

**Anirog**  
**BATTLE THROUGH TIME**  
**Commodore 64**

Dicono le note di copertina: "Nell'anno 2525 la tecnica dei viaggi nel tempo è finalmente perfezionata. Gli scienziati che hanno realizzato il progetto vi mandano indietro nel tempo, con un veicolo terrestre equipaggiato di tutto punto. Il vostro obiettivo è di assistere la razza umana in tutte le sue battaglie, dall'età preistorica alle conseguenze del conflitto finale. Solo il più completo successo della missione può assicurarvi il ritorno". Se per tornare dovete vincere sempre, delle due l'una: o la tecnica dei viaggi non è poi tutta questa bellezza, oppure gli scienziati del 2525 sono sadici assai!

Scherzi a parte, la Anirog ha tirato fuori un giochino abbastanza interessante, non tanto per la tecnica del gioco, comunque variato quel tanto che basta a mettervi in difficoltà anche al livello 1, quanto per l'interessante ricostruzione di varie epoche storiche: noi abbiamo passato abbastanza agevolmente la prima e seconda schermata, corrispondenti alle prime due guerre mondiali (a proposito: dell'età preistorica ed eventuali dinosauri neanche l'ombra, ma magari vengono

dopo — è o no una macchina del tempo?), realizzando comunque poche migliaia di punti. In entrambi i casi si ha una vallata incastrata nei monti, su cui l'autoveicolo che guidate si muove da sinistra a destra, cercando di evitare, o meglio di colpire con il doppio cannone che spara davanti ed in alto, i vari pericoli: le bombe lanciate dagli aerei con traiettoria parabolica (se le colpite prendete 500 punti) e le picchiate degli stessi aerei, che se colpiti una volta cadono come sassi — e spesso su di voi! — e se colpiti due volte esplodono in aria senza conseguenze per la missione; sassi da abbattere con uno o più colpi; buche da saltare. Per giungere alla fase 2 dovete percorrere 10 miglia in queste condizioni, nel qual caso ottenete un bonus in punti proporzionale al tempo risparmiato e una vita in più. La struttura del secondo pannello è identica a quella del primo, ma cambiano i disegni degli aeroplani e dei pericoli in generale.

La tecnica grafica è interessante: lo sfondo montagnoso è fisso, mentre una fascia centrale — che rappresenta le im-

mediate vicinanze della strada da voi percorsa — si muove da sinistra a destra punto per punto (scroll laterale parziale), così come fa la vostra automobile. Non è previsto il controllo da tastiera, quindi avrete bisogno di un joystick. Le possibilità sonore del 64 sono usate quasi esclusivamente per generare una serie di rumori di sfondo (caduta bombe, moto, auto, etc.) e di controllo (un suono acuto ad ogni miglio percorso) che non per allietare il travaglio del giocatore.

La battaglia nel tempo può essere giocata da due contendenti, e a due diversi livelli di gioco; è fornita una tabellina con i punteggi maggiori della giornata. Il programmatore è Ken Grant; la Anirog ha venduto i diritti per USA e Canada alla Advantage, con sede nel secondo paese.

L.S.

**Produttore:**  
 Anirog Software  
 Unit 10, Victoria Industrial Estate  
 Victoria Road, Dartford, Kent, GB

