ISSN: 0392-8918

VIDEO GIOCHI 7

UNA PUBBLICAZIONE DEL GRUPPO EDITORIALE JACKSON

LA PRIMA E UNICA RIVISTA DI VIDEOGAMES • GIOCOMPUTER • GIOCHI ELETTRONICI 1983 L. 3.000

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

SPECIALE GIOCHI IN VACANZA

U.S.A. SFIDA GLI AZZURRI DEI VIDEOGIOCHI

I GIOCHI INVENTATI DAI LETTORI

espande all'infinito la tua esperienza

HES



software a misura d'uomo

HES

VIC 20

–SUPPORTO: CARTRIDGE–

6502 PROFESSIONAL DEVELOPMENT SYSTEM

Un sistema di sviluppo del 6502 su cassetta che traduce dall'assembler al linguaggio macchina in uno o due passi con lo standard mnemonico mos.

TF/9316-00 **L. 60.000**

TORG

Torg è un gioco di abilità ed avventura. Sei intrappolato in una griglia, devi cercare di evadere e di distruggere orde di mostri che ti attaccano per annientarti.

TF/9316-01 **L. 36.000**

COCO 2

Un fantastico Computer Games di tipo educativo, che ti permetterà di creare da solo i tuoi giochi. Coco 2 ti insegna la teoria dei giochi, la grafica dei computers, i segni della programmazione e il disegno logico. Coco 2 non richiede alcuna precedente esperienza di programmazione. È richiesta l'espansione 16 K.

TF/9316-03 **L. 84.000**

VIC FORTH

Un nuovo linguaggio di sicuro interesse che unisce la facilità del Basic alla velocità dell'assembler. Un ricco manuale a corredo.

TF/9316-20 **L. 114.000**

HESMON

Hesmon è un monito linguaggio macchina del 6502 con l'aggiunta di 30 comandi di utilità. Un potente accessorio con molte caratteristiche non reperibili sugli altri monitor.

TF/9316-22 **L. 84.000**

TURTLE GRAPHICS

Turtle Graphics è un modo eccittante e divertente per introdurre un principiante di concetti di programmazione. Un sistema facile per apprendere il linguaggio dei computer con più di 30 comandi a disposizione.

TF/9316-24 **L. 84.000**

HES WRITER

Un programma di Word Processing molto curato e con numerose opzioni tra le quali: Editing completo sullo schermo, giustificazione per centratura, numerazione delle pagine, ecc. compatibile con la stampante VC 1515 o Seikosha Gp 100 VC.

TF/9316-26 **L. 84.000**

AGGRESSOR

Come un valoroso pilota devi proteggere i depositi di benzina di Stellarium dagli attacchi delle navicelle di Zaurien. Stai attento alle mine spaziali e ai vari tipi di astronavi nemiche.

TF/9316-28 **L. 84.000**

SYNTHE SOUND

Trasformate il vostro Vic 20 in un incredibile sintetizzatore musicale. Questo packagg fornirà speciali effetti consentendovi di diventare un abile compositore musicale.

TF/9316-30 **L. 114.000**

GRID RUNNER

Accanitevi contro il nemico droido che si ammassa su «Grid» la stazione nucleare nell'orbita solare terrestre. Un gioco a livello arcade per grafica e sonoro. Livello di difficoltà a vostro piacimento per giocare utilizzare il joystick.

TF/9316-32 **L. 84.000**

SHAMUS

Alla fine rimarrai tu o l'Ombra!?! solo tu puoi porre fine al regno del terrore dell'Ombra maledetta! Devi combattere contro chiunque. 2 livelli con 20 stanze piene di Robots, che ti danno la caccia. La tua sola funzione è difendere il palazzo contro gli invasori. Dovrai essere veloce e spietato!

TF/9316-34 **L. 84.000**

PROTECTOR

Le orde della città di Fraxullan stanno attaccando la tua città e catturando gli abitanti. Tu devi aiutare la popolazione insieme, trasformandola nella Città della Nuova Speranza, sull'altro lato del vulcano; ma i sopravvissuti non sono ancora salvi. Ogni persona dovrà essere nuovamente trasportata nella fortezza di Verdann prima che il vulcano esploda, travolgendoli tutti!!!

TF/9316-36 **L. 90.000**

PREDATOR

Fiero come un'aquila, tu voli nel cielo, difendendo il tuo spazio dagli attacchi di nemici pennuti. Mano a mano che sconfiggi i tuoi avversari, avanzi lungo la scala di 99 livelli di difficoltà. Come un'aquila, tu aspiri a raggiungere altezze sempre più grandi. Un gioco per tutte le età. Realmente nuovo e differente dai tradizionali giochi.

TF/9316-40 **L. 84.000**

COMMODORE 64

–SUPPORTO: CARTRIDGE–

HESMON 64

Hesmon è un monitor linguaggio macchina per il 6502/6510 con un mini assembler, indispensabile per tutti coloro che vogliono programmare in linguaggio assembler.

TF/9200-00 **L. 84.000**

RETRO BALL

L'emozionante e divertente gioco dell'Hockey su ghiaccio riproposto ora sul computer. Possibilità di giocare fra 2 giocatori o contro il computer.

TF/9200-02 **L. 84.000**

TURTLE GRAPHICS

Turtle Graphics è un modo eccittante e divertente per introdurre un principiante di concetti di programmazione. Un sistema facile per apprendere il linguaggio dei computer con più di 30 comandi a disposizione.

TF/9200-04 **L. 120.000**

HES WRITER

Un programma di Word Processing molto curato e con numerose opzioni tra le quali: Editing completo sullo schermo, giustificazione per centratura, numerazione delle pagine, ecc. compatibile con la stampante VC 1515 o Seikosha Gp 100 VC.

TF/9200-06 **L. 90.000**

GRID RUNNER

Accanitevi contro il nemico droido che si ammassa su «Grid» la stazione nucleare nell'orbita solare terrestre. Un gioco a livello arcade per grafica e sonoro. Livello di difficoltà a vostro piacimento per giocare utilizzare il joystick.

TF/9200-08 **L. 84.000**

COCO 2

Un fantastico Computer Games di tipo educativo, che ti permetterà di creare da solo i tuoi giochi. Coco 2 ti insegna la teoria dei giochi, la grafica dei computers, i segni della programmazione e il disegno logico. Coco 2 non richiede alcuna precedente esperienza di programmazione. È richiesta l'espansione 16 K.

TF/9205-00 **L. 90.000**

COCO

Eccezionale computer games di tipo educativo, che insegna le tecniche fondamentali del computer, il linguaggio Basic, come risolvere i problemi scomponendo ogni programma in semplici pezzi e simulando l'effetto di ogni istruzione. Coco ti permette di capire come lavora un computer.

TF/9205-02 **L. 100.000**

6502 PROFESSIONAL DEVELOPMENT SYSTEM

Un sistema di sviluppo del 6502 su cassetta che traduce dall'assembler al linguaggio macchina in uno o due passi con lo standard mnemonico mos.

TF/9205-04 **L. 60.000**

BENJI'S SPACE RESCUE

Assieme al cane Benji', stella di molti sceneggiati televisi americani, intrapprenderai un viaggio attorno al sistema solare, alla ricerca di alcuni scienziati rapiti. Scoprirai le meraviglie del cosmo, e combatterai contro alieni, insieme al fedele Benji'. Dovrai mettercela veramente tutta per scoprire dove sono tenuti prigionieri gli scienziati.
Ce la farai?

TF/9205-06 **L. 90.000**

ZX 81

–SUPPORTO: CASSETTA–

BUDGET MASTER 1000 16 K

Uno splendido programma per la gestione casalinga. È possibile creare una serie di categorie specifiche e visualizzare costantemente la situazione del mese in corso, dell'anno, ecc.

TF/0106-00 **L. 36.000**

RIVERSI 1000 16 K

Un famoso gioco del diciannovesimo secolo, anche conosciuto come Othello, presentato per lo ZX 81 in una forma molto sofisticata e ricca di opzioni.

TF/0106-02 **L. 36.000**

SABOTAGE 16 K

Un'intricata avventura per giocatori esperti e dai riflessi veloci.

TF/0106-04 **L. 30.000**

GULPER 16 K

Un gioco di qualità arcade di caccia, catture ed evasioni. 15 selezioni di area gioco 9 livelli e 9 velocità lo rendono veramente completo ed entusiasmante.

TF/0106-06 **L. 30.000**

è distribuito da

REBIT COMPUTER
A DIVISION OF G.B.C.

Casella Postale 10488 MI

SOMM

IL POSTO DELLA POSTA 6

A DOMANDA RISPONDE 14

CLASSIFICHE DA TUTTO IL MONDO
HIT GAMES 18

INIZIATIVE E CONCORSI
BONUS 20

FATTI E NOTIZIE
READY 28

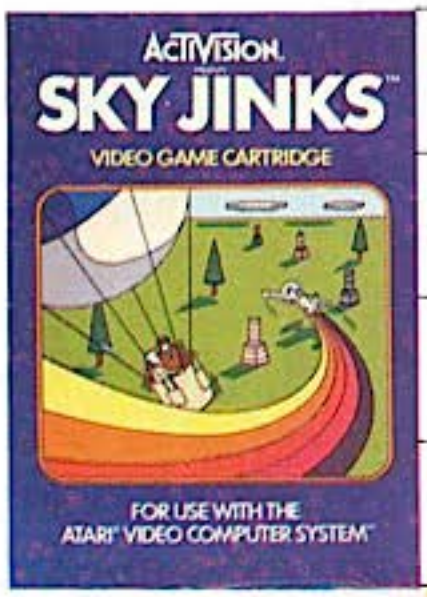
SUPPLEMENTO VACANZE
GIOCHI PER L'ESTATE 36

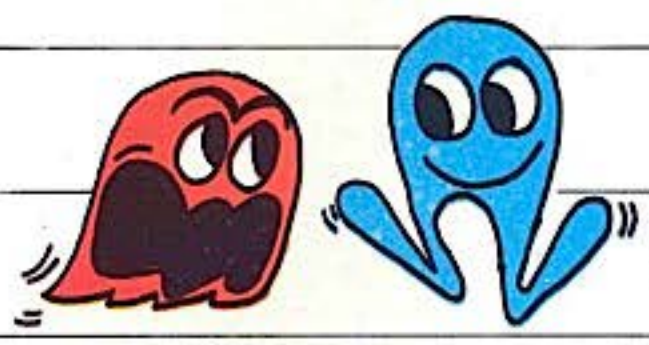
PROVATI PER VOI
A CHE GIOCO GIOCHIAMO? 48

ATTUALITÀ
10, 100, 1000 GAME DESIGNER 66

I GRANDI A GETTONE
AL BAR 71

FLIPPER
PINBALL WIZARD BONUS N° 7 78







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

DI FRONTE AL FATTO COMPUTER

84 IL LOGO
SECONDA PARTE

85 I GIOCOMPUTER

87 DISEGNARE CON IL COMPUTER

89 LIST
SETTIMA LEZIONE

94 SALVE PROGRAMMI

96 SPECTRUM DELLE MIE BRAME

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

105 LOVOGLIONONLOVOGLIOPIÙ
MERCATINO DELL'USATO

HANNO COLLABORATO

Mario Dajelli
Marco Gatti
Danilo Lamera
Lorenzo Mauri
Vanessa Passoni
Alberto Rossetti
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

FUGA DA ALCATRAZ

Vorrei suggerire un gioco di mia invenzione. Scopo del gioco è salvare un prigioniero di guerra che scappa dall'isola in cui è rinchiuso.
Per attraversare il mare deve superarne i pericoli e i nemici. Infatti il mare mosso, i pescecani e la stanchezza gli rallentano la fuga. Poi passano ogni tanto anche motoscafi e bisogna immergersi per evitarli. Ogni tanto però trova anche delle isole sperdute dove può rifocillarsi.
Al suo arrivo (dove? ndr) è accolto da un'immesa folla. Il presidente lo nomina eroe nazionale. Dopo che il primo è arrivato ne scappa un secondo, però gli squali sono più svelti, il mare sempre più insidioso, le isole sempre più rare, mentre i motoscafi passano più di frequente.
Naturalmente se il prigioniero non si immerge al passaggio del motoscafo viene catturato e il gioco finisce.
Per evitare gli squali deve accellerare il ritmo di nuoto.
Se viene ucciso dai pescecani il gioco riprende dove è smesso perché si hanno tre vite a disposizione. Le onde fanno invece perdere energie al fuggiasco.
Naturalmente ci sono anche gli effetti sonori: il motore del motoscafo, le onde, il rumore delle bracciate, la marcia funebre quando muore e l'inno nazionale quando arriva. Cosa ne pensate?

Giovanni Piras, Cagliari

probabilmente molto affezionato al joystick, abbia da criticare il perfetto (questo è quel che penso) disco direzionale dell'Intellivision. Vi chiederei perciò gentilmente di fare a meno di andare a scovare tutti i difetti più impensati di cui è provvisto quel magnifico videogioco che risponde al nome di Intellivision (e di cui sono fiero possessore).

Costanzo Marco
Sestri Levante (Ge)

Quando ci è arrivata la tua lettera, quasi ci prendeva un colpo! Noi, proprio noi saremmo rei di un tanto efferato delitto!
Ebbene, caro Marco, dopo avere scrupolosamente frugato nell'intimo della nostra coscienza, ci sentiamo in grado di chiedere l'assoluzione con formula piena perché "il fatto non sussiste". A parte scherzi, siamo proprio sicuri di non avere mai avuto quella che si dice "la mano pesante" con il disco direzionale dell'Intellivision.
Lungi da noi dal pensarne male come tu hai affermato. Il comando a mano dell'Inty (permettici di chiamarlo confidenzialmente così) è stata una vera e propria novità nel campo della manipolazione di un videogame, ed è sicuramente un meccanismo perfetto ed altamente preciso, anche se il mondo continua a dividersi in joystickisti da una parte e discoboli dall'altra: come tutte le cose nuove, infatti il disco richiede una graduale assimilazione dei meccanismi che lo azionano per averne la totale e assoluta padronanza.
È vero che il disco non ha l'immediatezza di un joystick, e ciò crea qualche problema. Tuttavia, quando la padronanza del mezzo sarà divenuta totale, ben difficilmente si potrà preferire nuovamente un joystick, tanta sarà la soddisfazione che procurerà.
È tutta questione di abitudine, insomma!
Ad ogni modo, continuiamo a pensare che disco e joystick siano entrambi soluzioni ottimali per tipi di giochi differenti tra loro.
Nel gioco sportivo, ad esempio, non c'è nulla di meglio del comando Mattel per gestire il movimento dei giocatori, per affrontare un'invasione o un intricato labirinto, viceversa, l'uso di quest'ultimo risulta un po' più difficoltoso in termini di precisione di spostamento, e per questo ci troviamo a nostro agio con in mano la maggiore precisione direzionale dei joystick.

UN NUOVO CALCIO MATTEL?

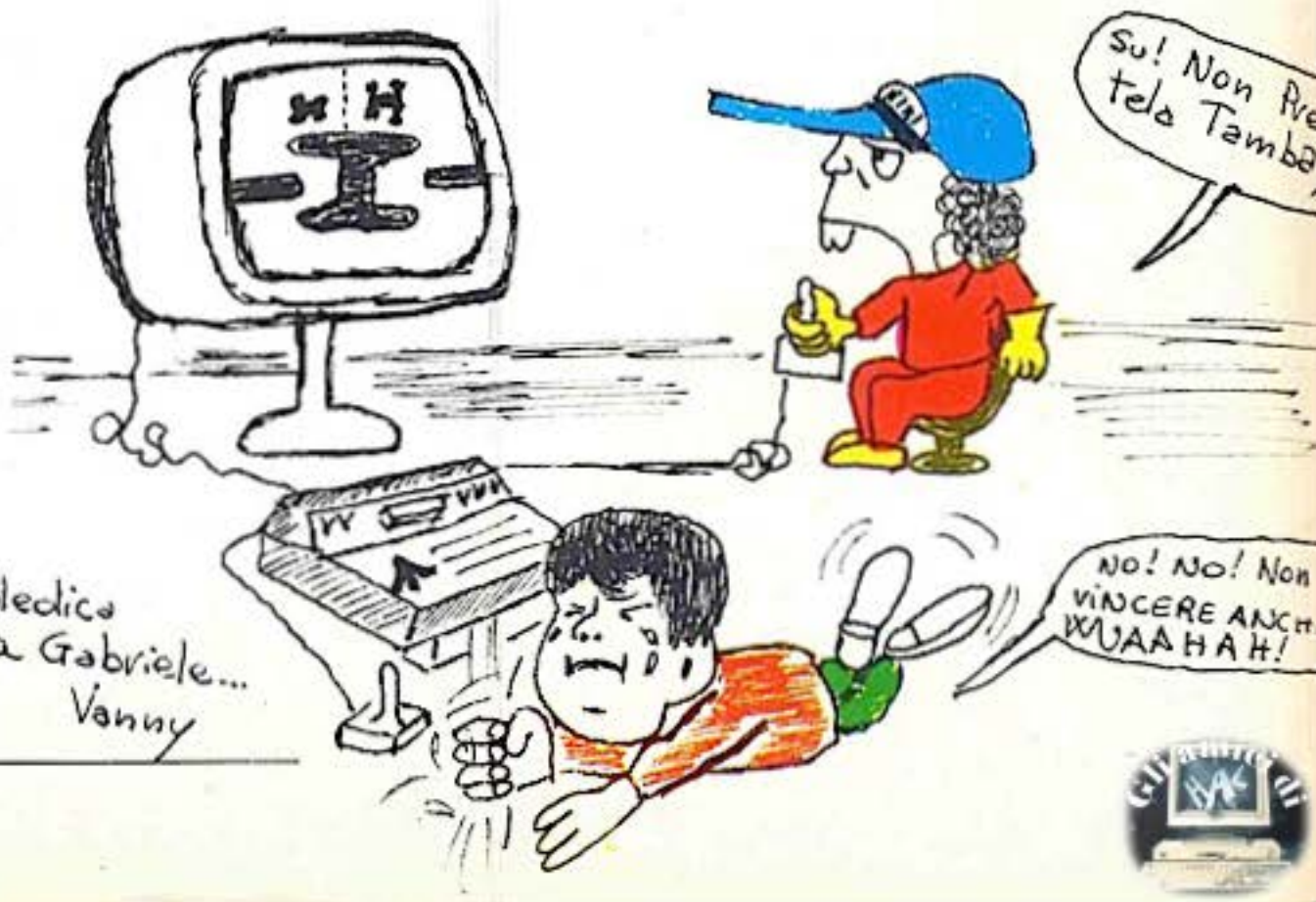
Il gioco è simile a Soccer Intellivision, solo che è possibile colpire il palo e anche la traversa (si possono fare i pallonetti come nel Tennis Mattel).
Ci sono i calci di punizione e quelli di rigore. Si può vedere un'azione di gioco ingrandita (come la battaglia in SEA BATTLE), e avere il rallenty di un GOAL o di una qualsiasi azione.
Questa è una mia proposta, e credo sia

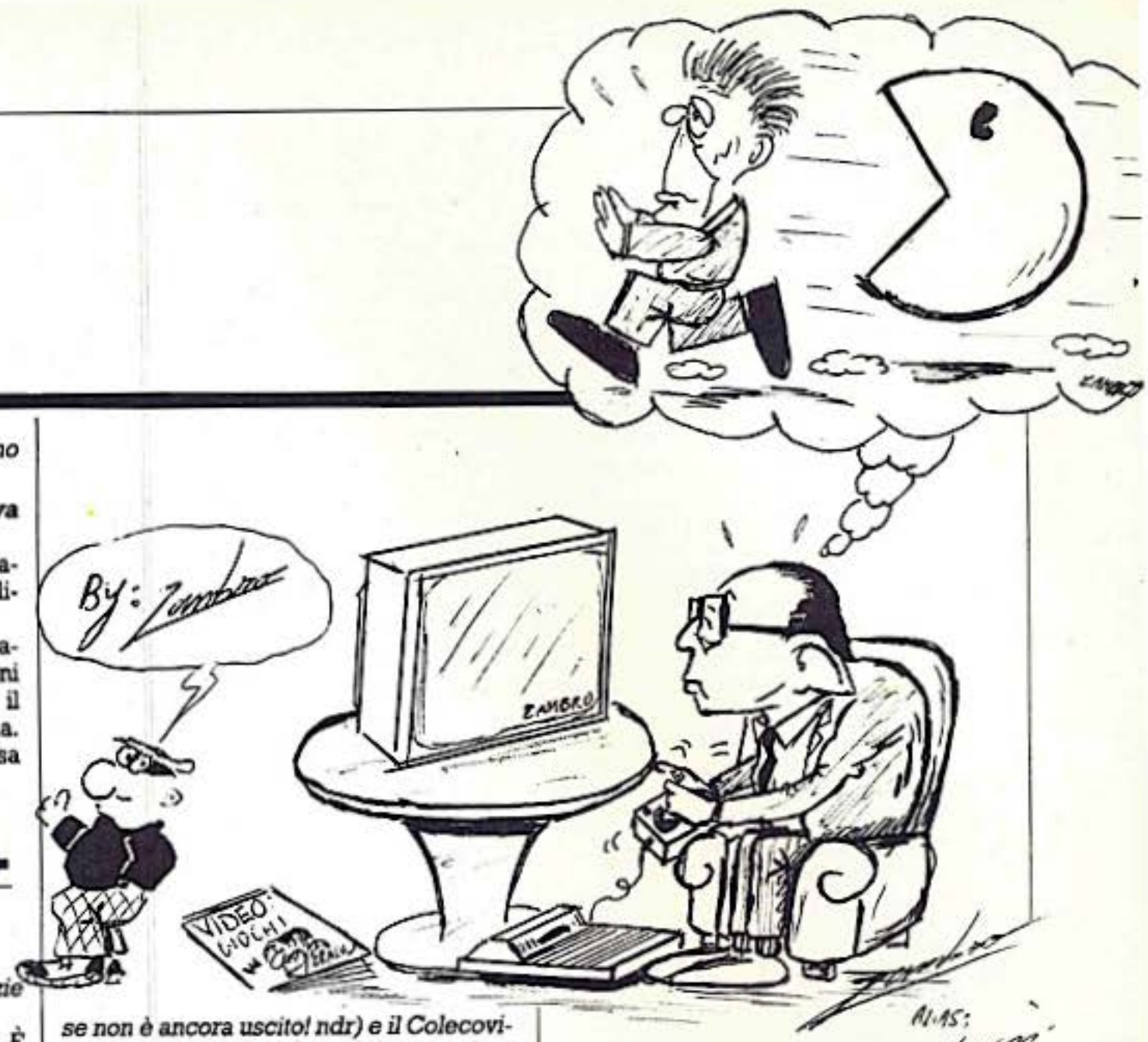
Pensiamo che di fantasia ne hai da vendere e di idee anche. Il gioco, sulla carta, sembra buono e soprattutto è perfettamente realizzabile.
Forse si potrebbe obiettare che qualche spunto è stato preso qua e là da JUNGLE KING (lo schermo con i coccodrilli) e dal recentissimo MONEY MONEY (lo schermo da fare a nuoto con gli squali), ma per essere un esordio, la tua proposta ci sembra abbastanza "tosta".
Forza allora, rimboccati le maniche e... al lavoro, ne aspettiamo delle altre!

DISCO O JOYSTICK

Con Una dedica speciale a Gabriele... Vanny

Sono un po' deluso del fatto che chi scrive gli articoli sui videogiochi,





realizzabile perché raggruppa in uno più giochi Intellivision.

Davide Romanini, Genova

OK Davide, ottima idea, anche se "ramazzate" qua e là per il catalogo Intellivision.
La realizzabilità dovrebbe essere abbastanza probabile, salvo che per le azioni ingrandite (quando, come, dove?) e il *rallenty* di un'azione che non sia l'ultima. Comunque insisti, magari con qualcosa che sia veramente "tuo".

E L'INTELLIVISION II?

Vorrei se possibile avere notizie sul sistema Intellivision II.
Cosa avrà di diverso dal I° modello? È forse destinato a sostituirlo totalmente?

Massimo Maltoni, Faenza

L'Intellivision II si presenta come la versione riveduta del suo predecessore.
Le innovazioni fondamentali stanno nello "styling", nel disegno della consolle, insomma.
Quella nuova è di colore bianco ed è un po' più squadrata dell'altra. I comandi sono poi sistemati in senso verticale, uno accanto all'altro, e la tastierina non è più grigiastra ma nera a bordi rossi. La compatibilità con le cartucce prodotte in precedenza dalla Mattel è totale e perfetta, e quindi non creerà alcun problema di utilizzo.
Interessante è invece la prevista produzione di un adattatore per cassette Atari ma non si sa se e quando tale aggeggio sarà disponibile in Italia, né tantomeno quando lo sarà l'Intellivision II, che non era presente neppure al SIM.
Il prezzo, orientativamente, dovrebbe essere un po' più basso di quello del "primogenito".

W ATARI, W MATTEL

Sono orgoglioso possessore di un VCS Atari 2600 e vorrei dire una cosetta a tutte quelle persone che criticano il VCS ritenendolo oramai superato: innanzi tutto io reputo il VCS come la migliore base in commercio dopo l'Atari 5200 (ma se non è ancora uscito! ndr) e il Colecovision, ma soprattutto lo reputo superiore all'Intellivision, non solo per il numero di cassette e varianti per cassetta (più di 100 cassette contro una cinquantina dell'Intellivision e fino a 256 varianti contro una ventina al massimo) ma soprattutto per la giocabilità superiore.
Sempre secondo me l'Atari è la migliore marca di videogiochi, la più seria, e soprattutto non ha mai deluso i suoi fans sia nei giochi da bar che in quelli da casa.
Vorrei sapere cosa ne pensate della rivalità Atari Intellivision e quale delle due basi reputate migliore, possibilmente evitando risposte evasive che acconterebbero tutte e due le parti.
Infine vorrei chiedervi quando saranno disponibili in Italia i nuovi extra joystick mostrati su VG numero 4.

Andrea Togliosi, Torino

Wow, che filippica! Abbiamo letto tutta d'un fiato la tua appassionata difesa al VCS, e sicuramente crediamo che come te la pensino moltissimi altri. Come metterla però con tutti i fans dell'Intellivision? Anche loro hanno certamente ottime ragioni per preferire la consolle Mattel, valide almeno quanto le tue.
In questo senso, non pensiamo affatto di pronunciarci né per l'una né per l'altra parte, soprattutto perché pensiamo che il nostro giudizio, che sarebbe comunque molto soggettivo e pertanto suscettibile di qualsiasi prova contraria, non potrebbe mai avere alcuna influenza sulle tue opinioni e su quelle di tutti gli altri.
Con questo vogliamo dire che non è nostra intenzione affermare attraverso le nostre pagine che tale marca è più "tosta" dell'altra, che il tal videogioco ci è più "antipatico" di un altro. Primo perché non sarebbe serio, e secondo perché riteniamo francamente, e tu ne sei la dimostrazione, che i nostri lettori siano abbastanza maturi per esprimere le loro opinioni in tutta serenità, senza dovere subire pressioni di giudizio o di qualsiasi tipo che prima o poi verrebbero "smascherate".
Il nostro compito è di informarvi, e cerchiamo di farlo nella maniera migliore: vi diamo i fatti, alle opinioni ci pensate voi! Non credi che sia una bella cosa?
Quanto alla fatidica disputa, pensiamo che ognuno ha il sacrosanto diritto di scegliere la consolle che preferisce: la scelta sarà tanto più azzeccata quanto maggiori saranno le ore di divertimento che gli offrirà, e su questo pare non ci sia nulla da dire.
Quanto ai nuovi joysticks, il mercato si sta muovendo e già cominciano a circolare nei negozi.
P.S. Per dovere di informazione, pubblichiamo di seguito una lettera di un Mattel-fanatico che afferma categoricamente la sua preferenza per l'Intellivision.

PAC-MAN

Basta, non ne possiamo più di

Pac-man! Un'invocazione: bandite definitivamente la sua deturpante immagine dalle pagine della vostra rivista.

Federico Rossi e Riccardo Gengo Magenta

Dopo il Pac-orologio, la Pac-cravatta, il Pac-sacco a pelo e la Pac-radio, era inevitabile che a qualcuno venisse la Pac-nausea.
I suoi detrattori restano comunque rarissimi: Pac-man resta sempre il soggetto favorito dei disegni che ci inviate in redazione, prova inconfutabile del fatto che il personaggio continua a piacere. Il dinamico mangiatutto apparirà quindi ancora per molto tempo sulla nostra rivista, se non in prima persona, almeno tramite la consanguinea Ms. Pac-man.
Reduce dall'essersi conquistata i favori di intere schiere di videogiocatori americani, Ms. Pac-man sbarca proprio in queste settimane sui nostri lidi, e sarà quindi nostra cura parlarvene nella misura più ampia possibile.

ANCORA SU PITFALL

Complimenti per aver indetto la Videogara, ottimo punto di riferimento per noi videogiochisti che cercheremo di raggiungere punteggi sempre maggiori. Purtroppo ho notato che la classifica di Pitfall è stilata in base al punteggio. Questa soluzione non mi sembra adatta per i seguenti motivi:

1) *in Italia ci sono ormai molti giocatori che raggiungono il punteggio di 114.000 punti;*
2) *in conseguenza di ciò verrà premiato solo il mittente della prima lettera arrivata.*

In base a quanto ho detto propongo di stilare la classifica in base al tempo mancante ai 20 minuti. Ciò renderebbe la gara molto più interessante.

Barbara Donato, Massafra

L'obiettivo di Pitfall è esclusivamente quello di totalizzare il maggior numero di punti, anche se tentare di essere il più veloci possibile può costituire per gli specialisti una divertente variazione sul tema.
Ai fini della Videogara potremmo tener conto del tempo mancante allo scadere dei 20 minuti solamente nel caso di punteggio ex-aequo, eventualità che si verificherà probabilmente ai 114.000 punti.
Dire comunque che siano moltissimi i videogiocatori in grado di arrivarci ci sembra esagerato: per riuscirci è innanzitutto indispensabile conoscere l'unico tragitto che permette di raggiungere tutti i tesori, poi riuscire a saltare i tronchi che vi rotolano incontro, il tutto senza perdere le 3 vite di Harry.
Il traguardo resta quindi ambitissimo, e continuiamo a ritenere che chi raggiunge i 114.000 punti faccia parte non della maggioranza, ma di una ristretta élite di supervideogiocatori. Almeno fino a prova contraria.

CONVINCETEMI I GENITORI!

Ho 13 anni e mi piacerebbe avere un Intellivision ma i miei genitori non vogliono comprarmelo e quindi passo la maggior parte del mio tempo a sognare leggendo la vostra rivista. Potreste darmi qualche consiglio per convincere i miei genitori?

Ippolito Enrico, Napoli

In realtà il connubio genitori-videogiochi non è impossibile come a tutta prima potrebbe sembrare. Chiari e lampanti sono gli esempi di padri che, dopo avere regalato una consolle ai propri figli, sono stati coinvolti a tempo pieno in feroci e spietati confronti generazionali combattuti all'ultima astronave.
Il problema dunque sta tutto nella comprensione: fare capire loro cioè che il videogame non è un aggeggio infernale destinato inesorabilmente a turbare il quieto vivere familiare. Più concretamente, se ti chiedi quale è il più mastodontico reato che i genitori imputano ai giochi elettronici, fatalmente ritroverai una sola risposta: la perdita di tempo a tutto scapito dello studio.
Da questo primo punto potresti cominciare la tua opera di persuasione, cercando di convincerli che lo studio è essenzialmente una questione di volontà e di dedizione, e che in sostanza i modi di perdere tempo sono pressoché infiniti: basta fare finta di leggere un libro... e sognare l'Intellivision!
Studiare è importante, ma divertirsi lo è altrettanto, soprattutto perché è indispensabile avere la possibilità di ricaricare le proprie energie dopo i tremendi affanni dell'attività scolastica. Per questo dunque, dal nostro punto di vista, non c'è niente di meglio che qualche buona partita ad un bel videogame!
Se hai dei genitori un po' più retrogradi del normale, evita di impostare il discorso sull'aiuto che il videogioco offre in termini di esercizio del riflesso e della coordinazione, perché molto probabilmente non lo capirebbero. Assicura quindi un impegno costante nelle tue attività, e prometti solennemente di non abusare mai della consolle: soprattutto però promettilo a te stesso, che è la cosa più importante!
Se poi è anche una questione di prezzo, che è sempre piuttosto elevato per un buon videogame, comincia a raggranellare in anticipo tutti i tuoi risparmi e quelli che eventualmente ti offrirà il "boss" di casa, e se alla fine ancora non ci arrivi, cerca qualche buona offerta di "usato" tra i nostri annunci o le pubblicazioni di inserzionisti della tua città.
Siamo sicuri che, alla fine, verrà anche il tuo momento. A proposito di momento, quello giusto in questo periodo ci sembra proprio offerto da una brillante promozione!
Non demordere, Enrico, e scrivici ancora sull'evolversi della vicenda.

ATARI MATTEL: IL MATCH CONTINUA

Io possiedo una consolle Intellivision di cui sono soddisfatto, la ritengo superiore all'Atari VCS di molto.
Mio fratello dice che è meglio l'Atari ma purtroppo di Videogiochi non ne capisce niente.
L'Activision continuerà la ristretta, per ora, produzione di videogiochi per il sistema Mattel (spero di si)?
Infine il mio sogno di videogioco sarebbe questo: un ragazzo deve andare a comprare delle scarpe ma gli rubano i soldi, così egli deve andare a cercare nelle fognature della città in cui abita. Se riuscirà a ritrovarle sarà ricompensato con un negozio di scarpe. Che ve ne pare?

Riccardo Serra, Bologna



Ecco accontentati anche i fans della Mattel, con buona pace dei possessori di VCS che, stando a quanto scrive Riccardo, in base ad un semplice ragionamento di analogia, "di videogiochi non ne capiscono niente".

Anche per te, comunque, vale la stessa risposta data ad Andrea e... così via.
Ma veniamo allo specifico: la Activision, dopo il grande successo riscosso da Pitfall e da Stampede in versione Mattel, continuerà la produzione di giochi per Intellivision e, tra pochissimo, nuovi titoli andranno a rinfoltire il catalogo della nota casa americana: alcuni sono già stati presentati al SIM di Milano.
Quanto al gioco, l'idea è buona, ma andrebbe sviluppata con qualche dettaglio in più: potresti aggiungerci i micidiali e fantomatici alligatori delle fogne di New York, per esempio!
A proposito, perché deve proprio andare a ritrovare le scarpe in mezzo alle immondizie?

DEFENDER E VIDEOGARA

Scrivo per smentire due vostre affermazioni pubblicate nel numero di



aprile: Ms. Pac-Man è già in Italia e l'ho giocata; i cataloghi Imagic esistono: ne sono in possesso alcuni miei amici.
Volevo sapere inoltre com'è possibile che il record a Defender sia di 1219250 punti, se dopo il milione di gioco si azzera (l'ho potuto constatare personalmente: ho fatto 1500000 punti e avevo ancora 50 astronavi circa da giocare, ma ho smesso proprio per questo motivo).

Gianfranco Marino, Livorno

Prendiamo atto che esistono i cataloghi Imagic, e che Ms. Pac-Man ha ormai invaso la penisola: ci sono pervenute segnalazioni della sua presenza da ogni parte d'Italia; grazie a tutti per l'attiva collaborazione!
Per quanto riguarda la tua domanda, possiamo dire che è giustificatissima: effettivamente in Defender, così come in altri giochi Atari quali Pac-Man, Berzerk ed altri, il punteggio torna ad azzerarsi dopo aver toccato i 999.999 punti.
Il detentore del record in questione, l'abile ma soprattutto organizzatissimo Alessio Ricco di Arenzano, ci aveva però inviato anche altre foto scattate durante la partita che testimoniano inequivocabilmente l'"attraversamento" di quota un milione. Ci è parso così più che ragionevole attribuirgli il punteggio che ci aveva così largamente comprovato.

PIÙ SPAZIO AL VIDEOPAC

Sono un accanito giocatore di videogames, specialmente del Philips Videopac G 7000. Con mio dispiacere, ho letto che dedicate poco spazio a questo videogame. Vorrei anche sapere se esistono cassette compatibili (oltre a quella dell'Imagic) con il Philips Videopac G 7000, e vorrei che parlaste un po' più diffusamente del Philips Videopac.

