VIDEO GIOCHI 6

UNA PUBBLICAZIONE
DEL GRUPPO EDITORIALE JACKSON

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



Tutti i record di Pitfall

Gare, Videogare, Supergare

LUCKY: Il videogame diventa computer

PROVATO IL PRIMO VIDEOGIOCO PARLANTE

Nuova Panda 30 Super l'auto in libertà



Quel qualcosa in più che aspettavi dalla Panda

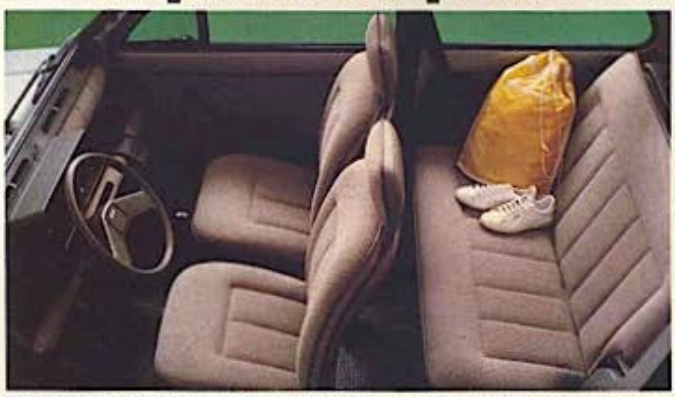
Panda 30 Super arriva dopo il successo della Panda 45 Super.

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 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.



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.

Panda ora in 4 versioni

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

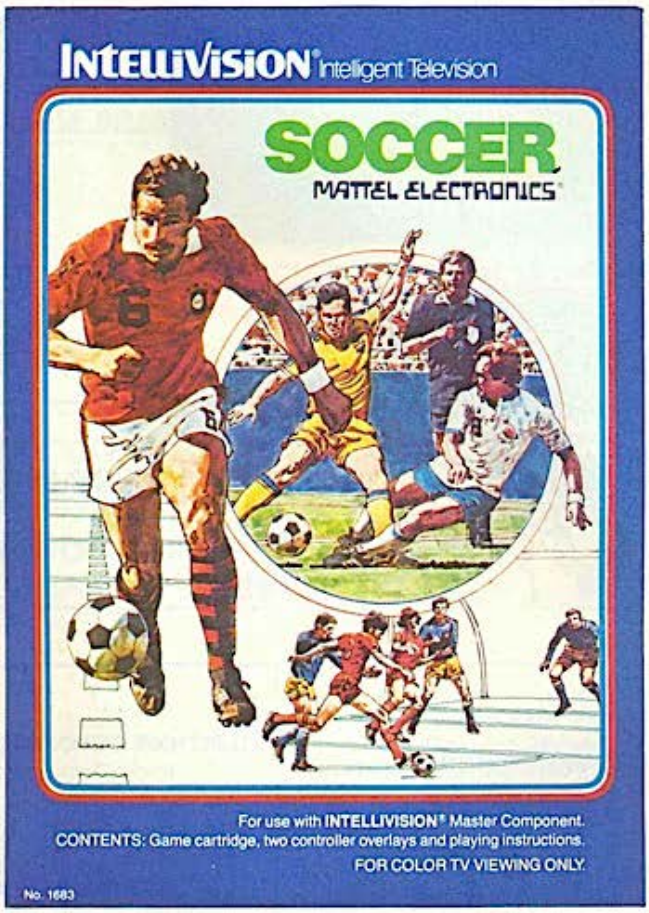
Panda 45 e Panda 45 Super: motore di 900 cc. - potenza 45 CV - velocità circa 140 km/h.

FIAT

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

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 Allora, cosa aspetti?

MATTEL ELECTRONICS
INTELLIVISION
Intelligent Television

SOMM

IL POSTO DELLA POSTA 6

A DOMANDA RISPONDE 12

CLASSIFICHE
DA TUTTO IL MONDO
HIT GAMES 18

INIZIATIVE E CONCORSI
BONUS 20

FATTI E NOTIZIE
READY 30

ATTUALITA'
LE AVVENTURE DI PITFALL HARRY 38

PROVATI PER VOI
A CHE GIOCO GIOCHIAMO? 46

ATTUALITA'
VIDEOGAMES & PUBBLICITA' 68

I GRANDI A GETTONE
AL BAR 72





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

FLIPPER
80 PINBALL WIZARD
BONUS N° 6

85 DI FRONTE AL FATTO COMPUTER

HARDWARE
86 LUCKY IL COMPUTER INTELLIVISION

89 IL LOGO
PRIMA PARTE

90 SPECTRUM DELLE MIE BRAME

92 VIC, VIC ... HURRA'!

94 LIST
SESTA LEZIONE

99 I GIOCOMPUTER

105 IL MERCATO
GUIDA COMPLETA CON PREZZI E CARATTERISTICHE
DI VIDEOGIOCHI E DINTORNI

115 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:
International 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.



il posto della posta

LIST, MA NON BASTA

Egr. Direttore,
la presente per significarle l'apprezzamento per la sua rivista inerente l'informatica.
La rivista è veramente interessante: unico appunto a mio avviso, i programmi che presentate sulla rivista sono scritti in caratteri a volte completamente errati, soprattutto i caratteri grafici. Da pochissimo tempo sono possessore di un VIC 20 e sono amareggiatissimo per l'incomprensibilità dei manuali di istruzione (può essere che sia limitato io, ma non mi pare).
Con lo sviluppo che ha questa macchina, si dovrebbero trovare molti programmi di utilità, e purtroppo non è così! Mi sono quindi dato alla lettura delle riviste di informatica, bramando di poter vedere in funzione qualche programma. La situazione è stata disastrosa: finiti lunghissimi programmi, la macchina al momento fatidico del "RUN" cominciava a dare segnalazione di errori di vario genere.
Riprovata la lista delle istruzioni, riga per riga, non mutava nulla. Ecco quindi che arrivo al nocciolo della questione: perchè non fate girare il programma dopo la bozza di stampa e non sostituite le microscopiche figurine grafiche, con i tasti da premere per ottenerli? La rivista è indirizzata anche agli utenti in erba, e questi, come me, impantanano in questi inestricabili programmi e si demoralizzano.

Daniele Carbone,
Roma

La ringraziamo per la lettera, e apprezzo la sua franchezza. Tuttavia crediamo che ci sia qualche incomprensione di fondo. I listati dei programmi pubblicati su Videogiochi non sono trascritti in linotype o in composizione fotografica, ma sono direttamente fotografati dal tabulato uscente dalla stampante. Nella rubrica LIST detta stampante, oltretutto, è incorporata al computer, il che garantisce ulteriormente l'affidabilità del programma e la veridicità dello stampato.
Lei dovrebbe anche aver notato che dopo il listato viene anche pubblicato un "copy" del video, che generalmente inizia proprio con la scritta RUN: direi quindi che i programmi vengono stra-provati, e glielo posso assicurare anche perchè mi occupo personalmente di questa rubrica.
Forse però le è sfuggito un dettaglio molto importante.
LIST è un corso di BASIC generico: ogni computer, poi, ha le sue particolarità dialettali. Non è improbabile che un programma di LIST copiato pari pari su VIC 20 presenti un qualche errore. In ogni caso Lei dovrebbe inviarci qualche ragguaglio in più, e potremo cercare la discrepanza.
Passiamo al VIC: è uno dei computer più assistiti in fatto di programmi. Si rivolga alla Sirius Elettronica, in Via Gaudenzio Ferrari, 9A, che ne cura la diffusione presso le catene di negozi-elettronica, oppure un Bitshop Primavera; dia un'occhiata alle pagine del Mercato di Videogiochi.
Non sia così pessimista.

UN NUOVO MONDO

Sono un ragazzo di 13 anni e mezzo: sono sempre stato interessato ai videogiochi da bar da quando avevo poco più di 8 anni.
Ricordo ancora quando vidi per la prima volta Defender e Galaxian; sembrava di trovarsi in un nuovo mondo perchè fino ad allora l'unico videogioco che conoscevo era Space Invaders. Ora ammiro molto il sistema Intellivision, e grazie a voi ho conosciuto Activision e Colecovision. Quest'ultimo è anche un personal computer? Sarebbe interessante riprodurre elettronicamente i giochi come Monopoli o Risiko. Saluti anche da mio fratello.

Marco di Mauro,
Axa

Grazie per il tuo autoracconto, che ci è sempre molto gradito. Ottima l'idea dei giochi da casa - in gergo si chiamano board games - che del resto sono già apparsi nel catalogo Philips. Siamo convinti che non tarderanno a estendersi, e l'apporto del computer in questo tipo di gioco può essere non tanto quello di simulare pedissequamente il tabellone - che è bellissimo così com'è in ... carta e ossa - ma quello di permettere conteggi e punteggi più complessi, tener conto di un maggior numero di variabili, aggiornare i dati su cui impostare il gioco.

EHI, RICC ...

... alias Riccardo Baroni, stiamo aspettando la seconda puntata del fumetto "Video Games Comics" che abbiamo pubblicato sul numero 3. Non per altro, è che vorremmo sapere come va a finire (e non solo noi). Un match tra Pac-Man e i "rozzi" (senza offesa) giocatori di calcio di Dribbling non è cosa di tutti i giorni e sinceramente ci piacerebbe molto vedere chi la spunta. O.K.?

GIOCHI A COLORI E TV IN BIANCO E NERO

Caro Videogiochi, la mia più che un quesito o curiosità è una vera e propria esigenza, tutto ciò visto l'affollamento di certe ore davanti al televisore a colori. E se lo attaccassi al mio B/N personale?
Vi prego rispondetermi urgentemente, altrimenti l'anemia da videogioco si impossesserà di me e per guarire sarò costretto a divorziare da quella schiera di profani in materia che si chiamano familiari.

Torcasio Alfredo,
Lamezia Terme (CZ)

Dal punto di vista strettamente tecnico non esistono controindicazioni par-



Sul n. 3 ho visto
home computer Tutt
tabili le cassette della

Carlo Morici
Via N. Fabrizi isol 196

ticolari per l'uso di cartucce espressamene previste per TV a colori su apparecchi B/N: con questo vogliamo dire che nè il televisore nè la consolle scoppieranno per questa utilizzazione "impropria" del gioco.
Il problema è semmai molto più sottile ma ugualmente determinante.
Le cartucce sono studiate per sfruttare al massimo le possibilità offerte dallo schermo a colori, il colore, in esse, non è sempre un vero ornamento, ma spesso è veicolo di informazioni determinanti per lo svolgimento del gioco stesso. Con un B/N tutto ciò va a farsi benedire, e non sempre la scala dei grigi potrà essere sostitutiva.
Avviene così che su un TV a colori il contrasto, ad esempio, tra rosso e verde è netto ed assoluto, mentre in B/N diviene praticamente impercettibile.
Questa situazione si verifica per molte coppie di colori e rende pertanto ingiocabili parecchie cartucce: nel Calcio Intellivision, ad esempio, la squadra rossa si confonde sul terreno verde.
Utilizza pertanto tranquillamente il tuo TV in B/N ma abbi l'accortezza di usare giochi che abbiano almeno contrasti ben definiti tra colori chiari e colori scuri: avrai comunque un risultato soddisfacente e non dovrai soffrire più di tanto durante il periodo in cui la famiglia si gusta Pippo Baudo sul TV principale.



CLUB, CLUB, CLUB ...

Spett. Redazione, voglio innanzitutto rivolgervi i miei complimenti per la vostra eccezionale rivista (credo che ne abbiate già ricevuti molti).
Era proprio ora che qualcuno parlasse in modo esauriente del vastissimo mercato dei Videogames.
Vi scrivo per fare una proposta: visto l'elevato prezzo delle cassette vorrei sapere se fosse possibile creare una specie di club ove gli affiliati si possano scambiare le cassette per un certo periodo di tempo, in modo anche da poterne decidere un eventuale acquisto dopo averle realmente provate.
Chiaramente la cosa dovrebbe essere a livello provinciale e visto l'enorme successo dei videogames "casalinghi" penso che sia attuabile.

Antonio Ciarlo,
Firenze

Il problema dei Clubs di Videogiochisti ci sta molto a cuore.
Siamo ben lieti quindi, ogni volta che possiamo, di pubblicare notizie, fatti e cronache che coinvolgono clubs di appassionati che stanno letteralmente spuntando come funghi in tutta la penisola.
Certo non è compito facile, ma è nostro impegno coordinare l'attività di queste associazioni al fine di promuovere l'interscambio di idee, informazioni e novità persino su scala nazionale.
Per cominciare comunque non ti sarà difficile trovare nuovi amici semplicemente leggendo il nostro giornale.
Pubblichiamo pertanto il tuo indirizzo nella speranza che ci comunicherai quanto prima tutto quanto potrà avere importanza per la vita del tuo futuro Club.
Allora, videogiocatori toscani e non, il nostro intraprendente lettore è Antonio Ciarlo - Via Bolognese, 67 - Firenze.

W ATARI

Credo che i giochi Intellivision dopo un po' stufino, e non reggano il confronto con Atari, escluso Look'n Chase e Basket Ball.

Francesco Gatti,
Roma

Una volta tanto che qualcuno insorge pro Atari, ci sembra giusto dare spazio alla sua, pur categorica, affermazione.
Il nostro parere è che Atari e Intellivision siano ottimi giochi, e che semmai sia proprio la loro stessa concorrenza a migliorarli continuamente: un "bisticcio", dunque, a tutto vantaggio di chi gioca.
Abbiamo in redazione un atarista convinto: però, oggi è lunedì, e reduce da un week end di Bomber Mattel, e il suo assolutismo sta vistosamente vacillando ...

DOMANDE SPECTRUM

Quanto costa lo Spectrum; quali libri mi consigliate per imparare a progrmmarlo; le cassette a colori sono gia in commercio, quanto costano i suoi joystick?

Marco Montanari,
Massa Lombarda

360.000 lire a 16 k, 495.000 lire a 48 k. Per imparare basta il 16 k, ma i programmi migliori girano su 48 k. Il "suo" libro è ottimo, e per il momento ci sembra che sia anche l'unico. Le cassette sono disponibili: tutte quelle "ufficiali", ossia presentate assieme al computer, e anche molte altre aggiuntesi. I joystick non sono previsti.

VIC 20

Sono un appassionato giocatore di videogiochi e un appassionatissimo lettore di Videogiochi.
Mi regaleranno un VIC 20: che cosa ne pensate?

Adolfo Bellandi,
Montichiari

Ogni bene: è un ottimo computer, con una tastiera seria, un sistema operativo versatile, un gran catalogo di programmi, una dotazione di giochi da non dover invidiare troppo una consolle vera e propria. È sufficientemente

espandibile e, fra gli home computer, è l'unico che si può utilizzare anche in modo professionale: per ora, unico.

ATARI 5200: NON ARRIVA. COLECO: ARRIVA. ZX: È ARRIVATO

Attendo con ansia l'arrivo di Atari 5200, ZX Spectrum, Colecovision. Per favore, ditemi qualcosa. Dove li troverò, e quando?

Lorenzo Fabris,
Vigguano

Mai, ovunque e ora, fra un po'. L'Atari 5200 non sarà commercializzato in Italia, almeno fino a quando non si capirà meglio il suo successo in U.S.A., tuttora molto incerto. Lo ZX Spectrum è fra noi da un bel po' di tempo, ed è reperibile con estrema facilità. Il Colecovision entrerà in regolare distribuzione da settembre presso una vasta rete di negozi.

JOYSTICK PER INTELLIVISION

Spett. Videogiochi, sono Alessandro e son un appassionato di videogiochi e computer perciò la vostra rivista per me è proprio il massimo!!!
Sono uno dei parecchi possessori dell'Intellivision ed a questo proposito vorrei chiedervi perchè la Mattel non progetta un accessorio tale che sia possibile trasformare il disco direzionale in joystick.
Voi cosa ne pensate?
Faccio anche sapere che si è aperto un centro di assistenza Mattel a Milano in Via Panfilo Castaldi, 20.

Alessandro Sciacca,
Milano

Gli accessori per trasformare il comando direzionale dell'Intellivision sono in commercio da molto tempo in America, anche se non sono prodotti direttamente dalla Mattel.
Se hai letto il nostro articolo sulle novità di Las Vegas apparso sul numero 4 avrai anche potuto osservare uno di quegli aggeggi in azione.
Anche l'Italia, che è molto più sensibile alle novità di quanto non si possa supporre, si sta muovendo in questo senso e ci risulta che a Milano sia già possibile reperirli.
L'idea base di questa trasformazione è la classica ... scoperta dell'acqua calda: si tratta semplicemente di applicare sul disco un terminale con la forma del joystick.
Se invece vuoi farteli da solo, vai a frugare tra i tuoi vecchi giochi e recupera una di quelle freccette a ventosa che venivano sparate dalle armi con caricamento a molla: mettila sul disco direzionale e voilà ... il joystick è fatto!



GIOCHI "PERSONAL" CON L'INTELLIVISION

Sono un grosso appassionato di videogiochi (beh, per essere grosso sono piuttosto magro a dire la verità). Quando ho visto il vostro giornale in edicola ho avuto un sussulto di gioia e stupore: non ci speravo più in una rivista così SUPER!
Vorrei chiedere informazioni sul computer dell'Intellivision, se è in grado di creare giochi e se sì di che difficoltà.

Bellisario Gianluca,
Sassuolo (MO)

Quando l'Intellivision avrà la tastiera, sarà disponibile un programma fatto apposta per creare giochi personalizzati.
L'utilizzatore dovrà inserire a suo piacimento regole, azioni, imprevisti e tutto ciò che gli suggerisce la fantasia.
Piuttosto interessante, no?

FINIRA' L'ERA DEL 2600?

Complimenti per la vostra rivista, a cui vorrei rivolgere una domanda: coloro

che come me hanno il VCS 2600 della Atari che se ne fanno se le future cassette saranno destinate all'Atari 5200 e quindi non compatibili con il vecchio 2600?

Sandro Castagna,
Palermo

In realtà il problema che ti assilla desta non poche preoccupazioni in molti altri lettori della rivista.
Come del resto era già intuibile leggendo tra le righe del nostro articolo sulle novità di Las Vegas apparso sul numero 3, la Atari non intende assolutamente interrompere la distribuzione di cartucce per il 2600: semplicemente avvierà una doppia produzione parallela di software per i due sistemi.
Sarà così possibile trovare in commercio nuovi titoli per il vecchio VCS che si affiancheranno alla futura linea per il 5200. In Italia, però, questa linea è proprio futura!

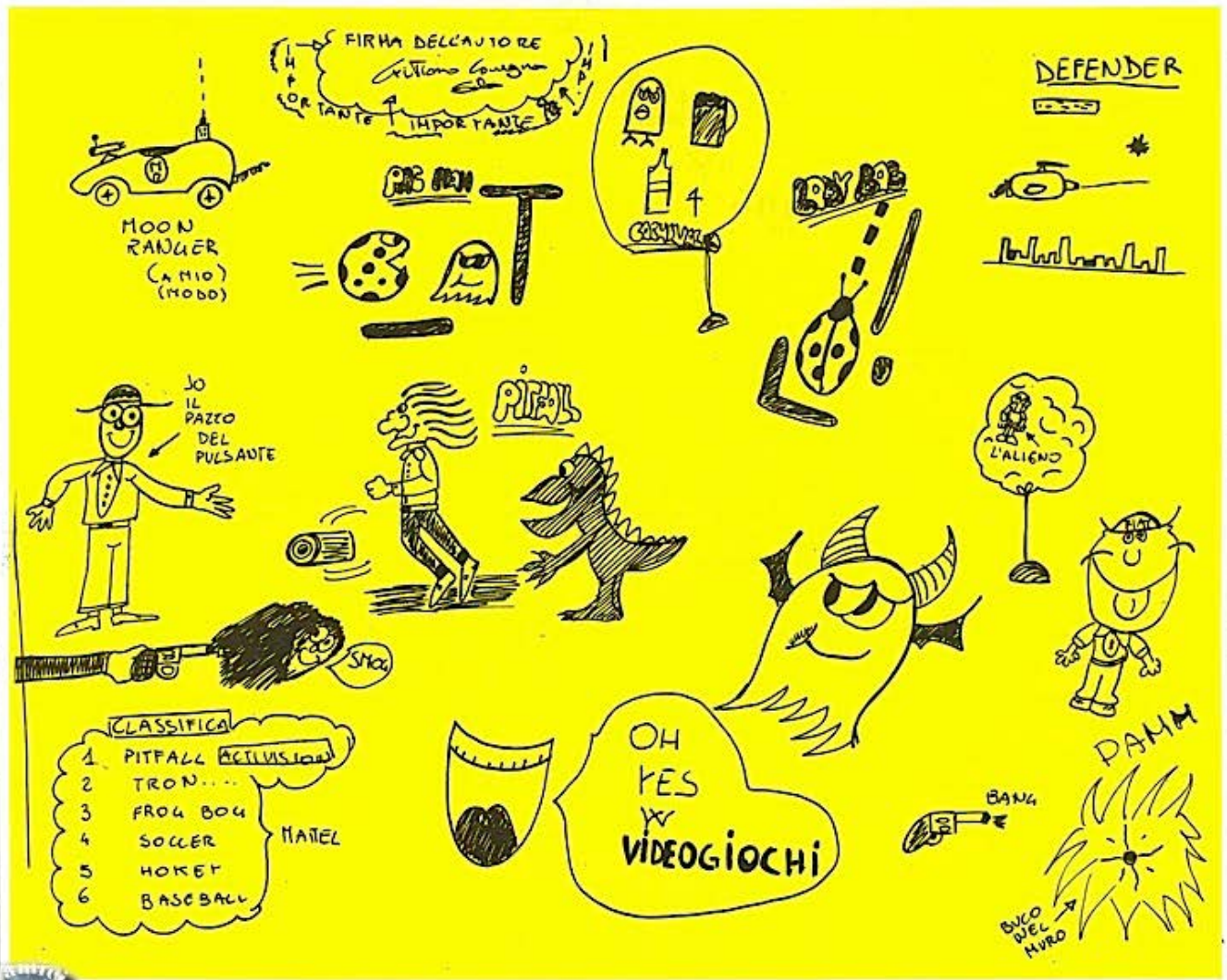
Tranquillizzati pertanto perchè la Atari ha fatto bene i suoi conti e non si sogna nemmeno per un istante di abbandonare a se stessi i possessori della gloriosa consolle: significherebbe perdere una buona fetta di mercato a tutto vantaggio dei suoi più agguerriti concorrenti e a tutto scapito della credibilità che si è conquistata e che le è indispensabile per lanciare efficacemente il nuovo sistema.

GIOCHIAMO CON IL PET

Mi sono soffermato sulla letterina del giovane Lucio Del Lacco a San Severo. Il ragazzo chiedeva se al computer di suo padre - un PET CBM 3032 - potevano essere applicate le cassette già preregistrate di videogiochi.
La risposta diretta a questa domanda è "NO" in quanto almeno per ora, ai Pet queste cassette non si possono applicare. Esistono infatti sia normali cassette che dischetti, ed anche listati con molti programmi di giochi che potrebbero soddisfare la richiesta del giovane Lucio, con il quale gradirei essere messo in contatto per dargli tutte le reali possibili notizie in merito.

Luciano Tursi,
Diamante (CS)

Volentieri la mettiamo in contatto con Lucio, attraverso la nostra rubrica della posta, poichè non crediamo che abbia molte altre probabilità di incontrare un'occasione del genere. Dal canto nostro ci fa molto piacere annoverare anche i Medici tra i nostri lettori.
Quanto indicavamo nella nostra risposta non era da intendersi in senso assoluto, ma derivava anzitutto dalla constatazione che il computer in questione non è stato certo progettato con fini



giocherecci, ma è diversamente orientato ad utilizzatori più sofisticati per applicazioni gestionali decisamente più impegnative di un videogame.
Quanto ai giochi,beh. essi esistono ovunque esista un computer ed il suo linguaggio di programmazione, ed il PET non fa certo eccezione.
La distribuzione commerciale di tali programmi nei Computer shops che, ci risulta,è praticamente inesistente. Se lei sa di qualche eccezione, ce ne informi: gliene saremo grati.

JELLY MONSTERS PIU' VELOCE

Cara Redazione di Videogiochi, tanti, tantissimi complimenti per la rivista: era ora che venisse fuori una rivista di videogames, la mia passione.

Posseggo un VIC 20 ed ho anche la cassetta "JELLY MONSTERS" che voi avete citato nel numero di Febbraio) ed è anche per me la migliore copia del Pac-Man Atariano, solo che la velocità del Pac-Man e dei fantasmi nel mio gioco non varia, ovvero rimane sempre la stessa invece di aumentare come nell'Arcade game! Come posso fare per aumentare la velocità?

Marangoni Giorgio,
Collegno

Sfortunatamente non esiste alcun modo pratico di intervenire sul programma di JELLY MONSTERS per aumentare la velocità.
Per modificare un gioco tanto complesso bisogna essere dei veri esperti, bisogna cioè sapere dove e come mettere le mani.
Nel caso delle cartucce poi, non è assolutamente possibile intervenire sul loro programma attraverso la tastiera.
Sorry, ma JELLY MONTESRS è destinato a conservare i suoi segreti in eterno ... o quasi.
A quanto ci risulta, comunque, la velocità dovrebbe aumentare quando la pallina gialla ha quasi terminato di ingoiare i puntini.

Hei, sono un ragazzo di 13 anni.
Scrivo per dirvi che anchio come molti sono un'ideatore di video-giochi.
Chiunque sia interessato a scambiare idee con me, può scrivermi.
Il mio indirizzo è: Dell'Acqua Andrea Via Pontida 6 20025 Legnano [MI]
errore
Risponderò a tutti e







UNA VOCE PER IL VCS

Esiste un sintetizzatore di voce sul tipo dell'Intellivoice compatibile con il VCS?

Fabio Rossi,
Garbagnate Milanese (MI)

Purtroppo, caro Fabio, dovrai accontentarti di utilizzare la tua consolle senza la possibilità che ti tenga compagnia anche con la voce, perchè attualmente non esiste in commercio alcun accessorio per il VCS 2600 che lo renda loquace.

I GIOCHI CON LE STELLETTE

Sarebbe utile apportare alcuni perfezionamenti alla già ottima impostazione della rivista:
1) Presentazioni di giochi più stringate e più numerose.
2) Giudizio di merito da 1 a 5 stellette per ogni cassetta, per fornire un'unità di misura e confronto.
3) Aggiunta di una rubrica di novità italiane e straniere.
4) Completare la rivista con un Annuario completo.

Perchè in Italia i prezzi di listino sono molto più alti che in U.S.A. e in Inghilterra?

Carlo Orsello,
Ciriè

Rispondiamo punto per punto esponendo i nostri pareri.
1) La maggior parte dei videogiocatori vuole avere una relazione dettagliata del gioco, delle strategie e delle sue particolarità. La funzione è quella di "far giocare" il gioco - idealmente - a chi legge. Abbiamo calcolato che il ritmo di 10 giochi al mese è proporzionato alla realtà delle immissioni sul mercato: un numero significativamente superiore di recensioni porterebbe rapidamente all'esaurimento delle novità.
2) Abbiamo volutamente abolito i giudizi di merito, molto comodi per chi scrive, ma fuorvianti, anzichè chiarificatori, per chi legge. Proprio perchè introducono una parvenza di confrontabilità che non ha riscontro nella realtà. Basta leggere le lettere dei lettori per vedere quali e quanti pareri diversi si possano avere sugli stessi giochi.
I parametri di valutazione sono tantissimi, e nessuno è obiettivo, numerico: come si possono fare dei confronti? E poi noi i giochi bruttini, quelli proprio un po' miserelli e malriusciti, non li pubblichiamo neppure, per non buttar via carta preziosa
3) La rubrica c'è già, si chiama Ready, e, ci sembra, è piuttosto ricca. Non potremmo del resto neppure pubblicare tutte le novità del mercato mondiale, altrimenti ...
4) Vedremo ...
In U.S.A. e in U.K. esiste un parco consolle installate enormemente superiore a quello italiano: i quantitativi in gioco (è il caso di dirlo) sono molto maggiori, e quindi l'incidenza percentuale dei costi di distribuzione e di pubblicità è molto inferiore.
In U.S.A., poi, i giochi ... giocano in casa: si elimina tutto il primo consistente passaggio dell'esportazione.
Infine dollaro e sterlina sono molto sovraquotati nei confronti della nostra moneta, mentre leggi speciali e non molto azzeccate penalizzano l'importazione e l'elettronica. Figuriamoci l'elettronica d'importazione!
Altre a tutto ciò esiste il margine di profitto delle imprese, che deve tener conto anche di imprevedibili e inevitabili quote di invenduto (il gioco che, di gran successo in U.S.A., qui non trova riscontro, ad esempio). Queste le ragioni obiettive. I prezzi, ad ogni modo, dovrebbero essere destinati a scendere, ma non certo ad allinearsi a quelli da lei indicati!



QUANDO LA FAMIGLIA DICE NO!

Tutti in famiglia, nonni, zie, genitori, dicono che questi giochi sono inutili, fanno rimbambire i ragazzi, non li fanno studiare.
Io sono d'accordo: però se uno si raziona queste cose non sono vere.
Io e mio cugino vorremmo comperare l'Intellivision, però i nostri genitori non sono molto d'accordo.
Vorrei il vostro parere, così magari fate cambiare parere a loro.
Fate più giochi in "a che gioco giochiamo"!

Carmelo Cisano,
Trofarello

I familiari non hanno tutti i torti. È vero che razionandosi, come dici tu ... ma razionarsi non è facilissimo. Ad ogni modo siamo contrari ai divieti categorici: i familiari dovrebbero, a nostro parere, permettervi di giocare sforzandovi, tutti assieme (voi e loro) di evitare che il gioco assuma un ruolo demenziale e maniacale nella vostra casa.
Del resto c'è gente che si sciroppa sei o sette telefilm per sera davanti alla TV: il che non significa che allora tutti devono evitare di avere la TV in casa.
Però, però ... con quell'ultima domanda ci dimostri che forse potresti essere proprio tu uno di quelli troppo ingordi: infatti non ti bastano 10 giochi nuovi al mese. Guarda che sono tanti!

W INTELLIVISION

Vorrei sapere perchè date così tanta importanza all'Atari, quando secondo me e secondo tanti altri la Mattel ha una grafica molto più completa anche se non ha l'esperienza di Nolan Bushnell.
Perchè le grandi case si stanno facendo raggiungere dalla concorrenza a causa della grafica che non migliorano? Non ne hanno forse la possibilità?
Mi conviene comperare un piccolo computer oppure i moduli di espansione per Intellivision?

Emiliano Brancaccio,
Napoli

Vale la risposta data a Andrea Vaglioni (W Atari). Se poi per "grandi case" intendi Mattel e Atari, beh i motivi possono essere molti, ma non certo quello che non abbiano la possibilità di aggiornarsi. Certo, è vero che la grafica di Zaxxon è superlativa: ma, sapevi quanto costava la base Coleco? Sapevi quanto costava la cartuccia Zaxxon? Prova a fare dei confronti oggi e ti accorgerai che ogni cosa ha la sua contropartita.
Ad ogni modo aggiornare un sistema già esistente presenta sempre più problemi che non progettarne uno completamente nuovo.
Se hai già la base Intellivision, il completamento con il sistema Lucky può essere conveniente: non tanto sotto il profilo economico, poichè le espansioni equivalgono come spesa ad un piccolo home computer, quanto per il fatto che puoi riuscire ad ottimizzare tutto il tuo sistema, e nel contempo iniziare proprio da qui a prendere contatto con il mondo del computer e della programmazione.

W ATARI

Vorrei dire una cosetta a tutte quelle persone, purtroppo tante, che criticano il VCS: io lo reputo invece la base migliore, dopo il 5200 e il Colecovision. È quello che ha più cassette, e ha più varianti di gioco, è più giocabile. Voi che cosa pensate della rivalità Atari-Intellivision?
Evitate risposte evasive!

Andrea Vaglioni,
Torino

Secondo noi il VCS 2600 è una consolle geniale, ha l'indiscutibile merito di aver dato il LA alla nuova generazione di videogames, ha l'indubbio vantaggio di un uso semplice, immediato e di una notevole quantità di giochi disponibili, come affermi tu stesso.
Poi, però, la Atari si è un po' riposata sugli allori: la base non è stata aggiornata, sarebbero bastate delle opzioni e delle periferiche, e i giochi non sono più stati al passo con l'evolversi della creatività in questo campo: basti pensare a che cosa hanno fatto in un anno, questo ultimo anno, Activision e Imagic per la base Atari!
E che cosa ha fatto Intellivision: una base nuova, tanti nuovi concetti, una giocabilità che a noi non sembra né inferiore né superiore, ma sicuramente diversa. Il prodotto Intellivision è ottimo, su questo non c'è dubbio: ha trovato un terreno facilitato dalla momentanea pausa del rivale.
Del resto così van le cose nel mondo: altrimenti non succederebbe mai nulla di nuovo. La novità che ora stiamo attendendo, e che non tarderà, è la risposta della "nuova" Atari e l'inserimento di Coleco in questa bagarre.

MS PAC-MAN A QUERCETA!

Date una tiratina d'orecchi al vostro informatore: dite che Ms Pac-Man non è ancora uscito in Italia (n. 4), e invece il mio amico Michelangelo Rossi disse circa un mese fa che a Querceta era uscito un gioco del tutto simile a Pac-Man, ma il suo protagonista aveva un grosso fiocco in testa e del rossetto. Il suo nome non è forse Ms Pac-Man?
Volete che ve lo descriva? Sì, perchè io ho subito provato a metterci L. 200.
La musichetta è nuova, ma mi piaceva più l'altra.
La manovrabilità è ottima, ma si sa: bar che vai joystick che trovi; il sonoro è positivo.
Uno stratagemma: all'inizio di ogni quadro andate dalla parte sinistra dello schermo, sì i fantasmi si recheranno nell'angolo in basso a sinistra e resteranno disorientati per un po'. Intanto voi dovete prendere l'"escape tunnel" di sinistra e sbucherete naturalmente a destra, poi dovete andare subito a papparvi i puntini posti in alto dello schermo, e, prima che i fantasmi si rinvengano, avrete tempo di far piazza pulita dei puntini, o almeno di buona parte di essi.

Francesco Speroni

Provvederemo immediatamente a dislocare un'informatore a Querceta! Grazie per la segnalazione e per averci scritto le tue impressioni. Tutto ciò sia d'esempio a tutti i lettori di tutte le ... quercete del nostro Paese.

INCOMBATIBILI? NO, GRAZIE

Pur non possedendo un qualsivoglia videogioco sono molto interessato alla vostra rivista, che ritengo il massimo (e per ora unico) in questo campo.
Tempo fa, prima di orientarmi verso un personal, avevo pensato di acquistare un videogioco, ma ciò che mi ha fatto desistere è il fatto che i sistemi sono tanti e non sempre (fino a poco fa mai) compatibili con altri sistemi. Perciò se l'Intellivision è compatibile con l'Atari, non è vero viceversa, stesso il discorso tra Colecovision e Atari, mentre nessun discorso è possibile tra Intellivision e Colecovision.
Insomma, la non-interscambiabilità tra sistemi mi ha portato a desistere dal mio progetto.
Essendo il mio un problema di molti, penso che bisognerebbe fare qualcosa. Soluzione ottimale sarebbe la creazione di un sistema compatibile con i maggiori sistemi in commercio (Atari, Colecovision, Intellivision, Philips, ecc.). La rivalità tra le varie case si limiterebbe alla creazione delle cartucce, con la felicità di tutti: produttori, perchè sarebbero sicuri che chiunque abbia un videogioco può essere interessato all'acquisto, i consumatori che non dovranno più preoccuparsi della compatibilità. Non è una buona idea?

Furio Azzolini

Il sogno della compatibilità totale ... Bravo Furio, hai centrato il vero problema. Prima o poi ci si arriverà, è necessario ed è logico. Ma occorrerà un po' di tempo: per il momento i produttori tendono a creare tanti piccoli orticelli ognuno separato dall'altro.
Il principio di editoria, invece, è proprio l'opposto: non ci sono dischi Technics che vanno bene solo sui giradischi Technics e dischi Pioneer che girano solo sui giradischi Pioneer, per fortuna. Voglio dire: quando compri un disco, mica ti devi porre il problema se possa andare bene sul tuo giradischi o no. Quando comperi un libro, poi, non ne parliamo neppure.
Ecco, con i programmi dovrà quindi succedere la stessa cosa, e avverrà - non senza lasciare morti e feriti sul campo - dopo una battaglia fra i vari sistemi sul mercato. Ecco perchè oggi ognuno tende a presentare il suo e ad imporlo: per esserci, ed essere forte, nel giorno decisivo.
Niente, non tentare di dare giudizi: le cose stanno così, e in fondo non stan neanche tanto male.

A DOMANDA RISPONDE

VIC 20 o Spectrum?
Per favore, questo tipo di domande o le articoliamo meglio, o sono inutili. È come dire: Gilera o Malanca? VIC 20 è un ottimo home computer con il pregio, ancora ineguagliato, della tastiera professionale, e con il più vasto software su cartuccia oggi disponibile. Ha anche il vantaggio di essere integrato da ottime periferiche di tipo standard, e, in altre parole, di essere un computer veramente universale. Sul fronte dello ZX Spectrum troviamo un sistema estremamente unico e originale, una programmabilità totale, una tastiera di non immediato apprendimento, ma molto utile e funzionalissim per chi programma, una libreria di software economica in quanto su cassetta e che sta crescendo molto velocemente.



Progettisti e creativi.
Franco Roberto (qual è il nome?) ha in mente nuovi giochi per atari: chiede se all'Atari possono interessare. Giriamo la domanda all'Atari Italiana.

Trucchi Atari.
Simone Centemero, l'allievo più giovane della 2B del collegio Villoresi, afferma di sapere un sacco di trucchi per il suo Atari VCS di cui va matto. Ce li dici anche a noi?

La migliore consolle.
Basta leggere VIDEOGIOCHI, le prove dei giochi, la posta, le notizie, i servizi: dopodichè alla domanda ciascuno troverà la sua risposta.

Bytes & Kilobytes.
Un byte è l'insieme di otto bit: otto informazioni semplici, del tipo SI/NO, o 0/1, acceso/spento.
Un byte assume un aspetto di questo genere 01001001, e ha un valore numerico da 0 a 256, poichè 256 sono le possibili combinazioni di otto bit. Il computer quindi legge e memorizza questi valori numerici. Un kilobyte corrisponde a 1024 bytes.

Compatibilità fra computer BASIC.
Tutti i computer che adottano il linguaggio BASIC sono in grado di interpretare correttamente il 90% delle istruzioni scritte, sempre in BASIC, per un altro computer: ma purtroppo quell'altro 10% di istruzioni non compatibili manda a monte tutto quanto. E sarebbe la stessa cosa se le istruzioni non comuni fossero soo lo 0,01%!
Perchè ci sono istruzioni diverse da BASIC a BASIC? Perchè ogni progettista introduce delle novità operative nel suo computer, novità che servono a migliorarlo rispetto a quanto offerto fino a quel momento, e quindi a far progredire l'intero settore: queste nuove possibilità richiedono istruzioni nuove, che vengono aggiunte a quelle BASIC standard.

Famosi giochi da casa per computer.
La tendenza è quella di portare i più famosi videogames su tutti i computer a colori: a volte, addirittura, si arriva a clamorosi casi di plagio, come il Jelly Monster della Commodore che è stato ritirato dal commercio in quanto troppo smaccatamente ispirato a Pac-Man.

VIC 20 e VIC 20 CBM.
Nessuna differenza, si tratta della stessa macchina: CBM è un marchio Commodore, la casa forse più celebre in Europa per i computer del tipo cosidetto "small business", o piccoli gestionali, che ha saputo rinnovare il suo successo anche in campo home computer proprio con il VIC 20, o VIC 20 CBM che dir si voglia.

I giochi per computer sono più lenti di quelli per consolles?
Non necessariamente, anzi può essere vero il contrario. Dipende dalla natura del gioco e dal computer su cui esso viene impostato. Gli home computer oggi presenti sul mercato hanno ormai caratteristiche di colore, velocità e quantità di memoria pari se non superiori a quelle delle consolle.

Le cartucce della Parker Brothers funzionano sull'Intellivision?
Non ancora. Le cartucce Parker Brothers attualmente disponibili in Italia sono compatibili soltanto con il VCS Atari. Ciò nonostante arriveranno anche le cartucce per l'Intellivision, anzi in USA sono già disponibili.
Dategli solo il tempo di attraversare l'oceano: visto che vanno per mare ci sarà però da spettare qualche mese.
Ad ogni modo possiamo anticiparvi che quasi tutti, se non tutti, i titoli Parker Brothers saranno col tempo disponibili per l'Intellivision (e magari per altri sistemi videogiochi e home computer). Per ora, il titolo in vendita negli Stati Uniti è l'intramontabile Frogger.

Qual è il punteggio record di Bosconian?
Il record mondiale di Bosconian, secondo il Twin Galaxies International Scoreboard (vedi notizia in Ready!) è 2.913.510.
Questo era il record alla data del 6 maggio 1983: non sappiamo se nel frattempo è scambiato. Per ora quindi preoccupati di batterlo, poi faccelo sapere e noi nel frattempo ci informeremo se è ancora valido.

Qual è la differenza tra Pac-Man e Super Pac-Man?
Le differenze sono diverse e starle a spiegare tutte sarebbe come scrivere una recensione, ma questo è Il Posto della Posta e non c'è spazio a sufficienza per un'intera presentazione del gioco. Diremo quindi le cose essenziali, a cominciare dalle uguaglianze. Super Pac-Man è simile all'originale nel senso che il nostro corre attraverso un labirinto divorando quello che incontra sul suo cammino e cercando di sfuggire agli insistenti inseguitori. Come nell'originale, ci sono tunnel che portano da una parte all'altra dello schermo e pillole d'energia che rendono Pac-Man invulnerabile ai fantasmi per un breve periodo di tempo.
Veniamo ora alle differenze. Gli "isolati" (passateci la parola) che compongono il labirinto contengono al loro intento vari tipi di frutta e altre sostanze commestibili: questo è quello che Pac-Man deve mangiare per completare il labirinto. Però, le mele, le banane, ecc. sono chiuse dentro questi isolati a cui si accede attraverso una o più porte. Per entrarvi bisogna mangiare la chiave posta nelle vicinanze di ciascuna porta, la quale si aprirà dando la possibilità al pericoloso giallo di fare man bassa. Ma non è finita. Dentro due di questi isolatori vi sono due super puntini che, una volta ingoiati, trasformano Pac-Man in Super Pac-Man. Diventa dieci volte più grande delle sue dimensioni normali così da poter divorare tutto quello che capita davanti alla sua bocca (diventando naturalmente immune ai fantasmi), mentre un pulsante sulla macchina consente al giocatore di far viaggiare Super Pac-Man alla velocità della videoluce.

Come mai la quantità di cartucce disponibili per l'Atari è superiore a quella delle cartucce compatibili Mattel?
Per una semplice ragione: perchè nel mondo esistono oltre 13 milioni di consolle Atari contro i 3 milioni di consolle Intellivision. Come puoi capire tu stesso questo significa che vi sono oltre 13 milioni di potenziali acquirenti di giochi per il VCS contro i 3 milioni di potenziali acquirenti di giochi per l'Intellivision. È, come sempre succede, una questione economica. I produttori di software si sono buttati dove c'erano più possibilità di guadagnare. Ma ultimamente, te ne starai accorgendo da solo, i titoli per l'Intellivision sono in continuo aumento e il loro numero è già adesso abbastanza soddisfacente per qualunque videogiocatore.

Posseggo la cartuccia Lock'n' Chase che ogni tanto va in tilt: il "ladro" comincia a vagare per tutto lo schermo uscendo dal tracciato come se fosse impazzito. Cosa gli succede?
Si può riparare?
Non sappiamo proprio cosa gli succede, nè se si può rifparare. È difficile rispondere a queste domande sulle malfunzioni delle cartucce senza vederle di persona. L'unica cosa che possiamo consigliarti è di fartela cambiare (dovrebbe essere ancora in garanzia dato che il titolo è recente) se il difetto è



frequente.
È curioso però che succeda questa cosa al tuo Lock'n' Chase poichè abbiamo letto di una cosa simile su una rivista americana. Siamo andati a ripescare la rivista ed ecco cosa scrive il lettore: "Durante Lock'n' Chase ho manovrato il ladro fino all'angolo superiore destro del labirinto ed è saltato al di fuori del labirinto. Ha continuato a saltare dentro e fuori fino a che il punteggio (che è salito a 17.300) mi è sembrato sufficientemente alto, così ho toccato nuovamente il disco e un poliziotto ha bloccato il ladro. Questa stranezza è stata osservata in una successiva data da un amico: questa volta il ladro, situato vicino al tunnel di destra, ha saltato il muro avanti e indietro fino a che un poliziotto l'ha catturato".
Ed ecco ora la risposta: "Molti videogiochi hanno al loro interno delle piccole cose, chiamate a volte "glitches" (una parola molto difficile da tradurre, che più o meno vuol dire problemi tecnici, malfunzioni) che fan si che la partita prenda direzioni curiose e faccia cose improbabili o riveli messaggi nascosti. Questo è il risultato di un movimento casuale che il programmatore non aveva tenuto in considerazione nel disegno originale del gioco.
Ricorda, i giochi non sono disegnati pensando che il giocatore vada in giro qua e là per lo schermo aspettando che succeda qualcosa di strano. Fa però parte del divertimento".
Non sembra una brutta risposta, tu che ne dici?

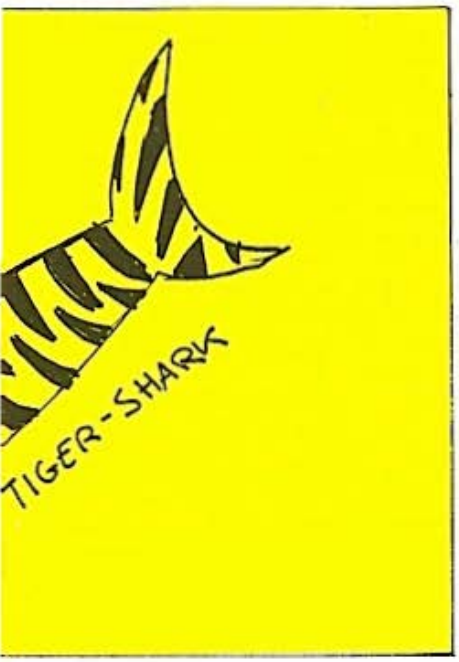
A che cosa è dovuta la differenza di prezzo, talvolta anche sensibile, tra cartucce della stessa marca?
È squisitamente una scelta dell'importatore e/o distributore della marca di videogiochi dovuta a fattori commerciali che fanno parte della strategia di marketing, cioè di vendita, di ciascuna ditta.

Perchè non parlate più dettagliatamente dei giochi Coleco per l'Atari?
Per il semplice fatto che ufficialmente non sono ancora distribuiti in Italia. Cioè, non sono ancora distribuiti dalla CBS, che è l'importatrice esclusiva dei giochi Coleco. Quelle che si trovano in commercio in Italia arrivano direttamente dall'estero sui banchi di alcuni negozi specializzati in "primizie", ma non sui banchi della nostra redazione. Noi infatti siamo in contatto con gli importatori/distributori per le cartucce da provare, e generalmente proviamo solo quelle che sappiamo sono distribuite a livello nazionale. Tranne qualche caso in cui presentiamo la supernovità, magari non ancora disponibile in Italia, perchè come Videogiochi dobbiamo essere sulla cresta dell'onda. Ma non lo facciamo per abitudine.

Per un principiante quale minicomputer va bene per iniziare?
Domanda da cento milioni! Comunque, pro-











viamoci: un principiante deve badare a spender poco, ma più spesso a **non** *spendere troppo poco. La tentazione è forte, ma se la macchina è troppo scarsa non ci saranno molte possibilità di apprendimento, e dopo i primi approcci non ci sarà molto più da divertirsi.*
Il computer deve avere molto software già disponibile: ottimo dunque il VIC 20, o lo ZX 81, e anche lo Spectrum sta diventando un leone. Il softwre deve essere giustamente ripartito nelle tre fondamentali categorie dei programmi di gioco, educativi (giocodidattico) e gestionali, ma se avete intenzione di programmare da voi badate anche al software di utilità (assembler, disassembler, linguaggi routines in linguaggio macchina).
La manualistica deve essere chiara, abbondante: se esistono riviste che dedicano al "vostro" computer una rubrica fissa, questo è un buon segno.
Ma, soprattutto, problemi di lire a parte, non fate il ragionamento del tipo: vendo la consolle dei videogames e mi compro il computer. Sarebbe un po' come se i vostri genitori dicessero: vendiamo la lavatrice e ci compriamo il fuoribordo!

L'adattatore per le cartucce Atari e il modulo d'espansione turbo saranno disponibili in contemporanea con la consolle?
Innanzitutto bravo per chiamare le cartucce col loro giusto nome, non che sia molto importante, è questione di mettersi d'accordo su un termine che non faccia confusione con le cassette audio e video che già si chiamano in questo modo.
Ed ora veniamo alla tua domanda. Abbiamo interpellato la CBS, che come tu sai distribuirà in Italia il sistema ColecoVision, la quale ci ha risposto che, se non sopraggiungono fatti imprevisti, i moduli d'espansione 1 e 2 dovrebbero - notare il condizionale - essere disponibili contemporaneamente alla consolle, e cioè a settembre quando finalmente il ColecoVision sarà in commercio in Italia.

Dite che il sistema PAL è solo a colori; se è così che sistema utilizzano le televisioni in bianco e nero?
Ottima domanda. Il sistema, o meglio lo standard su cui si basano i televisori in bianco e nero si chiama CCIR (dove le iniziali stanno per Comité Consultatif International des Radiocommunications ovvero Comitato Consultivo Internazionale delle Radiocomunicazioni) e fu introdotto alla fine degli anni quaranta diventando, con piccole variazioni da paese a paese, lo standard europeo. Il sistema CCIR sta alla base del sistema a colori televisivo PAL (che vuol dire Phase Alternation Line, cioè alternazione di fase linea per linea, ma non chiedeci di spiegarvelo perchè andrebbe un po' per le lunghe), infatti chi ha un televisore in bianco e nero può ugualmente ricevere dei programmi a colori trasmessi secondo le specifiche dello standard PAL.

Perchè la Mattel non produce dei joystick a leva?
Ottima domanda, ma purtroppo noi non siamo la Mattel e quindi non possiamo che rispondere cercando di immaginare quello che risponderebbero alla Mattel Electronics.
La società dell'Intellivision crede, e lo ha affermato più volte, che il suo disco direzionale sia più ergonomico, cioè in grado di comandare meglio il rappresentante del giocatore sullo schermo, del joystick nell'impartire i comandi di direzione.
Direzioni che fra l'altro sono sedici contro le otto possibili del joystick Atari.
Questo è vero per alcuni giochi - ad esempio quelli sportivi - ma non per tutti, soprattutto in quelli dove bisogna direzionare l'oggetto sullo schermo nelle quattro direzioni cardinali.
Ciò nonostante ci risulta che la Mattel ha in previsione la produzione di comandi a leva per l'Intellivision anche se non si sa attualmente quando saranno disponibili. Nel frattempo, chi volesse sostituire il disco con un joystick può ora farlo poichè esiste in commercio un comando a leva montabile sul disco. Questo "accessorio", che si chiama In-A-Joystick è in vendita (anche per corrispondenza) al negozio specializzato Videogames di Milano, il cui indirizzo è Via Vitruvio, 38 - 20124 Milano. Il telefono - per chi avesse fretta - è 02/27.13.343).

Perchè le cartucce Mattel ed Activision presentano impercettibili macchie scure mentre quelle dell'Imagic no?
Sinceramente non sappiamo cosa risponderti poichè le cartucce che abbiamo delle marche da te citate non presentano i difetti che tu hai riscontrato.
Così, al buio, cioè senza averle viste, l'unica cosa che possiamo dirti è di ritornare dal negoziante che te le ha vendute e consultarti con lui, chedendogli di confrontare le cartucce "difettose" con altre uguali.
Se riscontri delle differenze, interpella il

distributore della cartuccia/e in questione ed eventualmente fattela cambiare. Se è ancora in garanzia e visto che il difetto, se c'è, è ovviamente di produzione, te la/le cambieranno gratuitamente.

È normale che si senta rumore di fondo con le cassette Imagic?
No, non è normale. Anche in questo caso non sappiamo cosa risponderti poichè a noi non è mai successo di rilevare un simile inconveniente. E si che abbiamo in redazione tutte le cartucce Imagic sia per l'Atari VCS che per l'Intellivision. Vale la stessa risposta data all'altra domanda. Torna dal negoziante e confronta la cartuccia "difettosa" con quelle che lui ha in negozio.
Ma prima di farlo accertati di non aver sintonizzato male il televisore.

Qual'è la capacità di memoria ROM della consolle ColecoVision?
Eccoti accontentato. La capacità di memoria ROM (Read Only Memory ovvero memoria di sola lettura) della consolle ColecoVision è di 32 kbytes.

È vero che le cassette del 5200 Atari non si adattano sul 2600?
Si è vero. Però è vero anche il contrario e cioè le cartucce (cartucce non cassette!) del 2600 si adattano, grazie ad un adattatore appunto che sarà venduto separatamente al 5200. Naturalmente la grafica resterà quella del 2600 ma è meglio che niente, o no?

Esiste una versione da casa del gioco Galaga?
No, non ancora, ma vedrai che prima o poi qualcuno ci penserà. Esiste invece una versione da casa di Galaxian (il primo gioco della serie Galattica) praticamente identica a quella da bar, ma per giocarla a casa tua dovrai attendere qualche mese perchè è uno dei giochi disponibili per l'Atari 5200 che, come ben sai, non è ancora distribuito in Italia.

Quando arriveranno in Italia le cassette M-Network della Mattel per il VCS?
Abbiamo telefonato alla Mattel Electronics italiana per saperlo direttamente dalla fonte. La risposta è: per il momento non hanno intenzione di importare in Italia le cartucce M-Network per il VCS. Per il momento vuol dire per il 1983. Per l'84 potrebbe anche essere possibile, ma attualmente non è ancora stato deciso niente a proposito.

È prevista la produzione della cartuccia Pac-Man compatibile Intellivision?
Attualmente non è prevedibile una cartuccia Pac-Man compatibile con la consolle Intellivision: l'Atari, che detiene i diritti del gioco da casa, non sembra aver intenzione di "aprire" all'Intellivision, e dal canto suo la Mattel si è appellata al tribunale per impedire che ciò avvenga (si leggano le pagine di





Ready per maggiori chiarimenti).
Non resta che attendere gli sviluppi della faccenda; per ora, se piacciono i giochi di labirinto, consigliamo di giocare a Lock'n' Chase, che è il gioco Intellivision più vicino a Pac-Man, e non è niente male.

L'Intellivoice parla Italiano?
Sì, l'Intellivoice parlerà italiano. Il futuro è d'obbligo perchè ci verrà un po' di tempo per tradurre e registrare il parlato delle cartucce Intellivoice nella nostra lingua. Secondo i piani della Mattel Electronics a settembre dovrebbe essere pronta la prima cartuccia, Space Spartans, mentre seguiranno a ruota Bomb Squad e poi Tron Solar Sailer.

La voce è maschile o femminile?
Dipende dal gioco. In B-17 Bomber, che tratta di una missione di guerra, le voci sono ad esempio tutte maschili; ma in Tron Solar Sailor, c'è una voce femminile, la voce della compagna di Tron, che guida il giocatore sulla strada giusta.

È possibile la scelta?
La scelta sarà possibile, naturalmente quando saranno disponibili anche le cartucce in italiano, altrimenti che scelta sarebbe. I giochi Intellivoice saranno disponibili in italiano e inglese (per chi eventualmente volesse sperimentare un modo originale per imparare le lingue).

Come si porta a termine l'avventura di Pitfall Harry?
Come volevasi dimostrare. L'interesse per Pitfall non è ancora svanito, soprattutto nei giocatori che non hanno portato a termine l'avventura di Pitfall Harry.
Modestamente, avevamo previsto una domanda del genere, un'esigenza di questo tipo. Come puoi vedere in questo numero c'è tutto quello che vuoi sapere spiegato per filo e per segno dai campioni che hanno risolto il gioco.
Ci sono addirittura tre diverse strategie applicabili (singolarmente) sia che tu preferisca andare verso destra che verso sinistra. A questo punto non hai più scuse. Vogliamo vederti uscire dalla giungla con tutto il bottino. Pitfall Harry non aspetta che questo per farti un sorriso di congratulazioni.

Quando arriverà in Italia l'espansione di memoria dell'Arcadia (oggi Starpath) Supercharger?
Non lo sappiamo. Non solo non sappiamo quando arriverà ma neanche se arriverà. In redazione non abbiamo ricevuto nessuna no-



osta il posto



tizia riguardo una prossima importazione del Supercharger e dei giochi Starpath in Italia, quindi dobbiamo per forza restare sul vago.
L'unica cosa che possiamo dire è che ad una precisa domanda del nostro redattore, un responsabile della Starpath a Las Vegas aveva risposto che avevano avuto dei contatti con alcuni distributori italiani, ma non potevano dire niente di più preciso. A questo punto, visto che sono ormai passati parecchi mesi deduciamo che qualunque contatto in corso non ha avuto seguito. È probabile (visto che il mercato tira) che al prossimo Consumer Electronic Show di Chicago qualche altro distributore italiano si faccia avanti. Se così fosse in autunno anche i giochi Starpath più Supercharger saranno disponibili in Italia. Noi lo speriamo.

Perchè in ogni gioco di simulazione sportiva della Mattel le squadre sono sempre denominate "home" e "visitor"?
Semplice, perchè così vengono chiamate rispettivamente la squadra di casa e la squadra ospite negli sport americani. Chi gioca in casa è "home", chi gioca in trasferta è "visitor". Bisogna dire che negli "stadi elettronici" Mattel, il pubblico di casa è molto sportivo poichè èpplaude con la stessa intensità sia la squadra di casa che quella "avversaria".

Nell'articolo Viva Las Vegas non avete menzionato per quali sistemi siano compatibili le seguenti marche: Sega, U.S. Games, Zimag.
Chiediamo venia e rispondiamo immantinente. I giochi delle tre marche sopracitate sono, per ora, compatibili soltanto con il VCS Atari. Non si conoscono al momento attuale le intenzioni delle tre case riguardo ad altri sistemi.





Le clas

HIT G

HIT BAR
CLASSIFICA DEI PIU' GETTONATI

Giu.		Mag.	Titolo del gioco
1	=	1	**PENGO**
2	↑	6	TURBO
3	↓	2	Q BERT
4	!	–	JOYFULL ROAD
5	↑	9	POPEYE
6	↓	4	MOON RANGER
7	↑	13	POLE POSITION
8	!	–	TIME PILOT
9	!	–	LE BAGNARD
10	!	–	TARZAN
11	!	–	PAC MAN
12	!	–	ALPIN SKI
13	↓	7	LADY BUG
14	↓	5	WORLD TENNIS
15	↓	8	CRAZY KONG

Sembra che Pengo non abbia alcuna intenzione di lasciare la prima posizione ... fra alti e bassi è ritornato in testa e questa volta pare deciso a restarci per parecchio tempo.
Turbo ritorna nelle prime posizioni guadagnando il 2° posto, mentre Q Bert passa terzo in classifica.
Popeye torna alla carica a dopo l'ennesima scatola di spinaci dal 9° posto passa al 5°.
Il gruppetto di centro è interamente occupato dalle nuove entrate. Time Pilot, Le Bagnard, Alpin Ski e due vecchie conoscenze: l'impareggiabile Pac-Man e l'avventuroso Tarzan.
Le ultime tre posizioni sono occupate da Lady Bug, World Tennis e Crazy Kong in netta discesa.

