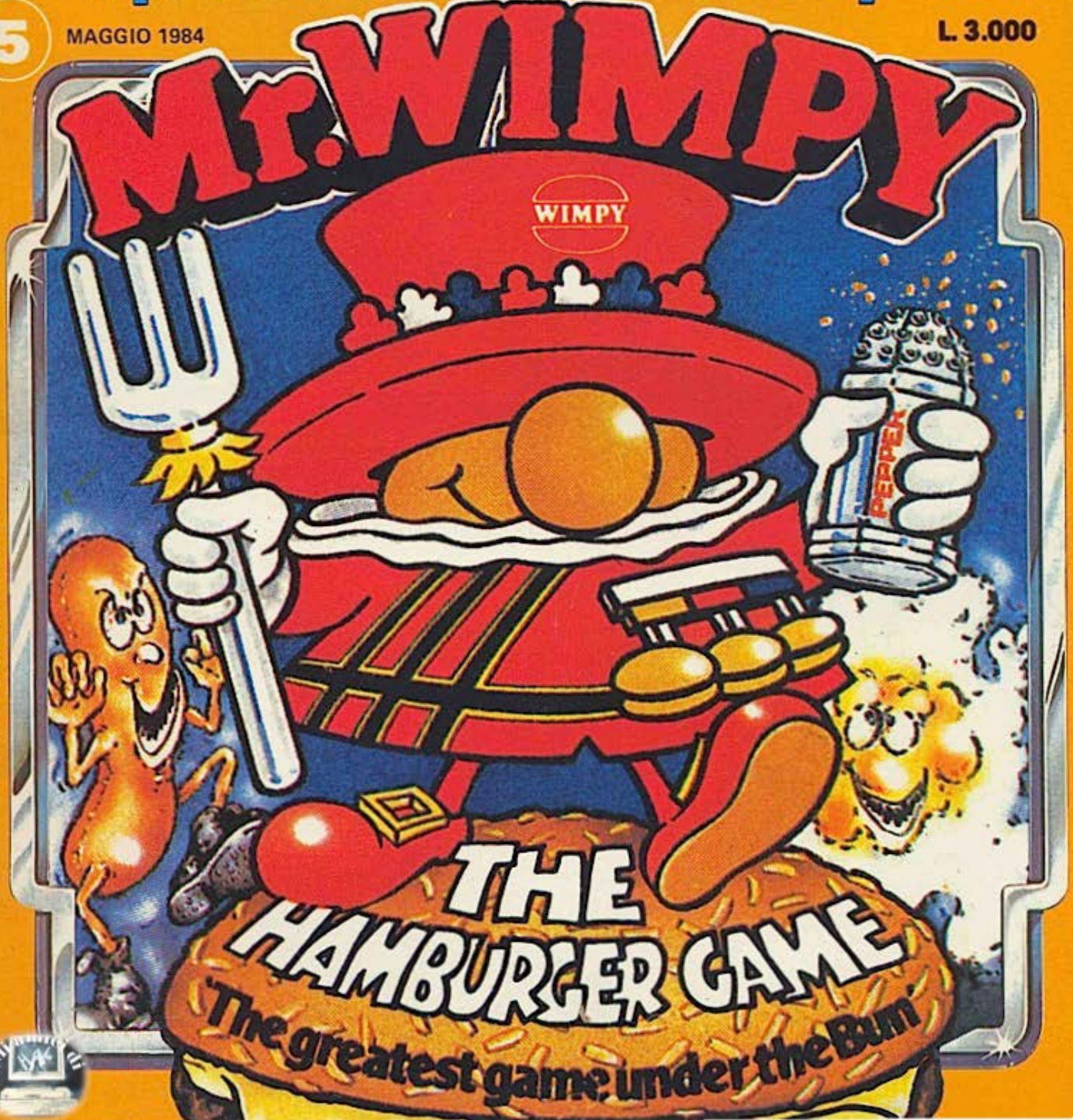
electronic GAMES

Superbasic - Home computer

5 MAGGIO 1984 L. 3.000

Mr. WIMPY

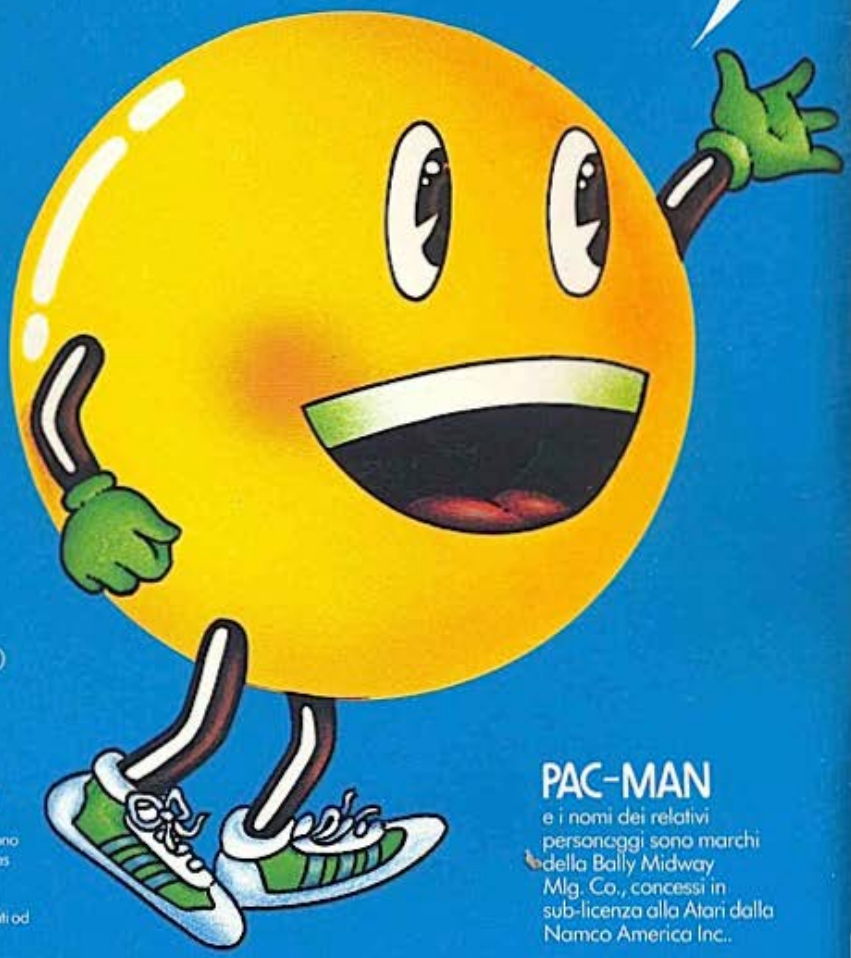


Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

Young & Rubicam

Wow! Ora sì divertirti!

hit Atari sono anche per il



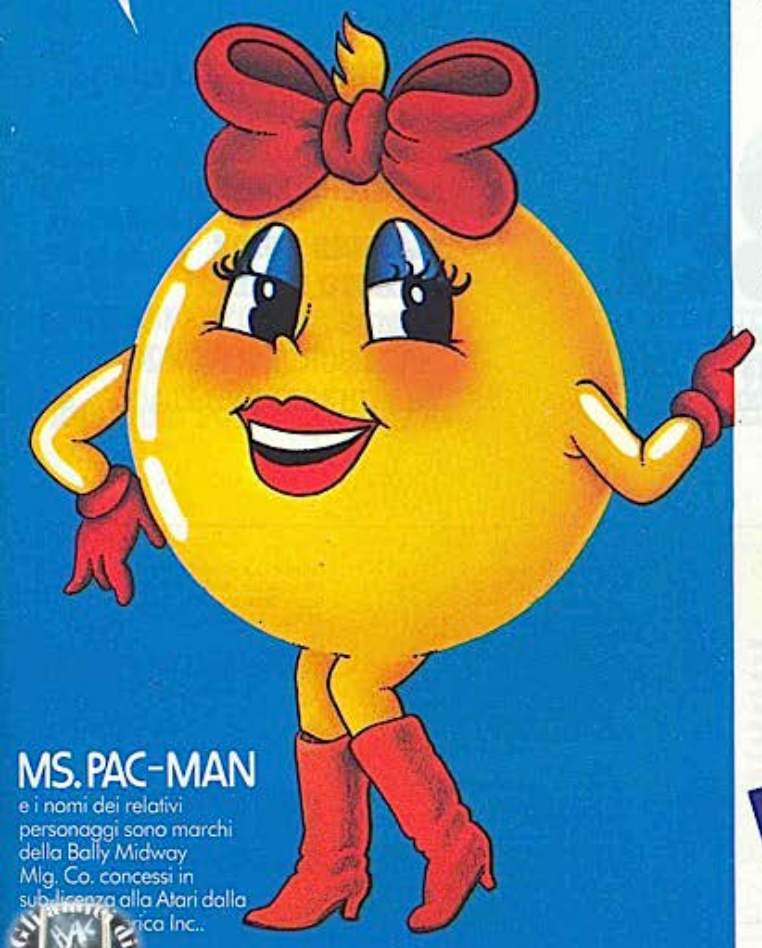
ATARI®

A Warner Communications Company

Commodore 64, Vic 20, Texas Instruments, TI, 99/4A, Apple, IBM e Colecovision sono marchi di proprietà rispettivamente delle società Commodore Electronics Ltd., Texas Instruments, Apple Computer Inc., IBM Corp. e Coleco Industries Inc.
I prodotti Atarisoft sono fabbricati da Atari per essere utilizzati con gli apparecchi contraddistinti dai marchi di cui sopra e non sono fabbricati, sponsorizzati, autorizzati od ...ati dai produttori di tali apparecchi.

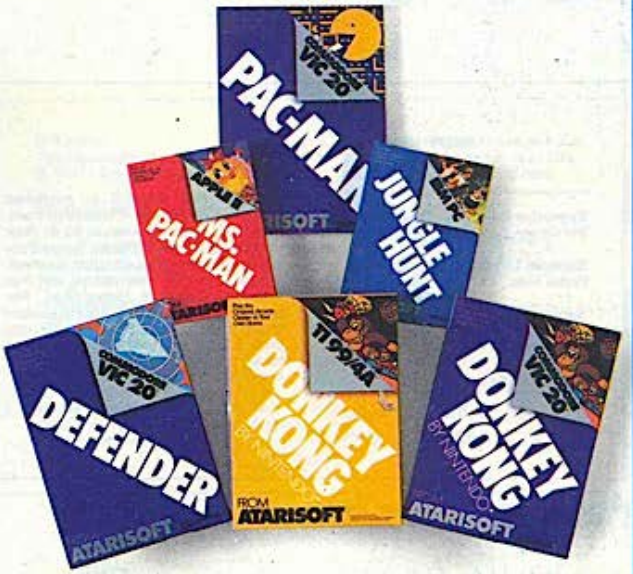
PAC-MAN
e i nomi dei relativi personaggi sono marchi della Bally Midway Mfg. Co., concessi in sub-licenza alla Atari dalla Namco America Inc..

che puoi
Da oggi i grandi
disponibili
tuo computer!



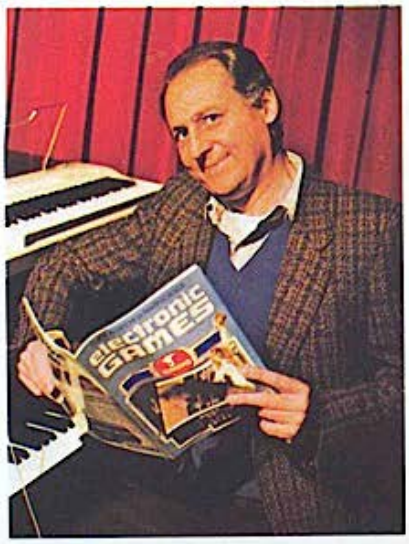
Eccoli, finalmente! Sono i nuovi, entusiasmanti programmi Atari per Vic 20, TI 99/A, ZX Spectrum, Apple II, IBM. E non hai bisogno di adattatori. Atarisoft ha già pensato a tutto. Per ogni computer il suo giusto software. Inserisci la cassetta o il nastro e sei pronto a vivere tutte le più belle sfide Atari. E a viverle sino in fondo. Perché il bello di Atari è che la sfida diventa sempre più difficile. Con Atarisoft puoi giocare i grandi hit Atari e tanti altri giochi: Pac-Man, Ms. Pac-Man, Dig Dug, Centipede, Jungle Hunt, Joust, Donkey Kong, Moon Patrol, Galaxian, Defender, Robotron 2084.

ATARISOFT



MS. PAC-MAN
e i nomi dei relativi personaggi sono marchi della Bally Midway Mfg. Co. concessi in sub-licenza alla Atari dalla [illegible]rica Inc..

elect
GA



20

C'È UNA SALA GIOCHI NEL FUTURO DI RENZO ARBORE

POSTA 6

HOTLINE 12

RECORDS MADE IN USA 18

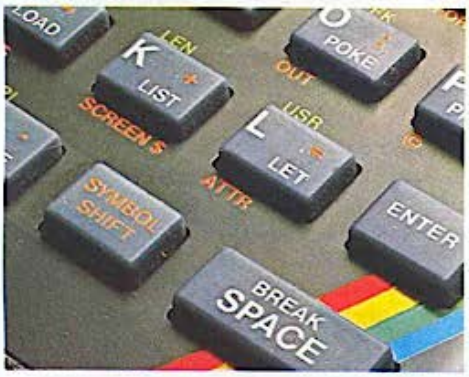
INTERVISTAR
C'È UNA SALA GIOCHI NEL FUTURO DI RENZO ARBORE 20

PARLA COME ... GIOCHI
DIZIONARIO DI VIDEODIPENDENZA 24

COMPUTER
ORA CHE CE L'HAI ECCO CHE CI FAI 26

PROGRAMMABLE PARADE
A CACCIA DI EMOZIONI CON KEYSTONE KAPERS! 34

PLAYERS GUIDE TO AUTO RACE GAMES 43
TIRES SCREAM TOWARD THE CHECKERED FLAG!.. 44



26

COMPUTER ORA CHE CE L'HAI ECCO CHE CI FAI

Editor
Arnie Katz

Executive Editor Bill Kunkel

Editorial Director Bruce Apar

Senior Editor Joyce Worley

Publisher Jay Rosenfield

Co-Publisher Arnie Katz

Illustrators David Prestone Brez Mark Gerber Curtis King Jr. Joe Dyas

ELECTRONIC GAMES is published bimonthly by Reese Publishing Company, Inc., 235 Park Avenue South, New York, N.Y. 10003. ©1982 by Reese Publishing Company, Inc. All rights reserved. ©under Universal, International and Pan American Copyright Conventions. Reproduction of editorial or pictorial content in any manner is prohibited. Single copy price $ 2,95. Subscription rate 6 issues for $ 15. and 12 issues for $ 28. Printed in the U.S.A.

Direttore responsabile
SALVATORE LIONETTI

Redattore capo
CESARE ROTONDO

Redattore
MARCO FREGONARA

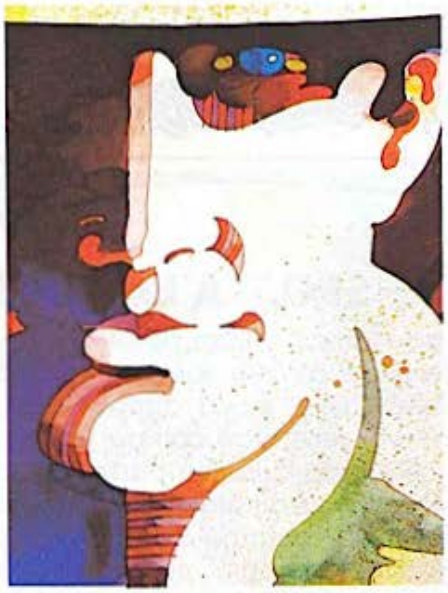
Segretaria di redazione
DIANA TURRICIANO

Collaboratori
BARATTINI ALESSANDRO
BERETTA ERMINIO
BOSSI FABIO
BUTTI GIANCARLO
COTRONEO ROCCO
FRANCESCHINI FRANCESCO
GARDELLA BENEDETTA
MESSAGGI MASSIMO
SEVIERI ROBERTA
TERSO FABRIZIO

Illustratori
DE NOBILI LUIGI

edizioni JCE

GRAB THE WHEEL, HIT THE GAS, AND GO, GO, GO! 46
ARCADE RACING'S BUMPY ROAD 48
OLIMPO 50
INSERT COIN HERE
QUANTO INGANNEVOLE È XEVIOUS? 52
INCHIESTA
CONOSCI ELECTRONIC GAMES? 57
IL GIOCO DEL MESE .. 60
PAC-MAN CONTROTUTTI 66
MISTER E.G. 68
IL PARERE DI E.G. 72
AFFAREFATTO
COMPRO-VENDO 78
READERS POLL 82



60

IL GIOCO DEL MESE DA ACTIVISION HARRY PITFALL II

66

PAC-MAN CONTROTUTTI HANSI MULLER SFIDA IL FAMOSO GIOCO DELL'ATARI



Contabilità
M. GRAZIA SEBASTIANI
CLAUDIA MONTÙ

Abbonamenti
ROSELLA CIRIMBELLI
ORIETTA DURONI

Spedizioni
GIOVANNA QUARTI
PINUCCIA BONINI
LUCIANO GALEAZZI

Direzione, Redazione, Amministrazione
Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - Milano
Tel. (02) 61.72.671 - 61.72.641

Sede Legale
Via V. Monti, 15 - 20123 Milano
Autorizzazione alla pubblicazione
Trib. di Monza n. 458 del 24/12/83
Elenco Registro dei Periodici

Pubblicità
Concessionario in esclusiva per l'Italia e l'Estero
SAVIX S.r.l.
Tel. (02) 6123397

Fotocomposizione
F.G.M.
Via Rancati, 22 - 20122 Milano

Stampa
GEMM GRAFICA S.r.l.
Paderno Dugnano (MI)

Diffusione
Concessionario esclusivo per l'Italia
SODIP - Via Zuretti, 25 - 20125 Milano

Spediz. in abbon. post. gruppo III/70

Prezzo della Rivista L. 3.000
Numero arretrato L. 5.000

Abbonamento annuo L. 28.000
Per l'estero L. 42.000

I versamenti vanno indirizzati a:
JCE - Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - Milano
mediante l'emissione di assegno circolare, cartolina vaglia o utilizzando il c/c postale numero 315275.

Per i cambi d'indirizzo allegare alla comunicazione l'importo di L. 500, anche in francobolli, e indicare insieme al nuovo anche il vecchio indirizzo.

©Tutti i diritti di riproduzione e traduzione degli articoli pubblicati sono riservati.

Mensile associato all'USPI Unione Stampa Periodica Italiana

ELECTRONIC GAMES
Via dei Lavoratori, 124
20092 CINISELLO B. - MI

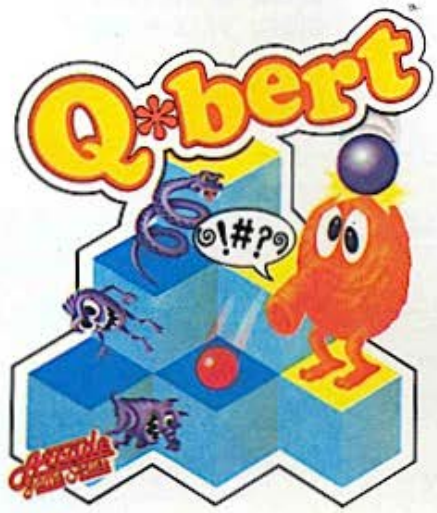
Readers Replay

SPOSTA LA POSTA

Siamo invasi dalle lettere; dovremmo essere contenti e lo siamo, non fraintendeteci. Il fatto è che il nostro ufficio è quello che è ovvero non tanto grande e al momento non c'è un angolo in cui non si possa rinvenire posta: posta dappertutto, in ogni cassetto, persino sotto la scrivania! A questo punto avrete senz'altro compreso il significato del titolo: sposta la posta, levala di qui in sostanza, mettila da qualche parte, ammucchiala in un solo punto. Essì che siamo una redazione abbastanza ordinata, beh non abbiamo manie di rassettamento ma comunque fino ad oggi ogni volta abbiamo avuto bisogno di qualche cosa, abbiamo sempre saputo dove andare a cercarla. Adesso il problema è di non sapere con precisione sotto quale mucchio di corrispondenza si debbano riporre le speranze del rinvenimento. Poco male, anzi molto bene! La tanta posta è un buon sintomo dopo tutto; vuol dire che siamo seguiti e che la rivista interessa.
Infatti il nostro non è un lamento, è solo cronaca di un avvenimento. La posta non è una novità, la tanta posta lo era il mese scorso, la tantissima è una inattesa sorpresa: il disordine è un graditissimo contrattempo. Adesso però dobbiamo rispondere e in questo caso sì che c'è un problema: non possiamo dare spazio a tutti, qualcuno avrà risposta prima o poi, altri forse mai... ahimé, d'altra parte più di tante pagine non possiamo dedicare alla rubrica.
Comunque non preoccupatevi e scrivete ancora e sempre; noi oltre a rispondere vedremo di trovare un posto alle vostre lettere, prima in qualche scaffale poi (ma comunque presto) sulle pagine di Electronic Games. Ciao.

C'ERA UNA VOLTA...

La mia storia con i Videogames è cominciata tanto tempo fa. Andavo a scuola a Parma, biennio di Ingegneria; al bar aspettando l'ora di lezione.
Un bel giorno al posto del glorioso Breakout vediamo uno strano mobile; si ode un rumore tra la folla che lo circonda: dum, dum, dum, dum, Era lui, anzi loro, Space Invaders. Sulla scia degi Invaders nacquero gli altri: quello mi colpì di più e con me qualche altro milione di persone, fu Donkey Kong: sembrava impossibile poter comandare un cartone animato, ...a era tutto vero!



L'ultimo ad essere veramente eccezionale, e nel mio bar ha riscosso talmente successo tanto da rimanervi per sei mesi, è stato Mr. DO, detto Universal: è una perfetta simbiosi di azione, strategia ed abilità e poi graficamente è perfetto.
Ultimamente abbiamo Mappy, della Nintendo: molto carino e nemmeno tanto difficile.
Come avrete capito, dunque, sono più attratto dagli arcade game che non dai giochi da casa: però non mi manca la consolle. Ho tribolato parecchio prima di trovare quella che fa per me. Nel 1981 decisi di acquistare un VCS: allo-

ra, però, non c'era quella varietà di software di adesso e i giochi disponibili erano realizzati mediocremente; poi non appena ho sentito parlare di Intellivision (circa 7-8 mesi prima di acquistarlo), decisi che quella sarebbe stata la mia base. Infatti nel giugno 1982 comprai finalmente l'Intellivision in un negozio di Bologna e potei gustarmi i mondiali di calcio intervallandoli col Soccer.
Chiaramente, dato che oramai era esplosa anche in Italia la febbre dei Videogames, non ci furono problemi a vendere la base ATARI. Un anno fa cominciai a sentire parlare del Colecovision, la mia attuale consolle.
Sembrava la manna dal cielo, per un appassionato di arcade-game amante della buona grafica.
In agosto, approfittando di un mio viaggio in Inghilterra, comprai il Colecovision.
Subito però una delusione: infatti il Donkey-Kong incluso non mi sembrò all'altezza dell'originale.
Anche Venture, pur essendo una cartuccia godibilissima e con un sonoro incredibile, non mi entusiasmò; invece Zaxxon, mi piacque moltissimo.
Ma il meglio sta arrivando ora: Lady Bug: è difficile vedere la differenza con l'originale coin-op e poi è veramente un gran bel gioco.
L'ultimo acquisto è stato Q.*Bert e devo dire che anche in questo caso si è rasentata la perfezione.
Detto questo veniamo al dunque. Prima della vostra apparizione ho letto qualche numero dell'EG americano devo dire che negli USA le novità non mancano, il fatto è che da noi stentano ad arrivare.
Ho un appunto da farvi... avete pubblicato degli articoli obsoleti: dovreste cercare di essere un po' più "attuali". Tanto per fare un esempio, nell'angolo dedicato ai coin-hop, Zaxxon mi sembra una decisione un po', come dire, "buttati lì", tanto per darci qualcosa da leggere: posso capire che siete agli inizi, però francamente Zaxxon, versione arcade, non è proprio una novità. Poi l'articolo sul Colecovision del primo numero: è o non è una traduzione di un articolo apparso EG USA parecchi mesi fa? Non ho niente in contrario con le traduzioni però che siano di argomenti recenti; come ben sa esiste anche un'altra rivista italiana di videogiochi, per cui è inutile cominciare l'avventura con una rivista se non si hanno notizie fresche perché si rischia di non essere competitivi.
Voi avete tutto il potenziale di Electronic Games americano, e scusate non è poco: cercate di sfruttarlo al meglio tenendo presente la realtà italiana.
Detto ciò vi saluto e mi scuso se mi sono dilungato un po' troppo, ma la mia avventura con i Videogames è cominciata molto tempo fa, e c'è stato parecchio da dire.



Per non parlare poi del Flipper i cui primi ricordi, oramai, si perdono nei meandri del tempo.
Ma questa è un'altra storia...
Wainer Pivetti
Massenziatico (RE)

La tua storia è interessante. L'abbiamo pubblicata pensando che molti, leggendola, avrebbero trovato delle attinenze con la propria realtà.
Circa il tuo appunto dobbiamo dire che ci ha spronato e stimolato. Effettivamente i primi due numeri sono nati con qualche difficoltà che emerge sfogliando quelle pagine. Già i numeri tre e quattro hanno rappresentato un consistente passo avanti e il numero attuale è davvero buono (spero tu sia d'accordo): sei gentile a concederci un periodo di assestamento ma come vedi non ne approfittiamo. Ci siamo messi in corsa in tempo record con l'altra rivista del settore e già siamo degni di qualsiasi confronto. Scrivici ancora.

IL MIO NOME È ADAM

Complimenti per la rivista. Possiedo una base Colecovision da 32K e vorrei fare alcune domande al riguardo:

1) Quando arriverà in Italia il computer che trasforma la base in un home computer da 80K?
2) Si potranno programmare i giochi e farli muovere a velocità desiderata?
3) Quale libro mi consiglierebbe per imparare il linguaggio di questo Personal Computer?
Giuliano, Verona

Caro Giuliano,
Gli elogi fanno piacere e in questo caso ci permettono di rispondere con entusiasmo alla tua lettera.
Allora: all'origine delle tue richieste c'è una inesattezza. È vero che presto in Italia ci sarà il computer della Coleco da 80Kb (il famoso Adam) ma è invece falsa l'informazione che tu hai avuto circa la



possibilità di trasformare in computer la consolle tramite l'aggiunta di modulo particolare.
In merito alla seconda domanda riferita alla programmazione dell'Adam, possiamo dire che è tutto relativo: se chi programma è bravo si otterranno ottimi effetti e anche la rapidità degli spostamenti grafici – se l'esigenza è questa – sarà ottenuta in modo soddisfacente.
In altre parole le caratteristiche hardware permettono di realizzare ottimo software, tutto sta a saper usare questi strumenti.
Fai bene a domandare il titolo di un libro che ti guidi all'apprendimento del linguaggio basic comune ad ogni home-computer Adam compreso. In qualsiasi libreria troverai moltissime alternative: noi non ce la sentiamo di privilegiarne qualcuno, dato che quelli buoni sono tanti. Eventualmente rivolgiti al Bit Shop Primavera della tua città oppure a quello di Vicenza.
Sappi comunque che sui prossimi numeri di Electronic Games presenteremo recensioni su testi didattici d'introduzione all'informatica.



GARA MUNDIAL

Spett.le Redazione, circa un mese fa ho acquistato una copia del primo numero di ELECTRONIC GAMES.
A dire il vero mi ha lasciato un po' deluso sia per il modo in cui è strutturato sia per l'elevato costo relativamente alle notizie e agli articoli che contiene.
Una cosa che invece non posso fare a meno di approvare è la gara di videogiochi da bar, apparsa nel secondo numero. A questa potreste aggiungerne una di videogiochi da casa realizzata, se fosse possibile, in collaborazione con l'altra rivista italiana del vostro settore, Videogiochi, che vi permetterebbe di stilare una classifica di record nazionali.
Potreste anche, in collaborazione con l'edizione americana e le edizioni europeedi Electronic Games lanciare una gara di videogiochi, a livello mondiale, che, penso, riscuoterebbe un grande interesse da parte degli appassionati. Cordiali saluti.

Roberto Banfi
Saronno (VA)

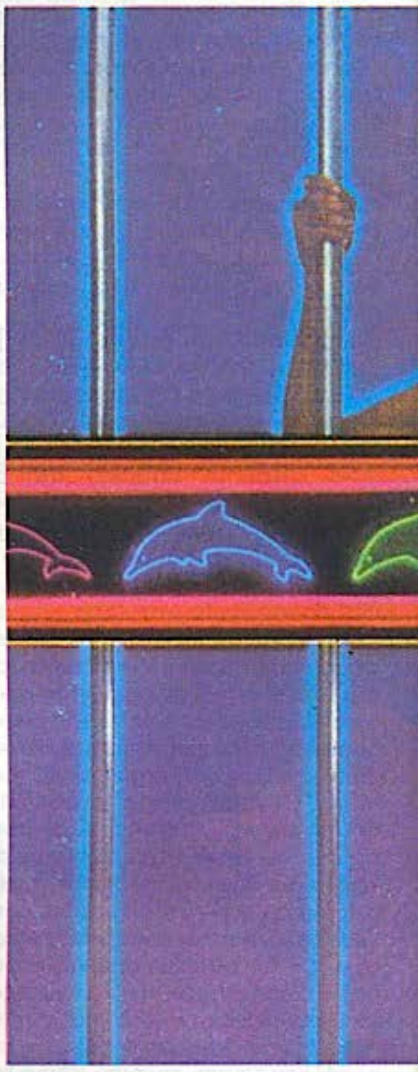
Abbiamo scelto la tua lettera, che in un primo momento ci era sfuggita, non tanto per replicare le critiche, quanto per complimentarci per il buon consiglio riguardo alle gare da realizzare in accordo con Videogiochi. Purtroppo devi sapere, e come te tutti quelli che ci seguono, che la redazione di Videogiochi, con la quale inizialmente eravamo in ottimi rapporti, ci ha improvvisamente voltato le spalle. Che dire al proposito?
Noi ci siamo rimasti male: la guerra non la vogliamo fare e nemmeno costretti la faremo.
Per le gare accontentati di quelle che prenderanno vita sulle nostre pagine (hai già spedito qualche tagliando?) e per una alleanza tra noi e gli altri vediamo di attendere momenti più tranquilli: noi ci contiamo.

BUON VIAGGIO

Spett. Redazione;
trovo la rivista pressoché fantastica, e la compro tutti i mesi (n.d.r. continua così).
In questi giorni ho avuto un problema: mi devo trasferire, all'estero per importanti questioni di famiglia.
Sono in possesso di un Atari V.C.S., e siccome sono in condizioni finanziarie un po' brutte, vorrei venderlo, cosa che fin ora non sono riuscito a fare.
Vi chiedo, il vostro prezioso-aiuto: Potete aiutarmi a venderlo? Potrò all'estero trovare la vostra rivista? Comunque la cosa principale che mi interessa è vendere il videogioco; esso è compreso di tutti i componenti, manopole a cloche, alimentatore, ecc. più 2 manopole Paddle più 2 attuali cassette tutto di notevole valore, ma lo vendo a L. 300.000, in risposta porgo i miei cordiali saluti.

Scagliola Andrea
Savona

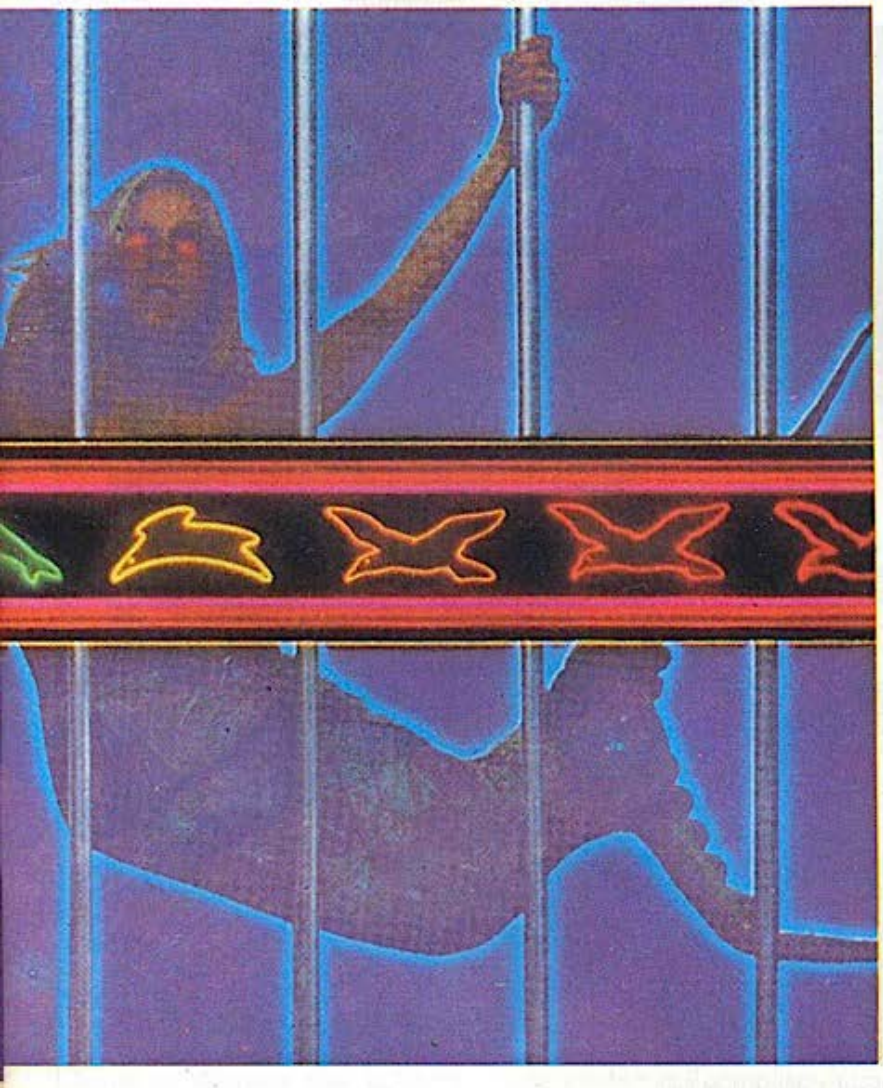
Andrea, su col morale!!
Abbiamo inserito il tuo piccolo annuncio nell'AFFAREFATTO vedrai che qualcuno si farà vivo.
Partire è un po' morire, diceva qualche vecchietto che la sapeva lunga: Savona è bella, chissà





"Hai perso!"

quanti amici avrai. Lasciare tutto fa soffrire, eppure levare l'ancora ha i suoi lati positivi.
Vedrai posti nuovi, imparerai un'altra lingua, conoscerai altri amici pur non dimenticando quelli che avrai lasciato in Italia.
Partire è un po' morire ma questo lo ha detto qualche bravo vecchietto che non aveva più voglia di fare niente perché aveva già fatto tutto prima. Per chi è giovane cambiare è stimolante, aiuta a imparare cose nuove; per cui prepara le valige e non ti preoccupare.
Per quanto riguarda Electronic Games non ci sono problemi: se vorrai abbonarti lo riceverai ogni mese in qualsiasi posto della terra ti troverai.
Ovviamente ti costerà qualche lira in più che se fossi in Italia (precisamente 36.000 per un anno), ma se venderai l'Atari avrai abbastanza soldi per soddisfare questo piccolo desiderio.
Ciao e... Buon Viaggio.



IMAGIC PER ATARI 2600

Vorrei chiedervi quante sono per ora le cassette IMAGIC compatibili col sistema ATARI 2600 e se in seguito usciranno per questo sistema le cassette: MICROSURGEON, TROPICAL, TROUBLE, IGE TREK, BEAUTY AND THE BEAST e infine SWORD & SERPENTS.
Vorrei anche chiedervi se in seguito vi potreste occupare della cassetta FATHOM dell'Imagic, infine: come mai costano molto le cassette "Parker"? Quanto costano la cassetta Double Ender della Xonox? Sarà disponibile?
Fiorelli Stefano
Savona

Le cassette IMAGIC per ATARI 2600 sono 12 e precisamente: ATLANTICS, COSMIC ARK, DEMON ATTACK, DRAGON FIRE, FATHOM, FIRE FIGHTER, MOONSWEEPER, NO ESCAPE, RIDDLE OF THE SPHINX, SOLAR STORM, STARA VOYAGER e TRICK SHOT.
Riguardo i titoli di cui ti auguri la conversione per la base ATARI, non sappiamo darti valide informazioni in quanto nessuno ne sa niente nemmeno IMAGIC che è il produttore dei suddetti giochi per Intellivision, sappi comunque che qualsiasi novità e anteprima al riguardo sarà annunciata appena possibile.
Per Fathom niente paura: presto riporteremo una ampia recensione o nell'ambito della rubrica "IL PARERE DI EG" o addirittura in quella riservata al gioco del mese.
Sul prezzo dei prodotti Parker il nostro parere è che la qualità degli stessi giustifichi le scelte commerciali: è una valutazione soggettiva anche se un po' i fatti ci supportano visto che alcuni giochi della casa americana sono tra i più famosi e apprezzati. Infine ci richiedi il prezzo della cartuccia Double Ender della Xonox che come sottolinei non è ancora in distribuzione: appena lo sarà sapremo anche quanto costa.

I DISEGNI SONO OK

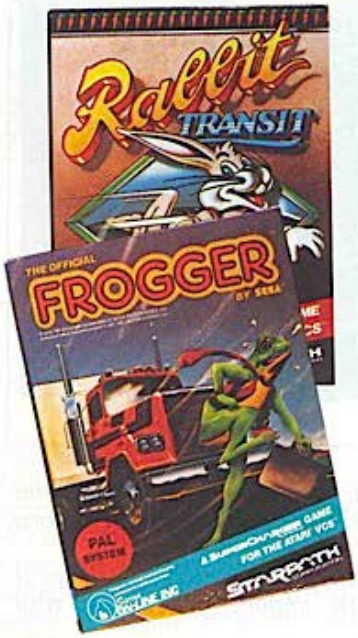
Cara Redazione di Electronic Games,
sono un vostro appassionato lettore e ho notato un netto miglioramento nell'ultimo numero della rivista; cos'è successo?



Mi sono piaciuti molto i disegni che gli hanno dato un po' di colore; io penso che questa è la cosa più piacevole, perché E.G. è una rivista per giochi e deve sprizzare allegria da tutti i pori. Tantissimi auguri per la vostra bellissima rivista e continuate sulla strada intrapresa. OK?

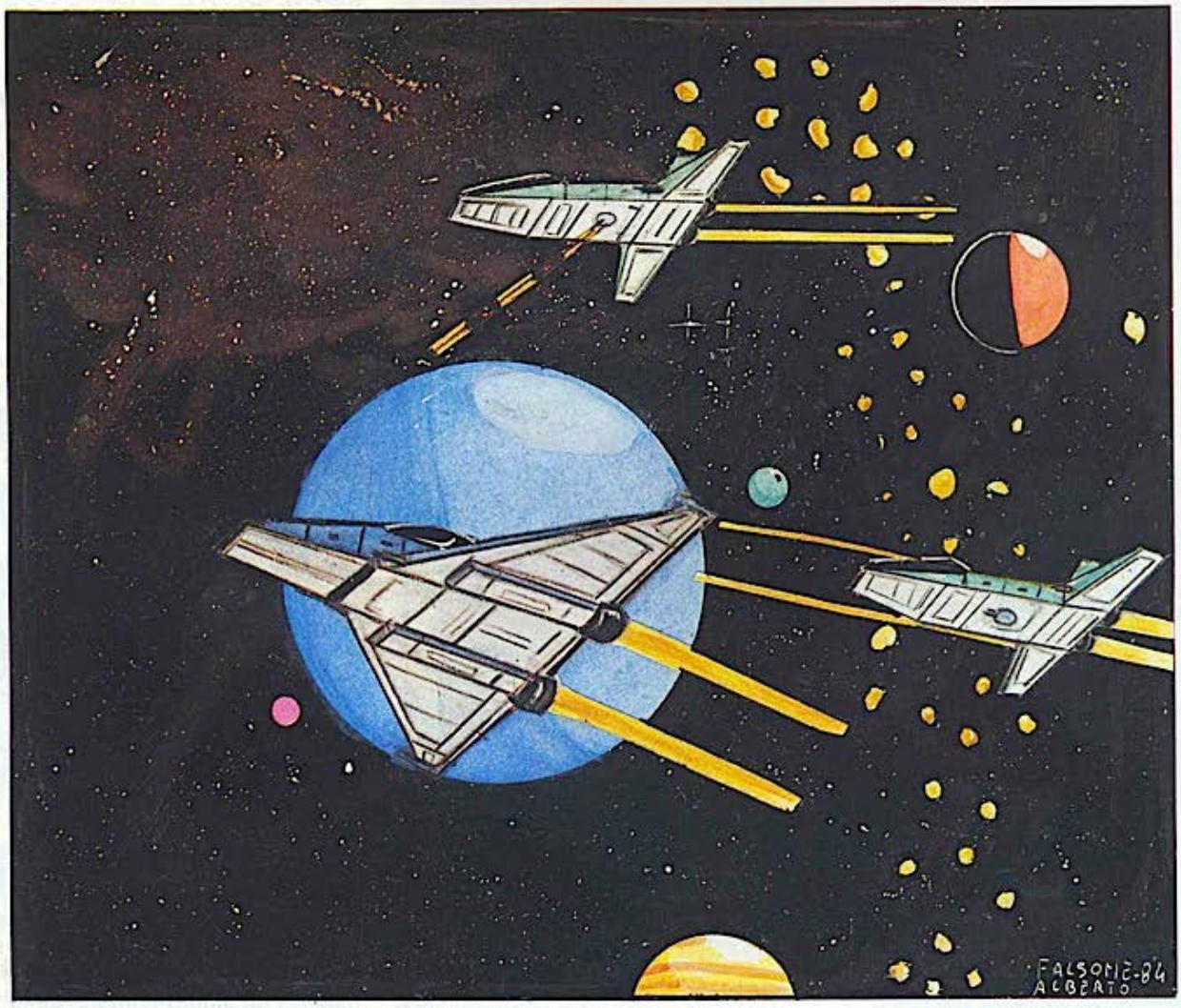
Alessandro
Roma

Alessandro, ti ringraziamo per i complimenti e soprattutto per aver notato e sottolineato una caratteristica che consideriamo preziosa. Ci riferiamo alle belle illustrazioni che arricchiscono le pagine di Electronic Games. Molte sono prodotte dai nostri bravissimi disegnatori, altare ci giungono dagli Stati Uniti.
Come dici tu questo è un fatto importante e che da allegria combinandosi perfettamente con la natura festosa dei nostri argomenti. Siamo sicuri che la linea che stiamo giungendo si procurerà molti consensi dagli amici e soprattutto renderà piacevole la lettura degli articoli anche a chi di videogames non è appassionatissimo. Non ti pare?



ADATTARSI

Nel n° 2 di Electronic Games, avete parlato del Sistema Supercharger e io avrei un paio di domande da farvi:
1) È possibile adattare il Super-



Questo bellissimo disegno ci è stato inviato da Alberto Falcone di Milano.

