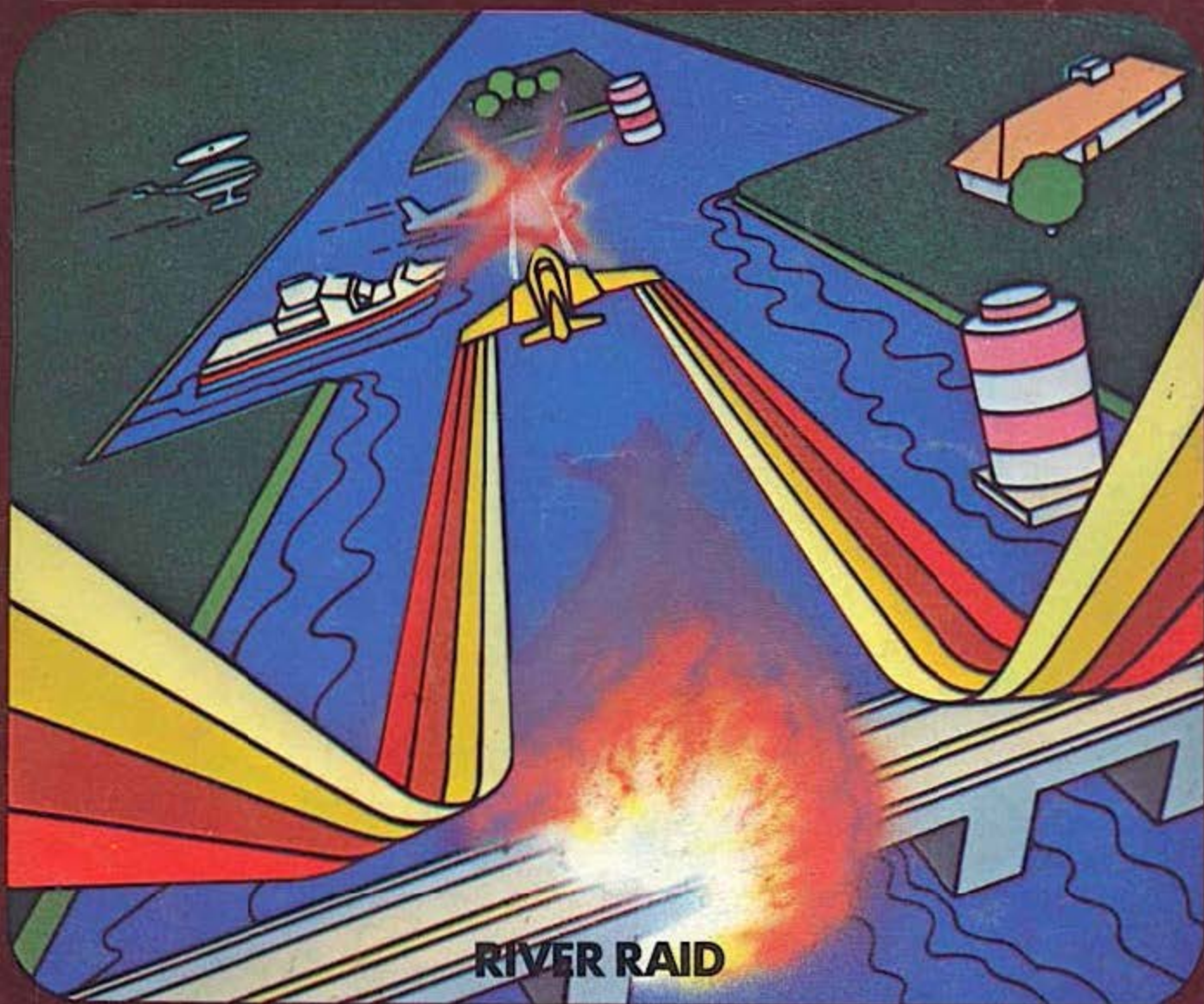


# VIDEO Giochi<sup>5</sup>



UNA PUBBLICAZIONE DEL  
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

LA PRIMA E UNICA RIVISTA DI VIDEOGAMES - COMPUTER - GIOCHI ELETTRONICI MAGGIO 1983 L.3.000



**RIVER RAID**

**TUTTI CON NOI ALLA SUPERGARA DEL SIM! \* CINEMA  
E VIDEOGAMES A BRACCETTO \* IN PROVA TUTTE LE NOVITÀ  
ESTIVE \* COMPUTER: PROGRAMMI, PROGRAMMI**





# VIDEO

## IL NEGOZIO PIÙ FORNITO E SPECIALIZZATO

ACTIVISION - APOLLO - ATARI - COLECO VISION - IMAGIC - INTELLIVISION MATTEL - PHILIPS - SPECTRA VISION - TEXAS - VIC 20 COMMODORE sono le cassette che VIDEOGAMES ha per Voi

Basta una telefonata, se non volete scrivere e le Vostre cassette preferite le riceverete a casa Vostra per posta, contrassegno.

### NOVITÀ PER LA PHILIPS

|              |           |
|--------------|-----------|
| DEMON ATTACK | L. 55.000 |
| ATLANTIS     | L. 55.000 |

### ACTIVISION:

|            |           |
|------------|-----------|
| RIVER RAID | L. 90.000 |
| SEA QUEST  | L. 77.000 |

### MATTEL:

|                            |            |
|----------------------------|------------|
| ADVANCED DUNGENONS DRAGONS | L. 59.000  |
| SHARP SHOT 4 GIOCHI        | L. 29.000  |
| ROYAL DEALER               | L. 49.000  |
| HAPPY TRAIL ACTIVISION     | L. 77.000  |
| DATA AGE: X-MAN            | L. 110.000 |

### INTELLIVISION

|                    |           |
|--------------------|-----------|
| Football           | L. 29.000 |
| Las Vegas Roulette | L. 29.000 |
| Hockey             | L. 49.000 |
| Auto Racing        | L. 49.000 |
| Bowling            | L. 49.000 |
| Golf               | L. 49.000 |
| Baseball           | L. 49.000 |
| Backgammon         | L. 49.000 |
| Royal Dealer       | L. 49.000 |
| Triple Action      | L. 49.000 |
| Sea Battle         | L. 49.000 |

|                             |           |
|-----------------------------|-----------|
| Armor Battle                | L. 49.000 |
| Frog Bog                    | L. 49.000 |
| Snafu                       | L. 49.000 |
| Space Armada                | L. 49.000 |
| Soccer                      | L. 59.000 |
| Tennis                      | L. 59.000 |
| Basket ball                 | L. 59.000 |
| Sking                       | L. 59.000 |
| Boxing                      | L. 59.000 |
| Horse Racing                | L. 59.000 |
| Star Strike                 | L. 59.000 |
| Astromash                   | L. 59.000 |
| Space Battle                | L. 59.000 |
| Space Hawk                  | L. 59.000 |
| Sub hunt                    | L. 59.000 |
| Tron Maze Tron              | L. 59.000 |
| Advanced Dungeons & Dragons | L. 59.000 |

|                   |           |
|-------------------|-----------|
| Tron Deadly Discs | L. 59.000 |
| Vectron           | L. 69.000 |
| Utopia            | L. 69.000 |
| Night Stalker     | L. 69.000 |
| Lock'n Chase      | L. 69.000 |



**VIDEOGAMES  
ELECTRONICS**

MILANO - Via Vitruvio, 38 - Tel. (02) 27.16.243





# GAMES

## N VIDEOGIOCHI

**OFFERTA DAL 15.5.83 AL 15.7.83**  
 CHI ACQUISTA UNA CONSOLLE  
 INTELLIVISION AVrà UNA CASSETTA  
 DEL CALCIO IN OMAGGIO DALLA MATTEL,  
 E DALLA VIDEO GAMES RICEVERà  
 GRATUITAMENTE 2 Joy Sticks CHE  
 SOSTITUISCONO L'ATTUALE DISCO  
 DIREZIONALE  
**AL PREZZO DI L. 355.000**



Modulo Intellivoice (Si  
 ricevono prenotazioni)  
 Sintetizzatore di voce in  
 Italiano con una cassetta  
 omaggio B 17 L. 190.000

Cassette Intellivoice:  
 Space Spartans L. 80.000  
 Tron Solar Sailor L. 80.000

Vic 20:  
 Side winter L. 60.000  
 Swarm L. 60.000  
 Galactic Bliz L. 60.000

### ATARI

|                 |            |
|-----------------|------------|
| Missile command | L. 65.000  |
| Haunted House   | L. 65.000  |
| Yar's Revenge   | L. 65.000  |
| Math Grand prix | L. 65.000  |
| Volleyball      | L. 65.000  |
| Space Invaders  | L. 65.000  |
| Defender        | L. 90.000  |
| Pac Man         | L. 90.000  |
| Asteroids       | L. 90.000  |
| Berzek          | L. 90.000  |
| Indy 500        | L. 100.000 |

|                            |            |
|----------------------------|------------|
| Raiders<br>of the lost ark | L. 100.000 |
| E.T. Extra Terrestrial     | L. 100.000 |
| Phoenix                    | L. 90.000  |
| Vanguard                   | L. 90.000  |

### IMAGIC PER ATARI

|                      |           |
|----------------------|-----------|
| Demon Attack         | L. 74.000 |
| Trick Shot           | L. 74.000 |
| Cosmic Ark           | L. 74.000 |
| Riddle of the Sphinx | L. 74.000 |
| Fire Fighter         | L. 74.000 |
| Atlantis             | L. 74.000 |
| Star Voyager         | L. 74.000 |
| Dragonfire           | L. 74.000 |
| No escape            | L. 74.000 |

### IMAGIC PER INTELLIVISION

|                    |           |
|--------------------|-----------|
| Atlantis           | L. 79.000 |
| Demon Attack       | L. 79.000 |
| Beauty & The Beast | L. 79.000 |
| Microsurgeon       | L. 79.000 |
| Dragonfire         | L. 79.000 |
| Dracula            | L. 79.000 |
| Tropical Trouble   | L. 79.000 |
| Ice Trek           | L. 79.000 |
| Sword and Serpent  | L. 79.000 |

### COLECO PER ATARI

|             |           |
|-------------|-----------|
| Donkey Kong | L. 85.000 |
|-------------|-----------|

|               |           |
|---------------|-----------|
| Gorf          | L. 75.000 |
| Carnival      | L. 75.000 |
| Wizard of Wor | L. 75.000 |

### PER INTELLIVISION

|          |           |
|----------|-----------|
| Donkey   | L. 85.000 |
| Gorf     | L. 75.000 |
| Carnival | L. 75.000 |

### ACTIVISION PER ATARI

|                 |           |
|-----------------|-----------|
| Dragster        | L. 49.000 |
| Laser Blast     | L. 49.000 |
| Boxing          | L. 60.000 |
| Fishing Derby   | L. 57.000 |
| Kaboom          | L. 75.000 |
| Tennis          | L. 75.000 |
| Skiing          | L. 75.000 |
| Free Way        | L. 75.000 |
| Stampede        | L. 75.000 |
| Megamania       | L. 75.000 |
| Barnstorming    | L. 90.000 |
| Grand Prix      | L. 90.000 |
| Starmaster      | L. 90.000 |
| Bridge          | L. 90.000 |
| Ice Hockey      | L. 90.000 |
| Chopper Command | L. 90.000 |
| Pitfall         | L. 90.000 |
| Sky Jinks       | L. 65.000 |

### PER INTELLIVISION

|          |           |
|----------|-----------|
| Pitfall  | L. 90.000 |
| Stampede | L. 75.000 |

Base Coleco Disponibile per  
 fine giugno





**IN COPERTINA UN'ELABORAZIONE  
GRAFICA SU RIVER RAID,  
L'ATTESISSIMA NOVITA' ACITIVISION  
PRESENTATA SU QUESTO NUMERO  
E ATTUALMENTE IN PROVA:  
PUBBLICHEREMO LA RECENSIONE  
COMPLETA SUL N. 6.  
UN'AVVENTURA AEREA SUL FIUME  
SENZA RITORNO CHE HA CALAMITATO  
L'ATTENZIONE DEGLI APPASSIONATI  
DI TUTTO IL MONDO.**

ACTIVISION È DISTRIBUITA DALLA MIWA TRADING.

**IL POSTO DELLA POSTA 6**

**A DOMANDA RISPONDE 10**

CLASSIFICHE  
DA TUTTO IL MONDO  
**HIT GAMES 14**

INIZIATIVE E CONCORSI  
**BONUS 16**

FATTI E NOTIZIE  
**READY 24**

ATTUALITA'  
**HOLLYWOOD INVADERS 36**

**VIDEOGIOCHI  
SHOPPING 44**

PROVATI PER VOI  
**A CHE GIOCO GIOCHIAMO? 46**

ATTUALITA'  
**VINCO ANCH'IO 66**



GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.

**DIREZIONE, AMMINISTRAZIONE, REDAZIONE**

Via Rosellini, 12 - 20124 Milano  
Telefoni: 68.80.951-2-3-4-5 - 68.03.68 - 68.00.54  
Telex: 333436GEJIT-I

**REDAZIONE USA**

GEJ Publishing Group, Inc. A Subsidiary of  
GRUPPO EDITORIALE JACKSON  
1143 Quince Avenue - 94087 Sunnyvale (CA)  
Tel. (408) 7730103

**SEDE LEGALE**

Via Vincenzo Monti, 15 - 20123 Milano

**COORDINAMENTO EDITORIALE**

Daniele Comboni

**DIREZIONE EDITORIALE**

Giampietro Zanga e Paolo Reina



ASSOCIATO ALL'U.S.P.I.  
UNIONE STAMPA PERIODICA ITALIANA

**DIRETTORE RESPONSABILE**

Paolo Reina

**DIRETTORE**

Stefano Guadagni

**COMITATO DI REDAZIONE**

Riccardo Albini,  
Benedetta Torrani,

**COORDINAMENTO TECNICO**

Alessandra Guadagni

**ART DIRECTOR**

Silvana Corbelli

**CONTABILITA'**

Franca Anelli  
Mariella Luciano  
Franco Mancini  
Gabriella Napoli  
Roberto Ostelli

**DIFFUSIONE  
E ABBONAMENTI**

Adela Bel  
Marco Benedetti  
Silvia Decari  
Ombretta Giannetto  
Claudio Bautti  
Massimo Passalacqua





# ARIO

I GRANDI A GETTONE

## 72 AL BAR

FLIPPER

## 80 PINBALL WIZARD

BONUS N° 5

## 85 DI FRONTE AL FATTO COMPUTER

## 86 LIST

QUINTA LEZIONE



## 92 SALVE PROGRAMMI

## 94 SPECTRUM DELLE MIE BRAME

## 96 I GIOCOMPUTER

## 102 IL MERCATO

GUIDA COMPLETA

CON PREZZI E CARATTERISTICHE DI VIDEOGIOCHI E DINTORNI

## 108 LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU' MERCATINO DELL'USATO



### HANNO COLLABORATO

Mario Dajelli  
Marco Gatti  
Danilo Lamera  
Lorenzo Mauri  
Vanessa Passoni  
Alberto Rossetti  
Paolo Scapini  
Giovanni Somazzi

Collaboreranno a questo numero tutti i lettori che lo leggeranno, che lo indicheranno ai loro amici, parenti e conoscenti, che scriveranno lettere, compileranno tagliandi e parteciperanno alle iniziative.

PUBBLICITA': concessionaria in esclusiva per l'Italia e l'Estero  
**REINA S.r.l.** - Via Washington 50 - 20149 MILANO  
Tel. (02) 498.80.66/7/8/9/060 (5 linee con ricerca automatica)  
Telex 316213 REINA I

Concessionaria pubblicità per USA e Canada:  
Internation Media Marketing 16704 Marquardt Avenue,  
P.O. Box 1217 Cerritos Ca 90701 - (213) 926-9552  
Autorizzazione alla pubblicazione: Trib. di Milano  
n. 455 del 27-11-1982

Stampa: Reweba - Brescia

Concessionario esclusivo per la diffusione in Italia  
e all'Estero:

SODIP - Via Zuretti 25 - 20125 Milano

Spedizione in abb. postale Gruppo III/70.

Prezzo della rivista L. 3.000

Numero arretrato L. 6.000. Abbonamento annuo L. 22.000

per l'Estero L. 35.000. I versamenti vanno indirizzati a:

Gruppo Editoriale Jackson S.r.l. - Via Rosellini, 12 -  
20124 Milano

mediante emissione di assegno bancario o cartolina  
vaglia, o utilizzando il c/c postale numero 11666203.





CORRI POSTINO  
NON TI FERMARE  
CHE VIDEOGIOCHI  
NON PUOI ASPETTARE



# il posto della posta

## MENO O PIU' COMPUTER?

*Vorrei consigliarvi di dedicare più pagine a "A che gioco giochiamo" e meno a "Di fronte al fatto computer".*

*Ho la cassetta "Basic Programming" per l'Atari VCS, ma non so usarla. Potete aiutarmi?*

*Saranno commercializzati in Italia il Video Game Controller e il Game Selex, di cui avete parlato nel numero 2?*

*Ho controllato quando proponevate nel n. 1: effettivamente è possibile ottenere il fuoco continuo a "Space Invaders".*

Andrea Girola, Udine

Due proposizioni contraddittorie: meno computer e più giochi, più informazioni su un computer, il Basic Programming Atari. In altre parole, meno computer e più computer. Il Basic Programming dell'Atari va usato con la tastiera opzionale, e consente un minimo di esercizio di programmazione, non certo confrontabile alla versatilità di qualsiasi home computer vero e proprio. Personalmente non consigliamo di lanciarsi su questi sistemi ibridi, a parte quelli che stanno per uscire che, almeno stando a ciò che si vede alle Fiere, sembrano finalmente più evoluti. Sui due prodotti che citi non si sa ancora nulla.

## GARE IN SICILIA

*Sono un ragazzo tredicenne, amante del mondo dei videogiochi. Ho scoperto questo meraviglioso mondo di giochi elettronici assistendo per la prima volta ad un mio amico che giocava ad un videogioco da bar. Anch'io quindi ho dapprima giocato nei giochi da bar divenendo sempre un po' più abile; ma poi ho ricevuto dai miei genitori un bel regalo: un sistema Intellivision della Mattel Electronics. Per ora dispongo di ben 6 entusiasmanti videocassette molto famose. Sono molto soddisfatto di questa spesa un po' eccessiva, ma devo dire che i risultati sono eccellenti.*

*A questo proposito volevo sapere da voi se nella regione Sicilia nella quale io sono nato si svolgeranno gare di videogames, dato che molte si svolgono un po' più lontano da casa mia. Colgo l'occasione per porgervi tanti saluti e complimenti per questa rivista meravigliosa ed interessante.*

Fabio Conti, Palermo

Al momento di andare in macchina con la Posta non abbiamo notizie di gare in Sicilia, ma leggendo qua e là nelle Pagine del Bonus troverai sicuramente alcune iniziative a carattere nazionale (Pinball Champ, ad esempio, e Coleco). Ad ogni modo non bisogna essere passivi: perchè non provi a organizzare nella tua città un Videogiochi Club con il quale dar vita ad un torneo regionale?

## POLLI, CERVELLONI E VCS

*Sono in possesso di un Atari 2600, ma non posso che rammaricarmi del fatto che l'Atari stia per mettere in commercio la nuova console senza renderla compatibile con il vecchio sistema.*

*Forse i "cervelloni" dell'Atari non sono in grado di costruire un modulo di adattamento, o più semplicemente pensano e sperano che noi polli corriamo subito ad acquistare il nuovo buttando via il vecchio? Certo con una simile politica l'Atari perderà migliaia di clienti.*

Alessandro, Sondrio

Ogni nuovo computer - e i videogames sono computer, anche se specializzati - può contenere molte novità, spesso sostanziali, rispetto a qualsiasi modello precedente. Questo avviene poiché è proprio questa l'epoca in cui l'ingegneria elettronica e informatica sta subendo la sua più forte accelerazione. La compatibilità fra un sistema vecchio e uno nuovo, dunque, può essere messa in forse proprio dal sostanziale progresso registrato nell'intervallo di tempo che corre fra i due progetti. Il modulo di interfaccia, generalmente, funziona in un senso solo: il vecchio software può - spesso - girare sul nuovo hardware, questo perchè non è infrequente che il nuovo sistema operativo sia un ampliamento di quello vecchio, e dunque lo comprenda.

Ricapitolando: con molta probabilità le "vecchie" cartucce Atari potranno girare sulla nuova base 5200, tramite un adattatore. Ma sicuramente le "nuove" non potranno girare sulla vecchia console 2600.

Se così non fosse, bisognerebbe dedurre che fra le due console non c'è stato alcun progresso.

Ad ogni modo secondo le informazioni da noi raccolte, la nuova organizzazione Atari non ha alcuna intenzione di porre in commercio la base 5200, o quantomeno di assegnarle un ruolo leader. Gli Atari, dunque, possono confidare nella loro 2600, che resta, a parere di molti, un'ottima console - per certi versi insuperata - e che resterà ancora per molto tempo la colonna portante del sistema VCS.

## PIU' MARCHE NEL MERCATO

*Ho 18 anni, studio per diventare perito elettronico, e passo il mio tempo libero a imparare a programmare, e con i videogames. Mi piace la rivista e mi compiaccio per la parte dedicata ai personal computer. Ottimo trovata quella di "A che gioco giochiamo", perchè presenta i videogiochi nella loro dinamica e grafica: infatti certe cassette possono attirare più per il titolo eclatante e, una volta spesa una rilevante cifra, si rivelano assai deludenti.*

*Inserirete mai listati di videogiochi per il VIC 20?*

*Nel "Mercato" metterete anche le altre marche internazionali?*

Paolo Stanic, Buccinasco

Grazie per tutti i complimenti. I programmi per il VIC 20 sono in arrivo: non saranno veri e propri videogiochi, la cui programmazione è molto difficile come ben sai, ma siamo certi che saranno apprezzati. In questo numero iniziamo con il Sinclair, in ossequio alla sua maggior diffusione numerica. Nella rubrica il "Mercato" inseriamo solo quelle marche che ci risultano essere regolarmente importate in Italia.

## LA GRANA MANCA

*Io ho L. 180.000 e vorrei comprarmi un videogioco o un computer, ma la grana manca. Ho visto lo ZX 80 Sinclair e non so dove trovarlo, mi potreste aiutare.*

*Attendo con ansia Tron, Smurf, e, visto che ne hai parlato bene, di Donkey Kong jr. Auguroni, per la rivista dico. Ma tanto andrà benissimo.*

Simone Isarello





Pare che la base Atari d'ora in poi costerà poche "mille" in più delle tue centottanta. Quindi, come vedi, la grana non manca - mica tanto ... Grazie della lettera decoratissima, di cui a parte pubblichiamo un pezzo. Lo ZX 81 (il modello 80 non è più reperibile da un pezzo) è in vendita in tutti i Bitshop Primavera, in tutti i negozi GBC e, comunque nella maggior parte di negozi di computer. Spesso la pubblicità di un Sinclair, viene affiancata dall'elenco completo degli indirizzi della catena Bitshop Primavera. Quindi, dire, non ci son problemi al riguardo. Volendo, poi, lo puoi comperare anche per posta: sulla rivista ci sono degli annunci pubblicitari anche di questo tipo promossi dalla Exelco, una ditta specializzata in vendita per corrispondenza.

Esistono anche numerosi Sinclair Club, formati da appassionati di questo computerino che, pare, ha il potere di rapire il cuore a chi lo manovra. (A proposito: perchè dovremmo togliere pagine a "Di fronte al fatto computer"?)

## COMPUTER E FLIPPER

*Il programmatore lo faccio per lavoro, ma lo considero ancora anche un gioco. Mi associo alla lettera di David Migliorati: più computer e meno flipper! È vero che si può considerare il flipper come il padre dei videogames, ma ormai trovo più giusto dedicarsi alle nuove generazioni. E visto che i videogiochi si basano sui computer, perchè non trattare di questi ultimi tutte le caratteristiche hardware e software in modo che un futuro acquirente sappia bene che cosa va a comperare? In genere i commessi dei negozi*



*non sanno rispondere alle domande tecniche, i depliant sono poveri di contenuto tecnico, quando non cercano di nascondere i difetti.*

*Le cose che dovrete analizzare sono: possibilità di interfaccia, quantità RAM e ROM, possibili estensioni e periferiche, la potenza dei vari linguaggi, la differenza dei programmi residenti (quelli su cartuccia) e quelli che ci si può fare e così via.*

*Io sarei interessato all'acquisto dell'Intellivision completo di tastiera, ma dal vostro numero di febbraio non se ne ricava molto.*

Pierpaolo Bagato, Trieste

Sul bisticcio computer-flipper la nostra posizione è: più computer e più flipper! Analizzare di più i vari sistemi: non riteniamo che sia questa la rivista adatta a delle approfondite monografie su questo o quel computer, compito per il quale esiste ampia e documentata pubblicistica in edicola. BIF ne è l'esempio più significativo.

Il compito di Videogiochi è insegnare che cosa è il computer, non "quel certo" computer, e aggiornare i suoi, spesso giovanissimi, lettori sulle novità non solo merceologiche, ma anche perucidire ideologiche di questa nuova civiltà informatica che sta sorgendo proprio in questi anni.

Preferiamo analizzare i singoli sistemi procedendo a piccoli passi, vedi "Spectrum delle mie brame", in modo da scoprire il sistema assieme ai lettori, incontrando le varie particolarità man mano che capita di doversene servire. Non asseriamo che questo sia il metodo migliore, ma presenta, come tutto, alcuni vantaggi ed alcuni svantaggi: riteniamo che i vantaggi siano più consoni alla natura di questa rivista.

Del resto è pur vero che questo tipo di analisi è iniziato dopo qualche numero, e non prima: abbiamo infatti più volte ricordato che avremmo volutamente aspettato un po' in stazione prima di partire, pochè molti viaggiatori dovevano ancora fare il biglietto. In questo caso ciò significa che molti lettori avevano bisogno di un'infarinatura generale prima di poter partire.

Non siamo d'accordo sul fatto che i commessi non sappiano l'argomento: o perlomeno non è sempre vero. La nostra esperienza nei Bitshop Primavera è molto diversa. Certo, occorre recarsi in negozi con un minimo di specializzazione. Quanto a pubblicità e depliant, è logico che il loro ruolo sia di illuminare i lati piacevoli, ma anche qui si notano alcune lodevoli eccezioni: la pubblicità cello Spectrum, se lo si è notato, è una fredda e completa

**AI SUOI FEDELI E DEVOTI LETTORI  
VIDEO GIOCHI  
INGIUNGE  
DI RECARSÌ AL SIM HI-FI IVES  
DAL 9 AL 14 GIUGNO  
PERCHÉ AL PADIGLIONE 16  
FAREMO FAVILLE**





# il posto della posta il posto della

elencazione di dati tecnici, senza alcuna esagerazione, senza punti esclamativi; anche la Commodore svolge campagne molto misurate; la Texas, addirittura, del suo non fortunatissimo TI 99/4A esalta il solo aspetto videogame.

Quanto al computerIntellivision, a febbraio non se ne poteva dire molto, poiché esso vien presentato ufficialmente solo al SIM di Milano qualche notizia la si trova già su questo numero, e in seguito attiveremo una rubrica apposita. Ne parleremo molto presto, forse addirittura sul prossimo numero.

## FUTURO PROGETTISTA

*Mi chiamo Paolo, ho 15 anni, sono un appassionato dei videogiochi. La vostra rivista mi è piaciuta molto, perché molto descrittiva e di tipo nuovo.*

*Il prossimo anno, lo studio dell'informatica, sarà la mia principale occupazione: spero di diventare un progettista e programmatore di videogiochi.*

*Osservando Pac-Man ho constatato la possibilità di apportarvi una verifica: si potrebbe mettere il labirinto in movimento, facendo muovere le pareti, in questo caso si formerebbero porte, stanze, vicoli ciechi, senza fantasmi, con movimenti casuali; bisogna fare attenzione a non farsi schiacciare dai muri in movimento.*

*Spero che la mia modifica sia chiara (che avete bisogno di maggiori chiarimenti fatemelo sapere) e possa essere presa in considerazione.*

*Ho già altre idee (mie, e non modifiche) che potrebbero essere prese in considerazione e che vi descriverò presto.*

*Se la mia idea ha successo, fammelo sapere tramite videogiochi.*

Paolo Brussino, Torino

Le tue idee, come tutte le idee e i progetti dei lettori, ci interessano. Perché non corredarle di disegni e svilupparle un po' di più?

(La tua scelta di studio ci sembra ottimale)

## GRAFICA INDIPENDENTE

*La grafica è indipendente da che gioco è ed è unicamente dovuta alla console? Mi spiego meglio: prendiamo Zaxxon, in versione VCS: dà lo stesso risultato grafico dello Zaxxon per Coleco? Spero di sì. È un*

*problema di spendere bene i soldi.*

Luciano Romano, Salerno

Il risultato visualizzato sullo schermo TV è ottenuto mediante l'interazione (= azione congiunta e scambievole) del software (la cartuccia) e l'hardware (il sistema operativo, ossia la console). In realtà poi non si creda che le due unità svolgono ruoli molto diversi: nella cartuccia vi sono istruzioni specifiche per quel gioco, mentre nella console vi sono istruzioni comuni a tutti i giochi. È logico che le istruzioni contenute nella cartuccia devono essere uniformate a quelle contenute nella console. La console, in altre parole, deve capire le istruzioni che giungono dalla cartuccia.

Se il repertorio di istruzioni in una console è ridotto, anche le istruzioni che giungono dalla cartuccia devono essere ridotte, altrimenti alla console arrivano delle istruzioni incomprensibili, in quanto al di fuori del linguaggio della console.

La console Coleco è ben più evoluta dell'ormai anzianotto Atari VCS: può elaborare un maggior numero di istruzioni, può gestire il video in modo più dettagliato. La cartuccia Zaxxon adatta a tale console, dunque, può trasmettere un maggior numero di informazioni rispetto alla cartuccia Zaxxon per VCS, nella quale è stato necessario semplificare le istruzioni per renderle comprensibili alla meno dotata base Atari.

Il risultato visivo è dinamico e conseguentemente molto diverso.

## UN VIDEOGIOCHI CLUB A FIRENZE?

*Era proprio ora che qualcuno parlasse in modo esauriente nel vastissimo mercato dei videogames. Io ho comperato con pochi sacrifici un VCS Atari, e mi sono molto utili le vostre "recensioni" sulle cassette: cercate di essere sempre chiari e comprensibili.*

*Vorrei che fosse possibile creare un "Club" ove gli affiliati si possono scambiare le cassette per un certo periodo di tempo, in modo anche da poterle decidere l'acquisto dopo averle veramente provate.*

Antonio Ciarlo, Firenze

Ottima idea, la tua: ora devi passare alla realizzazione. Evviva il videogiochi Club di Firenze, allora: facci sapere come ti vanno le cose, e ricorda che VIDEOGIOCHI è al fianco del Club, che pos-

sono ottenerne il patrocinio consistente in:

- dai 10 abbonamenti in su con il 20% di sconto
- Un distintivo per ogni socio del Club
- La possibilità di partecipare al Campionato Nazionale dei Videogiochi che andremo a indire non appena avremo ricevuto un numero sufficiente di adesioni
- Pubblicazione sulla rivista degli eventuali giornali, cronache e resoconti dell'attività del Club.

Poniamo l'unica condizione che nella denominazione del Club sia inclusa la parola videogiochi. Ciò ricordato, invitiamo tutti i lettori fiorentini e dintorni a mettersi in contatto con Antonio, che è reperibile al 486.025, Via Bolognese, 67.

## DEPLIANTS

*Quando saranno disponibili i depliants dell'Atari 5200, dello ZX Spectrum, e dei sistemi Coleco, e dove?*

Lorenzo Fabris, Vigevano

Atari 5200: ancora di là da venire. L'Atari in questo momento sta cambian-

Ciao! SONO SIMONE E VOGLIO

RIVISTA

VIDEO

GIOCHI

ORA PASSIAMO AI CONSIGLI:

1) AVRESTE METTERE I TAGLIANDI

ROVINARE LA RIVISTA.

2) METTERE PIU PAGINE A RE

al fatto computer





# Posta il posto della posta il posto de

do distributore, e non si sta preoccupando dei depliant della nuova console nella quale, fra l'altro, m'Atari stessa non sembra credere più di tanto. Abbiamo informazioni attendibili sul fatto che la "crisi" è in via di risoluzione, e speriamo quindi in bene.

Lo ZX Spectrum, invece, è stato trionfalmente varato: Bitshop Primavera, negozi GBC e molti altri negozi di informatica sono forniti di tutto il materiale informativo necessario, che puoi comunque sempre richiedere al distributore utilizzando il tagliando che si trova sulla pagina di pubblicità "IL TUO PRIMO COMPUTER": sappiamo infatti che la Rebit Computer risponde a quelle richieste inviando tutto il materiale informativo e non solo quello specificato sul tagliando stesso.

Colecovision sarà disponibile sul mercato a settembre, ad ogni modo potrai vederlo e averne tutte le informazioni al SIM HI-FI IVES che si tiene a Milano dal 9 al 14 giugno.

## PAC-MAN A DUE MANI

*Sarebbe molto tosto poter giocare simultaneamente in due, cioè uno comanda-*

*rebbe Pac-Man e l'altro un fantasma: la cosa sarebbe molto meno meccanica e più avvincente.*

*Altre comunicazioni:*

- 1) *Si sa qualcosa della tastiera Intellivision?*
- 2) *Perché non esiste un accessorio che trasformi in joystick il disco direzionale Intellivision?*
- 3) *Bello il tennis Activision: è meno ricco di quello Mattel, ma decisamente più immediato.*

Alessandro Sciacca

Ottima la proposta per Pac-Man, bisogna parlarne con la Atari U.S.A.

La tastiera Intellivision sarà in commercio da giugno, e si preannuncia molto valida: sulla confrontabilità di questo sistema con i veri e propri computer è ancora presto per pronunciarsi, ma ci stiamo preparando.

L'accessorio in questione esiste, e lo ha approntato VIDEO GAMES, - Via Vitruvio, 38 - Milano.

## VIC 20 IN ARRIVO

*Mi stanno per regalare un VIC 20 e vorrei sapere che cosa pensate di questo computer.*

Adolfo Bellandi

Quando fu presentato, circa due anni fa, il VIC 20 rappresentava la punta più avanzata dell'home computing: a colori, compatto, ottima tastiera professionale, dotazione di cartucce, e un BASIC molto simile a quello dei sistemi Commodore gestionali, con un prezzo veramente appetibile.

Ha avuto il meritato successo, tanto che oggi "tiene" ancora, nonostante l'inevitabile invecchiamento: anche se non è più avanzatissimo il VIC 20 resta valido perché ormai ha una vasta libreria di programmi che vanno dagli ottimi videogame a serissimi programmi professionali: il Word Processor (programma per scrivere, elaborare e impaginare testi), o il programma di magazzino, o i programmi grafici sono a un livello assolutamente elevato.

Il software per il VIC 20 è elaborato dalla Commodore, ma anche da altre marche indipendenti: questo interessamento delle case indipendenti nei confronti di un computer è sempre un ottimo indizio e una prova della sua validità.

In altre parole il VIC 20 è riuscito a imporsi come uno "standard" a sé, attorno al quale si è sviluppata la necessaria rete di accessori, periferiche e software.

Riteniamo indispensabile però una configurazione minima con espansione di memoria di almeno 16 kbyte, e una stampante, se si intende usarlo "anche" come computer anziché solo come videogioco: in questo caso, lasciateglielo dire, il VIC sarebbe un po' sprecato.

## ATARI SCACCHI

*Ho bisogno di una delucidazione a riguardo del gioco degli scacchi Atari, che vanno dal 1° al 7° livello, con un 8° per principianti.*

*Il mio problema è il seguente: al 6° e 7° livello, è possibile vincere, oppure no? Domando ciò, considerata l'affermazione del rivenditore, che lo dichiara imbattibile, mentre a me, pare tutto l'opposto: infatti, insieme con un amico, sto facendo una partita a scacchi contro altri due amici, ed essendo tutti dilettanti, seguiamo le mosse della cassetta. Però, io sto perdendo lo stesso, e la cassetta si impunta per una certa mossa, che porta allo scacco matto avversario, dopo 6 mosse, senz'averlo.*

*Mi sa che ho buttato al vento L. 90.000. Spero tanto in una vostra prova sugli scacchi Atari. Vi ringrazio.*

Giovanni Marchese, Imperia

L'imbattibilità dipende dalla bravura dell'avversario: il negoziante in questione non deve essere un gran giocatore, oppure è un ottimo psicologo: dichiarando la cassetta "imbattibile" ha messo in atto una irresistibile sfida a singolar tenzone fra te e la cassetta, in modo da indurti alla competizione, cioè all'acquisto. Computer che siano imbattibili nel gioco degli scacchi ancora non ce n'è: computer molto bravi invece sì, ma sono computeroni enormi.

## PITFALL SDEGNATO

*Avete preso troppo alla leggera l'affermazione ufficiale sul massimo punteggio di Pitfall: è difatti impossibile catturare tutti i 32 tesori in 20' senza mai scendere sotto la superficie.*

*Per arrivare allo schermo 239 bisogna essere scesi almeno tre volte, perdendo almeno 300 punti; e ciò vale nei due sensi. Vorrei proprio sapere chi ha inviato alla MIWA la fatidica foto con il punteggio.*

*Secondo: in futuro si evitino annunci tipo quel tale che cerca base atari a 75.000 lire! Naturalmente manca nome, indirizzo e telefono, quindi trattasi di bassa propaganda, e*

ENTRARE CON TE PER LA MERAVIGLIOSA



TRAGLIARE IN UN'UNICA PAGINA COSÌ DA

DOY E TOGLIERNE A "Discente





# il posto della posta il posto della

*ci si indespettisce a vedere deturpata questa bella rivista a cui ci si affeziona per il solo piacere del gioco e non per quello della speculazione economica. Quei signori esternino le loro assurde offerte altrove, e lo affermo anche se si dovesse trattare di gente a voi molto vicina!*

Gianfranco Posterli - Sesto S. G.

Per prima cosa rispondiamo al secondo punto, dove ci sembra esistano un buon numero di incomprensioni. Gli annunci economici non vengono censurati: non è nostro diritto, oltretutto non essere nostro dovere.

Vengono pubblicati tutti quelli che giungono limitatamente allo spazio (quando arrivano vengono numerati progressivamente e la pubblicazione segue quella numerazione) e compatibilmente alla loro leggibilità. Nessuna responsabilità della redazione, dunque, per il contenuto.

"Vendo base Taldeitali a 2,5 lire", al limite, potrebbe essere pubblicato. Ci opporremo alla pubblicazione solo nel caso di offerte illegali, frasi sconvenienti e così via.

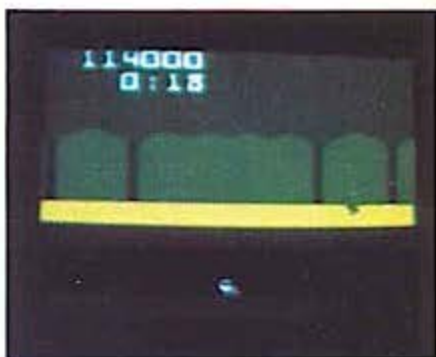
In secondo luogo "vicino a noi" in senso affettivo ci sono i nostri parenti e i nostri lettori, in senso geografico ci sono il panettiere, il bar, una fermata di autobus e alcune ditte e uffici la cui attività addirittura ignoriamo!

Non siamo collegati a interessi che non siano quelli dell'intero settore, del quale, ovviamente facciamo parte. Anzi, speriamo ardentemente di essere riusciti a diventarne parte integrante. Passiamo a Pitfall. Innanzitutto dobbiamo precisare che non abbiamo preso troppo alla leggera l'affermazione ufficiale sul massimo punteggio conseguibile. L'abbiamo presa e basta. Ci è stato detto che quello era il massimo punteggio possibile e, fino a prova contraria, dobbiamo - per correttezza - crederci.

La prova ora l'abbiamo, ma è a sostegno della tesi della MIWA e dell'Activision. Come puoi vedere tu stesso dalla foto dello schermo di Pitfall (versione Intellivision) mandataci da Marino Vignali di Milano che è riuscito a totalizzare il punteggio massimo in 19' 42". Complimenti Marino!

Ecco qui di seguito la lettera scrittaci

da Marino che accompagnava le due foto arrivate in redazione.



## A DOMANDA RISPONDE

Avete pubblicato gli schemi validi per il primo e secondo schermo della variante numero 2 del gioco Pac-Man dell'Atari, ma in che modo si usano, alternandoli o solo

PRENDENDO SPUNTO DALLA LETTERA DI FRANCO BARAGINO  
VI SCRIVO PER FARVI ALCUNE PRECISAZIONI SUL PITFALL.  
IN EFFETTI IL RECUPERARE I 32 TESORI NON E' COMPLETO COSI' IMPROBabile COME PUO' APPARIRE A PRIMA VISTA E PER CONFERMARLO VI INVIO 2 FOTO ABBASTANZA INDICATIVE IN TAL SENSO.  
NELLA PRIMA FOTO POTETE INFATTI NOTARE COME E' POSSIBILE RECUPERARE TUTTI I TESORI CON ALMENO 27 SECONDI DI ANTICIPO SUL TEMPO A DISPOSIZIONE SENZA PERALTRA RINUNCIARE A NESSUNA DELLE VITE DI HARRY, MENTRE NELLA SECONDA SI PUO' VEDERE COME PENDENDO SOLO 19 SECONDI NECESSARI PER "GALFARE" CON UNA LENTA PRUDENZA UNO DEI PASSAGGI PIU' RISCHIOSI E' POSSIBILE FARE IL PERCORSO SENZA ALCUNA PENALITA' (114.000 PUNTI).  
IN CONCLUSIONE RITENGO SIA SOLO QUESTIONE DI TEMPO E PRESTO VI VEDRETE RECAPITARE PARECCHIE FOTO COMPROVANTI I FATIDICI 114.000 PUNTI.

*Marino Vignali*  
(MARINO VIGNALI  
V. G. PIZZINI 3 MILANO)

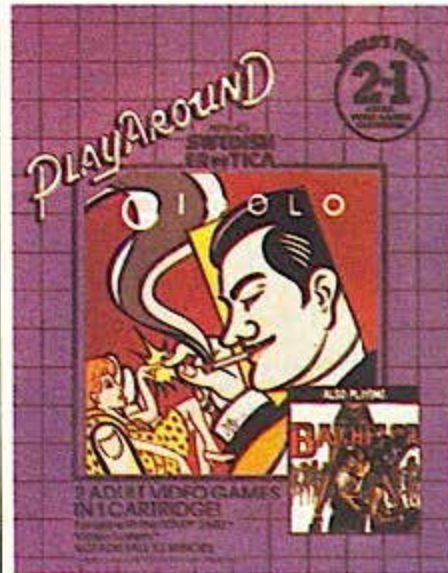


# Posta il posto della posta il posto de

usando lo schema numero 2?

Li si usano uno dopo l'altro, prima l'1 e poi il 2. Cioè, al primo schermo si usa lo schema 1 (quello che nel giornale è riportato in alto), mangiati tutti i wafer e finito lo schermo si passa al secondo seguendo lo schema numero 2. Semplice, no?

Sono arrivati in Italia i famosi "X-Rated"? X-Rated, innanzitutto, è l'equivalente americano del nostro "a luce rossa". Il lettore quindi vuole sapere se sono arrivati in Italia i "famosi" videogiochi a luce rossa. La risposta è positiva: sono arrivati. E per sapere dove trovarli nella propria regione bisogna rivolgersi alla ITP (V.le Milanofiori 1° Strada, Palazzo F2 - 20090 Assago (MI)) che ne è l'importatrice per l'Italia.



Le istruzioni delle cassette sono anche in italiano?

Sì fortunatamente sì, almeno per la maggior parte delle marche di videogiochi presenti in Italia. Una volta, quando il mercato interna-

zionale (quello cioè al di fuori degli Stati Uniti) era ancora piccolo, si trovavano solo istruzioni in inglese, ma ora tutte (o quasi) le marche di software per videogiochi hanno le cosiddette Edizioni Internazionali, con allegato il libretto d'istruzioni in più lingue tra cui l'italiano.

Dove si può richiedere il libro "Mastering Pac-Man"?

Il fascino di Pac-Man non ha ancora stancato a quanto sembra se c'è ancora chi vuole saperne di più sul gioco più popolare del mondo. D'altronde come dare torto al lettore che si dimostra ancora così interessato a Pac-Man? Siamo noi i primi a dispiacerci che le macchine di Pac-Man sono ormai rarissime da essere quasi introvabili (e chi ne conosce la collocazione è a conoscenza di un prezioso segreto).

Ma veniamo alla risposta che ci siamo già dilungati fin troppo. Il libro di Ken Uston "Mastering Pac-Man" non è reperibile in Italia. Per averlo bisogna rivolgersi alla casa editrice americana che l'ha pubblicato, la Signet.

Ecco l'indirizzo: The New American Library, Inc. - P.O. Box 999, Bergenfield, New Jersey 07621.

Forse però il metodo migliore per averlo è andare in una libreria della tua città che venda libri stranieri e chiedere a loro di ordinarlo per te. A proposito di "Mastering Pac-Man", nelle pagine di Ready c'è una cosa simpatica tratta dal libro.

Quante scenette ci sono fra un quadro e l'altro di Pac-Man?

Sembra che il nostro articolo sulla Pac-Mania abbia riscosso un grosso successo visto il numero di lettere sull'argomento che abbiamo ricevuto ultimamente. Bene, ne siamo contenti e quindi procediamo a rispondere all'ennesima domanda sul simpatico divoratutto. Ci sono tre scenette tra un quadro e l'altro di Pac-Man. La prima appare dopo che si è completato il secondo schermo. Una piccola musicchetta fa da sottofondo ad una scena in cui si vede Pac-Man fuggire attraverso lo schermo da destra a sinistra inseguito da un fantasma. Subito dopo, un Gigantesco Pac-Man insegue a sua volta il fantasma attraversando lo schermo nella direzione opposta. Dopo un certo numero di quadri, appare un'altra scenetta di intermezzo. Il fantasma, mentre è intento ad inseguire Pac-Man, si strappa "lenzuolo" mettendo in mostra un pezzo di gamba e manifestando un certo imbarazzo. In una scenetta successiva (l'ultima, che viene ripetuta se si riesce a continuare il gioco) il fantasma perde completamente il lenzuolo (spero che mi passerete la parola lenzuolo, n.d.r.) e scappa, nudo, tirandosi dietro il suo unico capo di abbigliamento.

Dite che i videogiochi Parker Brothers non sono reperibili in Italia, però pubblicate la pubblicità di un negozio che li vende. Ma allora ci sono o no queste cassette?

Dobbiamo confessare che quando scrivemmo che i videogiochi Parker Brothers non erano reperibili in Italia non sapevamo che fossero in vendita nel negozio in cui hai visto la pubblicità. D'altronde, per stabilire se sono reperibili o no in Italia noi ci basiamo sul fatto che esista o meno un importatore ufficiale e a tutt'oggi questo importatore non c'è ancora. I giochi Parker Brothers che si trovano nel negozio di cui parli provengono direttamente dall'Inghilterra dove qualcuno li ha comprati per conto del negoziante oppure è andato lui stesso a prenderli.

Bisogna tener conto inoltre che essendo una rivista nazionale, non possiamo dimenticare tutti quei videogiocatori che non abitano nelle grandi città, quindi prima di annunciare che uno o più giochi sono disponibili in Italia dobbiamo assicurarci che siano veramente disponibili in tutta o quasi la penisola, da Trento a Trapani. Altrimenti si verificherebbe quello che è già successo altre volte quando abbiamo annunciato un gioco e poi decine e decine di lettere di protesta ci hanno sommerso protestando perché il gioco a Padova o ad Ascoli Piceno (tanto per fare il nome di due città) non c'era ancora.

Sono reperibili in Italia il videogame Controller, il Game Selex ed il Game Mate 2?

No purtroppo non sono reperibili, almeno per il momento. A volte vi presentiamo alcuni prodotti - giochi o accessori - non ancora arrivati in Italia (e non è sempre detto che prima o poi ci arrivino) sapendo che a qualcuno magari gli viene la voglia, ma cosa possiamo farci. Il nostro compito è raccontarvi cosa succede nell'affascinante mondo dei videogiochi e quindi non possiamo tralasciare quelle cose che succedono al di fuori dell'Italia (se no che mondo sarebbe).

C'è da sperare che qualcuno, leggendo delle novità uscite all'estero, si decida ad importarle. In fin dei conti i videogiocatori ci sono e se l'idea è buona perché non dovrebbe vendere?

A chi mi posso rivolgere se i giochi del computer non sono ben visibili sullo schermo?

Dipende dal motivo per cui non sono ben visibili: potrebbe dipendere dal computer oppure dal televisore. Nel primo caso dovrete rivolgervi dove hai comprato il computer o il gioco, nel secondo ad un riparatore radio

## VIDEOGIOCHI

### hi-fi club

Piazza Marucchi, 2 Roma Tel. 8445343

Novità - Anteprime - Permute  
Noleggio - Vendita anche per  
corrispondenza contrassegno





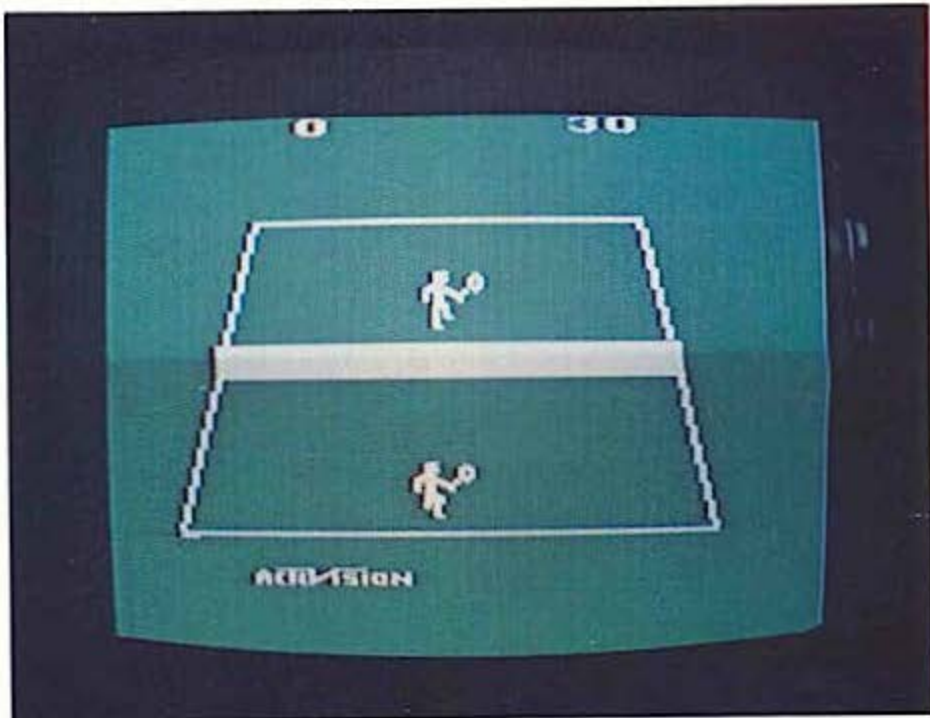
# il posto della posta il posto della

TV. Ad ogni modo rivolgiti prima al rivenditore dove hai acquistato il gioco, casomai sarà lui a dirti cosa devi fare.

Avete detto che il Pac-Man per il numero limitato di bit può arrivare solo al 256° schermo altrimenti va in tilt. Il massimo raggiungibile sarebbe perciò di 3.326.000 punti. Come si concilia ciò col record di 14.880.210 punti pubblicato a pagina 81 del numero 2 di Videogiochi?

Bravo, sei indubbiamente un lettore che legge Videogiochi da cima a fondo e per di più attentamente. Anche noi c'eravamo chiesti come ciò fosse possibile e ci siamo informati e la risposta al busillis è nelle pagine di Ready.

Mi chiamo Matteo e pochi giorni fa ho comprato la cassetta del Tennis Activision e mi sono accorto che sullo schermo mancava proprio un pezzo di gioco (vi ho mandato una foto) sulla parte sinistra). È un difetto della mia TV oppure è caratteristico della marca?



Niente paura Matteo, è tutto regolare. Lo schermo della cartuccia Tennis dell'Activision è così come si presenta. Non è una caratteristica della marca in questione, piuttosto una caratteristica di molti videogiochi anche di altre marche. Comunque, per tran-

quillizzarti, pubblichiamo la foto dello schermo del nostro gioco del Tennis Activision e come puoi vedere (non molto chiaramente in effetti) nel nostro il "pezzo di gioco" manca da tutte e due le parti. Eppure le volè vengono benissimo.

## LA CLASSIFICA VIDEO GIOCHI

nome

cognome

| DA CASA |                               | DA BAR |
|---------|-------------------------------|--------|
| Marca   | Titolo esatto della cartuccia |        |
| 1       |                               |        |
| 2       |                               |        |
| 3       |                               |        |
| 4       |                               |        |
| 5       |                               |        |
| 6       |                               |        |
| 7       |                               |        |
| 8       |                               |        |

ETA'

INDIRIZZO



# Nuova 30 Super Panda in libertà

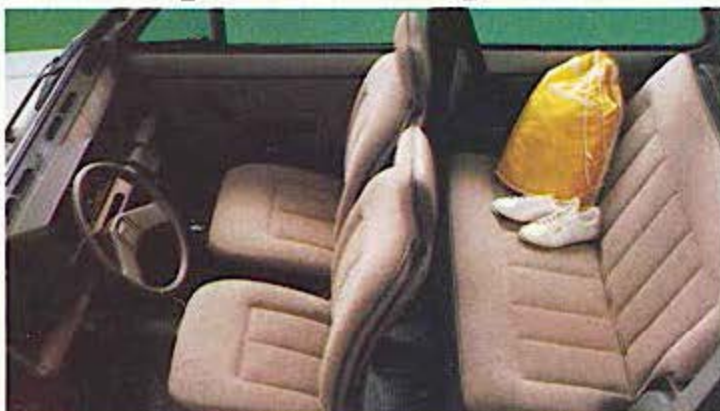


## Quel qualcosa in più che aspettavi dalla Panda

Panda 30 Super arriva dopo il successo della Panda 45 Super.

Panda è nata come "auto in libertà", per andare dove e come si vuole senza problemi di spazio, di consumo, di manutenzione. A questa inconfondibile personalità, l'allestimento Super aggiunge molte cose:

- \* il restyling del frontale e delle fiancate che fa risultare Panda Super ancora più grande e "importante"
- \* l'interno completamente



Tutto l'interno della Panda 30 Super è stato rinnovato. Nuovi i sedili ampiamente imbottiti e rivestiti di morbido tessuto. Nuovi gli appoggiatesta. Nuovo il rivestimento isolante di tutte le superfici interne.

nuovo che sorprende subito per ricchezza, confort e silenziosità;

- \* l'abbinamento, su Panda Super, di un allestimento così ricco con la motorizzazione di 650 cc. che realizza il massimo dell'economia.

### Panda ora in 4 versioni

Panda 30 e Panda 30 Super: motore di 650 cc. - potenza 30 CV - velocità 115 km/h.

Panda 45 e Panda 45 Super: motore di 900 cc. - potenza 45 CV - velocità circa 140 km/h.

# FIAT

Acquistando una Fiat avete anche l'iscrizione all'ACI per un anno compresa nel prezzo. Presso tutta l'Organizzazione di vendita Fiat.





# Le class

# HIT GA

## HIT BAR

### CLASSIFICA DEI PIU' GETTONATI

| Mag. |   | Apr. | Titolo del gioco |
|------|---|------|------------------|
| 1    | 1 | 2    | PENGO            |
| 2    | 1 | —    | Q BERT           |
| 3    | 1 | —    | CAR ACTION       |
| 4    | 1 | 3    | MOON RANGER      |
| 5    | 1 | 9    | WORLD TENNIS     |
| 6    | 1 | —    | TURBO            |
| 7    | 1 | 1    | LADY BUG         |
| 8    | — | 8    | CRAZY KONG       |
| 9    | 1 | 5    | POPEYE           |
| 10   | 1 | 7    | LOOPING          |
| 11   | 1 | —    | JOUST            |
| 12   | 1 | 6    | BURGER TIME      |
| 13   | 1 | —    | POLE POSITION    |
| 14   | 1 | —    | ATTANASIO        |
| 15   | 1 | —    | DRIBBLING        |

Pengo riprende la prima posizione, grazie alle scivolone di Lady Bug, regina della scorsa classifica, che passa in settima posizione. Il gruppetto di testa accoglie nuove entrate: Q Bert e Car Action. Scompare Pac-Man! (ma, ne siamo quasi certi, farà ancora parlare di sé ...)

Moon Ranger, Popeye, Looping e Burger Time sono in discesa, mentre Crazy Kong resta stabile all'ottavo posto, in mezzo a nuove entrate.

## HIT BAR

### CLASSIFICA DEI PIU' VOTATI

| Mag. |   | Apr. | Titolo del gioco |
|------|---|------|------------------|
| 1    | 1 | 2    | CRAZY KONG       |
| 2    | 1 | 3    | TURBO            |
| 3    | 1 | 2    | PAC-MAN          |
| 4    | — | 4    | FROGGER          |
| 5    | — | 5    | TARZAN           |
| 6    | 1 | —    | POPEYE           |
| 7    | 1 | 9    | ZAXXON           |
| 8    | 1 | 7    | ASTEROIDS        |
| 9    | 1 | 6    | QIX              |
| 10   | 1 | 11   | LADY BUG         |
| 11   | 1 | 13   | DEFENDER         |
| 12   | 1 | 8    | TEMPEST          |
| 13   | 1 | 10   | PENGO            |
| 14   | 1 | —    | WORLD TENNIS     |
| 15   | 1 | —    | TRON             |

Crazy Kong è ancora in testa: Pac-Man invece, scivola non è più al 2°. Turbo, dopo tanti temporeggiamenti, ha finalmente guadagnato la seconda posizione.

Tarzan e Frogger stabili al 4° e 5° posto, mentre Asteroids, Qix, Tempest ed il delizioso Pengo sono in ribasso.

Tre nuove entrate fra cui Tron tratto dall'omonimo film di Steven Lisberger.

Il sempreverde Defender in salita, accompagnato da Zaxxon e Lady Bug.

HAI UN SOLO MODO PER PORTARE

VOT 



# ifiche

# AMES

## VIDEOGIOCHI HIT

CLASSIFICA SECONDO  
I NOSTRI LETTORI

| Mag. | Apr. | Titolo del gioco | Marca      |
|------|------|------------------|------------|
| 1    | 1    | <b>PITFALL</b>   | Activision |
| 2    | 3    | PAC-MAN          | Atari      |
| 3    | 2    | SOCCER           | Mattel     |
| 4    | 4    | DEFENDER         | Atari      |
| 5    | 9    | DEMON ATTACK     | Imagic     |
| 6    | 10   | BASKETBALL       | Mattel     |
| 7    | 6    | TENNISE          | Mattel     |
| 8    | 10   | LOCK'N' CHASE    | Mattel     |
| 9    | —    | BERZERK          | Atari      |
| 10   | —    | COSMIC ARK       | Imagic     |
| 11   | 7    | STAR STRIKE      | Mattel     |
| 12   | 14   | SPACE INVADERS   | Atari      |
| 13   | —    | SPACE ARMADA     | Mattel     |
| 14   | —    | AMIDAR           | Parker     |
| 15   | 12   | ASTROMASH        | Mattel     |

Pitfall, stabile al primo posto, si vede insidiato niente meno che dal famosissimo Pac-Man. Il vecchio re vuole tornare ad impugnare il suo scettro.

Defender e Demon Attack si attestano al 4° e 5° posto, mentre Star Strike e Astromash perdono parecchi punti.

In salita Space Invaders dell'Atari seguito da Lock'n' Chase e da Basketball della Mattel che, ancora una volta, conduce la nostra classifica con 6 posizioni.

Quattro nuove entrate. Notevole quella di Amidar della Parker al 14° posto e quella del movimento Berzerk dell'Atari al 9°.

IL TUO VIDEOGIOCO AL SUCCESSO:

**VOTALO!**

## I QUINDICI PIU'

CLASSIFICA  
DEI 15 VIDEOGIOCHI  
PIU' VENDUTI  
NEI NEGOZI ITALIANI

INCHIESTA DALLA NOSTRA REDAZIONE

| Mag. | Apr. | Titolo del gioco | Marca      |
|------|------|------------------|------------|
| 1    | 1    | <b>TRON I</b>    | Mattel     |
| 2    | 1    | TRON II          | Mattel     |
| 3    | 1    | PITFALL          | Activision |
| 4    | 6    | LOCK'N' CHASE    | Mattel     |
| 5    | 2    | DEMON ATTACK     | Imagic     |
| 6    | 3    | SOCCER           | Mattel     |
| 7    | 8    | PAC-MAN          | Atari      |
| 8    | —    | PHOENIX          | Atari      |
| 9    | 4    | ATLANTIS         | Imagic     |
| 10   | —    | DRACULA          | Imagic     |
| 11   | —    | ET               | Atari      |
| 12   | 5    | DRAGON FIRE      | Imagic     |
| 13   | —    | DONKEY KONG      | Coleco     |
| 14   | —    | FROGGER          | Parker     |
| 15   | —    | ICE TREK         | Imagic     |

Pitfall se n'è andato, ed anche Demon Attack. Due nuove entrate si sono guadagnate i posti d'onore: Tron I e Tron II della Mattel; ma era prevedibile, visto lo scalpore suscitato da questo colossale di "videogioco".

Pitfall passa così al 3° posto, Demon Attack al 5° e Soccer al 6°.

In salita Lock'n' Chase della Mattel e Pac-Man dell'Atari.

In discesa Atlantis e Dragon Fire.

Oltre ai due Tron, altre 6 nuove entrate: Phoenix all'8° posto, Dracula

al 10° ed il tenero ET, all'11°.

Gruppetto compatto nelle ultime tre posizioni per le restanti nuove

entrate: Donkey Kong, Frogger ed Ice Trek.





## VIDEOGARA: I PRIMI RECORDMEN

Domenico Naccari con 660.625 punti a Astromash, Rinaldo Montalenti con 0.32.92 a Barnstorming, Cristina Quarenghi con 4.350 a Circus Atari, Franco Castagna con 9.997 a Superbreakout: la Videogara apre il suo libro d'oro e vi iscrive i primi cinque nomi. Da Milano a Palermo, quasi simbolicamente, Videogiochi arriverà in abbonamento ai bravi videogiocatori. Intanto sulla pista sono pronti al decollo altri recordmen, i cui primati si trovano già alla seconda segnalazione (sono

quelli contrassegnati con il numero 1). Le nuove immissioni non sono molte, otto, e ciò si spiega con la brevità tecnica del periodo di accettazione dei punteggi, dovuta allo sforzo di recuperare il ritardo della rivista: in realtà, dunque, questa "mesata" è durata solo venti giorni. Nonostante questa forzata ristrettezza, però, la Videogara si va agitando sempre di più, e la nostra colonna si allunga: questo è l'importante!

## VIDEOGARA: CONSULTI, SUSSULTI & INSULTI

A questo punto della Videogara dobbiamo fare alcune precisazioni riguardanti due dei giochi più giocati e fotografati: Astromash e Beauty & the Beast. Ci sono a nostro avviso degli errori di metodo nella determina-

zione del record conseguito, di facile correzione per quanto riguarda Astromash, mentre per Beauty & the Beast la questione è un po' più complicata. Vediamo, caso per caso...

## BEAUTY & THE BEST: QUEL CHE CONTA È IL GRATTACIELO

Qui il discorso è un po' più complicato. Ci aiuteremo quindi con degli esempi. Il record di B&TB secondo i punteggi arrivati in redazione sarebbe 74.000. Diciamo sarebbe, perché corrisponde, dalla foto inviataci, a 5 o forse 6 (la foto non era perfettamente leggibile) grattacieli. Poniamo anche che siano 6, ci è nonostante c'è qualcosa che non va.