HIT BAR
CLASSIFICA DEI PIU' VOTATI

Giu.		Mag.	Titolo del gioco
1	=	2	**DONKEY KONG**
2	↑	6	POPEYE
3	=	3	PAC-MAN
4	↓	7	ZAXXON
5	=	5	TARZAN
6	↑	11	DEFENDER
7	↓	13	PENGO
8	↓	2	TURBO
9	!	–	MOON RANGER
10	↑	14	WORLD TENNIS
11	↓	9	QIX
12	!	–	DRIBBLING
13	↓	4	FROGGER
14	↓	12	TEMPEST
15	!	–	POLE POSITION

Sembra che i nostri lettori abbiano un debole per le ragazze giovani e belle da salvare ... Il gorilla di Donkey Kong è ancora in testa nella classifica dei più votati.
Popeye, dopo una lieve flessione, è tornato ad occupare il 2° posto, mentre il caro Pac-Man è ancora stabile in terza posizione.
Forte ripresa di Zaxxon che fra un'astronave e l'altra dalla 7ª posizione passa alla 4ª. Tarzan stabile in 5ª, mentre Defender e Pengo salgono rispettivamente al 6° e 7° posto.
Turbo scende vertiginosamente, mentre Moon Ranger rientra al 9° posto. Frogger e Tempest, invece, in discesa.

HAI UN SOLO MODO PER PORTAR

VOTALO

ifiche

AMES

VIDEOGIOCHI HIT

CLASSIFICA SECONDO I NOSTRI LETTORI

Giu.		Mag.	Titolo del gioco	Marca
1	=	1	**PITFALL**	Atari
2	↑	8	LOCK'N CHASE	Mattel
3	=	3	SOCCER	Mattel
4	↓	2	PAC-MAN	Atari
5	↑	7	TENNIS	Mattel
6	↓	4	DEFENDER	Atari
7	!	—	TRON DEADLY DISC	Mattel
8	!	—	AUTO RACING	Mattel
9	↑	15	ASTROMASH	Mattel
10	↑	6	BASKETBALL	Mattel
11	↓	5	DEMON ATTACK	Imagic
12	!	—	TRON MAZE A TRON	Mattel
13	!	—	FROG BOG	Mattel
14	!	—	BASEBALL	Mattel
15	!	—	SKIING	Mattel

È ormai da tre mesi che il simpatico Harry furoreggia sulle consolle dei Videogiochisti: Pitfall trionfa.
Vuol forse dire che il caro-buon-vecchio Pac-Man (passato in quarta posizione) ha trovato qualcuno con cui dividere la sua fama? Lock'n Chase ed Astromash hanno avuto una ripresa fantastica: balzano rispettivamente di sei posizioni salendo al 2° e 9° posto. Soccer stabile al 3°, mentre il Tennis avanza di due posizioni passando al 5°.

IL TUO VIDEOGIOCO AL SUCCESSO:

VOTALO!

I QUINDICI PIU'

CLASSIFICA DEI 15 VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTI NEI NEGOZI ITALIANI

INCHIESTA DALLA NOSTRA REDAZIONE

Giu.		Mag.	Titolo del gioco	Marca
1	↑	3	**PITFALL**	Activision
2	↓	1	TRON I	Mattel
3	↑	5	DEMON ATTACK	Imagic
4	↓	2	TRON II	Mattel
5	↓	4	LOCK'N CHASE	Mattel
6	↑	7	PAC-MAN	Atari
7	↑	14	FROGGER	Parker
8	↑	13	DONKEY KONG	Coleco
9	↑	6	SOCCER	Mattel
10	=	10	DRACULA	Imagic
11	↓	8	PHOENIX	Atari
12	!	—	FROG BOG	Mattel
13	!	—	MICROSURGEON	Imagic
14	↓	9	ATLANTIS	Imagic
15	!	—	BEAUTY & BEAST	Imagic

Era destino che Pitfall tornasse ad essere il re della classifica dei giochi più venduti nelle principali città italiane.
Tron I e Tron II, dopo lo scalpore suscitato dall'omonimo film, passano rispettivamente in 2ª e 4ª posizione.
Il fantastico Demon Attack dell'Imagic passa al 3° posto, mentre Lock'n Chase della Mattel, Phoenix dell'Atari e Atlantis dell'Imagic perdono parecchie posizioni.
Stabile al 10° posto Dracula dell'Imagic che, insieme alla Mattel, conduce con cinque posizioni questa movimentata classifica.
Tre nuove entrate: Frog Bog della Mattel al 12° posto, Microsurgeon al 13° e Beauty & Beast dell'Imagic al 15°.

LA PAGINA DELLE GARE



VIDEOGARA

Pubblichiamo i record pervenutici in redazione, ma dobbiamo fare una precisazione, anche in seguito alle non poche domande di chiarimento.

1) La VIDEOGARA non è un concorso: accogliamo volentieri i punteggi dei lettori poichè sappiamo che aver creato una centrale nazionale di selezione dei punteggi è un servizio utile a tutto il mondo dei VIDEOGIOCHI.

2) Gratifichiamo i migliori punteggi con abbonamenti, sempre che essi siano chiaramente documentati e attendibili. Compito del lettore, dunque, documentare i punteggi nel miglior modo; a suo tempo abbiamo fornito le indicazioni necessarie per eseguire delle buone fotografie.

3) Non abbiamo alcuna intenzione di fornire a nostra volta documentazioni circa l'archivio dei punteggi (mastodontico: l'impresa costerebbe una fortuna) o fornire giustificazioni alle decisioni sulla validità dei punteggi. Esulerebbe dai nostri compiti.

4) VIDEOGARA dunque, intesa nel suo giusto spirito: gare di abilità cui VIDEOGIOCHI ben volentieri presta il suo spirito di iniziativa e il suo contributo organizzativo, nonchè la disponibilità dell'editore a intervenire con gratificazioni e regali.

Detto ciò: sotto con i punteggi, ragazzi!

Titolo	Marca	Mese	Punti	Nome e cognome
ASTROSMASH	Mattel	—	1.307.150	Pierluigi Archetti Monza
AUTO RACING	Mattel	2	2.58	Giorgio Novella Albisola Capo
AMIDAR *	Parker	2	7.910	Matteo Riveruzzi Terni
BARN-STORMING *	Activision	3	0:32.92	Rinaldo Montalenti Padova
BEAUTY & BEAST	Imagic	—	great 7 30.100	Tiziano Rossi Verona
BERZERK	Atari	2	230.730	Carlo Fanti
CIRCUS ATARI	Atari	—	9.999	Andrea Landini Legnano
CHOPPER COMMAND	Activision	2	38.100	Stefano Todini Roma
DEFENDER	Atari	2	1.219.250	Alessio Ricco Arenzano
FROG BOG	Mattel	1	420	Fabio Angeloni Roma
GOLF	Mattel	1	34	Fabio Angeloni Roma
LOCK'N' CHASE	Mattel	1	69.940	Andrea Mascheroni Milano
MISSILE COMAND	Atari	2	469.185	Massimiliano Leoncini Savona
PITFALL	Activision	1	114.000	Marino Vignali Milano
PAC-MAN	Atari	2	99.999	Massimiliano Leoncini Savona
SPACE INVADERS	Atari	2	7.565	Matteo Riveruzzi Terni
SKIING	Activision	2	27.86	Stefano Todini Roma
SKIING Slalom	Mattel	1	82.0	Luigi Randi Padova
SKIING Discesa	Mattel	1	34.4	Paolo Venini Pavia
SUPER BREAKOUT	Atari	3	9.997	Franco Castagna Palermo
SPACE HAWK	Mattel	1	444.210	Ivano Strippoli Milano
SPACE ARMADA	Mattel	1	216.990	Ugo Minguzzi Firenze
FREEWAY	Activision	—	32	Vincenzo Giordano Roma
STAR RAIDERS	Atari	—	liv. 4 nova 1	Leonardo Mele Monselice (PD)
TIRATORE SCELTO	Philips	—	213	Antonio Diorio Napoli

* Vincono l'abbonamento

LA PAGINA DEI RECORD

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!

TAGLIANDI, TAGLIANDI, ANCORA TAGLIANDI!!!

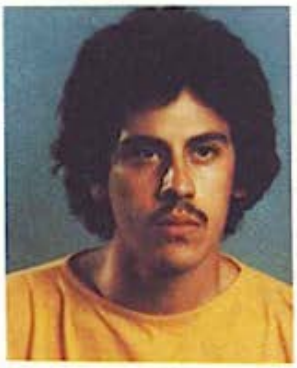
Riservato agli sciatori della MATTEL!!!

Ragazzi, se mandate i vostri record senza specificare se l'avete conseguito con lo slalom o la discesa libera, non è possibile farvi partecipare alla VIDEOGARA. Nel bellissimo tagliando che pubblichiamo proprio per voi, lo spazio riservato alle 'note' serve anche per questo !!!

I VIDEOGIOCATORI



Gasperini Massimo
anni 16



Franco Roberto



Paolo Scandaletta
Vigevano (PV)



Luigi Boso
Fiera di Primiero



David Gallarello
anni 13, Valsavaranche



Fulvio Strocco
Torino



Marco Mignone
Adria (RO)



Alessandro Bonomi
anni 14, Milano



Lazzaro Bellei
Modena

PINBALL CHAMP '83

IL PRIMO PRIMO

Il 2° campionato di flipper è da poco iniziato, ma tanta è stata l'affluenza e tanti gli episodi accaduti che se ne potrebbe parlare per ore.
Occupiamoci allora del 1° vincitore, in ordine di tempo, del nostro concorso che ha preso il via il 28 di Aprile a Lippo di Calderara, una piccola località nei pressi di Bologna.
All'interno di una saletta della Casa del Popolo di Lippo, in occasione della festa del 1° Maggio, erano stati opportunamente sistemati i 5 flipper "Time Machine" pronti per gareggiare.
Un po' perchè in Emilia Romagna il campionato non è nuovo, un po' perchè in precedenza il concorso è stato ampiamente pubblicizzato, ma soprattutto per la bellezza ed originalità dei flipper, il successo è stato notevole.
Fra tutti i giocatori si è classificato per primo un giovane di Bologna: Mauro Luccarini.
La sua conquista oltre ad una certa dose di fortuna è anche dovuta alla sua tenacia; Mauro Luccarini infatti non ha realizzato un punteggio altissimo (1.200.000 punti), ma è riuscito, dopo parecchi tentativi, a classificarsi su di un flipper dove avevano gareggiato concorrenti evidentemente meno bravi di lui.
La cosa però non lo ha preoccupato più di tanto, come si vede dalle sue dichiarazioni: "È molto tempo che mi alleno, nel mio bar a Corticella, questo flipper è ingegnosissimo, impegnativo, ma allo stesso tempo diverte.
Sono stato felice di classificarmi, anche perchè l'anno scorso ho provato e riprovato, inutilmente, fino a diventare la barzelletta della compagnia.
In effetti la mia passione sono i videogames dove veramente sono un campione, anche perchè gioco molto spesso, ma pure coi flipper, come si è visto, me la cavo; poi non bisogna dimenticare i premi, ho giocato accanitamente anche per quelli.
Mi farebbe certo comodo una bella Ritmo 105 per sostituire la mia 500 che ha già 12 anni.
Posso comunque accontentarmi anche della moto.
Scherzi a parte so che non ho molte probabilità di vincere, però come si dice l'importante è partecipare."
Raro esempio di sportività, in effetti il giovane Mauro Luccarini rappresenta il giocatore medio di flipper: simpatico, dinamico, ma soprattutto sportivo.
Tanti altri come lui, classificati alle selezioni provinciali dovranno poi confrontarsi alle gare regionali.
Da queste scaturiranno 21 giocatori, tutti potenziali campioni.
Le finalissime si terranno in Ottobre a Roma in occasione del 12° Enada.
Ore, date, luoghi e regolamento relativi al campionato vengono pubblicati sul mensile "Bargiornale" e dalla nostra testata, dove si troverà inoltre la tessera di partecipazione (reperibile anche su altre riviste e quotidiani).
Visto il successo dell'iniziativa si pensa di estendere il numero delle sedi di gara per rendere sempre più agevole l'incontro con lo splendido "Time Machine".
Tutto ciò avviene grazie alla ditta Zaccaria (maggiore produttrice di flippers e videogames d'Europa) che ha organizzato il campionato, alla testata Bargiornale, alla SAPAR, alla Uisp ed al nostro mensile Videogiochi, che hanno patrocinato la manifestazione.

PINBALL CHAMP '83

FINALI GIOCATE SU FLIPPER "TIME MACHINE"

AUT. MIN. CONCESSA

Bollino di avvenuta iscrizione

Spazio Riservato All'Organizzazione

2° CAMPIONATO ITALIANO DI ABILITÀ SU FLIPPER

ORGANIZZATO DALLA DITTA **ZACCARIA**

MODULO DA COMPILARE A CURA DEL CONCORRENTE

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

COGNOME _____

NOME _____

INDIRIZZO _____

_____ TEL. _____

CITTÀ _____ PROV. ____

Applicare qui l'eventuale Bollino 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 **BARGIORNALE** e **VIDEO GIOCHI**, oltre ad essere distribuite nei luoghi in cui si svolgono le selezioni comprensoriali. Il concorrente, munitosi 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 bollini, due al massimo. Un primo spazio è riservato al bollino con la scritta "**S.A.P.A.R.**" mentre il secondo al bollino con la scritta "**BAR**". Uno od entrambi i tipi di bollini 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 bollini 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 **BARGIORNALE**, distribuito gratuitamente agli esercenti dei bar; sul mensile **VIDEO GIOCHI**, acquistabile in edicola, e richiedibili ai Comitati Provinciali **U.I.S.P. (Unione Italiana Sport Popolare)**.

IN COLLABORAZIONE CON UISP | Bargiornale | S.A.P.A.R. | VIDEO GIOCHI

LA PAGINA DEI RECORD

DOVE E QUANDO

PIEMONTE

GIORNO	LOCALITA'	ORA
28/6	Bar Marinella Cossato - Via Cibamaggia, 18 - Biella	18.00
2/7	Circolo Viganò - Via Trucco, 17 - Acquiterme AL	16.00
2/7	Bar Marinella Cossato - Via Cibamaggia, 18 - Biella	16.00
3/7	Circolo AVIS - Lungo Tanaro, 30 - S. Martino AL	10.00
3/7	Circolo UISP - Via Maffei, 73 - Pettinengo Biella	10.00
7/7	Circolo AVIS - Lungo Tanaro, 30 - S. Martino AL	18.00
7/7	Circolo UISP - Via Maffei, 73 - Pettinengo Biella	18.00
8/7	Circolo Emanuelli - Via Mozart, 2 - Valenza AL	18.00
8/7	Circolo Salvatore Carnevale - Via Clavo, 145 - Torino	18.00
12/7	Circolo Emanuelli - Via Mozart, 2 - Valenza AL	18.00
12/7	Circolo Salvatore Carnevale - Via Clavo, 145 - Torino	18.00
13/7	Circolo Fernando Santi - Via F.lli Cervi, 57 - Gogliasco TO	18.00
13/7	Circolo Valsangone Gioveno - Torino	18.00
17/7	Circolo Fernando Santi - Via F.lli Cervi, 57 - Gogliasco TO	10.00
17/7	Circolo Valsangone Gioveno - Torino	10.00
19/7	Centro Giochi Pablo Picasso - Via della Consolata, 1 TO	18.00
19/7	Sede UISP Chiomonte - Via Valle Susa, 3 - Torino	18.00
23/7	Centro Giochi Pablo Picasso - Via della Consolata, 1 TO	16.00
23/7	Sede UISP Chiomonte - Via Valle Susa, 3 - Torino	16.00

TOSCANA

GIORNO	LOCALITA'	ORA
4/6	S.M.S. - Via Pisana, 576 - S. Quirico FI	18.00
4/6	Circolo Ricreativo Sinalunga - Loc. Quarzino Sinalunga SI	18.00
4/6	Piscina Grottaverde - Via Castelnuovo, 18 Pistoia	18.00
10/6	Circolo Ricreativo Fiorenzuola - Via Villani, 33 - Fiorenzuola FI	18.00
10/6	Circolo Ricreativo Chiusi - P.za XX Settembre, 1 - Chiusi SI	18.00
10/6	Polisportiva UISP Margine Coperta - Via I Maggio, 46 - Pistoia	18.00
15/6	Polisportiva Maffei e Monti - Via Facchini, 3 - Pistoia	18.00
15/6	Circolo Ricreativo Barberino - Via B. Corsini, 59 - Barberino FI	18.00
15/6	Circolo Ricreativo Sarteano - Sarteano SI	18.00
20/6	Circolo "I Passi" - Via XXIV Maggio, 157 - Pisa	18.00
20/6	Circolo Ricreativo Vicchio - P.za Vittoria, 2 - Vicchio FI	18.00
20/6	Polisportiva Monteroni Darbia - Via Roma, 87 - Siena	18.00
25/6	Circolo Ricreativo Campo - Via Tognolo, 186 - Pisa	18.00
25/6	Circolo Salvatore Allende - Via B. Tolomei, 7 - Siena	18.00
25/6	Circolo Ricretivo S. Piero a Sieve - P.za Colonna, 16 - S. Piero a Sieve FI	18.00
30/6	Circolo Ricreativo I Maggio - Via Aretina, 145 - Le Sieci FI	18.00
30/6	Polisportiva Lavoro Sport - Via Pispini, 5 - Siena	18.00
30/6	Circolo Gimignani - Via Nuova, 6 - Loc. Oratoio Pisa	18.00
5/7	Circolo La Pieve Calci - Via Roma, 20 - Pisa	18.00
5/7	Polisp. S. Giminiano - Via S. Giovanni, 39 - S. Giminiano SI	18.00
5/7	Polisp. Valdisieve - Via Montanelli, 35 - Pontassieve FI	18.00
10/7	Circolo Sportivo Calambrone - V.le del Tirreno - Tirrenia PI	10.00
10/7	Circolo Ricreativo Dicomano - P.za della Repubblica, 30 - Dicomano FI	10.00
10/7	Polisportiva F. Serantini - Via Fortezza Medicea - Poggibonsi SI	10.00
15/7	Coop. Circolo Ricreativo Rufina - Via della Piazzetta - Rufina FI	10.00
15/7	Circolo Ricreativo Arnolfo di Cambio - P.za Canonica - Collevaldelsa SI	10.00
20/7	Coop. Empoli Circolo UISP - Via Veronese - Empoli	18.00

EMILIA ROMAGNA

GIORNO	LOCALITA'	ORA
2/7	Sala Giochi Antares - Via P.ta Castello, 2/II - Bologna	10.00
3/7	Festa dell'Unità Tommaso Campanella - Via Mulino Vecchio - Parco di Imola	10.00
6/7	Centro Giovanni Villa d'Oro - Via dell'Ancillotto, 10 - Modena	18.00
9/7	Sala Giochi "Il dollaro" - V.le Romagna - Milano Marittima RA	18.00
10/7	Sala Giochi "Il dollaro" - V.le Romagna - Milano Marittima RA	18.00
10/7	Festival Melotti Rosselli - Parco Amendola Sud - Modena	10.00
14/7	Festa dello Sport Loiano - P.zza Gramsci	18.00
15/7	Piscina Scoperta Finale Emilia - Via Montegrappa - Modena	18.00
17/7	Festa dello Sport Loiano - P.zza Gramsci	10.00
19/7	Mirandola Pol. della Mirandola - Via Verdi, 6/A - Modena	18.00
20/7	Piscina Comunale Castiglion dei Pepoli	18.00
24/7	Piscina Comunale Castiglion dei Pepoli	10.00
24/7	Pol. Lorando Pietri - Via Nuova Ponente, 12 - Carpi MO	10.00
25/7	Festa dell'Unità zona camping - Via Pirandello - Imola	18.00
28/7	Polisportiva Sacca - Via Paltrinieri, 80 - Modena	18.00
31/7	Festa dell'Unità zona camping - Via Pirandello - Imola	10.00

LIGURIA

GIORNO	LOCALITA'	ORA
14/7	Spianata Acquassola (nell'ambito di ESTATE GENOVA) Parco dell'Acquassola - Genova	18.00
18/7	Circolo Sportivo Frazione Capreno, 113 - Sori GE	18.00
19/7	Spianata Acquassola (nell'ambito di ESTATE GENOVA) Parco dell'Acquassola - Genova	18.00
24/7	Spianata Acquassola (nell'ambito di ESTATE GENOVA) Parco dell'Acquassola - Genova	10.00
25/7	Lavagna Polisportiva UISP - Via Campodonico, 38 Lavagna GE	18.00
29/7	Spianata Acquassola (nell'ambito di ESTATE GENOVA) Parco dell'Acquassola - Genova	18.00

MARCHE

GIORNO	LOCALITA'	ORA
1/7	Bocciofila Monturanese - Via Portogallo, 12 - Monteurano	16.00
2/7	Circolo Sportivo - Via Gramsci, 1 - Monteurano	18.00
6/7	Circolo Sportivo - Via Gramsci, 1 - Monteurano	18.00
7/7	Circolo Vecchio - Via Morandi, 30 - Monte Granaro	18.00
11/7	Circolo Vecchio - Via Morandi, 30 - Monte Granaro	18.00
13/7	Circolo Sportivo Saleria - Via Palermo, 4 - Porto S. Elpidio	18.00
17/7	Circolo Sportivo Saleria - Via Palermo, 4 - Porto S. Elpidio	10.00
20/7	Tolentino Sede UISP - Via Garibaldi, 31 - Macerata	18.00
24/7	Tolentino Sede UISP - Via Garibaldi, 31 - Macerata	10.00
27/7	S. Benedetto del Tronto circolo Ricreativo Sentina - Via F.lli Cervi, 2 - Porto d'Ascoli AP	18.00
31/7	S. Benedetto del Tronto circolo Ricreativo Sentina - Via F.lli Cervi, 2 - Porto d'Ascoli AP	10.00

LA PAGINA DELLE GARE

ABRUZZO E MOLISE

GIORNO	LOCALITA'	ORA
3/7	Bagni da Gianni - Via Spalato, 15/17 - Francavilla a M.	10.00
3/7	Stabilimento balneare Kaiva - P.za IV Novembre - Francavilla a M.	10.00
3/7	Bagni La Selva Vincenzo - Via Cattaro, 12 - Francavilla a M.	10.00
3/7	Bagni Gino di Primavera Gino - P.le Sirena - Francavilla a M.	10.00
3/7	Bar Guglielmoni di Giovanni Bagni Calipso - V.le Riviera, 35/37 - Pescara	10.00
10/7	Bagni da Gianni - Via Spalato, 15/17 - Francavilla a M.	10.00
10/7	Stabilimento balneare Kaiva - P.za IV Novembre - Francavilla a M.	10.00
10/7	Bagni La Selva Vincenzo - Via Cattaro, 12 - Francavilla a M.	10.00
10/7	Bagni Gino di Primavera Gino - P.le Sirena - Francavilla a M.	10.00
10/7	Bar Guglielmoni di Giovanni Bagni Calipso - V.le Riviera, 35/37 - Pescara	10.00
17/7	Bar Alberardi Maria Bagni Vela Bianca - V.le Alcione - Francavilla a M.	10.00
17/7	Bar Marinelli Italia Bagni La Lucciola - Via Papa Giovanni XXIII, 4/81 - Pescara	10.00
17/7	Bar Malatesta Luigi Bagni Perla Rosa - Via Papa Giovanni XXIII, 44/67 - Pescara	10.00
17/7	Bar di Giuseppe Fulvio Bagni Nautilus - Via Riccio, 18 - Francavilla a M.	10.00
24/7	Bar Alberardi Maria Bagni Vela Bianca - V.le Alcione - Francavilla a M.	10.00
24/7	Bar Marinelli Italia Bagni La Lucciola - Via Papa Giovanni XXIII, 4/81 - Pescara	10.00
24/7	Bar Malatesta Luigi Bagni Perla Rosa - Via Papa Giovanni XXIII, 44/67 - Pescara	10.00
24/7	Bar di Giuseppe Fulvio Bagni Nautilus - Via Riccio, 18 - Francavilla a M.	10.00
31/7	Bar Alberardi Maria Bagni Vela Bianca - V.le Alcione - Francavilla a M.	10.00
31/7	Bar Marinelli Italia Bagni La Lucciola - Via Papa Giovanni XXIII, 4/81 - Pescara	10.00
31/7	Bar Malatesta Luigi Bagni Perla Rosa - Via Papa Giovanni XXIII, 44/67 - Pescara	10.00
31/7	Bar di Giuseppe Fulvio Bagni Nautilus - Via Riccio, 18 - Francavilla a M.	10.00

CAMPANIA

GIORNO	LOCALITA'	ORA
7/7	Circolo Ricreativo - V. Cerillo, 98 - Pacali NA	18.00

SICILIA

GIORNO	LOCALITA'	ORA
1/7	Dopolavoro Cali - Via Bronte, 18 - Palermo	16.00
5/7	Dopolavoro Cali - Via Bronte, 18 - Palermo	16.00
11/7	Circolo Happy Days - Via Arno, 3 - Siracusa	16.00
15/7	Circolo Happy Days - Via Arno, 3 - Siracusa	16.00
16/7	Bar Costa d'Oro - Via A. Fildey, 10 - Siracusa	16.00
20/7	Bar Costa d'Oro - Via A. Fildey, 10 - Siracusa	16.00
21/7	Circolo Black Out - Via Italia, 48 - Siracusa	16.00
25/7	Circolo Black Out - Via Italia, 48 - Siracusa	16.00
27/7	Sala Costa Corsari - Via Marino, 27 - Isola delle Femmine - Palermo (all'aperto)	16.00
31/7	Sala Costa Corsari - Via Marino, 27 - Isola delle Femmine - Palermo (all'aperto)	16.00

DONKEY KONG™

CONTEST



Ha preso il via anche il gioco Colecovision organizzato dalla CBS, annunciato sul numero scorso di VIDEOGIOCHI. È troppo presto per dare dei risultati, o anche solo per dire che tipo e che quantità di risposta c'è: dal canto nostro non possiamo che esortarvi a partecipare, sia che siate Intellivisionisti o Atariani, perchè è un'ottima occasione di beccarsi in casa anche la base Colecovision, la quale, ognuno lo sa, ha i suoi bravi pregi, grafica in testa, e i suoi giochi divertenti, Donkey Kong in testa.
Per chi si fosse perso il numero 5 di VIDEOGIOCHI (dovremmo dirgli: procuratelo ...) riportiamo succintamente quelle che sono le regole del gioco.

1) Acquistare la assetta Donkey Kong per Atari o per Intellivision.
2) Allenarsi e fare dei buoni punteggi.
3) Inviare il proprio RECORD entro il 20/9/83 oppure entro il 20/10/83.
4) Ad ognuna di queste



LA PAGINA DEI RECORD

due scadenze corrisponde un turno del gioco: si effettuerà cioè lo spoglio delle fotografie arrivate (senza foto chiara e ben leggibile il punteggio non vale) e si procederà a stabilire il PUNTEGGIO PIU' ALTO, cui la CBS assegnerà una base Colecovision e un modulo Turbo, e al SECONDO una base Colecovision.
C'è un primo Intellivision e un primo VCS, un secondo Intellivision e un secondo VCS per ciascuno dei due turni, quindi ...

5) 4 primi e 4 secondi che si dovranno fronteggiare di persona, e non più per via fotografica, a Milano in dicembre, non sappiamo ancora quando esattamente, ma diciamo entro le prime due settimane. Saranno ospiti della CBS, e si incontreranno nel corso di una manifestazione pubblica cui sarà inviata la stampa.
6) L'incontro finale si svolgerà su consolle COLECOVISION, e i nostri bravi vincitori avranno dunque avuto tutto il tempo di allenarsi. Naturalmente chi avrà partecipato al primo turno avrà avuto più tempo di allenarsi!
7) Il vincitore assoluto si beccherà un bel paio di MILIONI in oro. Gli altri? Cassette e altre sorprese.

Ribadito tutto ciò, e ormai senza fiato dopo tanto parlare, raccogliamo le ultime energie per urlare FORZA RAGAZZI, fatevi onore con DONKEY KONG CONTEST; e tenete ben alto il nome di VIDEOGIOCHI.

SUPERGARA SIM: 1500 IN PISTA

All'ultimo momento, prima di aprire le porte, prevaleva il pessimismo: i quattro giorni di SUPERGARA coincidevano con gli ultimi giorni di scuola, e, sai com'è, son giorni che nessuno si vuol e si può perdere: festeggiamenti, o, peggio, ultime decisive interrogazioni ...
Al termine delle quattro giornate, invece, le cose erano andate molto bene: più di millecinquecento ragazzi, periopiù lettori accaniti di VIDEOGIOCHI - questo lo abbiamo rilevato intervistando sistematicamente i vincitori, che sono risultati per il 92% lettori della rivista fin dal primo numero -, più di 1500, dicevamo, hanno giocato sulle 52 consolle messe a disposizione, mettendo a volta a dura prova i nervi dei 16 giudici di gara - i quali, però, hanno giocato molto anche loro nelle ore di intervallo, con la scusa di "prepararsi" sul gioco - e delle quattro hostess addette alla complessa operazione di iscrizione e registrazione dei record.
I record non sono stati altissimi: in cinque minuti non si può far molto, infatti; e poi ci siamo accorti che molti hanno scelto giochi che non conoscevano. La curiosità per i giochi nuovi ha dunque prevalso sulla smania di vincere, e questo ci sembra molto bello.
Veniamo ai numeri: il gioco più giocato è stato MEGAMANIA: è quello che ha fatto registrare il maggior afflusso. In seconda posizione TRON DEADLY DISCS di Mattel, mentre MS PACMAN avrebbe probabilmente guadagnato la palma se solo fosse stata in gara per più di un sol turno: ma mamma Atari è stara inflessibile, e per ogni turno di gara - in tutto erano otto - ha voluto che si cambiasse gioco.
Quanto ai concorrenti, beh, li conoscete benissimo perchè siete voi, o comunque ragazzi come voi: abbiamo avuto un vincitore di 9 anni, che è stato intervistato dalla radio (Radio Popolare condivideva lo "stand" della Supergara e effettuava numerosi collegamenti in diretta) e anche da Rete Quattro che si trovava a passare di lì proprio mentre lui vinceva.
A proposito di Rete Quattro: il regista del servizio si è interessato molto ai disegni dei lettori, che noi avevamo opportunamente esposto, dopo averli incorniciati, e ne ha ripresi alcuni. Purtroppo non sanno ancora quando andrà in onda la trasmissione.
Voi, ad ogni buon conto, state all'erta ...

SUPER VIDEOGARA

La decisione di rinviare al numero di settembre l'inizio della pubblicazione dei record supervideogareggianti ha seminato il panico, a volte anche un po' di malcontento, e comunque ha fatto salire di molti punti la tensione attorno a questa iniziativa.
C'è bisogno, infatti, di ricordare che sono in gioco un bel po' di televisori a colori? E che, televisori a parte (ragazzi, giocate sempre per il piacere di giocare, e di vincere anche, ma nel gioco; insomma, non siate venali!) televisori SELECO a parte, stavo dicendo, i giochi sono i più nuovi e i più attuali e quindi i più entusiasmanti.
Infatti, basta fare un esempio: TRON DEADLY DISC, supervideogioco che corre per la bandiera della scuderia MATTEL, solo in questo mese ha prodotto una cinquantina di arrivi. Si va da (patetici) punteggi inferiori a 100.000 a un bel gruppetto centrale di punteggi attorno ai 5.000.000, e un paio di ottimi ... niente da fare, non ve lo diciamo, sennò tutti quelli che fan meno non mandano più niente.
Noi seguiamo queste vicende con vera emozione: quando un punteggio che sembra imbattibile viene superato dall'arrivo della nuova posta ... beh è difficile descrivere il chiasso che si accende qui in redazione.
Una raccomandazione, infine, perchè non mettete sempre **anche la vostra fotografia? È più simpatico, almeno ci conosciamo un po' meglio. E se poi il vostro record non è "il" record ... pazienza, potete sempre riprovarci!**

I TELEVISORI DELLA SUPERVIDEOGARA

Attonito silenzio del pubblico, incessante rullio di tamburi sul palco. Riflettori, sipario, ecco i fantastici televisori Seleco che andranno ai 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. Complicato? Ve lo spieghiamo meglio.
Se una cartolina/fotografia arriva entro la data del 15 di settembre, poniamo, il record sarà inserito nella classifica del numero di novembre.
I giochi della SUPERVIDEOGARA sono:

PHOENIX	Atari
MEGAMANIA	Activision
INFILTRATE	Apollo
MOUSE PUZZLE	Creativision
DEMON ATTACCK	Imagic
TRON DEADLY DISCS	Intellivision
CANNIBAL	Philips
DONKEY KONG	Coleco

PER DARE TEMPO A TUTTI DI PREPARARSI, LA PRIMA PUBBLICAZIONE SARA' NEL NUMERO DI SETTEMBRE.
Buon allenamento, ragazzi. E arrivederci 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.



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 perchè siamo convinti che la nuova bit generation ha tutta quella fantasia che manca ai 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 indicazini 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

LA PAGINA DEI RECORD

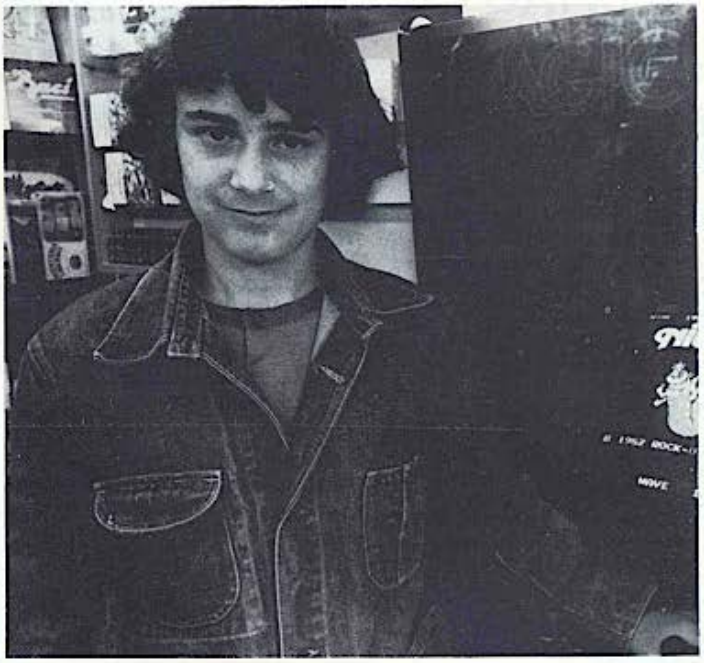
RECORD NEI BAR

Pubblichiamo le informazioni che riceviamo. Non è previsto alcun concorso, gara, o premio: chi ci invia foto e testimonianze di punteggi lo fa in modo totalmente disinteressato.

Quindi Pier Paolo de Sipio non stia ad angustiarsi perchè non riesce a documentare il suo 466.900 a DONKEY KONG JUNIOR, e il suo 321.400 a Q-Bert, o ancora il suo 77.998 a TRON.

Un sedicenne fiorentino appassionato giocatore di videogames ha battuto il record mondiale al "Nibbler", quel gioco nel quale un serpente deve difendersi all'interno di un labirinto.
Il record è stato realizzato martedì 24 maggio al bar "Vittorio" in piazza dei Tigli a Firenze. Il campione è Vito Lerario, abitante in via del Biancospino 9, che ha giocato ininterrottamente dalle 13.15 alle 18.20, concludendo la partita per stanchezza, praticamente in stato di choc. Ha fatto 98 milioni 918 mila 810 punti. Fra i testimoni Aladino Franchini della "Elettronolo" (la ditta noleggiatrice del "Nibbler") e il titolare del bar, Vittorio Sciullo. Almeno un'altra dozzina di persone è disposta a giurare sul risultato che non è stato possibile - per un guasto al videogame che ne ha richiesto lo spegnimento - documentare con una foto.
Precedentemente Lerario aveva realizzato un'altra ottima prestazione con 19 milioni 888 mila 880 punti. Nella foto il campione accanto allo shcermo del "Nibbler" sul quale si può leggere quest'ultima cifra. Il record precedente al "Nibbler" sarebbe di circa 23 milioni di punti.

Cristiano Draghi
c/o Quotidiano "La città"
Via Campo di Marte, 13
50100 Firenze



RISERVATO AI RIVENDITORI

PLAY GAME

Dal 1° luglio inizia la vendita all'ingrosso
di Video Giochi e Giochi elettronici.
Per informazioni telefonare allo: 011/51.77.40 o scrivere
a Play-Game - Via Challant, 30 - 10156 Torino

Cerca a pagina 24
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: GORF® DONKEY KONG® WIZARD OF WOR® CARNIVAL®. Presto, buttatevi nel cuore del gioco.



IL GIOCO DIVENTA REALTÀ

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

PARTECIPATE ALLA VIDEOGARA

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** _____

LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU'

COMPRO

VENDO

Per trovarmi:
☐ indirizzo _____
☐ telefono: (prefisso) _____
☐ orari _____

LA CLASSIFICA VIDEO GIOCHI

nome _____

cognome _____

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

ETA' _____ INDIRIZZO _____

READY

COLPO D'OCCHIO SUL MONDO DEI VIDEOGIOCHI

I RECORD DEL VIDEOPAC



Anche il Videopac G 7000 della Philips ha il suo folto numero di estimatori e recordman. I punteggi che pubblichiamo qui di seguito li abbiamo tratti dal giornalino del Club Odyssey (lo sapete che in U.S.A. il Videopac si chiama Odyssey, no?), un giornalino molto bello e colorato che si chiama Odyssey Adventure.

Il giornalino riporta soltanto alcuni giochi nei quali nessun "avventuriero" sia riuscito a raggiungere il massimo punteggio possibile, tralasciando quei giochi come K.C. Munchkin (che da noi si chiama Cannibal) dove molti giocatori hanno raggiunto il massimo punteggio verificabile di 9999. Ma ci sono ancora molte possibilità per più bravi.

Se riuscite a battere i punteggi sotto indicati, oltre naturalmente a mandare una foto qui a VIDEOGIOCHI, spedite la foto del vostro record al seguente indirizzo:

ODYSSEY
2000 Burton S.E.
Grand Rapids, MI 49506

Se il vostro punteggio vi qualificherà come campione del gioco riceverete in omaggio la maglietta Quest for the Rings raffigurata nella fotografia.

Anche se l'offerta è valida per gli Stati Uniti, crediamo che non avranno il coraggio di rifiutare il giusto premio ad un prode Avventuriero.

Ed ecco i punteggi da battere o da eguagliare:

COMBATTENTI PER LA LIBERTA': 9996
PETE E IL PICCONE MAGICO: 9999
GORILLA: 261
FORMULA UNO: 11 secondi
BATTAGLIE SPAZIALI: 834

VIDEOGIOCHI IN TRIBUNALE, CINQUANTASEIESIMA PUNTATA

C'è una battuta nel mondo dei videogiochi americano che dice che se non si è stati citati in tribunale dall'Atari non si è nessuno, ma ormai si potrebbe dire che chi non cita in tribunale qualche concorrente non è nessuno.

Infatti recentemente sia la Philips che la Mattel hanno scomodato i loro legali rispettivamente per rivendicare il mancato pagamento delle royalties (cioè le percentuali) da parte della Bally e l'uso di segreti industriali da parte dell'Atari.

Andiamo con ordine. La Philips nordamericana, attraverso la sua sussidiaria Magnavox (che produce il sistema Odyssey 2), ha citato la Midway (sussidiaria della Bally) per violazione di contratto riguardo alle royalties di Pac-Man (da bar).

Secondo la Philips, la Midway non avrebbe pagato le percentuali dovute sul videogioco di Pac-Man, che è uno dei tanti brevetti di gioco di proprietà della Sanders Associates Inc. (la notizia ci giunge nuova e se non provenisse da fonte attendibile, cioè il Wall Street Journal, saremmo rimasti dubbiosi noi per primi) e dati in licenza esclusivamente alla Magnavox.

La sublicenza era stata concessa alla Bally/Midway in seguito ad un accordo del 1976 avvenuto dopo una causa per violazione di brevetto iniziata dalla Magnavox.

Il caso Mattel/Atari riguarda invece i videogiochi da casa. La Mattel ha accusato l'Atari di cercare di sviluppare delle cartucce compatibili con la consolle Intellivision ottenendo dei segreti industriali da tre ex-dipendenti Mattel che ora lavorano per l'Atari.

Secondo la Mattel, l'Atari avrebbe intenzione di utilizzare la conoscenza che i tre ex hanno del sistema Mattel per sviluppare delle cartucce compatibili con l'Intellivision in tempo per il periodo natalizio.

Uno dei tre ex ha, secondo la Mattel, una conoscenza specializzata e confidenziale del sistema di sviluppo della grafica dell'Intellivision, mentre gli altri due erano supervisori di gruppi di otto o dodici "game designers" e programmatori.

La Mattel ha chiesto 40 milioni di dollari di danni punitivi e una cifra non specificata di danni veri e propri.

La Mattel - anche se qui in Italia non sono arrivate - produce una linea di cartucce-gioco, chiamate M-Network, compatibili con il VCS dell'Atari e sono in vendita da ormai un anno. L'Atari invece ha solo cartucce compatibili con i suoi sistemi.

LA BORSA DEI VIDEOGIOCHI

TITOLO	QUOTAZIONI Massima	Minima	QUOTAZIONI DI CHIUSURA AL 16/5/83	QUOTAZIONI DI CHIUSURA AL 26/4/83
Coleco	38,25	6,75	36,87	26,75
Mattel	31,50	10,62	13,25	12,87
Warner Cm (Atari)	59,62	25	27,75	27,50

COME LEGGERE LA TABELLA: Le quotazioni di massima e minima si riferiscono alle 52 settimane precedenti l'ultima data di rilevazione e indicano appunto le quotazioni di massima e minima raggiunte dal titolo in questione. Il valore delle quotazioni è dato in dollari ed indica il costo di una singola azione della società quotata.

IL PUNTO: (Premessa: le quotazioni si riferiscono all'attività globale delle tre società e quindi devono essere considerate in questa ottica). Ancora una volta dobbiamo segnalare la crescita della Coleco - questa volta molto netta: ben 10 punti.

Non è escluso che la ragione di questa impennata possa essere l'annuncio della prossima introduzione di un nuovo modulo per la consolle ColecoVision chiamato Super Game Module, che è in grado di aumentare notevolmente la qualità grafica e la giocabilità del sistema.

Ad ogni modo, la tenuta del sistema ColecoVision sul mercato, anzi la sua continua crescita, è certamente alla base del felice andamento dei titoli Coleco alla Borsa di New York.

Situazione stabile invece quella degli altri due contendenti.

Sia la Mattel che l'Atari mantengono infatti le posizioni dell'ultima rilevazione. A questo punto non resta che attendere il CES di Chicago per vedere se novità particolari daranno una scossa al mercato.

Dal 3 al 6 Novembre prossimi si svolgerà a Bologna la IV^a^ edizione di STEREOMANIA-VIDEOSUONO '83.

La rassegna, come le precedenti, sarà ospitata dagli accoglienti locali del Palazzo della Cultura e dei Congressi di Bologna, nel Quartiere Fieristico della città.

Anche quest'anno i settori espositivi saranno svariati e complessivamente copriranno l'intero panorama degli interessi degli operatori e del pubblico, infatti riguarderanno apparecchiature Hi-Fi, Video, Hi-Fi Car, Microcomputer, Videogiochi, Componenti Elettronici e stampa di settore.

Come per gli anni scorsi una serie di iniziative speciali, rivolte sia al pubblico che ai rivenditori di settore, accompagneranno parallelamente la rassegna.

Prima tra tutte va segnalata una scuola di microcomputer e videoregistrazione che verrà allestita all'interno della mostra, gratuita e rivolta soprattutto ai ragazzi e agli alunni delle scuole professionali.

Si svolgeranno anche dimostrazioni acustiche programmate dalle ditte costruttrici e distributrici e, con orario continuato, avranno luogo proiezioni video musicali di musica leggera, rock, pop e di vario tipo.

L'appuntamento è quindi per il 3 Novembre, al Palazzo dei Congressi di Bologna, dove le più prestigiose case presenteranno quanto di più nuovo ed inedito avranno a disposizione: la febbre della stereomania continua!!!



Massimo Ruosi (Atari Italia): "800 mila consolle e home computer nel



È ARRIVATA L'ATARI MA NON IL 5200

Il 20 maggio 1983 si è tenuta all'Hotel Principe Savoia di Milano una conferenza stampa della Atari International per annunciare alla stampa che la società di Sunnyvale opererà direttamente in Italia. Melchioni perde quindi la distribuzione dell'Atari e per ora non si conoscono i suoi propositi rispetto al settore dei videogiochi, anche se circola voce che non li abbandonerà del tutto. Ma questo è un altro discorso, torniamo all'Atari.

Alla conferenza stampa c'erano tutti i pezzi grossi dell'Atari International, da Anten Bruehl, Presidente dell'Atari Int'l Division, a Manlio Allegra, suo Assistente da Massimo Ruosi, General Manager Atari Int'l Italia a Alan Kay, Direttore della Ricerca e Vice Presidente dell'Atari Int'l.

È un ingresso, come si può capire, in grande stile. Non si scomodano presidenti e vicepresidenti senza una buona ragione.

E le ragioni infatti sono parecchie: l'Atari Italia curerà la commercializzazione dei videogiochi e degli home computer Atari 400 e 800. Anzi è proprio su quest'ultimi che la nuova società punterà poichè li considera il futuro dell'elettronica domestica.

Inoltre introdurrà sul mercato italiano - presumibilmente per la fine dell'anno - un nuovo sistema per videogiochi definito "dalle prestazioni eccezionali", mentre non commercializzerà, non solo in Italia ma in tutta Europa, il 5200. Questo perchè, dicono all'Atari, il nuovo sistema, per ora segreto, è infinitamente migliore e, diciamo noi, il 5200 in effetti non ha avuto un grande successo negli USA dove è in vendita dallo scorso Natale.

La Atari ha anche annunciato che intende sviluppare del software locale europeo per quanto riguarda i videogiochi; Anton Bruehl ha annunciato a tale proposito che in Francia hanno realizzato una cartucciagioco sulle avventure di Asterix e Obelix e che intendono fare la stessa cosa negli altri paesi europei, Italia compresa.

La Atari, che dal 1976 fa parte della Warner Communication Inc., è articolata in quattro divisioni: Coin-Op Division, per la produzione e distribuzione dei videogiochi a gettone; Consumer Electronics Group, a sua volta strutturata in due Divisioni, la Consumer Electronics Division che produce e distribuisce negli Stati Uniti i videogiochi e la International Division che commercializza tutti i prodotti Atari nei mercati esterni agli USA; Atari Tel, nuova società destinata a coprire il settore delle telecomunicazioni; Home Computer, per la progettazione e produzione degli home computer.

Di queste quattro divisioni, la più nuova e meno nota è certamente la Atari Tel. Chieste spiegazioni sui progetti e i campi di intervento della Atari Tel, Anton Bruehel ci ha risposto testualmente: "Non posso dire niente a tale riguardo se non che l'Atari Tel intende operare nel settore delle telecomunicazioni. Attualmente questa nuova divisione è guidata da Peter Weinsburg e sta lavorando ad un progetto segreto chiamato in codice 'Falcon' ".

Tramite i nostri informatori segreti siamo riusciti a scoprire qualcosa in più (non molto comunque) e possiamo dirvi che "Falcon" è un progetto da molti milioni di dollari dal quale dovrebbe uscire un prodotto, o meglio un congegno metà computer e metà telefono. Questo è tutto quello che sappiamo. Per ora.



L'ATARI FIRMA UN ACCORDO CON LA WILLIAMS

L'Atari sembra sempre più decisa a mantenere la sua posizione di leader mondiale del settore dei videogiochi e sta cercando di opzionare il maggior numero di titoli di videogiochi da bar per il mercato domestico.

È recente infatti l'annuncio che la società di Sunnyvale (l'Atari) ha firmato un accordo con la Williams Electronics di Chicago, uno dei nomi più prestigiosi nel settore dei giochi da bar, produttrice fra l'altro di successi come Defender, Stargate e Robetron.

L'accordo esclusivo dà all'Atari il diritto di scegliere per prima se produrre o meno delle versioni per home computer e videogiochi da casa dei giochi da bar della Williams.

I primi giochi opzionati dall'Atari sono, secondo un portavoce dell'Atari, Moon Patrol (noto qui da noi anche con i nomi Moon Ranger o Moon Lander) e Joust.

Questo accordo dovrebbe rafforzare ulteriormente la posizione dell'Atari nel mercato dei videogiochi da casa, visto che fino ad ora, nell'imprevedibile mercato del software per videogiochi, i titoli che si sono comportati secondo le previsioni - cioè ottenendo il successo più o meno grosso che era previsto - sono stati quelli tratti da giochi da bar.

BRAVO PIERLUIGI!

Ecco i lettori che piacciono a noi: ingegnosi, intraprendenti e originali. Pierluigi Archetti di Monza è uno di questi. Pierluigi ha infatti ideato un congegno per rendere più giocabile LOCK'N' CHASE della Mattel Electronics per l'Intellivision.

Chiunque l'abbia giocato avrà certamente trovato una qualche difficoltà a manovrare il "ladruncolo" per mezzo del disco direzionale poichè, come scrive Pierluigi, "per dirigere il ladro si deve premere il disco con molta precisione nella posizione dei punti cardinali ed è estremamente facile sbagliare".

Ecco dalla viva voce - o meglio dalla viva penna di Pierluigi - la spiegazione del funzionamento del suo congegno e il modo per costruirlo: "Ho costruito questo 'coso' ricavando da un pezzo di plastica un dischetto (43 mm di diametro) nel quale ho praticato dei fori dove sono inseriti quattro comunissimi tappeti (da 8 mm di diametro), tipo quelli dei profumi.

Questo 'coso' è fissato con nastro biadesivo al bordino della sede del disco direzionale e quindi si può togliere e mettere facilmente".

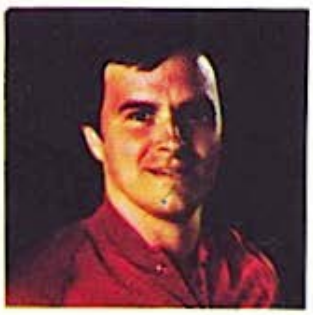
Ancora una volta, bravo Pierluigi! A proposito, il "coso" potrebbe chiamarsi Dispositivo Direzionale Punti Cardinali ovvero DDPC-1. Fa molto alta tecnologia, vero?



IL TEAM DEI DESIGNERS ACTIVISION ARRIVA A TRENTUNO

Al Consumer Electronic Show di Las Vegas, che si è tenuto ai primi di gennaio, l'Activision ha annunciato che il gruppo di designer che lavorano a tempo pieno alla progettazione dei giochi sono ora trentuno. L'anno scorso erano solo cinque!

Non c'è che dire un bel successo sia per i giochi sia per Activision stessa che vede così riconosciuto il suo impegno nello sviluppo di software per videogiochi.



Matthen Hubbard, uno dei nuovi designer Activision

Naturalmente nella sede di Mountain View (vicino a San Francisco) non c'era più posto per i nuovi arrivati, così hanno inaugurato altri quattro centri studi. Di questi centri, molto riservati, ho cercato di visitarne uno ma la risposta, per altro molto gentile, è stata no: la stampa non è ammessa (sono in New Jersey vicino a New York, Massachusetts, Nord e Sud California).

Questo recente aumento include cinque designers in Sud California, cinque nel centro del New England e un gruppo di sviluppo per software al Cheshire Engineering.

Thomas Lopez, vice presidente del settore editoriale, ha commentato: "Il mercato del software per videogiochi sta crescendo rapidamente e Activision sta mettendo in campo i mezzi di cui ha bisogno per essere all'altezza della sfida del futuro".



DISC JOCKEY & VID JOCKEY

Lunedì 25 aprile '83, negli Studi di Radio Messina Uno Special (100 MHz FM) inizia la radiocronaca dell'inaugurazione del CLUB-VIDEOGIOCHI nato dalla "passionaccia" per i videogames di alcuni D.J. e della Direzione della Radio stessa.

Il Club conta una quarantina di soci ed è patrocinato da VIDEOGIOCHI. La Radio appoggia con servizi periodici ed una apposita rubrica, qualsiasi iniziativa lanciata dalla nostra rivista e promuoverà l'interesse di tutti i suoi numerosi ascoltatori verso il fenomeno video games.

In una sala riservata degli Studi, sono stati installati tre televisori a colori e altrettante consolle Intellivision (come ci scrivono i Vid D.J. è il sistema che preferiscono) "costantemente" messi alla prova dai videogiochisti del Club che si cimentano nei vari giochi.

Mercoledì 27 aprile, a sole 48 ore dalla nascita del Club, viene polverizzato il record italiano di "Astromash" ad opera di un D.J. della Radio.

RICHARD SHU di 18 anni, in poche ore totalizza 761.515 punti, avvicinandosi al record mondiale di tale gioco che, ricordiamo, è stato ottenuto in Texas da Manuel Rodriguez con 835.180 punti.

Dalle frequenze e dalle antenne di Radio Messina la notizia si irradia nell'etere in un batter d'occhio. Anche un giornale locale (la Gazzetta del Sud) riporta la notizia.

Forse che a Radio Messina Uno Special sia nata una stella? Il probabile "scoop" alla prossima puntata ...

I D.J. di Radio Messina Uno Special e alcuni soci del Club-Videogiochi. La mascotte è "Pallino".

UNA SLOT MACHINE DA SALOTTO

Casino de Vegas è l'emblematico nome di questa simpatica macchinetta che anche esteticamente è una miniaturizzazione delle slot machine professionali, quelle per intenderci che "infestano" i casinò di tutto il mondo. Le ciliegine in questo caso non girano su tamburi metallici spinti da una molla meccanica ma la loro comparsa è controllata elettronicamente da un vero computer che sceglie a caso le combinazioni dei simboli da far comparire nelle finestrelle.



Le monete che è d'obbligo introdurre nella macchina per metterla in funzione non sono naturalmente a corso legale e sono fornite in abbondanza dal costruttore nella confezione del giocattolo che ha un prezzo al pubblico di 145.000 lire.

La slot machine INNO HIT è distribuita in Italia dalla DITRON S.p.A.

VIDEOLIBRI

Finalmente arrivano su videogiochi ed affini pubblicati in Italia dalla Basaia Editore.

INCONTRO CON I VIDEOGIOCHI
AA.VV.
BASAIA EDITORE
Lire 8.000

Ecco uno dei pochissimi libri sui videogiochi - in Italia ci sembra l'unico in assoluto - che tratta l'argomento seriamente, affidandolo a semiologi, ingegneri e giornalisti.

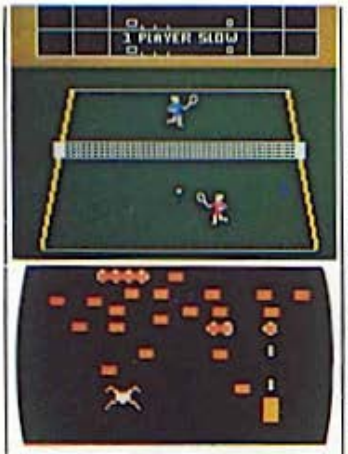
Qui non ci sono strategie, consigli tattici o curiosità sui videogiochi, ma considerazioni sociologiche, analisi semantiche ed economiche. Ma non spaventatevi, il libro è godibilissimo da leggere e anche interessante per le informazioni che dà, le analisi che traccia e le curiosità che rivela.

"Incontro con i Videogiochi" raccoglie le dodici relazioni presentate al primo convegno nazionale svoltosi a Roma il 16 ottobre 1982, nell'ambito dell'11° Enada (Esposizione Nazionale Apparecchi da Divertimento Automatici). "Il convegno 'Videogames' ", scrivono Maurizio Maneschi e Giacomo Mazzone, nell'introduzione del libro, "rappresenta un tentativo, per ora unico nel suo genere, di guardare lucidamente al fenomeno ed incentivarne l'analisi, considerato che i videogiochi sono destinati, con ogni probabilità, a diventare, nel corso degli anni '80, la più popolare forma di intrattenimento tra quelle preferite dalle generazioni più giovani".

"Nel convegno", prosegue l'introduzione, "il videogame è stato osservato, esaminato, 'smontato' pezzo per pezzo non per cercarvi complicati meccanismi, ma per scovare l'anima della macchina e lo spirito del gioco, in una parola per svelarne il fascino".

I titoli delle relazioni vanno da una "Storia del videogame" di Vittorio Zambardino a "Un ludico vivere elettronico" di Giuseppe Perrella; da "L'industria del videogioco" di Giacomo Mazzone a "Strutture comunicative ed elaborazioni cognitive nei videogames".





NOVITA' ATARI PER IL VCS

Probabilmente le avrete già viste al SIM-IVES, ma i tempi di chiusura della rivista sono quelli che sono e quindi dobbiamo presentarvele in questo numero.

Stiamo parlando dei nuovi giochi Atari per il VCS (che ufficialmente adesso si chiama 2600, anche se il 5200 non approderà mai in Italia come potete leggere nella notizia sulla conferenza stampa dell'Atari International in queste pagine): ben dieci nuovi giochi, per la maggior parte ispirati a successi da bar di cui l'Atari s'è assicurata i diritti.

Tre di questi giochi - Ms. Pac-Man, Centipede e Vanguard - li avevamo presentati sul numero 3 di Videogiochi, ma per motivi di distribuzione la loro commercializzazione era stata rimandata.

Degli altri sette cinque sono titoli tratti da videogiochi da bar e due sono giochi sportivi della serie Real Sports.

I cinque titoli "da bar" sono Galaxian, uno dei maggiori successi di un paio di anni fa; Dig Dug, l'avventura del minatore in miniatura intento a scavare tunnel e gallerie per evitare o distruggere i suoi nemici; Jungle Hunt, nel buio profondo della giungla africana Safari Man deve salvare la bella fanciulla tenuta prigioniera dai cannibali; Kangaroo, mamma canguro si arrampica sulle scale, scavalca tronchi ed evita mele lanciategli da dispettose scimmie per liberare il suo piccolo; Phoenix, altro grosso successo da bar che presentiamo in "A che gioco giochiamo?" di questo mese.

I due giochi sportivi sono Real Sports Tennis, riveduto e corretto fino a farlo assomigliare al Tennis dell'Activision e footbal/Real Sports Soccer, cioè il calcio, con tre giocatori e l'opzione di giocare contro il computer o un avversario.