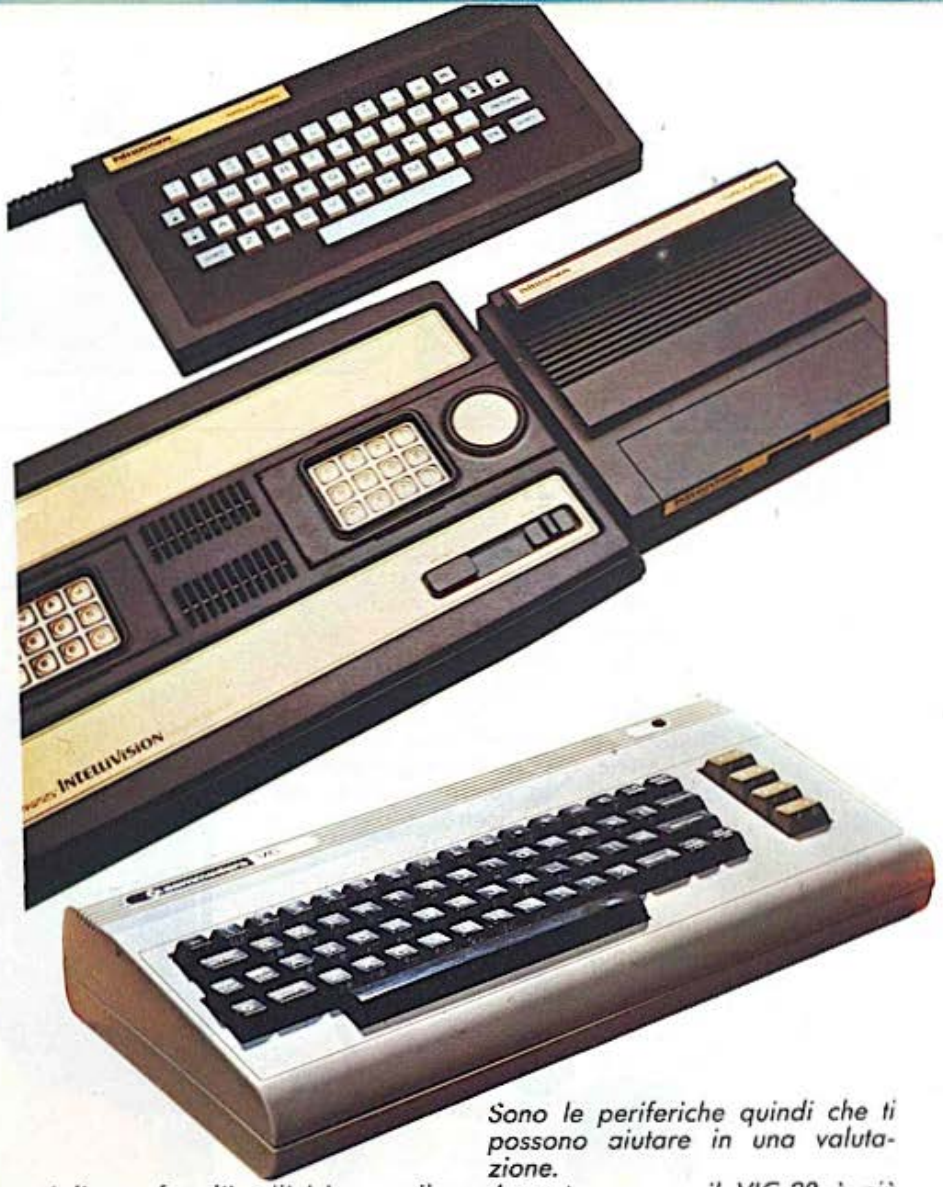
charger alla consolle Colecovision con l'adattatore per cassette Atari?
2) Ci sono cassette di altre marche, compatibili senza adattatore alla base Coleco?
3) È possibile usare anche le cassette XONOX Parker?
4) La Coleco ha intenzione di produrre ancora cassette con giochi da bar?
Complimenti per la rivista. Ciao

Umberto
Roma

Caro Umberto, non siamo molto adatti ad adattare l'adattatore adatto... e infatti la tua domanda ha creato un po' di scompiglio in redazione. Dopo un'indagine minuziosa siamo comunque riusciti a scoprire il mistero dell'adattatore.
Le cose stanno così:
il "Supercharger" per Atari, quello distribuito dalla Ruggeri Telegames di Roma, non è compatibile con la base Colecovision... ci dispiace molto, fatti coraggio.
Inoltre, altra brutta notizia, CBS non ha ultimato alcun accorgimento affinché il Software di altre marche sia compatibile con il proprio sistema se non tramite l'adattatore.
La domanda numero tre non ci è chiara anche se supponiamo tu voglia sapere se le cassette Parker e Xonox per Atari vanno su Coleco. Se la domanda è questa, purtroppo devi subire un'altra risposta negativa: Non te ne va bene una!
Per i giochi da bar invece ci siamo: come è stato fino a oggi Coleco produrrà altri giochi da bar in versione domestica: finalmente una risposta positiva.
Scrivici ancora. Ciao.

VIC O INTELLIVISION, QUESTO È IL PROBLEMA

Sto per accostarmi al mondo degli "Home Computer" e vorrei da Voi un consiglio: dato che ho già la consolle Intellivision, vorrei acquistare i pezzi che la rendono compatibile con tastiere ed espansioni di memoria, per diventare un Home Computer, ma sono un po' indeciso se comprare questi pezzi o acquistare direttamente il Commodore VIC 20.
Quindi mi dovreste dire, a livello di Home Computer, qual è il



migliore, fra l'Intellivision e il Commodore, migliore sotto ogni profilo, insomma chi dei due assolve meglio il compito di Home Computer, indipendentemente dal prezzo.
Tante congratulazioni per la rivista.

Rodolfo Durante
Teverola (CE)

Il tuo problema non è semplice.
Sia il Commodore che l'Intellivision sono ottimi e le loro caratteristiche più o meno si equivalgono. La vera differenza sta nelle periferiche. Il Vic-20 può avere il Disk Driver e la stampante, l'Intellivision invece no; viceversa il computer della Mattel è compatibile con l'Intellivoice che è un terminale parlante che da voce ai giochi e ai programmi; inoltre è compatibile con il sintetizzatore musicale che trasforma il computer in un organo elettronico.
Sono le periferiche quindi che ti possono aiutare in una valutazione.
A nostro parere il VIC-20 è più adatto a chi ha un profondo interesse per l'informatica mentre l'Intellivision, sebbene dia accesso ad analoghe funzioni, si rivolge a chi interpreta questi strumenti per un uso di svago piuttosto che didattico. Vedi tu.
Grazie per le congratulazioni.

VIDEOGIOCHI
hi-fi club
Piazza Marucchi, 2 Roma Tel. 8445343
Novità - Anteprime - Permute
Noleggio - Vendita anche per corrispondenza contrassegno

HOTLINE

E.G. MADE IN JAPAN

Si scrive MICOM GAMES ma non chiedeteci come si legge.

Si tratta della versione giapponese di Electronic Games.

L'abbiamo sfogliata ma non possiamo dire d'averla letta perché, nonostante le attitudini poliglotte, il giapponese rimane ancora una lingua oscura per noi in redazione.

Poco male tanto più che i contenuti sono, come nel nostro caso, traduzioni fedeli dalla edizione originale.

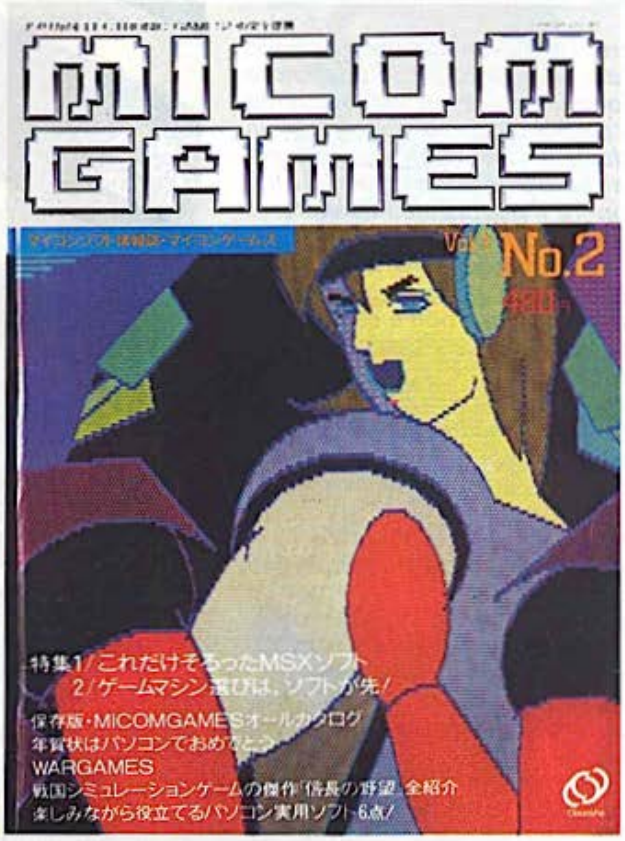
Abbiamo così ritrovato alcuni articoli da noi già pubblicati (come Superman III apparso sul n° 4) ed altri che presto vi proporremo.

Da un rapido confronto dobbiamo dire che la nostra ricalca più fedelmente il modello originale, mentre le parti redatte, rispetto alle nostre, sono senz'altro meno illustrate e vive.

È comunque divertente e strano l'impatto con la rivista dei cugini giapponesi: la grafica procura una estetica inusuale per noi occidentali e i caratteri del testo sembrano più adatti ad una pergamena antica che a una rivista di video-giochi.

In ogni caso i nostri complimenti sono sinceri: bravi giapponesi, la vostra rivista (come la nostra del resto) è proprio OK.







AEROBIC COMPUTER

I produttori di software per home computer si preparano ad una svolta che molti definiscono fondamentale per assicurare un roseo futuro al settore.

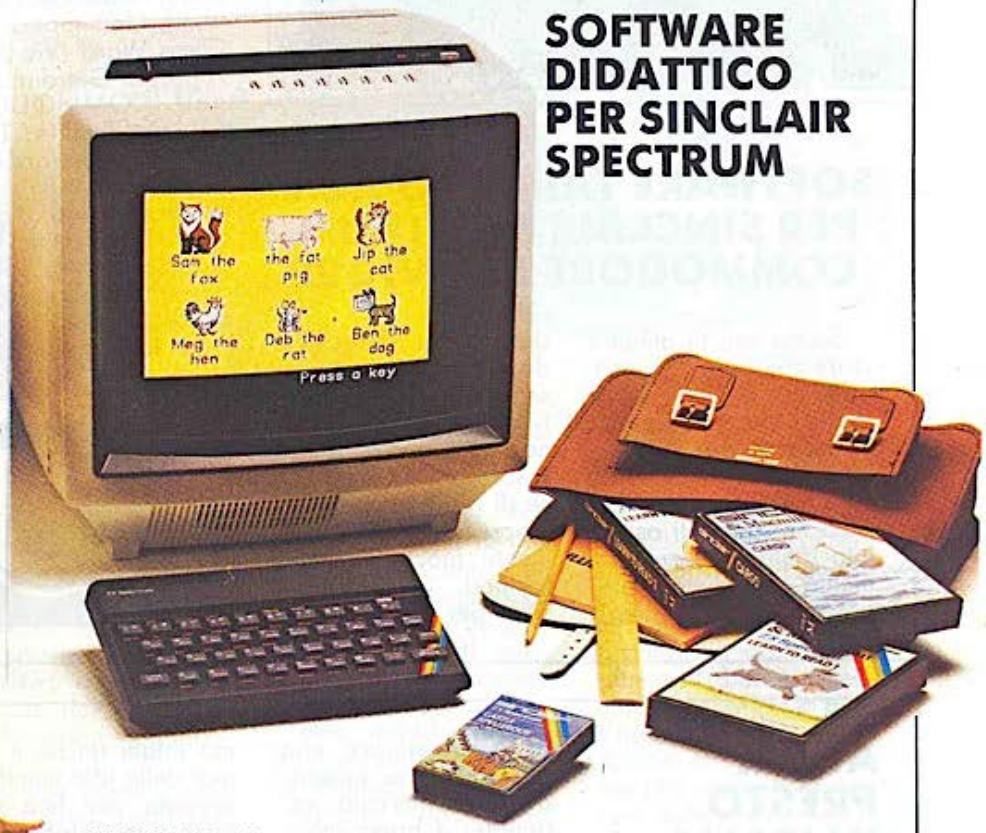
Nei prossimi mesi le principali case presenteranno delle applicazioni di vario interesse.

Sono già annunciati programmi per praticare in casa la danza aerobica, per rilassarsi dopo lo stress di una giornata di lavoro e per seguire l'andamento della borsa organizzando gli investimenti.

Diversificazione e specializzazione sono quindi le strade che i produttori seguiranno nel futuro riducendo il facile e lucroso filone dei giochi computerizzati.

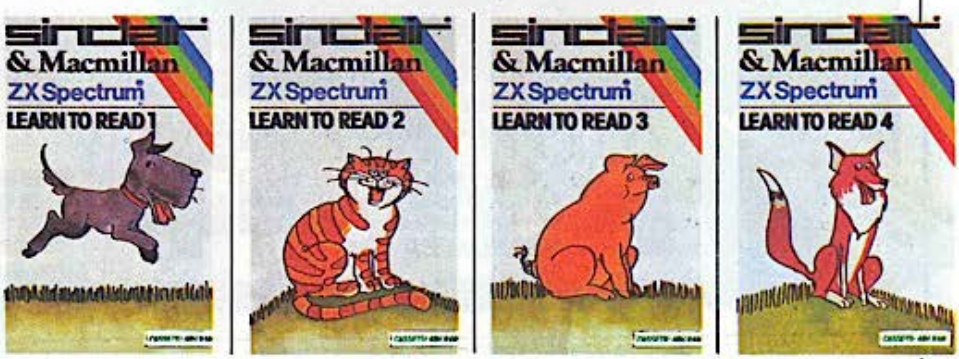


SOFTWARE DIDATTICO PER SINCLAIR SPECTRUM



La SINCLAIR Research ha presentato recentemente una nuova linea di software educazionale per lo ZX Spectrum. Si tratta di programmi dedicati a ragazzi di età compresa tra i 5 e i 12 anni. Le ottime caratteritiche grafiche dello Spectrum hanno reso possibile l'abbinamento fra il messaggio didattico e il disegno sviluppando e utilizzando la memoria visiva dell'allievo. Ai più piccoli sono dedicate le cinque cassette "Learn to read" che supportano l'apprendimento dei vocaboli e dei primi rudimenti grammaticali della lingua inglese; per i più grandi ci sono invece le quattro "Science Horizon" che propongono in modo chiaro e sintetico i basilari concetti scientifici; "micro-Prolog", una cassetta che permette di familiarizzare con il linguaggio Basic; infine le sei cassette "Spelling & punctuation" che attraverso divertenti giochi aiutano ad assimilare step by step, cioè passo dopo passo l'uso corretto delle regole grammaticali e della punteggiatura.

La nuova linea Sinclair ovviamente non è distribuita in Italia per gli evidenti limiti che la diversa lingua comporta; analoghi programmi comunque sono disponibili anche da noi.



HOTLINE

SOFTWARE TARGATO J.C.E. PER SINCLAIR SPECTRUM, COMMODORE 64 E VIC 20

Siamo lieti di annunciare che la J.C.E. casa editrice di Electronic Games sta producendo software per SPECTRUM, COMMODORE 64 e VIC 20.

La notizia è di assoluta attualità e sicuramente sarà lietamente accolta dai possessori dei sistemi suddetti e da chi impara a conoscere gli home-computers attraverso le pagine della nostra rivista. Il software J.C.E. in fase di realizzazione sviluppa i seguenti argomenti: giochi, utilità e tecnica. Già ultimati sono per i giochi: Battaglia Navale (Spectrum), Mosaico (Spectrum), Golf (Spectrum), Chess Ward (Vic 20) e Fuga dai Giardini stregati (COMMODORE 64); per l'utilità: Totip (Spectrum) e Word Professor (Spectrum); infine per la tecnica: Topografia (Spectrum), Energia (Spectrum), Solare (Spectrum) e Calcolo Ingegneria (Spectrum).

La REBIT computer, importatore dei prodotti Sinclair, distribuirà il software prodotto dalla J.C.E.

L'iniziativa apre un nuovo spazio a tutti gli appassionati di informatica ai quali va l'invito a progettare software per home computer che potrebbe essere dalla J.C.E. preso in esame ed eventualmente commercializzato.

edizioni jce

ADAM PRESTO IN ITALIA

Coleco ha annunciato che presto il computer Adam sarà importato in Italia. Prevedono che dovrebbe essere in distribuzione fin dal mese di Giugno. È davvero un'ottima notizia che va a inaugurare una serie di nuove apparizioni sul mercato nazionale; a breve avremo infatti anche il Junior della IBM mentre è prevista per fine settembre la distribuzione del Sinclair QL. Di tutti ovviamente parleremo in modo diffuso sulle pagine della nostra rivista, cominciando proprio con l'Adam del quale pubblicheremo un esteso redazionale sul prossimo numero. Se volete saperne di più quindi, l'appuntamento è per Giugno in edicola: non mancate perché sarà un numero davvero super.



EVVIVA YELLOW-BUG



Si chiama Yelloy Bug: è una strana automobile a metà fra un elicottero e una formula uno.

I progettisti Ray Christoper e Pete Carter dicono però di essersi ispirati osservando le astronavi che solcano gli schermi nei videogames.

Effettivamente la forma ricorda in qualcosa gli invasori alieni di Space Invaders. Nonostante l'apparenza supersonica la Yellow Bus non vola e sulla strada non è nemmeno tanto veloce visto che al massimo tocca i 120 Km. orari.

Il fenomeno però è interessante: ci riferiamo al fatto che in qualsiasi campo si nota sempre più l'influenza del video game.

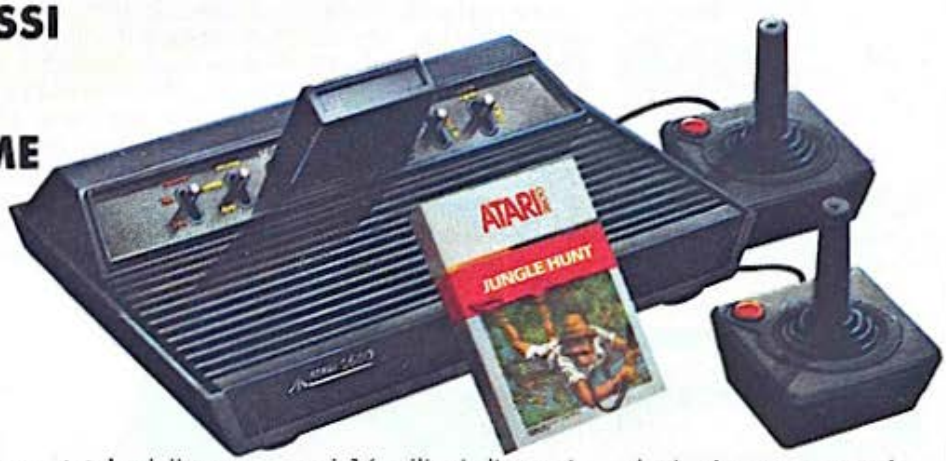
Abbiamo detto della Yellow Bug ma pensate per esempio alla nostra musica leggera e a quante volte le parole del computer e video game sono nel testo; pensate quanto più spesso in trasmissioni televisive si utilizza la grafica del computer quale ausilio scenografico.

Il video game è una moda dai contenuti piuttosto consistenti: grafica digitale, effetti sonori elettronici, ma anche qualcosa di più tradizionale come l'agonismo, prontezza di riflessi e gusto di giocare in ambienti sempre nuovi ed eccezionali.

Non dobbiamo stupirci più di tanto quindi se in questa grande attrazione rimangono coinvolti un po' tutti.

Ci chiediamo piuttosto se anche la signorina che appare nella foto con la Yellow Bug sia attratta dal videogaming: abbiamo cercato di saperlo ma purtroppo invano; è un dubbio che sia Voi che noi (ma soprattutto noi) non potremo mai soddisfare: che ci possiamo fare?

NUOVI SUCCESSI PER ATARI NEL SETTORE DEI VIDEOGAME



Corrispondenza dagli Stati Uniti.

A seguito di una intensissima campagna pubblicitaria culminata nella settimana prima di Natale, la Atari ha annunciato di aver venduto 3,5 milioni di consolle per videogiochi negli ultimi mesi dell'83. Questo porta il parco totale delle consolle Atari installate negli Stati Uniti fra i 15 e i 16 milioni di pezzi. Tali rilevanti vendite sono state conseguite anche grazie ad una politica dei prezzi che ha raggiunto livelli di ribasso allarmanti.

A New York, una delle piazze più caldi per questo tipo di prodotti, si poteva acquistare la consolle per 29 dollari. Un quesito che ancora non trova risposta è se poi l'utente accetterà di acquistare cartucce per giochi ad un prezzo superiore a quello della macchina stessa!

ATARI®

HOTLINE

SARANNO FAMOSI

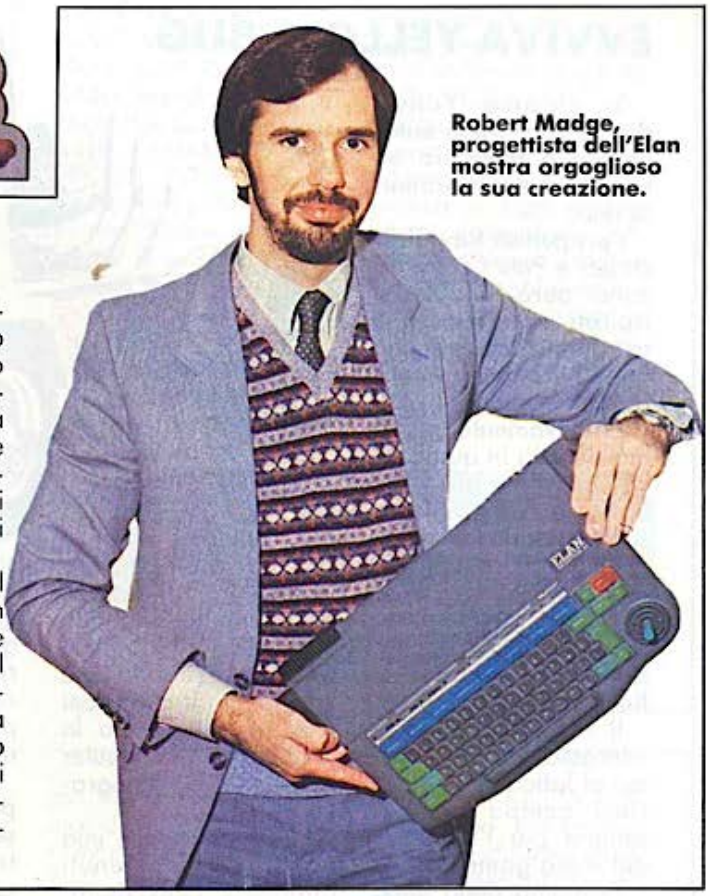
A dire il vero lo sono già, magari non tanto da noi quanto in Inghilterra.

Stiamo parlando del ELAN e del LINX 96 che nonostante le ottime caratteristiche, in Italia ancora non sembrano godere delle attenzioni dei distributori.

La cosa appare un po' strana se si considera che il mercato dell'home computer lascia ancora grande spazio a nuove proposte soprattutto se valide quanto le suddette.

Senz'altro anche il Linx e l'Elan potrebbero trovare ottimi riscontri in Italia e per questo motivo non escludiamo che trattative sotterranee siano in corso tra qualche importatore italiano e le case madri. Saranno famosi anche qui da noi quindi?

Tra i due senz'altro il più appetibile è l'Elan che fonde alle ottime qualità l'hardware, il design della forma: anche l'occhio vuole la sua parte, e soprattutto quello degli italiani educato da una tradizione estetica eccezionale.



Robert Madge, progettista dell'Elan mostra orgoglioso la sua creazione.

CALCIO E TENNIS GRATIS A CHI COMPRA INTELLIVISION



Che offerta super quella della Mattel Electronics! Dal 15 Marzo scorso a tutto il 31 Luglio prossimo chi comprerà la consolle INTELLIVISION riceverà in regalo la casetta del tennis e quella del calcio oltre alla cassetta già normalmente inclusa. È davvero una occasione da non perdere tanto più che la consolle INTELLIVISION è una delle più interessanti sia per le caratteristiche hardware sia per il fatto che sempre più produttori di giochi vi dedicano dell'ottimo software. E già che siamo in tema di giochi per Intellivision vogliamo preannunciarvi un'importante novità Imagic:

si chiama TRUCKIN' ed è un'appassionante viaggio sulle strade americane a bordo di un enorme camion. Di questo avremo modo di parlare più approfonditamente dal prossimo numero.





MATTEL ELECTRONICS
INTELLIVISION

Donkey Kong: il gorilla dei barili pazzi.



CBS ELECTRONICS

Finalmente sui vostri schermi TV il gioco che fa furore: Donkey Kong, il terribile gorilla che tiene prigioniera la fidanzata di Mario sulla cima della sua fortezza d'acciaio. Fate correre Mario sulle travi, cercando di evitare i barili impazziti con cui il diabolico scimmione vuole fermarlo. Riuscirà Mario a salvare la fidanzata? CBS ELECTRONICS vi offre una scelta incredibile di grandi successi, originali americani, uno più fantastico dell'altro e tutti per tre sistemi: GORF® DONKEY KONG® WIZARD OF WOR® CARNIVAL®. Presto, buttatevi nel cuore del gioco.

IL GIOCO DIVENTA REALTÀ

ONG® è un marchio depositato dalla NINTENDO of America Inc. © NINTENDO of America Inc. GORF® © 1981 Bally MIDWAY Mfg. Co. Tutti i diritti riservati. WIZARD OF WOR® © 1981 Bally MIDWAY Mfg Co. Tutti i diritti riservati © 1982 Divisione della CBS Inc. © CARNIVAL® è un marchio depositato della Sega Enterprises, Inc. © 1980 Sega Enterprises Inc. ATARI® e V.C.S.® sono marchi depositati della ATARI Inc. INTELLIVISION® è un marchio della MATTEL Inc.



Quinta puntata tra i records americani. Ormai i risultati sono piuttosto saturi e le novità non sono più sostanziali. Nel numero scorso vi incitavamo a mandarci i vostri punteggi: qualcosa è arrivato, poco in verità, comunque il nostro dovere lo abbiamo fatto e la redazione di New York riceverà a giorni i records made in Italy che speriamo, per una sorta di amor di patria, non pubblichino risparmiandoci così brutte figure.
Infatti i vostri risultati, quei pochi giuntici, sono piuttosto miserini e non tutti, tra l'altro, comprovati da fotografia. Comunque dateci dentro e questa volta lo diciamo sommessi e un po' scettici.
Speriamo bene.

RACCOGLI LA SFIDA

Sub Roc 3-D (Sega/Gremlin)
Stefan Libero
Beaumont, TX
Record: 465,900

Megattack (Centuri)
Jay Ford
Crawsville, IN
Record: 1,005,000

Space Dungeon (Taito)
Shannon Sharp
Aurora, CO
Record: 2,251,455

Mouse Trap (Exidy)
Dwight Love
Albert, Canada
Record: 35,069,980

Xevious (Atari)
Dave Harrison
Penn, NJ
Record: 13,495,000

Star Trek (Sega)
Steve Getz
Emilrown, CO
Record: 123,300

Bump 'N' Jump (Midway)
Dave Zicherman
Morgantown, VA
Record: 949,228

Popeye (Nintendo)
Lance Layson
Calhoun, GA
Record: 2,576,350

Centipede (Atari)
Albert Cotton
Seattle GA
Record: 18,515,200

Dig-Dug (Atari)
Art Solis, Jr.
Hollywood, CA
Record: 9,999,990

Missile Command (Atari)
C.R. Ricardo
Miami, FL
Record: 60,506,300

Super Pac-Man (Midway)
Jeff Yee
San Francisco, CA
Record: 5,533,990

Donkey Kong (Nintendo)
Steven Jeffe
Rockville, MD
Record: 14,271,000

Frenzy (Stern)
Paul Smith
Palton, MN
Record: 1,322,133

Frogger (Sega/Gremlin)
Dave Marsden
Santo, TX
Record: 2,400,050

Galaga (Midway)
Jack Pardo
Lansing, MI
Record: 9,635,070

Stargate (Williams)
Dave Perlmutter
Brooklyn, NY
Record: 78,425,450

Robotron (Williams)
Eric Edwards
Milford, MI
Record: 386,967,400

Tempest (Atari)
Lance Layson
Calhoun, GA
Record: 5,084,247

Vanguard (Centuri)
Guillermo Toro
Caba Rojo, PR
Record: 2,238,220

Wizard of Wor (Midway)
Terry Prince
Roseland, NJ
Record: 839,450

Zaxxon (Sega/Gremlin)
Seth Moore
Yellow Springs, OH
Record: 3,281,000

Tron (Midway)
Gary Pontius
Cedar Rapids, IA
Record: 8,234,553

Solar Fox (Midway)
Ed Zywusko
Beverly, MA
Record: 5,108,720

Kick-Man (Midway)
Shane Fagan
St. Barry, IL
Record: 35,554,695

Kangaroo (Atari)
Chris Andersen
Port Coquitlam, Canada
Record: 610,200

Looping (Venture Line)
Craig Johnson
Juneau, AK
Record: 2,458,770

Joust (Williams)
Rick Linden
Northbrook, IL
Record: 83,000,000

Eyes (Rock-Ola)
Craig Seitz
Miami, FL
Record: 5,100,810

Tutankham (Stern)
Lars Lind
Greenfield, MA
Record: 272,200

Burgertime (Midway)
Henry Lee
San Francisco
Record: 5,100,810

Q*Bert (Gottlieb)
Terry Mann
Eagle Point, OR
Record: 15,171,835

dis dorland italia

PARLIAMO DI VIDEOGIOCHI

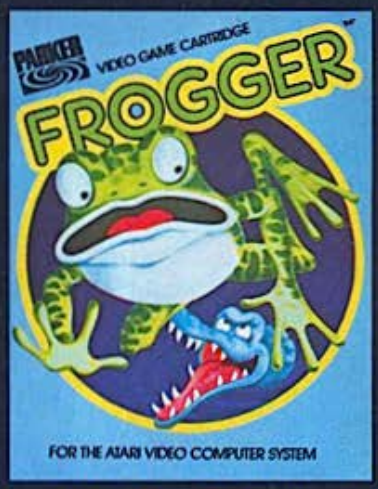
MAI VISTA UNA PARATA DI SUCCESSI COSÌ

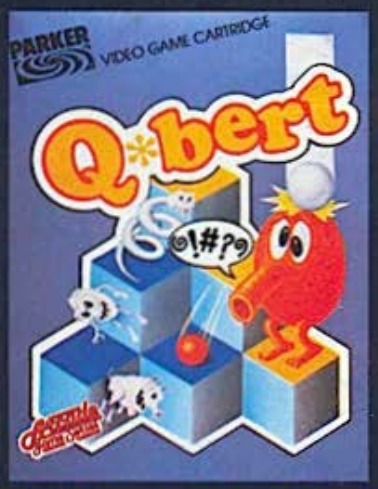
Solo nel catalogo Parker trovi titoli come Frogger,™ Q·Bert,© Super Cobra,™ Popeye,© Tutankham,™ Return of the Jedi©*... E tanti altri:
tutti derivati in esclusiva dai più avvincenti videogames delle sale giochi o da kolossal dello schermo.

Anche sotto il profilo della grafica e della spettacolarità non secondi a nessuno.

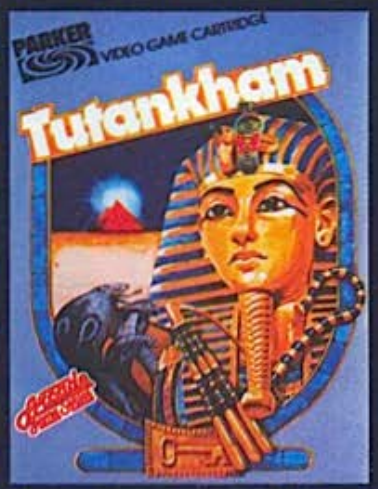
Oggi già compatibili con i sistemi Atari 2600® e Intellivision,™ prossimamente anche con gli altri sistemi e con gli home-computers più diffusi.

*solo nella versione per Atari 2600®

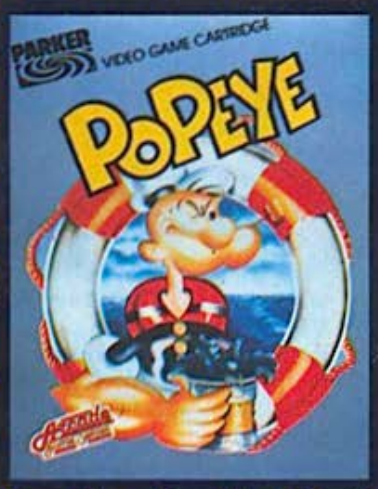












PARKER videogiochi

™Frogger is a trademark of Sega Enterprises Inc. Q-Bert© 1982 D. Gottlieb & Co. Q-Bert is a trademark of D. Gottlieb & Co. and used by Parker Brothers under authorisation. ™Super Cobra is a trademark of Konami Industry Co. Ltd. ™Tutankham is a trademark of Konami Industry Co. Ltd. and used by Parker Brothers under authorisation. ©Locadfilm Ltd (LFL) 1983 all rights reserved. ™Trademark owned by Locadfilm Ltd (LFL) and used by Parker Brothers under authorisation. ©1983 King Features Syndicate Inc. ©1983 Nintendo of America Inc. Popeye is a registered trademark of and is licensed by King Features Syndicate, Inc. Atari® is a trademark of Atari Inc. Intellivision™ is a trademark of Mattel Inc. General Mills Corporation, Owen Street, Coalville, Leicester LE6 2DE.

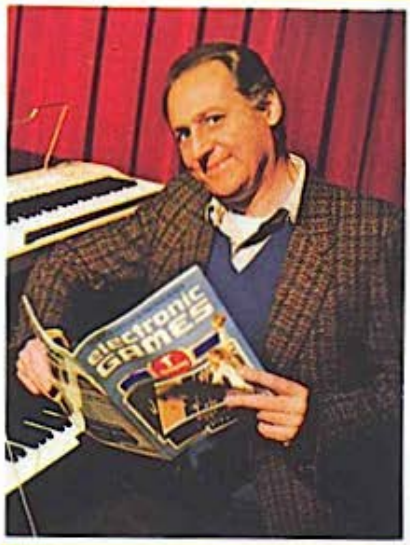
FINO AL 30 APRILE 1984

RISPARMI 60.000 lire

ACQUISTANDO PRESSO IL TUO NEGOZIO DI FIDUCIA LA CONFEZIONE SPECIALE DI 2 VIDEOGIOCHI

INTERVI STAR

C'È UNA SALA GIOCHI NEL FUTURO DI RENZO ARBORE



C'è una sala giochi nel futuro di Renzo Arbore e anzi in parte è già realtà, come potrete leggere nell'intervista. Renzo ha la passione per ogni tipo di divertimento e il suo modo di fare spettacolo è l'espressione di questa sua natura giochereccia. Facendo due chiacchiere abbiamo scoperto che è un accanito giocatore di videogame. Ecco quello che ci ha raccontato.

Electronic Games: Possiedi Video-games?
Renzo Arbore: Si, ho due consolle: un Impterton e un Hanimex. Effettivamente non sono marche molto di moda ma è mia intenzione restare al passo coi tempi e quindi sicuramente ne comprerò altre; senza contare poi che ho in mente di trasformare questa mia casa in una sorta di sala giochi sine tempore, nella quale possano trovare posto sia gli electronic games più moderni e sofisticati, sia i giochi un po' più antiquati come il flipper o il calciobalilla, o addirittura qualche vecchia slot-machine. Se ti guardi in giro noterai infatti che ho già cominciato a raccogliere qualche pezzo: là c'è un flipper del 1950 che è quasi un cimelio anche se sicuramente ce ne sono in giro di più vecchi. Il gioco è una mia grande passione: da ragazzino ho posseduto ogni tipo di giocattolo ma si vede che ciononostante non ho appagato il desiderio di giocare e di divertirmi insieme agli amici. È bello dirai tu, qualcuno al posto mio avrebbe di che preoccuparsi visto che come bambinone sono un po' cresciutello; io invece mi compiaccio di questa natura giochereccia che oltretutto mi ha aiutato molto nella professione tanto che nei miei film e in tutte le cose che faccio, il divertimento e lo scherzo sono sempre il motivo conduttore.

E.G.: Il periodo del gioco è l'infanzia mentre la maturità raffredda gli entusiasmi. Il fatto che tu da adulto sia giocherellone fa supporre che da bambino fossi addirittura scatenato.
R.A.: Invece ero piuttosto tranquillo forse anche perché ero timido e anche un po' riservato.

E.G.: Quali erano i tuoi giochi?
R.A.: I balocchi tradizionali, come dicevo, non mi sono mancati, però io mi divertivo con cose un po' più utili... c'erano due riviste

mensili che si chiamavano "Scienza e Vita" e "Scienza Illustrata" ed erano molto di moda allora. Su queste trovavi spiegato come costruirti delle cose come per esempio una radio a galena o un impianto di illuminazione: io passovo molto tempo a trafficare per mettere in pratica le istruzioni e costruivo questi marchingegni elettrici alquanto rustici. Non erano giochi di pura evasione ma del resto quando volevo muovermi e scapicollarmi, scendevo in strada con gli amici e lì giocavo alla "luna", alla "campana", alla "mazza e bustica" e a tutti quei giochi popolari e alquanto dinamici che mi facevano tornare a casa sporco e con una fame preoccupante.

E.G.: Attualmente con i video games come te le cavi? Con il Joystick come va? Fai dei buoni punteggi?

R.A.: A dire il vero non sono molto bravo. Il migliore tra noi è quel disgraziato di De Crescenzo (n.d.r. lo scrittore Luciano De Crescenzo) che essendo ingegnere, avendo lavorato in IBM e per di più essendo tirchio e quindi come tutti i tirchi attentissimo a vincere, riesce sempre ad avere la meglio. Tra l'altro io sono un tipo generoso e altruista e questo mio carattere non si sposa molto con l'attività del giocatore che deve invece essere un po' spietato e sopraffattore; insomma questo impulso di dare agli altri, di far vincere l'avversario seppure inconsciamente, è il massimo del giocatore sfigato e quindi normalmente non faccio punteggi molto positivi. Invece lui, Luciano, che è un fetente pidocchioso cioè sta a guardare il pelo nell'uovo, bada al centesimo, come si dice a Napoli, lui, appunto, ci frega tutti e vince regolarmente. Soprattutto poi nei giochi matematici nei quali addirittura ci surclassa; daltronde è un ingegnere, in testa ha una specie di computer senza contare che ha una vera storia di amore, un fidanzamento in corso proprio con il suo computer domestico con il quale sembra arrivi addirittura alla eiaculatio precox... che vuoi, contro uno così è impossibile vincere.

E.G.: La novità nel mercato dei video-games è all'ordine del giorno. Credi che questo attutisca l'entusiasmo che si ha normalmente quanso si ottiene qualcosa desiderata da tempo? Le novità di quando eri ragazzo tu, procuravano maggiori emozioni?



R.A.: Non credo sia molto cambiato il rapporto tra i ragazzi e i giochi: io, anche in queste cose teoricamente meno importanti, mi attengo a una personale teoria della realtività, molto diversa da quella del sig. Einstein.
"Tutto è relativo". (la mia teoria sta tutta qua) ovvero i ragazzi di oggi fanno le stesse cose che abbiamo fatto noi che siamo i ragazzi di ieri: le prime parolacce dette per il gusto del proibito, i pantaloni lunghi che ti promovono ometto, il travestimento da cow-boy a carnevale che ti fa sentire eroe dei fumetti, ecc. ecc. Certo noi desideravamo cose diverse: mi ricordo che eravamo affascinati dai giochi di costruzione mentre adesso si anela il gioco elettronico perché si vive nell'era elettronica, però l'impulso del desiderio non è legato ai tempi o alle mode ma semplicemente fa parte della natura dell'uomo e si manifesta sempre allo stesso modo.

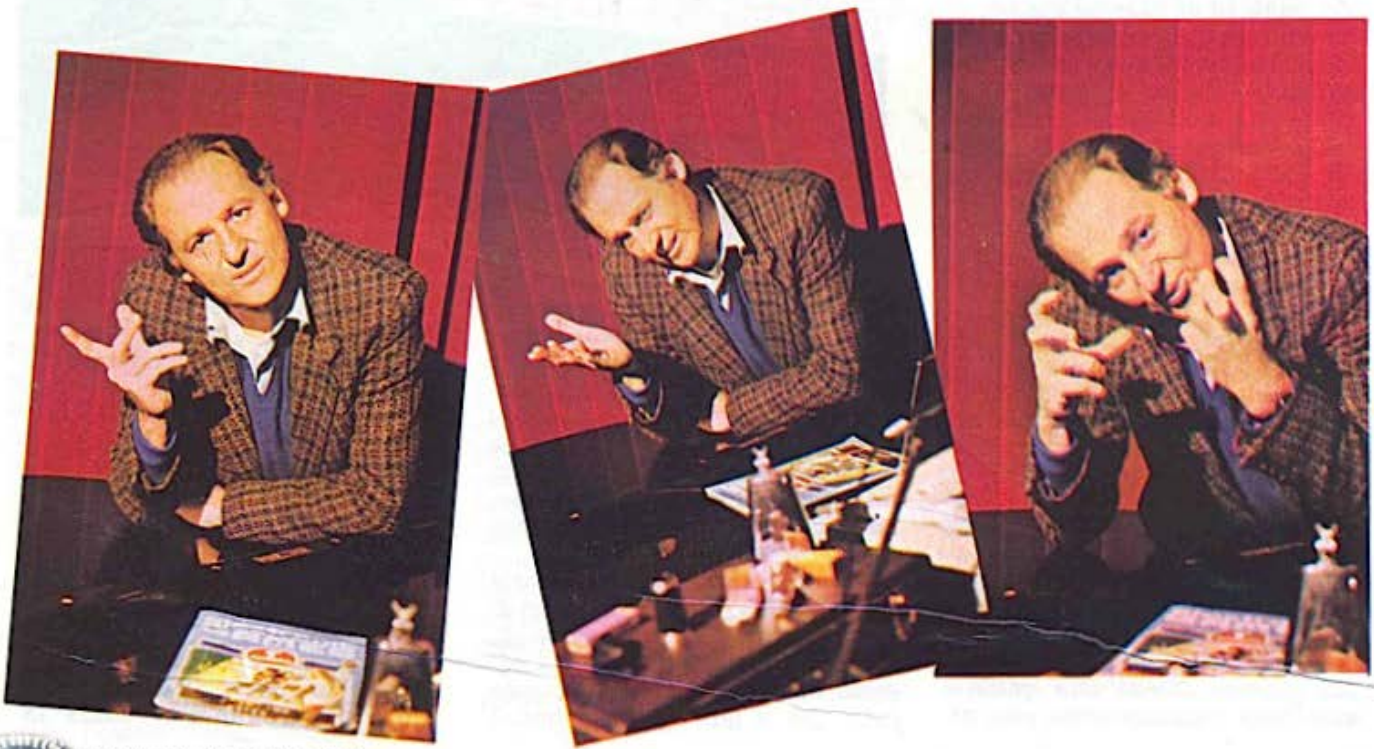
E.G.: Se in un film dovessi inserire la figura di un ragazzino videodipendente come lo

INTERVI STAR

caratterizzeresti in modo ironico?
R.A.: Beh, mi divertirei moltissimo, anzi, è un ottimo spunto. Chiaro che dovrebbe essere un film satirico come l'ultimo che ho fatto (n.d.r. FF.SS., cioè: "... che mi hai portato a fare sopra a Posillipo se non mi vuoi più bene?"). La satira è una esagerazione della realtà e così come in FF SS volevo fare uno volgare e ho fatto uno volgarissimo, così in questo ipotetico film descriverei il ragazzo videodipendente come una specie di robottino velocissimo, molto più furbo del padre, dei nonni e dei vicini di casa, capace di risolvere in quattro e quattr'otto tutti i problemi della vita grazie proprio all'allenza con il computer e grazie alla educazione da video-game che lo fa essere pronto di riflessi e rapido nel prendere delle decisioni. Credo sia un buon spunto per un film però l'argomento, più che noi italiani, penso potrebbero trattarlo gli americani che di queste cose vivono sempre gli aspetti più di avanguardia.

E.G.: Il ragazzino dell'ipotetico film, comunque, da adulto che strada prenderebbe? Come te lo immagineresti da grande?
R.A.: Io me lo immaginerei più visto degli altri, me lo immaginerei un Berlusconi (n.d.r. industriale titolare di innumerevoli attività tra cui Canale 5) molto più frenetico e ancora più preciso; non c'è niente da fare, il video-game abitua a decidere rapidamente tra quello che è giusto e quello che non è giusto ma soprattutto tra quello che ti conviene e quello che non ti conviene fare. In questo sta il segreto della riuscita nella vita, perlomeno da un punto di vista pratico. Quindi mi immaginerei tanti Berlusconini velocissimi che si amministrano distinguendo i bisogni primari, secondari, terziari, quinquenari ecc. ecc., con una testa leggermente più grossa di quella nostra e con delle dita molto lunghe perché abituati all'uso della tastiera.

E.G.: Vuoi immaginare una trama per un video game in ambiente e con personaggi italiani?
R.A.: Beh, io penso che il ... "gioco del parlamento" sarebbe quanto di più eccezionale e diabolico si potrebbe inventare. Con quello che succede nella realtà cioè le insospettabili alleanze tra personaggi e fazioni, con Andreotti che era il nemico numero uno di Bettino Craxi improvvisamente si allea a lui e lo difende perché quell'altro ha delle grane con Spadolini che è nel governo e allora... con tutto questo marasma di sotterfugi si potrebbe dare vita a delle video gare molto appassionanti. Il gioco potrebbe essere così: tanti piccoli personaggi in giacca e cravatta cercano di incontrarsi, mentre un Jolly impazzito disturba questo rendez-vous. Ovviamente il Jolly lo farei fare a Marco Pannella che proprio di natura ha la predisposizione a questo ruolo. Insomma, sarebbe divertente.



V-2RX, V-4RX: GLI UNICI CON EQUALIZZATORE PARAMETRICO.



Ecco l'esclusiva novità che la TEAC presenta sui suoi nuovi registratori V-2RX e V-4RX:
• Un controllo totale e preciso sulle basse frequenze con punto di intervento tra 60 e 500 Hz con l'attenuazione o esaltazione di ±15 dB. • L'equalizzatore è attivabile durante la registrazione e la riproduzione o solo in riproduzione e permette di regolare la curva di risposta in funzione delle condizioni di riascolto, o delle caratteristiche del brano stesso. • Riduttore di rumore DBX: il più efficace, affidabile e trasparente circuito di soppressione dei fruscii e di controllo della dinamica. Presente anche la posizione DISC per registrare i dischi codificati DBX. • Alta tecnologia nelle testine: due in cobalto amorfo sul V-4RX, tre in permalloy sul V-2RX, rappresentano - a due livelli diversi - la medesima tecnologia avanzata. • Due motori a controllo logico: dolce e accurato sistema di trasporto per la massima fedeltà della riproduzione e sicurezza del nastro. • Contanastro digitale a microprocessore: consente la lettura istantanea del tempo di nastro fruito. • Memoria operativa: funzioni di arresto, ripetizione e lettura memorizzabili per la più flessibile personalizzazione del programma d'ascolto. • Sul V-2RX esiste anche la regolazione fine del Bias.



TEAC®



DIZIONARIO di VIDEODIPENDENZA

ASSEMBLER: È il programma che permette di scrivere programmi in linguaggio ASSEMBLY, cioè in un linguaggio mnemonico in cui ogni istruzione corrisponde ad una istruzione in linguaggio macchina.