Chiunque abbia giocato a B&TB sa che se si cerca di salire un grattacielo (anche prendendo tanti cuori e tanti ostacoli quando Buford è rosso), quando si arriva alla fine non si totalizza stando proprio larghi - più di 5000 punti. Moltiplicato per 6 fa 30.000 punti. Per fare 74.000 ci sono due modi: o si è arrivati all'ultimo schermo, cioè all'ultimo

| Titolo                                       | Marca      | Mese | Punti     | Nome e Cognome                      |
|----------------------------------------------|------------|------|-----------|-------------------------------------|
| ASTROMASH                                    | Mattel     | 2    | 660.625   | Domenico Naccari<br>Palmi           |
| AUTO RACING                                  | Mattel     | 1    | 2.58      | Giorgio Novella<br>Albisola<br>Capo |
| AMIDAR                                       | Parker     | 1    | 7.910     | Matteo Riveruzzi<br>Terni           |
| BARNSTORMING                                 | Activision | 2    | 0.32.92   | Rinaldo Montalenti<br>Padova        |
| BEAUTY & BEAST                               | Imagic     | 7    | 30.100    | Tiziano Rossi<br>Verona             |
| BERZERK                                      | Atari      | 1    | 230.730   | Carlo Fanti                         |
| CIRCUS ATARI                                 | Atari      | 2    | 4.350     | Cristina Quarenghi<br>Bologna       |
| CHOPPER COMMAND                              | Activision | 1    | 38.100    | Stefano Todini<br>Roma              |
| DEFENDER                                     | Atari      | 1    | 1.219.250 | Alessio Ricco<br>Arenzano GE)       |
| FROG BOG                                     | Mattel     | —    | 420       | Fabio Angeloni<br>Roma              |
| GOLF                                         | Mattel     | —    | 34        | Fabio Angeloni<br>Roma              |
| LOCK'N'CHASE                                 | Mattel     | —    | 69.940    | Andrea Mascheroni<br>Milano         |
| MISSILE COMMAND                              | Atari      | 1    | 469.185   | Massimiliano Leoncini<br>Savona     |
| PITFALL                                      | Activision | —    | 114.000   | Marino Vignali<br>Milano            |
| PAC-MAN                                      | Atari      | 1    | 99.999    | Massimiliano Leoncini<br>Savona     |
| SPACE INVADERS                               | Atari      | 1    | 7.565     | Matteo Riveruzzi<br>Terni           |
| SKIING                                       | Activision | 1    | 27.86     | Stefano Todini<br>Roma              |
| SKIING                                       | Mattel     | —    | 82.0      | Luigi Randi<br>Padova               |
| SKIING<br>Slalom<br>SKIING<br>Discesa libera | Mattel     | —    | 34.4      | Paolo Venini<br>Pavia               |
| SUPER BREAKOUT                               | Atari      | 2    | 9.997     | Franco Castagna<br>Palermo          |
| SPACE HAWK                                   | Mattel     | —    | 444.210   | Ivano Strippoli<br>Milano           |
| SPACE ARMADA                                 | Mattel     | —    | 216.990   | Ugo Minguzzi<br>Firenze             |



piano del grattacielo, e invece di far cadere Horrible Hank ci si è volontariamente buttati giù, ricominciando quindi da capo e totalizzando altri punti (e se lo si fa nei primi grattacieli, quelli più facili, non è difficile ammassare punteggi così elevati) oppure ci si è affardati piano per piano, grattacielo per grattacielo a totalizzare punti venendo a contatto con gli ostacoli quando Buford è rosso. Ora, cerchiamo di non perdere di vista qual'è l'obiettivo di B&TB: non certo quello di fare tanti punti, piuttosto fare tanti grattacieli. Infatti se arrivate a completare il quinto grattacielo appare la scritta "Great" sia che il vostro punteggio sia 5000 che 50.000. Quindi quello che conta è il numero di grattacieli che scalate. E in-



fatti se arrivate a completare il decimo grattacielo apparirà un'altra scritta di congratulazioni per il risultato raggiunto (non ve la diciamo, scopritela voi, se no che gusto c'è). E probabilmente la stessa cosa succederà se si completa il

quindicesimo schermo (ma non ci siamo arrivati). Tutto questo discorso per dire che considereremo come record quel punteggio che indica il più alto numero di grattacieli completati, in pratica il numero in basso a destra.

Solo nel caso di partita di grattacieli, farà fede al fine del record il punteggio numerico che appare in alto a destra. Quindi non state a perdere tempo a fare punti, pensate piuttosto a scalare grattacieli.

### ASTROMASH: IN BASSO A SINISTRA, PREGO

Il punteggio che riteniamo valido è quello indicato in basso a sinistra sotto la linea continua. Quello è infatti il punteggio finale conseguito e non il cosiddetto "Peak Score". Il Peak Score è il massimo punteggio raggiunto durante lo svolgimento della partita, ma non è quello finale, poiché è come sapete in Astromash ogni volta che un asteroide tocca terra vengono detratti

dei punti dal punteggio. Il Peak Score è sì il punteggio massimo raggiunto durante lo svolgimento della partita, ma non lo si è riusciti a mantenere, quindi non è giusto che sia quello da tenere in considerazione. Per cui, da ora in poi considereremo valido il punteggio in basso a sinistra (vedi foto) e naturalmente ci è di valore retroattivo.



### A PROPOSITO DI PUNTEGGI

Se inviate un punteggio che supera l'azzeramento del contatore (per esempio 1.021.000 in un contatore da sei cifre viene registrato come 021.000) potete lo stesso documentare la validità della vostra enorme abilità, ma dovete servirvi di un socio il quale documenti almeno sei o sette fasi nell'interno dell'azzeramento. Inviate cioè tre foto con i punteggi 970.000, 990.000, 998.000 e poi un altro paio

a 000.200 e 000.900 ad esempio, in modo che l'aver raggiunto cifre così alte ci induca a ritenervi capace anche dello "scavalco". Per tutti i giochi che oltre ad un punteggio prevedono un tempo, ossia un bonus, noi teniamo conto solo del punteggio, e il bonus viene preso in considerazione unicamente nei casi di pareggio, che ci auguriamo peraltro rari.





## I TELEVISORI DELLA SUPERVIDEOGARA

Attonito silenzio del pubblico, incessante rullo di tamburi sul palco. Riflettori, sipario, ecco i fantastici televisori Seleco che andranno al più bravi delle varie specialità prescelte nella Supervideogara di Videogiochi.

Si tratta dei Seleco 16" ultima generazione, particolarmente indicati ad essere utilizzati in connessione a videogiochi e home computers. Ricordiamo che si vince il televisore se si mantiene un record per tre pubblicazioni successive.

Le date di chiusura dei numeri di Videogiochi, per quanto riguarda questa competizione sono il 15 di due mesi prima del mese di copertina. Complicata? Ve lo spieghiamo meglio.

Se una cartolina/fotografia arriva entro la data del 15 di settembre, poniamo, il re-

cord sarà inserito nella classifica del numero di novembre.

I giochi della SUPERVIDEOGARA sono:

PER DARE TEMPO A TUTTI DI PREPARARSI, LA PRIMA PUBBLICAZIONE SARA' NEL NUMERO DI SETTEMBRE.

Buon allenamento, ragazzi. E arriverete a dopo le vacanze!!!

(... con la supervideogara, cioè: perché invece la rivista esce ancora sia a giugno sia a luglio).

I premi non saranno spediti, ma il vincitore dovrà venire a ritirarli presso la redazione portando con sé la cartuccia del gioco. Potrà essere richiesto di ripetere la gara in presenza della redazione, e in questo caso dovrà dimostrare di raggiungere almeno 2/3 del punteggio record nel corso di 5 tentativi.

**seleco**



## COMPUTITION

Ve lo avevamo anticipato, ed eccoci pronti: una competizione, o computizione, fra lettori ma anche fra club o associazioni, per la proposta o la creazione di programmi che utilizzino al meglio gli home computer esistenti.

### AL MEGLIO ...

significa con intelligenza, fantasia, originalità. Come vedete, lasciamo per ultima l'abilità, anche se è importante: la lasciamo per ultima perché siamo convinti che la nuova bit generation ha tutta quella fantasia che manca al computer, e di cui la nuova era dell'informatica ha molto, molto bisogno.

La gara è articolata in due gironi, a quello delle Idee/proposte (girone A) e quello dei programmi realizzati (girone B).

### GIRONE A IDEE/PROPOSTE

I concorrenti devono inviare alla redazione proposte di programma, a soggetto libero (gioco, simulazione, didattico, gestionale) con chiare indicazioni sulle modalità di funzionamento, scopi del programma e fasi di attuazione: che cosa succede, che cosa si vede, come si risponde e così via. Il Comitato premierà soprattutto la validità ipotetica del progetto e la completezza del suo svolgimento, mentre la sua attuabilità pratica sarà tenuta in minore considerazione.

### IL PREMIO

1 buono acquisto da L. 100.000 ogni mese presso i Bitshop Primavera.

### GIRONE B

Qui, invece, l'attuabilità salta in primissimo piano: infatti il programma concorrente deve funzionare su un home computer a scelta fra questi SINCLAIR ZX 81, SINCLAIR ZX SPECTRUM, VIC 20, TI 99/4A. Anche qui il soggetto è libero: potete fare un programma per disegnare le farfalle, o un programma per dirigere una banca svizzera (a noi però sono più simpatiche le farfalle ...).

La giuria, premierà la validità complessiva del programma sia sotto l'aspetto della sua originalità, sia della sua esecuzione, della sua documentazione e, in altre parole, di tutti quei parametri che chi programma ben conosce.

### I PREMI PER QUESTO "GIRONE"

Sono offerti in collaborazione con Bitshop Primavera: per ogni categoria un buono acquisto da L. 500.000 che potrete spendere come meglio crederete in uno dei 70 Bitshop Primavera sparsi in tutta Italia. Inoltre ogni mese sarà pubblicato un programma giudicato interessante.

COMPUTITION È UN'INIZIATIVA RISERVATA AGLI ABBONATI



### PARTECIPATE ALLA VIDEOGARA

... utilizzando questo tagliando o un suo fac-simile. È per noi molto penoso decifrare generalità illeggibili e scolorite scritte malamente sul retro di una polaroid! E per voi è molto pericoloso rischiare di restare fuori dalla classifica o di entrarci con nome sbagliato.

Se il gioco oggetto del vostro punteggio è uno di quelli inseriti nella SUPERVIDEOGARA, allora nelle note scrivete chiaramente e bene in grande SVG e basta!

NOME \_\_\_\_\_

COGNOME \_\_\_\_\_

INDIRIZZO \_\_\_\_\_

ETA' \_\_\_\_\_ CITTA' \_\_\_\_\_

GIOCO \_\_\_\_\_

MARCA \_\_\_\_\_

SISTEMA (BASE) \_\_\_\_\_

PUNTEGGIO O RECORD \_\_\_\_\_

NOTE \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

DATA \_\_\_\_\_ FIRMA \_\_\_\_\_

### TROFEO VIDEOGARA PHILIPS

Ha preso il via il 26 marzo il primo Campionato Italiano Videogiochi - Videopac Philips.

Il campionato si svolgerà nell'arco di tutto Aprile e

tutto Maggio con 40 eliminatorie e avrà il gran finale a giugno a Rimini.

L'iniziativa coinvolge radio e TV private, sale da ballo e discoteche, prevede



l'assegnazione di molti premi ai partecipanti: viaggio a New York per due persone al primo classificato, altri numerosi viaggi per tutti i 12 finalisti, ai quali verrà inoltre assegnata una console e 2 video cassette Philips, oltre, naturalmente ai numerosissimi premi assegnati nelle varie selezioni. Il vincitore avrà la possibilità di intervenire a tornei internazionali di videogames.

Migliaia e migliaia di manifesti e di locandine, comunicati giornalieri emessi dalle più seguite emittenti radiofoniche italiane

locali: il Trofeo Videopac Philips avrà una grande eco in tutto il Paese. Per partecipare è sufficiente iscriversi presso i locali nei quali viene disputata la gara, oppure ritagliare l'apposito tagliando pubblicato su Sorrisi e Canzoni TV.

L'organizzazione del Torneo è a cura della Magnum Musica e Dischi di Cervia (Ravenna). Lettori di VIDEOGIOCHI, è inutile dirvelo, ma ve lo diciamo lo stesso: FATEVI SOTTO, VINCENTI, insomma, FATECI FARE BELLA FIGURA!!!!



## LA PAGINA DELLE GARE

# BOI

### RECORD NEI BAR

Nessuna iniziativa, per il momento, tende a premiare i record da bar, se escludiamo il grandioso Pinball Champ, che però è riferito ai flipper e non ai videogames veri e propri. Ciononostante noi siamo ben lieti e desiderosi di pubblicare i record da bar dei nostri lettori, e, a mo' di esempio, pubblichiamo questo di Mario Peri, il quale - a dispetto dell'assenza di premi - ha pensato bene di inviarci il suo con tanto di timbro e firma del gestore della sala giochi in cui l'ha effettuato. Forza, dunque, ragazzi, perché non è detto che prima o poi non salti fuori un premio anche per i

grandi videogames. Ad ogni modo è meglio che chi invia il suo punteggio alleggi anche una fotografia dello schermo; ci rendiamo conto che sui grandi videogames la tecnica di fotografia è difficile, e a volte le condizioni di illuminazione del locale sono proibitive, ma in ogni caso è meglio provarci. Come sempre, anche in questi record vorremmo avere le vostre fotografie personali, tanto per vedervi in faccia, e per farvi conoscere anche dagli altri lettori. E se, per il momento, i premi non ci sono, pazienza: si gioca anche per divertirsi, no?

### SUPERGARA SIM

Per un increscioso quiproquo nel numero di aprile di Videogioco annunciando la favolosa iniziativa della Supergara abbiamo pubblicato un elenco di giochi che sarebbero i "candidati" per la gara stessa.

L'elenco è totalmente poco attendibile, e sia la segreteria del SIM HI-FI MES sia la stessa giuria di VIDEOGIOCHI tengono a precisare che:

"... non esiste alcuna programmazione circa i giochi che saranno oggetto delle Supergare dal 9 a 13 giugno. I giochi in gara potrebbero anche cambiare ad ogni turno, a totale discrezione della Giuria, la quale vigilerà sulle gare anche per tenere d'occhio l'effettiva giocabilità dei giochi stessi. Ricordiamo infatti che ogni gara è totalmente autonoma e indipendente da tutte le altre, tanto è vero che si conclude con l'assegnazione del premio".

La redazione si scusa per aver potuto generare della confusione: giochi in gara e premi restano dunque un mistero anche a poche settimane dall'apertura di questo favoloso GIOCOSIM, mentre fervono i preparativi: radio e TV locali sono mobilitate per riprendere l'avvenimento in diretta o in differita, mentre la Giuria di VIDEOGIOCHI sta valutando attentamente, sempre in base al-

la giocabilità, le numerose proposte di gioco che arrivano dalle aziende.

Ricordiamo il meccanismo: ogni giorno ci saranno due turni di gara: il turno mattutino (ore 10-12) e quello pomeridiano (ore 15-17). In ogni turno saranno fatte mezz'ora prima le iscrizioni a 10 giochi diversi: i giochi saranno comunicati all'apertura delle iscrizioni, e non prima.

Saranno consegnate le schede di iscrizioni e, necessariamente, ci sarà una certa burocrazia e un certo ordine da rispettare.

Le modalità di gara saranno molto "spartane": il giudice di gara consentirà al giocatore un tempo di soli 5', cinque minuti avete capito bene. Al termine di questi annoterà il punteggio raggiunto e darà il via per una seconda prova, anch'essa di 5 minuti. Di nuovo il giudice interromperà il gioco e annoterà il secondo punteggio. In ogni caso il punteggio valido sarà quello più alto raggiunto dal concorrente.

Al termine del turno di gara per ogni gioco sarà premiato il punteggio più alto: saranno quindi assegnati dieci primi premi per ogni turno. Le gare si terranno dal giorno 9 al giorno 13, si prevede di riuscire a far competere un migliaio di videogiocatori, se tutto filerà liscio.

Spett. Redazione di Videogioco,

vi segnalo il seguente punteggio da me realizzato al gioco "TUTAN KHAM" della KONAMI, il giorno 7-3-1983 presso la sala giochi del Bar-Pasticceria "Il Giglio" via T. Signorini, Firenze.

punti 141.840

Riv. n. 09  
SCAGLI RENZO  
Via T. Signorini 30 - FIRENZE  
C.F. 00406330483  
P.IVA 00406330483

Firma del gestore

## SIM HI-FI MES



### PINBALL CHAMP '83

Ci sembra giusto non che doveroso pubblicare tutti gli indirizzi del bar e delle sale in cui si svolge il megagalattico campionato della F.I.I. Zaccaria nel mese di giugno. Fra l'altro la nostra rivista ha una parte attiva nell'organizzazione di questo campionato, ed è per questo che inseriamo anche il tagliando ufficiale di partecipazione. Pubblichiamo inoltre alcuni dettagli del flipper TIME MACHINE, dai quali potete vedere l'ottimo livello grafico, la tridimensionalità pazzesca. Quello che non potete vedere è il sistema di illuminazione colorata. La piattaforma determina due situazioni di gioco diverse grazie al suo abbassamento. Il tunnel sopraelevato moltiplica i punteggi Bonus. Sette

bersagli fissi numerati si scoprono quando la piattaforma circolare è abbassata per il gioco aperto a lunghi lanci; la buca special determina il cambio di livello della piattaforma mobile. I punteggi Bonus sono due: passato e futuro (Time Machine, la macchina del tempo...). Come abbiamo già anticipato nel numero scorso, il flipper... parla. Per due minuti.

#### ABRUZZI E MOLISE

| GIORNO | LOCALITA'                                                                 | ORA   |
|--------|---------------------------------------------------------------------------|-------|
| 5      | Pescara - Caffè Ideale - Via C. Battisti, 52                              | 10.00 |
| 5      | Pescara - Sala Giochi Play Club - Viale Riviera, 53                       | 10.00 |
| 5      | Pescara - Sala Giochi American Club - P.zza Unione                        | 10.00 |
| 12     | Chieti - Bar dello Sport - Via Madre degli Angeli, 12                     | 10.00 |
| 12     | Chieti - Sede sociale C.P.A. Aurora - Via Piano Vincolato                 | 10.00 |
| 12     | Chieti - Circolo Ric. La Terrazza - Via Ortona, 15                        | 10.00 |
| 12     | Chieti - Bar Simonetta Via Marina, 22                                     | 10.00 |
| 12     | Fossacesia (CH) - Circ. Ric. Via Scorsosa, Via S. Silvestro               | 10.00 |
| 19     | Teramo (CB) - Polisp. Smile - Via S. Brigida                              | 10.00 |
| 26     | Francavilla (PE) - Circolo Tennis - Via Valle Ansuca, 8                   | 10.00 |
| 26     | Francavilla a M. (PE) - Bagni da Gianni - Via Spalato, 15-17              | 10.00 |
| 26     | Francavilla a M. (PE) - Stabilimento Balneare Kalliva - P.zza IV Novembre | 10.00 |
| 26     | Francavilla a M. (PE) - Bagni La Selva Vincenzo - Via Cattaro, 12         | 10.00 |
| 26     | Francavilla a M. (PE) - Bagni Gino di Primavera - P.zza Sirena            | 10.00 |

#### SICILIA

| GIORNO | LOCALITA'                                                            | ORA   |
|--------|----------------------------------------------------------------------|-------|
| 1      | Palermo - Circ. Ric. S. Ninf. Villaggio Acquarone - P.zza del Centro | 18.00 |
| 2      | Palermo - Circ. Ric. S. Ninf. Villaggio Acquarone - P.zza del Centro | 18.00 |
| 6      | Palermo - Circ. Ric. S. Ninf. Villaggio Acquarone - P.zza del Centro | 18.00 |
| 9      | Palermo - Sala Fierotti Piana Albanesi - Via M. d. Ginestra, 9       | 18.00 |
| 13     | Palermo - Sala Fierotti Piana Albanesi - Via M. d. Ginestra, 9       | 18.00 |
| 15     | Belmonte M. (PA) - Billardi Onas - P.zza Garibaldi, 9                | 18.00 |
| 19     | Belmonte M. (PA) - Billardi Onas - P.zza Garibaldi, 9                | 18.00 |
| 15     | Altavante (PA) - Circolo Ricreativo - Via Basso, 30                  | 18.00 |
| 21     | Altavante (PA) - Circolo Ricreativo - Via Basso, 30                  | 18.00 |
| 26     | Altavante (PA) - Circolo Vigili del Fuoco - Via Scarietti, 10        | 18.00 |
| 30     | Altavante (PA) - Circolo Vigili del Fuoco - Via Scarietti, 10        | 18.00 |

#### TOSCANA

| GIORNO | LOCALITA'                                                                    | ORA   |
|--------|------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 4      | Montecatini/Figline Pina di Sco (FI) - Circ. Luigi Bonatti - Via Urbinese, 1 | 18.00 |
| 4      | Staggiano (AR) - Circ. Ric. Staggiano - Via Severi, 98                       | 18.00 |
| 10     | Torrita (SI) - Polis. Torrita - Via Mazzini, 156                             | 18.00 |
| 10     | Sinalunga (SI) - Circ. Ric. Sinalunga - Loc. Guazzino                        | 18.00 |
| 10     | Montepulciano (SI) - Circ. Ric. Montepulciano - Via Fiorita, 12              | 18.00 |
| 15     | Chianciano Terme (SI) - Polisp. Garibaldino - Via Casini                     | 10.00 |
| 15     | Chiusi (SI) - Circ. Ric. Chiusi - P.zza 20 Settembre, 1                      | 10.00 |
| 15     | Sarteano (SI) - Circ. Ric. Sarteano                                          | 18.00 |
| 20     | Siena - Polisp. Monteroni Doria - Via Roma, 87                               | 18.00 |
| 20     | Siena - Circ. Ric. Salvatore Allende - Via S. Tolomei, 7                     | 18.00 |
| 20     | Siena - Polisp. Lavoro Sport - Via Rispini, 5                                | 18.00 |
| 30     | S. Gimignano (SI) - Polisp. S. Gimignano - Via S. Giovanni, 39               | 18.00 |
| 30     | Poggibonsi (SI) - Pol. F. Serantini - Via Fortezza Medicea                   | 18.00 |
| 30     | Collevaldese (SI) - Circ. Ric. Arnolfo di Cambio - P.zza Canonica            | 18.00 |

### PINBALL CHAMP '83

AUT. MIN.  
CONCESSA

#### 2° CAMPIONATO ITALIANO DI ABILITÀ SU FLIPPER

ORGANIZZATO DALLA DITTA ZACCARIA  
MODULO DA COMPILARE A CURA DEL CONCORRENTE

COGNOME \_\_\_\_\_  
NOME \_\_\_\_\_  
INDIRIZZO \_\_\_\_\_  
TEL. \_\_\_\_\_  
CITTÀ \_\_\_\_\_ PROV. \_\_\_\_\_

Bollo di  
avvenuta  
iscrizione  
Spazio riservato  
all'Organizzazione

Applicare qui  
l'eventuale  
Bollo per  
l'Abbinamento  
del Bar  
- SAPAR -

Applicare qui  
l'eventuale  
Bollo per  
l'Abbinamento  
del Bar  
- BAR -

programma uno - bo - agenzia pubblicitaria

#### I PREMI

- I° Auto FIAT Ritmo 105 TC-1,6
- II° Moto Guzzi Monza 490 c.c.
- III° Gommone fuoribordo 15 cv.
- IV° L. 1.500.000 in gettoni d'oro
- dal V° al XXI° posto premi in gettoni d'oro da L. 900.000 a L. 100.000 scalando progressivamente di L. 50.000 per ogni piazzamento successivo.

#### ESTRATTO DAL REGOLAMENTO

I concorrenti possono reperire le tessere di partecipazione ritagliandole dalle numerose testate coinvolte nella campagna pubblicitaria. In ogni caso le tessere saranno pubblicate anche sui mensili BAR.

GIORNALE e VIDEO GIOCHI, oltre ad essere distribuite nei luoghi in cui si svolgono le selezioni comprensoriali. Il concorrente, munendosi di tessera, potrà partecipare alle selezioni comprensoriali: il solo possesso della tessera permette di disputare una sola partita. La tessera prevede infatti spazi per l'applicazione di bolli, due al massimo. Un primo spazio è riservato al bollo con la scritta "S.A.P.A.R.", mentre il secondo al bollo con la scritta "BAR". Uno ad entrambi i tipi di bolli potranno essere reperiti dai futuri concorrenti presso i bar, dove vengono assegnati dal barista mediante criteri autonomi. La presenza sulla tessera di uno o due bolli avvantaggia il concorrente nella fase di selezione comprensoriale e in quella di primo livello di selezione regionale, permettendogli di disputare rispettivamente una o due partite in più contro i concorrenti in possesso della sola tessera. Disputando partite a punteggio massimo sul medesimo flipper si selezionano i concorrenti fino alla definizione della classifica. Il regolamento in forma integrale, i luoghi e le date di gara sono pubblicati sul mensile BAR-GIORNALE, distribuito gratuitamente agli esercenti dei bar; sul mensile VIDEO GIOCHI, acquistabile in edicola e richiedibile ai Comitati Provinciali U.I.S.P. (Unione Italiana Sport Popolare).

IN  
COLLABORAZIONE  
CON



Borgomonte

S.A.P.A.R.

VIDEO  
GIOCHI





# LA PAGINA DELLE GARE

# BOI

## EMILIA ROMAGNA

| GIORNO | LOCALITA'                                                                                | ORA   |
|--------|------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 1      | Luzzara (RE) - Bocciofilia - Via Panagulis, 8                                            | 18.00 |
| 2      | Bologna - Festa "Vivere Lo Sport" DLF - Via S. Serio, 25                                 | 18.00 |
| 2      | Correggio (RE) - Ente Riera c/o Municipio - C.so Mazzini, 1                              | 18.00 |
| 5      | Correggio (RE) - Ente Riera c/o Municipio - C.so Mazzini, 1                              | 18.00 |
| 3      | Bologna - Festa dello Sport - Pol. Atletico - Parco di Via Legnano                       | 18.00 |
| 6      | Bologna - Festa dello Sport - Pol. Atletico - Parco di Via Legnano                       | 18.00 |
| 6      | Correggio (RE) - Circolo Ric. Andy Kapp - Via 1° Maggio, 14                              | 18.00 |
| 8      | Correggio (RE) - Circolo Ric. Andy Kapp - Via 1° Maggio, 14                              | 18.00 |
| 9      | Rio Saliceto (RE) - Centro Civico - Via Garibaldi, 16                                    | 18.00 |
| 12     | Rio Saliceto (RE) - Centro Civico - Via Garibaldi, 16                                    | 18.00 |
| 10     | Bologna - Festa dell'Estate c/o La Fattoria Parco di Via Prandello                       | 18.00 |
| 13     | Bologna - Festa dell'Estate c/o La Fattoria Parco di Via Prandello                       | 18.00 |
| 16     | Fabbriola (RE) - Sede U.I.S.P. - Via De Amicis, 2                                        | 18.00 |
| 15     | Bologna - Circolo Pavese - Via del Pratello, 3/2                                         | 18.00 |
| 19     | Bologna - Circolo Pavese - Via del Pratello, 3/2                                         | 18.00 |
| 17     | Reggio Emilia - Campo Cervi - P.zza Fiume                                                | 18.00 |
| 25     | Reggio Emilia - Campo Cervi - P.zza Fiume                                                | 18.00 |
| 22     | Imola (BO) - Ina casa c/o Massimo Davi - Via Lippi, 2                                    | 18.00 |
| 26     | Imola (BO) - Ina casa c/o Massimo Davi - Via Lippi, 2                                    | 18.00 |
| 26     | Montecchia (RE) - Sede U.I.S.P. Gulliver - P.zza della Repubblica                        | 18.00 |
| 30     | Montecchia (RE) - Sede U.I.S.P. Gulliver - P.zza della Repubblica                        | 18.00 |
| 29     | Imola (BO) - Festa Unità - Parco di Via Mulino Vecchio                                   | 18.00 |
| 1      | Forlì - c/o COOP Culturale "Taverna Verde" - Via Somalia, 2                              | 18.00 |
| 4      | Forlì - c/o COOP Culturale "Taverna Verde" - Via Somalia, 2                              | 18.00 |
| 5      | Vecchiavazzo - c/o COOP Culturale Martiri della Libertà - Via Castel Latino, 51          | 10.00 |
| 9      | Vecchiavazzo - c/o COOP Culturale Martiri della Libertà - Via Castel Latino, 51          | 18.00 |
| 10     | Villa Ronco (FO) - c/o COOP Casa del popolo - Viale Roma 344                             | 18.00 |
| 13     | Villa Ronco (FO) - c/o COOP Casa del popolo - Viale Roma 344                             | 18.00 |
| 14     | Cava (FO) - COOP Cult. "Renato Rivalta" - V.le Bologna, 250                              | 18.00 |
| 17     | Cava (FO) - COOP Cult. "Renato Rivalta" - V.le Bologna, 250                              | 18.00 |
| 18     | Forlìpopoli (FO) - Sede USP "Gottarelli" - P.zza Garibaldi, 28                           | 18.00 |
| 21     | Forlìpopoli (FO) - Sede USP "Gottarelli" - P.zza Garibaldi, 28                           | 18.00 |
| 22     | Santa Maria Nuova di Bertinoro (FO) - c/o COOP Cult. S. Maria Nuova - Via S. Croce, 3685 | 18.00 |
| 25     | Santa Maria Nuova di Bertinoro (FO) - c/o COOP Cult. S. Maria Nuova - Via S. Croce, 3685 | 18.00 |
| 26     | Villafranca (FO) - COOP Ric. Villafranca - Via Lughese, 242                              | 10.00 |
| 30     | Villafranca (FO) - COOP Ric. Villafranca - Via Lughese, 242                              | 18.00 |
| 30     | Cesena (FO) - Festa dell'Unità ex Area Antagoni - P.zza C. Maria                         | 18.00 |

## CAMPANIA

| GIORNO | LOCALITA'                             | ORA   |
|--------|---------------------------------------|-------|
| 5      | Casoria (SA) - C.R. - Via Napoli, 171 | 10.00 |
| 5      | Salerno - C.R. - Via Premuda, 15      | 10.00 |
| 5      | Nocera - C.R. - Via Siliano, 104      | 10.00 |

|    |                                                                           |       |
|----|---------------------------------------------------------------------------|-------|
| 12 | Montesarchio (BN) - C.R. - Via Provinciale Km 247                         | 10.00 |
| 12 | Santarpino (CS) - C.R. - C.so Atellano, 20                                | 10.00 |
| 12 | Cava dei Tirreni - C.R. c/o Teatro degli Uccelli - Via Borgo Scacciavento | 10.00 |
| 19 | Benevento - C.R. - Via Nace, 17                                           | 10.00 |
| 19 | Positano - C.R. - Via Pestello, 75                                        | 10.00 |
| 19 | Villa di Briano (CS) - C.R. - Via Rota, 11                                | 10.00 |
| 26 | Castelpota (BN) - C.R. - Via Gramsci, 8                                   | 10.00 |
| 26 | S. Giorgio a Cremano (NA) - C.R. - Via Bruno Buini, 13                    | 10.00 |
| 26 | Ponte Cagnano - C.R. - Via Nazionale                                      | 10.00 |

## MARCHE

| GIORNO | LOCALITA'                                                                               | ORA   |
|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 1      | Macerata - Circ. Ric. Abbazia Fiastro c/o Scuola Abbazia Fiastro - Via Provinciale, 271 | 18.00 |
| 5      | Macerata - Circ. Ric. Abbazia Fiastro c/o Scuola Abbazia Fiastro - Via Provinciale, 271 | 10.00 |
| 8      | Caridone (MC) - Società Mutuosoccorso - Via Pratacchini, 3                              | 18.00 |
| 12     | Caridone (MC) - Società Mutuosoccorso - Via Pratacchini, 3                              | 10.00 |
| 15     | Macerata - Sede U.I.S.P. Porta - Via Potenza Picena, 17                                 | 18.00 |
| 19     | Macerata - Sede U.I.S.P. Porta - Via Potenza Picena, 17                                 | 10.00 |
| 22     | P.to S. Giorgio (AP) - Polis. Monturinese - Via Gramsci, 15 - Monturano                 | 18.00 |
| 26     | P.to S. Giorgio (AP) - Polis. Monturinese - Via Gramsci, 15 - Monturano                 | 10.00 |
| 27     | Monturano (AP) - Bocciofilia Monturinese - Via Protogallo, 12                           | 18.00 |

## PIEMONTE

| GIORNO | LOCALITA'                                                | ORA   |
|--------|----------------------------------------------------------|-------|
| 1      | Cuneo - Circolo Ric. Savigliano                          | 18.00 |
| 5      | Cuneo - Circolo Ric. Savigliano                          | 10.00 |
| 1      | Settimo Torinese (TO) - Circolo Ric. - Via Matteotti, 30 | 18.00 |
| 5      | Settimo Torinese (TO) - Circolo Ric. - Via Matteotti, 30 | 10.00 |
| 7      | Cuneo - Cir. Ric. Borgo Sandamaso - P.zza Grandi, 5      | 18.00 |
| 11     | Cuneo - Cir. Ric. Borgo Sandamaso - P.zza Grandi, 5      | 10.00 |
| 7      | Ivrea - Cir. Ric. Strambino - C.so Duca d'Abruzzi, 87    | 18.00 |
| 11     | Ivrea - Cir. Ric. Strambino - C.so Duca d'Abruzzi, 87    | 10.00 |
| 12     | Cuneo - Cir. Ric. di Cuneo - Via Castellani, 7           | 18.00 |
| 16     | Cuneo - Cir. Ric. di Cuneo - Via Castellani, 7           | 10.00 |
| 17     | Bra (CN) - Cir. Ric. di Bra - Via Cavour, 11             | 18.00 |
| 21     | Bra (CN) - Cir. Ric. di Bra - Via Cavour, 11             | 10.00 |
| 17     | Biella (VC) - Sede U.I.S.P. - Via S. Germano, 13         | 18.00 |
| 21     | Biella (VC) - Sede U.I.S.P. - Via S. Germano, 13         | 10.00 |
| 22     | Canelli (AT) - Circ. Ric. Canelli - Via Risorgimento, 18 | 18.00 |
| 26     | Canelli (AT) - Circ. Ric. Canelli - Via Risorgimento, 18 | 10.00 |
| 22     | Biella (VC) - Polisportiva Vernate - Via Conciatori, 3   | 18.00 |
| 26     | Biella (VC) - Polisportiva Vernate - Via Conciatori, 3   | 10.00 |
| 28     | Acquafredda (AL) - Polisportiva Viganò - Via Trucco, 17  | 18.00 |

VIDEO MOVIES • VIDEO GAMES • VIDEO MOVIES • VIDEO GAMES • VIDEO MOVIES • VIDEO

## VIDEOGIOCHI E VIDEOCASSETTE

INFORMAZIONI • VENDITE • NOLEGGIO • PERMUTA • SPEDIZIONI POSTALI



## CENTRO VIDEOGIOCHI VIDEOCASSETTE

APERTO Lunedì 15,30 - 19,30 da Martedì a Sabato 9,30 - 12,30 - 15,30 - 19,30

FORNITURE • INFORMAZIONI • CATALOGHI

SCRIVERE • TELEFONARE

VIDEX - Via Galvani, 12 - 20124 Milano - Tel. 02/680116

**VIDEX** V. Galvani, 12 - 20124 MILANO

COGNOME \_\_\_\_\_

NOME \_\_\_\_\_

VIA \_\_\_\_\_ N. \_\_\_\_\_

CAP \_\_\_\_\_ CITTA' \_\_\_\_\_

TEL. \_\_\_\_\_

☐ FILM ☐ GIOCHI ☐ SPEDIZIONI



## DONKEY KONG CONTEST

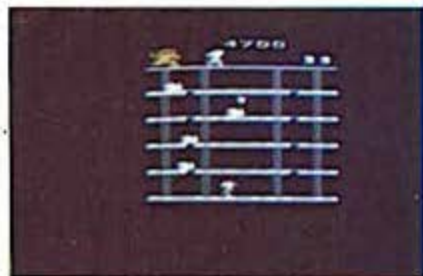
Concorsi, ancora concorsi, questo è l'anno dei concorsi! È la volta di una fantastica iniziativa della Colecovision.

La CBS Electronics ha pensato di indire un concorso basato sul suo celeberrimo gioco Donkey Kong nelle sue versioni per i sistemi Atari VCS e Intellivision. In questo modo non c'è bisogno di munirsi di una base Colecovision, cosa che di questi tempi ancora potrebbe risultare difficile, visto che l'importazione è appena agli inizi.

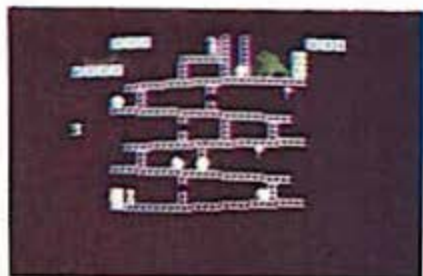
Ci siamo interessati meglio di questo concorso, perché le lettere del pubblico ci rendono consapevoli dell'enorme attesa che esiste riguardo ai giochi Coleco, attesa motivata dall'ottima qualità grafica e dalla fantasia dei giochi stessi. Le cose di questo Coleconcorso chiamato Donkey Kong Contest stanno dunque così.

### PUNTO PRIMO

Chiunque potrà partecipare inviando le sue brave polaroid, o Kodak Instant o comunque delle fotografie chiare e leggibili. Non dimenticate che, proprio mentre eravamo lì a chiedere chiarimenti sul concorso, i responsabili della Coleco ci hanno "incastrato" e ci hanno strappato la promessa di sovrintendere noi stessi alla valutazione dei punteggi che giungeranno. Quindi, per favore, foto chiare ed inequi-



Versione Atari VCS.



Versione Intellivision.



vocabili, niente riflessi di lampadari da 500 candele, soprattutto ammazza il flash, e, insomma, fate le cose come bisogna farle.

### PUNTO SECONDO

Occorre munirsi di una cartuccia Donkey Kong, in una delle due versioni VCS o Intellivision.

È inutile inviare punteggi di altri giochi! È anche dannoso che acquistate la cartuccia VCS se a casa avete la base Intellivision, e viceversa!

Dovete insomma acquistare il Donkey Kong adatto al vostro sistema, e allenatevi come pazzi. Allenatevi anche a fotografare il punteggio, o meglio ancora mettetevi in coppia con un amico destinato al ruolo di fotografo ufficiale.

### PUNTO TERZO

Dovete inviare la fotografia e le vostre generalità a PROMOTION SERVICE Casella postale n. 149 - VARESE.

Tenete presente, e questo è forse il punto più importante, che la CBS prenderà in considerazione tutte le foto pervenute entro il 20 agosto, quindi spedite per tempo.

Poi ci sarà un'altra scadenza, e sarà il 20 di ottobre. In pratica due turni.

### PUNTO QUARTO

Due turni, perché mai? È un ottimo modo di dare il doppio dei premi. E infatti il primo e il secondo classificati, per ogni turno e per ogni sistema (quindi otto bravissimi), vinceranno una base Coleco (i due primi classificati riceveranno anche il modulo Turbo).

Questi quattro campioni potranno così allenarsi con la console Coleco, e al punto quinto vi spieghiamo che gli converrà allenarsi con impegno. Altri 8 punteggi piazzati, quindi dal 30 al 100 (8 per ogni turno e per ogni sistema, quindi 32, non so se è chiaro). Riceveranno premi vari, consistenti in cartucce Coleco sempre adatte al loro sistema.

### PUNTO QUINTO

Torniamo al Quattro Super che si sono vinti le console Coleco: si tratta degli otto clas-

sificati secondo questo schema:

TURNO DEL 20 AGOSTO

1° PUNTEGGIO SISTEMA VCS (base Coleco + Turbo)

2° PUNTEGGIO SISTEMA VCS (base Coleco)

1° PUNTEGGIO INTELLIVISION (base Coleco + Turbo)

1° PUNTEGGIO INTELLIVISION (base Coleco)

TURNO DEL 20 OTTOBRE

1° PUNTEGGIO SISTEMA VCS (base Coleco + Turbo)

2° PUNTEGGIO SISTEMA VCS (base Coleco)

1° PUNTEGGIO INTELLIVISION (base Coleco + Turbo)

2° PUNTEGGIO INTELLIVISION (base Coleco)

Scusatoci la pedanteria, ma siccome ci abbiamo messo un po' a capirlo noi stessi ci teniamo anche a spiegarvelo bene.

Ordunque: questi otto signori saranno chiamati a sfidarsi a Milano, in una data ancora non precisata ma sicuramente situata nelle prime due settimane di dicembre, poco prima di Natale, insomma. Lì ci sarà la storica gara, e si giocherà basandosi su un gioco Colecovision, quindi sulla base Coleco.

Ecco che si spiega perché i nostri otto campioni avranno fatto bene ad allenarsi con le basi ricevute in premio.

E se ne deduce che è meglio concorrere addirittura per il primo turno, perché si ha così la possibilità di vincere la console PRIMA, e cioè di allenarsi di più.

### PUNTO SESTO

Ma che cosa si vince, alla finalissima di Milano? ORO. 2 milioni in oro per il primo: tante cassette gioco per gli altri.

Ma è presto per parlarne, ci sarà tempo più avanti. Per ora, come sempre, non ci resta che lanciare il consueto grido di battaglia. Forza, ragazzi!





# READY

COLPO D'OCCHIO SUL MONDO DEI VIDEOGIOCHI

## SCACCHI & SCACCHI

Non contenta di pensare ad altissimo livello grazie ad un personal computer racchiuso al suo interno, l'ultima scacchiera elettronica giunta sul mercato provvede a muovere automaticamente anche i pezzi grazie ad un piccolo braccio robotizzato controllato sempre dal cervello della macchina. Il suo programma di gioco, è scritto su ben 32 kbyte di memoria, espandibili a 48 e solo per le aperture sono state analizzate ben 5500 mosse.

Può giocare su 8 livelli di difficoltà ed è in grado di studiare e di preordinare fino a 14 mosse successive. Ritorna su i suoi passi di quante mosse volete, se è necessario vi suggerisce "senza imbrogliare" la mossa migliore quando siete in difficoltà e può giocare anche contro se stessa. Tra l'altro nella sua capace memoria ha anche una biblioteca con le 16 partite più famose mai giocate e se volete ve le ripropone tutto da solo per permettervi

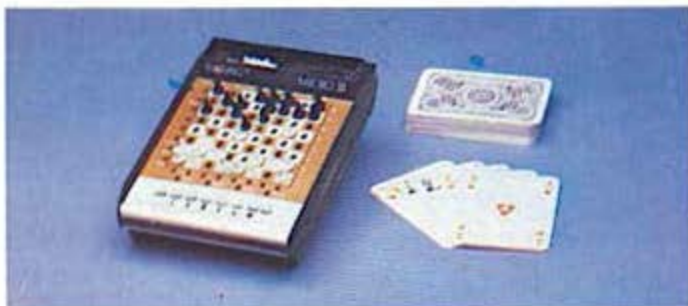
di analizzarle giocando il ruolo degli spettatori.

Un'altra curiosità: il Chess robot Adversary della NOVAG dispone, come un vero personal computer, anche di una serie di periferiche tra le quali c'è una stampante e un precisissimo orologio al quarzo programmabile per scandire il ritmo ferreo di ogni partita.

Tante meraviglie hanno però un prezzo non proprio accessibile a tutti: costa infatti senza accessori 3.200.000 lire. È disponibile solo su richiesta.

La seconda è sicuramente la più piccola scacchiera elettronica a sensori disponibile oggi sul mercato italiano. La Novag Micro II è particolarmente indicata per i bambini, i giocatori occasionali o i principianti grazie alla possibilità di selezionare la difficoltà del gioco su ben 8 livelli. Se si commette un errore o si ha un ripensamento il calcolatore vi permette anche di tornare indietro di due mezzette mosse e, se proprio non sapete cosa fare per far sopravvivere il vostro re, arriva addirittura a suggerirvi la mossa migliore per trarvi d'impaccio.

La Micro II della Novag dispone di alimentazione a pile, quindi può seguirvi anche un viaggio, ma volendo, con un apposito adattatore, può essere alimentata anche con la corrente domestica. Il suo prezzo al pubblico è di circa 140.000 lire. Entrambe sono distribuite in Italia dalla DITRON S.p.A.



## NOVITA' ACTIVISION: RIVER RAID E SKY JINKS

Altri due nuovi giochi vengono ad aggiungersi al nutrito catalogo Activision per il VCS Atari. Uno, Sky Jinks, l'avevamo annunciato in anticipo sui tempi d'uscita. Per rinfrescarvi la memoria vi ricordiamo che è un gioco di Bob Whitehead che ripropone in versione elettronica le sfide aeree degli anni 30 e 40.

L'altro gioco, che alcuni di voi avranno avuto l'opportunità di vedere alla Fiera di Milano è River Raid.

Un gioco d'azione, disegnato da Carol Shaw (è il suo primo gioco Activision merita i complimenti per questo debutto), che richiede grande abilità di pilota,

accorte strategie difensive e saldo controllo dei nervi. Come avete già capito anche qui siamo in tema aeronautico, ma mentre in Sky Jinks bisogna solo zigzagare pacificamente tra piloni e mongolfiere, in River Raid bisogna fare i conti con elicotteri e jet nemici e navi da guerra camuffate. La missione è inoltrarsi lungo il corso di un fiume che si addentra in pieno territorio nemico, scovando e distruggendo tutti i ponti, gli aerei, le navi e i depositi di carburante nemici.

Quarantotto schermi diversi garantiscono al gioco uno scenario sempre vario e movimentato: dalla calma placida di un flu-

me che scorre alle spericolate gincane tra isole e proiettili nemici.

River Raid ha ottenuto negli USA un grande successo raggiungendo, dopo solo tre settimane, il secondo posto nella classifica dei Top 15 della rivista Billboard.



## EX-RE DELLA JUNGLA

Jungle King è stato uno dei più grossi successi prodotti recentemente dalla giapponese Taito. Ma il suo successo ha dovuto scontrarsi con i legali della Edgar Rice Burroughs, Inc., la società californiana che detiene i diritti del famoso personaggio che appare in più di 100 romanzi scritti da Burroughs, compresi i 25 volumi delle avventure di Tarzan delle Scimmie.

Riscontrando un'infrazione nelle leggi per il copyright, la ERB Inc. ha citato in giudizio la Taito, arrivando poco dopo ad un accordo secondo il quale il gioco verrà rimpiazzato.

Sfortunatamente, la Taito, non ha potuto acquisire i diritti di Tarzan perché sono già in corso delle trattative con altre società produttrici di videogiochi.

Secondo l'accordo le macchine di Jungle King che sono già state vendute alle sale gioco e ai bar possono rimanere, ma le macchine di prossima produzione dovranno essere interamente ridisegnate prima di lasciare la fabbrica giapponese.

Il nuovo gioco - di cui i primi esemplari rielaborati stanno per uscire negli Stati Uniti - si chiamerà Jungle Hunt.

## IN ARRIVO

V'è mai venuto male al polso o alle dita giocando una sfrenata partita al vostro gioco preferito? Sicuramente sì, ma tra poco non succederà più perché l'Atari sta preparando in collaborazione con la Milton Bradley (la società del Vectrex) dei videogiochi in grado di eseguire gli ordini impartiti a voce dal giocatore.

La Milton Bradley, secondo l'accordo stipulato con l'Atari, produrrà dei congegni da collegare alle basi Atari 2600 e 5200 che riconoscono e sintetizzano la voce umana.

Questo congegno, che sarà fornito di un microfono e delle cuffie, consentirà al videogiocatore di controllare l'azione di gioco con la voce.

Il congegno sarà in grado di riconoscere da 10 a 12 parole



## I VIDEOGIOCHI DEL FUTURO

I videogiochi del futuro saranno molto diversi da quelli di oggi. Un esempio di quello che ci aspetta negli anni a venire è il prototipo presentato dalla Sega ad una recente mostra di settore. Si chiama "Astron Belt" ed è un videogioco con videodisco a laser.

Astron Belt combina un sistema videodisco laser/computer e relativo software rendendo possibile l'interazione di immagini video con motivi grafici generati dal computer in una fantastica azione di gioco. Un nuovo sistema sonoro stereofonico con "body-sonics" contribuisce a rendere ancora più realistica ed affascinante l'esperienza del gioco.

Il concetto di gioco di Astron Belt, che utilizza 320.000 elementi d'immagine o pixel contro i normali 60.000 che utilizzano i videogiochi convenzionali, è una guerra spaziale in cui il giocatore manovra un astronave (generata dal computer) sullo sfondo di sequenze d'azione tratte da un film di fantascienza (visualizzate dal videodisco).

Astron Belt dovrebbe essere messo in circolazione negli USA in novembre e quindi potrebbe arrivare in Italia nei primi mesi dell'anno prossimo.

Ma la società di Zaxxon e Turbo non è l'unica a lavorare a

questo nuovo tipo di videogioco. Una società di Boston, la Laser Disc Computer System, ha anch'essa mostrato ad alcuni addetti ai lavori un sistema del genere che combini la tecnologia del computer con quella dei videodischi a laser.

Combinando videodischi e computer i game designer hanno creato una nuova forma di gioco nella quale i videogiocatori possono controllare interi film e non solo segni grafici computerizzati. I videodischi possono immagazzinare e riprodurre film e animazioni sofisticate e suoni stereofonici, mentre i computer danno la possibilità al giocatore di manipolare personaggi sullo schermo ed effetti. Con questa nuova tecnologia si ha veramente la sensazione di fare parte del gioco.

Il videodisco, che è simile ad un disco fonografico, ha "incisa" l'informazione di gioco in migliaia di piccole dentellature sulla sua superficie. Queste cavità vengono "lette" da un piccolo laser a bassa potenza che poi trasforma l'informazione in suono e immagine. Il sistema di lettura non viene mai a contatto col disco - come invece avviene per la puntina di un giradischi - che quindi non si usura e può essere usato migliaia di volte senza che si deteriori la qualità dell'immagine.

Questa tecnologia esiste già da diversi anni, ma fino ad ora non era possibile utilizzarla poiché non si era riusciti a creare un videogioco/videodisco in cui l'azione sullo schermo corrispondesse con gli ordini impartiti dal giocatore tramite un joystick o un altro strumento di comando.

Era un problema di velocità di risposta. I giochi normali funzionano in base ad impulsi elettrici che viaggiano alla velocità della luce, mentre il videodisco funziona in modo diverso e non immediato. Il laser - che fa le veci di un braccio di un giradischi - deve cercare sul disco la dentellatura dell'immagine o della sequenza d'immagini prevista nello sviluppo del gioco. E naturalmente ci mette qualche secondo per trovarla. Troppo per un gioco che si basa su azioni e reazioni istantanee.

La soluzione adottata è stata

utilizzare contemporaneamente due macchine per videodischi. Una mostra la scena relativa all'azione in corso, l'altra intanto va a cercare la scena successiva su un secondo disco. Così quando il giocatore è pronto a fare la sua mossa ciascun videodisco è pronto a visualizzare la sequenza prevista da una delle due possibili azioni che può fare il giocatore.

Se questi nuovi videogiochi prenderanno piede ci si deve aspettare che prima o poi ci saranno anche delle versioni da casa. E allora si che ci si diventerà.



## ATARI-VOICE

programmate nella cartuccia-gioco. Per far sì che il computer riconosca il comando il giocatore dovrà però ripetere la parola due volte nel microfono.

La Milton Bradley disegnerà e produrrà inoltre 18 cartucce gioco che verranno prodotte dalla Atari. Alcune di queste saranno dei giochi Atari già in commercio, a cui la MB aggiungerà il sistema di riconoscimento della voce.

Secondo un portavoce dell'Atari il congegno dovrebbe essere messo in vendita in USA in novembre, giusto in tempo per la folia spendereccia natalizia. Il prezzo non è ancora stato stabilito, ma indicativamente il congegno dovrebbe costare al di sotto dei 90 dollari (che sono circa 126 mila lire).

## LA QUAKER OATS SI RITIRA

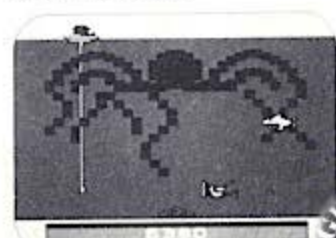
La Quaker Oats, una delle più grosse produttrici di cereali tipo fiocchi d'avena e similari, proprietaria della U.S. Games (una delle nuove case di software per videogiochi di cui abbiamo parlato nell'articolo su Las Vegas di qualche numero fa), ha dichiarato che il futuro della sua sussidiaria è incerto.

Secondo la Quaker Oats il mercato dei videogiochi è ormai saturo ed è difficile per un picco-

lo concorrente come la U.S. Games andare in pari.

La Quaker Oats ha annunciato che valuterà attentamente

la situazione e deciderà entro breve cosa fare della U.S. Games che gli è già costata "parecchi milioni di dollari".





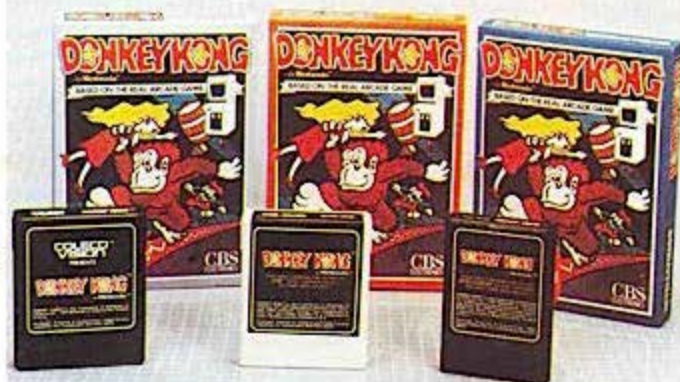
## COLECO A TUTTA BIRRA

La Coleco sta scalando a velocità Mach 2 la vetta dei videogiochi ed ora, a detta del direttore finanziario della società, è la seconda distributrice di videogiochi in USA, preceduta soltanto dall'Atari. Questa affermazione si basa sulle vendite ai negozianti del primo quarto dell'83, nel quale la Coleco avrebbe venduto circa due milioni di cartucce gioco, oltre 500 mila console e più di 400 mila unità dei due moduli d'espansione (l'adattatore Atari

e il modulo di guida con volante ed acceleratore).

Nell'82 la Coleco avrebbe, secondo il suo presidente, venduto più di 8 milioni di cartucce (di cui 6 milioni per i sistemi Atari e Matel) e 560.000 console ColecoVision.

Sempre nel primo quarto dell'83 la Coleco ha introdotto tre nuovi titoli e prevede di averne un totale di 15 per la fine dell'anno.



## SCUSE PRONTE PER TUTTI GLI USI

Se un giorno non siete in vena e non vi riesce di fare una partita giusta e vi fate battere da giocatori che sono al di sotto del vostro livello, ci sono diverse scuse che potete usare per giustificarsi. Quelle che vi diamo qui di seguito le abbiamo lette sul libro di Ken Uston "Mastering Pac-Man", il più bel libro di strategie su Pac-Man mai pubblicato nel mondo.

Ecco le scuse consigliate da Uston, che racconta di averle sentite più volte dai più diversi videogiocatori.

"Il riflesso su questa macchina è impossibile! Non si può neanche vedere lo schermo".

Questa leva è troppo molle. Non si riesce a controllare il gioco.

"Ho spinto la leva in su e quel maledetto Pac-Man è andato in giù. Ci deve essere un collegamento sbagliato".

"Stavo solo sperimentando, non giocando per fare purti. Ho un'idea di un nuovo schema".

"Che mal di testa. Vorrei prendere un po' d'aria".

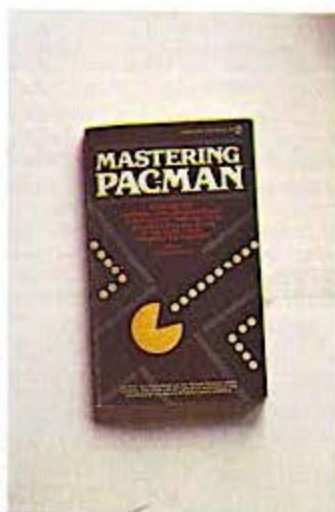
"Hai visto la ragazza che è

appena entrata? Caspita!".

"Chi è che mi ha schiacciato il piede?"

"C'ho la mano sudata. M'è scappata la leva".

"Per favore non parlarmi mentre sto giocando. Hai visto cosa mi hai fatto fare?"



## VIDEO PIRATI STATE ALL'ERTA!

Questo avvertimento si legge nella pagina pubblicitaria della Nintendo, pubblicata su un giornale americano del settore dell'automatista. La videopirateria è infatti un grosso problema per gli ideatori e costruttori di giochi originali.

Appena un gioco - o anche solo un tema di gioco - ha successo, subito c'è qualcuno pronto a copiarlo e così dopo il successo di Pac-Man sono nati Puck-Man, Mazeman e altri; Donkey Kong, come dice l'avvertimento, ha generato Crazy Kong, Congo-

rilla, Donkey King e Big Kong.

I produttori originali, visti intaccati i loro profitti, hanno deciso di controbattere e passare alle vie legali contro i costruttori, distributori operatori di copie illegali. La cosa però non si è fermata ai soli Stati Uniti e alcune cause sono state intraprese anche in Italia.

Fortunatamente i giocatori di giochi "illegali" non hanno niente da temere, neanche se vengono colti in flagrante con le mani nel sacco - opst, con le mani sul joystick.

# VIDEO PIRATES BEWARE! YOU COULD BE NEXT.

In the past 12 months Nintendo of America Inc. has successfully sued hundreds of defendants nationwide for manufacturing, selling and operating illegal copies of Nintendo's Donkey Kong video game. Federal marshals have seized hundreds of illegal copies under such names as "Crazy Kong", "Congorilla", "Donkey King" and "Big Kong" in the following states:

California  
Illinois  
Michigan  
Nebraska  
New York  
South Carolina  
Washington

Florida  
Iowa  
Missouri  
New Jersey  
Pennsylvania  
Virginia

Nintendo of America Inc. will continue to protect copyrights in Donkey Kong, Donkey Kong Junior, Popeye and other original video games.

Don't find yourself on the losing end of a lawsuit. Buy only genuine Nintendo video games. If you have any doubts as to the legality of a game, call Nintendo of America Inc. (206) 882-2040 or 1-800-633-3236.

\*Trademark of King Features Syndicate. Nintendo holds the exclusive license for King Features Syndicate to manufacture, sell and distribute the Popeye arcade video game.

## WE'RE JUST BEGINNING TO FIGHT!

### Nintendo

Nintendo of America Inc.  
4820-150th Avenue N.E. P.O. Box 957, Redmond, WA 98052.  
Tel. (206) 882-2040

## NOTIZIE IN BREVE

**La Midway**, che non ha nessuna intenzione di far esaurire la gallina dalle uova d'oro che è Pac-Man, dopo Ms. Pac-Man, Super Pac-Man e Baby Pac-Man ha ora pronta un'altra variazione sul tema: si chiama Pac-Man Plus ed è la prima modifica legale (legale perché la Midway detiene i diritti di Pac-Man) di un gioco esistente.

Le modifiche consistono nella maggiore velocità del gioco e

nella casualità del movimento dei fantasmi (che non seguono più uno schema predeterminato). Inoltre i fantasmi e il labirinto possono diventare invisibili in modo improvviso.

**Una fonte sicura** ci fa sapere che nonostante la Midway dica che i movimenti dei fantasmi in Pac-Man Plus sono casuali, gli schemi funzionano anche in questo gioco. Un solo schema, una volta imparato e mandato a



## GAMESTARS: IL CLUB DEL VIDEOGIOCO

I Club del libro, quei Club dove si acquistano libri a prezzi scontati per corrispondenza, sono ormai un'istituzione.

Nati in USA, hanno subito avuto un grosso successo e sono stati esportati in tutto il mondo, Italia compresa.

Ora, una delle prime società ad organizzare un Club del libro, la Time-Life Books, ha lanciato un nuovo tipo di Club che dovrebbe senza dubbio ripetere il successo dei suoi predecessori: il Club dei Videogiochi.

Si chiama Gamestars ed offre cartucce-gioco vecchie, nuove ed imminenti compatibili con l'Atari VCS o 2600 a prezzi favolosi. Con quello che costano i videogiochi qua in Italia un'idea del genere crediamo sia destinata ad avere un grosso successo se qualcuno decidesse di attuarla.

Nel frattempo, in attesa che qualcuno si faccia avanti, ecco come funziona il servizio della Time-Life Books: iscrivendosi, si ricevono due cartucce-gioco (naturalmente a scelta) per la modica cifra di 29,95 dollari (circa 42.000 lire), mentre il loro prezzo di mercato è di 63,90 dollari (cioè 89.600 lire).

Per usufruire di questa vantaggiosissima offerta bisogna però impegnarsi a comprare durante l'anno altre quattro cartucce ad un prezzo scontato, approssimativamente, del 10 o 15% sul prezzo di listino.

Il Club spedisce ogni sei settimane un Gamestar Bulletin, contenente la descrizione dei giochi disponibili, fra cui figura una "Prima Scelta", cioè un gioco non ancora disponibile in commercio, più un certo numero di giochi in alternativa dai quali si può scegliere il gioco o i giochi da acquistare.

Non sembra una cattiva idea, vero?

memoria, consentirebbe di totalizzare punteggi da sei cifre. Purtroppo il nostro informatore non ci ha detto com'è lo schema...

Parlando degli ultimi videogiochi spaziali che sembrano dimostrare una vena in progressivo esaurimento dei game designer, Nolan Bushnell, che ormai dovrete sapere tutti chi è, s'è domandato "In quanti modi puoi sparare ad un marziano e rendere la cosa interessante?"...

## BEVETE UN VIDEOGIOCO! GIOCATE A COCA-COLA!

Il titolo forse andava cambiato, ma la sostanza resta.

In USA la Coca Cola ha introdotto un nuovo tipo di macchine per la vendita automatica di bibite con una particolarità che dovrebbe attrarre un maggior numero di clienti. La particolarità - e i videogiochi dovrebbero esserne contenti - consiste in un videogioco con minischermo collocato proprio sopra la fessura dove si introducono le monete. Se comprate una lattina di Coca-Cola, la macchina vi regala una partita.

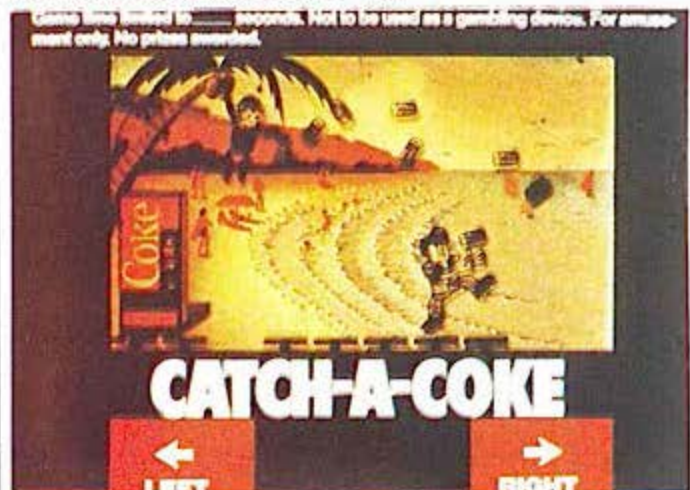
Attualmente i giochi sono due. Nel primo, il giocatore è un fattorino il cui compito è prendere senza far cadere delle bottiglie di Coca-Cola lanciategli da una scimmia appollaiata su una palma. Nel secondo è invece richie-

sta un po' più di concentrazione e il giocatore deve allineare e fermare delle lettere in movimento per comporre la parola della popolare bibita.

Quando furono presentati un portavoce della Coca Cola Company si disse che si trattava di un esperimento. "I giochi sono interessanti ed intriganti", aveva dichiarato, "ma se non attraggono clienti, non staranno in giro a lungo".

Invece sembra che sono destinati a durare poiché i primi dati indicano che le vendite sono aumentate in maniera iperbolica, in certi posti addirittura del 400%.

Attendiamo ora di sapere cosa farà la concorrenza e anche quando arriveranno anche in Italia.



## A SCACCHI CON VIDEO PAC

Per giocare a scacchi il Videopac si attrezza con la serietà che questo austero gioco richiede. Infatti il sistema operativo della console e il programma della cartuccia non sono stati ritenuti all'altezza di un corretto scacchista, ed allora la Philips ha creato un modulo aggiuntivo, il C 7010

che abbinato alla console consente un'ottima gestione video e una più complessa elaborazione dei dati.

6 livelli, buon contributo didattico, corretta gestione del gioco, ivi incluso il rifiuto delle mosse irregolari.



## C'È SPERANZA PER I VIDEO- DIPENDENTI

Se appartenete alla categoria dei videodipendenti - quei giocatori che passano ore intere davanti ad uno schermo TV a disintegrare alieni e dischi volanti senza riuscire a staccarsene - avete qualche speranza di salvarvi.



Il nostro aiuto è in arrivo (nel senso che bisogna aspettare che qualcuno si decida ad importarlo in Italia dagli Stati Uniti) un utilissimo aggeggio che si chiama Gamescreen. Il Gamescreen è una piccola scatola nera che, grazie ad una chiave e un codice segreto, può essere programmata per spegnere la vostra console per videogiochi dopo un'ora di funzionamento.

Qualsiasi tentativo di manovrare il funzionamento del Gamescreen servirà soltanto a spegnere l'aggeggio stesso. Quindi anche se vi pentite dei vostri buoni propositi e cambiate idea, non c'è niente da fare.

Dovrete attendere che scada il tempo da voi stessi programmato. Per ora, lo ripetiamo, dovevate invece attendere che arrivasse in Italia.

**Date a Cesare quello che è di Cesare.** Finalmente si sa il nome del game designer che ha creato Pac-Man: si chiama Toru Iwatani e lavora, ovviamente, per la Namco, una delle più note case giapponesi di videogiochi da bar.

Mentre i game designer americani fanno i milioni (di dollari ovviamente), Iwatani non ha neanche ricevuto un premio di produzione. In compenso, c'è giustizia dopotutto, è stato nominato direttore della divisione pianificazione e sviluppo della Namco.

