

## SUPERFIRE PRO FIGHTER PREMIUM VERSION

«Ehi, Gino! Che ci fai qui? Lo sai che il Don ha detto...»

«Ueh, Ugo! Finalmente! Hai cambiato le cinquecento?»

«Sì, ma... ehi, sei arrivato a Mister Vision?! Cavolo, io non ce l'ho mai fatta!» «Ok, ma non distrarmi. Devo darci dentro o

quest'estate al Lido mi *sdrumano*! Non posso perdere il titolo!»

In effetti Gino è il campione locale di Superfire Pro Fighter, il

famoso videogioco di combattimenti. Ne sono uscite varie ver-

sioni, tra cui la “premium”, più veloce e difficile... anche se il

cabinato sta dando le bizzze da alcuni giorni! Per questo motivo

Don Maurizio l'ha chiuso nello scantinato della parrocchia, os-

sia il luogo in cui vi trovate ora. «Oh *caspio*, il visore sta fu-

mando! Devo usare la mossa speciale, due pugni e un salt...»

Le parole di Gino sono coperte da un rumore fortissimo e da un

altrettanto possente lampo. Quando riapri gli occhi il tuo amico

è scomparso, ma senti ancora la sua voce: «Ohi ohi, sono tutto

rigido... ueh, Ugo! Che scherzi fai? Ti vedo strano!»

Potresti dire la stessa cosa! La voce di Gino viene dal cabinato

– e non solo! Raju, il protagonista del gioco, è girato verso lo

schermo e agita un braccio pixelato nella tua direzione. La fac-

cia sotto la bandana è diversa... oh, santa polenta! È lui, Gino!

È finito dentro al videogioco. Alla sua destra il terribile Mister

Vision ghigna sotto al visore a infrarossi, poi avanza facendo

ondeggiare il mantello. Non c'è tempo per raccapazzarsi: devi

controllare i movimenti di Gino prima che venga fatto a pezzi!

Per farlo dovrai leggere le prossime pagine, partendo dal para-

grafo 01 e saltando da un rimando all'altro secondo le istruzioni

del testo. Avrai bisogno di un foglio per segnare appunti, di una matita e di una gomma, nonché di almeno un dado a sei facce. Prima di iniziare dovrai stabilire il valore delle caratteristiche di Raju – anzi, di Gino, visto che il tuo amico è diventato il protagonista del videogioco!

Le caratteristiche sono due, ossia **Forza** ed **Energia**. Più è alta la **Forza**, più Gino sarà potente, ma anche meno rapido nei movimenti. Puoi selezionare un qualunque numero iniziale per questa caratteristica, anche negativo, da un minimo di -4 a un massimo di +4. L'**Energia** invece inizia da un minimo di +4 a un massimo di +10, a tua scelta, ma potrà diminuire nel corso della partita, senza limiti. Un punteggio iniziale basso di **Energia** renderà il gioco più difficile.

Durate lo scontro dovrai affrontare delle prove di **Forza** ed **Energia**, lanciando due dadi e sommando al loro valore quello della caratteristica testata (attenzione: in algebra sommare un numero negativo significa effettuare una sottrazione!), dopodiché dovrai seguire le indicazioni del testo.

Oltre alle caratteristiche, dovrai tenere traccia dei **Danni** subiti da Mister Vision. Partono da zero e saranno inflitti superando certe prove o facendo determinate scelte.

Diversamente dai normali giochi di combattimento, nella versione “premium” di Superfire Pro Fighter i personaggi non sono sconfitti subito quando esauriscono la loro energia; ma più colpi verranno incassati, più sarà facile trovarsi al tappeto. In ogni caso, sarà il testo a dirti quando il combattimento sarà concluso. Buona fortuna!

[01] «*Uelcom tu ior duuum!*» esce dagli speaker. «Ehi, mi muovo da solo!» ribatte Gino sgambettando. È proprio così: il tuo amico segue gli input che gli dai attraverso i comandi! Quale sarà la sua prima mossa? Un attacco diretto (41)? Un salto (36)? Oppure vuoi che Gino resti in difesa (10)?

[02] Mister Vision prende a girare su se stesso in maniera vorticiosa, usando le braccia come martelli! Come reagirà Gino? Con un calcio rotante (05)? Colpendo in salto (19)? Abbassandosi (11)? Oppure restando in difesa (10)?