DIASSEMBLER: Programma che permette di tradurre sequenze di byte in una sequenza di istruzioni ASSEMBLY. Usatissimo per provare e correggere routine in linguaggio macchina.

TOOL-KIT: Letteralmente "scatola degli attrezzi", è uno insieme di routine che rendono più agevole il lavoro di chi programma. Generalmente offrono la possibilità di RINUMERARE, cercare nel programma una determinata sequenza di caratteri, TRACCIARE l'esecuzione di un programma, DEFINIRE i caratteri, ELENCARE la variabile; ecc.

GRAPHIC EXPANDER: Capita che il computer abbia delle ottime capacità grafiche ma il linguaggio a disposizione non permette di utilizzarlo appieno. In questo caso, l'inserimento di una cartuccia di ROM o il caricamento di un insieme di routine, rimedia a questo inconveniente fornendo al programmatore una vasta scelta di comandi e routine per sfruttare completamente la grafica del proprio computer.

RAM: Random-Access-Memory, memoria ad accesso casuale. Nome con cui si identifica ogni tipo di memoria in cui il tempo di accesso non dipende dalla posizione dell'elemento da leggere o da scrivere. Usualmente questo termine è riservato alla memoria e lettura e a scrittura utilizzabile dall'utente. Tecnicamente anche la Ram è una Rom.

ROM-AUTOSTART: Rom contenente un programma che viene attivato non appena si accende il computer o la consolle da videogiochi in cui è inserita. Le cartucce dei videogames così come quelli di programmi commerciali e di word-processing sfruttano questo principio.

TRACK BALL: Variante del joystick che permette di essere orientata in una qualunque direzione. È costituita da una sfera incastonata in una scatola di plastica, che può essere fatta ruotare con il palmo della mano. Utilissima in giochi come il Bowling.

COMPILER: Programma in grado di trasformare un altro programma scritto in un linguaggio ad alto livello (BASIC, PASCAL,...) in una serie di istruzioni in linguaggio macchina, migliorando notevolmente la velocità di esecuzione e spesso anche l'utilizzo della memoria.

BIT SHOP PRIMAVERA
La più grande catena di computer in Europa.

AGRATE BRIANZA Via G. Matteotti, 99
ALBA Via Paruzza, 2
ALESSANDRIA Via Savonarola, 13
ANCONA Via De Gasperi, 40
AOSTA Av. Conseil Des Commis, 16

BARI C.so Cavour, 146
BASSANO DEL GRAPPA Via Jacopo Da Ponte, 51
BELLANO Via Martiri della Libertà, 14
BENEVENTO Via E. Goduti, 62/64
BERGAMO Via S. F. D'Assisi, 5
BIELLA Via Italia, 50A
BOLOGNA Via Brugnoli, 1
BRESCIA Via B. Croce, 11/13/15
BUSTO ARSIZIO Via Gavinana, 17

CAGLIARI Via Zagabria, 47
CALTANISSETTA Via R. Settimo, 10
CAMPOBASSO Via Mons. Il Bologna, 10
CASTELFRANCO VENETO Via S. Pio X, 154
CATANIA Via Muscatello, 6
CATANZARO Via XX Settembre, 62 A/B/C
CESANO MADERNO Via Ferrini, 6
CESENA Via Elli Spazzoli, 239
CINISELLO BALSAMO V.le Matteotti, 66
COLICO P.za Cavour, 24
COMO Via L. Sacco, 3
CONEGLIANO V.le Italia, 128
CREMA Via IV Novembre, 56/58
CUNEO C.so Nizza, 16

EMPOLI Via Masini, 32

FAVRIA CANAVESE C.so G. Matteotti, 13
FIRENZE Via G. Milanesi, 28/30
FIRENZE Via Centostelle, 5/B
FOGGIA V.le Europa, 44/46
FORLÌ P.za Melozzo Degli Ambrogi, 6

GALLARATE Via A. Da Brescia, 2
GENOVA Via Domenico Fiasella, 51/R
GENOVA Via S. Vincenzo, 129/R
GENOVA-SESTRI Via Chiavagna, 10/R
GENOVA-SESTRI Via Ciro Menotti, 136/R

IMPERIA Via Delbecchi, 32

LA SPEZIA Via Lunigiana, 481
LECCE Via Marinosci, 1/3
LECCO Via L. Da Vinci, 7
LEGNANO C.so Garibaldi, 82
LIVORNO Via Paoli, 32
LUCCA Via S. Concordio, 160
LUGO (RA) Via Magnapassi, 26

MACERATA Via Spalato, 126
MANTOVA Via Cavour, 69
MESSINA Via Del Vespro, 71
MILANO Via Altaguardia, 2
MILANO Via G. Cantoni, 7
MILANO Via E. Petrella, 6
MILANO Galleria Manzoni, 40
MIRANO-VENEZIA Via Gramsci, 40
MODENA Via Fonteraso, 18
MONFALCONE Via Barbarigo, 28
MONZA Via Azzone Visconti, 39
MORBEGNO Via Fabani, 31

NAPOLI Via Morosini, 8
NAPOLI C.so Vittorio Emanuele, 54
NAPOLI Via Luca Giordano, 40/42
NOVARA Via Perazzi, 23/B

PADOVA Via Fistomba, 8 (Stanga)
PADOVA Via Piovese, 37
PALERMO Via Libertà, 191
PALERMO Via Notarbartolo, 23 B/C
PARMA Via Imbriani, 41
PAVIA Via C. Battisti, 4/A
PERUGIA Via R. D'Andreotto, 49/55
PESCARA Via Conte di Ruvo, 134
PESCARA Via Trieste, 73
PIACENZA Via IV Novembre, 60
PISA Via Emilia, 36
PISA Via XXIV Maggio, 101
PISTOIA V.le Adua, 350
POMEZIA Via Roma, 39
POTENZA Via G. Mazzini, 72
POZZUOLI Via G.B. Pergolesi, 13
PRATO Via E. Boni, 76/78

RECCO Via B. Asserero, 78
REGGIO CALABRIA Via S. Marco, 8/B
RIMINI Via Bertola, 75
ROMA P.za San Donà di Piave, 14
ROMA Via G. Villani, 24-26
ROMA V.le dei IV Venti, 152/F
ROMA Via Valsavaranches, 18/26

S. DONÀ DI PIAVE P.zza Rizzo, 61
SALERNO C.so Garibaldi, 56
SANREMO Via S. Pietro Agosti, 54/56
SASSUOLO P.zza Martiri Partigiani, 31
SESTO CALENDE Via S. Vincenzo, 8
SENIGALLIA Via Maierini, 10
SIRACUSA Viale Scala Greca, 339/9
SORRENTO V.le Degli Aranci, 31/M/L

TARANTO Via Polibio, 7/A
TERMOLI Via Martiri della Resistenza, 88
TORINO C.so Grosseto, 209
TORINO Via Tripoli, 179
TORINO Via Nizza, 91
TORINO C.so Racconigi, 26
TRENTO Via Sighele, 7/1
TREVISO Via IV Novembre, 13A
TRIESTE Via Fabio Severo, 138
TRIESTE Via Torrebianca, 18
TRIESTE Via Paolo Reti, 6

UDINE Via Tavagnacco, 89/91

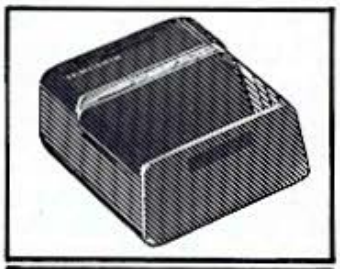
VARESE Via Carrobbio, 13
VENEZIA Cannaregio, 5898
VERCELLI Via Dionisotti, 18
VIAREGGIO Via A. Volta, 79
VICENZA Via del Progresso, 7/9
VIGEVANO C.so V. Emanuele, 82
VOGHERA P.zza G. Carducci, 11

COMPETENZA in COMPUTER

ZX Microdrive

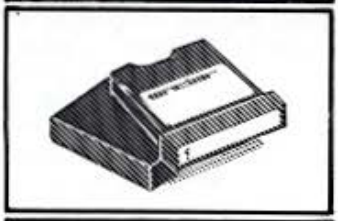


fai crescere il tuo sinclair - Spectrum con le sue eccezionali periferiche!



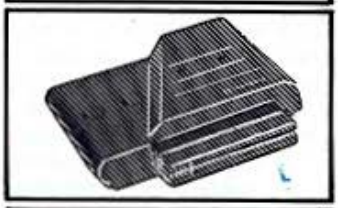
ZX MICRODRIVE
Amplia le possibilità dello ZX Spectrum in quei settori come la didattica e le piccole applicazioni gestionali, dove è necessaria una ricerca veloce delle informazioni.
Ogni cartuccia può contenere:
85 kbyte / 95 kbyte

L. 199.500



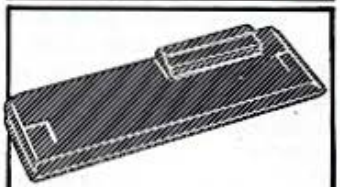
CARTRIDGE
Per ZX Microdrive.
Capacità:
85 kbyte / 95 kbyte
Confezione da 2 pezzi.

La coppia L. 45.000



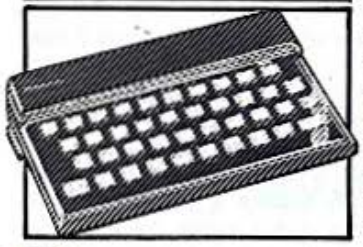
ZX INTERFACE 2
Permette di utilizzare le nuovissime ZX ROM, cartucce software e il collegamento per 2 joystick.

L. 95.500



ZX INTERFACE 1
Indispensabile per il collegamento dello ZX Microdrive.
Inoltre permette il collegamento fra lo ZX Spectrum e una ampia gamma di periferiche e di altri Sinclair in rete locale.

L. 199.500



COMPUTER ZX SPECTRUM
A colori, collegabile ad un televisore a colori o in b/n e ad un normale registratore a cassetta.
32x24 caratteri.
RAM di base: 16 k - 48 k
256x192 punti.
8 colori - 2 luminosità.

16 K L. 398.000

48 k L. 499.000

...sono comprensivi di I.V.A.

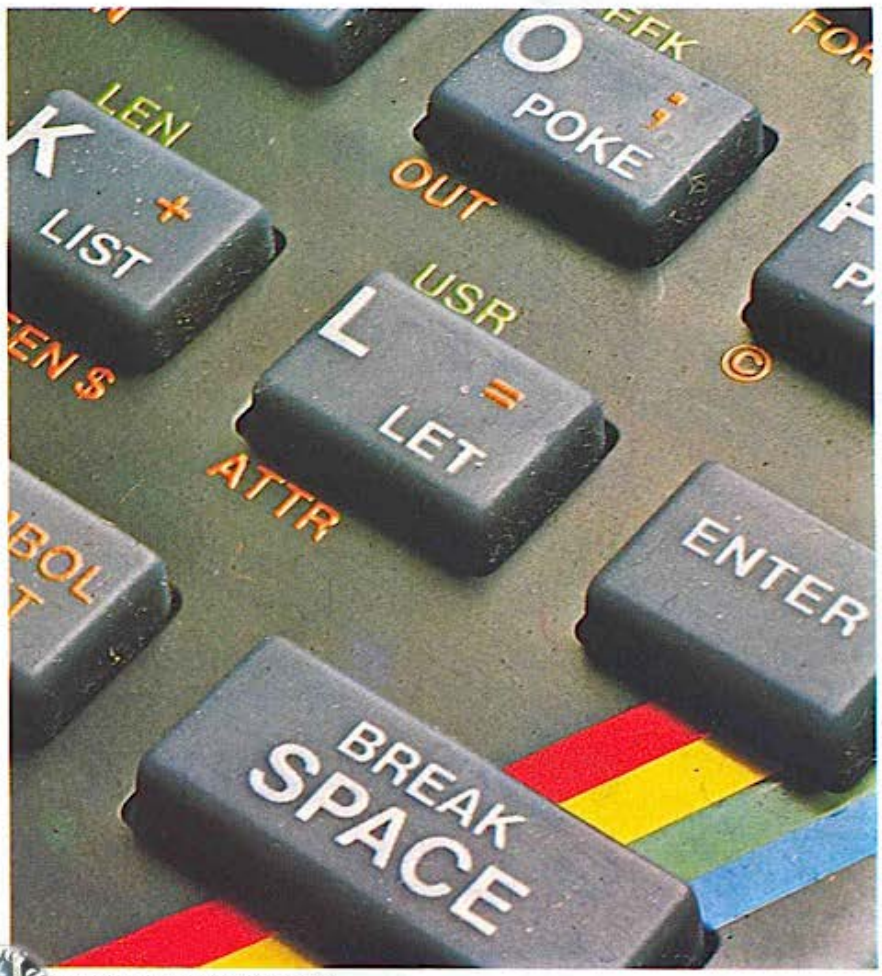
SHOP bit primavera

competenza in COMPUTER sinclair

COMPUTER

ORA CHE CE L'HAI ECCO CHE CI FAI

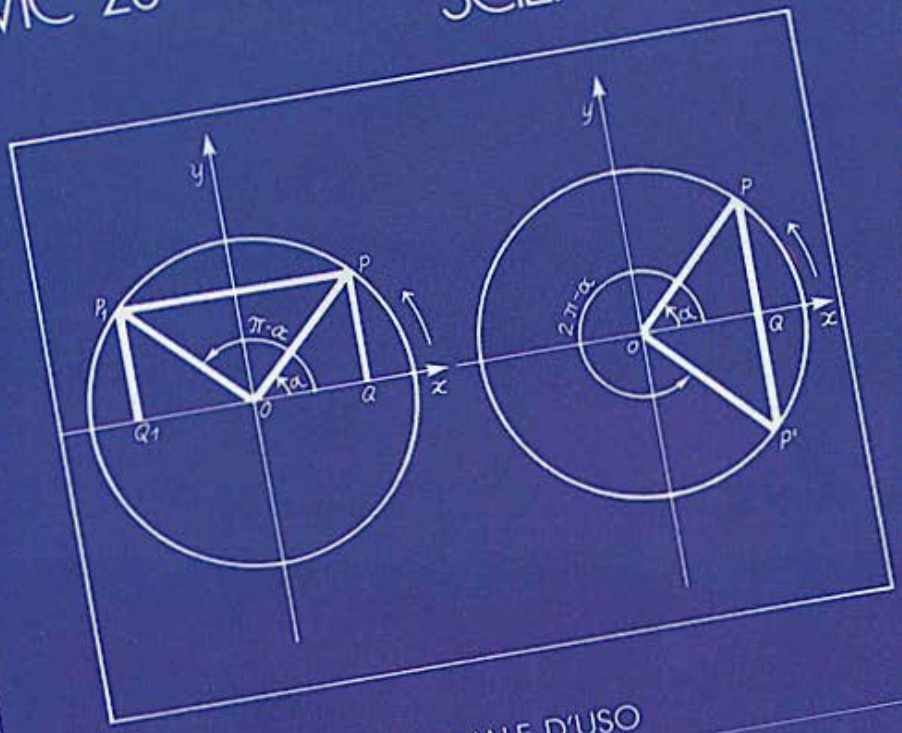
"Ora che ce l'hai, ecco che ci fai": è uno slogan di moda in questo momento. Il computer ha avuto uno sviluppo e una diffusione sproporzionate se in confronto alla competenza degli utenti sull'argomento, spesso insufficiente per usufruire a pieno delle capacità di questo strumento. L'home computer è realmente utile se lo si usa nel modo giusto cioè sapendo scegliere il programma più idoneo alla propria necessità.
Il nostro articolo si propone di fare luce sulla terminologia delle applicazioni, proposte qui in categorie, tra le quali sono esclusi i giochi, visto che questo è forse l'unico argomento di cui l'utente ha piena e quasi totale competenza.



La cosa che un microprocessore sa fare, è quella di andare nella prima locazione di memoria, prelevarne l'istruzione che contiene, riconoscerla, eseguirla ed andare alla locazione seguente. È così che si comporta quando fa apparire sullo schermo i più incredibili paesaggi dei videogiochi o quando elabora i dati della bolletta telefonica. Il suo lavoro è sempre lo stesso: ciò che cambia è l'istruzione, o meglio, l'insieme delle istruzioni, il cosidetto SOFTWARE. Quando inseriamo la cartuccia nella apposita porta, non facciamo altro, in realtà, che mettere a disposizione della CPU, le istruzioni necessarie affinché possa attivare i dispositivi periferici che ci consentono di interagire con quel particolare gioco. I dispositivi periferici interessati sono quelli di input, come i joysticks o i paddles e quelli di output, come il video ed il generatore dei suoni. Con i primi trasmettiamo alla CPU le nostre decisioni in merito ad una possibile scelta di azioni che il gioco consente, con gli altri riceviamo i dati elaborati, in modo indubbiamente più piacevole di quello dell'analogo caso della bolletta telefonica. Dunque, anche il videogioco è un computer a tutti gli effetti, semmai è carente di alcune delle parti periferiche, dei personal seriosi, perché non necessarie agli scopi a cui la macchina è orientata. È ovvio, infatti, che un joystick è assai più indicato a pilotare la nostra astronave oltre i confini del tempo, che non i secchi tasti di una tastiera.

VIC-20

MATEMATICO SCIENTIFICO



MANUALE D'USO

PROGRAMMA VIC-5062





IL VIC 20, pur avendo una memoria di base limitata, può disporre di unità periferiche che consentono di sfruttare tutta la sua potenzialità. Nell'immagine vediamo oltre il VIC 20 l'unità nastro, utilizzata per memorizzare dati e programmi, l'unità disco, una periferica che velocizza e semplifica ogni operazione di memorizzazione e di lettura dei programmi, la stampante che vi permette di avere copia dei programmi, di lettere, di grafici.



COMPUTER



SPECTRUM E MICRODRIVE

La Sinclair, continuando nella sua politica di prezzi bassi, ha realizzato anche per lo ZX Spectrum l'unità disco, questo gioiellino permetterà a tutti gli utilizzatori un risparmio di tempo nella programmazione e nella visualizzazione dei dati veramente notevole.
I nuovi microdrive della Sinclair sono un chiaro esempio della miniaturizzazione raggiunta nel campo degli home computer: in una cartuccia di pochi centimetri di ingombro è possibile disporre di ben 80 Kbytes di dati richiamabili in pochissimi secondi. Altro vantaggio innovativo è la possibilità di allacciare in serie ben otto microdrive, quindi con il vantaggio di memorizzare e utilizzare una quantità di dati superiore ad ogni altro sistema.



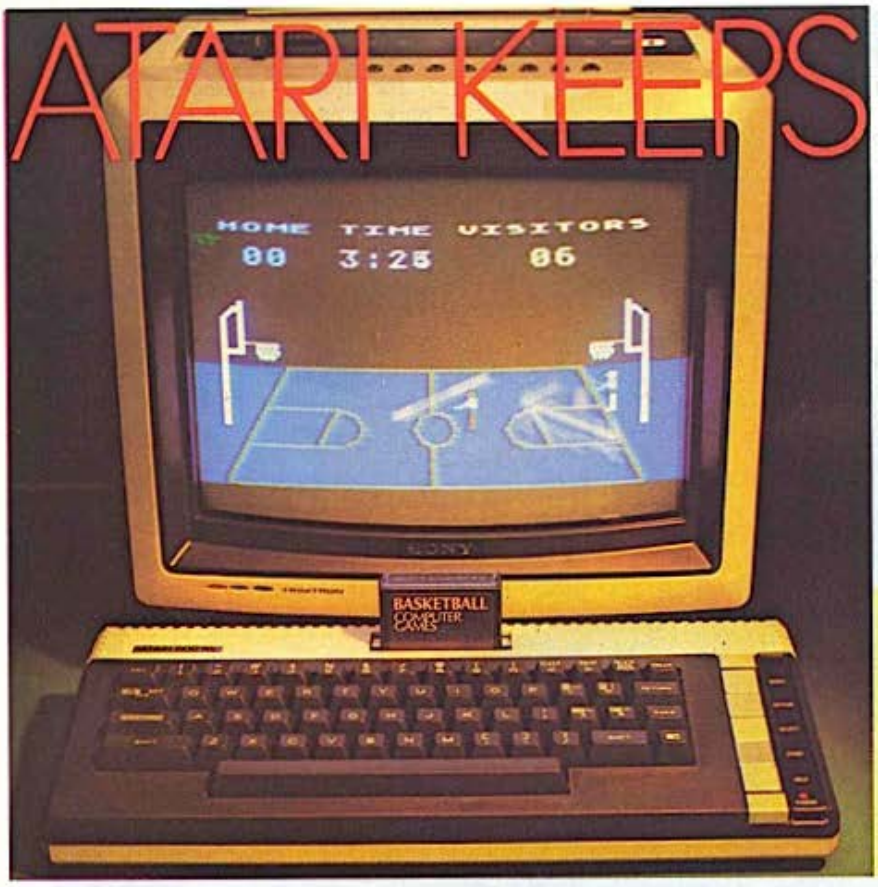
SEIKOSHA GP 50A

La nuova stampante per lo Spectrum interfacciabile direttamente, utilizza carta normale e permette una chiara e fedele copia dal video non realizzabile con nessun altra stampante.

È anche vero, però, che senza di una tastiera, non possiamo comunicare con il microprocessore e dargli, ad esempio, le opportune istruzioni per fargli controllare quella maledetta bolletta, o per aiutarci a fare la stesura della ricerca per la scuola, o a disegnare o a fare musica o a tenere i conti di casa o... Eppure la CPU è la, ma al di fuori delle istruzioni contenute nelle cartucce dei giochi, niente altro possiamo farle arrivare. È un microprocessore "part time": potrebbe fare di tutto, ma non può perché non ha a disposizione un canale di comunicazione con l'uomo. È un peccato; ma da un po' di tempo, alcune ditte famose, si sono specializzate nella costruzione di unità di completamento della classica consolle, mentre l'ultima generazione di Game Computers nasce già con questi dispositivi incorporati.

Sono macchine col microprocessore "full time"! Scherzi a parte, prima o dopo di una appassionante e divertente giocata, sono in grado di aiutarci nelle nostre necessità personali, sollevandoci dalle fastidiose routines che alcune azioni comportano.

Evidentemente anche in questo caso la CPU ha bisogno di istruzioni da eseguire: possiamo fornirgliele noi, utilizzando il linguaggio basic che viene dato normalmente in dotazione, oppure possiamo acquistare dei programmi già pronti, il cui scopo è quello di aiutare a risolvere particolari



problemi ricorrenti e diffusi. Sono programmi che appartengono alla famiglia del software di utilità. Con essi, il game computer, diventa anche home e personal computer, affiancando alle doti necessarie ai giochi (alta risoluzione grafica, suoni etc.), anche la capacità di elaborare i dati personali: è un perfetto connubio di divertimento e utilità pratica, che è il massimo cui si possa aspirare. D'altra parte, l'evoluzione da video gioco a game computer è un fatto inconfutabile che sottolinea una crescita naturale dell'utente che, in questo caso ha perfino condizionato i costruttori. È importante, tuttavia, che l'aspetto "gioco" della macchina non venga sminuito o trascurato; al contrario, l'utilizzatore richiede una qualità e completezza sempre più prossime a quelle delle apparecchiature professionali delle sale da gioco.

Una volta però che si presenti la necessità, la stessa macchina deve poter soddisfare anche esigenze personali di elaborazione. L'esperienza del mercato statunitense sul consumo di software per micro, ci dice che i giochi occupano il primo posto con quasi il 35% del totale; seguono i programmi educativi con quasi il 20%, quelli di gestione domestica (17%) e degli affari personali (17%) poi i programmi di word processing (5,5%) e altri.

Non esiste al momento un analogo stu- mercato italiano, ma si può facil-

nianza della loro importanza sta il fatto che i calcolatori personali più recenti ne forniscono una versione nel package di software in dotazione alla macchina.

È un modo nuovo, più comodo e completo di scrivere qualsiasi cosa. Le facilitazioni fornite dal calcolatore consentono all'autore di concentrarsi totalmente sul lavoro da svolgere, lasciando che la macchina si occupi del controllo dell'aspetto formale della composizione.

Pensiamo ad esempio ad una ricerca da svolgere per compito scolastico, ad una relazione o ad una tesi da preparare.

Invece che riempire fogli di appunti più o meno comprensibili, che dobbiamo poi rivedere e trasferire in bella copia ribattendoli lettera per lettera con una macchina da scrivere, possiamo con un buon word processor, inserire direttamente gli appun-

ATARI XL 600

Con l'XL 600 Atari rinnova la sua gamma di computer, la memoria di 64 K permette non solo di avere una grafica per giochi pari a quella dei bar ma anche una serie di programmi di utilità casalinga non inferiore a nessuna altra configurazione.



mente supporre dai pochi dati disponibili, che il peso percentuale dei giochi sia molto più consistente a scapito di quello delle utilità. Ciononostante le previsioni per i prossimi anni confermano una tendenza ad allinearsi alla attuale situazione del mercato statunitense.

Il che significa un grosso incremento di interesse per le utilità. Vediamone alcune da vicino.

WORD PROCESSING

Sono i programmi dedicati al trattamento ed alla composizione dei testi. A testimo-

ti nel computer e, al termine del lavoro di ricerca, rivedere rapidamente i dati, correggere gli errori con la semplice pressione di un tasto, evidenziare dei punti importanti, comporre tipograficamente il testo e, mandarlo in stampa con una stampante automaticamente e ogni volta che lo desideriamo.

Possiamo inoltre archiviare su nastro o su disco il lavoro svolto per averlo disponibile per future esigenze.

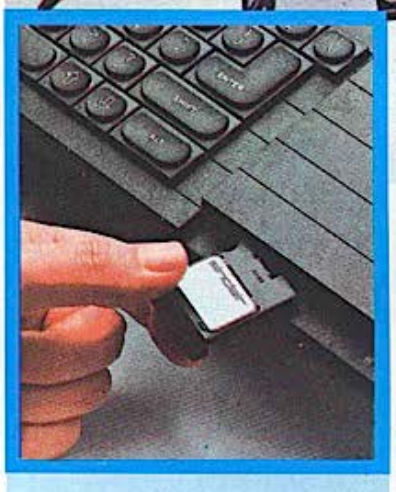
Pensiamo alla corrispondenza sia personale che commerciale o di lavoro, alla compilazione di documenti... ci sono mille appli-

cazioni che rendono utile e vantaggioso questo tipo di utilità.

Per sfruttare appieno le prestazioni di un word processor è necessaria la presenza in linea col sistema di una stampante.

Queste macchine, che solo qualche tempo fa avevano dei prezzi proibitivi, ora, per merito soprattutto della grande diffusione dei piccoli computers, contando su una produzione di scala, hanno raggiunto prezzi del tutto abbordabili, spesso più convenienti di quelli di una comune macchina da scrivere.









SINCLAIR QL

Il nuovo personal della Sinclair, munito di due potenti microdrive ha in dotazione base una serie completa di quattro programmi interattivi: elaborazione testi, contabilità, gestione dati e grafica commerciale.

Le caratteristiche fondamentali di un buon word processor sono: 1. una buona capacità di edizione dei caratteri unita ad una sufficiente velocità; 2. la possibilità di manipolare linee e blocchi di testo; 3. la capacità di ricercare e sostituire automaticamente parole del testo; 4. la giustificazione automatica delle linee; 5. la possibilità di inserire linee di testo tra altre linee già scritte; 6. la disponibilità di un set di comandi atti a trasferire su nastro o su disco i dati elaborati o a caricarli dalla memoria di massa alla memoria interna del computer.

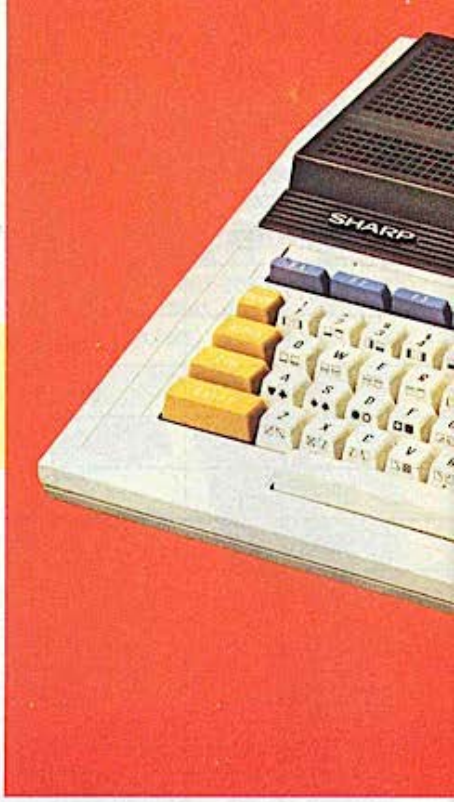
GESTIONALI

Il nome di questi programmi di utilità è già di per sé sufficientemente esplicativo. Sono la versione ridimensionale e orientata alle esigenze familiari dei programmi gestionali aziendali. La contabilità domestica,

COMPUTER	TITOLO	TIPOLOGIA	RAM-SUPPORTO	PREZZO
ZX 81	REGOLO	EDUCAZIONALE	16K / CASS.	20.000
ZX 81	ZX DATA BASE	GESTIONALE	16K / CASS.	20.000
ZX 81	TRATTAMENTO TESTO	WORD PROCESSOR	16K / CASS.	10.000
ZX 81	TOOL KIT	UTILITÀ DI PROGRAMMAZIONE	16K / CASS.	15.000
SPECTRUM	VU FILE	GESTIONALE	16K / CASS.	28.000
SPECTRUM	VU CALC	GESTIONALE	16K / CASS.	28.000
SPECTRUM	VU 3 DIMENSIONI	EDUCAZIONALE	48K / CASS.	30.000
SPECTRUM	ARITMETICA 1-2-3	EDUCAZIONALE	48K / CASS.	40.000
SPECTRUM	WORD PROCESSOR	WORD PROCESSOR	48K / CASS.	20.000
SPECTRUM	ZXED TOOLKIT	UTILITÀ DI PROGRAMMAZIONE	16K / CASS.	15.000
SPECTRUM	EDITOR / ASSEMBLER	UTILITÀ DI PROGRAMMAZIONE	16K / CASS.	28.000
VIC 20	HES WRITER	WORD PROCESSOR	BASE / CART.	48.000
VIC 20	VICALCOLO	EDUCAZIONALE	BASE / CASS.	20.000
VIC 20	VIC GRAPH	EDUCAZIONALE	BASE / CART.	114.000
VIC 20	PROGRAMMER'S AID	UTILITÀ DI PROGRAMMAZIONE	BASE / CART.	67.000
VIC 20	CONTABILITÀ GIORNALIERA	GESTIONALE	16K / CASS.	42.000
COMMODORE 64	TURTLE GRAPHICS	EDUCAZIONALE	CART.	120.000
COMMODORE 64	VISIBLE SOLAR SYSTEM	EDUCAZIONALE	CART.	49.000
COMMODORE 64	BUSICALC	GESTIONALE	CASS.	140.000
COMMODORE 64	HOME MANAGER	GESTIONALE	DISK	34.000
COMMODORE 64	WORDCRAFT 40	WORD PROCESSOR	CART.	300.000
COMMODORE 64	TOOL 64	UTILITÀ DI PROGRAMMAZIONE	CART.	100.000
MZ 700	STOCK CONTROL	GESTIONALE	64K / CASS.	50.000
MZ 700	MATEMATICA 1° - 2°	EDUCAZIONALE	64K / CASS.	50.000
MZ 700	ASSEMBLER-TEST EDITOR	UTILITÀ DI PROGRAMMAZIONE	64K / CASS.	115.000
MZ 700	FATTURAZIONE	GESTIONALE	64K / CASS.	30.000
ATARI 800 XL	L'ARCHIVIATUTTO	GESTIONALE	64K / CART.	-
ATARI 800 XL	VISICALC	GESTIONALE	64K / CART.	-
ATARI 800 XL	I CONTI DI CASA	GESTIONALE	64K / CART.	-
ATARI 800 XL	INVITO ALLA PROGRAMMAZIONE	EDUCAZIONALE	64K / CART.	-



COMPUTER



SHARP MZ 700

Lo Sharp MZ 700, da poco sul mercato italiano, sta recuperando terreno; può disporre infatti di un buon pacchetto di software e del vantaggio di disporre della stampantina incorporata.

le agende elettroniche, i programmi di archivio dati. Come abbiamo visto prima hanno una grande diffusione negli States. Ciò si deve alla mentalità ed alle abitudini di quel popolo; tuttavia, i dati recenti delle vendite di software, confermano un incremento anche in Italia di questo tipo di programmi.

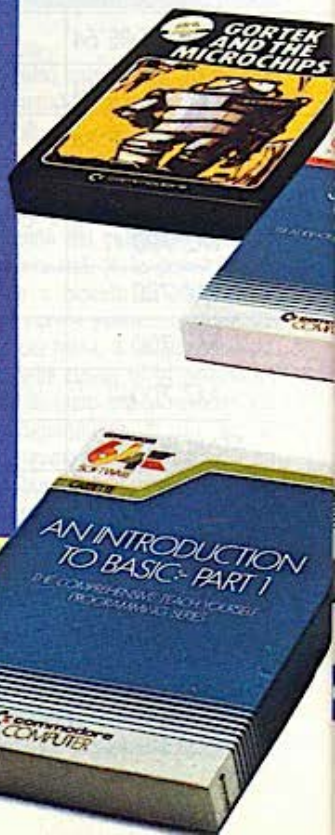
In un futuro molto prossimo, quando al computer domestico saranno demandati più compiti nell'ambito della casa, intesa anche come ambiente, questo genere di utilità avrà un ruolo molto importante.

Pensiamo ai programmi di supporto alle comunicazioni in rete locale e di ricezione dalle grandi banche dei dati, alla gestione delle comunicazioni telefoniche e della corrispondenza elettronica.

Non è molto lontano il giorno in cui invieremo una lettera composta con un word processor via cavo telefonico al destinatario che se la vedrà scrivere dalla propria stampante quasi nello stesso istante in cui sarà inviata. E tutto questo grazie ad un home computer ed al relativo software di supporto.

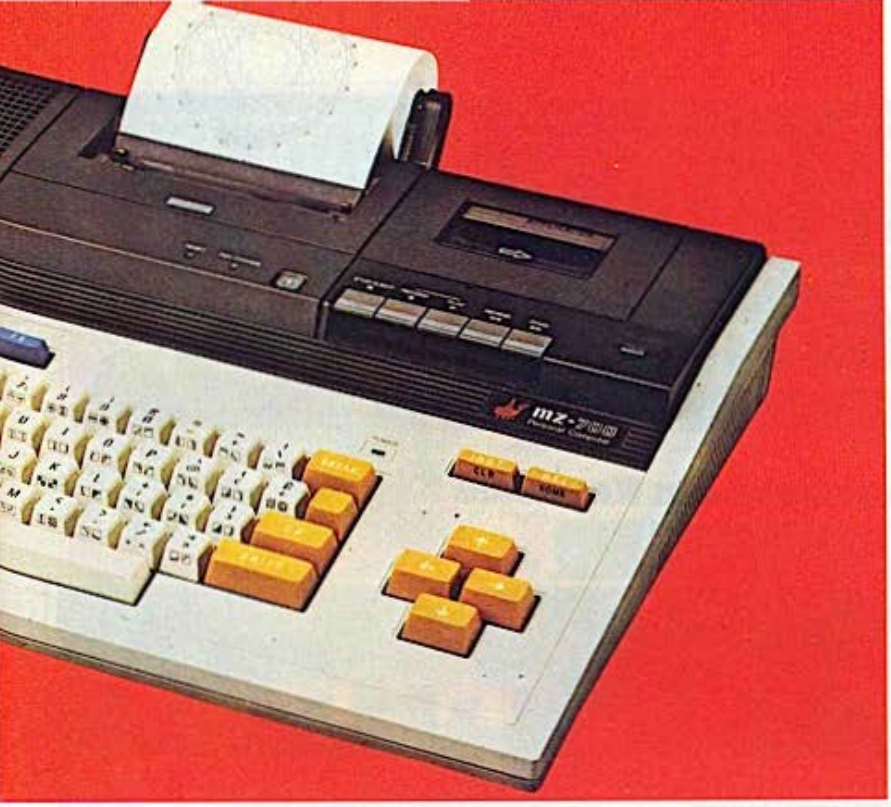
Sembra di parlare di fantascienza; si tratta invece di tecnologie già disponibili. La rapidità di questa evoluzione ha però colto impreparati molti settori tradizionali, pensiamo alle telecomunicazioni e ad altri, per cui occorreranno alcuni anni prima che siano effettivamente disponibili.





MAGIC DESK

Un chiaro esempio delle possibilità applicative del COMMODORE 64: con questo programma puoi spostare la mano che appare sullo schermo usando il joystick, e indicando gli oggetti della scrivania puoi trasformare il computer in una macchina da scrivere elettrica, archiviare le pagine scritte nei classificatori, stampare automaticamente le tue lettere, cancellare tutto quello che non serve, e infine controllare il tempo mentre lavori con Magic Desk.



quello di facilitare la stesura di programmi, altri invece sono dedicati ad utilizzazioni specifiche del computer in campi quali il disegno, la grafica, la musica etc.

Il compito di questi programmi è di sollevare l'utente dalle difficoltà comportate dalla gestione del software di base ed in genere dalla problematica della macchina, per consentirgli di dedicarsi completamente all'aspetto creativo o pratico dell'azione intrapresa.

Concludendo, una cosa è certa: insieme al boom del software dei giochi, stiamo assistendo al fiorire di quello delle utilità. C'è da augurarsi che la qualità di questo materiale sia all'altezza del palato assai sofisticato dei consumatori di videogames.

I giochi elettronici, quelli validi si intende, sono una delle più alte espressioni di tecnica di programmazione.

Dunque il computer per giocare soprattutto, il game computer, ma anche per scrivere, tenere la contabilità, studiare, disegnare, suonare,... un microprocessore a tempo pieno, se si vuole.

F. Franceschini

EDUCAZIONALI

È una famiglia di programmi, che spesso sconfina con quella dei giochi, poiché molti, probabilmente i più belli, si presentano come delle vere e proprie avventure nell'universo dello scibile. Nei paesi più evoluti dal punto di vista della diffusione del software, esistono programmi educazionali per tutte le esigenze culturali. Si va da quelli per gli scolari delle elementari, per i ragazzi delle medie e superiori, ai programmi per gli universitari. Il computer si presta molto a questo genere di scopi, perché è in grado di gestire una casistica complessa e completa dell'argomento trattato, supportandolo con grafici ed esempi, scomponendolo, se necessario negli elementi di base, per consentire un apprendimento concreto e ragionato.

TOOL KITS

Sono utilità specializzate in un compito di supporto alla programmazione del calcolatore. Ce ne sono alcuni il cui scopo è







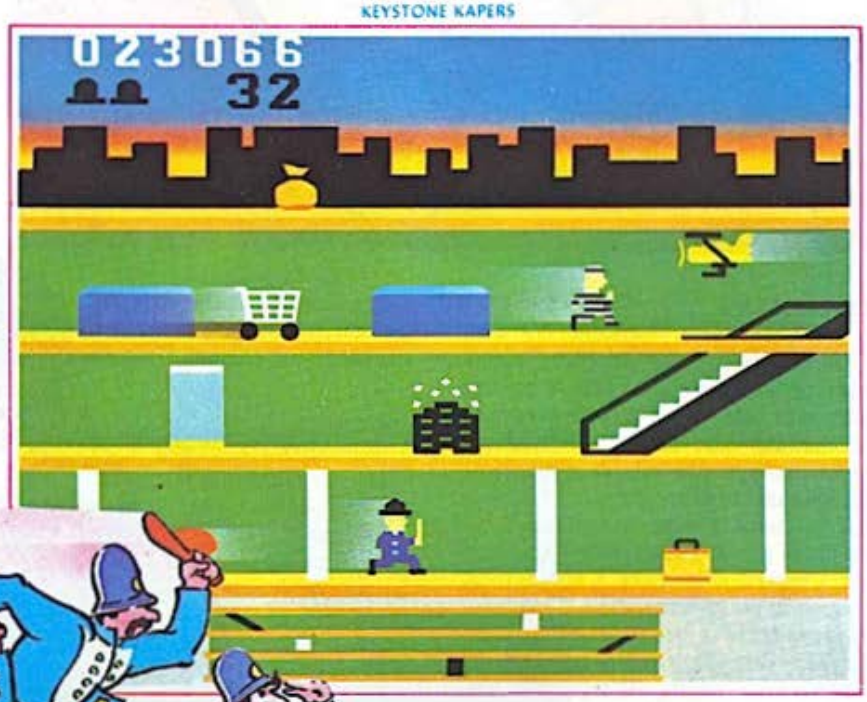
PROGRAMMABLE PARADE

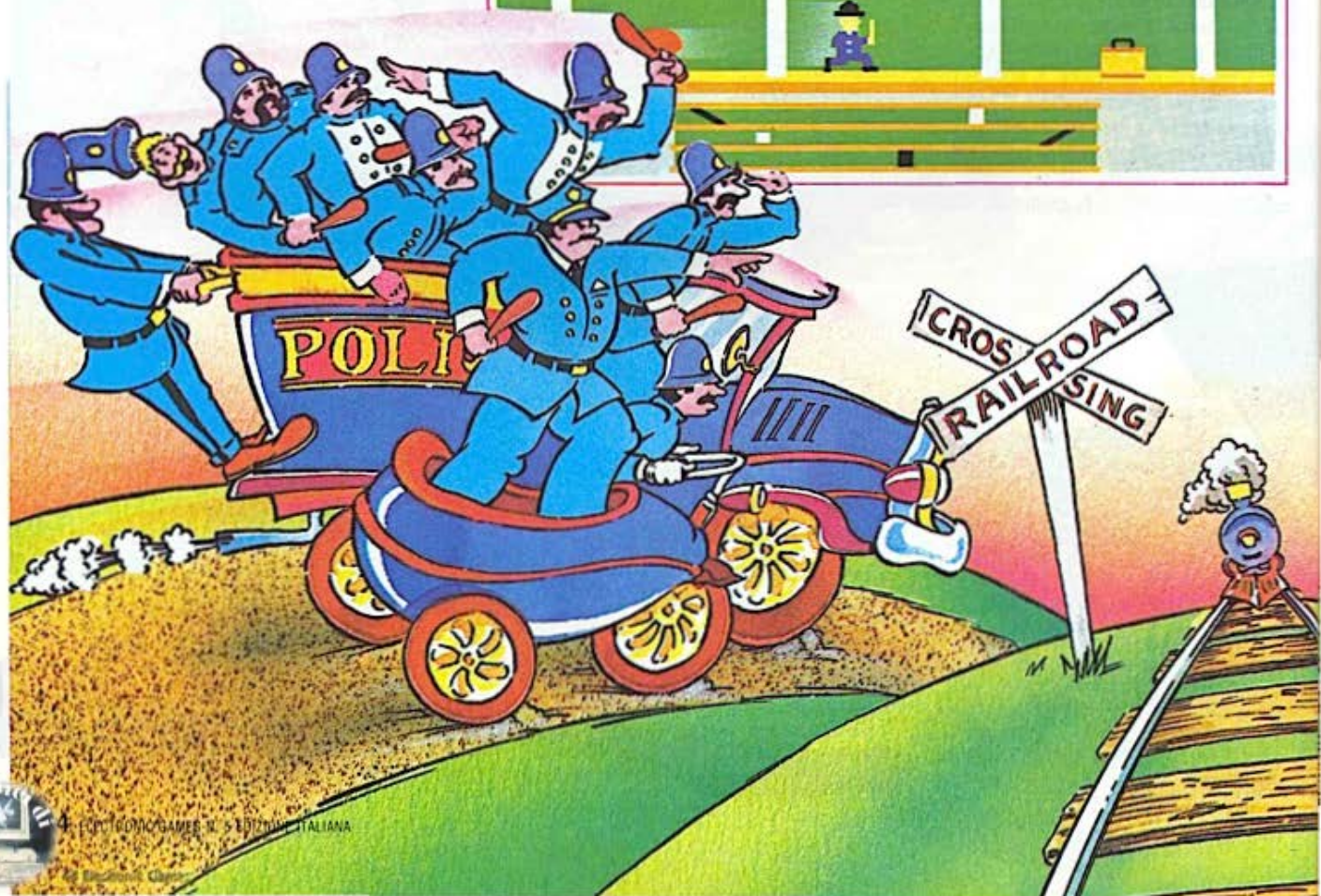
A caccia di emozioni con Keystone Kapers!

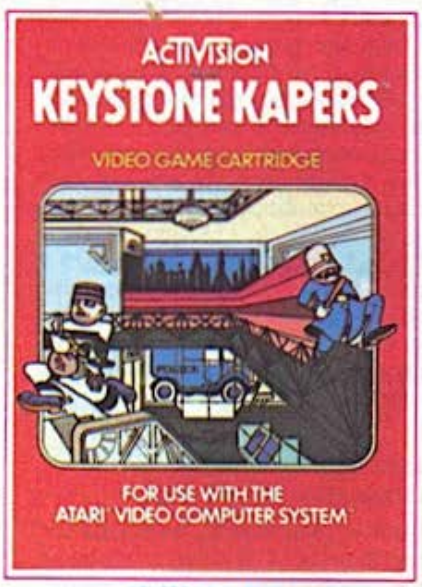
KEYSTONE KAPERS
Activision/Atari 2600

È piuttosto imbarazzante dover recensire un gioco come Keystone Kapers. L'idea di fondo è originale e stimolante, la realizzazione grafica è fra le più riuscite per il 2600, e la cartuccia è pressoché perfetta. Tutto ciò crea un problema per i critici che non amano abbondare con gli elogi. In questo caso però bisogna togliersi tanto di cappello, tirar fuori il vocabolario grosso e dare una rispolverata agli aggettivi. Keystone Kapers si ispira alle commedie di Mack Sennet dell'epoca del muto, ricche di inseguimenti frenetici e di squadre di poliziotti pasticcioni, tema che il progettista ha

KEYSTONE KAPERS







KEYSTONE KAPERS

cercato di mantenere il più possibile nel gioco. Mentre il giocatore anima il suo poliziotto su di un campo di gioco suddiviso in quattro piani orizzontali, ricordi del passato emergono improvvisamente offrendogli la possibilità di aumentare il punteggio. Per il prode difensore della legge che attraversa il campo di gioco in cerca di malandrini, la città è tutt'altro che un posto tranquillo.

