

Il serpente si annida nel Vic 20 con VIC NIBBLER

Scritto da Gekido_Ken

Lunedì 19 Agosto 2019 21:54 - Ultimo aggiornamento Martedì 20 Agosto 2019 01:25



Da ragazzino adoravo andare passare nei bar forniti di cabinati arcade, avevano un fascino davvero particolare, luci e suoni davano quel tocco magico che ti attirava come un'ape sul miele.

Uno di questi cimeli si insidiò come il serpente del peccato originale nel mio cuore, che neanche a farlo apposta il gioco aveva come protagonista proprio una serpente, che un po' emulo di Pac-Man stava a poco a poco riempiendo le sale giochi dei primi anni '80.

Molti desideravano avere una conversione appetibile sul proprio sistema ma pochi "eletti" tra i possessori di Atari 8 bit e Apple II, ebbero il privilegio di avvalersi di una conversione ufficiale dell'arcade prodotto dalla Rock-Ola.

Ma ecco qualcosa di nuovo sui pixel del piccolo Commodore Vic 20: **VIC NIBBLER!**

Se vogliamo dirla tutta, sul fattore licenza a distanza di oltre trentacinque anni non è cambiato molto, ma il settore ludico vintage attuale non conosce limiti, la cui passione supera qualsiasi

Il serpente si annida nel Vic 20 con VIC NIBBLER

Scritto da Gekido_Ken

Lunedì 19 Agosto 2019 21:54 - Ultimo aggiornamento Martedì 20 Agosto 2019 01:25

congettura restrittiva, dando vita a prodotti di altissimo livello che riflettono la dedizione degli sviluppatori per i dettagli, come nel caso di Vic Nibbler, che ripropone lo stesso dinamismo e gameplay dell'arcade originale senza alcun compromesso tecnico.



Per chi avesse poca memoria sul videogioco, si tratta di guidare un serpente attraverso dieci diversi labirinti con lo scopo finale di mangiare tutti i frutti presenti all'interno di ognuno degli schemi entro un tempo limite di 99 secondo, tenendo conto che ad ogni frutto mangiato la coda del serpente cresce gradualmente da rendere il movimento all'interno del labirinto sempre più difficile, con il rischio di rimanere intrappolati e mangiarsi la coda.

Il serpente si annida nel Vic 20 con VIC NIBBLER

Scritto da Gekido_Ken

Lunedì 19 Agosto 2019 21:54 - Ultimo aggiornamento Martedì 20 Agosto 2019 01:25

Il gioco è stato sviluppato in assembly per Vic 20 da Andy H @ Hewco.uk della comunità Denial, funziona solo in formato PAL e richiede però l'espansione da 3k, una ram un po' particolare, diversa da quelle tradizionali da 8/16/24k, in quanto questa va a posizionarsi nella parte alta della memoria, ricollocando gran parte degli indirizzi ai registri interni, ma consentendo prestazioni migliori.

Non c'è molto altro da dire se non quello di scaricare liberamente il gioco e fare un viaggio nel tempo nel 1982 insieme al vostro piccolo grande Commodore Vic 20, rivivendo le emozioni di un gameplay arcade genuino tipico di quell'epoca d'oro.



{comments on}