

video

games

8 BIT

I 'GIOCHI CALDI'
ESTIVI

PHOBIA

PROJECT
FIRESTART

SPECIALE 'MUSCOLI'
THE RUNNING
MAN
RED HEAT

L'UNICA RIVISTA
ITALIANA
MULTIFORMATO
PER GLI 8-BIT

PROJECT

FIRESTART

Dynamix/Electronic Arts, per C64 (disco)

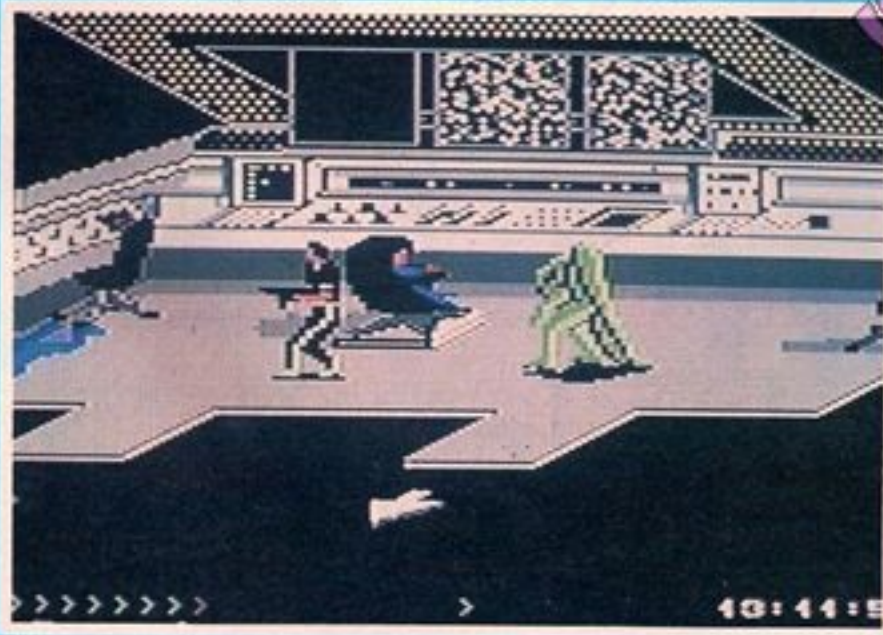
Blastando "Aliens" per salvare il mondo

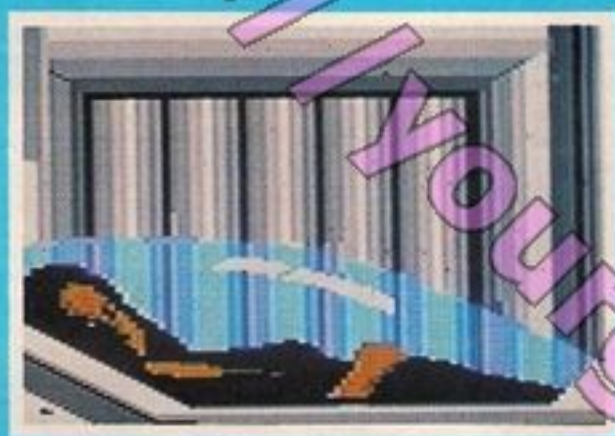
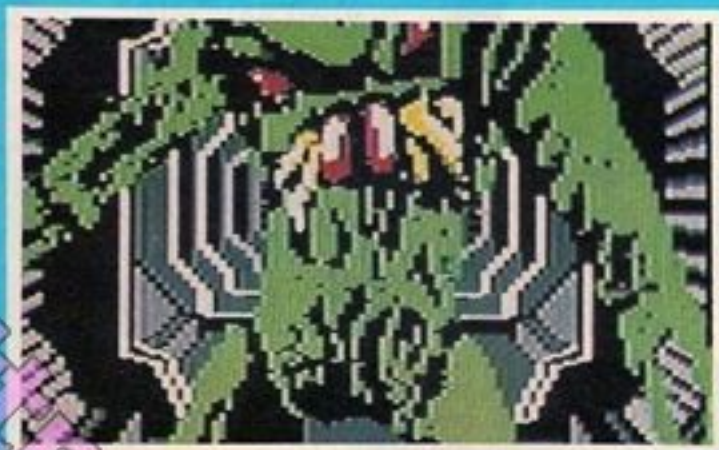
Nell'orbita di Titano la nave spaziale di ricerca Prometheus è nei guai: non è stato tentato nessun contatto dall'inizio del Progetto Firestart (un progetto atto a creare un nuovo "lavoratore" alieno). Le cose (come sempre) sono andate terribilmente storte e gli alieni sperimentali si sono liberati: è seguita una grande fusione di membra e lacerazione di budella e così, in un eccesso di disperazione, è stato mandato a investigare Jon Hawking, l'eroe del momento. L'astronave è costituita da quattro livelli pieni di un mucchio di corridoi, camere e ascensori tra cui correre per esplorare la stiva, la sala

