

di Leo Sorge



## Imagic

# DEMON ATTACK

## VIC 20

Se vogliamo essere onesti dobbiamo riconoscere che la rivoluzione microinformatica ha avuto come primi seri artefici non certo gli orologi, né le calcolatrici programmabili, né tampoco i personal computer, bensì i videogiochi. Il loro capostipite è senz'altro il ping-pong, che nelle prime versioni era interamente in tecnica analogica (!), ma il boom si ebbe con lo Space Invaders, in bianco e nero ma con le maschere in plastica colorata sullo schermo, ed entrambi tengono ancora banco in molte zone, soprattutto nei locali pubblici nei quali non si trovano le ultimissime novità.

Le centraline di oggi sono dei computer dedicati, con CPU a 8 e spesso anche a 16 bit, con il discreto che spesso — ma non sempre — trionfa sul continuo: l'unica alternativa al mondo digitale è attualmente rap-

presentata dalla tecnica vettoriale, più dettagliata ma (almeno per le attuali conoscenze di chi scrive) ancora in bianco e nero sulla grossa produzione

Se MCmicrocomputer ha atteso tanto per gettarsi nell'avventura del divertimento come unico mezzo di sfruttamento delle risorse non è stato per trascuratezza né altro: semplicemente si è voluto aspettare il momento adatto, in cui avere da parlare di più d'un solo computer. Fino ad appena un anno fa, infatti, in questa fetta di mercato c'erano praticamente solo l'Apple II e gli Atari, mentre ora abbiamo (sempre nel settore) un incredibile Spectrum (eccezionale il software a sua disposizione), un diffuso VIC 20, un emergente Commodore 64 (i giochi americani sono il massimo, in assoluto per personal sotto i due milioni), ed inoltre avremo presto, pare, i nuovi Atari.

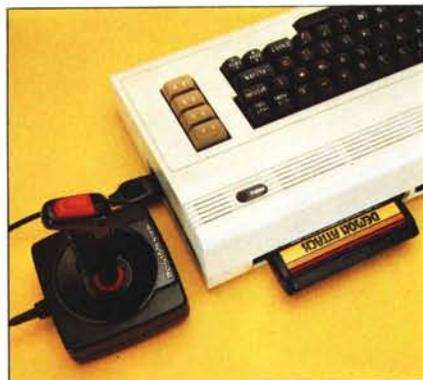
### I supporti

A seconda del computer in... gioco abbiamo diverse alternative al mezzo di memorizzazione, che può essere su cartuccia, su disco ovvero su cassetta. Quest'ultima è senza dubbio la più economica e peraltro anche quella maggiormente sensibile ai danni meccanici e non. Ma attenzione, troppo spesso ci si trova davanti a registrazioni private, che anche tralasciando l'aspetto giuridico sono spesso di infima qualità e costano quasi quanto l'originale, purtroppo spesso introvabile. La cassetta la usano tutti i computer ma — almeno per ora — è lo Spectrum che la vede usata come unica possibilità; largo smercio c'è anche per il VIC, un po' per il 64, mentre è praticamente nullo per gli altri.

Una realtà incredibilmente appetitosa è senza dubbio quella del disco, che a basso prezzo mette a disposizione una fonte affidabile e dal caricamento veloce. Nella fascia bassa la questione è attuale solo per i Commodore, dato che ancora si attendono i fantomatici simulatori di disco per Spec-

**Produttore:**  
Imagic - Los Gatos, CA 95030 USA  
**Distributore per l'Italia:**  
Auidist Videogiochi - Via Castelbarco 2  
20136 Milano  
**Prezzo:** L. 59.000 IVA compresa

**Gli altri Imagic per il VIC**  
Atlantis  
Dragonfire  
Fathom  
Moonsweeper  
Nova Blast



**MC si occuperà di giochi tutti i mesi da questo numero. Non perdetevi il prossimo!**

trum, i Microdrive; viceversa il floppy è sicuramente la fonte prima per l'Apple, ed era usata anche per gli Atari (che peraltro vedevano soprattutto cartucce). Anche per i dischetti ci sono ovvi problemi di copia.