Le Filippine, l'Indonesia, Singapore e la Malesia hanno una cosa in comune, provate ad indovinar qual'è? Non è l'Oceano Indiano, ma il fatto che in questi quattro paesi hanno vietato i videogiochi...





## SIETE UN CAMPIONE? DATE UN'OCCHIATA ALLA TABELLA

Visto che i punteggi dei videogiochi non sono standardizzati, cioè cambiano da gioco a gioco, è difficile determinare quando un punteggio è da record o no. Ma ora, grazie alla AVAA, cioè la American Video Athletic Association (solo agli americani poteva venire in mente di fondare l'associazione americana di video atletica), disponiamo di una tabella a cui possiamo far riferimento per conoscere le nostre reali capacità nei diversi giochi.

La tabella, che si chiama

Video-Tac Level Master, riguarda alcuni dei giochi più popolari anche se non dei più recenti, ma è probabile che verrà aggiornata includendo gli ultimi arrivi.

Per ora date un'occhiata alla tabella per sapere che a livello siete nei giochi indicati, per gli altri vi faremo sapere quali sono i punteggi appena ne verremo a conoscenza.

P.S. Defender sta per il Difensore, Commander per Comandante, Invader per Invasore e Avenger per Vendicatore.

|             | "DEFENDER" | "COMMANDER" | "INVADER" | "AVENGER" |
|-------------|------------|-------------|-----------|-----------|
| Donkey Kong | 10.000     | 60.000      | 120.000   | 300.000   |
| Tempest     | 30.000     | 120.000     | 200.000   | 320.000   |
| Pac-Man     | 8.000      | 35.000      | 80.000    | 300.000   |
| Defender    | 12.000     | 50.000      | 600.000   | 2.000.000 |
| Centipede   | 12.000     | 75.000      | 150.000   | 500.000   |
| Frogger     | 6.000      | 20.000      | 50.000    | 100.000   |
| Tron        | 5.000      | 50.000      | 100.000   | 500.000   |
| Galaga      | 10.000     | 75.000      | 180.000   | 500.000   |
| Missile     |            |             |           |           |
| Command     | 80.000     | 60.000      | 150.000   | 300.000   |
| Zaxxon      | 7.000      | 25.000      | 80.000    | 300.000   |

## LUCKY & ACQUARIUS AL SIM



Scalpore al SIM HI-FI IVES: sia-

mo stati convocati in tutta urgenza nel quartier generale della Mattel Italiana, primi in assoluto in Italia, abbiamo visto e "messo le mani su" due nuovi prodotti che saranno presentati in giugno al SIM: il sistema Lucky, home computer abbinato alla base Intellivision, e il nuovo computer Acquarius.

Di Lucky parleremo diffusamente nel prossimo numero: si tratta di una tastiera convenzionale che abbinata ad un'espansione consente di utilizzare una base Intellivision come home computer, sfruttando un software particolare studiato per sfruttare le caratteristiche grafiche del sistema: notevole la presenza di supergiochi parzialmente programmabili e di programmi educativi.

Il sistema è completato da una tastiera musicale a 49 tasti, 4 ottave, che si appoggia ad un software didattico del tutto apprezzabile.

L'altra novità bomba della Mattel al SIM è l'home computer Acquarius, di ridotte dimensioni, con tastiera multifunzione, intera gamma software tipo Intellivision, anche se non compatibile come confezione, rosa di periferiche dedicate complete a, 16 colori, Basic, Microsoft e, pare, prezzo under 300.

Con Acquarius Mattel scende in campo in un terreno già affollato e fortemente concorrenziale: ma le intenzioni sono bellicose come alla vigilia del lancio del sistema Intellivision.

## PHILIPS: PETE, K.C. E BOARDGAMES

Molte novità in arrivo dalla Philips per il Videopac G7000.

Due cartucce tradizionali molto belle e due giochi cosiddetti boardgame, cioè con un tavoliere di gioco per serate di società.

I due giochi tradizionali sono Pete e il Piccone Magico e Caccia al Dragone, due recentissime novità da poco uscite negli USA e finalmente arrivate anche da noi. Pete e il Piccone Magico è "un gioco di miniera" nel senso che Pete, con il suo piccone, è alla ricerca disperata dell'oro prigioniero nelle viscere della montagna incantata. Per fare ciò dovrà faticare parecchio, scavando senza tregua per cercare di aprire il maggior numero di gallerie possibile.

Caccia al Dragone è invece una nuova avventura di Cannibal, nella quale il nostro eroe deve combattere contro il terribile Dragone, ed i suoi terrificanti Drats, all'interno di un tortuoso labirinto.

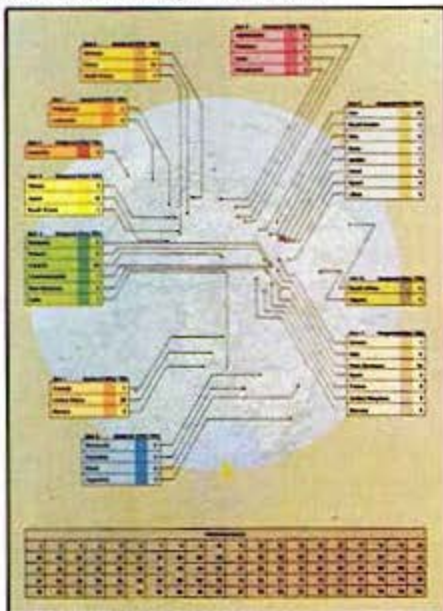
I due giochi boardgame, di cui avevamo parlato nel primo numero, e cioè Alla Conquista del Mondo e Caccia al Tesoro, sono due giochi nei quali oltre che a combattere sul video bisogna sfidarsi anche su un tavoliere tipo quello di Risiko o Monopoli.

Sono due ideali giochi di società per più persone che vi terranno impegnati parecchie serate tra amici (o anche pomeriggi).

Alla Conquista del Mondo è una simulazione di un ipotetico conflitto mondiale degli anni ottanta nel quale ciascun giocatore, al comando di una nazione, deve amministrare il potere economico, diplomatico e strategico.

In Caccia al Tesoro, un manipolo di eroi coraggiosi ha il difficile compito di stanare il malefico Ring Master e il suo esercito di mostri per ritrovare un favoloso tesoro.

I due giochi boardgame verranno presentati al SIM HI-FI IVES dei primi di giugno e subito dopo saranno disponibili nei negozi. Finalmente!







**"vendicherò  
il mio  
amico Satana,  
parola  
di Dracula,,**

Fine del primo round dell'Imagic match. Tanto entusiasmo, tanti punteggi "dignitosi" molto duramente raggiunti.

Il grande scontro è stato Satana.

Ma prima di comunicarvi nome e cognome dei primi vincitori la Imagic vuole ancora una volta sorprendere.

Annuncia così, con l'aiuto di un grande testimonial, Dracula, l'entrata in match di nuovi eccitantissimi titoli, più duri che mai, più divertenti che mai, più Imagic che mai.

Non dimentichiamo infatti che la Imagic crea giochi appositamente per esperti e che l'Imagic match, oltre che essere il primo importante torneo per videogiocatori, deve essere una vera e propria sfida alla tenacia, all'abilità, e alla esperienza.

**IMAGIC**

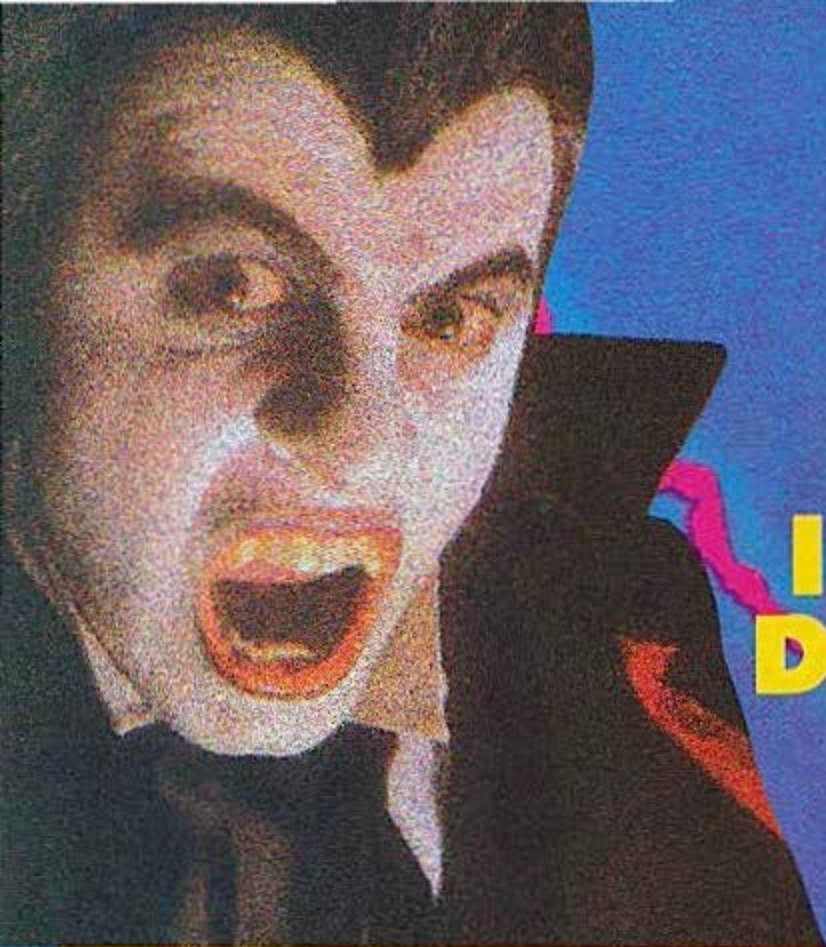
Created by Experts for Experts

**Chi ha vinto Satana & Company**

nella pagina







# I PIU' FORTI DELLE FORZE DEL MALE



DEMON ATTACK



## LA BRUNA EMANUELE

GIOCO: **DEMON ATTACK** (Sistema Atari)

Punteggio raggiunto - 440110

Negozio dove è stato acquistato il gioco:  
Comics Library Via Assisi, 29 - 00181 Roma

# 440110



ATLANTIS



## PAOLO ARATA

GIOCO: **ATLANTIS** (Sistema Atari)

Punteggio raggiunto - 998100

Negozio dove è stato acquistato il gioco:  
Ruzzon Franco Piazza Gramsci, 23A -  
15048 Valenza (AL)

# 998100





# PER CHI NON HA PAURA CONTINUA L'IMAGIC MATCH

In Town

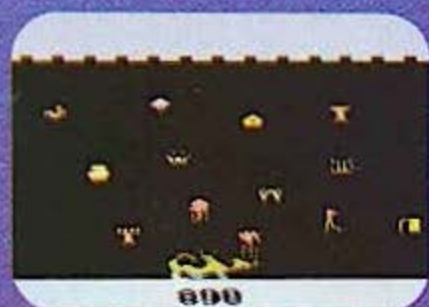


SISTEMA ATARI

DEMON ATTACK



ATLANTIS



DRAGONFIRE



NO ESCAPE

## L'IMAGIC MATCH

La sfida lanciata da Imagic è riservata a tutti i possessori di basi Atari e Intellivision. Ecco quali sono da oggi i titoli in gara.

Per i possessori di basi Atari: Demon Attack, Atlantis, Dragonfire, No Escape. Per i possessori di basi Intellivision: Ice Trek, Dragonfire, Dracula, Sword & Serpents.

Chi accetta la sfida può cimentarsi ora in uno o più di questi giochi e, nel corso dell'Imagic match, in altri giochi ancora.

Il partecipante dovrà effettuare il suo gioco e quindi fotografare il risultato riprodotto sullo schermo, in bianco e nero o a colori. Attenzione: per avere una riproduzione chiara si dovrà attenere a queste raccomandazioni: **non usare flash, tenere ben ferma la macchina**, magari su un cavalletto e **solo per le macchine Instant 126 o 110 inserire un flash già usato** per aprire il diaframma.

Il giocatore invierà questa foto alla **Audist Videogiochi - Casella postale 1330 - 20101 Milano** insieme a una sua foto in formato tessera completa di nome, cognome, indirizzo, età, professione e nome del negozio presso il quale è stata acquistata la cassetta Imagic.



SISTEMA INTELLIVISION

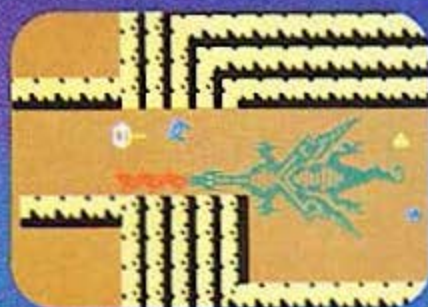
ICE TREK



DRAGONFIRE



DRACULA



SWORDS & SERPENTS

AUT. MIN. CONC.





## LA PREMIAZIONE

La Imagic esaminerà i punteggi pervenuti e premierà i primi 3 per ognuna delle cassette nel seguente modo: ogni mese saranno classificati i primi 5 videogiochi il cui nome sarà pubblicato sulla rivista Videogiochi.



I primi tre di questi cinque, senza altre formalità, riceveranno in premio un **diploma Imagic "Esperto di videogiochi"**, una **collezione di 12 L.P.** e un **abbonamento annuale alla rivista Videogiochi**.

Nel mese di novembre avrà luogo la finalissima dell'**Imagic Match** nella quale coloro che ogni mese



avranno realizzato il miglior punteggio per ogni titolo, si cimenteranno in match diretti nel corso di una manifestazione pubblica che sarà ripresa da una nota rete televisiva.

Il vincitore sarà proclamato **super esperto** e premiato con un viaggio di 12 giorni in California per due persone (valore: Lire 5 milioni) dove sarà accolto dagli ideatori americani dei supergiochi Imagic.

Oltre al **super esperto**, saranno premiati i successivi quattro punteggi in classifica secondo questo ordine:



II - Un ultra impianto completo hi-fi Sherwood (valore: Lire 4 milioni).

III, IV, V - Un super impianto completo hi-fi Sherwood (valore: Lire 2.500.000).

# IMAGIC

Created by Experts for Experts™





## SUBROC-3D: UN VIDEOGIOCO TRIDIMENSIONALE

La Sega, famosa per i suoi numerosi ed eccezionali videogiochi da bar, quali Zaxxon, Turbo Pengo, ecc., ha presentato un nuovo ed entusiasmante videogioco da bar che si chiama Subroc-3D (dove 3D sta per tridimensionale).

La novità di questo gioco (che dovrebbe essere in circolazione in Italia quando leggerete questa notizia), è, appunto, che si tratta del primo videogioco tridimensionale. È il primo passo verso dei videogiochi tecnologicamente sempre più sofisticati in grado di offrire una sfida sempre

maggiore ai videogiocatori.

Il videogioco è stato realizzato dalla Sega in collaborazione con la Matsushita, una delle più grandi società giapponesi e mondiali di elettronica. La Matsushita ha fornito alla Sega il sistema di visione tridimensionale, il cui effetto è visibile senza l'uso dei tipici occhiali a lenti arancioni e verdi.

Nel sistema di visione di Subroc-3D, due immagini - una per l'occhio destro e una per l'occhio sinistro - vengono visualizzate alternativamente sullo schermo del monitor con la cadenza di 30 immagini al secondo (25 immagini al secondo per i monitor funzionanti in Italia).

Il sistema di visione tridimensionale incorpora degli speciali attuatori per entrambi gli occhi che operano in sincronia con le immagini sullo schermo. Per cui guardando le immagini doppie separatamente con l'occhio destro e sinistro, si vedrà una immagine tridimensionale formata da una combinazione degli effetti di parallasse e di ritenzione dell'immagine.

Nelle figure pubblicate in questa pagina si può vedere come funziona il sistema tridimensionale.

La novità di Subroc-3D non è soltanto di tipo tecnologico, ma anche di gioco. Infatti il campo di gioco presenta due scene in una - una marina e una spaziale - nelle quali il giocatore può rappresentare il livello dell'oceano nel tentativo di affondare navi corazzate oppure alzarsi in volo fino a raggiungere la stratosfera per impegnare battaglia contro astronavi e dischi volanti nemici. L'azione si svolge in quattro diversi periodi di tempo: giorno, tramonto, notte e alba, con relativi cambiamenti di colore.



Alla sala giochi **Golden Dome** nella cittadina di State College, in Pennsylvania, se riuscite a battere il record della macchina ve la regalano e ve la potete portare a casa. Chissà perché queste idee vengono sempre in mente a qualcuno in USA e mai ad un gestore in una sala giochi di Genova, ad esempio?

**Ultima ora:** un'altra casa cinematografica di Hollywood, la Universal Pictures, ha annunciato la sua prossima entrata nel settore dei videogiochi con sei cartucce compatibili con il sistema Ata-

ri, tra cui una tratta dal film "Lo Squalo".

**Leggiamo sulla Ken Uston's Newsletter**, una lettera sui videogiochi scritta e pubblicata da Ken Uston, l'autore di "Mastering Pac-Man" e uno dei massimi esperti americani di videogiochi, che l'Activision presenterà un nuovo gioco al CES di giugno a Chicago che farà strabbiare tutti presenti. Scrive Ken Uston che "mi dicono che il tema del gioco è molto insolito e creativo e che si aspettano che diventi un megasuccesso come Pitfall".

## Look who helps Pac-Man take a huge bite of the U.S. market.



Atari's cartridges can reach New York in just 3½ air cargo hours. On 26 flights daily.

Some manufacturers wonder how good Puerto Rico is about getting goods to market.

Not Atari. This video games giant opened shop here with 35 employees in April, 1981. The aim was to provide faster and more efficient coverage of the entire U.S. Atlantic Coast, Europe, and South American Markets. It worked. Beyond anybody's expectations. Fifteen

months later, Atari had 1000 employees, producing about 30% of the company's world-wide output, not to mention one half of the huge U.S. market.

Puerto Rico is served by 1000 air cargo flights weekly. Thirty-eight main ship lines call here. We're only 3½ air cargo hours from New York. Container ships sail the 1000 sea miles in 60 hours. Europe is only 8½ air hours from San Juan. And we get things cranking in Caracas in 60 minutes. But takes just eight hours.

In Puerto Rico, we're closer than you think to your important markets. Our workers also add more value per dollar of production payroll than mainland workers - \$5.58 vs. \$1.72. Puerto Rico work forces are well-schooled and eager to do a good job. Absenteeism is low. Job terminations for cause are rare. So for the people of Puerto Rico, Atari is the latest of 1500 business success stories. In Puerto Rico, U.S.A., we get things done.

**Puerto Rico, U.S.A.**  
The ideal second home for American business.



**We get things done.**

## PUBBLICITA' E VIDEOGIOCHI

La popolarità dei videogiochi non è certo sfuggita alle agenzie pubblicitarie sempre pronte a cogliere il pur minimo accenno di moda o tema che possa servire a vendere un prodotto: sia esso uno Stato o una bibita.

Nella foto, potete vedere come Pac-Man sia stato usato per pubblicizzare su un "serioso" giornale come *Fortune*, uno dei più prestigiosi quindicinali di economia del mondo, lo stato del Puerto Rico, invitando a installare industrie nell'isola dei Caraibi.

L'headline, cioè il titolo della pagina pubblicitaria, dice: "Guardate chi sta aiutando Pac-Man a prendersi un grosso morso dal mercato americano".

Il testo della pubblicità spiega che l'Atari ha iniziato nell'aprile 1981 a produrre cartucce gioco in Puerto Rico con soli 35 dipendenti ed ora ne ha 1000, in grado di produrre circa il 30% della produzione mondiale della società.

Quindi, è la conclusione, ve-

nite pure in Puerto Rico a costruire le vostre fabbriche e vedrete che andrà tutto per il meglio.

Anche in Italia però, e lo avrete certamente notato, l'accoppiata pubblicità videogiochi funziona.

Ed infatti la Renault ha lanciato una campagna in TV e sulla carta stampata utilizzando dei personaggi, tipicamente da videogiochi, mentre ancora più aderente all'argomento videogiochi è la recente campagna pubblicitaria della Seven-Up che sfrutta addirittura un gioco particolare - niente popodimeno che Pac-Man - per pubblicizzare la sua bibita. Nella pubblicità si fa intendere che la Seven Up sarebbe una specie di energetico visto che il nostro eroe divoratutto se ne beve grandi sorsate prima di mettersi ad inseguire la banda dei quattro inseguitori.

Nel prossimo numero, vi racconteremo come è nata l'idea e come è stato girato il "carosello" della Seven-Up.





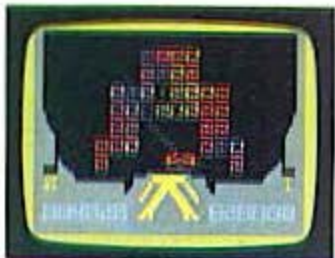
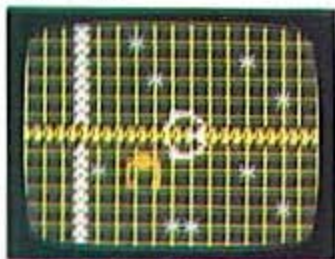
## UNA VALANGA DI GIOCHI MATTEL

È arrivato un bastimento carico carico di ... giochi Mattel per l'Intellivision. Ben dieci nuovi giochi più altri quattro da usare con l'Intellivoice. Eccoli.

**Sharp Shot**, il primo videogioco - dice la pubblicità - per bambini sopra i quattro anni (in pratica tutti, tranne quelli sotto i quattro anni). Forse c'è un errore, ad ogni modo la cartuccia contiene ben quattro giochi diversi: Football, Space Craft, Sea Battle e il Mostro del Labirinto.

**Math Fun**, ovvero divertirsi con la matematica. Dovete scontrarvi con molti simpatici animali e divertenti problemi di sottrazione, divisione e moltiplicazione.

**Shark! Lo Squalo**. La legge degli abissi in versione elettronica. Il pesce più grande mangia il più piccolo. Ma attenzione al pericoloso squalo.



**Vectron**. Derivato da un famoso gioco da bar, Vectron è un gioco di fantasia pura per misurare i tempi di reazione, l'abilità e la precisione del giocatore.

**Chess**, ovvero il gioco degli scacchi in una sofisticata versione computerizzata, con diversi livelli di difficoltà.

**Burger Time**. Un gioco da bar appena uscito nei bar e già pronto da giocare in casa. Non male come tempismo. Lo scopo del gioco è costruire un appetitoso hamburger facendo attenzione ai temibili cetrioli rossi.

**Buzz Bombers**. Altro gioco curioso: contro uno sciame di api avete solo uno spray di DDT per difendervi.

**Locomotion**. Ennesima versione da casa di un gioco da bar. Comandate un treno lungo un tortuoso puzzle.

**Mission X**. Un gioco di guerra. Alla guida di un bombardiere siete stati incaricati di portare a termine una missione segretissima in territorio nemico.

Infine, ecco i tanto attesi giochi per il tanto atteso Intellivoice. **Barmit Squad**, storia di terroristi ed artigiani, è disponibile in italiano ed in inglese; **Space Spartans**, un'avventura spaziale ai confini dello spazio, è in italiano; **Solar Sailor**, il terzo gioco di Tron, è in inglese e **Space Shuttle**, la novità più novità dei giochi parlanti Mattel, è in inglese. **Space Shuttle** è sicuramente uno dei più originali giochi di questi ultimi mesi. Infatti il giocatore è al comando della navicella Columbia e come un vero astronauta, mantenendo un contatto audio con la base di Houston, deve guidarla dal decollo all'atterraggio.

## I VIDEOGIOCHI COMBATTONO LA CARIE!

Beh, il titolo è un po' esagerato, lo ammettiamo. Non è vero che i videogiochi combattono la carie. È vero però che invogliano ai ragazzi ad accettare di mettersi sotto i ferri del dentista senza fare storie.

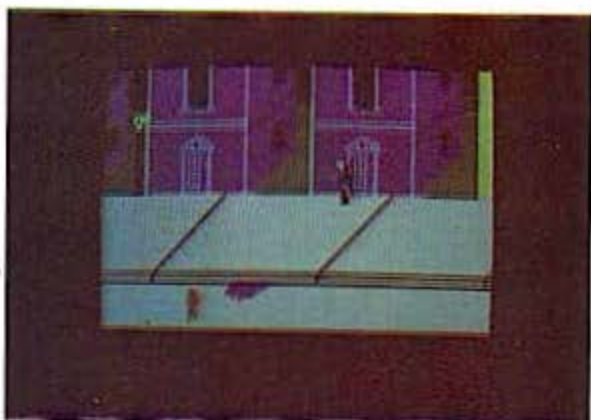
Ad esempio, un dentista americano della Pennsylvania, ha fatto installare un videogioco in sala d'attesa per premiare quei pazienti (giovani) che non fanno capricci e altre storie.

A loro e solo a loro regala, alla fine della seduta, qualche moneta per giocare gratis.

Ma c'è anche chi fa di più. In un'intervista, il rappresentante dell'associazione americana dei

medici dentisti ha dichiarato che è in continuo aumento il numero di dentisti che hanno un videogioco nel loro studio. E per studio si intende proprio il posto dove avvengono le operazioni, non le sale d'attesa.

Il giornale Automat riferisce che alcuni dentisti hanno installato "un videogioco che può essere fatto funzionare con i comandi sul bracciolo della poltrona e lo schermo sul soffitto, di modo che il paziente può giocare mentre il dentista opera ed essendo la sua attenzione assorbita completamente avverte meno il disagio del trattamento".



## NOVITA' IMAGIC PER L'INTELLIVISION

Molte novità anche dall'Imagic, in particolare per i giocatori intellivisionari, cioè che posseggono una base Intellivision. Ma c'è anche qualcosa per gli atari.

Insomma all'Imagic vogliono accontentare tutti o quasi.

Le novità per l'Intellivision sono quattro: **Dracula**, **Ice Trek**, **Swords & Serpents** e **Tropical Trouble**.

Li abbiamo presentati ampiamente nel servizio di Las Vegas quindi saremo brevi. Prima di parlarne vorremmo però congratularci con il distributore italiano dell'Imagic (ma anche con gli altri distributori di altre marche) perché stanno rapidamente accorciando i tempi tra l'uscita in USA e quella in Italia. Ciò non può che fare piacere ai videogiocatori italiani che quando sanno di un nuovo gioco uscito in USA non vedono l'ora di averlo anche in Italia tanto che qualcuno, quando può, li acquista alla fonte (cosa che noi sconsigliamo di fare per la differenza di standard televisivo).

Ma veniamo ai giochi. In **Dracula** il giocatore è proprio il Conte di Transilvania nelle sue puntate notturne alla ricerca di vittime da mordere (un vero e proprio

horror-game). Il gioco ha una eccellente grafica, qualità questa che sta diventando sempre più una caratteristica dei giochi Imagic.

Altro gioco graficamente eccellente è **Ice Trek**, una saga nordica che si svolge in tre diverse prove in grado di mettere alla prova l'abilità di qualsiasi giocatore. In particolare la seconda prova, quella del ponte di ghiaccio, è quella più ardua e bella da superare.

**Swords & Serpents** è un'avventura medievale nella quale un mago ed un cavaliere senza macchina affrontano un drago per recuperare un favoloso tesoro.

Infine, **Tropical Trouble**, è una storia alla *Beauty & the Beast*, nella quale un eroe deve salvare la sua bella dalle grinfie di un cattivo, a sviluppo orizzontale (come Pitfall, per intenderci) invece che verticale.

Il gioco per il VCS Atari, che si chiama **No Escape** (invece di *Escape from Argos*, come era stato annunciato), è un gioco di ambientazione mitologica con protagonista Giasone l'Argonauta e il suo fido cavallo alato Pegaso.





## L'ATARI CHIEDE L'ESCLUSIVA

Questa era la prima notizia originale: l'Atari americana ha lanciato un'offensiva un po' particolare nei confronti delle marche concorrenti. La società californiana, leader del settore dei videogiochi, ha chiesto ai suoi distributori di trattare solo ed esclusivamente console e cartucce-gioco Atari e non anche i prodotti di hardware e software di marche concorrenti. Nel caso contrario, l'Atari minaccia di ritirare o non rinnovare la licenza di distribuzione.

In seguito abbiamo ricevuto una seconda notizia che modificava la situazione: su richiesta della Parker Brothers, una corte federale della Virginia ha temporaneamente bloccato il piano dell'Atari, vietando ai distributori di firmare l'accordo di distribuzione esclusiva proposto dall'Atari.

Secondo la Parker Brothers, la proposta dell'Atari violava le leggi antitrust, cioè antimonopolio, in vigore negli USA. Inoltre, la Parker Brothers ha annunciato che la proposta dell'Atari gli è costata 15 milioni di dollari in ordini cancellati in un solo mese.

Infine ne è arrivata una terza che si riface all'Atari stessa: la Ingram Book Co., una delle più grosse reti distributive statunitensi di libri e periodici ha intenzione di interrompere la distribuzione dei videogiochi Atari in seguito al piano proposto dall'Atari ai suoi distributori.

Un portavoce della Ingram ha affermato che è poco pratico distribuire una sola marca di cartucce-gioco. Infatti fino a poco tempo fa il software Atari costituiva i due terzi delle cartucce-gioco distribuite dalla Ingram, ma più recentemente diverse marche concorrenti come la Activision, la Coleco e la Mattel hanno mangiato una grossa fetta delle vendite dei prodotti Atari della Ingram, riducendone la quota a circa un solo terzo.

Conclusione: molti esperti di settore statunitensi ritenevano che il piano dell'Atari sarebbe andato a ritorcersi contro l'Atari stessa. Ora, dopo quello che è avvenuto ne sono convinti.

Nol, da parte nostra, possiamo solo sperare che la cosa non avvenga anche qui in Italia. Sinceramente non gioverebbe certo al pubblico, né all'Atari stessa. Quindi speriamo che trovino una soluzione al di là dell'oceano, prima che il problema si riproponga qui in Europa.

## VIDEOGIOCHI E FUMETTI



Sono molti i modi per parlare di videogiochi: ne parlano i film, i giornali che come il nostro li recensiscono, li illustrano i fotografi e c'è anche chi, con molta inventiva e fantasia, scrive e disegna dei fumetti. Avrete sicuramente visto sul numero scorso quello divertentissimo che ci ha inviato un lettore. (A proposito lo incoraggiamo vivamente a mandarci il seguito).

Quello che riproduciamo qui

sotto è un fumetto americano che si chiama **FUNKY WINKERBEAN**. Il suo eroe, che si chiama **The Eliminator** (l'Eliminatore), è un bambino di 11 anni e mezzo che si definisce "il più bravo videogiocatore della galassia" (e lo è veramente!).

Donald - il suo vero nome di battesimo - gode della preziosa capacità di proiettarsi nell'iperspazio.

Il suo disegnatore e inventore

si chiama Tom Batiuk e racconta di essersi ispirato a un ragazzino vero nel creare il personaggio dell'Eliminatore. "Ero in un bar e stavo aspettando di giocare, guardando il bambino che occupava in quel momento la macchina: era incredibile, totalizzava punti alla velocità di un fulmine! Quando finì si voltò verso di me e mi disse 'Batti questo se ci riesci' cosa a cui non avrei neanche potuto tentare di avvicinar- mi".

Funky Winkerbean è uscito la prima volta nel marzo 1972, raggiungendo subito una grossa popolarità su molti giornali americani, vistone il successo e soprattutto vista la particolare incisività di questo personaggio, la rivista specializzata di videogiochi Videogaming Illustrated pubblicherà su ogni numero una pagina dell'abilissimo Eliminator.

### Traduzione del fumetto

- Chi è questo 'Eliminatore' che ha battuto il mio record a Defender?
- Diamine! Non l'ho mai visto prima. È solamente venuto qui, ha speso 50 centesimi e ha giocato tutto il pomeriggio!
- 50 centesimi eh? Quindi gli ci sono voluti due tentativi per battere il mio record.
- No. Con la mano sinistra giocava a Pac-Man.
- Stai scherzando. L'Eliminatore ha perso una partita perché ha fatto tilt? Ma è impossibile mandare in tilt un videogioco!
- Eppure...

## IN U.S.A.

Ecco la consueta classifica di Billboard: Ms. Pac-Man resiste!

| Mag. | Apr. | Titolo del gioco   | Marca           |
|------|------|--------------------|-----------------|
| 1    | 2    | <b>MS. PAC-MAN</b> | Atari           |
| 2    | 1    | CENTPEDE           | Atari           |
| 3    | 3    | RIVER RAID         | Activision      |
| 4    | 2    | PITFALL            | Activision      |
| 5    | 7    | PHOENIX            | Atari           |
| 6    | 5    | FROGGER            | PARKER BROTHERS |
| 7    | 6    | DONKEY KONG        | Coleco          |
| 8    | —    | DONKEY KONG Jr.    | Coleco          |
| 9    | 4    | VANGUARD           | Atari           |
| 10   | —    | SEAQUEST           | Activision      |
| 11   | 13   | ZAXXON             | Coleco          |
| 12   | 8    | PAC-MAN            | Atari           |
| 13   | 9    | SPIDER FIGHTER     | Activision      |
| 14   | —    | SWORDS'N' SERPENTS | Imagic          |
| 15   | 11   | MEGAMANIA          | Activision      |









# HOLLYWOOD INVADERS

ATTUALITA'

**L'ACCOPPIATA CINEMA VIDEOGIOCHI È ORMAI USUALE NEL MONDO DEI VIDEOGIOCHI, SOPRATTUTTO IN QUELLI DA CASA.**

**I VIDEOGIOCHI TRATTI O ISPIRATI PIU' O MENO APERTAMENTE DAI FILM DI HOLLYWOOD SONO ORMAI NELL'ORDINE DELLE DECINE E LA TENDENZA NON SEMBRA ESAURIRSI, ANZI È IN CONTINUO CRESCENDO.**

di Benedetta Torrani

Una volta, gli albori dell'era del videogiochi, la più grossa fonte d'ispirazione per i videogiochi da casa erano quelli da bar. Space Invaders, ad esempio, fece la fortuna del VCS Atari quando la ditta di Sunnyvale lo mise sul mercato.

Migliaia di persone si precipitarono nei negozi di videogiochi ad acquistare basi Atari e cartucce di Space Invaders per potersi godere nella tranquillità della propria casa il divertimento di abbattere ondate su ondate di invasori.

Ma col tempo, soprattutto nell'ultimo anno, la richiesta sempre più pressante di nuovi ed originali giochi ha spinto i costruttori di software a rastrellare idee e concetti ovunque capitò, in particolare da altri media.

Il cinema è

sembrata scelta naturale, un serbatoio senza fondo di temi, storie e personaggi a cui ispirarsi, che consentono per di più di sfruttare la popolarità già conquistata nelle sale cinematografiche.

C'è un'altra ragione, questa prettamente commerciale, che ha spinto i produttori di videogiochi a rivolgersi ai personaggi cinematografici per creare eroi dello schermo televisivo. Il pubblico cinematografico è sempre più formato da giovani, lo stesso pubblico dei videogiochi.

I gusti e i modi del divertimento coincidono a se e i giovani hanno decretato, ad esempio, il successo di E.T., il film, è più che naturale, hanno pensato i produttori di videogiochi, che la cosa possa ripetersi con E.T., il videogioco.





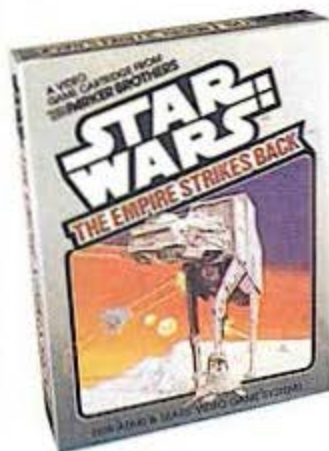
## SPIELBERG E L'ATARI

Due grossi colpi in questo campo li ha messi a segno l'Atari che si è aggiudicata i diritti esclusivi di trasposizione dei due ultimi successi cinematografici di Steven Spielberg, "E.T." e "Raiders of the Lost Ark".

Spielberg, che oltre ad essere un valente regista è un grande appassionato di

videogiochi, ha lavorato insieme al designer alla messa a punto di entrambi i giochi. Il designer del gioco, Howard Warshaw, creatore fra l'altro di **Yar's Revenge**, racconta come ha collaborato con il regista: "La mia strategia è stata quella di creare diversi personaggi, ciascuno con comportamenti propri e una abbastanza

buona rappresentazione grafica così da renderli credibili e riconoscibili per il pubblico. Fin dall'inizio Steven mi disse che voleva che Elliot avesse ruolo molto importante nel gioco. Così gli diedi il ruolo di salvatore di E.T. Steven ed io comunicavo a livello di concetti. Mi suggerisce delle idee molto utili. Ad esempio, quando E.T. ha poca



## OGNI SCUSA È BUONA

Non sono solo i film ad essere una fonte d'ispirazione per i videogiochi. Ormai i **games designer** stanno spigolando idee un po' dappertutto.

Sin da quando l'Atari introdusse lo stupendo gioco di Superman, i fumetti hanno costituito un terreno di caccia molto promettente e fornito. Di recente la Parker Brothers ha presentato due giochi ispirati ai supereroi della Marvel Comics: Spider-Man,

cioè l'Uomo Ragno, e l'Incredibile Hulk.

Flash Gordon e Buck Rogers sono altri due eroi di carta diventati eroi dei videogiochi. L'adattamento lo si deve rispettivamente alla 20th Century Fox e alla Paramount-Sega.

Per i più piccoli sono in arrivo i due giochi ColecoVision ispirati ai Puffi (un vero e proprio cartone animato dal punto di vista grafico) e i giochi della Atari Kid's Library con i

personaggi di Walt Disney. Sempre dall'Atari sono in arrivo i videogiochi dei Penuts: Snoopy, Linus, Charlie Brown e compagnia bella.

Altra fonte d'ispirazione sono i libri e i personaggi letterari.

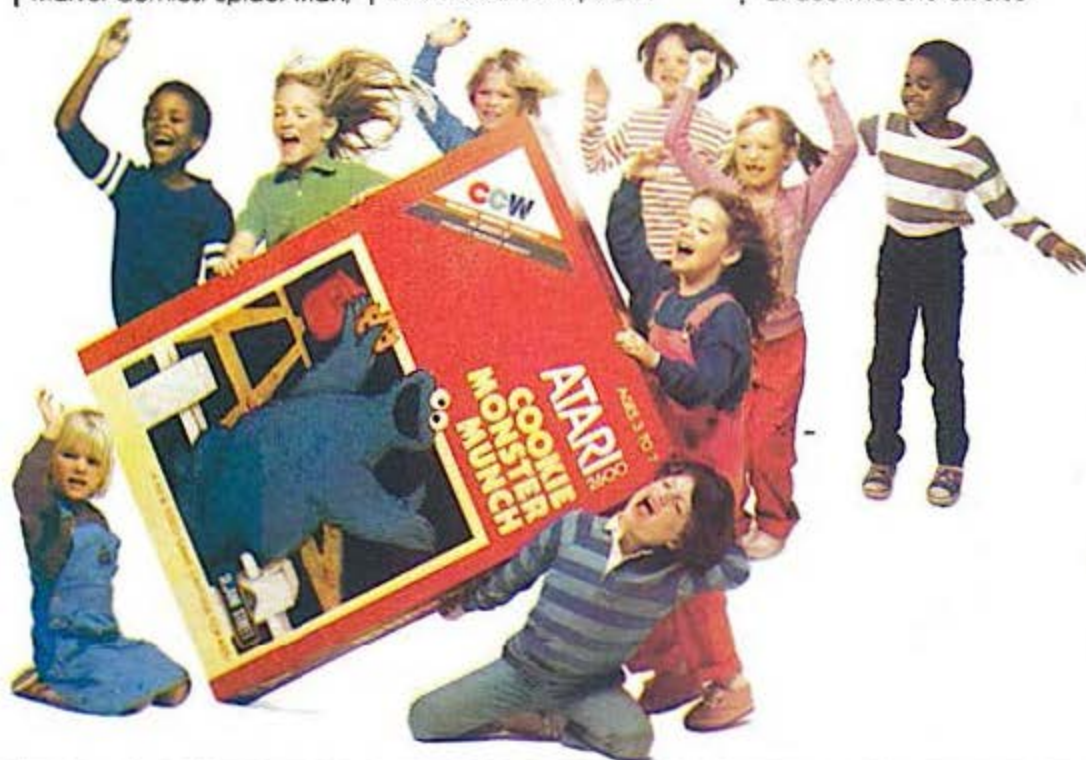
Il Signore degli Anelli di Tolkien è un prossimo videogioco della Parker Brothers (The Lord of the Rings I). Dracula è addirittura due videogiochi di due marche diverse

(Coleco ed Imagic) e lo stesso dicasi per Frankenstein (un gioco della Data Age, Frankenstein's Monster, e uno annunciato dalla MCA Videogames). War of the Worlds infine, della Paramount-Sega, è ispirato invece al libro di H.G. Wells, la Guerra dei Mondi.

Ultima, per ora, fonte d'ispirazione sono i programmi televisivi. Fall Guy, un nuovo gioco della 20th Century Fox, si ispira ad una serie televisiva in onda negli Stati Uniti interpretata da Lee Majors, l'ex-uomo da sei milioni di dollari. Indirettamente, anche Mash è una serie televisiva (la pubblicità del gioco è affidata ad un personaggio del telefilm che non figurava nel film originale di Robert Altman), ma soprattutto serie televisiva è Star Trek, anche se l'abbiamo indicato nei film-giochi.

Sempre dalla televisione, sono tratti alcuni giochi basati su quiz televisivi molto popolari in USA come Family Feud e Joker's Wild e ancora dei giochi dell'Atari ispirati alla trasmissione televisiva per bambini Sesame Street.

Ultimo abbinamento in ordine di tempo è quello tra videogiochi e rock'n'roll. Ci ha pensato la Data Age con il gioco Journey's Escape, ispirato alla vita vissuta del gruppo americano dei Journey.







energia, Elliot gliene porta un po' di riserva. Questa è stata un'idea di Steven".

La linearità della sceneggiatura è il semplice obiettivo di E.T. - telefonare a casa - hanno fatto il resto rendendo non troppo complicata la trasposizione su videogioco.

L'Atari non è comunque l'unica ad

essersi aggiudicata esclusive di questo genere. Un'altra società di software molto attiva in questo campo è la Parker Brothers. Il primo gioco messo in vendita dalla Parker Brothers è stato proprio un "film-gioco" ispirato alla saga di "Guerre Stellari". Il gioco, che si intitola **The Empire Strikes Back**, rappresenta una delle scene più drammatiche

del film, quando i piccoli aeromobili dei "ribelli" affrontano gli elefanti meccanici dell'Impero.

Ma le avventure di Luke Skywalker sono troppo popolari per esaurirsi in un solo gioco, proprio come il film che è ormai una serie a puntate.

Infatti, la Parker Brothers ha già messo in vendita un altro videogioco, Jedi Arena, basato su alcune scene del primo film, Guerre Stellari, ed ha in progetto due giochi ispirati al terzo film della serie "The Revenge of the Jedi".

Uno di questi uscirà in contemporanea con la prima in USA del film, mentre l'altro dovrebbe essere in commercio (sempre in USA) in autunno.

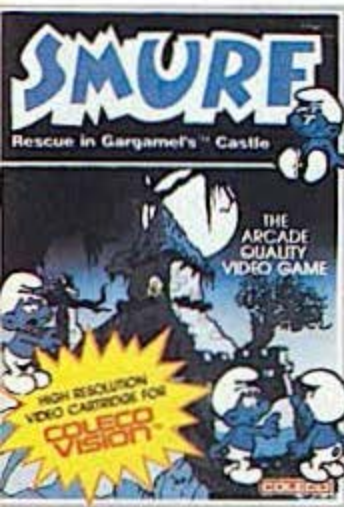
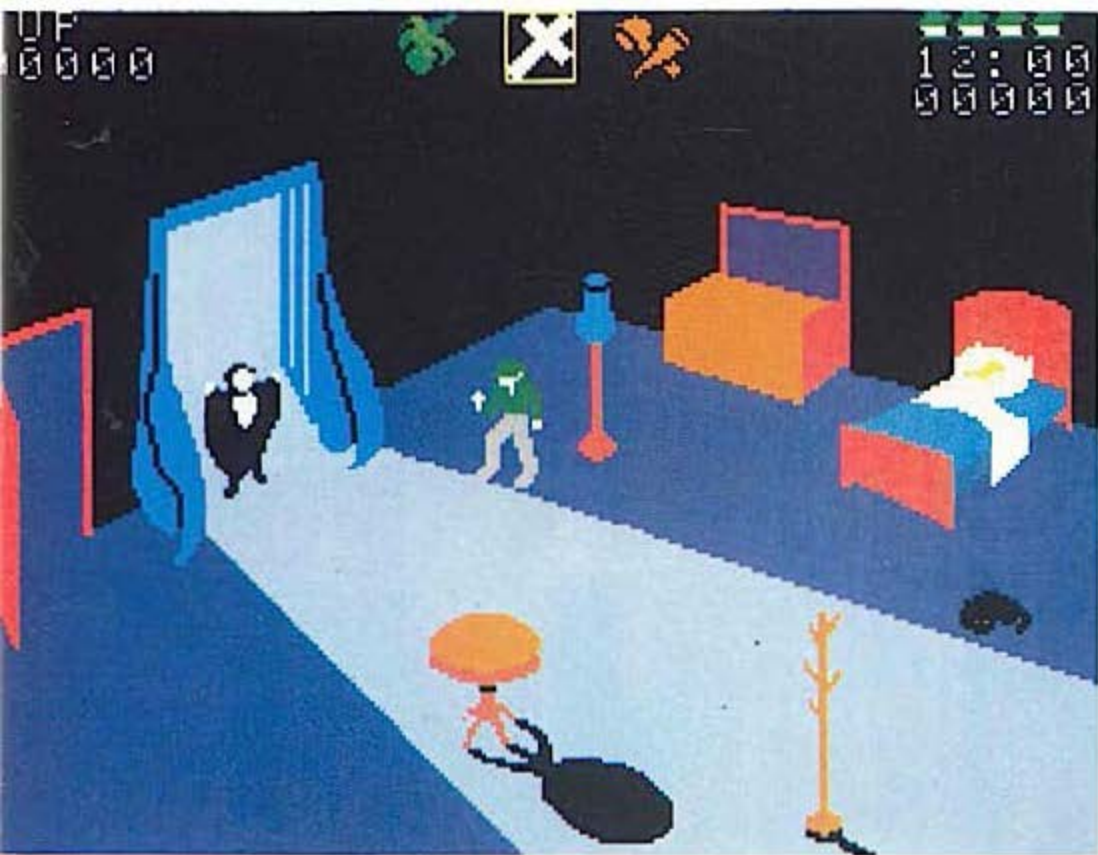
#### IL PRIMO FILM-GIOCO

Se si esclude Superman (che in effetti è un personaggio prima dei fumetti e poi del cinema), il primo videogioco ispirato ad un film è stato **Towering Inferno** (in italiano "L'Inferno di Cristallo").

Questo gioco della U.S. Games (una società di software non ancora presente in Europa, tantomeno in Italia) ha una storia interessante che vale la pena raccontare.

Inizialmente i diritti di sfruttamento del titolo erano stati acquistati dalla Vectrex. "Ci piace pensare di essere stati i pionieri dell'idea di trasferire i film in videogiochi", racconta in un'intervista il presidente della Vectrex, Lee Chadlen.

"Quando ancora pensavamo di produrre cartucce per il sistema Atari, cercammo un nuovo modo di





## I FILM-GIOCHI

Ecco i film-giochi, già in commercio o di cui è stata annunciata l'uscita, tratti o ispirati a film famosi. Fa parentesi è indicato il titolo italiano del film quando questi è diverso da quello originale.

E.T., The Extraterrestrial (E.T., L'Extraterrestre)

Raiders of the Lost Ark (I Predatori dell'Arca Perduta)  
Jaw (Lo Squalo)  
Towering Inferno (L'Inferno di Cristallo)  
Mash  
Alien  
Fantastic Voyage (Viaggio Allucinante)  
Revenge of the Beefsteak  
Tomatoes  
Dragonslayer  
48 Hours  
Airplane (L'aeroplano più pazzo del mondo)

Marathon Man (Il Maratoneta)  
Friday, the 13th (Venerdì 13)  
Star Trek II - The Wrath of Khan (Star Trek II - L'ira di Khan)  
Star Trek II - In search of Spock  
The Empire Strikes Back (L'impero colpisce ancora)  
Jedi Arena (da Guerre Stellari)  
The Revenge of the Jedi  
James Bond Agent 007  
Tron Deadly Discs (da Tron)

Tron Maze-A-Tron (da Tron)  
Solar Sailor (da Tron)  
Rocky the Battles the Champ (da Rocky)  
Pink Panther (La Pantera Rosa)  
Dark Crystal  
King Kong  
Conan, the Barbarian (Conan il barbaro)  
Halloween  
The Texas Chainsaw Massacre  
China Syndrome (La sindrome cinese)



presentarci sul mercato.

Bisogna ricordarsi che a quei tempi la maggior parte delle cartucce in commercio erano adattamenti di giochi da bar. Ad ogni modo, finalmente ci venne l'idea di usare titoli di film.

Il primo titolo che la Vectrex opzionò fu **Towering Inferno**, che aveva conseguito un enorme successo al botteghino.

La Vectrex iniziò a lavorare al programma del gioco, ma quando poi la società decise di sviluppare un suo sistema i diritti dei titoli passarono alla U.S. Games che lo mise in commercio alla fine dello scorso anno.

La situazione del gioco è simile a quella del film: il giocatore deve attraversare un labirinto che rappresenta un grattacielo in fiamme cercando di salvare il maggior numero di



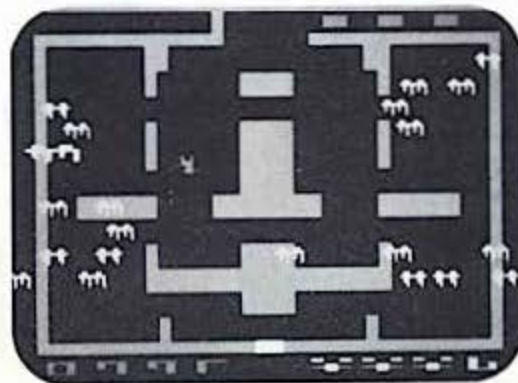
persone dall'incendio.

**TRON: DAI VIDEOGIOCHI - AI FILM - AI VIDEOGIOCHI**

"Tron" è senza dubbio il più limpido

esempio di interscambio tra cinema e videogiochi.

Caso unico fino ad ora, "Tron" non solo ha generato ben quattro diversi videogiochi



(Deadly Discs, Maze-a-Tron, Solar Sailor della Mattel e Tron della Midway), ma si è ispirato in quanto film ai videogiochi.

La cosa interessante da sottolineare è che mentre il film non ha avuto un enorme successo al botteghino, il videogioco da bar ha incassato oltre 60 milioni di dollari, senza contare il ricavato delle vendite dei giochi Mattel.

Questa ed altre cifre, nient'affatto rare nel





mercato dei videogiochi, cominciano a far gola anche alle case cinematografiche che non si accontentano più di cedere i diritti dei loro film e hanno deciso di mettersi in proprio, aprendo delle divisioni videogiochi con l'intenzione di produrre loro stessi i giochi ispirati ai film di loro proprietà.

D'altronde in questi ultimi tempi le case cinematografiche non hanno vita facile: secondo le più recenti statistiche otto film su dieci non riescono a recuperare i costi di produzione nel circuito cinematografico e sei su dieci non riescono a recuperare affatto i costi.

Quindi la possibilità di incamerare grossi profitti, abbassando i rischi di produzione dei film, è un'eventualità da non scartare.

La Paramount e la 20th Century Fox sono state le prime a buttarsi in questo nuovo mercato con una serie di titoli come Mash, Alien, Star Trek e Maraton Man (Il Martoneta).

Al Pepper, della 20th Century Fox, spiegò così le ragioni del loro ingresso nel mercato dei videogiochi: "Negli ultimi due anni, abbiamo osservato attentamente dove la gente spende i soldi riservati al divertimento. E mentre è ovvio che la gente va ancora al cinema, una parte sempre maggiore di quei soldi viene spesa per il divertimento familiare, di cui i videogiochi sono una grossa componente.

Quindi abbiamo deciso di interessarci a questo mercato".

Con tutti i film che sono disponibili, come avviene la scelta di un titolo piuttosto che di un altro?

## UNA MACCHINA PERFETTA

Saviour One, l'ultimo eccezionale videogioco, sta causando un gran caos in una sala giochi molto frequentata. Sembra che quando un ragazzo consegue un punteggio record sulla macchina poi sparisca. Nessuno sa dove finiscono né cosa gli succede.

Ma lentamente un detective scopre che Saviour One non è un videogioco come gli altri, bensì un sofisticato apparecchio usato da una forza sconosciuta per identificare certe abilità di gioco e certi giocatori particolarmente bravi. Ecco svelato il mistero dei ragazzi scomparsi.

Questa è la trama di un possibile film, intitolato "Arcade", a cui sta lavorando una nuova società di produzione di New York, la Pona Star Entertainment.

In questo film, la sinergia tra cinema e videogiochi

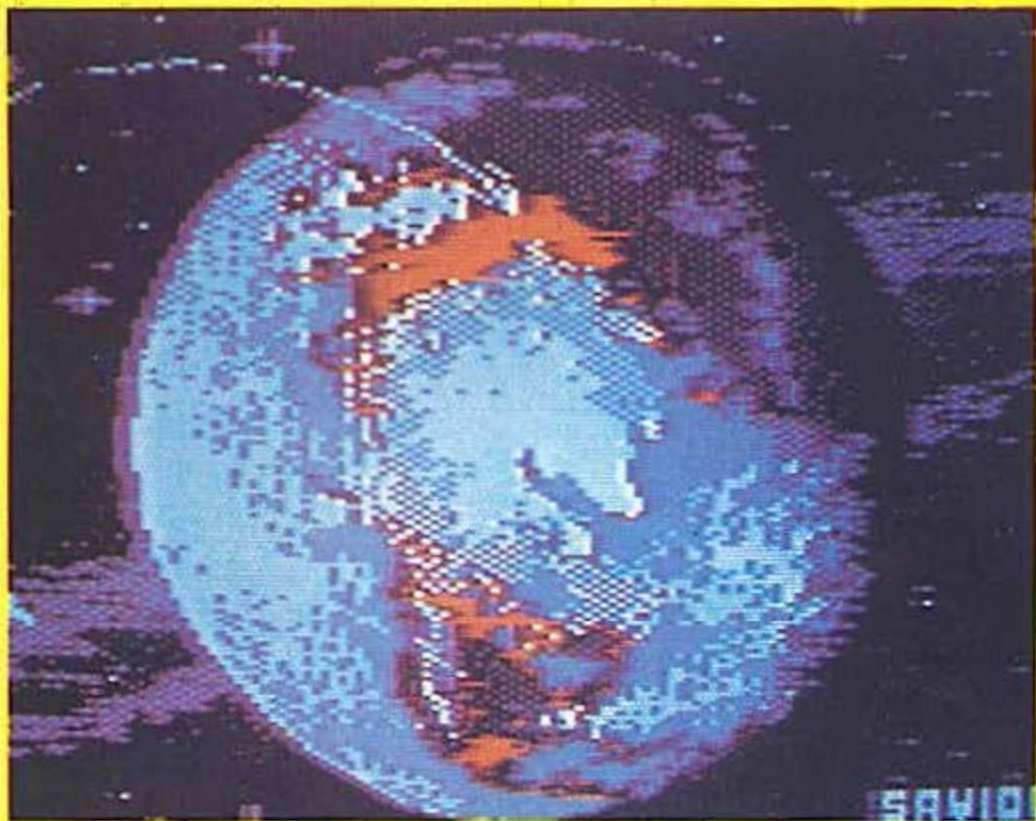
raggiunge il suo livello più alto poiché film e videogiochi sono l'ispirazione l'uno dell'altro. Infatti l'idea che sta alla base di questa nuova società è quella di creare videogiochi e film sotto lo stesso tetto. Alla Pona Star lavorano sceneggiatori cinematografici e game designer, e nel progetto di "Arcade" entrambi hanno la stessa importanza.

Il film non può esistere senza il videogioco e viceversa. Il game designer lavora con lo sceneggiatore seguendo la stesura del copione. I due interagiscono. Il disegnatore suggerisce allo sceneggiatore cosa scrivere in base agli elementi che riesce ad inserire nel videogioco e lo sceneggiatore consiglia al designer cosa vorrebbe trovare nel gioco, ad esempio, dei satelliti in cielo insieme a dei sottomarini sott'acqua.

Una volta che il disegnatore del gioco dice che è possibile farlo, lo sceneggiatore parte a stendere quel pezzo di copione.

Alla Pona Star però, hanno intenzione di fare altro. E cioè consulenza sul tema cinema e videogiochi ed eventuali trasposizioni. Per un compenso sono disposti a valutare qualunque film, trattamento o sceneggiatura. Se c'è un gioco da tirar fuori, lo troveranno: se non c'è diranno come fare per farcelo saltar fuori.

"Quello che cerchiamo", racconta il portavoce della Pona Star, "è un qualcosa che possa essere estratto dal film e che si presti ad avere un buon sonoro, una buona grafica e una buona giocabilità. A chi ci interpellaremo diremo cosa dovrà aggiungere o cambiare perché queste qualità siano una parte integrante del film".





## I GIOCHI CHE VENNERO DAI FILM

A dimostrare il grande interesse che suscita questo fenomeno nuovo di collaborazione fra due settori così importanti del divertimento - il cinema, da un lato, come fonte continua di ispirazione e i videogiochi dall'altro, come produzione sempre più ricca e attenta a tutto il mondo culturale che la circonda - gli Incontri Cinematografici di Salsomaggiore dal 20 al 27 aprile hanno inserito all'interno della rassegna video una breve panoramica di alcuni giochi simboli di questo connubio.

Gli Incontri hanno la loro sede nel palazzo del Congresso, un grande maniero dei primi del novecento che ospita nelle varie sale e salette la produzione cinematografica e video più interessante dell'anno.

Sull'ingresso si

affaccia la grande porta a vetri che immette nel Salone Moresco, un'ampia sala sovrastata da una grande cupola con pilastri e colonne in finto marmo dipinto. Su una lunga freccia rosa, tra geroglifici e caratteri strani, si legge la scritta "videogiochi".

Prima che ci si possa chiedere il perché di una scritta simile in una sala che ospita proiezioni continue e critici che discutono, si sente l'inconfondibile sibilo del frisbee magnetico di TRON che vola sul campo di battaglia in cerca dei guerrieri blu.

Si incomincia a capire: TRON, un film famoso, parla di un mondo interno a un videogioco, di una lotta all'ultimo bit contro il programma centrale impazzito.

"Ma come" ho sentito dire da una anziana signora che si aggirava

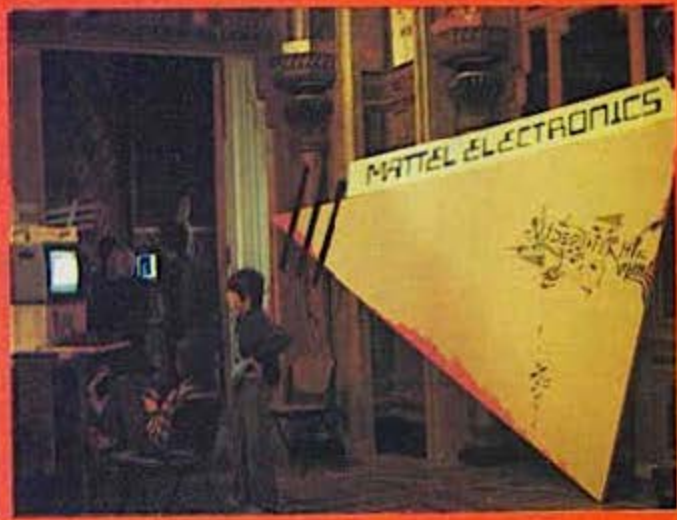
incuriosita dagli strani rumori che provenivano dalla saletta laterale, "C'è anche un videogioco ora oltre ai film!"

A dire il vero di videogiochi ce n'erano ben tre, tutti nella versione da casa dell'Intellivision.

La "sala dei videogiochi", come era stata battezzata a Salso, è stata il luogo di svago per i tanti giovani e meno giovani che, tra una proiezione e l'altra, si cimentavano in quelli che credevano fino a poco tempo fa essere solo del film, da guardarsi comodamente seduti su delle poltroncine rosse.

Oltre ai tre giochi di

TRON (Tron Deady Discs, Tron Maze Tron e Solar Sailors, tutti della Mattel Electronics) c'erano anche E.T., di cui abbiamo ampiamente parlato in Videogiochi n. 3, i Predatori dell'Arca Perduta e Jedi Arena, due vere novità, presentate al pubblico per la prima volta in Italia proprio a Salsomaggiore, in un luogo forse un po' insolito per un videogioco, ma assolutamente pertinente se si pensa a quanto sia importante, per gli sviluppi che potrà avere, questo strano matrimonio tra l'industria cinematografica e quella dei videogiochi.



La popolarità del film è uno dei primi elementi considerati, ma non solo. "Il successo al botteghino è importante, afferma Pepper, perché è immediatamente riconoscibile. Poi bisogna guardare il film, trovare un concetto e chiedersi 'Posso trasferirlo in videogioco?'. E ancora più importante è il fatto che bisogna sviluppare un gioco che sia divertente da giocare".

Questo è molto importante. Il fatto che il

gioco sia tratto da un film di successo, non significa che lo abbia il videogioco.

È probabile che sia così, ma non è automatico.

E.T. ne è un ottimo esempio.

Benché il videogioco non sia andato male, non ha venduto quanto i dirigenti dell'Atari si aspettavano, causando il famoso crollo delle quotazioni di borsa dell'Atari (o meglio della Warner, la casa madre)

del dicembre scorso.

Questa è l'opinione di molti tra cui Chadlen della Vectrex: "Solo perché un gioco è tratto da un film di successo, non vuol dire che arriverà in vetta alle classifiche di vendita e credo che molte case cinematografiche che stanno entrando nel mercato dei videogiochi stiano mettendo molta più enfasi nei loro titoli di quanto non facciano i giocatori".

Questa è la

situazione attuale dei film-giochi, i videogiochi tratti o ispirati ai film di successo.

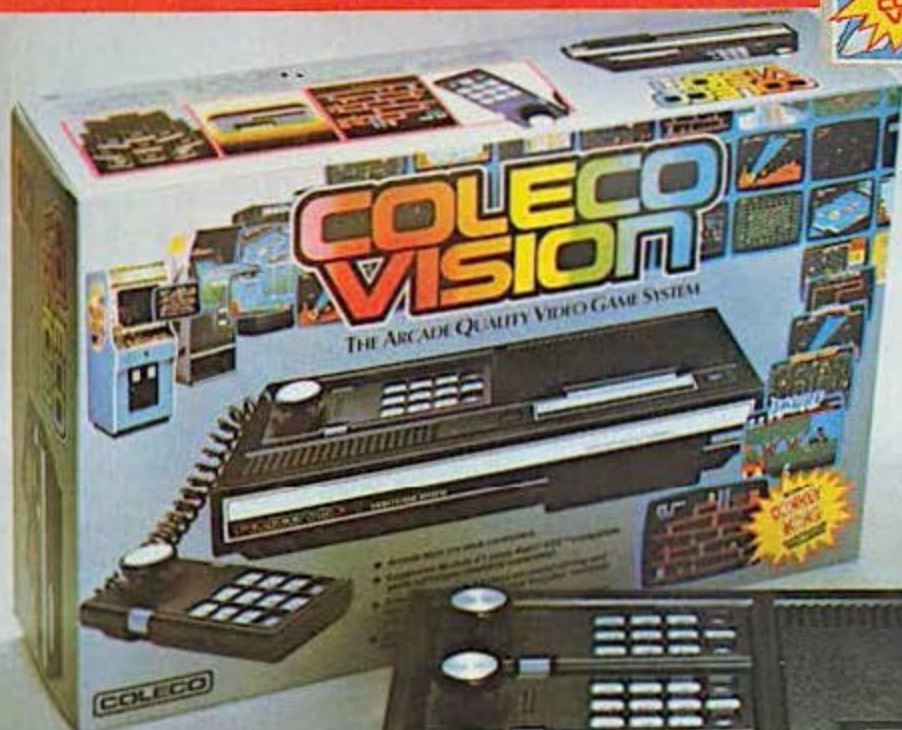
A noi risulta che ne esistano (o quantomeno siano stati annunciati) 30: un bel numero, non c'è che dire.

E certamente sono destinati ad aumentare.

Chissà cosa ci riserva il prossimo futuro. Forse la versione elettronica di Abatantuono "cento per cento"?