Egli deve infatti evitare un nugolo di proiettili, scansare pericoli ed impedimenti di ogni sorta e, se riuscite ad arrivare fino a quel punto, gettarsi a terra per evitare aeroplani a bassa quota. L'obiettivo principale del poliziotto è quello di acciuffare il fuorilegge. I due salgono e scendono dai diversi piani del campo di gioco servendosi di scale ed ascensori. Keyston Kapers è caldamente raccomandato da Electronic Games. Si tratta veramente di un Activision d'annata, vale a dire, proprio qualcosa di straordinario.

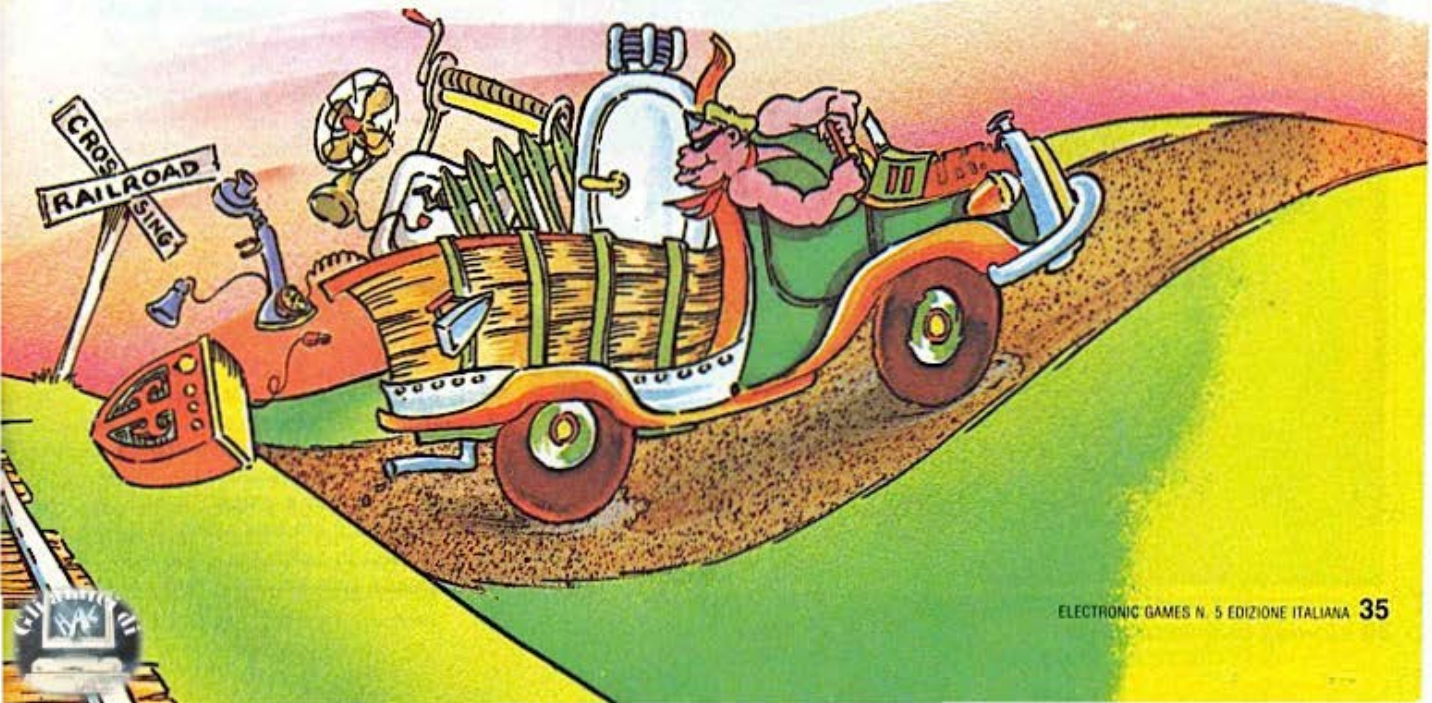
REALSPORTS TENNIS
Atari/Atari 2600

La fama di Atari sarà sempre sulla cresta dell'onda, fino a che la società si avvarrà del continuo ampliarsi della sua collezione di cartucce Realsports per il sistema 2600. I primi tentativi della compagnia di presentare giochi elettronici di tema sportivo non sono stati coronati da un grande successo. Al momento attuale, uno degli obiettivi principali dei costruttori di Sunnyvale è quello di sfatare la vecchia diceria secondo la quale "Atari non sa fare giochi sportivi".

Realsports tennis è uno degli argomenti migliori per dimostrare che, sebbene Atari abbia un tempo incontrato difficoltà in questo tipo di produzione, si tratta ormai di un passato da dimenticare. La caratteristica di Realsports Tennis che più salta all'occhio è la sua spiccata somiglianza con



REALSPORTS TENNIS





il popolarissimo "Tennis" dell'Activision: nonostante la presentazione grafica ed i meccanismi di punteggio siano sostanzialmente differenti, lo svolgimento dell'azione è praticamente lo stesso.

Una rete divide il campo orizzontalmente in entrambe le possibilità, a uno o a due giocatori. Quando la palla da tennis viene colpita con la racchetta, è automaticamente rimandata al di sopra della rete mentre colpendola col centro della racchetta si può determinare la direzione in cui il colpo viaggerà.

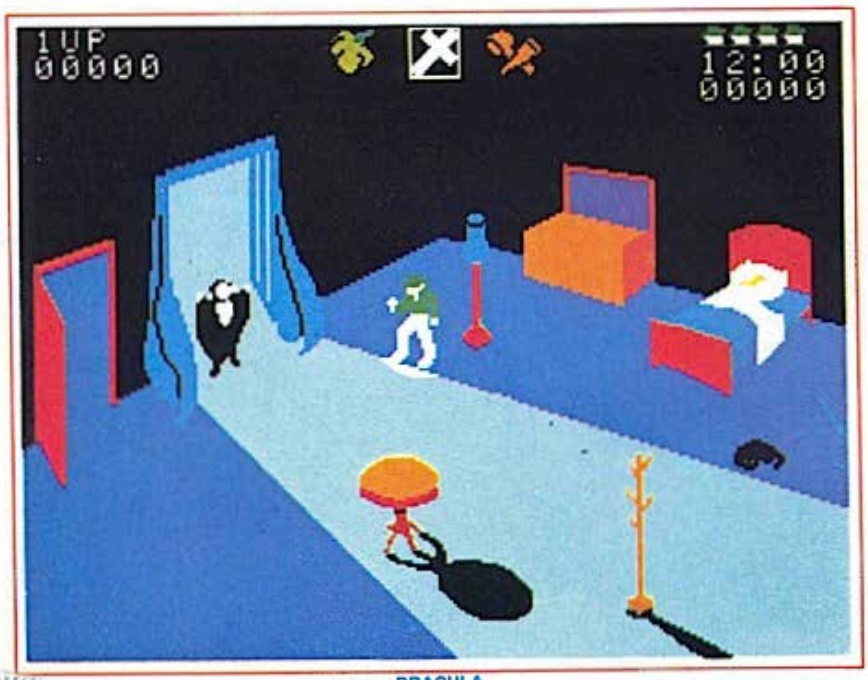
Le immagini, benché suggestive potranno forse distrarre alcuni giocatori, rendendo più difficoltoso concentrare la attenzione sulla traiettoria della palla. Il sistema di punteggio è lo stesso impiegato nello sport vero e proprio, il che significa che i non esperti dovranno dare una rinfrescata alle regole del gioco.

Chiaramente pochi appassionati desidereranno possedere entrambe le versioni, Activision e Atari, tuttavia coloro che non dovessero ancora avere una cartuccia di questo genere, dovrebbero prendere in considerazione per primo Realsports Tennis.

DRACULA
Imagic/Intellivision

A differenza degli altri video games sui vampiri, questo fa del giocatore non un cacciatore di vampiri, bensì il conte Dracula in persona! Una lugubre musica da organo aleggia nell'aria, mentre la luna sorge su di un cimitero. Il coperchio di una grande bara si apre con un sinisto scricchiolio, lasciando volar fuori un pipistrello che svolazzando sopra le lapidi ragiunge il cancello del cimitero dove riacquista forma umana, e il gioco ha inizio.

Per catturare la sua preda più velocemente, Dracula può ritrasformarsi in pipistrello se il giocatore preme il pulsante top action, mentre il pulsante lower selection fa scattare il morso del vampiro che deve essere calcolato in modo perfetto da cogliere la vittima di sorpresa. Aggirandosi per vicoli oscuri il vampiro scruta attraverso le finestre illuminate in cerca di occhi spaventati. Secondo i miti sui vampiri Dracula non può entrare in una casa senza essere stato invitato, quindi se una vittima osservando al sicuro dietro ad una finestra vede Dracula colpire qualcuno nella strada sottostante, è molto meno probabile che apra al signore delle tenebre quando busserà alla sua porta. Poliziotti armati di manganelli di legno braccano Dracula senza risparmiare i colpi che hanno esito fatale se raggiungono il bersaglio. C'è inoltre un lupo bianco che è in grado di ostacolare il conte e un avvoltoio che può ghermirlo quando è sotto forma di pipistrello. Tutto ciò costringe Dracula a continui mutamenti di aspetto per evitare i nemici il cui numero cresce continuamente. Dopo una nottata di intensa caccia Dracula può tornare alla sua tomba a godersi un po' di meritato riposo e di punti onestamente guadagnati.



DRACULA

REALSPORTS VOLLEYBALL
Atari/Atari 2600

Anche in pieno inverno, magari mentre la neve fiocca e un vento gelido spazza le strade imperversando sui pochi passanti intirizziti, Atari ci offre le possibilità di goderci una partita di pallavolo sulla riva del mare grazie ad una delle sue più recenti cartucce per il 2600, Realsports Volleyball appunto.

Si tratta di una versione del gioco ad uno o due giocatori, ambientata su di uno sfondo marino particolarmente attraente e ben disegnato. Squadre composte da due persone ciascuna cercano di guadagnare i 15 punti che permettono di raggiungere la vittoria, fra l'infrangersi delle onde sul lido ed il passaggio dei surfs. La rete divide lo schermo a metà in senso verticale gli atleti, disposti di profilo, sono controllati mediante il joystick, mentre il servizio viene battuto premendo il tasto action. L'ombra della palla sul campo dovrebbe servire ad aiutare i giocatori a scegliere la posizione migliore per i loro atleti, e talvolta risulta effettivamente d'aiuto. Il programma offre la possibilità di scegliere fra 4 varianti di gioco: 2 partite da solo e altre 2 fra due giocatori; inoltre, per ciascuna di queste due possibilità esiste una versione più difficile. Nel tipo più difficile, il primo colpo effettuato da un giocatore provoca automaticamente un secondo colpo da parte del suo compagno di squadra, colpo che a sua volta, può essere seguito da un terzo, questa volta decisivo, oppure mandare la palla al di là della rete, a seconda del punto del campo in cui il giocatore colpisce la palla. L'opzione più facile invece permette all'atleta di lanciare la palla direttamente al di là della rete senza passarla al suo compagno di squadra. In questo modo, Realsports Volleyball risulta accessibile anche ai giocatori meno esperti, che altrimenti non riuscirebbero mai a familiarizzarsi col gioco. La schiacciata funziona esattamente come nel gioco vero e proprio: quando il giocatore preme il pulsante action, proprio come un atleta in campo colpirebbe la palla, la pallina sullo schermo compie una

compra il tuo Spectrum con la supergaranzia



La Rebit Computer, distributrice per l'Italia dei prodotti SINCLAIR, ha messo a punto una nuova **sùpergaranzia** che ti darà i seguenti vantaggi:

1° Prezzo ridotto nell'acquisto dell'interfaccia programmabile.

2° Tessera sconto sull'acquisto dei programmi.

3° Tariffa ridotta per l'abbonamento a "Sperimentare con il Computer"

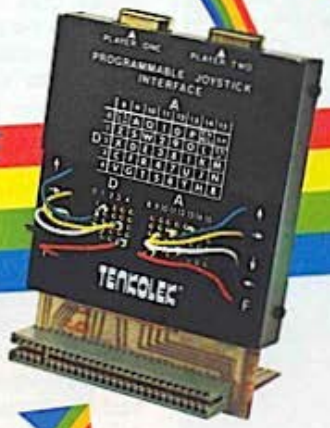
4° Libro sulle interfacce e sui microdrives.

Un risparmio di oltre 70.000 lire.

NON PERDERE QUESTA OCCASIONE

al prezzo ECCEZIONALE di **L. 49.000** + IVA anzichè **L. 99.000** + IVA





PROGRAMMABLE JOYSTICK INTERFACE ZX Spectrum



ADD ACTION TO YOUR COMPUTER GAMES !!

TEMCOLEK®

Inoltre riceverete in OMAGGIO direttamente a casa, l'opuscolo in italiano :

SINCLAIR ZX Interfaccia 1
ZX Microdrive

del valore di L. 10.000

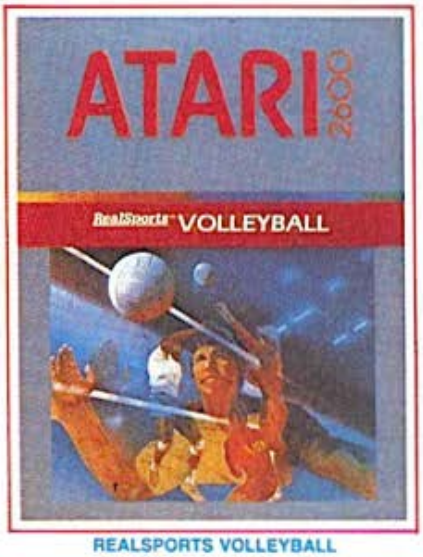


REBIT COMPUTER

sinclair



traiettoria bassa oltre la rete. Naturalmente questa tattica risulta particolarmente efficace quando l'avversario è proprio sotto rete, ma comunque vale la pena di usarla piuttosto spesso. Il sistema di punteggio corrisponde a quello usato nella realtà: solo la squadra che ha il servizio può guadagnare punti mentre se gli avversari vin-



REALSPORTS VOLLEYBALL

cono il turno, acquisiscono solo il diritto di servire nella partita successiva.

Benché Realsports Volleyball sia piuttosto complicato, non bisogna confonderlo con Roquetball della Apollo: quest'ultimo infatti era impossibile da giocare per un insieme di motivi, mentre Realsports Volleyball è accessibile, anche se necessita di una certa pratica.

CRAZY CLIMBER
Atari/Atari 2600

Inconvenienti come questo Crazy Climber capitano talvolta anche nelle migliori società: proprio nel bel mezzo di quella che si sta dimostrando come una seconda Età d'Oro per la Compagnia, la Atari è incappata in questa sconcertante versione casalinga del gioco a gettone, che aveva comunque avuto un certo successo.

È vero che il gioco è in vendita solo per i membri del club Atari, ma è opportuno catalogare subito Crazy Climber come una "curiosità" nel campo dei videogames.

Giudicandola obiettivamente in base ai suoi meriti, non si può certo dire che questa cartuccia raggiunga lo stesso elevato livello qualitativo che Atari ha costantemente mantenuto in questi ultimi tempi con giochi come Vanguard, Phoenix, Centipede e Jungle Hunt. Un deciso miglioramento è costituito dal fatto che la mosca umana è controllata da un solo joystick, mentre nella versione del gioco a gettone sembrava sempre che uno dei due joystick restasse inutilizzato.

In questa versione, bisogna muovere il joystick verso l'alto per salire, e spingerlo a destra o a sinistra per far muovere lo scalatore nella direzione corrispondente.

I principali pericoli che il protagonista deve affrontare sono rappresentati da finestre che si chiudono improvvisamente, scosse dovute a fili elettrici penzolanti da in segne luminose, oltre naturalmente ai rischi di scivolare lungo l'edificio.

Alcuni spunti graziosi presenti nel gioco a gettone, come gli uccellini o le piante nei vasi sui davanzali, sono stati eliminati, ma nello stesso tempo, è venuta a mancare anche la vocina irritante che ripeteva "go for it!" ad ogni pie' sospinto, il che non è poi male.

La versione 2600 di Crazy Climber si esaurisce nella affannosa scalata di un edificio per salire su di un Chopper in attesa, entro il tempo masimo di 30 secondi.

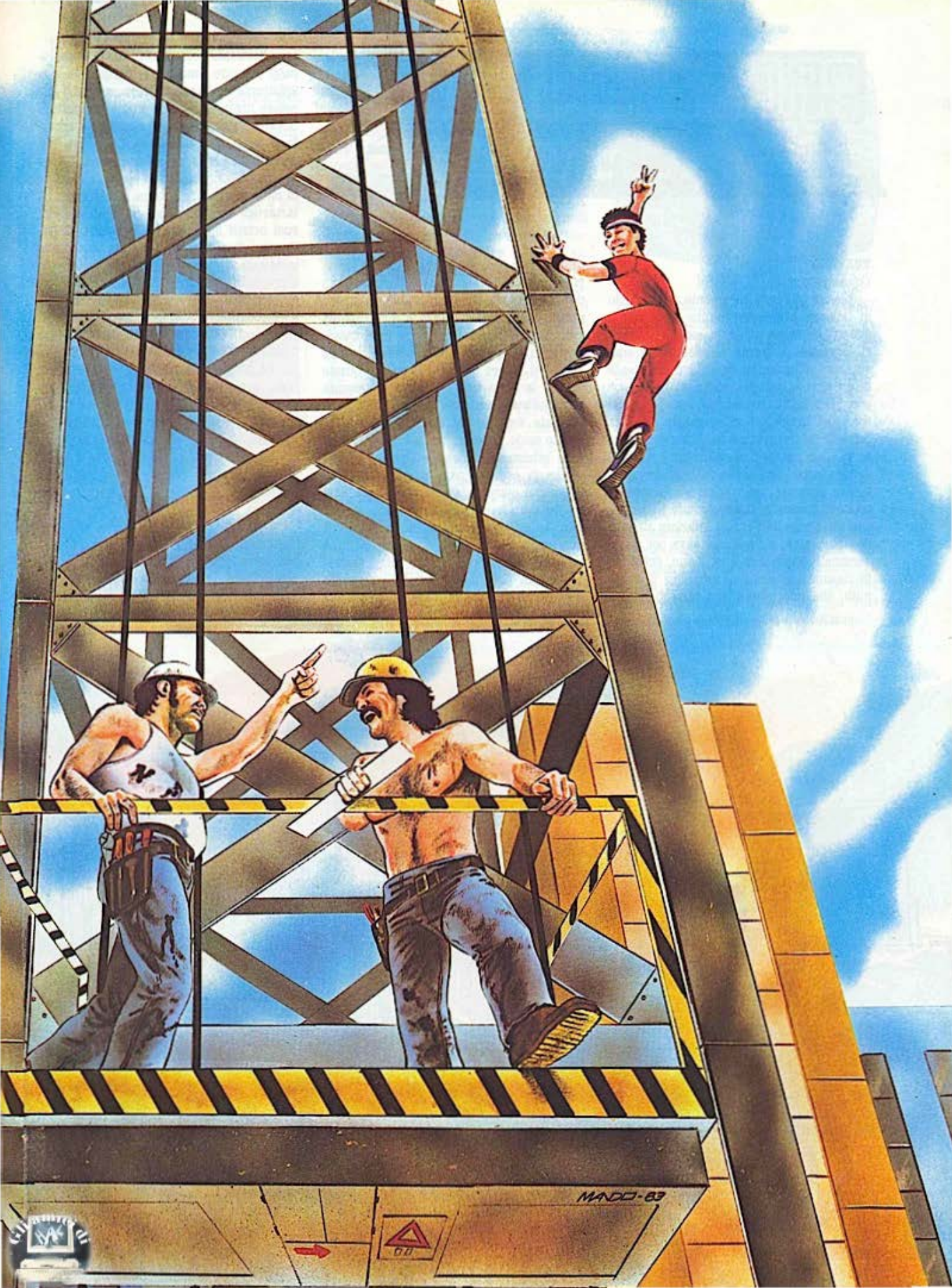
Questa cartuccia presenta qualche altro punto a suo favore; ad esempio, il gioco può essere effettuato da un giocatore solo o da due alternantisti.

C'è inoltre la possibilità di scegliere fra diversi edifici da scalare ed in più uno scienziato pazzo che scaglia missili contro lo scalatore.

(Gli stessi esperti di Atari consigliano di effettuare la scalata fra due file di finestre per evitare i missili in arrivo.) Questo Crazy Climner non è poi un gran che.

Gli appassionati del gioco debbono sperare che Atari passi a produrne altre versioni, per i suoi sistemi 5200, 400, 800 e 1200 che hanno la capacità grafica di dare a Crazy quello che è di Crazy Climber.




MANDO-83



TURTLES

Odyssey/Odyssey

Accade piuttosto raramente che i giochi di Odissey prendano spunto da giochi a gettone già esistenti. In questo caso invece, ci troviamo di fronte all'esempio di una versione abbastanza riuscita e divertente di un gioco a gettone, che però potrà sorprendere molti, rivelandosi un po' al di sotto del livello dei video games da casa prodotti più recentemente. Il campo di gioco in cui si svolge l'inseguimento è il Turtle Towers Hotel. Ogni piano dell'edificio ha sei stanze indicate sullo schermo da grandi punti di domanda. Il giocatore fa partire la sua tartaruga dall'angolo inferiore sinistro dello schermo, e l'animale deve poi attraversare i corridoi di quel piano, entrando in ciascuna stanza per scoprirne il contenuto, che può essere una tartarughina o uno scarafaggio. Se si tratta di una tartarughina, questa sale automaticamente sul dorso della tartaruga più grande. A questo punto, bisogna trasportare la tartarughina alla casetta bianca che appare improvvisamente in un punto a caso lungo i quattro bordi del campo di gioco. Compiuto questo viaggio la tartaruga più grande è pronta per esplorare un'altra stanza. Una volta svuotate tutte le stanze di un piano in questo modo, il primo livello è completato, e sullo schermo appaiono le immagini della tartaruga e di un paio di scarafaggi che salgono al piano superiore arrampicandosi su delle scale a pioli. Man mano che si sale, le difficoltà aumentano e cresce il numero degli scarafaggi, simboleggiati sullo schermo da cerchietti di tre colori diversi a seconda della varietà: tutti comunque sono in grado di uccidere la tartaruga semplicemente toccandola. Tutti gli scarafaggi all'inizio sono blu e vagano qua e là apparentemente senza scopo; ma se il giocatore impiega troppo tempo a trasportare la tartarughina fino alla casetta, gli scarafaggi iniziano a diventare gialli. Essi riescono a vedere la tartaruga quando hanno la visuale completamente libera, e cercano di circondarla non appena la scorgono. La tartaruga dal canto suo può difendersi dai suoi nemici mediante cimici-bomba. Si inizia ogni gioco con tre di queste bombe e la tartaruga può raccoglierne altre passando sopra la "X" al centro dello schermo quando lampeggia. La tartaruga può avere fino a 99 bombe, nonostante se ne possa attivare solo una alla volta premendo il pulsante "action". Se uno scarafaggio tocca una bomba, indicata da una piccola "x" bianca, resta immediatmente stordito e la tartaruga può intanto agire indisturbata. L'aggiunta del sonoro si limita a fornire un accompagnamento musicale in chiave bassa, che coinvolge maggiormente il giocatore, anche se in realtà non contribuisce direttamente a migliorare la cartuccia in se stessa.

"Piacevole", è forse il migliore aggettivo con cui si può definire Turtles. È un gioco ben fatto, guastato solo dalla combinazione di un'azione scarsamente avvincente e di una grafica eccessivamente astratta.



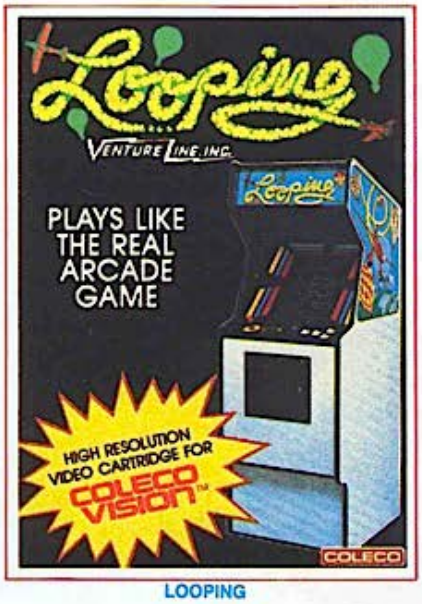
LOOPING

Coleco/Colecovision

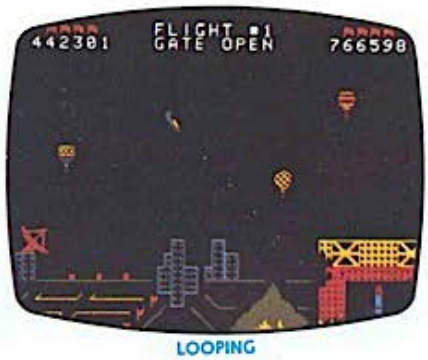
Quando una società allora sconosciuta, di nome Ventur Line, fece la sua prima apparizione sul mercato del gioco a gettone, i veterani di questa industria si dimostrarono scettici. Il gioco di maggior rilievo era Looping, nel quale il joystick controllava dei biplani che combattevano per il controllo del cielo. Come i cinici fecero subito notare con grande compiacimento, i giochi di questo tipo non hano mai riscosso un'eccezionale successo di pubblico. Contrariamente alle previsioni negative, Looping ebbe un certo seguito, anche se la considerevole difficoltà del gioco gli impedì di raggiungere risultati migliori. La versione casalinga della ColecoVision, tuttavia, offre a coloro che avevano trovato Loopintg troppo impegnativo nella versione a gettone la possibiltà di utilizzare l'effetto Zaxxon ossia di giocare ad un livello di difficoltà abbordabile finchè non ci si sia completamente impadroniti della meccanica del gioco. La direzione degli aerei in volo è controllata mediante il joystick, spingendolo verso il basso per salire e verso l'alto per scendere. Si può scegliere fra quattro livelli di difficoltà, ciascuno dei quali offre l'alternativa di una partita ad uno o a due giocatori. Dopo aver preso confidenza con il meccanismo, è il momento di giocare sul serio. Nei tre livelli inferiori il pilota deve distruggere un razzo situato alla sinistra dell'area di lancio per poter accedere alla videata successiva. Mentre la azione è in corso di svolgimento, compaiono palloni rossi e verdi che, se colpiti, permettono di guadagnare dei punti.

Se imparate a sparare in questa fase iniziale, il vostro aereo potrà volare più a lungo. Nel quarto livello invece, ci sono ben due razzi da distruggere per poter procedere oltre.

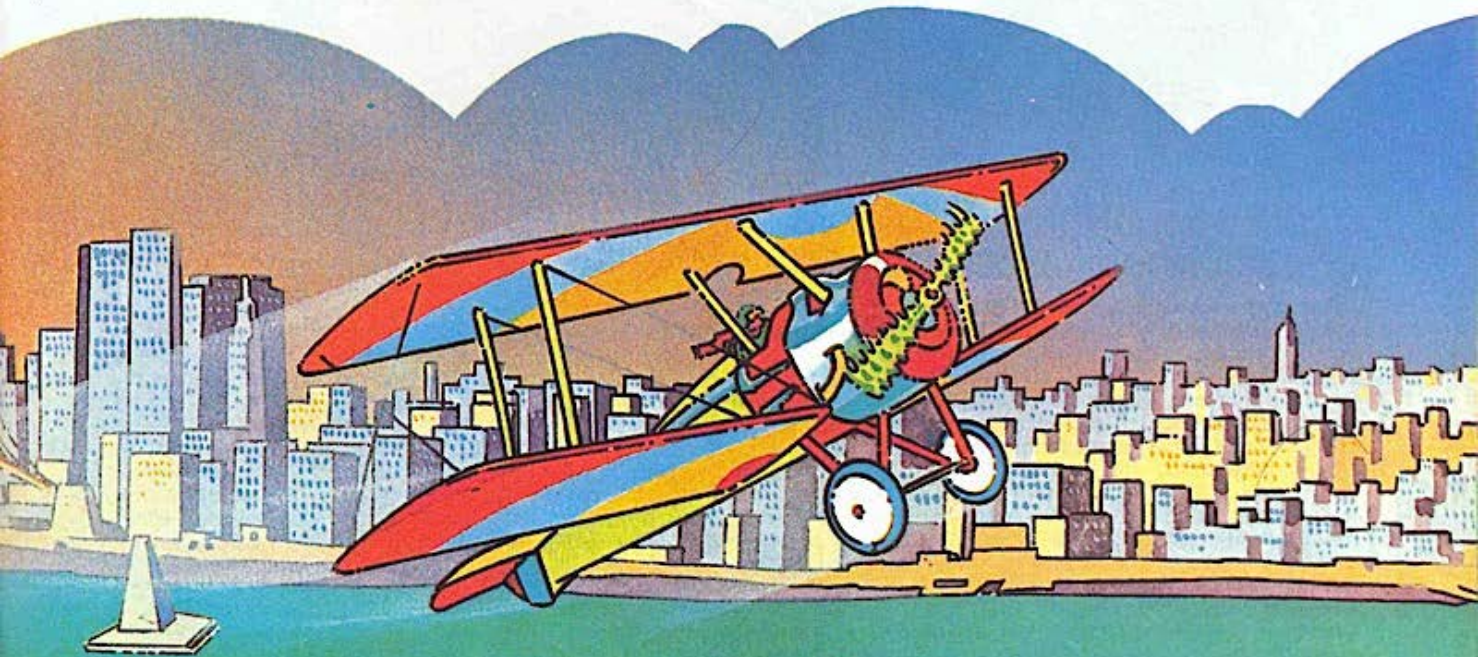
A questo punto comincia la parte più difficile del gioco: l'aereo deve volteggiare attraverso un labirinto di tubi metallici insidiosi quanto un'intera squadra di Baroni Rossi. La fase finale di Looping si svolge in un ambiente composto da un corridoio infestato da mostri luminosi, da una stanza esterna dove una grossa palla vi salta addosso tentando di ingoiarvi e da una stanza interna. Arrivati a questo punto dovete atterrare e ricominciare da capo. Non aspettatevi di diventare esperti giocatori di Looping nel giro di poco tempo, ma vale comunque la pena di fare uno sforzo. La grafica incantevole e l'atmosfera da gioco professionale fanno di Looping una delle produzioni più valide della ColecoVision.



LOOPING

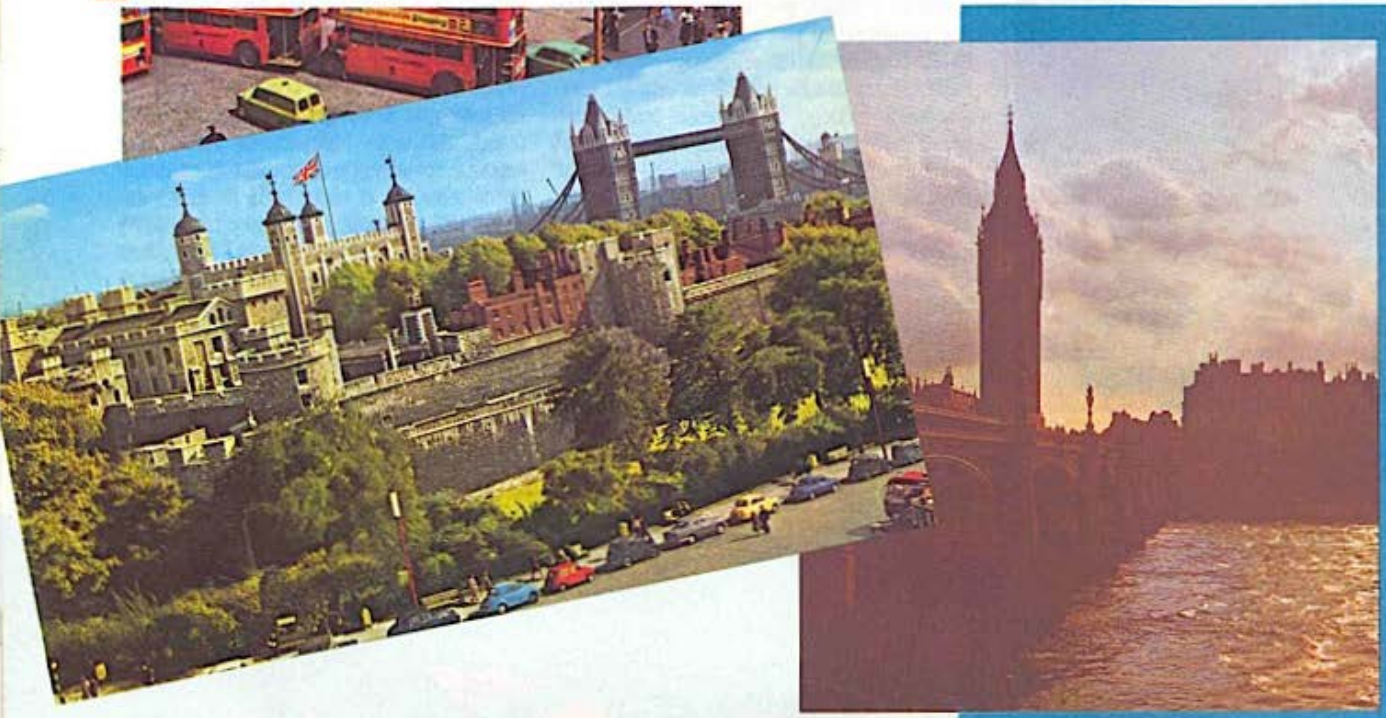


LOOPING



ONE HUNDRED STEPS TO LONDON

CONCORSO
per tutti i SINCLAIRisti



COME FUNZIONA IL CONCORSO?

Prima di entrare nel dettaglio del Regolamento che per altro consigliamo di leggere attentamente, descriviamo il meccanismo di questo strabiliante concorso, organizzato dalla J.C.E.

Ci preme innanzitutto chiarire che la Giuria è il pubblico, ossia i lettori di Sperimentare con l'Elettronica e Il Computer, e ciò sottolinea la filosofia di dialogo e di fiducia, in cui la redazione non si pone, come in altri casi spesso avviene, nella presuntuosa posizione di infallibilità!

Ogni mese a partire dal numero di Giugno 1984, la rivista pubblicherà i quattro migliori programmi pervenuti in redazione, e giudicati dalla nostra commissione tecnica. I lettori troveranno quindi i listati di questi quattro programmi ed un tagliando sul quale scriveranno il titolo del programma che sarà parso più meritevole, per qualsiasi motivo.

Fra tutti i lettori che avranno inviato il tagliando sarà estratto, ogni mese, un computer Sinclair Spectrum 16 K!!!

Questa procedura si ripeterà per sei mesi, quindi sui numeri di Giugno, Luglio/Agosto, Settembre, Ottobre, Novembre e Dicembre, quindi ogni mese saranno pubblicati quattro programmi, il tagliando da spedire e fra i tagliandi sarà estratto uno Spectrum 16 K.

Alla fine di questa prima fase usciranno, dunque sei programmi classificati al primo posto in ciascuna delle sei "batterie".

Noi li sottoporremo al giudizio dei lettori, pubblicando sul numero di Marzo 1985 un nuovo tagliando sul quale andranno indicati, in ordine di preferenza, tutti i sei programmi. I primi tre saranno premiati, e fra i lettori sarà estratto di nuovo uno Spectrum 16 K.

Mica male, eh, che ne dite?

regolamento è riportato sulla rivista "Sperimentare con l'Elettronica e il omputer".

1° CONCORSO SINCLUB 1984-85

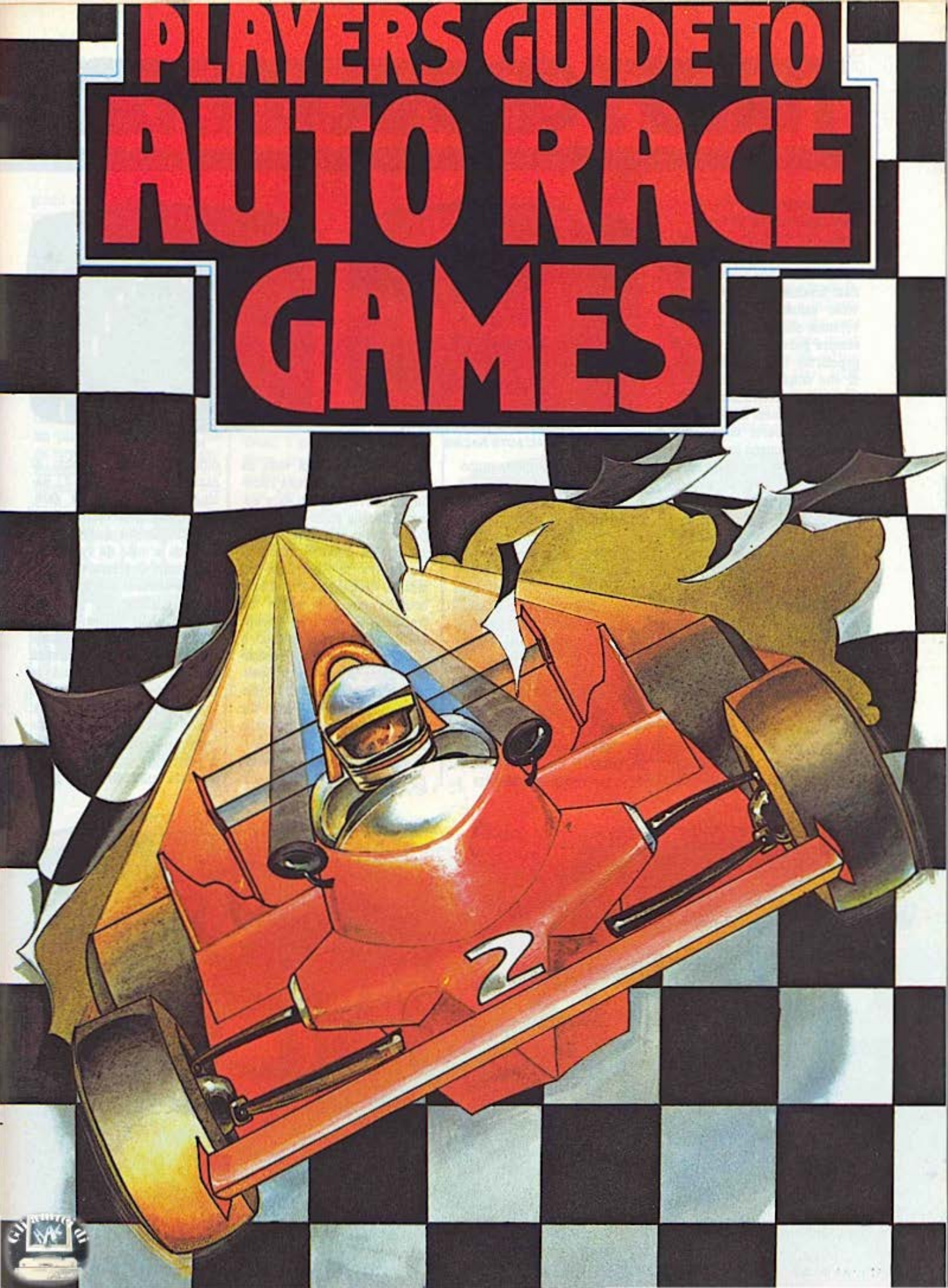
I Sinclair Club e i Sinclairisti sono spesso vere e proprie fonti di idee per il miglior impiego del nostro beneamato spectrum; è un peccato che la maggior parte di queste idee restino nel cassetto, o nel migliore dei casi vengano resi noti alla ristretta cerchia degli amici.

Uno degli scopi del Sinclub è proprio quello di dare le ali a chi le merita. Da qui l'idea di un concorso a premi, organizzato dalla **J.C.E.**, aperto a tutti. Il concorso inizierà il **1° Aprile** e terminerà il **31 Dicembre 1984**; tutti potranno inviare alla redazione di **Sperimentare con l'Elettronica e il Computer** entro il suddetto periodo loro programmi più interessanti ed originali.

I programmi devono essere memorizzati su cassetta e devono essere spediti alla redazione di Sperimentare con l'Elettronica e il Computer al seguente indirizzo:

J.C.E. - CONCORSO SINCLUB
VIA DEI LAVORATORI, 124
20092 CINISELLO BALSAMO (MI)

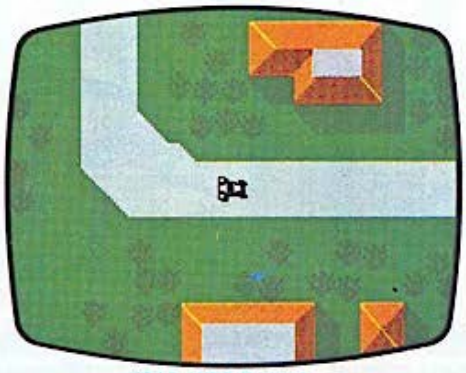
PLAYERS GUIDE TO AUTO RACE GAMES



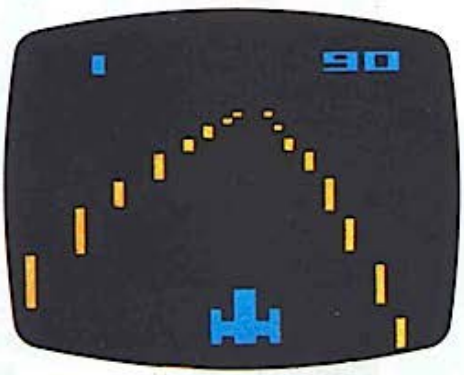
TIRES SCREAM TOWARD

PERCHÉ GIOCHI AUTOMOBILISTICI?

Anche se i giochi elettronici imperniati su corse automobilistiche non hanno proprio dominato totalmente il mercato dei video games a gettone o in versione casalinga, hanno però sempre goduto di una notevole popolarità. Non c'è certamente di che stupirsi: l'automobile è ormai così profondmente radicata nella società moderna che la maggior parte di noi non potrebbe nemmeno immaginare di trascorrere un'intera giornata senza servirsi almeno una volta della macchina. In un certo senso, si potrebbe dire che questo genere di video games risvegli il potenziale campione di formuna uno che sonnecchia in ciascuno di noi. Nella realtà di tutti i giorni, l'automobile è solo un comodo, razionale mezzo di trasporto, nonostante le campagne pubblicitarie delle compagnie automobilistiche tentino con ogni sistema di convincerci che, scegliendo il giusto modello e la giusta marca, potremo godere di eterna felicità e di altissimo prestigio sociale. I giochi elettronici che vi presentiamo in questo numero evidenziano l'aspetto più spettacolare dell'automobile: anziché doversi affannosamente destreggiare fra il traffico dell'ora di punta sulle strade cittadine, il giocatore potrà assaporare l'emozione di una corsa eccitante contro gli altri piloti e contro il tempo inesorabilmente scandito dal cronometro.



USAC AUTO RACING



NIGHT DRIVER

TRE TIPI DI EMOZIONE

Non tutti i giochi automobilistici sono uguali; anzi, li possiamo dividere in quattro categorie generali, che possono essere ulteriormente suddivise a seconda del punto di vista da cui il giocatore controlla l'azione. In breve, i tipi di gare automobilistiche sono: 1) Driving games: l'idea principale di questo tipo di giochi è quella di mantenere la macchina in strada, destreggiandosi fra le brusche curve e svolte del tracciato. 2) Steering Games: questi giochi sono simlili a quelli della categoria precedente, a parte il fatto che l'obiettivo principale è quello di evitare la collisione con ostacoli che si trovano sul percorso della macchina. Questo stesso meccanismo è stato utilizzato anche in giochi di argomento differente, come Starship di Atari, per l'Atari 2600. 3) Racing games: in queste gare, che spesso combinano alcuni aspetti delle due categorie precedenti, la meta da raggiungere è quella di arrivare per primi al traguardo o di stabilire il tempo migliore sul percorso. 4) Car battle games: qui abbiamo i giochi davvero violenti! Questo tipo di gara dimostra cosa può succedere quando la macchina diventa un'arma. Come abbiamo già detto, queste quattro categorie possono essere ulteriormente suddivise a seconda della prospettiva adottata sullo schermo. I primi



THE CHECKERED FLAG!

giochi erano realizzati in modo che il giocatore osservasse l'azione dall'alto, mentre molti dei video games più recenti tendono a mostrare lo svolgimento della corsa come apparirebbe vista attraverso il parabrezza di un veicolo in movimento.

