



THE  
 SHADOW OF THE  
**BEAST**  
 TRILOGY

Giappone e USA sono oggi i due poli di gravità attorno a cui ruota gran parte della produzione videoludica mondiale. I limiti derivanti da questa sorta di 'monopolio a due', si risentono pesantemente nelle scelte, stilistiche e concettuali, alla base del videogioco. Ciò è ovvio, dato che tali scelte affondano le proprie radici nel substrato culturale del popolo a cui, chi le compie, appartiene. E' altresì naturale che il protrarsi di questo bipolarismo nel tempo (la situazione è ormai la stessa da dieci anni a questa parte), induca una certa 'dicromia' videoludica, in cui il prodotto assume le caratteristiche tinte a 'stelle e strisce' oppure quelle, altrettanto marcate, del Sol Levante. Approcci alternativi sono rari al giorno d'oggi, ma per capire che da questa situazione di ristagno cultural-ludico se ne può uscire, è sufficiente ricordare che le cose non sono andate sempre così. Ripercorrendo il passato recente dell'home entertainment elettronico, si ritrova l'esistenza anche di una terza,

interessantissima, scuola di pensiero videoludico: quella europea. Una cultura sviluppatasi in maniera coniugata alla diffusione dei sistemi Commodore nel Vecchio Continente (in particolare C64 ed Amiga 500), e portata alla ribalta grazie al sorprendente lavoro di gruppi amatoriali, costituiti da una manciata di giovani appassionati, con un solo desiderio in mente: realizzare tramite un videogioco il proprio 'sogno nel cassetto'. Una realtà decisamente lontana da quelli che, già ai tempi, erano i colossi nippo-statunitensi dell'intrattenimento elettronico (Atari, Sega, Nintendo), ma che portò, proprio per questo suo essere indipendente (e quindi totalmente libera di esprimersi), una visione nuova del videogioco. Visione che non mancò di affascinare tutto il mondo. Tra i migliori esponenti storici di questo 'periodo d'oro' del game design europeo (durato circa da metà degli anni '80, sino agli inizi dei '90) c'è sicuramente *The Shadow Of The Beast*.



## THE SHADOW OF THE BEAST

**Produttore:** Psygnosys  
**Sviluppatore:** Reflections  
**Genere:** Arcade-adventure  
**Giocatori:** 1  
**Formato:** Amiga 500  
**Supporto:** 2 floppy disk  
**Anno:** 1989

Publicato da Psygnosys nel 1989, *The Shadow Of The Beast* segnò il successo del team britannico Reflections, allora costituito unicamente da un Martin Edmondson (grafico) e da un Paul Howarth (programmatore) appena ventenni. La riuscita a livello mondiale che ebbe il gioco è da ricondursi a due ragioni principali.

*TSOTB* è in assoluto il primo esempio di killer application su una piattaforma casalinga.

*TSOTB* è in assoluto il primo esempio di uno stile, grafico e ludico, totalmente differente da quanto visto sino ad allora in un videogame.

L'originalità era già palpabile leggendo lo storyboard, nel manuale di gioco. L'eroe, Aarbron, viene trasformato dal 'Signore Delle Bestie' Maletoth, nel suo 'araldo della guerra': una creatura dalle sembianze caprine e dalla forza straordinaria. L'umanità del protagonista è perduta, sia nell'aspetto che nei sentimenti. Ma quando Aarbron è costretto ad assistere alla morte di suo padre, avvenuta per mano dello stesso Maletoth, i ricordi gli riaffiorano nella mente e decide quindi di partire alla disperata ricerca di vendetta e di un modo per tornare alla forma umana.

*TSOTB* è un arcade-adventure di rottura: offre un mondo da esplorare liberamente (considerando i limiti tecnici dell'epoca), e sono gli ostacoli che si incontrano lungo il cammino, a far capire il modo corretto, ai fini ludici, di attraversarlo. Gli ostacoli sono rappresentati da semplici enigmi, la cui risoluzione è subordinata alla raccolta di oggetti sparsi per la mappa di gioco. Il difficile è reperire tali oggetti nel giusto ordine, il che significa perlustrare meticolosamente i labirintici livelli gremiti di mostri, correndo anche il rischio di trovarsi per errore bloccati, oppure colti impreparati (improvvisamente di fronte ad un boss, senza avere l'arma efficace per ucciderlo).