[03] Errore: appena Gino si abbassa, Vision si esibisce in una capriola, colpendo con un tacco! L'impatto è terribile. Prova di **Energia**: con 5 o meno→(09); con 6 o più→(04).

[04] «Ohi ohi... che botta!» esclama la voce di Gino attraverso gli speaker. Lancia due dadi e scegli il risultato maggiore: corrisponde a quanto devi ridurre l'**Energia** del tuo amico. Smanettando sui tasti lo costringi ad alzarsi (43).

[05] Riuscirà Gino a superare le difese di Mister Vision? Prova di **Forza**: con 7 o meno→(13); con 8 o più→(06).

[06] Il colpo va a segno! Vision subisce **Danni** pari al lancio di un dado. Se Gino ha **Forza** +3 o +4, infligge 1 **Danno** aggiuntivo. L'avversario purtroppo si riprende subito (43).

[07] Urrà! Gino effettua una spazzata e infligge **Danni** pari al lancio di un dado. Mister Vision interrompe il suo attacco e

cade a terra. Il tuo amico ora può infierire sul corpo (14), tentare una presa (27) oppure limitarsi a indietreggiare (43).

[08] Mister Vision salta ed effettua una capriola, colpendo con un tacco. Il calcio si infrange sulla difesa di Gino: riduci la sua **Energia** di 1 punto. Vuoi che il tuo amico contrattacchi subito (25) oppure preferisci attendere e vedere cosa succede (38)?

[09] Gino crolla al tappeto al rallentatore. Appena compare sullo schermo il famigerato conto alla rovescia, inserisci un nuovo credito. Riporta l'**Energia** del tuo amico al suo valore iniziale, tuttavia, segna che hai usato una moneta. «Mi sento un leone!» esclama Gino, pronto a combattere (43).

[10] Premi il tasto “difesa” e i pugni di Vision si scaricano su Gino, che resta immobile. Lancia due dadi: il risultato minore corrisponde a quanto devi ridurre l'**Energia** del tuo amico. Quando l'attacco termina, Gino può reagire colpendo Vision con un pugno (41) oppure con un calcio volante (36).

[11] Gino si abbassa mentre le braccia di Vision ruotano sopra di lui. Le gambe del nemico sono indifese! L'occasione è ghiotta. Prova di **Forza**: con 7 o meno→(07); con 8 o più→(12).

[12] Gino prova a effettuare uno sgambetto, ma così facendo si espone all'attacco di Vision, che lo colpisce in pieno. Prova di **Energia**; con 5 o meno→(09); con 6 o più→(24).

[13] L'attacco di Gino è preciso, ma tra i due colpi prevale

quello di Mister Vision! Inutile gridare al bug, purtroppo. Prova di **Energia**: con 5 o meno→(09); con 6 o più→(24).

[14] «È a terra, colpisci!» urli, mentre pigi i tasti. Il primo “boss” del gioco può essere sconfitto con questa tecnica, ma Vision è di tutt'altra pasta e reagisce subito. Lancia due dadi: il risultato minore corrisponde ai **Danni** inflitti, quello maggiore a quanto devi ridurre l'**Energia**. Lo scontro prosegue (43).

[15] Niente da fare: Gino viene brutalmente travolto! Prova di **Energia**: con 5 o meno→(09); con 6 o più→(04).

[16] Le prese sono molto difficili in questo gioco e solo i personaggi più forzuti riescono a usarle. Mister Vision è tra questi: si libera dalla stretta e cerca di afferrare Gino per il kimono! Prova di **Forza**: con 5 o meno→(48); con 6 o più→(30).

[17] Yeah! Gino solleva Vision sopra la testa e lo sbatte al suolo, spaccando una cassa sullo sfondo. Lancia due dadi e scegli il risultato maggiore, aumentandolo di 1 punto: corrisponde ai **Danni** inflitti al nemico, che si rialza subito (43).

[18] Sei stanco e lo stesso vale per Gino – seppur in forma pixelata – tuttavia anche l'energia di Vision è in rosso! Non potete arrendervi. Il nemico adesso è inginocchiato. Gino può attaccare diretto (22), restare in posizione (08), saltare e colpire dall'alto (28), oppure tentare uno sgambetto (03).