Pierpaolo Fascella
Concorezzo (Mi)

Francamente, non ci pare di dedicare uno spazio troppo esiguo al tuo Videogame preferito: siamo sempre solleciti nell'informarvi sulle ultime novità Philips (leggi Board Games, modulo per gli scacchi e monitor G 7200), e la recensione di un gioco Philips non manca mai di apparire nella rubrica "A che gioco giochiamo?".
Se ci manca l'occasione di parlarne ancora di più, è anche a causa della pressoché assoluta assenza di cassette compatibili con il Videopac fabbricate dalle case indipendenti. La sola Imagic fino a questo momento si è interessata della faccenda, dotando i suoi due giochi di successo "Demon attack" ed "Atlantis" di versioni utilizzabili sul G 7000. Dubitiamo che l'Imagic od altre case abbiano tra i loro programmi più immediati quello di arricchire sensibilmente questa giocoteca, è più probabile che il compito di provvedere al divertimento dei possessori del Videopac spetti per il futuro alla stessa Philips, la quale del resto ultimamente ha dimostrato di sapersi disimpegnare egregiamente in questo ruolo.
A proposito, fateci sapere nelle vostre lettere cosa ne pensate dell'idea Philips, applicata nei Board Games, di abbinare il futuribile videogioco al più tradizionale gioco di società; chissà che qualche altra casa non decida di sperimentare questa strada.



WORD FUN & MATH FUN

Siccome sono possessore di una consolle Intellivision, desidererei ricevere informazioni sul gioco "WORD FUN" che appare sempre nella pubblicità ma non c'è sul mercato.

Claudio Lami,
Città sconosciuta

"Electric Company Word Fun" — questo è il titolo completo della cartuccia — è stato in effetti prodotto dalla Mattel americana a cavallo tra la prima e la seconda serie di giochi per l'Intellivision, e quindi regolarmente distribuito negli States, dove è oramai presente da qualche tempo. Qui in Italia il gioco compariva sul primo catalogo Mattel con la chiara indicazione "NON DISPONIBILE".
Successivamente, nella nuova edizione dei depliants Intellivision, "WORD FUN" veniva addirittura dimenticato, lasciando così intendere che la distribuzione di tale gioco non era affatto prevista.
Si trattava di una cartuccia del filone "educativo" Mattel, dedicata cioè all'apprendimento divertente dell'ortografia mediante il supporto di tre programmi che avevano il compito di guidare l'utilizzatore ad un corretto uso del linguaggio (inglese, naturalmente): il tutto naturalmente, farcito di giochi vari con cui sollazzarsi durante la "lezione".
La Mattel italiana ha deciso invece di commercializzare il parente più stretto di WORD FUN: si tratta di "MATH FUN", che ha gli stessi scopi educativi ma è rivolto all'insegnamento della matematica nelle sue operazioni elementari.
Lo sfondo del gioco è un fiume ai cui lati corrono due gorilla (uno per ogni giocatore). La marcia dei due quadrumani è ostacolata da bestiacce di ogni tipo che impediscono il proseguimento della corsa. Per superare l'ostacolo bisogna risolvere una operazione di matematica che appare ai lati dello schermo. Un errore può costare molto caro perché obbligherebbe il vostro gorilla a tuffarsi nel fiume, popolato da ferocissimi coccodrilli.
Non male, vero?

SABA?

Innanzitutto vorrei congratularmi con Voi per la meravigliosa rivista Videogiochi che mi interessa e mi appassiona moltissimo.
Vi scrivo questa lettera perché vorrei sottoporvi il mio caso. Alcuni anni fa, mio padre comprò un televisore a colori



Federico Rossi - Riccardo Geraroli

Saba e con esso acquistò la relativa base per cassette di videogiochi. Già allora mi riuscì difficile trovare le cassette e, col passare degli anni e con l'avvento di altri e migliori videogames, esse scomparvero del tutto dalla circolazione, per lo meno qui a Genova. In tutti questi anni sono riuscito a trovarne solo otto e, nonostante i miei sforzi, non riesco a completare la serie delle 20 cassette.
Quindi vorrei sapere se voi potreste fornirmi l'indirizzo di qualche ditta che ne possa avere ancora, anche in altre città.

Andrea Stagnaro, Genova

Se ci fosse un premio fedeltà, caro Andrea tu lo meriteresti. E se noi fossimo la Saba ti regaleremmo le cartucce-gioco che ti mancano (a proposito sono le numero 3-4-5-7-8-11-12-13-15-16-17 e 20) perché la tua fedeltà al videogioco Saba è veramente encomiabile. Purtroppo il videogioco Saba non è più in circolazione: abbiamo telefonato alla Saba e ci hanno detto che è stato ritirato da ormai due anni, quindi l'unica tua speranza di trovare le cartucce che ti mancano è in un negoziante o rivenditore all'ingrosso che, casualmente, le abbia ancora in magazzino perché non riuscì a suo tempo a disfarsene. È una speranza molto remota, lo sappiamo, ma non ce n'é altre. L'unico aiuto che possiamo darti è fornirti l'indirizzo della Saba. Prova a scrivergli una lettera, magari ti diranno una risposta più esauriente, forse addirittura un'indicazione.
L'indirizzo è: Saba Italia, Via Macello 28 - 39100 Bolzano.

RAFFIKA DI DOMANDE

Carissima redazione di Videogiochi, per prima cosa mi complimento con voi per questa riuscitissima rivista.
Ora passiamo ai consigli e alle domande:
1) *Ridurre lo spazio "LIST" (anche se utilissimo per chi è alle prime armi col computer) dato che ai computer sono dedicate molte altre riviste.*
2) *Sono un contentissimo possessore del sistema Intellivision: ci sarà a Milano alla fiera la versione dell'Intellivoice in Italiano?*
3) *L'unico difetto è lo spazio dedicato ai Flipper, una vera noia!*
4) *Aumentare lo spazio dedicato alle Prove-Bar.*
5) *Uscirà l'adattatore delle cassette COLECOVISION per l'Intellivision?*

Andrea De Montis, Roma

Bene, rispondiamo con ordine.
1) Perché ridurre lo spazio dedicato a LIST? Ci sembrerebbe di escludere dalla "torta" dei videogiochi una grossa, anzi grossissima fetta di un mondo che dà un contributo determinante alla loro evoluzione. Tanta, tantissima gente ci scrive in termini entusiastici a proposito della parte dedicata ai computer, proprio perché, come noi, la trova utilissima per addentrarsi almeno un pochino nel fantastico mondo dei "bytes"!
Certo, ci sono le riviste fatte apposta per i "personalisti", ma molto spesso sono più orientate alla tecnica piuttosto che al divertimento, e così "spiazzano" inesorabilmente un mucchio di persone che, quando le sfoglia, non ci capisce nulla, o quasi.
Se segui, come certamente crediamo, l'evoluzione del mercato dei Videogames, non potrai fare a meno di notare che tutte le marche stanno dedicando

una grossa parte dei loro sforzi allo studio dei moduli per la trasformazione delle consoles in personal computers.
Questa totale e biunivoca corrispondenza tra videogame e computer ci induce quindi a dedicare parte della nostra rivista ai misteri della programmazione, perché i nostri lettori insomma, in un futuro non troppo lontano non possano dire: "Noi non eravamo stati avvertiti".

2) Al SIM, che si è tenuto alla Fiera di Milano dal 9 al 14 giugno, era presente la versione di "Space Spartans" dotata di voci in perfetto italiano. La cartuccia in questione comunque, aveva tutta l'aria di un prototipo e pertanto riteniamo che il lancio ufficiale dei giochi parlati nella nostra lingua non sarà immediato.
Aspetta con fiducia, comunque.

3) Non dire così dei flippers, ci fai venire un "groppo" alla gola!
A parte gli scherzi, pensiamo che ai Flipper competeva e compete tuttora un posto di assoluto rilievo nelle Sale Giochi di tutto il mondo. Siamo convinti quindi che ridurre o addirittura abolire lo spazio dedicato al divertimento "gravitazionale" sarebbe come perpetrare un grossissimo crimine "storico" nei confronti di un gioco che ha veramente superato ogni barriera spazio temporale in termini di successo e di interesse di pubblico.
Certo, ultimamente il buon vecchio flipper è stato, come dire, un po' sorpassato dalla voracissima marcia dei videogames, che hanno inghiottito un po' tutto quello che hanno trovato sul loro cammino (anche il glorioso calciobalilla, sic!).
Comunque anche il "bigliardino elettrico" — così si chiamava ai primi tempi — sta assumendo connotati sempre più aggressivi ed avveniristici per fronteggiare la spietata concorrenza ed ultimamente ha perfino stretto un patto d'acciaio con uno dei suoi più temibili concorrenti in termini di successo: si tratta di un flipper che incorpora un videogame! Quale? Pac-Man, naturalmente!

4) OK, faremo il possibile!

5) Né Coleco né Mattel hanno, per ora, intenzione di produrre un adattatore per le cartucce CBS sul sistema Intellivision.
La Coleco dal canto suo, produce già linee separate di titoli per il sistema Mattel e per quello Atari. Cosa potresti volere di più?

VIDEOCHIMICA

Salve, mi chiamo paolo — ah no, Paolo — e sono unanimemente considerato, dalla mia classe un video-dipendente. Esempio illuminante della mia "megamania" è il periodo in cui ogni 3-4 ore mi facevo una "dose" (termine utilizzato un po' maluccio) di Pengo.
Ah, a proposito, c'è qui un mio amico che mi ricorda il concorso ITP: ora tenterò d'indovinare il nome delle cassette, partendo dalla sinistra in alto: il primo schermo è..., il secondo... seguono..... Spero che siano giuste, considerando che per quattro o cinque schermi ho tirato a caso. Ritornando al discorso di prima ho anche tentato di ideare un nuovo videogioco da bar di un genere di cui non penso che esistano esempi, genere da me definito videochimico: questo gioco si potrebbe chiamare OXYBER (iniziali di ossigeno e berillio) e penso che verrà considerato l'ennesima variante del PAC MAN.
Si dovrebbe svolgere in due differenti schermi: no pseudo-tridimensionale e l'altro visto dall'alto.
Iniziando il gioco si avrebbe una prima vista panoramica che illustra la posizione dell'atomo di ossigeno guidato dal giocatore e dopo la visione 3-D (sul tipo di ESCAPE FROM THE MINDMASTER) nella quale il giocatore viene rappresentato come viene solitamente rappresentato l'atomo. Guidando il suddetto il giocatore deve arrivare, schivando i soliti raggi e missili e distruggendo delle barriere di energia, fino all'atomo di berillio che spara una coppia di elettroni da catturare per formare l'ossido di berillio che darà, ovviamente, un bonus. Va ricordato che né le barriere, né i raggiemissili, né l'atomo di berillio sono visibili nella vista panoramica che funge anche da radar simile al DEFENDER.
Non sono sicuro che sia realizzabile però gradirei un vostro giudizio (possibilmente buono).
Inoltre vorrei sapere come si fa per iscriversi alla MENSA (QI 154) di Clive Sinclair.

Paolo Dente

Salve Paolo, la tua lettera è molto simpatica ed è indubbiamente una prova della tua videodipendenza. Come vedi, abbiamo cancellato i titoli degli schermi del concorso ITP, primo perché non volevamo che i tuoi suggerimenti favorissero o avversassero gli altri partecipanti, secondo perché non devi mandare la risposta a noi ma all'ITP (il cui indirizzo è sulla pagina pubblicitaria).
A proposito del concorso, tanto per non sembrare scortesi, ti possiamo dire che ci sono alcuni errori, quindi se vuoi sperare di vincere controlla meglio. Naturalmente non possiamo dirti quali sono gli errori.
Il gioco videochimico invece non è malaccio. È originale l'idea di formare l'ossido di berillio catturando l'atomo di berillio. Per il resto non è una grande novità. Per essere realizzabile è realizzabile, ma bisogna vedere se c'è qualcuno disposto a realizzarlo. Perché non ci provi tu con un home computer?
Per quanto riguarda l'iscrizione alla MENSA non sappiamo dirti dove rivolgerti per l'iscrizione (anche perché essendo il nostro QI collettivo inferiore a 10 — lo dicevano i nostri genitori che i videogiochi rovinano — non ci siamo mai chiesti come iscriversi). Ma perché non la fondi tu, una sezione della MENSA? Il QI ce l'hai, sei a posto.

NOTTI INSONNI NELLA GIUNGLA

Spett. redazione, allego alla presente la foto del mio record personale a "Pitfall".
Ho passato notti intere nella "giungla" per riuscire ad ottenere questo risultato, ma alla fine ci sono riuscito!
Anche io, come il sig. Barabino, sono disposto ad inviarvi la mappa della strada che ho seguito per raggiungere tutti i tesori, ritengo però che la via sia una sola e non esistano altre alternative. (Ma non si sa mai!).
Possiedo inoltre lo schema completo di tutti i duecentocinquantacinque schermi che compongono il percorso di "Pitfall". Vi interesserebbe averli?
Complimenti ancora per la rivista che di numero in numero diventa sempre più completa e leggibile; interessantissima inoltre la rubrica "List", io ho da poco acquistato un VIC 20 e grazie a voi ho imparato molte cose che non sono contenute nei soliti manuali!
Bravi ancora una volta!
Ora vi saluto tutti calorosamente e arrivederci al prossimo record (speriamo!!!).

Franco Lenzi - Bologna

Complimenti per il tuo record, e grazie per l'offerta di mandarci il tuo schema per risolvere l'enigma di Pitfall. Ad ogni modo, come avrai letto nel numero 6 di Videogiochi, la soluzione di Pitfall è ormai stata ampiamente suggerita. Ciò nonostante nessuno ci ha mandato lo schema completo di tutti i duecentocinquantacinque schermi di Pitfall, per cui ci interesserebbe averli come documen-

to dell'abilità e capacità di uno dei nostri lettori. Se vuoi mandarcelo, lo riceveremo con piacere.
Infine, grazie per i complimenti per la rubrica "List". Ci fa piacere sapere che è apprezzata e che insegna qualcosa che non si impara altrimenti.

UN PO' MACABRO

carissima redazione di VIDEO GIOCHI, siamo entusiasti dell'uscita di questa rivista, prima in Italia. Speriamo che la nostra lettera venga pubblicata perché vorremmo sapere cosa ne pensate sul seguente gioco inventato da noi. Ci siamo rivolti a voi perché siete tecnici di fama mondiale, e siete gli unici all'altezza di correggere i nostri errori, non ci offenderemo affatto. Un uomo è stato incaricato dal governo di salvare un bambino caduto in un pozzo artesiano. Per arrivare al bambino l'uomo deve passare vari ostacoli come magma incandescente che scende dal cunicolo, insetti insidiosissimi che devono essere uccisi. Sotto terra ci sono varie gallerie che però, non portano tutte al bambino. Dato che questa cassetta per noi è adatta al modulo Intellivoice dell'Intellivision, l'uomo ascoltando i gridi del bambino si avvicinerà a questo a seconda che la voce sia più forte. Dunque l'abilità sta nel capire con chiarezza il messaggio del bambino e quindi imboccare la galleria giusta.

Matteo, Pino e Max
(The Best)

Caspita, addirittura tecnici di fama mondiale! Ci fate arrossire cari Matteo, Pino e Max (The Best).
Ecco cosa pensiamo del vostro gioco: è abbastanza interessante come idea, soprattutto per quanto riguarda le grida (a proposito, si dice grida e non gridi, O.K.?) che dovrebbero indicare la strada al salvatore del bambino.
Probabilmente, se qualcuno dovesse realizzare un gioco del genere dovrebbe pensare qualche soluzione particolare che permetta di riconoscere la direzione di provenienza delle urla. Infatti, se l'intensità delle grida (a indicare la vicinanza o meno del bambino) non presenta alcun problema tecnico, la direzione di provenienza delle grida stesse è difficile da rappresentare in un gioco il cui sonoro provenga solo e soltanto dall'altoparlante del televisore, cioè da un solo luogo di provenienza. Ciò nonostante, la vostra idea ci piace, anche se potrebbe diventare un po' macabra nel caso non si riuscisse a salvare il bambino.

ASTROMASH RECORD MONDIALE?

Spett. redazione di VIDEOGIOCHI, vi invito unita a questa lettera, la fotografia del punteggio da me ottenuto con Astrosmash dell'Intellivision. Mi scuso per l'immagine non troppo nitida della foto, ma tuttavia il punteggio è ben leggibile. Vorrei domandarVi se potreste pubblicare a quanto ammonta il record mondiale di Astrosmash (nominato ma non pubblicato nel numero 3 della pagina dei Bonus), e se potreste provare nella rubrica "A che gioco giochiamo" le seguenti cartucce:
Tennis, Football e Vectron dell'Intellivision e Microsurgeon e Atlantis dell'Imagic sempre per Intellivision. Vi faccio i miei più calorosi auguri per il futuro di questa ottima rivista e nello stesso tempo Vi saluto.

Bivona Giuseppe

A quanto ci risulta il record mondiale di Astrosmash è stato stabilito da un lettore di Videogiochi, Filippo Benvenuto, 13 anni, di Piacenza (vedi anche Ready di questo numero) che ha totalizzato ben 5.693.150 punti.
Per quanto riguarda le prove delle cassette da te citate, la prova di Microsurgeon è uscita sul numero 6. Per gli altri titoli, abbi un po' di pazienza: prima o poi arriverà anche il loro turno.

HANIMEX, MON AMOUR

Spettabile redazione di "Videogiochi", sono un diciassettenne appassionato di videogiochi ed ho molto apprezzato la vostra rivista che riempie una lacuna nel settore dell'editoria di videogiochi. La vostra rivista è a mio parere impeccabile se non per due difetti: il ritardo eccessivo (il numero 4 di aprile nelle edicole di Catania è uscito il 20 maggio) e la mancanza della 'costola' che renderebbe la rivista più interessante da collezionare (specie in questi ultimi numeri, nei quali avete aumentato il numero delle pagine).
Essendo in possesso di un sistema di videogiochi HANIMEX HMG 2650 (una marca poco reclamizzata ma senza dubbio interessante) ed avendo apprezzato la vostra rubrica 'BONUS', mi sono dato da fare e ho cercato di realizzare qualche primato, se non altro per leggere il mio nome sulla rivista. Così, prova e riprova, ho realizzato un punteggio che credo ottimo al gioco "CRAZY GOBBLER", da voi recensito sul secondo numero della rivista.
Il punteggio che voi vedete sulla foto (scusate se non è venuta granché, ma quando voi avete dato consigli per una buona foto io l'avevo già scattata) è stato realizzato il 14 maggio dopo più di un'ora (!!!) circa di gioco. Ho raggiunto il punteggio 190.140 dopo aver superato 11 o 12 fasi (non lo ricordo esattamente) e dopo che il mio 'gobbler' ha ingurgitato circa 65 frutti (dato che questi appaiono sul video con la frequenza di uno ogni minuto e non 'a caso' come erroneamente voi avete recensito).
Per render veritiero ancor di più il mio record (che, modestia a parte, credo che resisterà a lungo e potrà essere migliorato solo dal sottoscritto) vi dico che dal 4° quadro in poi ho potuto 'mangiare' solo (e non sempre) due mostri per ogni vitamina dato che il tempo a disposizione per mangiarli è di 3" appena (e non 5" come dite voi).
Spero di aver fornito abbastanza dati. Ecco ora il mio indirizzo completo, nella speranza che il mio primato resista due mesi e che vinca l'abbonamento alla vostra fantastica rivista.
Ringraziandovi anticipatamente, attendo solo di leggere sulle pagine 'BONUS' il mio nome.

Roberto Cuttone

Tanto per cominciare: il tuo record per problemi tecnici apparirà sul numero di settembre, ma non dovrebbe essere un problema, visto che sei così sicuro che resisterà a qualsiasi assalto. Comunque, complimento, è certamente un ottimo punteggio.
Grazie per i consigli, suggerimenti e correzioni riguardanti Crazy Gobbler.
P.S. Attendiamo quanto prima altre lettere con altri record: l'indirizzo lo sai.

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

A DOMANDA RISPONDE

Potete dirci qualcosa in più riguardo all'accessorio ideato per trasformare il disco direzionale Intellivision in un comando a leva?
Certamente: si tratta di una coppia di piccoli joystick che si applicano al di sopra del tradizionale disco della Mattel, facilitandone l'uso per chi preferisce utilizzare i comandi a leva. Hanno comunque una funzione puramente meccanica, e non certo elettronica. Girando per Milano, abbiamo avuto occasione di vedere esposti questi accessori anche presso la Videx di via Galvani, e pensiamo quindi possiate reperirli presso tutti i negozi specializzati, al contrario di quello che vi avevamo precedentemente annunciato.

Esiste una cartuccia Demon Attack compatibile con la consolle Philips?
Nel momento in cui scriviamo non è ancora disponibile, ma sarà presentata al SIM-Hi Fi IVES dall'Imagic, insieme ad Atlantis, anch'essa compatibile con il Videopac.

Che differenza c'è tra un flipper ed un bigliardino?
Domanda piuttosto insolita: non avremmo mai creduto che qualcuno non conoscesse la differenza tra un flipper ed un bigliardino; ad ogni modo ecco la risposta. Solitamente, almeno in Lombardia, il bigliardino è uno dei tanti nomi del calcetto o calciobalilla, quindi la differenza con il flipper esiste eccome ed è talmente ovvia che ci pare superfluo illustrarla. Ciò nonostante in alcune zone d'Italia il flipper viene chiamato anche bigliardino elettronico e, per abbreviare, bigliardino. Ovviamente in questo caso, trattandosi della stessa cosa, non c'è differenza.

Come fate a rispondere nel Posto della Posta a tutte le lettere che vi arrivano in redazione? Rispondete anche personalmente scrivendo direttamente al mittente?
Se rispondessimo personalmente a tutti quelli che ci scrivono la rivista uscirebbe un mese sì e cinque mesi no; le lettere che riceviamo sono proprio tante e ci è materialmente impossibile farlo. Ad ogni modo, come hai potuto vedere, il Posto della Posta non è mai meno di 7/8 pagine, quindi per ciascun numero rispondiamo a molte lettere cercando di soddisfare tutti, soprattutto scegliendo quelle domande che possono essere di interesse generale oppure che pongano domande curiose e particolari.

Ho comprato una cassetta dell'Imagic: Atlantis. Usandola mi sono accorto che al "dodicesimo giorno" si ferma. Sono tornato dal negoziante e mi ha detto che in tutte le cassette che ha venduto succede la stessa cosa. È vero?
È proprio vero, al dodicesimo giorno (e dodicesima notte) il gioco termina. Ma è così grave? La sfida in Atlantis consiste proprio nel colpire il maggior numero di assalitori e totalizzare più punti che si può in dodici giorni (e dodici notti). Anche Pitfall, ad esempio, è un gioco a tempo: non dura più di venti minuti, eppure nessuno ha mai avuto niente da dire. È una regola del gioco, allo stesso modo in cui nel calcio non si può toccare la palla con le mani. Se vuoi giocare a pallone non tocchi la palla con le mani, se vuoi giocare ad Atlantis cerchi di totalizzare il massimo punteggio nei dodici giorni (e dodici notti) consentiti. Tutto qui.

È vero che Ms. Pac-Man è più difficile da controllare del suo più noto compagno?
No, non è vero. Ms. Pac-Man si controlla allo stesso modo del suo più noto compagno: con un joystick a quattro direzioni (parliamo della versione da bar), identico al joystic montato sulle macchine del suo più noto compagno. Casomai sono i fantasmi di Ms. Pac-Man che sono più difficili da controllare, nel senso che non si muovono secondo schemi predeterminati e predeterminabili come i quattro fantasmi che inseguono il suo più noto compagno.

Nel Vic 20 esiste l'entrata per le cassette oppure esiste un accessorio aggiuntivo?
Parlando di videogiochi si può dire indifferentemente cartucce o cassette (anche se la parola esatta è la prima); parlando invece di computer bisogna essere precisi e chiamare cartucce le cartucce e cassette le cassette. Questo perché i computer accettano programmi su cartuccia e programmi su cassetta, cioè l'audiocassetta dei normali registratori. Fatta questa precisazione, veniamo alla tua domanda. Crediamo che tu intendevi dire cartucce e quindi ecco la risposta. Il Vic 20 ha un'entrata apposita per le cartucce, posta nella parte posteriore dell'apparecchio, a cui si possono collegare però solo e soltanto le cartucce compatibili con il Vic 20.

Nei giochi Mattel ci sono sempre le mascherine per i comandi? È vero che possono essere anche due?
Due domande, due risposte. Alla prima la risposta è affermativa: nelle confezioni delle cartucce-gioco Mattel per l'Intellivision (come nelle confezioni delle cartucce di altre merche per l'Intellivision) ci sono sempre — immancabilmente, a meno di qualche errore di confezionamento — le mascherine per i comandi. Anche la seconda risposta è affermativa, ma la domanda va riformulata: non è che possono essere anche due, sono sempre due le mascherine incluse poiché due sono i comandi della consolle.

Quale sarà il prezzo dell'Atari 5200?
L'abbiamo già annunciato nel numero scorso, ma può sfuggire: l'Atari 5200 non verrà mai importato in Italia, quindi non sarà stabilito alcun prezzo ad esso relativo. I titoli realizzati per il 5200 saranno comunque disponibili in Italia, ma saranno compatibili con il nuovo home computer Atari 600.
Per curiosità sappi che in USA l'Atari 5200 si può trovare a prezzi abbastanza buoni: all'incirca intorno ai 200 dollari.

Esiste un catalogo Atari con i vari giochi appena usciti?
Certo che esiste. Per averlo puoi richiederlo al tuo rivenditore di fiducia (che presumibilmente dovrebbe averlo) oppure direttamente all'Atari Italia, il cui indirizzo è: Via Cherubini 6, 20146 Milano.

LA 2ª VITTORIA DI VIDEO GAMES COMICS DI RICCARDO BARONI DETTO RICC.

Dopo il nostro accorato appello Ricc ci ha mandato la 2ª parte del suo bellissimo fumetto. Ovviamente la pubblichiamo immantinente (la rima non è venuta). Attendiamo il seguito.

VIDEO GAMES COMICS

BY RICC

ANNO I NUMERO 2

E ADESSO CHE STEFANO SI ACCORGE DI NON RIUSCIRE PIÙ A CONTROLLARE LA SFERETTA

POCO PIÙ IN LÀ UNA DIATRIBA È IN CORSO.

NON CI SONO PIÚ I GIOCATORI !!

E NEANCHE LA PALLA

COSA VOLETE CHE CI FACCIA IO?!

CI RIDIA IL GETTONE!

NE PRENDETE PER IDIOTA?

AD UN CERTO PUNTO ENTRA IN SCENA ANCHE PAC-MAN GRANDE...

EH!! PAC-MAN I GIOCATORI HANNO INVASO IL MIO GIOCO

NE STA INFATTI FUGGENDO SULLE LIANE DEL POVERO TARZAN VIOLENTEMENTE TOLTO DI MEZZO

10 PRINT CHR$(18)
20 PRINT "FORZA PRENDIAMOLO"
30 INPUT A

GUARDA COSA DOVEVA CAPITARMI! E SOLO PER AVER MANDATO UN PALLONE

POCO PIÙ INDIETRO TROVIAMO I NOSTRI AMICI FANTASMI CHE, CORRENDO PIÙ PIANO DEI GIOCATORI DI CALCIO, SONO RIMASTI LEGGERMENTE DISTANZIATI.

PRESTO!! DOBBIAMO RAGGIUNGERLI!

PAC-MAN, ARRIVATO AL FIUME, INVECE DI LASCIARSI ANDARE CONTINUA LA SUA CORSA...

SVVV

... ED ESCE DA "JUNGLE KING". (DOVE RICADRÀ ?)

PUSH START BUTTON

GAME OVER

HUAUU! CE L'HO FATTAA

READ

PLAYER 1

SCORE TUEL TIME

PER I CALCIATORI (MENO ESPERTI DEL NOSTRO AMICO) LA SORTE È MENO GENEROSA: MOLTI DI LORO VANNO A FINIRE NELLE VORACI FAUCI DEGLI SQUALI.

10 PRINT "AIUTO"
20 PRINT WS

WWWW

10 PRINT "AAAA"

ED ECCO SVELATO IL VIDEOGIOCO DOVE ATTERRA PAC-MAN: "BATTLE ZONE"

FINE 2ª PARTE

* *

il posto della posta il posto della p

In quali paesi stranieri è possibile acquistare cassette per poi usarle col sistema italiano?
Allora, innanzitutto precisiamo che il sistema televisivo italiano è il sistema PAL. Indi per cui in qualunque paese sia in vigore il sistema PAL sarà possibile acquistare delle cartucce gioco che funzionino in Italia. Basterà che voi, e chi per voi, chiediate al negoziante dove state per acquistare una cartuccia qual'è il sistema televisivo in uso in quel determinato paese, se la risposta è PAL comprate tranquillamente. Ad ogni modo, per facilitarvi pubblichiamo qui di seguito di nomi dei paesi che adottano il sistema PAL: Afghanistan, Algeria, Andorra, Australia, Azzorre, Bahrain, Bangladesh, Belgio, Brunei, Canarie, Cina Popolare, Danimarca, Emirati Arabi Uniti, Finlandia, Germania Ovest, Ghana, Gibilterra, Gran Bretagna, Hong Kong, India, Indonesia, Irlanda, Islanda, Israele, Kenya, Kuwait, Liberia, Libia, Malesia, Nigeria, Norvegia, Nuova Zelanda, Olanda, Oman, Pakistan, Portogallo, Qatar, Sabah & Sarawak, Sierra Leone, Singapore, Spagna, Sudan, Sud Africa, Svezia, Svizzera, Tailandia, Tanzania, Turchia, Uganda, Yugoslavia, Zambia.

Nella mia piccola cittadina (Fermo, provincia di Ascoli Piceno) non è ancora arrivato il fantasmagorico Zaxxon. Perché?
Speriamo che dal momento in cui tu hai scritto la tua lettera ad adesso, quando noi ti rispondiamo, Zaxxon sia arrivato a Fermo. Se così non fosse è un vero peccato poiché Zaxxon è un gran bel gioco, soprattutto dal punto di vista grafico.
Ad ogni modo, per venire alla tua accorata domanda (dovreste vedere il disegnino che accompagna questa lettera/domanda di Francesco di Fermo: uno dei quattro fantasmi di Pac-Man in un

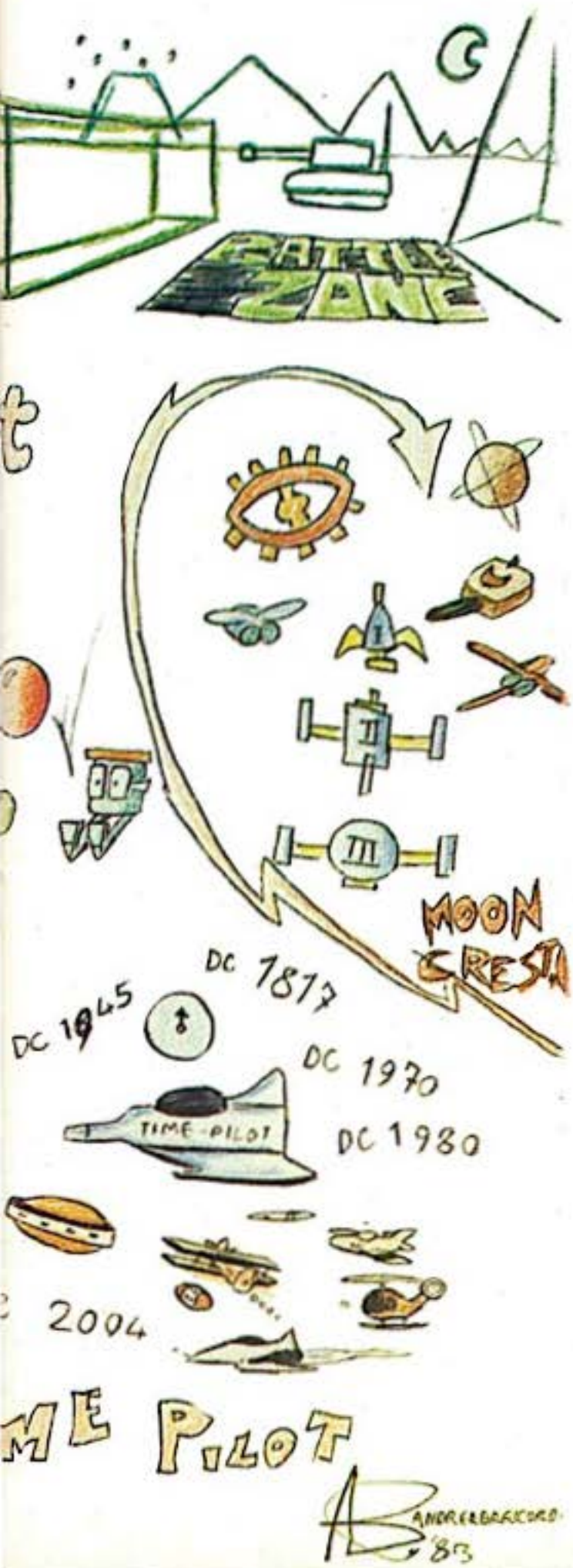


osta il posto della posta

mare di lacrime e la scritta "Shadow che piange. Poverino"!) dobbiamo risponderti che non lo sappiamo con precisione. La distribuzione dei videogiochi da bar è determinata dal noleggiatore che li colloca nei luoghi (bar, sale giochi, ecc.) a lui più convenienti. Può darsi che a Fermo non ci siano tanti giocatori accaniti come in altre località o, meglio ancora, può darsi che il noleggiatore che serve la tua zona non disponga del videogioco Zaxxon. Tutto è possibile. Spesso, se questo può consolarti, è difficile anche a Milano trovare alcuni giochi che sappiamo esistenti in altre località italiane. Ad esempio, Burgertime non è ancora stato localizzato da nessuna parte qui a Milano e tantomeno Robotron.

Mi sto dando da fare per organizzare un Videogiochi Club per lo scambio di cassette. I possessori di un VCS Atari che vogliano cambiare temporaneamente alcune cartucce, richiedano informazioni a: Pauri Fabrizio tel. 0125/230770.

Ben vengano queste iniziative di associazione tra videogiocatori, che potrebbero finalmente offrire la possibilità di collaudare in maniera completa le cassette, prima di deciderne o meno l'acquisto. Pubblichiamo perciò volentieri anche questo annuncio, sperando che altri lettori animati da buona volontà seguano il tuo esempio; ti raccomandiamo soltanto di curare le modalità organizzative della faccenda molto seriamente. Intanto rammentiamo per l'ennesima volta che, richiedendo per il vostro club il patrocinio di Videogiochi, potrete ottenere un distintivo per ogni socio, lo sconto del 20% su un minimo di 10 abbonamenti e la possibilità di partecipare al campionato nazionale dei club, quando potremo finalmente indirne la prima edizione. Vi preghiamo di attenervi ad una sola raccomandazione, se volete usufruire di queste inenarrabili agevolazioni: includete la parola "Videogiochi" nella denominazione del club.



Potete anticiparci qualcosa su Turbo, il supervideogioco della Coleco?

Effettivamente turbo promette di diventare uno dei titoli di punta della nuova collezione Coleco. A chi già conosce l'omonimo gioco da bar (una simulazione di guida in una gara automobilistica), possiamo dire che questo gioco ne sarà la versione domestica, fedelissima al modello originale fin nei minimi particolari. La CBS ha previsto la compatibilità di Turbo con il VCS, l'Intellivision e, naturalmente, con il sistema Colecovision; sarà proprio quest'ultima versione ad offrire più realismo ai videogiocatori, grazie soprattutto al modulo di guida Turbo, un particolare modulo di espansione per la consolle Colecovision ideato espressamente per questo gioco. Si tratta di un vero e proprio cruscotto, completo di volante, cambio ed acceleratore, che sostituirà i normali comandi a mano, e che contribuirà senz'altro ad accentuare l'effetto guida così fondamentale per giochi di questo genere. Sarà per la presenza di cotanto accessorio che il prezzo della cassetta sarà, presumibilmente, un po' più elevato di quello di altri giochi Coleco.



