

Alligata

LOGO

Commodore 64

Finalmente un gioco diverso dal solito, con grafica interessante e al contempo abbastanza godibile per gli adulti ed educativo per i più piccoli. Loco è un gioco a percorso non difficile da padroneggiare, bastano poche ore, ma comunque interessante per lungo tempo. Loco è una locomotiva che parte dalla sua stazione per compiere un lungo viaggio. Molte le insidie: aerei e dirigibili la bombardano continuamente, mentre la linea è disseminata di carrelli vaganti; inoltre c'è una limitata disponibilità di benzina (fuel), che va continuamente ricercata nel percorso. Contro i nemici potete esplodere due tipi di colpi: con il vapore e con un cannoncino anteriore per i carrelli. Lo schermo è suddiviso in due parti, che scollano lateralmente a differente velocità per mantenere un certo sincronismo: quella superiore contiene lo sfondo, ovvero montagne, prati, etc. con la strada ferrata, e gli sprite con la locomotiva (formata da 4 pezzi) e gli eventuali ostacoli; quella inferiore, invece, contiene una vasta parte della mappa del percorso ferroviario, densa di scambi, ponti, etc, ed ha lo scopo di mostrare l'ubicazione dei vari aerei, dirigibili, carrelli e depositi di carburante. In questo modo si possono evitare i problemi al loro sopraggiungere, per esempio cannoneggiando i carrelli ovvero lanciando cortine fumogene



sugli aerei e sulle loro bombe prima che giungano su di voi, sfruttando il fatto che il fumo, in quota, devia per effetto del vento. Aerei e dirigibili vanno ad altezze diverse, e il vapore che lanciate può essere regolato dal tempo di pressione dell'apposito comando sul joystick. Tutti i comandi, abbastanza articolati ma sufficientemente intuitivi, sono spiegati graficamente sul contenitore del gioco.

Avete a disposizione tre vite, e ne guadagnate una ogni 10.000 punti, se passate 5 volte per la stazione passate al livello successivo (ce ne sono 5).

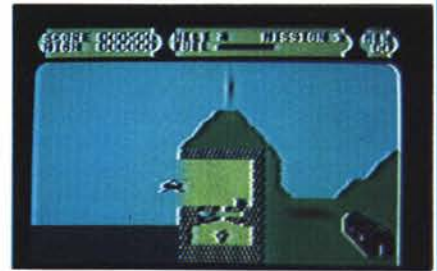
Il caricamento veloce (Superfast Loading) dura solo un minuto e mezzo. Anche la musica è particolarmente curata, e cerca di riprodurre un buon numero di strumenti reali: gli autori, Crowter e Dalglish, hanno fatto un ottimo lavoro, che magari non soddisferà appieno i più bravi, ma che senza dubbio è ben studiato dal punto di vista estetico e validissimo per bambini e ragazzi, come dice la stessa casa (età: da 9 in su). L.S.

Produttore:
Alligata
1 Orange Street
Sheffield S1 4DW - GB

Richard Wilcox Software

BLUE THUNDER

Commodore 64



Vi trovate alla guida di un elicottero, distaccato su una portaerei nel bel mezzo dell'oceano. La vostra missione è salvare dei superstiti che si trovano sulla terraferma, in una zona protetta dalla base nemica, che ospita un reattore nucleare: per farlo dovrete evitare la contraerea nemica, situata su alcune isolette, e i vari dirigibili che controllano lo spazio aereo, oltre che annientare (momentaneamente) la base nemica, caricare gli uomini e rifare il percorso, all'indietro. Per far ciò avete a disposizione un certo tempo, indicato dal carburante (fuel) residuo. Il commento sonoro è sufficientemente realistico, soprattutto nel rumore dell'elicottero; il caricamento veloce assicura un'attesa breve.

Il programmatore, Val Franco (il nome tradisce l'origine italiana) ha predisposto 5 avventure, delle quali le prime 4 possono essere scelte premendo i tasti numerici da 1 a 4, mentre la quinta, senz'altro la più affascinante, può essere giocata solo portando a compimento la quarta (cosa che finora non ci è riuscita).

Il nostro giudizio su Blue Thunder è quindi sostanzialmente positivo, anche se avremmo preferito degli effetti sonori più corposi e la possibilità di avere due giocatori nella stessa partita, opzione che, a nostro avviso, non dovrebbe mai mancare. L.S.

Produttore:
Richard Wilcox Software
Foundry Business Systems
2 Station Road
Walsall, West Midlands WS7 0JZ - GB