[19] Tiri il joystick verso l'alto, ma è una brutta mossa: in que-

sto stato Vision è impervio agli attacchi volanti! Appena Gino entra in contatto con un braccio, viene sbalzato all'indietro. Prova di **Energia**: con 5 o meno→(09); con 6 o più→(04).

[20] Biascicando: «*Psaicocruschia!*» Vision si esibisce nella freccia infuocata, l'attacco segreto che lo trasforma in una meteora azzurra. Pararlo è quasi impossibile. Prova di **Forza**: con 9 o meno→(15); con 10 o più→(45).

[21] Mentre Vision sfreccia sotto di lui, Gino atterra dalla parte opposta e contrattacca, infliggendo tanti **Danni** quanto è il lancio di un dado. Lo scontro tuttavia non è concluso (43).

[22] Appena Gino avanza, Vision salta ed effettua una capriola su se stesso, pronto a colpire con un tacco! Soltanto un calcio rapido e ben piazzato potrebbe interrompere la sequenza. Prova di **Forza**: con 6 o meno→(06); con 7 o più→(13).

[23] Mondo pizza! Quando i personaggi si toccano, in questo gioco anche il nemico può effettuare una presa! Prova di **Forza**: con 5 o meno→(48); con 6 o più→(30).

[24] «Ahia!» Gino è stato colpito: riduci la sua **Energia** di tanti punti quanto è il lancio di un dado. Il tuo amico si rialza (43).

[25] «È la forbice! Occhio alla combo!» esclama Gino. Troppo tardi: hai premuto il pulsante “attacco”, abbassando le difese. Il secondo calcio colpisce il tuo amico in piena fronte! Prova di **Energia**: con 5 o meno→(09); con 6 o più→(04).

[26] «Che combini?! La scivolata non si può parare!» Troppo tardi: molti odiano quella mossa e adesso sai il perché. Prova di **Energia**: con 5 o meno→(09); con 6 o più→(04).

[27] «Oh, issa!» Premendo il tasto “attacco” così vicino al nemico, il gioco esegue automaticamente una presa. Prova di **Forza**: con 7 o meno→(16); con 8 o più→(17).

[28] Appena Gino salta a gamba tesa, Vision fa lo stesso ed effettua una capriola! Quale attacco avrà il sopravvento? Prova di **Forza**: con 7 o meno→(13); con 8 o più→(06).

[29] «*Psaicocruscia!*» Vision si lancia nella freccia infuocata, il suo attacco segreto! Ordini a Gino di saltare per evitarlo. Prova di **Forza**: con 6 o meno→(21); con 7 o più→(15).

[30] «Il mondo giiira!» Non solo lui: Vision afferra il tuo amico e lo scaraventa a terra con malagrazia. Lo schermo trema! Prova di **Energia**: con 5 o meno→(09); con 6 o più→(04).

[31] Mister Vision si inclina in avanti, emettendo fuoco azzurro dalle mani. Le sue gambe sono in tensione. Gino può effettuare un attacco diretto (46), restare in difesa (20), saltare e colpire dall'alto (29), oppure tentare uno sgambetto (47).

[32] Vision si chiude in difesa, alzando le braccia. In questo stato gli attacchi normali non sortiscono effetto. Gino può incalzarlo a suon di pugni (33), tentare uno sgambetto (39) oppu-

re attendere che il nemico abbassi la guardia (35).

[33] Tempesti di botte il pulsante “attacco” e Gino fa lo stesso, scaricando colpi su Mister Vision. Le sue difese reggeranno? Prova di **Forza**: con 10 o meno→(34); con 11 o più→(06).

[34] Niente da fare, Vision para tutti i colpi. Ormai è chiuso nell'angolo! Perché non contrattacca? Puoi incalzarlo ancora (27) o interrompere l'attacco e vedere cosa succede (23).

[35] Appena Gino indietreggia, Vision scatta in un'improvvisa scivolata con la gamba tesa! Vuoi che il tuo amico effettui un salto d'emergenza (36) oppure che si difenda dal colpo (26)?