PELLIROSSA E PELLIROSSA

Mentre i Redskins (che in italiano significa pellirossa) di Washington si preparavano a incontrare i Miami Dolphins nel Super Bowl XVII, la finale del campionato di football americano che forse alcuni di voi avranno visto in TV, degli altri "pellirossa" presidiavano lo stadio di Pasadena chiedendo vendetta. Due enormi pomodori rossi, recanti dei cartelli con scritto "Beefsteak Tomatoes Demand Revenge" (le bistecche pomodoro chiedono vendetta", propagandavano in modo molto originale l'ultimo videogioco della 20th Century Fox che si intitola appunto "The Revenge of the Beefsteak Tomatoes.

I due pomodoroni sono poi stati visti all'interno dello stadio e tra una protesta e l'altra si sono goduti la partita.

Il gioco è una battaglia all'ultimo sangue tra delle bistecche pomodoro giganti trasformate in killer che lanciano pomodori-bomba contro il vostro rappresentante sullo schermo, il quale deve costruire dei muri di mattoni attorno alle piante, intrappolandole, prima che queste conquistino il mondo.

Il titolo del gioco (un gran titolo!) è preso, molto probabilmente, da quello di un film mai arrivato in Italia che si intitola "Attack of the Killer tomatoes", e il videogioco in effetti gli assomiglia un po'. Se nel gioco i pomodori vengono sconfitti (sempre che ci si riesca) a colpi di mattoni, nel film li si combatte a colpi, o meglio a note di pessima musica pop.

NON PERDETE IL PROSSIMO NUMERO DI VIDEOGIOCHI CONTIENE UN SUPPLEMENTO VACANZE CON TANTI GIOCHI PER L'ESTATE.

TROPPA CONCORRENZA, MEGLIO I CEREALI



La Quaker Oats Co. ha deciso di chiudere la sua sussidiaria nel settore dei videogiochi, la U.S. Games. Come avevamo annunciato il mese scorso, la società americana, nota anche da noi per i cereali secchi da prima colazione tipo fiocchi d'avena ed affini, stava considerando se continuare ad operare nel settore dei videogiochi o se invece chiudere baracca e burattini.



Ha scelto la seconda soluzione dopo aver ben analizzato le perdite della U.S. Games dovute, secondo il portavoce della società, alla "rapida ipersaturazione" del mercato.

La Quaker Oats aveva acquistato la U.S. Games circa un anno fa per provare "il possibile adattamento della tecnologia dei videogiochi con il business della Fischer-Price Toy (una società di giocattoli tradizionali anch'essa di proprietà della Quaker)" ha dichiarato il presidente della Quaker Oats, William Smithburg, alla rivista americana "Variety".


Finalmente anche in Italia
i videogiochi che fanno "impazzire" l'America.
ACTIVISION®
E fai parte del gioco.
ACTIVAMENTE!
ACTIVISION
LASER BLAST
BOXIN
TENNIS
PITFALL!
KABOOM
CHOPPER COMMAND
SKIING
ICE HOCKEY
STAMPEDE
GRAND PRIX
STARMASTER
Chiedi il catalogo a
miwa trading s.r.l.
concessionaria esclusiva
per l'Italia.
Via Braggadino, 3
20144 Milano

8 BIT

Giungono voci d'oltreceano che la **IBM**, la grossa società americana di computer e macchine per ufficio, stia lavorando alla realizzazione di un home computer a basso costo che chiamano "Peanuts" (che vuol dire noccioline, ma in senso lato significa 'cosa da poco' ed è anche il nome della striscia a fumetti con Snoopy e Charlie Brown).

Sembra che il computer avrà una tastiera completa e una memoria di 64 kbytes espandibile a 128 kbytes.

James Levy, presidente della Activision, avrebbe detto, secondo quanto riportato da un giornale americano, che la sua compagnia sta attualmente considerando di produrre giochi per il sistema ColecoVision.

L'1 ottobre 1983 scadrà la clausola del contratto sottoscritto da **Nolan Bushnell** al momento della cessione dell'Atari alla Warner Communications. Tale contratto vietava a Bushnell di lavorare a qualunque livello nel settore dei videogiochi. Appena scadrà il contratto, Bushnell farà la sua ricomparsa nel mondo che ha così grandemente contribuito a creare.

River Raid, una delle novità Activision presentate al SIM-IVES, è il primo videogioco ideato e disegnato (almeno per quanto se ne sa, visto che molte case non pubblicizzano i nomi dei game designer) da una donna, Carol Shaw.

I programmi per ragazzi del sabato mattina dei tre network televisivi americani, cioè le grandi stazioni televisive commerciali, non sono più seguiti come una volta e questo sta creando dei problemi per i pubblicitari. La pubblicità infatti mira a raggiungere il maggior numero di ascoltatori possibile, ma ultimamente i ragazzi americani stanno davanti al televisore per giocare a videogiochi non per guardare la TV. E visto che il 20% delle case americane con televisore ha un videogioco, la pubblicità per ragazzi sta perdendo una bella fetta di pubblico.

Lo sapevate che il nome **Coleco** sta per Connecticut Leather Company, cioè Compagnia di Pellami del Connecticut? Vi chiederete cosa c'entrano i pellami coi videogiochi? Presto detto. Nata nel 1932, la Coleco si diversificò nel 1954 entrando nel settore dei giocattoli con una linea di mocassini alla Davy Crockett e alla metà degli anni '60 acquistò due società produttrici di carrozzine per bambole e di giochi dell'hockey tipo biliardino. Da lì, una volta nel settore, il passo fino ai videogiochi è meno incomprensibile.

Nel numero 4 di videogiochi avevamo annunciato l'ingresso di una nuova marca di videogiochi distribuita dalla società americana **K-Tel International**. Allora si sapeva poco o niente delle loro intenzioni, oggi si sa qualcosa di più. La K-Tel International distribuirà (per ora negli USA) una marca di videogiochi che si chiama Xenox, la cui particolarità consiste nel fatto che le cartucce, dette Double-Ender, hanno due estremità e contengono in pratica due giochi al prezzo di uno.

Secondo Massimo Ruosi, nuovo General Manager della Atari Italia, nel 1985 ci saranno in circolazione in Italia circa **800 mila** tra consolle per videogiochi e home computer.

Sembra a Cecina (Livorno) che alcuni **giocatori** di "Raiders of the Lost Ark" dell'Atari, disperati perchè non riescono a risolvere il gioco, si stiano rivolgendo ovunque per scoprire la soluzione: c'è chi scrive ai parenti in Francia e chi addirittura negli USA. Naturalmente hanno anche telefonato in redazione, ma col candore dei giusti (un momento, i giusti sono candidi?, n.d.r.) gli abbiamo risposto che anche noi stiamo ancora cercando la soluzione. Cosa credevate?, anche noi di Videogiochi siamo umani.

Ovviamente i videogiochi non piacciono a tutti, c'è però qualcuno che li odia tanto da arrivare a scrivere un libro che si intitola "The Official I-Hate-Videogames Handbook" ovvero "Il Manuale Ufficiale di chi odia i videogiochi".

È però tutto uno scherzo: si tratta infatti di un libro satirico che prende in giro i videogiochi in modo molto simpatico, tanto che sul prossimo numero ne pubblicheremo un estratto. Il libro, uscito recentemente negli Stati Uniti, è stato scritto da Emily Prager, e la copertina la presenta come: Il primo e unico libro di cui avrete bisogno per deprogrammarvi! Non avete niente da perdere se non i vostri spiccioli!



SYNSONIC DRUMS: UNA BATTERIA DI 20 CM

Dopo gli home computer e i videogiochi l'elettronica digitale colpisce ancora: questa volta sono gli strumenti musicali ad essere presi di mira.

Il primo della serie è Synsonic Drums, una batteria elettronica di soli 20 cm collegabile ad un normale impianto ad alta fedeltà, che sarà seguita - a detta della Mattel Electronics - dalla chitarra, dal pianoforte e via via da tutti i più importanti strumenti.

È infatti della Mattel Elecronics questa batteria costituita da 4 piastre elettroniche che riproducono le diverse sonorità dei componenti di una batteria. Le quattro piastre corrispondono infatti al rullante, tom-tom 1, piatto e tom-tom 2. Ogni piastra può essere regolata su tre ritmi differenti-lento, medio e velocemente altri comandi consentono di variare il suono delle singole piastre: ad esempio, il piatto può offrire un accompagnamento "spazzolato" o riprodurre le sonorità del piatto a pedale.

Con Synsonic Drums è possibile suonare (a proposito, si possono usare le mani o le classiche bacchette da batterista), comporre, registrare e riprodurre la propria musica grazie a tre memorie indipendenti di 16 battute. Una funzione auto-play consente inoltre di rielaborare quanto è stato registrato precedentemente.

Funziona collegato alla rete con un alimentatore a corrente alternata oppure a batteria ... quindi se in casa date fastidio potete sempre andare a suonare al parco.

DONKEY KONG JR. TASCABILE

Se siete dei fanatici del gioco e pensate di non riuscire a stare un mese senza giocare (perchè magari siete in campeggio in un posto sperduto senza neanche una vecchia macchina da bar di Space Invaders), un buon metodo per evitare fastidiose crisi di astinenza può essere quello di portarsi con sé uno dei tanti giochini a cristalli liquidi della Nintendo.

Proprio in sincronia con l'estate sono infatti arrivati dei nuovi giochi Nintendo a schermo singolo o doppio, a cominciare proprio da konkey Kong Jr.

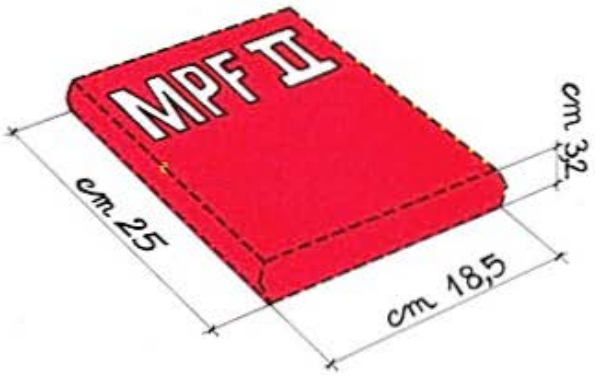
Il figliol prodigo è addirittura disponibile in due versioni, una a schermo singolo l'altra a multischermo (cioè due schermi). Come nell'originale anche qui bisogna liberare il "genitore" dalla gabbia in cui il cattivissimo Mario l'ha rinchiuso. Nel gioco ad uno schermo, quando liberate il gorilla papà questi sorride a trentadue denti, nel gioco multischermo invece accade la stessa scenetta del gioco da bar: papà Kong cade in braccio al figlioletto.

Un altro gioco è Mickey & Donald, ovvero gli immarcescibili Topolino e Paperino di Disney alle prese, in veste di pompieri, con un incendio che minaccia un edificio. Nel gioco figura anche Pippo alla pompa, ma data la sua proverbiale pigrizia non è sempre celere nel far arrivare l'acqua tanto che Topolino deve preoccuparsi di tenerlo d'occhio per evitare che Paperino vada arrosto.

Infine c'è Greenhouse (la Serra), dove degli insetti giganti attaccano in massa i fiori che crescono nella serra. Il giardiniere - cioè voi - ha il suo daffare per sterminarli, correndo su è giù per la scala, a destra e a sinistra con lo spruzzatore sempre pronto.

I giochi Nintendo sono distribuiti in Italia dalla Oto di Roma.

1480 cm³



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 × 18,5 × 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

Vendite
armolada, 9/11 43058 SORBOLO (Parma)
0521/69635 Telex 531083

Ag. advert Reggio E.

LE AVVENTURE DI PITFALL HARRY

ATTUALITA'

COME RECUPERARE AL GRAN COMPLETO IL TESORO DI ENARC E VIVERE FELICI E CONTENTI.

di Riccardo Albini

"Pitfall ... Io ci sono impazzito perchè prima di poterlo risolvere l'ho studiato almeno 50-60 ore e ho consumato un bloc-notes formato protocollo". Così scrive Franco Barabino di Genova nella sua lettera apparsa sul numero 3 di Videogiochi.

È proprio questo, probabilmente, il segreto del successo di Pitfall gioco da casa più venduto degli ultimi mesi (fino ad ora ne sono stati venduti nel mondo ben oltre il milione di cartucce).

Il segreto del successo di Pitfall è proprio nel suo essere un gioco complesso, non un semplice "spara e fuggi".

Per portare a termine la ricerca del Tesoro di Enarc non serve essere il joystick più veloce del west, o meglio, non basta. Certo l'abilità nel superare tronchi, paludi e coccodrilli ha la sua importanza, ma in Pitfall quello che conta è usare la testa.

Se uno vuole soltanto mettere alla prova la propria abilità nel superare gli ostacoli non deve far altro che inserire la cartuccia, impugnare il joystick o il disco direzionale e cominciare il gioco: dove arriva, arriva. E c'è anche il rischio che si diverta lo stesso.

Se invece si vuole risolvere il gioco, cioè ritrovare tutti e trentadue i tesori entro i venti minuti di tempo concessi, bisogna rimboccarsi le maniche, staccare il telefono per non essere disturbati e mettersi a studiare il percorso, preferibilmente con bloc-notes e matita a fianco o, meglio ancora, registrare lo svolgersi del gioco con un videoregistratore, così da trovare quelle scorciatoie sotterranee che permettono di accelerre l'attraversamento della giungla senza far perdere i tesori disseminati qua e là.

Pitfall, insomma, è un complesso gioco di strategia che mette alla prova l'intelligenza e la capacità deduttiva del giocatore e come ha già dimostato Pac-Man i giochi di questo tipo affascinano. Inoltre, c'è un'altra spiegazione del successo di Pitfall "Perchè mi piace? È abbastanza semplice", spiega Marino Vignali, il recordman italiano, "perchè mi attirava fare un gioco nel quale io potessi sapere qual'era la fine. Perchè un gioco dove il punteggio è illimitato non mi attira particolarmente, non mi soddisfa granchè. Senza contare il

SCORPIONI, SERPENTI E COCCODRILLI

L'obiettivo del gioco è piuttosto semplice: Pitfall Harry, il temerario avventuriero e nostro rappresentante sullo schermo, deve ritrovare i trentadue tesori (quantomeno il maggior numero possibile) prima dello scadere del tempo massimo concesso, che è di 20 munuti.

All'inizio del gioco Pitfall Harry parte con una dotazione di 2000 punti che incrementa man mano che raccoglie i tesori (per far ciò basta che li tocchi). Ogni tesoro ha un valore diverso: il sacco di denaro vale 2000 punti; il lingoto d'argento, 3000 punti; il lingotto d'oro 4000 punti e l'anello di diamanti 5000 punti. Il massimo punteggio



problema del tempo, che non ho. È chiaro che se uno mi dice di aver fatto duemilioniquattrocentosettantacinquemilaeroti, il solo pensare che devo stare a giocare per una settimana per arrivare a quel punteggio mi scoraggia. Pitfall è invece un gioco di venti minuti, quindi uno sa che, bene o male, fissa un limite e in quel limite ci riesce o non ci riesce. E soprattutto sa quando è arrivato e questo è fondamentale".

Qualunque sia la ragione, la realtà è che Pitfall piace. Lo testimoniano le numerose lettere che abbiamo ricevuto a proposito.

Proprio per questo abbiamo pensato di preparare questo servizio speciale su Pitfall, completo di strategie e consigli dei campioni che vi consentiranno (nel caso non vi siate riusciti, n.d.r.) di risolvere il mistero del Tesoro di Enarc.

Prima di parlare di strategie è però necessaria una breve spiegazione del gioco per coloro che non hanno letto la recensione apparsa sul primo ed ormai introvabile numero di Videogiochi.

Prima di parlare di strategie vorremmo ringraziare i lettori e campioni di Pitfall, Marino Vignali e Franco Barabino per averci rivelato i loro trucchi.

Chi non conoscesse il gioco e non avesse letto la recensione apparsa sul primo ed ormai introvabile numero di Videogiochi, dovrebbe, prima di cominciare a leggere le strategie, dare un'occhiata al box di questa pagina che spiega brevemente scopo ed elementi del gioco.

possibile è di 114.000 punti poichè una volta che si sono raccolti tutti e trentadue i tesori il gioco si ferma.

I pericoli che Harry deve affrontare lungo il percorso sono diversi e mortali, tranne i tronchi.

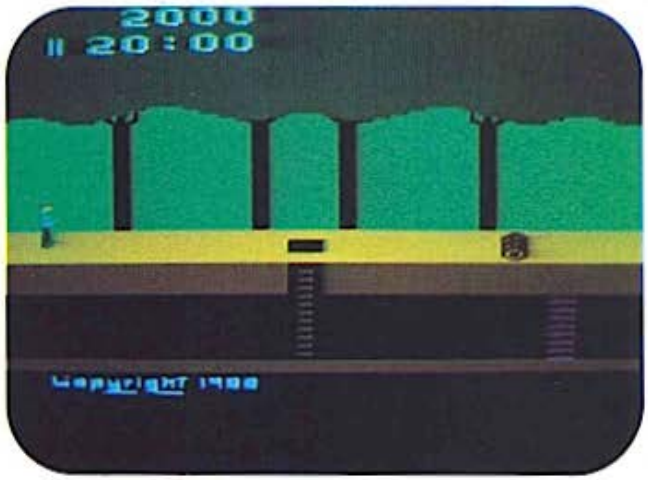
I tronchi in compenso fanno perdere punti (variabili a seconda di quanto tempo si rimane a contatto con i tronchi) e quindi se non si riesce ad evitarli si perde la possibilità di totalizzare il massimo punteggio.

Gli ostacoli mortali sono le paludi e le voragini (nelle quali Pitfall Harry può cadere ed è kaput), i serpenti e i fuochi e, sottoterra, gli scorpioni.

La giungla ha dei passaggi sotterranei a cui si può accedere senza perdere punti scendendo dalle scale (il metodo è spiegato nelle strategie) se invece si cade nei

buco (sia che abbia la scala che non) si perdono 100 punti.

I passaggi sotterranei sono delle vere e proprie scorciatoie poichè ogni schermo che si attraversa sottoterra equivale a tre schermi in superficie. E questa è la chiave della riuscita di Pitfall, trovare dei passaggi sotterranei che permettano di risparmiare strada senza perdere i tesori che si trovano in superficie. Infatti neanche il più abile giocatore riuscirebbe a portare a termine la ricerca dei tesori correndo solo in superficie.



Qui comincia l'avventura di Harry Pitfall.

TRE STRATEGIE E MEZZA PER ATTRAVERSARE LA GIUNGLA

Nel mondo dei videogiochi i mesi sono anni. E Pitfall ha parecchi mesi alle spalle. Si potrebbe dire che è un gioco "vecchio". Eppure affascina ancora molti giocatori.

Soprattutto quelli che non sono mai riusciti a portare a termine la ricerca del Tesoro di Enarc.

Gare o concorsi ufficiali su Pitfall ormai non se ne terranno più e quando uscirà questo articolo la nostra videogara su Pitfall dovrebbe aver decretato il suo vincitore.

Quello che è stato è stato. Quindi non temiamo di defraudare nessuno - cioè coloro che hanno risolto il gioco - pubblicando alcune strategie, alcuni consigli su come arrivare alla "fine della strada".

Strategie e consigli che potrete seguire se lo vorrete.

Se invece avete ancora il gusto - e il tempo - di voler fare da soli, non leggete quello che segue.

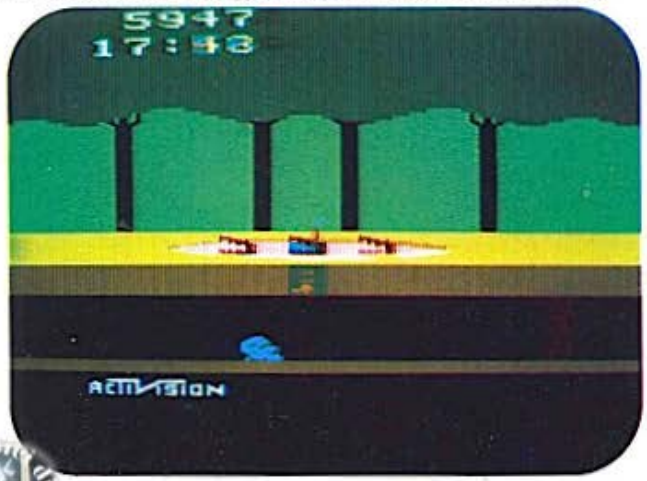
State continuando a leggere? Bene, allora qui di seguito troverete tuto quello che dovete sapere per risolvere Pitfall.

Il resto - l'abilità nel superare gli ostacoli - dovrete mettercelo voi. E non è poco.

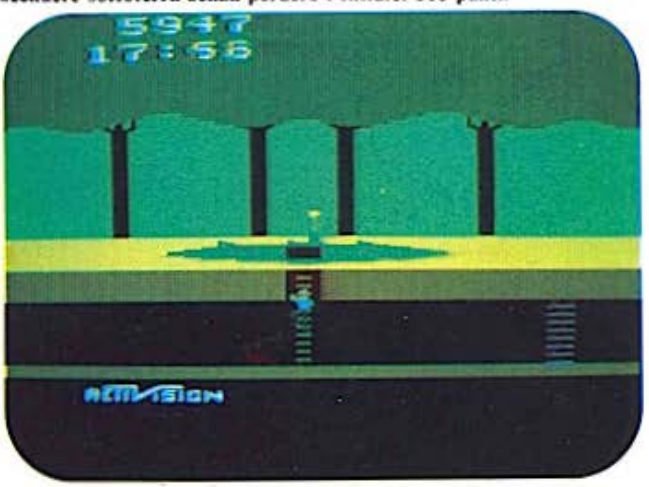
Cominciamo dallo schema di percorso trovato da Marino Vignali, il recordman italiano e mondiale (a pari merito con altri) di Pitfall.

Lo schema di Marino Vignali, che siamo andati a raccogliere di persona (fortunatamente abita a Milano, n.d.r.) è estremamente preciso ed inequivocabile. Non c'è modo, come afferma lui stesso, di sbagliare. Basta seguire alla lettera le sue indicazioni e, ovviamente, non farsi travolgere da qualche tronco.

Harry tranquillamente appollaiato sulla testa di un coccodrillo.



Questa foto che rappresenta il quadro successivo a quello dei coccodrilli (tempo 17:56) è la prova inconfutabile che si può scendere sottoterra senza perdere i fatidici 100 punti.



MARINO VIGNALI RECORD A PITFALL: 114.000 PUNTI

VIDEOGIOCHI: Allora, com'è questa tua strategia per Pitfall?

VIGNALI: La prima cosa da fare è scegliere la direzione di marcia più congeniale, visto che il record si può ottenere sia andando verso destra che verso sinistra. Apparentemente andare verso sinistra, cioè nella direzione contraria a quella prevista dal programmatore, sembra essere più scorrevole.

Però, a mio avviso, è soltanto un'impressione perchè presenta molti difetti.

Ad esempio, se uno "muore", cioè perde una vita di Pitfall in un quadro che non sia quello dei coccodrilli, automaticamente perde la possibilità di fare il punteggio pieno poichè immancabilmente viene travolto da un tronco nel momento in cui il nuovo Pitfall scende dall'albero, quindi si ha una penalità. Questo è il primo difetto.

Il secondo difetto è che l'andare verso sinistra comporta una maggiore lunghezza del percorso, in quanto l'ultimo tesoro è più lontano dal punto di partenza. Ci sono esattamente dieci quadri di differenza. Andando verso sinistra si fanno 248 quadri, andando verso destra se ne fanno soltanto 238.

Il terzo difetto è quello delle liane. Essendo il gioco stato progettato in un certo modo, andando verso sinistra spessissimo la liana è controtempo, per cui bisogna aspettare che torni indietro. Ciò vuol dire che quei quadri in cui questo avviene li si fa col doppio del tempo necessario.

D'altra parte, andando verso destra i tronchi rotolano in direzione contraria a quella di marcia e quindi esistono molte più probabilità di fare delle penalità. Questo però è l'unico inconveniente, poichè il percorso è più veloce.

In quanto alla strategia vera e propria, credo di aver trovato il percorso più corto in assoluto, che non è quello che uso solitamente. Io uso un percorso un pò più lungo, ma che reputo più tranquillo, dove cioè si rischia meno.

VIDEOGIOCHI: Come hai risolto il problema della perdita di punti quando si scende sottoterra?

VIGNALI: Non è un problema, infatti non si perdono punti scendendo sottoterra. Lì si perdono solo se ci si butta o si cade nel buco. Se invece si scende la scala non si ha alcuna penalità.

Poco prima di arrivare al buco con la scala bisogna premere il dischetto verso il basso - naturalmente nella versione per l'Intellivision - e arrivato al buco Pitfall scenderà la scala senza perdere punti.

Il percorso che adesso ti spiegherò è senz'altro il percorso più breve, in entrambe le direzioni.

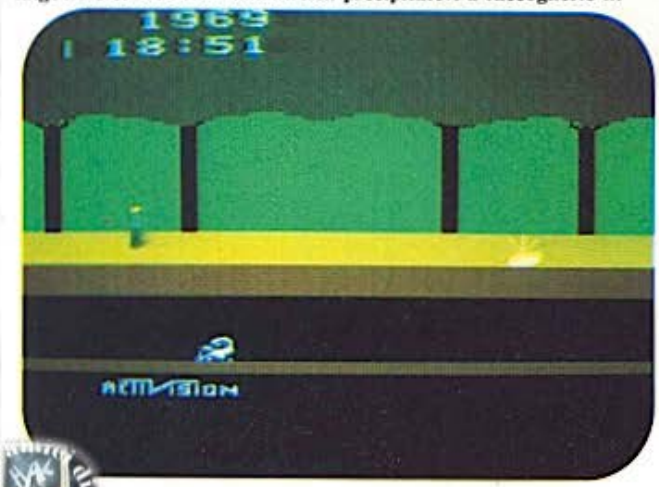
VIDEOGIOCHI: È con questo percorso che hai fatto 114.000?

VIGNALI: No, con questo percorso ho fatto quasi un minuto in meno del tempo massimo totalizzando punteggi di 113.800 e 113.900 circa. Ho perso qualche punto per i tronchi. Non che seguendo questo percorso si perdano per forza dei punti.

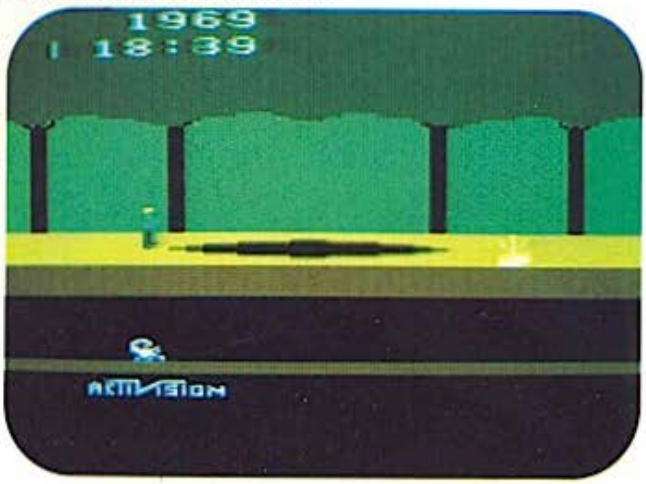
Succede che prima o poi un tronco lo si prende. Stando molto attenti e giocando sul fatto che il percorso è molto breve, se uno lo fa con calma senza farsi prendere dall'ansia di arrivare, sicuramente lo può fare senza perdere punti.

Questo percorso è valido solo andando verso destra. Eccolo. Bisogna partire e fare 14 quadri (contando quello di partenza come il n° 1, n.d.r.). Al 14° quadro bisogna scendere sottoterra e proseguire nella stessa direzione fino alla prima scala che si incontra. Si risale in superficie e si

Il primo tesoro (andando verso destra) della lunga marcia: un lingotto d'oro. Ma attenzione non precipitatevi a raccoglierlo ...



... perchè una voragine potrebbe aprirsi sotto i piedi di Harry. E voi non volete che succeda, vero?



prosegue per 76 quadri (il quadro di risalita è il quadro n° 0, da qui in avanti quando si indicano il numero dei quadri da fare dopo la risalita, bisogna sempre considerare il quadro nel quale si ritorna in superficie come quadro n° 0. n.d.r.) fino ad arrivare ad un sacchetto di monete, che può essere considerato come punto di riferimento. Si raccoglie il sacchetto di monete e si inverte la marcia. Si torna indietro di 3 quadri (il quadro del sacchetto è il quadro n° 1, n.d.r.) fino al primo buco con scala.

Si scende la scala e si riprende la marcia verso destra. Si prosegue finchè è possibile e alla prima scala si risale nuovamente e si continua in superficie per altri 63 quadri.

Al 63° quadro si ridiscende e si risale alla prima opportunità. Una volta nuovamente in superficie si prosegue per altri 24 quadri e al 24° si ridiscende. Si risale, come sempre, alla prima scala che si incontra e una volta risaliti, dopo 4 quadri, si trova un anello.

Questo è il penultimo tesoro. Si prende l'anello, si torna indietro di 2 quadri, fino alla prima scala, si scende sottoterra e una volta risaliti alla prima opportunità ci si ritrova praticamente all'ultimo tesoro.

VIDEOGIOCHI: La risalita è sempre alla prima scala che si incontra una volta scesi sottoterra?

VIGNALI: Sì, sempre anche perchè poi c'è il muro e quindi non si può assolutamente sbagliare.

VIDEOGIOCHI: Quanto ci hai messo a trovare questo percorso?

VIGNALI: Non molto in quanto a tempo. Naturalmente mi sono dovuto fare uno schema, ma praticamente è stata una questione di poco, di un paio di sere, poichè man mano che andavo avanti trovavo le scorciatoie. Il problema più grosso è stato riuscire a distribuire bene il tempo, perchè usando questo percorso si ha tanto tempo a disposizione, quindi bisogna stare attenti a non farsi prendere dalla fretta perchè è in questo modo che si fanno gli errori.

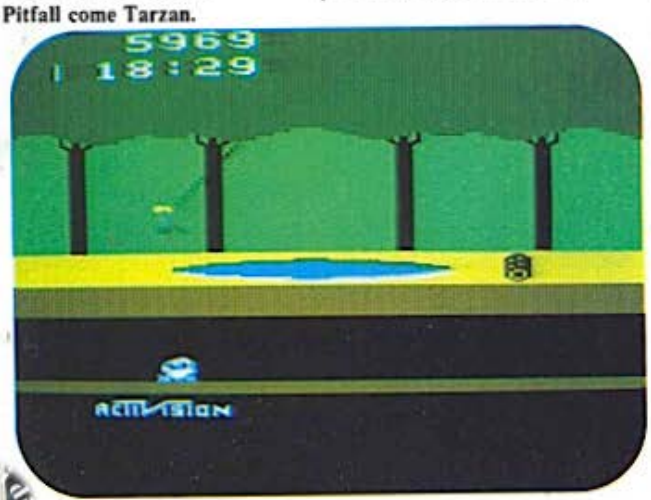
Naturalmente il percorso non basta, poichè io so di alcuni miei amici a cui avevo dato il percorso che non sono riusciti a finire il gioco. In effetti è una questione di tecnica personale, perchè bisogna pensare che ogni liana che non si prende al volo, e che magari è possibile prendere, costa in termini di tempo un quadro in più. Lo stesso dicasi dei coccodrilli. È importante fare i coccodrilli in una sola volta. Se li si fa in due tempi, aspettando che aprano e chiudano la bocca, è come se si facessero tre quadri. Quindi alla fine si rischia di fare 260 quadri invece che 238 e non si riesce assolutamente a concludere in tempo.

VIDEOGIOCHI: Prima hai parlato di un altro percorso che usi solitamente e che non è quello che hai appena raccontato. Mi hai detto che vuoi tenerlo segreto, ma almeno dammi dei suggerimenti, delle indicazioni, così che se uno riesce a leggere dietro le righe lo possa ricavare da solo.

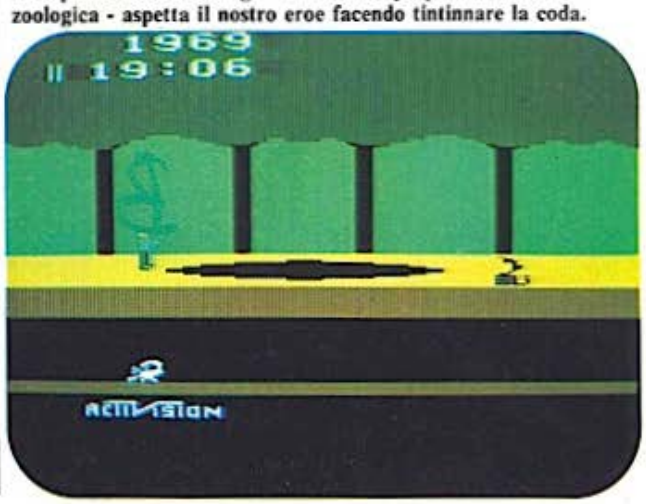
VIGNALI: Una volta che si ha sottomano lo schema completo di Pitfall, sempre che uno se lo voglia fare, si vede che la prima soluzione è sfruttare moltissimo i passaggi sotterranei anche a rischio magari di sorpassare un tesoro ed essere costretto a ritornare indietro per raccoglierlo. A volte conviene veramente fare molti quadri in più, come capita a me nel mio percorso preferito - il percorso lungo - però farli rilassato, anche se questo vuol dire dover poi tornare indietro per molti quadri.

Oppure, e qui sono volutamente sibillino, non sfruttare invece una discesa restando in superficie. In entrambi i casi infatti c'è il pro e il contro. Quando uno scende e poi risale per tornare indietro inverte il senso di marcia e si trova per un attimo spiazzato perchè è abituato ad andare incontro ai tronchi, invece che il contrario, come avviene per qualche quadro e ciò può creare degli attimi di 'panico'. Quindi a volte, soprattutto nelle

Pitfall come Tarzan.



Il serpente cobra a sonagli - una vera e propria bizzarria zoologica - aspetta il nostro eroe facendo tintinnare la coda.



discese corte, può essere meglio non farlo. Io ho dato il percorso più breve, quello con tutte le discese, ma non è detto che bisogna farle tutte.

VIDEOGIOCHI: In pratica, il "percorso lungo" è uno sviluppo del "percorso corto".

VIGNALI: Sì, esatto. Si basa sull'idea fondamentale che conviene quasi sempre andar sotto e tornare indietro, perchè altrimenti basandosi sui passaggi sotterranei che non passano sotto schermi con tesori non si riuscirà mai a finire il gioco. Il percorso lungo è uno sviluppo che offre la possibilità di rischiare meno, che è fondamentale per poter fare 114.000 punti puliti.

VIDEOGIOCHI: Credi che questi siano gli unici metodi possibili?

VIGNALI: No, ce n'è un altro. Il terzo è praticamente identico al primo percorso - quello corto - con una piccolissima variante che io stesso non so ancora se considerare valida o meno. Si guadagnano uno o forse due quadri, ma si corre qualche rischio in più e mi pare che il gioco non valga la candela.

VIDEOGIOCHI: Quindi secondo te esistono solo tre metodi?

VIGNALI: NO, ma sicuramente non ce ne sono molti altri. La possibilità di trovarne altri è naturalmente legata ad un certo risultato e credo che alla pari di questi due (se vuoi tre) come efficacia ce ne siano pochi. I percorsi che ho trovato sfruttano al massimo tutti i passaggi sotterranei. Se qualcuno, con un altro sistema, riesce ad aver meglio in termini di tempo è perchè è più bravo come tecnica.

FRANCO BARABINO. RECORD A PITFALL: 112.935

Franco Barabino di Genova vanta il merito di essere stato il primo lettore ad inviarci una foto con punteggio in redazione. Guarda caso il gioco era Pitfall. Il punteggio di 112.035 era certamente un grosso exploit e subito inserimmo Franco nella lista dei recordmen della videogara. Recentemente Franco ha perso il primo posto nella videogara a favore di Marino Vignali che è riuscito a fare il punteggio pieno.

Ciò nonostante l'impresa del nostro lettore di Genova è meritevole di essere sottolineata: infatti è riuscito a trovare tutti e trentadue i tesori e i punti che mancano al punteggio massimo di 114.000 indicano che è solo una questione di affinare l'abilità nel superare i tronchi rotolanti. Aspettiamo quanto prima una nuova foto di Franco con un bel 114.000 pulito.

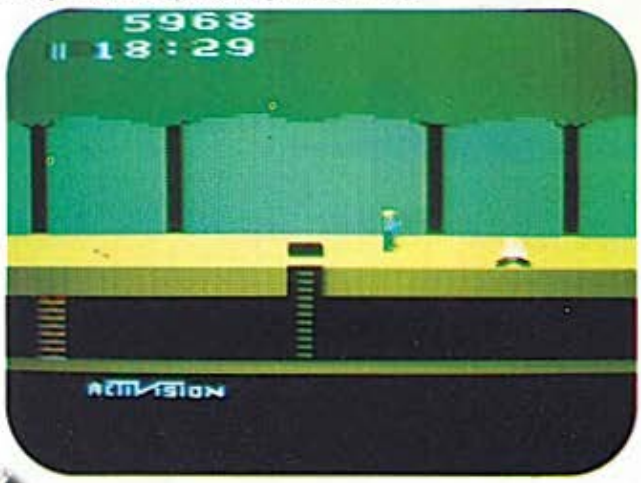
Dopo aver pubblicato la sua lettera, Franco ce ne ha scritta un'altra dove illustra il suo percorso, tirandoci anche le orecchie per aver confuso un nove per uno zero. Infatti il punteggio da lui raggiunto a Pitfall non è 112.035 come da noi pubblicato, bensì 112.935. "Sapete", scrive Franco, "già che siamo in gara 900 punti sono molti!!". Più che giusto, correggiamo l'errore - dovuto per la verità anche alla foto un po' sfuocata - e facciamo le nostre scuse.

Veniamo alla strategia di Franco Anche lui come Marino è piuttosto preciso. Anzi, addirittura indica tutti i trentadue tesori che si incontrano sulla strada. Per di più promette che "Harry, dopo aver preso i trentadue tesori, vi fa un bel 'sorriso' ".

Prima di passare alla strategia c'è però da fare qualche precisazione. Nel testo, Franco parla di "muro buono". Per muro buono si intende quel muro che non influisce sul senso di marcia di Harry Pitfall (vedi figura). Inoltre, a differenza di Marino, Franco preferisce andare verso sinistra, per cui quando parla di senso di marcia intende da destra a sinistra e ovviamente quando parla di tornare indietro intende da sinistra a destra. Infine, indica anche il tempo intermedio, cioè il tempo rimasto, al ventiduesimo tesoro.

A quel punto del gioco dovrebbero rimanervi circa 5

Harry Pitfall alle prese col pericoloso falò.



Harry nei sotterranei alle prese con il velenosissimo scorpione: il fotografo ufficiale della spedizione ha colto il nostro eroe in una posa dinamica, proprio al momento del salto.



minuti e 6 secondi. Se il vostro intermedio supera di più di cinque secondi (naturalmente in meno) questo tempo, Franco vi consiglia di rinunciare: "Non riuscirete mai a finirlo!".

Ed ecco il percorso.

Partenza: andare verso destra fino al primo tesoro (è un lingotto d'oro), raccoglierlo e tornare indietro, correndo verso sinistra. (Da qui in poi andare avanti significa andare verso sinistra e tornare indietro andare verso destra).

Al primo muro buono scendere sottoterra.

Saltare uno scorpione e risalire nel quadro del serpente.

Tornare indietro di 1 quadro (fino a quello col fuoco), scendere e saltare 1 scorpione.

Risalire in superficie e andare avanti fino al sacco.

Scendere al primo muro buono. Saltare due scorpioni, risalire e tornare indietro. Prendere l'anello e andare avanti.

Al 2° muro buono scendere sottoterra, saltare 4 scorpioni e risalire. Andare avanti. Raccogliere cinque tesori: sacco, anello, anello, oro, oro.

Dopo il serpente scendere la scala. Saltare uno scorpione e risalire. Andare avanti e raccogliere undici tesori: sacco, oro, argento, anello, sacco, oro, argento, oro, argento, argento, argento.

Al primo muro buono scendere sottoterra. Saltare sette scorpioni. Risalire e tornare indietro di 3 quadri.

Raccogliere il sacco e invertire la marcia andando avanti.

Raccogliere altri undici tesori: sacco, oro (a questo tesoro il vostro intermedio dovrebbe essere di 5'06"), anello, anello argento, sacco, sacco, anello, argento, argento, anello.

Scendere al primo muro buono. Saltare 3 scorpioni, risalire e tornare indietro di 3 quadri e prendere l'ultimo tesoro: oro.

FRANK WALTERS. RECORD A PITFALL: 114.000

L'ultima strategia su Pitfall è quella di un videogiocatore americano, Frank Walters di Panama City in Florida.

La strategia è apparsa come lettera sul numero di aprile di Videogaming Illustrated, una rivista americana di videogiochi. Frank Walters dimostra di conoscere a fondo il gioco e la foto che accompagna la sua lettera suggerisce che merita di essere ascoltato.

Pubblichiamo integralmente la sua lettera, dove spiega con dovizia di particolari ben tre metodi per evitare di perdere i fatidici 100 punti scendendo sottoterra.

"La foto allegata serve a dimostrare la mia credibilità nelcommentare il vostro articolo su Pitfall. Avete dato diversi eccellenti consigli sull'arte di saltare i vari pericoli.

Ciò nonostante vorrei aggiungere una cosa. Quando fate salti successivi oppure quando saltate immediatamente dopo aver lasciato una liana oppure quando saltate fuori da un buco/scala, non toccate il pulsante finchè i piedi di Harry non toccano il terreno. Se il pulsante viene premuto in anticipo, Harry non salterà e verrete investiti da un tronco.

Questo suggerimento vi verrà utile quando cercate di saltare in corsa tre tronchi.

La maggior parte delle strategie nell'articolo, servono a chi voglia giocare sul sicuro senza perdere vite o punti. Sono degli ottimi consigli per chi comincia, ma seguendoli non si riuscirà mai a raccogliere tutti i tesori.

Avete detto che andare a sinistra è un po' "barare". Eppure, ciò è in contraddizione con quello che il designer del gioco, David Crane, raccomanda nel libretto d'istruzioni. Come esperto di questo gioco, anch'io raccomando di correre verso sinistra finchè non siete in grado di raccogliere tutti i tesori.

Una volta che sarete in grado di farlo, cominciate ad andare verso destra e scoprirete nuove ed affascinanti occasioni di sfida.

È impossibile



Harry in vista di un altro tesoro.



Foto ricordo di Harry che posa per i posteri a fianco dell'anello di diamanti.

raccogliere tutti i tesori senza mai scendere sottoterra. Scadrebbe il tempo molto prima di riuscire a totalizzare un punteggio alto. La sfida maggiore di questo gioco è scoprire il percorso corretto sopra e sotto la superficie che vi permette di raccogliere tutti i tesori prima che il tempo si esaurisca.

Contrariamente a quanto si crede, non si perdono necessariamente dei punti scendendo sottoterra. Non si perdono punti se si scendono le scale gradino per gradino. Per far ciò ci sono tre metodi:

1. Correte verso la scala e quando il piede di Harry tocca il bordo del buco, tirate indietro la leva del joystick. Harry scenderà la scala. Quando il piede tocca terra, riprendete a guidare la direzione di marcia di Harry muovendo il joystick a destra o sinistra.

2. Poco prima che Harry si avvicini alla scala muovete il joystick nella direzione diagonale in basso e mantenetelo in quella posizione finchè Harry prende a camminare sottoterra, sempre che debba continuare in quella direzione.

3. Saltate nel buco come se Harry dovesse atterare sulla scala. Mentre è in aria tirate indietro il joystick e tenetelo in quella posizione finchè arriva alla fine della scala.

Io preferisco il terzo metodo, poichè è più facile saltare un tronco rotolante ed entrare nel buco con un solo salto. Potrete fare le prove nel primo schermo e decidere quale preferite.

Per partire bene, cominciate scendendo la scala del primo schermo e correte verso sinistra. Saltate uno scorpione, poi risalite la scala e correte verso destra saltando il Cobra. Scendete la scala nello schermo successivo.

Correte di nuovo verso sinistra, saltate lo scorpione, salite la scala e continuate a correre verso sinistra fino a che non avete raccolto due tesori. Il vostro punteggio sarà di 8000 e più circa. Scendete per la terza scala che incontrate.

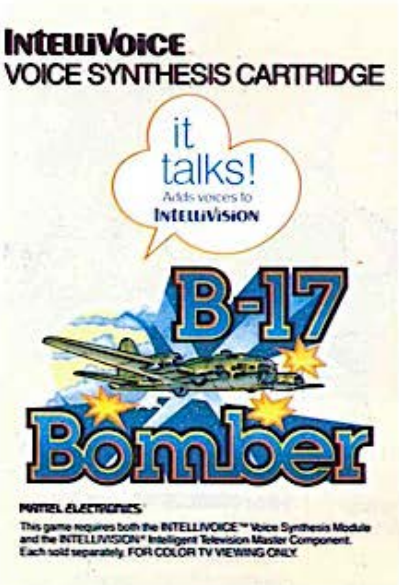
La prossima scorciatoia capita dopo che il vostro punteggio supera i 28.000 punti, ma dovrete capire da soli quale scala scendere. Se prendete la scala sbagliata, dovrete saltare sedici scorpioni attraversando 51 quadri di superficie e sorpassando otto tesori che valgono 27.000 punti. Due delle ultime scorciatoie vi costringeranno a ritornare indietro verso destra di tre quadri per raccogliere i tesori; fortunatamente potete vedere i tesori mentre saltate l'ultimo scorpione prima della scala di risalita.

Un altro suggerimento è quando superate un sacco di denaro, mentre saltate l'ultimo scorpione di una scorciatoia, non tornate indietro in superficie a meno che non abbiate almeno 8 minuti ancora alla fine del gioco oppure perderete degli altri tesori che valgono più punti più avanti nel gioco. ■

a che Gio Giochian

B-17 BOMBER

MATTEL ELECTRONICS
INTELLIVISION
Prezzo: in omaggio
con l'Intellivoice



B-17 Bomber: è la prima cartuccia-parlante: funziona con l'Intellivoice (viene data in omaggio quando lo si acquista) ed è un ottimo esempio di cosa possiamo aspettarci in futuro da questo accessorio in grado di aggiungere la dimensione della voce ai videogiochi.

Premettiamo che al momento in cui scriviamo, B-17 Bomber è l'unico gioco parlante che abbiamo giocato a fondo, ma se il buongiorno si vede dal mattino la Mattel ha qualcosa di grosso per le mani.

B-17 Bomber sembra infatti più una simulazione di missione di guerra per piloti veri che un semplice gioco.

Se è vero che per giocare con i giochi Mattel a volte bisogna aver fatto le medie superiori (tanto sono complessi lo svolgimento del gioco e l'uso dei comandi), per giocare a B-17 Bomber bisogna aver fatto almeno l'università se non l'Accademia Militare.

A questo punto qualcuno forse si spaventerà, ma niente paura, dopo che avrete imparato l'uso dei comandi e studiato ben bene il libretto d'istruzioni qualche ora di pratica vi farà diventare un provetto pilota e avrete davanti a voi ore e ore di divertimento.

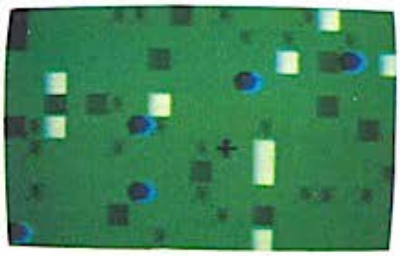
OBIETTIVO

Siamo in Europa nel 1943, poco prima dell'invasione alleata sul continente. Per fiaccare la resistenza delle truppe naziste gli Alleati lanciano numerosissimi raid aerei contro fabbriche, aereoporti, raffinerie e navi da guerra.

I grossi bombardieri destinati a queste missioni sono il B-17 dell'Air Force e i Lancaster e Sterling della RAF. Ciascun aereo deve fare i conti con i caccia nemici e la contraerea e colpire l'obiettivo e poi ritornare sano e salvo in Inghilterra. Non è facile: ci vogliono abilità, riflessi e lavoro di squadra.

Ecco, questo è B-17 Bomber. La più realistica simulazione di una vera missione di bombardamento.

Il giocatore è il pilota, ma anche il navigatore, il bombardiere e i quattro mitraglieri di un B-17. Il suo compito è scegliere il bersaglio (o i bersagli) della missione, portarci sopra l'aereo, bombardarlo, evitare o distruggere i caccia nemici, non farsi colpire dalla contraerea e ritornare alla base. Il tutto condito da un realismoo grafico che non ha niente a che vedere con i videogiochi di battaglie aeree a cui siamo abituati.



Il giocatore può richiamare sul televisore diversi schermi, ciascuno rappresentante i punti di vista dei vari membri dell'equipaggio, più una mappa strategica, gli indicatori di bordo e il punteggio della missione e del gioco fino a quel momento.

In pratica B-17 Bomber simula con impressionante realismo quello che vedrebbe l'equipaggio di un bombardiere. E anche quello che sentirebbe: in sottofondo c'è sempre il rombo del motore, mentre quando siete presi di mira dalla contraerea sentite gli scoppi dei proiettili e lo schermo trema quando il vostro aereo viene colpito.

Infine, e qui entra in gioco l'Intellivoice, le voci dei membri dell'equipaggio vi avvertono dei pericoli imminenti. E ci si sente più tranquilli sapendo che non si è soli in una missione così pericolosa.

SCHERMI

La complessità del gioco è evidenziata dal numero di schermi che





il giocatore può richiamare in qualunque momento della missione. Gli schermi di B-17 Bomber sono infatti ben sette.

Alcuni di questi schermi principali hanno degli schermi secondari che presentano diverse vedute. Vediamoli.

Mappa strategica - Una mappa dettagliata e autentica dell'Europa occidentale - si riconoscono l'Inghilterra, l'Irlanda, l'Europa del Nord e una parte dell'Italia - che visualizza la posizione dei vari bersagli di terra e di mare situati in territorio nemico, la posizione del vostro aereo - che parte da Londra - e le posizioni delle batterie contraeree.

Bersagli - Gli schermi dei bersagli vi permettono di sapere prima di decidere l'obiettivo della vostra missione quanti punti vale ciascun bersaglio.

Gli schermi mostrano degli ingrandimenti del bersaglio - navi da guerra, aereoporti, fabbriche o batterie contraeree e il loro valore in punti.

Indicatori di bordo - Questo schermo è una tabella indicante tutte quelle informazioni necessarie per controllare la situazione di volo. I dati forniti sono: la velocità (SPEED) in miglia all'ora (mph), l'altitudine (ALTITUDE) i piedi (ft), il beccheggio (PITCH) ovvero l'oscillaziofne dell'aereo nel verso longitudinale e il rollio (ROLL) e l'oscillazione intorno al proprio asse longitudinale, i giri del motore (ENGINE) in rpm, il carburante (FUEL) in galloni (gal) e il numero di bombe (Bombs) ciascuna delle quali pesa 1000 libbre (lb).

Abitacolo - Questo schermo rappresenta il punto di vista del pilota dall'abitacolo. Si può vedere l'orizzonte, che è verde se si sorvola la terraferma e blu se si sorvola il mare. Delle lettere bianche, situate ai bordi laterali ed inferiore dello schermo indicano l'angolo di beccheggio (P), l'altitudine (A) e la velocità (V).

Postazioni mitraglieri - Quattro schermi mostrano il punto di vista dei quattro mitraglieri di prua, poppa e laterali. Quando si viene attaccati dai caccia nemici, li si vede apparire all'orizzonte - prima come un lontano puntino e man mano che si avvicinano prendono la forma di un aereo.

Si prende la mira con il mirino a croce e se ne colpite uno lo vedete scoppiare in fiamme oppure precipitare al suolo. In alto a destra un numero rosso indica i colpi a disposizione (ogni scarica di mitragliatrice contiene 10 colpi).

Portello bombe - Questo schermo rappresenta il punto di vista del bombardiere, cioè dall'apertura da cui vengono scaricate le bombe. Se state sorvolando la terra ferma vedrete uno schermo verde con case, boschi e laghi, se sorvolate il mare uno schermo blu con onde e schiuma bianca. In prossimità di un bersaglio, questi apparirà gradualmente e grazie ad un ennesimo mirino a croce potrete indirizzare il lancio delle bombe che cadono rimpicciolendosi per la prospettiva fino a colpirlo (sempre che lo centriate) mentre un membro dell'equipaggio grida giulivo "Bombs away".

Punteggio - Ultimo schermo quello del punteggio. Quattro diversi punteggi concorrono a determinare il punteggio finale del gioco. I primi quattro partendo dall'alto sono i punteggi della singola missione, il quinto - Game - è il punteggio del gioco (ed aumenta ad ogni missione).

BANDITS indica i punti conseguiti nell'abbattere i caccia nemici: per ogni caccia si totalizzano 2 punti. TARGET indica il valore dei bersagli colpiti. B-17 HITS è sempre un numero negativo ed indica i punti persi in seguito ai colpi messi a segno dai caccia e dalla contraerea nemici. MISSION segnala i punti totalizzati durante la missione e GAME è infine il punteggio del gioco. Alla fine di esso sarà questo il punteggio da considerare.

COMANDI

Naturalmente tutte le opzioni di gioco, gli schermi, lo sganciamento delle bombe, eccetera sono attivati tramite il comando dell'Intellivision. In B-17 Bomber, più che in altri giochi, risulterà alla prima impressione complicato e scoraggiante. Ma dopo un po' di pratica l'uso del comando vi verrà naturale, quasi istintivo. D'altronde state guidando un bombardiere e controllando ben sette uomini d'equipaggio ed è comprensibile che ci voglia un po' tempo per superare il corso.

Anche in questo caso, per ragioni di chiarezza, conviene spiegare le funzioni di ciascun elemento del comando: disco, tastiera numerata e pulsanti laterali.

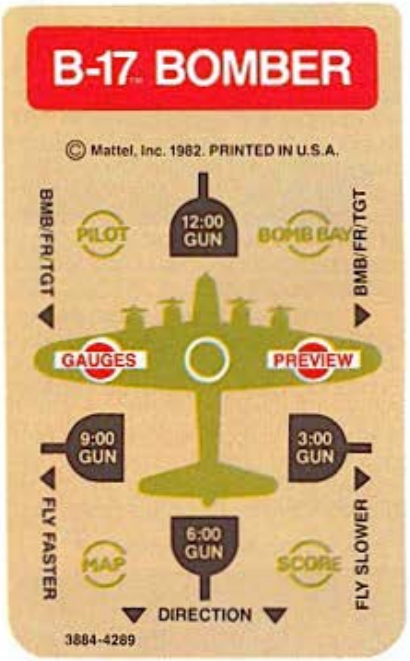
Il disco - Il disco direzionale ha cinque funzioni diverse. Innanzitutto seleziona uno dei sei livelli d'abilità del gioco - il livello 4, con un carico di 6



bombe e 1998 galloni di carburante. A questo livello le difese nemiche sono moderatamente ostinate.

Le altre quattro funzioni del disco sono: il posizionamento del cursore che determina l'obiettivo della missione nello schermo della mappa strategica; il puntamento del mirino delle quattro mitragliatrici e del mirino del dispositivo scarica bombe; il controllo dell'aereo quando sul video sono visualizzati gli schermi Abitacolo e Indicatori di volo. Premendo il disco nelle posizioni est e ovest l'aereo gira rispettivamente a sinistra e a destra.

La tastiera numerata - Questo è certamente l'elemento più complesso, se non altro per il numero di tasti. I primi sei tasti in alto (vedi il mascherino.), partendo da quello in alto a sinistra (Pilot) fino ad arrivare a Preview selezionano rispettivamente i sei livelli di abilità del gioco dal livello 1 al livello 6 (il più difficile).



Vediamo per ciascun livello il carico di bombe e carburante e il livello delle difese nemiche.

Livello 1 (Pratica): 200 bombe, 3000 galloni e difese facili da combattere.
Livello 2: 10 bombe, 1330 galloni e difese facili da combattere.
Livello 3: 8 bombe, 1664 galloni e difese con numero maggiore di caccia e batterie contraeree.
Livello 4: vedi sopra.
Livello 5: 4 bombe, 2332 galloni e difese molto ostinate.
Livello 6: 2 bombe, 2666 galloni e difese micidiali.

Le altre funzioni azionate dai comandi sono vere e proprie funzioni operative.

Il tasto PILOT richiama lo schermo Abitacolo.
Il tasto BOMB BAY richiama lo schermo Portello Bombe.
Il tasto GAUGES richiama lo schermo Indicatori di Bordo.
Il tasto PREVIEW richiama gli schermi Bersagli.
Il tasto MAP richiama la Mappa Strategica.
Il tasto SCORE richiama lo schermo Punteggio.

I quattro tasti 12.00 Gun, 3.00 Gun, 6.00 Gun e 9.00 richiamano gli schermi mitraglieri relativi alle postazioni indicate dai numeri del quadrante di un orologio.

I pulsanti laterali - Anche i pulsanti laterali sono multifunzione. Per l'esattezza ciascuno di essi attiva tre funzioni, due delle quali - il funzionamento delle mitragliatrici e lo scaricamento delle bombe - sono comandate indistintamente da tutti e quattro i pulsanti. La terza funzione è invece diversa per ciascun pulsante.

Il pulsante inferiore sinistro fa aumentare la velocità di volo del bombardiere e in second'ordine fa partire i motori per il decollo.

Il pulsante inferiore destro fa rallentare il B-17.

Il pulsante superiore sinistro modifica - aumentandola di un'unità per ogni pressione del pulsante - la dotazione di bombe che nei livelli dal 2 al 6 può arrivare ad un massimo di 17 bombe. Ricordate però che per ogni bomba in più il computer detrae ben 167 galloni di carburante.

Il comando superiore destro scarica carburante. Questa funzione è da utilizzare se il bombardiere è troppo carico e avete bisogno di alleggerirlo per mantenere la velocità costante.

IL GIOCO

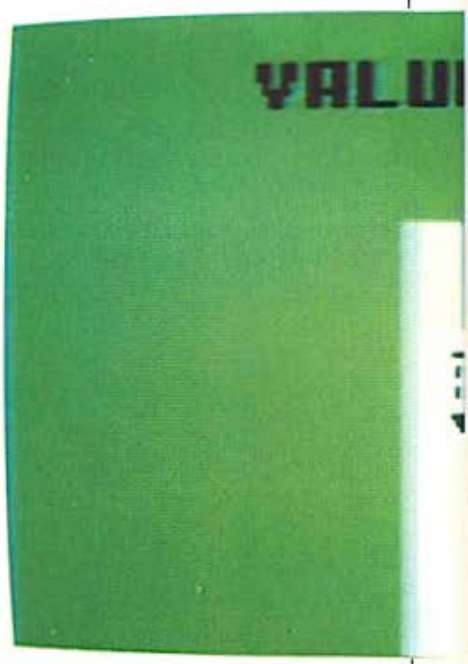
A questo punto ci sembra di aver detto già quasi tutto, rimane da spiegare il funzionamento lineare del gioco.



Prendiamo una missione come esempio.