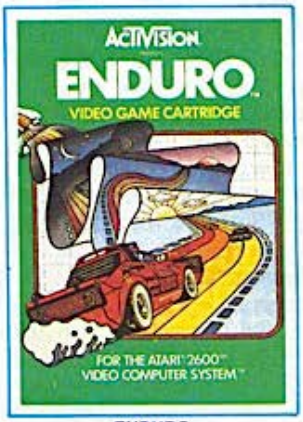
USAC AUTO RACING
MATTEL

Cinque tracciati, di cui almeno un paio che darebbero del filo da torcere anche ad un professionista di formula uno, sono a disposizione del giocatore, che può scegliere anche fra una partita singola o una gara a due. In realtà, gareggiare contro un altro pilota è meno divertente che combattere da soli contro il tempo, perché nel primo caso il computer interrompe costantemente l'azione per correggere la posizione di entrambi i veicoli, ogni qualvolta uno dei due acquista un tale vantaggio sull'altro che non è più possibile rappresentarli entrambi sulla stessa videata. I giocatori possono scegliere fra quattro macchine, ciascuna delle quali ha le proprie ben precise caratteristiche di accelerazione e di sterzo. (Le macchine blu e marrone sono invece un'eccezione. Si tratta di una coppia destinata ad essere usata nelle competizioni a due.) Lo sfondo, disegnato in modo eccellente secondo una prospettiva dall'alto, pone USAC Auto Racing molto al di sopra del livello grafico piuttosto rudimentale che caratterizzava le primissime produzioni in questo campo.

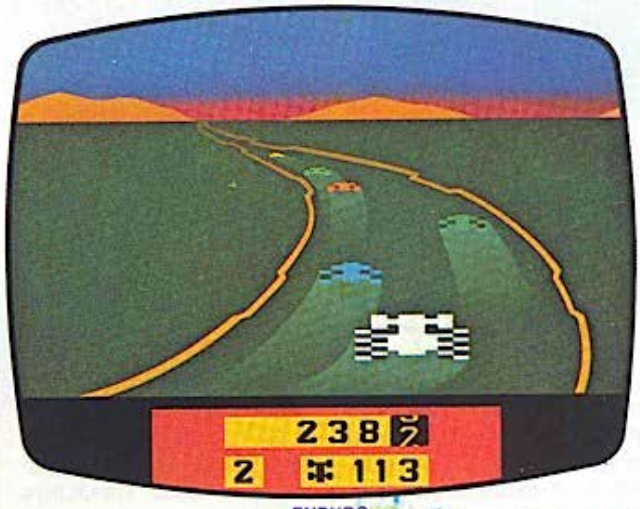
Le belle immagini, combinate con un sonoro costituito da rombo di motori e stridio di freni, permettono al giocatore di assaporare una buona parte dell'eccitante atmosfera che pervade ogni importante gara automobilistica. USAC Auto Racing richiede molto più che una semplice abilità di sterzo: provate a sfrecciare in pista con l'acceleratore a tavoletta, e il risultato sarà una serie di rovinosi schianti. Naturalmente un buon controllo dello sterzo è importante, ma solo quando è unito ad un abile tocco sull'acceleratore e sul freno.

ENDURO

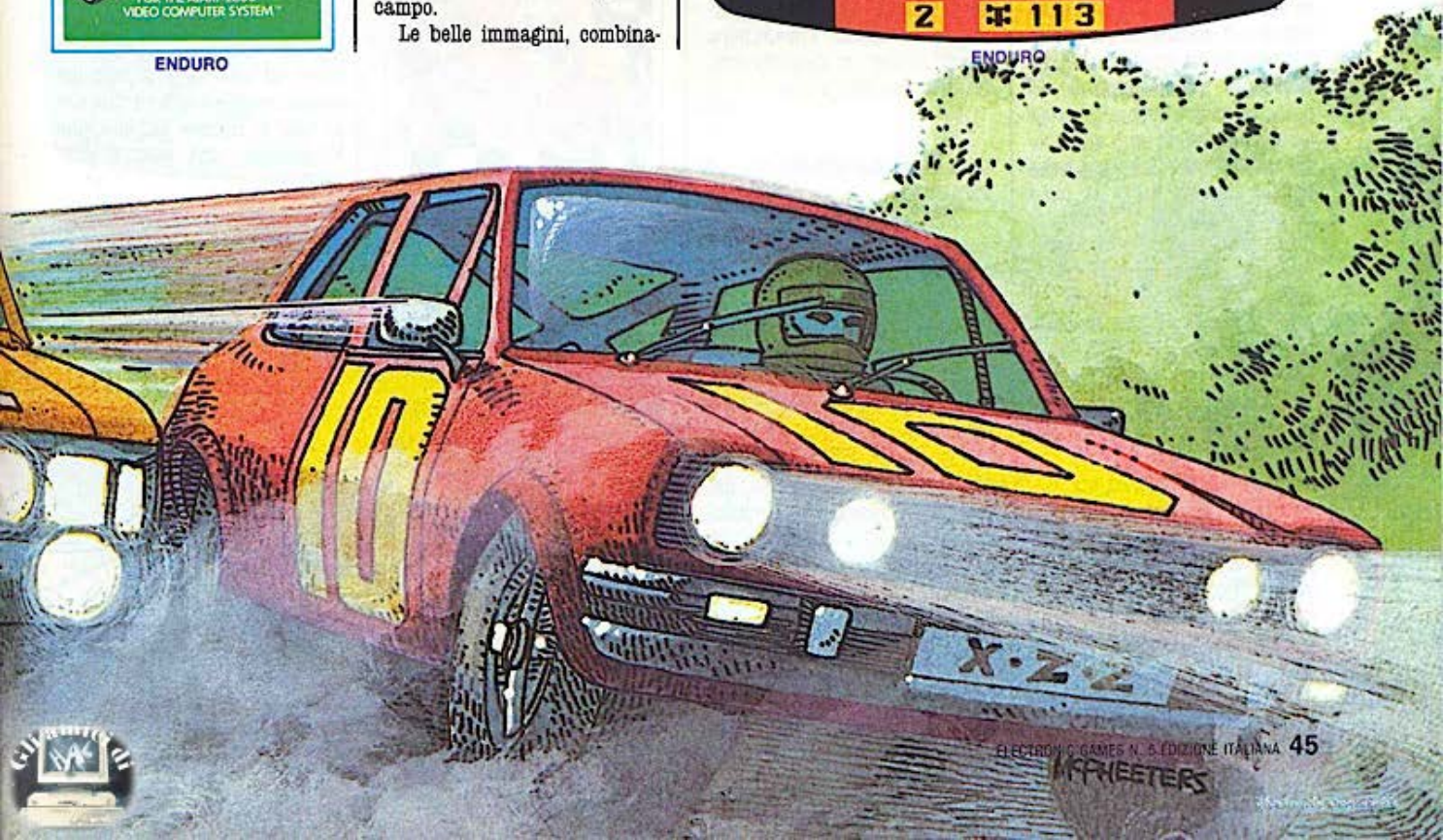
Se pensate che solo circuiti famosi come Lemans e Indianapolis possano offrire una vera emozione al pilota, date un'occhiata ad Enduro una cartuccia Activision per Atari 2600. Per la prima volta un video games in versione casalinga, che presenta l'azione dal punto di



ENDURO



ENDURO



GRAB THE WHEEL, HIT THE GAS, AND GO, GO, GO!



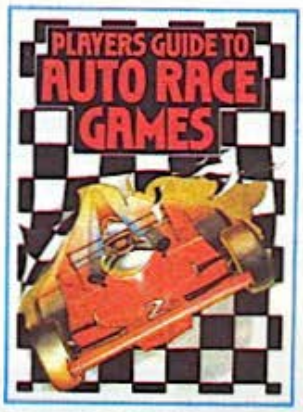
osservazione del pilota alla guida del veicolo, da al giocatore ben altro da fare oltre ad evitare di uscire di strada. A seconda del turno in cui la vostra auto sta gareggiando, ci possono essere fino a trecento macchine fra di voi e il traguardo. Mentre la vostra automobile sfreccia lungo la pista sotto il sole, fra la nebbia o durante la notte, dovete sorpassare gli altri concorrenti se volete intascare una parte del premio. Un conto alla rovescia in sovrimpressione controlla il procedere del vostro veicolo mentre si fa strada fra gli altri per tagliare per primo il traguardo. Una caratteristica unica di questa cartuccia è che il giocatore deve prima vincere una prova di qualificazione per poter accedere alla gara vera e propria, cosicché non bastano pochi colpi di fortuna per riuscire a vincere. La presentazione grafica è veramente eccezionale, una delle migliori mai realizzate per cartucce compatibili con il 2600. Quando la nebbia avanza inesorabilmente sul far del giorno, si distinguono a mala pena le luci posteriori della macchina di fronte alla vostra.

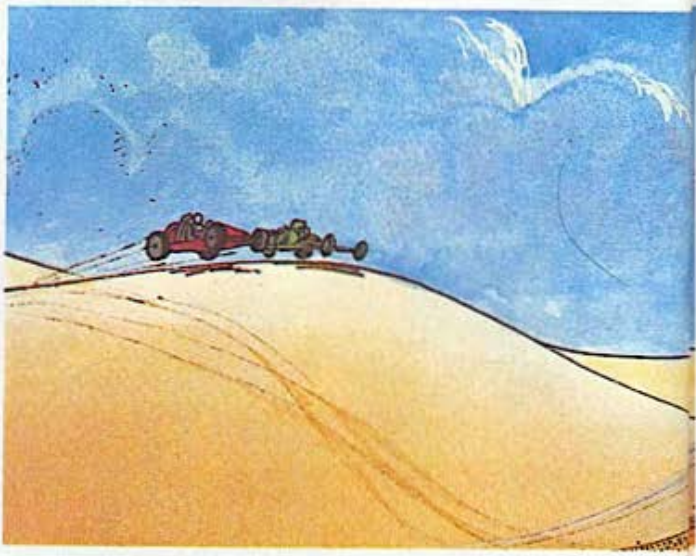
UNA FRECCIA NELLE TENEBRE

A differenza di Enduro, nel quale raggiungere le altre macchine è l'obiettivo principale, Night Driver (Atari/Atari 2600) e 280 Zzzap (Astrocade/Astrocade system) enfatizzano lo sforzo di mantenere la macchina in strada, per quanto sconnessa e tortuosa essa sia. In entrambe le cartucce l'azione è vista dall'abitacolo del veicolo, e nonostante la qualità grafica non sia all'altezza di quella di Enduro, entrambi sono più che accettabili. Night Driver specialmente fa un buon uso di dettagli per simulare l'emozione di sfrecciare su di una superficie nelle ore notturne.

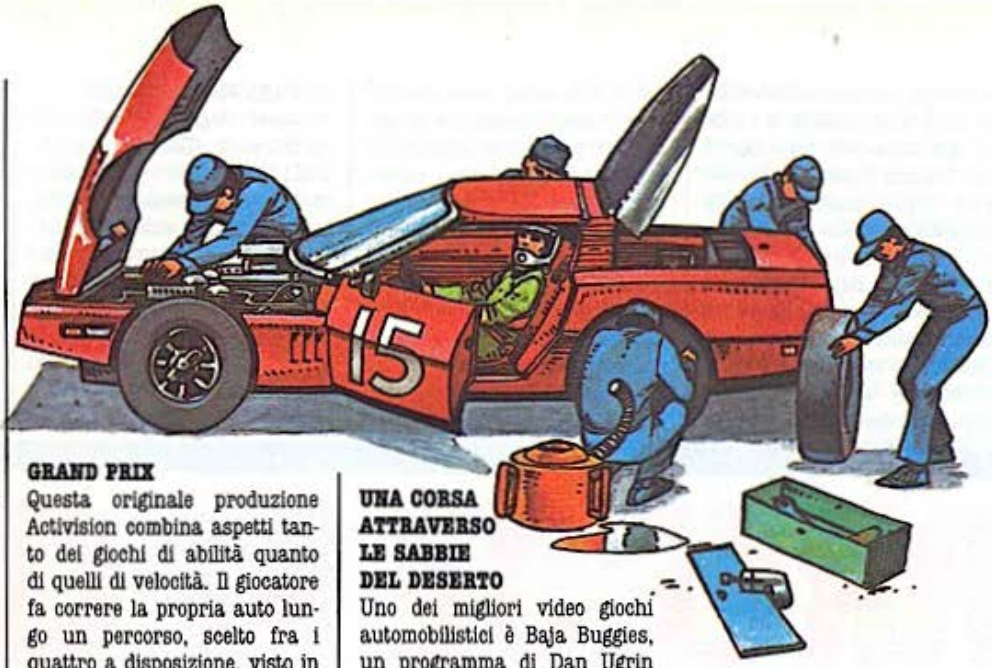
IL ROMBO DEI MOTORI

Ispirato a Indy 800, un gioco a gettone di qualche tempo fa, Indy 500 di Atari permette ad uno o due giocatori di godere dell'emozione delle competizioni di lunga durata, usando i comandi speciali inclusi in questo gioco. Come molte cartucce per il 2600, Indy 500 offre al giocatore un'ampia gamma di varianti. Il massimo dell'emozione è offerto da Ice Race, in cui il tradizionale fondo stradale è sostituito da una superficie scivolosa. Spin Out (Odysseus/Odyssey) utilizza un tracciato non ovale, accidentato così da costringere i piloti ad una serie di brusche svolte include sia Spin Out che si vale di riprese dall'alto, che Cryptologic, una gara a punteggio.





TURBO
Di Coleco per ColecoVision (con moduli di guida addizionali venduti con la cartuccia) combina una grafica avvincente con una azione dal ritmo incalzante per dar vita a quello che è senza dubbio il miglior video game da casa, del tipo steering, prodotto fino ad oggi. Quando si accende la luce verde, bisogna ingranare la marcia, impugnare saldamente il volante ed iniziare la corsa lungo una strada che passa attraverso uno dei più bei paesaggi mai visti. Turbo ha lo stesso difetto, peraltro di secondaria importanza, comune a tutti i giochi dello stesso tipo: non c'è alcun particolare traguardo da raggiungere, oltre a rimanere in pista e continuare a macinare chilometri su chilometri. Nonostante questo limite, Turbo e i suoi moduli addizionali offrono al giocatore una delle esperienze più soddisfacenti che si possono provare nel campo del Home arcading.



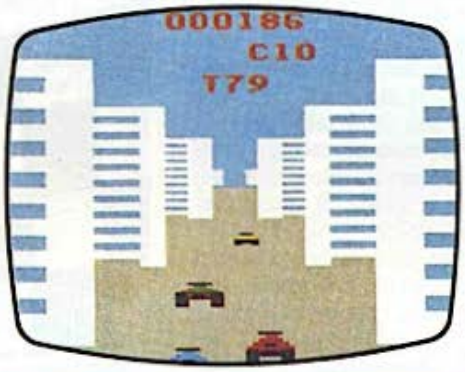
GRAND PRIX
Questa originale produzione Activision combina aspetti tanto dei giochi di abilità quanto di quelli di velocità. Il giocatore fa correre la propria auto lungo un percorso, scelto fra i quattro a disposizione, visto in prospettiva esterna, cercando di evitare gli ostacoli e di stabilire il tempo più basso. Sul circuito sfrecciano altre automobili, controllate dal computer, che il giocatore deve scansare con abili colpi di sterzo, se non vuole finire nei pasticci.

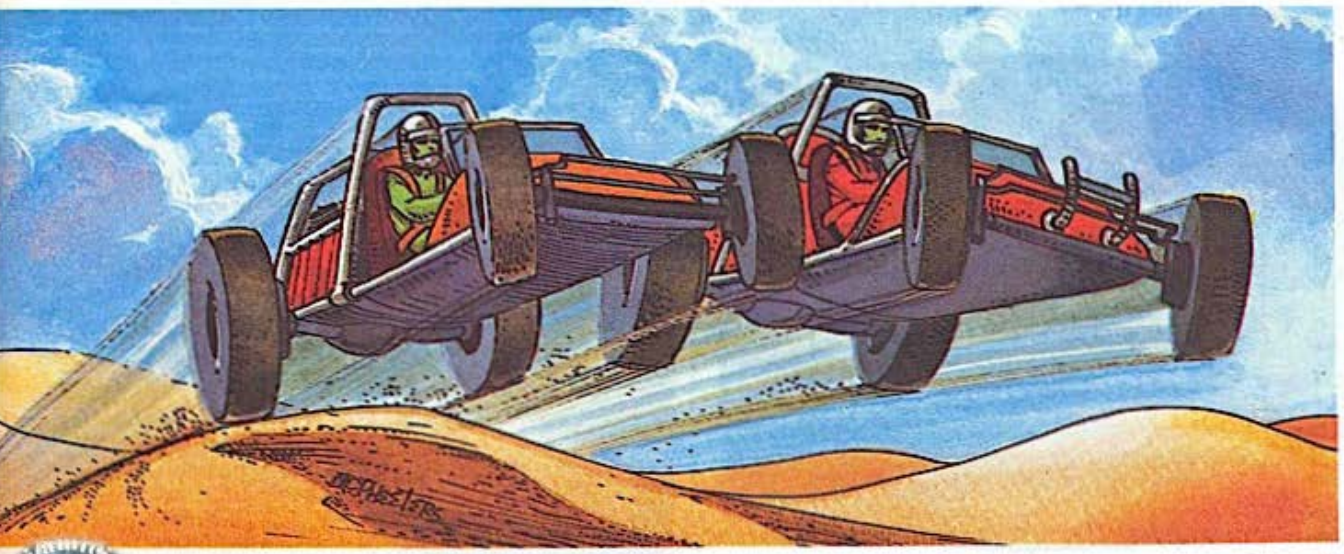
UNA CORSA ATTRAVERSO LE SABBIE DEL DESERTO
Uno dei migliori video giochi automobilistici è Baja Buggies, un programma di Dan Ugrin per i computer Atari 400 800 1200XL, pubblicato da una nuova compagnia, la Gamestar. Forza allora, saltate nella Dune Bugie verde e preparatevi a sgominare altre ottanta macchine, se volete assaporare la emozione della vittoria in questa gara su di una sconnessa pista sabbiosa. L'accelerazione è automatica; un tachimetro posto nella parte inferiore dello schermo vi permette di controllare costantemente la velocità della vostra Bugie mentre procede fra le dune. Il joystick manovra il veicolo, spostandolo a destra o a sinistra in modo da facilitarne il passaggio fra gli ostacoli, mentre il pulsante action funziona da freno. Baja Buggies è giocato su un percorso scelto fra i tre disponibili, due dei quali presentano sempre lo stesso svolgimento, mentre il terzo è generato a caso dal computer volta per volta. Esiste inoltre un'opzione fra un livello "principianti" ed uno "avanzato": in quest'ultimo caso, le altre Buggies non mantengono

TURBO (COLECOVISION)



TURBO (ATARI 2600)





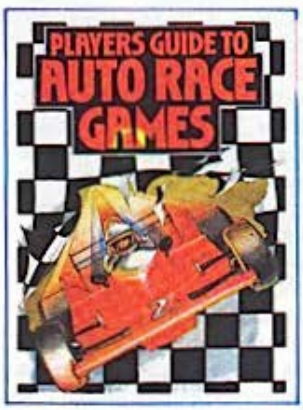
le proprie posizioni sulla corsia in modo molto stabile, e l'auto del giocatore può raggiungere una velocità superiore di circa dieci miglia orarie a quella massima del livello "principianti". L'unico neo (ma è davvero piccolo) di Baja Buggies è l'enorme stacco fra le prime settanta auto e le ultime nove o dieci. Dopo aver superato brillantemente la maggior parte degli avversari nella prima parte della corsa, molti giocatori potrebbero cominciare ad annoiarsi: può infatti capitare di sfrecciare alla massima velocità per l'ultimo terzo del circuito senza incontrare nemmeno un'altra macchina da sorpassare. Nel livello professionisti è comunque molto meno probabile che questo accada, e quindi passare al più presto alla versione difficile non sarebbe una cattiva idea.

GUERRA SULLE STRADE

Fidatevi degli originalissimi ideatori di IDSI (Trickshot, Pool1,5, e Juggler) per produrre qualcosa di totalmente differente nei giochi automobilistici. Speedway Blast è un video combattimento fra una macchina da corsa dotata di armi e mostri mangia-asfalto e le loro uova, nel tentativo di non restare senza benzina.

Uno due giocatori utilizzano il joystick per far muovere l'automobile attraverso il vasto labirinto delle strade di una grande città. I divoratori d'asfalto hanno deposto le loro uova ad ogni incrocio del campo di gioco, e il giocatore deve schiacciarle per eliminarle prima che si trasformino in creature capaci di ingoiare la strada in un sol boccone. L'unico modo per sconfiggee i mostri è di sparare loro con un fucile posto sul

ARCADE RACING'S



L'AUTOMOBILINA COMANDATA

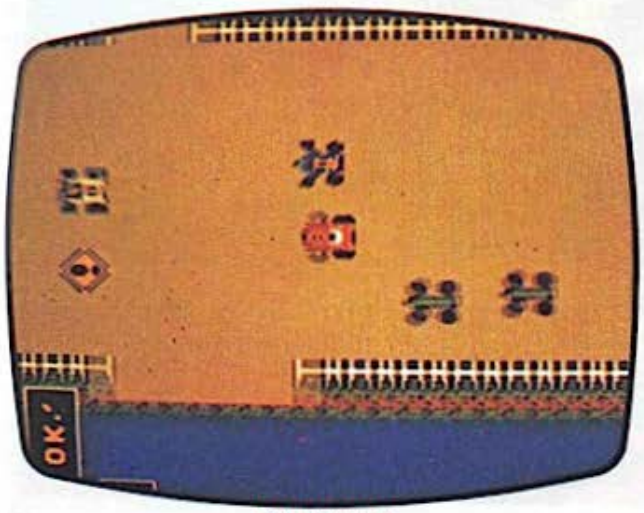
Questo era il gioco automobilistico a gettone più diffuso in assoluto nel periodo precedente allo sviluppo dei videogiochi, particolarmente in voga all'epoca in cui i Russi lanciarono lo Sputnik I, dando inizio all'era delle "Guerre Stellari". Il giocatore, seduto impugnando un volante molto simile ad uno autentico, controllava un'automobilina di plastica con la parte superiore rivolta verso il giocatore e posta in cima ad uno stelo di ghisa che la faceva muovere a destra e a sinistra. Proprio dietro alla macchinina, "sotto le sue ruote" per così dire, uno sfondo mobile meso in azione meccanicamente simulava la corsa del veicolo. L'obiettivo era quello di mantenersi sulla strada.

Pur con tutte le innovazioni tecnologiche sviluppatesi nel mondo dei videogames, l'obiettivo della maggior parte dei giochi automobilistici è rimasto pressoché lo stesso.

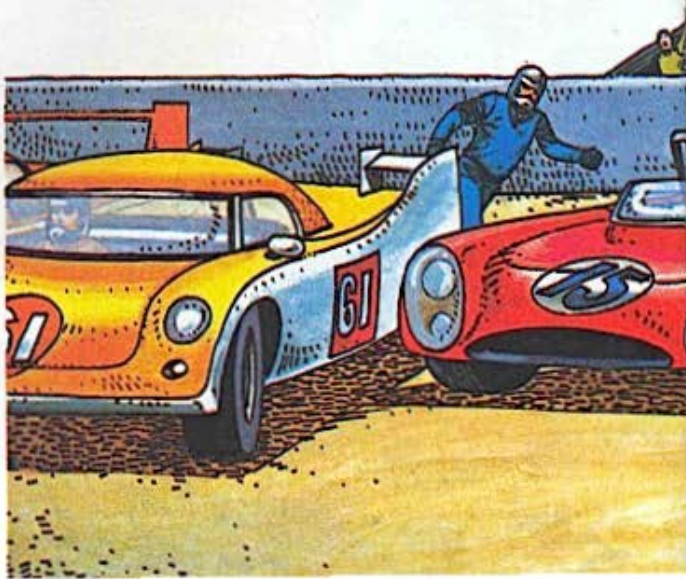
INSPIEGABILI INSUCCESSI

I giochi automobilistici sono un soggetto tradizionalmente legato agli arcades. La simulazione della corsa risulta particolarmente attraente nella versione in cui il giocatore è seduto in una sorta di abitacolo decorato sui fianchi con fiammate colorate. Ciò nonostante, molti giochi automobilistici, perfino i migliori, non hanno riscosso, nella versione a gettone per il sistema 500, il successo che ci si sarebbe potuti aspettare. Ad esempio, Rally X, il fantastico gioco della Midway la cui grafi-





BUMP 'N' JUMP



cofano della macchina. Si totalizzano punti colpendo i mostri e le loro uova, mentre andare a sbattare contro un mostro, la sua tana, o qualsiasi altra parte dello scenario costa al giocatore uno dei tre veicoli con cui ha cominciato il gioco. Al contrario, quando si arriva a diecimila punti si guadagna un'altra macchina. Tuttavia, raggiungere un punteggio così alto non è molto facile: una volta che i divoratori d'asfalto sono stati eliminati dal primo campo di gioco, la partita ricomincia da capo al secondo livello di difficoltà. Ci sono in tutto quattro livelli successivi, in ognuno dei quali aumentano la velocità delle automobili e la rapacità dei mostri. Una videata successiva dà al giocatore una vaga idea di dove le uova ancora intatte ed i mostri siano situati, benché le strade senza uscita possano rendere più difficile di quanto sembri a prima vista raggiungere il punto desiderato.

AVVENIMENTI FUTURI

Sicuramente l'home videogame più atteso del genere automobilistico è Pole Position, un gioco ad ambientazione multipla con prospettiva dall'interno del veicolo, che ha spopolato nella versione a gettone e farà senza dubbio lo stesso in quella casalinga. Un altro potenziale è il nuovissimo gioco di Les Mans, annunciato ma non ancora pubblicato dalla TSR Inc., o meglio conosciuta per giochi di altro tipo, che ha ora intenzione di dedicarsi in modo nuovo al campo dei computers. Se questo nuovo gioco per la Apple II verrà effettivamente prodotto, c'è ben ragione di sperare in un eccezionale successo.

BUMPY ROAD

ca era nettamente superiore alla media, non incontrò quasi per nulla l'attenzione che avrebbe meritato. Gli appassionati possono trovare un gioco abbastanza simile a questo in Radar Rat Race per il Vic 20. Perfino Night Driver coin-op di Atari non è riuscito ad incidere profondamente sul mercato.

ARRIVANO I TURBO

Solo quando Sega si azzardò ad affrontare lo scherno dei cinici lanciando sul mercato Turbo, i giochi automobilistici ebbero la loro rivincita. Ciò che conta di più in Turbo è di riuscire a guidare il più a lungo possibile tenendo l'acceleratore a tavoletta. La ricompensa è di uscire a vedere il fantastico scenario che aspetta il guidatore al di là di ogni collina. La splendida grafica e l'entusiasmante azione hanno portato Turbo all'apice del successo.





POLE POSITION

LA POSIZIONE È TUTTO NELLA VITA...

Prendendo sul serio la febbre automobilistica degli arcaders, Atari s'impegnò a produrre un valido gioco a gettone con ogni possibile abbellimento grafico. Naturalmente c'è riuscita.

Pole Position è uno spettacolo entusiasmante in cui l'interesse è accentrato sulla posizione della vostra macchina rispetto agli altri partecipanti. I tempi di qualificazione e molti altri particolari realistici rendono Pole Position sempre più esaltante.

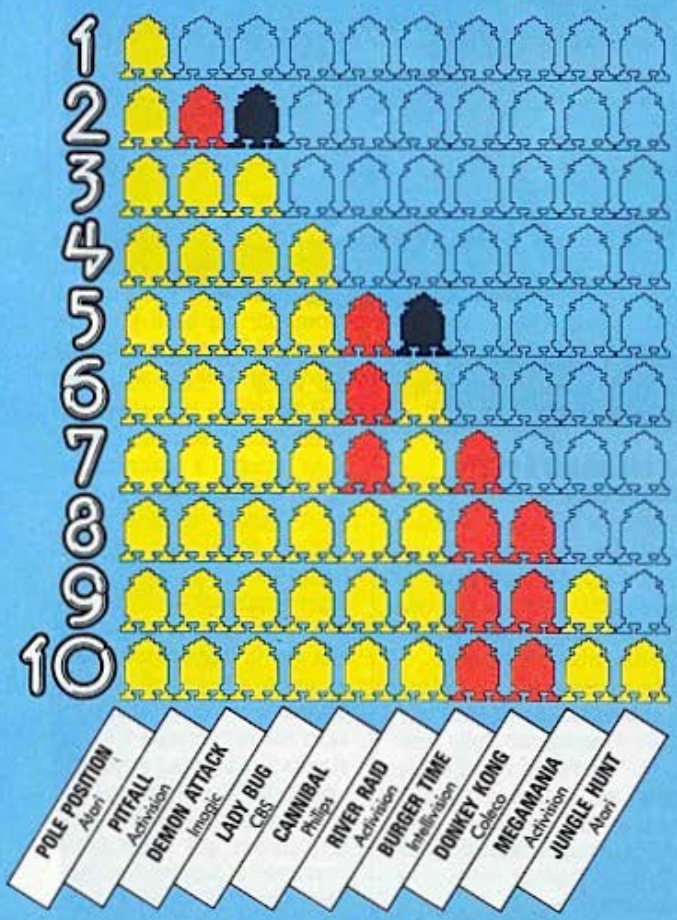
MACININI ALL'ASSALTO

Un'idea assolutamente rivoluzionaria e divertente è Bump and Jump di Data East/Midway. Di tutte le gare automobilistiche attualmente in circolazione questa è sicuramente l'unica che permette al giocatore di saltare al di là degli ostacoli. Bump and Jump è ricchissimo di trovate geniali: improvvisamente la strada finisce in un corso d'acqua con una stretta sopraelevata a senso unico all'estrema sinistra. Riuscirete a saltare abbastanza in alto per arrivare a quella strada? Nel frattempo gli amanti dei "Road Warriors" apprezzeranno i sistemi a loro disposizione per sbaragliare l'avversario: mandateli a sbattere contro il muro e fateli saltare in aria! Nel mondo dei video games bisogna proprio aspettarsi di tutto!

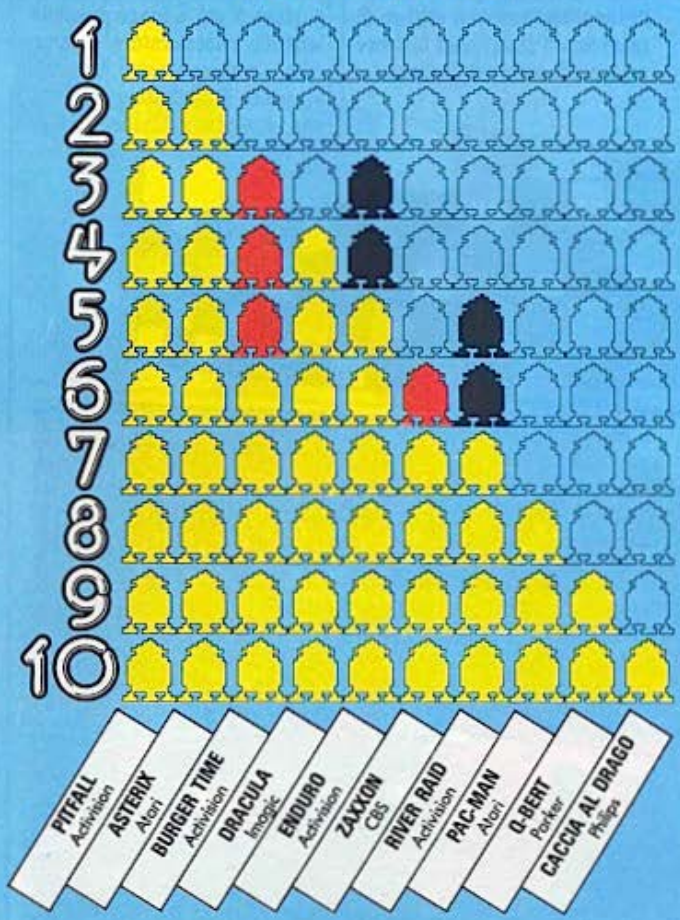
OLI

CONSOLLE GAMES

PIÙ VENDUTI



PIÙ VOTATI

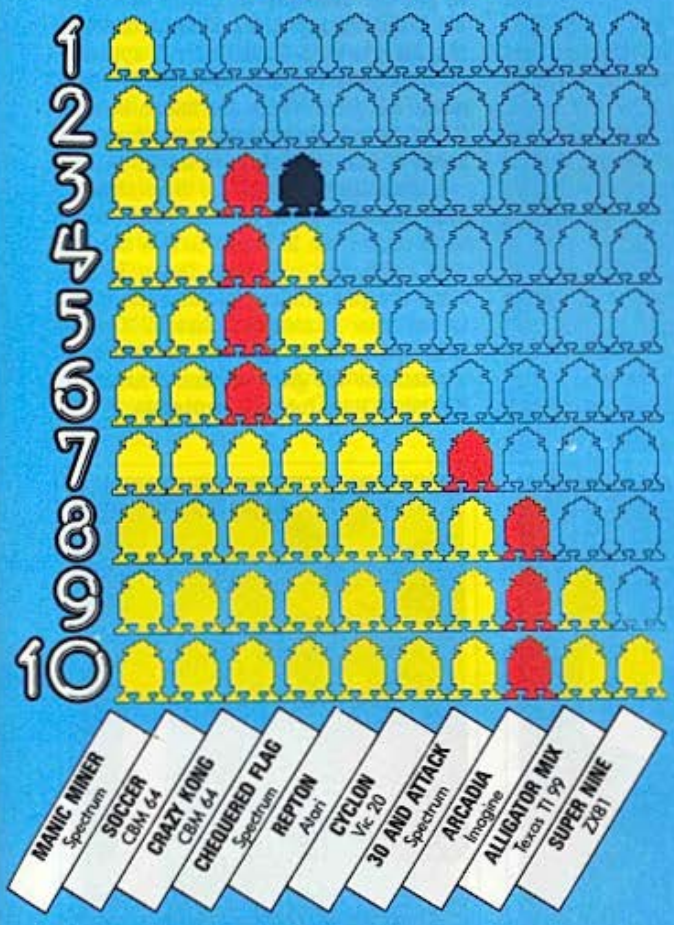


OLIMPO SI LEGGE COSÌ. Ogni tabella riporta in basso i titoli dei giochi: il primo a sinistra occupa la posizione di testa e spostando lo sguardo verso [illegible]a si incontrano le posizioni successive. Ad ogni titolo è abbinata una colonna di missilini; l'eventuale diversa colorazione evidenzia per ogni [illegible] mutata posizione in classifica rispetto al mese precedente: il rosso per le posizioni guadagnate, il giallo per la posizione attuale o per quella

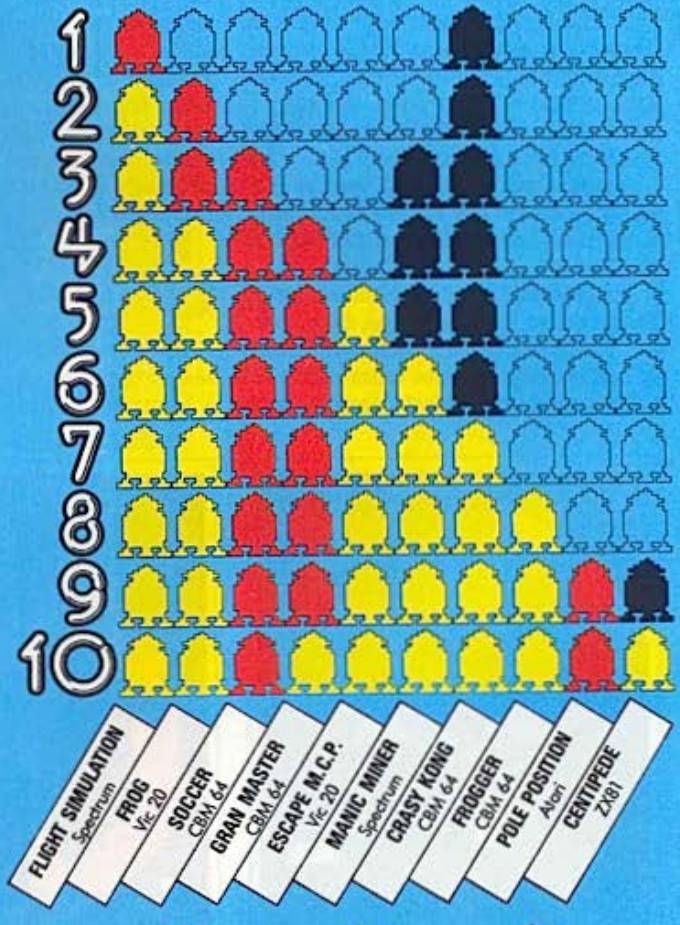
MRO

COMPUTER GAMES

PIÙ VOTATI



PIÙ VENDUTI





...rima dell'avvenuta salita, il nero per le posizioni perdute. Alla numerazione ...si riferisce lo sguardo per constatare e quantificare ogni avvenuto sposta... ...ile? Per veri videogiochisti è come bersi un bicchiere di Coca Cola.

IN ASCESA STAZIONARIO IN DISCESA

INSERT COIN HERE

Quanto ingannevole è Xevious?

Può darsi che l'eccezionale innovazione introdotta dai giochi a gettone, che ha portato gli arcades sulla cresta dell'onda in questi ultimi due anni, ci abbia un po' viziati.

È difficile infatti evitare di cadere in una sorta di assuefazione quando ogni mese, o addirittura ogni settimana, ci porta come minimo un nuovo gioco che rappresenta una drastica frattura rispetto a tutto quanto è stato in passato. D'altra parte il mercato (per la gioia degli operatori) è, ad oggi, tuttaltro che saturo. Siamo nell'Età d'Oro dei Giochi a Gettone: dall'estero ci giungono grandi cose.

Tuttavia, anche se le aspettative riguardo alle nuove produzioni sono, bene o male, inferiori a quelle che si potevano nutrire l'anno scorso, sarebbe senza dubbio un atteggiamento ingiustificato quello di ignorare totalmente le ultime novità nel campo dei giochi a gettone.

Anche se è probabile che nessuno dei video games che vi presenteremo in questo numero rappresenti una radicale innovazione, tuttavia ognuno di essi è in grado di offrire un passatempo piacevolissimo. I miglioramenti tecnologici sono un elemento molto importante, addirittura necessario, ma anche delle nuove ed intelligenti applicazioni dei programmi già esistenti possono dar luogo a novità estremamente interessanti e destinate a un sicuro successo.

Xevious
Atari

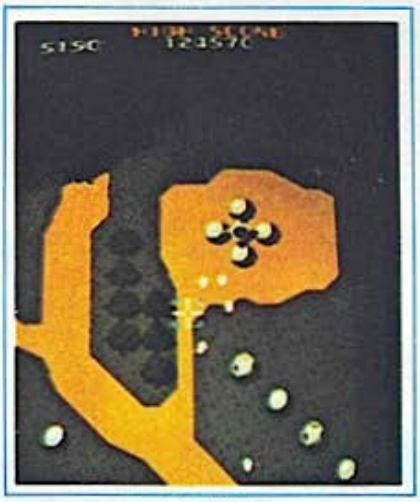
Gli appassionati di video games hanno sempre mostrato una grande propensione a difendere la Terra da pericoli di ogni sorta, fin da quando i primi "invasori spaziali" apparvero all'orizzonte nel 1978.

Più recentemente, questo tipo di giochi non ha sviluppato novità molto interessanti, più che altro per la grande diffusione dei giochi d'ingegno, ma Xevious dimostra che Atari non ha dimenticato gli appassionati del genere bellico. Il nome fa riferimento alle forze aliene che hanno stabilito la loro base a Machupichu, un'antica città sacra agli Dei del Sole degli Incas.

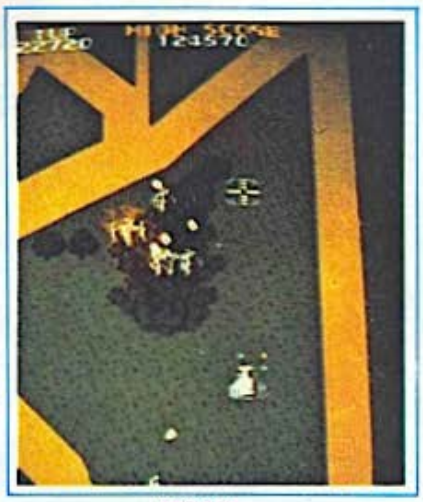
Il giocatore ha il controllo di Sovalou, un sofisticatissimo jet da combattimento, capace di colpire con la stessa facilità bersagli posti sul mare o sulla terra ferma. La missione che gli è affidata è tanto ovvia quanto eccitante: ricacciare le forze di Xevious dallo spazio donde sono venute. Benché il meccanismo del gioco sia ormai familiare, Xevious è tutto fuorché sorpassato.



XEVIOUS



XEVIOUS



XEVIOUS



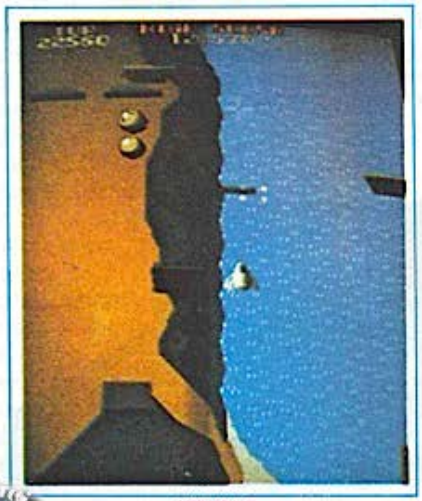
A parte la quantità addirittura sconcertante di nemici e bersagli da colpire, si mormora che Xevious sia dotato di un finale segreto che solo i giocatori più abili saranno in grado di scoprire.

Tuttavia, anche i meno esperti non si sentiranno esclusi, dal momento che potranno ampiamente divertirsi con le altre molteplici possibilità offerte dal gioco. Ognuno dei nemici infatti si comporta in modo differente, e molti di loro rispondono ai colpi! Usando diversi pulsanti per fare fuoco, i giocatori possono colpire molti bersagli sulla terra e in cielo.

Bisogna però prestare molta attenzione ai Bacula Resistor Shields, degli specchi volanti di forma quadrata che hanno il potere di deviare i colpi sparati dal super jet Sovalou e possono addirittura abbatterlo se entrano in collisione. Gli appassionati



XEVIOUS (COIN-OP)



XEVIOUS

di questo genere di giochi bellici avranno senz'altro una giornata campale con Xevious. Questo gioco offre una varietà di situazioni tale da emozionare persino i giocatori più incalliti; sia con la grafica piacevolmente realistica degli sfondi che con diversi tipi di nemici da sconfiggere. Chi però sente il bisogno di essere stimolato a procedere nel gioco della presenza di segnali luminosi e sonori è destinato ad andare incontro ad una grossa delusione: niente del genere infatti è stato progettato per questo videogame. Allora non c'è tra di voi nessun intrepido pilota pronto ad accettare la sfida?

VA A RUBA

se sei un appassionato di strumentazione di computer e di elettronica in generale

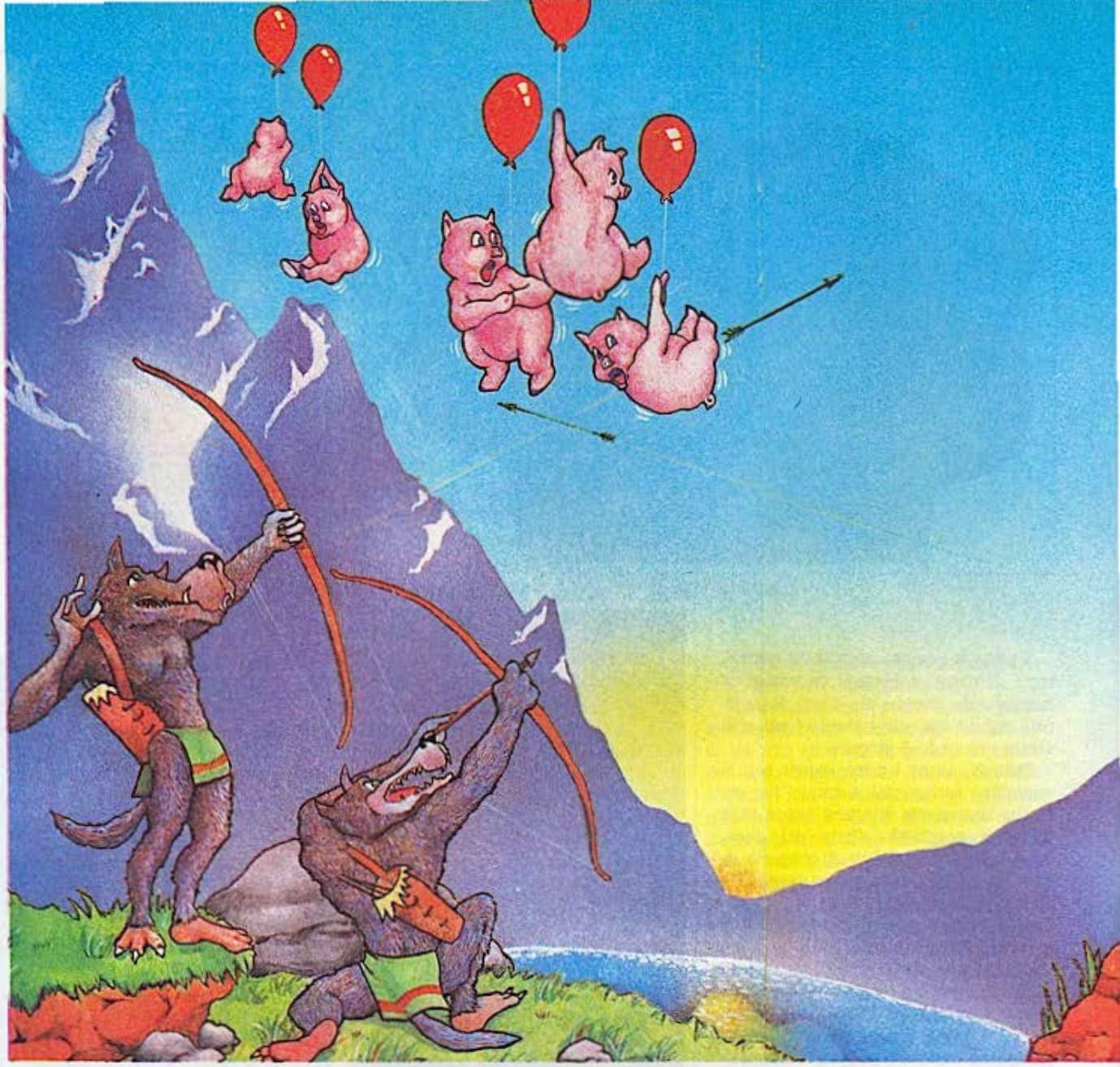
Sperimentare Computer

con l'Elettronica e il

corri subito in edicola ad acquistarla

UNA PUBBLICAZIONE

edizioni JCE





Food Flight
Atari

La cultura americana è ricca di spunti inventivi per progettisti di video games alla disperata ricerca di idee brillanti per nuovi giochi a gettone.