macchine, il deposito di minerali, il ponte di osservazione e altro ancora. Trovando lo navigatore di emergenza potrete scappare dalla nave madre, ma verso quale destino? All'inizio gli alieni sono stranamente astuti: sono occupati a riprodursi e cominciano a dimordersi mentre si procedeva al gioco. Gli alieni verdi sono veri e propri bambini al confronto con i mutanti (consiglio non molto difficile: irradiateli di fiamme per tenerli a bada). Nell'armiera si possono trovare armamenti supplementari, carte di identificazione permettono l'accesso a regioni prima inaccessibili; la strage non è stata totale poiché due sopravvissuti sono ancora a bordo (una ra-

Molto "alienesco" questo, visto che si ispira sia al film, sia al gioco inglese e ripropone i loro elementi in uno dei titoli più "inglobanti" mai visto da mesi sul 64. L'intera confezione sembra più una videocassetta che un pezzo di software, visto che propone scene drammatiche e momenti pieni di azione e suspense. Mentre lo stile grafico ricalca Cyborg della CRL, Project Firestart migliora quel grande standard offrendo al giocatore un cast di cattivissimi personaggi che corrono e sparano e alcuni mostri grotteschi. Il sonoro, per quanto limitato in quantità, riesce a fare grande effetto negli attimi in cui maggiormente è richiesto. Project Firestart è pieno di quelle azioni rapide, belle presentazioni e atmosfere da brivido che rendono i giochi epici. L'ho davvero apprezzato. Anche voi lo adorerete!

gazza molto nervosa, Mary, e la perfida Annar). Con un limite di tempo di due ore prima dell'esplosione, non ha il suo bel dallare per esplorare, evi-





Come è lecito aspettarsi dallo scenario stile Aliens, Project Firestart è essenzialmente un film interattivo, e anche eccellente. Vagando per i corridoi il livello di adrenalina sale mentre la trama si articola serpentinamente tra tagli di immagine, oscuramenti e montaggi. La tensione è costante e quando l'alieno mutante si libera difficilmente riuscirete a mantenere la calma mentre percorre il corridoio. Il mio unico e personale brontolio è che l'accesso da disco può essere talvolta una prova di resistenza, specialmente quando si ricarica una partita salvata. Pensatela solo come un'interruzione, non come un problema!

tare gli alieni e scoprire cosa sta succedendo là dentro. Riuscirà Jon a trovare la risposta al disastro del Prometheus? Cosa bolle in pentola dietro quella porta e che ha intenzione di fare Annar? Li citerà per danni la Twentieth Century Fox? La risposta salterà fuori solo nella grande mostra di stasera: Project Firestart, V.M. 18 (a causa del troppo sangue).



Yeah! Splaash! Beccati questo brutto alienacc... Cosa? Devo fare il commento di questo gioco? OK, allora: uhm, sì, bel giochino e — cosa? Non ci credete? Beh, in effetti Project Firestart non è un bel giochino. E' un prodotto dannatamente bello e coinvolgente e si avvicina a un film molto di più che tutti i giochi Cinemaware messi insieme. Gosh! Provate a farvi sorprendere dagli alieni quando avete poca energia e poche munizioni, entro un paio di secondi cominceranno a venire dei brividi lungo la schiena coadiuvati da una inquietante musicchetta cardiopalmitica che risuona non appena appaiono gli odiati sgorbi verdi. L'elemento arcade adventure poi è splendidamente implementato e ci sono un sacco di cose da scoprire. Se amate... No, niente se: questo deve essere un imperativo. ANDATE A COMPRARVI PROJECT FIRESTART! (e di corsa...).



PRESENTAZIONE 84%

Sequenza introduttiva atmosferica, sebbene le istruzioni (anche con la mappa) avrebbero potuto fare di più sul gioco.

GRAFICA 88%

Dettagliate costruzioni da esplorare, schermi d'intermezzo animati e sangue a iosa.

SONORO 70%

Una musica ipnotica insieme a effetti sonori molto, ma con uno strano ma intelligentemente elaborato effetto che lascia scioccati.

APPETIBILITÀ 90%

Quattro livelli da esplorare non sono molti ma la trama che li anima vi lascia sospirare.

LONGEVITÀ 92%

Le cose non vanno mai bene la prima volta e, come nei migliori film, non si vuole mai lasciare tutto a metà.

GLOBALE 91%

Sangue, budella e alieni in libertà: chi ha più bisogno di andare al cinema il sabato sera?