

Channel 8 Software

PHASE 4

Commodore 64

Senza dover inventare nulla di clamoroso, una nuova moda si sta diffondendo nei giochi per home computer; l'abbellimento degli scenari, storicamente scarni ed essenziali. La struttura rimane invece la stessa: avversari dalle forme stravaganti, per di più forzati a muoversi sul piano frontale rispetto all'osservatore, vi ostacolano a più riprese, cercando di distruggervi. Certo, anche se sullo sfondo abbiamo le piramidi le difficoltà non aumentano, ma forse ci si abitua in un tempo minore del solito.

Phase 4 è la solita difesa del pianeta dai cattivi Visitors con la lingua da serpente (bleeh!), ma rispetto alla tradizione offre un caricamento veloce, la grafica un minimo curata di cui sopra ed anche le opportune possibilità di gioco per uno o due difensori del genere umano (oh, gli intrepidi eroi!), che dopo averci salvato vanno all'attacco nello spazio, attraversano le difese della città nemica e finalmente distruggono l'intera città degli avversari, che così non nuoceranno più (molto pittoresco!). La logica del gioco prevede l'eliminazione di un certo numero di nemici nella stessa schermata: una

volta abbattuti si ricomincia da capo. La fase 1 prevede un ambiente di tipo egiziano, in cui bisogna abbattere una dozzina di nemici, impresa questa non troppo difficile. La fase 2 è in pratica uno space invaders a geometria variabile: gli avversari vagano in gruppi di due o tre, e voi dovete colpirli senza scappare, poiché i vostri colpi seguono i vostri movimenti, e quindi se vi scansate mancate il centro. La fase 3 è sempre di tipo spaziale, ma un po' più complicata della seconda: tra le altre difficoltà aggiuntive c'è che alcuni dei proiettili nemici vi inseguono, quindi fate attenzione. Alla fase 4 non ci siamo ancora arrivati...

Realizzato dal solito Mark McKee, Phase 4 è controllato da joystick, ed è predisposto per uno o due giocatori: a nostro parere si tratta di una spruzzata di varietà su un gioco tradizionale.

L.S.

**Produttore:**  
Channel 8 Software  
51 Fishergate, Preston  
Lancashire PR1 8BH, GB



Mastertronic

VIPER III

Spectrum 48K

Anche se il prezzo di vendita è incredibilmente contenuto, dobbiamo confessare che ci aspettavamo di più da questo Viper III.

La trama non è molto originale e consiste nel comandare una piccola astronave



ve cercando di abbattere le astronavi nemiche, che giungono in senso opposto, e di evitare i loro missili.

Quello che più ci ha delusi è stata tuttavia la mancanza di cura nella realizzazione del programma, che si evince chiaramente già dai titoli di testa, che risultano sfalsati.

Il gioco in sé è abbastanza noioso, principalmente per la carenza di varianti, dato che la velocità generale è più che buona; anche la grafica non è da buttare, vista la classe del programma, con i vari oggetti che si muovono pixel per pixel.

Vista la semplicità dei comandi il programmatore non ha ritenuto opportuno prevedere il collegamento di qualche interfaccia per joystick; le istruzioni sono in cinque lingue tra le quali fortunatamente anche l'italiano.

M.B.

**Produttore:**  
Mastertronic,  
Via Staurenghi 31, 21100 Varese.