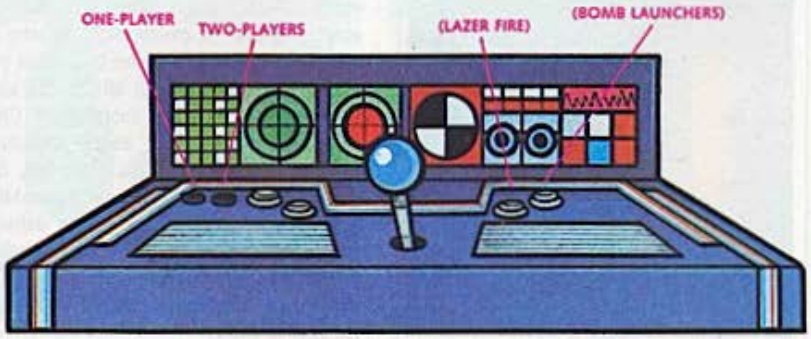
In passato, gli arcaders hanno visto giochi ispirati al baseball, al football e alle corse automobilistiche.

Coloro che si interessano di cultura popolare possono ora additare un'altra delle "Grandi Tradizioni Americane" che è diventata protagonista di un video gioco:

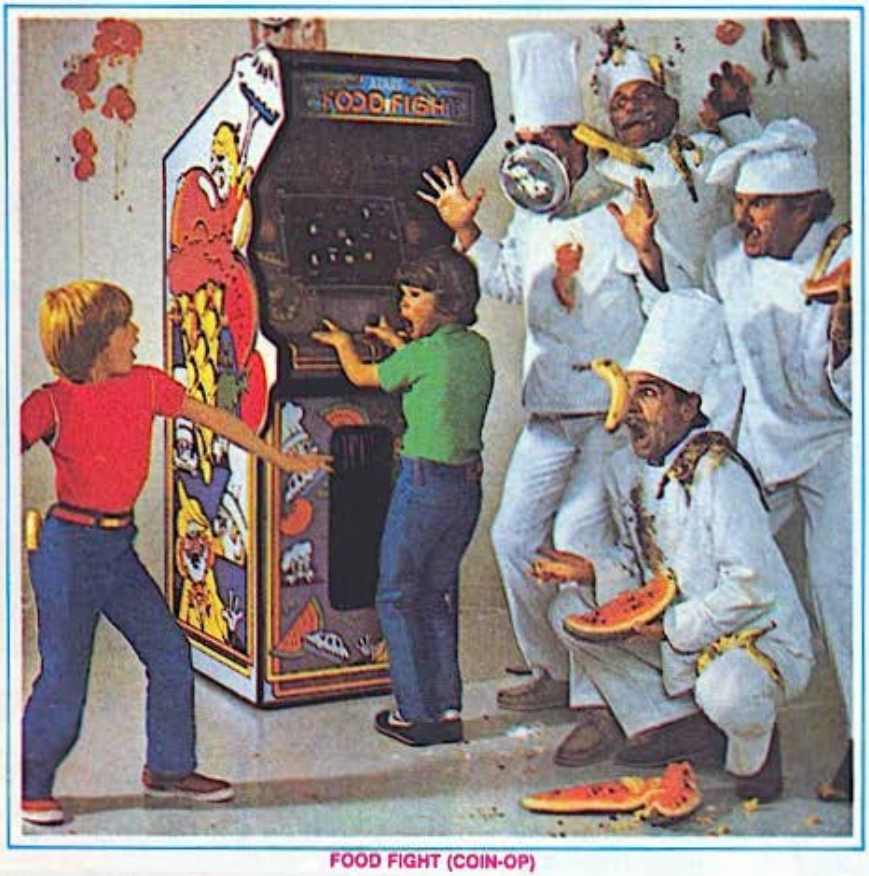
XEVIOUS

Come si gioca:

Dopo aver selezionato il numero dei giocatori, usa il joystick per dirigere il fuoco della tua astronave. Per colpire i bersagli sulle basi terrestri posiziona il mirino e premi il pulsante "Bomb Launchers". Colpisci invece le astronavi nemiche nel cielo premendo il pulsante "Lazer Fire".





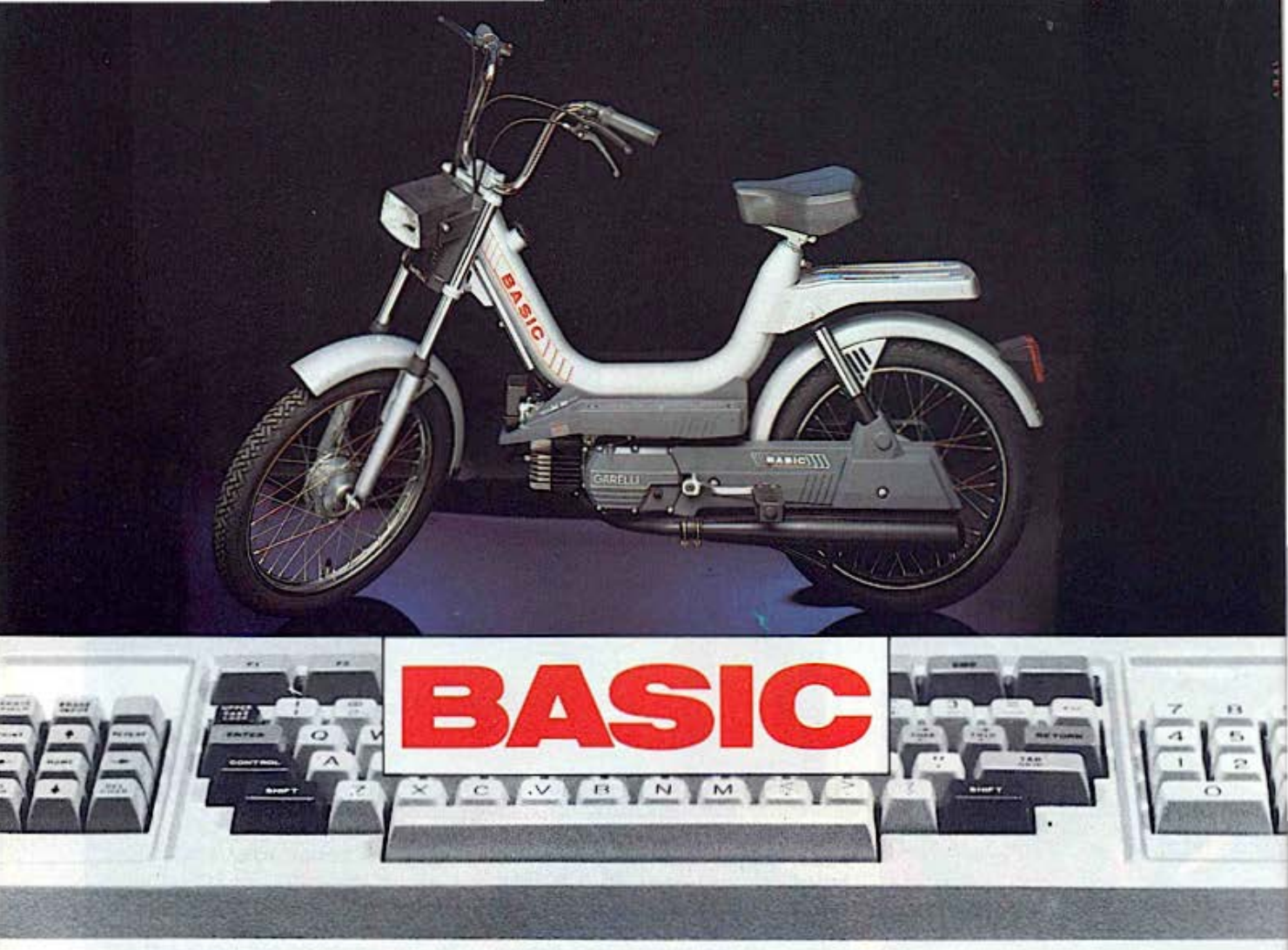


FOOD FIGHT (COIN-OP)

food fight di Atari. L'eroe di queta festa gastronomica è un ragazzo di nome Charley Chuck che ha degli occhi enormi. Charley deve divorare l'enorme, succulento cono gelato che si trova all'estremità opposta del campo di gioco. Se riesce a mangiarselo prima che si sciolga del tutto viene ricompensato col dessert, e il giocatore guadagna tutti i punti che non sono colati via. Quindi, si passa al turno successivo, e ad un cono dal gusto ancora più esotico. Naturalmente, non è tutto così semplice: quattro chefs, Oscar, Angelo, Jacques e Zorba, sbucano fuori all'improvviso sulla strada di Charley e schizzano verso i vassoi carichi di cibarie disseminati qua e là per il campo. Una volta armati, iniziano a bombardare il povero Charley con succulenti proiettili e se riescono a colpirlo saltellano su e giù per la gioia, mentre il [illegible]ore si trova nei pasticci. Fortunatamente, Charley Chuck è in grado di combatterli ad armi pari. Egli può infatti maneggiare dei piatti zeppi di caramelle, raccogliere munizioni e scagliarle contro i nemici cuochi per tenerli a bada. Tuttavia, nel campo sono nascoste delle trappole ed avventurarsi troppo vicino ad una di queste forse può risultare pericoloso, come i giocatori stessi potranno scoprire quando vedranno Charley scomparire nel nulla. Ogni volta che il ragazzo raggiunge in tempo il cono genato, le dimensioni della sua testa aumentano al punto che egli è in grado di ingurgitare tutto il dolce. I cuochi assumono allora un'aria veramente sconcertata e di pieno disappunto, e tutto il cibo rimasto sullo schermo va ad aumentare il punteggio del giocatore. Food fight presenta una piacevole animazione ed una azione interessante e permette inoltre ai giocatori di scegliere fra diversi livelli di difficoltà prima che il gioco abbia inizio. Provatelo se vi piace scherzare col cibo!

Poo-Yan
Konami

Chi ha paura del lupo cattivo? Non certo Poo-Yan, una scrofa battagliera che alleva la sua famigliola di porcellini in una idilliaca casetta ricavata all'interno di un albero nella foresta. L'azione ha inizio quando dei lupi affamati fanno un'incursione nel focolare domestico e rapiscono molti porcellini. Come se la situazione non fosse già abbastanza critica, i lupi mettono in atto un assalto su tutti i fronti contro la casetta nella foresta, calandosi al suolo per mezzo di palloni ad aria calda. Tocca a Poo-Yan proteggere i suoi piccoli, così essa progetta una gabbia appesa al ramo più alto dell'albero. I porcellini, manovrando per mezzo di corde, possono far salire e scendere la gabbia dove si trova Poo-Yan con arco e frecce per eliminare un lupo, il giocatore deve sistemare la gabbia nella giusta posizione e lasciar partire una freccia, con la seperanza di mandare uno dei voracissimi lupi a schiantarsi per terra. Se si colpisce un pallone, il lupo cade a terra, mentre se si colpisce il lupo questo lascia andare il pallone. I lupi dal canto loro sono armati di cerbottana e la sanno usare con grande abilità. Se il loro proiettile colpisce la gabbia, rimbalza via senza danno, ma se invece colpisce Poo-Yan di lei restano solo prosciutti. Anche se Poo-Yan non potrà certamente essere all'altezza di chi ama i giochi di tipo bellico, è tuttavia un gioco astuto e ben studiato, ricco di morbida animazione e di azione in tono minore, oltre che di humor. Anche i giocatori più esperti potranno trovare delle difficoltà nell'impedire ai lupi cattivi di avere la meglio su Poo-Yan. Gli americani sono sempre stati dalla parte degli oppressi: ebbene, qui abbiamo la possibilità di parteggiare per dei poveri porcellini, e di far sì che i lupi cattivi scontino i loro misfatti.



UN CICLOMOTORE MOLTO PERSONAL

BASIC È DISINVOLTO

Basic rappresenta la risposta alle esigenze di base di un ciclomotore moderno. Disinvolto, Basic dimostra di sapersi muovere con padronanza in qualsiasi ambiente e situazione.

BASIC È AFFIDABILE

Guidando il Basic si prova una eccezionale sensazione di padronanza. Comfort, accelerazione progressiva, docilità, frenata pronta e precisa, tutto contribuisce a mantenere il Basic in perfetta sintonia con chi guida. Basic, affidabile nella tradizione Garelli.

BASIC È INTELLIGENTE

Basic è una scelta intelligente, unisce alla essenzialità di un veicolo moderno una grande economia di esercizio: 60 Km/litro. Aerodinamico e robusto, economizza sui consumi e non sulle prestazioni, che ne vengono migliorate.

BASIC È LOGICO

Basic nasce da una filosofia costruttiva logica, che ha tenuto conto di tutti gli attributi innovatori e le aspettative per il prodotto ciclomotore degli anni '80. Logica, quindi, la scelta di Basic. Le sue prestazioni e le sue caratteristiche non sono proporzionali al prezzo, che è molto contenuto. Logica quindi la scelta di Basic, fusione di tecnologia e design con tutta l'esperienza Garelli, marca Campione del Mondo.

GARELLI

GARELLI NUOVI MODI DI ESSERE

2000 PUNTI DI ASSISTENZA IN ITALIA

GARELLI sceglie TOTAL LUBRIFICANTI

INCHIESTA

TU CONOSCI electronic GAMES?

300

LO ABBIAMO CHIESTO A 300 RAGAZZI

62% SI

38% NO





GIANCARLO 13 ANNI

Non potendo disporre di una consolle, supplisce alla sua passione di giocatore di videogames frequentando negozi e sale gioco; proprio in questi paradisi, tra una partita e l'altra ha conosciuto la nostra rivista.

Il ruolo di organo d'informazione per gli affamati delle novità del settore, è sicuramente quello più apprezzato da Giancarlo il quale vorrebbe vedere sulle nostre prossime pagine recensioni delle novità. Lo accontenteremo sicuramente.



SIMONE 13 ANNI

Ha letto il nostro primo numero ed è entusiasta del fatto che ci occupiamo sia dei giochi da consolle che di quelli da bar; non a caso è alla disperata ricerca di "Robotron", famosissimo negli arcades americani ma ancora sconosciuto in Italia, da noi recensito appunto sul primo numero.

Anche lui è rimasto colpito dalla nostra allegra e curatissima grafica, ideale per una rivista di giochi elettronici rivolta ai giovani.



ORACE 13 ANNI

Appassionato di computer, ha comprato il secondo numero della nostra rivista; il suo parere è quello di un esperto in quanto abbonato a diverse pubblicazioni del settore. Secondo lui Electronic Games è un'indispensabile fonte di informazioni e di consulto non solo per l'acquisto dei videogames ma anche per imparare a giocarci; infatti in ogni descrizione dei giochi vengono sviluppate con molta chiarezza le tattiche, le strategie, i consigli, cose non sempre riscontrabili nelle altre riviste.

Unico rimprovero il poco spazio dedicato ai computer, lacuna che spera sia colmata nei prossimi numeri.



LORENZO 11 ANNI

È rimasto colpito dal fatto che non solo recensiamo tutti i giochi presenti sul mercato ma li mettiamo anche a confronto. Possessore di una consolle Intellevision e di un Vic 20, ha la necessità di una chiara panoramica sul mercato, a volte è infatti piuttosto problematico scegliere un buon programma considerando che non è ammesso sbagliare acquisto visti i prezzi piuttosto alti.

Quindi: indispensabile la panoramica sul mercato e sui prezzi spesso difficili da interpretare.



LUCA 12 ANNI

Luca, ottimo giocatore con la consolle Atari, si è innamorato di Zaxxon e Donkey Kong e medita di scambiare la sua base con una della Coleco. Pur non essendo un assiduo lettore di riviste di giochi elettronici pensa che sia determinante conoscere a priori un gioco prima di acquistarlo e per questo considera senza dubbio utilissime le recensioni e i giudizi degli esperti.

Una rubrica di cui, a suo giudizio, si avverte la mancanza è quella sui trucchi e le strategie di giochi più famosi grazie alla quale si impari a fare punteggi sempre migliori riuscendo così a battere tutti gli amici che non comprano E.G.



PAOLA 18 ANNI

Accanita videogiochista e proprietaria di un meraviglioso Coleco Vision ha scoperto da poco la nostra rivista che giudica ottima dal punto di vista grafico ed estremamente interessante soprattutto per la parte relativa alle recensioni dei giochi americani. Non vede l'ora di partecipare alle videogare per dimostrare la sua abilità nel battere i colleghi americani. Spera di trovare presto sulle nostre pagine le classifiche e contribuirà alla stesura mandando i tagliandi di preferenza.



LEONARDO 12 ANNI

Conosce la nostra rivista di cui ha acquistato i primi due numeri passandoli poi ai compagni di classe; sia lui che i suoi compagni l'hanno molto apprezzata per la varietà degli argomenti, e per le bellissime illustrazioni non presenti sulle altre riviste.

Leonardo possiede uno Spectrum ed è appassionato dei giochi di avventura; la scelta di acquistare un computer è stata spinta dalla possibilità di crearsi da solo giochi e piccoli programmi tuttavia non disdegna i giochi da consolle di cui è un abile giocatore.



ALESSANDRO 14 ANNI

Nonostante sia un accanito giocatore non ha ancora conosciuto la nostra magnifica rivista. I giochi che preferisce sono Jungle Hant e Robot Tank ma prima di acquistarli vorrebbe conoscere anche il parere di esperti attraverso recensioni particolareggiate abbinate a immagini degli schermi a scopo esplicativo. Sfogliando velocemente la rivista è rimasto impressionato dalla copertina, non solo dall'immagine ma anche dalla qualità della carta usata: secondo lui la copertina più rigida è meno deteriorabile e se è bella si può appenderla sulle pareti senza pericolo di rovinarla.



LORENZO 12 ANNI

Non ha mai letto Electronic Games, conosce viceversa le altre riviste del settore delle quali apprezza molto i concorsi e le videogare anche se non può parteciparvi in quanto non dispone di una consolle.

Il suo interesse è rivolto al computer: possiede un Sinclair Spectrum di cui spera si parli ampiamente nei prossimi numeri; vorrebbe quindi anche delle videogare che trattassero dei giochi da computer e si augura un corso che permettesse, a lui e ad altri ragazzi col medesimo interesse, di apprendere ulteriori nozioni sul linguaggio basic.



PATRICE 26 ANNI

Vive in Francia ma è di origine italiana. A Parigi lavora in una famosa e molto frequentata sala giochi del centro. Dice di conoscere E.G. originale che giudica molto positivamente. Riguardo alla edizione italiana afferma di averne apprezzato l'iniziativa e considera assai utile il fatto che esista in vendita anche in Europa una rivista di contenuti importanti per chi segue il settore.

Ha letto i primi due numeri acquistati durante una visita alla famiglia che vive a Milano: ci ha dato qualche consiglio di cui abbiamo tenuto conto considerando l'esperienza che il nostro intervistato ha nel campo dei videogames.



ANDREA 13 ANNI

È rimasto affascinato, come tutti, dal fenomeno computer e pensa sia un peccato che la nostra bellissima rivista abbia dedicato così poco spazio ad una cosa così importante. Vista la competenza con cui ci occupiamo dei videogames, vorrebbe trattassimo analogamente anche i giochi e i programmi da computer. Estimatore della grafica, apprezza particolarmente i giochi per la base Coleco mentre le sue preferenze per quanto riguarda i computer vanno allo Spectrum della Sinclair.

IL GIOCO

HARRY PITFALL II

Titolo originale HARRY PITFALL II	
Casa produttrice ACTIVISION	
Supporto Cartuccia	Configurazione VCS ATARI
Casa distributrice MIWA	
Prezzo da definirsi	

Ecco finalmente anche in Italia la nuova serie delle avventure di *Pitfall Harry*. Il nostro amico, già familiare in oltre tre milioni di case americane e in migliaia di bar, si avventura in posti sempre più incredibili e ancora una volta è necessaria tutta la nostra abilità per tirarlo fuori dai guai.
Lo ritroviamo stavolta nelle buie caverne del Perù, a caccia di ricchezze e alla ricerca di amici che si sono smarriti qualche centinaio di metri sotto terra. Siamo nell'epoca dei conquistadores. Pizzarro ha appena sottomesso gli Incas e procede alla conquista di tutte le ricchezze minerarie dell'altipiano. Ma la regina Tacna non demorde e mantiene il controllo di una grande miniera d'oro con un manipolo di fedelissimi. Il gatto Quickclaw si è perso nelle grotte alla ricerca del diamante Raj, il simbolo del potere Incas sul Perù, che la regina vuole assolutamente ritrovare. Inoltre Rhonda, la nipote di Tacna, ha perso la strada mentre era alla ricerca del gatto. La sovrana offre a Pitfall Harry una grande opportunità: 'Trova la bambina, il gatto e il diamante e ti regalerò tutti i lingotti d'oro che troverai lungo il cammino nelle miniere'. Il nostro eroe ce la farà, ma solo con il vostro aiuto. Mano ystick dunque e cominciamo!

Il gioco si presenta ben presto come una serie incredibile e interminabile di grotte, passaggi, fiumi, scale e pozzi da superare sfidando ostacoli e animali di tutti i tipi. Lungo il percorso sono disseminati ben 27 lingotti d'oro e, come detto, una bambina, un diamante e un gatto. Il giocatore ha due obiettivi: realizzare il maggior punteggio possibile e trovare i tre 'desaparecidos'! Per far ciò si possono applicare almeno due tattiche di gioco diverse. Puntare subito alla ricerca dei tre obiettivi, premurandosi solo di superare gli ostacoli di percorso, o cercare invece tutti i lingotti lungo la strada



per guadagnare punti. Il problema principale consiste nel fatto che capire come è strutturata la mappa completa delle grotte è molto difficile. Ogni quadro cambia automaticamente man mano che Pitfall Harry procede: si scoprirà che esistono otto possibili 'piani' orizzontali e oltre 20 'piani' verticali. Un rapido calcolo ed ecco che i quadri dell'intera struttura della grotta diventano quasi 200! Lingotti d'oro e 'prede' sono nascosti in questo dedalo inestricabile ed è utile disegnare una cartina e memorizzare bene i punti di passaggio favorevoli per non riceadere sempre negli stessi errori. Il grafico infatti non cambia mai e così la posizione dei lingotti, delle prede e dei vari animali pericolosi. Ogniqualvolta si viene colpiti si ritorna alla più vicina croce rossa che si è superata. Cosa sono que-

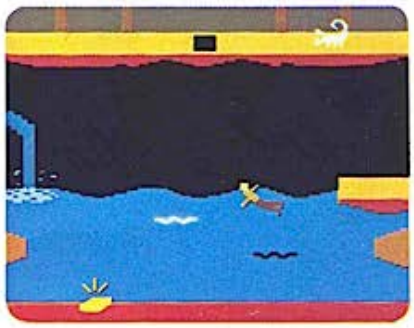


DEL MESE

ste croci rosse? Rappresentano, per così dire, i confini delle diverse fasi del gioco. Se ne troveranno sette lungo tutto il percorso. L'intera caverna si divide dunque in sette 'zone di pericolo'. In tal modo si eviterà di tornare sempre al punto di partenza in caso di incidente e si indietreggerà invece alla più vicina croce raggiunta fino a quel momento. Le prime tre fasi costituiscono un percorso obbligato, successivamente si può scegliere di avventurarsi in diverse direzioni.

Il gioco non prevede alcun limite di tempo. A questo punto molti drizzeranno le orecchie e si gongoleranno al pensiero di poter giocare con la calma e la tranquillità necessarie. I più attenti ed esperti invece avranno già capito che questa scelta implica grande difficoltà e abilità. È proprio così. I vostri nemici, saltellando e svolazzando nelle grotte vi offrono non una ma centomila possibilità di schivarli o superarli. Capito l'antifona?

La tecnica dei movimenti di Pitfall II è simile a quella di molti altri giochi ascensionali o con labirinto. *L'uso del joystick* è semplice: destra e sinistra per i movimenti orizzontali e avanti e indietro per



salire e scendere le scale. Il pulsante si preme per saltare gli ostacoli o le buche. Vi è poi un'altra tecnica per superare i burroni che esamineremo più avanti.

Passiamo alle note dolenti: *gli animali nemici.* Avrete a che fare in continuazione e con ritmo quasi estenuante con scorpioni, aquile, pippistrelli, torpedini e altre bestiacce non meglio identificate. I volatili si devono avvicinare cercando di passare loro sotto nel



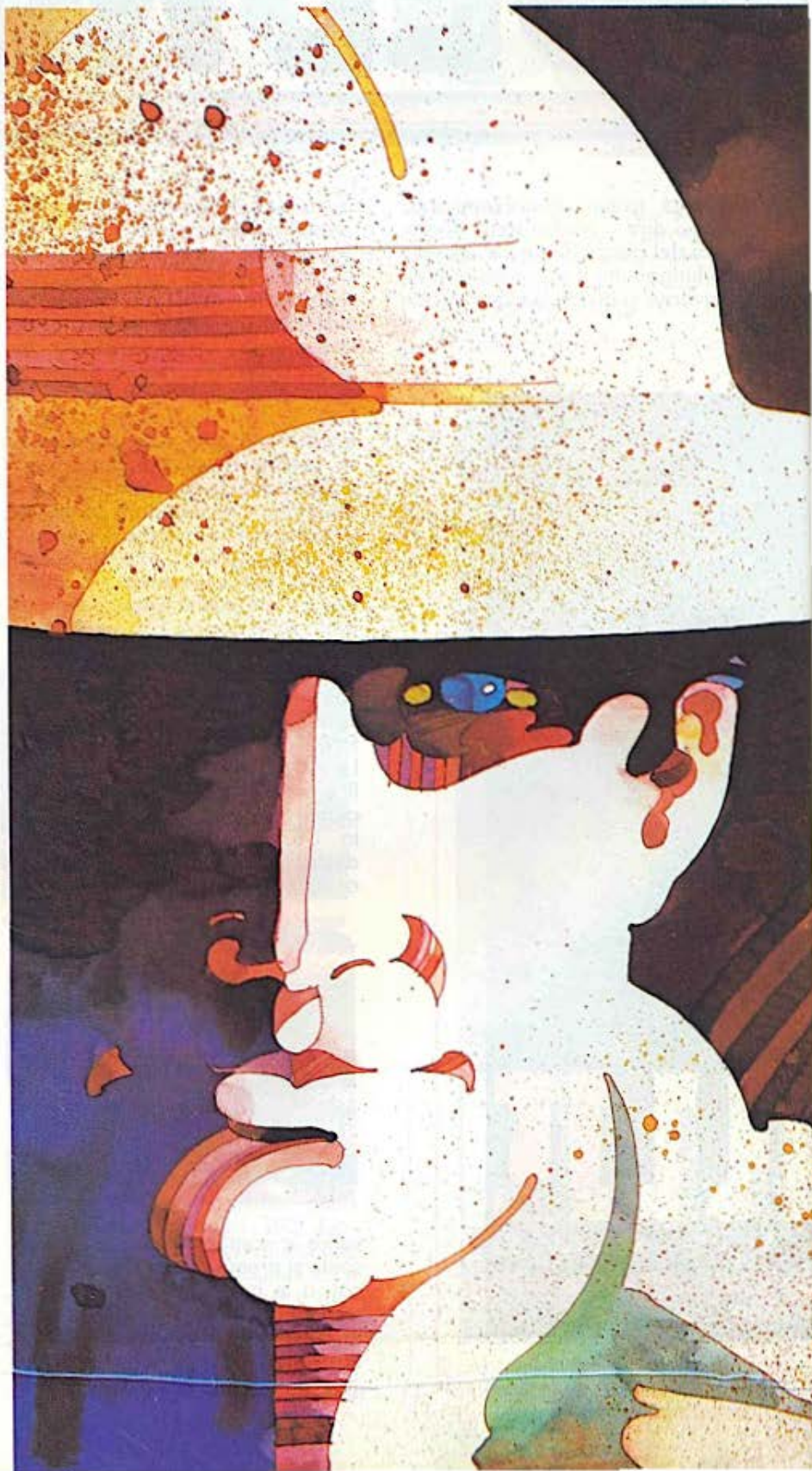
momento più conveniente, gli animali terrestri si devono evitare o saltare. Un altro problema è costituito dagli ostacoli naturali: le buche si saltano ma alcuni burroni, a prima vista terribili, si possono utilizzare convenientemente lasciandosi cadere verso qualche piano inferiore.

I limiti naturali delle grotte sono invece impossibili da varcare (sul video appariranno simili a grossi 'tappi' che sbarrano la strada). Come in ogni labirinto ciò significa che bisogna cambiare percorso e cercare altre vie d'uscita.

Vi siete spaventati? Questo è nulla in confronto a ciò che proverete con la cartuccia inserita nella vostra consolle! Vorremmo raccontarvi un aneddoto prima di proseguire con la spiegazione del gioco. Dovete sapere che da una decina di giorni la redazione di 'Electronic Games' è diventata un posto invivibile. Da quando abbiamo ricevuto dalla Activision la nuova avventura di Pitfall Harry stanno avvenendo fatti strani. Essendo pure noi videodipendenti,

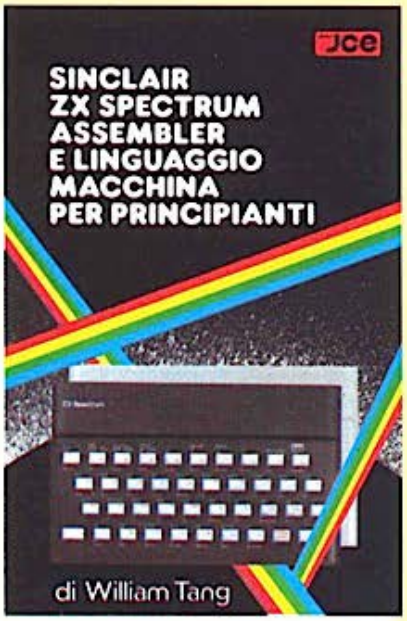
IL GIOCO DEL MESE

la caccia al nascondiglio di Quickclaw, di Rhonda e del diamante Raj ha mobilitato tutte le nostre energie. Alcuni si portano addirittura la cassetta a casa, occupano per intere serata il televisore e creano situazioni da far-west con madri, mogli e fidanzate varie. Qualche giorno fa abbiamo telefonato in America a David Crane, il progettista del gioco, per scoprire finalmente la soluzione e porre fine alle baruffe. Ma il geniale progettista, dalla sua villa sul Pacifico, ci ha risposto picche. "Sono fatti vostri, io non vi dico niente" è stata suppergiù la risposta, seguita da ua violenta cornettata nelle orecchie. Per fortuna il buon David, che tutto sommato è un simpaticone, ha ritelefonato dopo qualche ora. Niente soluzione ovviamente ma qualche consiglio siamo riusciti a strapparlo. "Il percorso va fatto in senso orario: si parte verso destra, poi si scende lungo le 20 e più grotte, si procede verso sinistra e infine si cerca il modo di tornare al punto di partenza. Il gatto Quickclaw è il punto di arrivo e infatti all'inizio del gioco, inserendo la cartuccia, lo si vede proprio nella grotta sottostante alla prima croce rossa."
Questo è tutto quello che ci ha voluto dire Crane. La soluzione l'abbiamo poi trovata e la pace è tornata in redazione e nelle nostre famiglie. Il gatto è sotto il punto di partenza e dunque non è un segreto per nessuno. Ma il posto dove si nascondono Rhonda e il diamante Raj non ve lo diremo. Provate e riprovate, ognuno avrà a disposizione almeno sette camicie da sudare o no?
Andiamo avanti. Restano ancora un *paio di cose importanti da ricordare*. La fase discendente delle grotte (che comincerà subito dopo la seconda croce rossa) si potrà effettuare sia utilizzando le scale sia lasciandosi cadere nel vuoto. In questo caso il joystick si può utilizzare, spostando la manopola a destra o a sinistra, per fermarsi ad uno dei piani sfruttando le correnti sotterranee. Attenzione in ogni ca-



LIBRI edizioni JCE

2 Novità 2



LIBRO + CASSETTA

Al libro è allegata una cassetta contenente due programmi BASIC che vi permetteranno di scrivere, caricare salvare ed eseguire programmi in linguaggio macchina. Inoltre sulla stessa cassetta è stato registrato il codice oggetto completo di un divertentissimo programma e di tutti i moduli che lo compongono.

Cod. 9000 **L. 25.000**



SINCLAIR ZX SPECTRUM: Assembler e linguaggio macchina per principianti. DI WILLIAM TANG
Anche se non avete alcuna esperienza nell'uso di linguaggi di tipo Assembler, questo libro vi metterà in grado di apprezzare al meglio le potenzialità del linguaggio macchina del vostro ZX SPECTRUM.
Ogni capitolo contiene esempi esplicativi delle istruzioni in linguaggio macchina ed esercizi che potrete risolvere con semplici programmi. Pag. 260.



APPUNTI DI ELETTRONICA VOL 5
Prosegue la collana di "Appunti di Elettronica" con questo nuovo volume che tratta in forma chiara ed esauriente argomenti fondamentali di elettronica quali: i principi di KIRCHKOFF, i teoremi di THEVENIN e NORTON, i circuiti passivi e reattivi e i [illegible] con 2 elementi lineari in serie e parallelo. Numerosissimi [illegible]ogrammi e le espressioni algebriche rappresentate.

[illegible]304 **L. 8.000**

Cedola di commissione libraria

Titolo	Q.tà	Prezzo unitario	Prezzo totale
SINCLAIR-ZX SPECTRUM: Assembler e linguaggio macchina per principianti + cassetta		L. 25.000	
APPUNTI DI ELETTRONICA VOL. 5		L. 8.000	

Desidero ricevere il materiale indicato nella tabella, a mezzo pacco postale contro assegno, al seguente indirizzo:

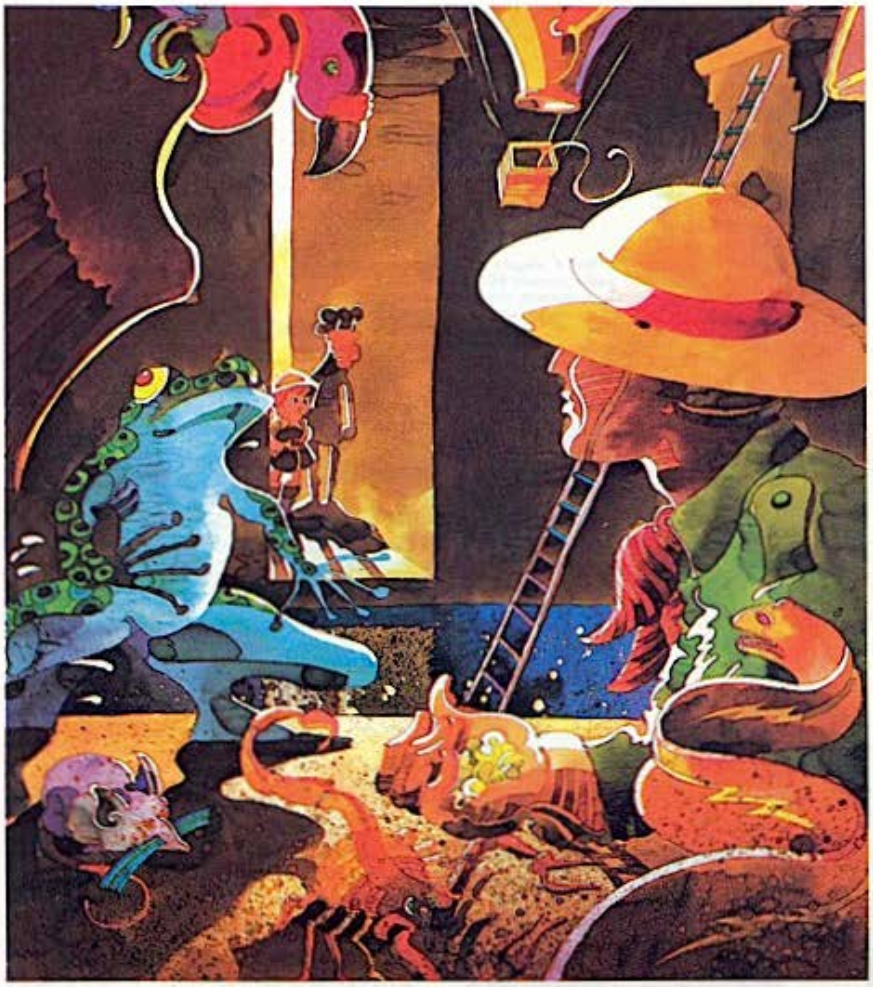
Nome
Cognome
Via
Città
Data C.A.P.

Desidero ricevere la fattura si ☐ no ☐
Partita I.V.A. o per i privati Codice Fiscale

PAGAMENTO:
A) Anticipato, mediante assegno circolare o vaglia postale per l'importo totale dell'ordinazione
B) Contro assegno al postino l'importo totale dell'ordinazione
AGGIUNGERE L. 2.000 per contributo fisso. I prezzi sono comprensivi di I.V.A.

edizioni JCE
Via dei Lavoratori, 124
20092 Cinisello Balsamo - MI

IL GIOCO DEL MESE



so ai pipistrelli. A un certo punto, in fase avanzata del percorso, scoprirete un precipizio che non sarà possibile superare né a piedi né nuotano nel fiume. Vi dovrete fermare sul ciglio del burrone e aspettare una simpatica mongolfiera che vi porterà sul lato opposto. Durante il trasporto fate colpire il pallone da un pipistrello per planare al livello che riterrete più utile. Il burrone successivo invece si può superare spiccando un gran balzo. Usate il pulsante e la leva del Joystick per scegliere la direzione giusta.

Che dire alla fine di questa lunga esposizione? La nuova cartuccia della Activision contiene un gioco appassionante, da 'professionisti' del videogame. La grafica è ben curata e via via che procederete nell'acquisizione della tecnica necessaria diverrà sempre più chiara. Il sistema dei punteggi (vedi riquadro) è studiato in modo tale da rendere possibile anche partite parziali, limitate ad alcune fasi di gioco. Il finale è forse troppo complesso e la serie dei pericoli da superare per arrivare al gatto Quickway fin troppo macabra... Il vostro professore di matematica o vostra suocera non riusciranno mai a farvi imbestialire come quelle dannate aquile ma la sensazione che si proverà arrivando in cima sarà davvero unica. Auguri a tutti!

IL PUNTEGGIO

Diamo un'occhiata ai punteggi realizzabili con il Piftall II. All'inizio del gioco si hanno 4000 punti. Per ogni lingotto d'oro che viene raggiungo si guadagnano 5000 punti. Per il topo preistorico 15.000 punti, per il diamante di Raj 20.000 punti, 10.000 punti per aver salvato Rhonda e 10.000 anche per il gatto Quickclaw. Se Harry non riesce a superare un ostacolo, continua a perdere punti fino a che non raggiunge la più vicina croce rossa. Inoltre perde 100 punti ogni volta che cade in un pozzo o in un burrone.

Il punteggio massimo raggiungibile è di 199.999 punti. Occorre dunque trovare i tre personaggi e i 27 lingotti d'oro.

La Activision, in relazione alla difficoltà del gioco, offre il diploma di avventuriere Chaffhanger a chiunque riesca a raggiungere almeno 100.000 punti. Invia una foto che documenti questo risultato sullo schermo TV con nome e indirizzo al tuo distributore Activision di zona. Inutile sottolineare che tale riconoscimento equivale ad una vera e propria laurea 'honoris causa' in videogames!



C'è una bomba a MILANO in Galleria Manzoni



LA$VEGAS

QUANDO NON TROVATE UN GIOCO SPECIALE OD UN PROGRAMMA PER VIDEOGIOCHI O COMPUTER CORRETE in GALLERIA MANZONI, 40

Affiliato a SHOP bit primavera

UN ABBONAMENTO OMAGGIO

ai rivenditori di videogiochi

che risponderanno a questo annuncio

Nome ..... Cognome .....

Intestazione del negozio .....

Via ..... C.A.P. .....

Città .....

Codice Fiscale dell'attività .....

RITAGLIARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A:

ELECTRONIC GAMES - Via Dei Lavoratori, 124 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

PAC-MAN T.M.

CONTROTUTTI

Fiumi di inchiostro sono già stati versati per descrivere e commentare quello che oggi senza dubbio è il più famoso videogioco del mondo. Ideato per il VCS 2600 dell'Atari, Pac-Man ha fatto impazzire milioni di americani prima di approdare in Italia per riscuotere il clamoroso anche se prevedibile successo. Semplice, divertente e alla portata di tutti, Pac-Man è un gioco di abilità, pazienza ma soprattutto fantasia. Lo scenario è un classico labirinto: bisogna guardarsi da quattro piccoli fantasmi che cercano di ucciderti e che solo quando cambiano colore risultano vulnerabili. Si impara ben presto a manovrare il joystick ma per raggiungere cifre a cinque o sei zeri occorre molta pratica oltre alle doti già citate.

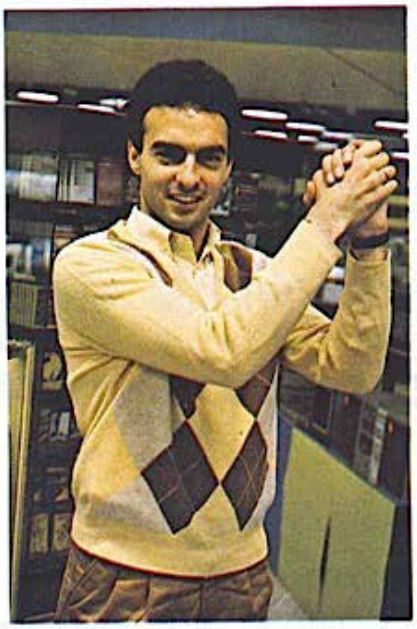
Electronic Games ha scelto Pac-Man per una eccezionale sfida: ogni mese un personaggio famoso si misurerà nel gioco e il punteggio raggiunto verrà inserito in una speciale graduatoria in cui ben presto si leggeranno nomi illustri. Sportivi, artisti, uomini di cultura, tutti impegnati in questa incredibile gara a distanza!

Tra un anno sarà eletto il vincitore: chi sarà il Re del Pac-Man?

Seguiteci, lo scopriremo.

LO SFIDANTE

NOME:	**HANSI**
COGNOME:	**MULLER**
NATO A:	**STOCCARDA**
IL:	**27 LUGLIO 1957**
ABITANTE A:	**MILANO**
PROFESSIONE:	**CALCIATORE**



E.G.: Possiedi un video-games?

HANSI: Si, ho un Intellivision, ma gioco spesso anche con Atari.

E.G.: Hai anche un computer?

HANSI: Non ancora però sto pensando di procurarmene uno dato che l'informatica è una materia molto interessante verso la quale mi sento veramente attratto.

E.G.: Quali programmi realizzeresti avendo un computer?

HANSI: Proverei a fare dei giochi. Il gioco a video mi appassiona davvero molto. Noi alla Pinetina (n.d.r. luogo in cui l'Inter va in ritiro) abbiamo un Atari e un Intellivision collegati a uno schermo gigante e spesso dopo gli allenamenti sfido qualche compagno al joystick.

E.G.: Fai buoni punteggi?

HANSI: Dipende dal gioco. A Burger-Time sono imbattibile: faccio 278.000 punti.

E.G.: Dopo di te all'Inter chi è il migliore a Burger-Time?

HANSI: Bagni con 170.000 punti.

E.G.: E con Pac-Man come te la cavi?

HANSI: Benino.

E.G.: Ti senti pronto?

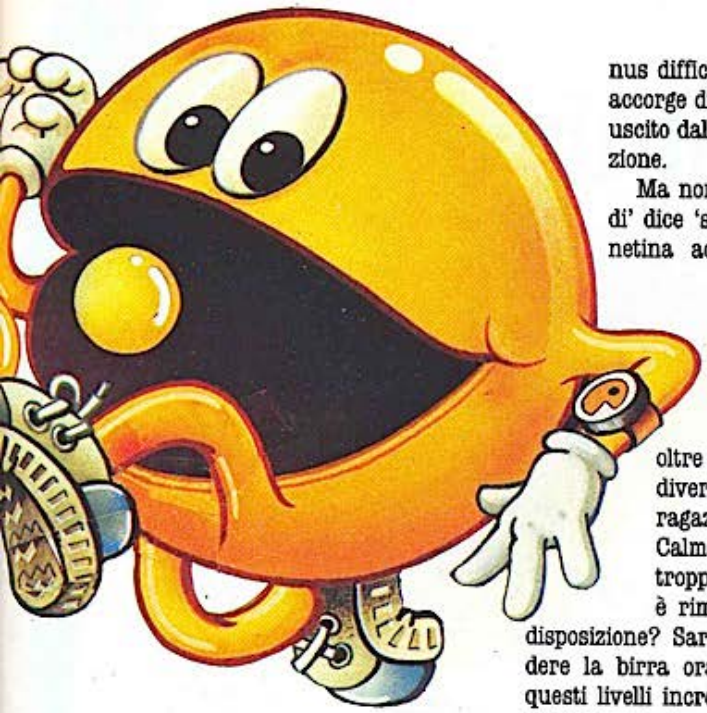
HANSI: Si, abbastanza.