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, 137 - 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, 11-15 - 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. 010/300797
Corso Castaldi, 77/R - 16131 GENOVA

CENTRO DIFFUSIONE MICRO COMPUTER
Via Trento, 428 - 27029 VIGEVANO (PV)

MEV system - Tel. 0461/24886
Via Grazioli, 59 - 38100 TRENTO

LEUCI SISTEMI - Tel. 080/902582
Via A. Fighera, 55
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

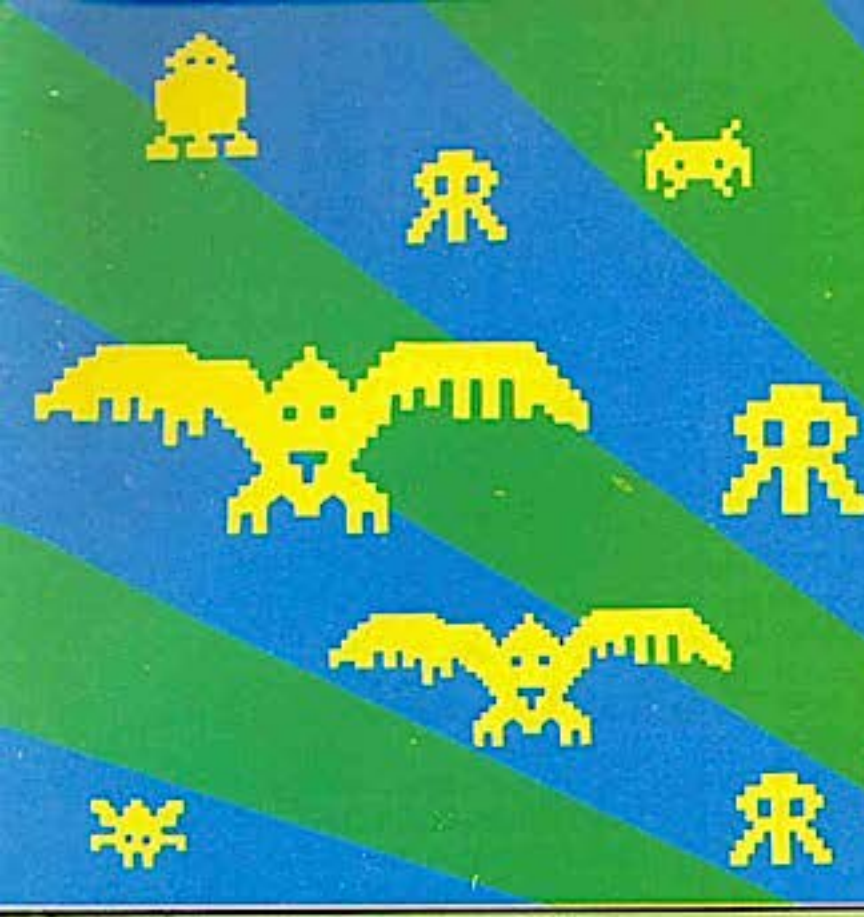
MASH COMPUTER SYSTEM - Tel. 0382/37300
Via Strada Nuova, 86 - 27100 PAVIA

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 ..... cap. .....
Città .....
Telefono .....

Ritagliare e spedire a
«Computer Club TI 99»
02100 RIETI - Via delle Orchidee n. 19
Tel.: 0746/44705



Le clas

HIT G

HIT BAR
CLASSIFICA DEI PIU' GETTONATI

Luglio		Giugno	Titolo del gioco
1	↑	7	**POLE POSITION**
2	↑	3	Q BERT
3	!	—	TRON
4	!	—	SPACE PILOT
5	!	—	MR. DOO
6	!	—	GALAGA
7	↓	1	PENGO
8	!	—	BOSCONIAN
9	↓	6	MOON RANGER
10	!	—	BURGER TIME
11	↑	13	LADY BUG
12	↑	15	DONKEY KONG
13	↓	11	PAC MAN
14	↓	12	SKY LOOK
15	↓	2	TURBO

Sorprese nella classifica dei più gettonati.
A parte le discordanze che hanno sempre contraddistinto le 2 Hit Bar, questa volta ci sono delle similitudini, anche se al contrario. Pengo, che era al primo posto nella scorsa classifica, passa al 7° (in quella dei più votati, invece, dal 7° passa al 2°) e Tron fa il suo ingresso in 3ª posizione (mentre nei più votati lo fa in 14ª).
Parecchie nuove entrate: Space Pilot al 4° posto, il divertente Mr. Doo al 5°, Galaga al 6°, Bosconian all'8° e l'affamato Burger Time al 10°.
Pac-Man, Sky Look e Turbo in discesa.

HIT BAR
CLASSIFICA DEI PIU' VOTATI

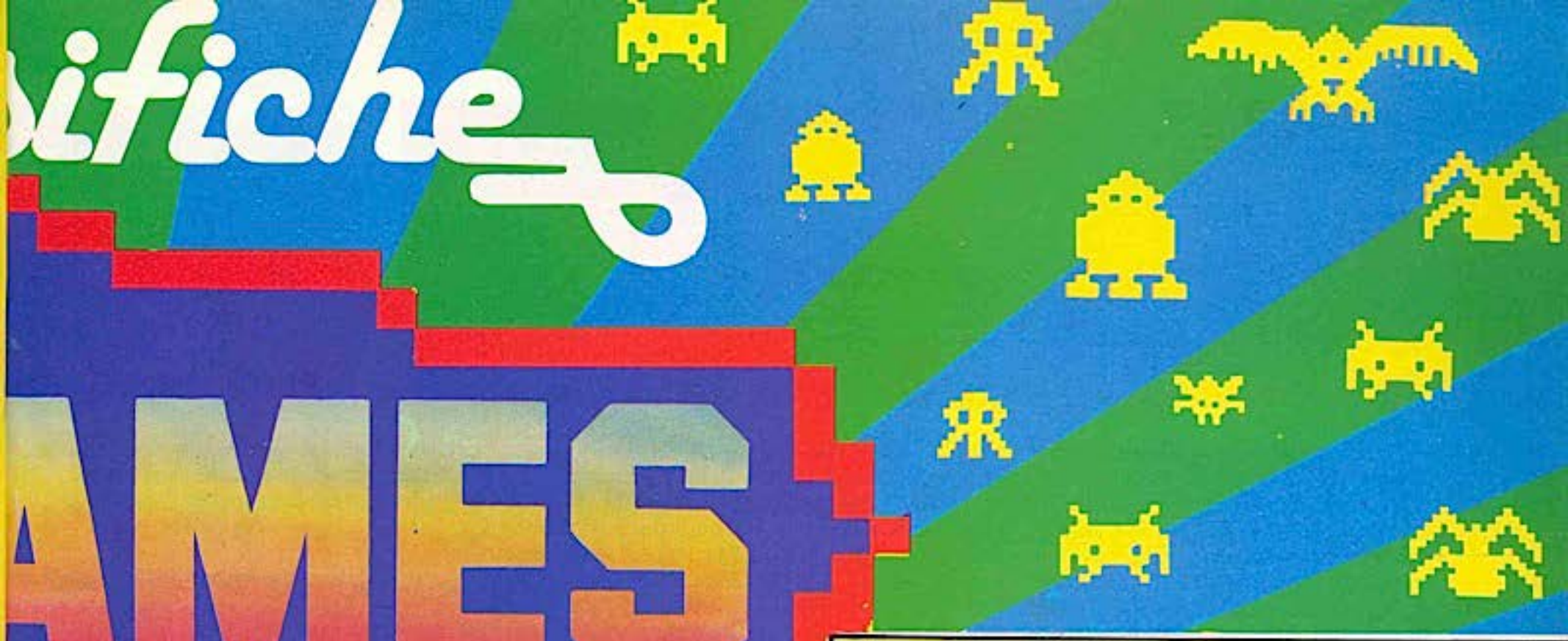
Luglio		Giugno	Titolo del gioco
1	=	1	**DONKEY KONG**
2	↑	7	PENGO
3	↓	2	POPEYE
4	↑	5	TARZAN
5	↓	4	ZAXXON
6	↓	3	PAC MAN
7	!	—	LADY BUG
8	=	8	TURBO
9	↑	13	FROGGER
10	↑	11	QIX
11	↓	9	MOON RANGER
12	!	—	KANGAROO
13	↓	6	DEFENDER
14	!	—	TRON
15	!	—	MS. PAC MAN

Mario correrà ancora per un bel pezzo, visto che il matto Kong è ancora primo nelle preferenze dei nostri lettori.
Il delizioso Pengo rimonta! Dalla settima posizione passa in seconda, mentre Popeye ne perde una.
Stabile Turbo all'ottavo posto, mentre Zaxxon, Pac-Man, Moon Ranger e Defender sono in discesa.
Torna Lady Bug che, fra alti e bassi, non viene dimenticata dai suoi più accaniti giocatori.
Kangaroo, Tron e Ms. Pac-Man, altre nuove entrate, occupano rispettivamente il 12°, 14° e 15° posto.

HAI UN SOLO MODO PER PORTAR

ifiche

AMES



VIDEOGIOCHI HIT

CLASSIFICA SECONDO I NOSTRI LETTORI

Luglio		Giugno	Titolo del gioco	Marca
1	=	1	**PITFALL**	Activision
2	↑	7	TRON DEADLY D.	Mattel
3	!	—	BEAUTY & BEAST	Imagic
4	↑	9	DEMON ATTACK	Imagic
5	↓	2	LOCK'N CHASE	Mattel
6	↓	3	SOCCER	Mattel
7	↑	12	TRON MAZE A TRON	Mattel
8	!	—	RIVER RAID	Activision
9	!	5	TENNIS	Mattel
10	↑	15	SKIING	Mattel
11	↓	4	PAC MAN	Atari
12	!	—	DONKEY KONG	Coleco
13	!	—	DRACULA	Imagic
14	↓	6	DEFENDER	Atari
15	↓	10	BASKETBALL	Mattel

Pitfall è ancora primo.
Ragazzi sembra che re Pac-Man abbia trovato il suo Principe ereditario. Il terribile Harry è al primo posto della nostra favolosa classifica dal 3° numero di Videogiochi.
Forte ripresa di Tron che dal 7° posto passa al 2°, mentre Beauty & Beast guadagna la terza posizione come nuova entrata.

IL TUO VIDEOGIOCO AL SUCCESSO:

VOTALO!

I 15 PIÙ

CLASSIFICA DEI 15 VIDEOGIOCHI PIÙ VENDUTI NEI NEGOZI ITALIANI

Luglio		Giugno	Titolo del gioco	Marca
1	↑	10	**DRACULA**	Imagic
2	↓	1	PITFALL	Activision
3	↓	2	TRON DEADLY DISC	Mattel
4	↓	3	DEMON ATTACK	Imagic
5	↑	6	PAC MAN	Atari
6	↓	5	LOCK'N'CHASE	Mattel
7	!	—	MEGAMANIA	Activision
8	↓	4	TRON MAZE A TRON	Mattel
9	↑	12	FROG BOG	Mattel
10	!	—	VANGUARD	Atari
11	!	—	TROPICAL TROUBLES	Imagic
12	!	—	FOOTBALL	Mattel
13	!	—	RIVER RAID	Activision
14	!	—	ADVANCED D. & D.	Mattel
15	!	—	ATLANTIS	Activision

Nemmeno noi di Videogiochi, quando vi abbiamo presentato Dracula in anteprima, ci aspettavamo un successo così travolgente: subito al 10° posto in Giugno ed ora al primo, dopo neanche un mese, nella classifica delle vendite.
Pitfall abbandona così la prima posizione per passare in 2ª, Tron I in 3ª e Demon Attack in 4ª.
Pac-Man guadagna un posto, mentre Lock'n'chase, Tron II ed Atlantis discendono.
Parecchie nuove entrate, quasi tutte nelle ultime posizioni, fra cui notiamo l'arrivo di River Raid, la trascinante corsa sul fiume, e Megamania.

LA PAGINA DELLE GARE

BO

In questo numero estivo e vacanziero il nostro BONUS è forse un po' bassino: non trovate più Computition, e nel prossimo numero vi spiegheremo anche il perché. Possiamo per ora anticiparvi che la risposta a questa nostra forse prematura sfida è stata un po' ridotta, anzi, diciamolo pure, molto ridotta: fatto sta che per il momento abbiamo ritenuto più realistico sospendere l'iniziativa rimandandola "sine die" ad una fase più avanzata della crescita nostra e del nostro pubblico.
Pubblico, voi lettori cioè, che invece è scatenato per quanto riguarda i giochi e le videogare.
Anche qui, però, c'è da dire qualcosa: i nostri Sherlock Holmes, aiutati e messi in guardia da un'autodenuncia di un "truccafoto pentito", hanno scoperto qua e là qualche non troppo innocente scherzetto di fotomontaggio.
Occorre che sappiate, cari lettori onesti, ossia la stragrande maggioranza di voi, che noi qui riceviamo qualcosa come duecento, diconsi 200, fotografie di record alla settimana: più di mille al mese!
Aver individuato una pur modestissima quantità di casi assai dubbi, e un caso di flagrante inbroglio, ci impone ora una severa valutazione tecnica di ogni fotografia, ossia più di mille analisi tecniche per ogni numero di VIDEOGIOCHI.
Ciò, oltre ad essere sportivamente un po' deprimente, è anche assai scomodo, e comunque lascia sempre aperto lo spiraglio del dubbio.
Ci sembra che questa situazione sia fortemente contraria allo spirito della rivista e di (quasi tutti) i suoi lettori, e pertanto, dopo lungo confabulare fra noi e noi, abbiamo emesso il seguente vedetto:
LA REDAZIONE SI RISERVA DI ELIMINARE DALLA VIDEOGARA E DALLA SUPERVIDEOGARA DI VIDEOGIOCHI TUTTE LE FOTOGRAFIE CHE, PER QUALSIASI MOTIVO, LASCIANO ADITO A DUBBI O INCERTEZZE SULLA VERIDICITÀ DEL PUNTEGGIO DA ESSE RAPPRESENTATO.
A voi, lettori onesti – ossia a quasi tutti i lettori – una viva raccomandazione:
INVIATE ESCLUSIVAMENTE ISTANTANEE, tipo Polaroid o Kodak Instant, o diapositive a colori. Queste sono le uniche tecniche fotografiche in grado di darci un ragionevole margine di sicurezza.
Alcuni di voi protesteranno, perché questa scelta può sembrar loro un po' limitativa: in effetti è proprio così... ma che possiamo farci?
Il nostro obiettivo principale è quello di offrire ai lettori una rivista bella e simpatica: questo genere di dubbi, dunque, è meglio dissiparlo senza equivoci.

PINBALL CHAMP '83

Nessuna novità sul fronte di questo appassionante torneo, che ha registrato una buona partecipazione, e un buon interesse da parte del pubblico. L'iniziativa è stata appoggiata da una campagna stampa. Ora le eliminatorie sono terminete.
Ricordiamo i premi:
1° Una FIAT Ritmo 105 TC 1,6
2° Una MOTOGUZZI Monza 490 cc
3° Un gommone con fuoriobordo da 15 CV
4° L. 1.500.000 in gettoni d'oro
dal 5° al 21° £. 900.000 a £. 100.000 in gettoni d'oro, scalando a £. 50.000 per ogni piazzamento successivo.
Ricordiamo anche che PINBALL CHAMP '83 è stato organizzato dalla ditta Zaccaria, il costruttore italiano di videogames da bar e flipper, e le finali si giocano sul flipper TIME MACHINE a piattaforma mobile.
I vincitori delle finali provinciali saranno convocati per disputare le finali regionali che si svolgeranno dall'8 settembre al 5 ottobre.
Dal 13 al 15 ottobre a Roma ci sarà la finalissima fra i 20 campioni regionali a cui si aggiungerà il campionissimo dell''82 Franco Amato.
Giocheranno ininterrottamente per 3 giorni a chi totalizzerà più punti; intanto gran spettacolo con musica e ballo.



LUS

LA PAGINA DEI RECORD

VIDEOGARA

titolo	marca	mese	punti	nome cognome
*AMIDA	PARKER	3	7.910	Matteo Riveruzzi Terni
*AUTO RACING	MATTEL	3	2.58	Giorgio Novella Albisola Capo
ASTEROIDS	ATARI	—	97.860	Enrico Garcia Torino
ASTROSMASH	MATTEL	1	1.307.150	Pierluigi Archetti Monza
BEAUTY & BEAST	IMAGIC	—	78.160	Giorgio Radice Milano
*BERZRK	ATARI	3	230.730	Carlo Fanti //
CHOPPER COMMAND	ACTIVISION	—	999.999	Bruno Ballarini Bollengo (TO)
CIRCUS ATARI	ATARI	1	9.999	Andrea Landini Legnao
CORSA A CRONOMETRO	PHILIPS	—	9.999	Giovanna Carbonara Triggiano (BA)
*DEFENDER	ATTARI	3	1.219.250	Alessio Ricco Arenzano (GE)
DRACULA	IMAGIC	—	68.225	Giorgio Radice Milano
E.T.	ATARI	—	261.136	Gianni Tartara Robassomero (TO)
FREEWAY	ACTIVISION	1	n.5; nova 1	Vincenzo Giordano Roma
FROG BOG	MATTEL	2	420	Fabio Angeloni Roma
GOLF	MATTEL	2	34	Fabio Angeloni Roma
LOCK'N'CHASE	MATTEL	2	100.600	Alessandro Pacini Ripa di Seravezza (LV)
*MISSILE COMMAND	ATARI	3	469.185	Massimiliano Leoncini Savona
NIGHT STALKER	MATTEL	—	55.300	Giorgio Radice Milano
PITFALL	ACTIVISION	2	14.000	Marino Vignali Milano
PAC-MAN	ATARI	2	99.999	Massimiliano Leoncini Savona
RIDDLE OF THE SPHINX	IMAGIC	—	46.083	Gherardo Chiancone Bari
SPACE ARMADA	MATTEL	—	208.370	Mauro Mascolo Gragnano (NA)
STAMPEDE	ACTIVISION	—	5.067	Giorgio Radice Milano
SKIING Slalom	MATTEL	2	82.0	Luigi Randi Roma
SKIING Discesa		2	34.4	Paolo Venini Pavia
*SKIING	ACTIVISION	3	27.86	Paolo Todini Roma
SPACE CAVERN	APOLLO	—	4.355	Paolo Zampolli Milano
SUPERMAN	ATARI	—	1,38	Roberto Guglielmini Roma
SPACE HAWK	MATTEL	2	444.210	Ivano Strippoli Milano
*SPACE INVADERS	ATARI	3	7.565	Matteo Riveruzzi Terni
STAR RAIDERS	ATARI	1	Liv. 4 Nova 1	Leonardo Mele Monselice (PD)
TRIPLE ACTION	MATTEL	—	3:10	Davide Bernardi Bologna
TRON MAZE A TRON	MATTEL	—	108.400	Adriano Cervino Bologna
TIRATORE SCELTO	PHILIPS	1	213	Antonio Diorio Napoli
VIDEO PINBALL	ATARI	—	999.613	Mimmo Moraca Crotone
YAR'S REVENGE	ATARI	—	998.740	Massimilano Scordamaglia Castelfranco Emilia (MO)

* Vincono l'abbonamento

Matteo Riveruzzi di Terni, perché non ci mandi il tuo indirizzo?

SUPERVIDEOGARA

La Supervideogara avrà ufficialmente inizio dal prossimo numero di VIDEOGIOCHI. Vi esortiamo quindi a portare ancora pazienza per quel che resta di questa stupenda – speriamo per noi e per voi – estate, e anche ad allenarvi sui giochi che abbiamo prescelto, perché, ve lo assicuriamo, se sperae di vincere, avete davvero bisogno di molto, molto esercizio.

Infatti i punteggi che, numerosissimi, arrivano in redazione sono FANTASCIENTIFICI, ASTRONOMICI, MEGALATTICI.

Cari lettori di VIDEOGIOCHI, sapevamo che siete bravi, ma non credevamo tanto!

Non possiamo ancora dirvi nulla, naturalmente, ma vi basti sapere che Tron Deady Disc, forse il più combattutto fra i giochi in gara, è ormai su livelli assolutamente incredibili: cifre da sbalordire, ragazzi, con sette zeri. Sette, sissignori.

Anche MEGAMANIA è teatro di feroci battaglie, e il "fondo scala" è ormai prossimo.

DEMON ATTACK è anch'esso nella stessa situazione.

Basta così, altrimenti chiacchieriamo troppo, e poi vi togliamo la sorpresa per il prossimo numero. Piuttosto, parliamo di cose serie: la veridicità dei punteggi, ad esempio.

Già ne abbiamo parlato nelle righe dedicate alla VIDEOGARA, e qui il discorso si fa SUPERserio: non possiamo correre rischi, quindi aprite bene le vostre elettroniche orecchie. La redazione sarà molto attenta ad eliminare dalla gara tutte quelle foto che non offrono sufficienti garanzie di veridicità. Se solo siamo colti dal dubbio, zac!, un colpo di biro e il punteggio non viene considerato valido. Siamo antipatici? Speriamo di no, capite bene come van le cose.

Qui ci sono in ballo i famosi televisori Seleco messi in palio

da Zanussi: non è un premio da poco, lo capite bene, e non vogliamo correre rischi: pertanto il nostro consiglio è di inviare solo fotografie istantanee, Palaroid o Kodak Instant, oppure diapositive a colori. Le stampe a colori offrono qualche garanzia, ma non sempre. Quelle in bianco/nero, invece, si prestano straordinariamente al dubbio e al sospetto. Chi ha già inviato record in b/n non deve temere una sicura eliminazione, ma certo che sarebbe meglio ci riprovasse – magari migliorerebbe pure – con una bella istantanea.

Un'altra raccomandazione: sembrerebbe inutile dirlo, ma invece capita che molti record giungono corredati del solo nome e cognome del prode guerriero, completamente privi di indirizzo.

Quindi, a costo di sembrare noiosi, vi ripetiamo che nella rivista esiste un bel tagliando che deve essere utilizzato: se non vi va di tagliuzzare la vostra preziosissima copia di VIDEOGIOCHI – avete tutta la nostra comprensione – fate una fotocopia di quel tagliando, oppure ricopiatelo accuratamente.

Direte: uffa, ma guarda quante pretese, prima la fotografia istantanea, adesso il tagliando...

Sì, ragazzi, d'accordo... ma, ci pensate ad avere poi un TV color tutto vostro per i vostri videogames o per i vostri computer... o anche per guardarvi un programma in santa pace, senza seccature o seccatori?

azzurri

Quella che qui lanciamo è qualcosa di più di una proposta: è un invito, un appello, una chiamata... Ma non è ancora un proclama, né un bando ufficiale.

Veniamo al dunque: dagli U.S.A. è giunta una sfida. È giunta qui, perché anche negli States si sa che VIDEOGIOCHI è il centro della videogiocosità italiana. Una sfida dagli Stati Uniti, patria dei videogames, terra di recordmen, mecca del gioco elettronico!

Pensate un po': non sarebbe male andar lì, trovarsi faccia a faccia con i grandi videogiocatori americani, lottare furiosamente su joystick e pulsanti, e, alla fine, vincere, suonargliele, lasciarli a bocca aperta...!

Sono sogni?

A dire il vero, i record che riceviamo qui per la videogara e la supervideogara sono, spesso e volentieri, ai massimi livelli mondiali.

Beh, Videogiocatori nostri carissimi, noi ad ogni buon conto ci stiamo dando dentro, e pensiamo di farcela, a organizzare tutto. Voi, intanto andate in sala-giochi e allenatevi.

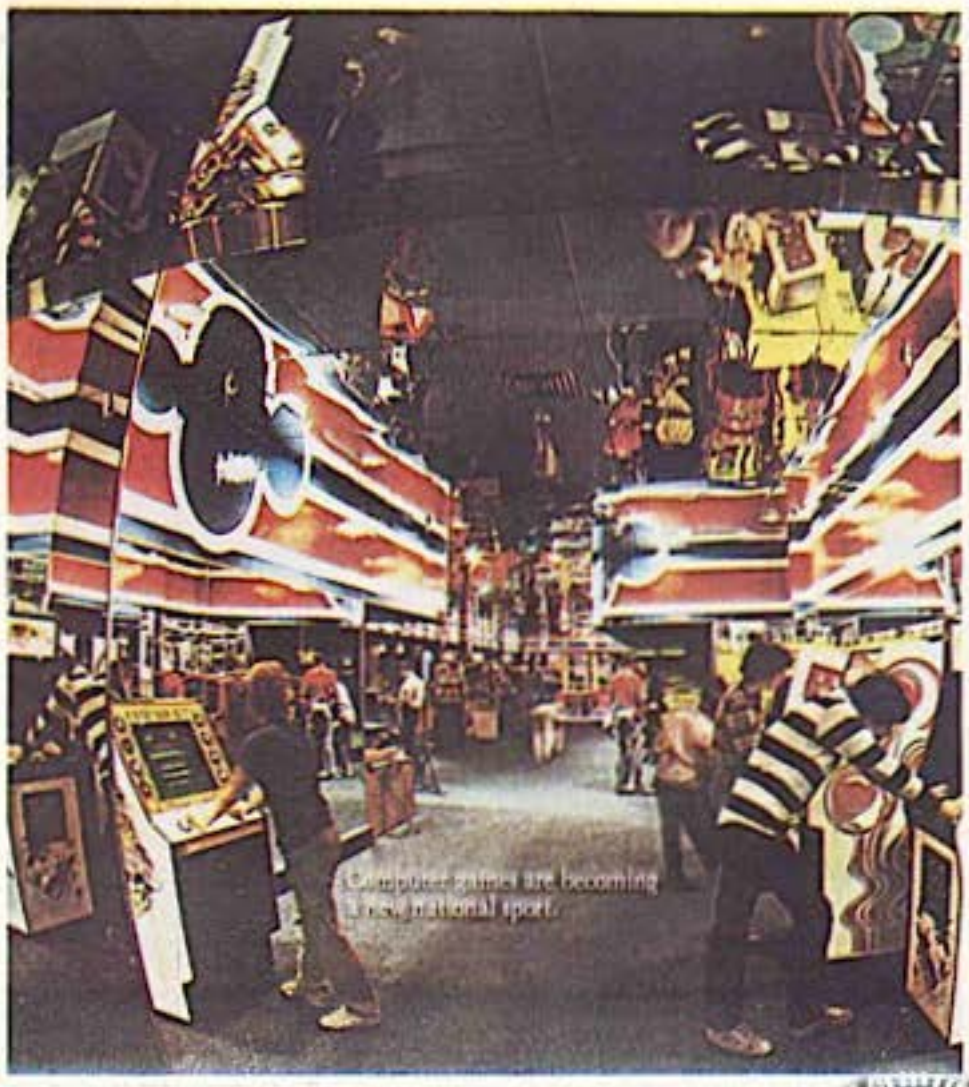
Non è escluso che domani qualcuno di voi non vesta una maglietta azzurra...

Tanto per cominciare, tutti coloro i quali fanno punteggi molto alti, insomma i record a livello locale sulle consolle da bar, ci mandino notizia delle loro prodezze: basta una cartolina postale, con su il gioco (il nome esatto, cioé) il punteggio conseguito, il locale dove il gioco è stato giocato, il vostro nome+cognome+indirizzo. È un modo per iniziare a fare le selezioni.

IMAGIC MATCH. UN BEL MATCH

Prosegue con buona lena anche il concorso IMAGIC, anch'esso affidato in esclusiva alle pagine di VIDEOGIOCHI.
Succede, in questo concorso, un fatto curioso:

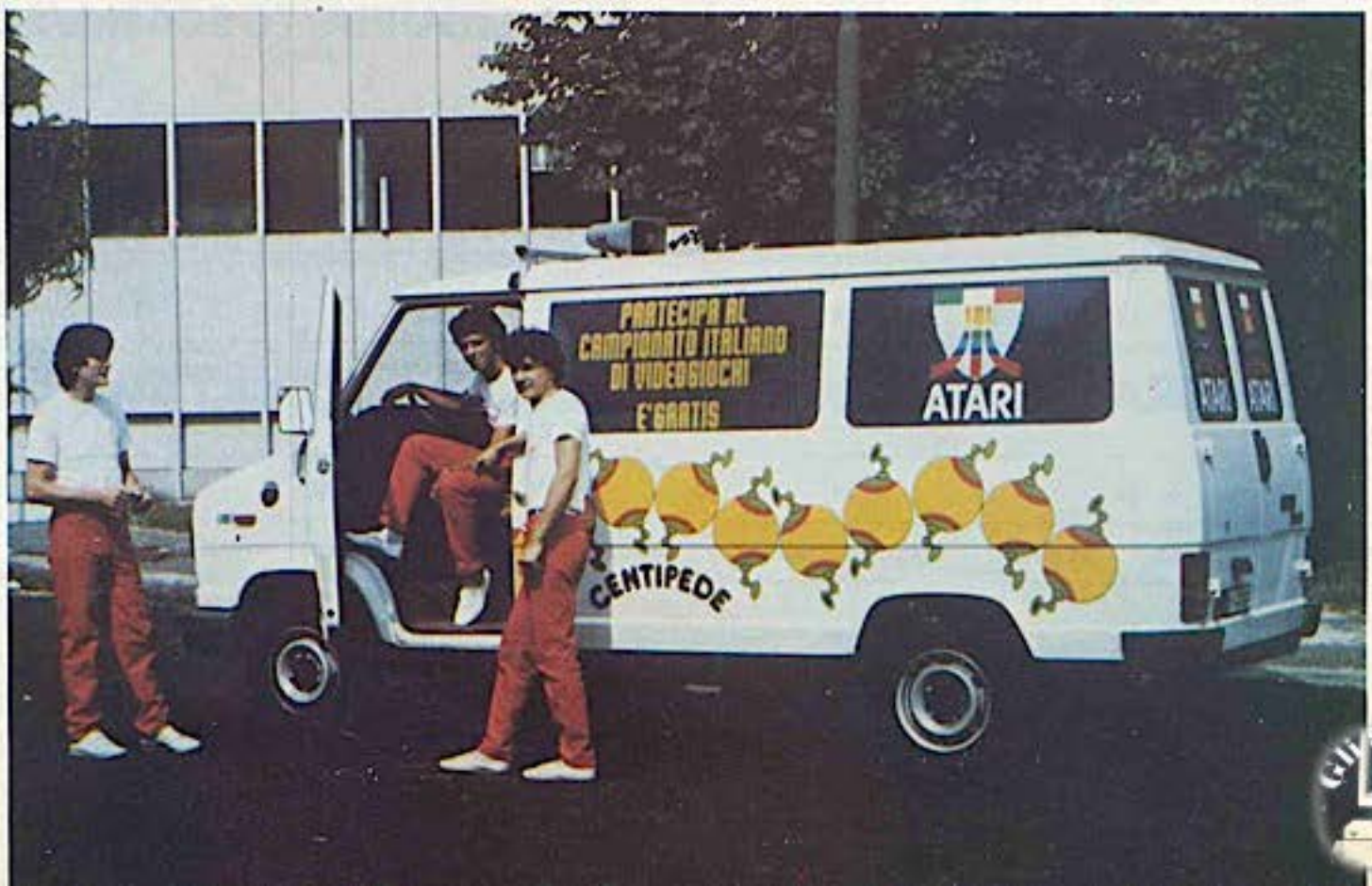
Di solito i concorrenti che partecipano ad una gara si impegnano su un solo titolo nella speranza di raggiungere il massimo punteggio ed essere imbattuti.
Nel caso di Giorgio Radice, funzionario milanese di 43 anni, e di Giorgio Novella, studente 19enne di Albisola Capo, si deve parlare di un "cimento totale". Infatti, ogni quindici giorni spediscono alla casella postale dell'"IMAGIC MATCH" punteggi record su molti titoli. È così capitato che nel numero di giugno di VIDEOGIOCHI la loro fotografia è apparsa due volte, avendo ottenuto il signor Radice il record con i titoli DRAGON FIRE p. 16.320, SWORDS & SERPENTS p. 3.500 e il signor Novella con DEMON ATTACK p. 96.550, e TROPICAL TROUBLE p. 27.300. Tutti i giochi con sistemi Intellivision.
Naturalmente scherziamo, e apprezziamo invece l'intraprendenza e la dedizione dei due giocatori: del resto anche nella Videogara e nella Supervideogara succedono fenomeni di questo genere, e anche al SIM, nella Supergara, diversi concorrenti si sono portati a casa più di un premio.



CAMPIONATO ITALIANO VIDEOGIOCHI ATARI



Al SIM HI-FI IVES i visitatori video-giocatori hanno trovato una sorpresa: è infatti iniziato proprio lì, nell'enorme stand dell'Atari, il campionato nazionale.
Ne diamo notizia ora, anche perché la fase "calda" di questo campionato, che in un certo senso sottolinea l'inizio della nuova presenza diretta Atari in Italia, avrà luogo in agosto, in concomitanza con la massima disponibilità di tempo libero di tutti i potenziali partecipanti.
Riportiamo pertanto un estratto del regolamento e la tabella delle scadenze.
Al SIM hanno partecipato circa 2000 videogiocatori, più o meno come alla "nostra" supergara, con punteggi che spesso hanno sfondato il tetto dei centomila punti.
Il proseguimento su scala nazionale, invece si avvarrà di 4 pulmini attrezzati che toccheranno le principali località di villeggiatura.
Al momento dell'uscita di questo numero in edicola il campionato sarà già nel vivo del suo svolgimento: dal 1° luglio al 15 agosto



BO

ogni serata vedrà un nuovo campione cui andrà targa Atari e diploma.
A fine agosto i 100 migliori punteggi, o meglio i loro autori, saranno invitati a MILANO per la finalissima, e questa fase sarà stata preceduta da selezioni settimanali nei migliori negozi dei grandi centri.
Questa finalissima, dove ancor non si sa, avverrà l'11 settembre, e, come sempre, sarà giocata sulla base di prove di 10 minuti.
I primi due classificati si vedranno ache offrire un bel viaggetto a Monaco, dove il 15 settembre si disputeranno i campionati mondiali Atari.
Ai vincitori, infine, una settimana gratis alle Olimpiadi di Los Angeles '84.
Come sempre: lettori di VIDEOGIOCHI, fatevi onore!

SELEZIONE DEL CAMPIONATO ITALIANO DI VIDEOGIOCHI ATARI

CATEGORIE : *Categoria A – Tutti i partecipanti con età superiore ai 18 anni*
Categoria B – Tutti i partecipanti con età inferiore ai 18 anni (che non abbiano compiuto 18 anni entro il 16 settembre)

PROVA : *Tutti i partecipanti possono provare il videogioco ATARI una o più volte non consecutive, giocando a scelta con cassette Vanguard Phoenix, Ms Macman e Realtennis.*
Tempo massimo di ogni allenamento 10/15 minuto.

GARA : *Le gare di campionato vengono giocate con la cassetta Cebtipede variabte 1 livello B.*
Tempo di gara 10 minuti.

PUNTEGGI : *Ogni partecioante dovrà compilare la cartolina di partecipazione, indicare il punteggio massimo ottenuto durante la gara e conservare il proprio tagliando.*

DIPLOMA : *Tutti i partecipanti riceveranno il "Diploma di partecipazione".*

VINCITORI : *Il giocatore che avrà ottenuto il punteggio più alto in ognuna delle due categorie sarà convocato alle eliminatorie del Campionato Italiano direttamente dalla Società 'atari International (Italy) Inc.*

FINALE : *La finale avverrà a Milano il giorno 11/9/83.*

I Campionati d'Italia delle due categorie parteciperanno al Campionato Mondiale che si terrà a Monaco il 15/9/83 e potranno vincere una settimana alle Olimpiadi di Los Angeles 1984.
La partecipazione al Campionato Italiano Videogiochi è completamente gratuita.

I EQUIPAGGIO – ZONA LIGURIA/TOSCANA/SESTIERE

Luglio 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Briefing	Briefing	Trasferimento in zona	Alassio	Varazze	Varazze	Rapallo	Sestri L.	Forte wm.	RIPOSO	Viareggio	Viareggio	Alassio

Luglio 14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
Varazze	Varazze	Rapallo	RIPOSO	Sestriere	Sestri L.	Forte M.	Viareggio	Viareggio	Alassio	RIPOSO	Varazze	Varazze

Luglio 27	28	29	30	31	Agosto 1	2	3	4	5	6	7	8
Rapallo	Sestri L.	Forte M.	Viareggio	RIPOSO	Viareggio	Alassio	Varazze	Varazze	Rapallo	Setri L.	RIPOSO	Forte M.

