

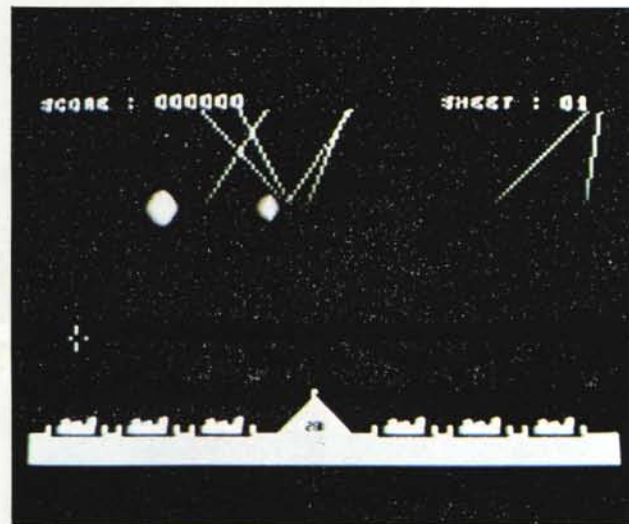
INTERCEPTOR MICROS Missile Command COMMODORE 64

Ecco un altro classico dei giochi spaziali: il Missile Command è stato a lungo il nostro favorito nelle fumose sale giochi, subito dopo lo Space Invaders e prima dell'Indianapolis, e ciò nonostante il controllore fosse una trackball integrata nel mobile che per la velocità dell'azione spesso e volentieri ci spellava le dita.

La dinamica è la seguente: abbiamo 6 città, adagiate sul fondo dello schermo (il gioco è in due dimensioni), e dobbiamo difenderle da una serie di missili traccianti lanciati dall'alto, che vanno colpiti in punta dalla nostra contraerea, distratta dall'arrivo sporadico di ulteriori nemici (aerei, astronavi ...) che però non sparano.

Ci sono punti per ogni città e missiletto salvato, oltre che per ogni avversario eliminato: ogni due schermate superate il punteggio aumenta, così come pure la difficoltà del gioco, intesa come numero di traccianti nemici.

Una raffinatezza del programma, presente anche nel-



la versione originale e ottimamente mantenuta, consiste nell'arresto momentaneo della nostra contraerea qualora in cielo siano presenti 5 nostri missili: fate molta attenzione a questo particolare, che è la chiave di volta per aver sempre l'ultima carta.

Ogni 10000 punti si guadagna una città; il gioco finisce quando finiscono le città.

Il controllo da tastiera sarebbe stato problematico, quindi l'autore, A. Challis, ha optato per il solo joystick: comunque consigliamo particolarmente un elemento a snodo morbido, dato che con quello Commodore abbiamo raggiunto a stento i 40000 punti, mentre con il Quickshot II abbiamo superato gli 80000.

Confrontando questa versione con l'originale e con l'equivalente Armageddon per lo Spectrum dobbiamo dire che la Interceptor ha prodotto una versione leggermente più lenta e quindi meno divertente: l'uso del joystick, paradossalmente, mette a disposizione meno varianti (una per tutte è la decentralizzazione delle proprie bocche da fuoco, che per il 64 si riducono ad una sola), inoltre controllate con sicurezza molto maggiore e quindi senza emozionanti sorprese.

Il gioco è comunque godibilissimo, ed è uno dei nostri favoriti nelle sfide tra amici.

L.S.

Produttore:
Interceptor Micros
Lindon House, The Green, Todley,
Hants.