Dopo aver scelto il livello di gioco, bisogna richiamare lo schermo Indicatori di bordo e controllare la dotazione di carburante e di bombe. Se volete aumentare il numero di bombe a vostra disposizione premete il tasto superiore sinistro.

Passate poi alla Mappa strategica e posizionate tramite il disco il possibile obiettivo della missione. A questo punto premete il tasto Preview per vedere il valore in punti dell'obiettivo. Se vi soddisfa, richiamate la Mappa strategica e premete uno qualunque dei pulsanti laterali.



Il bersaglio lampeggerà. Ad ogni momento del gioco potete cambiare l'obiettivo semplicemente richiamando la Mappa e riposizionando il cursore.

Preparatevi alla partenza richiamando lo schermo Indicatori di bordo. Portate a zero gli indicatori di Pitch e Roll e poi premete il pulsante inferiore sinistro e tenetelo schiacciato fino a che il motore è arrivato a 2500 rpm. Quando la velocità si avvicina ai 90 mph (miglia all'ora) premete la posizione sud del disco.

L'aereo si impennerà e decollerà. A questo punto regolate il beccheggio per aumentare l'altitudine mantenendo costante la velocità.

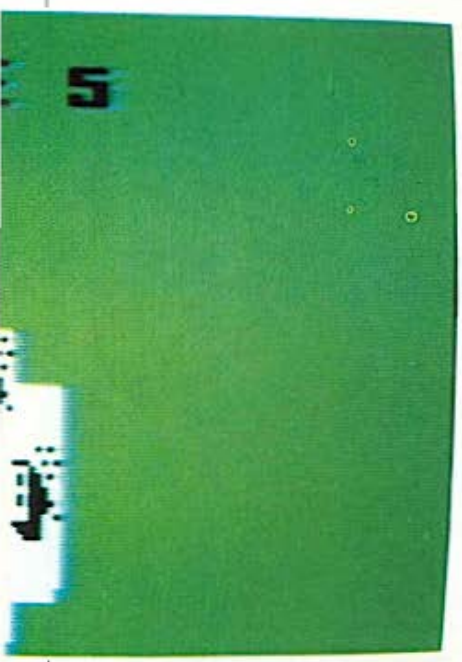
Appena raggiunta l'altitudine di 500 piedi si apre il portellone; potete richiamare lo schermo Portello

Bombe con il tasto Bomb Bay per avere una veduta dall'alto del luogo che state sorvolando.

Il vostro B-17 intanto viaggia verso il suo obiettivo.

Ma l'avvicinamento non è privo di pericoli. I caccia nemici sono in agguato e qui vi viene in aiuto l'Intellivoice che vi segnala da che parte arriva il pericolo gridando concitatamente "Bandits, 9.00 o'clock!" (che significa "banditi in arrivo a poppa").

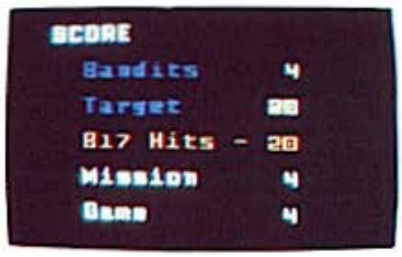
Richiamate lo schermo interessato premendo il pulsante 9.00 Gun e ingaggiate il combattimento. Per colpire il caccia nemico dovete posizionare il mirino a croce in modo



che l'aereo si venga a trovare nella linea immaginaria che congiunge la mitragliatrice (cioè il punto da dove proviene la raffica) al mirino. Quando l'aereo si trova vicino al mirino (cioè viceversa) fate partire la raffica. Se colpite il caccia lo vedrete infiammarsi e precipitare al suolo, mentre uno dei membri dell'equipaggio si congratulerà con voi dicendo "Got 'em" (Preso) oppure "Good Shot" (Bel colpo).

Se invece il caccia spara prima di voi e vi colpisce appariranno sullo schermo tre fori di proiettile e quella postazione è inservibile per il resto della missione.

Quando sorvolate una zona pattugliata dalla contraerea, la solita voce (che, a proposito, è ovviamente maschile trattandosi di azione



di guerra) vi avvertirà gridando "Flak" (Fuoco contraereo) oppure, se il nemico insiste, "Watch out, more flak" (Attenzione, altre batterie contraeree), mentre sullo schermo vedrete apparire gli scoppi neri dei colpi.

Se i colpi vi mancheranno di poco vedrete lo schermo scuotersi e sentirete un membro dell'equipaggio avvertirvi che "That was close" (Ci ha mancato di poco).

Per eludere la contraerea bisogna muoversi per offrire al nemico un bersaglio più difficile da colpire e quindi si devono richiamare gli schermi Abitacolo o Indicatori di Bordo e cambiare la velocità o l'altitudine oppure virare a destra o sinistra.

Mentre volate controllate sulla Mappa la vostra posizione per vedere se siete in prossimità dell'obiettivo. Quando ritenete di essere quasi sul bersaglio richiamate lo schermo Portello Bombe e preparatevi a sganciare il vostro carico, visto che non potete tornare indietro se superate il bersaglio, quel bersaglio è perso, quindi fate molta attenzione, mantenete il mirino nel centro dello schermo così da poter mirare un bersaglio che si trovi ai lati dello schermo il più in fretta possibile. Nel frattempo state con gli occhi e soprattutto gli orecchi aperti nel caso di attacchi di caccia nemici o di postazioni contraeree.

Ma ricordate: in prossimità del bersaglio, mantenete il più a lungo possibile lo schermo Portello bombe, visto che se non è visualizzato quello schermo il vostro equipaggio vi avverte, sempre all'ultimo momento dicendo "Check target in sight" (Bersaglio in vista) e quasi sempre è troppo tardi. Posizionate la croce sul bersaglio calcolando il movimento dell'aereo e sganciate la/le bombe.

Sentirete una voce quasi canterina gridare "Bombs Away!" (Giù le bombe!) e se lo centrate verrete congratulati. Una voce vi avvertirà che "That was on target", (cioè che l'avete preso in pieno).

A questo punto controllate il livello del carburante e se lo ritenete sufficiente scegliete sulla Mappa un altro bersaglio, se invece preferite ritornare alla base spostate il cursore sul punto che indica Londra e premete un pulsante laterale. Per evitare guai con la benzina, nel viaggio di ritorno riducete la velocità (mantenendola comunque superiore ai 90 mph) e l'altitidine, eseguendo come una lunga planata. Per mantenere una velocità costante potete anche alleggerire l'aereo scaricando del carburante (premete, quando sul TV è visualizzato lo schermo Indicatori di bordo, il pulsante superiore destro).

Appena arriverete a sorvolare la costa d'Inghilterra la missione sarà considerata conclusa e potrete controllare sullo schermo Punteggio (premete il tasto Score) come è andata la missione appena conclusa.

STRATEGIA

B-17 Bomber è una simulazione perfetta di una missione aerea e come nella realtà sono le ore di volo che fanno il pilota esperto e tutto sommato non è che noi ne abbiamo molte di ore di volo sul nostro tabellino. Ciò nonostante possiamo darvi un consiglio.

A prima vista i pericoli maggiori sembrano essere i caccia e la contraerea, ma non è così. Il pericolo più grosso siete voi stessi quando sbagliate a calcolare i galloni di carburante necessari al ritorno alla base. La guida del bombardiere - regolarne la velocità, mantenere un altitudine non troppo elevata e misurare il carburante - è il compito più difficile da eseguire durante la missione. Ne abbiamo viste tante di missioni fallire per imperizia del pilota e non dei mitraglieri.

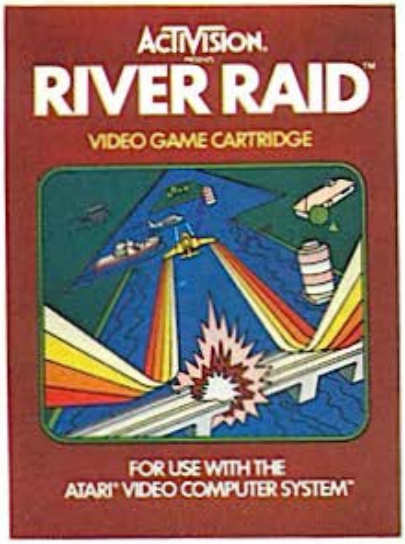


CONCLUSIONI

Abbiamo detto tutto quello che c'era da dire. B-17 Bomber è un bellissimo gioco, forse tanto realistico da sembrare addirittura guerrafondaio. Ma almeno si combatte per una buona causa: salvare il mondo dalla minaccia nazista. Roger!

RIVER RAID

ACTIVISION VCS
L. 92.000



È uno degli ultimi giochi prodotti dalla Activision e, va detto, è molto ben riuscito.

Come negli altri giochi di questa giovane ditta americana, la grafica è particolarmente curata e nitida; il sonoro non è particolarmente "ricco", ma forse, dato il tipo di gioco, non c'è nemmeno bisogno che lo sia. In River Raid, voi comandate un jet che sorvola a bassa quota un fiume.

OBIETTIVO

La vostra missione è quella di totalizzare il maggior numero di punti distruggendo elicotteri, navi-cisterna, ponti e depositi di carburante senza che il jet venga distrutto o rimanga senza benzina. Il fiume è diviso in settori, sempre diversi tra loro ed è delimitato da bordi verdi. Se il jet tocca il verde, si schianta. Ogni settore comincia con un ponte, che va distrutto per poter passare.

In effetti il vostro jet vola radente il pelo dell'acqua, e i ponti in questo fiume sono piuttosto bassi.

NEMICI E PUNTEGGI

I vostri nemici, come già accennato, sono principalmente gli elicotteri (60 punti ognuno), le navi (30 punti), i jet (100 punti), i ponti (50 punti ciascuno!).

I depositi di benzina, chiaramente riconoscibili dalla scritta FUEL, non sono dei veri e propri nemici, anzi passandoci sopra, invece perdere un jet, fate il pieno di benzina. Tuttavia distruggerli col cannone di bordo vi farà guadagnare 80 punti. Il nemico principale resta comunque il bordo verde, toccando il quale il vostro jet viene distrutto.

COMANDI

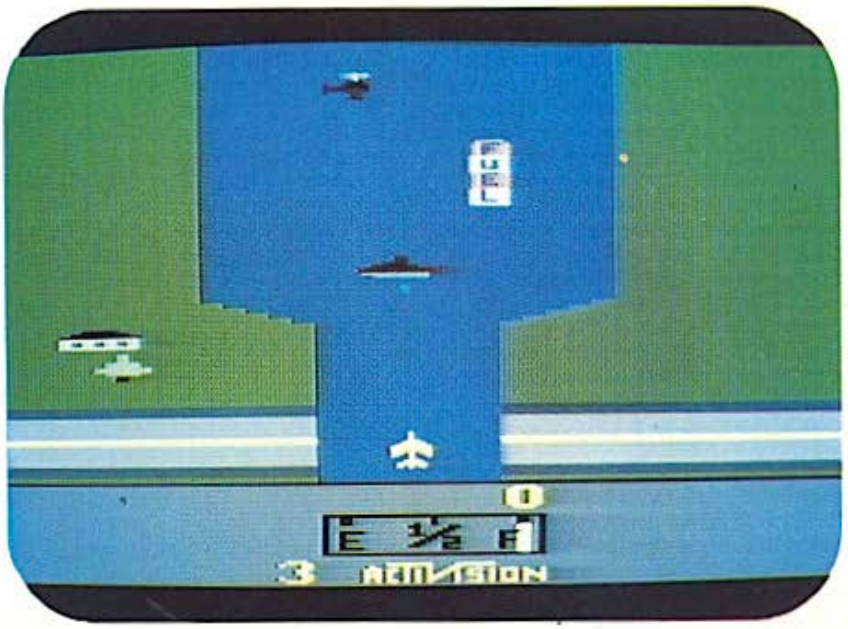
Vi porteremo ora attraverso i primi settori del fiume, giusto per darvi un aiuto nelle prime partite. All'inizio della partita il jet aspetta fermo. Per cominciare basta sparare o muovere il joystick. Una volta partiti, nel primo vi troverete di fronte 4 navi, 8 elicotteri e 8 serbatoi di carburante. Il punteggio massimo in questo primo settore è 1270 (escluso il ponte che da inizio al secondo settore). Questa fase non presenta particolari difficoltà: approfittatene quindi per scaldare la mano sulla cloche e distruggete pure tutti i serbatoi di benzina. Ne troverete altri nel secondo settore.

In questo, oltre a trovare più elicotteri e navi, compaiono anche le prime due diramazioni del fiume. Al centro di esso compare un'isola verde e dovrete decidere se fare passare il jet a destra o a sinistra. Alla prima diramazione conviene forse andare a sinistra (è più facile prendere un secondo serbatoio di carburante), mentre alla seconda conviene girare a destra. Nel terzo settore compaiono anche i jet nemici. Questi attraversano lo schermo da destra a sinistra, sempre alla stessa velocità.

I jet nemici presenti in questo settore sono due, mentre non c'è alcuna diramazione. All'inizio del settore c'è un serbatoio di benzina dove conviene fare rifornimento. Infatti, i successivi, sono piuttosto distanti da questo, pur essendo sempre nel terzo settore. Nel quarto settore i jet nemici sono quattro, e il terzo passa da sinistra verso destra. Ci sono anche due diramazioni. Conviene andare tutte e due le volte a sinistra.

Alla fine della seconda diramazione, conviene rallentare il più possibile, perchè il fiume si stringe bruscamente verso il centro, dove c'è il ponte, e si rischia di andare contro la boscaglia verde. Tra l'altro, il contorno verde, cambia ogni volta alternando il verde scuro al verde chiaro. Cioè gli schermi dispari, come il primo, hanno sempre il contorno chiaro, quelli pari il contorno scuro. Dal lato pratico non c'è nessuna differenza, però questo cambiamento di colore può esservi utile se volete contare i settori che attraversate.

Infatti, contando i ponti che distruggete (uno per ogni settore), può capitare di non ricordarsi esattamente il numero giusto, o di perdere il conto. Potreste allora contare più semplicemente quante volte incontrate il bordo verde scuro (una sì e una no) e poi moltiplicare per due. Nel quinto settore i jet nemici sono tre, non ci sono diramazioni però ci sono soltanto tre depositi di carburante. Compare dunque per la prima volta uno dei fattori più critici negli schermi più avanzati, cioè il rischio di rimanere "short of fuel". Il sesto schermo presenta nuovamente due diramazioni.



Questa volta però sono strettissime e dovrete usare tutta la vostra abilità per non schiantarvi contro il fatidico bordo.

Alla prima diramazione conviene andare leggermente a destra, stando però molto attenti al jet nemico che compare improvvisamente da destra. Il passaggio è così stretto che non vi consente alcuna possibilità di manovra, eccezion fatta per le variazioni di velocità. Tra la prima e la seconda diramazione appare un altro jet, che procede in senso contrario rispetto al primo. La seconda diramazione vi offre la possibilità di riempire il serbatoio di benzina.

Se passerete a sinistra, infatti, troverete tre serbatoi in fila che non aspettano altro che il vostro assetato velivolo per riempirlo fino all'orlo.

Il settimo settore è molto simile al quinto. Non ci sono diramazioni, la benzina è poca (tre serbatoi) e ci sono due jet nemici. In compenso è pieno di elicotteri. L'ottavo settore merita un po' più di attezione. Esso presenta un'unica diramazione che continua fino al ponte successivo. Se passate a destra, troverete sul vostro cammino una marea di elicotteri nemici, e nessun serbatoio di benzina. L'opposto vi succederà passando a sinistra, dove troverete quattro depositi di carburante e due soli elicotteri.

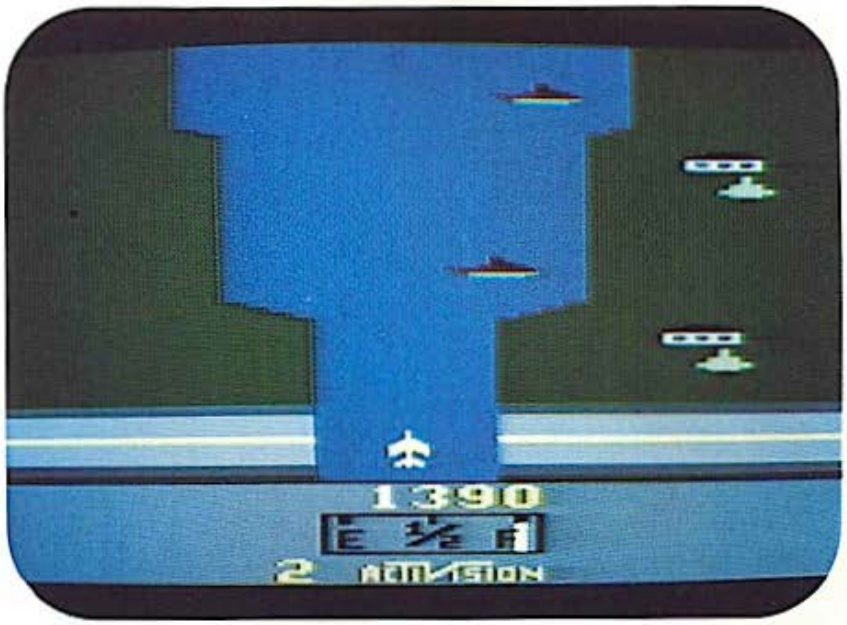
Del resto a destra potrete totalizzare 870 punti, contro un massimo di 440 a sinistra. A destra è anche molto facile essere colpiti, e un jet in meno vale molto più di 870 punti. In entrambi i casi conviene percorrere questo tratto alla velocità minima. Attenzione all'ultimo elicottero di questo schermo: esso è infatti particolarmente insidioso, poichè è vicinissimo al ponte e non c'è quasi spazio per colpirlo. Il nono settore non presenta alcun problema. C'è solo un jet nemico e avrete a disposizione la bellezza di 10 depositi di carburante da distruggere (800 punti), mentre non c'è nessuna diramazione.

L'ultimo serbatoio, vicinissimo al ponte, non conviene distruggerlo, ma è meglio fare un sostanzioso rifornimento. Infatti il decimo settore comincia con un canalino centrale molto stretto, dove conviene rallentare al massimo, a causa dei molti elicotteri che aspettano fermi il vostro jet per andargli addosso.

Così, andando piano, potreste trovarvi senza benzina se non vi rifornite al termine del nono settore.

Il decimo schermo, dopo lo stretto canale centrale, presenta un'unica diramazione che continua fino al termine. Passare a destra o a sinistra, in questo caso, è più o meno la stessa cosa. La cosa importante è di fare sempre rifornimento, perchè il carburante comincia qui a diventare un fattore critico. I jet nemici sono due e provengono entrambi da destra.

La conoscenza delle caratteristiche dei settori successivi la lasciamo a voi, non vorremmo rovinarvi il gusto dell'ignoto. Sappiate soltanto che il carburante diventa sempre più importante, e che è sempre più facile incontrare dei settori dove rifornirsi adeguatamente è molto difficile.



RIFORNIMENTO

Vediamo un po' meglio come si svolge questa manovra fondamentale. Per fare rifornimento basta passare con il jet sopra un serbatoio, anche semplicemente con un'ala. Più piano si sorvola il serbatoio, più carburante si prende. Conviene quindi rifornirsi lentamente, tirando il joystick verso di sè.

STRATEGIA

Un consiglio sempre valido è quello di tenere costantemente d'occhio l'indicatore della benzina, posto nella parte inferiore dello schermo. Quando l'ago arriva ad un quarto di serbatoio, una sorta di sirena comincia a segnalarvi il pericolo di perdere un jet, se non siete pronti a fare rifornimento. Inoltre, specialmente se avete abbastanza benzina, eccovi un piccolo trucco per aumentare sensibilmente il punteggio. Ogni volta che fate rifornimento, lentamente, quando state sorvolando l'ultimissima parte del deposito, sparate e distruggetelo. In questo modo, oltre ad assorbire quasi tutta la benzina in esso contenuta, non rinuncerete agli 80 punti del serbatoio.

Un altro valido consiglio è quello di andare per lo più al minimo della velocità. Così infatti lascerete che i vari nemici si muovano sopra di voi prima di decidere se colpirli o evitarli. Le navi e gli elicotteri, quando appaiono sullo schermo, sono sempre fermi e cominciano a muoversi un po' dalla comparsa del vostro jet. Conviene perciò procedere lentamente per farli muovere in anticipo. Andando velocemente, soprattutto nei passaggi stretti, si rischia di passare di fianco ad un nemico proprio quando questo decide di cominciare a muoversi, non riuscendo più ad evitarlo.

Un ultimo consiglio: quando passate sui serbatoi posti in mezzo ai canali più stretti, fate molta attenzione perchè il jet, che è bianco, si confonde con i serbatoi, rossi e bianchi, impedendovi di vedere bene quanto l'aereo è lontano dai bordi. Cioè, in questa situazione, è facile schiantasi perchè non si vede bene se il jet sta andando contro il bordo. In questo forse risulta leggermente favorito il secondo giocatore, nella variante a due, poichè dispone di un jet nero.

VARIAZIONI

River Raid ha solo due varianti, a uno o due giocatori. Il commutatore di difficoltà vi permette, nella posizione B, di controllare la direzione dei colpi, muovendo lateralmente il joystick una volta sparato il colpo. Inoltre ogni 10000 punti si vince un jet.

Se ne possono avere a disposizione al massimo 9.

CONCLUSIONI

River Raid è un ottimo gioco, dopo un po' di pratica vi sembrerà di avere tra le mani la cloche di un vero aereoplano. L'unico difetto di questo gioco consiste nel modo in cui si consegue il punteggio. Infatti il valore dei vari oggetti colpiti non cambia mai.

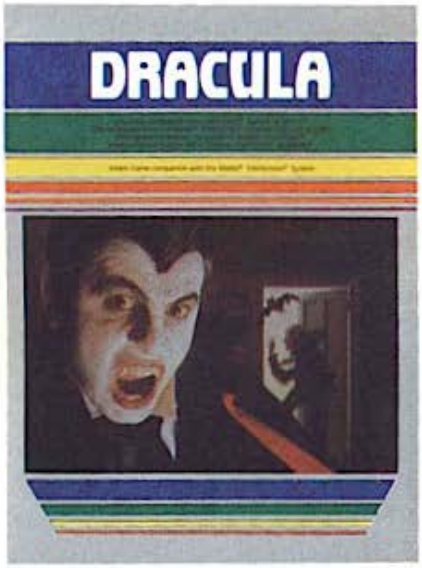
Siccome il punteggio massimo ottenibile è di 1000000, e per arrivare a 60000 punti col sistema da noi consigliato di procedere lentamente ci vogliono circa 20-25 minuti, immaginate un po' che razza di maratona bisogna fare per raggiungere il massimo punteggio! Se lo raggiungeste (il milione), vedrete comparire, al posto delle cifre, tanti punti esclamativi. In questo caso, inutile dirlo, dovrete mandarci una fotografia, che saremo lieti di pubblicare.

Se non ci riusciste, non scoraggiatevi: per ricevere l'ormai famoso distintivo della Activision, basta totalizzare 15000 punti. Una cosa che può aiutarvi nei tentativi di record è che quando perdete un jet, potete riposarvi anche tutto il pomeriggio prima di utilizzare l'aereo successivo. Sta a voi fare ripartire il gioco quando meglio credete. Un vantaggio che pochi altri giochi hanno.



DRACULA

IMAGIC INT.
L. 79.000



Di tutta la letteratura dell'orrore, la soria di Dracula è sicuramente quella che racchiude in se il maggior fascino: l'eroe del celebre racconto creato dalla fertile fantasia (ma era solo fantasia?) di Bram Stoker infatti, presenta caratteristiche del tutto sui generis rispetto alle figure da incubo che altri scrittori hanno ideato per romanzi dello stesso filone. Il sinistro Conte della Transilvania è assai più elegante e raffinato di molti suoi parenti stretti come Frankenstein o la Mummia, e si presenta come un tranquillo e riservato nobile dall'aspetto un pò anemico.

Come dite? Si vabbè c'è quel piccolo difetto, ma è del tutto trascurabile: ha i canini ipersviluppati per azzannare la gente e cibarsi del loro sangue, cosa volete che sia!

Sfruttato fino all'inverosimile da cinema, teatro, televisione (chi non ricorda l'omonimo film magistralmente interpretato da Christopher Lee), questo fantastico personaggio può ora avere un posto di tutto rispetto anche nella vostra biblioteca di videogiochi, grazie a questa cartuccia IMAGIC che ha il potere di ricreare con gusto e realismo l'ambiente lugubre delle scorrerie notturne del vostro Vampiro alla perenne ricerca di donatori della sua linfa vitale.

GIOCO

E' mezzanotte e oggi Dracula ha più fame del solito: scopre in fretta la tomba sua dimora e si incammina per le strade della città alla ricerca di sangue giovane e fresco che alimenti la sua vitalità.

La gente è terrorizzata e si chiude nelle case: qualcuno si attarda ancora e cade per primo nella trappola del perfido Conte, mentre gli altri osservano la macabra scena dalle finestre.

Ora tocca a loro: Dracula bussa alla loro porta e aspetta fiducioso perchè prima o poi qualcuno si farà prendere dal panico e scapperà inopinatamente per strada, andando così incontro al proprio destino.

Ogni vittima vampirizzata potrà essere tramutata in uno Zombie, e per un certo periodo di tempo, sarà di grande aiuto al nostro eroe (si fa per dire) per difendersi dai suoi nemici. Già, perchè il malefico Vampiro, mentre è intento nella sua opera di dissanguamento, deve anche guardarsi da minacce di ogni tipo: poliziotti, avvoltoi e cagnacci cercheranno in ogni modo di ostacolare il suo rientro nella bara per impedirgli di evitare il più mortale dei suoi antagonisti, la luce del sole.

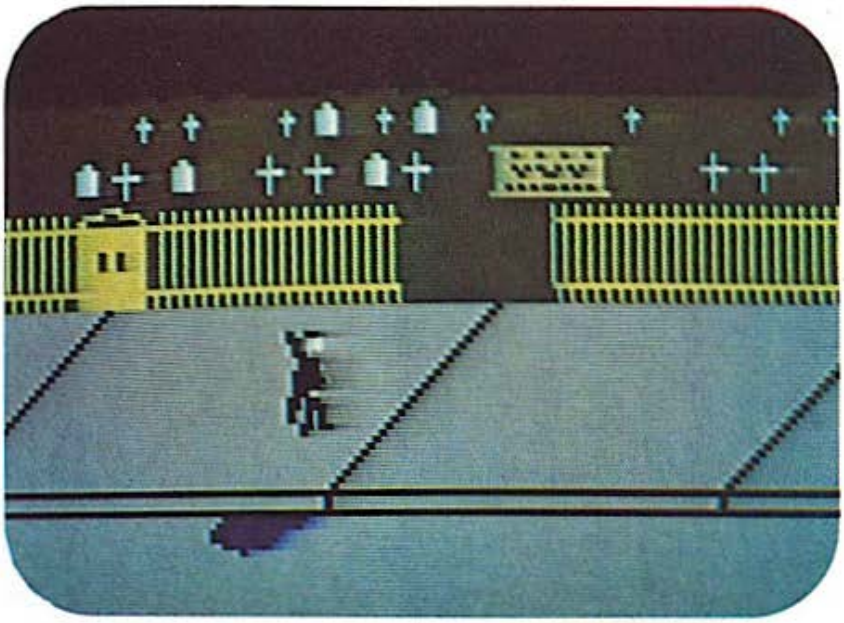
Bene, si è fatto tardi, il Conte ha reintegrato le sue scorte di sangue e si prepara a ritornare: nella città, un'altra notte da incubo è passata ...

OBIETTIVO

Obiettivo del gioco è di totalizzare il maggior numero di punti possibile.

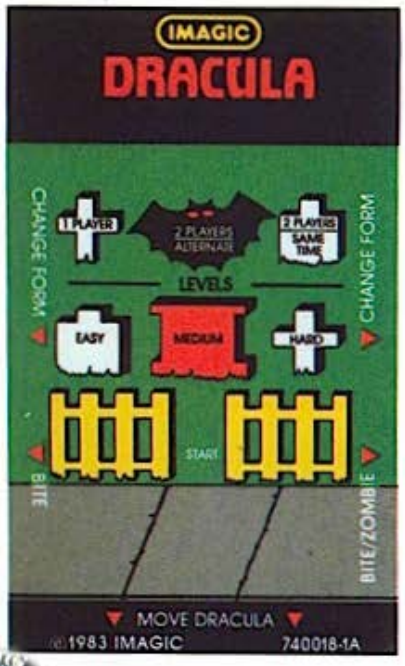
Per raggiungere lo scopo Dracula ha a disposizione una serie illimitata di turni durante i quali cerca di incrementare il proprio punteggio appropriandosi del sangue altrui (ciascuna vittima vale 50 punti). Ogni turno è definito da un arco di tempo simulato che va dalla mezzanotte alle sei del mattino, massimo termine consentitogli per raggiungere il suo sepolcro. Contemporaneamente deve anche guardarsi dai suoi nemici, che hanno lo scopo di impedire il suo ritorno a casa o addirittura di eliminarlo definitivamente dal gioco.

Durante queste operazioni, il Conte deve anche tenere costantemente sotto controllo le sue energie sanguigne, che vanno man mano consumandosi: fortunatamente, ogni vittima provvederà a reintegrarle adeguatamente prima che possa sopravvenirgli un'anemia letale.



SCHERMI

Lo schermo è praticamente unico, ma di tipo scorrevole: avremo così modo di avere la visione panoramica di una strada della città teatro delle imprese del Vampiro. All'inizio del gioco è raffigurato il cimitero, molto dettagliato e realistico, da cui Dracula inizia la sua avventura. Successivamente l'azione si sposta sui marciapiedi, luogo prediletto dal Conte per infliggere i suoi terribili morsi.



COMANDI

I comandi sono molto semplici da usare e consentono una perfetta padronanza dei meccanismi del gioco.

La tastiera serve anzitutto a selezionare il livello di difficoltà ed il numero dei giocatori: la cartuccia offre in questo senso parecchie possibilità e soprattutto consente di impostare la partita per due giocatori in diverse varianti che rendono il gioco sempre nuovo ed interessante.

In seguito invece verrà utilizzata unicamente per richiamare sullo schermo i dati relativi al punteggio, all'ora della notte, alle riserve di sangue e al numero di vittime che dovranno essere addentate per conseguire il bonus.

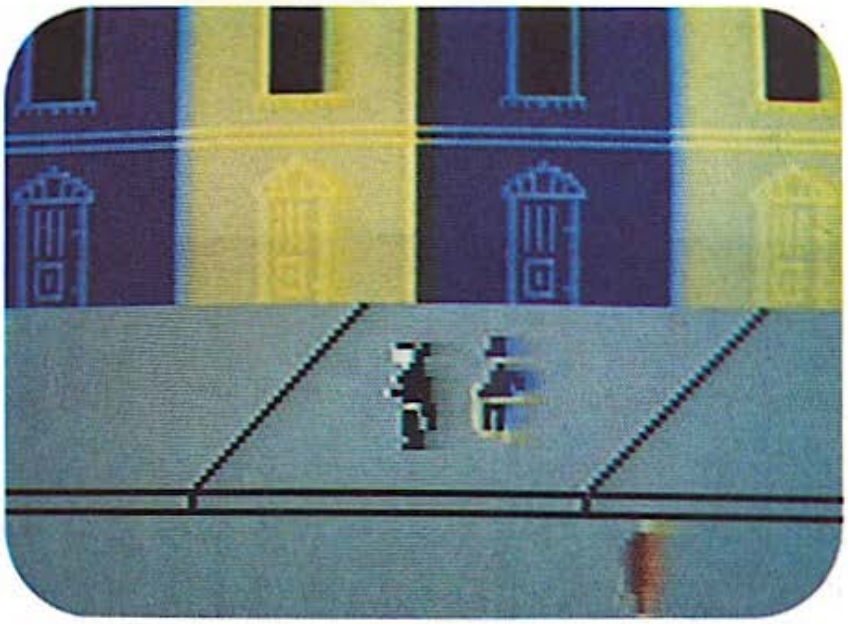
Il disco direzionale del comando di sinistra avrà l'effetto di muovere Dracula nella direzione desiderata, mentre quello di destra azionerà lo Zombie nella sua caccia ai poliziotti.

Il pulsante laterale superiore permette al Conte di tramutarsi in pipistrello e di muoversi così più rapidamente, mentre quello inferiore è preposto all'azzannamento delle vittime e alla creazione di Zombies.

SANGUE, SANGUE ...

I problemi che il Conte incontrerà durante il gioco dipendono dal livello di difficoltà selezionato, ma in sostanza la logica resta immutata anche nelle versioni più "toste".

Per disputare una buona partita bisogna sempre trovare un buon compromesso tra i diversi obbiettivi: da un lato, ad esempio, se raggiungerete il numero di vittime che danno diritto al **bonus** incrementerete sensibilmente il vostro punteggio, ma dall'altro questa operazione potrebbe allontanarvi troppo dal cimitero ed impedirvi così un pronto rientro in tempo utile. E' necessario pertanto che teniate sempre sott'occhio quanto tempo vi rimane per tornarvene a casa e quanto siete distanti da tale luogo: se avete un orologio



dotato di cronometro (ma anche se non l'avete) potrete misurare il tempo reale che passa in ogni turno per calcolare quindi approssimativamente se siete in orario o meno.

I vostri nemici possono essere suddivisi in due grandi categorie: diretti ed indiretti.

Fanno parte del primo gruppo il POLIZIOTTO, l'AVVOLTOIO e il LUPO BIANCO.

Il primo è sicuramente quello che vi darà i maggiori fastidi, perchè è munito delle classiche picche di legno che non esiterà a lanciarvi addosso per 'impalarvi' e ritardare così la vostra azione.

Sfortunatamente il poliziotto è anche parzialmente immune al vostro morso, che non avrà altri effetti se non quello di bloccarlo per una manciata di secondi e nulla più.

Non preoccupatevi comunque perchè anche lui avrà quello che si merita: ogni volta che tramuterete la vostra vittima in Zombie, essa diventerà un vostro fedele alleato per elminarlo. Potrete così guidare verso di lui il mostro che avete creato fino a quando non avrà toccato mortalmente il vostro nemico. L'operazione deve essere piuttosto rapida perchè lo Zombie ha a disposizione solo dieci secondi di vita terrena, dopodichè scomparirà nel nulla.

L'avvoltoio e il cane sono figure più marginali, ma non devono affatto essere trascurate: il primo interviene unicamente quando assumerete la forma di pipistrello e cercherà di trascinarvi spietatamente fuori dallo schermo, mentre il secondo ha un solo scopo, mira alle vostre gambe per azzopparvi ed impedirvi di muovervi agevolmente.

I nemici indiretti sono invece due: il tempo e la mancanza di sangue, su cui ci siamo già intrattenuti.

Le difficoltà del gioco dipendono quindi unicamente dalla frequenza di intervento di questi fattori.

La strategia più corretta per evitare il cane e l'avvoltoio è quella di operare repentini cambi di forma in funzione della loro presenza sullo schermo: l'operazione è piuttosto semplice e richiede solo un pò di coordinazione nella pressione del pulsante laterale.

Per eliminare il poliziotto vi consigliamo invece una piccola tecnica più redditizia: dopo aver tramutato la vittima in Zombie lasciatela sul posto e proseguite nella vostra direzione. Il poliziotto nel frattempo scapperà, cercando di uscire dallo schermo, da una parte o dall'altra: da qualsiasi lato del video scappi, se voi avrete proseguito nella vostra marcia, ritroverete lo Zombie a distanza di uno schermo esattamente nella stessa posizione e fatalmente anche il poliziotto, suo malgrado, si ritroverà nella zona X.

In questo modo sarete subito pronti ad eliminarlo (vi frutterà 75 punti) senza inutili perdite di tempo in inseguimenti e contemporaneamente vi sarete trasferiti in zone più "succose" dal punto di vista sanguigno.

Vi consigliamo comunque di non creare troppi Zombies: la caccia al poliziotto potrebbe farvi perdere troppo tempo a tutto scapito della possibilità di conseguire il bonus.

Per ciò che riguarda tempo e riserva di sangue, solo voi potrete decidere come eludere questi due fattori nel miglior modo possibile.

Sappiate comunque che è bene non allontanarsi mai troppo dal cimitero durante la scorreria e che, man mano che il gioco diventa più difficile, reintegrare le energie sarà sempre più problematico.

Ricordate infine che Dracula ha una sola vita, che può perdere in tre modi: non riuscendo a rientrare al cimitero per le sei del mattino, facendosi trascinare fuori dallo schermo dell'avvoltoio, o consumando integralmente le sue scorte di sangue.

CONCLUSIONI

Se avete letto l'articolo sulle novità di Las Vegas, (Videogiochi n° 3), avrete senz'altro capito che ultimamente i programmatori di videogames stanno ostinatamente orientando i loro sforzi verso la realizzazione di cartuccie sempre più fresche ed originali rispetto a quelle che vengono abitualmente consumate sulle consolle di casa.

Bene, gli esperti Imagic sembra che abbiano interpretato alla perfezione questa nuova tendenza, perchè si stanno oramai specializzando in giochi di impostazione non convenzionale.

In particolare, Dracula è davvero interessante, sia per l'originalità con cu è stato sviluppato il soggetto sia per la costruzione del gioco stesso, dotato di un meccanismo tanto accattivante che vi indurrà ben presto a veri e propri tour de forces davanti al







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.

AREZZO	**Bobini Vasco** - 52100 Arezzo Via L. Alberti, 3 - Tel. (0575) 23842
BERGAMO	**Caldara Angelo** - 24100 Bergamo Viale Papa Giovanni XXIII, 49 - Tel. (035) 242476
BIELLA	**Sereno Galantino** - 13051 Biella P.zza 1 Maggio, 1 - Tel. (015) 23285
BOLOGNA	**F.lli Rossi** - 40123 Bologna Via M. D'Azeglio, 13/15 - Tel. (051) 224847
BRESCIA	**Vigasio Mario** - 25100 Brescia Portici Zanardelli, 3 - Tel. (030) 59330
CAGLIARI	**Giocattoli Novità "IL GRILLO"** - 09100 Cagliari Via Sonnino, 149 - Tel. (070) 43308
COMO	**Magazzini Mantovani Giocattoli** - 22100 Como Via Primo, 11 - Tel. (031) 263173
FIRENZE	**Draoni Giocattoli** - 50129 Firenze Via Cavour, 31/R - Tel. (055) 216611
GALLARATE	**Vergani Vittoria** - 21013 Gallarate (VA) Via Manzoni, 9 - Tel. (0331) 793492
GENOVA	**Babyland** - 16124 Genova Via Colombo, 56r - Tel. (010) 580246
LUINO Ponte Tresa	**Baby Shop** - 21016 Luino (VA) Via Turati, 104 - Tel. (0332) 530315
MESTRE	**Bressan Alfredo** - 30170 Venezia-Mestre P.zza Donatori di Sangue, 3 - Tel. (041) 961184
MILANO	**A. Bertè** - 20123 Milano Via Solari, 1 - Tel. (02) 8325956 **Giocattoli Noè** - 20121 Milano Via Manzoni, 40 - Tel. (02) 702971 **Grande Emporio Cagnoni** - 20145 Milano C.so Vercelli, 38 - Tel. (02) 432875 **Il Paradiso dei Bambini** - 20121 Milano Via Dante, 4 - Tel. (02) 8053023 **La Trottola** - 20123 Milano C.so Porta Vittoria, 50 - Tel. (02) 5457935 **Mastro Geppetto** - 20121 Milano C.so Matteotti, 14 - Tel. (02) 791212 **Nano Bleu** - 20121 Milano C.so Vitt. Emanuele, 15 - Tel. (02) 790595 **Quadriga** - 20121 Milano C.so Magenta, 2 - Tel. (02) 804741 **Vulcano** - 20127 Milano V.le Monza, 2 - Tel. (02) 2895166
MONZA	**Inferno Giocattoli** - 20052 Monza (MI) Via Passerini, 7 - Tel. (039) 24905
NAPOLI	**Leonetti Ciro** - 80134 Napoli Via Roma, 351 - Tel. (081) 412765
PARMA	**Lombardini Bruno** - 43100 Parma Via Cavour, 17 - Tel. (0521) 21091
PRATO	**Capecchi Roberto** - 50047 Prato (FI) Via Muzzi, 52 - Tel. (0574) 30001
ROMA	**Baby's Store** - 00100 Roma V.le XXI Aprile, 56 - Tel. (06) 428606 **Casa Mia** - 00183 Roma Via Appia Nuova, 146 - Tel. (06) 7591838 **Galleria Tuscolana** - 00174 Roma Via Q. Varo, 15/19 - Tel. (06) 7480652 **Giorni Giocattoli** - 00100 Roma Via M. Colonna, 34 - Tel. (06) 350929 **Giretondo** - Roma 00100 - Via De Pretis, 105 - Tel. (06) 462833 00199 - V.le Libia, 223 - Tel. (06) 8390393 00187 - Via Frattina, 25 - Tel. (06) 6793576 00195 - Via Cola di Rienzo, 191 - Tel. (06) 352954 00185 - Via Parigi, 7 - Tel. (06) 460909 00198 - P.zza B. Aires, 12 - Tel. (06) 850701 **Morganti** - 00144 Roma Eur V.le Europa, 72 - Tel. (06) 5911492 **Nozzoli** - 00183 Roma Via Magna Grecia, 27/31 - Tel. (06) 776939 **Piromalli Luigi** - 00177 Roma Via Torpignattara, 27 - Tel. (06) 2719741 **Styl Baby** - 00168 Roma Via Torrevecchia, 100 - Tel. (06) 3370270 **Ve.Bi.** - 00100 Roma Via S. Maria in Via, 37 - Tel. (06) 6790135
S. GIULIANO MILANESE	**Quadriga** - 20098 S. Giuliano Milanese (MI) C.so Risorgimento, 3 - Tel. (02) 9846988
SESTO S. GIOVANNI	**Massironi Giocattoli** - 20099 Sesto S. Giov. (MI) Piazza Resistenza, 37/39 - Tel. (02) 2470520
TORINO	**Fantasilandia** - 10121 Torino Via S. Teresa, 6 - Tel. (011) 547903 **Giocami Hobbyland** - 10123 Torino P.zza Castello, 95 - Tel. (011) 543619 **Paradiso dei Bambini** - 10123 Torino Via A. Doria, 8 - Tel. (011) 541098
UDINE	**Il Giocattolo 2** - 33100 Udine Via Mercatovecchio, 29 - Tel. (0432) 208649
VERCELLI	**Stile Giocattoli** - 13100 Vercelli Via Marsala, 85 (ang. Via Dante) Tel. (0161) 53765
VERONA	**Giocare** - 37100 Verona P.tta Portichetti, 9 - Tel. (045) 591896
VOGHERA	**Magazzino Moderno** - 27058 Voghera (PV) Via Emilia, 15 - Tel. (0383) 43349

G.I.D.G.
Via U. Foscolo, 4
Tel. (02) 867411 - 20121 MILANO

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

La Giraffa ringrazia per la collaborazione le ditte: ACTI VISION - ATARI - IMAGIC - MATTEL ELECTRONICS - MILTON BRADLY



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 - 20121 Milano

video per poter nutrire adeguatamente il vostro lugubre amico.

Il disegno dello schermo è perfetto sia per quanto riguarda l'ambiente di contorno che per i protagonisti: il poliziotto che fa la ronda e rotea nervosamente il manganello è tratteggiato in modo superbo, mentre il movimento dello Zombie è quanto di più satanico si potesse trovare per rendere l'idea del mortovivente.

Il sonoro è all'altezza di tutto il resto: su tutto spicca il rumore del palo che si infilza nel malcapitato Conte (STUD!), ma anche gli altri effetti sono notevoli, dal fragore dei tuoni al sinistro rumore di Dracula che bussa alle porte delle abitazioni.

Ancora una volta la Imagic ha dunque applicato con profitto quella che sembra divenuta la nuova regola del settore: non si vive di solo Pac-Man!

IL PICCONE MAGICO

PHILIPS VIDEOPAC
L. 65.000



Le vicende sotterranee di un vigoroso minatore, alla ricerca d'oro e di fortuna nei favolosi giacimenti delle montagne incantate, fanno rivivere in questa cartuccia-gioco la mitica atmosfera della febbre dell'oro. Questo energico personaggio si chiama Pickaxe Pete (Pietro Piccone), e deve essere condotto dal vostro telecomando attraverso i meandri di un'insidiosa miniera aurifera, fino a raggiungere un alto punteggio e con esso la ricchezza.

La miniera è composta da sette gallerie orizzontali, che comunicano verticalmente tramite dei pozzi e delle scale; ci si lascia cadere nei pozzi per scendere nelle gallerie inferiori, e si utilizzano le scale, che però appaiono e scompaiono continuamente, per salire in quella superiore.

Altri importanti elementi del gioco sono le tre porte colorate, situate centralmente nella prima, quarta e settima galleria, da cui escono rotolando dei macigni ricchi d'oro: Pete, che all'inizio del gioco compare nella quinta galleria in ordine di profondità, se ne difende frantumandoli con un piccone: ogni masso distrutto vale 3 punti. Ma, ahimè, dopo 15 secondi Pete comincia a stancarsi, il piccone scompare, e per salvarsi diventano possibili due sole alternative: strisciare sotto i massi se stanno rimbalzando (molto rischioso!), oppure saltarli, premendo il pulsante. Entrambe queste manovre valgono un punto.

Quando invece i massi si scontrano, possono verificarsi tre eventualità: la prima è che si distruggano tra di loro senza nessun altra conseguenza; la seconda è che appaia un piccone, che cadrà poi a piombo verso il fondo dandovi la possibilità di riarmare Pete, se sarete riusciti ad afferrarlo.

La terza eventualità è che compaia una chiave, che risalirà allora verso l'alto; impadronendovene potrete accedere ad una delle porte colorate, ed entrare così in una nuova miniera con un nuovo piccone.

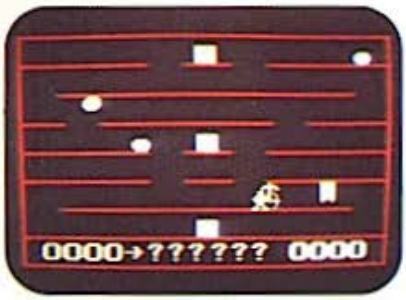
Riconquistarsi il piccone dà diritto a 5 punti, guadagnarsi una chiave 10, ed entrare in una nuova miniera 20; non sono previsti bonus, e basta quindi che Pete sia travolto dai massi una sola volta per porre fine alla partita.

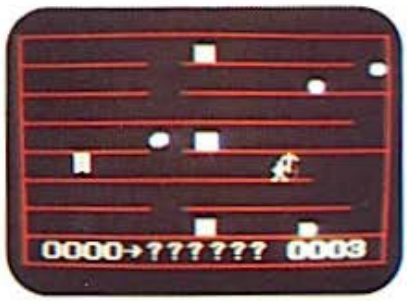
Gli effetti sonori sono numerosi e di grande aiuto durante lo svolgimento della partita, ed anche la scelta delle varianti è, se non decisiva, abbastanza vasta: tra 10 diverse miniere potrete scegliere con quale iniziare la partita.

Il PICCONE MAGICO è indubbiamente uno dei giochi Philips più riusciti e divertenti, come dimostrato del resto dal successo ottenuto in territorio americano: è già stato organizzato un campionato a livello nazionale, il cui vincitore ha però totalizzato in quell'occasione "soltanto" 805 punti, molto meno del punteggio-record di 9999, già raggiunto ed ormai insuperabile, dato che il computer non è in grado di registare cifre superiori.

Il consiglio più utile che possiamo darvi per cercare di avvicinare questi records è di non avere fretta; per esempio, dopo esservi procurati una chiave, non commettete l'errore di correre avventatamente verso la porta più vicina: gli eventuali macigni che uscissero proprio nello stesso istante vi travolgerebbero. Entrate quindi nelle porte di slancio, facendo un lungo salto che vi terrà al riparo da ogni pericolo; siate insomma cauti, un solo errore vi sarebbe fatale.

Ancora: dato che il profilo delle gallerie assume sempre lo stesso colore della porta entro cui si è entrati, evitate le porte quando sono nere, cioè del medesimo colore dello sfondo: vi trovereste a disputare la successiva fase della partita nel buio più assoluto.





Appena ne avete la possibilità, meglio subito, raggiungete la terza galleria e restateci: in questa posizione infatti, oltre a non aversi generalmente necessità di saltare un gran numero di ostacoli, vi è tutto il tempo di afferrare le chiavi che risalgono verso la superficie, e di raccogliere magari anche qualche piccone; basta tenere d'occhio costantemente i macigni e prevedere i possibili urti tra di essi.

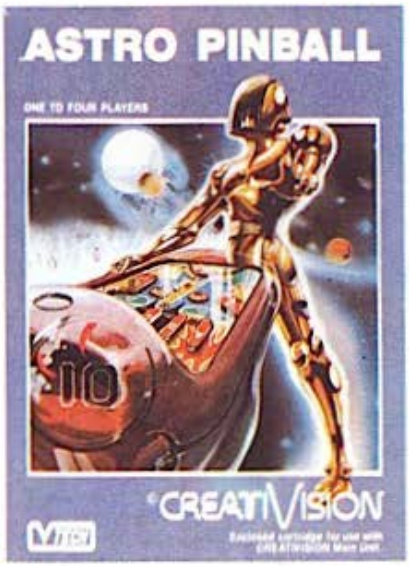
L'ultima precauzione che vo-

gliamo raccomandarvi riguarda il breve intervallo di tempo che si ha a disposizione per utilizzar il piccone, durante il quale non compaiono mai chiavi o picconi di riserva; inutile quindi mettersi sulle loro possibili traiettorie: meglio raggranellare punti rincorrendo e frantumando senza scrupoli tutti i massi che vi capitino a tiro; anche quelli nella galleria superioe, che si possono raggiungere con un salto verso l'alto.

Come avrete capito, sono molti i consigli utili, tanti almeno quante sono le innumerevoli situazioni in cui potreste ritrovarvi. Questo è forse l'aspetto più interessante del gioco, che, se pure non è frenetico ed intenso come altri, in cambio delle pause di riflessione che riesce a concedere al giocatore richiede d'altra parte una cera pazienza ed un'intelligente condotta di gioco, il che ce lo rende personalmente molto gradevole.

ASTROPINBALL

CREATIVISION
L. 75.000



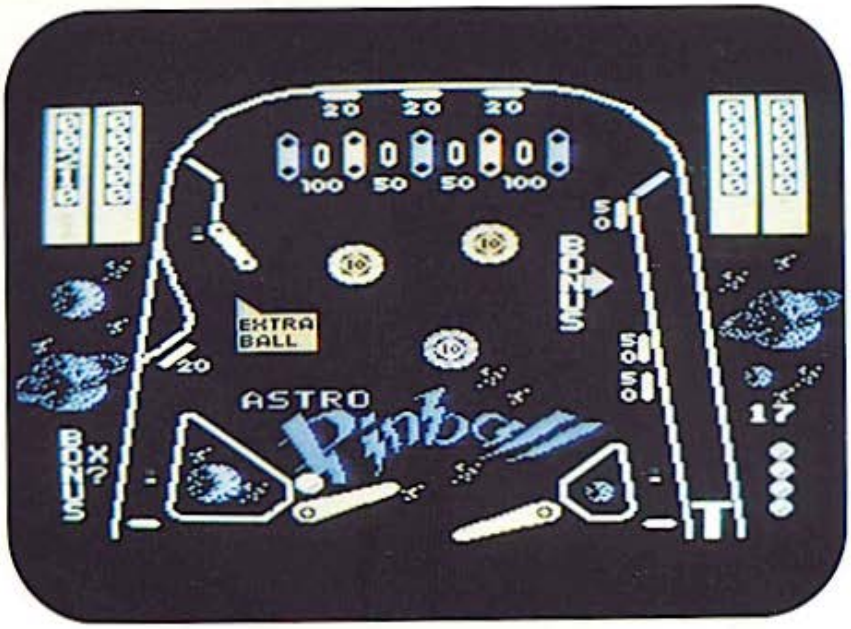
Da diverso tempo molti di noi coltivano in segreto un piccolo complesso di colpa: la passione per i video-games ci ha ottenebrato ed oramai ci accostiamo ad un flipper solo per ingannare l'attesa quando il Galaga (nuovo amore) che gli sta a fianco è occupato!

Eppure senza i vecchi Gottlieb alle "palette" corte e lente e gli Williams nervosi e spietati oggi non avremmo quella appassionata dimestichezza con i videogiochi che è iniziata con Space Invaders e che continua inesorabile.

Complesso di colpa verso i flippers, dunque, ma oggi con discrezione possiamo tornare al vecchio amore grazie all'ottimo ASTROPINBALL Creativision, un videoflipper che pur imponendo la rinuncia alle spinte, alle contorsioni ed ai salti, che fanno del flipper una vera ginnastica da bar, regala il piacere di una "flippata" vera, con tanto di stoppate e passaggi, ed è questa la cosa che più affascina: l'Astropinball ricrea magistralmente i balzi ed i rimbalzi della pallina colpita dai flippers.

Anche la colonna sonora, elemento essenziale in un flipper, è perfettamente centrata e contribuisce non poco ad eccitare e trascinare il giocatore. Una manchevolezza però c'è e la diciamo subito perchè ci ha fatto innervosire anche se tutto sommato va bene, perchè è tipico dei flippers di razza far montare il sangue alla testa del giocatore: capita a volte ad alcuni per spudorata fortuna, ad altri per abilità e colpo d'occhio di riuscire ad uncinare la pallina all'ultimo istante quando pare decisa a lasciarci e rilanciarla in campo magari di un soffio. Questo con il "vero" flipper. Con il videoflipper purtroppo no, non fa una piega: si infila direttamente in buca lasciandovi a digrignare i denti con le dita contratte sui pulsanti.

Ma procediamo con ordine: la prima sorpresa piacevole è la grafica molto accurata, il flipper è semplificato ma non troppo, i colori sono vivaci su fondo scuro e l'effetto complessivo è di grande realismo. Altro pregio è la perfetta leggibilità del gioco a distanza: non occorre appiccicarsi alla TV, ci si può rilassare in poltrona lasciando in tensione solo le dita sui due pulsanti (molto morbidi) che stanno ai lati della cassetta di comando.



L'immagine del flipper vero e proprio occupa il centro dello schermo ed ha la forma di un trapezio con la parte più stretta alla sommita; nello spazio che rimane sui lati compaiono in alto quattro rettangoli gialli, due a destra e due a sinistra, dove trovate i punteggi dei giocatori (sino a 4). In basso a sinistra compare la scritta "Bonus ?"; in gioco al punto interrogativo si sostituisce l'indicazione (da X2 a X5) del bonus moltiplicatore ottenuto. In basso a destra avete le palline ancora da giocare e il codice numerico della variante che state giocando.

All'interno dell'Astropinball: sulla destra si trova naturalmente il canale di lancio della pallina, premendo un tasto del comando questa parte velocemente e si infila in uno dei quattro ingressi superiori al campo di gioco. Scendendo troviamo dei "funghetti", due o tre a seconda del gioco scelto, dove la pallina rimbalza vigorosamente (anche in buca!). Sulla destra, ancora a ridosso della ram-

ATA

A Warner Communications Company

leader mondiale

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

ARI®

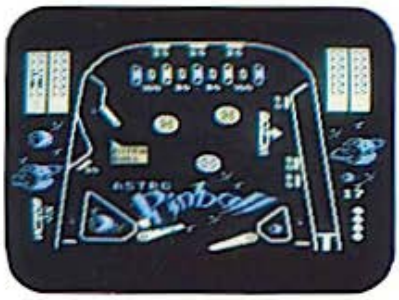
nei videogiochi



pa di lancio, ci sono alcune targhette da 50 punti l'una, ma soprattutto la scritta Bonus; quando compare di fianco a questa un bollino arancio colpitelo senza perdere tempo e avrete a sorpresa una moltiplicazione dei punti (da X2 a X5); se non siete tempestivi il bonus scompare e vi lascia con un palmo di naso. In ogni caso il bonus ottenuto se ne va quando la pallina esce dal gioco.

Sul fianco sinistro del flipper c'è un altro canaletto che porta verso l'alto e rimanda la pallina agli ingressi superiori, nel canaletto lampeggia a intermittenza una freccia lampeggiante, se la pallina transita mentre appare la freccia avrete una extraball, inoltre si riaccenderà il bonus. In basso troviamo tre buche, tutte ansiose di papparsi la nostra pallina, e a seconda del gioco scelto si possono chiudere e diventano due molle che respingono la palla in campo; la terza, ovviamente fra i due flipper, è piuttosto larga e di gran lunga la più temibile.

Sono ben trentadue le varianti che offre l'Astropinball e derivano dalla combinazione di questi elementi: il numero dei funghetti (2 o 3), gioco più o meno veloce, buche laterali che diventano respingenti e numero dei giocatori (sono a 4); in tutto appunto trentadue varianti.



L'Astropinball è meno semplice e facile di quanto appaia a prima vista, si tratta anzi di un flipper piuttosto insidioso con rimbalzi autonomi piuttosto veloci, spesso a traiettoria allungata che punta volentieri verso la buca centrale. Le flippate non ragionate, frutto del nervosismo che facilmente prende chi è alle prime armi, sono non di rado punite dai funghetti che rispediscono senza pietà la palla in buca.

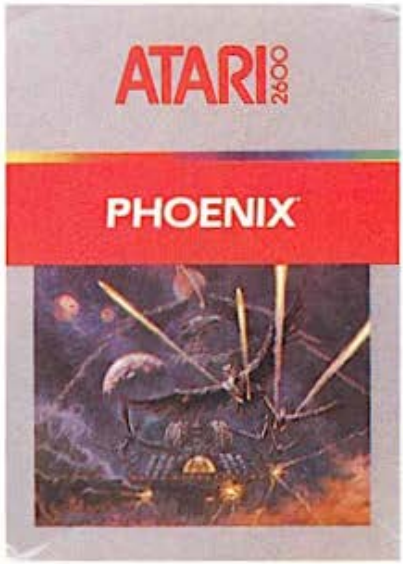
Curioso il funzionamento del bonus: se già ci siete arrivati, (magari a un bel X5) e colpite il segnale arancione che è riapparso, potreste ritrovarvi con un misero X2 a maledire la vostra ingordigia.

Ribadisco che l'Astropinball è un gran mangiapalline, anche nella variante meno veloce le difficoltà non sono poche, ma fortunatamente le palline sono cinque più una a 10.000 punti ed eventualmente l'extraball.

Ultima osservazione: date le sue caratteristiche il videoflipper risulta un ottimo allenatore, specialmente per quelli che abitualmente non sanno colpire la pallina con il dovuto tempismo e rimediano magre figure nelle gare amichevoli al bar.

PHOENIX

ATARI VCS
L. 79.000



Si tratta della trasposizione casalinga dell'omonino gioco visto nei bar. Phoenix, nei bar, ha avuto abbastanza successo, parte del quale dovuto all'originalità dei bersagli, uccelli enormi che si formavano da uova colorate. La trasposizione in cartuccia, bisogna dirlo, è piuttosto fedele, sia per quanto riguarda il sonoro, che per la parte grafica.