Agosto 9	10	11	12	13	14
Viareggio	Viareggio	Alassio	Varazze	Varazze	RIENTRO + RIPOSO

NUS

LA PAGINA DEI RECORD

II EQUIPAGGIO – ZONA ADRIATICO (ROMAGNA)/MANFREDONIA/VIESTE

Luglio 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Briefing	Vriefing	Trasferi-mento in zona	Cenenatico	Cesenatico	Rimini	Rimini	Rimini	Rimini	RIPOSO	Cattolica	Cattolica	Senigallia
Luglio 14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
Cesenatico	Cesenatico	Rimini	RIPOSO	Rimini	Rimini	Rimini	Cattolica	Cattolica	Senigallia	Vieste	Manfredonia	
Luglio 27	28	29	30	31	**Agosto** 1	2	3	4	5	6	7	8
Cesenatico	Cesenatico	Rimini	Rimini	RIPOSO	Rimini	Rimini	Cattolica	Cattolica	Senigallia	RIPOSO	Cesenatico	Cesenatico
Agosto 9	10	11	12	13	14							
Rimini	Rimini	Rimini	RIPOSO	Rimini	RIENTRO + RIPOSO							

III EQUIPAGGIO – ZONA ADRIATICO (VENETO)/CORTINA/CANAZEI/MOENA PREDAZZO

Luglio 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Briefing	Briefing	Trasferi-mento in zona	Lignano	Lignano	Bibbione	Bibbione	Caorle	Caorle	RIPOSO	Jesolo	Jesolo	Cortina
Luglio 14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
Canazei	Moena	Predazzo	RIPOSO	Lignano	Lignano	Bibbione	Bibbione	Caorle	Caorle	RIPOSO	Jesolo	Jesolo
Luglio 27	28	29	30	31	**Agosto** 1	2	3	4	5	6	7	8
Lignao	Lignano	Bibbione	Bibbione	RIPOSO	Caorle	Caorle	Jesolo	Jesolo	Lignano	Lignano	RIPOSO	Bibbione
Agosto 9	10	11	12	13	14							
Bibbione RIENTRO +	Caorle RIPOSO	Caorle	Jesolo	Jesolo								

IV EQUIPAGGIO – ZONA LAZIO/CAMPANIA/SAPRI/MARINA DI CAMEROTA

Luglio 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Vriefing	Briefing	Trasferi-mento in zona	Ladispoli	Ladispoli	Fregene	Fiumicino	Ostia	Ostia	RIPOSO	Anzio	Anzio	Formia
Luglio 14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

LA PAGINA DEI RECORD

II EQUIPAGGIO – ZONA ADRIATICO (ROMAGNA)/MANFREDONIA/VIESTE

Luglio 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Briefing	Vriefing	Trasferimento in zona	Cenenatico	Cesenatico	Rimini	Rimini	Rimini	Rimini	RIPOSO	Cattolica	Cattolica	Senigallia
Luglio 14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
Cesenatico	Cesenatico	Rimini	RIPOSO	Rimini	Rimini	Rimini	Cattolica	Cattolica	Senigallia	Vieste	Manfredonia	
Luglio 27	28	29	30	31	**Agosto** 1	2	3	4	5	6	7	8
Cesenatico	Cesenatico	Rimini	Rimini	RIPOSO	Rimini	Rimini	Cattolica	Cattolica	Senigallia	RIPOSO	Cesenatico	Cesenatico
Agosto 9	10	11	12	13	14							
Rimini	Rimini	Rimini	RIPOSO	Rimini	RIENTRO + RIPOSO							

III EQUIPAGGIO – ZONA ADRIATICO (VENETO)/CORTINA/CANAZEI/MOENA PREDAZZO

Luglio 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Briefing	Briefing	Trasferimento in zona	Lignano	Lignano	Bibbione	Bibbione	Caorle	Caorle	RIPOSO	Jesolo	Jesolo	Cortina
Luglio 14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
Canazei	Moena	Predazzo	RIPOSO	Lignano	Lignano	Bibbione	Bibbione	Caorle	Caorle	RIPOSO	Jesolo	Jesolo
Luglio 27	28	29	30	31	**Agosto** 1	2	3	4	5	6	7	8
Lignao	Lignano	Bibbione	Bibbione	RIPOSO	Caorle	Caorle	Jesolo	Jesolo	Lignano	Lignano	RIPOSO	Bibbione
Agosto 9	10	11	12	13	14							
Bibbione	Caorle RIENTRO + RIPOSO	Caorle	Jesolo	Jesolo								

IV EQUIPAGGIO – ZONA LAZIO/CAMPANIA/SAPRI/MARINA DI CAMEROTA

Luglio 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Vriefing	Briefing	Trasferimento in zona	Ladispoli	Ladispoli	Fregene	Fiumicino	Ostia	Ostia	RIPOSO	Anzio	Anzio	Formia
Luglio 14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

LA PAGINA DELLE GARE

BO

Ladispoli	Ladispoli	Fregene	RIPOSO	Marina di Camerota	Sapri	Fiumicino	Ostia	Ostia	Anzio	RIPOSO	Anzio	Formia

Luglio 27	28	29	30	31	**Agosto** 1	2	3	4	5	6	7	8
Ladispoli	Ladispoli	Fregene	Fiumicino	RIPOSO	Ostia	Ostia	Anzio	Anzio	Formia	RIPOSO	Ladispoli	Ladispoli

Agosto 9	10	11	12	13	14							
Fregene	Fiumicino	Ostia	RIPOSO	Ostia	RIENTRO + RIPOSO							

DONKEY KONG™

CONTEST



Mario può tirare un sospiro di sollievo: ha guadagnato due mesi di tempo per poter salvare la sua bella dalla furie di Donkey Kong!
Scherzi a parte, ragazzi, dopo lungo confabulare siamo riusciti a convincere i responsabili dell'organizzazione di questo concorso a spostare di due mesi le scadenze che erano state previste: infatti sia la stagione (agosto, cari miei, è meglio dedicarlo agli sport e alle vacanze), sia l'effettiva tempistica della distribuzione del materiale Coleco in Italia, ci sembravano mettere in difficoltà i numerosi aspiranti ai premi.
E difatti qui da noi sono giunte non poche lettere da cui traspariva un certo disappunto.
Fedeli, dunque, al nostro proposito di essere buoni interpreti della vox populi, in questo caso della voce dei lettori, ci siamo rivolti alla CBS e abbiamo esposto il problema.
Le cose, a questo punto, si sono messe molto bene per chi desidera partecipare.
La scadenza del 20 agosto è stata spostata al 20 ottobre, e quella del 20 ottobre al 20 dicembre.
La finalissima, dal canto suo, sarà spostata in conseguenza, anche se per il momento non abbiamo ancora raggiunto alcuna definizione: gli inizi di febbraio è la scadenza più probabile.
Che cosa succederà a quei diligenti videogiocatori che hanno già inviato i loro punteggi? Assolutamente niente di male: i loro punteggi sono in cassaforte, restano perfettamente validi, ma anche questi giocatori hanno due mesi di allenamento in più, e se per caso la loro abilità sta migliorando, nulla vieta loro di inviare le loro nuove stupefacienti performances.
Ripetiamo brevemente le modalità del concorso DONEKEY KONG CONTEST:

- è una gara al miglior punteggio.
- i punteggi si inviano mediante fotografie, a PROMOTION SERVICE Casella Postale n. 149 VARESE
- Si accettano punteggi relativi al gioco DONKEY KONG nelle due versioni per ATARI VCS e per INTELLEVISION Mattel.
- I punteggi dovranno pervenire entro e non oltre le scadenze del 20/10/1983 e 20/12/1983.
- Per ciascuna di queste due scadenze (turni) saranno presi in considerazione i primi due punteggi del sistema ATARI VCS e i primi due punteggi del sistema INTELLIVISION.
- Ai primi punteggi sarà assegnata in premio una consolle COLECOVISION con modulo Turbo (quindi 4 primi premi: VCS 1° turno, VCS 2° turno, INTELLIVISION 1° turno, INTELLIVISION 2° turno).
- Ai secondi punteggi (anche qui: quattro punteggi: VCS 1° turno e 2° turno, INTELLIVISION 1° turno e 2° turno) sarà assegnata una base COLECOVISION.
- Gli otto premiati saranno chiamati a una finalissima a Milano in data da stabilirsi (inverno 1984) e in luogo da stabilirsi, dove disputeranno la gara definitiva sul DONKEY KONG in versione Colecovision.

TROPPE GARE?

Il fenomeno delle gare di Videogiochi è spesso contraddittorio: di fronte a iniziative di grande successo, come questa, ve ne sono altre che non riescono a riscuotere consensi esaltanti.
Preghiamo perciò i nostri lettori di risponderci a questi interrogativi:

1) Una gara di videogames domestici è sempre interessante?
2) È più interessante una gara videogiochi da casa o una gara di videogiochi da bar?
3) La ricchezza del premio è un fatto determinante per creare interesse e partecipazione a una gara?
4) Il premio più ambito e: a)

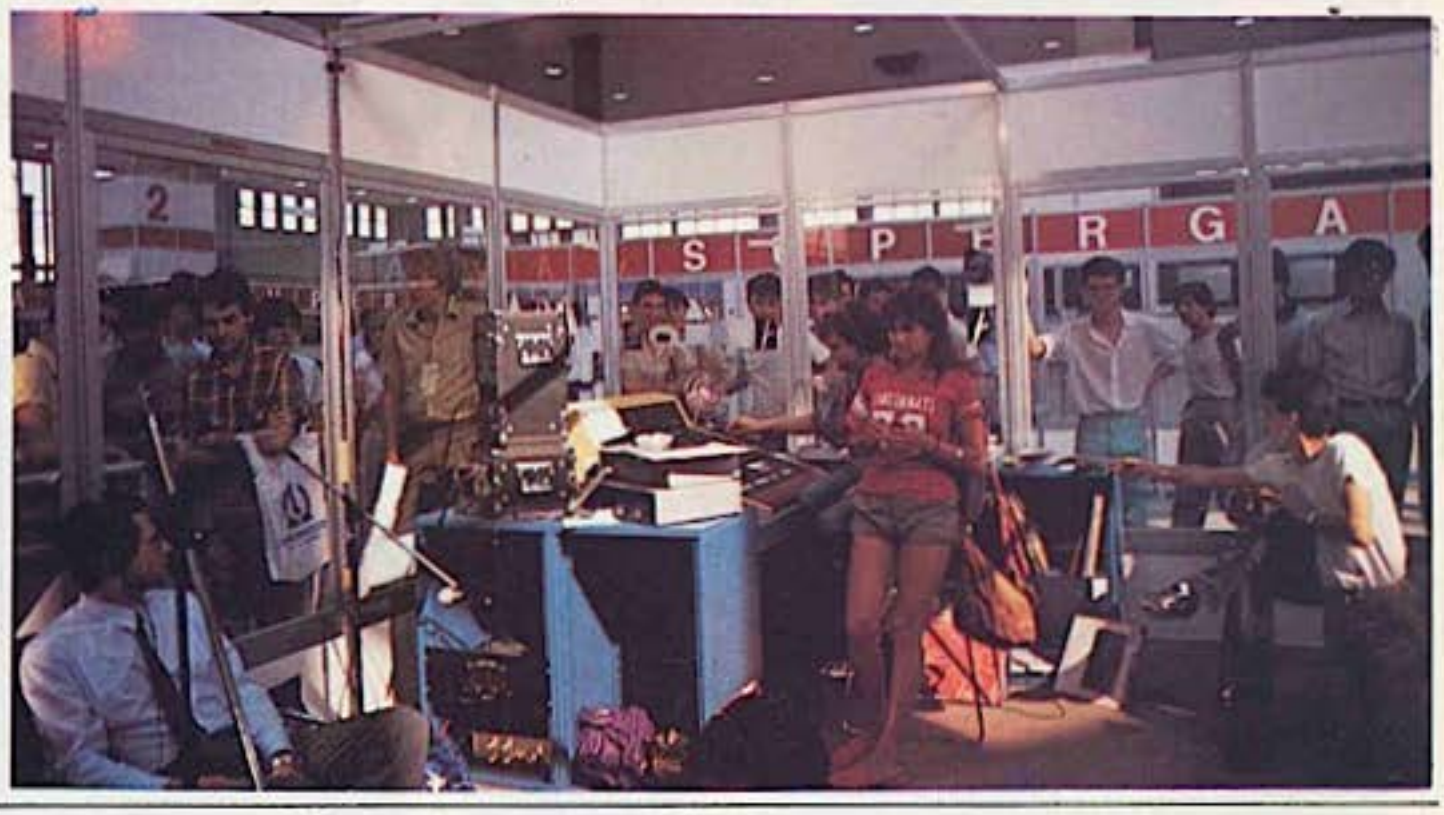
BONUS

LA PAGINA DEI RECORD

un oggetto, b) una somma di denaro, c) un viaggio.

5) Segna, di tutte le gare di cui ha parlato Videogiochi nella rubrica BONUS quelle che ti hanno "tentato" di più:
   a) VIDEOGARA
   b) SUPERVIDEOGARA
   c) DONKEY KONG CONTEST
   d) CAMPIONATO NAZIONALE ATARI
   e) COMPUTITION
   f) CAMPIONATO PHILIPS
   g) CONCORSO IMAGIC

Due immagini abbastanza eloquenti dell'affollamento alle iscrizioni alla SUPERGARA SIM-VIDEOGIOCHI.



tofytoys

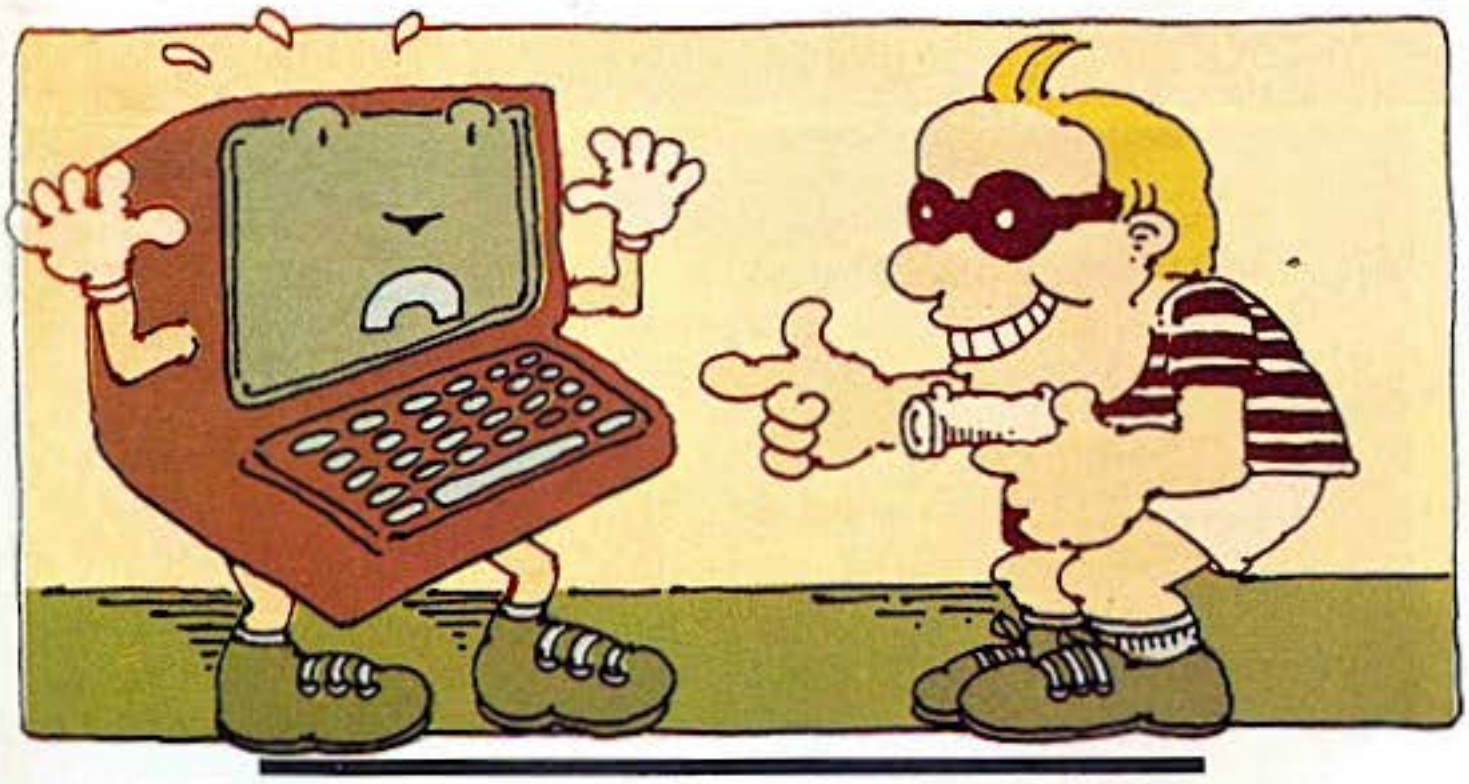


il negozio
che ti offre la possibilità
di provare le videocassette con
quattro televisori a tua disposizione.
inoltre
al raggiungimento di 13 videocassette
acquistate, avrai uno sconto
di Lit. 50.000.= per l'acquisto
della 14ª cassetta, a tua scelta!
Vasta gamma
di videogiochi e videocassette
con le ultimissime
novità.

TOFYTOYS - via Ruffini, 9 (S. Maria delle Grazie) MILANO tel. 469.47.7

READY

COLPO D'OCCHIO SUL MONDO DEI VIDEOGIOCHI



I COMPUTER STOPPISTI

Il primo di cui si ha notizia è un ragazzo di 13 anni che, attraverso il computer messo a disposizione dalla sua scuola di New York, aveva trovato il sistema di agganciarsi a una rete di banche dati e frugare nei segreti di aziende, industrie e compagnie pubbliche. Lo hanno beccato dopo sei mesi solo perché aveva combinato un guaio enorme: per errore aveva cancellato 18 milioni di bit contenuti nella memoria della banca dati della maggiore industria cementiera canadese. Il ragazzino terribile se l'è cavata con una ramanzina e una richiesta di danni poi archiviata solo perché il suo era il primo caso del genere.

Da allora, i primi mesi del 1980, gli autostoppisti del software si sono moltiplicati prodigiosamente e stanno creando seri problemi alle maggiori reti americane. Nel nord della California c'era per esempio Marc, un sedicenne col pallino del computer, che per mesi è riuscito a comunicare gratis con centinaia di altri clandestini: facevano tutti uso di un magico tappeto volante chiamato Arpanet.

Arpanet non è altro che una rete costata 5 milioni di dollari (oltre 7 miliardi di lire) e gestita dal ministero della Difesa. Usando la rete stessa, un giornalista della rivista Time ha intervistato Marc ed è venuto a sapere che il ragazzo componeva il numero telefonico di una base militare vicino a casa e subito dopo quello di accesso al computer, fornitogli da un amico. Collegava poi il telefono al suo home computer tramite un modem (un attrezzo che costa poco più di 100 mila lire) e pochi secondi più tardi eccolo collegato con la memoria centrale di Arpanet, 5000 chilometri a est. Capite bene che i giochi possibili a questo punto erano infiniti e solo un anno e mezzo dopo il ministero si accorse delle centinaia di richieste "strane", cambiando i codici d'accesso ed eliminando molte linee di collegamento.

VIDEOGIOCHI AL... LASER

Il raggio della morte è diventato buono. Dagli anni '60 (quando si pensava che l'uso del laser potesse essere esclusivamente militare) agli anni '80 il laser sta rapidamente sostituendo puntine di giradischi, testine di videoregistratori ed anche sistemi di tramissione di energia. Certamente potrà anche avere un uso militare, recente la notizia che un satellite ha accecato un altro satellite sparandogli un raggio laser, ma molto più pacificamente ci piace immaginare che il suo uso più consono sia nel campo dei divertimenti.

Si chiama Astron Belt ed è il primo videogioco al laser ovvero il primo videogioco che contiene un videodisco a lettura laser che permette al giocatore di immergersi in un gioco ad altissima definizione visiva. Il video disco infatti viene utilizzato per realizzare il fondale, la scena su cui si svolgono le battaglie spaziali: immagini da "Guerre Stellari" su cui scorre la vostra navicella a caccia di alieni. Le esplosioni, quando colpite il 'nemico', sono sempre preregistrate su disco laser per cui il loro effetto visivo è eccezionale. L'introduzione del videodisco laser nei videogiochi da bar è certamente una innovazione rivoluzionaria e, a detta di molti esperti, tra cui George Lucas, regista e produttore della grande saga di Guerre Stellari, porterà notevoli cambiamenti nel rapporto tra videogiochi e cinema. Si potranno, dicono gli esperti, pensare videogiochi i cui scenari sono gli stessi dei film di maggior successo, videogiochi magari più costosi ma che adottando suono olografico (un passo più in là della stereofonia) e sedili mobili (che riproducono le vibrazioni di un sedile di astronave), più schermi e grafica da videodisco potrebbero essere un'alternativa al cinema e alla televisione. Più che giocare si potrà parlare di avventure sensorie.

L'unica preoccupazione potrebbe essere quella degli investimenti; pare che un progetto di videogioco possa costare cifre con 9 zeri, ma pare anche, che tali investimenti, se programmati assieme ai film potrebbero dare molte soddisfazioni. Una via d'uscita alle incertezze del mercato "pubblico" potrebbe essere quella del mercato casalingo. Sempre di più infatti sono i proprietari di home computer come sono anche in aumento quelli di sistemi di lettura di videodischi. Ideando un sistema di interconnessione tra queste due apparecchiature, che prima o poi un buon numero di famiglie avrà in casa, si può pensare alla diffusione di giochi estremamente affascinanti.

Immaginate videogiochi con definizione grafica buona se non migliore di Xevious, uno dei games da bar più belli, a vostra disposizione in casa. Roba da non smettere di tormentare il padre finché non lo compra.

Dal lato del business ricordiamo anche che la Lucas Film sta progettando di entrare in cooperazione, ogni qualvolta progetterà un nuovo film, con una società di produzione di videogames da bar per programmare le riprese delle sequenze che verranno poi riportate sul videodisco inserito nel gioco ispirato al film. Uno degli esperimenti riguardava un film sulle corse automobilistiche: sono state girate delle sequenze per il videodisco in modo che lo spettatore del film giocando al videogame ad esso ispirato poteva in qualche modo rivedere il film, anzi entrarci dentro come un attore/spettatore.

Uno sballo da parecchi miliardi.

DOVE VI PIACEREBBE GIOCARE AI VIDEOGIOCHI?



Chi ha detto che per giocare ai videogiochi bisogna andare in un bar o starsene comodamente seduti davanti al televisore del proprio salotto? Con questa videomania che contagia tutto il mondo, perché non poter giocare anche nel propio ufficio, in barca sotto il sole d'agosto o in cima a una capanna costruita tra i rami di un baobab?

C'è già chi ha trovato il modo di far giocare le persone che prendono l'autobus per andare al lavoro (vedi VG N° 2) e ora qualcun'altro ha trovato la soluzione ideale per non fare annoiare le signore che aspettano ore sotto un casco bollente che i propri ricci si arriccino sempre più.

I SOGNI DIVENTANO REALTÀ

Come forse alcuni di voi sanno, se c'è una cosa di cui gli americani non potranno mai fare a meno, questa è una bottiglietta di "vitamins"-vitamine. Ne hanno e ne mangiano di tutti i tipi e per qualunque male o presunto tale abbiano.

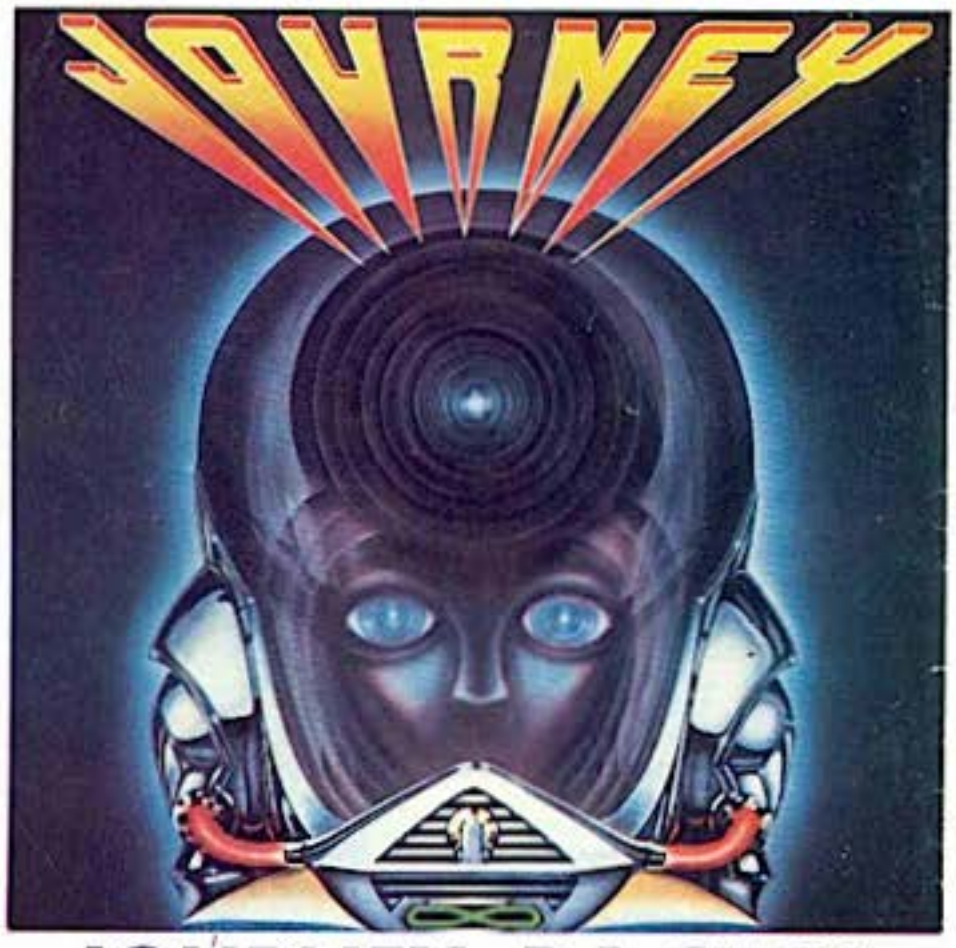
"Sei depressa?" mi ha chiesto un giorno una mia amica americana "tieni, prendi questa vitamina XY (non ho una gran memoria con le vitamine), vedrai che ti tirerà sù!" — detto fra noi non ha ottenuto dei gran risultati.

Beh, comunque, le vitamine in America si trovano dappertutto: nelle farmacie, nei supermarket, nelle drogherie e nei tabaccai.

Nonostante a prima vista non sembri che sia un gran problema per i produttori di vitamine venderle, una società americana — la Dehall Co. — ha pensato di rendere più appetitose quelle per i bambini facendole a forma di Pac-Man e dei fantasmini.

Ha prodotto ben due tipi di confezioni: una per i bambini al di sotto dei quattro anni e una per quelli maggiori. In entrambe le confezioni sono disponibili cinque sapori: arancio, pompelmo, lampone, misto frutta e limone. Naturalmente sono senza zuccheri e senza aggiunta di coloranti o sapori artificiali.

Credete che i mangiatori di Pac-Vitamine riusciranno a migliorare il proprio record?



JOURNEY: DA CASA AL BAR

Si torna a parlare di rock e videogiochi. E tutto sommato non ci stupiamo neanche molto visto che come i videogiochi, il rock è strettamente legato al mondo giovanile.

Nel numero 3 di VG avevamo parlato di "Jorney Escape" la cartuccia della Data Age che raccontava delle fatiche di una rock star per sfuggire alle grinfie di fans e fotoreporter. Ora il vostro divo ha trovato un'altro campo di battaglia.

La Bally/Midway, infatti, ha annunciato di aver acquistato i diritti del gioco Data Age per la versione da bar. Ma, assicurano i responsabili della Bally, nonostante la versione da bar assomigli a quella da casa nell'impostazione generale del gioco (la band deve superare una serie di ostacoli prima di arrivare al concerto) sarà veramente rivoluzionaria dal punto di vista tecnico; è infatti allo studio un nuovo tipo di hardware che utilizza, per la riproduzione delle immagini, il laser disc.

Ma questo è tutto quello che l'ufficio promozionale della Bally/Midway ha lasciato trapelare fino a quando non verrà messo sul mercato. L'uscita del videogioco da bar è prevista in concomitanza con l'inizio della prossima tourneé americana che i Journey faranno per il lancio del nuovo album "Frontiers".

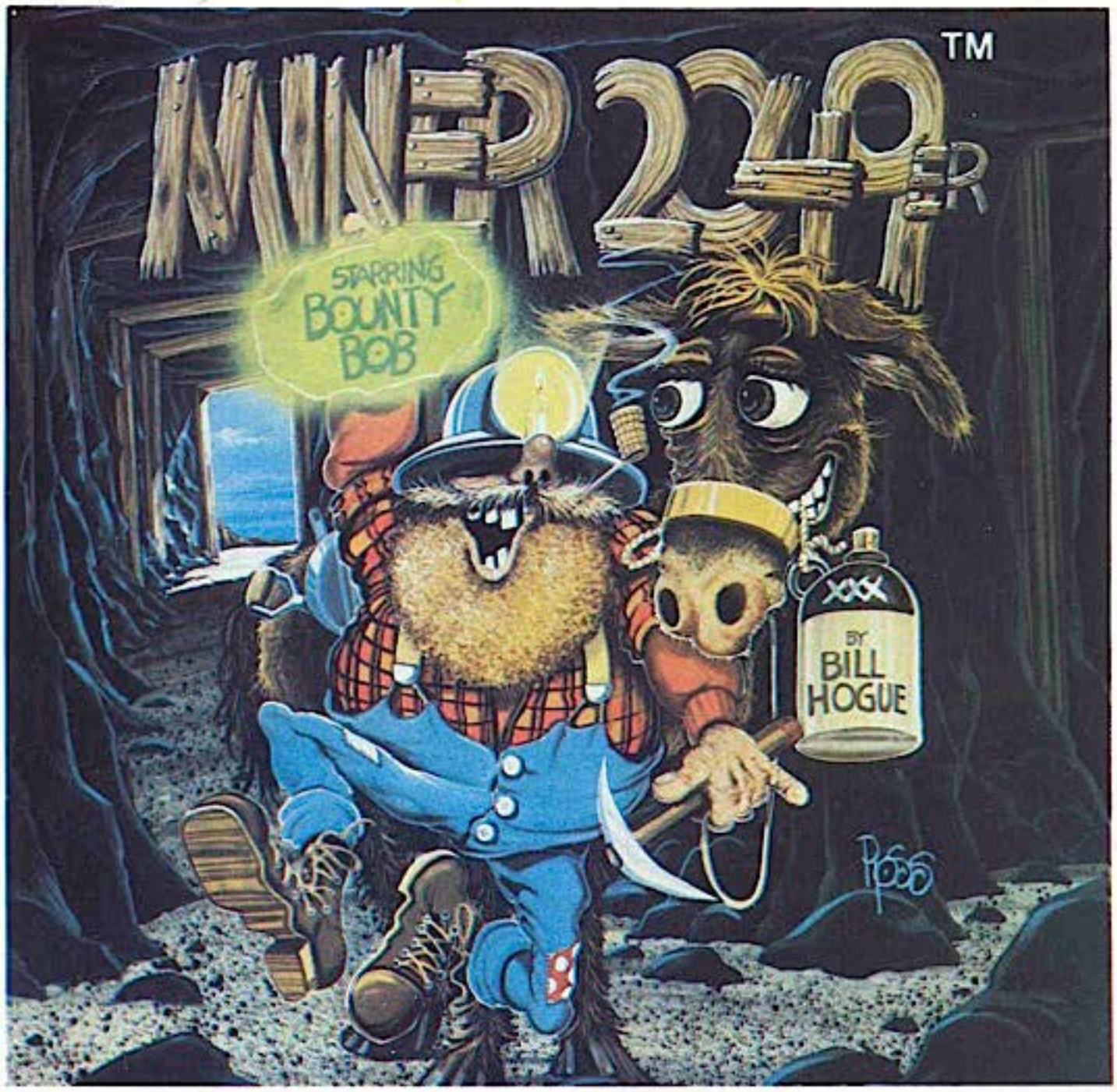
Il gioco si ispirerà alla loro musica e anche la carcassa delle macchine sarà basata sulla grafica della copertina del disco.

La Bally Midway non è comunque nuova a queste esperienze rock: sono infatti suoi prodotti i flipper Captain Fantastic, Wizard e gli indimenticabili Kiss e Rolling Stones. Se il nuovo gioco avrà il successo che la Bally si aspetta, sarà interessante vedere che effetti produrrà su una eventuale versione da casa e sul successo stesso dei Journey.

Sempre per rimanere in argomento, la Twentieth Century Fox Video Games sta studiando una cartuccia-gioco basata sul film di Paul Mc Cartney "Give my regards to Broad Street" di cui è prevista l'uscita nell'estate dell'84. Mc Cartney stesso prenderà parte nello studio della grafica del gioco.

Un'altra società sta invece studiando una cartuccia che si ispirerà ai Devo.

Se questo filone videogames/rock si svilupperà può essere che vedremo vari musicisti posare le bacchette e impugnare un joystick. Chissà!



DOMOVIDEO DISTRIBUISCE SPECTRAVISION E TIGERVISION

Dopo diverse conferme e disdette, la Spectravision ha finalmente trovato il suo importatore/distributore italiano definitivo. È la Domovideo di Trento, società già attiva nel settore della videoregistrazione come distributrice di videocassette preregistrate.

Oltre alla Spectravision, la Domovideo ha assunto l'importazione/distribuzione anche della marca Tigervision, popolare negli USA per alcuni ottimi giochi come Threshold e Miner 2049.

La società trentina ha quindi intenzione di fare le cose in grande e il suo ingresso nel settore dei videogiochi in Italia non può che fare piacere agli appassionati che hanno così la possibilità di scegliere il loro gioco preferito anche tra quelli di queste due marche. Da parte nostra, un benvenuto alla Domovideo!

COL COMPUTER NELLO ZAINO

C'erano una volta gli scouts... Dire campeggi estivi per ragazzi infatti fino a un po' di tempo fa faceva venire in mente falò, passeggiate in fila indiana, manuali delle giovani marmotte e via di questo passo. In America però (accidenti, sempre lì direte voi, ma che ci possiamo fare?) da un anno a questa parte i campeggi si fanno anche con il computer al posto dello zaino e vi possiamo dare i nomi di tre associazioni che li organizzano.

La più vecchia delle tre è la Computer Camps Internazionals (età dai 9 ai 17 anni) che per 795 dollari fornisce il soggiorno completo di due settimane in tre località diverse (Connecticut, Wisconsin e Texas), un corso su un computer Apple II, gite e uso libero del computer per chi non ha voglia di camminare troppo (tel. 203-871-9227).

Anche la Atari organizza vacanze-studio per periodi di un mese aperte ai ragazzi dai 10 ai 18 anni. Tre di queste si svolgono in campus universitari chiusi durante le vacanze estive e si dorme quindi in stanze "normali", mentre per chi ama l'aria aperta c'è il campeggio di Asheville, un luogo incantevole della North Carolina proprio al centro delle Smokey Mountains. I corsi (due ore al giorno) sono ovviamente su computer Atari e comprendono tra l'altro lunghe passeggiate a cavallo. Il prezzo è un po' alto, 1590 dollari per un mese (tel. 212-889-5200).

La Computer Camps Inc., infine, offre ai ragazzi dai 7 ai 16 anni due campeggi in California di due settimane ciascuno al prezzo di 795 dollari: il primo è sul lago Tahoe e il secondo nella Los Padres National Forest. La medesima associazione ha anche, per un costo poco meno che doppio, un campeggio nello stato di New York della durata di un mese. L'istruzione avviene su Atari 800, Apple II, Texas 99/4A e Vic 20 (tel. 800-235-6965).

NEI PANNI DI CAPITAN KIRK

Avete mai sognato di rivivere le avventure della Enterprise contro il malvagio impero dei Klingon, magari impersonando il Capitano Kirk o il Dottor Spock?

Ora quel sogno può diventare realtà. La Sega/Gremlin ha prodotto il videogioco da bar Star Trek, detto anche con un po' di enfasi Strategic Operations Simulator.

Il gioco vi pone al comando dell'Enterprise in mezzo ad una galassia ostile percorsa dagli incrociatori da battaglia dei Klingon. Le vostre armi sono i fotoni torpedo e gli schermi di protezione. Ogni battaglia viene annunciata dal Primo Ufficiale ed è sempre più veloce e cruenta.

Se eventualmente foste interessati, il gioco costa 2700 dollari (ovvero circa 4 milioni di lire). Ma se vi accontentate, duecento lire a partita è il suo "costo di esercizio".



SWORDQUEST, farà sicuramente parlare a lungo di sé! In gioco ci sono ben 4 cartucce e 150.000 dollari per chi riuscirà a trovare, tra i meandri di quattro mondi fantastici, la soluzione per arrivare alla Spada d'Oro.

Swordquest è il titolo di quattro giochi, prodotti dalla Atari, legati tra di loro dalla comune ricerca, attraverso i Pianeti della Terra, del Fuoco, dell'Acqua e dell'Aria (i titoli delle 4 cartucce) di una Spada d'Oro, per raggiungere la quale bisogna superare prove e pericoli, giocando d'astuzia o mettendo in campo tutta la propria abilità e prontezza di riflessi.