Eh già, erano i tempi del gameplay bastardo: niente salvataggi, niente accortezze atte a guidare il giocatore, solo 12 hit point di energia e un'orda di avversari pronta a sovrastarci. *TSOTB* è un gioco duro e al contempo gratificante: ad ogni partita si fa sempre più chiara, nella mente dell'utente, la giusta combinazione di scelte da effettuare; ma quando si pensa di aver delineato la strategia necessaria per

procedere nel gioco, arriva un imprevisto a spiazzare e a stupire. Potremmo aver faticosamente abbattuto un guardiano di fine livello, per poi trovarci di fronte ad una porta chiusa, la cui chiave, scopriremo essere nascosta in una location lontana, che dovevamo aver precedentemente esplorato. Nella partita successiva, eseguiamo il percorso corretto e, superata la porta, ci prepariamo ad affrontare un nuovo livello in stile platform, come quelli già attraversati... invece veniamo catapultati, con un jet-pack sulle spalle, in uno stage prettamente shoot'em up.

Ogni progresso viene conquistato con fatica, e ripagato con sfide sempre nuove, in un continuum a cui è difficile sottrarsi prima di aver riportato Aarbron alla sua forma umana.

La 'ricerca di una figura umana', è proprio questo lo scopo del gioco, scopo che Reflections sa mantenere sempre vivo nell'utente, grazie a un raffinato ed efficace comparto estetico. Lo scenario presentato non lascia apparire alcuna traccia di figure antropomorfe: vestiremo i panni di un mostro, immerso in un mondo di mostri. Tutto è visto attraverso una lente deformante che riesce a dare connotazioni aliene persino ad alberi e montagne. Il merito di ciò, risiede nell'elegante design, basato sulle tavole dell'illustratore fantasy Rodney Matthews, ed arricchito ulteriormente da Edmondson, con il suo personale gusto per il dettaglio bizzarro. Adirittura cercare di capire l'ipotetico livello di civiltà di tale mondo risulta impossibile: architetture selvagge e primitive si fondono armonicamente con castelli medievaleschi ed infrastrutture futuristiche. Non desta stupore quindi, trovare un teletrasporto all'interno di un labirinto scavato tra le radici di un albero gigante, oppure una barriera elettrica lungo i corridoi di un gotico maniero.

Le creature da affrontare non sono da meno: nel ricco bestiario, in cui si annoverano oltre 100 specie diverse, trovano posto mostri realizzati con impressionante genio onirico. Si va da esseri simili a ragni verdi incrociati con dei crostacei, a pesci palla con ali da pipistrello, sino ai deliranti boss di fine livello, tra cui spicca l'idra costituito da un groviglio di mostruosi serpenti, dall'aspetto ibrido tra rettile ed organismo vegetale.

Tutto questo sfoggio di gusto artistico, è mosso da un motore di gioco sbalorditivo per l'epoca e, anche in seguito, raramente eguagliato su Amiga 500.

I fondali degli stage all'aperto vantano un fluidissimo scrolling parallattico su 13 livelli. Davanti ai nostri occhi, le praterie si muovono con eccezionale effetto prospettico, mente in cielo, nuvole plumbee si spostano lente, solcate dal volo di misteriosi dirigibili.

Grazie all'uso di una 'palette dinamica' e di un sapiente sfruttamento della modalità Color Copper, Howarth riuscì a visualizzare 128 colori contemporaneamente su schermo (quando Amiga 500 ne può normalmente performare solo 64).

Gli sprites, sebbene mai troppo generosi di frame d'animazione, sono enormi e non vanno mai a rallentare una fluidità d'azione paragonabile a quella dei migliori coin-op dell'epoca.