## VECTREX

Titoli a disposizione  
Coleco Vision

- Wizard - Carnival
- Mouse trap - Venture
- Turbo - Puffy - Zaxxon

**PRESENTI AL SIM  
PAD. 16 POST. G4**

MILANO - VIA MASCHERONI, 14 - TEL. 02/437385





# VIDEOGIOCHI

## Shopping

## PICCOLO MA BUONO

In Via Vitruvio, 38 a Milano, nei pressi della Stazione Centrale, c'è un piccolo negozio ad una sola vetrina. A prima vista sembra un negozio come tanti altri, ma guardando meglio ci si accorge che è piuttosto particolare, tanto particolare da essere stato il primo negozio del suo genere aperto in Italia. Il negozio si chiama Videogames e vende solo ed esclusivamente videogiochi, computer-giochi e giochi elettronici.

Ed è nato per gioco, nel maggio 1982, esattamente un anno fa, ad opera di Guido Corradini. "È un lavoro che appassiona: ho deciso di partire con i videogiochi con l'intenzione però di trasformarli gradatamente per portarli sugli home computer".

"Già adesso vedo i ragazzi che si interessano agli home computer. Poi avendo il negozio di fronte al Gonzaga (una scuola media inferiore, n.d.r.) seguo anche gli sviluppi del mondo scolastico.

Quest'anno i professori della terza media hanno cominciato a fare informatica. E a settembre partono con la prima media e credo che senz'altro diventerà una materia di insegnamento".

All'inizio, quando decise di tentare questa avventura erano in molti a guardarlo un po' storto, non ultimi gli stessi importatori di videogiochi. "Ricordo che quando cominciai a trattare con la Melchioni e la Mattel - che era appena arrivata in Italia - una certa quantità di basi mi guardarono un po' di traverso, dicendo 'Ma questo dev'essere impazzito'. Moltissima gente non credeva in questo mercato".

Ora non più. Ora sono in molti a credere nei

videogiochi. Nuovi negozi specializzati stanno spuntando in tutte le città d'Italia, mentre i videogiochi vanno diffondendosi ormai dappertutto: dai negozi di elettrodomestici alle librerie, dai negozi di hi-fi ai giocattoli. Nessuno di questi è però in grado di offrire la varietà di scelta di un negozio specializzato come Videogames, né la conoscenza del settore di un vero e proprio esperto come Guido Corradini.

A proposito di scelta quali sono le preferenze dei videogiocatori? "In Italia siamo molto amanti degli sport per cui ha avuto un grosso successo l'Intellivision. Poi c'è un tipo di clientela che è amante dei giochi spaziali e una parte che è un po' arrabbiata perché ci sono pochi giochi di strategia".

Quelli che ci sono però Videogames li ha tutti. La varietà del catalogo di giochi disponibili è infatti in grado di soddisfare qualunque esigenza: se il gioco è importato in Italia, Videogames ce l'ha. E anche prima di molti altri negozi.

Ma le nuove cartucce-gioco non sono l'unica novità di Videogames. La novità assoluta che abbiamo visto quando ci siamo recati a far visita a Videogames è un joystick per l'Intellivision, o meglio un accessorio che si può montare sul comando dell'Intellivision al posto del disco direzionale. Un accessorio indubbiamente molto utile che non mancherà di deliziare coloro che trovano un po' scomodo (in alcuni giochi) il disco direzionale.

**Videogames** - Via Vitruvio, 38  
20124 Milano - Tel. 02/2716343





# PARTNER

## PC-7RX

diox  
AUTO REVERSE



MICRO CASSE AMPLIFICATE

# TEAC

STEREO CASSETTE PLAYER

Per saperne di più scrivi a: TEAC - Via Vesuvio, 1 - 20054 NOVA LIGURIA



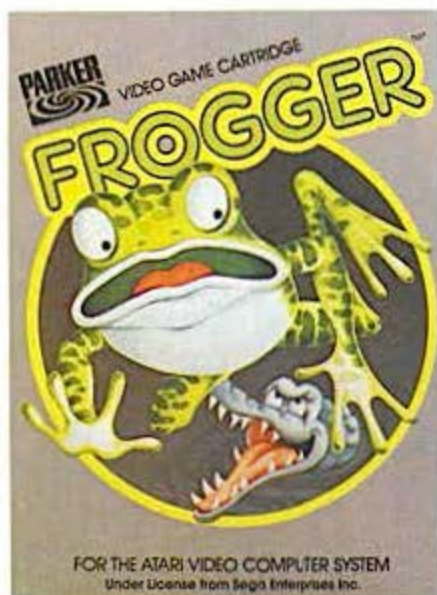
# a che Gio Giochiamo

## FROGGER

(VITA DA RANE)

PARKER

VCS



Frogger, uno dei più noti videogiochi da bar arriva finalmente anche nella versione per la console domestica, con schermo, grafica e modi di gioco sostanzialmente identici. Le lievi differenze dovute alla minore risoluzione grafica non disturbano nemmeno il più accanito giocatore abituato alla versione da bar che qui ritrova tutte le variazioni della versione originale.

### OBIETTIVO

Scopo del gioco è far attraversare lo schermo, dal basso verso l'alto, ad un ranocchio che procede a balzi e farlo arrivare sano e salvo ad uno dei cinque rifugi che lo attendono sulla sponda del fiume. Per fare ciò il ranocchio ha a disposizione 30" durante i quali deve attraversare una strada e un fiume evitando di farsi investire dalle automobili in corsa e di venire travolto dalla corrente del fiume. Quando i cinque rifugi saranno occupati da altrettanti ranocchi una allegria musicchetta annuncia che abbiamo guadagnato dei punti e che ricominciamo il gioco con difficoltà maggiori.

### VARIAZIONI

Il gioco ha sei variazioni, la 1, 3 e 5 per un giocatore e le 2, 4 e 6 per due giocatori. Ai numeri 1 e 2 corrisponde il gioco più semplice,

che parte con una velocità ridotta e che è consigliabile per imparare il gioco. Ai numeri 3 e 4 corrisponde una maggiore velocità, al 5 e al 6 una variazione speciale, detta "frogger veloce", in cui occorre una particolare sensibilità ai comandi.

### COMANDI

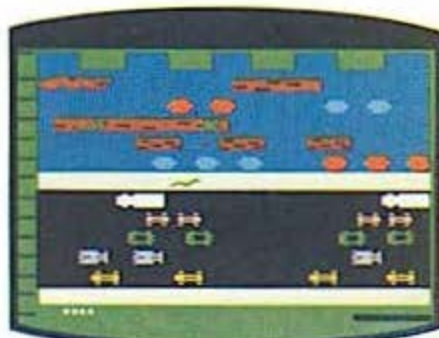
Si usa il joystick nel modo più semplice: ad ogni movimento in alto, in basso o laterale corrisponde un salto del ranocchio nella direzione corrispondente. Attenzione: nei giochi 5 e 6 la rana continuerà a saltare per tutto il tempo che si tiene premuta la leva! Occorre quindi fare movimenti rapidissimi se non si vuole far fare al nostro ranocchio più strada di quanto si desideri. Il pulsante rosso serve solo a ricominciare il gioco.

### SCHERMO

Vediamo ora qual'è il campo di gioco e le informazioni che appaiono sullo schermo partendo dal basso.

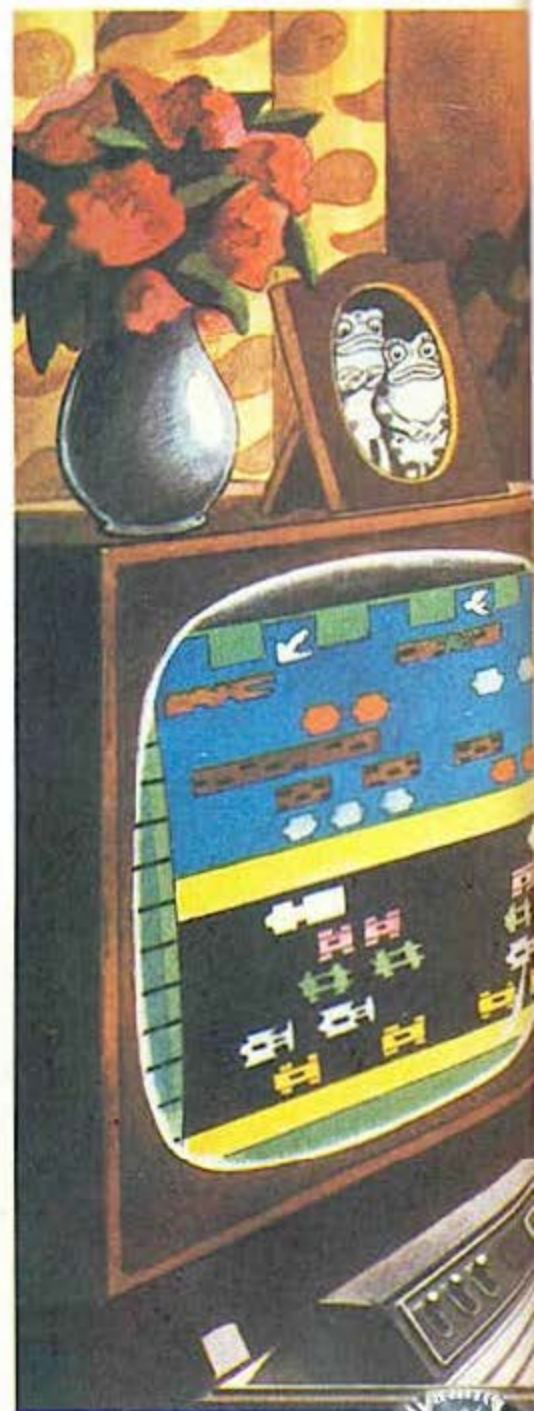
Su un fondo uniformemente verde vediamo a sinistra, all'inizio del gioco, cinque quadratini bianchi.

Sono i ranocchi che abbiamo a disposizione, quando non ne avremo più il gioco finisce. A destra appare una sottile striscia nera, che indica il tempo che abbiamo a



disposizione, cioè i 30" durante i quali dobbiamo riuscire a portare il ranocchio nel suo rifugio. Durante gli ultimi cinque secondi il pezzo di striscia rimasto diventa rosso e intermittente. Subito sopra una banda giallo/arancione attraversa lo schermo: è il marciapiede dell'autostrada da attraversare e da qui comincia il gioco.

Una larga banda nera rappresenta l'autostrada a cinque corsie e in ciascuna corsia scorrono più o meno velocemente automobili e camion, pronti a investire il povero ranocchio. Subito dopo un altro marciapiede rappresenta un rifugio







sicuro dove riprendere fiato a metà percorso. C'è poi il fiume, largo quanto l'autostrada, e percorso da una forte corrente. Sul fiume galleggiano tartarughe, tronchi e coccodrilli e il ranocchio deve saltare sopra questi galleggianti per

raggiungere il suo rifugio, senza però saltare in bocca al coccodrillo! Se sbaglia il salto la corrente lo trascina via.

Ponendo la leva "difficulty" della console su A, quando il ranocchio a cavallo di un tronco o di una tartaruga viene trascinato fuori dello schermo, viene eliminato. Se la leva è nella posizione B invece riappare dalla parte opposta dello schermo.

Sulla sponda superiore del fiume ci sono i cinque rifugi che rappresentano la salvezza del ranocchio.

Infine in alto, su fondo nero, appare il punteggio.

#### DIFFICOLTÀ E BONUS

**Autostrada:** all'inizio del gioco, con le variabili 1 e 2, l'attraversamento dell'autostrada non è difficile, ma proseguendo la velocità degli automezzi aumenta sempre più e bisogna avere riflessi pronti e occhi attenti per non farsi investire.

Più complessa è la situazione del fiume, vediamo in dettaglio.

**Tartarughe:** sono normalmente di colore rosso, ma attenzione quando diventano azzurre: vuol dire che stanno per immergersi, è quindi pericoloso usarle come mezzo di trasporto. Se invece compaiono improvvisamente sullo schermo appunto di colore azzurro, nessun problema: sono appena riemersi e tra poco diventeranno rosse.

**Coccodrilli:** è possibile saltare sulla coda o sul dorso dei coccodrilli, ma se si salta sulle mascelle si viene subito eliminati. Ogni tanto appaiono in un rifugio le fauci bianche di un coccodrillo: in questo caso è impossibile saltare nel rifugio.

**Serpenti:** proseguendo nel gioco, possono apparire dei serpenti sui tronchi e sulla sponda. Guai a saltare davanti alla bocca del serpente! È invece possibile saltare sul dorso.

**Velocità:** ogni volta che si riescono a portare 5 ranocchi nei rifugi il gioco ricomincia con una velocità maggiore sia degli automezzi che della corrente del fiume.

**Tempo:** è consigliabile portare il ranocchio nel suo rifugio nel minor



tempo possibile. Sia perché dopo 30" viene eliminato, sia perché si acquistano 2 punti per ogni secondo in meno che ci si impiega.

**Rifugi:** non è possibile saltare in un rifugio già occupato da un altro ranocchio: si viene eliminati.

**Ranocchia:** su un tronco appare a volte una ranocchietta bianca che ha bisogno di aiuto. Se





la prendete e la portate con voi nel rifugio guadagnate punti.

Mosca: un cibo prelibato che può apparire in un rifugio. Se saltate al momento giusto sono altri punti guadagnati.

## PUNTEGGIO

Lo scopo del gioco è ovviamente fare più punti possibile.

Ecco la tabella dei punti:

|                                                               |           |
|---------------------------------------------------------------|-----------|
| Ogni salto di Frogger .....                                   | 1 punto   |
| Ogni Frogger portato in un rifugio .....                      | 5 punti   |
| 5 Frogger nel 5 rifugi .....                                  | 100 punti |
| Frogger + ranocchia di un rifugio .....                       | 20 punti  |
| Ogni mosca mangiata .....                                     | 2 punti   |
| Ogni secondo in meno di 30" .....                             | 2 punti   |
| Ogni 1000 punti, se si hanno meno di 4 rane, una rana di più. |           |

## CONCLUSIONI

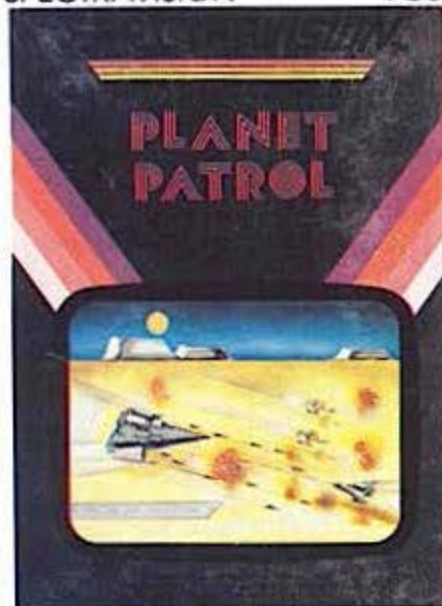
Frogger è un gioco molto divertente, nato da un'idea originale e simpatica, che comunque mette a dura prova i riflessi dei giocatori. Chi già conosce la versione da bar sarà felice di poterselo giocare a casa e apprezzerà lo sforzo della Parker di avere, malgrado le limitazioni delle console casalinghe rispetto agli impianti da bar, una grafica davvero ottima e accattivante. Per chi invece non lo conosceva ancora sarà una delle più liete sorprese.

## PLANET PATROL

(PATTUGLIA PLANETARIA)

SPECTRAVISION

VCS



Planet Patrol è un gioco di missione spaziale del tipo defender. Contrariamente a quello cui siamo abituati lo svolgimento del gioco avviene da destra a sinistra, non spaventatevi quindi se le navi nemiche appariranno dalla parte sinistra dello schermo: comunque non sarà difficile dare il massimo.

Altra particolarità è la presenza dell'alba, del tramonto e ovviamente della notte.

L'obiettivo, come ogni missione spaziale che si rispetti, è sopravvivere ed annientare i nemici. Come annunciato dalle istruzioni del gioco che molto educatamente ci danno del lei, siamo stati richiamati dal tanto goduto congedo perché il pianeta "SPECTRA" nella galassia del settore S è stato invaso.

I T.I.A. nemici hanno anche installato parecchie basi missilistiche su tutta la superficie del pianeta. Mentre siete in volo di pattugliamento alcune astronavi alleate sono riuscite ad installare delle basi di appoggio e questo vi aiuterà per i rifornimenti. Prima di raggiungere le basi nemiche dovete evitare i siluri a calore indistruttibili ed abbattere missili teleguidati. Come vedete è un vero e proprio bollettino di guerra quello che ci prepara alla partenza per la nostra lunga ed estenuante missione.

Le varianti sono quattro: livello normale per uno o due giocatori, per bambini (più lento) per uno o due giocatori. Il commutatore di difficoltà varia la grandezza dell'astronave rendendola più o meno facile bersaglio dei nemici.

Inserita la cassetta nel vostro VCS vi accorgete subito della buona grafica: sullo schermo avete la vostra astronave pronta a partire, sullo sfondo le montagne del desolato pianeta ancora illuminato dal sole; non manca anche l'ombra della vostra nave spaziale che vi aiuterà nella missione.

In basso a destra avete l'indicatore del carburante. Preso il coraggio per iniziare la sfida partiamo nel nostro pattugliamento. Vi abbiamo anticipato che dalle basi nemiche vengono inviati due tipi di missili: i primi più piccoli ed indistruttibili e che dobbiamo assolutamente evitare, quelli più grossi invece fortunatamente possono essere abbattuti.

In questa prima fase possiamo avanzare con una certa tranquillità perché la velocità dell'attacco è abbastanza bassa. Quando apparirà una sagoma simile alla vostra astronave, ma nera ed accompagnata da una nota intermittente, non abbiate paura ad andarci contro: è uno dei nostri e toccandogli la punta lo salverete guadagnando dei punti.

Savata o no l'astronave alleata preparatevi ad affrontare le 3 basi nemiche. Attenzione dovete abbatterle prima di passare la linea tratteggiata; se mancherete il bersaglio prima di essa verrete eliminati definitivamente.



Se siete stati in gamba non rilassatevi perché dovete evitare le macerie della base nemica. Passato anche questo ostacolo finalmente qualcosa di non ostile: è la pista d'atterraggio che dovete imboccare per garantirvi il rifornimento ed affrontare la prossima missione. Il secondo livello è sicuramente il più interessante: superata la prima schiera di missili nemici il sole lascerà il posto ad una mezza luna con il conseguente oscuramento dello schermo; la missione è lunga e quindi bisogna essere in grado di affrontare i nemici con la notte. L'oscurità cala con progressione e mano a mano i nemici diventano invisibili.

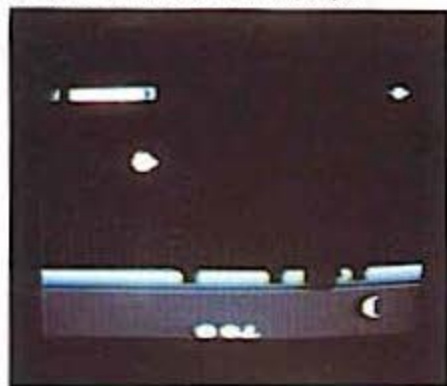
Unica possibilità di individuarli è sparare, il bagliore dei vostri missili illuminerà momentaneamente il pianeta dandovi la possibilità di



individuare i nemici. Superata anche la fase notturna il gioco diverrà sempre più impegnativo perché l'attacco nemico sarà sempre più veloce ed intenso.

Bisogna essere veloci a sparare direttamente sui missili teleguidati, quindi occhio alla sinistra dello schermo per capire immediatamente dove appariranno. Tracciatevi idealmente una traiettoria per potere avanzare senza colpire i missili nemici; preparatevi quindi anche a degli slalom che dimostreranno la vostra abilità di guida. Quando apparirà la vostra nave da salvare andateci contro frontalmente; se vi trovate in ritardo rinunciate all'aggancio perché toccandola col fianco vi distruggerete. Una parte impegnativa del gioco è sicuramente l'abbattimento delle 3 basi nemiche.

Dovrete essere veloci e precisi per evitare di essere eliminati definitivamente dal gioco. Una volta abbattute le 3 basi nemiche avete qualche secondo di tempo per



scegliere la traiettoria per evitare le macerie.

Infatti il fragore dell'esplosione vi terrà fermi qualche istante dandovi la possibilità di spostarvi lateralmente verso qualche varco tra i massi. Altro consiglio riguarda il rifornimento: abbiate cura di infilare perfettamente la pista d'atterraggio nera onde evitare di perdere il rifornimento. Le fasi del gioco sono 5: le prime due hanno la stessa velocità e si differenziano perché la seconda è notturna.

Nelle altre tre aumenta vertiginosamente la velocità dell'attacco. Il punteggio varia da 10 a 50 per ogni missile teleguidato abbattuto, da 100 a 500 per ogni salvataggio effettuato e da 200 a 1000 per ogni distruzione della stazione base nemica.

Avete a disposizione quattro

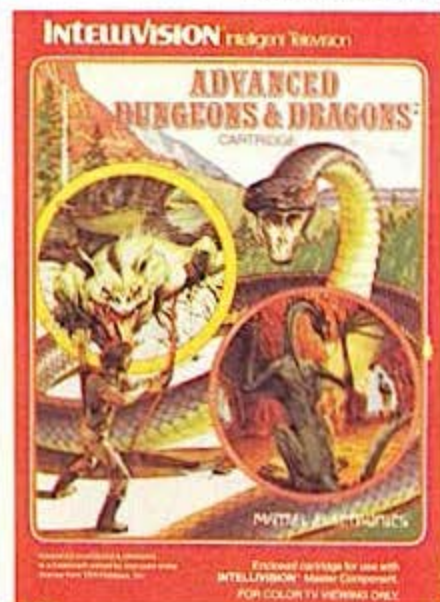
velocità di ronda e ogni 10.000 punti potete vincerne uno.

Non preoccupatevi comunque perché sarà difficile vincerne più di una: se supererete i 10.000 punti già potete essere soddisfatti, oltre i 100.000 punti sarete considerati asso dello spazio dalla Spectravision e non dimenticatevi di inviarcì la foto col punteggio: sarete sicuramente tra i campioni di videogiochi.

## ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

(DRAGHI E SEGRETE)

MATTEL ELECTRONICS  
INTELLIVISION



Premessa: per non stare a scrivere ogni volta Advanced Dungeons & Dragons, che è un titolo piuttosto lungo, abbreviamo il tutto in AD&D, che suona anche meglio benchè sembri la sigla di un'agenzia di pubblicità. Fine della premessa.

AD&D è un gioco d'avventura ispirato al popolarissimo (negli USA) gioco di società omonimo con tavoliere, dadi e tutto il resto. È un concetto di gioco nuovo che merita di essere segnalato per la sua originalità.

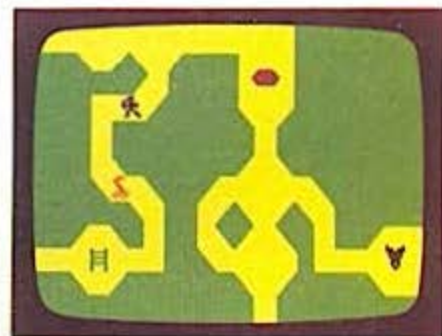
L'obiettivo del gioco è condurre una spedizione di tre valorosi avventurieri alla ricerca della

Corona dei Re, nascosta all'interno della Montagna Nuvolosa, attraversando un territorio formato da catene montuose, fiumi, foreste e lunghe muraglie di pietra.

La missione è resa difficoltosa dalla presenza lungo il percorso di diversi mostri o altri animalacci che cercano in tutti i modi d'impedirci di portarla a termine.

Quando sullo schermo appare il nome del gioco, il giocatore può selezionare il livello premendo i numeri uno, due o tre sulla tastiera oppure il disco direzionale. Uno sta per facile (turista), due per medio (avventuriero della domenica), tre per medio-difficile (soldato di ventura) e il disco per difficile (eroe).

Col progredire del livello di gioco, i mostri si muovono più velocemente e si trovano sempre meno frecce, unica arma del giocatore, in ciascuna faretra che si incontra lungo il percorso (11 frecce al livello più facile e solo 5 a quello più difficile).



Dopo aver scelto il livello di gioco, sullo schermo appare la mappa del territorio da attraversare. La spedizione dei tre avventurieri è rappresentata da tre puntini bianchi dislocati all'interno di una capanna all'estrema sinistra dello schermo.

La Montagna Nuvolosa, un picco innevato sempre coperto da minacciose nuvole, sta invece all'estrema destra. Tra il punto di partenza e quello d'arrivo vi sono una serie di montagne marroni e nere. Le montagne marroni non si possono attraversare; le montagne nere contengono invece un labirinto di caverne e cunicoli ove sono dislocati in modo casuale diversi oggetti indispensabili per portare a termine la missione: asce, barche, chiavi e faretre.

Per passare oltre le montagne nere bisogna entrarvi dentro e uscirne attraverso l'uscita, rappresentata da una scala. Per





## A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

superare gli altri ostacoli bisogna invece avere gli oggetti sopracitati: per superare i fiumi serve la barca, per attraversare le foreste l'ascia e per passare al di là delle muraglie la chiave.

Per muovere la spedizione nella direzione voluta bisogna premere la freccia indicante la direzione desiderata tra quelle disegnate sulla mascherina. Vi sono otto frecce sulla mascherina e quindi otto direzioni di movimento.

Ogni volta che si preme una freccia la spedizione si muove di uno spazio nella direzione indicata.



Quando si arriva in prossimità di una montagna nera, questa cambia colore, indicando il tipo di oggetto che si trova al suo interno nonché il livello di difficoltà della stessa. Una montagna grigia è facile da conquistare e contiene solo farette di frecce. Una montagna blu è di media difficoltà e contiene una barca e delle frecce.

Una montagna rossa contiene frecce e una scure ed è medio-difficile. Una montagna viola contiene frecce e una chiave ed è la più difficile.

Per raccogliere un oggetto il giocatore deve portare il suo uomo sopra l'oggetto e poi premere il tasto "pick-up" nella parte in basso a sinistra della tastiera. Una volta che l'oggetto è stato raccolto lo si ha sempre con sé sia che lo si usi o no.

Per entrare in una montagna, bisogna portare i tre purtini bianchi

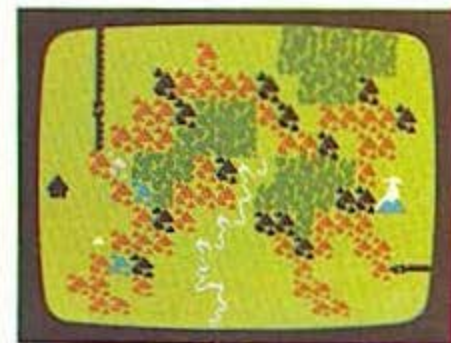
(o quanti ve ne sono rimasti) sopra la montagna prescelta e automaticamente uno del gruppo verrà trasportato al suo interno. Una volta dentro, il giocatore viene comandato tramite il disco direzionale, mentre i pulsanti raffigurati dalle frecce determinano una volta premuti la direzione di tiro delle stesse.

All'interno della montagna le caverne e i cunicoli diventano visibili (compreso quello che nascondono) man mano che li si percorre, rimanendo poi visibili per sempre. Qualunque cosa lontana dal giocatore - caverne, oggetti, mostri e vari animali - non è visibile fino a che non ci si avvicina.

In pratica vi sono due tipi di "reticoli sotterranei". Uno con quattro caverne (o stanze) verticali e otto orizzontali, l'altro con quattro caverne orizzontali e quattro verticali. Le caverne possono essere di diverse grandezze e lo stesso dicasi per i cunicoli che le uniscono: ve ne sono alcuni dritti ed altri tortuosi.

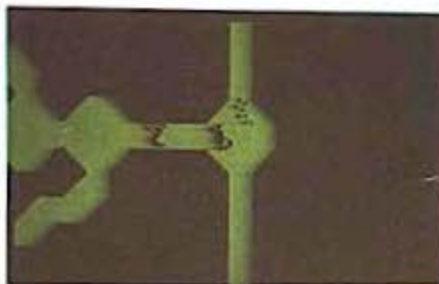
All'inizio del gioco il guerriero è armato di un arco e tre frecce. Il resto, frecce e oggetti vari, deve essere raccolto durante il gioco. Il numero di frecce di cui è armato il guerriero può essere contato in ogni momento: basta premere il pulsante "Count Arrows" sulla tastiera e si udrà una serie di suoni secchi, uno per ogni freccia di cui si dispone.

I diversi mostri o animali si comportano in modo diverso,



ciascuno secondo le sue caratteristiche. Alcuni dormono fino a che non vengono disturbati, altri invece sono in continua agitazione. Alcuni emettono rumori riconoscibili che avvertono della loro presenza nelle vicinanze, mentre altri lasciano delle tracce della loro vicinanza come orme e ossa. I pipistrelli, i ragni ed i topi possono essere uccisi con una sola freccia.

Per i serpenti, i demoni e i dragoni ce ne vogliono due e, infine,



i dragoni alati - i nemici più pericolosi e mortali - ce ne vogliono ben tre.

Come regola generale si può dire che più un mostro o animale è duro a morire, più è pericoloso e mortale per l'avventuriero. I pipistrelli non arrecano alcun danno; i ragni privano il giocatore di una freccia ogni volta che lo toccano, ma non lo feriscono fisicamente; i topi invece si muovono rapidamente e possono anche uccidere se riescono a mordere più volte (tre per l'esattezza) il nostro eroe. I dragoni, i demoni ed i serpenti si muovono molto in fretta e uccidono altrettanto velocemente. I dragoni alati sono i più veloci di tutti e ci mettono veramente un attimo a fargli fare una brutta fine. I blob, infine, sono indistruttibili, ma essendo delle informi masse gelatinose non vanno molto veloci e in realtà non costituiscono alcun pericolo perché è facile sfuggirgli.

L'unico fastidio che possono creare è quello di sbarrare il passaggio, magari proprio quando si sta sfuggendo ad un mostro.

A guardia degli oggetti c'è sempre un mostro da due frecce, mentre le scale d'uscita e le farette possono anche essere prive di guardiani.

Un guerriero può essere ferito e/o ucciso dai mostri e dalle sue stesse frecce se colpito di rimbalzo. La gravità delle ferite è indicata dal colore del guerriero: nero significa che è in piena salute; blu che è leggermente ferito e rosso che è gravemente ferito. Quando viene ucciso il guerriero si disintegra (lo



stesso succede ai mostri e agli animali) e viene sostituito - sempre che ne sia rimasto qualcuno - da un altro componente della spedizione.

Il nuovo guerriero entra nella montagna dallo stesso punto in cui è entrato il suo sfortunato compagno d'avventure, e dispone di qualunque oggetto e numero di frecce appartenesse al suo predecessore.

Quando un guerriero ferito esce da una montagna tutte le ferite guariscono.

Per uscire dalla montagna il giocatore deve trovare la scala d'uscita, portarsi sopra di essa con il guerriero e premere il pulsante "exit" (indicato, per l'appunto, da una scala), allo stesso modo di quanto si deve fare per raccogliere un oggetto.

Una volta che si è conquistata una montagna e il guerriero trova l'uscita, lo schermo ritorna alla mappa del territorio. Il resto della spedizione si ricongiunge al vincitore e la missione continua attraverso un'altra montagna, o il fiume o la foresta, attraverso insomma gli ostacoli che portano alla Montagna Nuvolosa secondo il percorso deciso dal giocatore.

Una volta che si è attraversata una montagna, questa

non costituisce più alcun ostacolo e può essere riattraversata senza dover rientrare al suo interno.

Quando la spedizione raggiunge la Montagna Nuvolosa rimane da compiere l'ultima e più pericolosa parte della missione: trovare le due metà della Corona dei Re. Cosa per niente facile visto che entrambe le parti della corona sono guardate a vista dal mostro più micidiale: il dragone alato.

In quest'ultima montagna non c'è bisogno di trovare l'uscita: non si può uscire. O si trionfa trovando la corona o si perisce. Infatti una volta che le due parti della Corona dei Re sono state trovate il gioco finisce e una corona (così dice il libretto d'istruzioni, ma non è molto riconoscibile) si illumina sulla Montagna Nuvolosa.

Se il giocatore non riesce a riunire le due parti della corona e tutti e tre i membri della spedizione vengono uccisi, una tomba lampeggerà sulla mappa nel punto, cioè nella montagna dove è morto l'ultimo guerriero.

Come avete visto, non si è parlato di punti. E infatti non ce ne sono. O si vince o si perde. Non ci

sono neppure limitazioni di tempo, l'importante è portare a termine la missione, non quanto tempo ci mettete. Questo casomai potrete calcolarlo voi con un orologio se vi interessa, se volete stimolarvi ulteriormente e intraprendere ogni gioco come una nuova e rinnovata sfida.

Ma ogni gioco è già una nuova e rinnovata sfida perché il territorio da attraversare e l'interno di ciascuna montagna sono diversi ogni volta e quindi è necessario modificare la propria strategia ad ogni nuova partita.

In conclusione si può dire che questo è un gioco che vale la pena di provare: c'è molta suspense, i mostri sono graficamente ben rappresentati, c'è una buona dose di azione e per vincere è necessario usare intelligenza e strategia.

## STAR VOYAGER

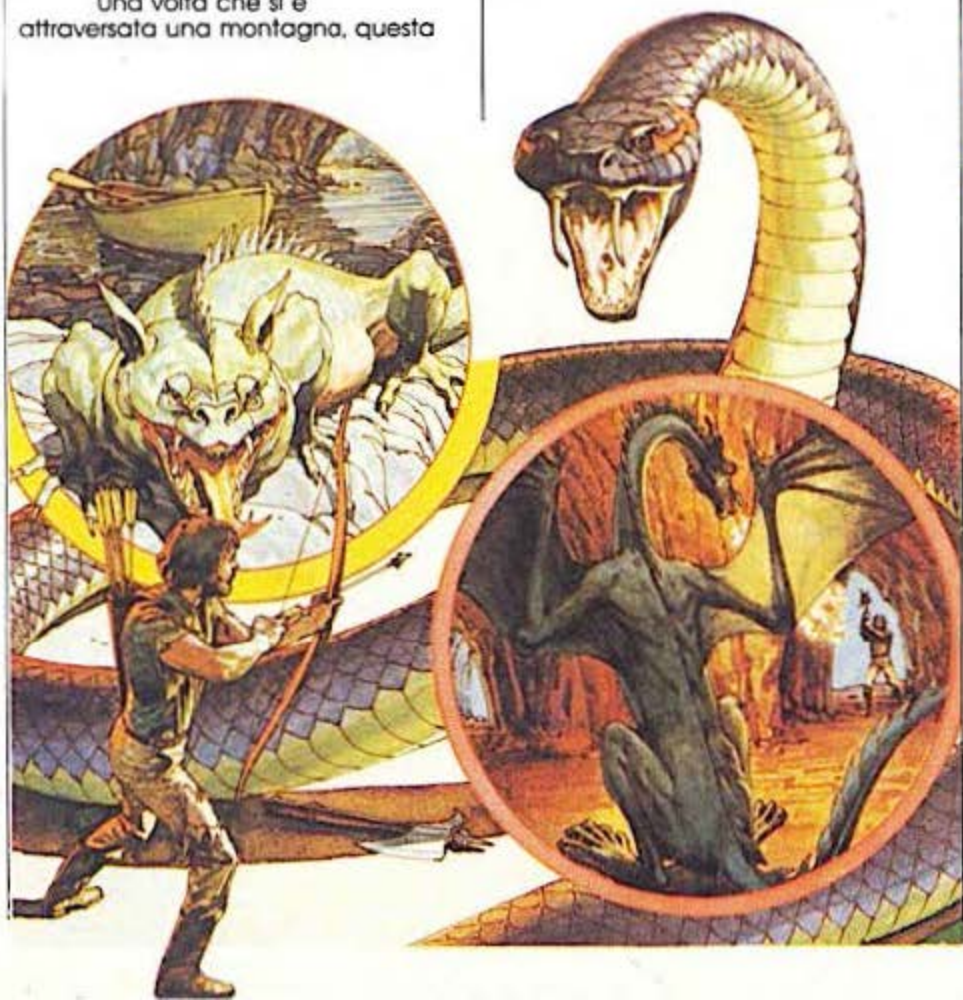
(VIAGGIATORE STELLARE)

IMAGIC

VCS



Questo della Imagic è uno di quei giochi spaziali in cui la prospettiva del gioco è vista in prima persona, cioè il giocatore si trova all'interno della propria astronave. A questa stessa serie di giochi appartengono Starmaster dell'Activision (vedi VIDEOGIOCHI n° 3) e Star Raiders dell'Atari. Come in questi due giochi, le uniche parti della vostra astronave che potete vedere sono il mirino e lo schermo radar.







Nella tua città non c'è un negozio Giraffa-Tronic?  
Telefona o scrivi subito al negozio della città più vicina.  
Riceverai immediatamente la merce che hai ordinato a casa tua in contrassegno postale.

## OBIETTIVO

Scopo del gioco è quello di distruggere il maggior numero di navi nemiche, cercando di non esaurire la riserva di energia.

## NEMICI

L'unico tipo di nemico presente in Star Voyager è la nave nemica, di colore rosso-arancio, che compare sempre da sola (una alla volta). Durante il gioco, segnalate da una breve "Ouverture musicale" (la stessa di Starmaster), appaiono di tanto in tanto le porte stellari.

Simili ad un quadro che si ingrandisce sempre di più, le porte stellari servono a farvi accedere ad un altro settore dello spazio e a ridarvi il pieno di energia. Per farlo bisogna passare col mirino (e quindi con l'astronave) in mezzo al quadrato: se sbattete contro la porta stellare senza centrarla, la partita finisce.



## SCHEMI

L'unico schema è quello dove, in mezzo all'universo stellato, compare il vostro mirino. Nella parte superiore dello schermo, il vostro computer di bordo indica a sinistra il numero di navi nemiche abbattute, a destra il livello energetico (99 è il massimo) e in mezzo c'è il radar che mostra la posizione del nemico (puntino fisso) e quella della porta stellare (puntino lampeggiante).

## COMANDI

Con il joystick comandate la vostra astronave nelle quattro direzioni (per scendere in picchiata si spinge in avanti). Con il pulsante rosso si spara e si comincia una nuova partita.

## PUNTEGGIO

Il punteggio si determina moltiplicando il numero delle navi nemiche per 5 e aggiungendo 10 punti per ogni porta stellare attraversata. Il numero delle porte

attraversate si può capire dal colore del contorno del campo di gioco. Questo infatti cambia continuamente fino alla settima porta, attraversata la quale finisce la partita.

A seconda del punteggio così ottenuto, il computer vi segnala il grado che vi siete meritati sul campo: disertore per meno di 15 punti, ammiraglio per più di 208.



## VARIAZIONI

Il gioco ha due varianti. Entrambe possono essere giocate da due giocatori. Nel gioco uno le navi nemiche sono mosse dal computer. Se si vuole giocare in due, il giocatore di destra può sparare, mentre l'altro, che è in grado di sparare anche da solo, governa l'astronave. Nel gioco due, invece, il giocatore di destra governa le navi nemiche contro il giocatore di sinistra. La sfida risulta così molto più stimolante, perché il grado che alla fine della partita consegue il giocatore di sinistra, dipende anche da come sarà riuscito a ostacolarlo il giocatore di destra. Il commutatore di difficoltà sinistro regola la velocità delle navi nemiche (più veloci sulla posizione A) e l'apparizione delle porte stellari (appaiono più in centro sulla posizione B).

Il commutatore di difficoltà destro serve invece a scegliere il tipo di arma: sulla posizione A avrete a disposizione il laser, sulla B i missili al fotone. La differenza sta nel fatto

|                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|---------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>AREZZO</b>                   | Bobini Vasco - 52100 Arezzo<br>Via L. Alberti, 3 - Tel. (0575) 23842                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>BERGAMO</b>                  | Caldara Angelo - 24100 Bergamo<br>Viale Pace Giovanni XXIII, 49 - Tel. (035) 242476                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>BIELLA</b>                   | Sereno Galantino - 13051 Biella<br>P.zza I. Maggio, 1 - Tel. (015) 23285                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>BOLOGNA</b>                  | Rilli Rossi - 40123 Bologna<br>Via M. D'Azeglio, 13/15 - Tel. (051) 224847                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>BRESCIA</b>                  | Vigasio Mario - 25100 Brescia<br>Portici Zanardelli, 3 - Tel. (030) 55330                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>CAGLIARI</b>                 | Giacchetti Novita "IL GRILLO" - 09100 Cagliari<br>Via Sennaro, 149 - Tel. (070) 43308                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>COMO</b>                     | Magazzini Mantovani Giocattoli - 22100 Como<br>Via Rino, 11 - Tel. (031) 263173                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>FIRENZE</b>                  | Dreoni Giocattoli - 50129 Firenze<br>Via Casaroli, 31/R - Tel. (055) 216611                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>GALLARATE</b>                | Vergani Vittoria - 21013 Gallarate (VA)<br>Via Manzoni, 9 - Tel. (0331) 793492                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>GENOVA</b>                   | Babyland - 16124 Genova<br>Via Colombo, 58 - Tel. (010) 580246                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>LUINO</b>                    | Baby Shop - 21016 Luino (VA)<br>Via Turati, 104 - Tel. (0332) 630315                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>MESTRE</b>                   | Bressan Alfredo - 30170 Venezia-Mestre<br>P.zza Donatori di Sangue, 3 - Tel. (041) 961184                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>MILANO</b>                   | A. Berto - 20123 Milano<br>Via Solari, 1 - Tel. (02) 8325956<br>Giocattoli Noe - 20121 Milano<br>Via Manzoni, 40 - Tel. (02) 702971<br>Grande Emporio Cagnoni - 20145 Milano<br>C.so Vercelli, 38 - Tel. (02) 432875<br>Il Paradiso dei Bambini - 20121 Milano<br>Via Dante, 4 - Tel. (02) 8053023<br>La Troletta - 20123 Milano<br>C.so Porta Vittoria, 50 - Tel. (02) 5457935<br>Mastro Geppetto - 20121 Milano<br>C.so Matteotti, 14 - Tel. (02) 791212<br>Nano Biele - 20121 Milano<br>C.so Vitt. Emanuele, 15 - Tel. (02) 790595<br>Quadrige - 20121 Milano<br>C.so Magenta, 2 - Tel. (02) 804741<br>Vulcano - 20127 Milano<br>Via Monza, 2 - Tel. (02) 2895106                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>MONZA</b>                    | Inferno Giocattoli - 20052 Monza (MI)<br>Via Passerini, 7 - Tel. (039) 24905                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>NAPOLI</b>                   | Leonetti Ciro - 80134 Napoli<br>Via Roma, 351 - Tel. (081) 412765                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>PARMA</b>                    | Lombardini Bruno - 43100 Parma<br>Via Cavotti, 17 - Tel. (0521) 21091                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>PRATO</b>                    | Capecchi Roberto - 50047 Prato (FI)<br>Via Muzzi, 52 - Tel. (0574) 30001                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>ROMA</b>                     | Baby's Store - 00100 Roma<br>V.le XXI Aprile, 56 - Tel. (06) 428806<br>Casa Mia - 00183 Roma<br>Via Appia Nuova, 146 - Tel. (06) 751038<br>Galleria Tuscolana - 00174 Roma<br>Via Q. Vero, 15/19 - Tel. (06) 7480652<br>Giorni Giocattoli - 00100 Roma<br>Via M. Geronzi, 34 - Tel. (06) 350929<br>Grotonda - Roma<br>00100 - Via De Pretis, 105 - Tel. (06) 462833<br>00199 - V.le Lupa, 223 - Tel. (06) 8390393<br>00187 - Via Fratelli, 25 - Tel. (06) 6793576<br>00195 - Via Cola di Rienzo, 191 - Tel. (06) 352954<br>00185 - Via Parigi, 7 - Tel. (06) 460909<br>00198 - P.zza B. Aves, 12 - Tel. (06) 850701<br>Morganti - 00144 Roma Eur<br>V.le Europa, 72 - Tel. (06) 5911492<br>Nozzoli - 00183 Roma<br>Via Magna Grecia, 27/31 - Tel. (06) 776939<br>Piermali Luigi - 00177 Roma<br>Via Formattore, 27 - Tel. (06) 219741<br>Styl Baby - 00168 Roma<br>Via Torrevicchia, 100 - Tel. (06) 3370270<br>Ve.Bi. - 00100 Roma<br>Via S. Maria in Via, 37 - Tel. (06) 6790135 |
| <b>S. GIULIANO MILANESE</b>     | Quadrige - 20098 S. Giuliano Milanese (MI)<br>C.so Riscossione, 3 - Tel. (02) 9848988                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>SESTO S. GIOVANNI TORINO</b> | Massironi Giocattoli - 20099 Sesto S. Gio. (MI)<br>P.zza Resistenza, 37/39 - Tel. (02) 2470620<br>Fantasilandia - 10121 Torino<br>Via S. Teresa, 6 - Tel. (011) 547903<br>Giocami Hobbyland - 10123 Torino<br>P.zza Castello, 55 - Tel. (011) 543619<br>Paradiso dei Bambini - 10123 Torino<br>Via A. Dona, 8 - Tel. (011) 541098                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>UDINE</b>                    | Il Giocattolo 2 - 33100 Udine<br>Via Mercatovecchio, 29 - Tel. (0432) 208649                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>VERCELLI</b>                 | Stile Giocattoli - 13100 Vercelli<br>Via Marsala, 85 (ang. Via Dante)<br>Tel. (0161) 53765                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>VERONA</b>                   | Giocare - 37100 Verona<br>P.zza Ponichetti, 9 - Tel. (045) 591896                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>VOGHERA</b>                  | Magazzino Moderno - 27058 Voghera (PV)<br>Via Emilia, 15 - Tel. (0383) 43349                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

G.I.D.G.

Via U. Foscolo, 4

Tel. (02) 867411 - 20121 MI

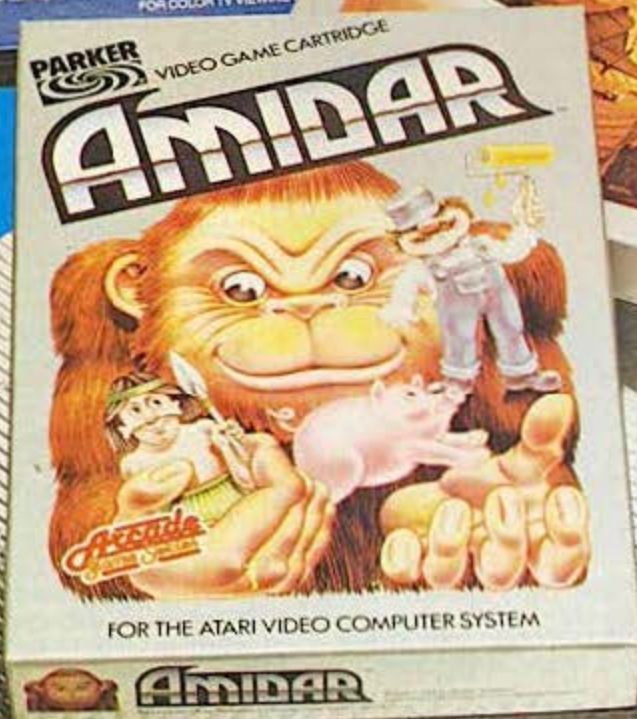
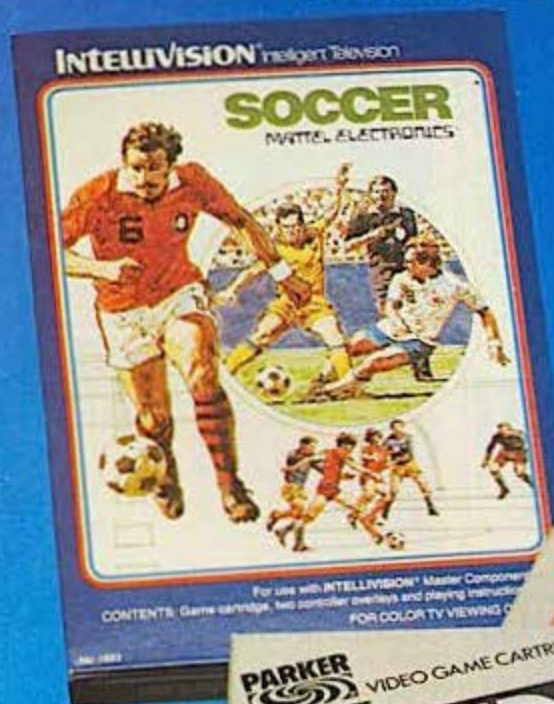


# i negozi giraffa tronic

L'unica organizzazione che ti dà  
la possibilità di acquistare videogiochi  
ATARI, INTELLIVISION, COLECO VISION, ecc.,  
tutte le cassette, gli accessori novità  
delle migliori marche in 25 città.



la  
giraffa



Iscriviti al  
**club  
giraffa  
tronic**

nel negozio Giraffa più  
vicino o inviando il  
tagliando al "Gruppo  
Giraffa Tronic" via Ugo  
Foscolo, 4 - 20121 Milano.  
Riceverai la tessera che ti  
permetterà di partecipare  
alle iniziative  
promozionali,  
gare, sconti  
che sono in  
preparazione.

**club giraffa tronic**

Nome \_\_\_\_\_  
Cognome \_\_\_\_\_ Età \_\_\_\_\_  
Via \_\_\_\_\_  
Città \_\_\_\_\_ Cap \_\_\_\_\_  
allego L. 500 \_\_\_\_\_  
in francobolli \_\_\_\_\_ Firma \_\_\_\_\_  
Spedire a "Gruppo Giraffa Tronic"  
Via Ugo Foscolo, 4 - 20131 Milano





che il laser è molto più efficace ma consuma 10 volte l'energia dei missili al fotone.

## STRATEGIA

In realtà i consigli da dare non sono molti. Tuttavia è utile sapere che è meglio usare i missili al fotone, perché con il laser si finisce subito l'energia, mentre con i primi è possibile sparare continuamente. Tenete sempre d'occhio il puntino lampeggiante per sapere dov'è la porta stellare: se questa si trova lungo il perimetro del radar e giocate con il commutatore sinistro sulla posizione A, quando si sente l'Ouverture musicale, difficilmente si riesce a raggiungere la porta per permettervi di sparare e arrivano altri nemici, buttateli fuori dallo schermo finché non arriva la prossima porta stellare, dove potrete fare il pieno di energia. Bisogna inoltre sapere che nel gioco due, il giocatore di destra, che controlla le navi nemiche, le fa spostare verso destra spostando il joystick verso sinistra e viceversa.

Quindi le muove al contrario di quanto non faccia il giocatore di sinistra. Inoltre il giocatore di destra risulta avvantaggiato dal fatto che può colpire lo Star Voyager da qualunque posizione esso occupi al momento dello sparo, purché sia visibile sullo schermo. Il giocatore di sinistra, invece, deve essere molto più preciso.

## CONCLUSIONI

A questo punto appare difficile evitare il confronto con *Starmaster*, della Activision che costa di più, ma ci sembra un po' più completo per quanto riguarda gli effetti visivi e sonori.

Il vantaggio di *Star Voyager* consiste però nella possibilità di giocare in due, uno contro l'altro.

La maggiore semplicità di gioco può renderlo consigliabile soprattutto ai meno esperti, e a chi non ha voglia di leggersi il lunghissimo articolo su *Starmaster* apparso sul numero tre di VIDEOGIOCHI.

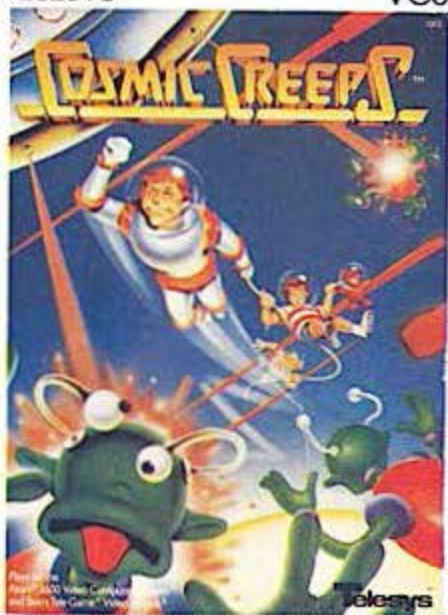


# COSMIC CREEPS

(TERRORE NEL COSMO)

TELESYS

VCS



Cosmic Creeps, gioco spaziale della Telesys, si compone di due distinte fasi.

Lo scenario, per la verità un po' povero, è costituito da uno sfondo nero lungo il quale scorrono, dall'alto al basso, alcune macchie di plasma rosso. Nella parte inferiore dello schermo c'è un pianeta giallo che scompare lentamente, mentre nella parte superiore c'è un'astronave bianca.



## OBIETTIVO

Durante la prima fase del gioco dovrete cercare di condurre un orbinauta dal pianeta fino alle porte lampeggianti dell'astronave in cima allo schermo. L'orbinauta compare quando spingete la leva verso l'alto esattamente dal punto in cui si trova in quel momento il pianeta.

Nella seconda fase, invece, l'obiettivo è quello di eliminare

quanti più schettinatori cosmici si riesce, cercando così di fare giungere in cima allo schermo il vostro ragazzo spaziale, riconoscibile per il colore azzurro, mentre i nemici sono verdi. Mentre nella prima fase potete muovere l'orbinauta nelle quattro direzioni con la leva, nella seconda potete muovere solo l'astronave bianca e il ragazzo azzurro si muove autonomamente.

## NEMICI

Nella prima fase i nemici sono due: il primo è il plasma rosso, il secondo è lo Space Skeeter, una specie di freccia che attraversa orizzontalmente lo schermo, in entrambi i sensi e a diverse velocità. Se il vostro orbinauta tocca il plasma rosso o uno Space Skeeter, viene trascinato fuori dallo schermo e dovrete così farne partire un altro dal pianeta. Nella seconda fase gli avversari sono appunto i Cosmic Creeps, dei rapidissimi schettinatori che possono danneggiarvi in due modi: se toccano il vostro omino azzurro lo eliminano e se riescono ad arrivare nella parte superiore destra dello schermo finisce la partita.

Un altro nemico, anche se indirettamente, è rappresentato dal pianeta giallo. Infatti questo, man mano che passa il tempo, scompare lentamente.

Se, tra le due fasi, non totalizzate 5000 punti prima che il pianeta scompaia, la partita finisce.

Bisogna tenere presente che ogni volta che fate partire un orbinauta o un Cosmic Kid il pianeta si abbassa di un gradino, accelerando così la sua scomparsa (potete fare uscire al massimo dodici fra orbinauti e ragazzi).

## COMANDI

Il comando a leva vi permette di muovere l'orbinauta nelle quattro direzioni, nella prima fase, e l'astronave a destra e a sinistra nella seconda fase. Il pulsante rosso (serve solo nella seconda parte) vi permette di sganciare delle bombe contro gli schettinatori (una sola bomba per volta). Gli schettinatori e il ragazzo blu partono sempre dall'angolo inferiore sinistro e, attraversando lo schermo cinque volte orizzontalmente, arrivano in cima.

## SCHEMI

Il gioco ripete sempre gli stessi due schemi, solo che ogni due di questi la velocità dei nemici aumenta sempre di più, in parte



modo quella del plasma rosso e degli Space Skeeters.

La prima fase del gioco, infatti, è quella che, raggiunti punteggi superiori ai 25-30000 punti, risulta la più difficile da superare. Questo è dovuto al fatto che la velocità del plasma e degli Skeeters aumenta mentre quella del vostro orbinauta rimane costante, rendendolo sempre più goffo nei movimenti.

#### PUNTEGGIO

Ogni Cosmic Kid (il ragazzo azzurro) salvato vale 1500 punti; ogni Cosmic Creep eliminato 100 punti. Durante la prima fase del gioco non si totalizza alcun punto. Bisogna solo cercare di agire velocemente, prima che il pianeta scompaia.



#### STRATEGIA

Durante la prima fase del gioco, conviene liberare l'orbinauta quando il pianeta si trova in mezzo allo schermo. Infatti da questa posizione si ha più tempo per vedere dove compaiono gli Skeeters e cercare così di evitarli. Non abbiate fretta di raggiungere l'astronave, se necessario fate retrocedere il vostro orbinauta verso il pianeta.

Nella seconda fase dovrete essere molto attenti a quando fare partire l'omino azzurro (si spinge in alto la leva). Infatti se questo va più veloce dei Cosmic Creeps e gli va a sbattere contro, viene eliminato. Se invece va troppo piano, è probabile che venga raggiunto da questi ed eliminato ugualmente. Più il punteggio cresce, più è difficile che il Cosmic Kid e i suoi inseguitori vadano alla stessa velocità. Dovrete

quindi cercare di fare partire il vostro omino quando i due Cosmic Creeps hanno già percorso almeno due volte lo schermo (orizzontalmente, quando cioè si sono già avvicinati alla parte alta dello schermo).

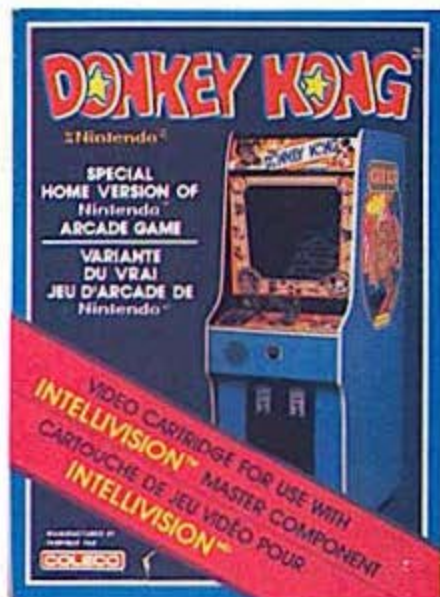
In tal modo avrete il tempo di vedere chi va più veloce e cercare di eliminare gli inseguitori o gli ostacoli sul percorso del vostro omino. Un'altra regola che generalmente funziona è quella secondo cui quando i Cosmic Creeps già presenti sullo schermo sono lenti, il vostro omino uscirà molto veloce. Quando i primi sono veloci, uscirà lento.

#### CONCLUSIONI

Questo gioco non è brillantissimo, soprattutto perché le manovre da compiere sono poche e, dopo un po', monotone. Tuttavia risulta abbastanza divertente e richiede molto tempismo nello sganciare le bombe, poiché possono colpire anche il vostro omino. Inoltre, gli ultimi livelli di difficoltà della prima fase (verso il settimo schermo) rappresentano una sfida molto dura, apparentemente impossibile. D'altra parte la semplicità di questo gioco lo rende consigliabile soprattutto ai meno esperti e ai più giovani.

## DONKEY KONG

CBS ELECTRONICS  
INTELLIVISION



È inutile dire che questa cartuccia della CBS Electronics

compatibile con la base Intellivision si rifà al notissimo Donkey Kong dei bar, di cui la Coleco/CBS ha comprato i diritti di riproduzione per il mercato da casa. La Coleco/CBS ha annunciato di puntare molto a queste trasposizioni ed infatti gran parte del suo catalogo è composto da titoli di questo genere.

Donkey Kong per l'Intellivision è un gioco per uno o due giocatori e dispone di quattro livelli di gioco.



#### OBIETTIVO

Come già saprete, l'obiettivo di questo gioco è quello di aiutare Mario, l'intrepido falegname, a salire in cima ad una struttura d'acciaio per liberare la sua ragazza dalle grinfie di Kong. A differenza del gioco da bar, in questo mancano sia lo schermo degli ascensori che quello dei nastri trasportatori, cioè rispettivamente gli schermi 3 e 2 della versione della Nintendo. Ci sono invece il primo e l'ultimo: quello dei barili rotolanti e quello dei sasselli, situati su tre diversi piani, sui quali Mario deve camminare in modo da far crollare la struttura e il gorilla.

#### NEMICI

I nemici diretti di Mario sono i barili rotolanti e le palle di fuoco (quello indiretto è naturalmente Donkey Kong ovvero lo Stupido Kong, questo infatti è il significato di Donkey in giapponese). Contro di essi Mario ha due strumenti per evitarli o distruggerli.

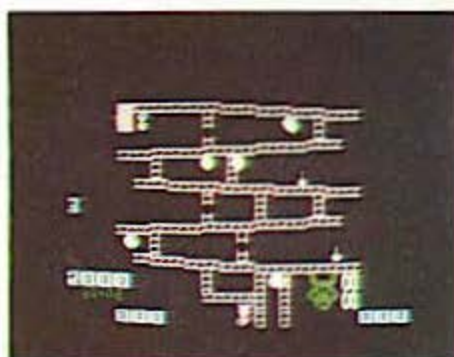
Per evitarli il salto, che si effettua premendo uno qualunque dei quattro tasti laterali. Per distruggerli il martello che si prende saltando perpendicolarmente quando l'eroe baffuto si trova sotto di esso. Il martello rimane però solo qualche secondo nelle mani di Mario e bisogna fare attenzione che non svanisca proprio nel momento in cui si avvicina un barile o una palla di fuoco. Per di più quando Mario ha in mano il martello non può né salire





## A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

ne scendere dal piano in cui si trova. Un altro ostacolo, non proprio un nemico, sono i tasselli mancanti, infatti se Mario vi passa sopra senza saltare perde una vita.



### PUNTEGGIO

All'inizio di ogni round in alto a sinistra compare l'indicatore del bonus che si incamera quando si finisce il round. Alla partenza è di 6000 punti e, man mano che passa il tempo, si riduce. Il bonus iniziale aumenta di 500 punti per tutti i quattro round successivi, fino a raggiungere un massimo, alla partenza, di 8000 punti.

Inoltre, ogni barile o palla di fuoco saltati danno 100 punti, mentre se vengono distrutti a martellate conquistate 300 punti. Ogni tassello eliminato nel secondo quadro frutta altri 100 punti. Infine se raccogliete un oggetto perso dalla vostra bella (borsetta, cappello, ombrello) guadagnate 300 punti.

### STRATEGIA

Va subito detto che i trucchi applicabili sul Donkey Kong da bar, tipo quello di aspettare sulla scaletta con le mani sul piano della struttura il passaggio dei barili (che impediva che gli stessi vi rotolassero in testa) qui non funzionano.

Le uniche cose da fare sono:  
1) imparare a trovare l'esatta scelta di tempo per far saltare Mario (in anticipo rispetto al gioco da bar)

2) ricordare nel secondo schermo di non salire alla partenza sulla scala a sinistra perché proprio in cima a destra compaiono improvvisamente le palle di fuoco.

### CONCLUSIONI

Un paragone con il Donkey Kong da bar lo faremo, semmai, quando parleremo della cartuccia per la base ColecoVision, che abbiamo visto - ma non ancora provato - e possiamo dirvi che è stupenda.

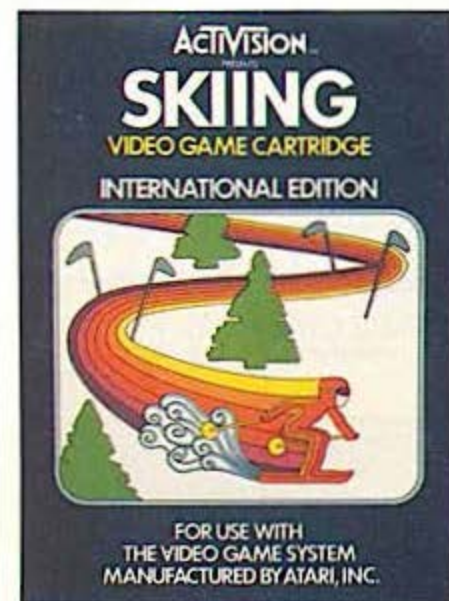
Avendo visto quella, questa non può che restare in ombra: del resto se avete un Intellivision e se vi piace Donkey Kong ...

## SKYING

(SCI)

ACTIVISION

VCS



Forse nessun videogioco riuscirà mai a riprodurre fedelmente la sensazione di ebbrezza procurata da una discesa in neve fresca, ma questo sci Activision ha l'innegabile vantaggio di essere praticabile per quattro stagioni all'anno, ad ogni altitudine e senza code allo ski-lift.