In ognuno dei giochi vengono dati gli indizi necessari per risolvere la prova finale.

Il lancio di questa tetralogia è accompagnato da un grande concorso a tappe. In ogni cartuccia sarà allegato un giornalino a fumetti che serve da guida per trovare gli indizi necessari a risolvere il mistero.

Dicevamo che il concorso è a tappe. Infatti per chi trova la soluzione legata a ogni gioco c'è un premio di 25.000 dollari e i vincitori potranno poi partecipare alla gara finale su tutti e quattro i giochi, vincendo 50.000 $.

Ma il mistero di Swordquest non finisce qui. L'Atari, nel mettere insieme i giochi, ha suddiviso il lavoro tra molte persone in modo che quasi nessuno sapesse le risposte complete. Solo tre persone al mondo sanno le soluzioni e l'Atari assicura che nessuno sarà mai in grado di scoprirne il nome. Nemmeno i programmatori stessi!



ECONOGIOCO CARIPLO

L'Econogioco, concorso di cultura economia promosso e finanziato dalla Cariplo per le scuole medie inferiori, ha concluso in questi giorni la propria tournée attraverso le nove provincie lombarde e Novara con un esito pienamente riuscito.

Vivissima ed entusiastica la disponibilità dei ragazzi, animati da un sorprendente spirito d'emulazione e validamente appoggiati dai dirigenti scolastici.

Le riprese televisive compiute dalla RAI (in onda sulla 3ª rete) sono avvenute utilizzando il tendone circo Medini che ha reso più suggestivo l'ambiente.

Nell'apprestamento degli audiovisivi è stato impiegato il computer Sinclair Spectrum per la formazione delle didascalie elettroniche.

Il successo conseguito permette di prevedere la ripetizione dell'Econogioco nel primissimo anno scolastico.



INTANTO IN GERMANIA

È uscita anche in Germania una nuova rivista di videogiochi: si chiama "Match".

La rivista è la versione Tedesca del famoso giornale Electronic Games che ha venduto all'editore tedesco i diritti per la pubblicazione dei suoi articoli.

Match è il terzo giornale europeo di videogiochi che esce in collaborazione con la rivista Americana dopo la versione Francese, "Tilt", e quella Scandinava.

Ci è giunta voce che presto anche in Italia avremo la versione nostrana di Electronic Games. A quando?

Per ora non si sa niente, ma noi di Videogiochi siamo pronti a ricevere il nuovo concorrente/collega.

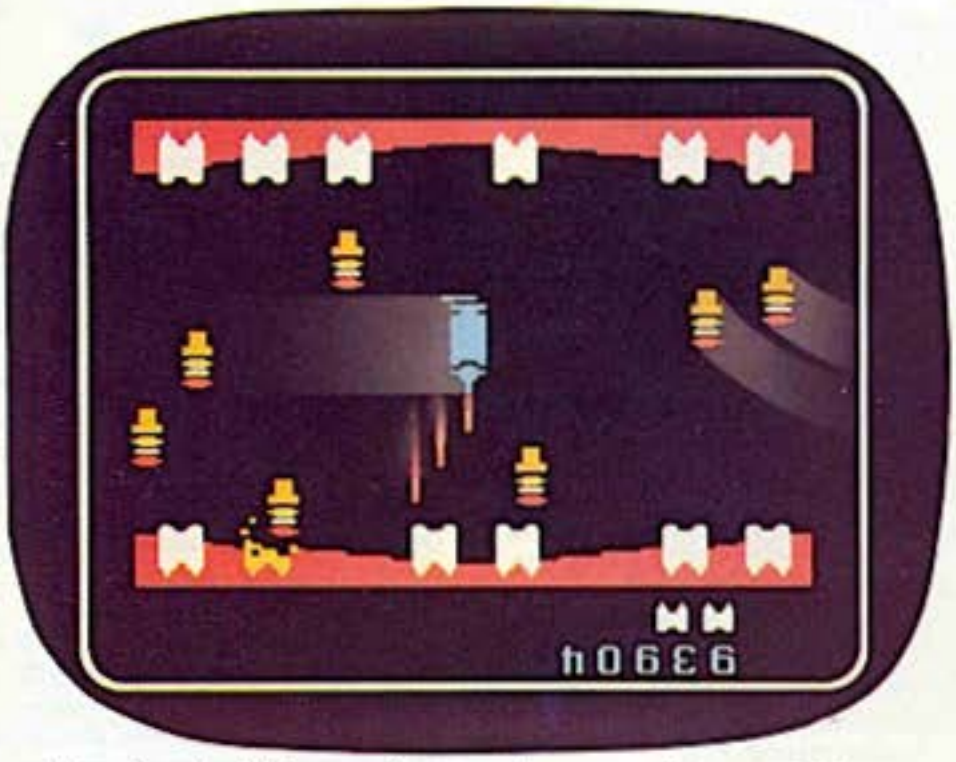


A SORRENTO UN'ESTATE DI CAMPIONATI

Dal 22 al 28 agosto si svolgerà a Sorrento una settimana di campionati e sfide su alcuni dei più famosi videogiochi da bar.

Al termine delle selezioni, a cui chiunque potrà accedere gratuitamente, la piazza principale di Sorrento vedrà svolgersi le finali che verranno visualizzate su grande schermo, in modo da consentire anche agli spettatori di seguirne lo svolgimento. Nel corso di questa serata finale si organizzerà un vero e proprio show presentato da un noto personaggio del mondo dello spettacolo. Il vincitore assoluto, come pure tutti i finalisti, riceveranno in premio un attestato di partecipazione di notevole valore.

NOVITÀ ACTIVISION: UN GIOCO DI MARE E UN GIOCO DA DENTISTI





Il catalogo Activision per il VCS si espande di altri due nuovi titoli, curiosamente ideati e realizzati dallo stesso "game designer", Steve Cartwright, di megamaniaca memoria.

I due giochi sono: Seaquest e Plaque Attack. Seaquest, il gioco di mare, è un gioco a scorrimento orizzontale che combina il tema d'avventura di una spedizione marina alla ricerca di un tesoro sommerso con l'azione frenetica di una battaglia navale subacquea in acque infestate da squali. Plaque Attack, il gioco da dentisti, non poteva che essere ideato da Steve Cartwright che, con Megamania, ci ha dato dimostrazione del suo pazzo "sense of humor". Oltre che nell'aspetto comico, Plaque Attack assomiglia a Megamania anche nell'azione di gioco. Qui, invece di comandare un'astronave, manovrate un tubetto di dentifricio per distruggere ondate di cibi come patatine, bastoncini di zucchero, fragole prima che vengano a contatto con i denti disposti su due file, una superiore l'altra inferiore. Se i cibi vengono a contatto con un dente questi si caria e scompare. Il gioco termina quando la bocca rimane completamente sdentata. Plaque Attack è senza dubbio un gioco da sala d'attesa di uno studio dentistico.

P.S. Dimenticavo, è compatibile con l'Atari VCS.

NON TUTTI I GIOCHI SON FATTI PER GIOCARE

Immaginate un poliziotto, su una strada americana, una situazione alla Chips, gentilezza e fermezza assieme, pazienza e sicurezza. Vi fermano. Vi si avvicinano e vi porgono una console da videogioco. Vi invitano a giocare. Avrete già pensato che gli americani sono tutti pazzi o maniaci. Non è (del tutto) vero. Si tratta semplicemente di un test di ubriachezza. Mettere insieme alcool e videogames potevano farlo solo al di là dell'Oceano. Sta di fatto che un esperto tossicologo, che poi sarebbe uno scienziato che si occupa degli effetti delle droghe e tra queste del vino, whisky e birra (che pure droghe sono), ha proposto al Parlamento americano di approvare l'uso di videogames appositamente progettati, per effettuare test di ubriachezza ai guidatori automobilistici. Pare infatti che l'uso di alcool comporti una diminuzione dei riflessi e dell'attenzione facilmente rilevabili attraverso il punteggio di un 'game' di media difficoltà. Il povero Chips non dovrà più costringere l'ubriacone di turno ad alitare dentro un palloncino, come si fa di solito, ma, con molta più pulizia e distinzione, cinque minuti di Pac Man basteranno a tradire il furbone col whisky sotto il sedile.

Così come i videogames aiutano i poliziotti nell'opera di controllo e prevenzione, ma speriamo che non si degeneri, potrebbero fare altrettanto per gli handicappati (coloro che hanno avuto lesioni al cervello a causa di un incidente), nella loro riabilitazione o, più facilmente, per la misura delle loro condizioni.

In seguito ad esperimenti condotti (sempre negli USA) in un centro di riabilitazione, a tali persone vengono fatti giocare dei videogames che permettono loro di recuperare facoltà lesionate come la coordinazione occhio/mente e la capacità di eseguire semplici operazioni in tempi brevi: costruire una parola, una serie di numeri, addizionare o moltiplicare.

Quali sono i giochi più usati? Hangman per l'attività verbale e logica, Fun with Numbers, Code Breaker, Brain Games e Casino per i calcoli mentali rapidi. Break Out pare ottenga buonissimi effetti per il ripristino della coordinazione mente/occhio. Gli esperti di soft per videogiochi si stanno attivamente impegnando in questo settore che potrebbe avere applicazioni educative, mediche e scientifiche interessanti.

UN LIBRO VIDEOGIOCO

Siete un dipendente dell'Agenzia Interplanetaria di spionaggio, e siete stati incaricati di scovare Phetax, e di riportare ai legittimi proprietari il Royal Jewels of Alvare che questo abilissimo ladro ha rubato.

La vostra prima mossa è all'interno del labirinto spaziale: dovete mandare a memoria tutti i travestimenti di Phetax, la sagoma del suo incrociatore stellare e i gioielli.

Dopo dovrete cercare di individuare in quale settore dello spazio si trovi Phetax, l'ordine esatto dei vostri pulsanti di lancio e gli schemi di atterraggio e dovrete far fronte a Octopods e Megarons.

Sembra che stiamo parlando di un videogioco ed invece è un libro, anzi, per l'esattezza, è il primo di una serie di libri per ragazzi, 'Find The Kirilliam' (Trova il Kirilliam). Questo libro scritto da Seth McEvoy, prende a prestito dai videogiochi spaziali e di labirinto l'azione e le storie per "gettare un ponte tra i videogiochi e la carta stampata".

Permette ai lettori di interagire con la storia risolvendo dei puzzle, riconoscendo degli schemi visivi e trovando soluzioni logiche per portare a termine la missione.

Dice uno degli ideatori del libro: "Volevamo vedere se era possibile inserire in un libro le esperienze dei videogiochi: quindi ci siamo rivolti ai giochi dei computer per creare un nuovo tipo di libro per ragazzi".

Attualmente non è possibile trovarlo in Italia, ma magari facendone richiesta in qualche libreria ve lo potrebbero fare arrivare.



ACCESSORI: UN JOYSTICK DA COMPETIZIONE



L'Audist — distributrice in Italia dei videogiochi Imagic — ha recentemente messo in commercio il POINT MASTER, un joystick molto sofisticato adattissimo per le sfide ad alto livello, di cui avevamo parlato in un servizio speciale sui joystick.

Come potete vedere dalla foto che lo riproduce, l'impugnatura è "a piena mano", come la cloche di comando di un aereo, e il pulsante del fuoco è situato sulla sommità della leva direzionale. Questo fa si che tutti i comandi sono azionati con la mano destra (ovviamente per chi non è mancino, altrimenti sarà la sinistra) mentre la sinistra può reggere con più fermezza la base del joystick stesso.

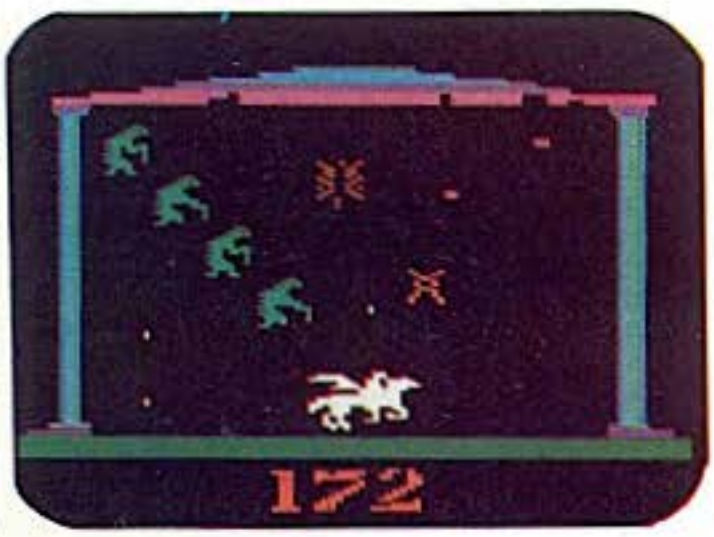
Il Point Master è collegabile al VCS Atari e al Vic 20 ed è in vendita a L. 39.000 presso tutti i rivenditori della rete Audist-videogiochi.

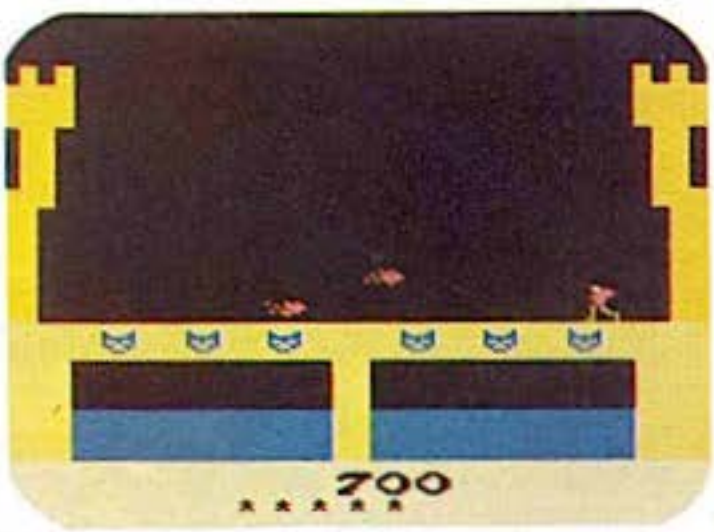
DRAGONFIRE E NO ESCAPE. DALL'IMAGIC PER IL VCS (E L'INTELLIVISION)

In attesa delle novità Imagic-SIM (questo numero è stato chiuso prima del salone milanese) potete cimentarvi con due nuovi giochi Imagic per il VCS, uno dei quali è disponibile anche in versione per l'Intellivision.

Cominciamo proprio da quest'ultimo. Si intitola Dragonfire e narra le vicende di un giovane Principe e della sua lotta contro un temibile dragone sputafuoco che ha il controllo del castello del Re, suo padre. Per cacciare il drago dal castello, il Principe deve prima recuperare tutti i tesori in esso contenuti evitando di farsi colpire dalle palle di fuoco che il drago maligno gli lancia contro.

No Escape, che originariamente si chiamava Escape from Argos, porta il giocatore nell'antica Grecia. Al comando di Giasone, il mitologico Argonauta, il giocatore deve combattere contro le terribili Furie che lo attaccano senza sosta. Il giocatore però non deve colpire direttamente le Furie, il che servirebbe soltanto a moltiplicarle, ma deve mirare ai mattoni che costituiscono il tetto del tempio in cui ha luogo lo scontro cosicché cadendo vadano a colpire le Furie distruggendole. Pegaso, il cavallo alato, trasporta Giasone da un tempio all'altro, ogni volta che questi ha distrutto tutte le furie. Ma quanto può durare?







Lo sapevate che il fatturato mondiale dell'Atari nel 1982 ha superato i *3000 miliardi di lire*, raddoppiando rispetto a quello dell'81, che era di 1500 miliardi. Bene, ora lo sapete... Sempre per restare in tema, parliamo del crollo registrato dall'*Atari* alla Borsa di New York lo scorso anno. Sembra che le ragioni del crollo siano due: innanzitutto, l'Atari aveva sottovalutato l'aggressività della concorrenza; in secondo luogo aveva calcolato male il livello di ordini cancellati dai rivenditori negli ultimi mesi dell'anno. I rivenditori infatti, da tempo abituati a una richiesta di software che superava di molto l'offerta, avevano preso l'abitudine di ordinare quasi meccanicamente più di quanto avevano effettivamente bisogno, non aspettandosi di ricevere tutto quello che ordinavano.
Quest'anno, invece l'Atari aveva eseguito tutti gli ordini: molti dei quali sono per l'appunto tornati indietro...

- Sicuramente l'avrete già visto al SIM-IVES (almeno quelli di voi che ci saranno andati), ad ogni modo vi annunciamo in anteprima che la Miwa Trading, distributrice dei giochi Activision in Italia, ha dato alle stampe un giornalino per i soci dei club Activision che si chiama *Activamente*...
- La 20th Century Fox, la cui divisione videogiochi si chiama Games of the Century, sta promuovendo il gioco *M*A*S*H* con una formula originale: ogni cartuccia-gioco include nella confezione una maglietta di Mash in omaggio più il bando di concorso di un concorso (il gioco di parole non è intenzionale, n.d.r.) per la migliore idea di un gioco ispirato a Mash (per maggiori dettagli vedere il box nell'articolo sui giochi ideati dai lettori)...
- *Filippo Benvenuto*, 13 anni, di Piacenza è il Campione del Mondo di Tron Deadly Disc. Infatti il record americano di questo gioco Mattel tratto dall'omonimo film della Walt Disney è 5.400.900 punti (record pubblicato sul numero di giugno della rivista Electronic Games); Filippo ha invece totalizzato 5.693.150 punti, lasciandosi alle spalle con quasi trecentomila punti di distacco il suo più diretto avversario. Complimenti!...
- Le vecchie *slot-machines* elettromeccaniche dei casinò di Las Vegas e Atlantic City,

8BIT

immortalate in numerosi film di Hollywood, stanno lentamente ma inesorabilmente perdendo terreno nei confronti delle nuove slot-machines elettroniche considerate più veloci e divertenti. Attualmente infatti il 15% delle slot-machines installate negli USA è costituito dalle video-slot, versioni video del poker, del black-jack, dei dadi e del tradizionale gioco di combinazione tipico della slot-machine...

• Le vicende finanziarie della *Apollo* sembrano essere arrivate definitivamente al capolinea. Giungono voci d'oltreoceano che la società texana abbia cercato di coprire i suoi debiti vendendo, o meglio svendendo il suo inventario di magazzino, ma recentemente un tribunale americano ha svalutato tale inventario fino a circa la metà di quanto l'Apollo deve pagare ai suoi creditori. Leggete Ready! nei prossimi numeri per maggiori dettagli (appena li avremo ve li comunicheremo)...

• In Italia non è ancora arrivato, eppure molti dei nostri lettori conoscono di fama il *Supercharger*, l'epansione di memoria per il VCS prodotta dalla Starpath. Bene, sembra che in quel di Santa Clara, California (sede della Starpath) stiano rimuginando l'idea di costruire dei Supercharger per altre consolle...

• La *Coleco* ha intenzione di strabiliare tutti i videogiocatori amanti della grafica: ha infatti presentato un nuovo modulo d'espansione, chiamato Super Game Module, in grado di incrementare la memoria del ColecoVision di un milione di bit di informazione; per di più i Super Games (questo è il loro nome) non sono su cartuccia, bensì su delle specie di mini-cassette chiamate Super Game Wafers (ma non provate a mangiarli) delle dimensioni di un biglietto da visita. I giochi — abbiamo visto delle foto — fanno stropicciare gli occhi...

• Quando leggerete queste righe il nostro inviato a Chicago per il *Summer Consumer Electronics Show* sarà già tornato con la valigia piena di novità, novità e novità. A settembre, naturalmente, ci farà un resoconto completo di quello che ha visto, udito, toccato, annusato e gustato. Per ora è tutto, passo e chiudo.

ULTIMISSIMA ORA



Si è concluso ieri la 17 edizione del SIM HIFI Ives il Salone internazionale della Musica, dell'HIFI e dell'Elettronica che si è tenuto in questi giorni a Milano nei padiglioni della Fiera Campionaria.

Non avevamo il tempo di fare un servizio molto dettagliato su questa importante manifestazione milanese, ma volevamo almeno dare alcune note e impressioni su quello che c'era e su quello che non c'era, soprattutto sul padiglione 16: quello dei videogiochi e degli home computer. Abbiamo tenuto in sospeso la rivista proprio per inserire questo pezzo.

Innanzitutto una considerazione generale.

Quest'anno il Sim si è svolto a giugno, anziché a settembre e questo cambiamento di data, come molti temevano, ha comportato alcuni cambiamenti ma soprattutto una minore affluenza di pubblico. Si vede che la gente stufa di un inverno che sembrava non dovesse mai finire, in questi primi weekend di bel tempo ha preferito abbandonare la città assolata.

Gli operatori del settore c'erano, i ragazzi in caccia di novità, manifesti e gadget vari anche, ma l'atmosfera generale era più tranquilla meno di "dai prendi quello, 'anvedi oh!" ecc.

Brevemente, per quel che riguarda il padiglione dei videogiochi ecco alcune novità e annotazioni "di costume".

Prima fra tutti, la presentazione da parte di Atari della nuova serie di home-computer: Atari 600, 800 e 1540. Con una base di 16K di memoria espandibile a 64, con 256 colori gestiti simultaneamente sullo schermo, una serie non indifferente di periferiche (light pen, stampante, sintetizzatore vocale, unità disco supplementari) e, naturalmente, tutti i titoli del catalogo giochi dell'Atari 5200 in cartucce compatibili con tutti e tre i modelli. Questo computer — o meglio questa serie di computer — rappresentano un buon punto di partenza per l'ingresso italiano di Atari nel campo degli home computer.

Anche la Mattel non poteva mancare all'appuntamento coi computer: in bella mostra era esposto l'Aquarius di cui abbiamo già parlato nel numero scorso.

E adesso, il software.

Sono arrivate due nuove marche: la TIGERVISION, . distribuita dalla Domovideo, il catalogo attuale è di circa 4-5 titoli tra cui Jawbreaker e Threshold; e la 20th CENTURY FOX, quella dei film, distribuita dalla ITP. Vari i titoli in catalogo tra cui Mash, una cartuccia che si ispira a un famoso film nonché a un divertente telefilm.

Le cartucce gioco erano moltissime.

In casa Mattel c'erano sei nuovi titoli: BURGER TIME, SPACE SPARTANS, BUZZ BOMBER, MISSION X, LOCOMOTION e SOLAR SAILOR per l'Intellivoice..

5 i titoli per Atari: VOLLEY BALL e FOOTBALL per la serie Real Sport e poi VANGUARD, MS PAC-MAN, CENTIPEDE.

Una valanga di giochi per l'Imagic: NOVA BLAST, SAFECRACKER e WHITE WATER per l'Intellivision; SOLAR STORM, FATHOM e NO ESCAPE per l'Atari e, novità assoluta, i primi due titoli di cartucce compatibili con il G7000 della Philips: DEMON ATTACK e ATLANTIS.

Molto belle le tre novità activision. Si tratta di SPIDER FIGHTER, SEAQUEST per l'Atari e HAPPY TRAILS per l'Intellivision.

In un padiglione dai colori pastello la Philips ha invece presentato: TERRA HAWK, KILLER BEES, MOUSING CAT e NIGHTMARE.

Durante tutte le giornate aperte al pubblico, sempre nel pad. 16, si è svolta la supergara di videogiochi, organizzata in collaborazione con la nostra rivista: moltissimi e giovanissimi i concorrenti. Tra i giochi più richiesti Megamania e Tron Deadly Discs.

Occhi curiosi e nasi schiacciati contro i vetri dello stand di Radio Popolare che trasmetteva in diretta musica, interviste, commenti e premiazioni.

Appunto sugli stand: gli espositori si sono sbizzarriti, un grosso gorilla girava per lo stand Coleco mentre nello stand Philips trotterellava un orso. Stupendo e molto raffinato lo stand Activision: mentre sugli schermi superiori scorrevano le immagini degli spot pubblicitari americani su quello inferiore scorrevano i punti di Tony Martini che ha eguagliato il record mondiale di Spider Fighter. Dopo quattro ore di gioco Tony ha totalizzato 900.000 punti. Non c'è male vero per un gioco appena arrivato dagli USA?

Anche i lettori di Videogiochi erano presenti al SIM. Di fronte allo stand della Jackson infatti era stata allestita una parete con tutti i migliori disegni e fumetti che ci sono stati spediti dai nostri aficionados.



GIOCHI PER L'ESTATE

Agosto, VCS mio non ti conosco. Si potrebbe cominciare così, parafrasando un popolare proverbio, questo Supplemento Vacanze di Videogiochi. Infatti, in spiaggia o sui sentieri alpini, prese per collegare il vostro VCS o Intellivision o Videopac non ce ne sono, quindi dovreste rimanere a joystick asciutto per un mese.

Fortunatamente c'è Videogiochi che ha pensato di farvi un regalo, preparando un Supplemento con il quale potete, in un certo senso, videogiocare.

Abbiamo infatti preparato un Cercaparole a forma di Pac-Man, un paio di quiz (uno veramente tosto, l'altro abbastanza facile) e un collage sui "cattivi" di Videogamelandia.

Un po' di divertimento è assicurato e se non vi basta date un'occhiata ai nuovi giochi a cristalli liquidi che vi presentiamo in questo Supplemento. Funzionano a batterie, quindi potete giocarci anche in cima al Monte Bianco o sul pattino, se proprio non ce la fate ad aspettare che arrivi settembre per ricongiungervi con la vostra fidata consolle, cartucce incluse. Non c'è nient'altro da aggiungere, se non un un caloroso BUONE VACANZE dalla redazione di Videogiochi al completo.



QUIZ DA BAR

1) *Tutti sanno che l'eroe di Donkey Kong, il prode falegname, si chiama Mario, ma quanti sanno come si chiama la sua bella?*

2) *Accoppiate i seguenti videogiochi da bar con il nome della ditta che li ha prodotti originariamente*

1) Robotron 2084	***a) Stern Electronics***
2) Centipede	***b) Sega/Gremlin***
3) Vanguard	***c) Atari***
4) Tutankham	***d) Williams Electronics***
5) Burgertime	***f) Century***
6) Space Invaders	***g) Konami***
7) Galaxian	***h) Taito***
8) Crazy Climber	***i) Data East***
9) Suramble	***l) Nichibutsu***
10) Frogger	***m) Midway***

3) *Il primo videogioco da bar della storia fu Pong dell'Atari. Qual'è invece il nome del secondo videogioco Atari?*

4) *Vi siete mai chiesti perché il videogioco Tutankham, che ovviamente si ispira al famoso Faraone egizio Tutankhamen, si chiama così e non con il nome completo? Beh, chiedetevelo ora.*

5) *Abbinate i seguenti nomi al loro rispettivo valore in punti. Per rendervi più difficile la risposta abbiamo dimenticato di indicare il nome del gioco di cui fanno parte (se il nome inglese è un nome proprio non è tradotto se è un nome comune ne diamo la versione in italiano).*

1) Mutante	***a) 50 punti***
2) Fungo Velenoso	***b) 150 punti***
3) Ciliegia	***c) 150 punti***
4) Grande Asteroide	***e) 5 punti***
5) Robot Corazzato	***f) 200 punti***
6) Spiker	***g) 200-100 punti***
7) Dynamo	***h) 1000 punti***
8) Boss Galaga	***i) 20 punti***
9) Fygar	***l) 500 punti***
10) Brain	***m) 100 punti***

6) *Come si chiamano le tre basi di Missile Command dalle quali partono i missili ABM?*

7) *Quanti sono gli umanoidi che bisogna difendere nel videogioco Defender dall'attacco dei Lander?*

8) *Come si chiamano i due personaggi verdi di Q. Bert che cambiano il colore dei cubi che toccano?*

9) *Abbinate i seguenti suoni di videogiochi da bar con le creature o oggetti che li creano.*

1) THUMP THUMP THUMP THUMP	***a) Il Ragno di Centipede***
2) WACA, WACA WACA	***b) Un invasore in Space Invaders***
3) PBXSHRRCHHZZ	***c) Il Qix in Qix***
4) DEEDLE-LEE, DEEDLE-DEE	***d) L'astronave di Asteroids che spara***
5) PLUGAHAH, PLUGARAH	***e) "The End" in Missile Command***
6) DRORUMMMMMMM	***f) Pac-Man che ingoia i puntini***
7) PHASHUU	***g) Gli insetti di Galaga che lanciano bombe***
8) CHEAU (detto delicatamente)	***h) La rana che salta in Frogger***

(Quest'ultimo quiz è stato tratto dal libro "Defending the Galaxy, the Complete Handbook of Video Gaming", di Michael Rubin, Edizioni Triad Publishing, 1981).

Sinceramente, lo sappiamo, le domande sono piuttosto difficili (da domanda del raddoppio di Superflash) e sicuramente chi riuscirà a risponderne esattamente almeno cinque può inserire le sue iniziali nello schermo dei record. Gli altri non si scoraggino, possono sempre rifarsi riproponendo le stesse domande a degli amici (sempre che questi non abbiano già sbirciato le risposte che, a proposito, sono a pag. 42).
Ad ogni modo, per sollevarvi un po' il morale nel caso abbiate trovato difficoltà a rispondere al quiz precedente, ecco un altro quiz molto più facile.

QUIZ DA CASA

1) Qual'è il nome del "cattivo" di Beauty & the Beast, cioè della bestia?
   a) Donkey Kong
   b) Horrible Hank
   c) L'Incredibile Hulk



2) Che cos'è il Qotile?
   a) *Un fucile a canne mozze*
   b) *Un abitante di Quito*
   c) *Il nemico da abbattere in Yar's Revenge*

3) Come si chiamano i quattro fantasmi che inseguono Pac-Man?
   a) *Aramis, Athos, Portos e D'Artagnan*
   b) *Shadow, Speedy, Bashful e Pokey*
   c) *Niña, Pinta, Santa e Maria*

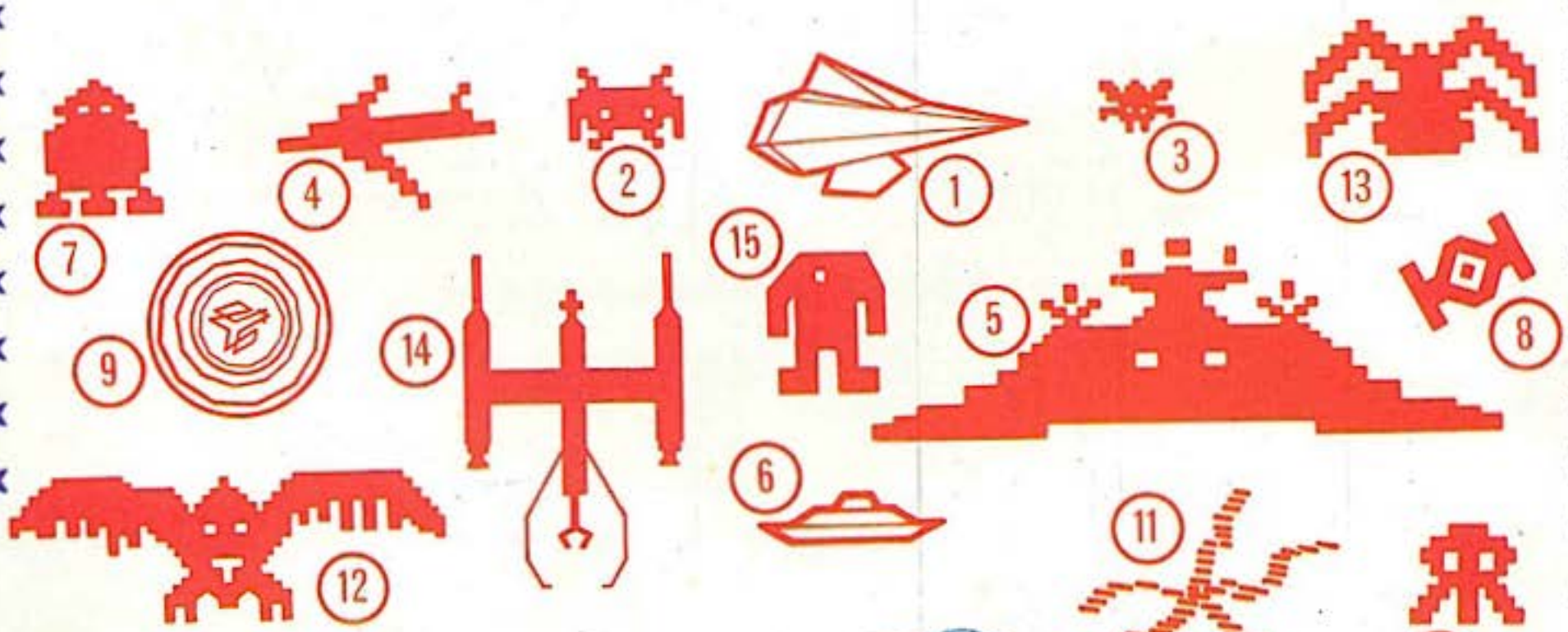
4) Quali di questi tre giochi non figura nel catalogo sportivo Intellivision?
   a) *Sollevamento Pesi*
   b) *Tennis*
   c) *Golf*

5) Cosa succede a Megamania quando si arriva a 999.999?
   a) *Appare la faccia di Steve Cartwright, il game designer, che si congratula con voi*
   b) *Il gioco si ferma*
   c) *La cartuccia si autodistrugge*

6) Quali di questi tre personaggi è un game designer?
   a) *Rob Fulop*
   b) *Enzo Bearzot*
   c) *Mike Bongiorno*

CHI È CHI NEL MONDO DEGLI ALIENI?

E adesso metteremo alla prova la vostra memoria visiva. Vediamo chi di voi è un vero videoriconoscitore. Abbiamo riprodotto le sagome di 19 personaggi famosi; per aiutarvi vi diciamo anche che sono tutti dei gran frequentatori di bar e sale gioco. Se riuscite a indovinarli tutti consigliamo alle vostre mamme di farvi uscire un po' meno, se invece non ne indovinate nessuno... beh, è ora che abbiate le chiavi di casa!



PAC-MAN, IL CERCAPAROLE

La sagoma di Pac-Man la riconoscerete facilmente, non c'è dubbio. Ma riuscirete, altrettanto facilmente, a ritrovare i trentadue titoli di videogiochi nascosti nella sua facciona tonda (forse sarebbe meglio dire ingoiati dal "divoratutto").
Provate a cercarli da soli e se proprio non ci riuscite, l'elenco dei trentadue è riportato in fondo a questo servizio: guardateli pure e anche così ci sarà da aguzzare la vista.

Tenete presente che le parole da cercare possono essere lette orizzontalmente, verticalmente, diagonalmente, da destra a sinistra e viceversa. Quando avete individuato una parola "cerchiatela" come indicato nell'esempio così da non fare confusione (e naturalmente cancellatela dalla lista). Ricordatevi infine che una lettera può far parte di più parole. Buona caccia!

