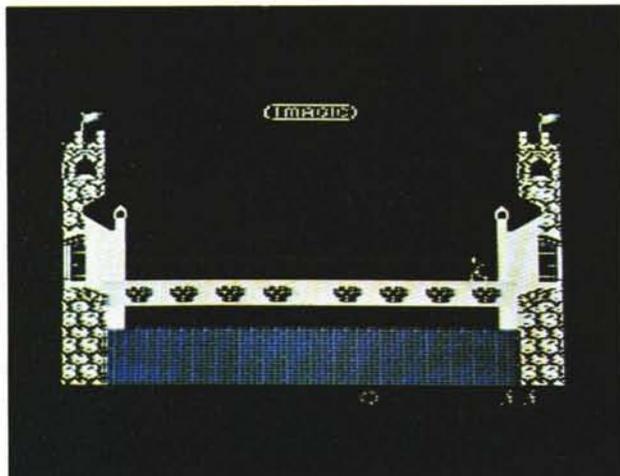


IMAGIC Dragonfire

VIC 20

A dispetto della stragrande maggioranza, che in Europa è influenzata e motivata dal mercato anglosassone ove non si vede altro supporto che la cassetta, esistono anche i giochi su dischetto e quelli su cartuccia. A quest'ultima categoria appartiene Dragonfire, il divertente passatempo che funziona sul VIC 20 inespanso. Nonostante gli endemici e mai troppo rimarcati limiti di spazio di questo home computer, è comunque possibile supplire con l'ingegno: è quanto accade in questo gioco della americana Imagic, che offre svariati livelli per uno o due avversari del drago messo a guardia dei tesori del castello, che si articola in una rigorosa successione di ponti e sale. Si parte con un percorso allo scoperto, da far di corsa ed evitando le palle di fuoco che a due diverse altezze vengono scagliate verso l'ardimentoso principe: questi può scansarle sia una per volta, saltando quelle basse e scansando quelle alte, ma se queste vengono insieme gli tocca rannicchiarsi e saltare in modo da passare in mezzo; per chi ha il TV in bianco e nero consigliamo di stare attenti negli ultimi passi poiché il grigio del muro si confonde con quello dei proiettili nemici, impedendo di identificarli e



perdendo così stoltamente una delle sette vite del nostro eroe.

Nelle sale del tesoro — in cui si entra da una porta in basso a destra — si trova una serie di oggetti disposti casualmente, da raggiungere e



prendere: a loro guardia c'è il drago, che lancia le sue difese contro la persona in movimento nella sala, cioè il principe. Finiti gli oggetti, ecco l'uscita, in alto a sinistra, e da questa via su un nuovo ponte di più difficile attraversamento (aumentano le palle avverse) che darà in una stanza guardata da un drago più veloce, e maggiore sarà anche la rapidità della nostra fuga.

Il gioco diventa interessante subito dopo una breve fase interlocutoria, e si mantiene tale per lungo tempo: noi siamo rimasti un paio d'ore sul VIC, punti nell'orgoglio dal brutale arresto impostoci dagli avversari dopo alcune schermate.

È bene notare che ci sono quattro livelli di difficoltà che eliminano la seppure breve fase iniziale, lanciando il giocatore subito nel vivo. A tutti i livelli è comunque possibile la gara tra due concorrenti, cosa anche questa importante; le scelte sulla difficoltà e sul numero di giocatori vengono impostate da tastiera tramite la digitazione dei numeri dispari a partire da 1 per un solo giocatore, e dei numeri pari per due giocatori. I dragoni sono 16, ognuno più difficile da eludere.

Dando un'occhiata al programma si può affermare che dovendo scegliere tra velocità e grafica curata si è giustamente preferita la prima, demandando la buona riuscita estetica ad una particolare scelta dei caratteri grafici usati nella sala del mostro. Il risultato è certamente apprezzabile, per un gioco che risulta valido ed appassionante.

L.S.

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