

COMMODORE

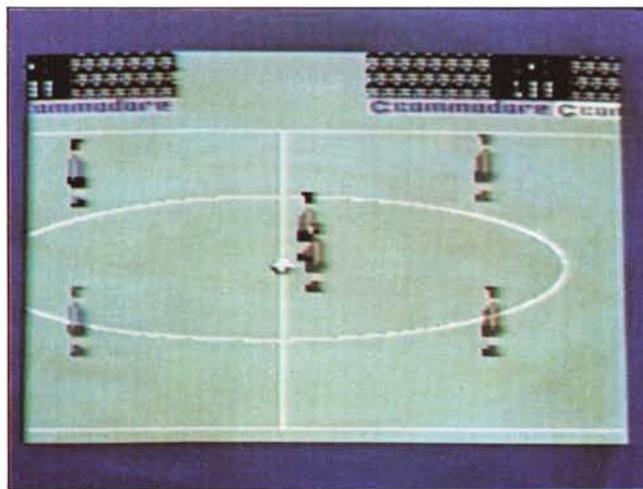
Soccer

COMMODORE 64

Sappiamo di dare il colpo di grazia a migliaia di persone che, avendo comprato il VIC 20 solo per aver visto nella sua pubblicità natalizia le immagini del fantastico Calcio di Andrew Spencer, si sono trovate di fronte alla cruda realtà: questo gioco è per il 64, e d'altronde sarebbe stato davvero bello poterne disporre su una macchina da 199.000 lire!

In un campo un po' lungo rispetto alla larghezza si affrontano due squadre di 7 giocatori l'una in due tempi da 200 secondi l'uno. Si può giocare contro il computer a 9 livelli (dal settimo in poi comincia ad esser davvero veloce e bravo), oppure contro un avversario, ovviamente tutto tramite joystick.

Come in tutti i giochi di questo tipo, il movimento dei vari giocatori è pseudocasuale (orientato dal senso dell'azione) per tutti tranne uno, che viene manovrato dal joystick, che viene identificato da un diverso colore rispetto agli altri; un problema che si crea in conseguenza di questa gestione del giocatore è che, poiché è il programma stesso ad identificare il giocatore più vicino alla sfera (con criteri non geometrici, cui bisogna abituarsi), tante volte si effettua il passaggio ad un giocatore che poi se ne va per i fatti suoi, non raccogliendo l'invito e buttando tutta l'azione.



Le regole purtroppo non prevedono punizioni né, soprattutto, rigori, perdendo uno degli aspetti interessanti lanciati dal famoso calceetto elettronico Dribbling nei confronti delle varie versioni per videogiochi.

Un piccolo problema è senz'altro che, in prossimità della propria area di rigore, il programma muove contemporaneamente sia il giocatore in azione che il portiere, che finisce per tuffarsi nel momento in cui si calcia via il pallone: ciò porta che se l'avversario (umano o transistorizzato) si impadronisce del pallone, 9 su 10 si prende il goal.

Come avrete capito si tratta di un gioco cui a nostro parere non si può rinunciare, dato che oltre ad essere avvincente, eccellente come programma e non dare assuefazione — specie contro avversari umani — dimostra apertamente come il Commodore 64 sia anche la più bella centralina di videogiochi reperibile sul mercato mondiale. L.S.

**Produttore:**  
Commodore International, Ltd.  
Computer Systems Division  
950 Ritenhouse Road  
Norrissetown, PA 19403 - USA