Il protagonista degli slalom e delle discese proposte in questa cassetta è uno sciatore invero molto agile, i cui sci possono assumere ben otto diverse posizioni: variandone l'inclinazione si modifica la sua direzione, lo si indirizza tra i paletti dello slalom e si evitano gli ostacoli naturali nella discesa libera; urtando durante la gara uno di questi

Ecco dove trovi il tuo VIC 20



Negozi EXPERT



Centri Vendita GBC



BIT SHOP PRIMAVERA Negozi SINGER

SINGER



ISTITUTO OTTICO VIGANO



SALMOIRAGHI

### E presso i migliori negozi di:

Elettrodomestici e Hi-Fi  
Cine foto ottica - Giocattoli  
Distributori Commodore:

LIGURIA - Pirisi Informatica  
Piazza Cavour, 19 - 16043 Chiavari  
Tel. 0185/30.10.31

PIEMONTE - Aba Elettronica di Caramia  
Via Fossati, 5/C - 10141 Torino  
Tel. 011/33.20.65

LOMBARDIA - Homic Personal  
Computers srl - Piazza de Angeli, 3  
20146 Milano - Tel. 02/49.88.201

VENETO, FRIULI-VENEZIA GIULIA,  
TRENTINO-ALTO ADIGE  
CO.R.E.L. Italiana Udine  
Via Mercatovecchio, 28 - 33100 Udine  
Tel. 0432/29.14.66

EMILIA-ROMAGNA, MARCHE  
S.H.R. srl - Via Faentina 175/A  
48010 Fornace Zaratini (Ravenna)  
Tel. 0544/46.32.00

TOSCANA - M.C.S. Spa  
Via Pier Capponi, 87 - 50132 Firenze  
Tel. 055/57.13.80

UMBRIA - ALTO LAZIO  
Atlas System srl  
Via Guglielmo Marconi, 17 - 01100 Viterbo  
Tel. 0761/22.46.88

LAZIO - Kiber Italia srl  
P.le Asia, 21 - 00144 Roma Eur  
Tel. 06/59.16.438

ABRUZZO-MOLISE - Pragma System srl  
Via Tiburtina, 57 - 65100 Pescara  
Tel. 085/50.883

CAMPANIA - Computer Market  
Parco S. Paolo Isolato 9  
80100 Napoli - Tel. 081/76.72.222

PUGLIA - Maselli x l'ufficio  
Via L. Zupetta, 5 - 71100 Foggia  
Tel. 0881/76.1.11

PUGLIA - Business Automation Systems srl  
Largo De Gemmis, 46/B-46/C-48-48/A-48/B  
70124 Bari - Tel. 080/22.75.75-22.73.44

CALABRIA - Sirangelo Computers srl  
Via Nicola Parisio, 25 - 87100 Cosenza  
Tel. 0984/75.7.41

SICILIA - Edicomput Progetti  
dell'Ing. Giuseppe Carbone  
Via La Farina, 141 Is. L. - 98100 Messina  
Tel. 090/29.28.269

SARDEGNA - S.I.I. - Sistemi Integrati  
Informatica - Via S. Lucifero, 95  
09100 Cagliari - Tel. 070/66.37.46

REBIT COMPUTER - tel. 02/6122371

ELEDRA 3S s.p.a.  
Tel. 02/349751 - 06/8127324 - 011/3099111  
051/307781 - 049/655488

Commodore Italiana Srl  
Via F.lli Gracchi, 48  
20092 Cinisello Balsamo (MI)  
Tel. 02/6125651  
Richiesta di informazione

nome \_\_\_\_\_

indirizzo \_\_\_\_\_

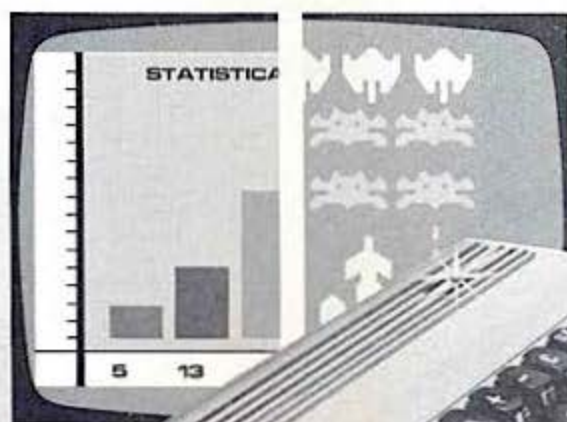




# VIC 20 COMPUTER

## GIOCHI, IMPARI, PROGRAMMI

L.423.000



**VIDEOGIOCHI**  
disponibili varie  
cassette videogame.

**PERIFERICHE**  
si possono collegare  
direttamente registratore  
dedicato, floppy,  
stampante, joystick.

**ASTIERA**  
professionale con 66  
tasti, 256  
combinazioni  
di colori, 512 segni  
diversi per creare  
grafici, disegni,  
videogiochi.

**SOFTWARE**  
una vasta gamma di  
programmi per tutte  
le necessità.

**SUONO**  
3 toni e 9 ottave  
disponibili per creare  
le tue musiche ed  
effetti speciali.

VIC 20 è il computer più diffuso nel mondo, oltre un milione di esemplari venduti. Perché?

1. VIC 20 è facile da usare: lo colleghi alla TV e premi i tasti. Tutto qui. - 2. Ci puoi giocare: dagli scacchi agli invasori spaziali, e puoi inventarti i tuoi giochi.
3. Lo usi per la scuola, per risolvere problemi e compiti. - 4. Lo impieghi in casa, per la contabilità entrate-uscite, ma anche per le ricette e per il bioritmo...
5. Costa solo 423.000 lire più iva. - 6. Puoi imparare a programmare in Basic, la lingua del futuro.

7. È stato scelto come "computer dell'anno" dalle migliori riviste internazionali di informatica.

8. È della Commodore, la N° 1 in Europa e in Italia nel campo dei Personal Computer.

Perché non farti un regalo intelligente?

**commodore**  
COMPUTER







# ATARI

 A Warner Communications Company

## leader mondiale

**una varietà di giochi  
e di emozioni che  
solo Atari può dare**







# ARI®

## nei videogiochi





ostacoli, sia esso un paletto, una gobba oppure un albero, lo sciatore cade e perde del tempo.

Negli slalom il salto di porta stranamente non comporta la squalifica, ma solo una penalità di 5 secondi a fine gara; la libera addirittura non prevede porte direzionali, ma semplicemente una maggiore lunghezza del percorso.

Il tempo realizzato per completare il tracciato viene fornito a fine gara da un cronometro digitale con una approssimazione di soli 2 centesimi di secondo.

Come forse state cominciando a sospettare, il gioco rischierebbe di diventare ripetitivo se non fosse per i coefficienti di difficoltà e per la presenza di 10 varianti.

Ogni concorrente ha appunto la possibilità di scegliere tra 4 percorsi di libera e 4 di slalom differenti per la lunghezza, il numero di porte o per la velocità di discesa; oltre a queste, altre due varianti sono in grado di offrire continuamente percorsi inediti ed originali. Anche i commutatori di difficoltà possono modificare il gioco in maniera decisiva: alberi che ostruiscono la traiettoria ideale negli slalom, obbligo di salto delle gobbe e ostacoli al movimento laterale dello sciatore nella discesa suggeriscono infinite possibilità di percorso.

Uno dei maggiori pregi di SKIING risiede nella riproduzione dello scenario invernale entro cui ci si muove, veramente accurata anche se necessariamente scarna: solo gli alberi, i paletti dello slalom e qualche cunetta interrompono un panorama completamente imbiancato. Pure i movimenti dello sciatore sono armonici e verosimili, e tutto ciò non può che giovare alla credibilità della simulazione sportiva che in definitiva sta alla base di questo gioco.

Qualche suggerimento potrà aiutarvi a migliorare la vostra tecnica sciistica: la prima cosa da fare è imparare a manovrare gli sci perfettamente, allenandovi magari sui percorsi più facili ed alle basse velocità.



Se poi si vogliono ottenere dei tempi-record competitivi senza dar troppe nasate contro gli alberi, è indispensabile analizzare attentamente ogni percorso per scoprirne e memorizzarne la traiettoria ideale, cioè il tragitto più breve per giungere al traguardo.

Per quanto possibile, cercate di mantenere gli sci verticali: inclinandoli, infatti, si rallenta, e si riesce perfino a frenare. Tra l'altro questo è l'unico modo per influenzare, seppur indirettamente, la velocità della discesa.

Con ogni probabilità, una volta raggiunto un buon livello di gioco, troverete molto più divertente lo slalom; la discesa libera potrà tuttavia sempre costituire un'alternativa gradevole, specie se disputata coi massimi coefficienti di difficoltà.

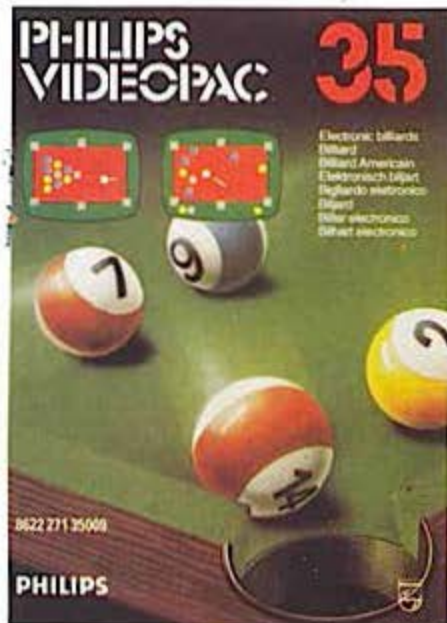
Il percorso probabilmente più interessante è lo slalom della variante 3: il record ufficiale fino a poco tempo fa era di 27" 54, ma scendere sotto i 28" è già un grosso risultato.

Potete comunque provarci, e teneteci informati: l'Activision prevede infatti speciali onoreficenze per gli slalomisti più in gamba!



## BILIARDO ELETTRONICO

PHILIPS VIDEOPAC



Semplice ed interessante l'idea di trasferire sul teleschermo il gioco del biliardo: a questo tema la Philips ha appunto dedicato il suo Videopac "BILIARDO ELETTRONICO", contrassegnato dal numero 35.

Come per ogni gioco di biliardo che si rispetti, anche per questa versione elettronica è tassativa la partecipazione di due giocatori. Due sono pure le varianti, praticamente identiche come struttura e impianto di gioco: in entrambe una mini-stecca colpisce a comando il bocchino bianco che, sfruttando una delle 24 traiettorie rettilinee consentitegli, va a colpire dieci bocce colorate; infilandone almeno una in buca si mantiene il turno di gioco.

Sulla base dell'unica differenza esistente tra le due varianti (il colore delle bocce), l'opuscolo di istruzioni prospetta la possibilità di cimentarsi in due giochi popolari americani: Rotation ed Eight ball.

In Rotation l'obiettivo del gioco è mandare in buca la maggior parte delle 10 bocce, colorate per metà di blu e per metà di giallo. In Eight ball vince invece, come conferma anche l'apparizione della scritta "winner" sullo schermo, il primo che imbucava una delle due bocce nere qui presenti sul tappeto.





Nulla comunque impedisce di praticare giochi di biliardo più indigeni, o addirittura di idearne personalmente, solo restando entro i limiti che le due varianti prima descritte propongono.

Potete per esempio penalizzare chi mette in buca la boccia bianca, oppure assegnare punteggi diversi alle palle di vario colore: al termine del gioco appaiono sullo schermo le bocce imbucate da ogni concorrente, ed è quindi sufficiente sommare i punti conquistati secondo il criterio precedentemente stabilito.

Certo, il gioco sarebbe più versatile se fossero state considerate anche le specialità con i birilli, le più popolari in Italia. Al momento in cui scriviamo, comunque, la Philips resta l'unica casa ad aver incluso nella propria collezione un titolo dedicato al biliardo, nonostante questo gioco abbia numerosi sostenitori e caratteristiche ideali per essere riprodotto sullo schermo. Facile profeta quindi chi presume possa prossimamente uscire sul mercato qualche altro video-biliardo.

Dobbiamo ammettere di trovarci un po' di difficoltà stavolta nel concludere, come è nostro

poter vantare un ottimo livello tecnico.

Restano comunque dei saggi accorgimenti tenere sempre pigiato il pulsante e far compiere alla boccia bianca una traiettoria abbastanza lunga, utilizzando magari anche le sponde del campo, prima di colpire le palle colorate: in questo modo il colpo risulterà più potente e, grazie al maggior numero di bocce che verranno poste in movimento, si può confidare in una più ampia possibilità di successo.

## MOUSE PUZZLE

(IL PUZZLE DEL TOPO)

CREATIVISION

## MOUSE PUZZLE



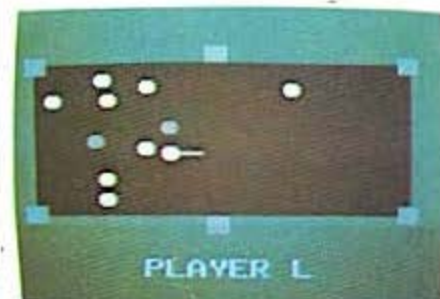
CREATIVISION  
Enhanced cartridge for use with CREATIVISION Main Unit

Bel videogioco, questo della Creativision, e piuttosto originale, almeno per quanto riguarda il caso domestico.

Possiamo inserirlo fra i giochi di labirinto, ma in questo caso il labirinto è costituito da un tubo con molti gomiti e numerosi incroci, suddiviso in rettangoli: poiché manca un rettangolo voi avete la possibilità, agendo sul joystick, di spostare a uno a uno tutti i rettangoli andando di volta in volta ad occupare il posto del rettangolo mancante.

In questo modo determinate continue variazioni alla configurazione del labirinto stesso, creando passaggi o, al contrario, vicoli ciechi.

La disposizione dei pezzi nel mosaico è casuale, e si determina



costume, con alcuni suggerimenti strategici: in effetti il gioco è molto semplice, le buche e le bocce sono grandi e non avete bisogno di attendere molto tempo prima di



## INTELLIVISION

|                                                  |            |
|--------------------------------------------------|------------|
| 001 Football                                     | L. 29.000  |
| 002 Las Vegas                                    | L. 29.000  |
| 003 Roulette                                     | L. 29.000  |
| 004 Hockey                                       | L. 49.000  |
| 005 Auto Racing                                  | L. 49.000  |
| 006 Bowling                                      | L. 49.000  |
| 007 Golf                                         | L. 49.000  |
| 008 Baseball                                     | L. 49.000  |
| 009 Backgammon                                   | L. 49.000  |
| 010 Royal Dealer                                 | L. 49.000  |
| 011 Triple Action                                | L. 49.000  |
| 012 Sea Battle                                   | L. 49.000  |
| 013 Armor Battle                                 | L. 49.000  |
| 014 Frog Bog                                     | L. 49.000  |
| 015 Snau                                         | L. 49.000  |
| 016 Space                                        | L. 49.000  |
| 017 Shark                                        | L. 49.000  |
| 018 Soccer                                       | L. 49.000  |
| 019 Tennis                                       | L. 49.000  |
| 020 Basketball                                   | L. 49.000  |
| 021 Sking                                        | L. 49.000  |
| 022 Boxing                                       | L. 49.000  |
| 023 Horse Racing                                 | L. 49.000  |
| 024 Corsi di Cavalli                             | L. 49.000  |
| 025 Star Strike                                  | L. 49.000  |
| 026 Astromash                                    | L. 49.000  |
| 027 Space Battle                                 | L. 49.000  |
| 028 Space Hawk                                   | L. 49.000  |
| 029 Sub Hunt                                     | L. 49.000  |
| 030 Tron Maze                                    | L. 49.000  |
| 031 Tron                                         | L. 49.000  |
| 032 Advanced Dungeons & Dragons                  | L. 49.000  |
| 033 Tron Deadly Discs                            | L. 49.000  |
| 034 Vectron                                      | L. 49.000  |
| 035 Utopia                                       | L. 49.000  |
| 036 Night Stalker                                | L. 49.000  |
| 037 Lock N Chase                                 | L. 49.000  |
| 038 Medusa Intellivoice                          | L. 49.000  |
| 039 Simulazione di voce con una cassetta omaggio | L. 49.000  |
| 040 BIT                                          | L. 199.000 |
| 041 CASSETTE INTELLIVOICE                        | L. 199.000 |
| 042 Space Spartans                               | L. 85.000  |
| 043 Tron Solar Sailor                            | L. 85.000  |

|                  |           |
|------------------|-----------|
| 065 Bridge       | L. 92.000 |
| 066 Ice Hockey   | L. 92.000 |
| 067 Chipper      | L. 92.000 |
| 068 Command      | L. 92.000 |
| 069 Pitfall      | L. 92.000 |
| 070 River Raider | L. 92.000 |

|                   |           |
|-------------------|-----------|
| per INTELLIVISION |           |
| 071 Stampede      | L. 70.000 |
| 072 Pitfall       | L. 92.000 |

## PARKER

|                  |           |
|------------------|-----------|
| per ATARI        |           |
| 073 Frogger      | L. 94.000 |
| 074 Star Wars    | L. 94.000 |
| 075 Amidar       | L. 94.000 |
| 076 Spideoman    | L. 94.000 |
| 077 Reactor      | L. 94.000 |
| 078 Jedisnips    | L. 94.000 |
| 079 Action Force | L. 94.000 |

|                   |           |
|-------------------|-----------|
| per INTELLIVISION |           |
| 079 Frogger       | L. 94.000 |

## COLECO

|                |            |
|----------------|------------|
| 080 Wizard     | L. 109.000 |
| 081 Carnival   | L. 109.000 |
| 082 Mouse trap | L. 109.000 |
| 083 Venture    | L. 109.000 |
| 084 Puffy      | L. 109.000 |
| 085 Zaxxon     | L. 109.000 |
| 086 Turbo      | L. 159.000 |

|                 |            |
|-----------------|------------|
| per ATARI       |            |
| 087 Donkey Kong | L. 89.000  |
| 088 Puff        | da giugno  |
| 089 Zaxxon      | da ottobre |
| 090 Venture     | da giugno  |
| 091 Wizard      | L. 79.000  |
| 092 Gorf        | L. 79.000  |
| 093 Mouse trap  | da giugno  |
| 094 Carnival    | L. 79.000  |
| 095 Turbo       | da ottobre |

|                   |            |
|-------------------|------------|
| per INTELLIVISION |            |
| 096 Donkey Kong   | L. 89.000  |
| 097 Puff          | da giugno  |
| 098 Zaxxon        | da ottobre |
| 099 Venture       | da giugno  |
| 100 Cosmic        | da giugno  |
| 101 Avenger       | da giugno  |
| 102 Lady Bag      | da giugno  |
| 103 Gorf          | L. 79.000  |
| 104 Wizard        | L. 79.000  |
| 105 of War        | L. 79.000  |
| 106 Mouse trap    | da giugno  |
| 107 Carnival      | L. 79.000  |
| 108 Turbo         | da ottobre |



|                             |            |
|-----------------------------|------------|
| 038 Defender                | L. 89.000  |
| 039 Rack Man                | L. 89.000  |
| 040 Asteroids               | L. 100.300 |
| 041 Berzerk                 | L. 100.300 |
| 042 Indy 500                | L. 90.000  |
| 043 Raiders of the lost ark | L. 98.000  |
| 044 Star Raiders            | L. 90.000  |
| 045 ET Extra                | L. 90.000  |
| 046 Phoenix                 | L. 94.000  |
| 047 Vanguard                | L. 94.000  |
| 048 Galaxian                | L. 94.000  |
| 049 Miss Pac-Man            | L. 94.000  |
| per le altre chiedere       |            |

## ACTIVISION

|                  |           |
|------------------|-----------|
| per ATARI        |           |
| 050 Dragster     | L. 57.000 |
| 051 Laser Blast  | L. 57.000 |
| 052 Boxing       | L. 65.000 |
| 053 Fishing      | L. 65.000 |
| 054 Berby        | L. 65.000 |
| 055 Sky Jinks    | L. 65.000 |
| 056 Kaboom!      | L. 77.000 |
| 057 Tennis       | L. 77.000 |
| 058 Skiing       | L. 77.000 |
| 059 Freeway      | L. 77.000 |
| 060 Stampede     | L. 77.000 |
| 061 Megamania    | L. 77.000 |
| 062 Sea Quest    | L. 77.000 |
| 063 Barnstorming | L. 92.000 |
| 064 Grand Prix   | L. 92.000 |
| 065 Starmaster   | L. 92.000 |

## IMAGIC

|                          |           |
|--------------------------|-----------|
| per ATARI                |           |
| 107 Demon                | L. 74.000 |
| 108 Attack               | L. 74.000 |
| 109 Trick Shot           | L. 58.000 |
| 110 Cosmic Ark           | L. 74.000 |
| 111 Riddle of the Sphinx | L. 74.000 |
| 112 Fire Fighter         | L. 58.000 |
| 113 Atlantis             | L. 74.000 |
| 114 Star Voyager         | L. 74.000 |
| 115 Dragon Fire          | L. 74.000 |
| 116 No Escape            | L. 74.000 |
| per INTELLIVISION        |           |
| 117 Atlantis             | L. 79.000 |
| 118 Demon                | L. 79.000 |
| 119 Attack               | L. 79.000 |
| 120 Beauty and the Beast | L. 79.000 |
| 121 Microsurgeon         | L. 79.000 |
| 122 Dragon Fire          | L. 79.000 |
| 123 Dracula              | L. 79.000 |
| 124 Tropical             | L. 79.000 |
| 125 Trouble              | L. 79.000 |
| 126 Ice Trek             | L. 79.000 |
| 127 Sward and Serpent    | L. 79.000 |





**PRESENTI AL SIM  
PAD. 16 POST. G4**

**VIA CARLO ALBERTO 39 - TO - TEL. 517.740**



Manopola di comando  
a 8 direzioni

2 pulsanti indipendenti

Tastiera di selezione a pressione

**L. 499.000 - in anteprima**

**LE CASSETTE SONO DI PRODUZIONE ORIGINALE  
PREVISTE PER IL FUNZIONAMENTO  
IN SISTEMA PAL E COPEE DA CERTIFICATO  
DI GARANZIA DELLA CASA PRODUTTRICE**

**CEDOLA DI COMMISSIONE - VG/5**

da inviare a "Play Game", via C. Alberto 39, Torino, tel. 011/517740

NOME \_\_\_\_\_ COGNOME \_\_\_\_\_ ETÀ \_\_\_\_\_

VIA \_\_\_\_\_ N° \_\_\_\_\_ TEL. \_\_\_\_\_

CAP \_\_\_\_\_ CITTÀ \_\_\_\_\_ PROV. \_\_\_\_\_

ATARI \_\_\_\_\_ N° \_\_\_\_\_ N° \_\_\_\_\_

INTELLIVISION \_\_\_\_\_ N° \_\_\_\_\_ N° \_\_\_\_\_

☐ Pagherò al postino il prezzo + L. 3.500 per contributo fisso spese di spedizione

☐ Allego assegno n° \_\_\_\_\_ di L. \_\_\_\_\_

L'operazione dà diritto allo sconto dell'8% sul totale

☐ Vogliate inviarmi il catalogo. Allego L. 500 in francobolli ☐ Per ATARI ☐ Per INTELLIVISION

DATA \_\_\_\_\_ FIRMA \_\_\_\_\_

**SCONTO DEL 10% SU TUTTE LE CASSETTE FINO AL 31.7.83**

Il sistema di videogiochi CBS Colecovision™ è dotato di una tecnologia avanzata che produce un'immagine grafica superlativa ed eccellenti effetti sonori. Un esempio dei dettagli e della chiarezza grafica ottenuta con il sistema CBS Colecovision™ è illustrato in questa pagina dalla cassetta Donkey Kong™. La linea mobiletto e dei comandi manuali è stata progettata con estrema cura; il disegno della console è un complemento delle moderne apparecchiature ad alta tecnologia ed è dotato di caratteristiche ben definite per facilitarne l'uso.

I comandi manuali consentono il controllo tramite la manopola di comando a 8 direzioni ed i due pulsanti indipendenti di tiro al bersaglio. La tastiera è utilizzata sia per la selezione dei giochi che per il controllo del gioco con alcune cassette. I comandi manuali, che possono essere staccati dall'apparecchio e dispongono di 2 metri di cavo tipo telefonico avvolto, quando non utilizzati vengono riposti nell'alloggiamento apposito della console CBS Colecovision™.

È possibile espandere le funzioni dell'apparecchio CBS Colecovision™ tramite interfaccia a moduli di espansione di cui sono ora disponibili 3 moduli.



|             |            |
|-------------|------------|
| Wizard      | L. 109.000 |
| Carnival    | L. 109.000 |
| Mouse trap. | L. 109.000 |
| Venture     | L. 109.000 |
| Puffy       | L. 109.000 |
| Zaxxon      | L. 109.000 |
| Turbo       | L. 159.000 |

**NON SI EFFETTUANO SCONTI PER VECTREX E COLECO VISION.  
SI RICHIEDE PAGAMENTO ANTICIPATO. SPEDIZIONE  
TRAMITE NOSTRO CORRIERE.**





## VECTREX in anteprima

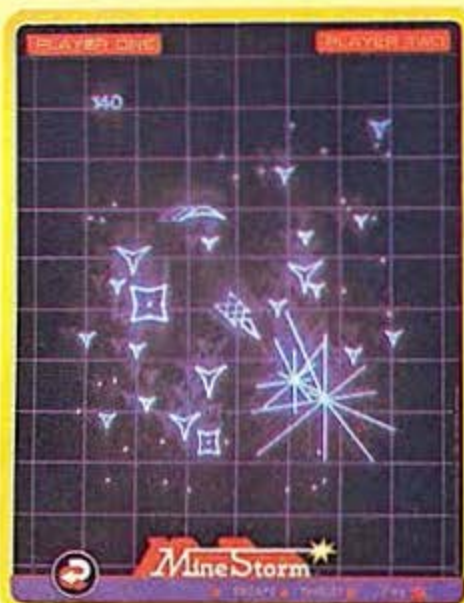
Il sistema VECTREX è una strabiliante novità, una concezione esclusiva nel campo dei videogiochi, che non necessita di collegamento con il televisore.

VECTREX vi fa rivivere le emozioni che solo la sala giochi può dare le stesse soluzioni grafiche, gli stessi suoni e lo stesso agonismo - ed è portatile, avendo lo schermo incorporato.



### L'ESCLUSIVO SCHERMO INCORPORATO FA DI VECTREX UN GIOCO DEL TUTTO DIVERSO

VECTREX è dotato di uno schermo verticale da 23 cm. e, a differenza di un normale schermo TV, VECTREX impiega una tecnologia particolarmente avanzata che assicura immagini brillanti e ad alta definizione ed elevate prestazioni di gioco mai raggiunte prima d'ora. Il display di VECTREX fornisce anche effetti speciali ... rotazione tridimensionale, zoom ... caratteristiche che un normale televisore non può avere.



VECTREX viene fornito con un proprio gioco di velocità, MINESTORM, incorporato nella consolle

### VERI COMANDI DA SALA GIOCHI

VECTREX è dotato di un pannello comandi esclusivo, simile a quelli usati nelle macchine delle sale giochi, con quattro pulsanti concavi e una leva di comando autocentrante a 360 gradi. Il pannello dei comandi è dotato di un cavo lungo m. 1,2, staccabile, che garantisce la massima libertà di gioco.



L. 499.000

|                           |           |
|---------------------------|-----------|
| VX CASSETTA SCRAMBLE      | L. 70.000 |
| VX CASSETTA SOLAR QUEST   | L. 70.000 |
| VX CASSETTA CLEAN SWEEP   | L. 70.000 |
| VX CASSETTA BERZERK       | L. 70.000 |
| VX CASSETTA ARMOUR ATTACH | L. 70.000 |
| VX CASSETTA STAR TREK     | L. 70.000 |
| VX CASSETTA COSMIC CHASM  | L. 70.000 |
| VX CASSETTA STAR HAWK     | L. 70.000 |
| VX CASSETTA HYPERCHASE    | L. 70.000 |
| VX CASSETTA RIP OFF       | L. 70.000 |
| VX CASSETTA SPACE WARS    | L. 70.000 |
| VX CASSETTA BLITZ         | L. 70.000 |
| FORTRESS OF NARZOD        | L. 80.000 |
| PINBALL (Flipper)         | L. 80.000 |
| BEBLAM                    | L. 80.000 |
| SOCCER (Calcio)           | L. 80.000 |
| WEP WARP                  | L. 80.000 |
| SPIKE (Parlante)          | L. 80.000 |



dando il via (tasti in basso esterni del tastierino, chiaramente indicati dalla mascherina, che ha quest'unica funzione).

Non è casuale, invece, la struttura dei pezzi, che illustriamo a parte in modo da permettervi di studiarla ben bene.

Oltre ai tubi montati sui tasselli mobili - che, lo rammentiamo sono 16 disposti in quattro file da quattro tasselli - esistono dei raccordi esterni: quando sembra che portino nel vuoto, in realtà sono raccordati con l'estremità opposta dello schermo.

Questo il teatro di battaglia, che, come vedete, presenta un'insolita variante: veniamo ora all'oggetto del contendere, e cioè ai litiganti.



In questo caso abbiamo un topo: è il Buono, e dovete nutrirlo e proteggerlo; lo nutrite aprendogli il varco in modo che passi in quei tratti di tubo dove sono disseminate cibarie di vario genere, ognuna col suo bravo contenuto calorico, e quindi anche di punti (50 se il cibo è in un tubo verticale, 80 se in un tubo orizzontale).

Un gattaccio "acciaio" = Cattivo, circola anche lui liberamente per la stessa tubatura.

Inutile quindi dire che se gli permettete di incrociare il topo, chi ha la peggio - come spesso accade nella vita - sarà proprio lui, il Buono. Lo perderete, e ne avete solo tre!

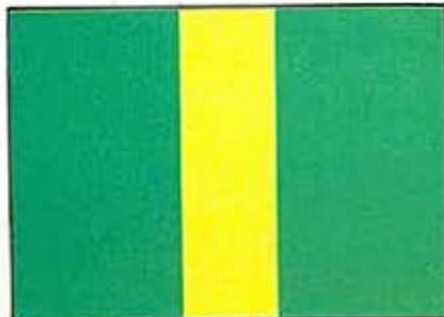
Ma lo perderete anche se lo manderete in un vicolo cieco, mentre il Cattivo non corre, ahivai, lo stesso rischio: infatti quando si trova senza via d'uscita il perfido gatto risolve il problema invertendo la rotta, ed eccolo di nuovo in circolazione.

Scopo del gioco, dunque, è fare tanti punti nel minor tempo possibile.

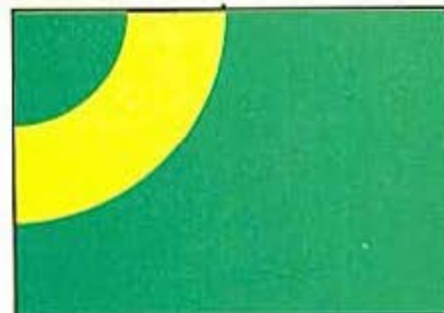
Dovete imparare due cose: la prima è predisporre per il topo i circuiti più lunghi, avendo cura che

siano anche proficui, ossia che conducano al cibo. Al contempo dovete cercare di cacciare il gatto in qualche circuito chiuso, senza fine, in modo che non circoli liberamente.

Attenzione che nel circuito-gabbia (del gatto) non vi sia del cibo, altrimenti il topo non potrà nutrirsi.



orizzontale o verticale



quattro orientamenti



due orientamenti

La seconda cosa utile da fare è imparare a sfruttare il movimento del rettangolo proprio mentre il topo si trova al suo interno: in questo modo coglierete di sorpresa il gatto, e risolverete tutte quelle situazioni in cui non siete riusciti a creare per tempo una pista praticabile.

Avete in tutto 8 possibilità di gioco, corrispondenti a quattro livelli di difficoltà, ciascuno dei quali può essere nella versione a uno o due giocatori.

Al livelli 1 e 2 il gatto non c'è, e quindi l'unico rischio del topo è

cacciarsi in un vicolo cieco.

Ai livelli successivi la difficoltà è data sia dalla velocità del gatto sia dalla più difficile configurazione iniziale del mosaico.

La presenza di spirito richiesta è notevole, e non lasciatevi ingannare dall'apparente lentezza del gioco: il topo si caccia nei vicoli ciechi molto più in fretta di quanto vi piacerebbe, e il gatto sembra avere il dono dell'ubiquità.

Avete anche la possibilità strategica di mettere il topo in un circuito chiuso (non insieme al gatto, si raccomanda il topo), in modo da darvi tempo di pianificare le mosse successive. Ma, naturalmente, ciò vi costerà del tempo, e il Bonus, originariamente 5000 unità di tempo, si accorcia inesorabilmente.

Premesso che non siamo affatto d'accordo che i topi siano buoni e i gatti cattivi, anche se questo può essere solo un parere personale, vi ricordiamo che questo gioco è inserito nella SUPERVIDEOGARA, dove, però il bonus sarà preso in considerazione solo nel caso di punteggi uguali. Quel che conta, quindi, è il punto.

**IL PROSSIMO  
NUMERO DI  
VIDEOGIOCHI  
SARA'  
IN EDICOLA  
IL 30 GIUGNO**







**milano 7-11 giugno 1983**

**BIT USA 83: L'UNICA MOSTRA IN ITALIA  
DEDICATA AL PERSONAL COMPUTER**

Il 1983 è l'anno del Personal Computer e il BIT USA 83 - organizzato dal Centro Commerciale Americano - è la più importante occasione per conoscere da vicino questo affascinante "protagonista" dei nostri giorni.

Il Personal Computer, infatti, non è più unicamente uno strumento di lavoro, ma va sempre più acquistando una sua precisa funzione in ogni settore, dallo studio, allo svago, all'organizzazione domestica, ecc.

Per questi motivi, il BIT USA 83 - unica manifestazione a riunire e presentare tutta la più qualificata produzione MADE IN USA del settore - è in grado di offrire spunti di indubbio interesse sia agli operatori che al pubblico.

Una 'Computer School' - organizzata con la collaborazione del Gruppo Editoriale Jackson - sarà, infatti, a disposizione dei visitatori per consentire, sotto la guida di esperti, un reale incontro con le mille e mille possibilità e capacità del 'Personal Computer', mentre un importante seminario verrà dedicato - nei giorni 8 e 9 giugno - al tema "Come aumentare la produttività in ogni reparto della vostra azienda".

Orario della mostra 9-18 continuato



**CENTRO  
COMMERCIALE  
AMERICANO**

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





ATTUALITA'

# VINCO ANCH'



di Riccardo Albini

**Quanto spendete alla settimana in videogiochi? Quante monete da duecento lire infilate nelle fessure**

**mangiasoldi di Q\*Bert, Tron o Joust in una giornata?**

Tante o poche che siano dipende solo dalle vostre finanze e non c'è niente che si possa fare per

**cambiare la situazione.**

C'è però un modo, anzi più di uno, per far durare di più le vostre duecento lire, per allungarle - come direbbero quelli di un supermercato - in

**termini di tempo e di divertimento e addirittura per sconfiggere un videogioco.**

Prima è però necessario capire psicologia e la str





# 10

**BATTERLI È IMPOSSIBILE.  
PRIMA O POI SBAGLIERETE  
QUALCOSA E SARETE**

**SCONFITTI. CERCATE IL DIVERTIMENTO  
NON SOLO IL PUNTEGGIO**

**E TROVERETE UN MODO PER USCIRNE VINCITORI.  
ANZI PIU' DI UNO.**



del sistema - quello dei videogiochi - con cui si ha a che fare.

I videogiochi sono costruiti sull'assunto che chi perde continua sempre per vedere se riesce a vincere.

E a videogiochi questo è impossibile. Prima o poi quelle maledette astronavi vi colpiranno e la partita finirà.

Potete essere il più bravo giocatore del

vostro rione ma c'è sempre un livello, per quanto alto, che non riuscirete mai a superare.

a prima vista questo può sembrare un po' immorale e

clinico. E forse lo è. Ma le risorse dei videogiochi sono molte di più di quelle che si credono. E in fondo quello che conta non è vincere - cosa peraltro impossibile -





## VINCO ANCH'IO

quello che conta non è battere astronavi, Sno-Bees, ecc., ma sconfigge il programma del videogioco. I videogiochi sono programmati in modo che il tempo medio di ciascuna partita non superi i sei minuti:



questo è il tempo-margine di profitto di ciascuna macchina.

In altre parole, una macchina collocata in un qualunque bar deve fruttare, in media, almeno duecento lire ogni sei minuti di funzionamento. Se ciò non avviene non viene rispettata la programmazione.

Superando questo tempo si vince la prima battaglia. Per vincere la guerra, cioè per battere il videogioco, bisogna raggiungere il livello di noia. Arrivare cioè al punto in cui si è giocato così tanto da esserne stufo (con una sola partita, s'intende).

Questo non vuol dire che vogliamo mandare in fallimento i costruttori di videogiochi. Poi come faremmo a giocare.

È solo una questione di psicologia della sfida. Quando in un bar installano un nuovo videogioco viene lanciata una sfida ai videogiocatori. La sfida viene ovviamente raccolta (duecento lire, prego),

ma lo sfidante deve concedere allo sfidato l'opportunità di poter vincere.

Poiché vincere veramente è impossibile, dimostrarsi più furbi ed abili del programmatore - trovare cioè i punti deboli nella macchina - diventa l'obiettivo della vittoria. Se uno riesce a giocare più del sei minuti faticosi ha battuto il sistema.

E i programmatori fanno di tutto per rendere difficoltosa questa vittoria. Poiché ci vogliono solo pochi mesi perché i giocatori si stanchino di un nuovo gioco i costruttori sono apposta evasivi nel definire le regole del gioco, sperando così che ci voglia un discreto - e proficuo - numero di monete prima che la noia della troppa bravura e della comprensione del gioco allontan i giocatori.

Solo alcuni giochi - Pac-Man e Asteroids sono gli esempi più eclatanti - superano la vita media di un videogioco.

E siamo noi - ecco un'altra arma a nostra disposizione - che decidiamo quale gioco sopravviverà oltre la normale vita di quattro mesi ogni volta che infiliamo duecento lire nella fessura di una macchina. Siamo noi a votare (con squisito spirito masochistico) e a snobbare quelli più facili che in un solo pomeriggio si imparano a conoscere da cima a fondo.

## COME VINCERE LA SFIDA

Giocare a videogiochi è molto di più che fare punti, è

una forma di ricerca quasi esoterica nella quale bisogna risolvere i rompicapo insiti nella programmazione del gioco per estendere il tempo di gioco o per trovare un errore nel programma o semplicemente per provare il proprio valore e la propria furbizia contro la tecnologia del computer.

I trucchi da scoprire non solo quelli che vi permettono di fare più punti, ma anche quelli che vi consentono di prendere in giro la macchina, di divertirsi alle sue spalle, di stravolgere il senso del gioco e il senso del videogioco come mangiasoldi.

Qui possiamo darvi alcune indicazioni di carattere generale valide per tutti o quasi i giochi, ma spetta a voi trovarne altre più specifiche relative a ciascun gioco (e casomai farcele sapere).

Ecco per ora i nostri suggerimenti.

### State a guardare:

Guardare qualcuno prima di infilare le vostre duecento lire è sempre un'ottima cosa da fare. In questo modo si eviterà di spendere qualche moneta soltanto per capire come funziona il gioco. Magari chiedete anche qualche spiegazione (non mentre l'altro sta giocando però). A volte si imparano più cose in questo modo che non con un pomeriggio intero ai comandi.

In più se avete da perpetrare una vendetta personale contro un particolare gioco potete anche (quando è possibile) stare a guardare il gioco senza cercare d'attaccare (in Galaga,

# ATARI









## VINCO ANCH'IO

ad esempio, potete portarvi con la vostra astronave ad un angolo dello schermo e stare a guardare l'ultimo alieno rimasto che vira e attacca in continuazione senza mai trovare il suo bersaglio). Può essere noioso, ma quantomeno in questo modo vi giocate più del tempo previsto con sole duecento lire e avete così già battuto il sistema delle duecento lire-sei minuti.

### **Giocate con un**

**amico:** Uno dei modi migliori per sfruttare al meglio i vostri soldi è giocare con un amico o amica. A parte il fatto che è molto socievole, il gioco dura di più quando ci si alterna ai comandi e di conseguenza di più dureranno i vostri soldi. I tempi di gioco si allungano anche

giocando due partite a turno da soli, però è molto meno socievole. Ultimamente infine sono arrivati dei giochi, come Joust, che permettono a due giocatori di combattere insieme contro la macchina.

Ci si diverte di più e in questo modo si rafforzano le amicizie (ma si possono anche rovinare se il vostro partner è una schiappa e vi fa perdere).

### **Siate selettivi:**

Non giocate qualunque gioco vi capiti, ma sceglietene uno che si adatti alle vostre capacità e ai vostri gusti. Imparerete a capire qual'è il gioco in cui siete più bravi.

Se amate i giochi spaziali non infilate duecento lire nel primo Q\*Bert che incontrate, allo stesso modo se vi piacciono i giochi di strategia alla Pac-Man

non buttate soldi giocando a Defender. Non ne vale la spesa e per di più ne uscireste frustrati se non riuscite a fare una partita decente.

### **Guardatevi attorno:**

Siate selettivi anche per quanto riguarda le macchine. Non è difficile trovare un gioco che non funzioni bene, nel quale i comandi non rispondono perfettamente alle istruzioni da voi impartite (sotto la redazione ad esempio

c'è un Q\*Bert che fa l'opposto di quello che gli si ordina di fare: se muovete la leva verso destra Q\*Bert va a sinistra e viceversa, quindi è impossibile giocarci e per di più anche frustrante). Segnatevi mentalmente queste macchine e non giocateci mai più. Le vostre duecento lire sono buone, devono esserlo anche le macchine.

### **Non strafate:**

Quando credete di aver raggiunto il massimo della vostra abilità ad un particolare gioco, quando credete di conoscerne tutti i segreti, cambiate gioco. Che senso ha







continuare? Non è neanche divertente. Inoltre, in questo modo, smettendo di mettere soldi nella macchina, rendete più rapido il **turner-over** del gioco, cioè il suo pensionamento.

Infine, farete così capire al costruttore/programmatore che deve fare di meglio se vuole continuare ad attrarre la vostra attenzione (e le vostre duecento lire).

**Sperimentate:** Non

c'è un solo modo di giocare a un videogioco, cioè non c'è solo quello indicato nelle istruzioni.

A volte sperimentare nuovi modi di giocare può essere più divertente del gioco stesso. Non è possibile fare queste sperimentazioni con tutti i giochi, ma solo

con alcuni.

Però qualcuno di voi può avere trovato delle scappatole interessanti di cui noi non siamo a conoscenza. Fatecele sapere, le pubblicheremo rendendo così un servizio utile a tutti gli altri videogiocatori.

Per darvi un'idea di cosa intendiamo per sperimentazione eccovi un esempio: nei giochi *Berzerk* e *Frenzy* è possibile (anche se difficile) passare da una stanza-schermo all'altra senza ingaggiare battaglia con i nemici che le abitano. Invece di rispondere al fuoco dei

robot cercate soltanto di fuggire alla stanza successiva. Ecco, in questo modo avete scoperto un altro gioco e potete inoltre arrivare ai livelli superiori dove ci sono sempre più cose da fare e da vedere. Senza contare le facce della gente che vi sta a guardare un po' stupita.

Questo è tutto, ora tocca a voi darvi da fare. E mi raccomando, fateci sapere cosa siete riusciti a inventare per battere la macchina videogioco. ■







# AL BAR

## BURNIN'RUBBER

A prima vista queste "Gomme infuocate" possono sembrare uno dei soliti giochi di macchine, dove bisogna sorpassare le altre e guci a scontrarle. Ma non così. E' esattamente l'opposto. Infatti in questo gioco, le altre macchine bisogna scontrarle.

### OBIETTIVO

Bisogna cercare di percorrere più strada possibile, eliminando il maggior numero di automezzi. Niente di più semplice.

### COMANDI

I comandi sono il joystick e un pulsante. Il joystick serve ad accelerare, rallentare (avanti-indietro), a spostare la vostra macchina a destra e a sinistra. Il pulsante serve invece a fare saltare il vostro veicolo. Attenzione: esso può saltare solo se la macchina sta viaggiando ad una velocità superiore alle 100 miglia orarie. La velocità è segnalata in alto a sinistra, in un riquadro giallo. Se è superiore alle 100 miglia, sopra di essa compare la scritta "Jump O.K.", che appunto indica che si può fare saltare la macchina. Se viaggiate ad una velocità inferiore, il pulsante non serve a niente.

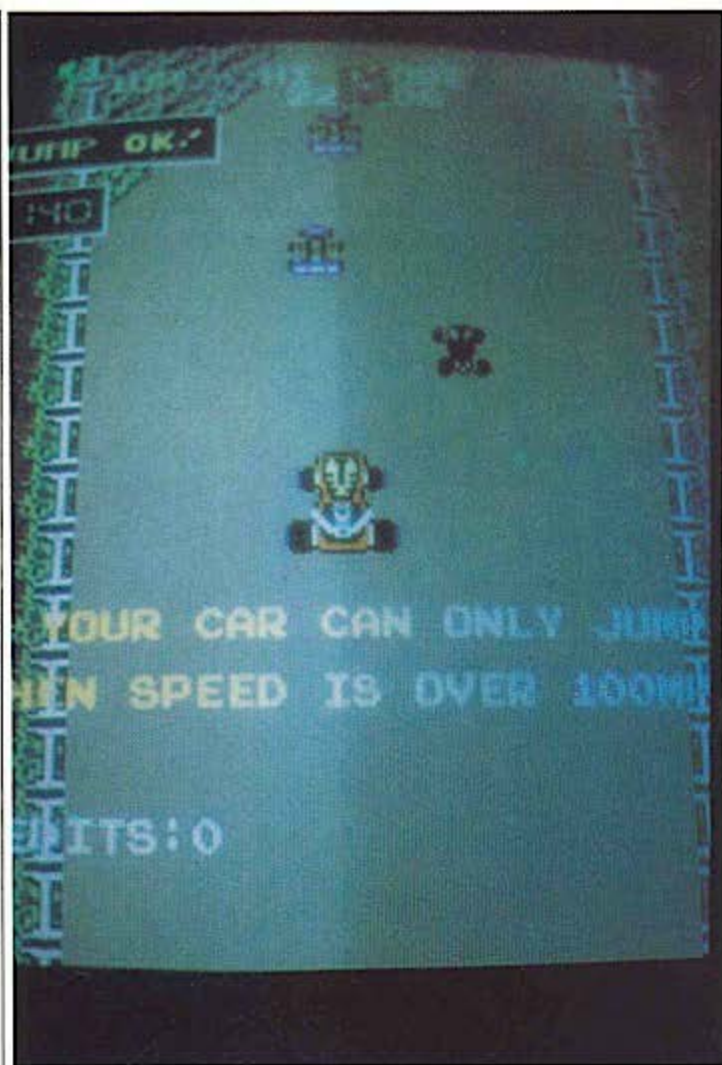
### DINAMICA

Quando il gioco comincia, lo scenario che si presenta è quello di una normale autostrada (a senso unico ai lati sfrecciano cespugli, acqua e altro).

La vostra macchina, di colore giallo con una striscia a scacchi neri e bianchi, compare al centro dello schermo, subito attorniata da altri automezzi. A questo punto si spinge la leva in avanti e la velocità comincia a salire. Le macchine avversarie, di diverso "peso", procedono a diverse velocità a zig-zag, cercando di colpire la vostra automobile. Infatti se la vostra auto finisce contro i bordi della strada, viene distrutta. Voi pure dovete cercare di buttare le altre macchine fuori strada colpendole, preferibilmente, di fianco. Attenti al tipo di macchina che colpite. Più sono grosse e pesanti, più forte è il "rinculo" che danno alla vostra auto quando la colpite. Se colpite una macchina piuttosto consistente in mezzo alla strada, è probabile che vi mandi a sbattere contro i margini. Le macchine avversarie non sono la sola insidia di Burnin' Rubber. Il percorso stesso è forse l'insidia maggiore, perché a volte la strada si stringe improvvisamente o presenta altri ostacoli dove la vostra macchina, se non avete i riflessi pronti, andrà a sbattere inevitabilmente. Ma vediamo le insidie principali. Durante il primo percorso (i percorsi sono 32) la strada presenta in alcuni punti delle improvvise sporgenze laterali. Conviene quindi cercare di restare sempre al centro della carreggiata. Un'altra insidia è rappresentata dall'acqua.

Improvvisamente la strada principale si interrompe per lasciare posto ad un largo fiume. A volte, quando questo succede, di fianco al corso d'acqua si trova un'altra strada, più piccola di quella principale, lungo la quale la vostra macchina può raggiungere sull'altra sponda. Se non ci fosse la stradina laterale o non faceste a tempo ad imboccarla, potete sempre saltare. L'imminenza di un





d'acqua è comunque segnalata da un cartello lampeggiante giallo con un punto esclamativo. Al termine del primo percorso, una pompa di benzina vi rifornisce per il 2° percorso le insidie aumentano. Infatti alcuni automezzi scaricano anche della terra, le tale per la vostra auto se ci va contro. Gli automezzi che scaricano la terra sono di due tipi. Uno la scarica improvvisamente, l'altro invece prima alza il "ponte", come fanno i veri camion, poi la scarica. Disponete così di un piccolo preavviso. Nel 4° livello la terra, presente anche nel 3°, scompare per lasciare posto ad alcuni ruscelli, simili a delle barriere, nei quali la vostra automobile è destinata ad affrontare se non fate saltare tempestivamente. Inoltre i corsi d'acqua più grandi non sempre possono essere saltati in una volta sola. In tali casi, in mezzo al fiume (o mare), c'è una piccola piattaforma d'asfalto sulla quale dovrete fare atterrare l'auto per poi immediatamente farla risaltare (è questione di centesimi di secondo).

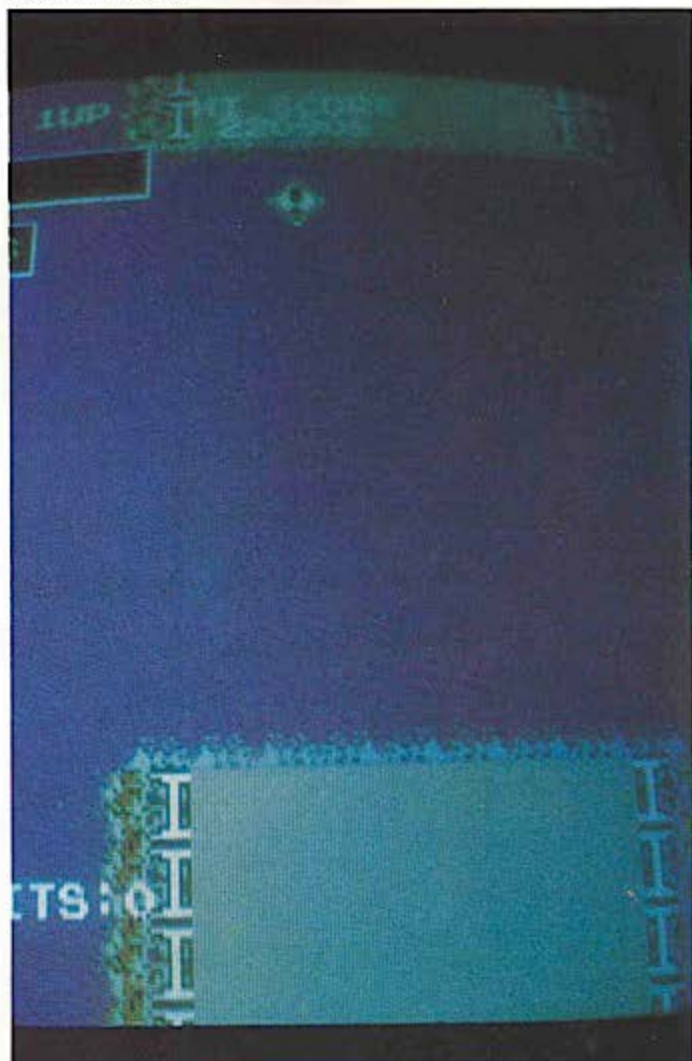
#### PUNTEGGIO

Come già visto, è previsto un bonus che dipende dal numero di macchine distrutte. In più ogni macchina distrutta dà un punteggio che varia dai 200 ai 500 punti, a seconda della macchina. Le macchine nemiche possono essere distrutte anche saltandoci sopra con la vostra automobile. Sistema meno rischioso dello scontro, perché non c'è il "rinculo".

#### STRATEGIA

Più che di una vera e propria strategia, si può parlare di piccoli trucchetti. Intanto viaggiate sempre a più

di 100 miglia orarie (la velocità massima è di 220 miglia all'ora): questo vi consentirà di saltare improvvisamente. Ciò è molto utile, oltre che per saltare i corsi d'acqua, per saltare gli "spunzoni" o strettoie della strada, gli affollamenti di macchine (avversarie), la terra e tutte le volte che siete spinti controlla carreggiata. Cercate inoltre di stare sempre al centro della carreggiata. Quando però compare il segnale di pericolo (potete spostarvi a sinistra per imboccare la stradina. Se questa non c'è, allora sarete costretti a saltare. In ogni caso, quando compare il ( guardate subito se state viaggiando a più di 100 miglia all'ora. Ed ecco due trucchetti veri e propri. Se avete bisogno di accelerare velocemente fatevi tamponare da una macchina più veloce della vostra. Inoltre, se davanti a voi viaggiano due macchine parallele, infilatevi in mezzo e tamponatene una delle due. L'altra parerà il "rinculo", impedendovi di uscire di strada. Va detto inoltre che è possibile variare lievemente la velocità anche mentre si è in volo. Non seguite mai da vicino i camion che trasportano la terra. Infine, quando tamponate un'altra macchina, continuate per un attimo a tenere la leva nella direzione del tamponamento, onde evitare il famigerato "effetto rinculo".



#### CONCLUSIONI

Burnin' Rubber è un gioco molto carino. La sua caratteristica principale è la velocità con cui si svolge e la rapidità di riflessi che richiede. Particolare curioso: è consentito di scrivere le iniziali ai primi 99 punteggi, anche se poi appaiono soltanto i primi. Solitamente con 200 lire si ha diritto a tre macchine, mentre una quarta si può vincere a 30000 punti.



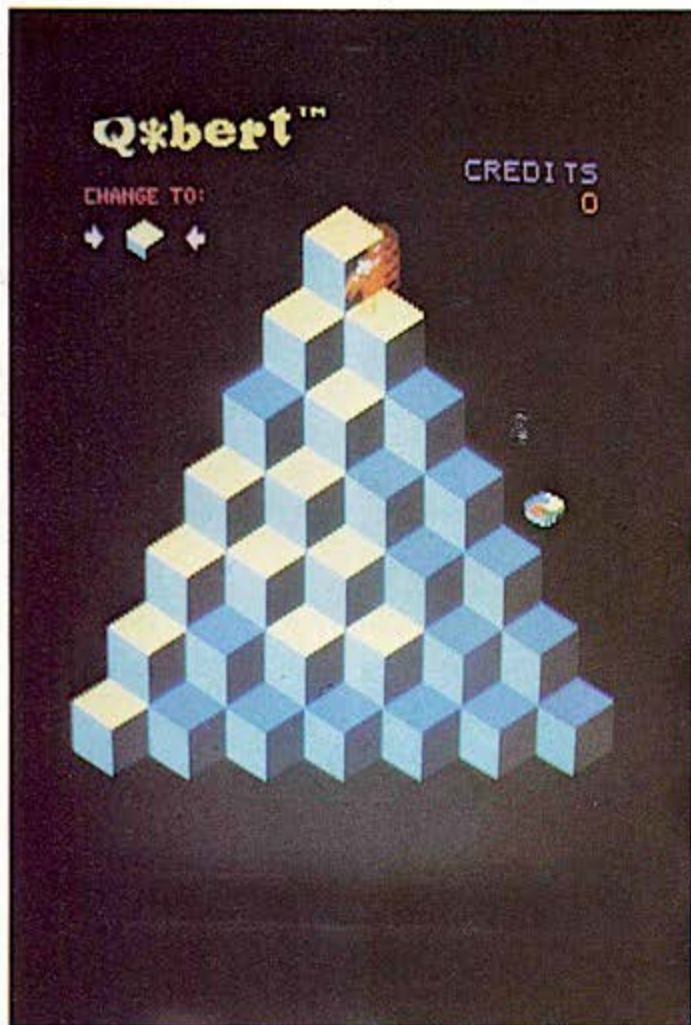


## Q\*BERT

Questo gioco rappresenta qualcosa di veramente innovativo nel campo dei videogiochi. Come potrete vedere, più che un videogioco ricorda il famoso cubo di Rubik, quell'aggeggio infernale dove bisogna fare ruotare dei cubetti, in modo che ogni faccia del cubo principale sia colorata allo stesso modo. Il campo di gioco è infatti composto da 28 cubetti che formano una piramide di 7 piani. Di ogni cubetto sono visibili tre facce, ma quella che a noi interessa è soprattutto la faccia superiore di ogni cubo.

### OBIETTIVO

L'omino da voi comandato, Q\*bert, è una strana creatura rotonda, con una specie di proboscide, che salta da un cubo all'altro della piramide. Ogni volta che Q\*bert atterra su un nuovo cubetto, o meglio sulla sua faccia superiore, questa cambia colore. Scopo del gioco è appunto quello di colorare la parte superiore dei 28 cubetti dello stesso colore, saltandoci sopra con Q\*bert.



### COMANDI

L'unico comando è rappresentato dalla leva (il solito joystick) che vi permette di muovere l'omino nelle quattro direzioni. Attenzione però: non solo le solite quattro direzioni. Infatti, a causa della disposizione dei cubetti della piramide, Q\*bert non può saltare né lateralmente, né verticalmente. Egli salta sempre in diagonale. Se volete farlo andare su un cubetto di fianco a quello dove si trova, dovrete farlo scendere, o salire, di un cubo e quindi risalire, o discendere, sul cubo desiderato.

### SCHEMI

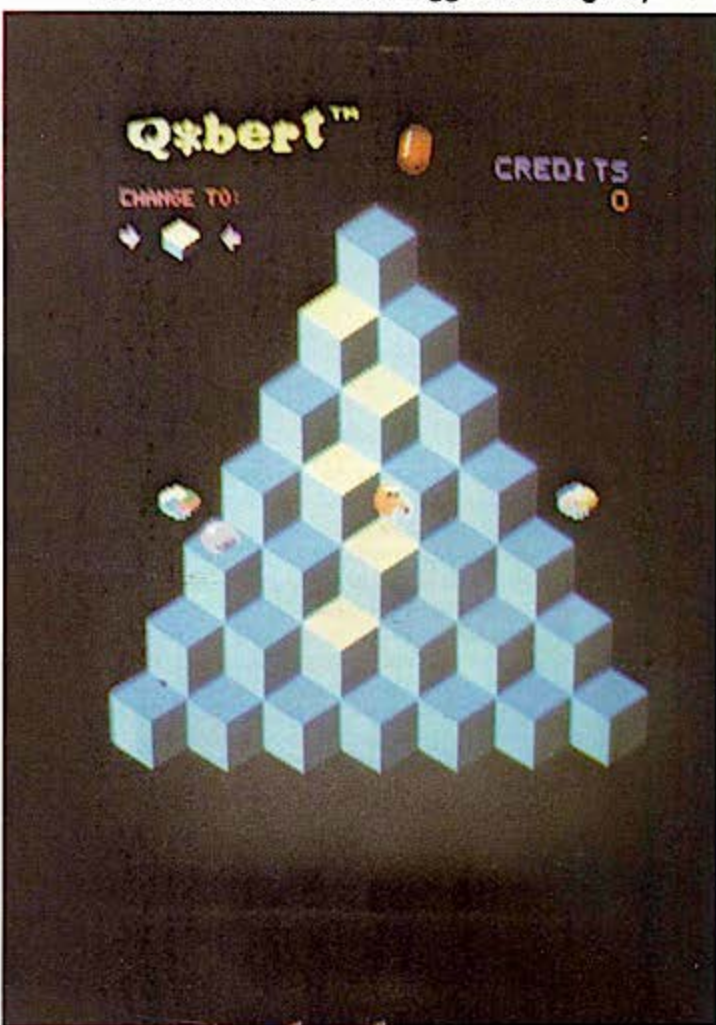
Il gioco si compone di nove livelli, ognuno dei quali formato da 4 rounds. Quando il gioco comincia, prima vi segnalache state cominciando il livello 1 e poi compare la scena. Q\*bert si trova in cima alla piramide. In alto a sinistra vengono indicati rispettivamente: se sta o meno giocando il giocatore n° 1; sotto la scritta "PLAYER 1" c'è il punteggio. Più sotto c'è una piastrellina che indica di che colore devono diventare i cubi nel round che vi accingete a giocare. Questa diventa uno strumento importantissimo a partire dal 2° livello di gioco. Sotto la piastrella, infine, compaiono i Q\*bert che avete a disposizione. In alto a destra vengono indicati i numeri del livello e del round che state giocando. Ogni round, per ogni livello, la piramide cambia colore.

### NEMICI E ALLEATI

I nemici di Q\*bert sono:

- ugg and wrong-way,
- coily
- red balls
- slock and sam

Ma vediamo uno per uno **Ugg and wrong-way**



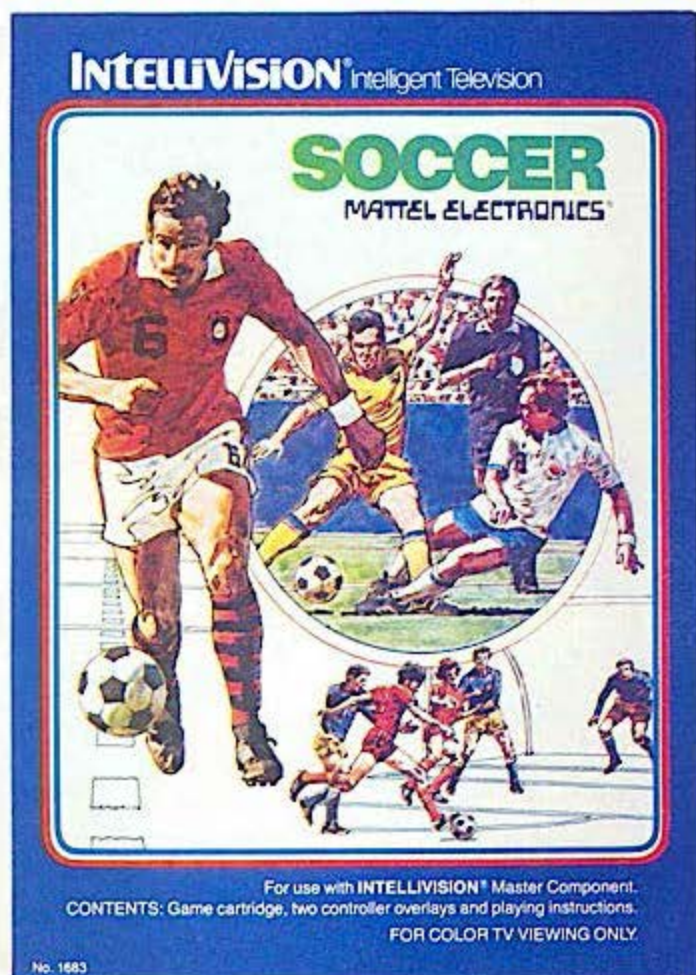
sono due fastidiose creature che, partendo dal basso della piramide, si muovono a scatti finché scompaiono Q\*bert, però se lo toccano viene eliminato. Ugg and wrong-way compaiono la prima volta nel terzo round del primo livello e non danno nessun punto. Quando li vedete, cercate di starvene alla larga finché la strada è sgombra. **Coily**, un serpente viola, si presenta sotto le sembianze di una palla viola, che compare in cima alla piramide e comincia a discenderla a salti. Quando arriva alla base della piramide, si trasforma in un serpente che comincia a inseguire Q\*bert.





**CHI SCEGLIE INTELLIVISION  
ENTRO IL 15 LUGLIO  
MERITA UN REGALO.**

**UN REGALO INTELLIGENTE.**



Ehi, è il momento giusto per comperare il tuo Intellivision! Se acquisti un Intellivision entro il 15 luglio, noi della Mattel Electronics ti regaliamo il nostro gioco più famoso: il fantastico Calcio! L'unico con il campo tridimensionale e 22 veri giocatori che corrono con le proprie gambe! Hai tempo fino al 15 luglio per spedirci la garanzia del tuo nuovo Intellivision (fa fede il timbro postale) con la data e il timbro del Rivenditore: e il gioco sarà subito tuo! Allora, cosa aspetti?

**MATEL ELECTRONICS®**  
**INTELLIVISION®**  
Intelligent Television





Coily è presente in tutti i rounds della partita. Per sbarazzarsene, vi basterà "posteggiare" Q\*bert vicino ad uno dei dischi esterni e, quando Coily si avvicina, saltare sul disco. Questo vi porterà (o meglio, porterà Q\*bert) in cima alla piramide e Coily cadrà nel vuoto regolandovi 500 punti. Nemmeno Coily può passare da una cibo ad un altro lateralmente. **Red ballas:** queste palle rosse compaiono saltando sul secondo o sul terzo piano della piramide (partendo dall'alto) e proseguono scendendo a salti finché non scompaiono. Anch'esse sono letali per Q\*bert, che deve evitarle ad ogni costo, sono presenti fin dal primo round. **Slick and Sam,** due buffe creature che compaiono in cima alla piramide e che la discendono seguendo un percorso casuale, non causano perdite di "vite" se toccano Q\*bert. Anzi se questo salta sopra Slick and Sam, totalizzando 300 punti. A questo punto vi chiederete perché Slick and Sam sono due nemici. Dovete sapere che questi due disperati ogni volta che toccano un cubo, ne cambiano il colore della faccia superiore, costringendovi a tornare indietro a ricambiarla (se era già del giusto colore). Bisogna quindi bloccarla, saltandogli addosso, il più presto possibile.

Gli unici due alleati di Q\*bert sono i dischi e la **palla verde**. I **dischi**, presenti fin dal primo schermo, servono a riportare Q\*bert in cima alla piramide (basta che gli salti sopra) e si usano soprattutto per sfuggire a Coily. Ogni disco può essere usato una sola volta e per ognuno di essi non utilizzato, alla fine del round verrà assegnato un bonus di 50 punti. Ma non conviene (vedremo poi perché). Nei vari livelli potrete trovare da 2 a 7 dischi. La **palla verde**, o "freeze ball", cade dalla cima della piramide. Se Q\*bert salta su di essa, oltre a totalizzare 100 punti, "congelà" i nemici per alcuni preziosi momenti, che vi consentiranno di farvi beffe di tutti gli avversari, passandogli addirittura sopra.