L'accompagnamento musicale è firmato dall'ormai storico David Whittaker. L'artista ha contribuito realizzando splendidi brani che, avvalendosi di sonorità riprese da flauti e tamburi tribali, calano definitivamente il giocatore nell'inimitabile mondo di *TSOTB*.

La classe della produzione si completa con la





ricchezza della confezione stessa: un package illustrato dal designer Roger Dean (già autore, tra le altre cose, delle copertine per gli album di gruppi musicali come Yes ed Asia), contenente anche un'esclusiva t-shirt, realizzata per l'occasione.

I due punti di forza principali del gioco, diedero vita ad altrettanti fenomeni di ritorno:

*TSOTB* divenne tecnicamente 'the game to beat', la sfida per ogni programmatore dell'epoca a produrre qualcosa di superiore, o a cercare di ricreare il fascino del gioco stesso su altre piattaforme. Proliferarono così cloni e soprattutto conversioni per ogni sistema coevo, ma anche immediatamente successivo, alla pubblicazione del titolo. La 'Bestia' ha lasciato il segno addirittura sui portatili come Linx, sugli 8 bit come Amstrad CPC, Spectrum ZX, oppure su piattaforme di diffusione prettamente nipponica



## THE SHADOW OF THE BEAST II

**Produttore:** Psygnosys  
**Sviluppatore:** Reflections  
**Genere:** Arcade-adventure  
**Giocatori:** 1  
**Formato:** Amiga 500  
**Supporto:** 2 floppy disk  
**Anno:** 1990

Uscito l'anno successivo alla pubblicazione del primo episodio, *TSOTBII* aveva l'arduo compito di non deludere le aspettative di un'utenza desiderosa di essere stupita sempre più dal team britannico.

L'offerta di Reflections fu coraggiosa: un prodotto migliorato soprattutto sul piano strutturale a discapito di una cosmesi tecnicamente meno pomposa. I tanto decantati 13 livelli di parallasse vennero ridotti a due (come negli stage ambientati in interni, visti nel prequel) e la varietà di specie ostili venne dimezzata, ma questo in favore di animazioni più ricche e fluide, e di un gameplay di maggior spessore.

La trama vede lo stregone Zelek (braccio destro di Maletoth) rapire la sorella, ancora in fasce, di Aarbron, e portarla nelle lontane terre di Karamoon. Il protagonista, che lentamente sta riacquistando il suo aspetto umano, parte subito alla ricerca della bambina.

Tutto questo viene raccontato in game da una presentazione animata stupefacente, che probabilmente rimane la migliore mai realizzata su Amiga 500.

Appena giunti nelle lande di Karamoon, ci accorgiamo dei notevoli cambiamenti nell'impianto di gioco. Il protagonista, ora simile ad un uomo

come PC Engine Duo ed FM Towns Marty (quest'ultima è forse l'unica macchina ad aver ricevuto un porting, per certi versi, more than the original, grazie alle sue sorprendenti specifiche tecniche e al supporto CD).

*TSOTB* divenne concettualmente il capostipite di una nuova espressione videoludica di matrice prettamente europea. I capisaldi di tale filosofia erano: scelte grafico-stilistiche raffinate e particolari, unite ad un gameplay d'avanguardia, che riprendeva l'ossatura del coin-op (considerato ai tempi IL videogioco) e la sviluppava tramite soluzioni nuove, che potevano avere ragion d'essere solo su una piattaforma casalinga, soprattutto su un home computer. E quest'ultimo particolare, furono gli stessi Reflections a farlo risaltare tramite *TSOTBII*.

primitivo, ha perso, insieme all'aspetto, anche la forza che possedeva nella sua forma bestiale. Durante i combattimenti deve quindi affidarsi a varie armi (la principale è una specie di morningstar retrattile) che, sebbene agiscano a distanza, non abbattano più i nemici al primo colpo.