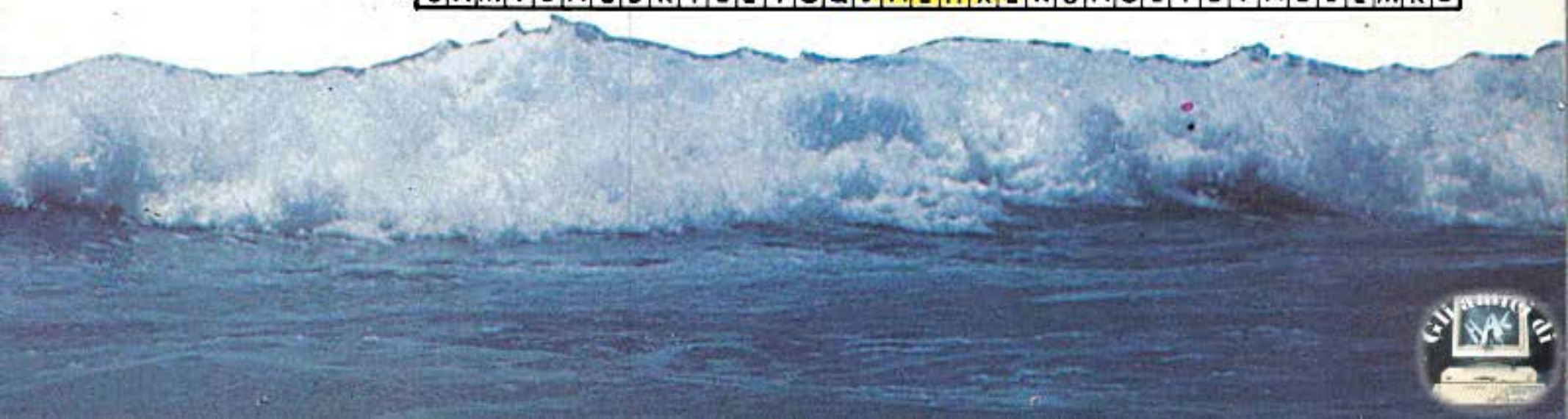
PITFALL
PACMAN
PHOENIX
FASTFOOD
COSMICS ARK
DEMON ATTACK
TRON DEADY DISCS
CANNIBAL
STAMPEDE

INFILTRATE
WABBIT
BERZERK
CATS TRAX
ATLANTIS
SSSNACE
BUGS
GUERRA LASER
FROG BOG

BURGERTIME
LOGICA CINESE
SPACE PANIC
MASH
ALIEN
DRACULA
FLASH GORDON
RIVER RAT
DISHASTER

KINGDOM
OINK
TURTLES
AMIDAR
ICE TREK

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
1	A	N	I	E	D	I	P	C	A	G	E	N	I	O	C	U	E	P	F	C	A	B	U	R	Z	Z	T	E	C	B	D	R	E	N	A	H
2	U	C	L	M	I	G	A	H	N	E	O	U	T	N	E	A	G	S	L	B	N	E	N	S	A	G	U	H	D	C	Z	A	N	F	H	S
3	N	I	M	O	N	E	N	I	O	Y	N	E	L	A	B	W	O	V	A	N	R	G	Y	A	Y	H	R	L	E	A	U	A	F	U	T	U
4	T	B	O	G	E	A	R	N	P	N	E	D	K	R	A	C	I	M	S	O	C	H	V	T	T	L	A	B	H	D	W	Z	H	A	L	V
5	O	G	A	I	N	S	T	L	B	M	G	N	E	U	H	B	H	S	H	M	H	J	E	C	S	A	N	A	K	C	S	N	M	L	N	Y
6	M	E	P	L	G	U	E	R	R	A	L	A	S	E	P	S	L	G	G	B	E	L	R	O	N	N	D	E	M	L	A	Z	E	K	L	J
7	L	A	R	D	I	G	H	B	S	N	O	W	I	Z	K	T	I	D	O	E	K	L	N	U	N	R	O	C	P	L	S	D	A	M	G	A
8	B	R	E	O	D	A	U	J	N	L	G	U	N	E	R	I	V	E	R	R	A	T	P	A	L	S	T	H	O	N	T	L	N	O	N	Q
9	P	O	S	T	A	M	P	E	D	E	I	F	B	I	R	N	P	Z	D	Z	O	N	E	Q	J	A	S	L	R	S	E	D	E	B	N	S
10	N	L	I	O	M	J	W	N	R	T	C	D	O	D	P	A	I	U	O	E	P	R	A	T	E	G	O	F	S	T	E	L	D	O	M	E
11	Z	A	L	L	I	N	L	H	G	A	A	H	I	I	S	L	T	Q	N	R	R	S	F	T	U	G	N	A	G	E	L	A	T	W	U	Z
12	N	L	T	I	L	A	K	O	E	R	C	G	P	C	E	V	F	L	R	K	F	T	H	B	R	R	L	N	T	U	Q	U	V	E	W	O
13	E	P	N	A	M	S	S	N	K	T	I	H	N	A	M	C	A	P	T	S	N	U	L	R	D	A	J	C	Y	W	Z	V	O	M	Y	Q
14	L	A	O	T	I	W	O	L	E	L	N	L	O	T	D	A	L	I	E	N	K	I	N	L	F	E	A	G	F	Z	M	X	E	H	J	L
15	C	R	E	R	O	T	A	L	N	I	E	M	U	T	Y	R	L	N	U	T	N	W	O	M	Y	U	R	L	L	Z	T	L	O	N	E	J
16	S	W	D	E	V	U	D	B	E	F	S	K	T	R	U	D	O	E	C	U	P	N	R	L	V	B	U	M	H	D	U	N	Q	H	Y	E
17	O	S	O	S	E	I	E	I	B	N	E	O	S	A	H	M	C	J	W	E	O	Y	S	Y	T	E	Z	P	M	O	X	D	S	W	O	N
18	D	T	S	I	M	O	D	G	N	I	K	E	F	X	M	S	O	L	K	E	R	E	T	E	L	N	Y	Z	P	G	C	D	A	H	E	F
19	H	O	E	N	R	T	R	E	L	K	T	N	I	E	M	T	D	C	Z	H	B	N	N	F	M	E	T	S	I	J	F	G	V	Q	O	H
20	F	U	R	I	A	E	S	R	O	E	T	B	O	F	V	E	B	S	H	O	K	O	A	G	P	S	N	S	O	K	H	D	E	N	W	E
21	E	G	T	D	S	K	R	N	J	G	O	E	Z	E	N	Y	Q	N	T	O	T	P	N	S	S	T	U	A	X	L	K	Y	G	E	D	C
22	L	O	I	E	I	R	E	N	E	C	I	N	A	P	E	C	A	P	S	E	S	S	B	X	O	U	Q	T	C	L	J	Y	H	C	G	N
23	K	B	U	R	G	E	R	T	I	M	E	O	W	L	O	P	R	M	U	P	N	T	E	C	U	Y	N	U	F	B	G	R	O	S	F	H
24	E	G	J	I	H	T	U	E	D	X	S	L	C	O	X	S	D	O	I	N	E	T	A	D	Y	A	P	Z	L	S	H	E	L	T	E	K
25	M	O	L	B	I	R	S	G	I	D	Z	E	I	H	T	I	I	R	F	D	R	E	G	P	R	H	B	Z	U	S	L	E	N	A	G	O
26	J	R	U	E	T	S	E	N	D	L	T	D	G	S	I	M	F	T	A	L	A	F	K	E	A	L	S	O	D	B	S	H	N	U	H	G
27	N	F	T	L	R	I	E	I	I	N	U	M	E	A	W	C	E	S	N	M	Q	R	E	H	F	V	T	E	A	U	T	N	U	W	F	E
28	O	U	E	D	O	O	F	T	S	A	F	E	F	M	K	D	K	D	E	A	M	H	N	R	H	E	E	N	F	F	Z	L	W	U	O	N
29	P	S	O	I	H	D	Q	E	H	Z	E	F	T	R	O	N	D	E	A	D	L	Y	D	I	S	C	S	D	R	G	N	F	A	T	W	O
30	E	T	E	P	O	E	I	T	A	E	G	H	E	O	P	N	P	Q	F	N	S	T	O	D	L	N	E	I	H	K	U	E	Z	S	N	E
31	S	O	K	D	S	T	E	U	S	Q	V	O	H	N	S	E	A	G	E	R	V	B	A	N	O	U	C	L	D	E	E	C	E	T	H	B
32	E	T	B	E	T	U	H	Z	T	I	E	M	L	U	T	F	C	T	P	T	E	A	L	A	B	E	N	Q	N	M	B	D	H	U	S	E
33	Q	R	N	P	O	S	G	D	E	G	D	L	O	I	U	L	M	O	T	U	N	E	E	B	T	H	O	R	C	S	F	S	E	Q	S	R
34	U	O	I	O	P	G	E	N	R	H	O	U	N	N	S	G	E	H	U	A	Y	O	R	R	E	N	X	B	X	T	A	R	J	N	Z	O
35	T	S	O	R	A	E	D	E	P	E	N	T	K	L	A	B	I	N	N	A	C	N	E	J	G	T	S	S	U	V	D	O	L	K	E	H
36	S	A	M	I	S	N	E	B	K	I	E	E	I	O	Q	J	N	E	H	X	E	K	U	N	O	L	T	E	T	N	E	L	E	M	K	E



NON SE NE PUO PIÙ!

FATTI: *Nel 1982 gli americani hanno inserito più monete nei videogiochi di quante ne abbiano spese per andare al cinema, per comprare dischi di Frank Sinatra, per acquistare libri su come mantenersi sempre in forma o palloni da football o frisbees.*

FATTI: *L'Istituto Nazionale per l'Abuso di Videogiochi sostiene che l'85% della popolazione americana tra i 13 e i 20 anni ha provato almeno una volta a giocare con un videogioco e che ci sono almeno 50 milioni di persone che li adoperano abitualmente.*

E ANCORA FATTI: *L'Imperatore giapponese Hirohito, che possiede molte azioni nelle industrie americane di videogames, ha guadagnato così tanto che si è comprato ex novo dei super impianti stereo per la sua stanza di registrazione e ancora gli avanzano degli yen per comprare i dischi di Blondie".*

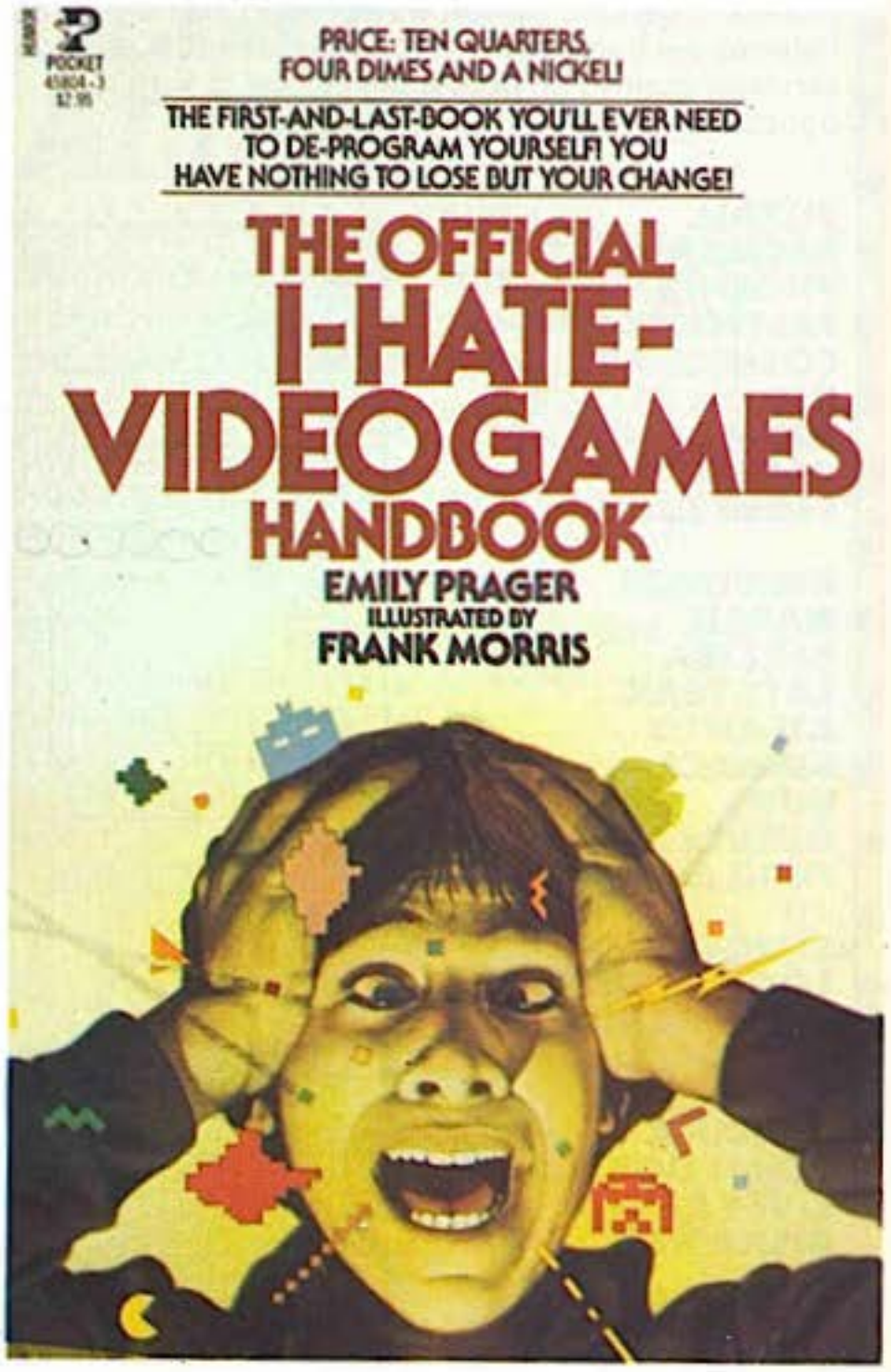
Questa è la prima pagina di un libro divertentissimo scritto da Emily Prager che si chiama **The Official I-Hate-Videogames Handbook** (Manuale Ufficiale di Chi-Odia-I-Videogiochi).

Il libro prosegue con una breve storia dei videogames. Ma non è la solita storia con Nolan Bushnell che inventa Pong nel suo garage, ecc., ecc. Emily Prager ne racconta veramente delle belle.

"Nel 1955, due archeologi, scavando in una galleria situata vicino a Targ (Nuovo Galles del Sud), scoprono una pietra con un incisione che rappresenta due proto-teenager che se ne stanno imbambolati a guardare quello che non può che essere un videogioco preistorico. Il nome di questo gioco si è perso nel tempo, ma sicuramente riguardava la fertilità.

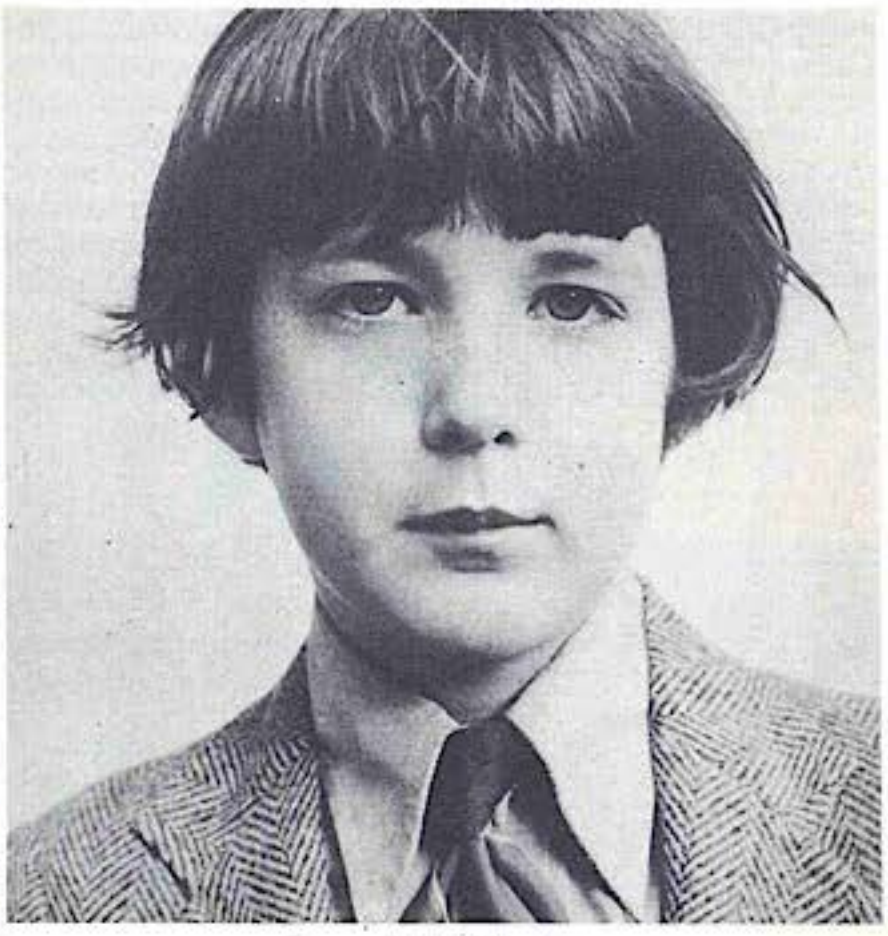
Bisogna aspettare il 4000 a.c. per trovare degli altri segni della presenza dei videogiochi: in un dipinto tombale dell'antico Egitto si vede il Dio Horus che gioca a una versione di Pac-Tut mentre un suonatore ai suoi piedi simula con una lira gli effetti sonori dei giochi da bar".

Naturalmente è tutta un'invenzione, anche se l'avete già capito da soli, vero? Tra una battuta e un fumetto il libro sorvola ironicamente il mondo dei videogames: abbiamo pensato di presentarvene qualche pagina per farvi fa-e quattro risate sulle spiagge assolate d'agosto.





Billy, un giovane games-junkie. L'assuefazione da videogioco ha cambiato orribilmente i suoi connotati!



PRIMA



DOPO

Il vostro fidanzato/a è un assuefatto?
Provate questo test.

1) Qual'è stata l'ultima volta che avete visto il vostro fidanzato/a?
   a - 5 giorni fa
   b - 2 settimane fa
   c - non ricordo

2) L'ultima volta che l'avete visto/a stava:
   a - rantolando con la bava alla bocca
   b - correndo in banca a prendere dei sacchetti di monete
   c - indossando dei paraorecchi

3) Dopo essersi svegliato/a:
   a - cerca fra i cuscini del divano qualche moneta scivolata dalle tasche
   b - canta Pac-Man Fever mentre fa la doccia
   c - chiama in ufficio dandosi malato/a

4) Manca qualcuna di queste cose da casa vostra?
   a - il televisore
   b - l'argenteria della dote della nonna
   c - il vostro bimbo appena nato

Se segnate una sola delle risposte sopraindicate vuol dire che il vostro/a fidanzato/a è sicuramente un assuefatto. Nascondete i vostri valori, cercate un avvocato e rivolgetevi immediatamente alla Sezione Anonima Atari per cercarne un'altro/a.



QUIZ DA CASA

1) Horribile Hank
2) Il nemico da abbattere in Yar's Revenge
3) Shadow, Speedy, Bashful e Pokey
4) Sollevamento pesi
5) Il gioco si ferma
6) Rob Fulop

QUIZ DA BAR

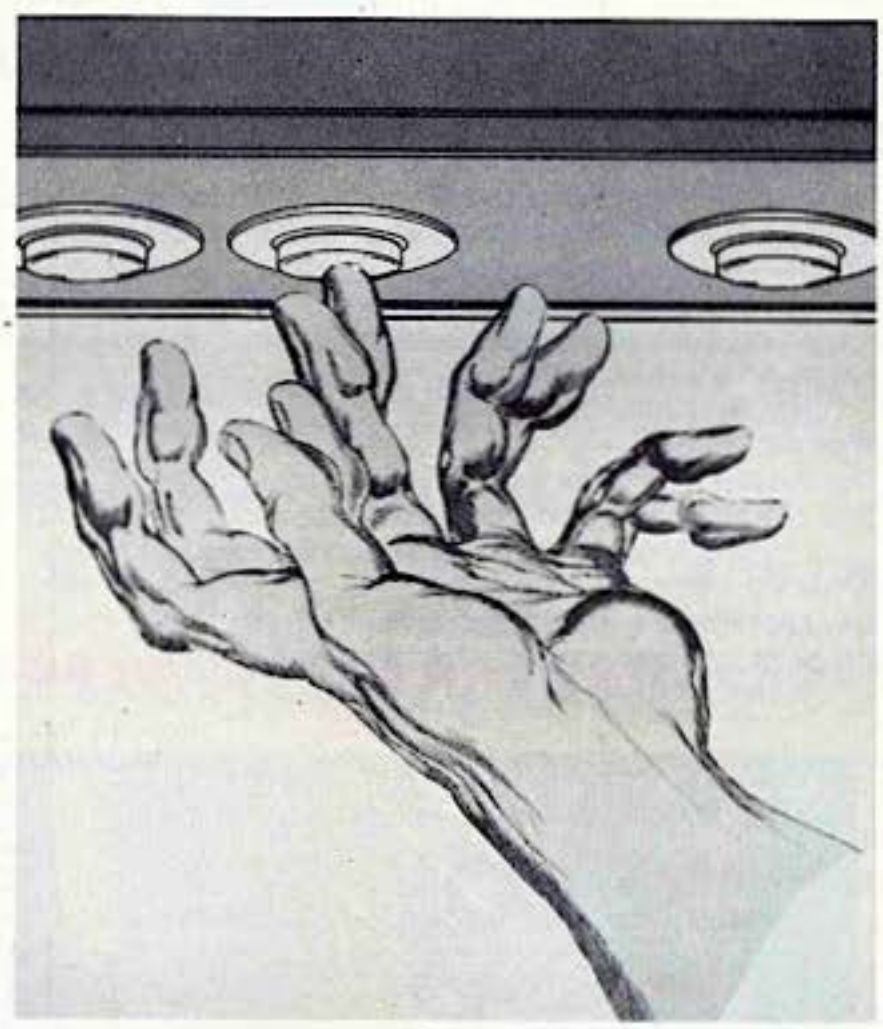
1) Betsey Damsel
2) 1-d; 2-c; 3-f; 4-g; 5-i; 6-h; 7-m; 8-l; 9-a; 10-b.
3) Space Race
4) Perché il nome intero non stava nello schermo e alla Konami non volevano rimpicciolire il carattere prescelto per la scritta.
5) 1-b (Defender); 2-e (Centipede); 3-m (Pac-Man); 4-i (Asteroids); 5-h (Zaxxon); 6-a (Tempest); 7-f (Stargate); 8-c (Galaxian); 9-g (Dig Dug); 10-l (Robotron 2084.
6) Alpha, Delta e Omega.
7) 12
8) Slick e Sam.
9) 1-b; 2-f; 3-e; 4-a; 5-h; 6-c; 7-g; 8-d.

CHI È CHI NEL MONDO DEGLI ALIENI

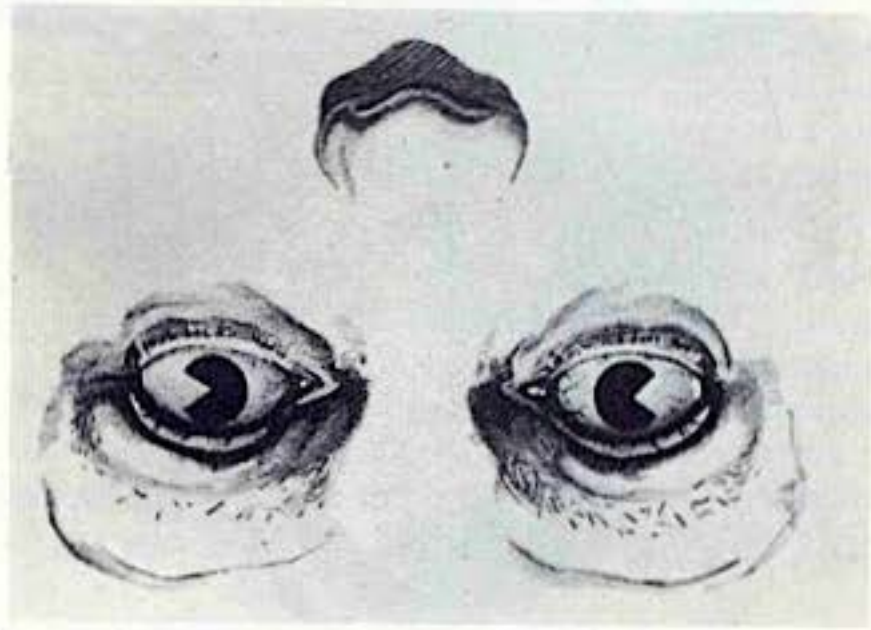
1 Battlezone - 2 Space Invaders - 3 Galaxian - 4 Missle Command - 5 Pleiads - 6 Asteroids - 7 Scramble - 8 Astro Fighter - 9 Star Castle - 10 Defender - 11 Tempest - 12 Phoenix - 13 Centipede - 14 Astro Blaster - 15 Berzezk



Il futuro
il Walkman-videogioco



Ipersviluppo digitale



Pac-Pupille

Alterazioni fisiche da videogames.

GIOCHI PER L'ESTATE

SUPPLEMENTO VACANZE • SUPPLEMENTO VACANZE •

A PORTATA DI MANO

Se la forzata lontanza dal vostro videogioco preferito rischia di guastarvi le vacanze estive ormai imminenti, o se, più semplicemente, amate riempire i momenti di relax con qualche svago elettronico non troppo impegnativo, i giochi a cristalli liquidi sono quello che fa per voi.

Semplici da imparare ma divertenti come i loro fratelli maggiori, questi piccoli portatili possono veramente diventare vostri inseparabili compagni di gioco, e seguirvi ovunque vogliate andare, sulla spiaggia ed in montagna come nella più profonda giungla amazzonica: le batterie da cui sono alimentati hanno infatti una lunghissima autonomia, ed alcuni sono addirittura provvisti di batterie ad energia solare, che garantiscono la più assoluta indipendenza energetica.

Dei videogiochi a cristalli liquidi abbiamo parlato nel primo numero della rivista, ed è quindi tempo che aggiungiamo qualche informazione sulle ultimissime novità. Ne abbiamo perciò visionate per voi ben 17, di cui brevemente vi illustreremo i prezzi indicativi, la meccanica di gioco e tutte le altre caratteristiche principali, ripromettendoci di tornare periodicamente sull'argomento per tenervi costantemente aggiornati sui prodotti più interessanti del settore.

Bando agli indugi, cominciamo immediatamente.

MARIO'S CEMENT FACTORY

Oto-Nintendo
L. 125.000

Gli ultimi due videogiochi di cui ci occupiamo sono due table-top della Nintendo, la cui forma e dimensione (cm. 21 × 12 × 18) li pone su un piano diverso da quelli precedenti. Meritano comunque un po' di attenzione anche in questa sede, non fosse altro che per le coloratissime e divertenti scenette che propongono, e per il gradevole bombardamento musicale cui vi sottopongono durante la partita.

In Mario's cement factory ritroviamo l'onnipresente Mario alle prese con il suo nuovo lavoro di operaio in una fabbrica di cemento: da due aperture poste nella parte superiore dello schermo escono periodicamente dei getti di cemento a presa rapida; sotto ognuna di queste aperture sono allineati verticalmente due contenitori. Il compito di Mario è quello di aprire le valvole al di sotto di ogni contenitore per far scendere il cemento e



caricarlo sui due camion che lo stanno attendendo col motore già acceso.

Per spostarsi si usa un doppio elevatore posto nella parte centrale dello schermo. Attenzione però: ogni contenitore può accogliere un massimo di tre getti, e, se Mario non riesce ad aprire la valvola prima dell'arrivo del quarto getto, perde una delle tre vite a sua disposizione.

Il punteggio massimo è a 999 punti; il bonus a 300. Sono naturalmente inclusi orologio, sveglia e le due diverse velocità di gioco.

DONKEY KONG II

Oto-Nintendo
L. 68.000

Questo è appunto "il secondo" Donkey Kong, in quanto è già stato preceduto da un altro Donkey Kong, sempre della Nintendo.

In questa versione Donkey Kong Jr., per liberare il padre e scioglierlo dalle catene che lo tengono prigioniero, deve innanzitutto lanciare la chiave verso l'alto, poi superare l'immancabile groviglio di liane e cavi elettrici, evitando tagliole, scariche ad alta tensione ed insidiosissimi rapaci, per poi rilanciare la chiave verso uno dei lucchetti,



e salire su una catena per girarla nella serratura. Tutte queste operazioni vanno ripetute per 4 volte, tante quanti sono i lucchetti.

Dopo tutta questa faticaccia, come ricompensa Donkey Kong non trova di meglio che gettarsi tra le braccia del figlio salvatore sommergendolo col suo dolce peso.

I punti si accumulano evitando gli ostacoli, aprendo le serrature e, naturalmente, liberando il gorilla; il massimo punteggio è 999; arrivati a 300, guadagnerete un nuovo Junior; se però fino a quel momento non ne avevate sprecato nemmeno uno, tutti i successivi punteggi verranno raddoppiati.

Il gioco è a due schermi, con orologio e sveglia. Le varianti A e B vi permettono di affrontare differenti velocità di gioco.

DONKEY KONG JR.

Oto-Nintendo
L. 68.000

Come potete immaginare, questo gioco è molto simile al precedente. L'obiettivo è il

medesimo: Junior deve liberare Donkey Kong che stavolta è stato addirittura ingabbiato dal baffutissimo Mario.

L'amor filiale però non conosce limiti: anche se su un solo schermo, riuscirete ancora a liberare il gorilla scansando tagliole e feroci volatili, arrampicandovi sulle liane ed impadronendovi della chiave che dondola appesa ad una fune, il tutto ripetuto per 4 volte.

A 300 punti vi sono abbuonate tutte le perdite che avevate precedentemente totalizzato; se non ne avevate ancora subita nessuna, i successivi punteggi verranno raddoppiati. Anche questo gioco comprende la funzione di sveglia e di orologio, e le due velocità di gioco A e B.



DONKEY KONG JR.

Oto-Nintendo
L. 125.000

Anche a costo di farmi odiare, vi ripeterò per l'ennesima volta gli antefatti: Donkey Kong è stato ancora una volta catturato da Mario, che lo tiene imprigionato con 4 catene chiuse da robusti lucchetti. Sarà suo figlio Junior a liberarlo, dapprima impossessandosi della chiave, poi raggiungendo la sommità della vegetazione dopo essersi districato tra rami e liane.

Giunto a questo punto, Junior deve contare su tutto il suo tempismo per aggrapparsi agli ombrelli, che scendono, ed ai palloncini, che risalgono, e giungere così ad aprire i lucchetti; l'operazione va ripetuta per 4 volte.

Le altre caratteristiche (massimo punteggio, bonus e orologio-sveglia) sono identiche a quelle del gioco precedente.

GREEN HOUSE

Oto-Nintendo
L. 79.000

In una serra piena di bellissimi fiori, si annidano ragni e vermi. Il guardiano ha il suo daffare per riuscire a sterminarli e, muovendosi a destra e sinistra, su e giù dalla scala, dev'essere sempre pronto ad usare il suo potentissimo spray.

I primi ad apparire sono i vermi al piano superiore ed il nostro eroe (guidato da voi) deve correre a "nebulizzarli", altrimenti gli insulsi vermiciattoli s'avvicinano alla corolla di un bellissimo fiore e... SGNACCHETE! Arriva la prima perdita.

Nello stesso tempo, al piano inferiore, partono i ragni e se non si è veloci a raggiungerli, arrivati in fondo al filo della loro ragnatela... SGNACCHETE! Seconda perdita, e alla terza il gioco finisce.

Ed è così che il povero guardiano deve correre come un matto per salvare i suoi fiori, ma se non sta attento e perde tempo sulle scale è facile che...
SGNACCHETE-SGNACCHET-E! Sia un ragno che un verme siano riusciti contemporaneamente a spalancare le fauci per far un sol boccone delle povere piante.

I tasti sono due. Quello a croce posto sulla sinistra, muove il guardino in tutte le direzioni, mentre quello a destra, a forma di bottoncino, mette in funzione lo spray.

Il BONUS è a 300 punti, suona una fanfara e tutte le perdite subite fino a quel momento vengono cancellate.

Se poi accade che fino ad allora non ci sono state perdite, ogni punto che si fa vale doppio fino alla perdita seguente.

Il gioco è vario e movimentato. Richiede molto tempismo e prontezza di riflessi.

MICKEY & DONALD

Oto-Nintendo
L. 79.000

Paperino, Pippo e Topolino, nei panni di tre intrepidi pompieri, devono salvare un edificio in fiamme.

Paperino, guidato da voi, è sul tetto per spegnere il fuoco che sale verso di lui su tre colonne. Pippo lavora alla pompa (si muove da solo), ma se Topolino, anch'egli comandato dal giocatore, non è lì a controllarlo e incitarlo, batte la fiacca perdendo il ritmo e cosicché l'acqua non arriva a sufficienza al povero Paperino.

Topolino, lì tre, deve correre su e giù dalla scala per tappare gli squarci che si aprono lungo il tubo, altrimento l'acqua non passa ed allora sono guai.

E sì, perché quando il fuoco raggiunge il tetto, brucia la coda dell'indaffarato Paperino e dopo la terza volta, il gioco finisce. Ma se i tre prodi riescono a spegnere il fuoco, ecco che per incanto compare Minnie a complimentarsi con Topolino e per ogni bacio che gli dà aumenta il punteggio.

Poi il gioco ricomincia sempre più veloce.

I tasti sono due. Quello a sinistra muove Topolino in su e in giù, quello a destra muove Paperino sul tetto.

Il BONUS è a 300 punti, ma se fino ad allora non ci sono state perdite, i punti valgono doppio fino alla "bruciatura" seguente.

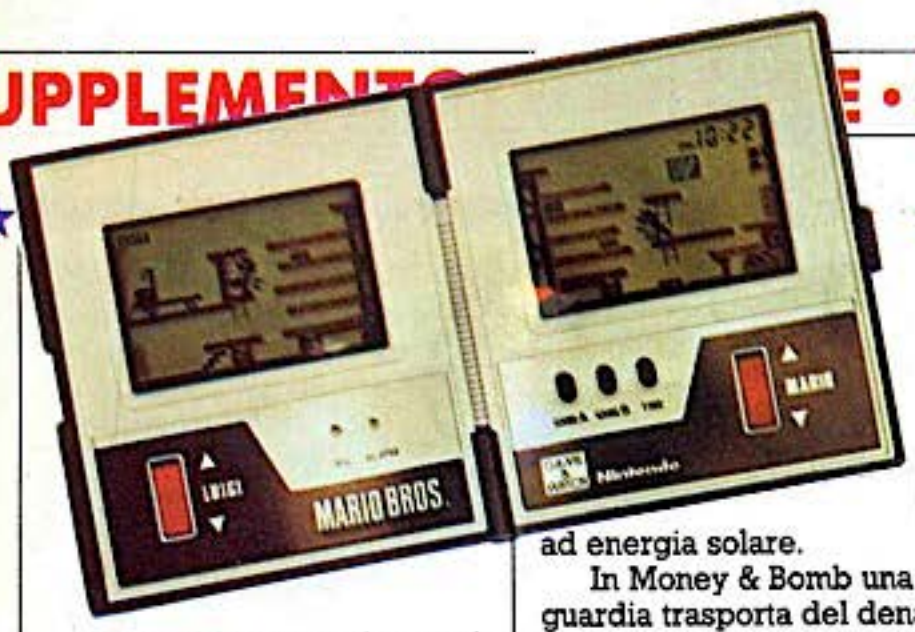
Il gioco non è molto vario, ma è avvincente e richiede tempismo. Orologio e sveglia sono compresi nel prezzo.

MARIO E LUIGI

Oto-Nintendo
L. 79.000

Visto che di Donkey Kong conosciamo il figlio, mi sembra giusto che il suo acerrimo nemico Mario ci presenti il fratello Luigi.





Entrambi sono stati assunti in una fabbrica, con l'incarico di trasportare le bottiglie che escono dalla macchina confezionatrice fino al camion per il trasporto. Per riuscirci utilizzano 5 nastri trasportatori, disposti uno sopra l'altro; Mario e Luigi, muovendosi verticalmente su 3 piani, uno a destra e l'altro a sinistra, devono assicurare il passaggio delle bottiglie da un nastro trasportatore a quello superiore, evitando che cadano a terra: in questo caso apparirebbe il padrone che, infuriatissimo, provvederebbe a dar loro una sonora strigliata.

Le bottiglie che riescono a salire fino all'ultimo nastro trasportatore vengono depositate sul camion, che poi ripartirà quando sarà stato caricato con 8 bottiglie. Il bonus a 300 punti vi concede le solite agevolazioni, la cancellazione degli errori commessi o il raddoppio dei punteggi successivi.

Il gioco si svolge su due schermi, questa volta (sorpresa!) disposti orizzontalmente; immancabili sveglia ed orologio.

MONEY & BOMB

Casio
L. 50.000

Questa serie di videogiochi Casio è alimentata da batterie ad energia solare.

In Money & Bomb una guardia trasporta del denaro per un breve tragitto dalla banca fino ad un furgone blindato. Per qualche misteriosa ragione che al momento ci sfugge, la guardia ha formato con il denaro una pila alquanto instabile, che infatti ondeggia vistosamente; dovete muovervi avanti ed indietro per impedire che si abbatta a terra. Nel frattempo alcuni ladri, resisi conto delle vostre difficoltà, cominciano a gettarvi tra le gambe degli esplosivi.

Vi sono 8 livelli con 5 modelli di gioco, esauriti i quali si passa al livello successivo. Dopo 3 errori (caduta degli oggetti, esplosione della bomba), la partita si conclude.



FIRE PANIC

Casio
L. 55.000

Un palazzo è stato assalito dalle fiamme, ed è vostro compito portare a salvamento il maggior numero di persone conducendole attraverso un percorso accidentatissimo: occorre salire una scala di 40 pioli senza essere carbonizzati dalle fiamme e dalle palle di fuoco che l'incendio continua ad espellere; giunti alla sommità della scala, non resta che spiccare un balzo verso l'elicottero per avere salva la vita.



Durante la gara potete controllare la vostra posizione grazie al contatore presente nell'angolo in alto a destra; il gioco si interrompe al terzo errore o, se preferite, alla terza ustione.

