

ATARI

Pole position

COMMODORE 64

Lo avevamo presentato su MC n. 27, pag. 39, nell'articolo dedicato alla mostra americana del Consumer Electronics Show di Las Vegas: ora anche il pubblico italiano può giocare al Pole Position sul proprio Commodore 64.

Intanto facciamo una distinzione: questo articolo è ovviamente dedicato a chi non conosce le regole del gioco Atari, ma ci sono molti riferimenti e trucchetti anche per chi (come noi!) ha speso cifre clamorose nelle sale gioco di Roma, quelle nascoste, dove costa ancora 200 lire.

Il gioco

La pole position, o più semplicemente Pole, è la posizione più avanzata nella griglia di partenza di un gran premio di formula 1. La pista viene mostrata dopo il caricamento: a prima vista non ricorda percorsi esistenti, ma non garantiamo nulla sull'argomento (la Atari la chiama Malibou). È possibile cambiare la pista (che diventa Atari Grand Prix oppure



Namco Speedway), ma noi non abbiamo approfondito la questione, presi come eravamo ad analizzare la solita pista del gioco da bar. Come in tutti i Gran Premi, prima bisogna qualificarsi, facendo un intero giro in un tempo sufficientemente basso: poiché in questo gioco ci sono solo 8 posizioni bisogna qualificarsi tra i primi 8.

Vediamo prima i comandi a disposizione e le informazioni dello schermo. Il joystick dirige ovviamente il moto; premendo in avanti si accelera; indietro si rallenta (ma non molto); spostandosi lateralmente l'auto segue questo spostamento. La prima cosa che differenzia Pole dagli altri giochi simili è che le direzioni intermedie (avanti-sinistra, avanti-destra, indietro-sinistra e indietro-destra) mandano la mac-

china in controsterzo, che viene mostrato sullo schermo con l'auto che taglia la pista, invece che sempre uguale come al solito. Il tasto di fuoco cambia marcia, ce ne sono due a disposizione; noi nel nostro Quickshot II abbiamo ottenuto la massima sensibilità togliendo la molla del tasto anteriore di fuoco, ma sconsigliamo l'operazione a chi non ha mai aperto un controllore per giochi. Lo schermo dice diverse cose: la velocità attuale (in 1ª si raggiungono le 144 miglia orarie; in 2ª il massimo è di 244); l'auto riprende meglio se quando si sta in prima sulle 40-50 miglia si mette per un secondo o due la seconda, e poi si scala ancora; il momento migliore per passare dalla prima alla seconda è quando si leggono 130 miglia orarie; il tempo

impiegato nel giro precedente (in alto a destra) che sta sotto il tempo impiegato nel corrente giro, oltre ai punti. Il Pole da bar assegnava invariabilmente 10000 punti per ogni giro completo; questo invece non ha mai dato meno di 10200 e più di 10480, più il bonus di qualificazione, che ha gli stessi valori, ovvero:

- all'8' dà 200 punti
- al 7' dà 400 punti
- al 6' dà 600 punti
- al 5' dà 800 punti
- al 4' dà 1000 punti
- al 3' dà 1200 punti
- al 2' dà 2000 punti
- al 1' dà 4000 punti

che si vanno ad aggiungere a quelli ottenuti per il giro di qualificazione. I tempi relativi alle varie posizioni sulla griglia di partenza sono i seguenti:

- per la pole meno di 58"50
- per il 2° posto fino a 60"00
- per il 3° fino a 62"00
- per il 4° fino a 64"00
- per il 5° fino a 66"00
- per il 6° fino a 68"00
- per il 7° fino a 70"00
- per il 8° fino a 72"00
- oltre i 72" non ci si qualifica.

Alla partenza si hanno 75", contro i 90" dati alla qualificazione. Tutti gli istanti che si risparmiano nei giri di gara vanno poi ad aggiungersi ad un bonus fisso di 60" che si ha dopo ogni giro di pista.

La corsa ha un set-up di 4 giri per arrivare in fondo, ma può essere sia aumentato che

Produttore:
Atarisoft

diminuito; in fondo si totalizza un bonus proporzionale al numero di giri percorsi (per 4 giri questo è di circa 80 x 50 punti) oltre ad un secondo bonus pari a 200 punti per ogni istante risparmiato.