La libertà d'azione è stata sensibilmente aumentata grazie all'introduzione di una mappa di gioco vasta ed unica, che ricollega diverse location minori. L'esplorazione è resa più intrigante e meno lineare, proprio dall'abolizione dei numerosi livelli di parallasse. Lo stage principale è così in grado di dipanarsi in ogni direzione e non solo in senso orizzontale (come invece accadeva negli ambienti all'aperto di *TSOTB*). A causa della inferiore linearità dell'azione, trovare il percorso corretto da seguire per poter procedere nel gioco, diventa decisamente più complesso. Poche sono le sezioni accessibili solo dopo aver collezionato i giusti oggetti per completarle, quindi ogni sentiero intrapreso potrebbe rivelarsi un potenziale vicolo cieco, che conduce all'inevitabile game over.

I puzzle sono ora maggiormente complessi ed elaborati e l'uso degli item non avviene più in automatico ma a discrezione del giocatore, tramite un apposito inventario. A dare un senso logico ad una sfida che altrimenti sarebbe un frustrante percorso scandito da continui try and error, c'è la possibilità di interagire con le creature incontrate. Si può dialogare con loro per ricevere informazioni indispensabili, oppure offrirgli oggetti per averne in cambio altri o per risolvere situazioni altrimenti insuperabili. Un esempio per tutti: ad un certo punto verremo rinchiusi dai goblin in una cella. Il nostro compagno di sventura è una bizzarra creatura, dialogando con essa, capiremo che se tentassimo di fuggire saremmo elettrificati e che la guardia ha un certo debole per i liquori. Capiamo così di dover offrire al nostro carceriere del vino, ritrovato precedentemente in una taverna, per farlo ubriacare e poter quindi evadere indisturbati.

*TSOTBII* si presenta come una delle migliori sintesi di arcade e adventure, grazie ad un impianto strutturale che armonizza azione platform a fasi di ragionamento, senza mai far prevalere l'una sulle altre. Risulta anche chiaro come la bellezza del gioco sia intimamente legata al suo sviluppo su home computer: la presenza di una tastiera garantisce dialoghi liberi, non vincolati a risposte multiple o limitati solo ai personaggi chiave. E' possibile interagire con tutti, comprese le creature ostili, e questo dipinge un ambiente vivo, vibrante; attestando (come in seguito ha ribadito *Oddworld*) che una maggiore interattività non è necessariamente frutto di ambienti tridimensionali e/o di una grande varietà di azioni performabili.





Cosmeticamente *TSOTBII* riprende lo stile raffinato ed elegante del prequel: la matita di Rodney Matthews è sempre riconoscibile nei fondali evocativi e nei mostri bizzarri, ugualmente caratteristica è la cura maniacale di Edmondson in ogni minimo dettaglio disegnato al pixel.

Le musiche sono ora affidate ai fratelli Tim e Lee Wright, questi riprendono le sonorità tribali di Witthaker e le 'ammorbiscono', in modo da rendere i brani godibili e non monotoni anche se ascoltati a lungo, adeguandoli così al gameplay meno sincopato.

La natura prettamente 'computeristica' di *TSOTBII*, si rivelò in tutto il suo spessore al momento della conversione su altre piattaforme: solo Atari ST (avendo a disposizione una tastiera) poté beneficiare di un porting soddisfacente. Le versioni per Megadrive e Sega 32X, mostrarono invece i limiti delle console nei confronti di questo tipo di prodotti, denunciando una minore interattività e una struttura più lineare, dovuta all'eliminazione di alcuni enigmi e

passaggi di gioco per l'impossibilità di inserire dialoghi liberi.

Ciò rende evidente come *TSOTBII* segnasse la linea di demarcazione tra l'arcade di concezione classica, per coin-op e console, e quello innovativo e sperimentale per computer. Questa piccola rivoluzione fu recepita da molti sviluppatori ed utenti, anche se una fetta di critica e pubblico non colse la vera bellezza di *TSOTBII*, fermandosi ad osservare il lato prettamente tecnico. Molti rilievi furono mossi all'assenza dei molteplici livelli parallattici e alla mancanza di stage chiaramente distinti l'uno dall'altro. Questo non può che testimoniare come l'utente meramente 'tecnocrate' e vincolato dall'hype non sia poi un fenomeno così recente.