E.G.: OK, allora partiamo.

PRONTI...VIA!

È concentratissimo, impugna il joystick con grinta, ma il suo volto rispecchia tranquillità e sicurezza. La lattina di birra è lì al suo posto, a portata di mano. Come tutti i grandi videogiocomani Hansi non sopporta quei pochi istanti di respiro tra una fase e l'altra. Ci parla, raccontandoci dell'ultima memorabile sfida a Pac-Man con Beccalossi.

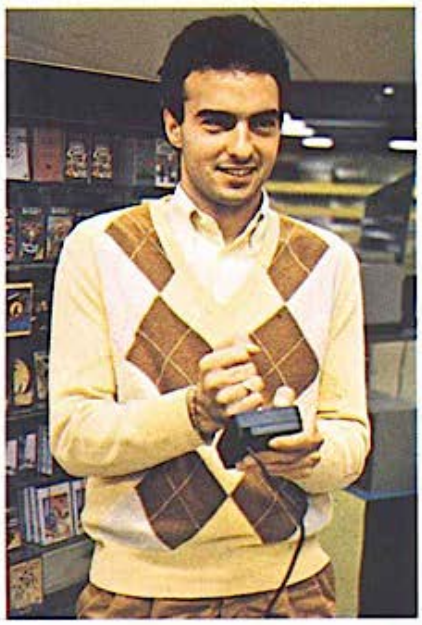
Via! È partito, ma lo scopriamo dalla musichetta che viene dal televisore perché Hansi continua a parlare tranquillamente senza battere ciglio. Sembra che sia partito col piede giusto (il sinistro, si capisce) perché dopo pochi secondi agguanta la prima pillola d'energia e fa fuori, uno dietro l'altro, i primi quattro fantasmini. Fantastico! Sapevamo della perizia di Muller ma non ci aspettavamo un inizio così folgorante. Sembra una formalità, pensiamo, mentre il campione nerazzurro si zittisce di colpo: situazione critica, Pac-man è intrappolato nell'angolo destro del labirinto! Hansi tenta disperatamente una fuga dal tunnel laterale ma è anticipato. Perso il primo "ingoiatore" si disegna una smorfia sul viso tede-

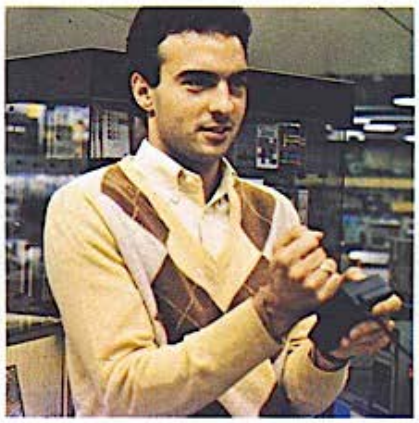


sco-siculo. 'Vabbé, finora abbiamo scherzato' esclama in italiano ormai impeccabile. E così avviene!

Hansi chiude il primo quadro in pochissimi minuti con un punteggio molto rispettabile (1.405), fagocitando anche un paio di bonus. La partita si fa davvero interessante. Sembra quasi che si diverta, il nostro amico, a infilarsi nei luoghi più tortuosi del labirinto; a farsi inseguire da uno, due, tre fantasmi, fintare a destra, scappare indisturbato a sinistra, raggiungere il punto magico e sbafarsi tranquillo almeno tre fantasmi alla volta. L'audacia lo punisce al terzo quadro. Per conquistare un bonus difficilissimo, Hansi non si accorge di un fantasma appena uscito dalla camera di riesumazione.

Ma non perde la calma. 'Vedi' dice 'siamo in pochi alla Pinetina ad arrivare a questo punto. Con questo punteggio (ha superato i 4.000 ndr.) tre quarti della squadra titolare è già stesa e oltre 6.000 punti mi posso divertire solo con qualche ragazzino della Primavera! Calma Hansi, non parlare troppo in fretta! Sai che ti è rimasto un colpo solo a disposizione? Sarà meglio lasciar perdere la birra ora che sei arrivato a questi livelli incredibili. Attenzione! Altro momento drammatico.





Hansi riesce a sfuggire ad un inseguimento mozzafiato. L'avrà aiutato quell'imprecazione (per fortuna in madre lingua e dunque intraducibile) ma pare proprio che ce l'abbia fatta anche stavolta.

Sfondato il muro dei 10.000 punti. Ancora un Pac-Man a disposizione. E ancora una manciata di minuti frenetici per il nostro eroe. L'ultima morte arriva quasi dolcemente. Fuoriclasse dentro e fuori gli stadi, Hansi registra un rispettabilissimo 11.415 punti. Lo guardiamo, non poco invidiosi, consolandoci del fatto che forse a briscola riusciamo a batterlo...

A FINE GARA

Davvero un ottimo punteggio. È stato una gara piuttosto tesa e avvincente.

E.G.: Sei soddisfatto della tua prova?

Hansi: Si anche se non ho avuto la soddisfazione di battere nessuno visto che sono stato il primo sfidante.

E.G.: Credi sarà facile far meglio di te?

Hansi: No, sarà difficile e spero non avvenga: non mi piace perdere. È un peccato che non ho potuto allenarmi: avrei potuto senz'altro fare di meglio.

E.G.: Beh, ma 11.415 punti sono già un ottimo risultato!

Hansi: Si lo so, comunque terrò d'occhio Electronic Games per sapere come andrà a finire.

CLASSIFICA

Nome	Professione	Punteggio
HANSI MULLER	**CALCIATORE**	**11.415**

Seguite l'avvincente sfida
A Giugno: PAC-MAN contro

GIANNI BONCOMPAGNI

ATTENZIONE

CONTINUA LA RICERCA DI MISTER E.G.

STUPORE E ...



...MERAVIGLIA!!!



I PRIMI DISEGNI ARRIVATI SONO SUPER.
LA NOSTRA MASCOTTE È TRA QUESTI?

FORSE SI



MA È ANCORA PRESTO
PER DIRLO CON SICUREZZA

MANDATECI ALTRO MATERIALE: DISEGNI,
FOTOGRAFIE, QUALSIASI BUONO SPUNTO.

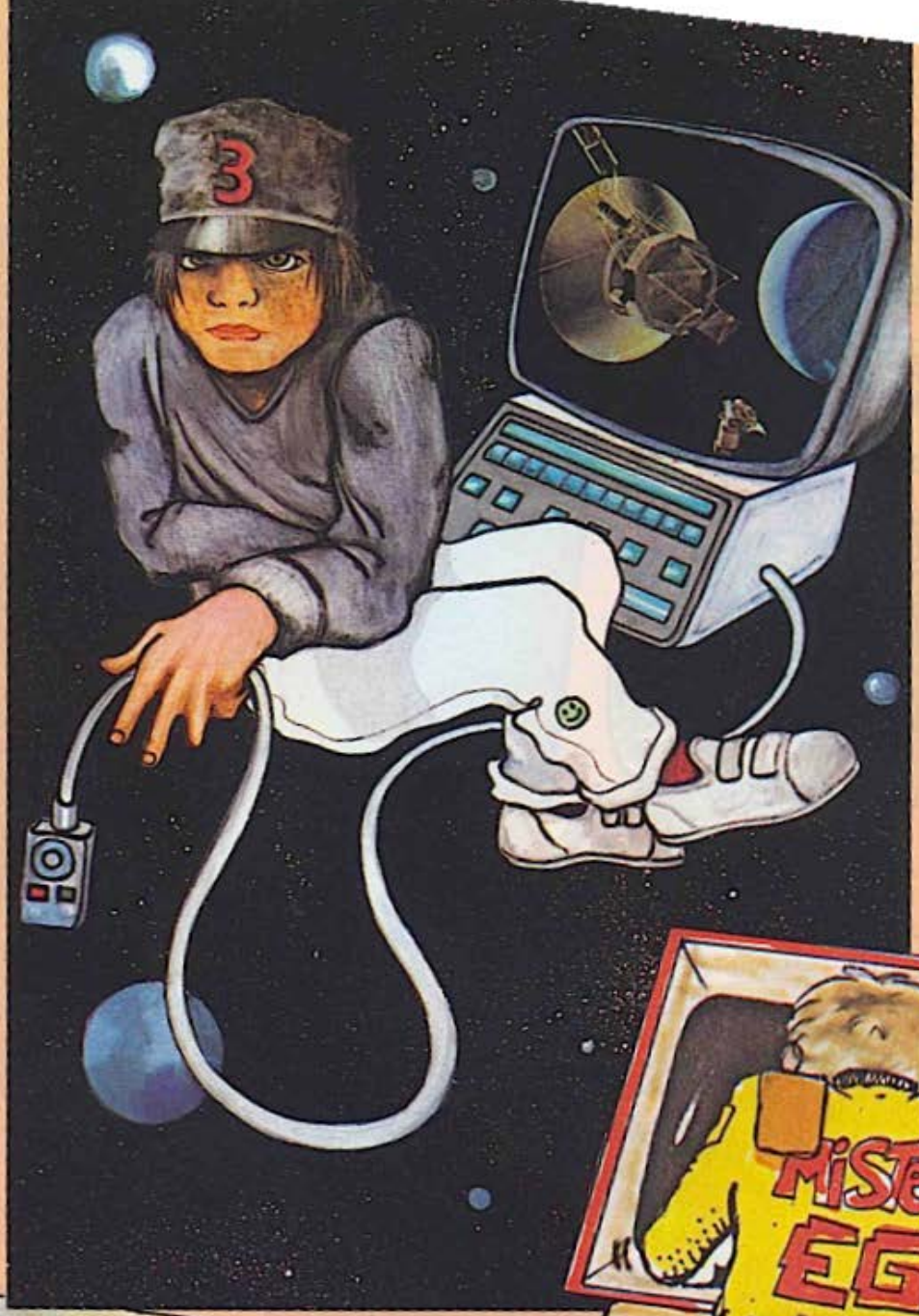


MISTER
E.G.



POTREBBE ESSERE ANCORA TRA LE VOSTRE IDEE.

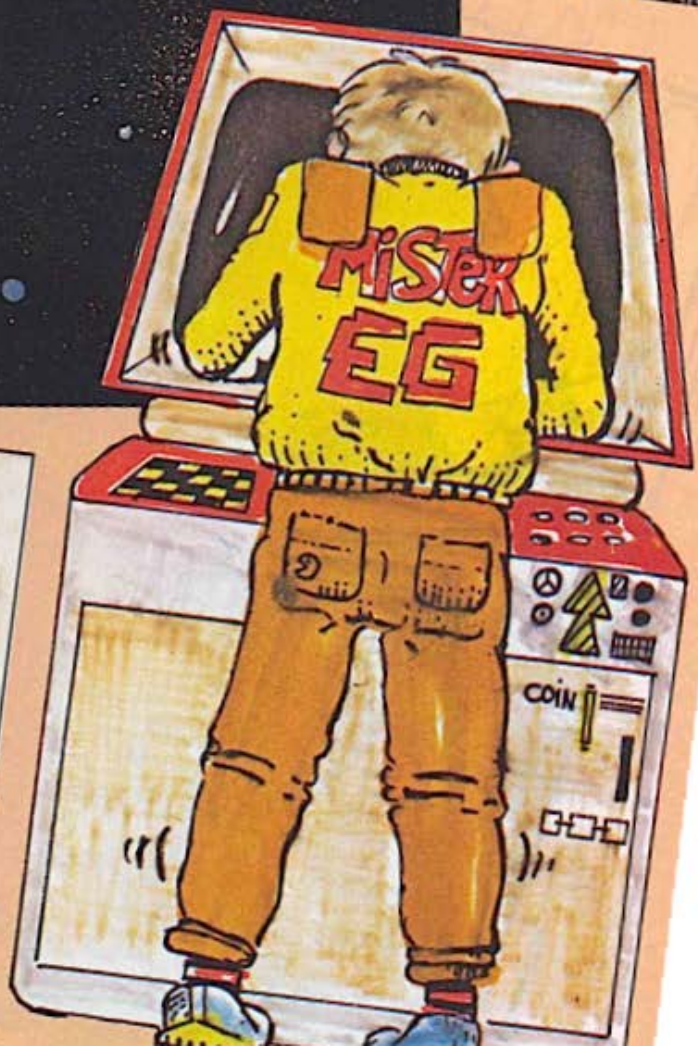
FORZA, AMICI, DATECI DENTRO!



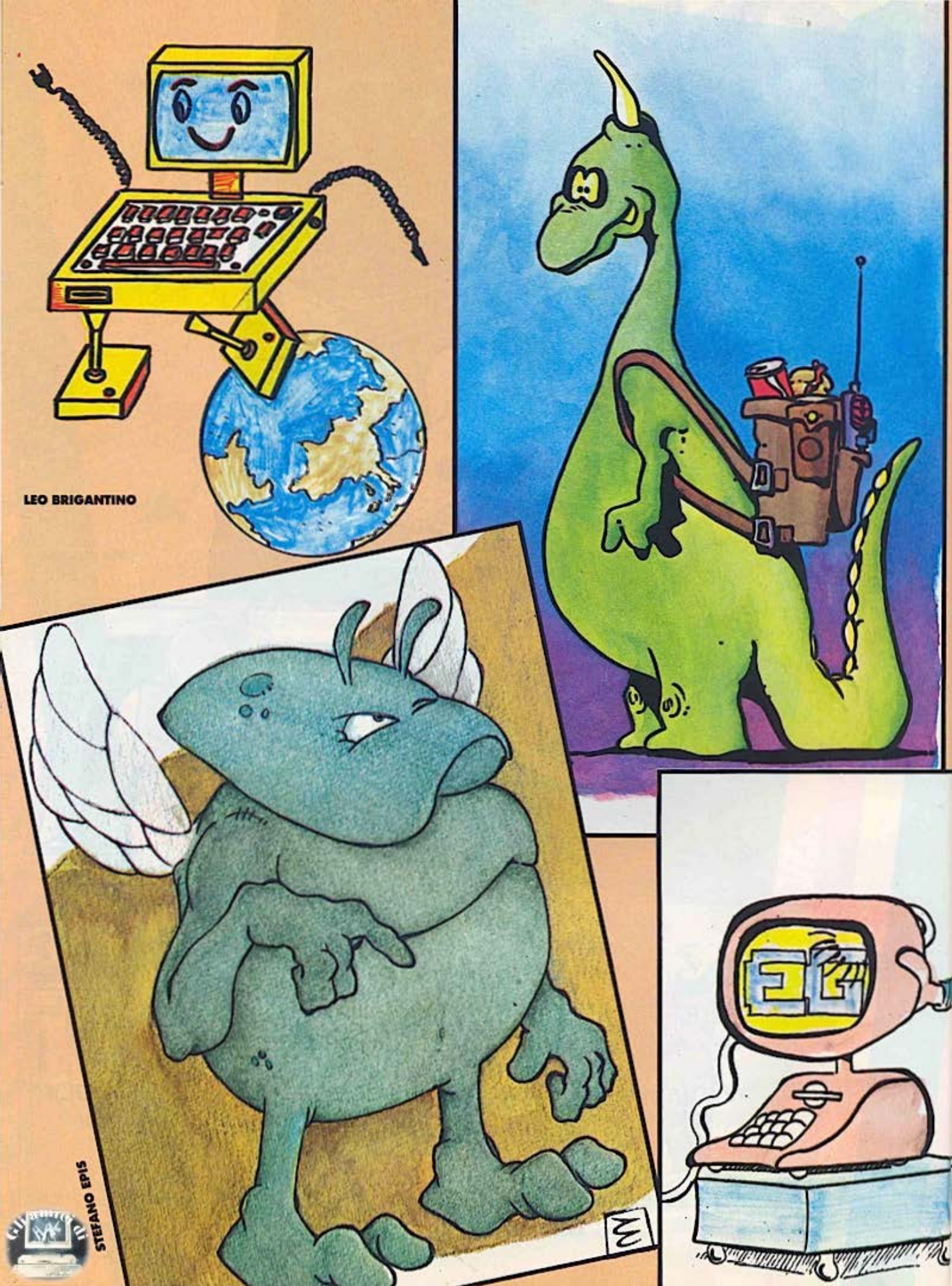
NICOLA FRIGNAMI

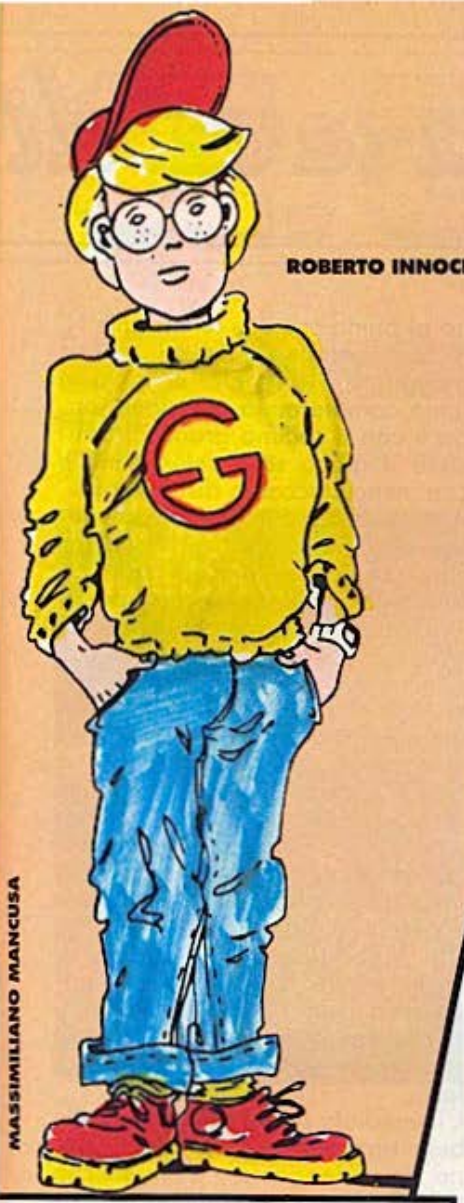


LIBERO COLOMBINI



LUCA RIZZIERI


LEO BRIGANTINO
STEFANO EPIS

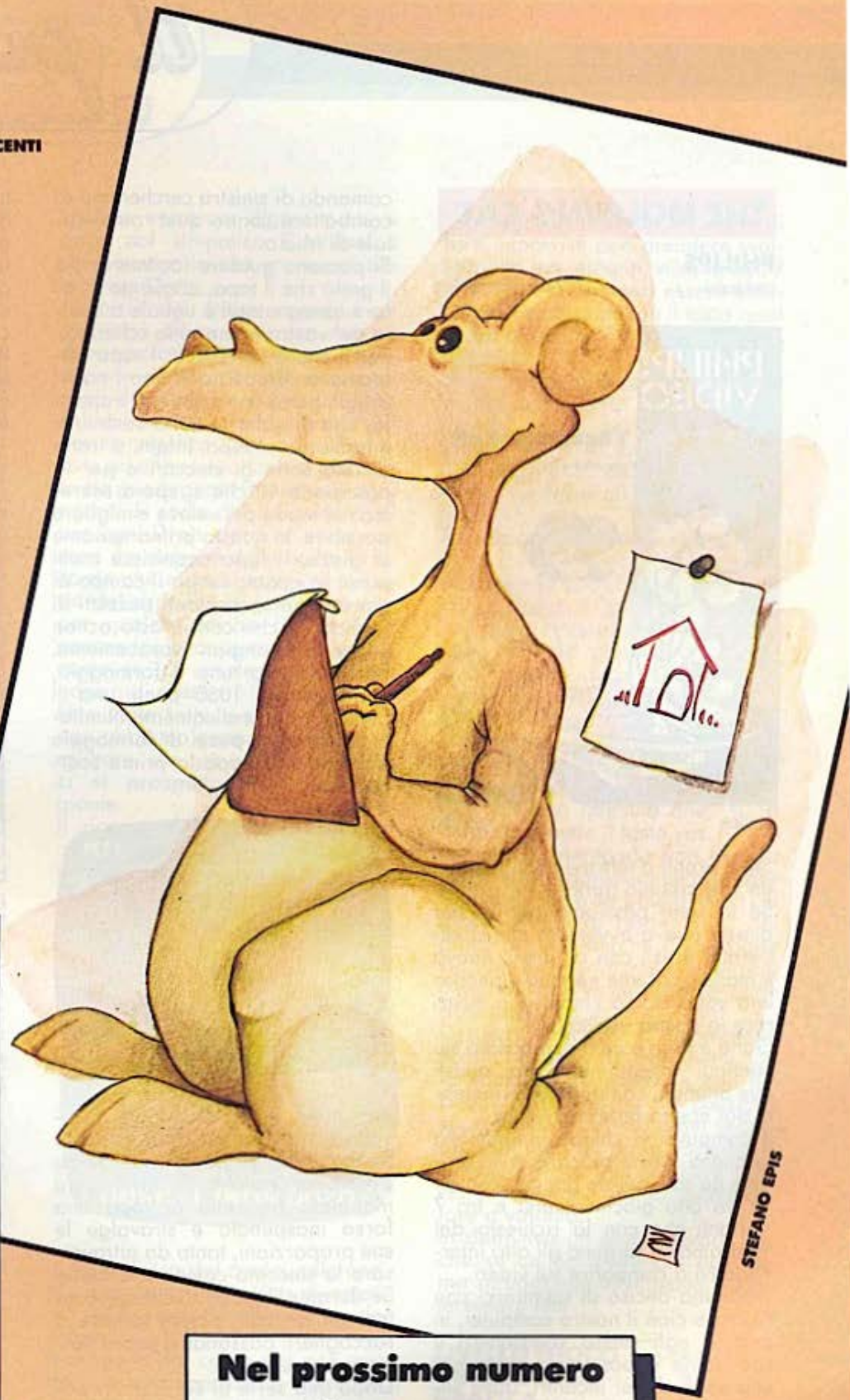


ROBERTO INNOCENTI

MASSIMILIANO MANCUSA



SERGIO MASPERI



STEFANO EPIS

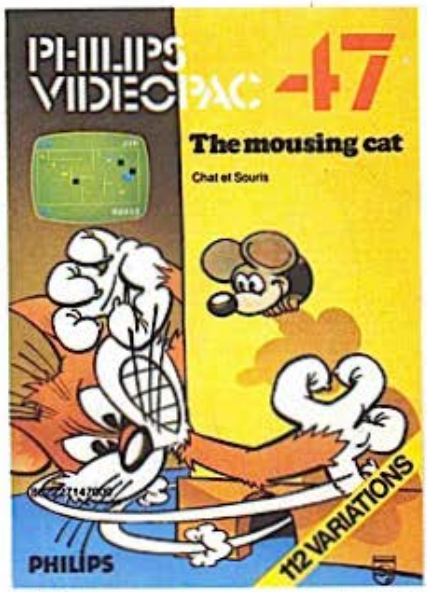
Nel prossimo numero eleggeremo

Mister E.G.

THE MOUSING CAT

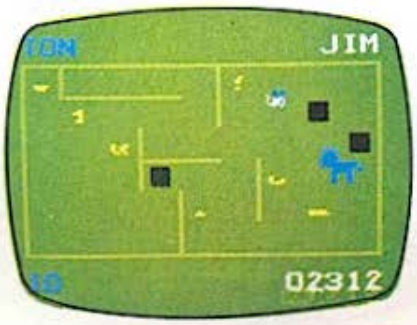
PHILIPS

cartuccia — Videopac Philips



Philips — L. 55.000

Siete pronti a tuffarvi nelle fauci di un voracissimo gatto?
Se lo siete possiamo partire per questa nuova avventura che ci vede alle prese con un gioco nuovo e molto eccitante nel quale ancora una volta siamo chiamati a misurare la nostra abilità.
Gatto e topo è un gioco basato sui continui inseguimenti tra questi due animali, comandati ovviamente dal nostro fedele joy-stick.
Il computer vi chiede innanzitutto in quanti volete giocare, e se giocate da soli, avrete poi da scegliere tra otto giochi diversi e tra 7 varianti che con la richiesta del vostro nome saranno gli altri interrogativi a comparire sul video.
Abbiamo deciso di scontrarci con Micro e cioè il nostro computer, in quanto egli stesso selezionerà il suo nome e potremo partire per una serie di sei incontri, dove saremo alternatamente il gatto ed il topo.
Si incomincia a giocare con le sembianze del gatto e con il telecomando di sinistra cercheremo di combattere contro quel rompiscatole di Micro.
Si possono guidare facilmente sia il gatto che il topo, in quanto il colore assegnatogli è uguale a quello del vostro nome sullo schermo.
Per mettere nel sacco il topo abbiamo a disposizione non i nostri artigli, bensì una specie di trappola, che di volta in volta costruiremo attorno al topo. Infatti, si tratta di una serie di steccati e per la precisione 40 che si spera useremo nel modo più veloce e migliore possibile. In questa prima variante di gioco, il topo acquisisce molti punti; in quanto lungo il campo di gioco sono sparsi tanti pezzetti di formaggio che con il tasto action vengono mangiati voracemente. Se mangiamo tutto il formaggio, guadagnamo 1050 punti; ma il punteggio è praticamente illimitato, dato che i pezzi di formaggio ricompaiono dopo la prima scorpacciata.



Per impedire che il topo mangi, bisogna appunto recintarlo con lo steccato e nel più breve tempo possibile, poiché il formaggio mangiato permette al topo una forza inaspettata e stravolge le sue proporzioni, tanto da attraversare lo steccato come nulla fosse.
Se durante il gioco avete sprecato tutti gli steccati, potete tornare a raccoglierli passandovi sopra senza premere action.
Dopo una serie di sei incontri potete scegliere se continuare da soli o giocare in compagnia, e potete anche dare maggiori difficoltà alla partita. Le difficoltà aumentano al punto che con la variante N. 8 compariranno 7 pezzi di formaggio e 3 tane che di tanto in tanto cambieranno posizione, oppure con il settimo grado di difficoltà il gioco sarà velocissimo e con meno steccati a disposizione.
Il gioco è ben curato, apprezzabile per gli sforzi grafici ottenuti, ricordo che queste piccole cartridge riescono a sviluppare giochi davvero impressionanti, talvolta così avanzati da poter concorrere con quelli che si trovano comunemente nei bar e nelle sale giochi che per antonomasia sono i più tosti in circolazione.
Qui si è cercato di regalare delle forme al gatto ed al topo che fossero il più vicino possibile al reale, miscelando inoltre semplici ma immediati colori senza sbavature e peccati di presunzione.
Chi di noi giocherebbe con un videogame dai colori scialbini e poco accattivanti? A parer mio molto del successo di un gioco dipende soprattutto dall'uso di buoni colori.
L'immediato futuro ci riserba delle belle prospettive, almeno nel campo dei videogames, e chi sa che tra qualche tempo anche a casa nostra non si possano avere a disposizione con poca spesa delle macchine con risoluzioni video sempre mogliori tanto da essere anche noi proiettati tridimensionalmente nel video di nuovi e sempre migliori TRON.
Dopo questo volo pindarico chiudo con un bravo per l'originalità del gioco ancora una volta proiettato in un universo non solo costellato da raggi laser e consimili ma molto più semplicemente alla portata di tutte le fantasie; e allora in bocca al lupo... pardon in bocca al gatto.

LIVELLO GIOCO	:	****
ORIGINALITÀ	:	****
GRAFICA	:	***
VALUTAZIONE FINALE	:	****

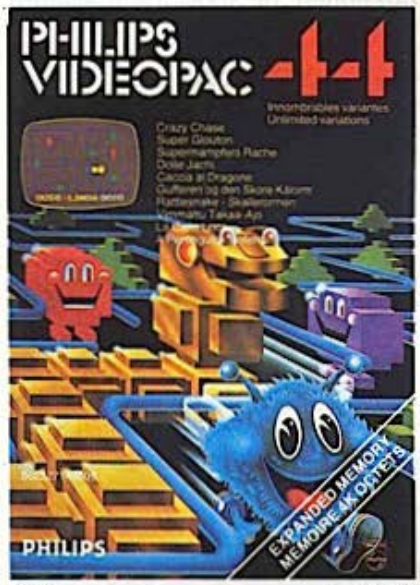
Valori da uno a cinque

E.G.

CRAZY CHASE

PHILIPS

cartuccia — Videopac Philips



Philips — L. 55.000

Sulla scia del fortunatissimo Pac+Man, signori e signore ho il piacere di presentarvi CANNIBAL, ovvero l'omino di ferro dei nostri sogni che combatte contro i ferocissimi DRATS e il loro alleato DRAGONE.
In questa caccia al dragone, Cannibal è impegnato in una fitta rete di labirinti dalle infinite difficoltà di movimento che non daranno vita facile al nostro alleato, egli deve infatti vedersela più di una volta con i Drats che possono catturarlo e fermare l'andatura del gioco, tanto da ricominciare da capo.
In questo caso bisogna evidentemente correre ai ripari, e allora perché non compiere un azione di forza nei confronti del malefico dragone? Se lo assaliamo alle spalle e lo spogliamo della sua lunga coda colorata, un nuovo labirinto colorato ci vedrà nuovamente impegnati. Comunque per arrivare a questo punto del gioco bisogna anche vedersela con alcuni alberelli posti lungo il percorso, che verranno digerit poco a poco dal simpatico Cannibal e che saranno invece scavalcati dai malvagi Drats.
All'inizio del gioco consiglio di muovervi subito e di non restare imbambolati nell'aspettare l'ispirazione divina, perché quei cattivoni di Drats e compagni non aspettano altro che di pàpparsi il nostro angelico Cannibal. Se arrivate ad una nuova fase di gioco, e avete guadagnato 3 punti per ogni pezzo di coda del dragone e 10 per ogni Drats stordito, avete ancora da vederne delle belle. Vi ricordo che mentre mangiate la coda del dragone diventate immuni per qualche tempo dai drats e passandogli accanto li scuotete come se gli aveste tirato un bel gancio di sinistro.
Una volta fatto a pezzi il mostro non abbiamo neanche il tempo di esultare, che già una nuova fatica ci si prospetta poco incoraggiante.
Il gioco in definitiva sarebbe tutto qui, ma, e qui c'è un ma molto importante; Cannibal nella seconda fase di gioco deve letteralmente spezzare il dragone lasciando



la testa divisa dal corpo, solo così potrà occuparsi dei drats diventati più abili ma in special modo veloci.
Il dragone dal canto suo per renderci la vita impossibile potrebbe addirittura girarsi su se stesso o meglio fare un dietro front ed in questo modo auto mangiarsi, ed essere così libero di fare scorribande lungo il labirinto.
Ma il gioco che forse è carente di forti imprevisti può prendere svolte molto interessanti, vi sono ben 9 labirinti che possono essere facilmente visualizzati con il tasto reset e poi il numero da 1 a 9 che ci interessa.
Se siamo però degli incontentabili e abbiamo forti istinti suicida, niente paura perché tramite il tasto reset e la lettera P e poi i tasti da i a 9, vedremo a nostra scelta i labirinti originali del gioco.
Per agire attivamente sui labirinti tanto da modificarne totalmente il percorso ci serviamo di enter che con i comandi già dati in precedenza e le coordinate attorno ad ogni labirinto come in una battaglia navale, sarà l'artefice delle nostre "fantasie labirintistiche".
Evitate se è possibile di chiudervi le vie d'uscita laterali in modo da non rischiare così grossolanamente la pelle, e se siete soddisfatti del percorso ottenuto dite "si" o meglio premete il tasto yes.
Pur non presentando una grafica veramente impressionante, Crazy Chase da però la possibilità a chi gioca di essere parte attiva del gioco proprio perché si può agire su questo modificandolo e rendendolo più vicino alle proprie possibilità.
Grafica efficace e immediata, scarna e senza fronzoli inutili, tutto sommato piacevole e con dei buoni colori anche se consiglio soprattutto nel primo e nel secondo labirinto di agire fortemente sul colore per una migliore concentrazione dell'occhio; quindi colore a volontà.
In definitiva un gioco allegro anche se un po' poverello di idee, ma abbastanza intelligente da interessare tutti.

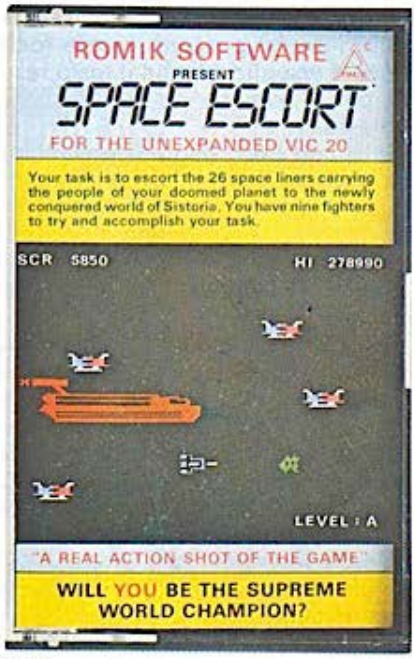
LIVELLO GIOCO	:	****
ORIGINALITÀ	:	**
GRAFICA	:	**
VALUTAZIONE FINALE	:	***

Valori da uno a cinque

SPACE ESCORT

ROMIK SOFTWARE

cassetta — VIC 20 inespanso



Rebit — L. 17.000

Un'altro gioco spaziale, realizzato questa volta per il VIC-20, in configurazione base, che si fa subito notare per la grafica e per il suono. Il gioco è concettualmente molto semplice. La vostra missione è quella di scortare delle astronavi di linea, che trasportano i colonizzatori del nuovo mondo di Sistoria, con dei caccia. Il numero di navi di linea da scortare è 26, mentre i caccia inizialmente a disposizione sono solo nove.

Il vostro compito è quindi difendere le navi di linea dall'attacco degli alieni che imperversano nello spazio.

Le navi sono protette da una serie di scudi, che evitano alle stesse la distruzione a causa dei colpi sparati ad esempio dai caccia che devono difenderle.

Sovente capita però che proprio un caccia vada a finire contro la nave, distruggendo uno degli scudi protettivi. Ogni nave ha 7 scudi, più gli scudi eventualmente rimasti dalle navi precedenti.

Il colore della nave indica il numero di scudi che si hanno ancora a disposizione.

Più precisamente le navi appariranno rosse, se si hanno più di 4 scudi, blu con 3 scudi, verdi con 2 scudi, magenta con uno scudo e bianche se sono rimaste senza protezione.

Solo l'impatto con corpi di una certa consistenza, quali appunto i caccia o le astronavi nemiche comportano la distruzione di uno scudo; se la nave si presenta come bianca (cioè senza protezione) al primo impatto si otterrà la distruzione della stessa e il gioco si fermerà.

È possibile riprendere il gioco da questo punto premendo il tasto Space. Gli alieni attaccano in 4 ondate successive.

Se si riescono a superare queste 4 ondate si atterra sul pianeta di Sistoria e si ottengono 8000 punti come bonus, e cosa più importante altri 4 caccia.

Il massimo di caccia che si possono avere contemporaneamente è comunque di 9.

Il numero di caccia rimasto viene indicato in basso a sinistra sullo schermo. Sulla cassetta, di cui presentiamo una foto, compare la reale rappresentazione del gioco.

La nave con i passeggeri è a mezzo schermo a sinistra.

Gli alieni si muovono sullo schermo proveniendo da destra.

È possibile spostare il caccia in tutte le direzioni e girarlo su se stesso. Il fuoco ha comunque una direzione orizzontale, per cui è necessario prima di sparare porsi sulla stessa linea dell'obbiettivo.

Gli alieni sono di vari tipi, corrispondenti alle varie ondate di attacco.

Ve ne sono di due tipi nella prima, uno nelle due ondate successive, e ben tre nella quarta.

Ovviamente il punteggio guadagnato con la distruzione di un alieno aumenta dalla prima ondata all'ultima, passando da 40 punti per un alieno della prima ondata a ben 1000 punti acquisiti con la distruzione di una nave madre aliena nella quarta ondata.

La grafica del gioco si può rilevare dall'immagine presentata. Bisogna considerare che si hanno a disposizione solo 3,5 K di memoria.

Un gioco dunque interessante, sicuramente non facilissimo, ma adatto anche ai non iniziati.

Una particolarità del gioco è la possibilità di spostare il quadro dell'azione utilizzando i cursori.

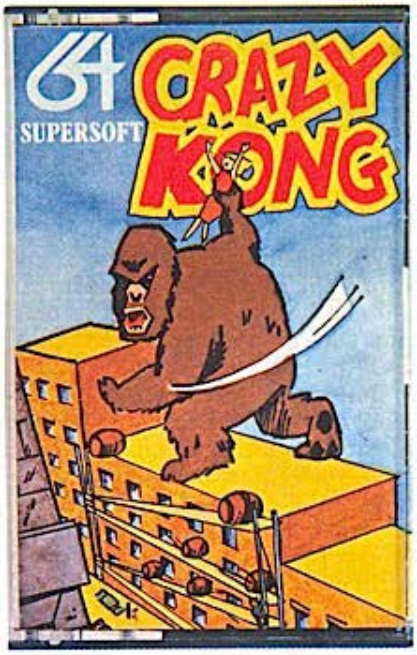
LIVELLO GIOCO	:	***
ORIGINALITÀ	:	**
GRAFICA	:	***
VALUTAZIONE FINALE	:	***

Valori da uno a cinque

CRAZY KONG

SUPERSUFT

cartuccia — CBM 64



Rebit — L. 20.000

Un grosso gorilla ha catturato una bellissima ragazza e la tiene prigioniera sul tetto di un palazzo in costruzione. Riuscirà MARIO a salvare la sua bella? Mettetevi nei suoi panni e affrontate il gorillone. Il gioco presenta 4 schermate dif-

ferenti ed in ognuna di queste Mario incontra ostacoli diversi.
Prima schermata: Mario deve salire da un piano all'altro del palazzo evitando i barili lanciati dal gorilla che rotolano verso di lui. I barili possono essere saltati oppure distrutti con l'accetta, attenzione che se un barile vi colpisce... addio Mario.
Seconda schermata: in questo schermo i problemi di Mario sono i barili incendiati e le cariche di dinamite che vengono lasciate lungo il percorso obbligato che Mario deve fare. Naturalmente è ovvio che le cariche e i barili infuocati sono letali.
Terza schermata: per arrivare alla sommità del palazzo Mario deve saltare sul montacarichi, che normalmente trasporta mattoni e cemento. Attenzione saltare sui montacarichi è un'operazione molto rischiosa, infatti sbagliando il tempo del salto il povero Mario precipita e muore.
Quarta schermata: in questa fase il gorilla è veramente arrabbiato con Mario. Perché sono andati a vuoto tutti i tentativi fatti per eliminarlo. Mario ha di nuovo a che fare con i barili infuocati, ma questa volta deve far cadere il gorilla, levando i tasselli di sotto all'impalcatura che sorregge il gorillone.
Mario ha un tempo ben preciso per portare a termine ogni schermata e 5 tentativi per ogni partita. Se Mario riesce a terminare la quarta prova ricomincierà tutto da capo, ma gli ostacoli saranno molto più numerosi e difficili.
Se Mario raggiunge 10000 punti, gli viene fornito un tentativo supplementare. Nelle varie schermate ci sono degli oggetti che una volta presi incrementano il punteggio, che viene aumentato in base al tempo trascorso per portare a termine ogni prova.

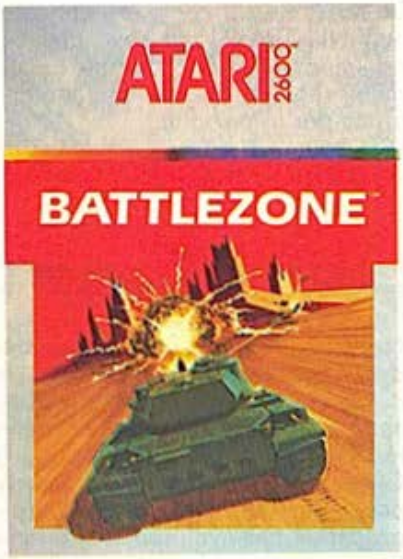
LIVELLO GIOCO	:	****
ORIGINALITÀ	:	****
GRAFICA	:	***
VALUTAZIONE FINALE	:	****

Valori da uno a cinque

BATTLEZONE

ATARI

cartuccia — Atari 2600



Atari — L. 79.000

Siamo nel 1999 e le nazioni della terra si sono accordate su un piano di pace mondiale. A prima vista sembrerebbe un gioco per pacifisti, senonché una giunta di comandanti militari impazziti (ma neanche poi tanto visto che fanno il loro mestiere) scatena i propri reparti automatizzati alla conquista del mondo. La pace è un bene prezioso, peccato che l'unico mezzo per fermare questi folli sia rimettere in funzione un vecchio carro armato, ormai relegato in un museo, e tentare di opporsi alla distruzione del nostro mondo ad armi pari.
Vediamo di fare la conoscenza dei nostri nemici. I carri armati sono i più numerosi ma anche quelli che si muovono più lentamente e quindi i più vulnerabili, si distinguono per le loro torrette blu. I supercarri sono simili agli altri carri ma hanno torrette gialle e si muovono più velocemente del nostro. I caccia appaiono sempre direttamente di fronte a noi e ci sparano addosso muovendosi a zig-zag. Quando il caccia arriva a pochi metri dal nostro carro vira su un lato e sgancia un "confetto" anticarro su di noi. Orecchio teso per avvertire il ronzio che fanno volando. I dischi volanti, per fortuna non ci sparano ma in compenso rompono parecchio. Sono difficili da colpire e distraggono mentre un carro, un caccia o un supercarro ci stanno sparando contro. La distruzione di ogni nemico ci fa guadagnare da un minimo di 1000 punti per un carro armato fino a un massimo di 5000 punti per ogni disco volante colpito.
Veniamo ora alla parte più importante del gioco, la più originale e impegnativa. La bella trovata sta nel fatto che sul nostro schermo si può vedere solo la porzione di un campo di battaglia che sarebbe visibile dal periscopio di un carro vero. È quindi necessario fare affidamento sullo schermo radar. Spendiamo qualche parola sul suo funzionamento. Lo possiamo vedere al centro, sulla parte alta del video. Al suo interno due piccole linee indicano lo spicchio di terreno che possiamo osservare dal periscopio. Sul radar il nostro carro si trova al centro, e l'apparizione dei nemici nel campo d'azione viene segnalata con un puntino luminoso e da un segnale sonoro. Un "puntino" è comparso sul radar, attenzione è alle nostre spalle! Muovere il carro il più velocemente possibile, i nemici possono sparare e colpire anche se non li vediamo!!! Il mirino è una barretta che cambia colore quando il bersaglio è inquadrato. Sem-



pre gli occhi al radar però, per controllare la posizione degli altri, quando senti partire il compo non c'è più molto da fare.
BATTLEZONE prevede tre livelli differenti di difficoltà, è un gioco tutt'altro che noioso e, anzi, coinvolge molto. La grafica è molto dettagliata, sembra proprio di essere alla guida di un tank e di guardare dal suo periscopio, bello l'effettino che appare quando uno dei cinque carri a disposizione è colpito. Insomma giocando il BATTLEZONE ti accorgi che la guerra può anche essere piacevole... nei video game!!!

LIVELLO GIOCO	: ****
ORIGINALITÀ	: ***
GRAFICA	: ***
VALUTAZIONE FINALE	: ***

Valori da uno a cinque

INFILTRATE

APOLLO INC.

cartuccia — Atari 2600



Atari — L. 67.000

Se siete tipi sportivi indossate scarpe di gomma, pantaloni e dolcevita neri; se invece amate il classico, un impeccabile smoking farà al caso vostro: sarete così pronti per portare a termine la nuova missione ATARI.
Avrete capito che questa volta si tratta di un video-game ambientato nel mondo top-secret degli 007. La missione da compiere consiste nell'INFILTRARSI nel covo nemico ed impossessarsi di alcuni documenti segretissimi, di vitale importanza per la nazione.
Lo schermo apparirà suddiviso in sei livelli.
Sono i piani del palazzo nel quale infiltrarsi e comunicano fra loro per mezzo di ascensori coi quali si può salire, o scendere, in cerca dei documenti.
Naturalmente il funzionamento degli ascensori è predisposto in modo da rendere agevole il passaggio solo a chi dispone di agilità e colpo d'occhio. Tutto qui? Certo che no! Automi si aggirano per i corridoi del palazzo programmati per uccidere, per difendere con ogni mezzo quei preziosi fogli. I robots assassini sparano a vista, bisogna difendersi: per far ciò l'organizzazione ci ha dotato di una pistola a raggi laser di uguale potenza di quella dei nostri nemici.
Per difendersi i nostri agenti hanno poi una dote naturale che gli spietati killer meccanici invidiano: l'agilità.
Per sfruttarla al massimo, manovrando la manopola del joystick verso il basso, gli agenti si abbassano in modo che i raggi mortali sparati dalle spie nemiche gli passino sopra la testa.
Quando i nostri 007 sono in questa posizione non possono però rispondere al fuoco. Un'altra cosa da ricordare è che se anche i guardiani raggiungono e toccano gli agenti, questi ultimi saranno eliminati.
Prima difficoltà quindi evitare i killer nemici e, anzi, licenza di ucciderne il maggior numero possibile in modo che nessuno di loro riesca ad impedire la conquista dei fatidici documenti. Il punteggio sale di 250 punti ad ogni automa liquidato (+ 75 punti se è colpito mentre viaggia in ascensore). La seconda difficoltà sta nel saper sfruttare al meglio il movimento continuo degli ascensori. Tutti i passaggi dal piano inferiore a quello superiore, conquistando i documenti, valgono 3000 punti. Gli agenti si muovono avanti e indietro, si abbassano per schivare il raggio degli assassini, sparano anche a ripetizione.



