

Giochi

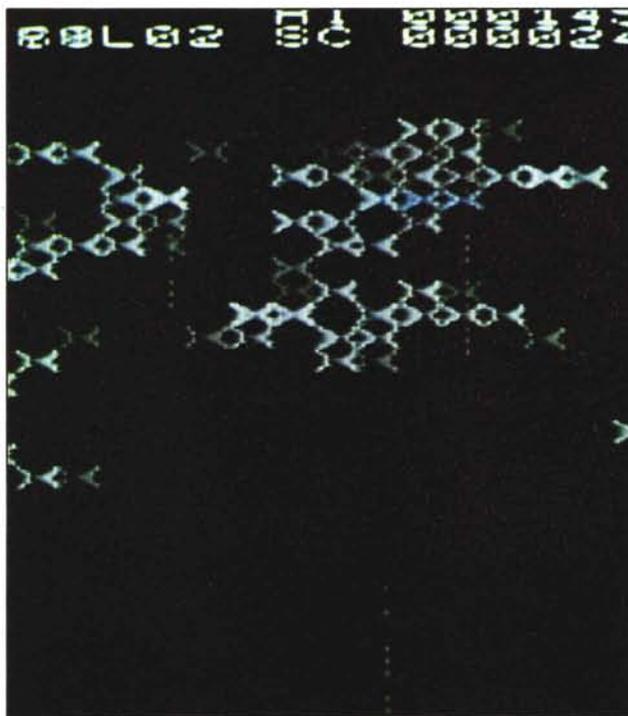
IMAGINE

Arcadia

VIC 20

Questo gioco è stato a lungo il più venduto nella nazione madre, l'Inghilterra, ove ancora occupa postazioni di rilievo (a dicembre era dodicesimo nella classifica generale per tutte le marche realizzata dalla PCS e pubblicata dal settimanale Home Computing Weekly) anche nella versione per il Commodore 64. La cassetta, di buona qualità, è registrata da entrambi i lati, e il programma non si cura di quale situazione di RAM incontra: gli basta anche quella disponibile nel VIC di base.

Il gioco è della serie degli invasori spaziali, e la nostra astronave deve difendersi dall'attacco di svariati tipi di nemici (finora siamo giunti al nono livello e sono tutti diversi) che cambiano sia nella forma che nella strategia di attacco, potendo ad esempio sparare o non, venire sia dall'alto che dal basso che dai lati, variare traiettoria e/o velocità, etc; il numero di colpi a nostra disposizione è illimitato, mentre varia il tempo di sopravvivenza oltre il quale si passa al livello superiore. L'uso della gra-



fica è scarno ma sfruttato in modo assai redditizio, e ciò va a tutto vantaggio della velocità e godibilità del gioco.

Una cosa da citare è che durante il caricamento sullo schermo vengono mostrati dei simboli inconcludenti: non c'è problema, e la causa è che la memoria di schermo iniziale non è quella usata dal programma.

I comandi a disposizione sono quattro, per andare a destra o a sinistra, sparare (ogni volta due colpi) e azionare i motori: all'inizio di

ogni schermata la nostra astronave cala dall'alto, per cui i motori — se inseriti — funzionano inizialmente da freno, fino a raggiungere una certa quota dalla quale poi tutto va nel solito modo (spegnendo i motori si scende, riaccendendoli si risale ma al massimo fino alla quota intermedia di cui sopra). La realizzazione dei tasti di controllo è strutturata in modo vantaggioso per il giocatore: tutti gli elementi della fila inferiore della tastiera (a partire da SHIFT) servono a

muovere la nostra astronave, con la convenzione che a partire da sinistra tutti quelli di posto dispari muovono a sinistra, e gli altri a destra. I motori vengono azionati dai tasti della penultima fila (a partire dalla A), mentre il fuoco si ottiene con tutti i tasti della terzultima riga (a partire dalla Q). È ovviamente possibile l'uso di un joystick, ed è preferibile un modello a fuoco continuo. Le informazioni date dal programma al giocatore, mostrate nelle due linee superiori dello schermo, indicano il numero di astronavi ancora disponibili delle 6 inizialmente nella flotta; il massimo punteggio fino ad allora ottenuto; il tempo per cui ancora si deve resistere a quell'attacco; il livello di gioco; il punteggio fino allora ottenuto. A proposito del top score va specificato che il confronto con l'ultimo risultato, e quindi l'aggiornamento, viene fatto all'inizio della nuova partita, che inizia automaticamente dopo la fine di quella attuale, premendo un tasto qualsiasi (appare il solito messaggio HIT ANY KEY).

In GB, il prezzo di Arcadia è di 5,95 sterline, e il prodotto è coperto da una assicurazione a vita, con rimpiazzamento gratuito se il danno è dovuto al nastro, dietro pagamento delle spese (L. 1,50) in caso di danni meccanici alla cassetta. L.S.

Produttore:

Imagine
Marons Buildings
Exchange Street east
Liverpool L2 3 PN
Prezzo: 5.95 sterline