Reflections comunque dimostrò di non ignorare le critiche e di saperle interpretare e riallacciare ad un discorso ludico personale, e lo dimostrò con *TSOTBIII*.



### THE SHADOW OF THE BEAST III

**Produttore:** Psygnosys  
**Sviluppatore:** Reflections  
**Genere:** Arcade-adventure  
**Giocatori:** 1  
**Formato:** Amiga 500  
**Supporto:** 2 floppy disk  
**Anno:** 1991

*TSOTBIII* uscì come gran finale per l'eccellente line-up Psygnosys del '91 (che aveva regalato titoli del calibro di *Agony*, *Leander* ed *Ork*). Nel capitolo conclusivo della trilogia, Reflections racchiuse tutto il sapere acquisito nelle precedenti produzioni, proponendo una soluzione ludica ancora diversa, più equilibrata, sempre avvincente. *TSOTBIII* non è 'migliore' dei precedenti, incarna piuttosto una terza prospettiva di gioco che il team britannico ha voluto dare al proprio brand.

Aarbron ha salvato la sorella e riacquisito definitivamente le sue sembianze umane; l'unico compito rimastogli ora, è quello di eliminare definitivamente Maethoth: ha così inizio lo scontro finale!

La struttura di gioco si presenta come perfetta sintesi dei miglioramenti richiesti dal pubblico, con l'indomita volontà degli sviluppatori di proporre qualcosa di nuovo. L'avventura è 'scomposta' in quattro livelli completamente separati tra loro, questo rende le singole missioni meno dispersive, pur non andando ad intaccare lo spessore e la complessità del

prodotto. Ciascun mondo può essere infatti selezionato liberamente sin dall'inizio ed offre una buona libertà di esplorazione. Anche questa volta, c'è sempre un solo percorso corretto da scoprire per completare il gioco, e ciò prevede anche il capire il giusto ordine con cui affrontare le missioni. L'interessante sistema di dialogo introdotto nel secondo episodio è stato eliminato, ma anche questa modifica non va a ledere il gameplay, va semplicemente a modificarlo. *TSOTBIII*, a dispetto della sua immediatezza, è il capitolo più incentrato sul ragionamento dell'intera serie. I livelli si presentano come un continuo susseguirsi di enigmi da risolvere, sia con l'uso di oggetti, sia con la pura materia grigia. E' tutt'oggi sorprendente constatare come, tramite un solo pulsante d'azione ed un semplice inventario, Reflections sia riuscita ad escogitare dei puzzle che per varietà, originalità e complessità, fanno impallidire quelli degli action-adventure moderni. In un livello si dovranno riordinare i tasselli di un bizzarro schiaccia-quindici, per ricostruire la catena alimentare di una fauna ittica e scoprire quale specie è innocua per l'uomo. Questo al fine di combinare i pesci contenuti in delle vasche, che dovremo successivamente attraversare a nuoto, in modo tale da far uccidere a vicenda le specie pericolose e lasciare solo quelle non aggressive. In un'altra occasione, volando sul dorso di una creatura simile ad uno struzzo con ali da pipistrello, si dovranno far scendere delle sfere di metallo attraverso una sorta di gigantesco pachinko sorretto da un titano, e farle cadere in dei punti precisi per poter risolvere enigmi successivi. Il genio degli sviluppatori risiede anche nel come siano riusciti ad integrare perfettamente queste fasi con l'azione senza spezzarla, ma anzi esaltandola. Ogni puzzle non necessita solo di un giusto equilibrio tra riflessi e ragionamento, ma spesso deve essere anche risolto durante i combattimenti. Per questa ragione gli scontri sono sensibilmente meno impegnativi rispetto ai precedenti capitoli (eccezion fatta per i boss di fine livello) e le armi in dotazione sono più efficaci (sin dall'inizio avremo a disposizione una sorta di shuriken-boomerang, molto potente e con un buon raggio d'azione). Il gran numero di enigmi fa sì che ci si possa trovare spesso in situazioni senza via d'uscita (il che significa





morte del personaggio); ad evitare la frustrazione di dover ricominciare la partita ex novo ogni volta, sono state introdotte tre vite. Una volta deceduti, si viene trasportati all'inizio del puzzle e si può tentare nuovamente di risolverlo in maniera corretta.