Questo INFILTRARSI ha un buon numero di varianti, 12; mentre il gioco prosegue, i robots assassini si fanno sempre più furbi, più tenaci e, manco a farlo apposta, più veloci. Occhi aperti quindi!!!
Per gli agenti più vissuti c'è poi una variante molto stuzzicante: giocare contro ... assassini invisibili. In questa situazione le figure dei nemici sono visibili solo quando viaggiano sugli ascensori, si sentiranno solo sibilare i raggi laser. Se si esclude quest'ultima variante, INFILTRARSI risulta un gioco abbordabile anche dai meno esperti, sarà un'ottica palestra per l'occhio e la mano. L'idea è originale e non sarebbe guastato se fosse stata realizzata con un pizzico di fantasia in più. La grafica è discreta.
Non ci resta che augurarvi "nervi saldi, riflessi pronti e dito sul grilletto!!! Licenza di uccidere!".

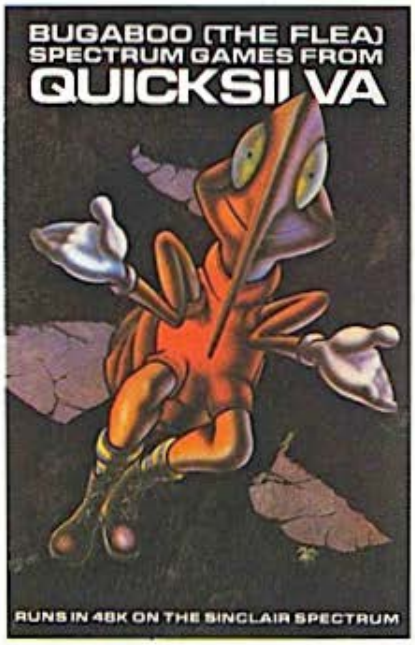
LIVELLO GIOCO	: ***
ORIGINALITÀ	: **
GRAFICA	: **
VALUTAZIONE FINALE	: **

Valori da uno a cinque

BUGABOO (The Flea)

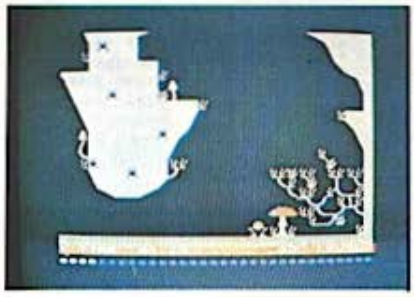
QUICKSILVA

cassetta — ZX Spectrum 48 K



Rebit — L. 24.000

Lo scenario di questa avventura è un pianeta sconosciuto, milioni di anni luce lontano dalla vecchia e cara terra, dove una piccola pulce di nome Bugaboo, clandestina, atterra con una astronave mandata in esplorazione fuori dalla galassia.
I calcolatori di bordo, mentre la nave si avvicina al pianeta inesplorato, rilevano la presenza di una forma di vita sconosciuta, che nel seguito dell'avventura diventerà sgraditamente familiare.
Una volta giunti sulla superficie del pianeta la piccola pulce, saltata ignara a bordo prima della partenza, si ritrova in un nuovo e fantistico mondo e parte subito alla sua conquista.
Bugaboo salta felice tra rocce aguzze e paurosi crepacci punteggiati da una fitta e variopinta vegetazione, corre qua e là aggrappandosi ora a un ramo carico di frutti colorati, ora abbarbicandosi su spunzoni di roccia che l'aurora spaziale colora con le sfumature più strane; la nostra piccola amica è felice, inebriata e spicca salti sempre più lunghi e arditi: eccola su un ramo multicolore che spicca un salto, vola verso un altro ramo, ancora più bello ma manca la presa, scivola per un dirupe e precipita in un cratere.
Bugaboo è inghiottita dalle viscere del pianeta e continua a cadere, giù sempre più giù in una voragine che pare senza fine, cerca di aggrapparsi alle pareti di questo antro spaziale ma tutto è inutile e continua a cadere finché, atterrita, si ritrova a centinaia di metri al disotto della superficie di questo mondo sconosciuto, sul fonfo di una voragine dalle pareti cristalline, abitate qua e là da una vegetazione ancora più affascinante di quella della superficie del pianeta.
L'obiettivo del gioco si presenta semplice e pressante: riportare la piccola pulce spaurita sulla superficie del pianeta, per permetterle di risalire sull'astronave che l'ha involontariamente rapita, e di ritornare quindi a casa, sulla terra.
La nostra amica, da noi aiutata,



comincerà a saltare a destra (tasto 0) e a sinistra (tasto 1) e, cercando di aggrapparsi alla lussureggiante vegetazione o agli spunzoni di coloratissima roccia cristallina, tenterà di riportarsi sulla superficie del pianeta. Purtroppo si farà presto conoscenza dell'abitatore e signore di questa sinistra caverna che, volando con ali da pipistrello e muovendosi tra le rocce, cercherà di fare della nostra amica Bugaboo, dopo averla afferrata con i suoi artigli,



un inatteso quanto gradito spuntino.
Per salvare la nostra pulce dall'insidioso buio della caverna spaziale, e dalle orribili fauci del famelico mostro delle tenebre, salteremo quindi a destra (tasto 0) e a sinistra (tasto 1) fermo restando che la potenza, e quindi l'altezza e la lunghezza del balzo sono varie quindi, quando si fa saltare Bugaboo, bisogna avere sempre occhio all'indicatore e dosatore di potenza, evidenziato orizzontalmente sulla parte inferiore dello schermo.
Chiaramente il gioco non è a punti e si conclude mettendo in salvo la piccola Bugaboo.
A parte la riprova delle ottime possibilità dello Spectrum come "videogioco" e, in particolare, delle sue prestazioni grafiche che ci tuffano in scenari a dir poco fantastici, questo gioco che richiede la classica mistura di abilità e fortuna, se possibile con doppia dose della seconda, si dimostra particolarmente avvincente e vi assicuro che salvare Bugaboo fa veramente sentire "grandi", visto che a riuscirci sono veramente in pochi. Vi consiglio quindi di provare se vi sentite qualcuno e se avete un debole per gli animali, anche se piccoli, come la nostra Bugaboo.

LIVELLO GIOCO : ****
ORIGINALITÀ : ****
GRAFICA : *****
VALUTAZIONE FINALE : ****

Valori da uno a cinque

AFFAREFATTO  AFFAREFATTO 

COMPRO

VENDO

AFFAREFATTO?

VOI CI SPEDITE I VOSTRI ANNUNCI
E NOI VE LI PUBBLICHIAMO GRATUITAMENTE, OK?
SAPPIAMO DEI VOSTRI PROBLEMI ECONOMICI
E FACCIAMO IL TIFO PER VOI. LA NOSTRA RUBRICA
VI DARÀ UNA MANO A RISPARMIARE UN PO' E MAGARI
A FARE QUALCHE BUONA INATTESA AMICIZIA.
ALLORA ASPETTIAMO I VOSTRI MESSAGGI,

AFFAREFATTO?

VENDO o eventualmente scambio cartuccia Microsurgeun (Imagic) per Mattel, Microsurgeon è completa di scatola, istruzioni, mascherine.
Sergio Poli - Via Gustavo Modena, 35 - Padova - Tel. 049/850026 - ore pasti.

VENDO a L. 40.000 cartuccia "Miss Pacman" per VCS Atari 2600, mai usata causa mancanza di una base Atari.
D'Italia Fabio - Via G.B. Moroni, 21 - Milano p Tel. 02/4074228 - ore pasti.

VENDO Intellivision ottimo stato, scatola discreto + 6 cassetta Burgertime, Tennis, Sching, ??? L. 250.000 mi servono con brevetti per comporre Sinclair 2 × 81 con garanzia valida.
Marco Giuliani - Viale di Vigna Pia, 40 - 00149 Roma - Tel. 06/5577395 - dopo pranzo.

VENDO BASE Intellivision + 14 cassette (Pitfall, Beacty and beasty, micro ???.
Ventura Giovanni - Via Taormina, 30 - Milano - Tel. 686308 - ore 20,30 - 21,30.

CERCO/SCAMBIO cassetta "Dracula" (Intellivision) / Backgammon (Intellivision), Space-Hawk (Intellivision) ottime condizioni (quasi nuove).
SANNAZZARO ELIO - Piazza Gramsci, 13/14 - Valenza - Tel. 94232 - dalle 13 alle 14.

COMPRO/SCAMBIO cassette d'avventura originali a L. 10.000/Giochi per CBM 64 su cassetta a L. 5-7-10.000 (possibilmente scambio con abitanti a Milano).
Massimiliano Rodegher - Via Mussi, 9 - Milano - Tel. 317840 - ore 13 alle 19.

SCAMBIO software per CBM 64 solo in Milano.
Lattuada Maurizio - Via Antonio Panizzi, 13 - Milano - 427890 - ore pasti.

CAMBIO il computer Casio PB 100 con un C.B. 40 CH AM-LSB-USB o con una coppia di CB portatili A.M. che hanno almeno 5 watts di uscita e almeno 5 canali o lo vendo a L. 100.000. Cambio/Vendo programmi per ZX Spectrum.
Emmanuele Nerantzulis - Via Gramsci, 35 - 20037 Paderno Dugnano (MI).

VENDO Atari VCS 2600 + 5 cassette (Atlantis/Trick Shot/Space Invaders/Tars Revenge/Air Sea Battle) 3 mesi vita (L. 30.000).
Claudio Maugliani - Via Cesena, 58 - Roma - Tel. 7582693 - ore 20.

VENDO cartucce per Atari VCS 2600 a prezzi veramente incredibili; inoltre vendo programmi per il VIC 20. Per maggiori informazioni scrivere a:
Massimo Tabasso - Piazza Molineris, 1 - 12038 Savigliano (CN).

COMPRO/CAMBIO programmi 16/48 K per ZX Spectrum inviate vostro elenco io farò altrettanto.
Rusca Francesco - Via Volturno, 14 - 43100 Parma - Tel. 0521/54600 - ore pasti.

COMPRO/VENDO cartucce Colecovision in buon stato a prezzi non "ridicoli", o scambio (cerco specialmente Parker-Imagic) Intellivision come nuovo + 3 cartucce sportive + Joystick nuovi. Tutto a L. 285.000.
Giovanni Bianco - Via Pietrino Belli, 1 - Torino - Tel. 011/746283 - ore 13/22.

VENDO Cartridge Donkey-Kong, venture entrambe per Colecovision, a L. 95.000 (entrambe) o L. 48.000 (cad.).

COMPRO numeri arretrati rivista: "99ER" Texas TI994A (anche in fotocopia).
Torgani G. Franco - Via Del Prato, 7 - Alessandria - Tel. 0131/64997 - ore dalle 20.30 in poi.

VENDO consolle Atari VCS 2600 con manopole a cloche, alimentatore, 2 manopole Paddle e 2 giochi. Il tutto a L. 300.000.
Andrea Scaida - Via N.S. degli Angeli, 2/6 - 17100 Savona - Tel. 805629.

VENDO Cartridge Donkey-Kong, Venture entrambe per Colecovision, a L. 95.000 (entrambe) o L. 48.000 (cad).
Wainer Pivetti - Via Ronsoni, 20 - 42010 Massenzatico (RE) - Tel. 0522/50261 (ore pasti).

SCAMBIO programmi, riviste, libri ed esperienze, con possessori Spectrum 16-48 K. Rispondo solo per Roma e dintorni.
Miki Marzano - Via Svetonio, 7 - 00012 Guidonia (Roma) - Tel. 0774/360051.

VENDO Spectrum 48 K completo di stampante Alphacom 32, amplificatore, libro con istruzioni in italiano e diverse cassette con programmi a L. 580.000. Non trattabili.
Pozzini Mauro - Piazza Bottini, 1 - 20133 Milano - Tel. 02/297360.

APPASSIONATO allo Spectrum chiedo cataloghi e listini programmi.
Chieregatti Flavio - Via Gislanzoni - 22050 Calco Superiore (Como).

VENDO ottimi programmi per VIC 20 come: Bioritmi, Totocalcio, Hi-Res, Invaders, Life, in blocco 30 programmi su cassetta L. 29.000 + spese postali; stupendi programmi anche per Z×81 e Spectrum stessi prezzi.
Mazza Armando - Via Settembrini, 96 - 70053 Canosa (BA) - Tel. 0883/64050.

OCCASIONISSIMA cedo al miglior offerente cassetta oltre 30 programmi originali Spectrum. Ideale per chi inizia ora.
Offerte e informazioni allo 059/305336 (h. 20.30 chiedere di Mauro).

VENDO programmi Spectrum i migliori 150 tutti originali vendo a prezzi eccezionali (esempio: 20 programmi L. 10.000). Richiedere lista gratuita massima garanzia e serietà.
Chiresatti F. - via Ghislanzoni - 22050 Calco Superiore.

VENDO/CAMBIO/COMPRO software per ZX Spectrum. Ho molti giochi e programmi di utility. Per informazioni telefonare o scrivere a:
De Toni Stefano - Via Repubblica, 17 - 33097 Spilimbergo - Tel. 0427/2672.

VENDO zx 81 nuovo, completo di cavetti e espansione 16K 2 libri applicativi + software originali: ??, Startrek, Tiranno, Centipede, ?? ecc., A L. 260.000 sola zona Milano.
Francia Matteo - Via Saldini, 2 - 20133 Milano - Tel. 02/725990.

CAMBIO un Video Pac Philips 4 cassette con un Home Computer SC-3000. Se potete speditemi una lettera con risposta.



Giacomo - Via Pinocchio, 12 - Sminiato Basso - Tel. 0571/019318.

VENDO ZX 81 + 32 K Memotech + Manual + ZX Printer + ??? con cassette il tutto mai usato a L. 40.000.
Tolomelli Luigi - Via Martini, 15 - 51016 Montecatini - Tel. 0572/73175.

VENDO programmi per TI 99. Chiedere lista unendo bollo. Cerco inoltre monitor per TI99 anche a colori a prezzo affare.
Barca Giuseppe - Via Tre Ré, 29 - 20047 Brugherio (MI) - Tel. 039/879211.

VENDO per Spectrum cassetta contenente Set-Pac VU 3D Flight Simulation + Obbith, Chess, Phoenix a sole L. 25.000.
Zacami Raimondo - Via Nazionale, 5 - 89100 Pellaro (R.C.) - Tel. 0965/359384.

CERCO 16 K funzionante per ZX 81. In cambio offro Data Book 42, moltissimo materiale elettronico nuovo (di tutto) e una basetta sperimentale per montaggi volanti, max serietà.
Confalonieri Fabio - Via Sicilia, 13 - 20032 Seregno (MI) - Tel. 0362/220820.

VENDO ZX 81 + 64 Kbyte Memotec + Tastiera Memotech bellissima + interfaccia registratore + manuali + cavi + alimentatore + molti programmi. Tutto L. 300.000.
De Cola Lorenzo - Via Saffi, 60 - 47042 Cesenatico (FO) - Tel. 0547/81152.

VENDO per Spectrum 16 ÷ 48 K molte cassette con ghiochi e utilità a L. 12.000 con TDK penna ottica a L. 45.000.
Trevisan Massimo - Via San Iacopo, 175 - 56100 Pisa - Tel. 050/40792.

CERCO espansione 16 K e stampante per lo ZX 81 inviare offerte e cambio il tutto con materiale elettronico, libri, monitor B/N 9.
De Chirico Carlo - Via G. Torti, 34/18 - 16143 Genova - Tel. 050/518096.

CERCO possessori ZX Spectrum della provincia di Vicenza per scambio informazioni programmi idee nuove ecc..
Sella Michele - Via Piazza, 11 - 36010 Laghi (VI).

SCAMBIO dei programmi qualsiasi tipo su nastro o disco - per Commodore 64 scrivere a:
Guidotti Augusto - Via Lilibeo, 2 - 00100 Roma - Tel. 06/898763.

VENDO M.P.F. II 64 K RAM. Applesoft compatibile + tastiera esterna manuali. 5 cassette di software. L. 810.000.
Pecci Marco - Via Tavolese, 18 - 50020 Marciallа (FI).

CAMBIO/VENDO programmi per Spectrum 16/48 K. Rispondo a tutti. Scrivere specificando la vostra lista.
Bon Enzo - Via D. Loschi, 11/A - 31100 Treviso.

VENDO/COMPRO/CAMBIO software per ZX Spectrum 10/48 K. Dispongo di oltre 100 titoli. Inviare propria lista. Risposta garantita a tutti. I prezzi sono eccezionali.
Cullari Sebastiano - Via Taggia, 1/21 - 16157 Genova - Prà - Tel. 010/662277.

VENDO Spectrum 48 K più stampante Alphacom 32 più 50 programmi applicativi e giochi, meglio in blocco lire 780.000 - telefonare.
Bollini Enrico - C.so Vittorio Emanuele II, 22 - 10123 Torino - 011/835777.

VENDO per ZW 81 16 K a L. 25.000 i seguenti programmi: labirinto 3D, Sabotage, Centipete, Tirannosauro, Black Jack, Slot Machine.
Spinelli Andrea - Via Villamagna, 28 - Bagno a Ripoli (FI) - Tel. 055/632117.

VENDO causa passaggio a sistema superiore ZX Spectrum 16 K ancora in garanzia 2 mesi di vita, con cassette, programmi, manuali a L. 360.000 (telefonare orario pasti).
Rigoldi Stefano - Via Visconti, 30 - 20093 Cologno Monzese - Tel. 2547348.

VENDO causa passaggio superiore VIC 20 + 2 cassette a L. 250.000 (2 mesi di vita) vendo inoltre consolle Philips V.G. 7.000 + 5 cassette (n° 2, 22, 10, 39, 43) a L. 280.000.
Mondo Santi - Via Orsa Maggiore, 53 - 98057 Milazzo (ME) - Tel. 090/924863.

VENDO per videogioco "Atari 2600" estensione di memoria Supercharger Starpath + 8 cassette gioco a L. 200.000.
Ferri Guglielmo - Via A. Manzoni, 70 - 20300 Paina (MI) - Tel. 0362/234454.

VENDO tastierina CASIO VL 10 più 40 riviste di elettronica e informatica a L. 80.000, oppure permuta con espansione da 16 o 32 K ZX 81.
Vecchione Oscar - Via Nuova Villa, 166 - 80146 Napoli - Tel. 7530735.

VENDO ZX 81 16 K completo di cavetti, alimentatore, manuali (ital./ingl.), VU-Calc, cassetta con sei giochi, altre cento listati, tutto a L. 160.000 anche trattabili. Telefonare ore pasti a:
Galletti Davide - Via Enrico Medi, 1 - 93100 Caltanissetta - Tel. 0934/31916.

SCAMBIO contatto possessori Spectrum per scambio di idee e software od in ultima analisi per compra/vendita programmi. Cerco e dò indicazioni per Adventure-Game della "Digital Fantasia".
Angelini Enrico - Via Garibaldi, 9 - 20010 Buscate (MI) - Tel. 0331/800308.

CERCO zona Cecina/Rosignano (LI) possessori ZX Spectrum per scambio idee ed eventualmente fondazione Club.
Paroli Alessandro - Via 2 Giugno, 2 - 57020 La California (LI) - Tel. 0586/677207.

CERCO Spectrum 48 K (anche 16 K), in cambio offro televisore a colori Bionvega 24 pollici (ha circa 10 anni ed è leggermente starato) funzionante tratto con Milano e provincia.
Confalonieri Fabio - Via Sicilia, 13 - 20038 Seregno (MI) - Tel. 0362/220820.

VENDO Sinclair ZX 81 16 K RAM, cavi, diversi manuali e cassette progr. L. 250.000.
Marazzini Carlo - Corso Lodi, 50 - 20139 Milano - Tel. 02/5691858.

CERCO software per ZX Spectrum 48 K listati op. nastri inerenti: gestione aziendale, fatture, IVA, denunce redditi.
Azzoni Arnaldo - Via Marche, 8 - 20052 Monza - Tel. 039/741385.

SCAMBIO/COMPRO/VENDO software su cassette per ZX Spectrum 16 e soprattutto 48 KB. Compro e vendo cassette al solo prezzo di rimborso spese o poco più.
Vittori Loris - Via Massi, 8 - 47034 Forlimpopoli (FO).

VENDO nuovissimo Commodore C 64 e registratore + 2 Rom Giochi – ancora imballato mai aperto e completo di garanzia a L. 800.000 – telefonare dopo le 20.
Salomoni Sergio - Via Benini Rodolfo, 2 - 26100 Cremona - Tel. 0372/436420.

VENDO Home Computer Texas Instruments TI99/4A come nuovo mai usato. Prezzo L. 220.000 trattabili possibilmente con zona Firenze.
Orlandi Giacomo - Via Valdinievole, 15 - 50127 Firenze - Tel. 055/418928.

VENDO Spectrum 16 e 48 K in unica cassetta digitale 3 programmi copiatutto (anche linea macchino senza Header) completa di manuale in italiano, F.P. compiler e nuovi giochi.
Ferrari Catia - Via Recchi, 14 - 22100 Como - Tel. 031/552390.

VENDO oltre 30 programmi per Sinclair ZX Spectrum 16-48 K a circa un terzo del costo originale.
MANUNZA CAMB Andrea - Via Luigi Capuana, 94 - 00137 Roma - Tel. 8270683.

VENDO ZX Spectrum 58 K, gen. '84 con garanzia in bianco, manuale in inglese e in italiano. Allego numerosi programmi originali. Costo effettivo 600.000, vendo a 580.000.
Bellandi Adolfo - Via G. Pascoli, 24 - 25018 Montichiosi BS) - Tel. 030/961756.

VENDO progr. Spectrum 16/48 K - inviare L. 400 in bollo per lista – dispongo di listati per altri computer - Scambio cassetta con 10 prog. a scelta con manuale L.M. per Spectrum.
lavarone Daniele A. - Via Torino, 9 - 81022 Casagiove - Tel. 0823/668607.

VENDO 30 fantastici programmi per VIC 20 come: Totocalcio, Drawer, Bioritmi, Invaders Breakout ecc., su cassetta tutti L. 39.000. Tavoletta grafica per Spectrum L. 140.000.
Mazza Armando - Via Settembrini, 96 - 70053 - Canosa (BA) - Tel. 0883/64050.

SCAMBIO vastissima collezione di programmi per lo ZX Spectrum 16 o 48 Kbyte.
Francalanci Zeno - Via Manzoni, 15 - 30027 Donà di Piave - Tel. 42504.

VENDO programmi per ZX Spectrum VC Calc; VU File; VU 3D; Scacchi; Musica; Magazzino; simulazione di volo; Grand Prix; I Mostri; Bioritmi; Frog ed altri.
Zamboni Dario - Via Ippodromo, 7 - 20151 Milano - Tel. 02/3084926.

VENDO Apple compatibile 48 K + 16 K Ram Monitor 12 F. Verde alimentatore Tastiera scatolato originale L. 900.000.
Scheda Apple compatibile 48 K Ram L. 300.000.
Voldi Claudio - Largo Lamarmora, 5 - 20099 Sesto S. Giovanni (MI) - Tel. 2473962.

CAMBIO/VENDO software Apple II (440 programmi) e Spectrum (oltre 100 programmi). Eccezionali offerte per Spectrum 12 progr. L. 50.000, 5 progr. L. 25.000.
Dal Tio Roberto - Via Pianale, 38 - 21020 S. Maria di Feletto (TV) - Tel. 0348/1984.

VENDO Spectrum 16 K 3 mesi di vita con manuale in italiano + corso di Basic e Software a L. 280.000. Tel. dopo ore 20.
Gianotti Roberto - Via Ronchetti, 4 - 20033 Desio (MI) - Tel. 0362/625156.

VENDO Sinclair ZX Spectrum 48 Kbytes RAM appena uscito di garanzia ma con guscio esterno di uno Spectrum nuovo causa doppio acquisto. Lo Spectrum è un'Issue Two ed è in vendita dotato di 25 programmi tratti da cassette originali inglesi e non e con grafica superiore. Il tutto a L. 950.000 al prezzo d'acquisto, in vendita a L. 500.000. Scambio inoltre Software sempre per Spectrum 16/48 K.
Raggi Luca - Via Caccialupo, 4 - 29100 Piacenza - Tel. 0523/21163.

ACQUISTO libri per 2 Spectrum scritti in italiano, cerco inoltre una stampante ad un prezzo supermodico. Scambio-vendo-acquisto programmi per ZX Spectrum.
Arzani Damiano - Via Giovanni XXIII, 14 - 29017 Fiorenzuola d'Arda - Tel. 0523) - Tel. 982401.

VENDO Apple II compatibile 48 K + interfaccia doppio drive + 2 drive 5" + Monitor 12" per fori verdi + espansione 16 K + Scheda Z80 + Interfaccia parallela + Scheda Sintetizzatore ???.
Colonna Luigi - Via Sempione, 200 10154 Torino - Tel. 852668.

AFFAREFATTO  AFFAREFATTO

VENDO per Intellivision: (come nuovi) Donkey Kong (L. 50.000) Space Battle (35.000) Nova Blast (50.000) Tron Dealdy Discs (40.000) Mouse Trap (40.000) Tennis (40.000).
Giorgio Novella - Via Giovanni XXIII, 50/8 - Albisola Capo (SV) - Tel. 019/42814.

VENDO-SCAMBIO software per Commodore 64. Oltre 400 programmi disponibili fra giochi e utility. Prezzi eccezionali! Chiedere elenco.
Barchiesi Claudio - Via S. Martino, 10 - 60035 Jesi (AN) - Tel. 0731/3347.

VENDO o **CAMBIO** con altri giochi Coleco 1 cartuccia Imagic "Nova Blast" (per Coleco), 1 cartuccia Coleco "Mouse-Trap". Prezzo affare.
Piero Villa - Via Masotto, 20 - Milano - Tel. 02/730661 (9-12 - 14-19 escluso domenica e lunedì).

VENDO Atari VCS con 12 cassette tra cui Pole Position, Space Invaders, Missile Command e tante altre. L. 450.000.
Gianni De Nigro - Via Apricale, 48 - 00166 Roma - Tel. 6282323 (ore pasti).

VENDO per ZX 81, espansione 16K RAM e ZX PRINTER. Ad acquirenti regalo programmi.
Vittorini Marco - Corso Giulio Cesare, 178 - 10154 Torino - Tel. 011/267775 (ore pasti).

VENDO ZX Spectrum della Sinclair + registratore e cassette + 18 giochi con garanzia illimitata 48K RAM. L. 500.000.
di Lorenzo Enrico - Via M. Gioia, 133 - Milano - Tel. 6886269 (ore pasti).

COMPRO cassette per il Coleco.
VENDO Atari 2600 con una cassetta a scelta a L. 200.000. Più vendo 28 titoli di cassette per l'Atari.
Piero Pangallozzi - Via Eleonora D'Arborea, 31 - Roma - Tel. 06/4271990 (dalle 14 alle 15 o dalle 20 in poi).

VENDO programmi di storia su cassetta per VIC-20 per studenti di 1° - 2° - 3° media (a domanda rispondi con il tuo VIC). Per informazioni scrivere.
Caramagno Sebastiano - Contrada Cipollazzo - 96011 Augusta (SR) - Tel. 0931/993369.

SCAMBIO programmi per VIC 20. Inviare le vostre liste, io invierò le mie (programmi su cassette).
Cannoos Andrea - Via del Tintoretto, 2 - 28068 Romentino (NO) - Tel. 0321/607370 (dalle 20,30 in poi).

VENDO Philips Videopac G 7000 buono stato + 14 cartucce tra cui Demon Attack (Imagic) e programmazione computer a L. 350.000.
Crimaldi Vincenzo - Via Roma, 8 - Maddaloni (CE).

CERCO Joystick per Commodore 64.
Andrea Giannotti - Via Milano, 16 - Forte dei Marmi (Lucca) - Tel. 0584/82302 (dalle 13 alle 20).

VENDO cassette per Intellivision "Poker and Black-jack e Sharp Shot" e cassette Atari "Combat" e "Missile Command" o le cambio con: Dragster (Activision), Golf, Space Invaders, Volley Ball (Atari), Atlantis, Fathom (Imagic per Atari o Intellivision), Beauty and the beast (Imagic per Intellivision) Baseball, Football, Golf (Intellivision).
Laura Brama - Via del Bosco, 10 - 01010 Tre Croci (Viterbo).

COMPRO per Commodore 64 programmi tutti i tipi in particolare totocalcio - Unità disco (floppy) usata. Inviare offerte dettagliate a:
Bepi Borracci - Via Mameli, 15 - 33100 Udine - Tel. 0432/291665 (13,30-14.00).

VENDO per VIC 20 vastissima gamma di videogame, molte copie di cartucce, alcuni esempi Q*Bert, Pac Man, Pharaon, Krazy-Kong. Per ricevere la lista inviare lire 600 in francobolli a:
Benini Fernando - Via E. Pazzi, 16 - 48100 Ravenna.

VENDO per Atari Berzerk, Atlantis, Space War, Supercharger, Starpath con Suicide Mission, Party Mix, Fireball.
Giuseppe Foti - Via Lecco, 3 - Milano - Tel. 2042082 (dalle 17,30 alle 19).

VENDO/COMPRO/CAMBIO software per C.B.M. 64. È nato il Computer Club C.B.M. 64. Sotto a chi tocca, siamo seri, con un pizzico d'allegria. Annuncio sempre valido.
Casella postale 4 - 20062 Cassano d'Adda - Milano.

COMPRO minifloppy 1541 per Commodore 64 (solo se in buone condizioni.

VENDO videogiochi Intellivision acquistato il 14/2/84 con 27 cartucce (le migliori sul mercato) a prezzo interessantissimo.
Albonetti Luciano - Via Cesena, 7 - 48018 Faenza (RA) - Tel. 0546/30959 (dalle 10.30 alle 19).

VENDO per ZX Spectrum 30 fra i migliori giochi sul mercato: Atic Atac, Hobbit, Jet Pac, ect. 2 programmi L. 10.000!
Ravanelli Fabio - V.le Kennedy, 105 - 28100 Novara - Tel. 0321/451953 (ore pasti).

COMPRO tutti i tipi di programmi per Commodore 64. Scrivete e mandatemi le vs. liste. Rispondo a tutti.
Di Biasi Gerardo - Via Garibaldi, 19 - 84072 S. Maria di C/le (SA).

COMPRO software per CBM 64.

CAMBIO software per CMB-64 a L. 10.000. Tra cui: Sea Wolf - Hexpert - Qix - Ski Race - Soccer - Fort Apocalypse - Squish'em - Biliardo - Viper - Lander ecc.
Selva Stefano - Via Valentinis, 18 - 34074 Monfalcone (GO) - Tel. 0481/75205 (ore pasti.)

VENDO CBS Colecovision con 5 cartucce + modulo turbo a L. 500.000 - Vectrex con 10 cartucce a L. 600.000. Se acquistate tutte e due le basi un milione.
Bergesio Bruno - Via Rubiana, 23 - Collegno (TO) - Tel. 011/4150061 (ore pasti).

SCAMBIO/VENDO software per TI 99/4A. Prezzi favolosi! Inoltre non escludo lo scambio di programmi.
Giuliani Massimo - Via G. Verga, 12 - 57025 Piombino (LI) - Tel. 0565/37929 (12-15).

VENDO causa passaggio a computer, Atari VCS + 3 cassette L. 200.000. Intellivision + 1 cassetta L. 250.000 e varie cassette.
Luca - Via Fidenza, 46 - Parma - Tel. 0524/66172.

CEDO cassetta "Microsurgeon" dell'Imagic per sistema Intellivision, in cambio preferibilmente della cassetta "Mission X" per Intellivision o altre cassette dello stesso valore commerciale.
Bonisoli Massimiliano - Via Mezzofanti, 14 - Milano - Tel. 740710 (ore pasti).

CAMBIO 2 cartucce compatibili con il Colecovision: Zaxxon per Donkey Kong (oppure per Looping) e Cosmic Avenger per Carnival. Tutte compatibili Colecovision.
Pedrini Riccardo - Via Chiassi, 12 - Brescia - Tel. 030/304387 (13-13.30).

COMPRO software per Commodore 64.

CAMBIO software per C64 (ho oltre 200 programmi di giochi, utilities, gestione) su disco e cassetta. Cartucce per Coleco e Atari. Prezzi bassi.
Paolo Allemani - Via Forzano, 3/5 - Savona - Tel. 019/807022 (13.30-23.00).

VENDO consolle VCS 2600 (Atari) + Combat + Star Voyager + Star Riders a L. 300.000. La consolle ha un mese di vita ed è in garanzia.
Sidoti Elio - Via C. Ferrari, 55 - Sesto S. Giovanni (MI) - Tel. 02/2479178 (12.00-13.00).

VENDO e **CAMBIO** tantissimi programmi per Spectrum a prezzi incredibili, massima serietà e convenienza. Scrivere o telefonare a:
Alessandro Carbonara - Via Faenza, 159 - 70019 Triggiano - Tel. 080/681928 (14.00-19.30).

VENDO Sinclair ZX 81 nuovo ancora sigillato, L. 100.000.
Paolo Bassi - Via F. Bronzetti, 14 - 20100 Milano - Tel. 716667.



AFFAREFATTO

COMPRO

VENDO

MI CHIAMO: .....

ABITO A: ..... **IN** .....

IL MIO TELEFONO È: ..... **ORARI:** .....



VUOI TE LO VENDO SE CE L'HAI TE LO PRENDO SE LO VUOI TE LO VENDO SE CE L'HAI TE LO PRENDO



PUSH OFF 16/48K SPECTRUM

It's a tough life being a ladybird, being chased by the creepy crawlies in the garden. Luckily you have ammunition to push around and crush your adversaries. Can you survive the first eight screens? Then the game becomes difficult! Spectrum software at its best. 100% machine code fast action.
by Andrew Giles.

£5.95

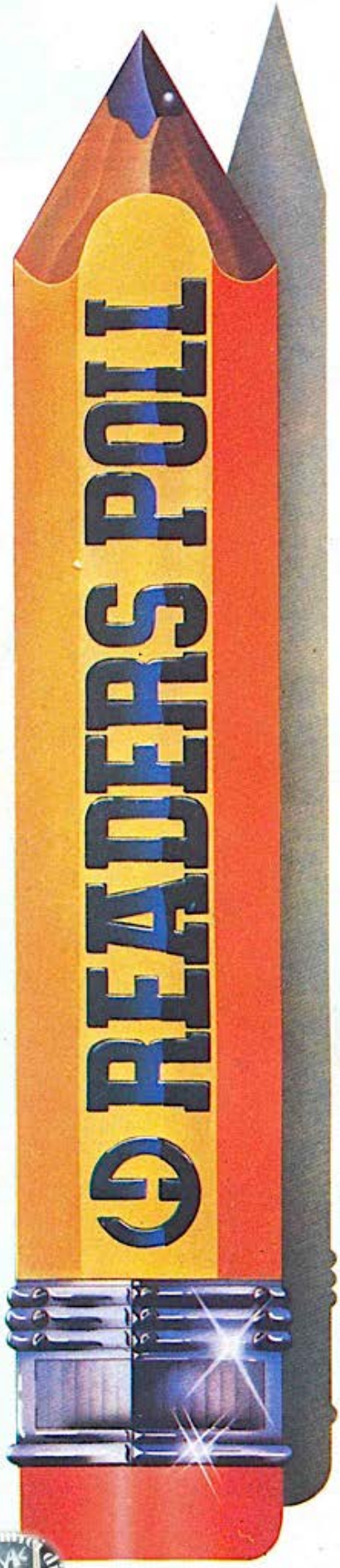
McKENSIE 48K SPECTRUM

An adventure for the 48K Spectrum. Answering distress calls from space stations can be very hazardous as you will find out. Lithium crystals, bandits, limited air supply all add to the ingredients of this exciting adventure.
By E. E. K.

£5.95

SOFTWARE PROJECTS

Brand Complex,
on Rd., Woolton, Liverpool,
eyside L25 7SF



Qualcuno diceva che l'importante è partecipare; noi aggiungiamo che per partecipare è importante avere una consolle o un computer o per lo meno avere qualche amico che li ha e ve li faccia usare; poi è importante (anzi... è il minimo indispensabile) fare un punteggio dignitoso, fotografarlo e scriverlo sulla scheda "Gioco anch'io".
È importante anche compilare la schedina "Il mio parere" e suggerire in tal modo, alla gentile redazione di Electronic Games, i giochi preferiti.
È determinante invece avere una forbice: cercatela in cucina in qualche cassetto, ma non arrabbiatevi se non la trovate subito, al massimo ve la fate prestare dal vicino.
Se siete arrivati a questo punto il più è fatto!
Ritagliate i tagliandi, metteteli in una busta (speriamo ce l'abbiate), leccate la striscia gommata, chiudete, affrancate e infine spedite il tutto a noi. L'indirizzo è:
EDIZIONI J.C.E. ELECTRONIC GAMES
Via dei Lavoratori 124 - 20092 CINISELLO BALSAMO MI
Tutto OK? Speriamo in bene.

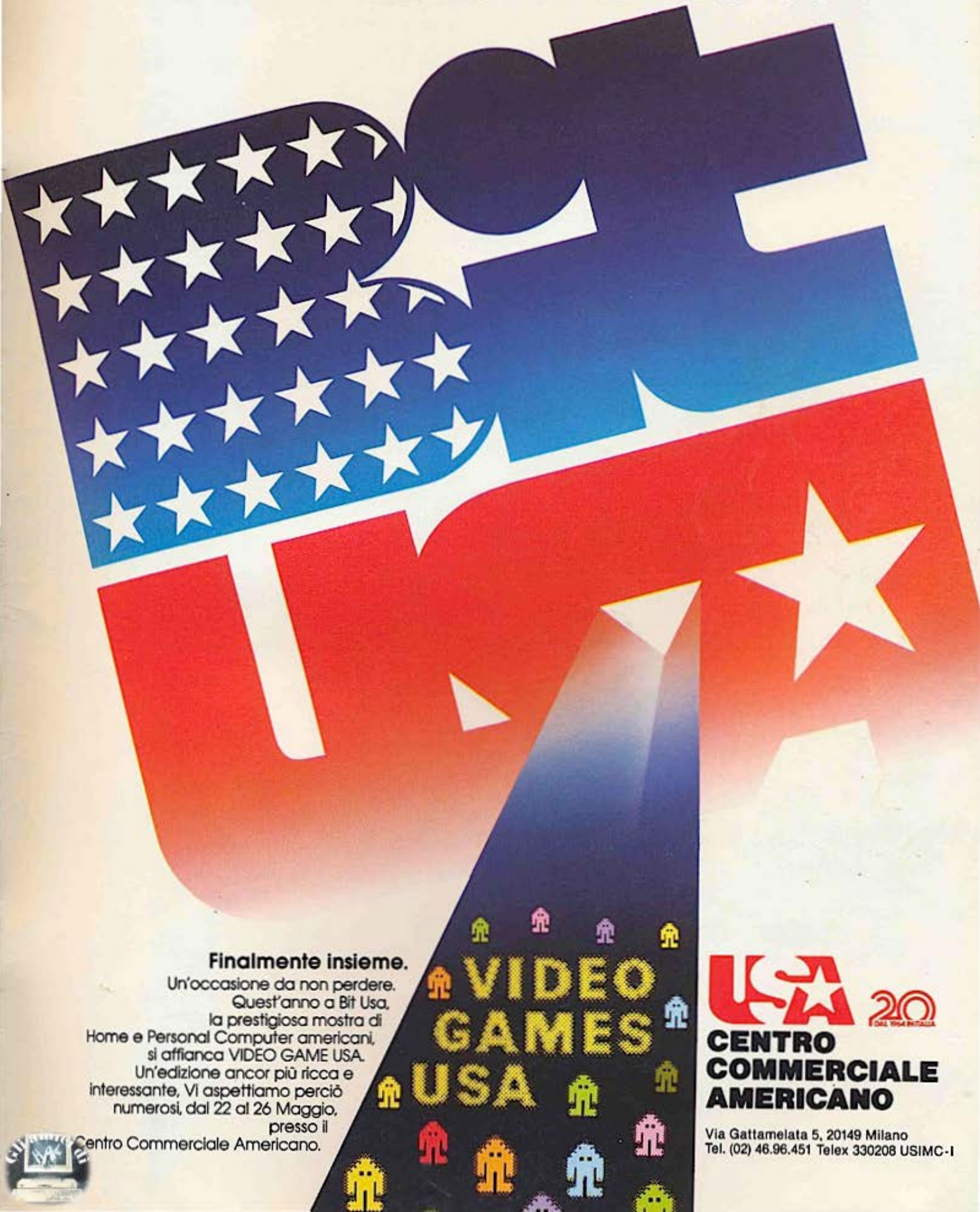
GIOCO ANCH'IO	
Nome	
Cognome	
Indirizzo	
Città	
Gioco	
Marca	
Sistema o base	
Punteggio	
Data	Firma

GIOCO ANCH'IO ... per partecipare alla Supergara di E.G.

IL MIO PARERE			
		MARCA	TITOLO DEL GIOCO
CONSOLLE			
COMPUTER			
Nome		Cognome	
Indirizzo			

IL MIO PARERE ... per contribuire alla compilazione della graduatoria di gradimento.

MILANO 22-26 MAGGIO 1984



Finalmente insieme.

Un'occasione da non perdere.
Quest'anno a Bit Usa,
la prestigiosa mostra di
Home e Personal Computer americani,
si affianca VIDEO GAME USA.
Un'edizione ancor più ricca e
interessante, Vi aspettiamo perciò
numerosi, dal 22 al 26 Maggio,
presso il
Centro Commerciale Americano.

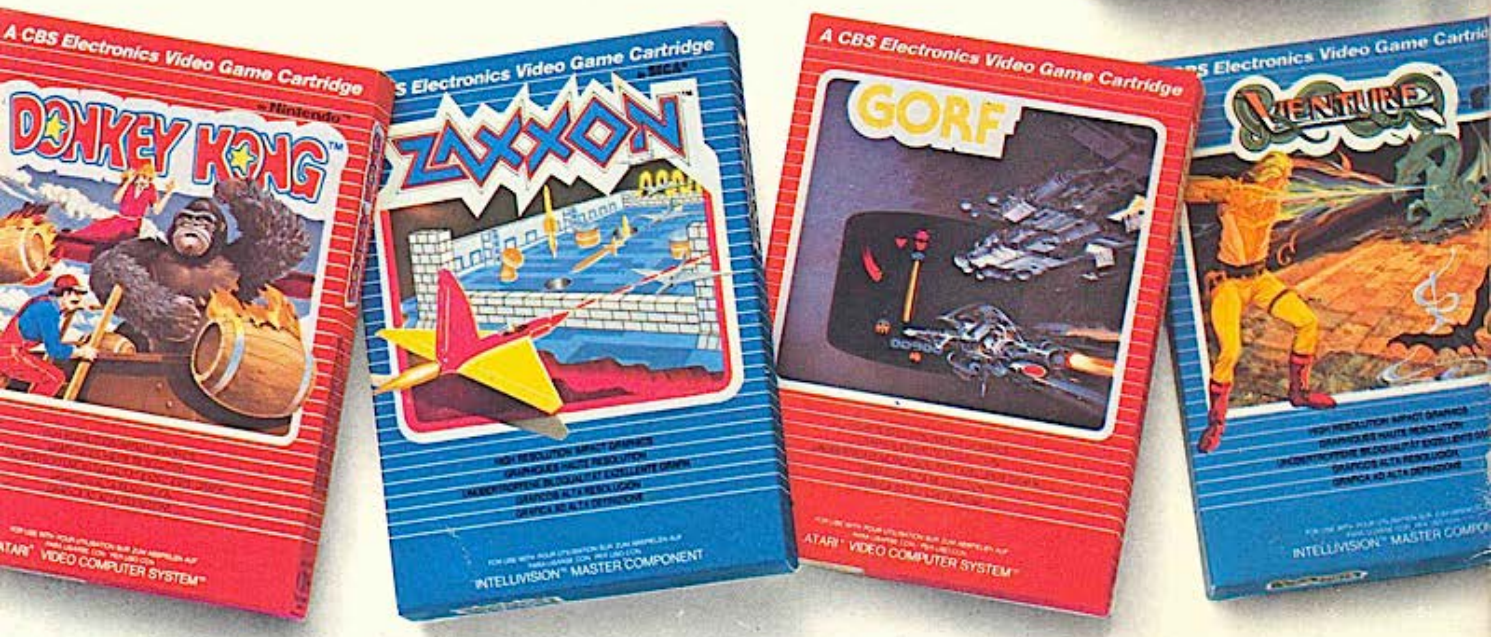
USA 20

CENTRO COMMERCIALE AMERICANO

Via Gattamelata 5, 20149 Milano
Tel. (02) 46.96.451 Telex 330208 USIMC-I

CBS vince sempre.







TBWA

Anche se gioca fuori casa.

Vuoi giocare con la tecnologia CBS anche se hai una consolle Atari o Intellivision? Ecco quattro sfide che metteranno a dura prova la tua abilità. – Il favoloso VENTURE, un'avventura ai confini della realtà alla ricerca di tesori difesi da terrificanti mostri. – DONKEY KONG, la star più famosa d'America nella sua fortezza d'acciaio; riuscirai ad evitare i suoi pazzi barili? – GORF, quattro missioni impossibili contro gli invasori venuti dalle stelle. – E infine ZAXXON, una drammatica incursione sulle fortezze dei tuoi nemici galleggianti nello spazio.

Quattro giochi tecnologicamente superiori e sempre più difficili. Riuscirai tu, con la tua sola abilità, a vincere contro CBS? La sfida è aperta.

Avventure dentro l'elettronica con CBS ELECTRONICS