Gli enormi uccelli del terzo e del quarto round, sono "definiti" molto bene, come pure lo è l'ultima fase, quella dell'astronave.

OBIETTIVO

Quale comandante del Phoenix, veicolo a cingoli per il deserto, la vostra missione consiste nel raggiun-

zx Spectrum

Lo trovi anche nel tuo
BITSHOP PRIMAVERA

ALESSANDRIA Via Savonarola, 13
ANCONA Via De Gasperi, 40
BARI Via Capruzzi, 192
BASSANO DEL GRAPPA Via Jacopo Da Ponte, 51
BERGAMO Via S. F. D'Assisi, 5
BIELLA Via Italia, 50A
BOLOGNA Via Brugnoli, 1
CAGLIARI Via Zagabria, 47
CAMPOBASSO Via Mons. Il Bologna, 10
CATANIA Via Muscatello, 6
CESANO MADERNO Via Ferrini, 6
CESENA Via Flli Spazzoli, 239
CINISELLO BALSAMO V.le Matteotti, 66
COMO Via L. Sacco, 3
COSENZA Via Dei Mille, 86
CREMA Via IV Novembre, 56/58
CUNEO C.so Nizza, 16
FAVRIA CANAVESE C.so G. Matteotti, 13
FIRENZE Via G. Milanesi, 28/30
FOGGIA Via Marchiano, 1
FORLI P.zza Melozzo, 1
GALLARATE Via A. Da Brescia, 2
GENOVA Via Domenico Fiasella, 51/R
GENOVA C.so Gastaldi, 77/R
GENOVA-SESTRI Via Chiaravagna, 10/R
GENOVA-SESTRI Via Ciro Menotti, 136/R
IMPERIA Via Delbecchi, 32
LECCE V.le Marche, 21
LECCO Via L. Da Vinci, 7
LIVORNO Via San Simone, 31
LUCCA Via S. Concordio, 160
MACERATA Via Spalato, 126
MERANO Via S. Maria del Conforto, 22
MESSINA Via Del Vespro, 71
MESTRE Piazza Ferretto, 78
MILANO Via G. Cantoni, 7
MILANO Via E. Petrella, 6
MILANO Via Altaguardia, 2
MILANO P.zza Firenze, 4
MILANO V.le Corsica, 14
MILANO V.le Certosa, 91
MIRANO-VENEZIA Via Gramsci, 40
MODENA Via Fonteraso, 18
MONZA Via Azzone Visconti, 39
MORBEGNO Via Fabani, 31
NAPOLI Via Luigia Sanfelice, 7/A
NAPOLI C.so Vittorio Emanuele, 54
NOVARA Baluardo Q. Sella, 32
PADOVA Via Fistomba, 8
PALERMO Via Libertà, 191
PARMA Via Imbriani, 41
PAVIA Via C. Battisti, 4/A
PERUGIA Via R. D'Andreotto, 49/55
PESCARA Via Tiburtina, 264 bis
PESCARA Via Trieste, 73
PIACENZA Via IV Novembre, 60
PISA Via XXIV Maggio, 101
PISA Via Emilia, 36
PISTOIA V.le Adua, 350
POMEZIA Via Roma, 39
POTENZA Via G. Mazzini, 72
POZZUOLI Via G.B. Pergolesi, 13
PRATO Via E. Boni, 76/78
RIMINI Via Bertola, 75
ROMA L.go Belloni, 4 (Vigna Stelluti)
ROMA P.zza San Donà Di Piave, 14
ROMA V.le IV Venti, 152
ROMA Via Cerreto Da Spoleto, 23
ROMA Via Ponzio Cominio, 46
ROMA Via Del Traforo, 136
SAVONA Via G. Scarpa, 13/R
SONDRIO Via N. Sauro, 28
TERAMO Via Martiri Pennesi, 14
TORINO C.so Grosseto, 209
TORINO Via Tripoli, 179
TORINO Via Nizza, 91
TRENTO Via Sighele, 7/I
TREVIGLIO V.le Buonarroti, S/A
TRIESTE Via F. Severio, 138
TRIESTE Via Torrebianca, 18
UDINE Via Tavagnacco, 89/91
VARESE Via Carrobbio, 13
VENEZIA Cannaregio, 5898
VERCELLI Via Dionisotti, 18
VIAREGGIO Via A. Volta, 79
VOGHERA P.zza G. Carducci, 11

SHOP bit primavera

La prima e la più grande catena di computer in Italia.
Telefono 02/6120848-6120795

ORA C'E'!

ZX Spectrum

- 16 o 48 kbytes RAM.
- grafica ad alta risoluzione (256x192 punti).
- 8 colori da utilizzare con la più assoluta libertà per testo, sfondo, bordo, in campo diretto o inverso, con due gradi di luminosità, a luce fissa o lampeggiante.
- Tastiera multifunzione con maiuscole, minuscole, simboli grafici, caratteri definibili dall'utente.
- BASIC Sinclair esteso con funzioni a un tasto per programmare in fretta e senza errori.
- Funzioni specifiche per la grafica e per la gestione di dati d'archivio.
- Ampia disponibilità di programmi preregistrati su compact-cassette: giochi, passatempi, educazionali, matematici, gestionali.
- Totale compatibilità con la stampante ZX.
- Disponibilità immediata del volume ALLA SCOPERTA DELLO ZX SPECTRUM in italiano.
- Prezzo eccezionale: 360.000 lire nella versione a 16 kbytes.





sinclair

è distribuito da

REBIT COMPUTER

A DIVISION OF G.B.C.

REBIT COMPUTER
Via Induno, 18
20092 CINISELLO BALSAMO
Casella Postale 10488 MI

gere l'astronave extraterrestre che sta a poco a poco esaurendo le risorse del vostro pianeta, ed ucciderne il pilota. Quattro diversi stormi di feroci uccelli extraterrestri dovranno essere eliminati prima di arrivare all'astronave. Se il Phoenix viene colpito da uno degli uccelli o da una bomba da loro sganciata, perdete una vita. All'inizio ne avete 5 e un'altra si guadagna a 5000 punti.

COMANDI

Con il joystick muovete a destra e a sinistra il vostro mezzo, mentre tirandolo verso di voi azionate lo schermo protettivo, con il pulsante rosso sparate e cominciate una nuova partita.

Per sparare ogni colpo, bisogna premere il pulsante. Durante il secondo attacco degli uccelli (2° round), tuttavia, tenendo sempre premuto il pulsante si ottiene il fuoco continuo, cioè il Phoenix spara a ripetizione.

Questo gioco non ha alcuna variazione, può giocare un solo giocatore alla volta (con il left controller) e i commutatori di difficoltà non servono a niente.

NEMICI

La partita si svolge attraverso 5 fasi, al termine delle quali si ricomincia da capo, ma ad un livello più difficile. Le prime due fasi sono uguali. Dovrete affrontare uno stormo di otto piccoli uccelli. Nella prima fase sono disposti in circolo e i due inferiori ogni tanto si abbassano a sparare, arrivando vicinissimi al suolo. Sono i due più pericolosi e quando vengono eliminati, il posto di almeno uno di loro viene preso da uno degli uccelli superiori.

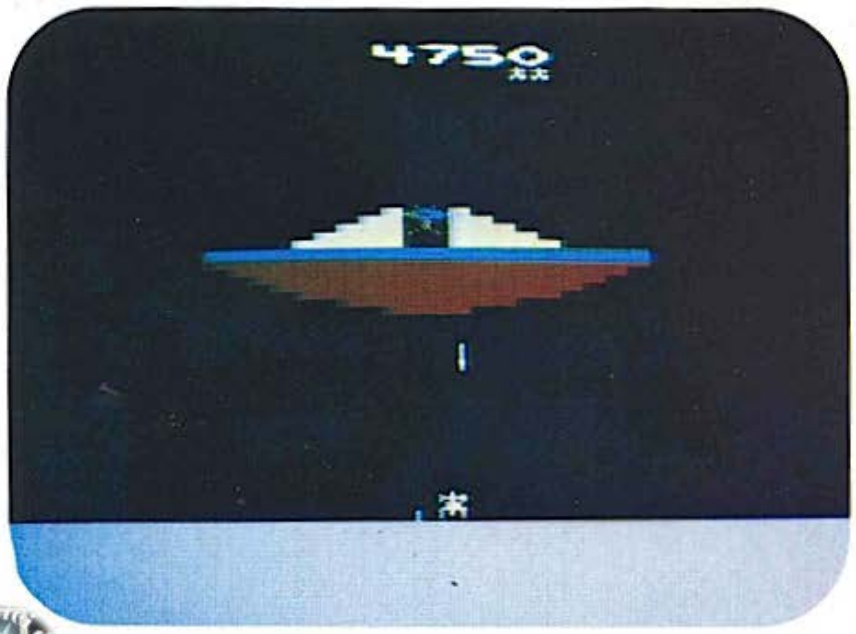
Gli altri uccelli continuano a muoversi orizzontalmente. Le uniche differenze, nella seconda fase, sono che lo stormo è disposto a "freccia" verso l'alto, e che si può utilizzare, come già getto, il tiro continuo. Il terzo stormo è composto di grossi uccelli azzurri.

I tre più vicini al suolo sono i tre di sinistra, e sono i primi che conviene eliminare. Gli altri quattro stazionano ad un'altezza superiore.

Questi uccelli, per essere eliminati, devono essere colpiti in centro. Se vengono colpite solo le ali, gli uccelli continuano imperterriti a volare e a sparare, e dopo un pò vedrete le ali ricomparire.

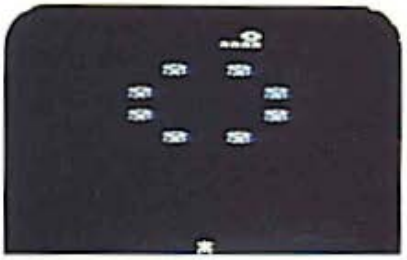
Eliminati gli uccelli azzurri, compare un nuovo stormo di uccelli uguali, ma di colore rosso, che sono disposti diversamente. In queste due fasi, dovrete cercare di studiare attentamente il movimento dei volatili nemici, perchè, sebbene possa sembrare che si muovano casualmente, essi reagiscono a modo loro ai movimenti del vostro Phoenix. Quando sarete molto esperti, potrete portare gli avvoltoi nemici a tiro facendo delle finte con la vostra astronave.

Eliminati i sette uccelli rossi si accede alla quinta ed ultima fase.



Il Phoenix si trova ora sotto ad una grande astronave, nel cui interno si trova un pilota extraterrestre (il vostro bersaglio), che spara accanitamente contro il Phoenix da distanza ravvicinata.

Inoltre l'astronave si abbassa sempre di più, rendendo difficile evitare i proiettili. In mezzo all'asronave, rossa e gialla, si trova una "cintura protettiva" azzurra, che scorre lungo di essa.



Questa rappresenta l'ultima difesa dell'alieno. Per eliminare il pilota nemico bisogna innanzitutto bucare lo scafo della nave (la parte rossa). Per farlo occorrono sette colpi nello stesso punto.

Bisogna poi bucare la cintura mobile: due colpi per ogni punto sono sufficienti.

A questo punto non vi resta che sparare esattamente quando c'è un buco nella cinura e colpire così il nemico. Un'esplosione e la scomparsa del pilota segnaleranno l'avvenuto compimento della missione e ricomincerete col primo stormo di uccelli, ora più veloci e prolifici di proiettili.

PUNTEGGIO

Gli uccelli delle prime due schiere valgono 20 punti ognuno se sono stazionari in alto; se stanno scendendo e sono già al livello più basso valgono 80 punti l'uno. Gli uccelli più grandi, quelli del terzo e quarto stormo, valgono da 100 a 500 punti l'uno, a seconda dell'altezza a cui volano nel momento in cui sono colpiti. Più bassi sono, più punti valgono perchè è più rischioso cercare di colpirli. Se li eliminate facendoli cozzare contro lo schermo protettivo della vostra astronave, totalizzerete 500 punti. Se invece colpite gli uccelli di striscio, facendogli perdere un'ala, guadagnerete soltanto 20 punti.

La distruzione del pilota, nell'ultimo round, vale da 1000 a 4000

punti, a seconda della rapidità con cui lo colpite. Il massimo punteggio di questa fase aumenta di 1000 punti ad ogni livello, fino a raggiungere i 9000 punti al sesto livello.

Tuttavia ottenere il massimo in questa fase è praticamente impossibile, perchè un pò di tempo si perde necessariamente per abbattere le difese del pilota nemico. La distruzione dello scafo dell'astronave nemica non dà punti.

STRATEGIA

Il primo consiglio è quello di usare solo nei casi di estrema necessità lo scudo protettivo. Questo si aziona tirando il joystick verso il basso e dura circa un secondo e mezzo. Una volta usato lo scudo, non potrete più disporne per circa tre secondi e mezzo.

Di solito lo scudo si utilizza per farci cozzare contro gli uccelli nemici quando scendono in picchiata nel terzo e nel quarto round.

Risulta inoltre molto utile quando si deve sparare al pilota nemico nell'ultima fase. Il gioco da bar offriva alcuni trucchi classici, tipo quello di stare con l'astronave tutta a sinistra nella fase degli uccelli grandi. In questa versione casalinga questi trucchi non servono.

L'unica cosa da fare è capire come reagiscono gli uccelli al movimento del Phoenix.

Vedrete che certe squadriglie di volatili scappano dal Phoenix quando questo si dirige verso di loro, mentre lo inseguono quando questo scappa. Invece quando rimane un uccello solo, continua a fare su e giù per lo schermo, però insegue sempre il Phoenix. Non cercate mai di eliminare gli uccelli quando sono al livello più basso, a meno di non usare lo scudo protettivo.

Infatti quando sparano da questa altezza, è difficile evitare i colpi. Inoltre quando usate lo scudo, non potendo il Phoenix muoversi (pur potendo sparare), fate attenzione ai colpi che arrivano e state pronti a spostarvi immediatamente, quando si esaurisce lo scudo.



Spesso capita di rilassarsi sotto lo scudo e di essere colpiti non appena questo scompare. Nella quinta fase (quella dell'astronave nemica) sparate subito per bucare lo scafo rosso. Quando lo avrete perforato tutto, portate il Phoenix tutto a sinistra o a destra, dove lo scafo rosso è sottile, e qui cominciate a sparare per distruggere la cintura blu. Infatti, soprattutto nei primi due livelli, qui non arrivano proiettili ed eliminare la cintura blu è molto più semplice.

Quando l'avrete distrutta a sufficienza, riporterete il Phoenix al centro dello schermo e, inserendo lo scudo protettivo, sparerete a ripetizione contro il pilota. Non potrete mancarlo. Non abbiate fretta di eliminarlo. Contrariamente al goco da bar, l'astronave scende lentamente fino ad un certo punto, ma poi si ferma e non schiaccia il Phoenix. Avete quindi tutto il tempo di eliminare la cintura blu stando a sinistra, per poi tornare al centro una volta distrutta questa barriera.

L'unico inconveniente è che così si ottiene qualche punto in meno. Ma un'astronave risparmiata val bene qualche piccolo sacrificio nel punteggio.

Ogni volta che si perde una vita o che cambia l'ondata, il Phoenix riappare al centro dello schermo. Ora un piccolo trucco. Se utilizzate lo schermo protettivo proprio mentre uccidete l'ultimo uccello di una ondata, non dovrete aspettare tre secondi e mezzo per riutilizzarlo, ma potrete farlo non appena compare la nuova ondata.

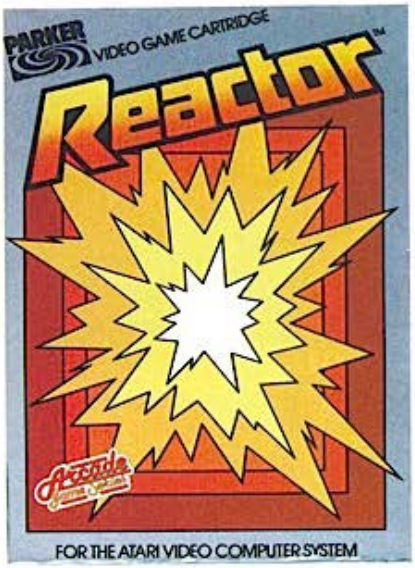
CONCLUSIONI

Phoenix è un gioco riuscito, la grafica è ottima come pure il sonoro, che cambia a seconda delle ondate. Forse dopo le prime 15-20 ondate il gioco può sembrare un po' monotono, ma l'idea di arrivare ad un milione può stimolarvi a cercare di ottenere il massimo possibile, a costo di farvi venire i calli alle dita. In effetti per conseguire questo punteggio dovrete passare tutti e cinque i rounds un po' meno di 100 volte!

Tranne che nel quinto round il punteggio, non aumenta con l'aumentare dei livelli e quindi al 74° livello, si fa per dire, un uccello grande vale come al 1°. Ecco perchè arrivare al fatidico milione vi costerà un week-end di sacrifici.

REACTOR

PARKER VCS
L. 94.000



Come molti altri giochi della Parker, Reactor è la versione domestica di una consolle da Bar.

E' un gioco molto impegnativo e divertente, che simula una disperata battaglia per la sopravvivenza di un'astronave intrappolata in un reattore nucleare.

OBIETTIVO

Obiettivo del gioco è resistere il più a lungo possibile all'interno del reattore. Per fare questo il giocatore deve distruggere, mandandole a sbattere contro il muro distruttore che circonda il cuore del reattore, le particelle atomiche (fotoni, positoni, neutrini, lettoni) che a ondate successive attaccano l'astronave. Per fortuna questa è munita di uno scudo protettivo che le consente di resistere sull'urto con le particelle, ma non può fare a meno di essere deviata dall'impatto. Rischia quindi di finire essa stessa contro il muro distruttore.

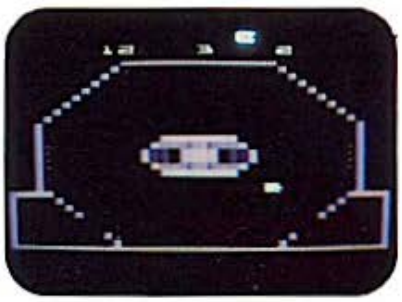
Il giocatore ha a disposizione 3 astronavi e quando le perde tutte il gioco termina. Oltre alle particelle atomiche, l'astronave deve stare attenta a controllare la reazione atomi-

ca che avviene nel cuore del reattore e che lo fa ingrandire sempre più schiacciando l'astronave contro il muro distruttore. Per controllare la reazione occorre eliminare, cercando di dirigere la traiettoria delle particelle atomiche, le sbarre di controllo poste ai lati del reattore. Si ottengono punti: distruggendo le particelle, eliminando le sbarre, facendo entrare le particelle in una delle due camere-premio poste in basso o in alto del reattore.

SCHERMO

La grafica è molto semplice: un ottagono delimita il campo di gioco e i lati sono i muri distruttori capaci di eliminare sia le particelle atomiche che la vostra astronave. Al centro, il cuore del reattore che, pulsando, si ingrossa sempre più durante il gioco a meno che non eliminate le sbarre di controllo sistemate sui due lati verticali.

Sui lati inclinati dell'ottagono, in basso o in alto, si aprono le camere premio. L'astronave è rappresentata da un punto pulsante bianco. In alto appare il punteggio e sotto, ben distanziate, vi sono tre cifre. La prima a sinistra indica il numero di particelle che ancora debbono apparire sullo schermo e che dovete eliminare per poter affrontare una nuova schiera di particelle. Quella al centro indica il numero di "decoy" che possedete (cosa siano lo diciamo dopo).



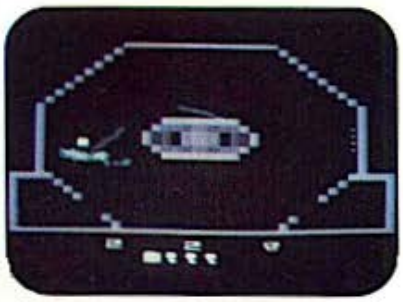
La cifra a destra indica invece il numero di astronavi che ancora avete da usare.

Quando un'astronave urta il muro distruttore lo schermo esplode con un effetto molto efficace, tanto che le prime volte è più divertente perdere che vincere. Le particelle atomiche appaiono in ordine sparso ed hanno forme e colori diversi secondo la loro natura. Ottimi gli effetti sonori.

COMANDI

Per giocare si usano i joystick. La cloche permette di far muovere l'astronave in tutte le direzioni, anche diagonalmente. Bisogna usare il comando con molta delicatezza e cautela, perchè insistendo per pochi attimi in una direzione l'astronave prende un'accelerazione incontrollabile. Il pulsante rosso serve a sganciare i "decoy". (E ancora non vi spieghiamo cosa sono, ma tra poco lo saprete).

La posizione A del tasto Difficulty sulla consolle corrisponde al livello per esperti, la nave è molto veloce. La posizione B assicura una velocità minore e un controllo più semplice.



STRATEGIA

Occorre una grande concentrazione e anche una grande prudenza. Le prime volte sarete tentati di buttarvi in continui e infruttuosi incontri con le particelle vicino al muro distruttore rischiando troppo. E' molto meglio restare lontano dal muro e muovere pochissimo l'astronave, compiendo dei rapidi blitz verso il muro per attivarvi le paticelle ma rientrare velocemente verso l'interno.

E' anche importante restare nei pressi delle barre, per avere più probabilità di distruggerle. Qualche rapida incursione sarà bene farla di tanto in tanto verso le camere premio: se una particella vi entra riceverete 15 punti per ogni rimbalzo che compie.

E veniamo finalmente ai "decoy": sono dei simulatori che non vengono spostati dalle particelle e che restano sullo schermo 10" nel punto in cui sono sganciati.

Sono molto utili, perchè se posizionati vicino al muro o meglio ancora davanti alle sbarre o all'ingresso di una camera premio, aiutano l'astronave a distruggere i nemici, a fare punti, ad eliminare le sbarre.

All'inizio del gioco se ne posseggono3 ma ogni volta che si distruggono tutte le barre se ne guadagna uno. Attenzone: vanno usati con parsimonia, perchè non è facile guadagnarne e poi perchè se si diventa abili è forse preferibile non usarli mai, ma cercare di vincerne molti, visto che alla fine della partita ogni decoy non utilizzato vale ben 500 punti. Insomma il nostro consiglio è di giocare in difesa, evitando i pericoli e concentrandosi soprattutto sulla eliminazione delle sbarre.

VARIAZIONI

Il gioco ha 4 livelli di difficoltà, ciascuno giocabile da uno o due giocatori. Ad ogni livello superiore aumentano le barre da eliminare e al secondo e quarto livello il cuore del reattore è vorticoso, per cui non si può restare addossati alle pareti del cuore perchè si rischia di venire risucchiati.

BONUS

Come abbiamo già detto, eliminando sia le sbarre di sinistra che quelle di destra si ottiene un Decoy in più: ogni 10.000 punti si guadagna un'altra astronave.



PUNTEGGIO

Per ogni particella distrutta:
positoni e fotoni: 50 punti
lettoni e neutrini: 200 punti

Per ogni decoy non utilizzato: 500 punti.

Per ogni rimbalzo di una particella nella camera premio: 15 punti.

CONCLUSIONI

E' un gioco che richiede molta concentrazione e soprattutto molta sensibilità al joystick. Le prime partite

potranno, proprio per questa ragione, essere deludenti e rapidissime. Ma quando ci si prende la mano diventa un gioco molto divertente e impegnativo. Lo dimostra il fatto che piace molto di più ai giocatori incalliti di videogiochi (anzi più d'uno lo annovera tra i preferiti) che ai principianti. Sarà molto interessante seguire su queste pagine il progresso del record ...

CARNIVAL

CBS ELECTRONICS VCS
L. 79.000



Ecco la versione video del più popolare tra i giochi del luna-park: il tiro a segno. E' un gioco che mette a dura prova la mira ma anche i riflessi, perchè per guadagnare molti punti non basta mirare giusto, ma occorre anche sparare molto velocemente.

OBIETTIVO

L'obiettivo del gioco è ovviamente fare più punti possibile. Per fare ciò occorre colpire tutti gli animali che appaiono sullo schermo e tutte le pipe colorate che ruotano in alto al centro.

Il che sarebbe anche facile se si disponesse di un numero infinito di colpi, invece abbiamo una riserva di soli 40 colpi. Per fortuna insieme agli animali scorrono sullo schermo dei box bianchi con un 8 che se colpiti consentono di aumentare appunto di 8 unità la nostra dotazione di colpi. Una striscia colorata ci indica quanti colpi abbiamo da sparare e quando ce ne rimangono solo 5 la striscia diventa intermittente. Se riusciamo, con meno di quaranta colpi, a pulire tutto lo schermo, il gioco ricomincia ad un livello superiore, il che significa maggiori difficoltà, ma anche più punti per ogni centro. Il gioco termina quando si esauriscono i 40 colpi a disposizione.

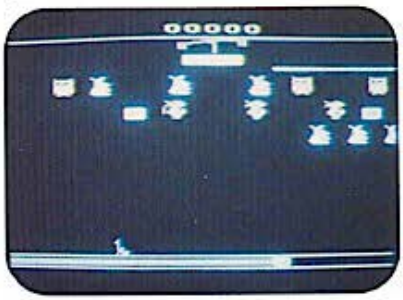
SCHERMO

La grafica è molto bella, i disegni degli animali realistici, i colori vivi e simpatici. Esaminiamo lo schermo partendo dal basso. Due linee sottili bianche attraversano lo schermo incorniciando una striscia colorata: è l'indice del nostro caricatore.

Quando la striscia è intera abbiamo 40 colpi da sparare e man mano che li usiamo la striscia riduce la sua lunghezza.

Quando non abbiamo che 5 colpi da sparare la striscia è molto corta e incomincia a lampeggiare per avvertire del pericolo. Sparando l'ultimo colpo il gioco termina. Sopra la striscia c'è la nostra arma: una pistola molto ben disegnata puntata verso l'alto. La pistola può scorrere orizzontalmente su tutto lo schermo ma non può muoversi verticalmente. Sopra la pistola, sullo sfondo uniformemente nero, su tre file, si muovono gli animaletti da colpire. Sono gufi (rossi), conigli (bianchi), papere (gialle). Bisogna, abbiamo detto, colpirli tutti, ma il punteggio varia ed è maggiore per la fila più alta, la più difficile. La velocità con cui questi animaletti scorrono aumenta ai livelli superiori.

Insieme agli animali compaiono ogni tanto, sulle stesse file, dei box contenenti un 8: sono 8 colpi in più guadagnati se colpiamo il box. A volte una papera apre le ali e cala verso la striscia dei colpi: bisogna assolutamente abbatterla prima che la raggiunga altrimenti si mangerà 10 colpi.



In alto, al centro, c'è la girandola che regge alle estremità le pipe da colpire. La girandola ruota davanti ad una protezione di colore giallo, per cui le pipe si possono colpire solo in due punti ben precisi a destra e a sinistra della protezione. Ricordiamo che anche le pipe vanno eliminate dallo schermo entro i 40 colpi e per eliminarle bisogna colpirle ben 8 volte. Una riga bianca sottile sopra le pipe chiude il campo di gioco e sopra ad essa, al centro, appare il punteggio. Sotto la riga, a sinistra, il campo è normalmente vuoto, ma può apparire all'improvviso una scritta sottolineata. Se è composta da 5



punti preceduta da un + vuol dire che colpendo la sottolineatura otterremo 5 proiettili in più, ma bisogna colpirla velocemente se no i punti ad uno ad uno se ne vanno (e otteniamo meno proiettili) e la scritta scompare. Se appare un 500 preceduto da un + colpendo la sottolineatura otteniamo 500 punti, ma anche in questo caso la scritta rapidamente diventa 400, 300, 200, 100 e poi scompare. Spesso però la scritta appare con un – e allora gli effetti sono tutti negativi: non bisogna assolutamente colpirla!

COMANDI

Sulla consolle non c'è nessuna operazione da compiere, il gioco non ha variazioni e l'unica scelta è tra il gioco per uno o per due giocatori.

Per manovrare la pistola a destra e a sinistra si usa il joystick e per sparare si preme il pulsante rosso.

STRATEGIA

Il gioco richiede ottima mira e rapidità di esecuzione. All'inizio del gioco conviene concentrarsi sulle pipe e trovare subito la posizione per colpirle di seguito, stando sempre pronti a muoversi rapidamente se una papera cala per mangiarsi dei proiettili. Una volta eliminate le pipe, si cercherà di colpire gli animali il più velocemente possibile, compatibilmente con la necessità di non sprecare colpi. Soprattutto se pochi animali scorrono sullo schermo bisogna colpirli in fretta, per pulire completamente lo schermo prima che altri animali compaiano. Un altro importante accorgimento è di avere sempre una buona riserva di colpi, colpendo i box con 8 proiettili e le scritte con il segno positivo. Attenzione però a non sprecare i box: non potete comunque avere più di 40 colpi, quindi non sparate ai box se siete abbastanza pieni di proiettili, tranne nel caso che il box è l'unica figura sullo schermo: colpendolo pulite lo schermo e ricominciate la partita. Avere una buona scorta non è solo una misura prudenziale. Quando avete pulito lo schermo, ogn colpo non sparato vi vale 50 punti.

PUNTEGGIO

Ogni animale colpito vale 20, 40 o 60 punti a secondo se è sulla fila bassa, su quella media, su quella alta. Proseguendo nel gioco ai livelli successivi il punteggio aumenta fino ad un massimo di 50, 70 e 90. I box valgono comunque 8 punti.

Le pipe valgono 200 punti, ma se colpite due volte di seguito la pipa dello stesso colore guadagnate 1000 punti. Quando riuscite a pulire lo schermo ogni colpo avanzato vale 50 punti. Dopo un pò di pratica dovreste riuscire agevolmente a raggiungere i 40.000 - 50.000 punti.

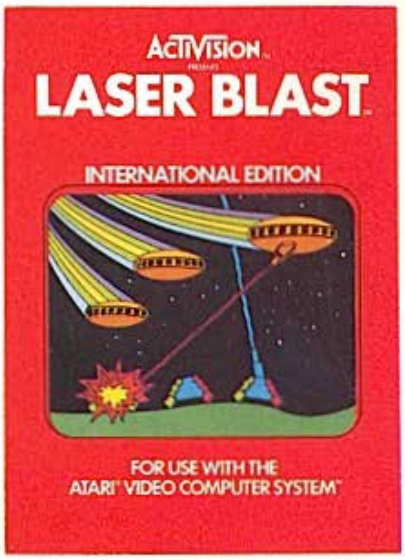
CONCLUSIONI

Carnival è un gioco molto divertente, con delle regole abbastanza semplici ma che richiede grande velocità per poter raggiungere punteggi elevati.

Le sfide davanti al televisore sono sempre molto avvincenti, è un gioco più adatto alle sfide che al divertimento solitario.

LASER BLAST

ACTIVISION VCS
L. 57.000



Lo scopo del gioco è respingere una forza d'invasione nemica, che avanza sul terreno a scaglioni, in gruppi di tre unità corazzate. Voi siete al comando di una flottiglia di dischi volanti, ma potete usarne solo uno per volta per combattere le armate nemiche. E' un gioco singolo, quindi basterà che inseriate un solo joystick (quello di sinistra) nel vostro Atari.

Per iniziare il gioco si spinge la leva del joystick verso l'alto; una delle 4 navi spaziali a vostra disposizione si piazza in alto a sinistra dello schermo ed è pronta a muoversi e sparare secondo i vostri comandi. Spostando la leva verticalmente il disco volante sale o scende, ed è consigliabile stare più bassi possibile, ma dopo le prime ondate non vi sarà più permesso di scendere. Per colpire le truppe blindate nemiche dovete sparare con un cannone a raggio laser molto potente, che vi permette di colpire anche in modo impreciso i mezzi nemici.



L'effetto distruttore è tale da disintegrare comunque i blindati. Il modo di sparare è inusuale: si preme il pulsante rosso e dal vostro disco volante esce il cannone puntato verso il basso, ma il disco si ferma (non è possibile quindi sparare in movimento); con la leva del joystick potete indirizzare il colpo a destra o a sinistra oltre che a piombo sotto di voi; rilasciando il pulsante parte il colpo e il disco volante è di nuovo libero di muoversi.

Ogni volta che si colpisce un mezzo nemico si ricevono punti, pochi all'inizio quando questi si muovono lentamente, di più quando le armate successive percorrono con più disinvoltura il terreno e ogni mille punti si vince un disco volante.

Fin qui semba anche facile. Il problema è che questi maledetti blindati sparano anche loro. Poco, ma in modo estremamente preciso, perchè sono dotati di un radar che li aiuta nel puntamento. Basta quindi star fermi un momento di troppo e si viene implacabilmente abbattuti. Rimane il piacere della vendetta pilotando la caduta del disco sopra il colpevole che viene disintegrato.

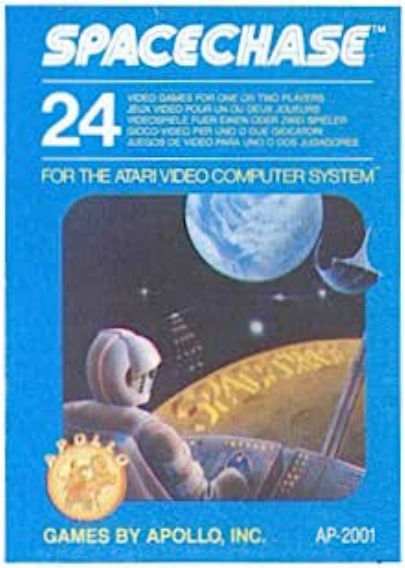
Il sistema per fare molti punti è il classico "mordi e fuggi": colpire con precisione e rapidità e andarsene con molta fretta. Il gioco ha 4 livelli di difficoltà crescenti, per iniziare con-

viene il primo per farsi la mano e l'occhio alle reazioni nemiche.

Necessari per un buon punteggio sono riflessi molto pronti e resistenza fisica e psicologica. Quando si è sufficientemente abili il gioco può durare molto e la resistenza diventa un elemento di primaria importanza. Grafica e sonoro sono essenziali e azzeccati.

SPACECHASE

APOLLO VCS
L. 60.000



A bordo della vostra nave spaziale siete in ricognizione intorno alla luna. Sotto la vostra astronave scorre la superficie del satellite quando, all'orizzonte, compare la flotta spaziale nemica. Gli avversari hanno in dotazione missili al neutrone e i missili protoni comandati da laser e diretti alla ricerca del calore.

SPACECHASE è una delle prime creazioni dell'Apollo, una delle tante case produttrici di software per il sistema Atari VCS, ha una buona risoluzione grafica, comprende 24 varianti per 1 o 2 giocatori.

La leva di comando guida in alto, in basso e lateralmente la vostra astronave, mentre premendo il pulsante rosso lancerete i missili di difesa. La vostra astronave, comunque, può muoversi verticalmente solo entro un terzo dello schermo. All'inizio del gioco avete 3 navi spaziali, ogni 10000 punti ne vincete una. Nel gioco n. 1 combatterete contro 4 astronavi disposte su due linee orizzontali e che si muovono lateralmente.

Dopo 10000 punti le astronavi diventano 5 con l'ultima in basso, in terza fila.

Dopo 40000 punti l'attacco è sferrato da 6 navi nemiche. Conviene sempre abbattere gli alieni più vicini a voi; in questo modo avranno meno possibilità di colpirvi, soprattutto quando useranno i missili a ricerca di calore. Un consiglio che possiamo darvi è quello di eliminare al più presto i nemici, infatti fino ai primi 10000 punti ogni 250 bombe nemiche cadute viene lanciato un missile protone. Quest'ultimo si riconosce perchè quando cade lampeggia ed emette uno strano suono.

Esistono due modi per evitare questa micidiale arma: o muoversi velocemente da un lato all'altro lasciando esplodere i missili nel vuoto, oppure tentare di distruggerli in volo intuendo la loro traiettoria, ma attenzione che se li mancherete vi seguiranno distruggendovi.

Nella difesa è consigliabile tenere sempre premuto il pulsante rosso del Joystick creando così un fitto lancio di missili mentre spostate la nave evitando i missili nemici. Ad ogni nuovo livello i cannoni rossi, gli ovali verdi e le croci nere sono più veloci e micidiali aumentando anche il lancio dei missili a ricerca di calore.

Ogni volta che colpirete una nave nemica a forma di cannone guadagnate 125 punti (1° grado); 200 punti per quelle ovali (2° grado); 275 punti per le croci (3° grado); 50 punti invece per ogni missile nemico neutralizzato.

Le varianti vi danno la possibilità di scegliere il grado da cui iniziare la partita, se incontrare un maggior numero di missili a ricerca di calore oppure se fare una missione notturna.

Per finire un ultimo consiglio: evitate di avanzare troppo con la vostra nave verso i nemici, avrete meno tempo per reagire quando verranno lanciati i missili protoni a ricerca di calore.



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 Traforo, 157 - 00100 ROMA
ESSEMMECI - Tel. 0746/44704
Via delle Orchidee, 19 - 02100 RIETI
COMPUDATA - Tel. 02/545560
Via Botta, 16 - 20135 MILANO
MED - Tel. 0737/3329
Via Venanzi, 11-13 - 62032 CAMERINO (MC)
A TRE - Tel.0424/25105
Piazzale Firenze, 23
36061 BASSANO DEL GRAPPA (VI)
TECNINOVAS COMPUTER srl - EDP SHOP
Via Emilia, 36 - 56100 PISA
Tel. 050/502516
COMPUTER CENTER - Tel. 010/500797
Corso Gastaldi, 77/R - 16131 GENOVA
CENTRO DIFFUSIONE MICRO COMPUTER
Via Trento, 42B - 27029 VIGEVANO (PV)
MEV system - Tel. 0461/24886
Via Grazioli, 59 - 38100 TRENTO
LEUCI SISTEMI - Tel. 080/902582
Via A. Righera, 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 - 70059 TRANI (BA)
C.E.M.E. - Tel.0963/44655
Via della Pace, 1ª Trav. 6
88018 VIBO VALENTIA (CZ)
COMPUTER SHOP - Tel. 095/441620
Via V. E. Orlando, 164-166 - 95127 CATANIA
IMPEL - Tel. 0522/43745
Viale Isonzo, 11A - 42100 REGGIO EMILIA
IMPEL - Tel. - 059/225819
Viale Emilia est, 16 - 41100 MODENA
F.lli BRENNA snc - Tel. 031/540096
Via Giordano Bruno, 3 - 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»
☐ TI-99/4A
Nome e cognome .....
Via .....
Città ..... cap. .....
Telefono .....
Ritagliare e spedire a «Computer Club TI 99» 02100 RIETI - Via delle Orchidee n. 19 Tel.: 0746/44705

RBX35

ATTUALITA'

PAC-MAN & DIG-DUG COPYWRITERS

di Alberto Rossetti e Benedetta Torrani

Quelli che una volta erano esclusivamente i protagonisti delle vostre avventure video al bar oppure in casa diventano sempre più famosi. Chi ci ha fatto compagnia in strane avventure oppure ci ha salvato dagli attacchi più difficili inizia a farsi conoscere anche dai non patiti del joystick.

Come tutti i personaggi di successo che devono pensare alla propria immagine, così i vari Pac-man, Yar, Qbert sono impegnati in filmati pubblicitari o su se stessi o per altri prodotti.

Uno dei motivi del successo dei videogiochi è sicuramente il continuo confondersi tra realtà e fantasia. Quante volte vi sarete commossi nel vedere il vostro omino stracciarsi per terra?

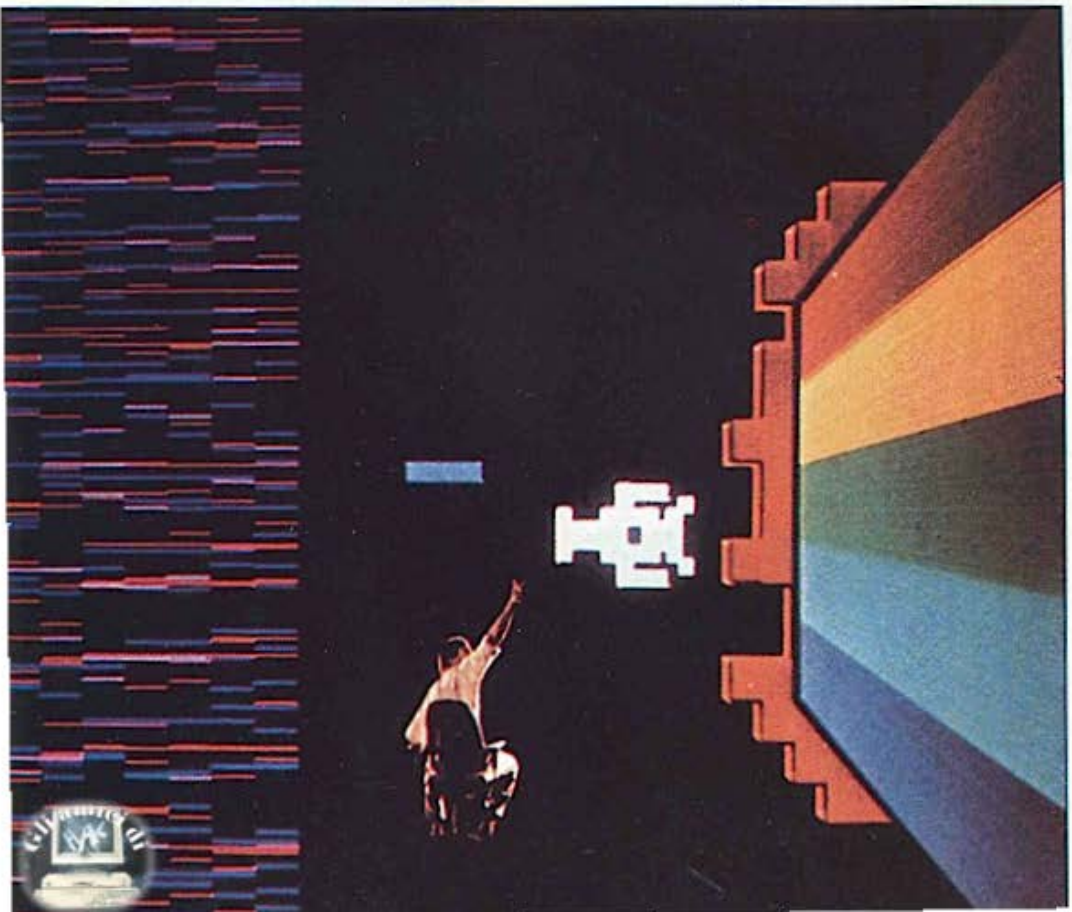
O quante volte vi siete sentiti un pò Luke Skywalker guidando un'astronave? Dopo tutto il film Tron ci ha dato un esempio di come un mondo reale ed uno immaginario possano coincidere grazie anche al computer.

Ne sono una conferma le varie pubblicità usate per reclamizzare i videogiochi più famosi.

La Colecovision ha preparato una pubblicità per Donkey Kong mostrando una coppia intenta a giocare davanti al televisore.

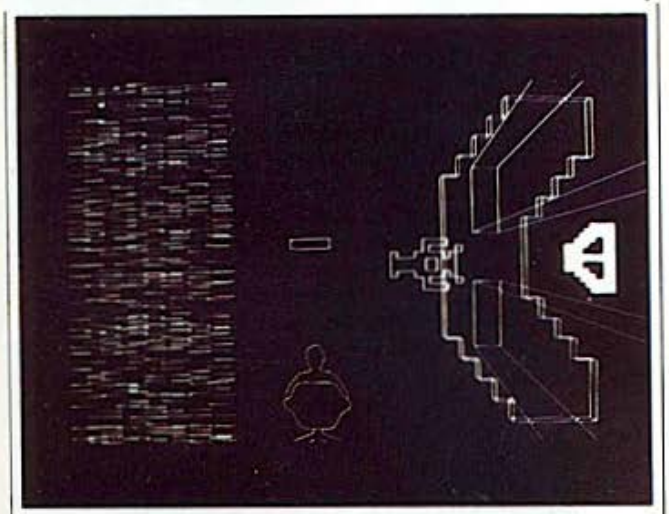
Lui è tanto concentrato nel guidare Mario al salvataggio della bella che non si accorge che un vero King Kong è entrato nella loro stanza rapendogli l'amica. In questo caso il personaggio del videogioco si materializza. Più sofisticato lo spot **pubblicitario che l'Agenzia Robert Abel di Los Angeles ha creato per pubblicizzare la cartuccia** Yar's Revenge.

Lo spot inizia con un designer seduto sulla sua sedia da ufficio: "Metterei una mosca, una mosca mutante" mormora tra sè. Immediatamente un enorme oggetto volante, si profila nello



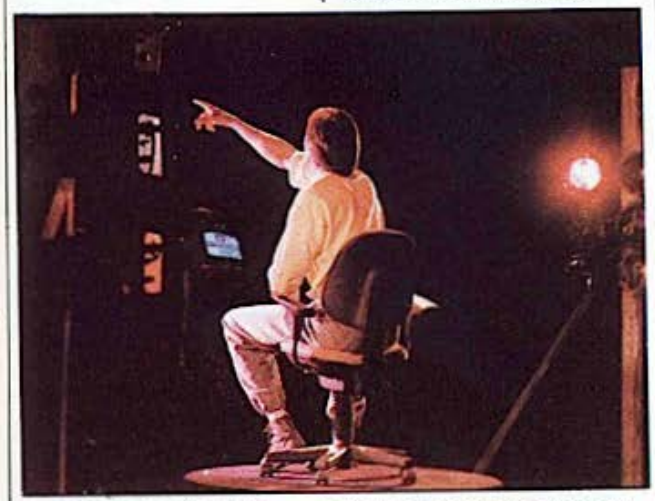
Un fotogramma dello spot pubblicitario realizzato dalla Robert Abel Associates per l'Atari: l'immaginario game designer richiama uno ad uno sullo schermo gli elementi del gioco. Nella foto si riconoscono lo Yar, la zona neutrale colorata, il missile ad energia e lo scudo di protezione del Qotile.

PUBBLICITA'



Gli stessi elementi della foto precedente raffigurati nell'animatio (questo è il termine tecnico) con il caratteristico stile a linee bianche del computer grafico della Evans e Sutherland.

Un momento della lavorazione del filmato pubblicitario. Nella foto si riconosce l'attore che interpretava il game designer mentre mima le azioni davanti a dei monitor di riferimento.



spazio davanti a lui. "Ciao Yar" dice il designer con calma alla mosca "avrai bisogno di armi" - e appaiono delle lamelle di luce intermittente - "perchè dovrai ...ttere contro un formidabile nemico: il Qotile". Alle sue spalle entra in scena il Qotile e subito inizia la battaglia: il Qotile contro lo Yar: è tutto un turbinio di spari, esplosioni, striature luminose che lampeggiano intorno a lui.

Contrariamente a quanto avviene nello spot di Donkey Kong - in cui il personaggio del videogioco si materializza nel mondo reale - in questo spot è un personaggio reale, addirittura il designer che ha inventato Yar's Revange, che entra nel mondo fantastico del videogame per presentarlo al pubblico, in una straordinaria combinazione di scene reali e immagini computerizzate.

Ed ecco come attraverso l'uso di una macchina per computer graphics (in grado di dare l'illusione della tridimensionalità) è nato questo stupendo spot.

Per prima cosa hanno realizzato un'animazione computerizzata che serve per avere esattamente l'idea generale di come dovrà essere lo spot e per avere una guida precisa da seguire quando si devono assemblare tutti gli elementi che entreranno a far parte della ripresa finale.

Usando uno stilo speciale hanno disegnato su una tavoletta elettronica tutti gli elementi dello spot, compresa la sagoma dell'attore.

Questa tavoletta passa direttamente al computer tutti gli elementi dell'immagine. A sua volta l'E & S li trasmette su un monitor bianco e nero di un televisore ad alta definizione.

Una volta che l'immagine appare sullo schermo si può animarla muovendo i vari elementi col semplice uso di un joystick o di una serie di manopole.

Con una cinepresa, i cui spostamenti sono comandati dal computer, sono stati ripresi i logo e i titoli, che poi verranno "striati". La "striatura" è un procedimento di sviluppo per cui sembra che le scritte lascino una traccia di vapore.

A questo punto bisognava dare colore e forma all'insieme di linee che componevano l'immagine al computer. Per far questo c'è un'istruzione particolare che riempie gli spazi piani di linee vicinissime tra di loro; poi, attraverso dei filtri colorati posti tra lo schermo video e la cinepresa, si ottiene l'impressione di piani colorati.

Alla fine hanno fatto il filmato della scena reale, cioè del designer seduto che presenta i vari elementi

è il gioco. L'attore era seduto davanti a un fondale nero in modo che, nella ripresa finale, venivano zoommati tutt'intorno a lui gli effetti animati col computer.

Il risultato di tutto questo lavoro è uno straordinario spot in cui venite immediatamente proiettati all'interno del gioco. Un pò come Tron, siete dentro a un videogioco.

L'ottobre scorso i cinefili americani che attendevano d'essere illanguiditi da "Sul lago dorato" o atterriti da "Halloween III" si sono trovati di fronte a una sorpresa.

Gli schermi dei loro cinema si sono riempiti di girandole di luci e suoni seguite da immagini di Washington, Midwest, un laboratorio segreto e una passeggiata per innamorati scossi da violenti movimenti tellurici. Così, tremanti come birilli, burocrati, contadini, scienziati e innamorati, sconvolti, cercano di capire qual'è il motivo di questo sommovimento. Solo allora la nuova star delle sale dei videogiochi e degli schermi si palesa con versi di un classico del rock'n roll: "come on everybody" È la vostra occasione - dice la canzone - andate sottoterra e ballate il ballo del Dig Dug. Scavate un tunnel in un muro di terra e apritevi una via sotterranea senza ferirvi.

Siate veloci! Girate! Quale sarà la prossima mossa? Un sacco di mostriciattoli vi stanno inseguendo ... Dig Dug ... Dig Dug ...

Era la prima trionfale apparizione di un videogame da bar su uno schermo cinematografico. Ma non si tratta di una partecipazione da protagonista in un film.

Dig Dug il gioco della Namco, sotto licenza Atari è il motivo guida di un filmato pubblicitario di 2 min. e 22 sec, ideato e prodotto appositamente per sembrare il provino di un film di prossima "programmazione", prodotta esclusivamente per i cinema e quindi l'atmosfera è volutamente quella del "provino" in cui Dig Dug è un evento epico nella storia del cinema, tanto che il titolo dello short è: "La cosa più grandiosa che abbia colpito lo schermo".

Il commercial realizzato per l'Atari dall'agenzia "Young & Rubican" ha visto la partecipazione di una equipe eccezionale tra cui Jim Spencer che ha disegnato gli effetti speciali di 'Poltergeist'.

Il filmato inizia con un meeting internazionale di scienza e tecnologia presieduto da uno che assomiglia ad Henry Kissinger, in un posto che assomiglia al Pentagono.

La soporifera seduta viene scossa dalla sua apatia da qualcosa che appare sullo schermo radar piazzato al centro del tavolo della conferenza. Nel frattempo un'anziana coppia assiste impietrita, dalla veranda della propria fattoria, alla scomparsa, uno dopo l'altra, delle loro piante di granoturco mentre le assi della veranda sottostano come tasti di pianoforte. Il loro stupore è rispecchiato





AL BAR

JOUST

Joust: ovvero quando il videogioco diventa animazione. La grafica e gli effetti di questo nuovo gioco della Williams (la stessa casa di Defender) sono davvero eccezionali e sicuramente fra i migliori attualmente in circolazione. L'idea del gioco, è originale e allo stesso tempo affascinante.

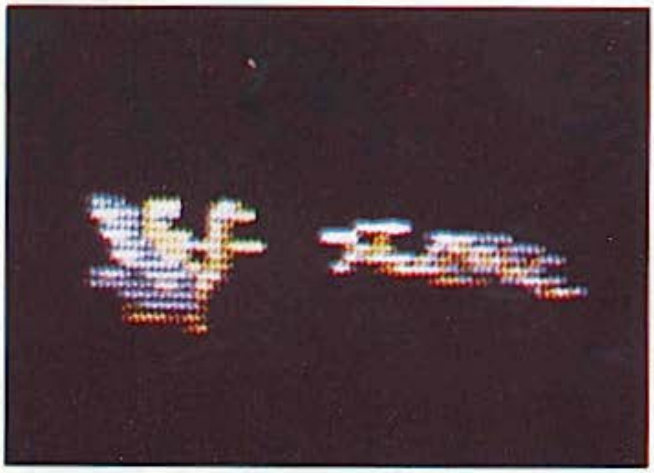
OBIETTIVO: cominciamo col tradurre il nome del gioco. **Joust** = torneo, giostra. **To joust** = prendere parte ad un torneo. All'inizio della partita compare la scritta: "preparare to joust, buzzard bait". Cioè "preparatevi a giostrare, combattete le poiane". Infatti, come nei mitici tornei medievali, scopo del gioco è quello di disarcionare il maggior numero di cavalieri nemici, senza cadere di sella. Il giocatore comanda un proprio cavaliere col quale deve combattere quelli nemici. C'è però una differenza rispetto ai tornei medievali: anzichè cavalcare il solito destriero, qui tutti combattono in sella ad un uccello. Gli uccelli che potete incontrare nel corso della partita sono di quattro tipi. Lo struzzo, che porta il cavaliere del giocatore di sinistra, la cicogna, per il giocatore destro, le poiane, grossi uccelli verdi simili a falchi che trasportano i cavalieri nemici ed infine "l'imbattibile pterodattilo", un enorme uccello preistorico che, se solo toccato, vi costerà una vita.

NEMICI: i cavalieri nemici sono di tre tipi.

I primi a comparire sono i Bounders (confinatori) di colore rosso. All'inizio della partita, nella prima ondata (wave), ne compaiono tre.

Gli Hunters (cacciatori), grigi, compaiono o da un uovo lasciato cadere da un Bounder disarcionato, oppure compaiono fin dall'inizio nella quarta ondata. Infine gli Shadow Lords, (signori delle tenebre) di colore blu chiaro sono i rivali più temibili e possono nascere da uova lasciate cadere dagli Hunters, oppure comparire fin dall'inizio come gli altri cavalieri.

Altri due nemici sono il pterodattilo e il Lava Troll. Il pterodattilo è un rompitasche che impedisce al giocatore di rilassarsi al termine di un'ondata o di



adottare tattiche troppo attendistiche. Infatti esso compare, durante le prime ondate, quando il giocatore tentenna o aspetta che un uovo generi un guerriero. La funzione dell'"unbeatable Pterodactyl" è quella di farvi accelerare nelle vostre decisioni. L'unico modo di eliminare questo uccello preistorico, è quello di colpirlo con la lancia proprio nel mezzo dellà bocca. Tuttavia è un'operazione difficile da compiere perchè il pterodattilo si muove a scatti e segue una rotta scostante.
Il Lava troll è uno spirito maligno che compare dalla lava a partire dalla terza ondata. Esso si manifesta nella forma di una enorme mano che, spuntando dal fuoco, cattura gli uccelli. Solo che quando cattura i nemici, dopo un pò li lascia andare, mentre quando prende il vostro struzzo lo trascina nella lava e vi fa perdere una vita.



La lava si trova nella parte inferiore dello schermo e si forma ai bordi della piattaforma sotto cui sta il punteggio. Nelle prime due ondate non c'è lava.
DINAMICA: al contrario di molti altri giochi aerei in Joust non bisogna sparare per eliminare gli avversari. L'unico modo per farlo è quello di scontrarli.
In ogni scontro vince il cavaliere che si trova più in alto e, in caso di parità, i due cavalieri si respingono ed escono indenni dallo scontro. Tutto questo, lo ripetiamo, non vale con il pterodattilo. Se questo vi tocca, perdete un cavaliere.
È possibile eliminare un cavaliere anche da dietro oppure atterrandogli sopra. L'unica cosa che conta è che quando i due si toccano vince chi si trova più in alto. Ogni volta che un nemico viene disarcionato, il suo uccello,uscendo dallo schermo, sgancia un uovo.



Questo uovo durissimo (non si rompe mai), se non viene raccolto dal vostro cavaliere, genera un cavaliere di un gradino più intelligente di quello che l'ha sganciato. Un uovo di un Bounder genera un Hunter, mentre questo può dare vita ad uno Shadow Lord. Quando dall'uovo sbuca un omino, una poiana arriva a raccoglierlo e questo si inserisce nella battaglia. Vediamo ora cosa succede nelle prime 10 ondate.
Nella prima compaiono tre Bounders da eliminare. Nella seconda, chiamata Survival wave, otterrete 3000 punti extra se la passerete senza perder neanche un cavaliere.
Nella partita a due giocatori (giocano insieme con un cavaliere per uno), i 3000 punti sono dati ad entrambi se non si disarcionano a vicenda. In questa ondata ci sono 4 Bounders. Nella terza ondata le cose si complicano: i Bounders nemici sono 6, sono più veloci e compare la lava ai lati della piattaforma più bassa. Nella quarta compaiono tre Bounders e tre Hunters. La quinta è una Egg wave: compaiono soltanto 12 uova.



Se le prenderete tutte prima che si trasformino in cavalieri, totalizzerete 10500 punti. La Egg wave si ripete ogni 5 ondate. Nella sesta ondata troverete ancora 3 Bounders e 3 Hunters, ma in più scompare la piattaforma centrale posta più in alto, "scoprendovi" così ulteriormente. La settima ondata è ancora una Survival wave.
Questa continua a ripetersi, come la Team wave nel gioco a due, ogni 5 ondate. Nella partita a due la quarta ondata è una Gladiator wave. Cioè vengono assegnati 3000 punti ad un giocatore se disarciona l'altro. È una mossa molto astuta per farvi consumare più in fretta le 200 lire.
Prima che cominci l'ottava ondata compare la scritta "Beware of the Unbeateable Pterodactyl". (Attenzione all'invincibile pterodattilo). In effetti questo compare molto presto e dovrete tenerlo d'occhio continuamente se non vorrete terminare troppo in fretta la vostra partita. La nona ondata è, nella partita a due, ancora una Gladiator wave. La decima ondata è ancora una Egg wave.
COMANDI: ogni giocatore dispone di un joystick posto a sinistra e di un pulsante, posto a destra. Il joystick è a due sole direzioni: destra e sinistra. Se l'uccello sta volando, con la leva decidete la direzione di volo. Se è a terra, con il joystick lo fate correre da una parte o dall'altra. Il pulsante serve a volare. Ogni volta che lo premete il vostro volatile sbatte una volta le ali. Per rimanere più o meno alla stessa quota, dovrete schiacciare il tasto circa due volte al secondo. Ci vorrà una certa pratica per controllare perfettamente il volo del vostro struzzo.



da quello di due giovani amanti che vedono la loro rossa macchina sportiva gonfiarsi come un pomodoro.

Infine tre scienziati in un laboratorio di ricerca segreto, assistono allucinati alla conquista da parte del videogame degli schermi dei loro computer. A questo punto appaiono gli scintillanti fondoschiena della Dig Dug band che racconta in una canzone la storia di Dig Dug. La lavorazione del fantasioso Dig Dug ha richiesto 5 giorni di riprese di cui uno dedicato esclusivamente alle riprese dello schermo del videogame. Il risultato è una follia, un evento memorabile e unico nel mondo della pubblicità.