#### PUNTEGGIO E VARIAZIONI

Saltare su un cubo da 25 o 15 punti. 25 se il cubo diventa del colore giusto, 15 se il colore è "intermediario". Infatti nei livelli più alti del gioco, il cubo può cambiare colore più volte (due). E non è tutto: artire dal terzo livello, oltre a dover saltare due volte su ogni cubo per farlo diventare del colore richiesto dal round, questo cambia, costringendovi a tornarci sopra ancora. Il gioco diventa quasi una esercitazione matematica, per non parlare dei nemici che incalzano sempre più numerosi. Oltre ai punteggi dei nemici (500 punti Coily, 300 Slick and Sam), e degli amici (100 punti per la palla verde), c'è un bonus per il coloramento di tutta la piramide.

Terminato il primo round del livello 1, il bonus è di 100 punti. Inoltre aumenta di 250 punti ogni round successivo, fino a raggiungere i 5000 punti, che vengono assegnati per il completamento del 2° round del livello 5. All'inizio della partita si hanno a disposizione 3 Q\*bert e un altro si può vincere dopo i primi 6000-14000 punti (dipende del gestore). In verità il gioco può essere regolato per dare anche 5 vite iniziali, ma dubitiamo che ci sia qualche gestore così magnanimo.

#### STRATEGIA

Vediamo qualche consiglio che potrebbe aiutarvi a far fruttare di più o meglio, le vostre 200 lire. Innanzitutto non avanzate mai nessun disco. Farlo significa guadagnare 50 punti per ogni disco avanzato e perderne 500 per ogni Coily che non è stato eliminato per mezzo del disco. Come potete facilmente calcolare, si perdono 450 punti secchi per ogni disco avanzato. Non fatevi sfuggire le palle verdi.

A meno che siate per perdere un disco (inseguiti da Coily), è sempre conveniente prendere la Freeze Ball. Questa infatti vi regala attimi preziosi. Non avvicinate mai Ugg and Wrong-Way, sono imprevedibili e molto fastidiosi. Quando il gioco comincia, non preoccupatevi di colorare il

primo cubo subito, ma fate scendere Q\*bert da uno dei due lati, fino alla base della piramide. Questo è l'inizio per tutti i migliori "patterns" del gioco. Un buon proseguimento consiste poi nel colorare la base. Attenti però all'apparizione di Ugg and Wrong-way, che compaiono in basso. Il primo cubo in alto verrà colorato automaticamente quando prendete il primo disco. Cercate di colorare i cubi a settori, in modo da non dovere tornare più in quelli già colorati.

Un ultimo consiglio: si risce a scappare ai nemici anche saltando quando loro sono già in volo e stanno per atterrare sul vostro stesso cubetto.

Quindi se avete i riflessi pronti e avete un nemico uno o due piani sopra di voi, e volete salire, aspettate di vedere se lui va a destra o a sinistra e un attimo dopo fate scattare Q\*bert nella direzione opposta.

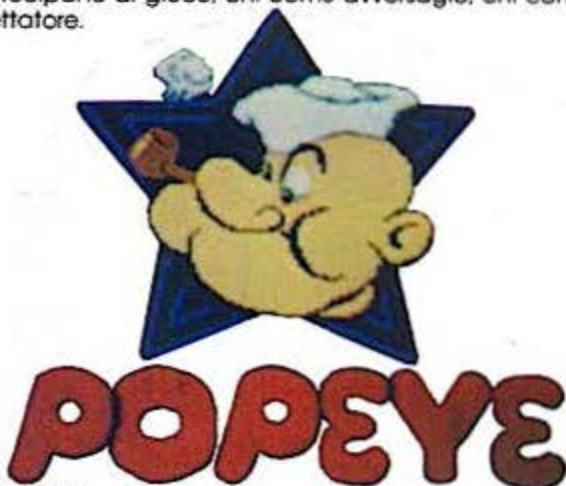
Attenti a fermarvi, quando vi trovate sui cubetti esterni della piramide: se proseguite oltre, perdete una "vita".

#### CONCLUSIONI

Q\*bert, il cui scenario ricorda molto un quadro di Vasarely (ne avete mai visto uno?), è un gioco di logica raffinatissima. Anche i riflessi, però giocano un ruolo importante, soprattutto quando si tratta di scegliere dove saltare e si è circondati dai nemici. La grafica e il sonoro sono eccellenti e il gioco è senz'altro uno dei più originali usciti recentemente. Vale la pena di segnalare il suono che si ode quando si infila una moneta: non è il solito bip dei comuni videogiochi, ma un suono elettronico che simula il rumore di una moneta che cade.

## POPEYE

Braccio di ferro alla riscossa! Dopo aver pubblicato un pezzo su un giochino a cristalli liquidi, a lui dedicato sul n° 1 di VIDEOGIOCHI, parliamo ora di un videogioco da bar, sempre della Nintendo. In questo gioco di grande successo, potrete vedere in azione i personaggi più famosi delle avventure di Braccio di Ferro: Olivia, Timoteo (Bluto), la strega Bacheca, Pisellino e Poldo Sbaflini che partecipano al gioco, chi come avversario, chi come spettatore.



#### OBIETTIVO

In ogni round bisogna cercare di prendere, muovendo Popeye, cuoricini, note musicali e lettere che Olivia lascia cadere.

#### COMANDI

Con il joystick si fa camminare Braccio di Ferro nelle quattro direzioni, schiacciando il pulsante egli si abbassa a sfera pugno. Quando compie quest'ultima operazione non può camminare.







Finalmente anche in Italia  
i videogiochi che fanno "impazzire" l'America.

# ACTIVISION®

E fai parte del gioco.  
**ACTIVAMENTE!**

AY

ACTIVISION  
BOXING

ACTIVISION  
LASER BLAST

ACTIVISION  
KABOO!

ACTIVISION  
TENNIS

ACTIVISION  
PITFALL!

ACTIVISION  
CHOPPER COMMAND

ACTIVISION  
ICE HOCKEY

ACTIVISION  
SKIING

ACTIVISION  
STAMPEDE

ACTIVISION  
STARMASTER

ACTIVISION  
GRAND PRIX

ACTIVISION  
MEGAMAN

Chiedi il catalogo a  
**miwa** trading s.r.l.  
concessione esclusiva



## SCHEMI

Durante il primo round, in cima ad uno schermo a quattro piani sta Olivia, che all'inizio della partita dice: "Braccio di Ferro prendi!" e comincia a lanciargli cuoricini.

Il compito di Popeye è quindi quello di raccoglierti (sono 24) senza farsi prendere dal geloso Timoteo ed evitando le bottiglie che la strega Bacheca gli lancia contro.

Se un cuoricino arriva in fondo allo schermo comincia ad affondare lentamente.

Popeye deve precipitarsi a prenderlo prima che scompaia. Se non lo fa, voi perdete una "vita" e lui si becca una scenata da Olivia.

Naturalmente i cuoricini presi più in alto valgono di più. In alto a sinistra c'è la casa di Braccio di Ferro. Essa è suddivisa in 24 caselle. Ogni cuore raccolto ne riempie una.

Quando la casa è piena, i cuoricini formano un grande cuore intorno ad Olivia e si passa al 2° round.

I quattro piani sono collegati fra loro da un totale di 9 scale, di cui 4 solo al piano inferiore.

In cima allo schermo, sullo stesso livello, ci sono un punching-ball ed un secchio. Quando Braccio di Ferro colpisce con un pugno il punching-ball fa cadere il secchio. Se riuscite a farlo cadere in testa a Timoteo, oltre ad immobilizzarlo per alcuni secondi totalizzerete dei punti extra (1000-4000 a seconda del piano in cui si trova timoteo). In alto a destra compare il numero del round e dei Popeye rimasti. Nel 2° round lo scenario cambia.

Invece delle due cassette del primo schermo, ci troviamo in una città con palazzi a quattro piani.

Questa volta Popeye deve raccogliere delle note musicali (16) che vanno a riempire un pentagramma posto in alto. Compaiono due nuovi personaggi: Pisellino, che sta in alto attaccato ad un pallone contenente una chiave di violino, e Poldo Sbaflini che sta fermo su un asse (un'altalena). Se Popeye salta sull'asse, Poldo fa un piccolo salto, riatterra sull'altalena e fa saltare Popeye fino in cima allo schermo. Qui c'è Pisellino. Se Popeye lo tocca si ottengono dei punti extra.



Quando Popeye ha preso tutte le note, si sente la musicchetta da esse composta e si passa al terzo schermo. Questa volta ci troviamo su una nave e Olivia lancia le lettere che compongono la parola HELP.

Popeye deve prenderle tutte per 4 volte, dopodiché si passa al 1° round del 2° livello.

Come nei 2 precedenti, anche nel 3° round ci sono 4 piani. In più sull'albero del veliero c'è una specie di coffa mobile che può trasportare Braccio di Ferro da poppa a prua.

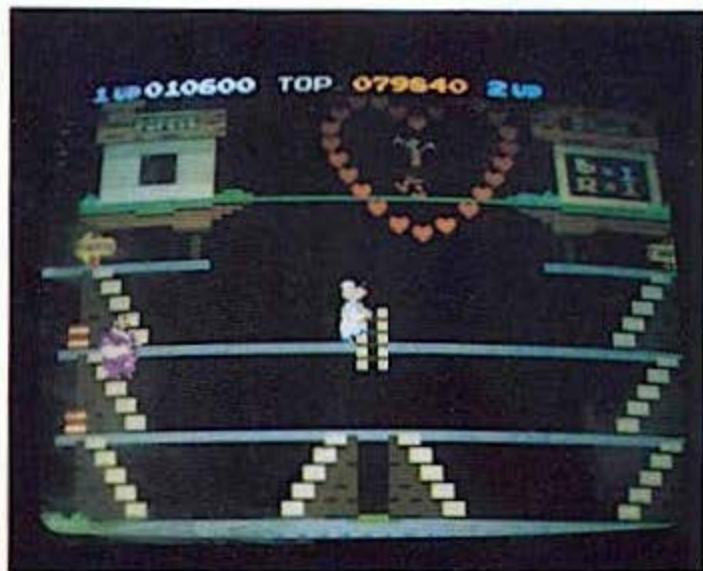
C'è però un nuovo nemico, un condor, che cerca di eliminare Popeye.

Quando si torna al 1° round, nel 2° livello, Timoteo si muove più velocemente e la strega Bacheca lancia contro Braccio di Ferro degli insidiosi teschi, oltre alle solite bottiglie. I teschi saltellano, mentre le bottiglie vanno drittte.

## PUNTEGGIO

I cuori, le note e le lettere valgono da 50 a 300 punti. Se però Popeye mangia gli spinaci (che compaiono in ogni round) oltre che diventare più veloce ed invincibile (è una vecchia storia) raddoppia i punti degli oggetti presi. L'effetto è però di breve durata e può essere utilizzato una volta sola per round. Le bottiglie prese a pugni valgono cento punti l'una.

All'inizio della partita si hanno a disposizione 2 o 4



vite e normalmente se ne può vincere un'altra a 60.000 punti.

## NEMICI

Come già visto il nemico principale è Timoteo, sempre presente, che è costantemente all'inseguimento di Braccio di Ferro.

Timoteo può eliminarlo sia mentre Popeye è al suo stesso piano, sia sul piano sopra o su quello sotto.





Le manate di Timoteo arrivano ovunque. Bacheca non compare sempre ma è molto fastidiosa. La sua specialità consiste nel tirare le bottiglie e dai due lati contemporaneamente, prendendo Popeye tra due fuochi. C'è poi il Condor, che compare improvvisamente e che non va sottovalutato. Altri nemici sono gli oggetti che tira Olivia, poiché se sprofondano in acqua Popeye perde una vita.

#### STRATEGIA

Quando fate mangiare a Popeye gli spinaci, nel primo round, fatelo correre a picchiare Timoteo. Quando lo ha fatto e Timoteo finisce in acqua, muovete velocemente Braccio di Ferro alla piattaforma in alto a destra. Aspettate che Timoteo esca dall'acqua e vada al centro dello schermo. A questo punto, mentre è ancora al piano inferiore, colpite il punching-ball che fa cadere il secchio.

Se questo centra Timoteo mentre è al primo piano, otterrete un Bonus di ben 4.000 punti.

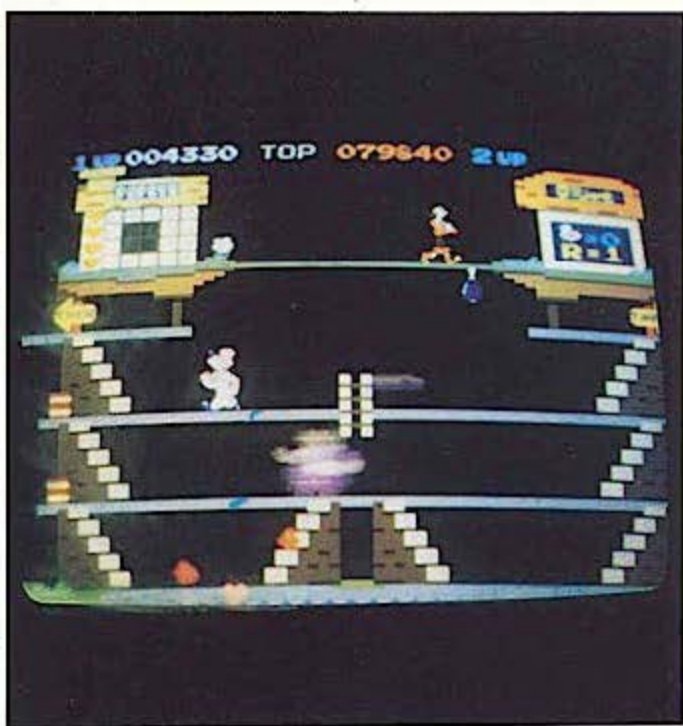
Cercate quindi di non usare il punching-ball prima degli spinaci e di conservare questi per i momenti di maggiore crisi.

Nel 2° round, state attenti a non far saltare Popeye sull'altalena se sopra di lui passano Timoteo o le bottiglie: se lo fate perderete una vita. Per quanto possibile, cercate di prendere gli oggetti ai piani superiori, dove valgono di più.

#### CONCLUSIONI

Popeye è un gioco che come idea può ricordare abbastanza Donkey Kong (VIDEOGIOCHI N° 1), anche se la manovra da compiere sono diverse.

La grafica è molto buona, i personaggi accattivanti, ma il gioco difficile. Intendo dire che sembra facile da



giocare, ma in realtà non lo è affatto, neanche per i più smaliziati giocatori di Donkey Kong. Il motivo principale di ciò sta nel fatto che Timoteo e Bacheca assillano Popeye continuamente, impedendogli quasi di ragionare.

Occorre quindi una buona visione di gioco, coadiuvata da una certa velocità di azione.

TUTTO A  
PREZZI  
INCREDIBILI!

# sumus

A FIRENZE, a tre minuti dal Duomo, IL PIÙ GRANDE ASSORTIMENTO DELLA TOSCANA DI HOME COMPUTERS E VIDEO GIOCHI! Troverete prodotti Intellevision, Atari, Hanimex, Activision, Imagic, Philips, VIC-20 e C-64 Commodore, Texas, Atom, Sinclair Spectrum, Multitech Microprofessor, Apple, Osborne, Orange, G5, Casio, Sharp, Seikosha, Honeywell, Strobe, ecc. ecc.. Libri delle migliori case editrici. Un vero bazar! (e potete provare tutte le apparecchiature che volete senza alcun impegno...).

**SUMUS!** IL PIÙ GRANDE  
ASSORTIMENTO DELLA TOSCANA  
DI PICCOLI COMPUTERS E VIDEO  
GIOCHI! VENITE A  
VISITARCI; SIAMO  
APERTI ANCHE  
IL SABATO



VE LO DICE  
SUPER  
SUMUS!

**SUMUS s.r.l. via S. Gallo 16/r - 50129 Firenze**

Tel. 055/29.53.61 - tlx 57.10.34

sabato aperto - chiuso lunedì mattina





Il corridoio di rientro

I quattro bersagli cadenti neri: attivano la buca del Passaggio Segreto

Il Passaggio Segreto, dove c'è l'altra buca cattura-pallina, ha due ingressi

La luce dello Special quando è accesa colpisce i bersagli neri e lo vincete

I quattro corridoi rollover con le lettere della parola P-I-N-K

I bersagli tondi: vi fanno vincere il Bonus e attivano il Moltiplicatore

L'entrata della Scala Nascosta dove c'è una buca cattura-pallina

La buca Extra-Ball

I tre bersagli cadenti bianchi: attivano la buca della Scala Nascosta

## GOTTLIEB PINK PANTHER

Da un paio d'anni i costruttori di flipper le hanno pensate tutte per rivitalizzare il gioco agli occhi dei giocatori. Tra le innovazioni, ideate, una delle più comuni è il flipper largo.

In questo modo si aumentano le dimensioni del campo di gioco rendendo così possibile la presenza di un maggior numero di elementi di gioco quali, bersagli, bumper, corridoi, ecc.

Pink Panther, uno degli ultimi flipper della Gottlieb, è uno di questi. **Pink Panther** è un flipper largo, multipallina, a tre flipper e a tre palline per partita.

(Quest'ultima innovazione è, per ovvi motivi, la meno desiderata dai giocatori perchè introduce la svalutazione delle duecento lire. Contro la quale non si può fare nient'altro se non imparare a sfruttare meglio la propria abilità sulla distanza delle tre palline).

La Gottlieb addirittura il doppio. Prendiamo per buona questa velocità dichiarata anche perchè è difficile misurarla. Un flipper quindi in cui bisogna





pensare e reagire due volte più velocemente del solito. D'altro canto, la strategia di gioco è abbastanza semplice. Mandate a memoria quelle quattro o cinque cose che servono ad incrementare il punteggio e a vincere palline premio ed il gioco è fatto.

Ma vediamo innanzitutto come è fatto il campo di gioco. La parte alta del piano è costituita da quattro corridoi rollover, siglati con le lettere della parola P-I-N-K, e da un passaggio di rientro che riporta la pallina ad attraversare i corridoi rollover.

Immediatamente sotto questi corridoi ci sono quattro bersagli tondi (detti spot target), associati ad altri cinque bersagli tondi posti poco più in basso a destra.

All'altezza di questi bersagli, sulla sinistra, ci sono tre bumper o funghe. Appena sotto il bumper più basso c'è un gruppo di tre bersagli cadenti bianchi, mentre, poco più a sinistra, un altro gruppo di bersagli cadenti (quattro) nasconde il **Secret Passage** che cattura la pallina. Simmetricamente, dall'altra parte del piano di gioco, c'è l'altra buca cattura-pallina, detta **Hidden Staircase**. Vicino all'entrata della "Scala Nascondita" c'è una terza buca - visibile - che se centrata quando è accesa regala una pallina extra.

Infine, nella parte bassa del campo di gioco, vi sono i tre flipper (due a destra, uno a sinistra), un altro bumper e i corridoi d'accesso ai flipper e d'uscita.

Veniamo ora alla strategia. Abbiamo già detto che è abbastanza semplice: in pratica, le fasi vincenti sono cinque.

**MULTIBALL** - Per giocare con tre palline bisogna attivare le buche cattura-pallina colpendo tutti e quattro i bersagli cadenti neri (per la buca di sinistra) e tutti e tre i bersagli cadenti bianchi (per la buca di destra). Quando una pallina viene catturata ne viene messa in gioco un'altra. Quando sono catturate entrambi parte la fase Multiball con tre palline in campo contemporaneamente.

**SPECIAL** - Lo Special si può ottenere in due modi. Colpendo, durante la fase Multiball, i bersagli tondi e i bersagli cadenti neri, totalizzate 1 diamante ad ogni centro. Superando il numero totale di diamanti, indicato sulla vetrofania in alto a destra con le parole "Total to beat", vincete lo Special. Oppure, colpendo tutti e quattro i bersagli cadenti neri quando è accesa la luce dello Special.

**MULTIPLIERS** - Il moltiplicatore di punti vi consente di rimpinguare il vostro bottino. Per attivarlo basta colpire un bersaglio tondo tre volte (come conferma si accenderanno le due luci viola e rosa sottostanti ciascun bersaglio).

**BONUS** - Per aggiudicarsi i punti del Bonus durante il gioco bisogna colpire lo stesso bersaglio tondo una quarta volta (si spengono le due luci), altrimenti ci si aggiudicherà i punti totalizzati come Bonus dopo che la pallina è entrata in buca.

**EXTRA BALL** - Per vincere l'**extra ball** bisogna mandar quella in gioco nella buca **extraball** quando questa è accesa; per accenderla si deve comporre la parola P-I-N-K facendo entrare la stessa pallina nei quattro corridoi superiori.

La difficoltà di **Pink Panther**, oltre alla velocità del gioco, sta nel fatto che tutte queste fasi vincenti devono essere attivate ciascuna con la stessa pallina (e con due o tre palline se quella in gioco viene catturata). Infatti, ogni volta che perdetevi una pallina, tutti gli elementi di gioco attivati vengono riazerati.

L'unico appunto che crediamo di dover fare a questo flipper - peraltro piuttosto bello - riguarda la vetrofania: perchè non mettere la vera Pantera Rosa?

# l'enciclopedia dei FLIPPERS

Bonus N° 5

## LA SPINTA

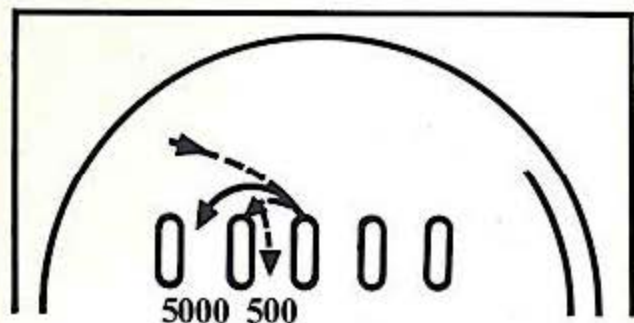
Spingere la macchina è uno dei modi migliori per, come si dice nel gergo dei flipperisti, "far lavorare la pallina". Se non ci fosse una ragione, non si capirebbe perché a volte dei giocatori spingono, se non addirittura scuotono, la macchina dall'inizio della partita fino alla fine con un notevole dispendio d'energia.

Le ragioni in effetti sono due. Primo, la risultante della spinta impartita dal giocatore al flipper è una forza che muove la macchina e di conseguenza la pallina in avanti, cioè verso la parte alta del piano di gioco.

Per cui ogni volta che si spinge il flipper, quando la pallina è a contatto con un elemento del piano di gioco (preferibilmente un elemento elastico che raddoppia la forza di spinta come, ad esempio, un bumper o una sponda elastica) la pallina viene mandata verso la parte alta del piano di gioco e quindi lontano dalla buca o buche d'uscita.

La seconda ragione, ancora più importante ai fini della strategia di gioco, è quella di indirizzare la pallina verso bersagli predeterminati oppure di evitare che vada verso bersagli non desiderati.

Facciamo un esempio. Come si può vedere nella figura a piè pagina, che





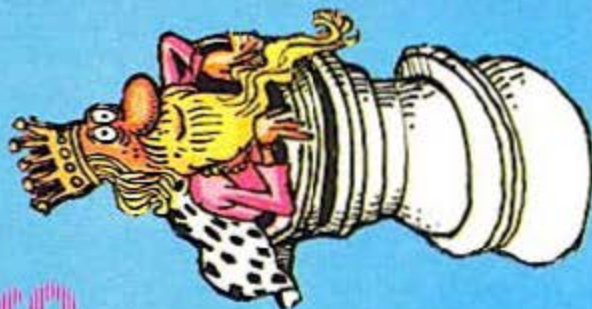
rappresenta una tipica parte alta di un campo di gioco con corridoi di passaggio, spingendo il flipper quando la pallina è a contatto con la divisoria del corridoio si può fare in modo che la pallina entri nel corridoio da 5000 punti invece che in quello da 500: un guadagno non indifferente di 4500 punti (nel disegno, le linee continue indicano il percorso della pallina quando viene spinta la macchina; le linee tratteggiate indicano il percorso della pallina quando non si spinge la macchina).

È ovvio, come abbiamo già detto, che si deve spingere solo quando la pallina è a contatto con qualche elemento del campo di gioco - preferibilmente con un elemento elastico che ne aumenta la respinta - poiché questo è l'unico modo in cui l'energia, la forza di spinta, può essere trasferita alla pallina. Evidentemente, è inutile spingere il flipper quando la pallina sta rotolando liberamente e non è a contatto con un elemento del campo di gioco: non se ne ricava niente e per di più si rischia anche di far venire il tilt.

Il modo migliore è spingere, cioè la tecnica che frutta di più senza far rischiare il tilt, è dare piccoli colpetti secchi. Evitate assolutamente di accompagnare la spinta, poiché si muoverà l'intera macchina e si rischierà molto facilmente di attivare il meccanismo del tilt.

Altrettanto importante è sapere, per ciascun flipper, quanta spinta è in grado di sopportare senza andare in tilt. Purtroppo non c'è uno standard comune per tutti i flipper; addirittura macchine diverse di flipper uguali hanno diverse tolleranze. Quindi è una questione di sperimentare, macchina per macchina, quanto essa è in grado di sopportare. L'unica scappatoia a questo metodo, sinceramente un po' troppo empirico, è provare la tolleranza del tilt prima di inserire la moneta quando ciò è possibile: alcuni flipper mantengono acceso il meccanismo di tilt anche quando la macchina non è in gioco; altri invece - soprattutto i più recenti - disattivano questo meccanismo quando non si sta giocando e quindi è impossibile effettuare questo test.

Dove sia possibile, una volta testata la tolleranza, cercate di adeguare la forza della vostra spinta e non superate mai il punto critico di attivazione del tilt.



SCI SYS CHESS COMPUTERS  
GLI SCACCHI. OGGI.

**nuovi tempi nuovi avversari  
sempre degni di te**

**SciSys**



SciSys sono gli unici computer  
per scacchi riconosciuti dalla  
Federazione Mondiale Scacchi



**SIM  
HI-FI**

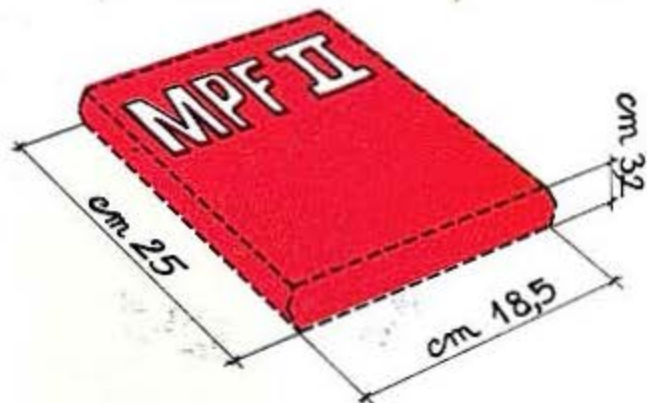
9 • 14 giugno 1983  
AL PADIGLIONE  
DEI VIDEOGAMES  
CI SIAMO ANCHE NOI!



IMPORTATORE ESCLUSIVO MARLIN ELECTRONICS ITALIA S.R.L. FIRENZE



# 1480 cm<sup>3</sup>



## di **MICRO-PROFESSOR** **MPF II** contengono CPU R6502 - 64 K Bytes di RAM 16 K Bytes di ROM con Interprete Basic Apple Soft

Il MICROPROFESSOR II (MPFII) è un computer unico nel suo genere perché unisce a grandi capacità di memorie residenti (64 K Bytes di RAM e 16 K Bytes di ROM) una configurazione di sistema ridottissima. È veramente portatile.

Le sue minime dimensioni (cm 25 x 18,5 x 3,2) non gli impediscono però di essere un "personal computer" perché oltre ad essere dotato di eccezionali capacità di memoria residenti può essere completato ed allacciato con diverse periferiche.

MPFII diventa così un computer gestionale come altri computer più famosi ed "ingombranti" di lui.

Il modulatore RF e la scheda PALCOLOR residenti vi permetteranno di collegarlo al vostro televisore.

Ecco perché MPFII non è solo "lavoro", ma anche relax.

Insomma un computer idoneo per tutti, dai 7 ai 70 anni di età.

L'ampia disponibilità di software in cassetta, dischi e cartuccia (cartridge) costituisce l'elemento preponderante che lo rende indispensabile come: **SUPPORTO GESTIONALE** (amministrazione, magazzino, acquisti, commerciale, ecc.) per negozi, uffici, aziende. **SUPPORTO SCIENTIFICO PRATICO** per tecnici, professionisti, ricercatori, hobbysti. **SUPPORTO DIDATTICO** per studenti. **SUPPORTO RICREATIVO** (giochi, quiz, ecc.) per tutti.



- 1) Computer
- 2) Interfaccia per disk drive
- 3) Disk drive (slim line)
- 4) Tastiera esterna

### DIGITEK COMPUTER

Ufficio Vendite  
Via Marmolada, 9/11 43058 SORBOLO (Parma)  
Tel. 0521/69635 Telex 531083



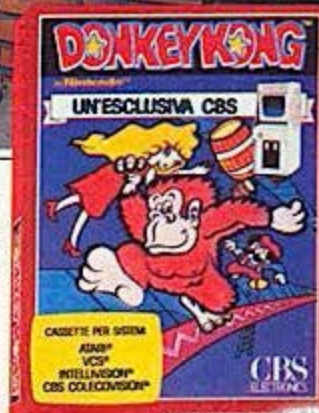
Cerca a pagina  
il concorso Donkey Kong

# Donkey Kong: il gorilla dei barili pazzi.

**CBS**  
ELECTRONICS

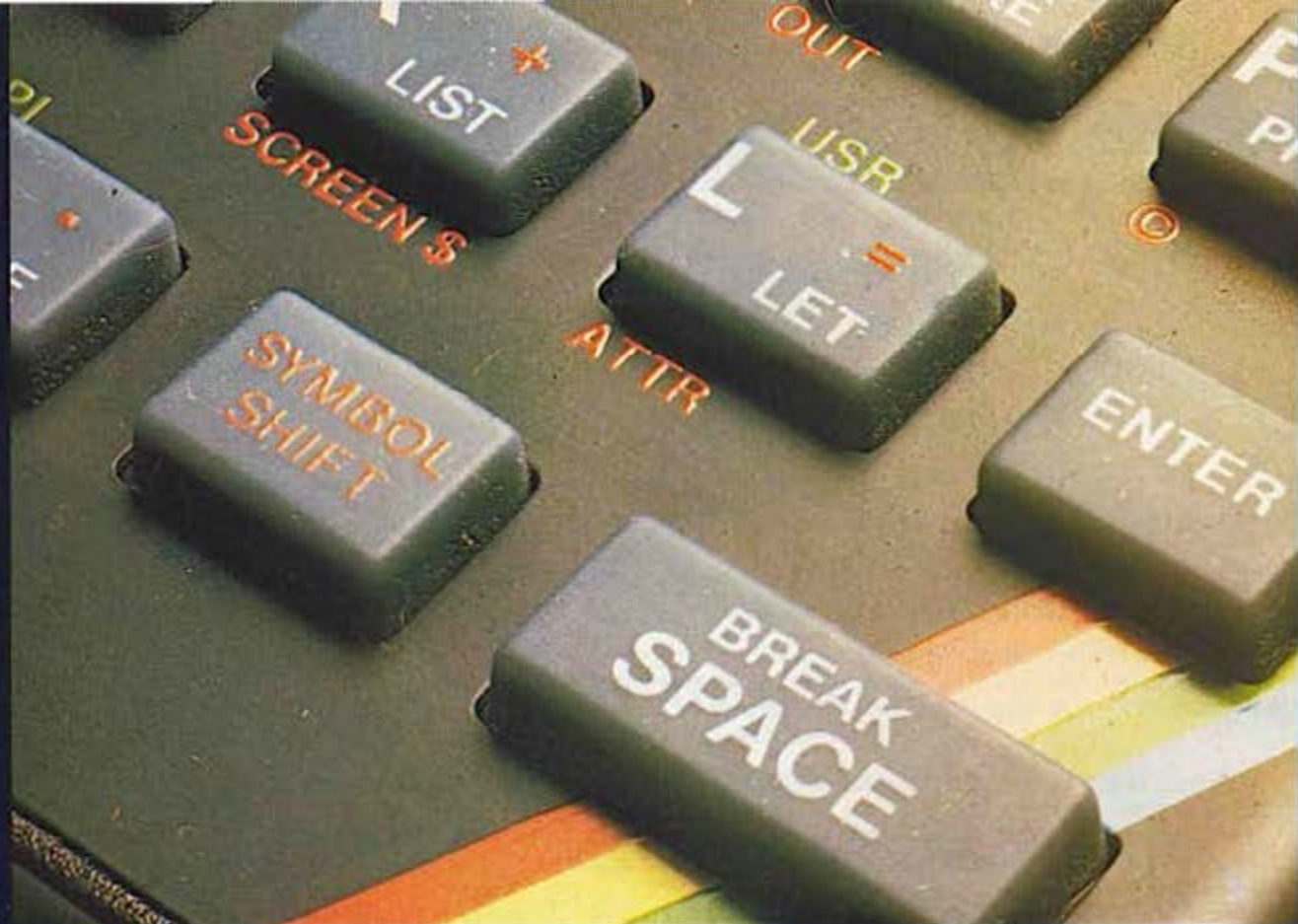
Finalmente sui vostri schermi TV il gioco che fa furore: Donkey Kong, il terribile gorilla che tiene prigioniera la fidanzata di Mario sulla cima della sua fortezza d'acciaio. Fate correre Mario sulle travi, cercando di evitare i barili impazziti con cui il diabolico scimmione vuole fermarlo. Riuscirà 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: GORP® DONKEY KONG® WIZARD OF WOR® CARNIVAL®. Presto, buttatevi nel cuore del gioco.

## IL GIOCO DIVENTA REALTÀ



DONKEY KONG® è un marchio depositato dalla NINTENDO of America Inc. © NINTENDO of America Inc. GORP® © 1981. Bally MIDWAY Mfg. Co. Tutti i diritti riservati. WIZARD OF WOR® © 1981. Bally MIDWAY Mfg. Co. Tutti i diritti riservati. CBS Toys Division 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





# DI FRONTE AL FATTO COMPUTER

Ecco che ci siamo: dopo le prime lezioni di programmazione - che han permesso di iniziare a capire almeno le basi di questo linguaggio anche a chi non ne sapeva nulla - possiamo finalmente dare inizio a questa rubricetta di programmi. L'abbiamo intitolata con il simpatico e scanzonato saluto che accompagna tutta la vicenda di TRON. Inutile dire che questa neonata "Salve, programmi!" sarà ben lieta di accogliere anche le vostre proposte, ossia i vostri programmi migliori.

Un'analisi della situazione "parco macchine" installate ci dice che

inequivocabilmente i piccoli computer oggi più diffusi sul nostro mercato sono ZX81 e VIC 20; allo Spectrum, che sarà diffusissimo dedichiamo una rubrica apposta - un'altra novità, dunque il cui nome deriva sempre dal mondo fiabesco ed è "Spectrum delle mie brame ...".

List, Salve Programmi, Spectrum delle mie brame, Giocomputer: il nostro angolo del computer sta diventando una piazza d'armi, ed è giusto che sia così, se pensiamo all'importanza che questo settore ha nel mondo dell'home video.

Possiamo anche anticiparvi che presto dedicheremo dell'altro spazio anche a tutte quelle consolle da videogame che saranno attrezzate con tastiera.







# LIST

## QUINTA LEZIONE

Ed eccoci qui di nuovo. Questa volta cerchiamo di fare un sostanziale passo avanti, introducendo il concetto, e la pratica, del vettore.

Immaginiamo di avere un programma in cui entrano i nomi di 4 giocatori: abbiamo bisogno di quattro variabili.

Ma ognuno di quei giocatori avrà anche un suo punteggio massimo raggiunto, e noi avremo bisogno di altre quattro variabili.

tofytoys



il negozio  
che ti offre la possibilità  
di provare le videocassette con  
quattro televisori a tua disposizione.

inoltre  
al raggiungimento di 13 videocassette  
acquistate, avrai uno sconto  
di Lit. 50.000.= per l'acquisto  
della 14ª cassetta, a tua scelta!

Vasta gamma  
di videogiochi e videocassette  
con le ultimissime  
novità.

**TOFYTOYS** - via Ruffini, 9 (S. Maria delle Grazie) MILANO tel. 469.47.76





Per ottenere la stampa dei quattro nomi e dei quattro punteggi avremo quindi bisogno di una serie di linee di istruzione del tipo:

```
10 PRINT AS,A
20 PRINT BS,B
30 PRINT CS,C
40 PRINT DS,D
```

dove abbiamo assegnato il nome alla variabile stringa e il punteggio alla variabile numerica.

Pensiamo di avere un'agenda con 50 nomi, 50 numeri di telefono, 50 indirizzi: avremo bisogno di 150 variabili.

Troppo! Avremo bisogno di cinquanta linee di istruzione per stamparle tutte. Troppissime!

La cosa da fare è senz'altro di tipo diverso: noi dobbiamo creare una serie di variabili dotate di un nome solo e di un numero progressivo.

Il computer le accetta, purchè siano opportunamente "dimensionate".

Che cosa significa? Significa esattamente quantificare all'inizio del programma QUANTE variabili con lo stesso nome sono previste: e così DIM AS (50) significa che noi potremo utilizzare 50 variabili AS, come per esempio AS (13) oppure AS (47). Ognuna di esse sarà totalmente distante dalle altre, e, dal momento che sono state "dimensionate", tutte esse hanno valore "", ossia nullo, finchè non gli attribuisce qualche altro contenuto.

```
1 CLS
10 REM VIDEOGIOCHI N 5 LIST
20 DIM A$(4),A(4)
30 FOR J=0 TO 3
40 N=J+1
50 PRINT "GIOCATORE N. ";N;
60 INPUT "nome";A$(J)
70 A(J)=0
80 NEXT J
90 FOR H=0 TO 3
91 CLS
92 FOR J=0 TO 3
93 PRINT A$(J),A(J)
94 NEXT J
100 N=H+1
110 PRINT N;"TOCCA A ";A$(H)
120 PRINT "PER LANCIARE I TUOI DADI PREMI [space]"
130 I$=INKEY$
140 IF I$(<>CHR$(32)) THEN GOTO 130
150 D1=INT(6*RND(1)+1)
160 D2=INT(6*RND(1)+1)
170 A(H)=A(H)+D1+D2
180 PRINT D1,D2,A(H)
185 PAUSE 1
190 NEXT H
200 PRINT "VOLETE FARE UN ALTRO GIRO? [Si-No]"
210 I$=INKEY$
220 IF I$="S" THEN GOTO 90
230 IF I$(<>"N") THEN GOTO 210
240 CLS
250 PRINT "FINE DEL GIOCO"
```

Nel caso dei quattro giocatori e relativi punteggi, ad esempio, avremo un programmino di questo genere: è un programma molto semplice, nonostante le apparenze, e simula il lancio di due dadi da parte di quattro giocatori. Ogni quattro lanci il programma chiede se si vuole continuare o no. Se si continua i punteggi si accumulano.





Alla linea 20 si dimensionano i due vettori AS e A per quattro valori: è come aver fatto due casellari di questo tipo

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|--|--|--|--|

vuoti, ma pronti ad accogliere valori: nel caso di AS(n) il contenuto sarà una stringa, nel caso di A(n) il contenuto sarà invece un numero. In particolare la stringa rappresenterà il nome del giocatore, mentre il numero ne rappresenterà il punteggio.

```

30 FOR J=0 TO 3
40 N=J+1
50 PRINT "GIOCATORE N. ";N;
60 INPUT "nome":A$(J)
70 A(J)=0
80 NEXT J

```

Le linee dalla 30 alla 80 utilizzano un ciclo FOR ... NEXT per chiedere il nome di ciascun giocatore e per inizializzarne a zero il punteggio.

Con un secondo ciclo (legato alla variabile H) si dà inizio alla partita vera e propria: per ogni lancio dei dadi, e dunque per ogni giocatore chiamato a lanciare, si stampano nomi e punteggi di tutti i giocatori: dunque un altro ciclo FOR ... NEXT, legato a J, è annidato nel ciclo di H per produrre questa stampa: sul video viene chiamato il giocatore e gli viene spiegato che per lanciare i dadi deve solo premere la barra di spazio.

```

130 I$=INKEY$
140 IF I$<>CHR$(32) THEN GOTO 130

```

Alla linea 130 utilizziamo la famigerata INKEY\$: molto più adatta di una INPUT, che presupporrebbe di digitare anche RETURN. In questo caso invece basta che sia stato premuto lo SPACE, che è codificato in memoria come il carattere n. 32 - CHR\$(32): vi siete accorti che anche la CHR\$ è un vettore, e precisamente il vettore che contiene tutti i caratteri della tastiera del computer - ed ecco che il programma prosegue.

Troviamo le istruzioni RND, che stanno a significare estrazione casuale di un numero da 0 a 1. In questo caso noi abbiamo bisogno di un numero a caso fra 1 e 6, e quindi non abbiamo fatto altro che moltiplicare per 6 il risultato della RND (si dice **random**): ecco che se il numero estratto casualmente è, per esempio 0,3, ciò che noi otteniamo è 0,3 x 6, quindi da non andare mai sotto il valore 1 (i dadi non hanno valori inferiori a 1), e il nostro 1,8 diventa 2,8.

E poichè i dadi non hanno neppure numeri decimali, ma solo interi, chiediamo un'ulteriore funzione, che è la INT: essa fornisce la parte intera dell'argomento, ossia del numero sottoposto a trattamento: INT (2.8) è 2.

Ed ecco così spiegate le linee 150 e 160 dove nelle variabili DAD1 e DAD2 (attenzione, non è un vettore, i numeri 1 e 2 qui fanno parte integrante del nome della variabile stessa, ossia sono semplici caratteri) sono stati posti i risultati di due estrazioni.

Alla linea 170 poniamo nella variabile A (H) (ricordiamo che H è il numero del giocatore che sta giocando, ed è la variabile di controllo del ciclo FOR ... NEXT impostato alla linea 90, all'interno del quale quindi ci troviamo ancora) il punteggio del giocatore h-esimo, sommandogli i punteggi ottenuti dai due dadi DAD1 e DAD2. Alla linea 180 evidenziamo sul video i punteggi dei due DAI e il punteggio somma.

Dopo una breve pausa, necessaria per poter vedere l'immagine, chiudiamo il ciclo con la tanto attesa NEXT.

A conclusione di tutto il ciclo, quando cioè anche il giocatore n. 4 ha tirato i suoi dadi, il computer domanda se è desiderato un altro giro, e anche qui rispondiamo con una INKEY\$, quindi con un tasto solo. Se questo tasto è S (sì) riparte tutto il ciclo; se questo tasto non è N (e non è certamente S, altrimenti saremmo già andati alla linea 90) significa che è stato digitato un tasto sbagliato e allora si torna alla linea 210 e quindi si attende la digitazione di un tasto giusto. Se il tasto è N si annulla il video e si stampa FINE DEL GIOCO.

## UN PASSO IN PIU'

Nel programma il numero dei giocatori è fisso, ed è determinato dalla linea 20, e in tutte le FOR ... NEXT.

Ora riproponiamo lo stesso programma "parametrizzato", il che significa che al posto di un valore predeterminato possiamo desiderare di volta in volta un valore.





```

1 REM VIDEOGIOCHI N 5 LIST 2
10 CLS
11 PRINT "GIOCO DEI DADI"
12 INPUT "QUANTI GIOCATORI":Q
20 DIM A$(Q),A(Q)
30 FOR J=0 TO Q-1
40 N=J+1
50 PRINT "GIOCATORE N.":N;
60 INPUT "nome":A$(J)
70 A(J)=0
80 NEXT J
90 FOR H=0 TO Q-1
91 CLS
100 N=H+1
110 PRINT N;"TOCCA A ";A$(H)
120 PRINT "PER LANCIARE I TUOI DADI PREMI [sPace]"
130 I$=INKEY$
140 IF I$<>CHR$(32) THEN GOTO 130
150 D1=INT(6*RND(1)+1)
160 D2=INT(6*RND(1)+1)
170 A(H)=A(H)+D1+D2
180 PRINT D1,D2,A(H)
185 PAUSE 1
190 NEXT H
191 CLS
192 FOR J=0 TO Q-1
193 PRINT A$(J),A(J)
194 NEXT J
200 PRINT "VOLETE FARE UN ALTRO GIRO? [Si-No]"
210 I$=INKEY$
220 IF I$="S" THEN GOTO 90
230 IF I$<>"N" THEN GOTO 210
240 CLS
250 PRINT "FINE DEL GIOCO"

```

Guardiamo allora il listato n. 2 e vediamo che sono state aggiunte le linee 11 e 12. Il numero dei giocatori è ora contenuto nella variabile Q. In tutte le FOR ... NEXT andiamo a sostituire il limite con il valore Q-1. Il gioco è fatto, ed ecco che possiamo sbizzarrirci ...

```

GIOCO DEI DADI
QUANTI GIOCATORI? 7
GIOCATORE N. 1 nome? CARLETTO
GIOCATORE N. 2 nome? MARIUCCIA
GIOCATORE N. 3 nome? PIERINO
GIOCATORE N. 4 nome? GIOVANNA
GIOCATORE N. 5 nome? ERMENEGILDO
GIOCATORE N. 6 nome? DONATELLA
GIOCATORE N. 7 nome? FILIPPO

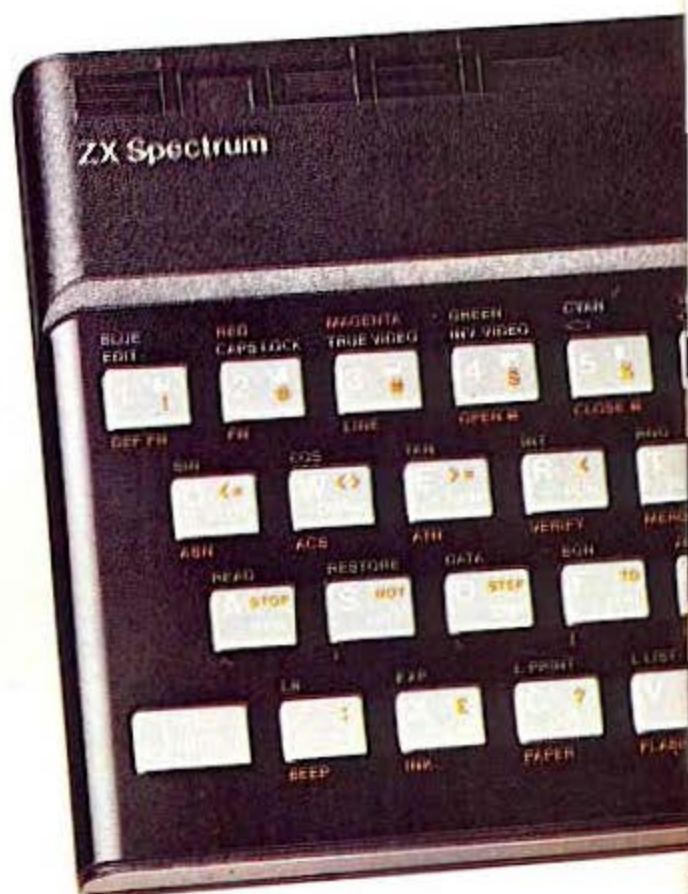
```



# Sinclair

## I PUNTI DI FORZA

- Grafica a 256x192 punti-schermo.
- 8 colori indipendenti per testo, sfondo, riquadro.
- Comandi di suono modulabili in frequenza e durata.
- Vera tastiera multifunzione con maiuscole e minuscole. Tutti i tasti con funzione di ripetizione.
- Compatibile con teletext.
- Alta velocità LOAD e SAVE: 16k byte/100 sec.
- Funzioni VERIFY e MERGE per programmi e archivi.
- BASIC Sinclair esteso con funzioni a 1 tasto; controllo di sintassi.
- Ampio software su cassetta.
- Perfettamente compatibile con la stampante ZX.
- Due modelli:  
16k byte ROM e 16k byte RAM,  
16k byte ROM e 48k byte RAM.



### CPU E MEMORIA ESPANDIBILE

Microprocessore Z80A.

ROM 16k contenente l'interprete BASIC e il sistema operativo.

RAM 16k espandibile a 48k byte.

### TASTIERA MULTIFUNZIONE

È dotata di 40 tasti mobili che danno accesso a caratteri maiuscoli e minuscoli ASCII.

Tutte le parole chiave del BASIC sono ottenibili tramite un singolo tasto. Inoltre sono disponibili 16 caratteri grafici, 22 codici di controlli colore e 21 caratteri grafici definibili dall'utente.

Tutti i tasti sono dotati di ripetizione automatica.

Sono presenti i comandi di cursore.

### GRAFICA AD ALTA RISOLUZIONE

Lo ZX Spectrum può essere collegato direttamente a qualsiasi televisore a colori PAL o in bianco e nero.

Sono generati 8 colori: nero, blu, rosso, magenta, verde, azzurro, giallo, bianco - sui televisori in bianco e nero essi appaiono come una regolare scala di grigi.

La grafica è a 256x192 punti. I testi sono visualizzati in 24 linee di 32 caratteri ciascuna. Testo e grafica possono essere sovrapposti. Le istruzioni grafiche BASIC permettono il tracciamento di punti, linee, cerchi ed archi di cerchio.

Di ogni carattere viene memorizzato il colore, il colore dello sfondo, lo stato fisso o lampeggiante, la luminosità normale o extra, il modo diretto o inverso.

Gli attributi di ciascun carattere possono essere determinati indipendentemente da quelli dei caratteri presenti contemporaneamente sullo schermo.

Normalmente le prime 22 righe visualizzano il listato mentre le ultime due sono riservate per evidenziare la linea di programma in fase di editing.

Per l'editing si ricorre ai comandi di cursore.

### SUONO

L'altoparlante interno può riprodurre una scala di più di 10 ottave, esattamente 130 semitoni, attraverso il comando BASIC BEEP. Le prese di tipo jack nella parte posteriore del computer permettono la connessione con altoparlanti e amplificatori esterni.

### OPERAZIONI E FUNZIONI

Oltre ai normali operatori matematici sono presenti funzioni trascendenti: seno, coseno, tangente e inverse; logaritmi naturali ed esponenziali, funzione segno, valore assoluto, integer, radice quadrata; pigreco; generatore di numeri casuali.

I numeri memorizzati occupano 5 byte: il campo è da  $3 \times 10^{-39}$  a  $7 \times 10^{38}$  con accuratezza di 9% cifre decimali.

Si possono trattare numeri binari, effettuare operazioni logiche, definire funzioni da parte dell'utente.

È presente un meccanismo completo di DATA, che include i comandi READ, DATA e RESTORE.

Si possono effettuare operazioni sulle stringhe:

concatenazione, segmentazione, estrazione di parti.

I vettori possono essere multidimensionali con indici che partono da 1.





# ZX Spectrum



16k ÷ 48k byte.  
Tastiera multifunzione.  
Colore e suono.  
Grafica ad alta risoluzione.  
Software e hardware ZX  
già disponibile.  
Espandibilità totale.

## L. 360.000

più IVA

NELLA VERSIONE 16K RAM

### INTERFACCIA CASSETTE

Lo **ZX Spectrum** è dotato di un sofisticato sistema di registrazione su cassette che assicura una registrazione affidabile anche su apparecchi con livello di registrazione automatico. È possibile registrare su cassetta programmi, interi schermi, blocchi di memoria, vettori contenenti dati. Programmi e vettori possono essere fusi con altri già esistenti in memoria mediante caricamento dal nastro. È possibile registrare i programmi in modo da ottenere la partenza automatica del programma nel momento stesso in cui il programma viene ricaricato. L'interfaccia a cassette opera a 1500 baud tramite 2 jack da 3,5 mm. La velocità è di 16k byte in 100 secondi.

### PORTA DI ESPANSIONE

Sul connettore posto nella parte posteriore del computer sono presenti tutte le linee di data address e control propri dello Z80A; tramite questo connettore vengono interfacciate le periferiche. Sono presenti comandi che permettono di inviare e ricevere dei caratteri da questa porta.

### COMPATIBILITÀ CON IL SISTEMA ZX

Il BASIC dello ZX81 è essenzialmente un sottoinsieme del BASIC dello **ZX Spectrum**. Le differenze sono le seguenti: non esistono i comandi FAST e SLOW in quanto lo **ZX Spectrum** opera alla velocità dello ZX81 in maniera FAST avendo comunque una visualizzazione stabile dell'immagine sullo schermo.

Lo **ZX Spectrum** effettua lo SCROLL automaticamente chiedendo all'operatore una conferma ogni volta che lo schermo è pieno.

L'insieme di caratteri dello **ZX Spectrum** è composto da caratteri ASCII al contrario dello ZX81 che adopera un set di caratteri non standard.

I programmi ZX81 possono essere trasferiti sullo **ZX Spectrum** con poche modifiche, e possono essere considerevolmente migliorati grazie alla grafica ed ai colori disponibili.

Le cassette di software registrate con lo ZX81 non possono essere lette dallo **ZX Spectrum**.

Lo **ZX Spectrum** non è compatibile con le espansioni di memoria dello ZX81.

Lo **ZX Spectrum** è pienamente compatibile con la stampante ZX Printer.

## sinclair

è distribuito dalla

**REBIT**  
COMPUTER

A DIVISION OF G.B.

REBIT COMPUTER  
Via Induno, 18  
20092 CINISELLO BALSAMO  
Casella Postale 10488 MI





# SALVE, PROGRAMMI

## ESAME DI ARITMETICA

Questo breve programma permette di valutare le vostre capacità nel campo delle operazioni matematiche della moltiplicazione o dell'addizione (se sostituite il + al X nella linea 150).

Il programma pone le domande tenendo in considerazione l'età dell'utente, e valuta in base alla successione delle risposte esatte o errate date, le modifiche da apportare al livello delle domande stesse.

Una modifica effettuata per rendere più didattico il programma con la denominazione **IL PALLOTTOLIERE**, del quale scriviamo solo le linee interessate dalle modifiche con cui si dà la possibilità di dare una forma visiva all'analisi del problema.

Nel caso vogliate estendere l'età considerata utile per questo programma, dovrete modificare anche le linee 169 e 175 aggiungendo un **OR K = 32 ...**

Da questi programmi base si possono trarre delle utili indicazioni al fine di utilizzare il computer come strumento didattico.

### 1) Ustato principale del programma.

TEST MATEMATICO

PRODOTTO

```

10 LET P=0
15 LET D=0
20 LET E=0
25 LET U=0
30 LET Z=0
35 CLS
40 PRINT "TEST DI MOLTIPLICAZI
ONI"
55 PRINT
60 PRINT "SCRIVI IL TUO NOME"
65 INPUT A$
70 PRINT A$
75 PRINT "SCRIVI LA TUA ETÀ"
DA 5 A 99
76 INPUT A
80 IF A<5 OR A>99 THEN GOTO 75
85 PRINT
90 LET C=A
95 LET Q=0
100 PRINT "SCRIVI 1 ALL'INIZIO
DEL TEST"
105 INPUT P
110 CLS
115 LET U=0
120 FOR E=1 TO 20
- 124 PRINT

```

```

130 PRINT "DOMANDA ";E
135 LET X=INT (RND*C+1)+INT (C/
2)
140 LET Y=INT (RND*C+1)+INT (C/
2)
145 LET T=1
150 LET G=X*Y
155 PRINT
160 PRINT X;" * ";Y;" =?"
165 PRINT
170 PRINT "PROVA ";T
175 INPUT N
180 IF N=G THEN GOTO 240
185 LET T=T+1
190 IF T=3 THEN GOTO 210
195 PRINT "ERRATO-TENTI ANCORA"
200 GOTO 170
205 PRINT
210 PRINT "SBAGLIATO-LA RISPOST
A ESATTA E"" ";G
215 GOSUB 400
220 LET U=U+1
225 LET U=0
230 IF U=2 THEN GOTO 360
235 GOTO 275
240 PRINT
245 PRINT "ESATTO"
250 GOSUB 400
255 LET U=0
260 LET Q=Q+1
265 LET U=U+1
270 IF U=4 THEN GOSUB 380
275 CLS
280 NEXT E
285 PRINT "FINITO IL TEST"
290 PRINT
295 PRINT A$;" ,TU HAI RISPOSTO
ESATTAMENTE, FRA 20 DOMANDE A";Q
305 PRINT "IL TUO PUNTEGGIO PER
CENTUALE E"" ";5*Q
310 PRINT
315 PRINT
320 PRINT "MODIFICA AL LIVELLO
DI DIFFICOLTÀ"
325 PRINT "INCREMENTO=";Z
330 PRINT "DECREMENTO=";D
335 PRINT
340 PRINT "VUOI UN ALTRO TEST?"
1-51 0-NO"
345 INPUT J
350 IF J=1 THEN GOTO 55
355 STOP
360 LET C=C-3
362 IF C<2 THEN LET C=2
365 LET U=0
370 LET D=D+1
375 GOTO 275
380 LET C=C+3
385 LET U=0
390 LET Z=Z+1
395 GOTO 275
400 FOR P=1 TO 50
405 NEXT P
410 RETURN

```





## 2) Esecuzione del programma di moltiplicazione.

### TEST DI MOLTIPLICAZIONI

SCRIVI IL TUO NOME  
 GIANCARLO  
 SCRIVI LA TUA ETÀ" (DA 5 A 99)  
 SCRIVI 1 ALL"INIZIO DEL TEST

DOMANDA 1

25 \* 18 =?

PROVA 1

ESATTO

FINITO IL TEST

GIANCARLO, TU HAI RISPOSTO ESATTAMENTE, FRA 20 DOMANDE A20 IL TUO PUNTEGGIO PERCENTUALE E" 100

MODIFICA AL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ  
 INCREMENTO=5  
 DECREMENTO=0

VUOI UN ALTRO TEST? 1-SÌ 0-NO

- 3) Sostituendo la linea 150 con LET G = X + Y, nonché ovviamente la 40 con PRINT "TEST di ADDIZIONE" e la 160 con PRINT PRINT X;" + ";Y" ottenete un test di addizione.

### TEST DI ADDIZIONI

SCRIVI IL TUO NOME  
 GIANCARLO  
 SCRIVI LA TUA ETÀ" (DA 5 A 10 )  
 SCRIVI 1 ALL"INIZIO DEL TEST

DOMANDA 8

15 + 13 =?

PROVA 1

=====

DOMANDA 16

28 + 27 =?

### PROVA 1

=====

- 4) Con queste modifiche il programma "IL PALLOTTOLIERE" dà anche una versione visiva dell'esercizio, adattandosi a diverse esigenze di utilizzazione.

### IL PALLOTTOLIERE

```

10 LET P=0
15 LET D=0
20 LET E=0
25 LET U=0
30 LET Z=0
35 CLS
40 PRINT "TEST DI ADDIZIONI"
55 PRINT
60 PRINT "SCRIVI IL TUO NOME"
65 INPUT A$
70 PRINT A$
75 PRINT "SCRIVI LA TUA ETÀ" (
DA 5 A 10 ) "
76 INPUT A
80 IF A<5 OR A>10 THEN GOTO 75
85 PRINT
90 LET C=A
95 LET Q=0
100 PRINT "SCRIVI 1 ALL" "INIZIO
DEL TEST"
105 INPUT P
110 CLS
115 LET U=0
120 FOR E=1 TO 20
124 PRINT
130 PRINT "DOMANDA ";E
135 LET X=INT (RND*(C+1))+INT (C/
2)
140 LET Y=INT (RND*(C+1))+INT (C/
2)
145 LET T=1
150 LET G=X+Y
155 PRINT
160 PRINT X;" + ";Y;" =?"
163 PRINT
164 PRINT "PROVA ";T
165 PRINT
166 FOR K=1 TO X
167 PRINT " "
169 IF K=16 THEN PRINT "
170 NEXT K
171 PRINT "+ "
173 FOR K=1 TO Y
174 PRINT " "
175 IF K=16 THEN PRINT "
176 NEXT K
177 PRINT "="
179 INPUT N
180 IF N=G THEN GOTO 240
185 LET T=T+1
190 IF T=3 THEN GOTO 210
193 PRINT
195 PRINT "ERRATO-TENTI ANCORA?"

```





DI FRONTE AL FATTO COMPUTER

# SPECTRUM DELLE MIE BRAME...







Iniziamo una serie di articoli relativi al nuovo computer della Sinclair, la cui presentazione generale è stata pubblicata sul numero scorso. Le particolarità del sistema operativo, le invenzioni sul piano della funzionalità, e la libreria di programmi sono tali da meritare un'attenzione particolare, soprattutto da parte di chi desidera divertirsi a programmare da sé.

La prima cosa da fare con un Spectrum è utilizzare la sua cassetta dimostrativa: è fantastica! Innanzitutto ha la particolarità di produrre un'immagine (Saturno) mentre sta caricando il programma: in altre parole gli autori hanno la squisita preoccupazione di intrattenervi durante il caricamento.

Il programma (LOAD "sidea") è un vero e proprio manuale. Parte dalle considerazioni generali (che cosa è la RAM, la ROM, la CPU, le periferiche, e via dicendo) per poi passare alla spiegazione dettagliata della tastiera, con tanto di esercizi.

La grafica è notevole: la riproduzione dello Spectrum sullo schermo è perfetta, vi chiedete quasi se non c'è da qualche parte una telecamera a riprendere il vostro e a inviarne l'immagine sul video attraverso un circuito chiuso...

La tastiera dello Spectrum è molto particolare, ed è più difficile di altre da imparare, poiché su ogni tasto risiedono cinque diversi caratteri.

È un po' come se sulla macchina per scrivere vi fossero non una ma quattro diverse maluscole!

Naturalmente tutto ciò richiede un tempo di apprendimento, ma vi assicuriamo che si tratta di un buon investimento: infatti una volta acquisita la necessaria dimestichezza - quattro o cinque sedute di programmazione, non i più - questa tastiera vi permette una grande velocità operativa e un notevole risparmio di errori.

Vediamo come si fa e a che cosa serve.

## I LIVELLI

Bisogna rendere atto ai progettisti di averci pensato molto bene: infatti a ogni livello corrisponde

una famiglia di caratteri ben definita e omogenea; dall'altro canto sullo stesso tasto i vari caratteri hanno attinenza logica fra di loro.

Ad esempio: assieme alla PRINT trovi le ", assieme alla THEN trovi la GOTO e così via.

Come si accede ai vari livelli?

Innanzitutto due livelli si trovano sullo stesso piano e non è in vostro potere sceglierli, perché ci pensa il computer: è il livello delle parole chiave, ossia delle parole BASIC più utilizzate: lo Spectrum "sa" quando è il momento di impostare una parola chiave e quando non lo è, di conseguenza il cursore sullo schermo passa automaticamente dal livello K (key = chiave) al livello normale, cioè al livello delle lettere (A, b, J, etc.). Una bella comodità, e non solo nel senso della digitazione, ma anche nel senso della programmazione.

Infatti questo automatismo vi impedisce di omettere parole chiave e in sostanza vi tiene "nei binari" quando state programmando.

A proposito di parole chiave obbligatorie: sullo ZX Spectrum tutte le parole chiave lo sono, anche il **THEN**, anche il **LET**.

Non potete dare un'istruzione del tipo IF A = B THEN 30, ma dovete per forza digitare **THEN GO TO** (le due funzioni si trovano sullo stesso tasto e si acquisisce prontamente una sorta di automatismo manuale nella manovra).

Non potete neanche impostare, come si può su altri computer, IF A = B PRINT "UGUALE", cioè non potete sottintendere il THEN.

Allo stesso modo è il computer stesso che si predispone sul livello K (key), per cui se voi volete scrivere A = B succede che vi trovate sul video NEW = B, poiché il livello K sul tasto di A è l'istruzione NEW (la quale, si badi bene, è fatta per cancellare ogni traccia di programma dal computer). Ovviamente se provate a far entrare questa istruzione premendo il tasto **ENTER**, corrispettivo del solito return, il computer si rifiuterà e dei bei punti di domanda si sbraceranno dal video per segnalarvi l'incidente. Infatti NEW = B non ha senso.

(continua)





# I GIOCO COMPUTER

## STAR RAIDERS

| COMPUTER | SUPPORTO | NOME DEL GIOCO | JOYSTICKS | RAM  | PREZZO |
|----------|----------|----------------|-----------|------|--------|
| ZX 81    | CASSETTA | STAR RAIDERS   | NO        | 16 k |        |

Ecco una bella cassetta che sembra fatta apposta per vivacizzare i momenti più noiosi di una calda giornata estiva, grazie a due riuscitissimi programmi di azione che stimoleranno fino in fondo anche i vostri riflessi più sopiti.

### Star Raiders

È questa la versione "sinclairizzata" di un famosissimo videogame da bar, capostipite della generazione dei giochi di invasione extraterrestri: si tratta dell'arcinoto SPACE INVADERS, un classico intramontabile che non risente assolutamente dei fenomeni di invecchiamento precoce di cui soffre generalmente la maggior parte dei videogiochi.

