi cinque, successivi dieci, ultimi cinque piani e servono ad approfondire la tecnica di gioco.

Si sconsiglia ai principianti di iniziare con il gioco completo: ne avrebbero solo delusioni, meglio prepararsi con calma prima di affrontare la scalata intera al grattacielo. L'inseguimento è difficilissimo anche al livello di base e del gioco n. 13 si dice che occorran doti sovraumane!

Insomma, questo Police Jump non è niente male nonostante che il joy-stick sia piuttosto carente rispetto alle difficoltà che il gioco propone e a tratti vien voglia di morderlo.

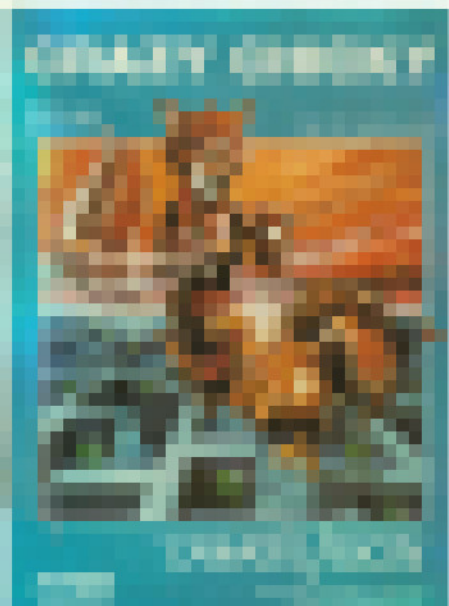
Può darsi però che sia il nostro joy-stick ad essere particolarmente riottoso e non i Creativision in generale e ci asteniamo quindi dal dare un giudizio definitivo.

Un'ultima osservazione critica sul sonoro, è decisamente monotono e fastidioso, praticamente uguale a quello di altri giochi della stessa marca ed ha inoltre una fastidiosa tonalità vibrante



CREATIVITY CHECK

LA SCELTA
DEI CRITICI



Il gioco è diviso in due parti: la prima è una serie di livelli di difficoltà crescente, la seconda è una serie di livelli di difficoltà decrescente. La prima parte è divisa in cinque sezioni, ciascuna con cinque livelli. La seconda parte è divisa in tre sezioni, ciascuna con tre livelli. Il gioco è molto difficile e richiede una buona padronanza del joystick e del tasto di fuoco. La grafica è molto stilizzata e i suoni sono molto originali. Il gioco è molto divertente e ti farà passare ore felici. Se sei un appassionato di giochi di azione, ti consiglio vivamente di acquistarlo. È un gioco che ti farà migliorare le tue abilità e ti darà una grande soddisfazione. È un gioco che ti farà passare ore felici. Se sei un appassionato di giochi di azione, ti consiglio vivamente di acquistarlo. È un gioco che ti farà migliorare le tue abilità e ti darà una grande soddisfazione.