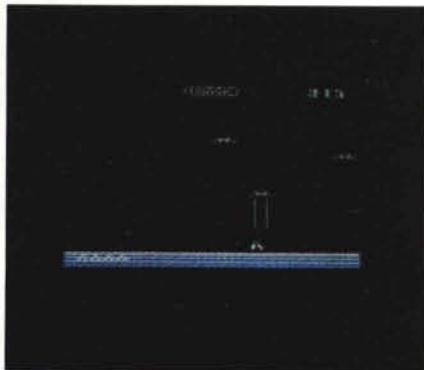
Il supporto ideale resta però, a nostro avviso, la cartuccia. Non ha i logoranti caricamenti della cassetta; è robusta in quanto incapsulata in un contenitore di plastica, ha durata infinita; non può essere cancellata per errore, è difficilmente una copia, poiché (almeno in generale) chi è in grado di usare con profitto un duplicatore di EPROM traffica in tutt'altro genere di cose. La Atari ha a suo tempo creduto nelle cartucce, anche in conseguenza del suo impegno sul mercato dei giochi da sala. Anche la Commodore distribuisce molte cose su cartuccia; vale poi la pena di ricordare il Texas TI-99, che in America veniva venduto come centralina di giochi poi eventualmente programmabile. Per lo Spectrum si sa che in GB è stata annunciata un'interfaccia che, collegata alla porta utente, consente l'uso di cartucce per ora realizzate dalla sola Sinclair e che vi abbiamo mostrato nel reportage dal PCW Show di Londra nel numero 24.

## I tipi di gioco

Siamo abituati a diversi tipi di gioco: i più frequenti sono quelli fantastici; solitamente d'ambientazione spaziale (abbiamo visto uno schermo in alta risoluzione di punti e colori veramente stupendo, tra le schermate del Buck Rogers) ma anche d'altro tipo; ci sono poi i giochi a percorso, tipo Pac-Man (o l'attuale versione, Miss-Pac) addirittura usato nella pubblicità della Seven-Up (che tra questa cosa e i diritti da pagare a Kim Karnes che canta la musica scelta deve costare un capitale).

Le due categorie che più ci attirano sono però quelle della simulazione degli sport e alcuni giochi strategici. Nella prima abbiamo una vera venerazione sia per Indianapolis che per il Soccer (sufficiente la versione Intellivision, ottima quella per il Commodore 64 che la pubblicità televisiva propone quando parla del VIC), nonché per il Tennis, sempre Intellivision (ma abbiamo intravisto delle foto della versione sul Coleco), ma apprezziamo anche altri di questi (ad esempio il Bowling, sempre Intellivision): dobbiamo confessare di non essere aggiornati sugli ultimi sei mesi di sviluppo del settore centraline da videogioco casalingo, ma l'intendimento è di colmare il vuoto prima possibile... Anche alcuni giochi cosiddetti strategici ci fanno ammattire. Attualmente il numero uno è lo Scrabble che la Psion ha realizzato per lo Spectrum 48K: si tratta della versione inglese dello Scarabeo (alcune varianti presenti ci hanno creato problemi d'abitudine) di cui eravamo patiti alcuni anni fa (specialmente in occasione delle assemblee liceali!), mentre è stata una delusione lo Star Trek su cassetta per il 64 (versione Interceptor's Micro) che, a dispetto di una presentazione eccellente, si rivela una vera noia.

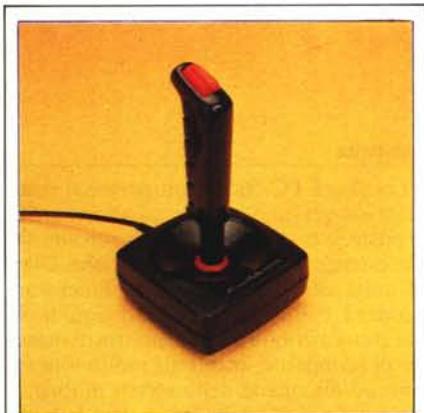
Ma l'attuale successione del settore, almeno in Inghilterra — i dati relativi agli Stati Uniti sono di dubbia interpretazione — sono gli adventure game, i giochi d'avventura. Si tratta di veri e propri racconti sceneggiati dal computer (con o senza schermate illustrative), e bisogna sfruttare tutto ciò che si vede per uscire sani e salvi: vengono poste delle scelte, cui bisogna rispondere con un (rigidissimo) sottoinsieme della lingua inglese, e c'è chi ci vede qualcosa di simile all'intelligenza artificiale. Tra questi il più bello è probabilmente l'Hobbit per lo Spectrum della Melbourne, che oltre a software fa parecchi libri; molto diver-



tenti — soprattutto visto il prezzo — sono anche le tre avventure di Peter Gerrard per VIC e 64, realizzate dalla Duckworth (se ne parla in altra parte del giornale).