Il gioco è semplice ed affascinante e siamo anche certi che, almeno una volta, l'avrete provato tutti: si tratta di difendere la terra dalla minaccia di invasione di una folta schiera di alieni in progressivo ed inarrestabile avanzamento verso le vostre difese con l'obiettivo, guarda un po', di distruggere voi e logicamente, l'intera umanità.

La versione proposta per il SINCLAIR non perde assolutamente nulla rispetto al gioco originale, e non tarderà ad impegnarvi all'estremo per riuscire nello scopo.

Gli alieni sono disposti su file di elementi ciascuna: si muovono compatti dall'alto verso il basso del video e contemporaneamente sparano per eliminare la vostra base, ai piedi dello schermo, ed i bunkers difensivi che la proteggono.

Per rispondere agli attacchi dei feroci invasori potete fare fuoco a vostra volta premendo **SPACE**, mentre per evitarne i micidiali colpi potete spostarvi orizzontalmente con **SHIFT** e **Z**.

Alla fine di ogni ondata, nuove e più rapide schiere di **RAIDERS** sostituiranno prontamente quelle eliminate, mentre a voi sono dispensate tre basi che, una alla volta, organizzeranno la difesa (SORRY, NO BONUS!).

La rapidità di movimento e la precisione di tiro sono senza dubbio le chiavi fondamentali per disputare una buona partita: per acquisire queste capacità dovrete anzitutto impraticarvi con la tastiera che, a causa delle ridotte dimensioni, soprattutto all'inizio vi darà qualche problema.

Gli alieni lasciano partire i loro proiettili dal centro del loro veicolo: poiché i colpi che si scontrano con i vostri si neutralizzano vicendevolmente, per eliminarli dovrete cercare di anticipare un po' il tiro e colpire il

bersaglio lateralmente.

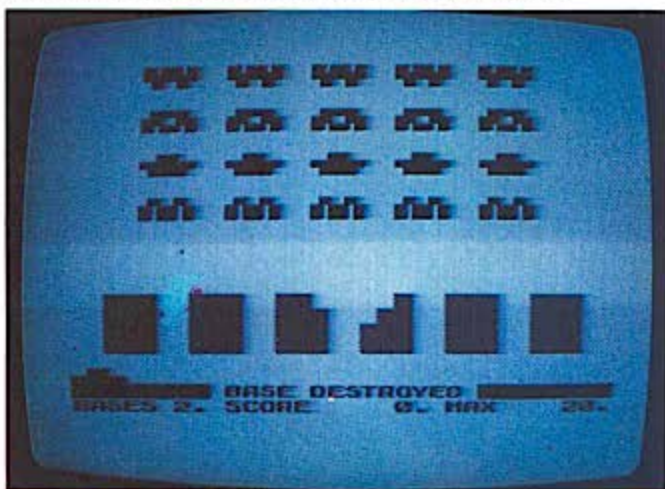
Ogni **RAIDER** colpito vi frutterà 10 punti, indipendentemente dal numero di ondate che riuscirete a distruggere ed anche se all'inizio del gioco, tra le velocità di partenza selezionabili, sceglierete la più rapida.

Le tattiche sono molteplici e ciascuna ha i suoi pregi ed i suoi difetti: si può cominciare ad eliminare le schiere in piccoli blocchi verticali ai lati della formazione oppure sparare progressivamente sulle linee orizzontali.

Personalmente riteniamo che la cosa migliore sia, come sempre, una giusta miscela di metodo e di fantasia: valutate la situazione sulla base dei risultati raggiunti dopo avere sparato una prima serie di colpi e comportatevi di conseguenza.

Come sovente accade per i giochi di questo piccolo computer, la grafica è buona e molto accurata, la giocabilità ottima ed immediata.

Avremmo preferito che il punteggio fosse proporzionale al livello di difficoltà raggiunto ma, sinceramente, non potevamo pretendere di più.



### Bomber

Si tratta questa volta di un gioco di chiara impostazione bellica convenzionale: siete al comando di un bombardiere con il compito di radere al suolo un'intera città.

Il vostro aereo avanza per linee orizzontali da sinistra a destra a partire dall'alto del video, ed ogni volta che esce dallo schermo ricompare dalla parte opposta ad un livello più basso.

Per compiere la missione potete sganciare delle bombe premendo **6**, oppure sparare orizzontalmente con **8** quando oramai sarete al livello degli edifici.

La città ha tutto l'aspetto di una moderna megalopoli, con grattacieli e caseggiati che si ammassano l'un l'altro: centrati dai colpi, gli stabili, che sono composti di un certo numero di blocchi sovrapposti, si sgretolano e vi dispensano 10 punti per ogni blocco che riuscirete ad eliminare.





All'inizio, dunque, in qualunque punto decidiate di sganciare la bomba, sarete praticamente sicuri di colpire il bersaglio, ma successivamente dovrete fare attenzione a mirare giusto perchè più andrete avanti, più vi avvicinerete al livello delle case.

Giunti quel punto dovrete anche sparare orizzontalmente per distruggere i blocchi alla vostra altezza, ma la cosa è estremamente difficile soprattutto per gli edifici che si trovano immediatamente vicini al lato di inizio del vostro passaggio: sbagliare significherebbe fracassare inesorabilmente il vostro aereo.



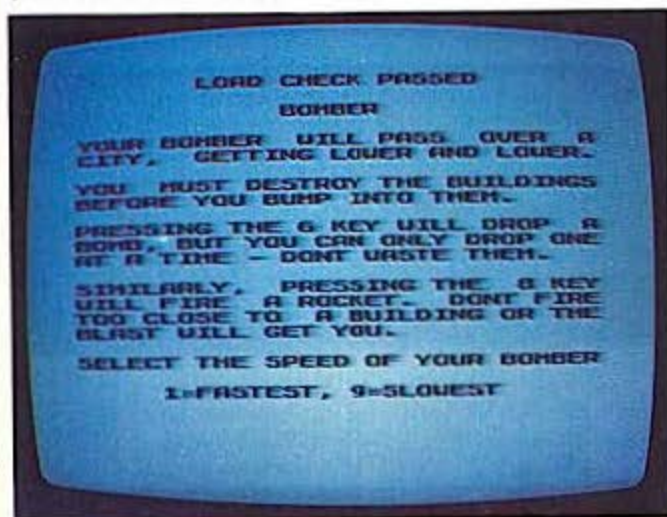
Il nostro personale consiglio è semplice ed intuitivo, ma è sicuramente il più efficace: cercate di non sprecare i colpi soprattutto all'inizio e selezionate con cura gli obiettivi, partendo con la distruzione dei grattacieli, per finire con i caseruggini di livello inferiore.

Giacchè la mira è il fattore critico per il successo dell'impresa, scegliete con cura il momento più opportuno per lo sgancio: a qualunque altezza e velocità vi troviate, il tempo giusto per rilasciare la bomba è **sempre** quello in cui l'obiettivo si trova esattamente sotto al "muso" dell'aereo.

Tre soli sono i **BOMBERS** a vostra disposizione per compiere la missione, mentre vasta è invece la scelta delle velocità a cui iniziare il gioco.

### Concludendo

Vale la pena di spendere qualche parola per la ditta produttrice di questi programmi: è la PSION COMPUTERS, che è un vero e proprio marchio di qualità per il software SINCLAIR.



A partire dalle confezioni tutto è accurato e professionale ed anche l'incisione dei programmi è sempre perfetta: controllatela sul vostro impianto di HI-FI.

Un particolare interessante e comune a questi programmi è inoltre un riuscito sistema di verifica per il corretto caricamento del software dalla cassetta (ahimè, sovente fonte di guai): prima che il programma venga lanciato il dispositivo vi comunica sul video, tramite l'indicazione **LOAD CHECK PASSED**, se il caricamento ha avuto successo.

In quanto ai giochi, beh, non potremmo fare altro che ripetere un po' noiosamente aggettivi di elogio che, francamente, pensiamo di risparmiarvi, invitandovi invece a farvi mostrare da qualche negoziante qualcuno di questi programmi in azione: non resterete delusi!

## ALIEN

| COMPUTER | SUPPORTO  | NOME DEL GIOCO | JOYSTICKS | RAM  | PREZZO |
|----------|-----------|----------------|-----------|------|--------|
| VIC 20   | CARTUCCIA | ALIEN          | OPZ.      | MIN. |        |

L'idea base che anima il gioco è ancora una volta la lotta tra umani e alieni, ma in questo caso il teatro dello scontro non è il gelido spazio siderale bensì un semplice labirinto che dovrete liberare della perniciosa presenza degli alieni.

Raggiungere questo obiettivo non è cosa facile, per la semplice ragione che vi troverete sempre in svantaggio numerico ed inoltre sarete armati solamente di una comunissima vanga: se già storceste il naso per questa definizione potremmo anche chiamarla una "perforatrice fononica a bombardamento radiattivo", ma l'effetto ai fini del gioco sarà lo stesso.

Questo arnese - la vanga spaziale, insomma - così inconsueto per un esploratore dello spazio, deve la sua utilità al fatto che l'unico modo di cui disponete per eliminare i vostri nemici consiste nello scavare delle buche a mo' di trappola, nell'attendere che vi cadano dentro e nell'essere pronti a riempirle prima che possano uscire e mangiarvi.

Il movimento all'interno del labirinto dell'ardimentoso scavatore può essere controllato sia con la tastiera che con il joystick: quest'ultimo, ovviamente vi consente una migliore gestione del movimento.

Per riempire o scavare le buche dovrete rispettivamente premere **A** o **D**: fate attenzione perchè i tasti vanno premuti fino a che la buca non è stata completamente scavata o riempita, perchè l'operazione procede in modo lento e graduale. Ciò è evidenziato sia sonoramente che visivamente: il perimetro delle buche ha sempre una estensione che è proporzionale al lavoro di scavo o di interrimento eseguito.

Anche la permanenza in buca di un alieno è abbondantemente segnalata sia visivamente, mediante il lampeggio della trappola che gli è stata fatale, che acusticamente, con un segnale sonoro del tipo **red alert** (= allarme rosso).

La grafica del gioco non è entusiasmante, a causa della sua scarsa spettacolarità ed essenzialità, ma ai fini del gioco risulta comunque soddisfacente.

I punti vengono dispensati unicamente





distruggendo gli alieni: l'entità di questo guadagno dipenderà dalla apidità con cui seppellirete la vostra vittima. Si va da un minimo di 100 punti ad un massimo di 300, con la possibilità di ricevere casualmente un **bonus** di ben 1000 punti per sepolitura.

Se però non siete stati sufficientemente rapidi in questa operazione dal sapore vagamente cimiteriale rimarrete a bocca asciutta, rischiando anche di venire mangiati dalla vostra ex preda: gli alieni riescono ad uscire dalla trappola o con l'aiuto di un loro simile o solo dopo avervi soggiornato per qualche decina di secondi.

La cosa più importante in questo gioco è la scelta dei punti in cui scavare le buche nel labirinto, in quanto la loro posizione deve rispondere a due requisiti ben precisi ed in un certo senso antitetici: le buche vanno disposte in modo da costituire un perimetro difensivo all'interno del quale sia facile spostarsi rapidamente da una buca all'altra, ma nello stesso tempo devono anche essere presenti delle breccie, utili come vie di fuga e come passaggi per audaci sortite.

All'inizio dovrete prudentemente mantenervi al riparo cercando di ricorre il numero degli avversari, dopodiché potrete assumere un atteggiamento più aggressivo nei loro confronti in modo da raggiungere più rapidamente possibile il vostro obiettivo.

La rapidità è sicuramente un fattore critico, poiché trascorsi tre minuti dall'inizio della missione, gli alieni aumenteranno nel numero e nella velocità di spostamento.

### Conclusioni

È questo un gioco che si apprezza gradualmente. All'inizio sarà piuttosto difficile portare a termine l'incarico, a causa della complessità operativa dell'utilizzo contemporaneo del joystick e della tastiera, man mano che si procede, il sincronismo migliorerà, e così pure i vostri risultati.

Più acquisirete abilità e più avrete modo di divertirvi con questo abilissimo scavatore, che può fregiarsi propriamente dell'appellativo di "primo becchino dello spazio".

## JELLY MONSTERS

| COMPUTER | SUPPORTO  | NOME DEL GIOCO | JOYSTICKS | RAM  | PREZZO |
|----------|-----------|----------------|-----------|------|--------|
| VIC 20   | CARTUCCIA | JELLY MONSTERS | OPZ.      | MIN. |        |

Presentarvi questa cartuccia è fin troppo semplice: si tratta di una trascrizione per il VIC 20 del celeberrimo PAC-MAN, il cui meccanismo di gioco è ormai arcinoto (una simpatica pallina mangia-tutto deve ingoiare in un labirinto duecentoquaranta puntini e contemporaneamente sfuggire a quattro fantasmi cattivissimi, ma anche un po' ingenui).

Piacevole sorpresa: questa versione per il VIC 20 è stata fatta all'insegna della fedeltà: sia la grafica che il sonoro di **Jelly Monsters** sono perfettamente identici a quelli del Pac-Man da bar, e quindi la sola differenza che riscontrerete con l'originale riguarderà unicamente ... la sede di gioco.

Il movimento del folle ingoiatore protagonista del videogame può essere controllato sia con la tastiera che con il joystick: al fine di ottenere delle

**performances** degne di nota è sicuramente consigliabile l'uso di quest'ultimo.

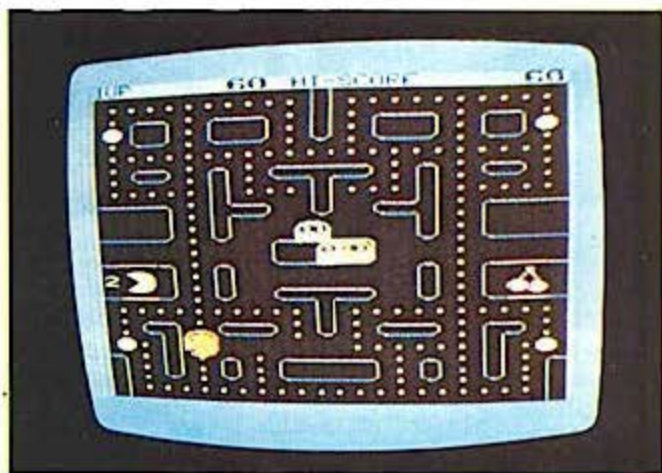
All'inizio del gioco si hanno a disposizione tre vite, ma dopo i primi 10000 punti si riceve un **bonus** di una vita extra. Poi non ne potete avere più.

### Come si gioca

Darvi consigli su come si gioca può sembrare inutile, a causa della vastità di informazioni esistenti sul gioco originale.

Malgrado ciò riteniamo opportuno fornirvi alcune semplici considerazioni di tattica spicciola che sono state ricavate da nostre intense prove pratiche.

Ovviamente occorrono buona concentrazione e riflessi pronti, unitamente ad una buona dose di fortuna: queste doti di carattere personale devono però essere



semplicemente un supporto ad una corretta strategia di movimento.

È pertanto indispensabile seguire con costanza e metodo all'interno del labirinto il più proficuo schema per evitare inutili passaggi per corridoi già ripuliti dagli appetitosi puntini che, a proposito, valgono 10 punti l'uno.

Inoltre dovrete evitare di avventarvi sconsideratamente sulle quattro pillole di energia che, come certo saprete, rendono appetibili anche i fantasmi: è molto più redditizio attirare questi ultimi verso di voi prima di ingolarne una, per potere poi inseguirli a vostra volta cercando di mangiarli tutti e quattro.

Il primo fantasma divorato vi permetterà di guadagnare 200 punti, il secondo 400 punti, mentre il terzo e il quarto consentiranno un incremento del vostro punteggio rispettivamente di 800 e 1600 punti.

Personalmente, vi consigliamo di non trascurare il simbolo che casualmente compare, per un breve intervallo di tempo, al centro del labirinto: mangiandolo, riceverete un **bonus** più o meno consistente in funzione degli schermi ripuliti nel corso del gioco. Il primo simbolo di **bonus** ad apparire è la ciliegia, che vale solo 100 punti, mentre l'ultimo è la chiave, che vale ben 2000 punti.

Questi suggerimenti sono ovviamente perfezionabili, ed inoltre basano la loro validità sul fatto che il comportamento dei fantasmi è, entro certi limiti, prevedibile e ripetitivo, anche se nel procedere del gioco tendono a diventare sempre più agguerriti e tenaci nell'inseguimento.





## Conclusione

Riassumendo possiamo dire che **Jelly Monsters** unisce ad una originalissima idea di gioco, già ampiamente collaudata, una eccellente resa grafica.

Quindi riteniamo che sia più che giusto consigliarvi di privilegiare l'acquisto di questa cartuccia: sarà un investimento di cui non vi pentirete perché il vorace protagonista di questo gioco possiede tutte le qualità necessarie per indurvi a guidarlo in sempre più lunghe e spericolate scorriere, senza il pericolo che ciò possa mai annoiarvi.

## CACCIA AL 13

| COMPUTER | SUPPORTO | NOME DEL GIOCO | JOYSTICKS | RAM  | PREZZO |
|----------|----------|----------------|-----------|------|--------|
| ZX 81    | CASSETTA | CACCIA AL 13   | NO        | 16 k |        |

Il Totocalcio è un **business** (leggi "affare") che, ogni settimana, distribuisce più di dieci miliardi ai fortunati possessori delle schedine vincenti sulla base dei risultati delle partite di calcio di serie A, B e C.

# Totocalcio

La possibilità di accaparrarsi una fortuna considerevole con poche lire di giocata scatena dunque periodicamente una folla di appassionati alla ricerca della soluzione giusta all'eterno rebus delle partite di calcio.

Non è un mistero del resto che anche i migliori sistemi di calcolo in dotazione alle imprese vengono sfruttati intensamente da schiere di dopolavoristi assiduamente alla ricerca del pronostico "buono".

Questa cassetta vi offre finalmente la splendida opportunità di mettere al vostro servizio le vaste possibilità del SINCLAIR mediante il supporto di quattro programmi ad uso domestico per la formulazione più o meno ragionata delle previsioni dei risultati delle partite del campionato di calcio.

Dei quattro programmi proposti, il primo è senza dubbio il più interessante e merita una attenzione più approfondita.

Si intitola **TOTO1** ed elabora una colonna di risultati sulla base della classifica e delle condizioni complessive (allenamento, formazione etc.) delle squadre impegnate nelle partite incluse nella schedina della settimana.

La scala dei valori di queste due variabili varia da un minimo di 1 (insufficiente) ad un massimo di 5 (ottimo) e consente di formulare una stima piuttosto attendibile sui confronti calcistici, che verrà espressa nei segni tipici del Totocalcio (1 = vittoria interna, X = pareggio, 2 = vittoria esterna).

I dati vanno introdotti comunicando al SINCLAIR il nome della squadra unitamente ai valori che, a vostro giudizio, saranno più rispondenti ai due fattori cui abbiamo accennato.

Successivamente, non resterà che impostare la schedina della settimana per ottenere il pronostico.

CONDIZIONE DI SQUADRA:

|               |     |
|---------------|-----|
| INSUFFICIENTE | (1) |
| SCARSA        | (2) |
| SUFFICIENTE   | (3) |
| BUONA         | (4) |
| OTTIMA        | (5) |

| SERIE A<br>SQUADRA | CLASS. | COND. |
|--------------------|--------|-------|
| MILAN              | 5      | 5     |

### PRONOSTICO

|           |            |   |
|-----------|------------|---|
| ASCOLI    | CAGLIARI   | X |
| CATANZARO | INTER      | X |
| JUVENTUS  | GENOA      | 1 |
| NAPOLI    | CESENA     | 1 |
| PISA      | FIorentina | X |
| ROMA      | TORINO     | 1 |
| SAMPDORIA | VERONA     | X |
| UDINESE   | AVELLINO   | 1 |
| MILAN     | LAZIO      | 1 |
| BARI      | PERUGIA    | X |
| CAMPBASSO | MONZA      | X |
| ANCONA    | COSENZA    | 1 |
| BARLETTA  | REGGINA    | 1 |

| SQUADRA<br>SERIE A | CLASS. | COND. |
|--------------------|--------|-------|
| ROMA               | 5      | 5     |
| JUVENTUS           | 5      | 5     |
| INTER              | 5      | 5     |
| VERONA             | 4      | 5     |
| FIorentina         | 4      | 5     |
| TORINO             | 4      | 5     |
| SAMPDORIA          | 3      | 5     |
| UDINESE            | 3      | 5     |
| GENOA              | 3      | 5     |
| CAGLIARI           | 3      | 5     |
| NAPOLI             | 3      | 5     |
| AVELLINO           | 2      | 5     |
| PISA               | 1      | 4     |
| ASCOLI             | 1      | 4     |
| CESENA             | 1      | 1     |
| CATANZARO          | 1      | 1     |

| SQUADRA<br>SERIE B | CLASS. | COND. |
|--------------------|--------|-------|
| BARI               | 1      | 3     |
| PERUGIA            | 5      | 3     |
| MILAN              | 5      | 4     |
| LAZIO              | 5      | 5     |
| CAMPBASSO          | 5      | 5     |
| MONZA              | 5      | 5     |
| SERIE C            |        |       |
| ANCONA             | 5      | 5     |
| COSENZA            | 5      | 5     |
| BARLETTA           | 5      | 5     |
| REGGINA            | 5      | 5     |





A questo punto il programma prevede un interessante menù di opzioni che vi consentiranno diverse possibilità di scelta per effettuare successive elaborazioni.

È possibile ad esempio memorizzare la situazione inserita predisponendo una nuova cassetta e registrando nuovamente il programma: ciò vi permetterà di conservare i dati per apporre nuove modifiche e stabilire nuovi confronti in tempi successivi.

Chi dispone della stampante (beato lui!) potrà anche avere la stampa degli elaborati.

Prima della formulazione delle previsioni sarà inoltre sempre possibile intervenire a proprio piacimento sulla situazione impostata.

In conclusione dunque, potrete ottenere una colonna "pensata" dal calcolatore in base ai vostri consigli, che vi offrirà un'ottima base per compilare la vostra schedina: purtroppo il computer, che, si sa, manca un po' di fantasia, che la prima in classifica possa perdere clamorosamente sul proprio terreno con la più scaldinata delle squadre del torneo, ma tutto questo fa parte dell'imponderabile e quindi resterà sempre un mistero per tutti.

Tenete sempre comunque presente che, impostando adeguatamente i valori delle due variabili, potrete tentare di prevedere anche le cosiddette "sorprese".

Chi invece pensa che per vincere al Totocalcio occorra solo una gran fortuna (e non ha tutti i torti), sarà accontentato dai rimanenti tre programmi della cassetta (8 COLONNE/TOT02/5 DOPPIE), che gli offriranno diverse alternative per avere delle colonne



assolutamente casuali da giocare sperando unicamente nella buona sorte.

#### Concludendo

La cassetta ci appare abbastanza valida in relazione agli scopi che si prefigge. Logicamente non vi fornirà previsioni esatte al 100% ma ciò è dovuto soprattutto al fatto - e chiunque si intenda un poco di calcio lo sa - che questo fenomeno sportivo è soggetto all'influsso di una moltitudine di variabili, casuali e non, che spesso smontano anche i ragionamenti più razionali.

In sostanza comunque il sistema proposto nel primo programma è valido e ben costruito, e sulla base di questa solidità vi sarà di grande aiuto nella non semplice decisione sui risultati della schedina.

I programmi casuali svolgono anch'essi molto bene le loro funzioni ed hanno il pregio di essere semplici ed utilizzabili con facilità anche da chi non è avvezzo ai misteri del calcio ma vuole comunque coltivare la speranza di imboccare un bel 13 millionario.

**Via E. Petrella, 6**

**Via G. Cantoni, 7**

# VIDEOGIOCHI

**a MILANO?**

**TUTTI, MA PROPRIO TUTTI.**

**Via E. Petrella, 6**

**VACCI, E VEDI SE NON È VERO!**

**Via G. Cantoni, 7**





# personal video monitor 10"

## A COLORI



- Ingresso PAL-AUDIO
- Alta definizione
- Amplificatore audio incorporato
- Facilmente collegabile a tutti gli home, personal computer e videogame

**e vedi meglio il video sempre tuo!**

**REBIT**  
COMPUTER

A DIVISION OF G.E.







# IL MERCATO

## VIDEOGIOCHI

### ACTIVISION

#### per Atari VCS

| NOME DEL GIOCO  | TIPO    | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE   | PROVA |
|-----------------|---------|-------------|------------|--------|-------|
| BARNSTORMING    | AZIONE  | 1           | 4          | 92.000 |       |
| BOXING          | SPORT   | 1-2         | 2          | 65.000 |       |
| BRIDGE          | AZZARDO | 1           | 7          | 92.000 |       |
| CHOPPER COMMAND | GUERRA  | 1           | 2          | 92.000 |       |
| DRAGSTER        | GUIDA   | 1-2         | 2          | 57.000 |       |
| FISHING DERBY   | SPORT   | 1-2         | 2          | 65.000 |       |
| FREEWAY         | AZIONE  | 1-2         | 8          | 77.000 | VG2   |
| GRAND PRIX      | GUIDA   | 1           | 4          | 92.000 |       |
| ICE HOCKEY      | SPORT   | 1-2         | 2          | 92.000 |       |
| KABOOM          | AZIONE  | 1-2         | 2          | 77.000 | VG1   |
| LASER BLAST     | SPAZIO  | 1           | 4          | 57.000 |       |
| MEGAMANIA       | AZIONE  | 1-2         | 4          | 77.000 | VG4   |
| PITFALL         | AZIONE  | 1           | 1          | 92.000 | VG1   |
| SKY JINKS       | AZIONE  | 1           | 1          | 65.000 |       |
| SKING           | SPORT   | 1-2         | 10         | 77.000 | VG5   |
| STAMPEDE        | AZIONE  | 1           | 8          | 77.000 | VG4   |
| STARMASTER      | SPAZIO  | 1           | 4          | 92.000 | VG3   |
| TENNIS          | SPORT   | 1-2         | 4          | 77.000 |       |

#### per INTELLIVISION

| NOME DEL GIOCO | TIPO   | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE   | PROVA |
|----------------|--------|-------------|------------|--------|-------|
| PITFALL        | AZIONE | 1           | 1          | 92.000 |       |
| STAMPEDE       | AZIONE | 1           | 8          | 77.000 | VG4   |

### APOLLO

#### per Atari VCS

| NOME DEL GIOCO | TIPO   | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE   | PROVA |
|----------------|--------|-------------|------------|--------|-------|
| FINAL APPROACH | AZIONE |             |            | 67.000 |       |
| GUARDIAN       | SPAZIO |             |            | 67.000 |       |
| INFILTRATE     | AZIONE | 1-2         | 12         | 67.000 | VG3   |
| LOST LUGGAGE   | AZIONE | 1-2         | 6          | 67.000 | VG4   |
| RACQUETBALL    | SPORT  | 1-2         | 1          | 60.000 |       |
| SHARK ATTACK   | AZIONE | 1-2         | 16         | 67.000 | VG2   |
| SPACE CAVERN   | SPAZIO | 1-2         | 48         | 67.000 | VG1   |
| SPACE CHASE    | SPAZIO | 1-2         | 24         | 60.000 |       |
| SKEET SHOOT    | SPORT  | 1-2         | 1          | 60.000 |       |
| WABBIT         | AZIONE | 1-2         | 1          | 67.000 |       |

### ATARI

#### per Atari VCS

| NOME DEL GIOCO    | TIPO      | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE    | PROVA |
|-------------------|-----------|-------------|------------|---------|-------|
| 3D TIC-TAC-TOE    | STRATEGIA | 1-2         | 9          | 44.840  |       |
| ADVENTURE         | AVVENTURA | 1           | 3          | 44.840  | VG1   |
| AIR-SEA BATTLE    | GUERRA    | 1-2         | 27         | 44.840  |       |
| ASTEROIDS         | SPAZIO    | 1-2         | 66         | 100.300 |       |
| BACKGAMMON        | AZZARDO   | 1-2         | 8          | 29.500  |       |
| BASKETBALL        | SPORT     | 1-2         | 2          | 29.500  |       |
| BERZERK           | AZIONE    | 1           | 12         | 100.300 |       |
| BRAIN GAMES       | EDUCATIVO | 1-2         | 19         | 44.840  |       |
| BOWLING           | SPORT     | 1-2         | 6          | 29.500  |       |
| BASIC PROGRAMMING | EDUCATIVO | 1           | 12         | 29.500  |       |
| BREAKOUT          | AZIONE    | 1-4         | 12         | 29.500  |       |
| CASINO            | AZZARDO   | 2           | 4          | 44.840  |       |
| CIRCUS            | AZIONE    | 1-2         | 8          | 69.620  | VG3   |
| CODE BREAKER      | STRATEGIA | 1-2         | 20         | 29.500  |       |
| COMBAT            | GUERRA    | 2           | 27         | 29.500  |       |

|                         |           |     |     |         |     |
|-------------------------|-----------|-----|-----|---------|-----|
| CONCENTRATION           | EDUCATIVO | 1-2 | 8   | 44.840  |     |
| DEFENDER                | SPAZIO    | 1-2 | 20  | 100.300 | VG2 |
| DODGE'EM                | LABIRINTO |     | 3   | 44.840  |     |
| E.T.                    | AVVENTURA | 1   | 3   | 113.280 | VG3 |
| GOLF                    | SPORT     | 1-2 | 1   | 44.840  |     |
| HUMAN CANNONBALL        | STRATEGIA | 1-2 | 8   | 29.500  |     |
| HAUNTED HOUSE           | AVVENTURA | 1   | 9   | 69.620  | VG4 |
| INDY 500                | GUIDA     | 1-2 | 14  | 113.280 |     |
| MISSILE COMMAND         | SPAZIO    | 1-2 | 34  | 69.620  | VG3 |
| MAZE CRAZE              | LABIRINTO | 1-2 | 256 | 44.840  |     |
| MINIATURE GOLF          | SPORT     | 1-2 | 2   | 44.840  |     |
| MATH GRAND PRIX         | EDUCATIVO | 2   |     | 69.620  |     |
| NIGHT DRIVER            | GUIDA     | 1   | 8   | 69.620  | VG1 |
| OTHELLO                 | STRATEGIA | 1-2 | 4   | 44.840  |     |
| OUTLAW                  | AZIONE    | 1-2 | 16  | 44.840  |     |
| PAC-MAN                 | LABIRINTO | 1-2 | 8   | 100.300 |     |
| PELE'S SOCCER           | SPORT     | 1-2 | 54  | 29.500  |     |
| SUPER BREAKOUT          | AZIONE    | 1-2 | 9   | 69.620  |     |
| SKY DIVER               | AZIONE    | 1-2 | 5   | 29.500  |     |
| SPACE INVADERS          | SPAZIO    | 1-2 | 112 | 69.620  |     |
| RAIDERS OF THE LOST ARK | AZIONE    | 1   | 3   | 113.280 |     |
| EARTHWORLD              | AZIONE    | 1   | 3   | 100.300 |     |
| SLOT RACERS             | GUIDA     | 2   | 9   | 29.500  |     |
| STREET RACER            | GUIDA     | 1-4 | 27  | 44.840  |     |
| SPACE WAR               | SPAZIO    | 1-2 | 17  | 44.840  |     |
| STAR RAIDERS            | SPAZIO    | 1-2 |     | 113.280 |     |
| SUPERMAN                | AVVENTURA | 1   | 1   | 29.500  |     |
| SURROUND                | STRATEGIA | 1-2 | 14  | 44.840  |     |
| VIDEO CHECKERS          | STRATEGIA | 1-2 | 19  | 44.840  |     |
| VIDEO CHESS             | STRATEGIA | 1   | 8   | 29.500  |     |
| VIDEO OLYMPICS          | SPORT     | 1-4 | 50  | 29.500  |     |
| VIDEO PINBALL           | AZIONE    | 1-2 | 4   | 69.620  |     |
| WARLORDS                | STRATEGIA | 1-4 | 23  | 69.620  |     |
| VOLLEYBALL              | SPORT     | 2   | 1   | 69.620  |     |
| YARS' REVENGE           | SPAZIO    | 1-2 | 7   | 69.620  | VG2 |
| DEMONS TO DIAMONDS      | AZIONE    | 1-2 | 1   | 69.620  |     |

### DATA AGE

#### per Atari VCS

| NOME DEL GIOCO       | TIPO       | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE    | PROVA |
|----------------------|------------|-------------|------------|---------|-------|
| AIRLOCK              | AZIONE     | 1-2         | 1          | 41.000  |       |
| BERMUDEA TRIANGLE    | AZIONE     | 1           | 1          | 65.000  |       |
| BUGS                 | AZIONE     | 1           | 1          | 41.000  |       |
| ENCOUNTER L-5        | SPAZIO     | 1-2         | 1          | 41.000  |       |
| FRANKSTEIN'S MONSTER | AZIONE     | 1           | 1          | 85.000  |       |
| JOURNEY ESCAPE       | AZIONE     | 1           | 1          | 85.000  |       |
| SSSNAKE              | AZIONE     | 1-2         | 1          | 41.000  |       |
| WARLOCK              | SPAZIO     | 1-2         | 1          | 41.000  |       |
| X-MAN                | LUCE ROSSA | 1-2         | 1          | 111.800 |       |

### HANIMEX

#### per Hanimex Home Arcade

| NOME DEL GIOCO | TIPO      | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE   | PROVA |
|----------------|-----------|-------------|------------|--------|-------|
| ALIEN INVADERS | SPAZIO    | 1           | 1          | 51.000 |       |
| 3D BOWLING     | SPORT     | 1-2         | 1          | 51.000 |       |
| BRAIN QUIZ     | STRATEGIA | 1-2         | 1          | 43.000 |       |
| BREAKWAY       | AZIONE    | 1-2         | 1          | 51.000 |       |
| CAPTURE        | STRATEGIA | 1-2         | 8          | 43.000 |       |
| CRAZY GOBBLER  | LABIRINTO | 1           | 1          | 51.000 | VG2   |
| CAT TRAX       | LABIRINTO | 1           | 1          | 64.000 |       |
| ESCAPE         | LABIRINTO | 1           | 1          | 64.000 |       |
| MISSILE WAR    | GUERRA    | 1           | 1          | 51.000 |       |
| OCEAN BATTLE   | GUERRA    | 2           | 1          | 51.000 |       |
| ROBOT KILLER   | AZIONE    | 1           | 28         | 64.000 | VG3   |
| SPACE ATTACK   | SPAZIO    | 1           | 2          | 64.000 | VG1   |
| STAR CHESS     | STRATEGIA | 2           | 1          | 51.000 |       |
| SPACE MISSION  | SPAZIO    | 1           | 1          | 51.000 |       |
| SOCCER         | SPORT     | 2           | 1          | 51.000 |       |
| SPACE RAIDERS  | SPAZIO    | 1           | 1          | 64.000 |       |
| SPACE SQUADRON | SPAZIO    | 1           | 1          | 64.000 |       |
| TANKS A LOT    | GUERRA    | 1           | 1          | 64.000 |       |
| SPACE VULTURES | SPAZIO    | 1           | 1          | 64.000 |       |
| JUNGLER        | AZIONE    | 2           | 1          | 64.000 |       |





## IMAGIC

### per Atari VCS

| NOME DEL GIOCO      | TIPO       | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE   | PROVA |
|---------------------|------------|-------------|------------|--------|-------|
| ATLANTIS            | SPAZIO     | 1-2         | 1          | 74.000 |       |
| COSMIC ARK          | SPAZIO     | 1-2         | 1          | 74.000 | VG3   |
| DEMON ATTACK        | SPAZIO     | 1-2         | 1          | 74.000 | VG1   |
| DRACULA             | AVVENTURA  | 1-2         | 2          | 79.000 |       |
| FIRE FIGHTER        | STRATEGIA  | 1           | 1          | 58.000 | VG2   |
| ICE TREK            | AVVENTURA  | 1-2         | 2          | 79.000 |       |
| NO ESCAPE           | ANNUNCIATO |             |            |        |       |
| RIDDLE OF THE SPINX | STRATEGIA  | 1-2         | 1          | 74.000 | VG4   |
| STAR VOYAGER        | SPAZIO     | 1-2         | 1          | 74.000 | VG5   |
| SWORDS SRPENT       | AVVENTURA  | 1-2         | 2          | 79.000 |       |
| TRICK SHOT          | SPORT      | 1-2         | 1          | 58.000 |       |
| TROPICAL TROUBLE    | AVVENTURA  | 1-2         | 2          | 79.000 |       |
| DRAGON FIRE         | AZIONE     | 1-2         | 1          | 74.000 |       |

### per INTELLIVISION

| NOME DEL GIOCO      | TIPO      | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE   | PROVA |
|---------------------|-----------|-------------|------------|--------|-------|
| ATLANTIS            | AZIONE    | 1-2         | —          | 79.000 |       |
| BEAUTY AND THE BEST | AZIONE    | 1-2         | 1          | 79.000 | VG4   |
| DRAGON FIRE         | AZIONE    | 1-2         | 1          | 79.000 |       |
| DEMON ATTACK        | SPAZIO    | 1-2         | 1          | 79.000 |       |
| MICROSURGEON        | STRATEGIA | 1-2         | 1          | 79.000 |       |

## MATTEL

### per Intellivision

| NOME DEL GIOCO              | TIPO      | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE   | PROVA |
|-----------------------------|-----------|-------------|------------|--------|-------|
| ARMOR BATTLE                | GUERRA    | 2           | 4          | 49.000 | VG5   |
| ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS | AZIONE    | 1-2         | 1          | 59.000 |       |
| AUTO RACING                 | GUIDA     | 1-2         | 5          | 49.000 |       |
| ASTROMASH                   | SPAZIO    | 1           | 1          | 59.000 | VG1   |
| BACKGAMMON                  | STRATEGIA | 1-2         | 3          | 49.000 |       |
| BASEBALL                    | SPORT     | 2           | 3          | 46.000 | VG3   |
| BASKETBALL                  | SPORT     | 2           | 4          | 59.000 | VG2   |
| BASKETBALL II               | SPORT     | 2           | 1          | 69.000 |       |
| BOWLING                     | SPORT     | 1-4         | 20         | 49.000 |       |
| BOXING                      | SPORT     | 2           | 4          | 59.000 |       |
| BURGER TIME                 | AZIONE    | 1-2         | 1          | 69.000 |       |
| CHESS                       | STRATEGIA | 1-2         | 2          | 69.000 |       |
| FOOTBALL                    | SPORT     | 2           | 4          | 29.000 |       |
| GOLF                        | SPORT     | 1-4         | 9          | 49.000 |       |
| FROG BOG                    | AZIONE    | 1-2         | 1          | 49.000 |       |
| HOCKEY                      | SPORT     | 2           | 4          | 49.000 |       |
| HORSE RACING                | SPORT     | 1-6         | 12         | 59.000 |       |
| LAS VEGAS ROULETTE          | AZZARDO   | 2           | 4          | 29.000 |       |
| LOCK'N CHASE                | AZIONE    | 1           | 1          | 69.000 |       |
| NIGHT STALKER               | AZIONE    | 1           | 1          | 69.000 |       |
| MATH FUN                    | AZIONE    | 1-2         | 1          | 29.000 |       |
| SHARP SHOT                  | AZIONE    | 1           | 4          | 29.000 |       |
| ROYAL DEALER                | STRATEGIA | 1           | 1          | 49.000 |       |
| SEA BATTLE                  | GUERRA    | 2           | 1          | 49.000 |       |
| SKIING                      | SPORT     | 1-6         | 90         | 59.000 |       |
| SNAFU                       | STRATEGIA | 1-2         | 16         | 49.000 |       |
| SOCCER                      | SPORT     | 2           | 3          | 59.000 |       |
| SHARK                       | AZIONE    | 1-2         | 1          | 49.000 |       |
| SPACE ARMADA                | SPAZIO    | 1           | 2          | 49.000 |       |
| SPACE BATTLE                | SPAZIO    | 1-2         | 5          | 59.000 |       |
| SPACE HAWK                  | SPAZIO    | 1-2         | 1          | 59.000 |       |
| STAR STRIKE                 | SPAZIO    | 1           | 6          | 59.000 | VG2   |
| SUB HUNT                    | GUERRA    | 1           | 1          | 59.000 |       |
| TENNIS                      | SPORT     | 2           | 4          | 59.000 |       |
| TRON MAZE A TRON            | AZIONE    | 1-2         | 1          | 59.000 | VG4   |
| TRON DEADLY DISCS           | AZIONE    | 1           | 1          | 59.000 | VG4   |
| TRIPLE ACTION               | GUIDA     | 1-2         | 7          | 49.000 |       |
| UTOPIA                      | STRATEGIA | 1-2         | 1          | 69.000 |       |
| VECTRON                     | AZIONE    | 1           | 1          | 69.000 |       |

## PHILIPS

| NOME DEL GIOCO                  | TIPO      | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE   | PROVA |
|---------------------------------|-----------|-------------|------------|--------|-------|
| ALLA CONQUISTA DEL MONDO        | TAVOLIERE | 1-6         | 1          | 75.000 |       |
| ATTACCO GALATTICO (UFO)         | SPAZIO    | 1           | 1          | 45.000 |       |
| APPUNTAMENTO SPAZIALE           | STRATEGIA | 1-2         | 3          | 45.000 |       |
| BASEBALL                        | SPORT     | 2           | 1          | 45.000 |       |
| BASKET/BOWLING                  | SPORT     | 1-4         | 3          | 45.000 |       |
| BILIARDO ELETTRONICO            | SPORT     | 2           | 2          | 45.000 | VG5   |
| BLACK JACK                      | AZZARDO   | 1-2         | 1          | 45.000 |       |
| BATTAGLIE SPAZIALI              | SPAZIO    | 1           | 1          | 45.000 |       |
| CACCIA AL TESORO                | TAVOLIERE | 1-6         | 1          | 75.000 |       |
| CALCIO AMERICANO                | SPORT     | 2           | 1          | 45.000 |       |
| CANNIBAL                        | LABIRINTO | 1           | 10         | 55.000 |       |
| CASSETTA MUSICALE               | EDUCATIVO | 1           | 1          | 75.000 |       |
| COMBATTENTI DELLA LIBERTÀ       | SPAZIO    | 1           | 1          | 55.000 | VG4   |
| I DUE GENERALI                  | AZIONE    | 2           | 1          | 45.000 |       |
| FLIPPER                         | AZIONE    | 1-4         | 8          | 45.000 |       |
| FORMULA UNO                     | GUIDA     | 1-2         | 3          | 45.000 |       |
| GORILLA                         | AZIONE    | 1           | 40         | 55.000 |       |
| GUERRA AEREO-NAVALE (SUB-CHASE) | GUERRA    | 2           | 1          | 45.000 |       |
| GIOCO DEL CALCIO                | SPORT     | 1-2         | 1          | 45.000 |       |
| GUERRA LASER                    | SPAZIO    | 2           | 1          | 45.000 |       |
| GIOCHI DI MEMORIA/MATEMATICA    | EDUCATIVO | 1           | 1          | 45.000 |       |
| GOLF                            | SPORT     | 1-2         | 1          | 45.000 |       |
| HOCKEY/SOCCER                   | SPORT     | 2           | 2          | 45.000 |       |
| IN FILA PER QUATTRO             | STRATEGIA | 1           | 3          | 55.000 |       |
| LABIRINTO/SUPERMIND             | LABIRINTO | 1           | 1          | 45.000 |       |
| LOGICA CINESE                   | STRATEGIA | 1           | 1          | 45.000 |       |
| LAS VEGAS                       | AZZARDO   | 1-4         | 1          | 45.000 |       |
| MOSTRO SPAZIALE                 | SPAZIO    | 1           | 1          | 45.000 |       |
| PALLAVOLO                       | SPORT     | 1-2         | 1          | 45.000 |       |
| PROGRAMMAZIONE DEL COMPUTER     | EDUCATIVO | 1           | 1          | 55.000 |       |
| RACCATAPALLE/TRIS               | AZIONE    | 1-2         | 1          | 45.000 |       |
| RISCHIA E VINCI                 | STRATEGIA | 2           | 1          | 45.000 |       |
| SALTIMBANCO                     | AZIONE    | 1           | 1          | 45.000 |       |
| SAMURAI                         | STRATEGIA | 2           | 1          | 45.000 |       |
| SCI                             | SPORT     | 1-2         | 3          | 45.000 |       |
| IL SEGRETO DEL FARAGONE         | STRATEGIA | 1-2         | 1          | 45.000 |       |
| SUPER TRINCEA                   | AZIONE    | 1-2         | 2          | 45.000 |       |
| TIRO CON LA CATAPULTA           | AZIONE    | 1-2         | 1          | 45.000 |       |
| TIRO AL CESTO (PACHINKO)        | AZIONE    | 1-2         | 1          | 45.000 |       |
| TELEGIUOCCHI NUMERICI           | EDUCATIVO | 1-2         | 1          | 45.000 |       |
| TIRATORE SCELTO                 | AZIONE    | 1           | 1          | 45.000 |       |
| VIDEO MESSAGGI                  | AZIONE    | 1           | 1          | 45.000 |       |
| WESTERN                         | AZIONE    | 1-2         | 2          | 45.000 |       |

## TELESYS

### per Atari VCS

| NOME DEL GIOCO   | TIPO      | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE   | PROVA |
|------------------|-----------|-------------|------------|--------|-------|
| COCONUTS         | AVVENTURA | 1-2         | 1          | 70.000 |       |
| COSMIC CREEPS    | SPAZIO    | 1           | 1          | 70.000 | VG5   |
| DEMOLITION HERBY | AZIONE    | 1-2         | 1          | 70.000 |       |
| FAST FOOD        | AZIONE    | 1-2         | 1          | 70.000 | VG3   |
| RAM IT           | AZIONE    | 1-2         | 1          | 70.000 |       |
| START GUMMER     | SPAZIO    | 1-2         | 1          | 70.000 |       |

## BASI

|                                                  |              |
|--------------------------------------------------|--------------|
| ATARI/VIDEO COMPUTER SYSTEM .....                | Lire 385.000 |
| CABEL/UNIVERSAL GAME COMPUTER .....              | n.p.         |
| HANIMEX/HMG 2650 .....                           | Lire 275.000 |
| INTERTON/VIDEOCOMPUTER VC 4000 .....             | Lire 300.000 |
| MATTEL/INTE/VISION .....                         | Lire 399.000 |
| PHILIPS/VIDEO PAC G7000 .....                    | Lire 285.000 |
| PHILIPS/VIDEO PAC G7002 con MONITOR 9" b/n ..... | Lire 360.000 |

# SOFTWARE PER COMPUTER

### PROGRAMMI PER IL SINCLAIR ZX81

Tutti i programmi sottoelencati sono registrati su cassetta.  
Se non è specificata la dicitura "1K", necessitano dell'espansione di memoria.  
Sono marcate con asterisco le cassette che possono essere usate anche sullo ZX80 con ROM 8K.

| NOME E DESCRIZIONE                                                                  | SUPPORTO | PREZZO VENDITA |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------|----------------|
| * SEI GIOCHI IN INGLESE (1K)<br>ORBIT - SNIPER - METEORS - LIFE<br>WOLF PACK - GOLF | cassetta | 15.340         |

|                                                                                                            |          |        |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|--------|
| GIOCHI EDUCATIVI IN INGLESE<br>MATEMATICA - OPERAZIONI - FRAZIONI<br>DIVERSI GRADI DI DIFFICOLTÀ           | cassetta | 15.340 |
| * SEI GIOCHI IN INGLESE<br>LUNAR LANDING - TWENTY ONE - COMBAT<br>SUB STRIKE - COBE BREAKER - MAYDAY       | cassetta | 15.340 |
| * GIOCHI EDUCATIVI IN INGLESE (1K)<br>OPERAZIONI ELEMENTARI PER BAMBINI<br>CON QUATTRO GRADI DI DIFFICOLTÀ | cassetta | 15.340 |
| SCACCHI IN INGLESE<br>SI GIOCA CONTRO IL CALCOLATORE<br>CON DIVERSI GRADI DI DIFFICOLTÀ                    | cassetta | 30.680 |





| NOME E DESCRIZIONE                                                                                                     | SUPPORTO | PREZZO VENDITA |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|----------------|
| <b>FANTASY GAMES IN INGLESE</b><br>GIOCHI DI FANTASIA PER TUTTI I GUSTI                                                | cassetta | 30.680         |
| <b>* GIOCO SCACCHI</b><br>QUATTRO LIVELLI DIFFICOLTA' - LIBERTA' DI DISPOSIZIONE PEZZI - SOLUZIONE PROBLEMI            | cassetta | 30.680         |
| <b>VISIZXALC</b><br>POTENTE STRUMENTO DI CALCOLO ADATTO A RISOLVERE DIVERSI PROBLEMI                                   | cassetta | 30.680         |
| <b>UNDICI GIOCHI (1K)</b><br>DIVERTIMENTO E BUONI ESEMPI DI PROGRAMMAZIONE IN BASIC E LINGUAGGIO MACCHINA              | cassetta | 20.060         |
| <b>LABIRINTO TRIDIMENSIONALE</b><br>DIVERSI LIVELLI DI DIFFICOLTA' - PROGRAMMAZIONE DI ALTO LIVELLO CON GRAFICA OTTIMA | cassetta | 20.060         |
| <b>TRE GIOCHI SPECIAL (1K)</b><br>USATE IL SINCLAIR COME UN ORGANO VEDETE I BATTERI CHE SI RIPRODUONO                  | cassetta | 20.060         |
| <b>* SIMULATORE CUBO MAGICO TRIDIMENSIONALE</b><br>PER GLI APPASSIONATI DEL CUBO MENO FATIGOSO DEL CUBO REALE          | cassetta | 20.060         |
| <b>* RISOLUTORE CUBO MAGICO</b><br>PER RISOLVERE IL CUBO IN POCO PIU' DI UN MINUTO                                     | cassetta | 20.060         |
| <b>* DEFENDER</b><br>UN PO' DI BRIVIDO CON IL SINCLAIR VELOCITA' ECCEZIONALE                                           | cassetta | 20.060         |
| <b>STAR-TREK</b><br>MISSIONE GALATTICA CON IMPREVISTI ED EMOZIONI: QUATTRO LIVELLI DIFFICOLTA'                         | cassetta | 20.060         |
| <b>CENTIPEDI</b><br>PROVATE A DISTRUGGERE IL BRUCO CHE SI DIVIDE SE LO COLPITE - BRAVO CHI CI RIESCE!                  | cassetta | 20.060         |
| <b>ASTEROIDI</b><br>UN BUON PASSATempo PER VOI E PER I VOSTRI AMICI                                                    | cassetta | 20.060         |
| <b>TIRANNOSAURO</b><br>PER CHI SI ANNOIA COL LABIRINTO - GRAFICA DINAMICA E TERRORE                                    | cassetta | 20.060         |
| <b>ZUC</b><br>GIOCO AFFASCINANTE PER UNO O DUE GIOCATORI NON USATELO TROPPO!                                           | cassetta | 20.060         |
| <b>* SETTE GIOCHI</b><br>BIORITMO - 21 - CONTO ALLA ROVESCIA - HAMMURABI - ROULETTE                                    | cassetta | 25.960         |
| <b>RUSSA - FUGA DAL CASTELLI - METEORITI</b>                                                                           | cassetta | 25.960         |
| <b>* SETTE GIOCHI</b><br>MASTER-MIND - ORBITA - GOLF - BOMBARDAMENTO                                                   | cassetta | 25.960         |
| <b>LANCIA MINE - SOS SOS - CAMMELLO</b>                                                                                | cassetta | 25.960         |
| <b>* SETTE GIOCHI</b><br>ALLUNAGGIO - SLALOM - CACCIA SOTTOMARINA - ALIENI                                             | cassetta | 25.960         |
| <b>TIRO RAPIDO - ATTACCO MARZIANO - LA GRANDE RAPINA</b>                                                               | cassetta | 25.960         |
| <b>* SETTE GIOCHI</b><br>SUPER AVVENTURA - SOLITARIO - REVERSE - LABIRINTO                                             | cassetta | 25.960         |
| <b>ABBATTI IL MURO - GOLF - GIU' DENTRO</b>                                                                            | cassetta | 25.960         |
| <b>* SETTE GIOCHI</b><br>BATTAGLIA NAVALE - BUCHI NERI - ODISSEA - MEMORY                                              | cassetta | 25.960         |
| <b>ANAGRAMMI - ARMA GIOVIANA - TRENI IN CORSA SU NASTRO</b>                                                            | cassetta | 25.960         |
| <b>* AGENDE</b><br>RUBRICA INDIRIZZI ARRICCHITA - ARCHIVIAZIONE NOTIZIE CON POSSIBILITA' RICERCA                       | cassetta | 25.960         |
| <b>* MATEMATICA E FISICA</b><br>FRAZIONI - STATISTICA - TEMPERATURE                                                    | cassetta | 25.960         |
| <b>PROBLEMI - CONVERSIONI DI BASE</b>                                                                                  | cassetta | 25.960         |
| <b>* MATEMATICA, FISICA E VOCABOLARIO</b><br>SOMMARE DIVERTENDOSI - LA BILANCIA - CALCOLO DEI VOLUMI                   | cassetta | 25.960         |
| <b>MOLTIPLICAZIONI - VOCABOLI</b>                                                                                      | cassetta | 25.960         |
| <b>* TOOL-KIT</b><br>STRUMENTO INDISPENSABILE AD OGNI PROGRAMMATORE CHE VOGLIA AFFINARE LE SUE ABILITA'                | cassetta | 20.060         |
| <b>2 GIOCHI IN ITALIANO (2K)</b><br>MESSAGGI IN CORSA E BISCU                                                          | cassetta | 20.060         |
| <b>GIOCO DI ABILITA'</b>                                                                                               | cassetta | 20.060         |
| <b>DAMA e TOTOCALCIO</b><br>DIVERTIMENTO E INVITO ALLA FORTUNA                                                         | cassetta | 25.960         |
| <b>RUBRICA</b><br>AGENDA TELEFONICA CONTIENE FINO A 200 INDIRIZZI                                                      | cassetta | 20.060         |
| <b>3 GIOCHI IN ITALIANO</b><br>CODICE SEGRETO - BASE ALIENA - UFO                                                      | cassetta | 25.960         |
| <b>TRATTAMENTO (16K) W.P.</b><br>ELABORAZIONE TESTI PER CONSERVARE E STAMPARE NOTIZIE E SCRITTI                        | cassetta | 20.060         |
| <b>DI OGNI GENERE</b>                                                                                                  | cassetta | 20.060         |
| <b>2 GIOCHI IN ITALIANO (16K)</b><br>AIUTO - BERSAGLIO                                                                 | cassetta | 20.060         |
| <b>3 GIOCHI IN ITALIANO (16K)</b><br>CANNONATE - TIRO A VOLO - SLALOM                                                  | cassetta | 20.060         |
| <b>2 GIOCHI IN ITALIANO (16K)</b><br>GALASSIA - LABIRINTO                                                              | cassetta | 20.060         |
| <b>2 GIOCHI (16K)</b><br>SCONTRO - FAR WEST                                                                            | cassetta | 20.060         |
| <b>2 GIOCHI (16K)</b><br>ROULETTE - PENSACI                                                                            | cassetta | 20.060         |
| <b>MISSILI OSTACOLI (16K)</b><br>ANCORA DUE DIVERTENTI GIOCHI PER ZX81                                                 | cassetta | 20.060         |

## PROGRAMMI PER IL TRS-80 COLOR COMPUTER

Tutti i programmi sono in inglese.  
Tutti i programmi contrassegnati da asterisco richiedono l'uso di joystick.

| NOME E DESCRIZIONE                                                            | SUPPORTO  | PREZZO VENDITA |
|-------------------------------------------------------------------------------|-----------|----------------|
| <b>ROM DIAGNOSTICA</b><br>CONTROLLO DELLA PERFETTA EFFICIENZA DEL CALCOLATORE | cartuccia | 46.000         |
| <b>SCACCHI</b><br>DA ALLENAMENTO, MA ANCHE DA COMBATTIMENTO* (VG 1)           | cartuccia | 106.000        |

| NOME E DESCRIZIONE                                                                                             | SUPPORTO  | PREZZO VENDITA |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|----------------|
| <b>* QUASAR COMMANDER</b><br>RADAR - PILOTA AUTOMATICO - CAMPI DI FORZA DIVERSI LIVELLI DIFFICOLTA'            | cartuccia | 71.000         |
| <b>* PINBALL</b><br>IL CLASSICO GIOCO DEL FLIPPER ORA ANCHE SUL TELEVISORE - DA 1 A 4 GIOCATORI                | cartuccia | 71.000         |
| <b>CHECKERS</b><br>GIOCO DELLA DAMA A DUE LIVELLI DI DIFFICOLTA' PREVEDE LE 3 MOSSE SUCCESSIVE                 | cartuccia | 71.000         |
| <b>* SUPER BUSTOUT</b><br>GIOCO RAPIDO PER 1-2 GIOCATORI - SINGOLO O IN EQUIPE - SFONDATE LE LINEE COL PALLONE | cartuccia | 71.000         |
| <b>* DINO WARS (16K CONSIGLIATI)</b><br>DUE GIOCATORI ALLE PRESE CON I DINOSAURI GRAFICA E SONORO REALISTICI   | cartuccia | 82.500         |
| <b>* SKIING (16K CONSIGLIATI)</b><br>DISCESA SCISTICA CONTRO IL TEMPO VISTA CON GLI OCCHI DELLO SCIATORE       | cartuccia | 82.500         |
| <b>* COLOR BACKGAMMON</b><br>CLASSICO GIOCO DI SOCIETA' - CONTRO IL CALCOLATORE O UN ALTRO AVVERSARIO          | cartuccia | 71.000         |
| <b>* SPACE ASSAULT</b><br>GLI EXTRATERRESTRI VI INVADONO LO SCHERMO E VI ATTACCANO! - BUONA FORTUNA!           | cartuccia | 71.000         |
| <b>* ART GALLERY (16K CONSIGLIATI)</b><br>CREATE LA VOSTRA GALLERIA DI QUADRI MODERNI - CONSIGLIATI I JOYSTICK | cartuccia | 94.500         |
| <b>* PROJECT NEBULA</b><br>RESPINGETE GLI INVASORI DELLA VOSTRA GALASSIA - 4 LIVELLI - APPASSIONANTE!          | cartuccia | 106.000        |
| <b>COLOR FILE</b><br>PICCOLO SISTEMA DI GESTIONE PER TANTI ARCHIVI - SI USA COL REGISTRATORE A CASSETTE        | cartuccia | 71.000         |
| <b>* BINGO MATH</b><br>INSEGNA LE 4 OPERAZIONI E IL RICONOSCIMENTO DEI NUMERI - 1-2 GIOCATORI                  | cartuccia | 71.000         |
| <b>TYPING TUTOR</b><br>ESERCIZI BASATI SU LETTERE E PAROLE CONTROLLA VELOCITA' - RIFLESSI - ERRORI             | cartuccia | 71.000         |
| <b>HANDY MAN</b><br>CALCOLO DELLE ESATTE NECESSITA' DEL LAVORO DEL BRICOLAGE - MATERIALI - CONSIGLI            | cartuccia | 71.000         |
| <b>ATOM ADVENTURE</b><br>PROTEGGI L'ISOLA CON I TRE SOTTOMARINI... ALTA VELOCITA' DI GIOCO                     |           | 80.000         |
| <b>PERSONAL FINANCE</b><br>PROGRAMMA PER LA FINANZA PERSONALE                                                  |           | 106.500        |
| <b>SPECTACULATOR</b><br>CALCOLO DI PROBLEMI MATEMATICI E GEOMETRICI                                            |           | 106.500        |
| <b>LEARNING LAB</b><br>CORSO AUTODIDATTICO DI BASIC                                                            |           | 94.500         |

## PROGRAMMI PER IL VIC 20

|                                                                                                                                                                                                                                                                             |            |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>RIVER RESCUE (Thom Em)</b><br>TROVATE I TRE ESPLORATORI SPERSI NELLA GIUNGLA. SUPERATE TUTTE LE INSIDIE DEL FIUME E INTASCATE IL PREMIO PER IL LORO SALVATAGGIO. 3 VARIAZIONI. 1-2 GIOCATORI.                                                                            | annunciato |
| <b>VIC MUSIC COMPOSER (Thom Em)</b><br>VISUALIZZAZIONE DELLE NOTE SULLO SCHERMO. MEZZ'ORA DI MUSICA CON 5K, 4 ORE E MEZZA CON 16K MEMORIZZABILI SU DISCO O CASSETTA                                                                                                         | annunciato |
| <b>MUTANT HERD (Thom Em)</b><br>CONTRASTATE UN'ONDATA DI MUTANTI RADIOATTIVI E FAMELICI. RAGGIUNGETE IL CUORE DELLA TERRA PER DISTRUGGERE LE LORO UOVA. 1-2 GIOCATORI.                                                                                                      | annunciato |
| <b>FOURTH ENCOUNTER (Thom Em)</b><br>ESERCITI ALIENI A ONDATE CERCANO DI INVADERE IL VOSTRO PIANETA. SEMPRE PIU' TERRIBILI ALLA FINE. A UN PASSO DALLA VITTORIA IL DUELLO FINALE CON UNA MASSA DI PROTONI FOSFORESCENTI CHE TENTA DI TOGLIervi OGNI ENERGIA. 1-2 GIOCATORI. | annunciato |

## PROGRAMMI PER IL VIC-20 CBM

Se non specificato, si intende che i programmi funzionino con la memoria in configurazione base.

