

fer

Ferruccio Zamuner

Copyright © (C)1996 C.A.T.M.U. Tutti i diritti riservati

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> fer		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Ferruccio Zamuner	June 4, 2025	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	fer	1
1.1	FrancescoCelli	1
1.2	Breathless	1

Chapter 1

fer

1.1 FrancescoCelli

Recensioni a cura di Francesco Celli

Breathless

1.2 Breathless

Recensione: BREATHLESS

Breathless é un gioco stile Doom, dal grande impatto grafico che fa seguito ai vari tentativi come Fears e Gloom (usciti precedentemente) di portare un degno sostituto di doom su amiga, in questo caso da parte di un team Italiano.

La confezione (distribuita in Inghilterra dalla Power Computing) contiene i 3 dischi e un ottimo manuale che descrive trama e opzioni di gioco in piu' linguaggi e tra questi e' presente anche l'italiano.

E' anche presente la tabella dei codici antipirateria, stampati in modo leggero su fondo rosso, in modo tale da rendere piu' difficoltosa la fotocopiatura.

Il gioco, come già detto, risiede su 3 dischi ed e' possibile sia giocarlo da floppy effettuando il boot con il disco 1 sia installarlo tramite lo script di installazione fornito sul disco 2 che funziona con il classico installer di sistema.

Su HD il gioco occupa circa 2,3 mb.

Una volta installato il gioco sara' accessibile in qualsiasi momento cliccando sull'icona da WB. Lanciato il gioco verremo introdotti alla schermata principale attraverso vari loghi (di Power Computing e FOV) e un'ottima musica d'atmosfera che merita di essere ascoltata con uno stereo!

Inseriti i codici di accesso che troveremo sulla tabella rossa, finalmente avremo la possibilit  di gustarci la schermata principale del gioco!

Qui potremo decidere se cominciare una nuova partita, se continuarne una vecchia e mille altre cose, tra cui opzioni di gioco vero e proprio che consentono di settare dettaglio, velocit  di rotazione e di spostamento, addirittura il livello di inerzia e cos  via!

Alcune di queste opzioni sono richiamabili anche durante il gioco premendo il tasto esc.

Tante opzioni e interessanti, ma la cosa sicuramente che piu' interessa   il gioco, accessibile tramite l'opzione start game.

Prima di essere trasportati nei labirinti di Breathless ci verra' mostrata un'immagine realizzata dal Grafico 3D del gruppo (Lino Grandi), che ci introdurr  al livello.

L'azione comincia da subito dal 1o livello ed   da subito che si puo' notare la velocit  dell'engine realizzato da Alberto Longo anche su macchine non particolarmente potenti, ma il bello deve venire ancora perche' Breathless non blocca il multitasking di Amiga e con AmigaDestro+M   possibile tornare sui vari task rimasti aperti e attivi. Posso dare una piccola testimonianza a riguardo, la mia bbs gira su un 4000 030 ebbene con utenti in download e Breathless che funzionava in background non c'era il segno del minimo rallentamento ne' da una parte ne' dall'altra...

Tornando al gioco vero e proprio, oltre all'impatto grafico, che ha fatto colpo anche su utenti PC, ha dalla sua anche un'ottimo "commento musicale" d'atmosfera, un'ottima giocabilit  (personalmente l'ho finito 2 volte), una discreta longevita' ,una velocit  in 1x1 in full screen non comune a tutti i giochi, ottime texture, nemici fatti ottimamente e in finale un armamentario che conferisce al gioco un tocco di violenza in piu' ..:)

E' possibile giocarlo sia con la tastiera (scelta ormai d'obbligo per questo tipo di giochi) sia con il mouse ed   presente una funzione di automapping che blocca pero' l'azione (a differenza di Doom e AB3DII).

Breathless funziona solo su Amiga AGA con OS3.0/3.1. Necessita almeno di un 68020, 2mb di ram, e 3mb su HD.

Personalmente ho giocato molto a Breathless finendolo per ben 2 volte per gustarmi le varie locazioni, passando da luoghi claustrofobici (labirinti) a luoghi aperti con strapiombi da capogiro per chi soffre di vertigini....:)

L'ho giocato e rigiocato tenendo in background la BBS senza aver mai alcun

problema. L'unico cruccio riguarda alcune mancanze all'interno del gioco come le armi a schermo o una maggior interattività dei fondali (leggasi esplosioni ecc ecc) ed il supporto di schede grafiche per il resto nella globalità il gioco merita un bel: 8 1/2.

Recensione a cura di Francesco Celli.