[36] È questione di secondi. Mentre Vision si muove, tiri il joystick verso l'alto e Gino salta, colpendo con un calcio. Prova di **Forza**: con 6 o meno→(06); con 7 o più→(37).

[37] Niente da fare: il nemico scivola sotto a Gino evitando il colpo, poi inizia a roteare come un tornando e si sposta di nuovo all'indietro, travolgendo ogni cosa sul suo cammino. Prova di **Energia**: con 5 o meno→(09); con 6 o più→(04).

[38] Co-co-co-combo! Gino ha fatto bene a restare in difesa: Vision effettua un altro terribile attacco in capriola, ma anch'esso viene parato, seppur a un costo: riduci l'**Energia** di 2 punti. Ora i due personaggi sono adiacenti. È giunto il momento di reagire (27) o preferisci che Gino attenda ancora (23)?

[39] Appena Gino si abbassa, Vision scatta in avanti a gamba tesa! Prova di **Forza**: con 7 o meno→(12); con 8 o più→(07).

[40] Vision avanza minaccioso, ma ha la guardia abbassata. Come vuoi che Gino reagisca? Con un attacco diretto (41)? Con un salto (36)? O vuoi che il tuo amico resti in difesa (10)?

[41] «Dagli un calcio nelle palle!» urli pigiando il tasto. «È un cyborg, non ha le palle!» ribatte Gino, tuttavia obbedisce. Prova di **Forza**: con 6 o meno→(42); con 7 o più→(06).

[42] Vision para il colpo con le ginocchia. Il suo attacco successivo è così rapido da risultare invisibile. Prova di **Energia**: con 5 o meno→(09); con 6 o più→(24).

[43] Il combattimento prosegue. Lancia due dadi e somma al loro valore i **Danni** subiti da Vision finora. Se ottieni 2-8→(40). Se ottieni 9-14→(02). Con 15-20→(32). Con 21-27→(18). Con 28-34→(31). Se infine ottieni 35 o più→(44).

[44] Vision ha quasi esaurito la sua energia. «Facciamolo fuori!» urli, mentre fumo nero esce dal visore. Cosa aveva detto Gino a riguardo? Di usare prima un salto e poi due pugni (50)? O prima due pugni e poi un salto (49)? Non puoi verificare l'introduzione, devi ricordare la sequenza giusta a memoria!

[45] Senti il rumore dei colpi che si infrangono sulla difesa di Gino, ostinati come un trapano. Appena l'attacco termina, il tuo amico reagisce con un uppercut! Lancia due dadi. Il risultato

maggiore corrisponde ai **Danni** inflitti a Vision, mentre il mi-  
nore a quanto devi ridurre l'**Energia** di Gino. Il terribile nemico  
si rialza, con i pixel del volto sempre più rossi (43).

[46] Bascicando: «*Psaicocruscia!*» Vision si scaglia contro  
Gino come una meteora azzurra. Il tuo amico reagisce con un  
forte pugno, che si infrange sul muro di fuoco (15).

[47] Bascicando: «*Psaicocruscia!*» Vision si lancia contro  
Gino diventando una meteora azzurra. Il tuo amico si abbassa  
all'ultimo istante per evitare il colpo (15).

[48] Ti muovi anche tu mentre tiri il joystick verso l'alto. Gino  
salta ed evita di essere catturato all'ultimo istante (43).

[49] Appena termini la combo, un altro fulmine si abbatte sulla  
parrocchia. Quando riapri gli occhi, accanto a te c'è Gino con la  
cintura in testa e Don Maurizio col collarino sugli occhi! «Ueh,  
Don! Incredibile, anche tu giochi a Superfire?» Il Don balbetta:  
«Io... ehm... ehi, voi non dovrete essere qui! Se vi prendo, ma-  
scalzoni!» Tu e Gino scappate ridacchiando. Quest'estate al  
Lido avrete molte cose da raccontare! Il tuo punteggio finale  
corrisponde ai punti **Energia** iniziali di Gino, più 3 punti per  
ogni moneta usata. Meno punti avrai ottenuto, migliore sarà  
stata la tua performance! Se pensi di poter fare meglio, rico-  
mincia dall'inizio scegliendo di nuovo i punteggi iniziali.

[50] Errore! Una scarica di fuoco si sprigiona dal visore (09).