

Alligata

ROCKET ROGER

Commodore 64

Il nostro Roger, che non è un razzo bensì il pilota, è stato costretto a fare un atterraggio di fortuna su una terra inospitale, per poter reperire le gemme che ridanno vita ai suoi spompatis motori siderali: questi cristalli sono la bellezza di 99, e il nostro eroe non potrà far ritorno a casa se non riuscirà a trovarli tutti. L'intrepido astronauta può muoversi in tutte e quattro le solite direzioni, più può volare con i suoi jet a spalla e dirigersi in volo con gli stessi comandi direzionali; può anche sparare, per difendersi dai nemici, che lo attaccano sia sulla terra che nel cielo. Si hanno a disposizione 3 vite, più una extra ogni 10.000 punti.

Molte le schermate nelle quali ci muoviamo, anche se in effetti non dovremmo chiamarle così, dato che la pagina video scrolla sotto i nostri occhi, accrescendo l'importanza dei singoli spostamenti. La velocità è più che sufficiente, tanto che almeno all'inizio bisogna assolutamente moderare gli slanci d'entusiasmo, mentre la grafica è gradevole, senza essere troppo ricercata. Anche gli effetti sonori sono riusciti, nonostante siano solo i tradizio-

nali rumori spaziali di laser, razzi, esplosioni eccetera.

Dal punto di vista pratico dobbiamo purtroppo rilevare la mancanza del controllo da joystick, cosa questa abbastanza grave per un gioco in cui la precisione è d'obbligo, e la velocità — pur non essendo importante in assoluto — toglie spesso da impicci notevoli. Il caricamento sfrutta il Superfast Loading, un sistema veloce sviluppato dalla stessa Alligata, che limita l'attesa totale a soli 4 minuti, più che accettabile considerando che il gioco è stato prodotto nel 1984; anche la confezione mostra che si tratta di una novità: la presentazione non comprende solo i vecchi disegni senza relazione con il gioco, ma anche tre schermate significative, alloggiata nella tasca trasparente del contenitore, in plastica rigida. In definitiva si tratta di una proposta non sconvolgente, ma che ben si inserisce nel novero dei giochi a percorso, nei quali non è importante la velocità, bensì una certa leggerezza di mano e analiticità di pensiero nell'affrontare le varie situazioni.

L.S.

Produttore:

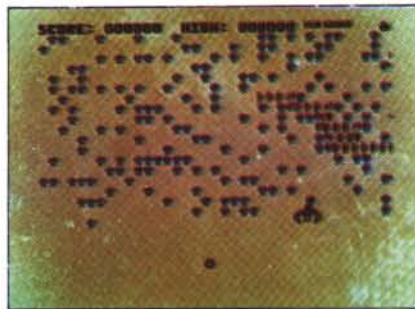
Alligata Software Ltd,
1 Orange Street, Sheffield S1 4DW, GB



Bubble Bus

EXTERMINATOR

Commodore 64



Ecco un altro dei classici giochi da sala, nell'ennesima versione per il Commodore 64. Per chi non lo sapesse, si ha una schermata fissa su cui si muove il proprio laser: l'obiettivo del giocatore è di uccidere quanti più nemici possibile, tra i quali il più evidente è il vermone che cala dall'alto spazzolando una per una tutte le locazioni libere, ma i più pericolosi sono senz'altro le bestiacce (condor, formiconi, ragni...) che appaiono meno frequentemente, quindi con maggior sorpresa, e portano al maggior punteggio.

Nel parlare di questo Exterminator non possiamo fare a meno di citarne la data di realizzazione, 1982. I due anni passati sono stati fondamentali per i giochi, anche se in questo caso l'aspetto principale, la velocità, rimane più che sufficiente. Un'altra conseguenza di questo fatto è che non viene adoperato un sistema di caricamento veloce, per cui bisogna attendere circa 5 minuti. Ovviamente il gioco è predisposto per l'uso di entrambi i joystick collegabili al 64, cosa questa fondamentale.

In conclusione dobbiamo dire che gli anni si sentono, e che abbiamo visto versioni migliori del Centipede (si veda, ad esempio, Millie Bug della Dk Tronics). Comunque sia, le varie versioni differiscono tra loro per tanto poco, e questa, rispetto alle concorrenti, offre la possibilità del doppio joystick, spesso importante.

L.S.

Produttore:

Bubble Bus, 87 High Street
Tonbridge, Kent TN9 1RX