| NOME E DESCRIZIONE                                                                                                            | SUPPORTO  | PREZZO VENDITA |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|----------------|
| <b>INVASORI SPAZIALI</b><br>GRANDE REALISMO - ALTA VELOCITA' NON VI FATE PRENDERE DAL PANICO!                                 | cartuccia | 44.000         |
| <b>GARA AUTOMOBILISTICA</b><br>PROVATE L'EBBREZZA DELLA VELOCITA' E DELLA COMPETIZIONE - 1 o PIU' GIOCATORI (VG 1)            | cartuccia | 44.000         |
| <b>ATERRAGGIO SU GIOVE</b><br>ESSERE AL COMANDO DI UNA ASTRONAVE NON E' SEMPLICE. MA QUESTO LO IMParerete A VOSTRE SPESE      | cartuccia | 44.000         |
| <b>GIOCO DEL POKER</b><br>ATTENZIONE! - POTRESTE RESTARE POVERI! QUI NON SI TRATTA DI FORTUNA                                 | cartuccia | 44.000         |
| <b>IL FANTASMA DI MEZZANOTTE</b><br>FUGGITE VIA DALLA CASA INFESTATA DAGLI SPIRITI SE VE NE RIMANE IL TEMPO                   | cartuccia | 44.000         |
| <b>APPLICAZIONI MATEMATICHE</b><br>UN VALIDO AIUTO TESO AL MIGLIORAMENTO DELLE PROPRIE CAPACITA' DI CALCOLO                   | cartuccia | 44.000         |
| <b>SLOT MACHINE</b><br>IL CELEBRE GIOCO D'AZZARDO                                                                             | cartuccia | 44.000         |
| <b>AVENGER</b><br>INTERESSANTE GIOCO DI SIMULAZIONE                                                                           | cartuccia | 44.000         |
| <b>RAT RACE</b>                                                                                                               | cartuccia | 44.000         |
| <b>MOLE ATTACH</b>                                                                                                            | cartuccia | 44.000         |
| <b>SCACCHI</b>                                                                                                                | cartuccia | 44.000         |
| <b>MATHEMATICAL ANALYSIS VIC-GRAF.</b><br>VALIDO AIUTO NELLO STUDIO DI COMPLICATE EQUAZIONI E FUNZIONI E DEI RELATIVI GRAFICI | cartuccia | 112.000        |





| NOME E DESCRIZIONE                                                                                                                                                                                                                       | SUPPORTO  | PREZZO VENDITA |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|----------------|
| <b>MATHEMATICAL ANALYSIS VIC-STAT.</b><br>ROM IN LINGUAGGIO ASSEMBLER PER<br>SEMPLIFICARE IL LAVORO CON STATISTICHE<br>E GRAFICI SUL VIDEO. CON UNA SOLA<br>ISTRUZIONE SI OTTENGONO<br>ISTOGRAMMI, DEVIAZIONI STANDARD,<br>VARIANZE ECC. | cartuccia | 112.000        |
| <b>CREO-LISTA-STAMPA</b><br>PER REALIZZARE TESTI, LETTERE E<br>CIRCOLARI PERSONALIZZATE                                                                                                                                                  | cartuccia | 47.000         |
| <b>DAMA</b> (RAM STANDARD)<br>GIOCO DELLA DAMA CONTRO IL CALCOLATORE<br>PER TUTTI: GRANDI E PICCOLI                                                                                                                                      | cartuccia | 20.500         |
| <b>THE ALIEN WITH JOYSTICK (6K)</b><br>PROVATE A CALARVI NEI PANNI DELL'ALIENO!<br><b>AMOK!</b><br>UN GIOCO DI COMBATTIMENTO E DI VIOLENZA                                                                                               | cartuccia | 70.500         |
| <b>THE ALIEN</b><br>SIETE L'ALIENO E DOVETE SOPRAVVIVERE!                                                                                                                                                                                | cartuccia | 70.500         |
| <b>3-D MAZE</b><br>TROVATE L'USCITA DAL LABIRINTO TRIDIMENSIONALE!<br>DIVERSI LIVELLI DI DIFFICOLTA'                                                                                                                                     | cartuccia | 42.500         |
| <b>ALIEN BLITZ (JOYSTICK OPZIONALE)</b><br>DISTRUGGETE GLI INVASORI DEL CIELO!                                                                                                                                                           | cartuccia | 70.500         |
| <b>VICAT</b><br>GESTIONE DI UN ARCHIVIO SEQUENZIALE SU CASSETTA                                                                                                                                                                          | cartuccia | 70.500         |
| <b>CASSETTA PROGRAMMI DIMOSTRATIVI</b><br>DIMOSTRA LA POTENZA DEL VIC                                                                                                                                                                    | cartuccia | 18.500         |
| <b>VICALCOLO (RAM-STANDARD)</b><br>CALCOLI MATEMATICI - INTERESSE COMPOSTO<br>PIANI DI AMMORTAMENTO                                                                                                                                      | cartuccia | 47.000         |
| <b>I RAGGI DI MARTE</b><br>RAGNI, CAVALLETTI ED INSETTI PIAZZANO BOMBE E RAGNATELE<br>MORTALI OVUNQUE                                                                                                                                    |           | 69.500         |
| <b>WORDCRAFT</b><br>POTENTE WORD-PROCESSING SU ROM DERIVATO DAL WORD<br>CRAFT 80                                                                                                                                                         |           | 410.000        |
| <b>NUVOLE INFUOCATE</b>                                                                                                                                                                                                                  |           | 69.500         |
| NUVOLE D'ACIDO ABITATE DA MUTANTI: DISTRUGGETELI PRIMA DI<br>ESSERE ANNIENTATI! 9 LIVELLI                                                                                                                                                |           | 69.500         |
| <b>IL GIOCO DEL RINASCIMENTO</b><br>OTHELLO PER CHI VUOLE STUDIARE STRATEGIE                                                                                                                                                             |           | 69.500         |
| <b>SATELLITI E METEORITI</b><br>ROCKBLASTER È LA NAVE SPAZIALE IN MISSIONE... OCCHIO AI<br>BUCHI NERI!                                                                                                                                   |           | 69.500         |
| <b>CORSA TRA LE METEORITI</b><br>VERSO ALDEBARAN METEORE E MISTERIOSI SQUADRONI DI<br>ALIENI                                                                                                                                             |           | 69.500         |
| <b>BOMBARDAMENTO GALATTICO</b><br>SU UN PIANETA LONTANO LA VITA DELLA BASE È IN PERICOLO.<br><b>ATTACCO DEI CARRI ARMATI</b><br>Solo con il tuo carro armato a difenderti dagli attacchi nemici.                                         |           | 69.500         |
| <b>ASTROBLITZ</b><br>ATTACCATI DA TUTTI I FRONTI IL RADAR SARÀ INDISPENSABILE<br>PER OVVENDERSI                                                                                                                                          |           | 69.500         |
| <b>KOSMIC KAMICAZE</b><br>ATTACCATO DA STRANI ALIENI RISCHIERETE LA DISTRUZIONE                                                                                                                                                          |           | 26.500         |
| <b>HANGMAN/HANGMAT</b><br>HANGMAN: INDOVINATE LA PAROLA SEGRETA.<br>HANGMAT: INDOVINATE IL NUMERO SEGRETO.                                                                                                                               |           | 26.500         |
| <b>GOLF</b><br>UNA REALISTICA PARTITA A 9 BUCHE. 1-2 GIOCATORI                                                                                                                                                                           |           | 26.500         |
| <b>TOMB OF DREWAN</b><br>ALLA RICERCA DELL'AMULETO DI KARTOS IN UN INTRICATO<br>LABIRINTO. OCCHIO AI MOSTRI!                                                                                                                             |           | 44.000         |
| <b>BONZO</b><br>GUIDATE HANS ALLA RICERCA DEI PREZIOSI SACCHETTI.                                                                                                                                                                        |           | 29.500         |

## PROGRAMMI PER IL TI/44-4A

|                                                                                                                                         |        |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| <b>MISSIONE IMPOSSIBILE</b><br>SALVA DALLA DISTRUZIONE IL REATTORE NUCLEARE                                                             | 69.500 |
| <b>VOODOO CASTLE</b><br>LIBERA IL CONTE CRISTO DALLA TERRIBILE MALEDIZIONE                                                              | 69.500 |
| <b>IL CONTE</b><br>SCOPRITE CHI SIETE. PERCHÉ VI TROVATE IN TRANSILVANIA E<br>PERCHÉ IL POSTINO HA CONSEGNATO UN FLACONE DI SANGUE.     | 69.500 |
| <b>STRANA ODISSEA</b><br>NAUFRAGHI SU UN PICCOLO PIANETA... SCOPRI I TESORI.                                                            | 69.500 |
| <b>CASA DEL MISTERO</b><br>ESPLORATE LA CASA E TROVATE I PREMI CHE VI SI CELANO.                                                        | 69.500 |
| <b>PIRAMIDE TRAPPOLA</b><br>SCOPRITE LA PIRAMIDE SEPOLTA E TROVATE I TESORI.                                                            | 69.500 |
| <b>CITTA' FANTASMA</b><br>INCONTRERETE FANTASMI E TESORI. SUSPENSE.                                                                     | 69.500 |
| <b>VECCHI MA SEMPRE BUONI, GIOCO 1</b><br>CINQUE GIOCHI D'AZIONE                                                                        | 28.500 |
| <b>VECCHI MA SEMPRE BUONI, GIOCO 2</b><br>SECONDA SERIE DI GIOCHI D'AZIONE                                                              | 28.500 |
| <b>BASIC PER PRINCIPIANTI</b><br>INTRODUCE AI CONCETTI PER LA PROGRAMMAZIONE.                                                           | 28.500 |
| <b>SIMULAZIONE DI MERCATO</b><br>DUE GIOCATORI SI TROVANO IN CONCORRENZA D'AFFARI.<br>TUTTO È POSSIBILE.                                | 28.500 |
| <b>AUTO ALLA GESTIONE FINANZIARIA PERSONALE</b><br>PER RISOLVERE I PROBLEMI FINANZIARI DOMESTICI                                        | 28.500 |
| <b>ADVENTURE LAND</b><br>NELLA FORESTA DI UN MONDO DI FIABE.                                                                            | 69.500 |
| <b>AUTO ALLA PROGRAMMAZIONE</b><br>AUSILI PER POTENZIARE IL LINGUAGGIO BASIC TI.                                                        | 28.500 |
| <b>IMPARATE DA SOLI IL BASIC ESTESO</b><br>APPRENDIETE IL BASIC ESTESO CON QUESTO PROGRAMMA DI<br>INSEGNAMENTO.                         | 28.500 |
| <b>ATTACCO</b><br>MANOVRA L'ASTRONAVE PER EVITARE GLI EXTRATERRESTRI.                                                                   | 69.500 |
| <b>VIDEO GIOCHI 1</b><br>ANDATE A CACCIA CON IL POT-SHOT, GIOCATE AL BIGLIARDINO<br>CON PINBALL O INTRAPPOLATE L'AVVERSARIO CON DOODLE. | 69.500 |
| <b>INVASORI TI</b><br>IL MONDO VIENE ATTACCATO DA CREATURE PROVENIENTI DALL'O<br>SPAZIO.                                                | 46.500 |

| NOME E DESCRIZIONE                                                                                           | SUPPORTO | PREZZO VENDITA |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|----------------|
| <b>VIDEO GIOCHI 2</b><br>IL PRIMO È UNA SFIDA DI NOTE MUSICALI. IL SECONDO È UN<br>GIOCO DI DECODIFICAZIONE. |          | 42.500         |
| <b>LABIRINTI</b><br>DA SEMPLICI DEDALI A SITUAZIONI DI CACCIA AL TOPO.                                       |          | 69.500         |
| <b>FILETTO</b><br>GIOCO DI STRATEGIA VERTICALE, ORIZZONTALE E DIAGONALE.                                     |          | 69.500         |
| <b>CALCIO</b><br>VERSIONE DEL GIOCO CON CINQUE GIOCATORI PER SQUADRA.                                        |          | 69.500         |

## PROGRAMMI PER SINCLAIR ZX SPECTRUM

|                                                            |        |
|------------------------------------------------------------|--------|
| <b>GIOCHI 1</b>                                            | 17.000 |
| <b>GIOCHI 2</b>                                            | 17.000 |
| <b>GIOCHI 3</b>                                            | 17.000 |
| <b>GIOCHI 4</b>                                            | 17.000 |
| <b>GIOCHI 5</b>                                            | 17.000 |
| <b>PASSATEMPI 1</b>                                        | 17.000 |
| <b>PASSATEMPI 2</b>                                        | 17.000 |
| <b>BIORITMO</b>                                            | 24.000 |
| <b>I CAVALIERI DELLO SPAZIO</b>                            | 17.000 |
| <b>SCACCHI</b>                                             | 29.500 |
| <b>SIMULAZIONE DI VOLO</b>                                 | 29.500 |
| <b>PLANETOIDI</b>                                          | 17.000 |
| <b>ORAZIO È AFFAMATO</b>                                   | 24.000 |
| <b>STORIA 1</b>                                            | 24.000 |
| <b>GEOGRAFIA 1</b>                                         | 24.000 |
| <b>INVENZIONI 1</b>                                        | 24.000 |
| <b>MUSICA 1</b>                                            | 24.000 |
| <b>LETTERATURA INGLESE 1</b>                               | 24.000 |
| <b>VU-CALC</b>                                             | 29.500 |
| <b>VU-FILE</b>                                             | 29.500 |
| <b>VU-3 DIMENSIONI</b>                                     | 35.500 |
| <b>ADVENTURE A</b>                                         | 24.000 |
| <b>ADVENTURE B</b>                                         | 24.000 |
| <b>ADVENTURE C</b>                                         | 24.000 |
| <b>ADVENTURE D</b>                                         | 24.000 |
| <b>REVERSI</b>                                             | 29.500 |
| <b>L'HOBBIT</b>                                            | 50.000 |
| <b>ARCHIVIO PER COLLEZIONISTI</b>                          | 35.500 |
| <b>ARCHIVIO PER CLUB</b>                                   | 35.500 |
| <b>ORAZIO VA A SCIARE</b>                                  | 24.000 |
| <b>INVASORI SPETTRALI</b>                                  | 11.000 |
| <b>SPETTRI</b>                                             | 17.000 |
| <b>EDITOR/ASSEMBLER</b>                                    | 20.500 |
| <b>CASSETTA PER PROGRAMMI DIMOSTRATIVI • AUTO TRAINING</b> | 48.000 |

## PROGRAMMI PER L'ATARI 400

| NOME E DESCRIZIONE                                                                                                                     | SUPPORTO  | PREZZO VENDITA |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|----------------|
| <b>MUSIC COMPOSER (8 K)</b><br>LA MUSICA SPIEGATA, VISUALIZZATA E COMPUTERIZZATA. MA<br>SALDAMENTE IN MANO ALLA CREATIVITÀ DELL'UTENTE | cartuccia | 121.000        |
| <b>ENERGY CZAR (16 K)</b><br>PRENDETE DECISIONI SU PROBLEMI DI IMPORTANZA<br>MONDIALE: ENERGIA, PREZZI, RAZIONAMENTI, INQUINAMENTI.    | cassetta  | 60.000         |
| <b>HANGMAN (8 K)</b><br>INDOVINATE LA PAROLA PENSATA DAL COMPUTER, OPPURE<br>FINITE IMPICCATO.                                         | cassetta  | 30.000         |
| <b>STATES AND CAPITALS (16 K)</b><br>STATI E CAPITALI DEGLI U.S.A. PER IMPARARE UN PO' DI<br>GEOGRAFIA DIVERTENDOSI.                   | cassetta  | 30.000         |
| <b>EUROPEAN COUNTRIES &amp; CAPITALS (16 K)</b><br>LA GEOGRAFIA EUROPEA A QUIZ.                                                        | cassetta  | 30.000         |
| <b>KINGDOM (8 K)</b><br>L'ECONOMIA DEL VOSTRO REGNO SI BASA SULL'AGRICOLTURA.<br>ELABORATE STRATEGIE ANTI-CARESTIA.                    | cassetta  | 30.000         |

## PROGRAMMI PER ATOM A CORN

| NOME E DESCRIZIONE                                                                                                                                                                          | SUPPORTO | PREZZO VENDITA |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|----------------|
| <b>ATOM FORTH</b><br>LINGUAGGIO DI PROGRAMMAZIONE FORTH ESTREMAMENTE<br>VELOCE. ADATTO AD APPLICAZIONI SCIENTIFICHE ED<br>EDUCATIVE.                                                        | cassetta | 29.500         |
| <b>RICHIESTE 12 Kb RAM</b>                                                                                                                                                                  |          |                |
| <b>MANUALE FORTH</b><br>PROGRAMMA DI ELABORAZIONE TESTI FORNITI SU ROM, CHE<br>PERMETTE DI GENERARE E STAMPARE LETTERE E<br>DOCUMENTI.                                                      | cassetta | 17.700         |
| <b>RICHIESTE 1Kb DI MEMORIA PER IL PROGRAMMA E 6Kb DI<br/>AREA VIDEO</b>                                                                                                                    |          |                |
| <b>SOFTWARE INTRODUTTIVO</b><br>QUATTRO CASSETTE CON PROGRAMMI DI:<br>GIOCHI - AUTOISTRUZIONE ALL'USO DELL'ATOM - CALCOLO<br>FINANZIARIO - RUBRICA TELEFONICA - RICHIESTE 3Kb DI<br>MEMORIA | cassetta | 53.454         |
| <b>ATOM BUSINESS</b><br>11 PROGRAMMI DEDICATI ALLA AMPIA GAMMA DI<br>APPLICAZIONI DI CALCOLO E GRAFICA FINANZIARIA.                                                                         | cassetta | 22.066         |
| <b>MANUALE ATOM BUSINESS</b><br>MANUALE DI ISTRUZIONE ALL'USO DI PROGRAMMI ATOM<br>BUSINESS                                                                                                 | cassetta | 20.532         |
| <b>ATOM CALC</b><br>FAMOSO SISTEMA DI CALCOLO MULTIRELAZIONALE UTILE<br>NELLA PIANIFICAZIONE, NEL BUDGETING E NEL CALCOLO DI<br>SIMULAZIONE IN GENERALE.                                    | cassetta | 100.182        |
| <b>ATOM SYNTHESIZER</b><br>TRASFORMA ATOM IN UN SINTETIZZATORE MUSICALE                                                                                                                     | cassetta | 35.400         |





| NOME E DESCRIZIONE                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | SUPPORTO | PREZZO VENDITA |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|----------------|
| PROGRAMMABILE. CON VISUALIZZAZIONE DELLE NOTE SU VIDEO IN ALTA RISOLUZIONE. E FORNITO COMPLETO DI ESEMPI MUSICALI. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA E 6KB VIDEO.                                                                                                                                                                                                                                                                 |          |                |
| <b>ATOM LIFE</b><br>UNA DELLE PIU' VELOCI VERSIONI DI LIFE (I CICLI DELLA VITA) DISPONIBILE SU MICROCOMPUTER. UN ESERCIZIO DI ANALISI DELLA DISTRIBUZIONE MOLECOLARE. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA E DA 1 A 6KB DI AREA VIDEO.                                                                                                                                                                                               | cassetta | 35.400         |
| <b>DESK DIARY</b><br>COMPRENDE DUE PROGRAMMI DI GESTIONE INDIRIZZI E DIARIO DELLE ATTIVITA'. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA E 6KB AREA VIDEO.                                                                                                                                                                                                                                                                                  | cassetta | 35.400         |
| <b>ATOM DATA BASE</b><br>GESTIONI ARCHIVI DI INFORMAZIONI DA MEMORIZZARE SU CASSETTE O DISCHI. MEMORIA: 5KB PROGRAMMA E 1KB AREA VIDEO.                                                                                                                                                                                                                                                                                          | cassetta | 35.400         |
| <b>PROGRAMMI DI UTILITA' N. 1</b><br>DISASSEMBLER, SISTEMA OPERATIVO CASSETTE VELOCIZZATO E RINUMERAZIONE AUTOMATICA DI ISTRUZIONI BASIC. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.                                                                                                                                                                                                                                      | cassetta | 35.400         |
| <b>GENERATORE SOFTWARE DI CARATTERI</b><br>PERMETTE DI GENERARE NUOVI TIPI DI CARATTERI: MAIUSCOLE, MINUSCOLE, SIMBOLI MATEMATICI, ECC.                                                                                                                                                                                                                                                                                          | cassetta | 35.400         |
| <b>PEEKO COMPUTER</b><br>PROGRAMMA CHE SIMULA IL FUNZIONAMENTO DI UN MICROPROCESSORE. UTILE PER L'INSEGNAMENTO DEI CONCETTI BASILARI DELLA PROGRAMMAZIONE IN LINGUAGGIO NATIVO. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 1KB AREA VIDEO.                                                                                                                                                                                                | cassetta | 35.400         |
| <b>MATEMATICA 1</b><br>RACCOLTA DI 3 PROGRAMMI:<br>PLOT: UN VERSATILE PROGRAMMA DI VISUALIZZAZIONE DELLE FUNZIONI MATEMATICHE DESIDERATE.<br>SIMULTANEOUS: PERMETTE DI RISOLVERE EQUAZIONI CON COEFFICIENTI INTERI E REALI USANDO VELOCI TECNICHE DI GAUSS.<br>REGRESSION: CALCOLA LA MIGLIORE LINEA DI APPROSSIMAZIONE AD UN INSIEME DI PUNTI FORNENDO LA RELATIVA EQUAZIONE. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO. | cassetta | 35.400         |
| <b>MATEMATICA 2</b><br>PROGRAMMA DI CALCOLO ALGEBRICO: SEMPLIFICA POLINOMI, ESPANDE E SEMPLIFICA ESPRESSIONI, ANCHE TRIGONOMETRICHE E PERMETTE TRASFORMATE DI FOURIER. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 1KB AREA VIDEO. E NECESSARIA LA ROM FP.                                                                                                                                                                                 | cassetta | 35.400         |
| <b>ATOM WORD TUTOR</b><br>UN SEMPLICE MA UTILE ESERCIZIO LINGUISTICO PER STUDENTI DI LINGUA INGLESE. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.                                                                                                                                                                                                                                                                           | cassetta | 35.400         |
| <b>MATEMATICA 2</b><br>PROGRAMMA DI CALCOLO ALGEBRICO: SEMPLIFICA POLINOMI, ESPANDE E SEMPLIFICA ESPRESSIONI, CHE TRIGONOMETRICHE E PERMETTE TRASFORMATE DI FOURIER. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 1KB AREA VIDEO. E NECESSARIA LA ROM FP.                                                                                                                                                                                   | cassetta | 35.400         |
| <b>ATOM WORD TUTOR</b><br>UN SEMPLICE MA UTILE ESERCIZIO LINGUISTICO PER STUDENTI DI LINGUA INGLESE. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.                                                                                                                                                                                                                                                                           | cassetta | 35.400         |
| <b>GAME 1</b><br>RACCOLTA DI TRE GIOCHI: <b>ASTEROIDS</b> , <b>BREAKOUT</b> E <b>SOTTOMARINO</b> . MEMORIA RICHIESTA: 4KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.                                                                                                                                                                                                                                                                             | cassetta | 35.400         |
| <b>GAME 2</b><br>RACCOLTA DI TRE GIOCHI: <b>DOGFIGHT</b> (VERSIONE DI GUERRA STELLARE FRA DUE GIOCATORI), <b>MASTERMIND</b> E <b>ZOMBIE</b> . MEMORIA RICHIESTA: 4KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.                                                                                                                                                                                                                                  | cassetta | 35.400         |
| <b>GAME 3</b><br><b>RAT TRAP</b> (ABILITA' GUIDA), <b>LUNAR LANDER</b> (ATTERRAGGIO LUNARE), <b>BLACK BOX</b> (INDIVIDUARE OGGETTI INVISIBILI). MEMORIA RICHIESTA: 4KB PROGRAMMA, 5KB AREA VIDEO.                                                                                                                                                                                                                                | cassetta | 35.400         |
| <b>GAME 4</b><br><b>STAR TREK</b> (ODISSEA SPAZIALE), <b>FOUR ROW</b> (GIOCO D'ASTUZIA PER BATTERE IL COMPUTER), <b>SPACE ATTACK</b> (ATTACCO SPAZIALE). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.                                                                                                                                                                                                                       | cassetta | 35.400         |
| <b>GAME 5</b><br><b>WUMPUS</b> (ABILITA' E ASTUZIA NEL COLPIRE IL DRAGO PRIMA DI ESSERE MANGIATO), <b>REVERSI</b> (IL POPOLARE GIOCO CONOSCIUTO CON IL NOME OTHELLO). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.                                                                                                                                                                                                          | cassetta | 35.400         |
| <b>GAME 6</b><br><b>DODGEMS</b> (CORSA PER LA SALVEZZA), <b>SIMON</b> (TEST DI ATTITUDINE A MEMORIZZARE), <b>AMOEBA</b> (COMPETIZIONE FRA DISEGNATORI). MEMORIA RICHIESTA: 4KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.                                                                                                                                                                                                                        | cassetta | 35.400         |
| <b>GAME 7</b><br><b>LIFE FORMS</b> (GLI ALIENI INVADONO L'ASTRONAVE, PER SOPRAVVIVERE E' NECESSARIO SCOPRIRE E DISTRUGGERLI), <b>BALLISTICS</b> (GUERRA DI ARTIGLIERIA), <b>SNAKE</b> (ABILITA' E DESTREZZA). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.                                                                                                                                                                  | cassetta | 35.400         |
| <b>GAME 8</b><br><b>STARWAT</b> (INVASIONE DI ALIENI), <b>GO-MOKU</b> (TRADIZIONALE GIOCO GIAPPONESE DI RIFLESSIONE E DESTREZZA), <b>ROBOTS</b> (AVVINCENTE BATTAGLIA CONTRO I ROBOTS IN RIVOLTA). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.                                                                                                                                                                             | cassetta | 135.400        |

| NOME E DESCRIZIONE                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | SUPPORTO | PREZZO VENDITA |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|----------------|
| <b>GAME 9</b><br><b>SNAPPER</b> (FUGA NEL PERICOLOSO LABIRINTO OVE SI ANNIDANO ESSERI MOSTRUOSI), <b>MINOTAUR</b> (DALLA MITOLOGIA IL GIOCO DA BRIVIDO E PAURA DEL MINOTAURO), <b>BABIES</b> (GIOCO DI ABILITA' PER SALVARE CON IL TELONE I BAMBINI CHE CADONO). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO. | cassetta | 135.400        |
| <b>GAME 10</b><br>RACCOLTA DI 10 PROGRAMMI DI GIOCHI PER LA VERSIONE MINIMA DELL'ATOM 8+2: <b>BREACKOUT</b> , <b>HESTIC</b> , <b>MASTERMIND</b> , <b>SKI-RUN</b> , <b>SNAKE</b> , <b>TRACK</b> , <b>SIMON</b> , <b>SQUASH</b> , <b>MOON</b> , <b>BOMBS-AWAY</b> .                                                  | cassetta | 35.400         |
| <b>GAME 11</b><br><b>MISSILE BASE</b> (DIFESA DA ATTACCO NUCLEARE) - <b>SNOOKER</b> (FAMOSO GIOCO A BIGLIARDO CHIAMATO CARAMBOLA) - <b>DOMINOES</b> (GIOCO DELLE CARTE CHIAMATO DOMINO). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.                                                                         | cassetta | 35.400         |
| <b>ATOM ADVENTURE</b><br><b>DUNGEON</b> (CACCIA AL TESORO), <b>HOUSE</b> (AVVENTURE NELLA CASA DEL TESORO), <b>INTERGALACTIC</b> (AVVENTURE NELLO SPAZIO INSIDIOSO). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.                                                                                             | cassetta | 35.400         |
| <b>ATOM CHESS</b><br>GIOCO DEGLI SCACCHI. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.                                                                                                                                                                                                                        | cassetta | 35.400         |

## COMPUTER

### SINCLAIR

| DESCRIZIONE                                | PREZZO VENDITA |
|--------------------------------------------|----------------|
| COMPUTER ZX81 1 KBYTE RAM                  | 171.000        |
| ESPANSIONE 16 KBYTE RAM                    | 154.000        |
| ESPANSIONE 32 KBYTE RAM                    | 235.000        |
| ESPANSIONE 64 KBYTE RAM                    | 352.000        |
| STAMPANTE TERMICA ZX CON ALIMENTATORE 1,2A | 230.000        |
| ALIMENTATORE ZX81 0,7 A                    | 29.500         |
| INTERFACCIA REGISTRATORE                   | 48.500         |
| COMPUTER ZX SPECTRUM 16 KBYTE RAM          | 425.000        |
| COMPUTER ZX SPECTRUM 48 KBYTE RAM          | 585.000        |
| CASSETTA PROGRAMMI DEMO IN ITALIANO        | 57.000         |

### VIC 20

|                                     |           |
|-------------------------------------|-----------|
| COMPUTER VIC 20                     | 509.000   |
| REGISTRATORE C2N                    | 142.000   |
| STAMPANTE VC 1515                   | 787.000   |
| FLOPPY DISK VC 1540                 | 1.003.000 |
| ESPANSIONE 8K RAM                   | 118.000   |
| ESPANSIONE 16K RAM                  | 203.000   |
| CABINET ESPANSIONE PER 6 SCHEDE     | 348.500   |
| CARTUCCIA ALTA RISOLUZIONE + 3K RAM | 88.500    |
| JOYSTICK SINGOLO                    | 18.000    |
| JOYSTICK VIDEO COMMAND SINGOLO      | 38.700    |
| PADDE COPPIA                        | 26.500    |

### TANDY

|                         |           |
|-------------------------|-----------|
| COLOR COMPUTER 16K      | 885.000   |
| JOYSTICK COPPIA         | 82.500    |
| KIT 16K RAM             | 164.000   |
| DRIVE 0 PER FLOPPY DISK | 1.188.000 |
| DRIVE 1 PER FLOPPY DISK | 896.000   |

### TEXAS INSTRUMENTS

|                                          |           |
|------------------------------------------|-----------|
| COMPUTER T199/4A CONSOLLE 16K            | 448.000   |
| MODULO DI ESPANSIONE RAM 32K             | 318.500   |
| MODULO CONTROLLER PER DRIVER FLOPPY DISK | 412.000   |
| MODULO DISK DRIVE                        | 122.500   |
| DISK DRIVE ESTERNO                       | 1.028.500 |
| SINTETIZZATORE VOCALE                    | 130.000   |
| JOYSTICK COPPIA                          | 61.500    |

### SEIKOSHA

|                   |         |
|-------------------|---------|
| STAMPANTE GP 100A | 849.000 |
| STAMPANTE GP 250X | 719.000 |

ACTIVISION - MIWA Trading s.r.l. - Ufficio Commerciale - Via Bragadino, 3 - 20144 MILANO; APOLLO - I.T.P. - Viale Milano Fiori - 1ma Strada, Palazzo F2 - 20090 Assago (MI); ATARI - MELCHIONI - Via Colletta, 37 - 20135 MILANO; HANIMEX - G.B.C. - Viale Matteotti, 66 - 20092 Cinisello Balsamo (MI); IMAGIC - AUDIST - Via Castelbarga, 2 - 20136 MILANO; INTELLIVISION - MATTEL ELECTRONICS - Via Vittorio Veneto, 28040 Oleggio Castello (NO); PHILIPS - PHILIPS - Piazza IV Novembre, 3 - 20124 MILANO; SPECTRAVISION - G.B.C. - Viale Matteotti, 66 - 20092 Cinisello Balsamo (MI); ATARI - Atari Via Cherubini, 6 - MILANO; DATA AGE - I.T.P. Viale Milano Fiori 1ma Strada Palazzo F. 2 - 20090 ASSAGO (MI); COLECO - CBS Electronics via Amedei, 9 - 20123 MILANO; CREATIVISION - Zanussi Viale Treviso 15 - 33170 PORDENONE.





# è in edicola il nuovo numero

● MINICALC  
PER ZX81

● IL NUOVO  
STANDARD BASIC

● COMPORRE MUSICA  
CON ATARI

● PRETTY PRINTER  
PER APPLE

● I SEGRETI  
DEI PERSONAL



UNA PUBBLICAZIONE DEL GRUPPO EDITORIALE JACKSON







## COMPUTER CLUB TI 99



**200** programmi disponibili  
gratuitamente

- convenzioni agevolate per l'acquisto del tuo home computer
- aiuto all'utilizzo dell'home computer e tanti altri vantaggi che scoprirai associandoti

### RIVENDITORI CONVENZIONATI

**COMPUTERWORLD** - Tel. 06/460818  
Via del Trafalgar, 137 - 00100 ROMA  
**ESSEMMECI** - Tel. 0746/44704  
Via delle Orchidee, 19 - 02100 RIETI  
**COMPUTATA** - Tel. 02/545560  
Via Botta, 16 - 20135 MILANO  
**MED** - Tel. 0737/3329  
Via Venanzio, 11/13 - 62032 CAMERINO (MC)  
**A TRE** - Tel. 0424/25105  
Piazzale Firenze, 25  
36061 BASSANO DEL GRAPPA (VI)  
**TECNOVAS COMPUTER srl - EDP SHOP**  
Via Emilia, 36 - 56100 PISA  
Tel. 050/502516  
**COMPUTER CENTER** - Tel. 010/300797  
Corso Castaldi, 77/R - 16151 GENOVA  
**CENTRO DIFFUSIONE MICRO COMPUTER**  
Via Trento, 42B - 27029 VIGEVANO (PV)  
**MEV system** - Tel. 0461/24885  
Via Graziosi, 59 - 38100 TRENTO  
**LEUCI SISTEMI** - Tel. 080/902532  
Via A. Figuera, 53  
74015 MARTINA FRANCA (TA)  
**VISICOM computer** - Tel. 0961/41673  
Via Menniti Ippolito, 10 - 88100 CATANZARO  
**FRANCO - GIOCHI INTELLIGENTI**  
Corso Fogazzaro, 174  
36100 VICENZA - Tel. 0444/42678  
**SECA** - Tel. 0883/44508  
Via Postumia, 21 - 70039 TRANI (BA)  
**C.E.M.E.** - Tel. 0963/44655  
Via della Pace, 14 Trav. 6  
68018 VIBO VALENTIA (CZ)  
**COMPUTER SHOP** - Tel. 095/441620  
Via V. E. Orlando, 164-166 - 95127 CATANIA  
**IMPEL** - Tel. 0522/45745  
Viale Isorzo, 11A - 42100 REGGIO EMILIA  
**IMPEL** - Tel. 059/225819  
Viale Emilia est, 16 - 41100 MODENA  
**F.lli BRENNI snc** - Tel. 031/540096  
Via Giordano Bruno, 5 - 22100 COMO  
**MASH COMPUTER SYSTEM** - Tel. 0382/37300  
Via Strada Nuova, 86 - 27100 PAVIA

Entra anche tu a far parte  
della famiglia  
internazionale  
degli utenti di  
Home Computer TI

Computer Club TI 99  
Via delle Orchidee n. 19  
Tel. 0746/44704-5  
02100 RIETI

☐ Sono interessato a  
☐ Computer Club TI 99

Nome e cognome \_\_\_\_\_ cap. \_\_\_\_\_

Via \_\_\_\_\_

Città \_\_\_\_\_

Telefono \_\_\_\_\_

Ritagliare e spedire a  
Computer Club TI 99  
Via delle Orchidee n. 19  
02100 RIETI - Tel. 0746/44705

RBX35

## LO VOGLIO NON LO VOGLIO PIU' MERCATINO DELL'USATO



**COMPRO cartuccia dimostrativa Intellivision** (Inti-Demo) per L. 15.000 circa (la cartuccia dimostra le capacità dell'Intellivision). **VENDO riviste di Elettronica** a L. 1.500 cad. trattabili. **VENDO anche Poker elettronico** a L. 8.000 (Nuova Elettronica). Ivo Zupicich - Via Teano, 9/181 - Tel. 02/6454797 (ore 18-20-20).

**COMPRO Intellivision** in buone condizioni con o senza cassette. Prezzo da concordare. **VENDO Videogioco SD-05** a colori con 4 cassette universali tipo PC. Sono preferibili telefonate. Cecere Giuseppe - Via Ferrarese, 37 - 81100 Caserta - Tel. 0823/324534 (ore pasti, preferibilmente giorni pari).

**COMPRO Console Atari VCS o Intellivision** per L. 100.000. **VENDO Videogioco Soundic** a colori per L. 40.000. Bernabè Egon - Via Roma, 9/C - Fortezza (BZ) - Tel. 0472/48721 (ore 18-20).

**COMPRO cassette del Basket Intellivision** ad un prezzo di L. 15-20.000. **VENDO cassette Backgammon Intellivision** ad un prezzo di L. 10-15.000. Chiedere di Piermaria Via Zaccanti, 11 - Firenze - Tel. 055/603326 (ore 19-22).

**COMPRO Sinclair ZX81** + alimentatore + istruzioni + eventuale espansione 16 k. **VENDO cassette Atari** "Street Racer, Space Invaders, Bask Programming + Tastiere (Keyboard controller). Tutto a prezzi molto convenienti. Marco Bolazzi - Via Venezia, 1 - 28100 Novara - Tel. 0321/459015 (ore pasti e serali sino alle 20).

**COMPRO cassette Intellivision** qualunque a L. 20.000. **VENDO cassette Intellivision** Poker e Blackjack o CAMBIO con qualunque altra. Cavina Cesare - Via Parigi, 2 - Bologna - Tel. 051/273412 (ore pasti).

**COMPRO cassette Atari** Pac-Man, Defender, Basic Programming (completo di tastiera) a poco prezzo. **VENDO Battaglia navale elettronica** a L. 30.000 (quasi nuova). Giulio - Via Padgora, 2/6 - Genova - Tel. 010/361125 (ore 14-15 oppure 18-20).

**COMPRO cassette Intellivision** varie. **VENDO videogioco** completo Otron Gamatic mod. 8600 (console + 3 cassette) come nuovo: super sports 8 giochi, Road Race 2 giochi, Motorcycle 4 giochi per L. 75.000 trattabili. Michelangelo - Tel. 051/582448 (ore pasti).

**VENDO VCS Atari** praticamente nuovo, cassette Combat (Atari), cassette Dodge Em (Atari), cassette Atlantis (Imagic, compatibile con il VCS Atari) a L. 460.000. Telefonare ore pasti allo 030/961756 e chiedere di Adolfo.

**VENDO ZX81** + alimentatore + manuale e vari programmi (Defender, Scacchi e più di 20 altri) a L. 200.000 per computer Hi-Fi. Francesco Gatti - Via L. Elio Selano, 79 - 00174 Roma - Tel. 06/744257.

**VENDO TV Game Atari 2600** + comandi manopola cassette, con bat con di leva, alimentatore + cassette Asteroids, Mure-Craze, Pele's Soccer. Chiedere di Michele. Preferibilmente zona Milano. Tel. 02/4034230 (ore 14-16).

**VENDO Programma in linguaggio macchina** Space Invaders su cassetta per computer VIC 20 senza espansione di memoria L. 12.000. Alberto Frabetti - Via Enrico De Nicola, 66 - Bologna.

**VENDO computer Philips G7000** con 7 cassette (Mostra spaziale, Pack-Man, Combattimenti della libertà, Apestryken, Guerra laser, Attacco galattico e Flipper) a L. 470.000 (prezzo listino L. 540.000). Via Lodi, 6 - Tel. 090/2933568 (prima delle ore 17).

**VENDO Videogioco Philips G7000** dell'11-82 con 7 schede (tra cui "Pac-Man, Guerra laser, Programmazione di computer"). Prezzo di listino L. 530.000 a L. 375.000 non trattabili. Tel. 0573/29372 (ore pasti).

**COMPRO cassette Atari** Pac-Man, Space Invader, Defender, Berzerk, Indy 500, Yar's Revenge, Backgammon, Slot Racer o Street Racer, Dodge Em. **Activision:** Freeway, Pitfall, Parmegiani Augusto - Via Vincenzo Comptoni, 36 - 00138 Roma - Tel. 06/6912272 (dalle 14 alle 15).

**COMPRO cassette Intellivision:** Autoracing, Star Strike, Sea Battle, Boxing, Horse Racing fino a L. 25.000 cad. Ghetti a Giorgio - Tel. 06/777041 (ore pasti).

**COMPRO Console Intellivision:** stato discreto, basso prezzo (stracciato il più possibile). Possibile scambio. Chiamate! Chiamate! Chiamate! Ciao! Tel. 010/212629 (ore 20.30 - 21.30).

**COMPRO Videogiochi per Intellivision**, in particolare Triple Action, Sub Hunt, Backgammon, Chess, Sea Battle. Solo se in buone condizioni. Franco - Tel. 059/771757 (casa) - 059/761052 (ufficio).

**COMPRO Microcomputer ZX 81** in cambio offro centralina luci psichedeliche con faretti e diverso materiale elettronico. Enio - Sal Arani, 27/2 - Tel. 010/507426 (ore 14-15.30).

**COMPRO nuove cassette Intellivision** Di Federico Massimiliano - S. Vinciale Da Ponte, 19 - 70125 Palese (BA).





COMPRO... o CAMBIO Triple Action o Space Battle con Armor Battle, Seabattle con Autotracing e Space Armada a L. 22.000 (Intellivision). COMPRO Tennis e Piffall Activision Intellivision. Sciaccia Alessandro - Tel. 02/6898895 (dalle 14.30 alle 15.30 e dalla 19.00 in poi).

COMPRO Shark Attack, Space Chase, Marco Apollo per Intellivision, Imagic, Atlantis, Demon Attack, Cosmic Ark per VCS Atari. Activision Megamania, Gran Prix, Laser Blast offre dalle 25-30.000. Selano Donato - Via Trento, 31 - 71100 Foggia - Tel. 0881/24980 (ore 21 in poi).

COMPRO Basic Programming ATARI al prezzo massimo di L. 40.000, in buona stato, telefonare dopo le ore 19.00 ad Alessandro al numero 081/650933 (NA).

COMPRO per il solo Lazio cassette Atari Adventure, Casino, Golf, Maze Craze, Warlords, Night Driver per L. 25.000 cad. CAMBIO Space Invaders con Defender o Pac-Man. Via F. Coppi, 35 - Roma - Tel. 06/5035186 (ore serali).

COMPRO cassette Intellivision tranne Soccer, Tennis, Boxing, Basketball, Poker e Blackjack L. 25.000 cad. Preferibilmente nella mia regione. Salvatore Curreli - Via V. Garibaldi, 1 - 90018 Termini Imerese (PA) - Tel. 091/941087 (ore 13.14.30 - 21.23).

COMPRO giochi Intellivision usati in buone condizioni o CAMBIO con giornalini ad altro. Tuscano Francesco - Via Salici, 17 - Tel. 0331/597054 (ore 20).

COMPRO cassette Skiing o Night Stalker della Mattel in buone condizioni L. 27.000. Telefona a Fabrizio. Salita Madonna di Greta 2/4 - Tel. 040/422539 (sabato o domenica).

COMPRO cassette Atari Basic Programming e coppia tastiere Atari solo se in ottimo stato. Telefonare allo 0541/772042 (ore pasti). Via De Giovanni, 16 - Rimini (FO).

COMPRO cassette: VCS - Piffall - Activision - VCS - Demon Attack - Imagic - VCS - Asteroids - Atari - VCS - Pac-Man - Atari - VCS - Defender - Atari - VCS - E.T. - Atari. Telefonare ad Antonello - Tel. 045/7513074 (ore 15-19).

VENDO Armor Battle della Mattel in ottimo stato con confezione originale a L. 25.000. Telefonare a massimo allo 02/466380 (ore 10-14).

VENDO Atari + 7 cassette (Pac-Man, Missile Command, Maz Craze, Defender, Adventure, Combat, Uomo Cannone) L. 500.000. Via Cassia, 987 - Roma - Tel. 06/3651853 (dalle 17 alle 18).

VENDO cassette Atari "3-D tic-tac-toe, Slot racers, Maze Craze, Basketball, Video chess, Asteroids e cassette Skiing Activision) metà prezzo di listino. Tel. 02/8255277 (ore serali).

VENDO ZX81 Sinclair + 32 k RAM + cassette giochi e utilities + accessori a L. 260.000. Lamma Achille - Via Opicina, 3 - 48100 Ravenna - Tel. 0544/420782 (ore 18-21).

VENDO Sinclair ZX81 + 16 k RAM + alimentatore + manuali (italiano e inglese) il tutto a L. 300.000. Scrivere o telefonare a Salvatore Grifeo - Via Maria Barbara Tosatti, 26 - 00137 Roma - Tel. 06/8273671 (ore pasti).

VENDO cassette Grand Prix della Activision a L. 50.000 (nuova costa L. 92.000). Bertuzzo Stelvio - Via Aurelia, 80/19 - 17047 Vado Ligure (SV) - Tel. 019/882317 (ore pasti).

VENDO ZX81 traduzione del manuale istruzioni vendo a L. 10.000; 20 programmi inediti a L. 3.000; caratteri modificabili a L. 3.000; invio contrassegno C.P. 2301 succ. 12. Radakovic Walter - Via Galleria, 11 - 34124 Trieste.

VENDO videogioco Saba videoplay con 4 cassette: Labirinto baseball, 4 in uno (Tris, Tiro al piattello, Disegno sullo schermo, Videoscope), Battaglia nello spazio. Tutto in ottimo stato. Prezzo trattabile. Chiamare Davide allo 0523/844929 (ore pasti).

VENDO cassette Intellivision Soccer, Poker, Blackjack, Tennis, Boxing a L. 39.000 ancora in garanzia, comprate 2 mesi fa. Oppure CAMBIO con Frogbog, Burgerime, Lek'n chase, Nightstalker. Via Prates, 33 - 25076 Cado (BS).

VENDO videogioco Atari con 9 cassette: Space Invaders, Basic, Street Racer, Combat, Missile Command, Asteroids, Video Chess, Dodge EM, Yars' Revenge. Tutto a L. 460.000. Salviato Paolo - Via Marconi, 28 - Tel. 041/451004 - Mogliano Veneto (TV).

# Sinclair ZX81



## a casa vostra subito!

Se volete riceverlo velocemente compilate e spedite in busta il "Coupon Sinclair" e riceverete in OMAGGIO il famoso libro "Guida al Sinclair ZX81" di ben 264 pagine, del valore di L. 16.500.

### EXELCO

Via G. Verdi, 23/25  
20095 - CUSANO MILANINO (MILANO)

| Descrizione                                                                                                                                   | Qt. | Prezzo unitario | Totale L. |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----------------|-----------|
| Personal Computer ZX81, completo di manuale originale Inglese e cavetti di collegamento al televisore e registratore.                         |     | 145.000         |           |
| Personal Computer ZX81, con alimentatore 0,7 A, completo di manuale originale Inglese e cavetti di collegamento al televisore e registratore. |     | 165.000         |           |
| Alimentatore 0,7 A - 9 V.c.c.                                                                                                                 |     | 25.000          |           |
| Modulo di espansione di memoria 16K RAM                                                                                                       |     | 131.000         |           |
| Valigetta con ZX81, stampante, espansione 16K RAM                                                                                             |     | 460.000         |           |
| Valigetta con ZX81, stampante, espansione 32K RAM                                                                                             |     | 530.000         |           |
| Valigetta con ZX81, stampante, espansione 64K RAM                                                                                             |     | 620.000         |           |
| Stampante Sinclair ZX, con alimentatore da 1,2 A                                                                                              |     | 195.000         |           |
| Guida al Sinclair ZX81                                                                                                                        |     | 16.500          |           |

### il computer più venduto al mondo!

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

Nome

Cognome

Via

Città

Data  C.A.P.

Acconto L.

I prezzi vanno maggiorati dell'IVA 18% e di L. 8.000 per il recapito a domicilio

**ATTENZIONE!**

Tutti i nostri prodotti hanno la garanzia italiana di un anno, data dalla SINCLAIR.





**CAMBIO Space Battle e Boxing Intellivision** con Tron Maze Tron e Backgammon Intellivision. Vendo a L. 70.000 cad. Pittali e Demon Attack per Intellivision. Silvano - Tel. 011/3098878 (ore serali).

**CAMBIO Hand held Tomy** del Tennis con un hand held, stessa marca di Puck-Man. Federico - C.so Trieste, 67 - Roma - Tel. 06/852718 (ore pasti).

**CAMBIO Ingranditore Durst M 301**, mini timer Philips, smaltificatore-essiccatrice, tank poter son, carta e tele fotografiche e tutti gli accessori necessari foto in B/N con **ZX 81 Sinclair** completo di alimentatore e registratore. Nicola Barone - C.so V. Emanuele, 377 - 80135 Napoli - Tel. 081/348344 (ore 14-15).

**CAMBIO cassette Intellivision** Space battle, Poker & Blackjack, Soccer con Tennis e Skiing (o altre) oppure ceda il tutto a L. 60.000. Solo zona Torino. Tel. 011/551261 (ore 18-21).

**VENDO VCS/Atari** + Space war + Asteroids + Star raider (con comando) da settembre in mio possesso L. 350.000. Telefonare allo 095/350364 (ore pasti).

**VENDO Videogioco "Mesaton"** a colori + 2 cartucce. Progetto rivista Nuova Elettronica L. 150.000. Geronazzo Paolo - 21010 Via Don Formentini - Bosco Valt (VA).

**VENDO Microcomputer Conic L. 80.000.** Chiedere di Sonia. Tel. 0532/53280 (ore ufficio) 53277 (ore pasti).

**VENDO Videogioco Tectronica TVC 858** + cassetta 10 giochi a L. 100.000 (prezzo listino L. 200.000). Ottime condizioni. Giuseppe Rodassio - Via Sant'Orsola, 19/D - Bergamo - Tel. 035/219085 (ore pasti).

**VENDO videogames "Atari 2600"** 2 mesi di vita, garanzia ed imballo originali + 4 videogiochi a L. 350.000. Solo zona Verona. Montanaro Luigi - Via Ottavio Caccia, 5 - 37136 Verona - Tel. 0561/70 (ore pasti).

**VENDO cassette Atari** Surround, Maze-craze, Pele's Soccer, Superman. Cassetta per VIC 20: Jupiter Lander. Telefonare a Giancarlo allo 02/6108904 (ore pasti).

**VENDO videogioco Atari** composto da Console + 8 cassette per un totale di 223 giochi. Il tutto completo di joystick e paddle istruzioni in italiano. Prezzo da concordare. Posso dare dimostrazioni a chi interessato, ottime condizioni. Saviero - Roma - Tel. 06/273471 (dopo le ore 21,30).

**VENDO Atari VCS 2600** + 7 cassette: Piffali, Tennis, Combat, Pac-Man, Volleyball, Autlaw, Breakout a L. 480.000. Francesco Germano - Via Iberia, 26 - Roma - Tel. 06/7582819 (ore serali).

**VENDO o CAMBIO cassette Atari** Star Raiders (L. 70.000), Superman (L. 50.000) e Pele's Soccer, Championship, (L. 50.000). CAMBIO con Piffali, Grand prix (Activision), compatibili Atari e Night Driver (Atari), Vertenati Rodolfo - Via Milano, 25 - Gorgonzola (Mi) - Tel. 02/9514463 (ore 19-20).

**VENDO/CAMBIO cartucce Atari** Space war e Combat a L. 50.000 cad. o CAMBIO con cartucce Atari Defender e Space Invaders. Maccacari Marco - Tel. 051/460424 (ore 13,30 in poi).

**VENDO/CAMBIO videogiocchi Intellivision** Tennis e Sci con Boxing e Frog Bog o altre. Via Leonardo Fea, 65/5 - Genova - Tel. 010/813877 (ore 19-21).

**CAMBIO cassette Atari** Golf, Out Law, Space invaders, Breakout, Basket ball, Space war con altre cassette Atari o compatibili. Alberto Tel. 02/427304 (ore 20-21).

**VENDO videogioco Atari** con 4 cassette (Pac-Man, Combat, Missile Command, Space Invaders). Chiedere di Sonia allo 0532/53280 (ufficio) 53277 (ore pasti).

**VENDO computer ZX81 Sinclair** versione base come nuova, prezzo concordabile. Videogioco rivista "Nuova Elettronica" con cartucce giochi Space Invaders, Labyrinth, Mastermind a L. 200.000 trattabili. Ferraro Ezio - Via Moncenisio, 63 - 10050 S. Antonino di Susa (TO).

**VENDO VCS Atari** con 5 cartucce (Air, Sea Battle, Casino, Night Driver, Space Invaders, Combat) a L. 500.000. La Rocca Gennaro - Via Angilla Vecchia, 21 - 85100 Potenza.

**VENDO VCS Atari** con 5 cassette (Combat, Asteroids, Space Invaders, Indy 500, Othello) praticamente come nuova a L. 460.000 trattabili (listino L. 706.000). Gino - Tel. 081/8825629 (ore 20-22).

**VENDO VCS Atari** completo di paddle, joystick, tastiera e 15 cassette originali, tra cui: Scacchi, Space Invaders, Indy 500 con propri comandi, Dama, Othello, Blackjack, Bowling, ecc. al prezzo di L. 700.000. Maurizio - Tel. 0541/53923 (ore 20-21).

**VENDO Hand-Held** Donkey Kong Jr. della Nintendo, con sveglia e orologio ottimo stato. Prezzo L. 30.000. Telefonare a Luca allo 055/486253 (ore 14).

**VENDO VCS Atari** nuovissimo, in perfette condizioni, completo di 5 cassette che sono: Combat, Superman, Pac-Man, Basket Ball, Pele's Soccer a L. 400.000. Fresia Ubaldo - C.so Italia, 9/12 - Savona - Tel. 019/22924 (ore 13,30-15 - 19-22).

**VENDO Videogioco Atari 2600**, acquistato nel Natale 1982, completo delle cassette: Combat, Defender, Asteroid a L. 330.000 trattabili. Riccardo Cotelani - Via Zamenhof, 46 - 54036 Marina di Carrara (MS) - Tel. 0585/59110 (ore pasti).

**VENDO le seguenti cassette Intellivision** a L. 29.000 cad., oppure SCAMBIO con altre: Roulette, Horse Racing, Star Strike, Armor Battle. Tel. 0331/800308 (ore pasti).

**VENDO cassette Atari** Year's Revenge (L. 60.000), Video Pinball (L. 40.000), Slot Racer (L. 40.000), Basic Programming (L. 90.000), Asteroids (L. 80.000) e cassette **Imagic** Star Voyager - Atari (L. 60.000), Trick Shot - Atari (L. 50.000). Tutte in blocco per sole L. 300.000. Sono tutte perfettamente funzionanti. Tel. 071/32124 - 55168.

**VENDO VCS Atari 2600** provvisto di 3 cassette: Pac-Man, ET, e Defender (prezzo L. 400.000 trattabili) o eventualmente CAMBIO con console Intellivision. Tel. 0332/55103184 (ore 18 in poi).

**VENDO VCS Atari** con 5 cassette (Pac-Man, Defender, Missile Command, Combat, Dodge'em) tutto perfettamente funzionante e praticamente nuovo a L. 500.000. Telefonare a Massimo allo 0575/365367 (dopo le ore 16).

**VENDO/CAMBIO VCS Atari** completo 6 cassette, ottime condizioni per ZX81 con espansione 16 k, manuale in italiano, alimentatore, cavi e programmi (sempre in buone condizioni), oppure ZX Spectrum 48 kb in buone condizioni. Tel. 081/242438 (ore 18,30-21).

**VENDO 2 cassette televisive Imagic** "Nuove di zecca". Atlantis, cosmic Ark. Tel. 040/825614 (ore 20).

**VENDO computer videogiocchi** "Nuova Elettronica": 13 ROM (Carica, Box, Othello, Auto, Caccia Cavalli, etc.) per un totale di circa 240 varianti. Perfetto L. 300.000. Leardi Patrizia - Via V. Emanuele, 5 - 20050 Verano (Mi) - Tel. 0362/903268 (ore serali).

**VENDO/CAMBIO Auto Elettrica per ragazzi** Bimbo Racer laredo della Sila: telecomandi con VIC 20 completo disk controller, espansioni, alimentatore. Tel. 091/215372 (ore serali).

**CAMBIO cassette Mattel-Intellivision** Boxing, Skiing, Star Strike, Poker e Blackjack con altre tipi: Astromash, Space Armada, Triple Action, Horse Racing, Sea Battle, ecc. oppure COMPRO/VENDO a L. 25.000. Spadazzi Mauro - Via Coriano, 142 - 47037 Rimini (Forlì).

**COMPRO cassette Intellivision/Coleco** Donkey Kong L. 45.000, Imagic Atlantis L. 35.000, Microsurgeon L. 40.000, Dragon Fire L. 30.000, Demon Attack L. 30.000 + modulo Intellivision a L. 90.000 con cassetta B17 Bomber in buono stato con scatola, istruzioni, mini lever. In caso siano rotte le potrei restituire entro 30 giorni. Preferisco comunicare con persone di Milano. Palmieri Marco - Via Catalani, 9 - Milano - Tel. 02/299496 (ore 19,30 - 21,30).

**VENDO Sinclair ZX81** + 16 k RAM + cavi per registratore e TV + manuale "Guida al Sinclair ZX81", imballo originale come nuovo + alimentatore originale Sinclair L. 300.000. Claudio Telmon - Via S. Cassiano, 16 - 39042 Bressanone (BZ) - Tel. 0472/21649 (ore serali).

**VENDO base Atari VCS** nuovissima, ancora in garanzia, usata pochissimo con le seguenti cassette: Combat, Asteroids, Defender. Tutto in perfetto stato a L. 350.000. Tutta Italia con preferenza prov. BF-BS. Greco Lorenzo - Off. Postale - 25030 Coccaglio (BS).

**OFFRO L. 10.000** per le seguenti cartucce Atari VCS: Air, Sea battle, Indy 500, Pac-Man, Space Invaders, Space War, Star Raiders, Video Chess, Years' Revenge, L. 20.000 per ET, e Raiders of the Lost Ark, Demon Attack (Imagic e per VCS Atari), Piffali (Activision) L. 15.000 per Shark Attack (Apollo VCS). Scrivere per accordi a Greco Lorenzo - Ufficio postale - 25030 Coccaglio (BS).

**VENDO Sinclair ZX81** + espansione 16 k RAM + alimentatore + cavi + 3 manuali per l'uso. Tutto a L. 350.000. Tel. 0571/61063 (ore pasti).

**COMPRO Tren** (entrambe le versioni) Intellivision max L. 40.000. **VENDO Star Strike** Intellivision L. 30.000. Tel. 049/26133 (ore pasti).

**VENDO Atari VCS** + 7 cassette: Combat, Pele's Soccer, Asteroids, Night Driver, Defender, Pac-Man, Tennis Nuovissimo, in perfetto stato L. 580.000 trattabili. Gianfilippo - Tel. 06/3664205 (ore pasti).

**VENDO programmi originali** per computer "Atari 400-800" su cassetta e disco. Servolini Luigi - Via La Spezia, 81 - 00182 Roma - Tel. 06/384488 - 7581219 (ore pasti).

**VENDO Philips G7000** completo di 5 cassette tra cui: KG Hunchkin, (Pac-Man), Laser War, Air-Sea War, Computer, ecc. a L. 280.000 trattabili. Luca Tonelli - Via Alessandrini, 3 - Pero (Mi) - Tel. 02/3534514 (ore 20,30-21).





**VENDO videogioco Philips G7000** + 2 cassette a L. 200.000. Inoltre vendo a L. 25.000 le cassette: Car Race, Tiro con la Catapulta, Rugby e Cosmic Conflict. Fontacci Claudio - Tel. 06/5283790 (ore pasti).

**VENDO cassetta per VCS Atari 2600** Berzerk nuovissima, comprata da una settimana a L. 80.000. Lorenzo Calò - Via Orti della Farnesini, 133 - Roma - Tel. 06/3283943 (ore 14-17).

**VENDO cassetta** Poker e Blackjack o Star Strike a L. 25.000 cad. in perfette condizioni. Tel. 089/391117 (ore 14.30 - 21.30).

**VENDO VCS Atari** con 11 cassette (Combat, Basketball, Breakout, Indy 500, Missile Command, Maze Craze, Pele's Soccer, Space Invaders, Star Raiders, yars' Revenge, Volleyball) a L. 700.000 trattabili. Tel. 049/754002 - Padova (ore 13-14 - 20-21).

**VENDO Intellivision** ancora in garanzia + 4 cassette (Poker e Blackjack + Triple Action + Astromash + Star Strike) a L. 420.000. Imballo originale ed istruzioni in italiano. Crippa Marco - Via G. Cesare, 4 - 20077 Sordio (MI) - Tel. 02/9810577 - 9810325 (dopo le ore 19.30).

**VENDO Compute G7000 Philips** + 26 cassette fra le quali: Cassetta Musicale, Computer Programmer, e tante altre a L. 700.000 trattabili. Tel. 0542/23880 (ore 18-20).

**VENDO console M.B.O.** con n. 3 cassette Motocross 6 giochi, Tennis 10 giochi, Panzermatic 2 giochi. Giuseppe - Tel. 02/9548969.

**COMPRO console Intellivision** a L. 80.000; cassette "Soccer, Tennis, Baseball e Basketball" a L. 20.000 cad. **VENDO cassetta Atari** Air-Sea battle, Video Checkers, Maze Craze a L. 35.000 cad. Telefonare a Michele allo 0731/52254 (ore 13-14.30 - 18.30 - 20.30).

**COMPRO solo zona Bologna computer ZX81**, VIC 20, T199 o analoghi. Max L. 200.000 purché in buone condizioni. Preferiti VIC 20 e T199. Francesco M. Carli - Via Col di Lana, 11 - 30131 Bologna - Tel. 553396 (ore 20-22).

**COMPRO/CERCO urgentemente la scatola d'imballo** di 3D Tic-Tac-Toe/Atari e Star Voyager/Imagic e le istruzioni in italiano di 3D Tic-Tac-Toe, Star Voyager, Video Olympic. Pagherò un buon prezzo. Zecchino Riccardo - Via Niccolò da Tolentino, 88 - 50141 Firenze - Tel. 055/415460 (ore 19.30-21).

**VENDO console Atari** usata pochissimo completamente funzionante, completo di 12 cassette a L. 500.000. Telefonare allo 02/2854638 (ore pasti). Solo Milano.

**VENDO console Intellivision** con imballo + 9 cartucce (Cock'n'Chase, Pitfall, Tennis, Skiing, Star Strike, Space battle, Armor Battle, Sea battle, Space Armada). Lo Monaco Alessandro - V.le Piave, 6 - Milano - Tel. 02/700806 (ore pasti).

**VENDO giochi elettronici portatili** "Galaxian 2" e "Merlin" rispettivamente per L. 30.000 e 20.000. Fabio Sera - V.le Lazio, 27 - 20135 Milano - Tel. 02/585922 (ore pasti).

**VENDO cassetta Intellivision** Armor battle, Bowling, Poker & Blackjack, Baseball, Sea Battle. Frangione Riccardo - Via Dotti, Palazzolo - 94011 Agira (EN) - Tel. 0935/91621 (sabato o domenica ore pasti).

**VENDO/CAMBIO cassetta** (L. 25.000) Space Battle dell'Intellivision con Star Strike, Triple Action, Armor Battle o altre. Tel. 055/433811 (ore 14-15 - 19-21).

**VENDO videogioco Atari** imballo originale più pulsantiera e nove cassette. L. 600.000 trattabili. Sperti Massimo - Via Berchet, 11 - 35100 Padova - Tel. 049/45240 (ore 21-24).

**COMPRO Intellivision** usato, prezzo da concordare. **CAMBIO 2 cassette Intellivision**, "Astromash e Armor Battle" per 1 cassetta Imagic usata adattabile su Intellivision. Tel. 010/361314 (ore 14-16).

**VENDO videogioco Mesatron** (Nuova Elettronica) con cartuccia labirinto (completo di 2 joystick, colori e sonoro) usato molto raramente. L. 150.000. Paolo - Tel. 0332/589739 (sabato-domenica sera).

**VENDO ZX81** 16 k RAM completo di alimentatore e manuali in inglese e in italiano + libro "66 programmi per ZX81". Inoltre 2 cassette, "Tirannosaurus" e "Asteroids" il tutto a sole L. 420.000. Regala anche riviste di informatica di ogni tipo. Tel. 0763/34397 (ore 20).

**COMPRO ZX81** personal computer anche 1 k solo se occasione. Sergio Gugel - Via P. Sartor, 7 - Pordenone - Tel. 0434/44162.

# Sinclair Spectrum



## a casa vostra subito!

Se volete riceverlo velocemente compilate e spedite in busta il "Coupon Sinclair" e riceverete in OMAGGIO il famoso libro "Guida al Sinclair ZX Spectrum" di ben 320 pagine, del valore di L. 22.000.

## EXELCO

Via G. Verdi, 23/25  
20095 - CUSANO MILANINO (MILANO)

| Descrizione                                                                                                              | Qt. | Prezzo unitario | Totale L. |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----------------|-----------|
| Personal Computer ZX Spectrum 16K RAM con alimentatore, completo di manuale originale Inglese e cavetti di collegamento. |     | 360.000         |           |
| Personal Computer ZX Spectrum 48K RAM con alimentatore, completo di manuale originale Inglese e cavetti di collegamento. |     | 495.000         |           |
| Kit di espansione 32K RAM.                                                                                               |     | Annunciato      |           |
| Stampante Sinclair ZX, con alimentatore da 1,2 A.                                                                        |     | 195.000         |           |
| Guida al Sinclair ZX Spectrum.                                                                                           |     | 22.000          |           |
| Cassetta programmi dimostrativi per il rapido apprendimento alla programmazione e utilizzo dello ZX Spectrum.            |     | 48.000          |           |

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

Nome

Cognome

Via

Città

Data  C.A.P.

Partita I.V.A. o, per i privati  
Codice Fiscale

Acconto L.

I prezzi vanno maggiorati dell'IVA 18% e di L. 8.000 per il recapito a domicilio

### ATTENZIONE!

Tutti i nostri prodotti hanno la garanzia italiana di un anno, data dalla SINCLAIR









**STARPATH**<sup>TM</sup>  
CORPORATION  
(formerly **ARCADIA**)  
CORPORATION

# ENTRATE IN UNA NUOVA DIMENSIONE DI VIDEOGIOCHI CON **SUPERCHARGER**



Aumenta la potenza del vostro Atari<sup>®</sup> VCS<sup>TM</sup>  
da 128 a 6272 bytes aggiungendo una  
elevata risoluzione grafica e una più  
entusiasmante complessità di gioco.



**RUGGERI  
TELEGAMES**

C.P. 350 ROMA CENTRO





OK



**17°** salone internazionale della musica e high fidelity  
international video and consumer electronics show

**9-14 giugno • Fiera di Milano**

**Entrata:** Porta Edilizia (Viale Eginardo) - **Orario:** 9-18





# CI SIAMO.

## Fra pochi giorni inizierà la grande supergara!



## VIDEO & Giochi

### dal 9 al 12 giugno

#### SUPERGARA

- 1 Possono partecipare alla Supergara tutti i visitatori.
- 2 Le gare si svolgeranno al padiglione 16 dal giorno 9 al giorno 12 con due turni giornalieri: 1° turno dalle 10 alle 12; 2° turno dalle 15 alle 17.
- 3 ISCRIZIONI: le iscrizioni verranno accettate presso il posteggio videogiochi Pad. 16 nello spazio riservato alla Supergara prima dell'inizio di ogni turno. Ogni concorrente potrà iscriversi compatibilmente con la presenza di altri giocatori. Fatta salva la possibilità da parte dell'organizzazione, di spostare su altri giochi i concorrenti in sovrannumero.

Gli iscritti saranno chiamati in ordine progressivo di iscrizione. Chi non fosse presente alla chiamata sarà automaticamente spostato in coda all'elenco concorrenti per quel turno di gioco.

- 4 SVOLGIMENTO: ogni concorrente avrà a disposizione due prove consecutive da cinque minuti ognuna. I giudici di gara annoteranno il miglior punteggio raggiunto dal concorrente su un tagliando che verrà allegato al cartoncino d'iscrizione. Copia del tagliando rimarrà in possesso del concorrente. Eventuali parametri accessori (presenti in alcuni giochi, come "Bonus", "Energia" etc.)

saranno tenuti in considerazione solo nei casi di assoluta parità del punteggio.

- 5 GIOCHI: la gara si svolge su giochi scelti tra le novità che le varie case produttrici o distributrici presentano in catalogo al SIM. I giochi in gara saranno comunicati all'apertura delle iscrizioni.
- 6 PREMIAZIONE: le premiazioni avverranno sul palco di gara ad opera degli incaricati di VIDEOGIOCHI, immediatamente dopo la fine di ogni turno di gara. Verranno premiati i primi tre classificati per ogni gioco in gara, con sorprese fantastiche.





**A CHE GIOCO GIOCHIAMO  
QUESTO MESE?**



# **FROG BOG**

MATTEL ELECTRONICS

**IntelliVision**

Intelligent Television