L'approccio armonico ed equilibrato, si riflette anche nel comparto cosmetico che fonde quanto di buono si era visto nei due precedenti episodi. I livelli parallattici tornano dal primo *TSOB*, ancor più numerosi e con uno scrolling maggiormente fluido; non per questo però *Reflections* rinuncia al versatile scorrimento multidirezionale, alla base secondo capitolo. Nei tratti a scorrimento esclusivamente orizzontale si ha il parallasse del terreno, poi, appena si può/deve salire su ammassi rocciosi o entrare in edifici, avviene il passaggio ad un background più sobrio. Quest'ultimo però mantiene, per la gioia dell'occhio, i livelli parallattici del cielo e dello sfondo in lontananza: con file di nuvole che si spostano sopra montagne e vulcani in eruzione. Lo stile grafico rimane in perfetta linea con quello particolarissimo che ha sempre contraddistinto la serie, ed acquista maggior efficacia grazie ad animazioni ancor più morbide ed articolate.

Le musiche, nuovamente affidate ai fratelli Wright, si rivelano immersive ed azzeccate.

In sintesi *TSOTBIII* reinventa per la terza volta

l'action-adventure, sottolineando come i seguiti di un gioco di successo possano brillare di luce propria, introducendo soluzioni nuove e approcciando l'episteme ludica su cui si fondano in maniera differente, senza dover necessariamente riprendere ed ipertrofizzare tutti i caratteri dei prequel.

Il prodotto in sé ebbe il meritato successo, ma fu anche uno degli ultimi rappresentanti di un genere e di uno stile che stava tendendo ad essere abbandonato. La diffusione dei PC IBM compatibili da un lato, ed il successo crescente delle console a 16 bit dall'altro, portarono di lì a poco il mercato videoludico a concentrarsi verso le categorie di prodotti più rappresentative per questi due tipi di piattaforme (strategici ed FPS americani per i PC, prodotti arcade giapponesi per le console).

Comunque il 'marchio della Bestia' ha lasciato una traccia indelebile nella storia del videogioco ed un'eredità stilistica e concettuale che recentemente ha ispirato molti prodotti di successo (la serie di *Oddworld*, *Sacrifice*, *Giant Citizen Kabuto*) e che forse sta per essere ripresa con maggiore decisione. Sicuramente non per mano di Psygnosys che già nel 1999 cancellò, per oscure ragioni, il progetto di *TSOTB3D*, originariamente ideato per il decennale della serie.



# The mark of the Beast

Durante il periodo di maggior splendore di Amiga 500, i *Reflections* si trovarono a dividere la scena con altri sviluppatori in grado di proporre uno stile altrettanto originale, marcato e personale. Tra questi si annoverano nomi come Bitmap Brothers con il loro design steampunk, Factor 5 con la trilogia di *Turrican*, oppure Team 17 con la serie di *Alien Breed*. Però lo stile *Reflections*, ed in particolar modo quello di *TSOB*, è l'unico che può vantare un vastissimo seguito tra le fila di grafici e programmatori dell'epoca. In molti adottarono scelte visive ed un approccio al gameplay analogo a quello del team britannico, tanto da dar vita ad un vero e proprio 'Beast-style'. Un 'mood' così forte e diffuso, che divenne uno dei principali caratteri peculiari dell'intera produzione videoludica europea di quegli anni.

Quella che segue è una breve carrellata su alcuni dei giochi più fedeli e rappresentativi (oltre a *TSOTB* ovviamente) di questo stile. Impossibile, per ragioni di spazio, trattare tutti i titoli che risentirono di tali influenze anche in maniera meno diretta, tra questi vale comunque la pena di citare *Leander*, *Agony*, *Lionheart*, *Wrath Of The Demon*, *The Plague*, *Amnios* ed *Unreal* (il platform per Amiga non l'FPS per PC).