Il primo short cinematografico di un videogame da bar. Finora abbiamo visto i videogiochi protagnoisti della propria promozione. Diverso è il caso del personaggio dell'anno 'Pac-man', usato per la pubblicità della Seven up. "Volevamo entrare in un mondo giovane che andava dai 15 ai 21 anni con qualcosa di nuovo. Ci siamo resi conto che il campo più interessante era quello dei videogiochi", ci ha detto Paolo Volpara direttore italiano dell'agenzia Leo Barnett.

Pensata in Inghilterra è stata poi realizzata con la tecnica della computer animation dalla Robert Abel di Los Angeles. Si inizia con una ripresa del videogioco Pac-man e di un giocatore che inizia la partita. La scena seguente ci presenta lo schermo del gioco.

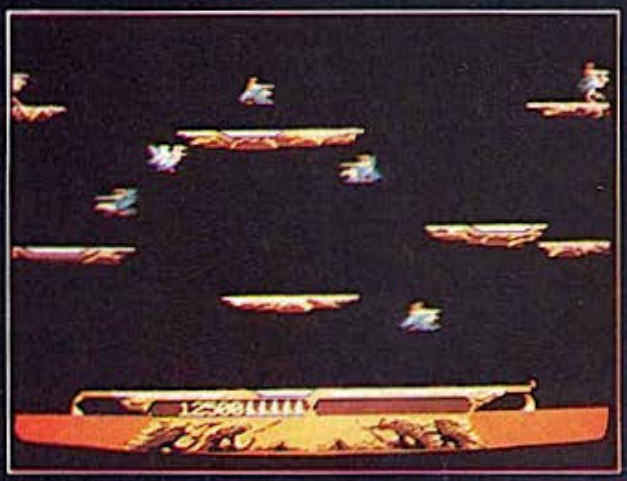
Il divoratore folle in questo caso invece dei puntini si nutre di panini e, al posto della fragola, di sandwich stuggendo ai fantasmi. Come nel gioco vero c'è la possibilità di eliminare i nemici; questo succederà quando il Pac-man si nutrirà ovviamente di una bottiglietta di Seven Up.

C'era stato un primo tentativo di realizzare l'idea mediante l'animazione tradizionale fatta a mano ma l'effetto è risultato insoddisfacente.

Così si è pensato all'uso della tecnica dell'animazione computerizzata. Il risultato è stato stupendo, come se si trattasse di un Pac-man sponsorizzato. Ora pare che ci siano ditte interessate ad acquistare spazi pubblicitari sui cartelloni che vi sfrecciano davanti in Turbo o Pole position.

■

PUNTEGGIO: i Bounders valgono 500 punti ognuno, gli Hunters 750 e gli Shadow Lords 1500. Le uova valgono, se raccolte, 250, 500, 750 e 1000 punti, mentre otterrete un bonus extra di 500 punti se le prenderete per aria, al volo. Un pterodattilo ucciso vale 1000 punti. In Italia, generalmente, ogni 2000 punti si vince una vita, mentre all'inizio ne avete tre.
STRATEGIA: consigli validi nella partita a due giocatori sono: 1) dividetevi lo schermo in due settori con l'altro giocatore. Potete farlo sia verticalmente che orizzontalmente. In questo modo eviterete peicolose ingerenze che potrebbero costarvi una vita. 2) Nella "Gladiator wave", mettetevi d'accordo conl'altro giocatore per non disarcionarvi a vicenda. Come sempre, una vita in più vale molto più di 3000 punti. Per un giocatore solo o due valgono i seguenti consigli.



1) cercate di affrontare i nemici stando sotto ad una delle piattaforme di roccia. Se state con la testa del vostro guerriero proprio sotto ad una roccia, avrete le spalle coperte da incursioni nemiche dall'alto e i nemici non potranno volare più in alto di voi. 2) al termine delle prime due ondate, lasciate che qualche uovo generi un guerriero. Voi apposterete il vostro uccello proprio sopra il guerriero e lo farete volare a mezz'aria. Quando arriva la poiana scendete lentamente e colpite il guerriero nemico non appena balza in sella al suo uccello. In tal modo farete dei punti in più. Attenzione però a non scatenare le ire del pterodattilo. 3) non rincorrete le uova che finiscono nella lava. Potreste rimanere catturati dal teribile Lava troll. Ugualmente, non cercate di disarcionare i guerrieri catturati dallo spirito della lava: egli potrebbe mutare le sue preferenze e spostare su di voi le sue attenzioni. 4) quando volete salire per duellare con un nemico che arriva, non agitate le ali troppo freneticamente. Il vostro uccello potrebbe rimbalzare contro il tetto o le rocce e ritrovarsi troppo in basso nel momento in cui arriva il cavaliere nemico.

Inoltre nella seconda e terza ondata è abbastanza conveniente aspettare i nemici sotto alla roccia centrale più bassa, mentre nella quarta conviene stare sopra a quella più alta. Ricordate che sebbene il vostro uccello non possa nè precipitare nè farsi male contro le rocce, non dovete finire dentro alla lava.
CONCLUSIONI: Joust è un ottimo gioco, sia per gli effetti, sia per l'idea veramente innovativa che lo contraddistingue. Inoltre la possibilità di giocare in due simultaneamente lo rende ancora più affascinante e stimolante. Un'altra cosa che rende Joust un gioco molto piacevole è il ricco riferimento alla mitologia: dal Lava troll ai guerrieri sugli uccelli, dagli struzzi che volano alla scritta "Thy game is over". Thy, in inglese arcaico, significa tuo.



TIME PILOT

Ecco un gioco semplice e piacevole, che non richiede un quarto d'ora per leggere le istruzioni prima di cominciare una partita. Time Pilot, che a volte si può trovare nei bar con il nome di Space Pilot, vi fa vivere in prima persona una serie di battaglie aeree, ambientate in epoche diverse.

OBIETTIVO: in ogni epoca dovete cercare di eliminare un certo numero di velivoli nemici, sufficiente per poter accedere all'epoca successiva. In basso a sinistra una linea formata da aeroplani, indica quanti apparecchi bisogna ancora colpire. Quando la linea scompare appare un velivolo più grosso degli altri.

Questo va colpito sette volte, dopodichè si passa all'epoca successiva.

COMANDI: il joystick vi permette di dirigere il vostro jet in otto direzioni (anche in diagonale) mentre con il pulsante potete sparare a ripetizione.

Il vostro aereo rimane sempre al centro dello schermo, per cui è lo scenario che scorre a seconda di come manovrate l'aereo. Quando si spinge la leva in una direzione, il jet immediatamente ruota verso quella parte dello schermo.

Quindi non è che proprio lo si dirige graduqlmente, ma gli si indica continuamente in che direzione voltarsi. Questo movimento all'inizio richiede un pò di pratica e la guida del jet non risulta istintiva. Tuttavia la cosa più importante è continuare a sparare, poichè in questo gioco è possibile farlo ad una velocità e con una frequenza incredibili.

SCHEMI E PUNTEGGI: il primo combattimento si svolge nel 1910 e vostri avversari sono dei goffi ma numerosissimi biplani che attaccano il jet da tutte le parti.

Voi se volete potete cercare di buttare i biplani fuori dallo schermo, ma è tutto inutile perchè intanto spuntano come cavallette e ne ritroverete degli altri da dover eliminare. I biplani sparano, oltre ai proiettili, anche delle bombe, che seguono dapprima una traiettoria semicircolare, per poi cadere verticalmente. Le bombe possono essere colpite dal vostro jet, e danno 1000 punti ciascuna.

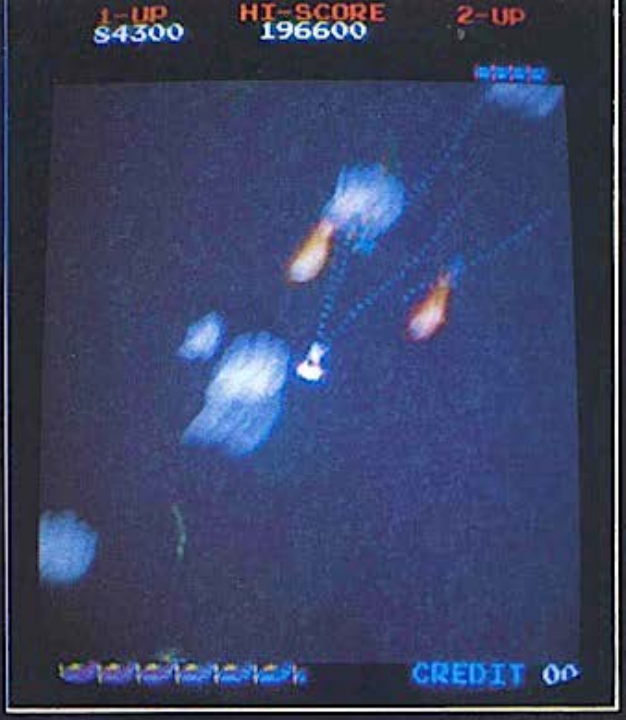
Ogni tanto sullo schermo appare anche un paracadutista, con una croce rossa sul paracadute. Egli non può essere colpito da nessun proiettile. Se però lo toccherete con il vostro jet, totalizzerete 1000 punti, per il primo paracadutista raccolto a bordo, 2000 per il secondo, 3000 per il terzo e così via.
Quando si esaurisce la linea con gli aerei (in basso a sinistra), compare un grosso dirigibile. Questo va colpito sette volte, dopodichè si passa alla seconda fase.

Ci troviamo ora nel 1940, in piena guerra mondiale.

Nostri avversari sono i famosissimi Spitfire, i più veloci dei vecchi biplani. La dinamica del gioco è la stessa del primo round, ma alla fine, esaurita la linea in basso a sinistra, invece del dirigibile appare un grosso bombardiere, distrutto il quale si passa al 1970.

La data e i nemici (qusta volta elicotteri), fanno venire subito in mente il Vietnam. Al termine del round compare un grosso elicottero, colpito il quale (sette volte) si accede alla fase successiva.

Gli elicotteri, va detto, anzichè i soliti proiettili, sparano delle specie di bombe radiocomandate che seguono il vostro jet. Nel quarto round (1982) vostri nemici saranno dei velocissimi caccia a reazione, mentre nel quinto round (2020) vi troverete di fronte le sofisticatissime astronavi. Il punteggio non cambia, schermo a schermo, i velivoli nemici valgono sempre



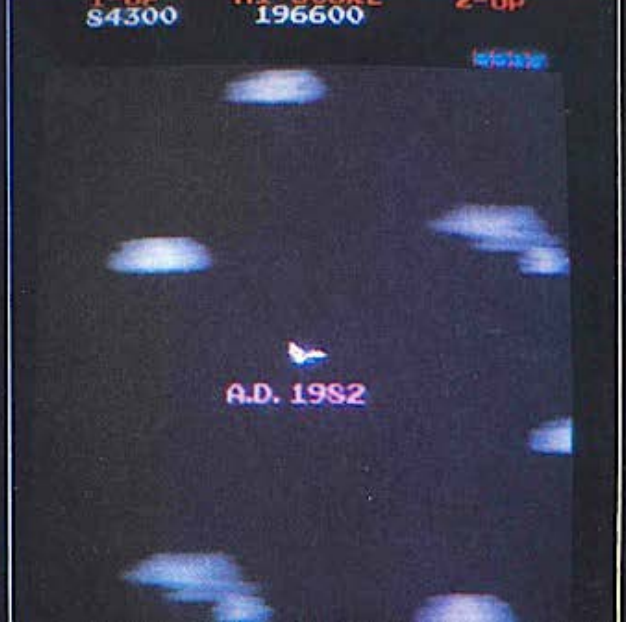
1000 punti, come pure le loro bombe. I mezzi aerei più grossi che compaiono al termine di ogni round, valgono sempre 3000 punti.

STRATEGIA: ricordate di sparare in continuazione e che, se avete un aereo nemico alle spalle, vi basta dirigere il joystick in quella direzione perchè il vostro jet si volti immediatamente verso il nemico. Cercate di prendere i paracadutisti e quanti più aerei potete, anche quando la linea in basso a sinistra è esaurita. Infatti questo non vi impedisce di continuare a "cacciare" in quell'epoca, anche se la linea degli aerei (in basso a sinistra) è scomparsa.

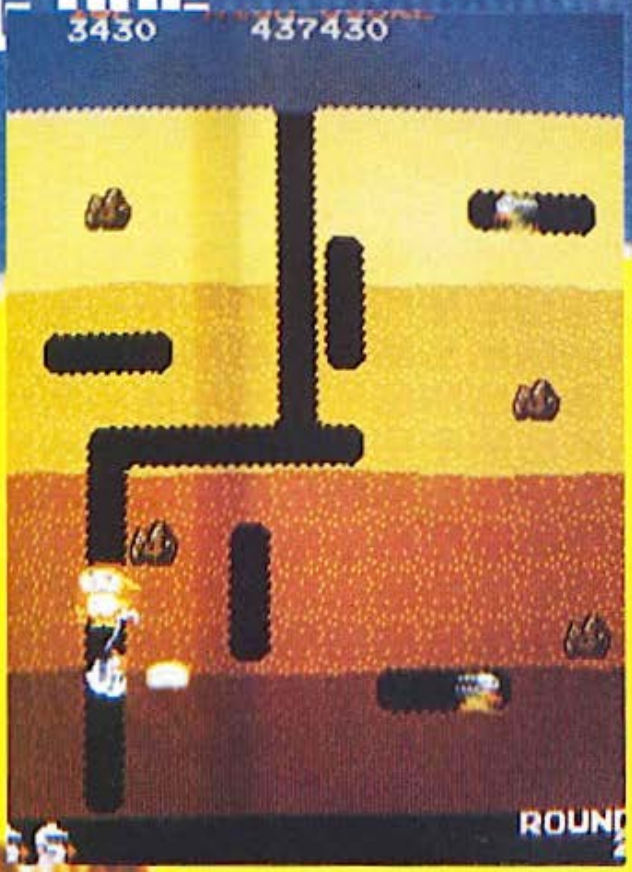
Inoltre dietro ad ogni paracadutista, o nelle sue vicinanze, c'è sempre uno squadrone fitto di velivoli, dove potete dirigervi per compiere una piccola strage.

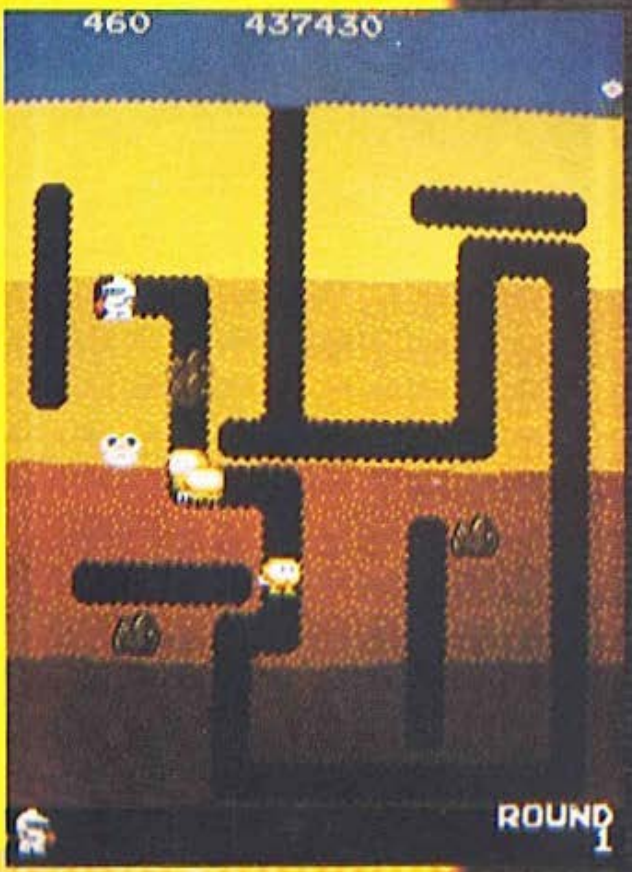
Tenete conto delle nuvole! Quelle più grandi, in primo piano, nascondono il vostro jet, se ci entra dentro. Quelle più piccole, invece, non hanno nessuna rilevanza.

CONCLUSIONI: Time pilot è un gioco divertente e soprattutto semplice. Bisogna solo fare un pò di pratica con il joystick, per capire bene come ruota il jet e per poter sfruttare al massimo il suo movimento a scatti. Il sonoro, infine, è molto buono.



DIG DUG





DIG-DUG

Questo gioco non è certo tra i più recenti però la sua semplicità e, allo stesso tempo, originalità, ne fanno un gioco di cui non si può non parlare. Molto simile a Mr. Do, di cui probabilmente è l'ispiratore, Dig-Dug (che si può proprio tradurre ma indica qualcosa che scava) basa gran parte del suo successo sulla simpatia dei personaggi e sulla grafica "piena" che contraddistingue un gioco a "tutto campo".

OBIETTIVO: al di là dell'obiettivo comune a tutti i giochi, di raggiungere un punteggio il più alto possibile, Dig-Dug non presenta un obiettivo particolare. Cioè l'omino da voi comandato (Dig-Dug appunto), non deve essere colpito dai nemici, che anzi deve eliminare, ma al di là di questo, non deve nè mangiare qualcosa necessariamente, nè raggiungere una determinata meta nè rifornirsi di carburante, nè stare attento al cronometro. Deve solo cercare di non farsi prendere.

COMANDI: il solito joystick (a quattro direzioni) e un pulsante costituiscono gli unici comandi. Il vostro omino, una specie di robot bianco armato o di una vanga o di una pompa, si può muovere nelle 4 direzioni, ma non diagonalmente. Ogni volta che lo muovete lui scava per farsi strada nel terreno. Se invece schiacciate ripetutamente il pulsante, allora Dig-Dug comincia a pompare aria.

DINAMICA: il gioco si svolge in un giardino, o meglio, nel suo sottosuolo. In esso si trovano due tipi di guastafeste che scavano nel giardino rovinando le piante e le sementi. Questi due, che sono ovviamente i nemici del vostro omino, sono i Pookahs e i Fygars. Voi dovete cercare di eliminarli, senza farvi toccare da loro.

NEMICI: i Pookahs, delle specie di pomodori con degli



Fygar



Dig Dug



Pookah

occhiali da sole gialli, sono i meno pericolosi. Essi possono essere distrutti in due modi: o pompandoli fino a farli esplodere, oppure facendogli cadere in testa una pietra.

Un Pookah vale da 100 a 500 punti, se fatto esplodere, da 1000 a 1500 punti se viene eliminato con la pietra.

In questo caso, se ne elminate uno solo, totalizzate 1000 punti. Due in una volta sola vi daranno 2500 punti; tre 4000 punti. I Fygars sono dei draghetti verdi che possono eliminare Dig-Dug in due modi: o toccandolo, come i Pookahs, come ogni drago che si rispetti, emettono una fiammata in avanti, nella stessa direzione in cui stanno andando, che risulta letale per il vostro piccolo robot.

In questo caso, se ne eliminate uno solo, totalizzate 1000 punti. Due in una volta sola vi daranno 250 punti; tre 4000 punti. I Fygars sono dei draghetti verdi che possono eliminare Dig-Dug in due modi: o toccandolo, come i Pookahs, oppure bruciandolo. Infatti i Fygars ogni tanto, come ogni drago che si rispetti, emettono una fiammata in avanti, nella stessa direzione in cui stanno andando, che risulta letale per il vostro piccolo robot.

I Fygars possono essere eliminati esattamente allo stesso modo dei Pookahs. All'inizio della partita Dig-Dug si muove autonomamente verso il centro dello schermo, da dove poi voi comincerete a dirigerlo. I nemici si trovano sparpagliati per lo schermo, ognuno in una propria cavità, e vanno avanti e indietro (per la cavità) per un po' prima di uscire e mettersi in caccia.

Le rocce, disseminate qua e là, servono a eliminare i nemici, ma vanno usate con cura perchè possono essere letali anche per Dig-Dug.

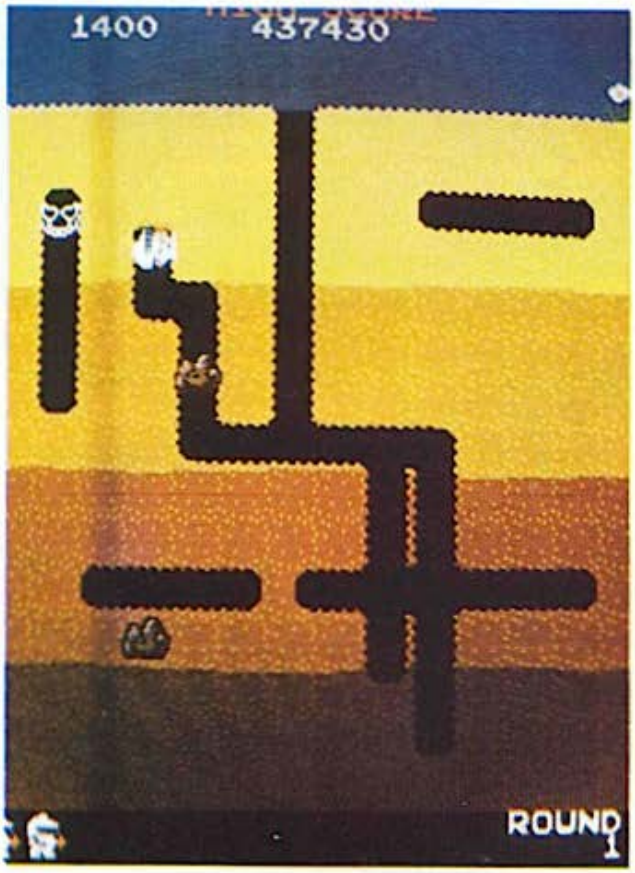
Per smuovere una roccia bisogna che il vostro omino le passi sotto. Nel momento stesso in cui egli sorpassa la roccia, questa comincia a traballare e dopo un attimo cade, distruggendo i malcapitati che si trovano sotto di essa.

Le rocce non danno alcun punto, ma i nemici distrutti col loro aiuto danno più punti.

In ogni round, dopo che Dig-Dug ha fatto cadere due rocce, al centro dello schermo compare un vegetale: all'inizio una carota da 400 punti, poi compaiono rape, funghi, cetrioli, per finire con un frutto rosso da 200 punti. Per ottenere questi punti Dig-Dug deve passare sopra i vegetali. Questi, però, scompaiono 10 secondi dopo la loro apparizione. Bisogna quindi affrettarsi. Anche il terreno scavato da Dig-Dug dà punti, anche se non elimina nessuno. Quando avrete eliminato tutti i nemici tranne l'ultimo, questo si dirigerà verso la parte superiore dello schermo, cercando di scappare dal giardino. Dovrete quindi dirigervi velocemente verso l'alto e aspettarlo al varco.

Nel farlo, scavate quanto più terreno potete, per vincere degli omini extra anche 10 punti possono







risultare decisivi. Di solito si vince una extra life a 20000 punti e una seconda a 40000.

STRATEGIA: dato che ogni round successivo i vostri nemici sono sempre più veloci, e risulta sempre più arduo scappare senza far niente per fermarli, l'uso della pompa risulta l'elemento fondamentale. Infatti se Dig-Dug è inseguito da uno o più nemici, esso può bloccarli temporaneamente gonfiandoli solo parzialmente in modo da immobilizzarli per alcuni secondi, finchè non si sono sgonfiati. Così una tecnica molto diffusa consiste, quando Dig-Dug è inseguito, nel voltarlo continuamente e fargli "sparare" un paio di pompate, poi rivoltarlo, fargli fare un brevissimo tragitto e ripetere la stessa operazione con un altro nemico, mentre il primo sta ancora sgonfiandosi, e così via fino a che non si riesce ad arrivare sotto ad una roccia e ad eliminarli tutti in una volta. Se voi continuate semplicemente a pompare un nemico mentre ne arriva un altro, questo passa attraverso l'amico gonfiato e raggiunge Dig-Dug. Quindi ricordate che la tattica giusta è la stessa usata nel famoso duello tra gli orazi e i curiazi nell'antica Roma, cioè Scappare-Girarsi-Colpire-Scappare. Le rocce pure sono molto importanti.

Man mano che si prende confidenza col gioco e con i vari rounds, si imparano dei Patterns fissi con cui si possono eliminare un sacco di nemici con una sola roccia. Nel secondo round, ad esempio, portate Dig-Dug verticalmente fino al fondo dello schermo e lì aspettate che due Pookahs si incanalinino nel sentiero da voi creato.

Quando anche il secondo Pookah ci si è infilato dentro, dirigete Dig-Dug verso destra e fatelo poi andare verso l'alto in modo che vada a finire sotto la roccia più alta del 2° round. Una volta lì sotto, aspettate che nel canale, dove già ci sono due Pookahs, si inserisca anche un Fygar (a volte addirittura due). A questo punto, velocemente, spostate Dig-Dug verso sinistra, facendo così cadere la roccia che eliminerà in un colpo solo tre o quattro nemici. Situazioni come questa sono abbastanza facili da creare, soprattutto con le rocce più alte. Un altro pregio di Dig-Dug è che a differenza di molti altri giochi dove bisogna scappare (tipo Pac-Man), se si è presi in mezzo a due nemici, molte volte è possibile scamparla.

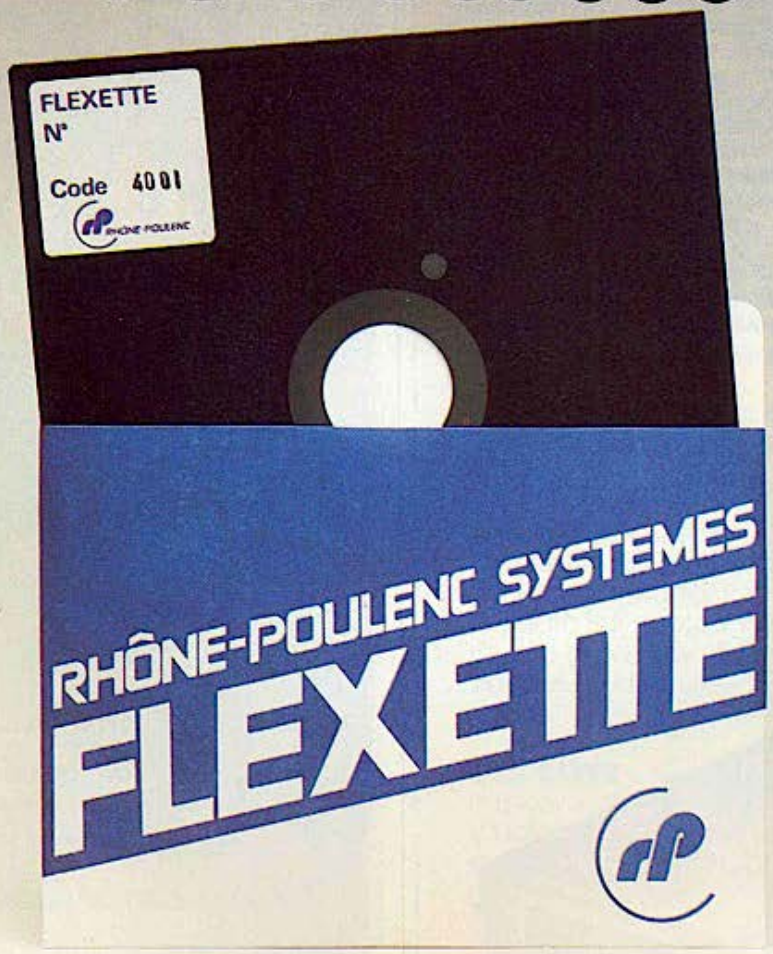
Il sistema è semplice. Se ad esempio vi trovate tra due Pookahs che convergono verso il vostro omino, dovete dirigerlo con decisione verso uno dei due, pompando a più non posso. Basta gonfiarlo un pò e poi potrete fargli passare attraverso Dig-Dug, lasciandovi alle spalle sia lui che il suo amico.

Un altro piccolo trucco consiste nell'aspettare i nemici in modo che tra Dig-Dug e il corridoio dove essi passavano vi sia un piccolissimo lembo di terra. In questo modo il nemico non potrà intercettare il vostro omino, mentre voi, pompando, potrete ugualmente farlo scoppiare. Anche le rocce, quando le fate cadere, sono in grado di rompere e trapassare strisce di terra molto sottili.

CONCLUSIONI: Dig-Dug è un ottimo videogioco, sia per le sue qualità grafiche, che per l'idea in sè. Oltretutto è molto semplice da capire e da giocare, qualità che in un videogioco non guasta, anche se videogiochi famosi come Defender e Asteroids devono forse parte del loro successo alla complessità dei comandi.



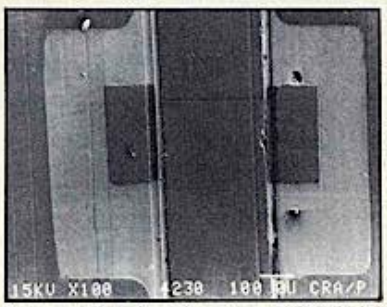
non perdete la testa...



Rispondere alle esigenze sempre maggiori degli utilizzatori di mini e micro computers è la missione che si è fissata RHONE-POULENC SYSTEMES fabbricando FLEXETTE: la nuova famiglia di Floppy discs fabbricati da DYPY S.A.
FLEXETTE è oggetto di controlli permanenti e in particolare d'un trattamento originale ed esclusivo di tutta la superficie del disco.
Questa lavorazione consente di preservare le teste di registrazione, d'assicurare delle condizioni di lettura eccezionali ed aumentare la durata d'utilizzazione dei dischi.

Non perdete più le Vostre teste di lettura, FLEXETTE le preserva ed assicura all'utilizzatore una manutenzione minima del proprio materiale. Finalmente gli sforzi dei costruttori non sono più vani.
FLEXETTE è riservato agli utilizzatori che ricercano la garanzia di un'alta tecnologia.

RHÔNE POULENC ITALIA S.p.A.
Divisione Rhône Poulenc systemes
Via Romagnoli, 6 - 20146 MILANO tel. 42461
telex ITARPC 332330



Dopo contatto anche prolungato con FLEXETTE, la superficie della testa di lettura resta intatta. (Ingrandimento 100 volte).

TIME MACHINE

Se vi trovate soli in un bar e sentite una voce che dice: "Ciao sono il flipper del campionato, provaci" non meravigliatevi, avete trovato 'TIME MACHINE' il flipper scelto per il campionato italiano.

Time machine appartiene quindi alla categoria dei flipper parlanti; inoltre prevede due situazioni di gioco. Ma andiamo con ordine. La parte alta del piano si presenta con tre bumpers circondati da sei bersagli fissi; nel centro gli specials arancio e rosso. Questa in pratica è la prima situazione di gioco; se lancerete la pallina nella buca 'Machine' sulla sinistra la piattaforma 'del futuro' si abbasserà e avrete uno spazio libero per colpire i 7 bersagli fissi numerati situati in cima al piano.

Una volta colpiti tutti e sette si accenderà lo special verde in alto a sinistra che vi può dare 150000 punti. Questa quindi la situazione 'passato'; torniamo nel futuro con la piattaforma alzata: spegnendo i 6 bersagli fissi farete avanzare lo special arancio che, se colpito quando acceso, vi regalerà una pallina. Per accenderlo bisogna colpire almeno 4 volte i gruppi dei bersagli fissi.

Ai due lati, al centro, ci sono anche sei bersagli fissi, tre per parte e presenti in tutte e due le situazioni.

Se abbattuti faranno avanzare lo special arancione ed accendere quello rosso.





Quest'ultimo special rimarrà acceso per un pò; se colpito accenderete una lettera dello special 'Machine' situato nella buca sulla sinistra.

Accese tutte le lettere di 'Machine' potrete anche in questo caso vincere una pallina. Esistono anche due colonne che calcolano l'accumulo del bonus: 10 da mille punti sia per il "passato" con il pianale abbassato, sia per il "futuro" con il pianale sollevato. Per guadagnare i bonus che vi verranno conteggiati a fine pallina dovete colpire i vari bersagli fissi che vi abbiamo già presentato.

Avete anche la possibilità di moltiplicare i bonus da 5 fino a 20 volte. Basterà far correre la pallina per il tunnel sopraelevato quando è acceso lo special nel suo imbocco oppure attendere che lo special rosso si spenga e si accenda quello 'advance multipler'.

Ricordatevi che tutto quello che avete costruito

WIZARD



per i bonus, lo special arancione, i 6 bersagli fissi sulla piattaforma mobile e i bonus multipler vi viene azzerato quando perdete la pallina. Altra particolarità sono i 4 flippers con due inclinazioni diverse che vi danno molte possibilità per indirizzare la pallina. Attenti alle stoppate pechè è facile fare cadere la pallina nelle uscite laterali. Per finire la voce femminile vi esalterà con un "bravissimo sei grande" ogni volta che colpirete uno special.

Se riuscite a far durare parecchio la pallina vi verrà detto: "sei lanciato bene, continua". Altri sono gli interventi "vocali". Per concludere il pannello indicatore del punteggio tiene conto di quattro partite contemporaneamente, del record, mentre al termine della partita potrete vincere se coincideranno le ultime due cifre del vostro punteggio con quelle decise dal computer.

l'enciclopedia dei FLIPPERS!

BONUS N° 6

DIZIONARIO DEL FLIPPER

I Flipper, anche quelli costruiti in Italia, "parlano" soltanto inglese. Non sempre tutti i termini riportati sul piano di gioco e sulla vetrofania, spesso vere e proprie spiegazioni di quali cose fare per totalizzare punti e special, sono comprensibili.
Abbiamo quindi pensato di riportare nella nostra Enciclopedia un glossario dei termini inglesi più usati nei flipper, nonchè degli elementi che costituiscono il campo di gioco.
Prima o poi doveva succedere, altrimenti che enciclopedia sarebbe?

BALL RETURN LANES - Questo dispositivo permette alla pallina di 'ritornare' nel corridoio di lancio, per essere di nuovo lanciata sul campo di gioco. Può essere situato in varie parti del campo a seconda dei vari modelli.

BALL SAVER - Questo dispositivo serve ad impedire che la pallina entri in buca. È situato, in genere, tra i due flipper respingenti e si aziona, sollevandosi, quando un particolare bersaglio viene colpito.

BONUS HOLES - Sono le 'buche', disseminate sul piano di gioco, che se ci si manda dentro la pallina, fanno guadagnare un sacco d punti.

BUMPERS - Sono i respingenti, solitamente a forma di fungo, che si trovano un pò ovunque sul piano di gioco. I Bumpers sono di vario tipo ognuno con una funzione diversa.
Mushroom Bumpers. Si chiamano così perchè hanno la forma di un fungo. In realtà non hanno la funzione di respingere la

pallina, ma piuttosto di essere degli ostacoli in mezzo al piano di gioco.
Pop Bumpers. Simili ai Mushroom Bumpers questi respingenti allontanano leggermente la pallina che arrivi contro di loro.
Thumper-Bumpers. Sono quelli che si trovano più facilmente nei nuovi modelli. Quando la pallina li tocca viene respinta violentemente, accompagnata da segnali sonori.

CAPTIVE BALLS - Sono le buche che trattengono la pallina. Possono, sia trattenerla finchè con un'altra pallina non colpite un certo bersaglio, sia essere il bersaglio da colpire per guadagnare punti. In questo caso trattengono la pallina finchè non vi sono stati attribuiti tutti i punti guadagnati.

COLLECT BONUS - Qualunque elemento del campo di gioco - spesso una buca che trattiene ed espelle la pallina - che consente al giocatore di collezionare i bonus conquistati fino ad allora con quella pallina.

DROP TARGETS - È il tipo di bersaglio più comune, dato che permette sia di costruire una certa azione che di aumentare il proprio punteggio. Solitamente è di forma rettangolare e si abbassa ogni volta che viene colpito da una pallina.

EXTRA BALL - È un dispositivo, che si trova soprattutto nei giochi a più giocatori, che fa guadagnare una pallina extra per ogni turno.

"EXTRA BALL WHEN LIT" - Questa scritta appare su uno o più target che, se vengono colpiti mentre sono accesi, fanno guadagnare una pallina extra.

FREE GAME - È un flipper che regala una partita extra quando il giocatore ha raggiunto un certo punteggio o quando colpisce un bersaglio partigolare. Con Free Game si intende anche la partita stessa che è stata regalata (o, è stata conquistata. Dipende dai punti di vista).

KICKERS - È un dispositivo che consiste in un elastico teso tra due o più supporti che fa rimbalzare volcemente la pallina nella ezione opposta a quella di provenienza.

Ecco dove trovi il tuo VIC 20

Negozi EXPERT — Centri Vendita GBC

BIT SHOP PRIMAVERA — Negozi 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.EL. 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 Zarattini (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. Zuppetta, 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 - Edilcomput 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 VC
Via F.lli Gracchi, 48
20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/6125651
Richiesta di informazione
nome _____
indirizzo _____

Riservato a chi possiede un VIC 20
(o a chi lo sta comprando)

Entra negli affari col tuo Commodore VIC 20

... e vola a New York



1 Tu sei possessore di un VIC 20.

2 Vai al VIC Shop più vicino a te (oppure telefona alla Commodore 02/6125651) per entrare nel "Commodore Consultant Club".

3 Chiedi gli strumenti per far fruttare il tuo VIC 20 (documentazione, e tessera del club).

4 Mostra a tutti le eccezionali virtù del tuo VIC 20 che tu conosci bene.

5 Ogni VIC 20 di cui consigli l'acquisto ti farà guadagnare "Punti d'Oro" per ottenere tutto quello che vuoi nella gamma Commodore.

6 Parti subito: c'è anche un meraviglioso viaggio a New York per chi fa più punti.

7 Passaparola. Parla di questo annuncio con i tuoi amici, i "Punti d'Oro" possono moltiplicarsi.

8 Questa proposta vale anche per il Commodore 64.

Messaggio per i genitori.

Oggi nel mondo i possessori di un VIC 20 sono più di un milione, per lo più ragazzi: tutto ciò solo in un anno! Conoscere il computer è il futuro, ed il nostro programma spinge tuo figlio verso questo importante obiettivo.

In più, in estate tuo figlio ha tempo utile da mettere a frutto e può vincere anche un viaggio di 10 giorni negli Stati Uniti per due persone.

commodore COMPUTER

ETHOS PISA

OGNI BEL VIDEOGIOCO DURA POCO!

il computer è per sempre!



Un computer che costa meno di un videogioco, ma è un computer, non un videogioco; e un computer è molto di più di un videogioco, oltre ad essere un videogioco, naturalmente.
Un computer è applicazioni pratiche, disegni a tre dimensioni, analisi finanziarie, elaborazione di testi, problemi matematici, archivi, dati, ricerche.
Per tutti: un computer serve a tutti, anche ai bambini, per giocare, per apprendere, per diventare, da grandi, uomini che sanno dialogare con i computer.
Un computer, i suoi programmi:
una famiglia che avanza verso il 2000.

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
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 Vc.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	

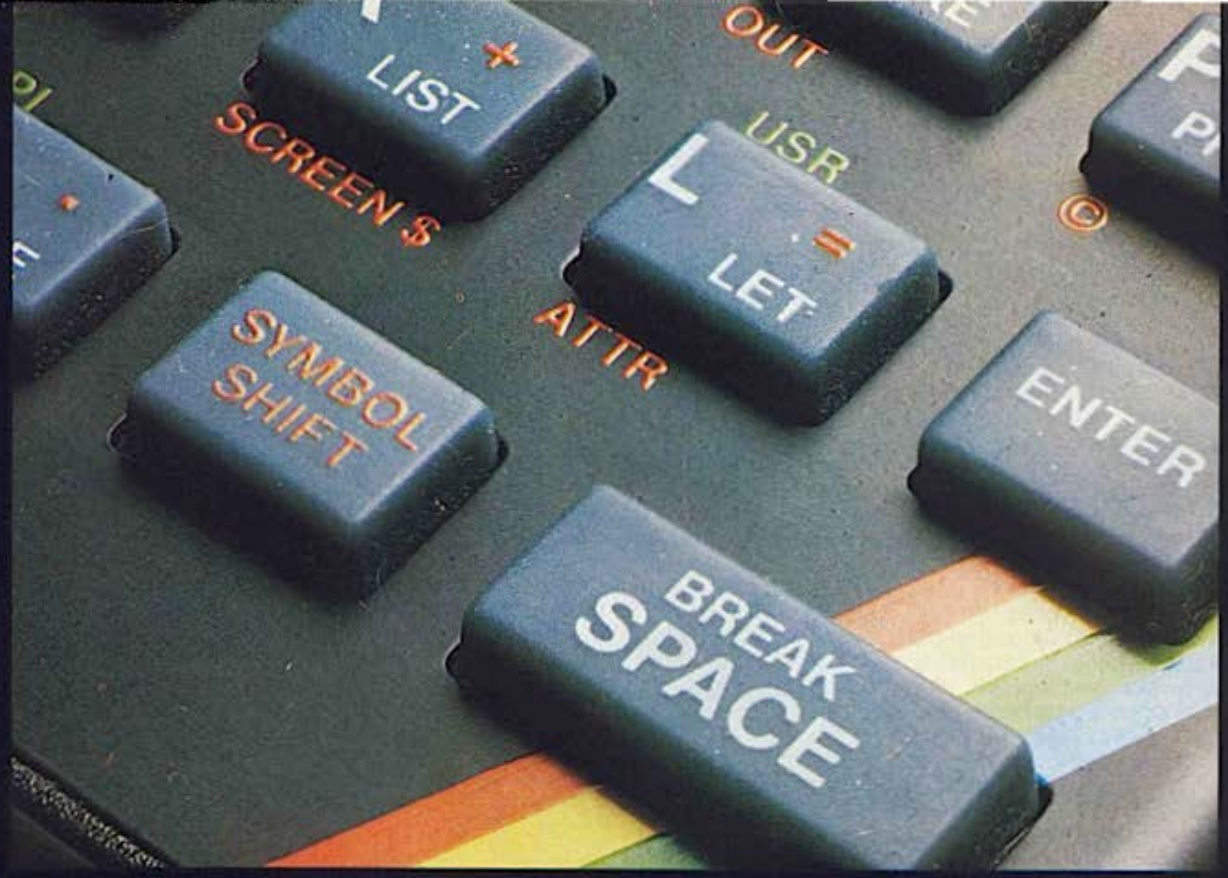
Desidero ricevere il materiale indicato nella tabella, a mezzo pacco raccomandato, contro assegno, al seguente indirizzo:

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.

VI /6-83



DI FRONTE AL FATTO COMPUTER

Come andiamo sostenendo fin dal primo numero di questa nostra - fortunata, se ce lo consentite - rubrica, le traiettorie dei videogames propriamente detti e degli home computer sono in rotta di collisione: e la grande festa tronica del SIM (HI-FI IVES, naturalmente, anche se per i veterani resta "il sim") ha finalmente sancito, per così dire ufficializzato questa che non è più una tendenza, ma ormai una realtà fatta e finita.

Insomma, ci siamo trovati ... di fronte al fatto compiuto.

Ciononostante, e cioè malgrado le consolles con tastiera e malgrado i computer ultravideogiocanti, è bene che tutti, o almeno i nostri lettori, continuino a ricordare che fra computer e videogame o altre alle parentele ci sono anche fondamentali differenze.

Differenze d'uso, più che di tecnologia: le differenze, cioè stanno nel rapporto uomo-macchina, non nella macchina in sè e per sè.

Non ci stanchiamo di ripeterlo: non è raro che ci arrivino lettere del tipo "... ho una base XY e mi piacerebbe giocarvi videogames da me inventati, insegnatemi a programmarli ...", o altre fantasie del genere.

Sì, perchè proprio di fantasie si tratta: le consolle non sono programmabili, poichè possono solo "leggere" ed eseguire il programma contenuto nella catuccia.

Quando, come nel caso Lucky-Intellivsion, una consolle diventa programmabile, essa non è più una consolle in senso stretto, ma è diventata un computer. Tant'è vero che perchè la metamorfosi avesse luogo, voi avrete dovuto acquistare quella periferica certo non insignificante che è la tastiera.

Fatta questa debita precisazione, diamo pure inizio alla consueta puntata della parte computeristica di VIDEOGIOCHI, consapevoli del fatto che fra videogames e computer il dialogo è aperto, il disgelo è compiuto, la bariera è infranta.

In questo numero trovate la prima parte di una istruttiva chiacchierata sul LOGO, un linguaggio di programmazione molto originale, che ha fatto molto parlare di sè, forse anche più del necessario, nel senso che forse sarebbe stato meglio parlarne di meno e ... farne di più. Ad ogni modo, a voi il giudizio e la valutazione su questa che non è che una delle infinite possibilità della nuova informatica.

Trovate una nuova rubrica dedicata al VIC 20, che si affianca a quella, varata nel numero scorso, dello Spectrum: speriamo con ciò di aver soddisfatto un gran numero di home-computeristi.

LIST continua il suo viaggio nel BASIC: questa volta incontriamo il menù, e facciamo qualche considerazione di programmazione su qusto fondamentale momento di ogni programma.

Naturalmente, ancora oggi, ancora proposte di utilizzazione attiva delle nostre diaboliche, adorabili macchinette.

E mentre voi vigustate questa puntata, noi - infaticabil - stiamo già lavorando febbrilmente sulla prossima, che come sempre, conterrà le sue brave e, speriamo vivamente, gradite novità.

Buona lettura ...

S.G.

HARDWARE

LUCKY

IL COMPUTER INTELLIVISION

Non ci siamo mai stancati di ripeterlo: computer e videogames sono parenti molto stretti; anzi si può dire che siano la stessa cosa. Però, per l'utente, l'assenza di tastiera delle consolle da videogames è un fatto molto rilevante, tale da annullare completamente le possibili analogie fra essa e un home computer. Infatti senza tastiera un computer può sì comunicvi tutto ciò che il suo programma gli prescrive, ma non può accettare da voi alcuna informazione o istruzione. Oppure, solo quelle esprimibili attraverso un joystick. Ad ogni modo, non potrete assolutamente programmarla, una consolle.

Non potevate.

Adesso invece sì. Da giugno le basi Intellivision sono arricchibili con la tastiera Lucky, colonna portante dell'Intellivision Entertainment Computer System, sistema di Trattenimento computerizzato Intellivision.

Deve essere utilizzata in abbinamento con il Computer Adaptor, un'espansione che si aggancia alla consueta presa per le cartucce ripristinandola automaticamente, e che contiene la memoria RAM aggiuntiva (2 kbyte) utilizzabile dall'utente, nella quale possono essere sistemati i programmi, e un sistema operativo a 16 bit. La tastiera ha 49 tasti, e include i comandi supplementari per i videogames.

Già, che cosa succede ai videogames Intellivision,







con questa Lucky? Quelli normali possono essere utilizzati come sempre, ma in più potete anche modificrli: possono essere resi più facili o più difficili, a scelta.

Poi ci sono delle cassette apposta. Vediamole.

IL SOFTWARE DISPONIBILE

Mr. Basic incontra Mr. Bytes

Mr Basic incontra Mr Bytes è una scuola di Basic realizzata in modo piuttosto divertente in base a un codice grafico a colori.

Game Maker è forse il più innovativo: permette di cercare un proprio gioco, con tanto di personaggi e grafiche: l'utente definisce regole, situazioni, imprevisti e punteggi.

Basic Programmer è un corso di Basic più avanzato.

Sul fronte educativo (per favore non dite mai "educazionale", parola di reimportazione, assolutamente antiestetica e non necessaria!) abbiamo Ways with Words per migliorare la pronuncia o addirittura insegnare a leggere ai piccolissimi, con tanto di guida per i genitori Number Jumble, eserciziario di matematica a difficoltà progressiva (è il computer stesso a valutare il livello di abilità dell'utente e ad aumentare di conseguenza la difficoltà), anch'esso completo di manuale Flinstones Keyboard Fun, un corso di abilità alla tastiera del computer con l'aiuto degli Antenati.

Particolare attenzione è stata data alla musica, anche perchè una delle periferiche del sistema è una stupenda tastiera a 49 tasti: i programmi vanno da Astromusic, versione musicale di Astromash (si impara a



Infine, i Supergiochi: una partita di baseball vista esatamente come in TV, con primi piani, zoomate, angolazioni speciali, e la totale programmabilità del gioco (World Series Baseball Mind Strike, versione tridimensionale degli scacchi: come in tutti i computer potete giocae contro un avversario o contro il computer, ma qui c'è una possibilità in più, giocare contro se stessi! Scooby-Doo Maze Chase: gioco di labirinto con gatto, topo, cane e osso, ma soprattutto con labirinti programmabili dall'utente.

Una prima valutazione di questo software da home computer della seconda generazione è senza dubbio positiva, per la qualità delle realizzazioni. I videogames interattivi, la cui èra inizia con questo Lucky, offrono una molteplicità di possibili soggetti: se nel campo dei videogames normali si è arrivati in breve tempo a 300 titoli, qui in un tempo ancor più breve potremmo vederne qualche migliaio!

La Mattel ha il merito di aver iniziato una fase che si aspettava fin dai primi videogiochi. Agli altri, e alla



leggere la musica, le note piovono dal cielo e dovete bloccarle individuandole sulla tastiera musicale), a Melody Maker, che scrive la musica mentre voi la suonate, a Music Conductor, un programma di insegnamento musicale.

Mattel stessa, il compito di continuare su questa strada scoprendone tutte le possibili implicazioni, possibilità, applicazioni.

Dopo Lucky, ci sentiamo di affermarlo, non ci sono più limiti alla creatività e alla fantasia.

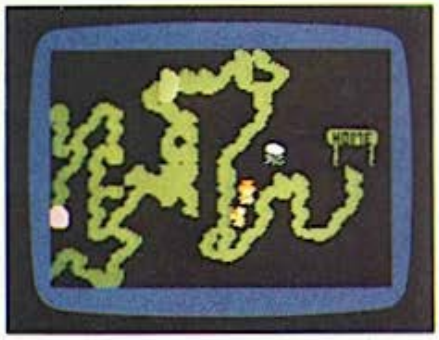












IL LOGO

TUTTO QUELLO CHE C'È DA SAPERE SUL PIU' FACILE E PIU' ATTRAENTE LINGUAGGIO DI PROGRAMMAZIONE

servizio a cura di Marco Gatti

(Prima parte)

Che lingua parla il computer? "Inglese", griderà qualcuno. "No, Basic!!", esclamerà un altro. "Macchè, capisce solo numeri ...", insisterà un terzo.

Come spesso accade, hanno ragione un pò tutti e nessuno, ma andiamo per ordine: in realtà il computer "pensa" nella sua lingua e cioè quello che viene chiamato il linguaggio macchina. È una lingua difficile, fatta di numeri di otto cifre composti solo da "0" e "1", ed anche tra i programmatori sono in pochi a conoscerla bene. Per fortuna però il computer ha al suo interno un aggeggio che chissà quante volte avrete sognato di possedere per parlare senza fatica con il mondo intero e che gli permette di tradurre nella sua lingua di numeri anche linguaggi abbastanza simili al nostro. L'aggeggio si chiama compilatore ed è attraverso questo che, a seconda delle necessità specifiche, possiamo parlargli in COBOL (per le applicazioni aziendali), in FORTRAN (per quelle matematiche), in LISP o in PLANNER (negli studi sull'intelligenza artificiale) e in moltissimi altri linguaggi ancora, compreso il BASIC che è tra i più semplici.

C'è però una lingua più facile ancora, il LOGO, studiata apposta per essere imparata anche da bambini di dieci anni: è un linguaggio che permette al computer di disegnare, che può essere compreso benissimo anche senza avere una tastiera sottomano e che soprattutto vi potrà dare un'idea di come si fa ad andare da un problema a un programma che lo risolva. E adesso ... attenzione, ma prima di cominciare ricordate sempre che il computer esegue passo passo le istruzioni che gli date e non quelle che pensate di avergli dato. Il nostro obiettivo dunque è quello di insegnare al computer a disegnare. Siccome il computer non ha mani (c'è qualcuno che l'aveva sospettato?), queste sono sostituite da una penna fissata a una specie di tartaruga metallica con tanto di ruote e motorino e collegata al computer con una lunga coda attraverso la quale arrivano le istruzioni.

Se scriviamo sulla tastiera

```
FORWARD 100
```

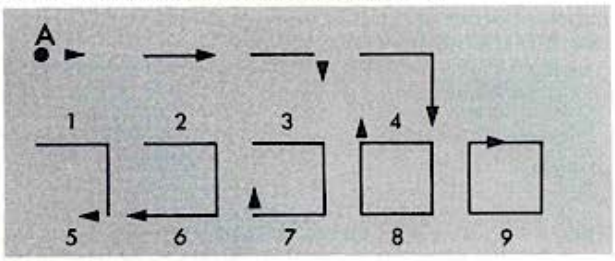
il computer tradurrà l'istruzione in una stringa di cento comandi separati ognuno dei quali significa: "muovi avanti (forward) di un millimetro". Sulla carta troveremo così una riga dritta lunga dieci centimetri. Se scriviamo invece

```
FORWARD 100
RIGHT 90
```

avremo sempre una linea retta lunga dieci centimetri, ma la tartaruga si sarà poi girata su se stessa di 90°, pronta a tracciare la prossima linea perpendicolare alla prima. E infatti il risultato di

```
FORWARD 100
RIGHT 90
FORWARD 100
RIGHT 90
FORWARD 100
RIGHT 90
FORWARD 100
RIGHT 90
```

sarà un quadrato di 10 centimetri di lato.



Fin qui è tutto chiaro, anche se molto noioso. Per fortuna Seymour Papert, il professore del Massachussets Institute of Technology che ha inventato il LOGO, ha dato al linguaggio la possibilità di imparare parole nuove. Prendiamo la nostra istruzione

```
FORWARD 100
RIGHT 90
```

che abbiamo dovuto ripetere per quattro volte e scriviamo invece

```
TO FORT
FORWARD 100
RIGHT 90
END
```

L'istruzione TO FORT (che possiamo tradurre in "al posto di FORT") dirà al computer che FORT o qualunque altra parola abbiate scelto non è che un'abbreviazione per tutto quello che segue fino alla parola END: è quello che si definisce una subroutine. Quando scriviamo una definizione come quella precedente, il computer non muove la tartaruga di un passo, ma si limita a immagazzinare l'istruzione nella sua memoria, pronto a usarla quando stamperemo per esempio

```
FORT
FORT
FORT
FORT
```

e cioè la richiesta del nostro primo quadrato.

Capito il trucchetto, possiamo poi ripeterlo così:

```
TO SQUARE
FORT
FORT
FORT
FORT
END
```

Ecco una nuova subroutine e ogni volta che vorremo un quadrato di 10 centimetri di lato non avremo da fare altro che scrivere SQUARE, senza più dover usare le otto istruzioni di cui avevamo bisogno all'inizio.

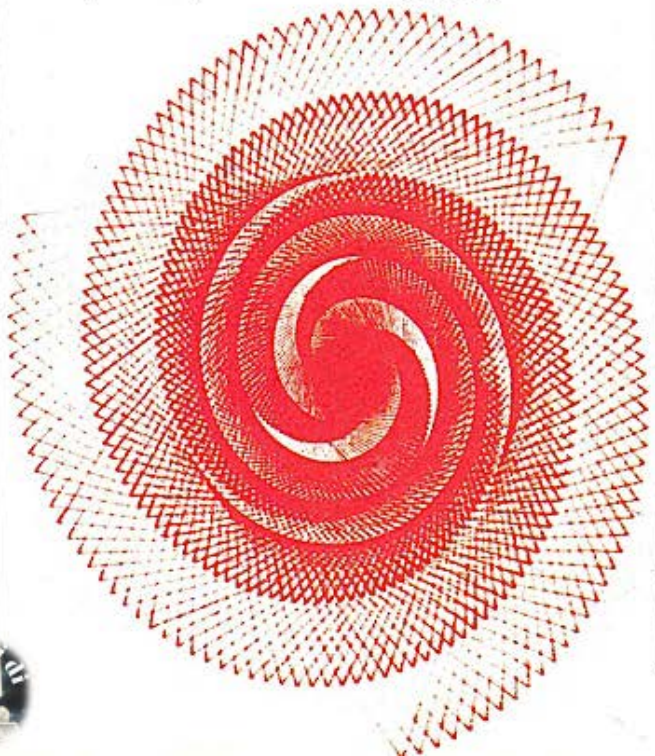
E se volessimo creare una sola istruzione per poter disegnare quadrati grandi quanto ci pare? Niente di più facile, basta istruire il computer scrivendo

```
TO FORT L
FORWARD L
RIGHT 90
END
```

Questo per spiegare al computer che quando scriveremo FORT L dovrà far andare avanti di L passi la tartaruga e poi di rigarla di 90°; lui sostituirà poi alla L qualunque cifra metterete al posto di L. Ma non è finita, manca ancora un passo per raggiungere il nostro obiettivo e dovremo infatti scrivere

```
TO SQU L
FORT L
FORT L
FORT L
FORT L
END
```

Ora il gioco è fatto: ogni volta che scriverete SQU 150 la tartaruga disegnerà un quadrato di 15 centimetri di lato, con SAU 360 lo farà di 36 centimetri, e così via. Lasciamo la tartaruga ai suoi quadrati, e rivediamoci il mese prossimo per concludere l'argomento.



SPECTRUM DELLE MI

Utilizzare un computer significa implementarlo (questo è il termine degli informatici) con programmi utili. Nel caso dello Spectrum la dotazione di programmi è veramente ampia, ma resta indubbio che, come già con lo ZX 81, anche con lo Spectrum il gioco più entusiasmante è ... la sua completa programmabilità.

Esistono parti di programma, tipicamente subroutine che ricorrono in molti programmi diversi.

Abbiamo deciso di trovarle ed illustrarle, proponendovele, man mano che ci capita; abbiamo anche deciso di scrivere queste subroutines nelle linee di programma che vanno da 9000 a 9999, in modo da poterle sempre agganciare in coda a qualsiasi programma.

Quella che presentiamo oggi è dedicata all'istruzione INKEYS.

Ricordiamo che questa istruzione ricorre tutte le volte che si vuole una deteminata azone del computer a seguito della sola pressione di un tasto da parte dell'utente.

In tutti questi casi la routine normale da inserire in programma è:

```
NNN (numero di linea) LET IS = INKEYS
NNN+1 IF IS = " " THEN GOTO NNN
```

In questo modo qualunque tasto premuto farà avanzare il programma oltre la linea NNN+1: infatti l'unica condizione di rinvio è il tasto non premuto, ossia la stringa I vuota (" ").