MOTORBOAT RACE

Casio
L. 55.000

Questa invece è una gara motonautica: siete alla guida di un motoscafo di colore nero,



di cui potete regolare la velocità e l'angolo di virata.

Un sibilo vi avverte quando state per andare fuori rotta; tutti gli avversari che rischiano di essere speronati vi useranno la cortesia di scansarsi.

La tradizionale bandiera a scacchi di fine gara si abbassa dopo 4 giri; potete correre in diverse categorie di licenza (C, B, A e Champion), guadagnandovi punteggi e premi proporzionali alla vostra posizione al traguardo. Naturalmente il gioco diventa sempre più difficile, e le gare schierano sempre più concorrenti.

Si assegna la squalifica per una uscita fuori percorso, per una posizione oltre la cinquantesima in gara od oltre l'undicesima all'arrivo; quando avrete totalizzato tre squalifiche, la partita si concluderà.

FUNKY PIERROT

Casio
L. 55.000

Atmosfera circense per questo quarto gioco della

Casio: un clown in equilibrio al di sopra di un enorme pallone tenta di attraversare l'intera pista tenendo sulla testa un cappello; ad impedirglielo ci pensa un secondo clown, dispettosissimo, che per farlo cadere getta lungo il suo cammino dei barili; senza un equilibrio più che stabile, il nostro clown è destinato a cadere; tentate comunque di fargli completare gli 8 livelli con 5 modelli di gioco, ricordando che, se si mantiene il cappello sul capo, i punteggi vengono raddoppiati, e che al terzo errore la partita si chiude.

SPEED FREAK

Mattel electronics

L. 49.500

Classica gara di Formula Uno per gli amanti della velocità: la pista si para davanti ai vostri occhi dandovi l'impressione di trovarvi realmente nell'abitacolo.

Il gioco è semplicissimo: 4 livelli di difficoltà con 4 comandi per accelerare, rallentare, girare a destra e a sinistra; lo scopo è completare i 4 giri del percorso nel minor tempo possibile, senza toccare mai il guard-rail e senza tamponare gli altri concorrenti, errori questi che fanno perdere del tempo; 5 incidenti durante lo stesso giro vi mettono comunque fuori gara.

WATCHMAN

Tomy sebino

L. 62.000

Un manipolo di voracissimi sorci ha preso d'assalto le condutture d'acqua di uno stabile, causandogli delle perdite che stanno allagando lo scantinato.

A questo guaio cerca di por rimedio un solerte idraulico, affannandosi a destra e a manca nel tentativo di turare tutte le falle; il suo lavoro è però ostacolato dagli stessi topi, che possono immobilizzarlo per un paio di secondi.

Insomma, la situazione diventa sempre più insostenibile: se pure l'idraulico guadagna punti riparando le tubazioni, basterà che da una falla escano 6 fiotti d'acqua per riempire lo scantinato. La partita termina appunto con la crudele e macabra scena di un topastro che danza esultante proprio mentre l'eroico idraulico sta annegando sotto di lui.

IL GORILLA IMPAZZITO

Polistil

L. 60.000

Tutti i giochi Polistil di cui ci accingiamo a parlarvi fanno parte della serie "Sciacciapensieri".

Un gorilla ha rapito la vostra bella e l'ha portata con sé nella giungla: per salvarla dovrete quindi scalare un albero preoccupandovi di non venir travolti dai copertoni che il perfido animale vi scaglia addosso dall'alto.

Ma non temete! Per un breve periodo potete permettervi di riposare sui rami più corti e, risalendo, potete anche imbattervi nella borsetta e nelle scarpe della fanciulla (valgono 100 punti), o addirittura nelle torte magiche, i cui straordinari poteri vi renderanno invulnerabili agli assalti dei copertoni.



Avete un tempo limite per salvare la ragazza, trascorso il quale precipiterete a terra e perderete punti. Ma, una volta liberata, la ragazza vi saprà ricompensare con effusioni sdolcinatissime, mentre il gorilla sconfitto si sfracellerà al suolo.

I vari comandi si impartiscono questa volta con un originale disco di controllo. Sempre presenti le varianti A e B, la sveglia e l'orologio.

LA GALLINELLA

Polistil

L. 60.000

La gallinella Chicky Woggy è una campionessa di prolificità: con le uova che depone in continuazione tenta di riempire il labirinto in cui si svolge questo gioco, ostacolata però da un famelico lupo cattivo che tenta di divorarla. Chicky Woggy ha però diverse possibilità per evitare di finirgli nello stomaco: innanzitutto sfuggirgli, sfruttando i tunnel segreti che si aprono sotto i ponti del labirinto, o passando per le porte che temporaneamente si aprono ai bordi dello schermo; altrimenti, mangiare i due vermi magici che rendono Chicky Woggy tanto potente da metterla in condizione di inseguire il lupo.

Il gioco termina quando Chicky Woggy si è fatta divorare per la terza volta; avete comunque il bonus a 2000 punti. Si gioca con il disco di controllo.

DIAMOND HUNT

Polistil

L. 88.000

Meglio abbondare: con Diamond hunt siamo arrivati al gioco a 3 schermi! Direi meglio, si tratta di 3 giochi diversi, A, B e C, riuniti in uno solo.



I 3 giochi si possono affrontare separatamente o contemporaneamente, cimento questo che ritengo riservato ai superprofessionisti del videogioco.

Analizziamo i giochi uno per uno:



Game A) Su questo schermo il cacciatore di diamanti deve fuggire i massi che gli piovono addosso, evitando inoltre di annegare nel fiume.
Game B) Il cacciatore deve difendersi dalle maledizioni degli stregoni indigeni, dai macigni che un elefante gli scaglia contro e dagli assalti di un leone affamatissimo. Attraversato l'intero schermo, si rifugerà in una grotta.
Game C) Ora il cacciatore deve scavalcare dei velenosissimi serpenti ed impadronirsi dell'ascia magica, con cui potrà difendersi ed avanzare verso il "diamante perso", prestando solo attenzione ad un maxi-serpente che cerca di morderlo dall'alto di un albero.

Tre giochi, tre schermi, sveglia e orologio.

ASSALTO ALLA BANCA

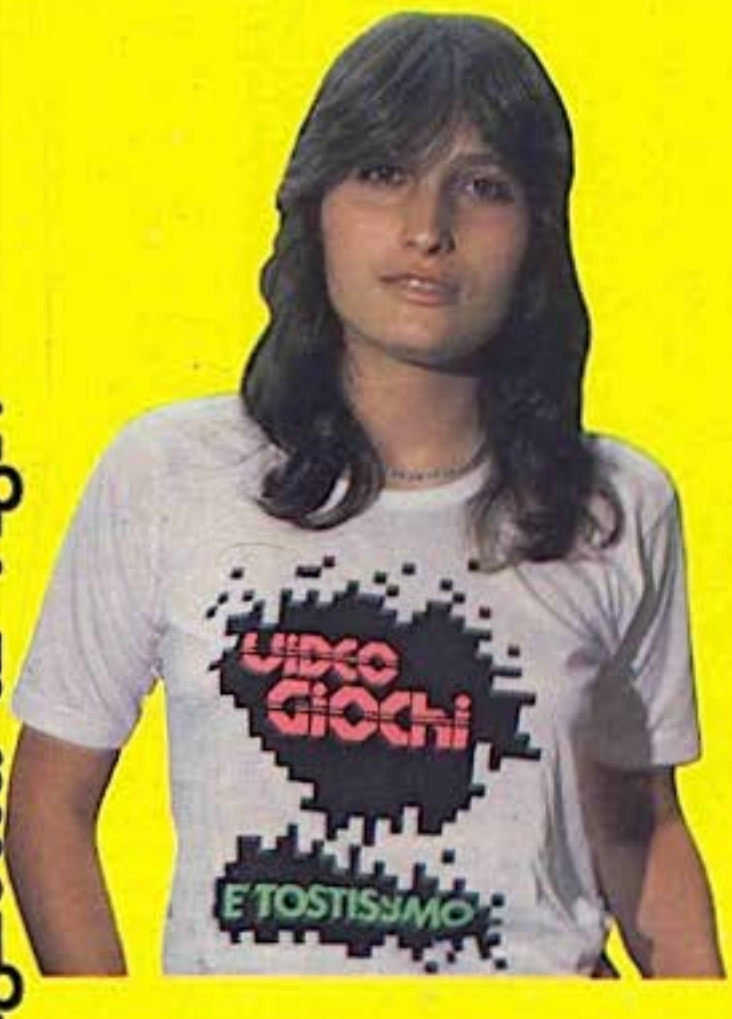
Polistil
L. 88.000

Anche questo "Schiacciapensieri" ha 3 schermi come il precedente; le possibilità di gioco restano immutate, scambia soltanto l'ambientazione: ora siamo nel far-west.
Game A) È in corso una rapina alla banca: per tentare di sventarla, il coraggioso vicesceriffo attraversa una strada evitando, nell'ordine, cani impazziti, mandrie di buoi in fuga, un vagone e perfino un treno.
Game B) Siamo alla sparatoria con i malviventi: mentre uno vi spara contro, l'altro tenta di filarsela col bottino.

Voi qui dovete eliminare il primo, facendo bene attenzione a non perdere punti colpendo il direttore di banca che, spaventatissimo, continua a passarvi davanti.
Game C) Siete riusciti a raggiungere il bandito fuggito con la refurtiva, ma la mancanza di munizioni vi costringe ad affrontarlo a mani nude. Il vostro avversario è però un osso veramente duro: vi saranno necessari 10 pugni per metterlo al tappeto, mentre a lui ne basteranno 5.

Ringraziamo il "Grande Emporio Cagnoni" di Milano per la gentile collaborazione prestata alla realizzazione di questo servizio.

La vuoi la maglietta di Vigì?



Puoi averla scegliendo fra queste due possibilità

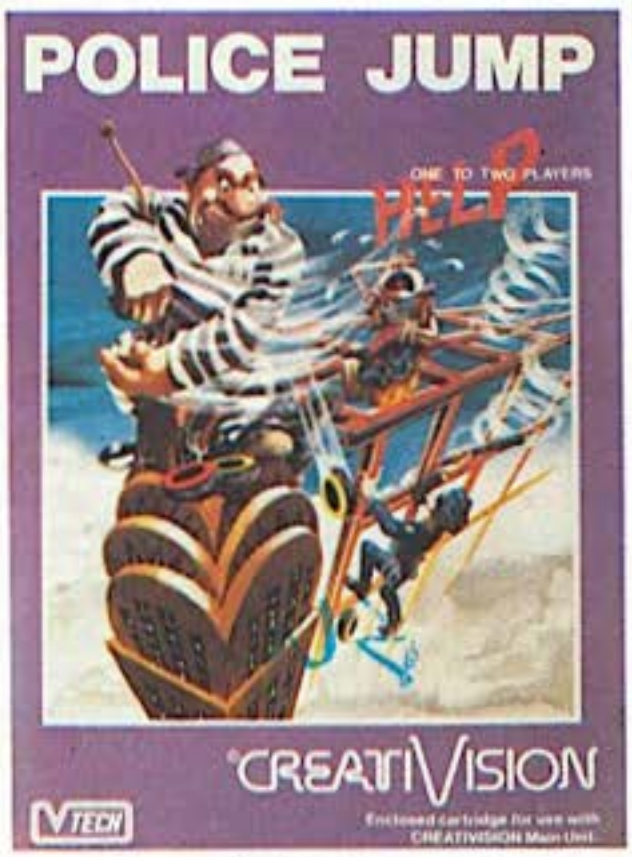
1) La compri (semplice, come concetto, no?): mandi in una busta L. 7.000, naturalmente alla Jackson. E noi ti spediamo a casa la maglietta.

2) Ti abboni a Videogiochi, al prezzo ormai notoriamente speciale di 22.000 × 10 numeri e la maglietta te la mandiamo A GRATIS.
Un affarone, sì o no?

a che Gi
Giochian

POLICE JUMP

CREATIVISION
L. 75.000



Avete velleità poliziesche? Vi piacerebbe salvare una giovane avvenente e danarosa tenuta in ostaggio da un pericoloso evaso? Questo Police Jump allora è il vostro gioco. Dangerous Dan, questo il nome del criminale, si è rifugiato in cima ad un grattacielo, trascinando con sé la povera fanciulla. Voi, saltellante ispettore di polizia, dovete catturare l'evaso salendo per ben venti terribili piani su di un'impalcatura affiancata al grattacielo: sulla vostra strada troverete molti anzi moltissimi pericolosi ostacoli che il criminale vi lancerà instancabilmente dall'alto.

E non è tutto: dopo i primi cinque piani ci si mette anche il vento che soffia sempre più forte attraverso la struttura aperta sul vuoto. Questi vortici sono i nemici più pericolosi, potete saltarli ma ve li troverete continuamente addosso, e poi vi aspetta anche una grossa delusione, della bella eredità non troverete nemmeno l'ombra; se ne trova traccia soltanto sull'opuscolo delle istruzioni! Resta comunque per chi ama i giochi di percorso, e questo (forse l'avrete capito), è ispirato al famoso e super imitato Donkey Kong, il piacere dell'avventura da brivido.

Molto bella la grafica, il grattacielo, l'evaso, l'impalcatura e gli ostacoli sono disegnati molto bene con colori appropriati. Solo l'ispettore, poveraccio, ha un aspetto poco marziale: è piccolo, tracagnotto, ha persino la pancetta, ma in compenso ha un non so che da furbetto e l'aria molto pimpante cosicché quando per l'imperizia del giocatore soccombe, lo fa con dei movimenti da saltimbanco più che da eroico poliziotto moribondo. Ma sorvoliamo sull'aspetto del protagonista e vediamo il gioco.

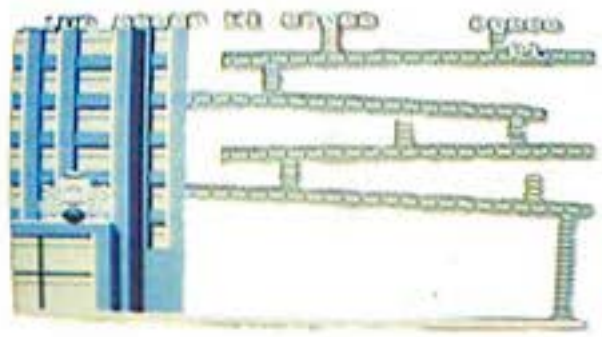
L'impresa è divisa in tre quadri: i primi cinque piani, inclinati e collegati da scale, sono percorsi da oggetti rotolanti (le istruzioni dicono "catwalk" (passerelle)) che sembrano barili, dovrete correre e saltare come forsennati per superarli e non sarà facile, attenzione alle scalette, il commissario, pardon l'ispettore sembra un po' impacciato quando deve salire e questo crea molte complicazioni.

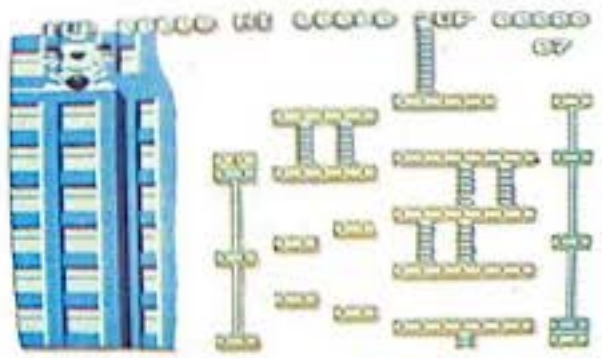
Il secondo quadro sono i successivi dieci piani, dal quinto al quindicesimo, e sono dieci piani di paura: al centro diversi piani di strutture fisse solo parzialmente collegate fra loro, ai lati due esili montacarichi che viaggiano in direzioni opposte alternandosi e che serviranno per salire dal 6° piano a quelli immediatamente superiori; sono difficili da usare e molto pericolosi, occorrono prontezza e nervi saldi. Non basta: ai piani superiori trovate i vortici di vento che viaggiano veloci su percorsi limitati salendo e scendendo da un piano all'altro, veramente micidiali!

Gli ultimi cinque piani che sono forse i più facili (ma non troppo) consistono in lunghe putrelle collegate in verticale da numerose scale e in orizzontale da giunzioni di colore più chiaro: il vostro compito è di eliminare le giunzioni correndoci sopra. Non saltatele perché non succede nulla. Il nemico di questo quadro sono i vortici di vento che però sono più veloci e numerosi perché vi trovate alla sommità. Uno dei modi di sfuggirli è appunto eliminare le giunzioni fra le putrelle: i vortici non potranno seguirvi mentre voi saltando potrete passare dall'altra parte e proseguire la caccia all'evaso.

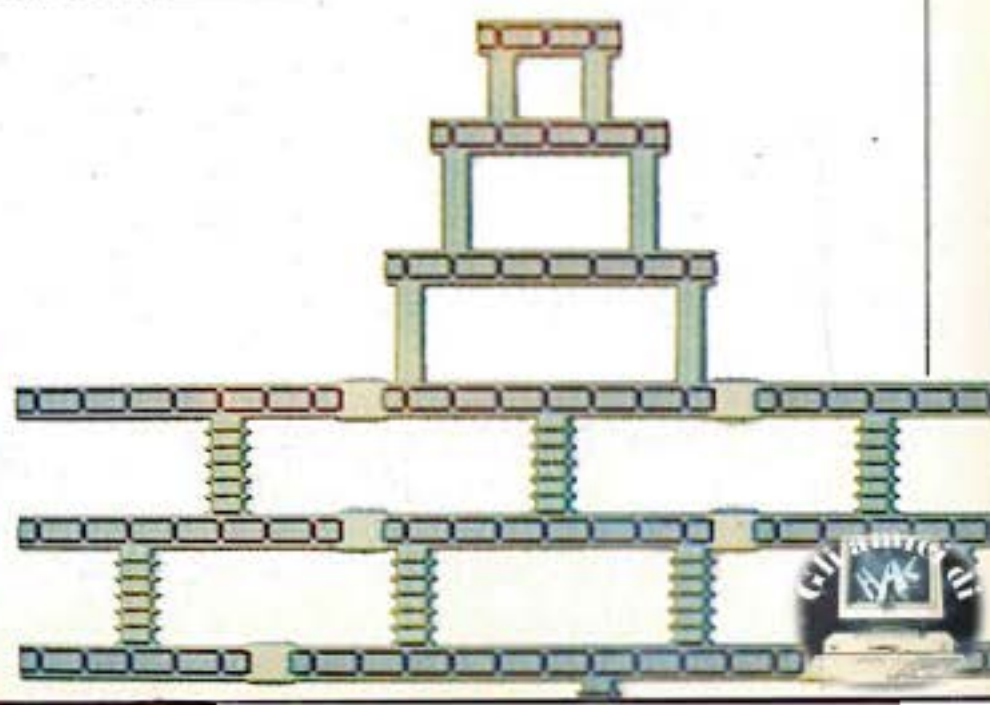
L'ispettore ha tre vite (o se preferite avete a disposizione tre ispettori), la vita di ognuno è lunga 5.000 punti, salvo incidenti. Terminato il quadro i punti, che decrescono man mano che giocate, vi saranno accreditati, inoltre ogni salto effettuato con successo darà 100 punti e altrettanti ogni giunzione tolta nell'ultimo quadro.

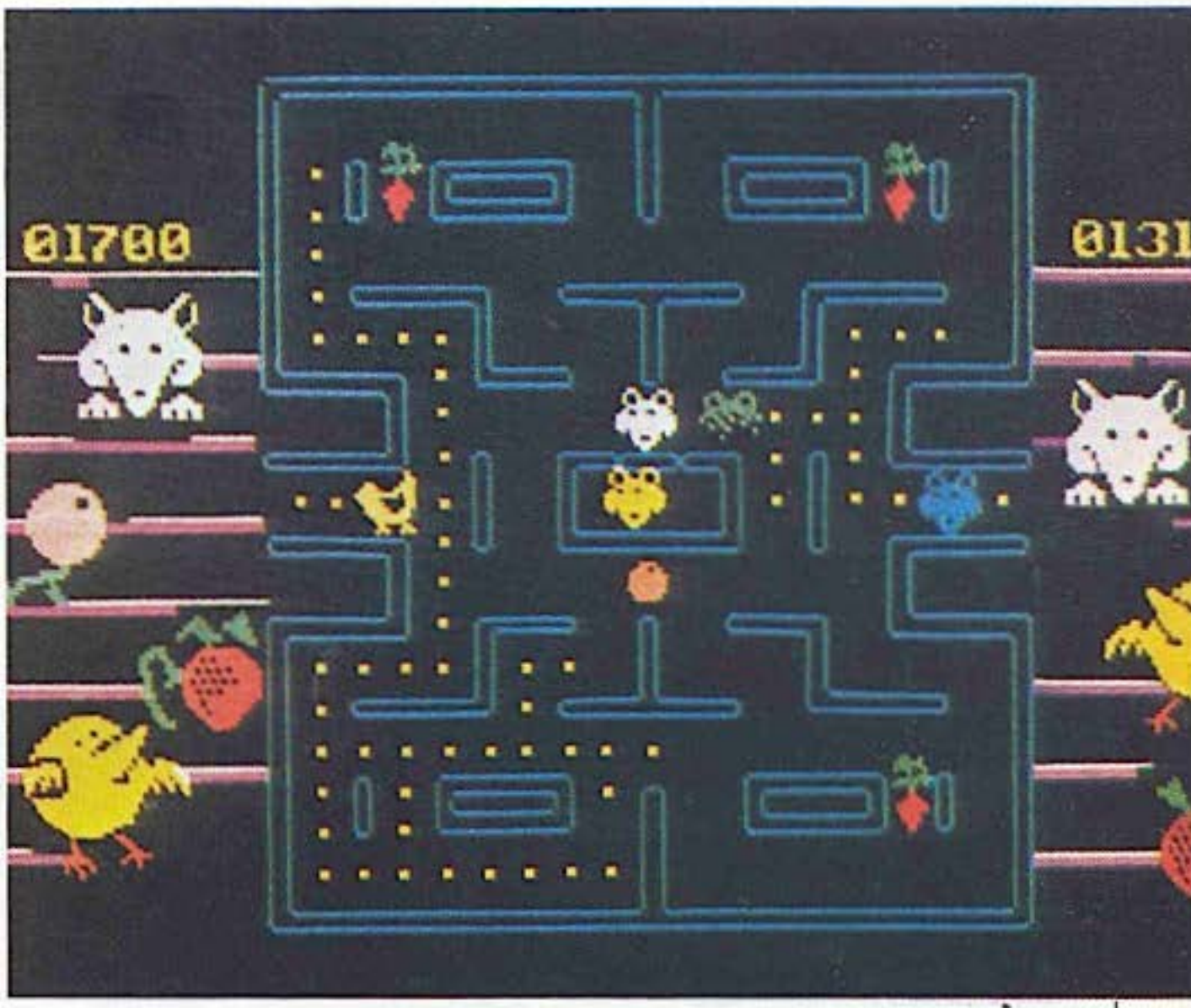
Police Jump concede sedici varianti, di queste la 1, la 5, la 9 e la 13, a crescente livello di difficoltà, vi portano di quadro in quadro sino alla cima, le altre per uno oppure due giocatori trattano il











gioco a parti staccate: primi cinque, successivi dieci, ultimi cinque piani e servono ad approfondire la tecnica di gioco.

Si sconsiglia ai principianti di iniziare con il gioco completo: ne avrebbero solo delusioni, meglio prepararsi con calma prima di affrontare la scalata intera al grattacielo. L'inseguimento è difficilotto anche al livello di base e del gioco n. 13 si dice che occorrano doti sovraumane!

Insomma, questo Police Jump non è niente male nonostante che il joy-stick sia piuttosto carente rispetto alle difficoltà che il gioco propone e a tratti vien voglia di morderlo.

Può darsi però che sia il nostro joy-stick ad essere particolarmente riottoso e non i Creativision in generale e ci asteniamo quindi dal dare un giudizio definitivo.

Un'ultima osservazione critica sul sonoro, è decisamente monotono e fastidioso, praticamente uguale a quello di altri giochi della stessa marca ed ha inoltre una fastidiosa tonalità vibrante

CRAZY CHICKY

CREATIVISION
L. 75.000



Amici della natura, pollici verdi ed ecologisti, esultate! Crazy Chicky, "pazza pollastrella", porta sul vostro schermo la vecchia fattoria di Nonna Papera e i brividi di Pac-Man.

Siete una gallinella gialla (o bianca) che per suoi personalissimi motivi percorre un labirinto depositando un uovo dopo l'altro. Ma attenzione! Quattro volpi affamate e prive di scrupoli vi inseguono molto velocemente e vi divoreranno sicuramente perché corrono molto più svelte di voi. Avete tre possibilità per evitarle: potete seminarle svoltando nei numerosi angoli del percorso (le volpi sono piuttosto miopi e ad ogni curva sono costrette a rallentare) oppure potrete infilarvi nei tunnel ai lati del labirinto (due nel primo quadro e quattro nel secondo) dove non possono seguirvi. Vi possono attendere però alle due estremità ed allora non avrete scampo...

L'altro sistema consiste nel mangiare una delle quattro carote magiche che stanno agli angoli del labirinto. Come le pillole di energia di Pac-man esse vi forniscono dei super poteri che però hanno una durata limitata: scaduto il tempo le volpi che state inseguendo ridiventano pericolose.

Al centro del labirinto c'è un'arancia che attende di essere mangiata per regalare 100 punti. Da lei non aspettatevi niente: a differenza di Pac-man nei quadri successivi né si trasformerà in qualche altro frutto né vi darà un maggior numero di punti; soltanto, compariranno nell'angolo di sinistra in basso tante arance quanti saranno i labirinti riempiti di uova.

Il gioco in sostanza è tutto qui. Niente di eccezionale dunque, ma non sottovalutatelo: saprà darvi del filo da torcere grazie anche alla riottosità dei Joy-stick Creativision, non sempre pronti ad obbedire agli ordini come si vorrebbe.

Crazy Chicky dispone di due quadri che si alternano, la cui unica differenza sostanziale sono i tunnels: come abbiamo accennato nel primo quadro sono due, uno per lato, mentre nel secondo diventano quattro dando maggiori possibilità di fuga al giocatore.

Alla variante di base di Crazy Chiky, piuttosto monotona, se ne affiancano però molte altre che lo riscattano rendendo il gioco molto più divertente: quella per due giocatori è piuttosto insolita, non ci si alterna ma si gioca contemporaneamente sullo stesso quadro con due "pollastre", una gialla ed una bianca. A scelta si può cooperare oppure competere, nel primo caso quando una gallina mangia una carota magica anche l'altra acquisterà i super-poteri, nella seconda ipotesi ognuno fa per sé e può anche ostacolare l'avversario perché le due galline quando

si incontrano restano bloccate. Manovrando con accortezza si può mandare l'avversario in bocca alla volpe.

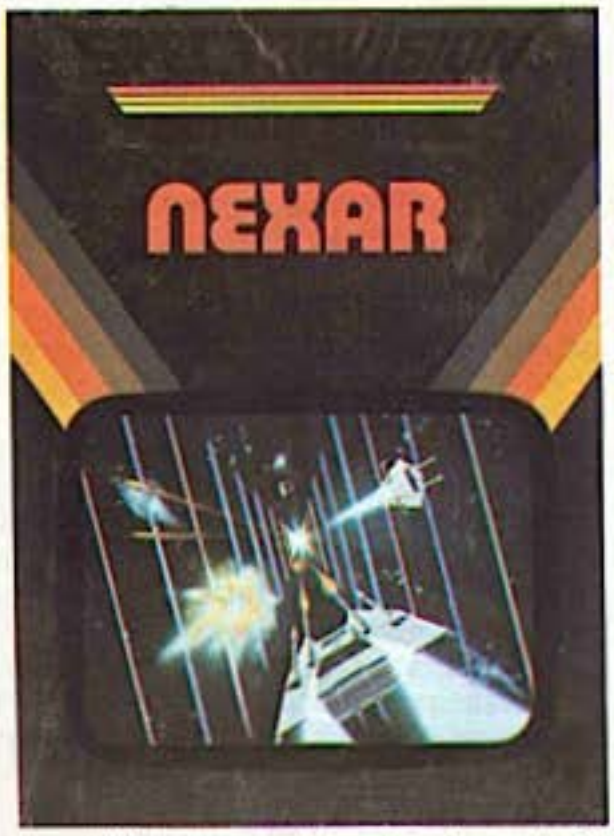
Altra variante interessante è quella che permette di giocare in quattro: in questo caso si alternano due squadre di due giocatori che sono fra loro alleati; qui a differenza degli altri giochi ogni volta che si passa la mano il labirinto torna pulito e si ricomincia da capo.

Non è tutto: se volete rendere la vita delle pazze pollastre più complicata potete fare in modo che le volpi diventino invisibili apparendo e scomparendo a loro piacimento oppure potete rendere invisibile il labirinto: godrete in questo caso di un effetto grafico veramente spettacolare perché sullo schermo completamente buio si vedrà soltanto la drammatica corsa di Crazy Chicky contro le volpi e ai quattro angoli dello schermo come estrema risorsa le magiche carote arancioni.

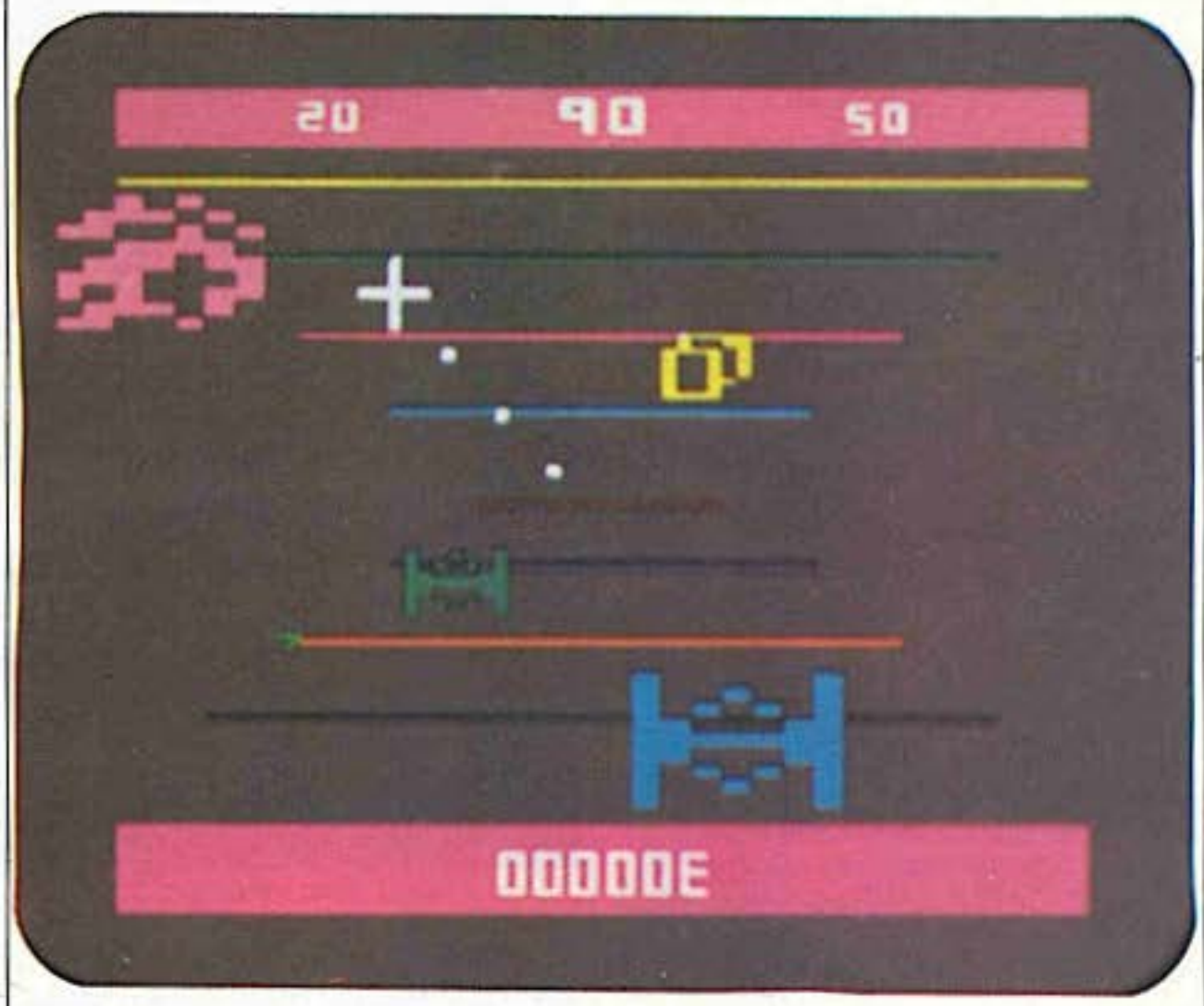
A completare il tutto aggiungete la possibilità di selezionare il gioco a velocità crescente e avrete ben 32 varianti. Buon divertimento.

NEXAR

SPECTRAVISION VCS
L. 54.000



Nexar appartiene alla categoria dei giochi spaziali anche se è abbastanza originale. In un certo senso ricorda il noto Tempest da bar senza le linee; così i vostri proiettili sono attratti nel mezzo dello schermo da un ipotetico centro di gravità. Il gioco comunque si svolge in profondità e i nemici vi appariranno dal fondo dello schermo.



SCHERMO

Il gioco quindi si svolge in profondità. Grazie a delle righe orizzontali di lunghezza decrescente avete proprio la sensazione di essere come in una galleria; dal fondo appariranno i dischi alieni oppure i segnali radioattivi che sembrano due quadrati affiancati assimetricamente. La comparsa di questi ultimi è accompagnata da un suono bitonale. Una volta colpiti i nemici si distruggeranno, ma attenzione ai resti che possono sempre colpire la vostra arma. I vostri raggi laser saranno indirizzati da una guida a forma di croce che potete muovere per tutto il perimetro dello schermo. In alto, sullo schermo, apparirà il punteggio e a quale livello siete arrivati. In basso, da sinistra a destra: il numero degli scudi, il tempo che vi rimane e quanti segnali dovete ancora abbattere.

OBIETTIVO

Come potrete immaginare scopo del gioco è sopravvivere il più possibile agli attacchi totalizzando anche il maggior numero di punti. Una delle particolarità più interessanti di Nexar è l'aumento proporzionale del punteggio con la difficoltà del gioco. Più difficile sarà il vostro compitò, maggiormente verrete ripagati. Il gioco è studiato per un solo giocatore e il vostro joystick guida il punto che comanda il lancio dei laser. I nemici più numerosi sono dei dischi (volanti ovviamente) che a velocità diverse si avvicinano sempre di più fino ad uscire dallo schermo diventando sempre più grandi. Se non riuscirete a colpirli state attenti a non entrare in contatto con loro perché vi distruggeranno con un rumore molto demoralizzante. Ogni tanto un suono bitonale vi avverte dell'arrivo di segnali radioattivi. Ogni livello ha un numero di segnali da eliminare entro 99 secondi pena la perdita della partita o di uno scudo.

Il gioco proseguirà fino a quando non vi sono stati eliminati tutti gli scudi.

OBIETTIVO

Nexar prevede 3 variazioni. Il primo gioco è considerato di allenamento; infatti i dischi vi verranno incontro a bassa velocità. Raggiunto il livello n° 4 l'attacco sarà molto veloce ed impegnativo. Il secondo gioco parte dal livello n° 5 e sarà più impegnativo anche se però riuscirete a guadagnare subito molti punti. Infine l'ultimo viene definito "the challenge

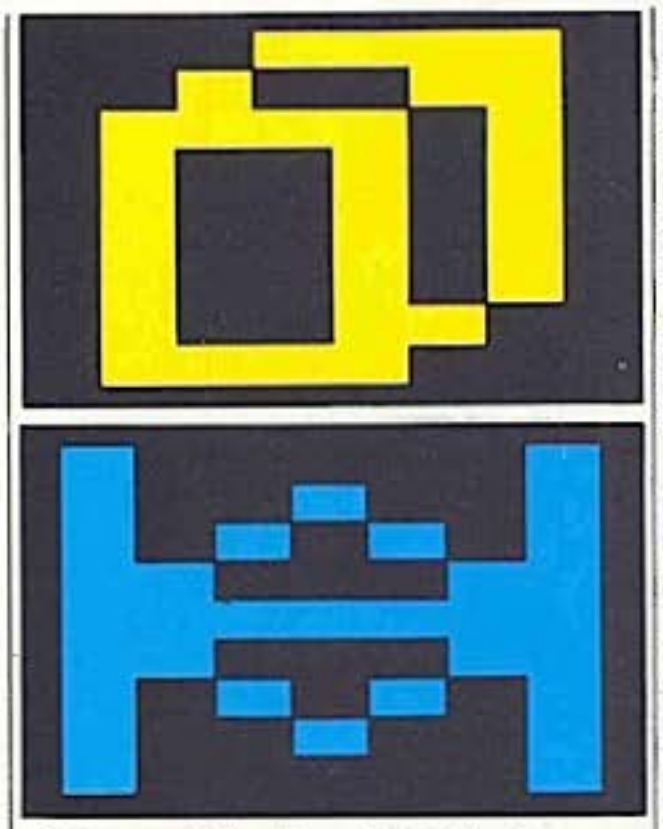
Nexar" (sfida di Nexar) ed è la prova più difficile; infatti pur partendo dal primo livello avrete contro i dischi che si avvicineranno a velocità diverse. I commutatori di difficoltà vi daranno la possibilità di iniziare con 5 o 3 schermi quello di sinistra, mentre quello di destra se non terminerete il livello entro i 99 secondi vi farà perdere uno scudo oppure la partita intera.