## Awesome

**Produttore:** Psygnosys **Sviluppatore:** Reflections **Genere:** "Shoot 'em up multievento"  
**Formato:** Amiga 500 **Supporto:** 3 floppy disk **Anno:** 1990

Sviluppato da Reflections tra *TSOTB* e *TSOTBII*, *Awesome* rappresenta la filosofia del team rapportata al genere degli sparatutto. I capisaldi rimangono gli stessi: concept originale, stile grafico raffinato, motore di gioco mozzafiato. Il compito è quello di fuggire da un sistema solare che è in procinto di collassare. Per riuscirci si deve viaggiare di pianeta in pianeta, commerciando vari tipi di mercanzie, al fine di poter acquistare il carburante necessario agli spostamenti.

*Awesome* riassume in sé ed evolve tutti gli aspetti del genere shoot'em up visti sino ad allora. Si alternano fasi manageriali alla *Elite*, durante le quali si dovranno scegliere oculatamente i pianeti da visitare e le merci da trasportare, e fasi arcade di vario tipo, che scandiscono le tappe di ogni spostamento. Queste ultime passano dallo sparatutto in pseudo 3D alla *Space Harrier* a quello più classico con visuale dall'alto, da fasi a terra in stile *Ikari Warriors* a sezioni che si avvalgono dell'allora avveniristico sistema di rotoscopia (in cui, a dare l'idea di movimento, non è lo spostamento dello sprite rispetto al fondale, ma quello dell'intero background rispetto all'astronave del giocatore, che rimane fissa al centro dello schermo).

Graficamente spettacolare e concettualmente originale, *Awesome* mostrò che Reflections aveva molto da dire anche fuori dall'ambito degli arcade-adventure.

Degna di menzione è la presentazione iniziale, seconda solo a quella di *TSOTBII*.





**Ork**

**Produttore:** Psygnosys **Sviluppatore:** WJS Design **Genere:** Arcade-adventure  
**Formato:** Amiga 500 **Supporto:** 2 floppy disk **Anno:** 1991

Dopo aver pubblicato sotto etichetta Grandslam *Beast Lord*, un discreto clone di *TSOTB*, WJS Design approda a Psygnosys, e mostra il suo carattere con *Ork*. Nei panni del grottesco alieno biomeccanico Ku-Kabul, dovremo portare a termine una serie di missioni in un mondo selvaggio ed ostile.

Il gioco si propone come un arcade-adventure con componenti di puzzle-solving, esplorazione, platform e sparatutto. Quest'ultima è l'introduzione più originale, e si concretizza in due feature. Una volta sopra a delle apposite piattaforme di lancio, è possibile far spiccare il volo al nostro personaggio grazie all'attivazione dei due razzi montati sulle sue scapole. Tale escamotage garantisce, sia ai risvolti action che a quelli esplorativi, un maggior spessore. La componente shoot 'em up permea pesantemente anche gli scontri con le creature nemiche, dato che l'arma principe di Ku-Kabul sono le due mitragliatrici organiche, montate al posto delle braccia.

Per il resto, ognuno dei 6 vasti livelli di cui il gioco si compone, dovrà essere setacciato, volando e saltando di piattaforma in piattaforma, al fine di reperire indizi ed oggetti essenziali per procedere nella missione. Gli enigmi, seppur quasi sempre incentrati sulla collezione ed uso combinato di item, si rivelano comunque intriganti e vari.

Sotto il profilo cosmetico *Ork* convince in pieno. Gli sfondi si fregiano di tre fluidissimi livelli di parallasse, l'uso sapiente del Color Copper garantisce una resa cromatica appagante, gli sprite sono ben animati e spesso di notevoli dimensioni, lo stile grafico reinterpreta con classe quello del modello ispiratore. In sintesi uno dei migliori spawn-off di *TSOTB*.