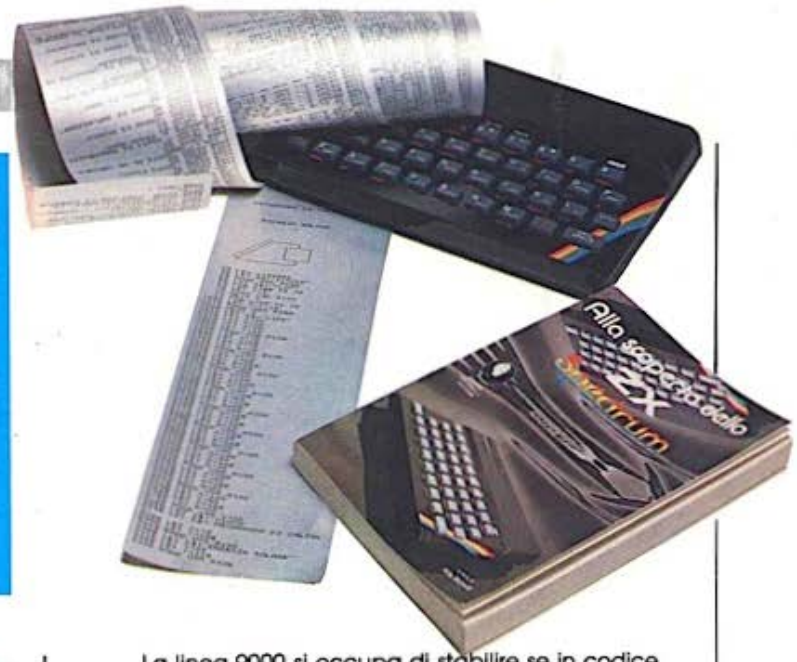
In molti casi, invece, il programmatore deve prevedere che solo alla pressione di un certo tasto il progamma avanza, mentre in tutti gli altri casi esso si ferma.

```
NNN LET IS = INKEY
NNN+1 IF IS = "Y" THEN GOTO NNN
```

In questo modo solo la pressione del tasto Y produce l'avanzamento del programma, mentre in tutti gli altri casi (tasti diversi premuti e nessun tasto premuto) si ritorna alla linea NNN.

In altri casi ancora, e sono i più frequenti, il programma avanza solo se alcuni tasti, e non altri, vengono premuti. Quando date all'utente la possibilità di scegliere fra tre opzioni, tipico caso nei menù, che corrispondono ai tre caratteri 1.2 e 3, vi trovate di fronte ad uno di questi casi.

BRAME...



NNN LET IS = INKEY$
NNN +1 IF IS < "1" OR IS > "3" THEN GO TO NNN

Naturalmente è necessario scegliere valori di tastiera che abbiano codici di carattere contingui, altrimenti un'espressione di questo tipo accetterà anche tutti i valori indesiderati che però si trovano all'interno dell'intervallo definito.

Veniamo ora rapidamente al punto.

Il problema che abbiamo risolto è quello di non cosringere il programmatore a ripetere infinite volte questa routine in un programma.

L'utente dovrà solo definire, alla riga NNN gli estremi dell'intervallo di tastiera valido e quindi impostare la GO SUB 9000 che lo porterà alla routine seguente.

```
  10 INPUT w$;z$
  20 GO SUB 9000
  30 PRINT i$: GO TO 10
9000 IF CODE (w$)<=CODE (z$) THE
N GO TO 9002
9001 LET i$=z$: LET z$=w$: LET w
$=i$
9002 LET i$=INKEY$: IF i$>=w$ AN
D i$<=z$ THEN BEEP .1,24: RETURN

9003 IF i$="" THEN GO TO 9002
9004 INVERSE 1: PRINT i$: INVERS
E 0
9005 LET dur=.01: FOR j=12 TO 0
STEP -1: BEEP dur,j: NEXT j: GO
TO 9002
```

Notare che le righe 10, 20 e 30 non fanno parte della subroutine, ma ipotizzano invece il programma principale. La 10 chiede i valori delle due stringhe limite, la 20 invia; la 30 per esigenze del programmino di prova evidenzia il risultato del tasto premuto e torna all'inizio. In un programma vero e proprio invece avremo un'unica linea:

NNN LET W$ = "A": LET Z$ = "Z": GOSUB 9000

La linea 9000 si occupa di stabilire se in codice ASCII il limite basso sia veramente più basso del limite alto: in altre parole, se voi avete scritto che w$ = "Z" e z$ = "A" la successiva procedura di verifica non funzionerebbe più. Gentilmente, dunque, la linea 9001, funzionante solo in questo caso, provvede a invertire i contenuti delle due stringhe.

Spesso questo tipo di cautela è fondamentale: nel corso di una programmazione può ben capitare, per distrazione e stanchezza, che il programmatore stesso inverta le due variabili. Dopodichè, quando il programma non funziona, sono dolori a trovarne la pur banale ragione. La coppia di linee 9000 e 9001 risolve il problema a monte.

Alla linea 9002 troviamo il cuore della nostra subroutine: si assegna il valore in tastiera alla variabile I i stabilisce che se detto valore è all'interno del campo determinato che le due stringhe limite (w I RETURN è assicurato, uscendo così dalla subroutine.

C'è anche un BEEP, che darà un discreto e rassicurante segnale acustico di avvenuta digitazione.

Se non si preme alcun tasto, invece, il BEEP non c'è.

Già che c'eravamo abbiamo voluto far di più, e abbiamo differenziato il caso del tasto non premuto (linea 9003) dal caso di un tasto fuori campo.

Non è solo preziosismo, ma risponde all'esigenza pratica di far sì che l'utente sia ben certo che se il computer non ha dato risposta non è perchè nulla è stato premuto, ma proprio perchè è stato premuto un tasto sbagliato. Altrimenti l'utente potrebbe solo pensare di non aver digitato con precisione, e si accanirebbe sullo stesso tasto, continuando a premere furiosamente una M quando invece il computer si aspetta un tasto compreso fra 1 e 4!

La linea 9004 serve solo nel programmino di prova e evidenzia in negativo quale tasto sbagliato è stato premuto: nella subroutine definitiva deve essere tolta e il suo numero va assegnato alla 9005 che invece produce un allarmato/allarmante segnale di disfatta per annunciare che è stato premuto un tasto che non rientra nel campo previsto dalle variabili limite, dopodichè rinvia alla 9002.



VIC, VIC...

Che con il computer si possa disegnare è una cosa ormai talmente nota che è persino inutile ripeterlo. Ma che anche i caratteri dei più economici home computer possano essere trasformati completamente fino a far diventare la tastiera quella di una macchina da scrivere dell'antico Egitto o magari del pianeta Venere e forse un pò meno noto. Con il semplice trucchetto che vi vogliamo svelare potrete costruirvi la vostra tastiera personale oppure sostituire alcuni caratteri con mostri alieni proprio uguali a quelli dei più perfezionati videogiochi da bar e arricchire così i vostri programmi con una grafica che non agisce più sulla semplice somma dei diversi caratteri già esistenti, ma sui singoli pixels che li compongono.

Cominciamo con questo programmino di quattro righe fatto su di un VIC 20, ma facilmente traducibile per qualunque computer dopo una rapida consultazione del libretto di istruzioni.

Ecco il listato per trasformare la A in un marzianino tenero e simpatico:

```
10 POKE 36869,254
20 FOR J = 6152 TO 6159 : READ S
30 POKE J,S:NEXT J
40 DATA 60, 90, 60, 126, 189, 60, 66, 66
```

Fatto? Ora schiacciamo RUN, puliamo lo schermo dalla probabile sporcizia con la quale si sarà riempito e - meraviglia! - ogni volta che schiacceremo la "A" otterremo un piccolo alieno che potremo colorare a piacimento e far comparire dove ci pare muovendo il cursore in su, in giù, a destra o a sinistra.

Che cosa è successo? Ora che siete già alla sesta lezione di BASIC ve lo possiamo spiegare per bene senza il rischio di essere presi noi per marziani. Con la prima indicazione abbiamo richiamato l'indirizzo del quinto dei quindici registri che il computer utilizza per la visualizzazione dei caratteri sullo schermo, determinando in questo modo un nuovo indirizzo di partenza per le 506 locazioni di memoria che corrispondono alle 506 posizioni possibili sullo schermo (il VIC infatti può mostrare contemporaneamente 23 righe di 21 caratteri ciascuna: 23 x 21 = 506).

In altre parole abbiamo trasferito la determinazione dei caratteri dalla ROM alla RAM. Nella mappa dei caratteri in ROM, come si vede dalla figura 1, la "A" parte dalla locazione 32776 e arriva alla 32783 compresa. Il carattere è composto di otto bytes che sono a loro volta una successone di otto bits ciascuno: dove si vede lo "0" il pixel sarà dello stesso colore dello schermo e cioè invisibile, mentre dove c'è l'"1" il pixel sarà del colore indicato dalla mappa dei colori. Con l'indicazione data nella riga 10 noi abbiamo spostato tutto questo a una locazione di RAM che nel nostro

LOCAZIONE	N°DECIMALE	RAPPRESENTAZIONE BINARIA	CARATTERE
32776	24	0 0 0 1 1 0 0 0	
32777	36	0 0 1 0 0 1 0 0	
32778	66	0 1 0 0 0 0 1 0	
32779	126	0 1 1 1 1 1 1 0	
32780	66	0 1 0 0 0 0 1 0	
32781	66	0 1 0 0 0 0 1 0	
32782	66	0 1 0 0 0 0 1 0	
32783	0	0 0 0 0 0 0 0 0	

Fig. 1 - Ecco come il computer vede una A: nella "gabbia", o matrice, sono 0 le caselle che dovranno restare uote (punti-video spenti) e sono le caselle che dovranno essere riempite (punti-video accesi).
In realtà, poi, ogni riga della gabbia altro non è che un BYTE, ossia l'insieme di otto bit. Il byte ha un valore numerico ben preciso, letto in codice binario. Nella realtà, dunque il computer non deve far altro che meorizzare questi valori numerici. L'istruzione per cui i valori "diventano" un carattere, anzichè ad esempio impulsi per governare una periferica, sono contenute nella ROM (memoria operativa) del computer, il cui sistema operativo "sa" che i byte contenuti in quelle tali locazoni di memoria devono essere interprtati come elementi della matrice di un carattere e non diversamente.

LOCAZIONE	N°DECIMALE	RAPPRESENTAZIONE BINARIA	CARATTERE
6152	60	0 0 1 1 1 1 0 0	
6153	90	0 1 0 1 1 0 1 0	
6154	60	0 0 1 1 1 1 0 0	
6155	126	0 1 1 1 1 1 1 0	
6156	189	1 0 1 1 1 1 0 1	
6157	60	0 0 1 1 1 1 0 0	
6158	66	0 1 0 0 0 0 1 0	
6159	66	0 1 0 0 0 0 1 0	

Fig. 2 - I caratteri dell'alfabeto, così come quelli numerici o altri simboli, sono già definiti nella ROM del computer: esiste tuttavia la possibilità di definirne altri a scelta dell'utente: basta sapere in quali locazioni di memoria bisogna allocare, questa è la terminologia esatta, i bytes che definiscono la matrice di questi caratteri. Nell'esempio vediamo la "costruzione" di un classico marzianino.

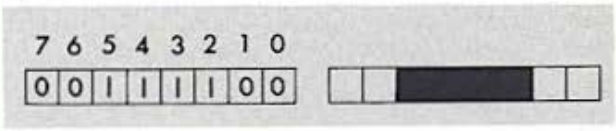
HURRÀ!

caso va da 6152 in su. Ecco così che si spiega la riga 20, dove abbiamo dato ad A un valore di otto bytes che andranno appunto da 6152 a 6159 compresi.

Guardate adesso la figura 2, dove c'è disegnato il marzianino pixel per pixel: come vedete, ricopre esattamente lo stesso spazio del carattere A e cioè otto bytes (di otto bit ciascuno), il primo dei quali si trova alla locazione 6152. Dicendo READ, il computer corre a leggere i numeri che seguono lo statement DATA, non importa a che punto siano del programma. Verranno quindi letti gli otto numeri scritti nella riga 40 e il computer li trasformerà in altrettanti bytes, cioè in numeri binari.

Arrivati a questo punto, ci vuole una parentesi: tutti i computer, da quelli che governano i viaggi nello spazio all'orologio digitale che portate al polso, funzionano in base ai numeri binari, vale a dire a sequenze di "0" e "1". È possibile trasformare facilmente i numeri decimali in numeri binari e viceversa ed è proprio questo che ci permette di parlare con il computer.

Prendiamo il primo byte che forma la parte superiore della testa del marzianino e che è rappresentato dal numero decimale 60 che a sua volta equivale al numero binario 00111100.



I numerini che abbiamo messo sopra al nostro byte ci dicono a quale potenza dobbiamo elevare il numero corrispondente.

Partendo da destra, troviamo uno "0" che elevato alla 0 da appunto 0. Andiamo avanti: al secondo posto del numero binaro c'è un altro "0" che elevato a 1 da ancora 0. Al terzo posto (ricordate, sempre partendo da destra), c'è un "1": a questo punto dobbiamo compiere la semplice operazione di elevare due alla seconda. Al quarto posto troviamo un altro "1" e quindi eleveremo due alla terza. Al quinto posto c'è un "1" ed eleviamo due alla quinta e al sesto posto c'è l'ultimo "1" e quindi eleveremo due alla quinta.

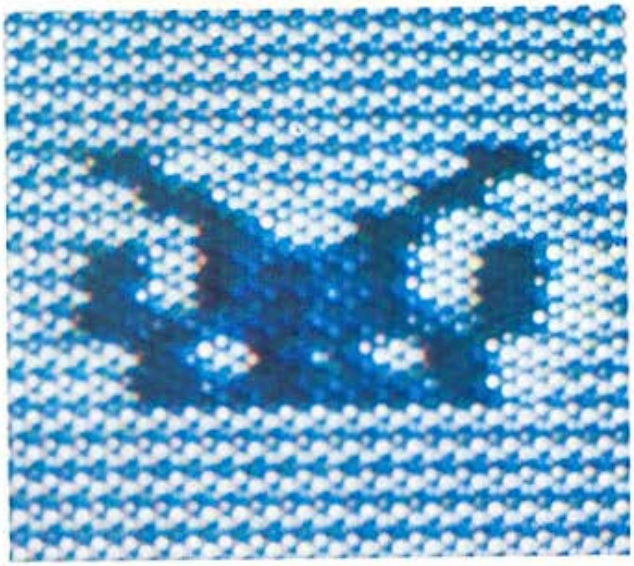
Al settimo e all'ottavo posto del byte troviamo due zeri i quali, elevati alla sesta e alla settima, daranno zero. Sommiamo ora i risultati di questa fila di operazioni: $0 + 0 + 4 + 16 + 32 + 0 + 0 = 60$.

Ecco dunque il perchè abbiamo scritto 60 per rappresentare la parte superiore della testa del nostro alieno: abbiamo annerito i punti che componevano il pezzo di figura voluta nella griglia di otto bits per otto, abbiamo sostituito i punti bianchi con lo zero e quelli scuri con l'uno ottenendo così una serie di otto numeri binari, li abbiamo tradotti in numeri decimali e abbiamo messo i dati così ottenuti sotto lo statement DATA. In realtà descrivere il procedimento è molto più lungo che eseguirlo e vedrete che dopo qualche minuto di pratica, servendovi del programmino di prima e cambiando solo i numeri dello statement DATA, potrete disegnare tutte le figure che vorrete nello spazio di un solo carattere proprio come quelli che vedete nelle foto e magari anche più belli.

A quel punto basterà battere il tasto della A per veder comparire ogni volta la vostra piccola opera d'arte.

Ricordate che avete a disposizione non solo un carattere (64 pixels), ma tutti quelli disponibili: volendo infatti usare anche la B o le altre lettere successive per creare alieni diversi, non avrete che da dare due o più righe distinte di DATA e aumentare il valore che abbiamo asegnato ad A nella riga 20 del numero di byes che vorrete usare. Se infatti A andrà da 6152 a 6159 compresi, B andrà da 6160 a 6167 compresi e così via. Semplice no? E allora forza, sotto con i calcoli, che vogliamo vedere quali mostri sarete in grado di generare. ■







LIST

SESTA LEZIONE

Lezioncina di tutto riposo, almeno nelle intenzioni iniziali.

Fra l'altro l'abbiamo fatta scrivere in buona parte dal computer stesso, all'interno del listato esemplificativo.

Moltissimi pogrammi iniziano con un menù, come al ristorante.

Il menù è l'elenco delle possibilità operative offerte dal programma, e, generalmente, contiene anche l'elenco delle risposte che fanno accedere alle possibilità descritte.

Al termine di un menù, che è sempre un'operazione di puro e semplice PRINT, vi è una routine di ingresso, INPUT o INKEY quindi una routine di selezione della risposta entrata con la routine di ingresso.

Ci soffermiamo proprio su quest'ultma routine, per introdurre la prassi delle istruzioni **ON ... GO TO e ON ... GOSUB.**

L'uso e il funzionamento di queste istruzioni sono ampiamente descritti nel programma di prova stesso: soffermiamoci dunque su qualche considerazione marginale.

Le ON ... funzionano con numeri, e precisamente con numerazioni semplici del tipo 1, 2, 3 ..., n. Qualunque sia la risposta entrata con la INPUT e con la INKEY alori devono essere ricondotti a una numerazione semplice.

Se il menù, come nel caso esemplificato, prevede proprio risposte numeriche, con la INPUT potremmo far entrare direttamente i numeri che poi servono per attivare la ON ...; avremmo un'isruzione del tipo

```
10 INPUT A
20 IF A ⩽ 1 OR A ⩾ 3 THEN GO TO 10
30 ON A GO TO ... (vari numeri di linea)
```

In questo modo obblighiamo l'operatore a premere sia il tasto numerico sia il tasto RETURN o ENTER.

Spesso i programmi presentano molti menù, da quello principale a quelli secondari, e allora diventa molto utile poter eliminare la doppia digitazione risposta/return.

Ecco perchè possiamo utilizzare la più elegante INKEY a quale tuttavia dà luogo a un valore stringa (un carattere) e non a un valore numerico: dobbiamo quindi convertire questa stringa in un numero. Come si fa?

Si ricorre ad un'altra istruzione, presente in tutti i BASIC, che è la **VAL** (stringa): se una stringa ha anche un significato numerico, con l'istruzione VAL (stringa) otteniamo un numero corrispondente.

Ad esempio:

```
LET A4 = "45.67"
LET A = VAL(A$)
PRINT A
```

vedremo apparire sul video il numero 45.67.

Ma, qualcuno potrebbe obiettare, l'avremmo visto comparire anche se avessimo dato il comando PRINT A

Verissimo, caro il mio obiettore, ma in quel caso avremmo visto apparire una stringa, in questo caso abbiamo un numero.

Che differenza fa?

Molta: provate a fare delle operazioni numeriche su A Il minimo che vi succede è un bel SINTAX ERROR, ma si può arrivare anche a frasi più offensive, come NONSENSE in BASIC, e altre delicatezze.

L'istruzione VAL (stringa) ha il suo reciproco nella **STR$** (numero) con la quale un numero viene riportato sottoforma di stringa. Notare che mentre per la VAL (stringa) dobbiamo accertarci che il contenuto della stringa abbia un significato numerico, nella sua reciproca noi non abbiamo alcun dubbio, perchè qualsiasi numero può essere ricondotto a stringa.

```
10 REM VIDEOGIOCHI N 6 LIST: ON...GOTO/GOSUB
15 WIDTH 80,20
16 CLS
20 PRINT "QUESTO E' UN MENU"
30 PRINT
40 PRINT
50 PRINT "1  SE VUOI RICOMINCIARE PREMI 1"
60 PRINT "2  SE VUOI PROSEGUIRE PREMI 2"
70 PRINT "3  SE VUOI CAMBIARE PROGRAMMA PREMI 3"
75 PRINT
76 PRINT
80 PRINT "DI SOLITO SI EVITA DI OBBLIGARE L'UTENTE
90 PRINT "AD UTILIZZARE IL TASTO DI RETURN/ENTER A
100 PRINT "MENO CHE NON VI SIANO SERI MOTIVI DI TE_
110 PRINT "MERE DANNI DERIVANTI DA UNA RISPOSTA ER_
120 PRINT "ATA. IN QUESTO CASO NON C'E'RISCHIO: SI
130 PRINT "IMPIEGA QUINDI L'ISTRUZIONE INKEY$
135 PRINT
136 PRINT
140 PRINT "L'UTENTE DEVE PREMERE UN TASTO, COMPRESO
150 PRINT "FRA 1 E 3. IN MANCANZA DI TALE OPERAZIONE
160 PRINT "NON SUCCEDE ASSOLUTAMENTE NULLA.
```

```
QUESTO E' UN MENU


1  SE VUOI RICOMINCIARE PREMI 1
2  SE VUOI PROSEGUIRE PREMI 2
3  SE VUOI CAMBIARE PROGRAMMA PREMI 3


DI SOLITO SI EVITA DI OBBLIGARE L'UTENTE
AD UTILIZZARE IL TASTO DI RETURN/ENTER A
MENO CHE NON VI SIANO SERI MOTIVI DI TE_
MERE DANNI DERIVANTI DA UNA RISPOSTA ER_
ATA. IN QUESTO CASO NON C'E'RISCHIO: SI
IMPIEGA QUINDI L'ISTRUZIONE INKEY$


L'UTENTE DEVE PREMERE UN TASTO, COMPRESO
FRA 1 E 3. IN MANCANZA DI TALE OPERAZIONE
NON SUCCEDE ASSOLUTAMENTE NULLA.
PROSEGUIAMO PURE...
```

```
170 I$=INKEY$:IF I$<"1" OR I$>"3" THEN 170
180 LET A=VAL(I$)
185 BEEP
190 ON A GOTO 10,200,400
200 CLS
210 PRINT "PROSEGUIAMO PURE..."
```

```
215 PRINT
220 PRINT "ABBIAMO USATO L'ISTRUZIONE ON...GOTO E
230 PRINT "ABBIAMO VISTO CHE SEMPLIFICA MOLTO LE
240 PRINT "COSE, METTENDO ORDINE NEL PROGRAMMA.
250 PRINT "INFATTI LA LINEA
255 PRINT
260 PRINT "190 ON A GOTO 10,200,400
265 PRINT
270 PRINT "SOSTITUISCE UN'INTERA SERIE DI ISTRUZIONI
285 PRINT
290 PRINT "190 IF A=1 THEN GOTO 10
300 PRINT "191 IF A=2 THEN GOTO 200
310 PRINT "192 IF A= 3 THEN GOTO 400
315 PRINT
320 PRINT "CON UN GRAN CONSUMO DI SPAZIO E MEMORIA
330 PRINT "SE LE OPZIONI DEL MENU' SONO PARECCHIE.
335 PRINT
336 PRINT "PER PROSEGUIRE PREMI UN TASTO QUALSIASI
```

```
ABBIAMO USATO L'ISTRUZIONE ON...GOTO E
ABBIAMO VISTO CHE SEMPLIFICA MOLTO LE
COSE, METTENDO ORDINE NEL PROGRAMMA.
INFATTI LA LINEA

190 ON A GOTO 10,200,400

SOSTITUISCE UN'INTERA SERIE DI ISTRUZIONI

190 IF A=1 THEN GOTO 10
191 IF A=2 THEN GOTO 200
192 IF A= 3 THEN GOTO 400
CON UN GRAN CONSUMO DI SPAZIO E MEMORIA
SE LE OPZIONI DEL MENU' SONO PARECCHIE.

PER PROSEGUIRE PREMI UN TASTO QUALSIASI
```

```
338 I$=INKEY$:IF I$="" THEN GOTO 338
339 CLS
340 PRINT "LA ON ... GOSUB SI COMPORTA ESATTAMENTE ALLO
350 PRINT "STESSO MODO, CON LA DIFFERENZA CHE ANZICHE'
360 PRINT "INVIARE AD UN SEGMENTO DEL PROGRAMMA, INVIA
370 PRINT "AD UNA SUBROUTINE; IL RITORNO E' ALLA LINEA
380 PRINT "SUCCESSIVA A QUELLA CHE CONTIENE LA GOSUB.
385 PRINT
390 PRINT
395 PRINT:GOTO 410
400 CLS
410 PRINT "QUESTO PROGRAMMA E' TERMINATO.
420 PRINT "SPERIAMO CHE SIA STATO ABBASTANZA
430 PRINT "CHIARO E CHE VI ABBIA PERMESSO DI
```

```
440 PRINT "CAPIRE BENE IL PROBLEMA.
445 PAUSE 10
450 WIDTH 40,20
455 PRINT
460 PRINT "ARRIVEDERCI
```

```
LA ON ... GOSUB SI COMPORTA ESATTAMENTE ALLO
STESSO MODO, CON LA DIFFERENZA CHE ANZICHE'
INVIARE AD UN SEGMENTO DEL PROGRAMMA, INVIA
AD UNA SUBROUTINE; IL RITORNO E' ALLA LINEA
SUCCESSIVA A QUELLA CHE CONTIENE LA GOSUB.

QUESTO PROGRAMMA E' TERMINATO.
SPERIAMO CHE SIA STATO ABBASTANZA
CHIARO E CHE VI ABBIA PERMESSO DI
CAPIRE BENE IL PROBLEMA.

ARRIVEDERCI
```

Quando familiarizzate con il vostro computer cerca subito di vedere le particolarità di queste due istruzioni, che variano spesso di macchina in macchina.

Ho incontrato computer in cui questa apparente specularità delle due istruzioni non era affatto rispettata: per esempio ottenevo dei risultati di questo genere:

10 LET A = "100000"
20 LET A = VAL(A$)
30 PRINT A (video: 1E6)
40 LET A$ = STR$(A) (video:INVALID NUMBER)

Perchè INVALID? Perchè il sistema operativo di quel computer applicava la VAL solo a caratteri numerici, e la E, che è "numero" solo nella notazione matematica esponenziale, non veniva più riconosciuta per tale al momento di "numerizzare" una stringa. Ricordate infatti che 1E6 è il modo matematico di esprimere un milione, e cioè 10 alla sesta potenza.

Ricordate che queste due istruzioni hanno un'importanza capitale, poichè tutti i programmi ben fatti cercano per quanto possibile di memorizzare solo stringhe, e mai numeri. Questo perchè una stringa occupa molto meno spazio in memoria di un numero: ovvio che si cerchi di memorizzare **l'aspetto** di un numero, (cioè la sua stringa), anzichè il suo **valore**.

In altre parole: un numero serve in quanto tale, ossia nel suo valore, solo nel momento in cui bisogna effettuare delle operazioni sul suo valore.

Un altro vantaggio delle stringhe è che se ne può conoscere la lunghezza, tramite la già nota istruzione LEN (stringa).

In qualsiasi programma in cui occorra impaginare una tabella di numeri, se essi sono rappresentati sotto forma di stringa, non solo occupano meno memoria, ma di essi si conoscono tutti i dati utili ad una buona sistemazione grafica.

Un'altra considerazione a favore delle stringhe numeriche: provate a memorizzare un numero di telefono sotto forma di valore numerico, ad esempio l'8997532, e vedrete che il computer non avrà alcun dubbio a restituirvelo come (.99753E7: non utilissima, come agendina!!!

LINEE, ISTRUZIONI, COMANDI

Saltiamo di palo in frasca, mentre vi lasciano riflettere su numeri, stringe e ON goto e ON gosub.

Non abbiamo mai parlato dei comandi, ma solo delle istruzioni.

Qualunque istruzione fornita non per un programma, ma per un'immediata esecuzione si chiama comando.

Di contro: un comando inserito in un programma mediante l'applicazione del suo numero d'istruzione, diventa un'istruzione.

Provate a scrivere semplicemente PRINT 236 + 10 e poi digitate RETURN o ENTER: sul video vedrete apparire 246. Avete dato un comando.

Digitate ancora enter o return. Oppure RUN: succede più niente, non viene ripetuto il comando, poichè non è più in memoria dal momento stesso che è stato eseguito.

Digitate ora 10 PRINT 236 + 10 e poi enter/return non succederà niente, perchè ciò che avete fornito non è un comando, ma un'istruzione che sarà eseguita solo quando si darà il comando di eseguire l'intero programma.

Digitate ora RUN e poi enter/return, ecco che sul video apparirà la scritta 246. Che cosa è successo?

Il computer ha registrato il comando di eseguire il programma memorizzato, il quale, per l'appunto, consiste in un'unica linea di progamma, quella già vista sotto il numero 10. L'ha eseguita, non ha altre linee da svolgere: è pronto a ricevere nuovi comandi.

Vediamo ora quali sono i comandi più comuni.

ENTER o RETURN è il comando che manda in memoria quanto è stato digitato, quindi tanto un'istruzione quanto un comando.

RUN ordina l'esecuzione del programma in memoria.

BREAK ordina l'arresto istantaneo del programma in esecuzione.

CONT(inue) ordina la ripresa del programma arrestato: non funziona se il programma si è interrotto a causa di un errore.

LIST visualizza la lista delle istruzioni del programma.

NEW annulla il programma in memoria.

Non sempre i comandi possono essere utilizzati come istruzioni, e quindi certi computer non accettano linee come

50 LIST

mentre altri sì.

Notate poi che anche per questi - ed altri eventuali - comandi esiste una "sintassi", che varia di macchina in macchina.

Ad esempio LIST 10-80 richiede la lista delle linee dalla 10 all'80, oppure LIST 80 tutte le linee fino all'80, oppure LIST 10 tutte le linee dalla decima in poi.

Ma non tutti i computer accettano queste varianti.

Tutte le istruzioni BASIC possono essere usate come comandi immediati? No, non tutte, e anche qui c'è un certo disordine fra computer e computer. Il Sinclair accetta il comando GOTO 120, mentre altri lo rifiutano e richiedono RUN 120.

Insomma: computer che vai ...

Bit Bit

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.

I GIOCOMPUTER

RADAR RATRACE

COMPUTER	SUPPORTO	NOME DEL GIOCO	JOYSTICK	RAM	PREZZO
VIC 20	CARTUCCIA	RADAR RATRACE	SI	5K	49.000

Tradotto in italiano, il nome di questa cartuccia per il Vic 20 significa letteralmente "corsa di topi col radar" e in effetti il radar che compare a destra dello schermo è essenziale per riuscire a farsi una bella scorpacciata di formaggio. La dinamica del gioco è semplice: una musichetta annuncia che bisogna prepararsi e sullo schermo appare un topo blu (siete voi) che ha alle spalle tre topi rossi; sulla destra appunto c'è un radar che segnala la posizione dei dieci pezzi di cacio, quella del topo comandato dal giocatore e quelle dei tre topi concorrenti.

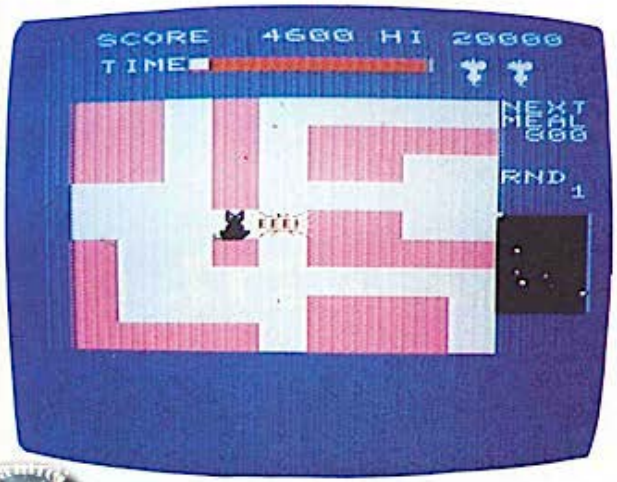
Via! Il topo blu schizza avanti da solo senza bisogno di muoverlo coi tasti o col joystick alla ricerca del cibo sparso nel labirinto. Dietro di lui, partono alla stessa velocità i suoi colleghi cattivi, pronti a papparvi in un sol boccone prima che raggiungiate le belle fette di emmental che vi aspettano. Scopo del gioco è di mangiare i dieci pezzi di formaggio prima che il tempo segnato nella parte alta dello schermo si esaurisca, senza farsi mangiare dai tre topastri naturalmente. Il video mostra solo una piccola porzione del labirinto nel quale ci si muove e se si vuole evitare che la macchina faccia tutto da sè (il che equivale a tre topolini perduti in un battibaleno) bisogna dirigere il proprio campione nella direzione del cibo e badare nello stesso tempo a seminare i tre concorrenti. Come se non fosse abbastanza complicato, ci sono anche dei gattacci neri che se ne stanno placidi nelle più importanti intersezioni del labirinto a schema quadro: meno male che non si muovono, ma basta toccarli che si sparisce tra le loro grinfie con appena il tempo di gridare "eeeek".

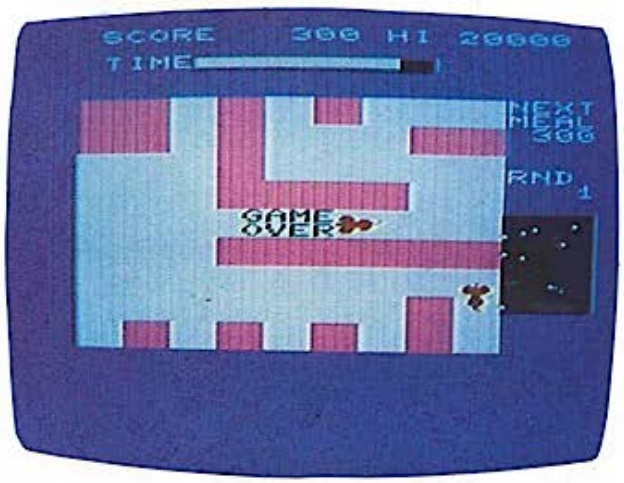
Questi dunque i pericoli, contro i quali noi abbiamo tre armi principali: in primo luogo la nostra abilità e i nostri riflessi (usare il joystick in questo gioco è qualcosa di più di un semplice lusso, è vita); in secondo luogo delle scoreggette, e scusate la parola, ma non sapremmo come altre definire i gas che il nostro topino emette in gran copia dalla parte posteriore al semplice tocco del pulsante di sparo e che hanno il buffo effetto di confondere completamente gli avversari facendoli girare su se stessi del tutto disorientati per qualche secondo, cosa che ci permette di liberarci dal loro assedio quando si fanno un pò troppo sotto; e infine il radar di cui parlavamo prima e che necessita di un breve discorso a parte.

E' questo un elemento essenziale del gioco e non come accade spesso un gadget divertente, tanto che compare addirittura nel nome di questa cartuccia: nelle prime partite può essere utile avere un amico che, mentre noi pilotiamo il topino attraverso mille pericoli, ci urli concitato "sinistra!", "giù!!!". ",ma no, più in basso!", "attento, attento ne arrivano due da destra!", "sì, dai che ci sono tre formaggi proprio lì ..." eccetera. Quello che vogliamo dire è che il radar dà una visione d'insieme di quel che succede sul campo di battaglia, mentre quello che compare sul video ne rappresenta una porzione talmente piccola che è impossibile sperare di farcela senza il suo aiuto.

Dopo aver imparato un po' a muovere il nostro topino e soprattutto dopo aver mandato a memoria le configurazioni del labirinto (che è sempre lo stesso mentre quel che cambia ad ogni nuova partita è la disposizione, casuale, dei formaggi), solo allora si può fare a meno dell'aiuto di qualcun altro e impegnarsi in appassionanti sfide all'ultimo ... cacio.

Ogni volta che si perde un topo (eeeek!!!) il contatore del tempo si ricarica completamente e, come in altri giochi che funzionano in modo simile, a volte conviene sacrificarsi per ottenere con il topo successivo un puntaggio maggiore. Infatti non solo ogni fetta di





formaggio ha un suo punteggio che varia a seconda del quadro a cui si arriva, ma anche il tempo rimasto dopo aver finito il pasto viene trasformato in punti: più tempo rimasto, più punti aggiunti al totale.

Poniamo di avere la barra tempo che ormai lampeggia, due formaggi rimasti e ancora un topo di riserva: è allora il caso di farsi mangiar al più presto, veder ricaricato il tempo e andare di corsa a prendere le due fette ancora in campo in modo da totalizzare unpunteggio alto e conquistare (se siamo intorno ai 20 mila punti) un topo in bonus.

Il gioco, a dispetto dell'apparenza infantile, è piuttosto impegnativo, ben disegnato e ha persino delle musichette piacevoli, fatto quest'ultimo piuttosto raro e che induce molti appassionati di videogiochi ad abbassare l'audio fin dalle prime partite per non essere torturati da insopportabili ritornelli elettronici.

In conclusione, un bel gioco con una scelta dei tempi ben calibrata e una progressione tale da non stancare facilmente persino i più bravi: dopo il primo quadro infatti i topi nemici si fanno più aggressivi e diventano quattro, e poi cinque e poi ... poi aspettiamo da voi qualche segnalazione (magari con foto vostra e dell'hi-score) per sapere contro quanti topacci ci si riesce a battere.

Attenti alle indigestioni!



BUON, VECCHIO INVADERS

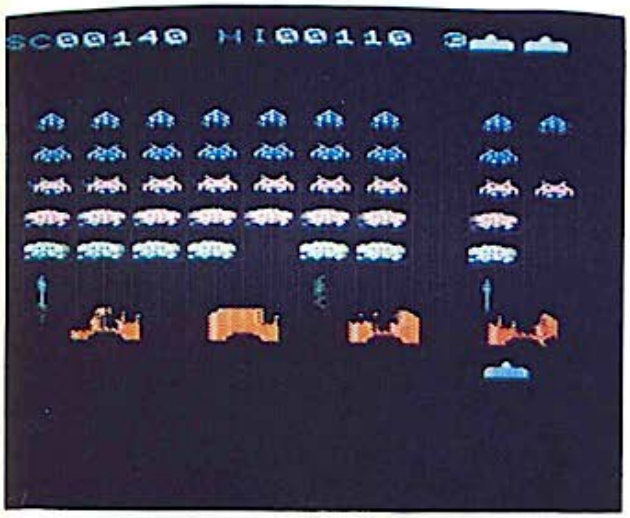
COMPUTER	SUPPORTO	NOME DEL GIOCO	JOYSTICK	RAM	PREZZO
VIC 20	CARTUCCIA	AVENGER	SI	5K	41.000

E' proprio lui, il classico dei classici, il fondatore dei videogames, il primo amore di ogni videogame che si rispetti, la gioia e l'incubo di tutti noi. Rivederlo in versione Commodore suscita un impeto di commozione e a giocarlo e rigiocarlo si scopre che a distanza di quattro anni dalla sua invasione ha un meccanismo ancora perfetto.

Di cosa stiamo parlando? Ma non l'avete ancora capito? Di Space Invaders perbacco, di quel gioco che quando arrivò nei primi bar venne subito chiamato "i marzianini" e che legò la nostra generazione agli ancora sconosciuti pulsanti fire, left, right. Le sue copie, un pò come per la settimana enigmistica, non si contano: ce ne sono state di belle, meno belle, e di orrende.

A ognuno è capitato almeno una volta di inviperirsi per le cento o duecento lirette buttate dentro a qualche fratellastro malriuscito del capostipite di giochi spaziali, non tanto per le lirette s'intende, ma per

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



la rabbia di essere stati traditi, gabbati. Anche le case di videogiochi domestici naturalmente hanno le loro varie versioni di Space Invaders, ma con un pizzico di tradizionalismo dobbiamo confessare che le migliori sono sempre quelle che meno si distaccano dalla versione originale, sì, proprio quelle dove i malefici marzianini incalzano con un rumore sempre più angosciante man mano che scendono inesorabili e dove il colore è solo dello schermo e non degli elementi in movimento.

Bene, questo Avenger per il Vic 20 fa parte proprio di quest'ultima categoria di parenti forse poveri, ma certo dignitosissimi del vecchio Invaders.

Appena dato il via al gioco si è catapultati indietro di qualche anno: tutto è uguale, il suono martellante, il movimento in progressione, le facce dei marzianini, l'assoluta mancanza di quegli elementi decorativi quanto inutili purtroppo così in voga in molti videogames di questi ultimi tempi e che, senza per nulla contribuire al meccanismo di gioco, servono solo a rendere più appetibili programmi che in sé e per sé non hanno molto da dire. Accumulando partite su partite a questo Avenger (che vuol dire vendicatore), si riscopre che un gioco può essere bellissimo e appassionante anche se non si perde nella ricerca di una tridimensionalità fittizia, di una simulazione del reale soltanto grafica, di abbellimenti insomma che fanno venire in mente quello che viene così ben definito dal detto milanese "un nigutin d'or fa su in de la carta d'argent", e cioè un bel niente d'oro avvolto nella carta d'argento.

Secondo noi Space Invaders (e Avenger naturalmente, che gli assomiglia al limite del plagio) è un gioco a suo modo perfetto, dove il giocatore viene attirato inesorabilmente da una partita all'altra per cercare di battere un limite che non si sa dove arrivi, a quale quadro, a quale punteggio. Loro, gli invasori spaziali, di ondata in ondata si fanno più bassi, ma qualche trucco per prolungare l'agonia l'abbiamo anche noi: contro Avenger proviamo subito la strategia principe, quella che si basa su un segreto che una volta veniva confidato a mezza bocca dai superappassionati a qualche compagno di gioco bravo eppure incapace di eguagliare o battere hi-scores apparentemente ottenuti da individui forniti di capacità extraterrestri.

Parliamo naturalmente del cosiddetto "counting" e cioè della tecnica di contare i propri colpi: prima se ne sparano ventidue aprendosi un varco tra le file inferiori, poi si aspetta acquattati dietro una delle barriere e, appena si ode la musica che annuncia il passaggio dell'astronave alta sopra le schiere degli invasori, la si centra con una bordata secca. Trecento punti! E adesso via a distruggere le due file più basse, tredici colpi ben assestati e poi ancora fermi, in attesa di aggiungere altri trecento punti con un tiro ben assestato alla nuova ammiraglia. Si va avanti così, parsimoniosi nel distruggere i nemici più bassi e sempre tenendo a mente il numero dei colpi, da questo punto in poi sempre tredici.

La pacchia finisce quando restano sullo schermo meno di otto alieni e allora conviene farli fuori in fretta e prepararsi alla seconda ondata con un bottino di punti da fare invidia. Anche qui il discorso non cambia, ventitrè colpi-astronave-tredici colpi-astronave-tredici colpi eccetera.

Tutto questo su Avenger funziona alla perfezione, come pure il meccanismo di lasciar scendere gli invasori al livello immediatamente precedente a quello della distruzione e del conseguente game over per poi abbattere la fila più bassa che passa senza bombardare: attenti però a colpirli tutti altrimenti resterete invasi nella frazione di un secondo.

Altro consiglio: nella prima ondata e - mezzi riparati dalla barriera - abbattere le prime due o tre file man mano che spuntano per poi mettersi in posizione tra l'ultima barriera di destra e la penultima.

Dalla seconda ondata in poi invece conviene risparmiare tempo e attestarsi tra le prime due barriere di sinistra senza dimenticare che bisogna fare molto più in fretta a distruggere i marzianini più bassi con la ben nota tecnica dello spara e fuggi che si impara solo a suon di cannoni perduti.

Per concludere, un suggerimento per i più bravi: provate ad abbattere due colonne di invasori e distruggete la terza lasciando in vita il marzianino più in alto; poi apritevi un varco tra questo e il grosso della truppa da dove poter far fuoco con sicurezza sulle astronavi; sparate pure i tredici colpi a vuoto (o meglio, per maggiore velocità di tiro autodistruggetevi le barriere) che con questo metodo sono solo d'impiccio), abbattendo la fila più bassa degli invasori solo quando questa è tanto giù da essere inoffensiva. E' un sistema rischioso e difficile da imparare ma è l'unico per chi vuole hi-scores da medaglia al valor militare. Coraggio, tanto con Avenger non bisogna infilare monetine; basta premere reset, reset, reset ...

QUANDO SI DICE HOME COMPUTER

COMPUTER	SUPPORTO	NOME DEL GIOCO	JOYSTICK	RAM	PREZZO
ZX 81	CASSETTA	BUSINESS & HOUSEHOLD 3	NO	16K	16.000

Se i componenti della vostra famiglia mettono ancora in dubbio l'utilità del vostro fido SINCLAIR e vi osservano sempre con malcelato scetticismo mentre lo manovrate fino a tarda notte con dedizione e passione degne di un certosino, l'acquisto di questa cassetta potrà esservi di aiuto per dimostare loro che il vostro

'piccolò computer non è solo una fonte inesauribile di giochi, ma anche un potente strumento a disposizione del nucleo familiare per la gestione di tutte le pratiche domestiche.

I tre programmi contenuti nella cassetta consentono infatti il rapido ed efficiente trattamento dei dati più ricorrenti nel quotidiano andamento degli avvenimenti che interessano la vostra famiglia.

La conservazione di queste informazioni viene effettuata registrando nuovamente il programma su di un'altra cassetta mediante un meccanismo già predisposto e tipico del software di questo genere.

TELEPHONE

È una vera e propria rubrica telefonica computerizzata che è fornita di un interessante sistema di ricerca automatica dei nominativi sulla base di differenti chiavi di lettura delle informazioni: potete memorizzare fino a 50 indirizzi e quindi ricercarli con sicurezza avvalendovi anche solo di pochi dati a vostra disposizione.

```
DOTT M. PRESTI
PIAZZA
GARIBALDI G.
N.9/INT.4
20165 MILANO

MEDICO DI CASA

MILANO
02          2364965

IF THIS ISNT THE ENTRY YOU WERE
LOOKING FOR THEN ENTER "A" TO
 CONTINUE SEARCHING OTHERWISE
 JUST PRESS N/L
```

```
INFORMATION IS STORED IN THE
FOLLOWING WAY

TITLE; INITIALS; SURNAME   (A)
ADDRESS LINE 1   (B)
LINE 2 (C)
LINE 3 (D)
LINE 4 (E)
ADDITIONAL INFO. EG. COMPANY (F)
TEL.AREA(G); STD CODE; NUMBER

IT IS NORMAL TO SEARCH FOR A
PERSON AGAINST HIS SURNAME
(CODE A) BUT AS THE TABLE ABOVE
INDICATES IT IS ALSO POSSIBLE TO
SEARCH IN OTHER WAYS (CODES B TO
G)

ENTER A SEARCH CODE

ENTER THE NAME OR NUMBER TO
BE SEARCHED FOR
```

Ogni generalità viene inserita su differenti linee, ciascuna contrassegnata da un codice di ricerca: il più ovvio è quello basato sui cognomi, ma è anche possibile ricercare il nominativo desiderato semplicemente comunicando al SINCLAIR informazioni più frammentarie, come la Via, la Città, il Codice Postale o Fiscale, la Professione, o addirittura il numero civico dell'abitazione.

In questo modo sarete certi di non dimenticare mai nessuno dei vostri amici e di avere sempre a portata d mano una banca di dati affidabile e sicura cui demandare il noioso compito di ricordare in vostra vece anche i vostri conoscenti più remoti.

NOTE PAD

Con questo programma potrete sbizzarrirvi a piacimento per inserire qualsiasi dato che riterrete utile ai vostri fini per poi richiamarlo ogni volta che ne avrete bisogno: avete a disposizione da **1** a **11.500 bytes** con cui catalogare ogni genere di cosa, dagli impegni della settimana alla lista della spesa, dalla vostra collezione di dischi al vostro curriculum medico.

Ogni informazione inserita costituisce un "oggetto" a se stante: la ricerca viene effettuata inserendo un gruppo di caratteri (fino a 30) che lo contraddistinguono e lo identificano con sicurezza.

Il programma è costruito in modo che i singoli "oggetti" vengano memorizzati dalla macchina sequenzialmente in una lunga linea di caratteri, al fine di massimizzare lo spazio disponibile: la ricerca rapida viene azionata da una routine in linguaggio macchina che gli 'aficionados' potranno esaminare tranquillamente sul listato.

BANK ACCOUNT

Se avete sempre avuto dei problemi per quadrare il vostro bilancio familiare, questo programma vi consentirà finalmente di impostare razionalmente ed organicamente l'insieme delle entrate e delle uscite che costituiscono il piccolo Conto Economico della vostra "impresa" domestica: certo non metterà a disposizione i mezzi finanziari di cui avreste bisogno per affrontare i disavanzi, ma vi aiuterà perlomeno a capire quali sono le voci che più incidono sull'andamento economico.

```
      ** BANK ACCOUNT **

PROGRAM OPTIONS ARE:
1. LIST ITEMS IN FILE
2. ENTER/AMEND/DELETE ITEMS
3. PREPARE STATEMENT
4. CLEAR ITEMS/RESET TOTALS
5. SAVE FILE ON TAPE
6. FINISH

ENTER OPTION NUMBER:
```

Il programma consente insomma di analizzare puntualmente le singole operazioni e i gruppi di esse che temporaneamente intervengono a modificare la vostra situazione reddituale, fornendo anche gli estratti conto globali o relativi alle singole voci.

Se vi intendete appena un poco di economia, oltre ad usare il sistema in via consuntiva - quando cioè le operazioni sono già state effettuate - potrete anche utilizzarlo in via preventiva, per avere così a disposizione un vero e proprio budget, strumento assai utile per cercare di prevedere la vostra gestione futura.

Un'altra interessante possibilità offerta dal

programma è quella di separare le transazioni in "occasionali" e "periodiche": queste ultime - affitti, spese fisse di vario tipo - verranno contabilizzate automaticamente ad ogni mese.

CONCLUDENDO

Non si può mettere in dubbio la grande utilità di questi programmi: hanno tutte le qualità per diventare il vostro braccio destro nell'organizzazione degli affari, piccoli o grandi che siano.

Il software in se appare ben strutturato, soprattutto per la duttilità con cui possono essere manovrati i dati inseriti per ottenerne il massimo risultato. La perfetta padronanza delle possibilità offerte da questa cassetta può tuttavia essere aggiunta solamente dopo un buon periodo di rodaggio, poichè talvolta i meccanismi di introduzione, aggiornamento, cancellazione delle informazioni sono piuttosto laboriosi.

Sfortunatamente i programmi sono stati fatti in Inghilterra, e quindi l'impostazione è leggermente differente rispetto alla nostra, soprattutto nella definizione degli indirizzi (TELEPHONE) e nell'inserimento dell'ammontare delle operazioni (BANK ACCOUNT), che è predisposto per le Sterline.

Siamo però sicuri che, eventualmente, da esperti programmatori quali siete, sarete senz'altro capaci di intervenire sui programmi per farli calzare a pennello sulle vostre esigenze.

ZX IN CATTEDRA

COMPUTER	SUPPORTO	NOME DEL GIOCO	JOYSTICK	RAM	PREZZO
ZX 81	CASSETTA	JUNIOR EDUCATION 5	NO	1K	

Lo studio e il divertimento sono sempre state due cose incompatibili, e questo è un dato di fatto di cui gli studenti sono perfettamente a conoscenza, dal momento che devono costantemente sacrificare agli impegni scolastici "gli anni migliori della loro vita".

Se però avete a disposizione un computer come lo ZX 81 cui dedicare il vostro tempo libero, con questo tipo di programmi potrete agevolmente avvalervene anche nelle ore dedicate allo studio, per valutare insieme a lui la vostra preparazione e, perchè no, per divertirvi anche un pò imparando qualcosa.

Questa cassetta fa parte infatti di una serie di programmi elaborati per formare una vera e propria biblioteca di software SINCLAIR dedicato all'apprendimento divertente dei principali argomenti di studio degli studenti di ogni ordine e grado.

In particolare, in **JUNIOR EDUCATION 5**, l'attenzione viene focalizzata sulla matematica e la fisica, con sei programmi che mettono più o meno a dura prova le vostre abilità di calcolo in materia.

MATHS

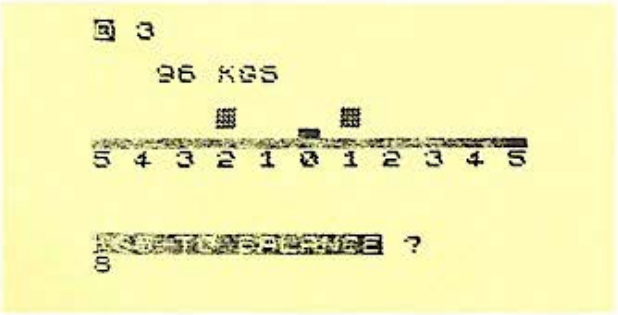
Eccoci alle prese con le quattro operazioni: siete proprio sicuri di riuscire a calcolarne i risultati senza l'aiuto della calcolatrice?

Il test si basa su 10 domande formulate scegliendo il tipo di operazione (+, -, x, :) oggetto della prova ed il livello di difficoltà desiderato, che può essere variabile da 1 a 3.

Impostando il risultato che avete calcolato e premendo **Newline**, il computer vi comunicherà se l'avete azzeccato o meno, aggiornando di conseguenza anche il punteggio.

BALANCES

Il computer vi mostra una bilancia: ad una estremità è posto un peso, espresso in Kg., mentre voi dovrete calcolare il peso da applicare all'altro estremo per ottenere il perfetto equilibrio, stante che il fulcro

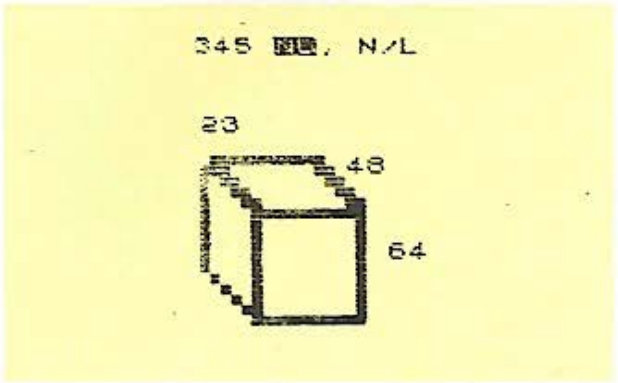


della bilancia è posto asimmetricamente rispetto ai due bracci (sennò troppo facile!).

Anche in questo caso 10 sono i problemi che vi verranno sottoposti e a cui dovrete dare risposta.

VOLUMES

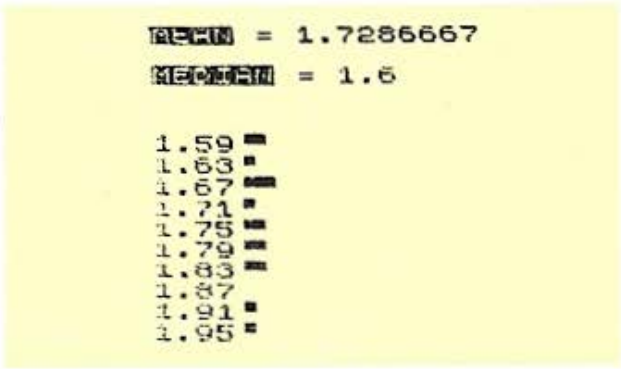
Ora calcoliamo il volume di un parallelepipedo: scegliendo preventivamente uno dei due livelli di difficoltà opzionabili il computer traccia il disegno del solido in questione e ne configura le tre dimensioni.



Voi dovrete comunicargli il volume che ne risulta dai vostri calcoli e lui verificherà la correttezza della vostra risposta.

AVERAGES

Questo programma aiuta a capire, almeno intuitivamente, le importanti concezioni statistiche di Media e di Mediana: si tratta di impostare una serie di



dati statistici a vostro piacimento - le altezze dei vostri amici o il loro numero di scarpa, ad esempio - e sulla base di queste informazioni lo ZX traccerà un diagramma di frequenza e calcolerà il valore medio e quello mediano della distribuzione.

Per chi non lo sapesse, la Media è data dal rapporto tra la somma delle misurazioni ed il loro numero, la Mediana è invece il valore più ricorrente della distribuzione.

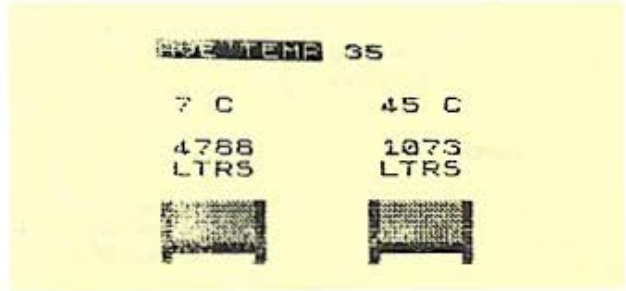
BASES

Bisogna convertire un numero decimale (che ha base in un'altra base, variabile da 2 a 9 selezionabile dall'utente.

Sono anche in questo caso le domande in cui si struttura la prova.

TEMP

L'ultimo programma mostra due recipienti pieni d'acqua: di ogni contenitore viene indicato il volume



espresso in litri e la temperatura in gradi centigradi.

Il problema è di calcolare la tempeatura che risulterebbe se il contenuto dei due recipienti venisse miscelato. La vostra risposta deve essere approssimata al massimo con un errore di 0,001 gradi.

È inutile dirvi che per ben figurare in questo test è necessario andare a rispolverare qualche vecchio libro di fisica ...

CONCLUDENDO

Questa cassetta non vi entusiasmerà come un videogame, ma certamente vi darà modo di allenare con profitto le vostre capacità di calcolo, obbligandovi ad usare la vostra preziosa intelligenza per dedicarvi con maggiore attenzione ai vostri programmi di studio.

Con questo non vogliamo assolutamente apparirvi dei saccenti, ma sicuramente ne trarrete vantaggio e soprattutto potrete anche divertirvi.

Sappiate che in America un grande numero di programmi di questo tipo viene utilizzato abitualmente nelle scuole come coadiuvante dell'attività didattica, a dimostrazione della sua utilità.

In particolare, questa cassetta è sconsigliabile certamente agli ... ingegneri, ma è dedicata soprattutto a chi, come chi vi scrive, della matematica farebbe volentieri a meno.

TUTTO A PREZZI INCREDIBILI!
sumus
SUMUS! IL PIÙ GRANDE ASSORTIMENTO DELLA TOSCANA DI PICCOLI COMPUTERS E VIDEO GIOCHI! VENITE A VISITARCI; SIAMO APERTI ANCHE IL SABATO
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 s.r.l. via S. Gallo 16/r - 50129 Firenze
Tel. 055/29.53.61 - tlx 57.10.34
sabato aperto - chiuso lunedì mattina
VE LO DICE SUPER SUMUS!



