

Cri

OMEGA RUN

Commodore 64

Personalmente abbiamo sempre trovato noiosi i programmi di simulazione di qualcosa: e dire che prima di quelli di volo c'erano quelli di navigazione ed altro, anche un po' tutto — dalla grafica al programma — lasciava a desiderare.

La CRL ha lanciato alla fine del 1983 un gioco che non è un vero arcade, né una vero simulatore.

Di diverso dal primo abbiamo l'incredibile complessità e numero di strumenti, il cui disegno è stato affidato ad una casa specializzata, la Quality Communications; di diverso dal secondo c'è la mancanza del decollo e dell'atterraggio, anche se bisogna rifornirsi di benzina e quindi far manovre analoghe, e soprattutto la presenza di tutta una serie di pericoli: aerei nemici, bombe, missili, etc.

L'obiettivo è il bombardamento di una postazione atomica caduta in mano a scellerati della peggior risma: per far questo bisogna percorrere un certo tratto, stando oltre i 200 piedi di altezza per evitare i missili, gli aerei e le difese del presidio da distruggere: comunque vada vi verrà assegnato un punteggio.

Avete 25 minuti per raggiungere lo scopo, e il vostro aereo ha una dotazione di strumenti da far invidia. La situazione di benzina, munizioni (che sono in numero limitato) e danni complessivi viene mostrata da 3 barre verticali; avete una

bussola, l'acceleratore — oltre alla cloche e al fuoco, entrambi da tastiera o da joystick — e un orologio che parte da 25 minuti e fa il conto alla rovescia. Ovvio l'indispensabile altimetro, tarato in piedi; meno ovvio l'indicatore che vi dice se in un angolo di 45 gradi c'è il rifornitore di benzina, e ve ne mostra anche la distanza; ancora meno ovvia la mappa della zona, che prende nota dei vostri spostamenti.

La cosa più incredibile, però, è lo specchietto retrovisore (quest'aereo assomiglia più all'Enterprise di Star Trek che al bimotore dei fratelli Wright!), tramite il quale vi guardate le spalle — ma no! — in modo da evitare che qualcuno vi abbatta subdolamente.

La scelta dei livelli di gioco rivela un'altra sorpresa: oltre a 5 situazioni prestabilite è a disposizione del giocatore la possibilità di riconfigurare i parametri del gioco, agendo su 7 opzioni, ciascuna con la sua gamma d'azione. La distanza dall'obiettivo può variare da 50 a 379 miglia, le frequenze dei missili e degli aerei, la vulnerabilità vostra e dell'obiettivo, le asperità del terreno ed infine le bombe disponibili.

Per darvi un'idea della situazione vi diciamo che, dopo aver messo tutti i parametri al massimo della difficoltà, abbiamo fatto giocare il computer da solo:

Produttore:

Computer Rentals Ltd
CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road
London E15 2HD

la gara è durata circa 30 secondi, per un totale di 57 punti.

Vediamo alcune note sul caricamento. Questo dura circa 5 minuti, ma se volete le istruzioni dovete aspettare circa un minuto e mezzo in più: in compenso vi viene messa a disposizione una completa guida ai comandi, che vengono analizzati uno per volta, e delle principali cose che vedrete sullo schermo.

La qualità del gioco è elevatissima, e prima di passare per le fasi di apprendimento ed assuefazione passa molto, molto tempo: molto intelligentemente la casa ha escluso commenti sonori impegnativi, che possano distrarre il giocatore.

Ricordiamo che allo scorso Earl's Court la CRL, congiuntamente alla Ollie Record, ha presentato il suo nuovo successo, La Guerra dei Mondi, basato sul celeberrimo lavoro di Orson Wells, che dovrebbe essere realizzato non solo per il 64, ma anche per Spectrum, Oric, BBC, Electron e pare standard MSX; saranno fatti riferimenti al musical omonimo realizzato nel 1978 da Jeff Wayne. Si prevede un successo clamoroso.

L.S.