Strategie di guida

Sappiate subito che qui si gioca sporco: se volete la pole, dovete guadagnarvela tagliando le curve e passando all'interno gli avversari. La velocità cala rapidamente a zero se andate fuori pista, quindi dovete restarci abbastanza poco perché vi sia ancora conveniente stare in 2°. Se andate a velocità 0 mentre siete fuori pista, per rientrare dovete prima passare alla prima marcia, poi muovere in avanti e poi girare la macchina (joystick nelle posizioni intermedie) per tornare sull'asfalto. Ogni tanto appaiono delle macchie d'olio che non fanno sbandare ma vi rallentano: meglio queste che andare a sbattere sui cartelloni per evitarle. A proposito dei cartelloni, chi ha giocato alla versione da bar si troverà inizialmente male, perché anche se sul 64 va tutto in generale un po' più lento, in particolare i cartelloni impiegano molto a togliersi dalla visuale, e quindi chi è abituato all'altra versione è mentalmente predisposto a considerarli scomparsi prima del tempo, per poi andarci a sbattere contro...

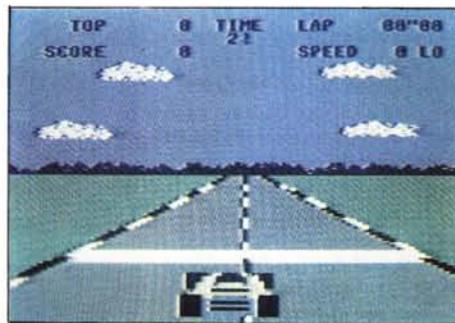
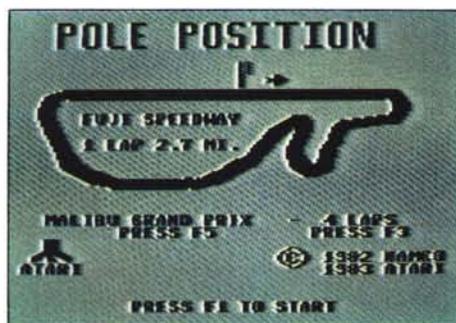
A colori la resa è eccellente, ma è possibile anche giocare in bn, poiché i pochi tratti la cui intensità luminosa è la stessa — e che quindi sul bn appaiono nello stesso livello di grigio — sono co-

munque distinguibili per i contorni, quindi niente paura. Nei momenti difficili e di panico il consiglio è scalare; sappiate che talvolta la macchina vi esplose anche se non vi viene mostrato l'istante dell'impatto, probabilmente perché il programma prima verifica un'eventuale colli-

do abbiamo dire che la versione originale ci rimane comunque più ostica. Sul 64 scompaiono alcune preziosità, come la voce che legge "prepare to qualify" (preparati a qualificarti) all'inizio, quando passa il dirigibile Atari, oppure la pubblicità sui cartelloni.

dato che ricalcano quelli della versione originale, non è che potessero sbizzarrirsi troppo.

Ad un gioco come questo, che unico — insieme al China Miner della Interceptors e al Soccer della stessa Commodore, e in attesa del Buck Rogers, già arrivato truffal-



sione e poi mostra la situazione, con il risultato che quando la botta è al pelo, prima mostra l'esplosione e poi ricomincia il gioco, lasciandovi le prime volte stupefatti e poi sempre con l'amaro in bocca.

Per migliorare le proprie capacità, e impraticarsi della pista, è previsto il "practice run", che consiste in una gara completa senza le altre macchine. Meglio di così...

Conclusioni

Il confronto con il gioco da bar non lascia affatto l'amaro in bocca: una lieve perdita di velocità generale è compensata da una perdita di manovrabilità per il passaggio dal volante più il cambio al joystick (il cui uso ci ha provocato un lieve strappo sul bicipite destro), anche se

Tecnicamente il gioco è realizzato al massimo delle possibilità del computer, anche se occupa non troppa memoria (circa 16K). Come nella versione originale, metà schermo è gestito in un modo (come paesaggio, che cambia solo durante le curve) e l'altra metà è gestita in alta risoluzione con scrolling fine sia alto-basso che destra-sinistra, più gli sprite sicuramente usati per le automobili, e presumibilmente anche per i cartelloni.

Contrariamente alle nostre previsioni, dobbiamo dire di andare leggermente meglio quando giochiamo sul televisore (bn) da 14 pollici, piuttosto che quando usiamo il 22 pollici (colore), anche se ovviamente preferiamo questa seconda disposizione. I suoni non sono particolarmente evoluti, ma

dinamemente in Italia — ha resistito all'usura del tempo, dato che solitamente dopo 2-3 giorni ogni gioco ci stufa, riusciamo anche ad attribuire un difetto (!), che poi è quello del gioco originale: una leggera monotonia, se confrontato con gli incasinatissimi giochi spaziali o anche con l'Indianapolis, che seppur più lento e a due dimensioni offriva la galleria e il ghiaccio, la notte e il giorno, l'ambulanza che passava e la strada che si restringeva. Siamo in attesa di un Pole Position II e del panoramico su tre schermi, già annunciati (e visti al bar dal caro Marinacci, negli States — il maledetto!), che si preannunciano da favola: a casa vostra, sul Commodore 64 (per gentile concessione di Silvio Berlusconi...)

L.S.