**Under Pressure**

**Produttore:** Electronic Zoo **Sviluppatore:** Interno **Genere:** Platform-shoot 'em up  
**Formato:** Amiga 500 **Supporto:** 1 floppy disk **Anno:** 1991

L'appena diciottenne Mark McCubbin rimase subito folgorato dal 'Beast-style' di *Reflections* e, dopo aver ottimamente convertito *TSOTB* per Atari ST, decise di adottare tale 'mood' nei suoi progetti originali. Il primo fu proprio *Under Pressure*, che risente dell'influenza di *TSOTB* soprattutto nelle scelte grafico-stilistiche. Il gioco ci mette nei panni di un giovane che deve recuperare la fidanzata, rapita dal mostruoso signore di *Under World*. Per ricongiungersi con l'amata, dovrà attraversare vari mondi a bordo di un titanico esoscheletro da combattimento. Il fascino del gioco risiede proprio nell'imponenza del gigante meccanico, nel suo potere di fuoco devastante a cui fa da contrappeso però una scarsa mobilità. Il gameplay essenziale ci permette di vagare piuttosto liberi attraverso i vari livelli, in cerca della via di uscita tra bivi, teletrasporti, trabocchetti e naturalmente tanti mostri da eliminare. Questi ultimi si distinguono per le ottime animazioni e per le sorprendenti dimensioni. Purtroppo, la struttura di gioco alla lunga stanca per la sua monotonia e l'influenza stilistica di *TSOTB*, prende troppo spesso la piega di banale scopiazzatura. Lo sprite principale è chiaramente 'ispirato' all'illustrazione di copertina del primo *TSOTB*, mentre molte creature sono riprese da vari disegni di Rodney Matthews di cui McCubbin probabilmente non aveva i diritti, né tanto meno erano stati realizzati appositamente per il gioco. In sintesi un gradevole omaggio al 'Beast-style' ma non un prodotto in grado di passare alla storia.



**Tentacle**

**Produttore:** Ocean **Sviluppatore:** Eldritch The Cat **Genere:** Shoot 'em up  
**Formato:** Amiga 500 **Supporto:** N/A floppy disk **Anno:** Mai pubblicato

McCubbin non si arrese, e decise di intraprendere lo sviluppo di un ambizioso sparatutto sotto etichetta Ocean. Purtroppo il gioco non vide mai la luce sebbene fosse pressoché completo. Un vero peccato, dato che le informazioni rilasciate facevano ben sperare. *Tentacle* voleva portare nuove idee nello shoot 'em up per home computer, promettendo di essere "uno sparatutto con 8 livelli di inferno multidirezionale". Lo scopo principale, in ciascun livello, sarebbe dovuto essere il recupero di un pod del tempo. Per trovarlo sarebbe stato necessario dover eseguire azioni particolari, al fine di aver accesso ai percorsi giusti. Una volta raccolto l'oggetto, sarebbe apparso un display con un conto alla rovescia, sino al termine del quale, il giocatore avrebbe dovuto difendere il pod dagli attacchi di raffiche di nemici. Ogni volta che il pod fosse stato colpito, altri secondi sarebbero stati aggiunti al count down. Se si fosse riusciti a sopravvivere sino al termine del conteggio, si sarebbe passati al livello successivo. McCubbin dichiarò di essere riuscito addirittura a raggiungere la cifra (astronomica per Amiga 500) di 40 mostri contemporaneamente su schermo e che ciascun livello avrebbe avuto un boss di dimensioni gigantesche. Era stata anche commissionata al programmatore di *Storm Lord*, una speciale sequenza introduttiva che prometteva di lasciare tutti a bocca aperta. Per ora, tutto ciò che di concreto si ha del gioco sono questi promettenti (e rari) screenshots. Chissà che un giorno, frugando tra le rovine dell'abandonware, non salti fuori una beta di *Tentacle* che ci faccia riassaporare, tramite un prodotto 'nuovo', il gusto del videogame di un tempo.

(Informazioni e foto di *Tentacle* sono riprese dallo speciale di "Computer + Videogiochi" dell'estate 1991)

