

Crl

DERBY DAY

Commodore 64

Nonostante la nostra tradizione nazionale, in fatto di cavalli, sia sicuramente inferiore a quella britannica, nulla ci impedisce di... darci all'ippica! È quanto presumibilmente si augura la Computer Rentals, dal momento che nel suo catalogo di software per il Commodore 64 figura questo Derby Day.

Il gioco è per un massimo di 4 scommettitori; attraverso sette corse viene simulato un anno di derby, nelle quali i giocatori devono scommettere cifre al massimo pari a quella in loro possesso; si parte con una dotazione di 100 sterline, e non esiste credito, per cui chi finisce i soldi non può più giocare.

Finita la fase di inserimento nel computer delle scommesse, inizia la corsa. Questa viene rappresentata sullo schermo, con 4 cavalli in diversi colori, attraverso un doppio movimento: dei cavalli da sinistra a destra e dello schermo che scrolla in senso opposto. L'impressione è di una certa lentezza, ma nel gioco con più persone la partecipazione e gli opposti interessi fanno scorrere più velocemente il tempo di gioco, che risulta adeguato.

A vantaggio del programma va anche una forte incertezza nello scoprire il vin-

citore, dato che le andature di tutti i cavalli variano di parecchio durante la gara, e le fughe solitarie — dall'inizio alla fine del tracciato — non si verificano praticamente mai. Va anche detto che relativamente alla nostra esperienza, articolata in un paio d'ore di sfide tra amici ma anche di tentativi solitari (volti ad illuminare i lati oscuri), è capitato piuttosto raramente che abbia vinto il favorito; anzi spesso questo arriva addirittura ultimo, con conseguenti vilipendi dei defunti del programmatore, P. Curtis (a Curtis: l'anima de li..., si dice a Roma).

Non è solo il primo a portare incassi allo scommettitore: come nelle corse vere ci sono i piazzati (secondo e terzo), così in questo Derby Day si intasca qualcosa anche se il proprio beniamino arriva solo secondo.

Dal punto di vista tecnico, la grafica è sufficiente ma non esaltante, mentre il commento sonoro è del tutto inadeguato: un campanellino a più toni in occasione della partenza e poi un cloppiti-cloppiti piuttosto pallido, il che ci lascia perplessi dato che questo gioco è di commercializzazione abbastanza recente (il 1984). Anche il caricamento è piuttosto macchinoso, dato che si compone di un

primo caricatore dalle macchinosissime funzioni (si ristruttura la memoria per farci entrare i dati in modo conveniente) il quale non si carica da solo il programma vero e proprio, ma bisogna stare attenti alle scritte sullo schermo onde dargli una spinta (Run + Shift): il tutto senza nessun procedimento per velocizzare l'operazione, per cui l'intera manovra ci costa una decina di minuti.

Se paragoniamo Derby Day a Omega Run, l'altro gioco Crl recentemente provato sulle pagine di MC, dobbiamo dire che ci aspettavamo molto di più, date le eccellenti qualità di quel quasi simulatore di volo. Dobbiamo però pensare che in questo caso si tratta di un gioco di gruppo, ove quel che conta è lo spirito competitivo dei partecipanti: chiedere l'arcade action, in questo caso, sarebbe come pretendere di averla mentre giochiamo a Monopoli.

L.S.

Produttore:

Computer Rentals, CRL House
9 King Yard, Carpenters Row
London E15 2HD