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
RIVER RAID	AZIONE	1-2	1	92.000	VG6
SKY JINKS	AZIONE	1	1	65.000	
SKIING	SPORT	1-2	10	77.000	VG5
SPIDER FIGHTER	AZIONE	1	1	77.000	
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	VG6
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	
[illegible]	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	
PHOENIX	SPAZIO	1	1	79.000	VG6
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	

CREATIVISION

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
AIR/SEA ATTACK	/	/	/	75.000	
ASTRO PINBALL	/	/	/	75.000	
AUTO CHASE	/	/	/	75.000	
BARBARIAN	/	/	/	75.000	
CRAZY CHICKY	/	/	/	75.000	
DEEP SEA ADVENTURE	/	/	/	75.000	
HELICOPTER RESCUE	/	/	/	75.000	
MOUSE PUZZLE	/	/	/	75.000	
MUSIC MAKER	/	/	/	75.000	
PLANET DEFENDER	/	/	/	75.000	
POLICE JUMP	/	/	/	75.000	
SKIING	/	/	/	75.000	
SPEED RACE	/	/	/	75.000	
SOCCER	/	/	/	75.000	
TANK ATTACK	/	/	/	75.000	

DATA AGE

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
AIRLOCK	AZIONE	1-2	1	41.000	
BERMUDA TRIANGLE	AZIONE	1	1	85.000	
BUGS	AZIONE	1	1	41.000	
ENCOUNTER L-5	SPAZIO	1-2	1	41.000	

FRANKESTEIN'S MONSTER	AZIONE	1	1	85.000	
JOURNEY ESCAPE	AZIONE	1	1	85.000	
SNAKE	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	6	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
DRAGON FIRE	AZIONE	1-2	1	74.000	
FIRE FIGHTER	STRATEGIA	1	1	58.000	VG2
NO ESCAPE	—	—	—	74.000	
RIDDLE OF THE SPHINX	STRATEGIA	1-2	1	74.000	VG4
STAR VOYAGER	SPAZIO	1-2	1	74.000	VG5
TRICK SHOT	SPORT	1-2	1	58.000	

per INTELLIVISION

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
ATLANTIS	SPAZIO	1-2	1	79.000	
BEAUTY & BEAST	AZIOFNE	1-2	1	79.000	VG4
DEMON ATTACK	SPAZIO	1-2	1	79.000	VG1
DRACULA	AVVENTURA	1-2	2	79.000	VG6
DRAGON FIRE	AZIONE	1-2	1	79.000	
ICE TREK	AVVENTURA	1-2	1	79.00	
MICROSURGEON	STRATEGIA	1-2	1	79.000	
NOVA BLAST	ANNUNCIATO				
SWORD & SERPENT	AVVENTURA	1-2	2	79.000	
TROPICAL TROUBLE	AVVENTURA	1-2	2	79.000	

per PHILIPS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
ATLANTIS	SPAZIO	1-2	1	59.000	
DEMON ATTACK	SPAZIO	1-2	1	59.000	VG1

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	
B 17 BOMBER	GUERRA	1	1	85.000	VG6
BASEBALL	SPORT	2	3	49.000	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	90.000	
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	90.000	
CALCIO AMERICANO	SPORT	2	1	45.000	
CANNIBAL	LABIRINTO	1	10	55.000	
CASSETTA MUSICALE COMBATTENTI	EDUCATIVO	1	1	75.000	
DELLA LIBERTA'	SPAZIO	1	1	55.000	VG4
I DUE GENERALI	AZIONE	2	1	45.000	
IN FILA PER QUATTRO	STRATEGIA	1	3	55.000	
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	
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	
IL PICCONE MAGICO	AVVENTURA	1	1	65.000	VG6
PROGRAMMAZIONE DEL COMPUTER	EDUCATIVO	1	1	55.000	
RACCATTAPALLE/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 FARAONE	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	
TELEGIOCHI 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

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	
STARGUNNER	SPAZIO	1-2	1	70.000	

BASI

ATARI/VIDEO COMPUTER SYSTEM ..... Lire 385.000

CABEL/UNIVERSAL GAME COMPUTER ..... n.p.
BASE CREATIVISION ..... Lire 415.000
HANIMEX/HMG 2650 ..... Lire 275.000
INTERTON/VIDEOCOMPUTER VC 4000 ..... Lire 300.000
MATTEL/INTELLIVISION ..... Lire 399.000
MODULO INTELLIVOICE ..... Lire 199.000
PHILIPS/VIDEOPAC G7000 ..... Lire 285.000
PHILIPS/VIDEOPAC 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)** ORBIT - SNIPER - METEORS - LIFE WOLF PACK - GOLF	cassetta	15.340
GIOCHI EDUCATIVI IN INGLESE MATEMATICA - OPERAZIONI FRAZIONI DIVERSI GRADI DI DIFFICOLTA'	cassetta	15.340
* **SEI GIOCHI IN INGLESE** LUNAR LANDING - TWENTY ONE - COMBAT SUB STRIKE - COBE BREAKER - MAYDAY	cassetta	15.340
* **GIOCHI EDUCATIVI IN INGLESE (1K)** OPERAZIONI ELEMENTARI PER BAMBINI CON QUATTRO GRADI DI DIFFICOLTA'	cassetta	15.340
SCACCHI IN INGLESE SI GIOCA CONTRO IL CALCOLATORE CON DIVERSI GRADI DI DIFFICOLTA'	cassetta	30.680
FANTASY GAMES IN INGLESE GIOCHI DI FANTASIA PER TUTTI I GUSTI	cassetta	30.680
* **GIOCO SCACCHI** QUATTRO LIVELLI DIFFICOLTA' - LIBERTA' DI DISPOSIZIONE PEZZI - SOLUZIONE PROBLEMI	cassetta	30.680
VISIZXCALC POTENTE STRUMENTO DI CALCOLO ADATTO A RISOLVERE DIVERSI PROBLEMI	cassetta	30.680
UNDICI GIOCHI (1K) DIVERTIMENTO E BUONI ESEMPI DI PROGRAMMAZIONE IN BASIC E LINGUAGGIO MACCHINA	cassetta	20.060
LABIRINTO TRIDIMENSIONALE DIVERSI LIVELLI DI DIFFICOLTA' PROGRAMMAZIONE DI ALTO LIVELLO CON GRAFICA OTTIMA	cassetta	20.060
TRE GIOCHI SPECIAL (1K) USATE IL SINCLAIR COME UN ORGANO VEDETE I BATTERI CHE SI RIPRODUCONO	cassetta	20.060
* **SIMULATORE CUBO MAGICO TRIDIMENSIONALE** PER GLI APPASSIONATI DEL CUBO MENO FATICOSO DEL CUBO REALE	cassetta	20.060
* **RISOLUTORE CUBO MAGICO** PER RISOLVERE IL CUBO IN POCO PIU' DI UN MINUTO	cassetta	20.060
DEFENDER UN PO' DI BRIVIDO CON IL SINCLAIR VELOCITA' ECCEZIONALE	cassetta	20.060
STAR-TREK MISSIONE GALATTICA CON IMPREVISTI ED EMOZIONI. QUATTRO LIVELLI DIFFICOLTA'	cassetta	20.060
CENTIPEDE PROVATE A DISTRUGGERE IL BRUCO CHE SI DIVIDE SE LO COLPITE - BRAVO CHI CI RIESCE!	cassetta	20.060
ASTEROIDI UN BUON PASSATEMPO PER VOI E PER I VOSTRI AMICI	cassetta	20.060
TIRANNOSAURO PER CHI SI ANNOIA COL LABIRINTO - GRAFICA DINAMICA E TERRORE	cassetta	20.060
ZUC GIOCO AFFASCINANTE PER UNO O DUE GIOCATORI NON USATELO TROPPO!	cassetta	20.060
* **SETTE GIOCHI** BIORITMO - 21 - CONTO ALLA ROVESCIA - HAMMURABI - ROULETTE RUSSA - FUGA DAL CASTELLI - METEORITI	cassetta	25.960
* **SETTE GIOCHI** MASTER-MIND - ORBITA - GOLF - BOMBARDAMENTO LANCIA MINE - SOS SOS - CAMMELLO	cassetta	25.960
* **SETTE GIOCHI** ALLUNAGGIO - SLALOM - CACCIA SOTTOMARINA - ALIENI TIRO RAPIDO - ATTACCO MARZIANO - LA GRANDE RAPINA	cassetta	25.960
* **SETTE GIOCHI** SUPER AVVENTURA - SOLITARIO - REVERSE - LABIRINTO ABBATTI IL MURO - GOLF - GIU' DENTRO	cassetta	25.960
* **SETTE GIOCHI** BATTAGLIA NAVALE - BUCHI NERI - ODISSEA - MEMORY ANAGRAMMI - ARMA GIOVIANA - TRENI IN CORSA SU NASTRO	cassetta	25.960
* **AGENDE:** RUBRICA INDIRIZZI ARRICCHITA - ARCHIVIAZIONE NOTIZIE CON POSSIBILITA' RICERCA	cassetta	25.960
* **MATEMATICA E FISICA** FRAZIONI - STATISTICA - TEMPERATURE PROBLEMI - CONVERSIONI DI BASE	cassetta	25.960
* **MATEMATICA, FISICA E VOCABOLARIO** SOMMARE DIVERTENDOSI - LA BILANCIA - CALCOLO DEI VOLUMI MOLTIPLICAZIONI - VOCABOLI	cassetta	25.960
* **TOOL-KIT** STRUMENTO INDISPENSABILE AD OGNI PROGRAMMATORE CHE VOGLIA AFFINARE LE SUE ABILITA'	cassetta	25.960
2 GIOCHI IN ITALIANO (2K) MESSAGGI IN CORSA E BISCIA ...ABILITA'	cassetta	20.060
DAMA e TOTOCALCIO DIVERTIMENTO E INVITO ALLA FORTUNA	cassetta	20.060
RUBRICA AGENDA TELEFONICA CONTIENE FINO A 200 INDIRIZZI	cassetta	25.960
3 GIOCHI IN ITALIANO CODICE SEGRETO - BASE ALIENA - UFO	cassetta	20.060
TRATTAMENTO (16K) W.P. ELABORAZIONE TESTI. PER CONSERVARE E STAMPARE NOTIZIE E SCRITTI DI OGNI GENERE	cassetta	25.960
2 GIOCHI IN ITALIANO (16K) AIUTO - BERSAGLIO	cassetta	20.060
3 GIOCHI IN ITALIANO (16K) CANNONATE - TIRO A VOLO - SLALOM	cassetta	20.060
2 GIOCHI IN ITALIANO (16K) GALASSIA - LABIRINTO	cassetta	20.060
2 GIOCHI (16K) SCONTRO - FAR WEST	cassetta	20.060
2 GIOCHI (16K) ROULETTE - PENSACI	cassetta	20.060
MISSILI OSTACOLI (16K) 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
ROM DIAGNOSTICA CONTROLLO DELLA PERFETTA EFFICIENZA DEL CACOLATORE	cartuccia	46.000
SCACCHI DA ALLENAMENTO, MA ANCHE DA COMBATTIMENTO! **(VG 1)**	cartuccia	106.000
* **QUASAR COMMANDER** RADAR - PILOTA AUTOMATICO - CAMPI DI FORZA DIVERSI LIVELLI DIFFICOLTA'	cartuccia	71.000
* **PINBALL** IL CLASSICO GIOCO DEL FLIPPER ORA ANCHE SUL TELEVISORE - DA 1 A 4 GIOCATORI	cartuccia	71.000
CHECKERS GIOCO DELLA DAMA A DUE LIVELLI DI DIFFICOLTA' PREVEDE LE 3 MOSSE SUCCESSIVE	cartuccia	71.000
* **SUPER BUSTOUT** GIOCO RAPIDO PER 1-4 GIOCATORI - SINGOLO O IN EQUIPE - SFONDATE LE LINEE COL PALLONE	cartuccia	71.000
* **DINO WARS (16K CONSIGLIATI)** DUE GIOCATORI ALLE PRESE CON I DINOSAURI GRAFICA E SONORO REALISTICI	cartuccia	82.500
* **SKILING (16K CONSIGLIATI)** DISCESA SCIISTICA CONTRO IL TEMPO VISTA CON GLI OCCHI DELLO SCIATORE	cartuccia	82.500
* **COLOR BACKGAMMON** CLASSICO GIOCO DI SOCIETA' - CONTRO IL CLACOLATORE O UN ALTRO AVVERSARIO	cartuccia	71.000
* **SPACE ASSAULT** GLI EXTRATERRESTRI VI INVADONO LO SCHERMO E VI ATTACCANO! - BUONA FORTUNA!	cartuccia	71.000
* **ART GALLERY (16K CONSIGLIATI)** CREATE LA VOSTRA GALLERIA DI QUADRI MODERNI - CONSIGLIATI I JOYSTICK	cartuccia	94.500
* **PROJECT NEBULA** RESPINGETE GLI INVASORI DELLA VOSTRA GALASSIA - 4 LIVELLI - APPASSIONANTE!	cartuccia	106.000
COLOR FILE PICCOLO SISTEMA DI GESTIONE PER TANTI ARCHIVI - SI USA COL REGISTRATORE A CASSETTE	cartuccia	71.000
* **BINGO MATH** INSEGNA LE 4 OPERAZIONI E IL RICONOSCIMENTO DEI NUMERI - 1-2 GIOCATORI	cartuccia	71.000
TYPING TUTOR ESERCIZI BASATI SU LETTERE E PAROLE CONTROLLA VELOCITA' - RIFLESSI - ERRORI	cartuccia	71.000
HANDY MAN CALCOLO DELLE ESATTE NECESSITA' DEL LAVORO DEL BRICOLAGE - MATERIALI - CONSIGLI	cartuccia	71.000
ATOM ADVENTURE PROTEGGI L'ISOLA CON I TRE SOTTOMARINI... ALTA VELOCITA' DI GIOCO.		60.000
PERSONAL FINANCE PROGRAMMA PER LA FINANZA PERSONALE.		106.500
SPECTACULATOR CALCOLO DI PROBLEMI MATEMATICI E GEOMETRICI.		106.500
LEARNING LAB CORSO AUTODIDATTICO DI BASIC.		94.500

PROGRAMMI PER IL VIC 20

RIVER RESCUE (Thorn Emi) — annunciato
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.

VIC MUSIC COMPOSER (Thorn Emi) — annunciato
VISUALIZZAZIONE DELLE NOTE SULLO SCHERMO: MEZZ'ORA DI MUSICA CON 5K, 4 ORE E MEZZA CON 16K MEMORIZZABILI SU DISCO O CASSETTA.

MUTANT HERD (Thorn Emi) — annunciato
CONTRASTATE UN'ONDATA DI MUTANTI RADIOATTIVI E FAMELICI. RAGGIUNGETE IL CUORE DELLA TERRA PER DISTRUGGERE LE LORO UOVA. 1-2 GIOCATORI.

FOURTH ENCOUNTER (Thorn Emi) — annunciato
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.

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
INVASORI SPAZIALI GRANDE REALISMO - ALTA VELOCITA' NON VI FATE PRENDERE DAL PANICO!	cartuccia	44.000
GARA AUTOMOBILISTICA PROVATE L'EBBREZZA DELLA VELOCITA' E DELLA COMPETIZIONE - 1 o PIU' GIOCATORI **(VG 1)**	cartuccia	44.000
ATTERRAGGIO SU GIOVE ESSERE AL COMANDO DI UNA ASTRONAVE NON È SEMPLICE. MA QUESTO LO IMPARERETE A VOSTRE SPESE	cartuccia	44.000
GIOCO DEL POKER ATTENZIONE! - POTRESTE RESTARE POVERI! QUI NON SI TRATTA DI FORTUNA	cartuccia	44.000
IL FANTASMA DI MEZZANOTTE FUGGITE VIA DALLA CASA INFESTATA DAGLI SPIRITI SE VE NE RIMANE IL TEMPO	cartuccia	44.000
APPLICAZIONI MATEMATICHE UN VALIDO AIUTO TESO AL MIGLIORAMENTO DELLE PROPRIE CAPACITA' DI CALCOLO	cartuccia	44.000
SLOT MACHINE IL CELEBRE GIOCO D'AZZARDO	cartuccia	44.000
AVENGER INTERESSANTE GIOCO DI SIMULAZIONE	cartuccia	44.000
RAT RACE	cartuccia	44.000
MOLE ATTACH	cartuccia	44.000
SCACCHI	cartuccia	44.000
MATHEMATICAL ANALYSIS VIC-GRAF. VALIDO AIUTO NELLO STUDIO DI COMPLICATE EQUAZIONI E FUNZIONI E DEI RELATIVI GRAFICI	cartuccia	112.000
MATHEMATICAL ANALYSIS VIC-STAT. ROM IN LINGUAGGIO ASSEMBLER PER SEMPLIFICARE IL LAVORO CON STATISTICHE E GRAFICI SUL VIDEO. CON UNA SOLA ISTRUZIONE SI OTTENGONO ISTOGRAMMI, DEVIZIONI STANDARD, VARIANZE ECC.	cartuccia	112.000
CREO-LISTA-STAMPA PER REALIZZARE TESTI, LETTERE E CIRCOLARI PERSONALIZZATE	cartuccia	47.000
DAMA (RAM STANDARD) GIOCO DELLA DAMA CONTRO IL CALCOLATORE PER TUTTI, GRANDI E PICCOLI	cartuccia	20.500
THE ALIEN WITH JOYSTICK (6K) PROVATE A CALARVI NEI PANNI DELL'ALIENO!	cartuccia	70.500
AMOK! UN GIOCO DI COMBATTIMENTO E DI VIOLENZA	cartuccia	70.500
THE ALIEN SIETE L'ALIENO E DOVETE SOPRAVVIVERE!	cartuccia	70.500
3-D MAZE TROVATE L'USCITA DAL LABIRINTO TRIDIMENSIONALE! DIVERSI LIVELLI DI DIFFICOLTA'	cartuccia	42.500
ALIEN BLITZ (JOYSTICK OPZIONALE) DISTRUGGETE GLI INVASORI DEL CIELO!	cartuccia	70.500
VICAT GESTIONE DI UN ARCHIVIO SEQUENZIALE SU CASSETTA	cartuccia	70.500
CASSETTA PROGRAMMI DIMOSTRATIVI DIMOSTRA LA POTENZA DEL VIC	cartuccia	18.500
VICALCOLO (RAM-STANDARD) CALCOLI MATEMATICI - INTERESSE COMPOSTO PIANI DI AMMORTAMENTO	cartuccia	47.000
I RAGGI DI MARTE RAGNI, CAVALLETTE ED INSETTI PIAZZANO BOMBE E RAGNATELE MORTALI OVUNQUE.		69.500
WORDCRAFT POTENTE WORD-PROCESSING SU ROM DERIVATO DAL WORD CRAFT 80.		410.000
NUVOLE INFUOCATE NUVOLE D'ACIDO ABITATE DA MUTANTI: DISTRUGGETELI PRIMA DI ESSERE ANNIENTATI. 9 LIVELLI.		69.500
IL GIOCO DEL RINASCIMENTO OTHELLO PER CHI VUOLE STUDIARE STRATEGIE.		69.500
SATELLITI E METEORITI ROCKBLASTER È LA NAVE SPAZIALE IN MISSIONE... OCCHIO AI BUCHI NERI!		69.500
CORSA TRA LE METEORITI VERSO ALDEBARAN METEORE E MISTERIOSI SQUADRONI DI ALIENI.		69.500
BOMBARDAMENTO GALATTICO SU UN PIANETA LONTANO LA VITA DELLA BASE È IN PERICOLO.		69.500
ATTACCO DEI CARRI ARMATI Solo con il tuo carro armato a difenderti dagli attacchi nemici.		69.500
ASTROBLITZ ATTACCATI DA TUTTI I FRONTI IL RADAR SARA' INDISPENSABILE PER DIFENDERVI.		26.500
KOSMIC KAMICAZE ATTACCATO DA STRANI ALIENI RISCHIERETE LA DISTRUZIONE.		26.500
HANGMAN/HANGMAT HANGMAN: INDOVINATE LA PAROLA SEGRETA. HANGMAT: INDOVINATE IL NUMERO SEGRETO.		26.500
GOLF UNA REALISTICA PARTITA A 9 BUCHE. 1-2 GIOCATORI.		26.500
TOMB OF DREWAN ALLA RICERCA DELL'AMULETO DI KARTOS IN UN INTRICATO LABIRINTO. OCCHIO AI MOSTRI!		44.000
BONZO GUIDATE HANS ALLA RICERCA DEI PREZIOSI SACCHETTI.		29.500

PROGRAMMI PER IL TI/44-4A

MISSIONE IMPOSSIBILE — 69.500
SALVA DALLA DISTRUZIONE IL REATTORE NUCLEARE.

VOODO CASTLE — 69.500
LIBERA IL CONTE CRISTO DALLA TERRIBILE MALEDIZIONE.

IL CONTE — 69.500
SCOPRITE CHI SIETE, PERCHÉ VI TROVATE IN TRANSILVANIA E PERCHÉ IL POSTINO HA CONSEGNATO UN FLACONE DI SANGUE.

STRANA ODISSEA — 69.500
NAUFRAGHI SU UN PICCOLO PIANETA... SCOPRI I TESORI.

CASA DEL MISTERO — 69.500
ESPLORATE LA CASA E TROVATE I PREMI CHE VI SI CELANO.

PIRAMIDE TRAPPOLA — 69.500
SCOPRITE LA PIRAMIDE SEPOLTA E TROVATENE I TESORI.

CITTA' FANTASMA — 69.500
INCONTRERETE FANTASMI E TESORI. SUSPENCE.

VECCHI MA SEMPRE BUONI, GIOCO 1 — 28.500
CINQUE GIOCHI D'AZIONE.

VECCHI MA SEMPRE BUONI, GIOCO 2 — 28.500
SECONDA SERIE DI GIOCHI D'AZIONE.

BASIC PER PRINCIPIANTI — 28.500
INTRODUCE AI CONCETTI PER LA PROGRAMMAZIONE.

SIMULAZIONE DI MERCATO — 28.500
DUE GIOCATORI SI TROVANO IN CONCORRENZA D'AFFARI... TUTTO È POSSIBILE.

AIUTO ALLA GESTIONE FINANZIARIA PERSONALE — 28.500
PER RISOLVERE I PROBLEMI FINANZIARI DOMESTICI.

ADVENTURE LAND — 69.500
NELLA FORESTA DI UN MONDO DI FIABE.

AIUTO ALLA PROGRAMMAZIONE — 28.500
AUSILII PER POTENZIARE IL LINGUAGGIO BASIC TI.

IMPARATE DA SOLI IL BASIC ESTESO — 28.500
APPRENDETE IL BASIC ESTESO CON QUESTO PROGRAMMA DI INSEGNAMENTO.

ATTACCO — 69.500
MANOVRATE L'ASTRONAVE PER EVITARE GLI EXTRATERRESTRI.

VIDEO GIOCHI 1 — 69.500
ANDATE A CACCIA CON IL POT-SHOT, GIOCATE AL BIGLIARDINO CON PINBALL O INTRAPPOLATE L'AVVERSARIO CON DOODLE.

INVASORI TI — 46.500
IL MONDO VIENE ATTACCATO DA CREATURE PROVENIENTI DALLO SPAZIO.

VIDEO GIOCHI 2 — 42.500
IL PRIMO È UNA SFIDA DI NOTE MUSICALI, IL SECONDO È UN GIOCO DI DECODIFICAZIONE.

LABIRINTI — 69.500
DA SEMPLICI DEDALI A SITUAZIONI DI CACCIA AL TOPO.

FILETTO — 69.500
GIOCO DI STRATEGIA VERTICALE, ORIZZONTALE E DIAGONALE.

CALCIO — 69.500
VERSIONE DEL GIOCO CON CINQUE GIOCATORI PER SQUADRA.

PROGRAMMI PER SINCLAIR ZX SPECTRUM

GAMES 1 — 18.000
MARTIAN KNOCK-OUT:
DISTRUGGETE LA FLOTTA MARZIANA ... ATTENZIONE ALLE MUNIZIONI.
RACE TRACK:
UNA POTENTE AUTOMOBILE VI FARA' PROVAE L'EBREZZA DELLA VELOCITA'.
LABYRINTH:
ATTENTI A NON PERDERVI, IL TESORO VI ASPETTA!
SKITTLES:
ABBATTETE I BIRILLI, MA ATTENTI, AVETE POCHI TIRI A DISPOSIZIONE.

GAMES 2 — 18.000
GALACTIC INVASION:
LA FLOTTA NEMICA VI ATTACCA. LA POSTA IN GIOCO È LA VOSTRA VITA.
DROP A BRICK:
FATE UN ALTRO BUCO NEL MURO.
SILHOUETTE COLOR DOODLE:
SPOSTANDO IL CURSORE POTRETE FARE DEI PICCOLI DISEGNI A COLORI.
TRAIN RACE:
UNA CORSA FRA TRENI COME NEL VECCHI WEST.

GAMES 3 — 18.000
MIND THE METEORS:
ATTRAVERSA UNA CORTINA DI METEORE A FOLLE VELOCITA'.
DAYLIGHT ROBBERY:
RIUSCIRAI A PORTARE A TERMINE LA RAPINA E A FUGGIRE CON UN MILIONE DI DOLLARI?
BATTLESHIPS:
UNA BATTAGLIA NAVALE COME NON NE COMBATTEVATE DA TEMPO.
INVISIBLE INVADER:
UN ALIENO MISTERIOSO OSTACOLA IL VOSTRO CAMMINO. AVETE A DISPOSIZIONE SOLO POCHE MOSSE PER CATTURARLO E DISTRUGGERLO.

GAMES 4 — 18.000
DOCKING THE SPACE SHIP:
È DIFFICILE FAR ATTERRARE UN'ASTRONAVE IN COSI' POCO SPAZIO ... MA TUTTO È POSSIBILE.
JORNEY INTO DANGER:
TROVATE IL TESORO ... ATTENTI AI MOSTRI.
INVASION FROM JUPITER:
SCAPPATE ED UCCIDETE, LA VOSTRA ARMA È POTENTISSIMA.
THE GREAT ESCAPE:
LA GRANDE FUGA DAL MOSTRO ATTRAVERSO PORTE INVISIBILI.

GAMES 5 — 18.000
STAR TRAIL:
I KLINGON E I ROMULEN MINACCIANO LA GALASSIA. SOLO TU, CHE SEI L'UOMO X, PUOI SALVARE L'UMANITA'.

PASSATEMPO 1 — 18.000
SOLITAIRE:
AVETE A DISPOSIZIONE 44 PEDINE SU UNA SCACCHIERA. RIUSCIRETE A MANGIARLE TUTTE RESTANDO CON UNA SOLA AL CENTRO?
NIM:
SMONTATE UNA PILA DI OGGETTI A TURNO CON IL COMPUTER. PERDE CHI RESTA CON L'ULTIMO.
FIND THE MATE:
COMPAIONO SULLO SCHERMO UNA SERIE DI CARTE. INDOVINATE QUALI SONO QUELLE UGUALI.
TOWER OF HANOI:
SMONTATE LA TORRE E RICOSTRUITELA. NON PERDETE L'ORDINE DI PEZZI.

PASSATEMPO 2 — 18.000
SECRET CODE:
INDOVINATE IL NUMERO AIUTANDOVI CON LA SEGNALAZIONE DEL COMPUTER.
MIND BOGGLIN:
COMPONETE UNA PAROLA CON LE LETTERE COMPARSE SUL VIDEO.
KIM:
TEST MNEMONICO: DUE SEQUENZE DI CARATTERI VENGONO VISUALIZZATE ALTERNATIVAMENTE DAL COMPUTER, DOVETE SCOPRIRE IN CHE COSA DIFFERISCONO.
MAGIC SQUARE:
LA TABELLINA DEL QUINDICI VISUALIZZATA.

BIORITMO — 24.000
IL CALCOLO DEI BIORITMI PER VOI ED I VOSTRI AMICI. VISUALIZZAZIONE DEI DIAGRAMMI.

I CAVALIERI DELLO SPAZIO — 18.000
PREDATORI SPAZIALI STANNO CERCANDO DI INVADERE LA TERRA. DIFENDI IL TUO PIANETA. GRANDE RISOLUZIONE GRAFICA A COLORI E SONORO.

SCACCHI — 30.000
VERSIONE DEGLI SCACCHI CON DIECI LIVELLI DI DIFICOLTA'.

SIMULAZIONE DI VOLO — 30.000
IL MOVIMENTO E LA NAVIGAZIONE DI UN AEREO IN TEMPO REALE. VISTA TRIDIMENSIONALE E CRUSCOTTO COMPLETO.

PLANETOIDI — 18.000
COLPISCI TUTTE LE METEORE E, CONTEMPORANEAMENTE, DIFENDITI DA UN'ASTRONAVE NEMICA CHE TI TIENE SOTTO TIRO. LA MANCANZA DI GRAVITA' RENDE IL TUTTO PIU' ECCITANTE.

ORAZIO È AFFAMATO — 24.000
RUBATE LA COLAZIONE ALLA GUARDIA DEL PARCO, MANGIATE I FIORI E FATE SUONARE L'ALLARME.

STORIA 1 — 24.000
UNA SERIE DI DOMANDE SUGLI EVENTI STORICI E LA MONARCHIA IN GRAN BRETAGNA.

GEOGRAFIA 1 — 24.000
COLLOCATE SULLA CARTA GEOGRAFICA NELL'ESATTA POSIZIONE LE CITTA' E LE NAZIONI RICHIESTE.

INVENZIONE 1 — 24.000
UNA SERIE DI DOMANDE SU INVENTORI ED INVENZIONI DEL PASSATO.

MUSICA 1 — 24.000
UNA SERIE DI DOMANDE SU COMPOSITORI E MUSICISTI.

LETTURA INGLESE 1 — 24.000
UNA SERIE DI DOMANDE SU ROMANZIERI E SCRITTORI.

VU CALC — 30.000
UTILE PER QUALUNQUE TIPO DI APPLICAZIONE CHE POSSA ESSERE RICONDOTTA A UNO STUDIO SOTTO FORMA DI TABELLA.

VU FILE — 30.000
QUESTO PROGRAMMA CONSENTE DI CREARE LA STRUTTURA DEI FILES.

VU 3 DIMENSIONI — 36.000
PROGRAMMA DI GRAFICA CHE PERMETTE DI REALIZZARE FIGURE IN TRE DIMENSIONI.

AVVENTURA A — 24.000
SU UN PIANETA ALIENO (LA VOSTRA ASTRONAVE È STATA CATTURATA DAL NEMICO), DOVETE CERCARE DI TORNARE SULLA TERRA. SUSPANCE.

AVVENTURA B — 24.000
NELLA FORETS SUD-AMERICANA ALLA RICERCA DEL TEMPIO INCA.

AVVENTURA C — 24.000
CADUTI NELL'ANELLO GRAVITAZIONALE DELLA STAZIONE ALIENA CON LA VOSTRA ASTRONAVE, RISCHIATE DI ESSERE UCCISI ... SUSPANCE.

AVVENTURA D — 24.000
NEI PANNI DI UN AGENTE SEGRETO IN MISSIONE SU UN'ISOLA DESERTA ...

REVERSI — 30.000
ABILITA' E STRATEGIA SONO INDISPENSABILI PER RIUSCIRE CON SUCCESSO IN QUESTO GIOCO.

L'HOBBIT — 50.000
TRATTO DAL FAMOSO ROMANZO DI J.R.R. TOLKIEN VI FARA' RETARE A BOCCA APERTA PER LA SUA GRAFICA E LA SUA COMPLETEZZA. NELL'ELEGANTE CONFEZIONE VIENE FORNITO IL ROMANZO IN QUESTIONE.

ARCHIVIO PER COLLEZIONISTA — 36.000
UN PROGRAMMA DI GRANDE UTILITA' PER COLLEZIONISTI E PER APPLICAZIONI ANALOGHE.

ARCHIVIO PER CLUB — 36.000
ARCHIVIO PER GESTIRE E MEMORIZZARE 300 NOMINATIVI DI PERSONE. LA RICERCA DI UN DATO O LA LISTA DEI NOMINATIVI È IMMEDIATA.

ORAZIO VA A SCIARE — 24.000
SCENDI LUNGO IL TRACCIATO DI UNO SLALOM RICCO DI OSTACOLI NATURALI COME CUNETTE, BUCHE ED ALBERI.

INVASORI SPETTRALI — 12.000
UN'OTTIMA VERSIONE DEL FAMOSO GIOCO ARCADE.

SPETTRI — 18.000
MOLTI MISTRI ED EMOZIONI CON EDDIE, L'ESPERTO ELETTRICISTA, ALLA RICERCA DEGLI SPAVENTOSI FANTASMI CON IL SUO GENERATORE DI LUCE.

EDITOR ASSEMBLER — 20.400
ASPECT È UN POTENTE EDITOR/ASSEMBLER, CHE UTILIZZA TUTTE LE POSSIBILITA' DEL MICROPROCESSORE Z80A.

CASSETTA PROGRAMMI DIMOSTRATIVI — 57.600
UNA SERIE DI PROGRAMMI DIDATTICI IN ITALIANO PER L'APPRENDIMENTO DEL BASIC. PER PRINCIPIANTI.

F DI X — 24.000
PROGRAMMI PER TRACCIARE GRAFICI DI FUNZIONI Y = F (X).

SPETTRI 2 — ANNUNCIATO
UN'ECCEZIONALE PENSATA CHE RENDE ANCORA PIU' AVVINCENTE IL GIA' FAMOSO GIOCHINO PAC-MAN.

ATTACCO ALIENO — ANNUNCIATO
QUESTA È L'IMPLEMENTAZIONE DEL FAMOSO GIOCO SCRAMBLE [illegible] SPECTRUM.

STORMO DI METEORE — ANNUNCIATO
VERSIONE MIGLIORATA DEL GIOCO ASTEROIDE.

PROGRAMMI PER L'ATARI 400

NOME E DESCRIZIONE	SUPPORTO	PREZZO VENDITA
MUSIC COMPOSER (8 K) LA MUSICA SPIEGATA, VISUALIZZATA E COMPUTERIZZATA, MA SALDAMENTE IN MANO ALLA CREATIVITA' DELL'UTENTE	cartuccia	121.000
ENERGY CZAR (16 K) PRENDETE DECISIONI SU PROBLEMI DI IMPORTANZA MONDIALE: ENERGIA, PREZZI, RAZIONAMENTI, INQUINAMENTI	cassetta	60.000
HANGMAN (8 K) INDOVINATE LA PAROLA PENSATA DAL COMPUTER, OPPURE FINITE IMPICCATO	cassetta	30.000
STATES AND CAPITALS (16 K) STATI E CAPITALI DEGLI U.S.A. PER IMPARARE UN PO' DI GEOGRAFIA DIVERTENDOSI	cassetta	30.000
EUROPEAN COUNTRIES & CAPITALS (16 K) LA GEOGRAFIA EUROPEA A QUIZ	cassetta	30.000
KINGDOM (8 K) L'ECONOMIA DEL VOSTRO REGNO SI BASA SULL'AGRICOLTURA. ELABORATE STRATEGIE ANTI-CARESTIA	cassetta	30.000

PROGRAMMI PER ATOM A CORN

	SUPPORTO	PREZZO VENDITA
ATOM FORTH LINGUAGGIO DI PROGRAMMAZIONE FORTH ESTREMAMENTE VELOCE, ADATTO AD APPLICAZIONI SCIENTIFICHE ED EDUCATIVE. RICHIEDE 12 Kb RAM	cassetta	29.500
MANUALE FORTH PROGRAMMA DI ELABORAZIONE TESTI FORNITI SU ROM, CHE PERMETTE DI GENERARE E STAMPARE LETTERE E DOCUMENTI. RICHIEDE 1KB DI MEMORIA PER IL PROGRAMMA E 6KB DI AREA VIDEO.	cassetta	17.700
SOFTWARE INTRODUTTIVO QUATTRO CASSETTE CON PROGRAMMI DI GIOCHI - AUTOISTRUZIONE ALL'USO DELL'ATOM - CALCOLO FINANZIARIO - RUBRICA TELEFONICA - RICHIEDE 3KB DI MEMORIA	cassetta	53.454
ATOM BUSINESS 11 PROGRAMMI DEDICATI ALLA AMPIA GAMMA DI APPLICAZIONI DI CALCOLO E GRAFICA FINANZIARIA.	cassetta	22.066
MANUALE ATOM BUSINESS MANUALE DI ISTRUZIONE ALL'USO DI PROGRAMMI ATOM BUSINESS.	cassetta	20.532
ATOM CALC FAMOSO SISTEMA DI CALCOLO MULTIRELAZIONALE UTILE NELLA PIANIFICAZIONE, NEL BUDGETING E NEL CALCOLO DI SIMULAZIONE IN GENERALE.	cassetta	100.182
ATOM SYNTHESISER TRASFORMA ATOM IN UN SINTETIZZATORE MUSICALE PROGRAMMABILE, CON VISUALIZZAZIONE DELLE NOTE SU VIDEO IN ALTA RISOLUZIONE. È FORNITO COMPLETO DI ESEMPI MUSICALI. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA E 6KB VIDEO.	cassetta	35.400
ATOM LIFE 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
DESK DIARY COMPRENDE DUE PROGRAMMI DI GESTIONE INDIRIZZI E DIARIO DELLE ATTIVITA'. MEMORIA RICHIESTA: 5Kb PROGRAMMA E 6KB AREA VIDEO.	cassetta	35.400
ATOM DATA BASE GESTIONI ARCHIVI DI INFORMAZIONI DA MEMORIZZARE SU CASSETTE O DISCHI. MEMORIA: 5KB PROGRAMMA E 1KB AREA VIDEO.	cassetta	35.400
PROGRAMMI DI UTILITA' N. 1 DISASSEMBLER, SISTEMA OPERATIVO CASSETTE VELOCIZZATO E RINUMERAZIONE AUTOMATICA DI ISTRUZIONI BASIC. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.	cassetta	35.400
GENERATORE SOFTWARE DI CARATTERI PERMETTE DI GENERARE NUOVI TIPI DI CARATTERI: MAIUSCOLE, MINUSCOLE, SIMBOLI MATEMATICI, ECC.	cassetta	35.400
PEEKO COMPUTER 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
MATEMATICA 1 RACCOLTA DI 3 PROGRAMMI: PLOT: UN SERSATILE PROGRAMMA DI VISUALIZZAZIONE DELLE FUNZIONI MATEMATICHE DESIDERATE. SIMULTANEOUS: PERMETTE DI RISOLVERE EQUAZIONI CON COEFFICIENTI INTERI E REALI USANDO VELOCI TECNICHE DI GAUSS. 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
MATEMATICA 2 PROGRAMMA DI CALCOLO ALGEBRICO: SEMPLIFICA POLINOMI, ESPANDE E SEMPLIFICA ESPRESSIONI, ANCHE TRIGONOMETRICHE E PERMETTE TRASFORMATE DI FOURIER. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 1KB AREA VIDEO. È NECESSARIA LA ROM FP.	cassetta	35.400
ATOM WORD TUTOR UN SEMPLICE MA UTILE ESERCIZIO LINGUISTICO PER STUDENTI DI LINGUA INGLESE. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.	cassetta	35.400
MATEMATICA 2 PROGRAMMA DI CALCOLO ALGEBRICO: SEMPLIFICA	cassetta	35.400

POLINOMI, ESPANDE E SEMPLIFICA ESPRESSIONI, CHE TRIGONOMETRICHE E PERMETTE TRASFORMATE DI FOURIER. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 1KB AREA VIDEO. È NECESSARIA LA ROMA FP.

ATOM WORD TUTOR — cassetta — 35.400
UN SEMPLICE MA UTILE ESERCIZIO LINGUISTICO PER STUDENTI DI LINGUA INGLESE. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.

GAME 1 — cassetta — 35.400
RACCOLTA DI TRE GIOCHI: **ASTEROIDS**, **BREAKOUT** E **SOTTOMARINO**. MEMORIA RICHIESTA: 4KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.

GAME 2 — cassetta — 35.400
RACCOLTA DI TRE GIOCHI: **DOGFIGHT** (VERSIONE DI GUERRA STELLARE FRA DUE GIOCATORI), **MASTERMIND** E **ZOMBIE**. MEMORIA RICHIESTA: 4KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.

GAME 3 — cassetta — 35.400
RAT TRAP (ABILITA' GUIDA), **LUNAR LANDER** (ATTERRAGGIO LUNARE), **BLACK BOX** (INDIVIDUARE OGGETTI INVISIBILI). MEMORIA RICHIESTA: 4KB PROGRAMMA, 5KB AREA VIDEO.

GAME 4 — cassetta — 35.400
STAR TREK (ODISSEA SPAZIALE), **FOUR ROW** (GIOCO D'ASTUZIA PER BATTERE IL COMPUTER), **SPACE ATTACK** (ATTACCO SPAZIALE). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.

GAME 5 — cassetta — 35.400
WUMPUS (ABILITA' E ASTUZIA NEL COLPIRE IL DRAGO PRIMA DI ESSERE MANGIATI), **REVERSI** (IL POPOLARE GIOCO CONOSCIUTO CON IL NOME OTHELLO). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.

GAME 6 — cassetta — 35.400
DODGEMS (CORSA PER LA SALVEZZA), **SIMON** (TEST DI ATTITUDINE A MEMORIZZARE), **AMOEBA** (COMPETIZIONE FRA DISEGNATORI). MEMORIA RICHIESTA: 4KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.

GAME 7 — cassetta — 35.400
LIFE FORMS (GLI ALIENI INVADONO L'ASTRONAVE, PER SOPRAVVIVERE È NECESSARIO SCOPRIRLI E DISTRUGGERLI), **BALLISTICS** (GUERRA DI ARTIGLIERIA), **SNAKE** (ABILITA' E DESTREZZA). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.

GAME 8 — cassetta — 135.400
STARGAT (INVASIONE DI ALIENI), **GO-MOKU** (TRADIZIONALE GIOCO GIAPPONESE DI RIFLESSIONE E DESTREZZA), **ROBOTS** (AVVINCENTE BATTAGLIA CONTRO I ROBOTS IN RIVOLTA). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.

GAME 9 — cassetta — 135.400
SNAPPER (FUGA NEL PERICOLOSO LABIRINTO OVE SI ANNIDANO ESSERI MOSTRUOSI), **MINOTAUR** (DALLA MITOLOGIA IL GIOCO DA BRIVIDO E PAURA DEL MINOTAURO), **BABIES** (GIOCO DI ABILITA' PER SALVARE CON IL TELONE I BAMBINI CHE CADONO). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.

GAME 10 — cassetta — 35.400
RACCOLTA DI 10 PROGRAMMI DI GIOCHI PER LA VERSIONE MINIMA DELL'ATOM 8+2: **BREACKOUT - HESTIC - MASTERMIND - SKI-RUN - SNAKE - TRACK - SIMON - SQUASH - MOON - BOMBS-AWAY.**

GAME 11 — cassetta — 35.400
MISSILE BASE (DIFESA DA ATTACCO NUCLEARE) - **SNOOKER** (FAMOSO GIOCO A BIGLIARDO CHIAMATO CARAMBOLA). **DOMINOES** (GIOCO DELLE CARTE CHIAMATO DOMINO). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.

ATOM ADVENTURE — cassetta — 35.400
DUNGEON (CACCIA AL TESORO), **HOUSE** (AVVENTURE NELLA CASA DEL TESORO), **INTERGALACTIC** (AVVENTURE NELLO SPAZIO INSIDIOSO). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.

ATOM CHESS — cassetta — 35.400
GIOCO DEGLI SCACCHI. MEMORIA RICHIESTA: 5K PROGRAMMA, 6K AREA VIDEO.

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	767.000
FLOPPY DISK VC 1540	1.003.000
ESPANSIONE 8K RAM	116.000
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
PADDLE COPPIA	26.500

TANDY

COLOR COMPUTER 16K	685.000
JOYSTICK COPPIA	82.600
KIT 16K RAM	164.000
DRIVE 0 PER FLOPPY DISK	1.168.000
DRIVE 1 PER FLOPPY DISK	696.000

TEXAS INSTRUMENTS

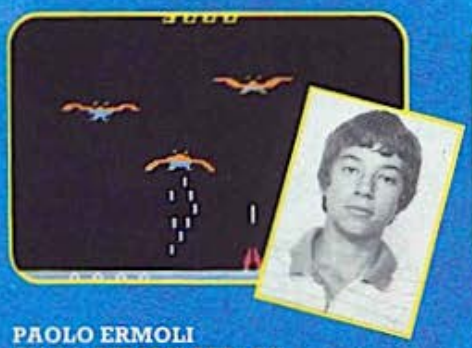
COMPUTER TI99/4A CONSOLLE 16K	448.000
MODULO DI ESPANSIONE RAM 32K	318.500
MODULO CONTROLLER PER DRIVER FLOPPY DISC	412.000
MODULO DISK DRIVE	122.500
DISK DRIVE ESTERNO	1.026.500
SINTETIZZATORE VOCALE	130.000
JOYSTICK COPPIA	61.500

SEIKOSHA

STAMPANTE GP 100A	649.000
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 Castelbargo, 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.


"VIGLIACCHI,
PAUROSI
E CONIGLI
CHE NON OSATE
SFIDARCI,
VI ASPETTIAMO
AL VARCO!"
Attenti furbastri, nel mio gioco, il gioco di Dracula, valgono solo i punteggi realizzati nella versione difficile; perchè non potete tornare nella tomba senza aver morso tutte le vittime assegnate.
Alcuni di voi hanno raccolto la sfida e i loro nobili volti li troverete nella prossima pagina.
IMAGIC
y Experts for Experts



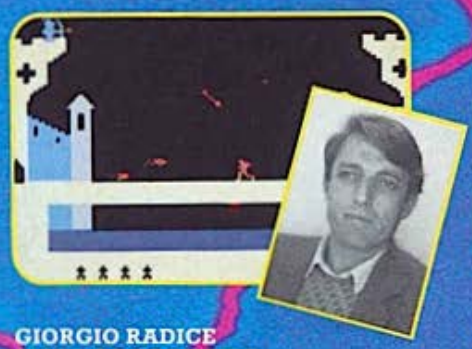
PAOLO ERMOLI
GIOCO: **DEMON ATTACK**
(sistema Atari)
Punteggio raggiunto - 999185
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Bernasconi - 21100 Varese



GIORGIO NOVELLA
GIOCO: **DEMON ATTACK**
(sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 96550
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
La Fata dei Bambini - 16100 Genova



GIORGIO BERRI
GIOCO: **DRAGON FIRE**
(sistema Atari)
Punteggio raggiunto - 110660
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Consorti - 00192 Roma



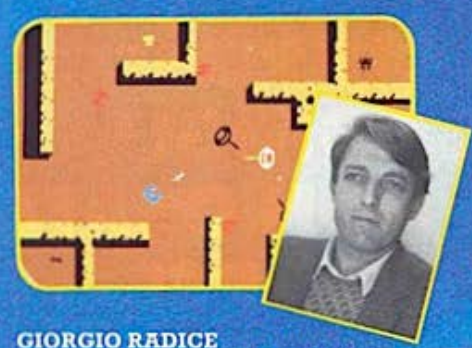
GIORGIO RADICE
GIOCO: **DRAGON FIRE**
(sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 16320
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Videogames - 20124 Milano



FURIO LAVAGNA
GIOCO: **ATLANTIS**
(sistema Atari)
Punteggio raggiunto - 998390
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Emilux - 17100 Savona



G.B. INFERRERA
GIOCO: **ATLANTIS**
(sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 93500
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Gian Giò - 16163 Genova Pontex



GIORGIO RADICE
GIOCO: **SWORDS AND SERPENTS**
(sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 3500
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Videogames - 20124 Milano



GIORGIO NOVELLA
GIOCO: **TROPICAL TROUBLE**
(sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 27300
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
La Fata dei Bambini - 16100 Genova

E VOI COSA ASPETTATE A CLASSIFICARVI?

PER CHI NON HA PAURA CONTINUA L'IMAGIC MATCH

In Town



DEMON ATTACK™



ATLANTIS™



DRAGONFIRE™



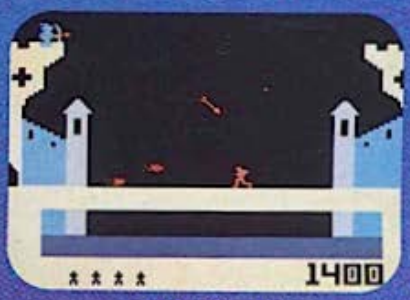
NO ESCAPE™

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.



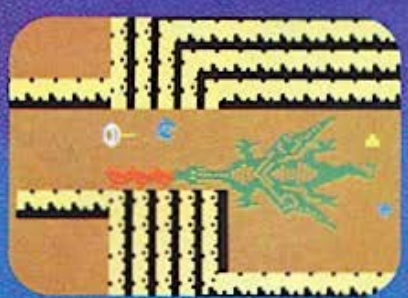
ICE TREK™



DRAGONFIRE™



DRACULA™



SWORDS & SERPENTS™

AUT. MIN. COMU.

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 videogiocatori 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™

LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU' MERCATINO DELL'USATO

VENDO **videogiochi Hinno-Hit** completo di 17 cassette tra cui: soccer, sea battle, space mission, space squadron, auto racing, bowling, crazy climber ecc. a L. 500.000. - Tel. 0871/586227 (ore pasti).

VENDO **VIC 20** + registratore a cassette + scheda aiuto + manuale istruzioni + libro con programmi. Nuovo, usato pochissimo il tutto solo a L. 500.000 intrattabili - esclusivamente zona di Roma. Pierluigi - Tel. 06/5344101 (ore 20-22).

COMPRO **Boxing Mattel Intellivision** a L. 25.000 (in buone condizioni). Compro beauty e the beast. Vendo cassette Intellivision space battle, atlantis (Imagic) oppure scambio atlantis con beauty e the best. Vendo computer ZX81 in perfette condizioni e completo di vari cavetti e manuale in inglese e in italiano. Due mesi di vita. Inviare offerta a partire da L. 110.000. Potenza Alessandro - P. Giulio Cesare, 30 - 70124 Bari.

VENDO **Atari** con sei mesi di vita volendo cassette vendo anche Intellivision praticamente nuovo prezzo conveniente, garanzia scritta. - Tel. 011/357981 (ore serali).

VENDO **videogioco Saba** ottimo stato, con 18 cassette compreso scacchi a L. 300.000 trattabili. Giovanni - Tel. 06/3662753 (ore pasti).

VENDO **videogioco Cabel** modello LEM 2000, corredato di due cassette e di alimentatore, nuovissimo, a colori, ancora in garanzia. - Tel. 02/5279027 (ore pasti).

VENDO **cassette Mattel:** armor battle e horse racing nuovissime!! O cambio con cassetta Imagic atlantis o beauty & beast. Guerrini Cesare - via Lungara, 8/A - 40026 Imola (BO).

VENDO **base Mattel/Intellivision** nuova a L. 300.000 (trattabili) più numerose cassette tutte compatibili Mattel. - Tel. 059/530114 (ore 13.30-14.30).

VENDO **VCS Atari** completo, come nuovo, usato pochissimo, perfetto stato, con pac-man, asteroids, pinball, combact a L. 385.000 tratt. consegna anche a Milano. Tel. 0373/84886 (ore pasti).

VENDO **VCS Atari** ottimo stato completo di 3 cassette: combat space invaders, pac man a L. 250.000. Baldisserri Luca - Viale delle Palme, 109 - 48100 Marina Romea (RA) - Tel. 0544/446877 (ore pasti).

COMPRO **programmi** di qualsiasi genere per **ZX Spectrum Sinclair 48K**, aspetto molte lettere. Paolo Ashley Cooper - Piazza Borghese, 2 - 00186 Roma.

VENDO **Intellivision** ottime condizioni a prezzo da concordare con o senza cassette (frog-bog) (football - bowling - golf - baseball - triple action - sea battle - snafu - space armada - soccer - tennis - basketball - skiing - boxing - astromash - sub hunt - tron maze tron - advanced - dungeon & dragon - tron deadly discs - matc fun - shark-shark - ice trek - tropical truble - utopia - lock'n chase - dracula - dragonfire - microsurgeon - atlantis. Franco Vercelli - Tel. 0161/54532 (ore 12-14).

VENDO/CAMBIO **programmi** su cassetta per **VIC 20** alcuni esempi: alien blitz - bonzo - amok - boss ecc. prezzi bassi, richiedere liste gratuite, per uno scambio inviate le vostre liste riceverete le mie. Mascali Giuseppe - Via R. Margherita, 573 - 98028 S. Teresa Riva (ME) - Tel. 0942/791692 (dalle ore 21 esclusi sabato e domenica).



CAMBIO la **cassetta** per il computer **VIC 20 sargon II chess** (scacchi) con la cassetta jelly monsters. La cassetta è in ottime condizioni, 128 combinazioni di colori, 6 livelli di difficoltà, altre particolarità, istruzioni allegate. Luca Maccari - Via Pismonte, 5 - 20139 Milano - Tel. 02/5391991 (ore pasti).

VENDO **VCS Atari**, con i relativi comandi in dotazione + cassette: pitfall (Activision) space invader, indy 500 (con comandi), video chess, combact, air sea battle, campionship soccer, bowling. Valore complessivo L. 850.000 vendo tutto a L. 600.000. Guarducci Federico - Via Gianotti, 1 - Prato - Tel. 0574/34005 (ore 13-14,30).

CAMBIO **10 giochi di società** in ottimo stato: allegro chirurgo, stratego, petropolis, superman, Kojack, lotta di classe, Ken il falco, l'uomo ragno, flash per Videopac Philips con una cassetta. - Tel. 06/8449093 (dalle ore 16 alle 18.30 eccetto lunedì e giovedì)

VENDO 2 **cassette Intellivision** "Poker and Black Jack" e "Star Strike" a L. 69.000 tutto compreso. Fabio Bottacci - C.so Galileo Ferraris - Torino - Tel. 011/594783 (durante i pasti).

VENDO/CAMBIO **cassette (Intellivision)** tennis, las vegas, poker, black jack con: tron maze o tron (Intellivision), demon attack (Imagic). Catanzariti Giacomo - Via G. Pepe, 37 - Roma - 06/730265 (dalle ore 14 in poi).

CERCO nuovi **utenti VIC 20** per formazione gruppo acquisto programmi in società e scambio consigli. Galante Gennaro - Via Caravaggio, 65 - 80043 Agropoli (SA).

VENDO **base Intellivision** + 12 cassette tra cui demon attak - utopia e lock-n-chase (valore complessivo oltre un milione) a L. 650.000 il tutto è in ottimo stato. Roberto Duse - Viale Cairoli, 115 - 31100 Treviso - Tel. 0422/260266 (ore 19.30-20.30).

COMPRO le seguenti **cassette per VCS:** berzerk, demon attack, megamania, ice-hockey - offro max. L. 35.000 cad. Tel. 010/602354 (ore serali).

VENDO **Spectrum 48K** nuovo completo di tutto L. 450.000; cedo inoltre ZX81 seminuovo completo tutto L. 150.000. - Tel. 0471/40070 (ore pasti).

VENDO le seguenti **cassette** per il sistema **VCS Atari:** pitfall (Activision) skiing (Activision) shark attak (Apollo) spiderman (parker) maze craze, superman, miniature golf, casinò, adventure, surround, breakout, basketball prezzo da concordare. Tel. 06/7828784 (ore 14,15-15,30).

COMPRO base computer **G7000 Philips** con cassetta N. 9 a L. 150.000. - Tel. 081/262715 (ore 15.30-16.30).

VENDO **cassette Intellivision** skiing, star strike, auto racing, space battle, boxing a L. 30.000 night stalker e utopia a L. 55.000. Tutto questo è nuovissimo e usato molto poco. (Solo zona Bologna). Mascagni Alessandro - Via Emilia Levante, 194/15 - Bologna - Tel. 051/544339.

VENDO video **cassette** per consolle **Intellivision Mattel:** soccer, e skiing in perfetto stato a L. 30.000 ciascuna. Alessandro Milani - Via Ambaraga, 29 - Brescia - Tel. 030/395354 (ore 18-19).

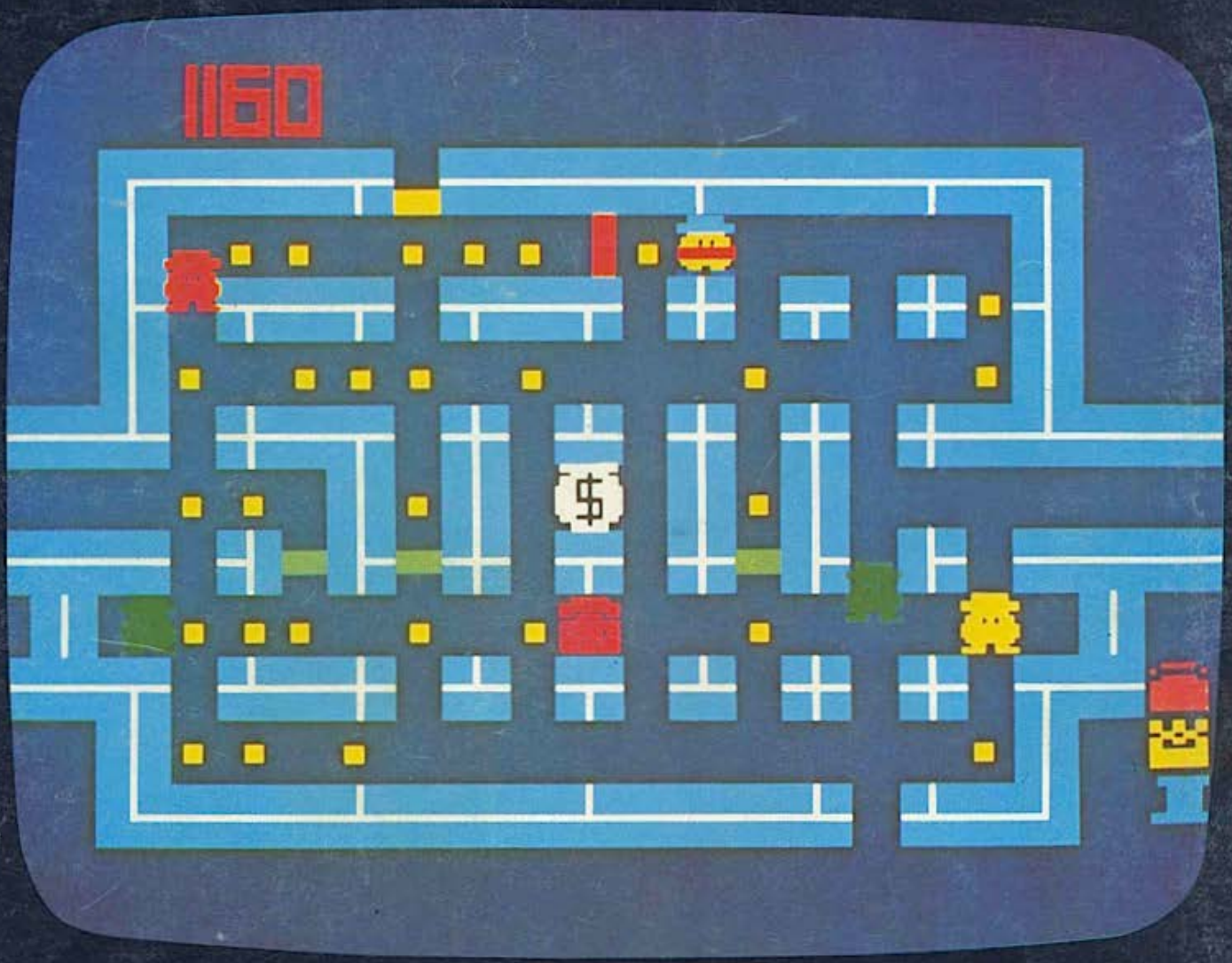
COMPRO base **Atari VCS** in buone condizioni a L. 200.000 trattabili possibilmente con delle cassette tipo: pitfall - spiderman - donkey kong - dragonfire. Riccardo Rappini - Via Dante, 4 - Bologna - Tel. 051/309668 (ore pasti e pomeridiane).

CAMBIO/VENDO per Atari 400/800 **programmi originali** americano utility games.
VENDO **video giochi Atari con 24 cassette** a L. 1.000.000 valore L. 2.000.000. - Tel. 081/8614223 (ore 20-22).

COMPRO in buone condizioni **cassetta Intellivision Tron** (deadly discs) a L. 35.000 e le cassette Imagic sempre per sistema Mattel demon attack, atlantis, dracula, beauty & the beast, ice trek, compro due o tre di queste cassette a L. 40.000 l'una. - Tel. 06/571950 (ore pasti e serali).

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

A CHE GIOCO GIOCHIAMO QUESTO MESE?



LOCK'N'CHASE

MATTEL ELECTRONICS

INTELLIVISION

Intelligent Television