



giochi

IMAGINE

Arcadia

COMMODORE 64

Arcadia è senz'altro il gioco più avvincente che abbiamo mai visto per il VIC 20 (insieme al Gridrunner, top hit in America, e allo Space Invaders presentato dal lettore Mauro Da Lio su MC n° 29): le ottime trovate per accrescere la velocità di quel gioco oltre ogni limite credibile erano limitare la larghezza dello schermo e far muovere gli avversari non punto per punto, bensì carattere per carattere (mentre la nostra astronave aveva lo scroll fine).

Come sarebbe successo nella versione per il 64? Come avrebbero usato la grande disponibilità di memoria? Sarebbe rimasta quella presentazione scarna ma basilare per risparmiare memoria al programma? Ebbene, Arcadia 64 è un gioco che mantiene tutte le prerogative di velocità e difficoltà dell'illustre predecessore, ma al contempo offre soluzioni grafiche di alta spettacolarità. Il movimento è adesso per punti anche nel caso degli invasori (che erano spostati

per carattere), e i proiettili esplosi dalla nostra astronave, che sono sempre a gittata limitata, vaporizzano in modo gradevolissimo. Sebbene la successione degli avversari sia un po' variata, dato che ora per ogni tipo di nemico bisogna superare più pannelli, la strategia vincente è sempre la stessa: eliminare tutti gli avversari meno uno (sul VIC erano in numero fisso), ed evitare il contatto quando quello, negli ultimi istanti del livello, piomba al suolo con

velocità impressionante. Conviene lasciare un nemico, perché altrimenti scende una seconda ondata di avversari identici, dato che gli assalti si susseguono fino alla fine del tempo prefissato per ogni fase di gioco, anche se è ovvio che più avversari vengono abbattuti, maggiore sarà il punteggio.

Ad ulteriore vantaggio di Arcadia dobbiamo dire che è previsto il gioco per due persone, e che è possibile selezionare in partenza il livello di

difficoltà tra i 6 messi a disposizione, opzioni queste che non dovrebbero mai mancare in un gioco per il Commodore 64, che può permettersi questo ed altro.

Inutile dire che non abbiamo riserve su questo gioco, anche se sia l'impostazione che le soluzioni non seguono gli ultimi sviluppi del settore (musica vera, parlato, tre dimensioni etc.); ma la Imagine, casa leader, ha in cantiere ben altre novità.

L.S.

Produttore:
Imagine Marons Buildings
Exchange St. East
Liverpool L2 3PN