## Demon Attack

La cartuccia che vi presentiamo ha una breve storia. Rob Fulop, il creatore di Missile Command — sullo Spectrum si chiama Armageddon, e si tratta di difendere 6 città da attacchi provenienti dallo spazio — ha fatto un altro invasion game per la centralina Atari Video Computer System, il Demon Attack, di produzione Imagic (da non confondersi con la inglese Imagine, quella



Bello e aggressivo, è anche morbido e veloce: va però usato con cura, perché duri a lungo. Comodo il tasto di fuoco ad immediata disposizione del pollice destro. È il modello Pointmaster. In listino c'è anche un altro bel joystick, stavolta a fuoco automatico, leggermente più costoso.

dell'Arcadia, da mesi top-selling in GB); questo ha vinto il premio Videogame of the Year (videogioco dell'anno) che annualmente viene assegnato dalla rivista americana Electronic Games; per la cronaca, al secondo posto c'era un altro VCS, il Defender, a riprova del grosso successo che il prodotto ha negli USA (ma anche da noi). Nello stesso articolo è stato dato un certificato di merito all'Atlantis, sempre Imagic e sempre per VCS.

La saga spaziale è stata riproposta in una cartuccia per il VIC 20: diamo un'occhiata al gioco e alla sua realizzazione audiovisiva.

I demoni calano dal cielo, formati di due parti che si uniscono in alto: uno solo di loro, il più vicino al suolo, spara alla nostra postazione raffiche di colpi. Ogni pannello viene ripetuto due volte (magari con variazioni nei punteggi assegnati); nella versione iniziale abbiamo contato quattro livelli, prima di essere abbattuti (a quota 5500 punti), che si differenziano per il numero di alieni in circolazione, per il tipo di proiettili sparati e per altre minuzie. Dal secondo livello in poi ogni alieno colpito una volta si divide in altri due, dei quali uno solo continua a sparare. I colpi sono di due tipi: al primo livello una gragnuola di proiettili, al secondo muri solidi di energia.

Quattro i livelli di gioco — con opzioni per uno o due giocatori — selezionabili da tastiera; è anche possibile arrestare momentaneamente l'esecuzione. Al primo livello, come detto, abbiamo raggiunto i 5500 punti; al secondo, sfiorati i 5000; al terzo eravamo arenati a 2500 o giù di lì, mentre al quarto il blocco era totale (600 punti), ma invochiamo le generiche attenuanti del caso, ovvero il poco tempo per allenarci e la non disponibilità di un joystick a fuoco continuo.

Sia il colore che il suono sono ridotti ai minimi termini, mentre la velocità, che inizialmente è bassa, cresce con i livelli fino a diventare accettabile (comunque al punto di impegnare il giocatore). Una limitazione è la semplicità intrinseca nell'attacco degli avversari, che rende meno numerose le varianti possibili.

## Considerazioni

Trattandosi di una cartuccia possiamo accettare un prezzo più alto del solito; certo, comunque, che 59.000 lire non sono poche in considerazione dell'ultima riduzione del prezzo del computer che lo ospita, giunto alle 199.000 più IVA. Ma in realtà è il VIC che costa troppo poco... Non dobbiamo dimenticare tra l'altro che lavoriamo con un personal di limitate capacità, per cui il lavoro necessario per realizzare un software di elevata qualità è maggiore che in altri casi, quando si ha a che fare con macchine più potenti nelle quali si "sta più larghi".

In conclusione Demon Attack è, tutto considerato, un buon gioco, forse frenato però dal rapporto tra l'attuale costo del VIC e il prezzo della cartuccia. **MC**