Vi consigliamo sempre la prima soluzione, vi arrabiereste parecchio perdere la partita dopo essere arrivati al 90° livello avendo magari una buona scorta di scudi, per uno "stupido" segnale radioattivo mancato all'ultimo secondo!

PUNTEGGIO

Dicevamo che il gioco vi ripaga della difficoltà a cui siete sottoposti. Al primo livello guadagnerete 200 punti per ogni segnale radioattivo abbattuto. I dischi invece si avvicinano a 8 velocità diverse. Il punteggio è basato sulla velocità dell'arma nemica e varia da un minimo di 50 punti ad un massimo di 2.000. Passando al livello successivo avrete più segnali radioattivi da eliminare, sempre in 99 sec., ma il numero del livello vi moltiplicherà il punteggio; così se arriverete al 99° livello colpendo un segnale guadagnerete 198000 punti (200 × 99).

I livelli sono 99, mentre il punteggio massimo raggiungibile è di 999.995. Superata questa cifra il gioco proseguirà ma il punteggio si azzererà. Non dimenticatevi quindi anche il livello che riuscirete a raggiungere per provare la vostra abilità. Spectravision assegna poi i seguenti gradi a secondo del punteggio raggiunto: fino a 29995 cadetto, fino a 99995 cadetto avanzato, fino a 299995 guerriero stellare, fino a 699995 guerriero



di Spectra, infine fino a 999995 legione degli scelti.

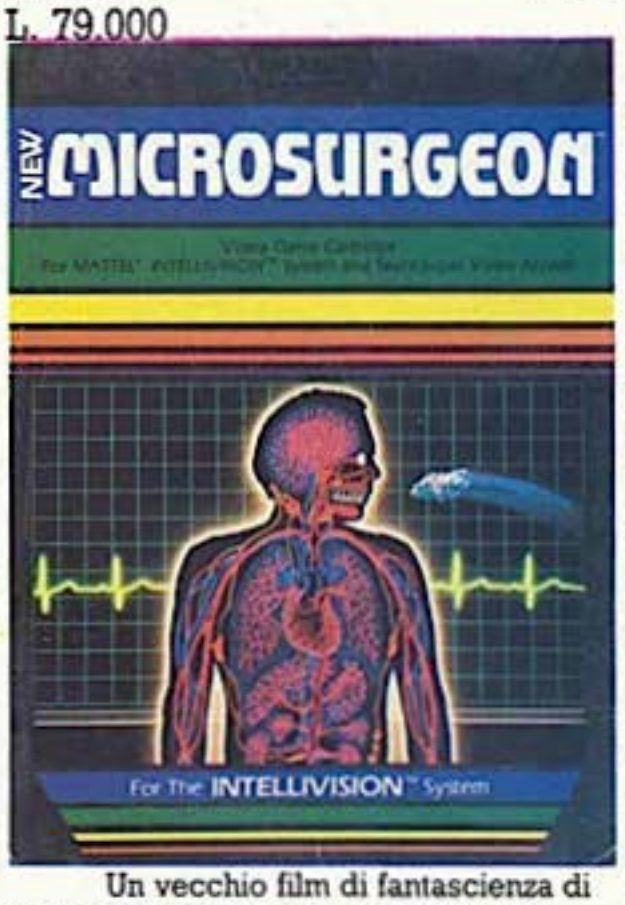
STRATEGIA

Il primo consiglio che vi diamo riguarda il modo di ottenere il maggior numero di punti. Fate in modo di eliminare subito il maggior numero di segnali; fermatevi poi quando ve ne mancano uno o due e concentratevi sui dischi. Farete durare di più il livello riuscendo così ad ottenere più punti. Occhio però a non perdere di vista il tempo ed eliminare gli ultimi segnali prima del suo scadere. State attenti a non muovere troppo velocemente il vostro mirino perché potreste sbattere contro qualche arma nemica; non rimanete anche troppo fermi soprattutto dopo aver colpito un disco od un segnale, i loro resti potrebbero eliminarvi. Essendo gli attacchi nemici molto frenetici vi conviene rinunciare a qualsiasi stile e sparare sempre senza mai lasciare il fatidico bottoncino rosso. Non dimenticatevi che colpendo un segnale radioattivo otterrete anche un piccolo Bonus di 3 sec.; potrebbe esservi utile in situazioni disperate. Tentate di colpire i nemici quando sono il più lontano possibile, avrete così più tempo e maggior spazio per evitarli. Se vi trovate senza più scudi non datevi per vinti e ricordatevi che ogni 10.000 punti ne vincete uno. Infine se i vostri riflessi sono troppo provati, il polso vi crea alcuni problemi, il dito non lo sentite più, eppure state andando veramente forte potete chiedere una sospensione: basterà spostare il commutatore color/B&W e come d'incanto la partita si fermerà pronta ad essere ripresa appena vi siete ristabiliti. State certi che se riuscirete a raggiungere i livelli più alti sarà di non poco aiuto visto lo stress e la concentrazione a cui sarete impegnati.

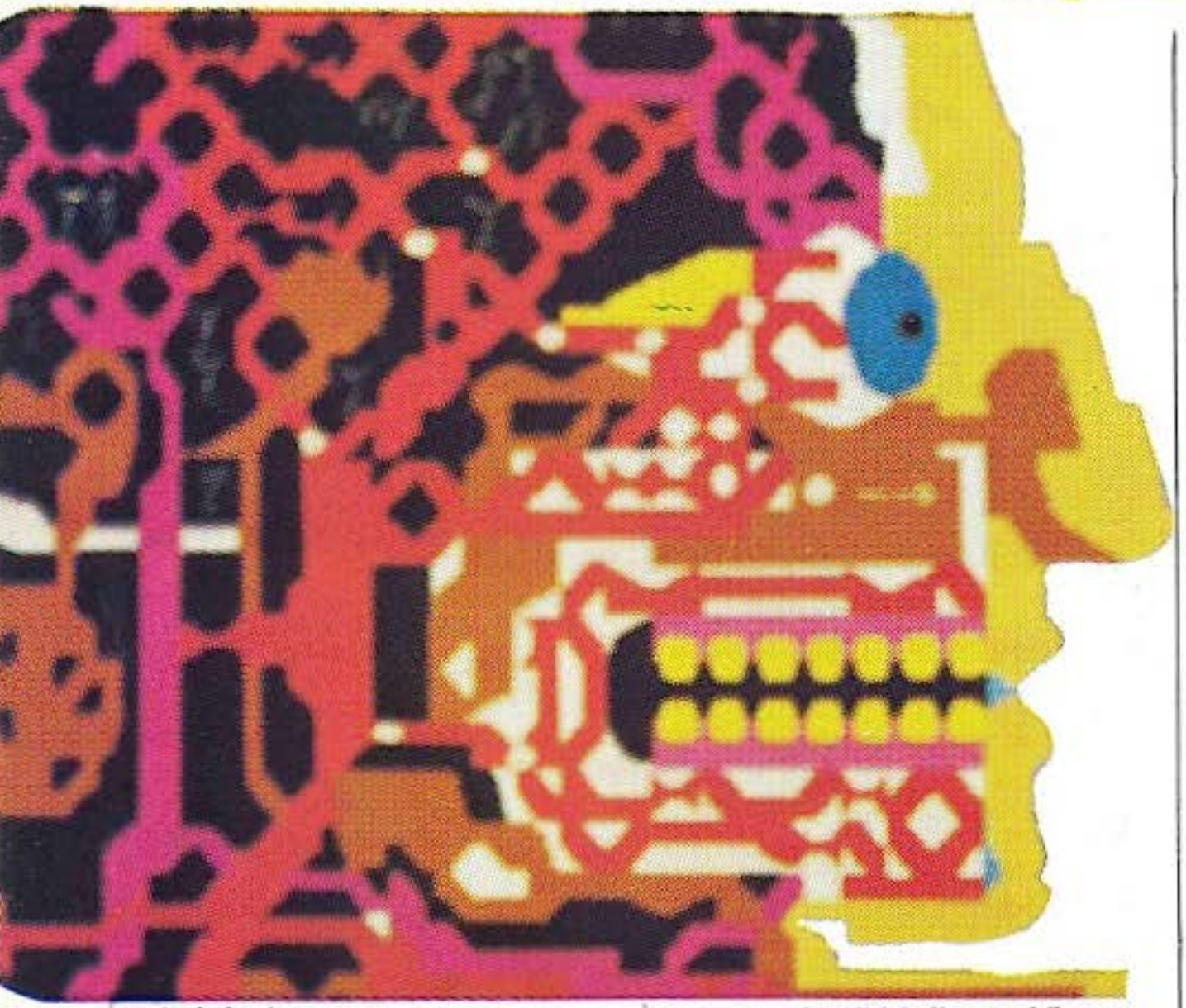


MICRO SURGEON

IMAGIC — INT.
L. 79.000



Un vecchio film di fantascienza di una decina di anni orsono (VIAGGIO ALLUCINANTE) narrava la storia di un gruppo di medici che veniva miniaturizzato in una sonda da inviare nei turbolenti meandri del corpo umano con lo scopo di debellarne dall'interno le gravi malattie che ne mettevano in



pericolo la vita.

Un'idea tanto originale non poteva non essere sfruttata con profitto dai programmatori di videogames che, in questa cartuccia IMAGIC creata appositamente per gli 'Intellivisionaires' (così vengono chiamati negli USA i fanatici-Mattel), hanno veramente superato se stessi in quanto a realismo di effetti sonori e grafici.

Chi invece possiede il VCS Atari dovrà aspettare l'arrivo dall'America della cartuccia "FANTASTIC VOYAGE" (Games of the Century) che è basata sullo stesso soggetto.

IL GIOCO

Allo Xenon Medical Center affluiscono senza sosta le vittime di una accidentale fuoriuscita di gas letali da una cisterna avariata: la situazione è critica, perché ben 197 persone hanno subito in modo più o meno grave le conseguenze della micidiale esposizione. Voi siete l'unico che può salvarle, avvalendosi di una sonda robotizzata (il *Robot Probe*) che, inserita nel corpo del paziente, dispenserà i trattamenti più appropriati per curare le diverse affezioni. L'intervento non sarà tra i più semplici, anche perché i globuli bianchi non tollerano tanto facilmente la presenza di un oggetto estraneo nel loro regno, e faranno di tutto per eliminarlo assorbendo la potenza che gli è indispensabile per portare a termine l'operazione.

SCHERMI

Gli schermi del gioco sono complessivamente due. Nel primo è mostrata la cartella clinica computerizzata del paziente: in essa sono forniti tutti i dati relativi al suo stato di salute generale e a quello particolare degli organi che sovraintendono alle sue funzioni vitali.

Le condizioni di salute (generali e particolari) possono essere complessivamente cinque: GOOD (buone), FAIR (discrete), SERIOUS (serie), CRITICAL (critiche), TERMINAL (kaputt). In quest'ultimo caso è inutile dirvi che il paziente avrà raggiunto la pace eterna e voi non potrete più intervenire.

Il secondo schermo ci mostra invece l'interno del corpo malato, rappresentato nel suo funzionamento con accuratezza e dovizia di particolari.

Al centro del video si trova il vostro strumento di azione, il *Robot Probe:* è un piccolo quadratino bianco che si sposta nell'organismo per mezzo del dischetto direzionale.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Obiettivo primario del gioco è di compiere un intervento di microchirurgia sugli organi del paziente che risultano afflitti dai disordini causati dall'avvelenamento, al fine di ristabilire uno stato generale clinicamente "BUONO".

Obiettivo secondario è quello di guadagnare la più alta parcella per l'operazione effettuata: il "vile denaro" viene corrisposto alla fine dell'intervento in base a differenti parametri (grado di difficoltà chirurgica, stato iniziale e finale del paziente ecc.).

Certo Ippocrate (quello del giuramento) avrebbe qualcosa da dire su questo *target* così venale e privo di contenuti morali, ma il libretto di istruzioni si affanna a specificare che i proventi verranno interamente devoluti ad associazioni benefiche.

COMANDI

I comandi sono sfruttati piuttosto intensamente ma consentono comunque una manovrabilità più che soddisfacente sia nel movimento del *Robot Probe*, sia



nella selezione dei trattamenti medicinali più appropriati.

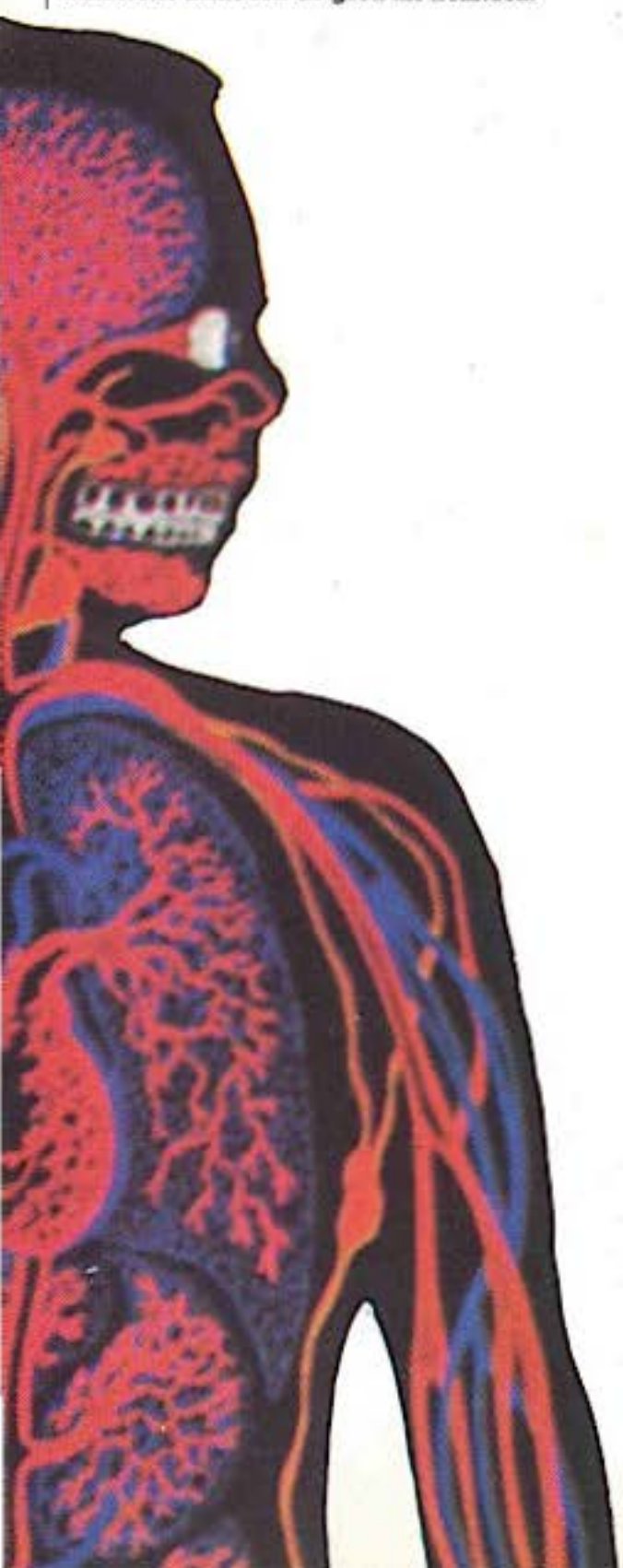
Il disco direzionale ha due funzioni fondamentali: sposta la sonda all'interno del corpo e "spara" le medicine nella direzione desiderata.

La tastiera assolve anch'essa a molteplici funzioni: all'inizio del gioco viene usata per selezionare i pazienti che dovranno essere operati, mentre in seguito servirà principalmente per predisporre le terapie.

Giocando in due, con un comando potrete manovrare il movimento del *Robot Probe*, e con l'altro un vostro fidato assistente si occuperà dei medicinali.

BISTURI...

La sonda si muove agevolmente nel sistema circolatorio (di colore rosso e viola) e in quello linfatico (arancione): spostarla attraverso altri tessuti sarà ben più difficile e inoltre vi procurerà massicci attacchi di globuli bianchi.



Le malattie da affrontare sono molteplici ed affliggono diversi organi: un paziente può essere contemporaneamente affetto da CELLULE TUMORALI al cervello, COLESTEROLO nel sangue, CATRAME nei polmoni, CALCOLI renali e biliari, VERMI intestinali (!), INFEZIONI BATTERICHE, VIRUS.

La maggior parte di questi disturbi viene curata con gli Ultrasuoni, ma le infezioni virali possono essere debellate unicamente con gli antibiotici, mentre i batteri vengono neutralizzati con l'aspirina. Ora non ci resta che affrontare l'operazione vera e propria.

Dopo aver selezionato un paziente sulla tastiera, appare la sua cartella clinica: non perdetela mai d'occhio perché è una vera e propria banca di dati che vi terrà costantemente al corrente sull'evolversi dell'operazione. Attraverso le informazioni che vi fornisce apprenderete quali sono gli organi sui quali è necessario un pronto intervento.

A questo punto potrete entrare nel vivo dell'azione: premendo *"INSIDE BODY"* verrete immediatamente a contatto con l'interno del corpo, un fantastico e variopinto microcosmo di organismi pronto a ricevere i benefici delle terapie che voi deciderete di adottare.

Muovetevi dunque verso le parti più colpite dalle affezioni e distruggetene le formazioni con rapidità ed efficacia: la sonda ha a disposizione un limitato ammontare di energia, esaurito il quale l'operazione sarà terminata.

Il vostro primo problema sarà dunque di impostare una strategia di movimento all'interno del corpo che massimizzi il risultato ottenibile minimizzando al tempo stesso il dispendio di potenza.

In questo senso i grattacapi maggiori verranno provocati dalle infezioni, perché mentre la maggior parte dei malanni è localizzata in modo specifico, i VIRUS si distribuiscono uniformemente lungo tutto il corpo, e vi obbligheranno a vere e proprie *gimkane* tra i vasi sanguigni per distruggerli, con conseguente spreco di energia.

I BATTERI invece compaiono casualmente sullo schermo ed hanno la sciagurata tendenza ad attaccarsi al *Robot Probe* per succhiarne la potenza: liberatevene subito, perché sono dei veri e propri vampiri di energia!

Anche i globuli bianchi cercheranno di attaccarvi se abbandonerete il sistema circolatorio e quello linfatico: non lesinate loro una buona dose di ultrasuoni affinché non vi molestino ulteriormente. Un'altra affezione diffusa perniciosamente su tutto il corpo è il COLESTEROLO, che danneggia il cuore

VIDEO GAMES

CONSOL COLECO	430.000
CONVERTER	149.000
TURBO CON CASSETTA	118.000
ZAXXON	76.000
DONKEY KONG	66.000
PUFFI (SMURF)	66.000
VENTURE	66.000
COSMIC AVENGER	55.000
LADY BUG	55.000
GORF	55.000
WIZARD OF WOR	55.000
CARNIVAL	55.000

CASSETTE MATTEL

DONKEY KONG	66.000
VENTURE	55.000
MUOSE TRAP	50.000
CARNIVAL	50.000

CASSETTE ATARI

DONKEY KONG	66.000
VENTURE	55.000
WIZARD OF WOR	50.000
GORF	50.000
MUOSE TRAP	50.000
CARNIVAL	50.000

IMAGIC PER ATARI

ATLANTIS	39.000
STAR VOJAGER	39.000
COSMIC ARK	39.000
RIDDLE OF THE SPHINX	39.000
FIRE FIGHTER	39.000
TRICK SHOT	39.000
DEMON ATTACK	49.000
DRAGON FIRE	75.000
NO ESCAPE	75.000

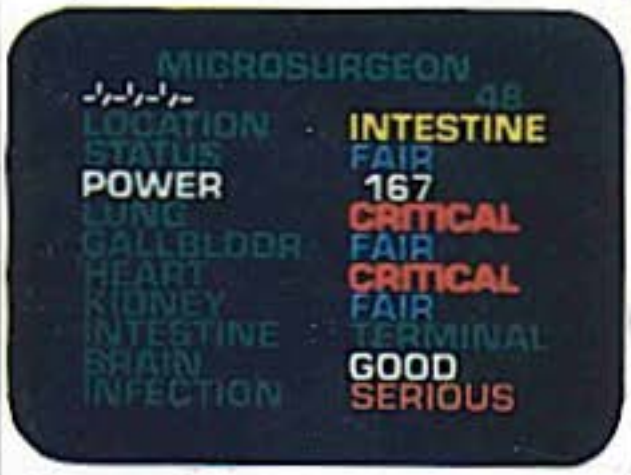
IMAGIC PER MATTEL

ATLANTIS	69.000
BEAUTY AND BEAST	69.000
MICROSORGEON	69.000
DEMON ATTACK	69.000
DRAGON FIRE	75.000
TROPICAL TROUBLE	75.000
SWORDS & SERPENTS	75.000
ICE TREK	85.000
DRACULA	85.000
NOVA BLAST	85.000
VECTREX	470.000
BERZERK	70.000
CLEAN SWEEP	70.000
SCRAMBLE	70.000

VIDEOGAMES ELECTRONICS
MILANO - Via Vitruvio, 38
Tel. (02) 27.16.343

impedendo un regolare afflusso della circolazione sanguigna: dal momento che i polmoni sono dei veri e propri coacervi di queste particelle, quando lavorerete su di essi per liberarli dal CATRAME, non trascuratene i massicci ammassi perché otterrette il duplice effetto di ripristinare la funzionalità di ambedue gli organi con un solo intervento. Il gioco termina in tre modi: uscendo dal corpo alla fine dell'operazione, esaurendo la potenza disponibile della sonda oppure, infine, nel malaugurato caso in cui il paziente passi a miglior vita. In tutte e tre le alternative riapparirà automaticamente la cartella clinica che, per l'occasione, vi mostrerà anche la parcella ottenuta per l'intervento effettuato.

Per finire, vi consigliamo un piccolo trucco sicuramente assai poco ortodosso ai fini della prassi operatoria, ma ugualmente molto efficace: se un BATTERIO vi attacca e non riuscite subito a selezionare il medicinale più appropriato per eliminarlo (ASPIRINA), potrete temporaneamente bloccare la sua azione ritornando sulla cartella clinica per prepararvi ad affrontarlo successivamente con più calma.



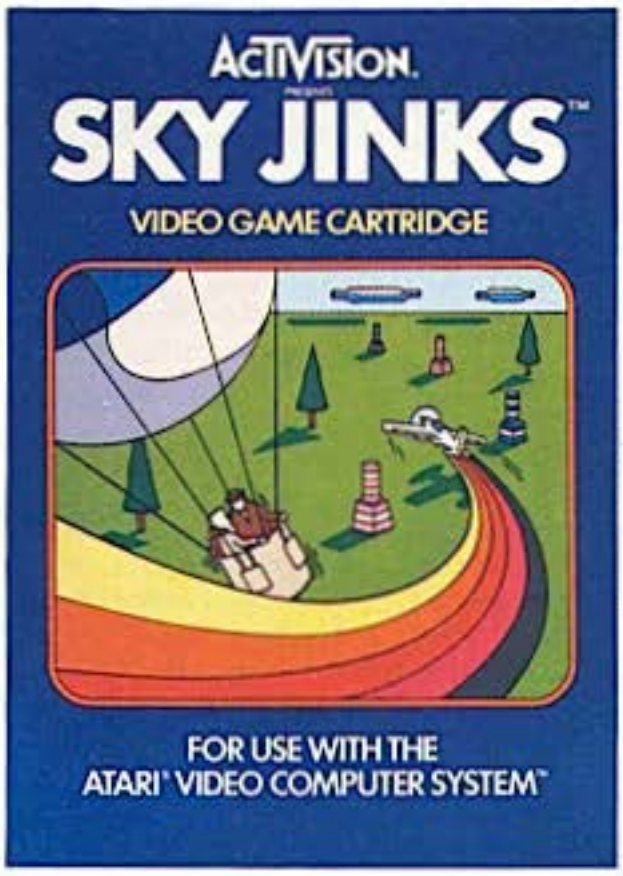
CONCLUDENDO

Il gioco è francamente uno dei più riusciti che abbiamo esaminato finora: l'immagine del corpo vi investe letteralmente con i suoi fantastici colori ed i dettagli realistici fino all'inverosimile. Anche gli effetti sonori sono travolgenti: il battito del cuore vi accompagnerà per tutto il "viaggio" ed aumenterà parossisticamente quando la potenza comincerà a scarseggiare, mentre quando lavorerete nei polmoni potrete persino ascoltare distintamente il respiro del paziente.

La giocabilità è buona e soddisfa pienamente anche se avremmo preferito un sistema di punteggio più razionale al posto delle poco realistiche parcelle. Insomma, se siete stanchi dei soliti labirinti e dei viaggi interplanetari, questa è una buona occasione per sperimentare qualcosa di veramente diverso e di affascinante al tempo stesso: buona fortuna, Dottor Kildare!

SKY JINKS

ACTIVISION VCS
L. 65.000



Questa novità della Activision, da noi anticipatavi nel numero due di Videogiochi, rappresenta una piacevole variante ai goffi e lenti giochi sullo sci. Infatti, al comando del vostro fido P41; dovrete percorrere un tracciato tra dei piloni nel minor tempo possibile. Dovrete cioè fare uno slalom tra alcuni coloratissimi piloni, evitando di fare sbattere il vostro aereoplano contro gli stessi piloni e contro gli altri ostacoli.

COMANDI

Si usa il joystick. Con il tasto si può aumentare la velocità dell'aereoplano. Man mano che questa aumenta, vedrete l'aereo allontanarsi dalla sua ombra, mentre sale di quota. Il joystick serve soltanto a fare virare l'aereo. Muovendolo verso sinistra, inclina l'ala sinistra e va in quella direzione. Spingendo il joystick a destra, l'aereo scivola d'ala in quella direzione. Spingere la leva in avanti o indietro non dà nessun effetto.

OSTACOLI

Gli ostacoli che incontrerete lungo il percorso sono di tre tipi. Innanzitutto ci sono i piloni. Dovrete fare passare il vostro P41 a destra dei piloni rossi e a sinistra di quelli blu. Ogni pilone saltato vi costerà tre secondi in più al termine della partita. Se il vostro aereo sbatte contro un pilone, torna a terra, facendovi così perdere attimi preziosi per farlo ripartire. Ci sono poi gli alberi. Questi non hanno alcuna funzione se non quella di dare fastidio. Bisogna evitarli in ogni modo. Il terzo tipo di ostacolo è la mongolfiera. Grossi palloni gialli attraversano lentamente il percorso sbarrando il passo al fido P41. Anche alberi e mongolfiere, se toccati, fanno perdere secondi preziosi. Dello scenario fanno parte anche le nuvole, ma possono essere "trapassate" senza problemi.

VARIANTI

In Sky Jinks ci sono 5 diversi giochi. Nel gioco 1 il percorso comprende 25 piloni. Il gioco 2 ne ha 50. Il gioco 3 75. Il gioco 4 99. Il gioco 5 comprende anch'esso 99 piloni ma, ogni volta che selezionate questa variante, il percorso si presenta diverso. Il commutatore di difficoltà fa variare il numero degli alberi presenti lungo il percorso. Nella posizione "A" ci sono alberi collocati proprio lungo il percorso più breve, cioè quello che seguireste se non ci fossero le piante in mezzo. Nella posizione "B" ci sono molti meno alberi e il percorso risulta più piacevole e "ritmico". Si usa solo il commutatore sinistro in quanto Sky Jinks è per un solo giocatore.

STRATEGIA

In questo gioco non si può parlare di una vera e propria strategia, ma solo di alcuni consigli per abbassare di qualche decimo il vostro record. Il vostro aereo, quando lo fate virare, non risponde immediatamente al comando. Per questo



è necessario anticipare la curva, cioè girare un attimo prima del pilone. Quando raggiungerete un sincronismo perfetto, riuscirete a fare passare l'aereo così vicino ai piloni, che sembrerà che li tocchi. Noterete che, quando l'aereo è inclinato di fianco ad un pilone, l'ala passerà dietro al pilone, cioè sarà da questo coperta, anche se il P41 non sbatte. Le mongolfiere, poi, non sono quel grande ostacolo che si pensa. Infatti se si passa sul pallone, l'aereo non tocca. L'ostacolo vero e proprio è costituito dal cesto della mongolfiera, contro cui il P41 sbatte e si ferma.

Pian piano imparerete a passare veramente rasente ai piloni e a fare tutto il percorso, o quasi, al massimo della velocità. Tuttavia dovrete scordarvi di potere fare il record mondiale.

Questo infatti è di 31" 99/100 e vedrete da soli che, anche andando al massimo, dritti, saltando tutti i piloni, si impiega un tempo superiore.

La ragione di tutto questo sta nel fatto che il sistema TV americano è diverso dal nostro e da loro le immagini dei videogiochi si susseguono più velocemente che da noi (sono circa il 17% più veloci). Ne consegue che anche il loro aereoplano vola più velocemente e quindi è possibile ottenere un tempo migliore. Comunque indagheremo più a fondo sulla questione, magari proponendo all'Activision un record europeo da contrapporre a quello americano. Se totalizzaste un tempo, nel gioco I e con il commutatore di difficoltà sulla posizione "B", inferiore a 34" 98/100, che è il record della nostra redazione, fatecelo sapere.

CONCLUSIONI

Sky Jinks è un gioco graficamente molto curato. In particolare le ombre dei vari oggetti lo rendono molto realistico, dandogli un effetto tridimensionale. Personalmente lo ritengo migliore dei vari giochi sullo sci, dove i movimenti risultano troppo impacciati e i cambiamenti di direzione troppo lenti. Con Sky Jinks proverete il brivido del volo e il piacere di passare con l'aereo talmente vicino ai piloni, da lasciare increduli i vostri amici alle prime armi.



CACCIA AL DRAGONE

PHILIPS VIDEOPAC

Non pervenuto

Cannibal concede il bis: dopo essere stato il protagonista della famosa e omonima cassetta già recensita in questa rubrica, affronta ora un video-labirinto più originale ed impegnativo; suoi irriducibili antagonisti sono questa volta un dragone e due temibili complici, i malvagi Drats.

Il dragone non ha però certo il suo abituale aspetto fiammeggiante: le sue fattezze lo fanno assomigliare piuttosto ad un serpente con un corpo diviso in sette segmenti. Il primo segmento, la testa, resterà costantemente sulle vostre tracce e tenterà di raggiungervi. Voi potrete però rendergli pan per focaccia attaccandolo alle spalle e divorando, uno per uno, i restanti sei segmenti; trasformerete così per un breve intervallo di tempo i Drats, normalmente vostri inseguitori, in prede.

Il paragone con Pac-man regge benissimo: i Drats ricoprono lo stesso ruolo dei fantasmi, ed i singoli segmenti di coda del dragone quello delle pillole d'energia.

Quando Cannibal sarà riuscito a divorare l'intera coda, il suo volto si aprirà in un radioso sorriso, poi grato vi ammiccherà facendo l'occhiolino. Il dragone al contrario mostrerà una intensa espressione di dolore, lasciando subito dopo spazio ad una nuova manche di gioco, ovviamente ad una velocità più elevata.

Un'influenza più limitata sullo svolgimento della partita la hanno gli alberi che, in continuazione, seguitano a crescere qua e là nel bel mezzo del percorso. Sia Cannibal che il dragone sono in grado di divorarli con disinvoltura.

Non vi sono bonus. Potete scegliere tra 10 diversi labirinti prestabiliti, ma anche crearvene di propri utilizzando la tastiera alfanumerica del Videopac e seguendo i suggerimenti del libretto di istruzioni.

Veniamo ai punteggi: Cannibal ottiene 3 punti per ogni segmento di dragone divorato, 10 per ogni Drat, ed uno soltanto per ogni albero. Un premio speciale di 20 punti all'eliminazione dell'ultimo segmento di dragone.

Se facciamo un po' di conti, vediamo subito che in ogni manche, non considerando gli alberi, si possono racimolare da un minimo di 38 punti fino ad un massimo teorico di 158 punti, nel caso si sia riusciti a raggiungere tutti i Drats.

Vale perciò la pena di rincorrere i Drats, almeno fino a quando il ritmo di gioco resta lento; ai livelli più veloci è preferibile accodarsi al dragone e disinteressarsi del resto.

L'ideale sarebbe attaccare il nostro avversario da una galleria laterale e dividerlo così in due tronconi: una parte dei segmenti resterebbero così sul terreno come un bersaglio immobile e senz'altro più abbordabile. Il dragone in realtà è così stupidamente vorace da essere capace di cibarsi di queste sue stesse membra, ma in ogni caso questo non sarebbe certo per voi un danno rilevante.

Gli alberi, se pure non hanno un'importanza decisiva ai fini del punteggio, possono averla in un'altro senso: nel divorarli, infatti, sia Cannibal che il dragone perdono una minima ma a volte decisiva frazione di tempo, che gioca a vostro favore se state inseguendo, ma potrebbe risultarvi fatale se sono gli odiati avversari ad esservi alle costole. In queste condizioni, quindi, scegliete per il vostro passaggio quelle gallerie in cui non sono ancora spuntati questi noiosissimi ostacoli vegetali.

Sempre in tema di fughe, sappiate che le quattro provvidenziali uscite di sicurezza risultano inaccessibili da parte del dragone, ma purtroppo tali non sono per i Drats. Per seminarli potrete contare quindi esclusivamente sulla vostra abilità.

Concludendo, vogliamo aggiungere che questo videogioco richiederà veramente una rara capacità tecnica a chi vorrà raggiungere alti punteggi; coloro che si illudevano di conoscere ogni segreto dei videogiochi di labirinto, dopo avere trionfato sui vari Pac-man, Lock'n chase e Cannibal, rischiano di doversi ricredere se soltanto daranno un'occhiata a CACCIA AL DRAGONE.

SHARP SHOT

MATTEL ELECTRONICS INT.
L. 29.000



Questa novità Mattel è la prima cartuccia per un videogioco che approda in Italia con l'intento serio e specifico di dedicarsi alla fascia di utenza infantile, quella che va dai quattro anni di età in su, per intenderci.

Se per mesi e mesi siete stati tormentati dai vostri fratellini, che volevano a tutti i costi "smanacciare" la vostra preziosa consolle per cimentarsi con giochi di cui non capivano assolutamente nulla, SHARP SHOT servirà tanto a loro quanto a voi.

Da un lato essi potranno sperimentare con soddisfazione le emozioni dei giochi Mattel e allo stesso tempo vi lasceranno tranquilli per un bel po' di tempo, almeno fino a quando non vorrete riappropriarvi del sistema.

Il programma consiste di ben 4 giochi (diconsi quattro!) a tempo per 1 o 2 giocatori, aventi come denominatore comune una semplicità d'uso veramente disarmante: pensate che dei complessi comandi Intellivision viene utilizzato solo il pulsante laterale di fuoco!

FOOTBALL PASSING

È il classico gioco del football americano, per certi versi simile — ma non troppo — al rugby nostrano.

L'azione si svolge costantemente in prossimità di una ipotetica linea di GOAL, che sarebbe poi la linea di meta: due squadre di quattro giocatori si affrontano e una, quella che si difende, è comandata dal computer.

La palla passa automaticamente nelle mani del QUARTERBACK (il regista della squadra), che dovrà a sua volta lanciarla a uno dei due ricevitori che cercano di smarcarsi in prossimità della zona goal.

Il passaggio viene effettuato premendo il pulsante "FIRE" e l'obiettivo è di totalizzare il maggior numero di punti — 7 per ogni "touchdown" — nello spazio di tempo consentito.

Grafica ed effetti sonori sono nella migliore tradizione Mattel, dal momento che in tutto e per tutto sono stati ripresi dalla cartuccia originale Intellivision.

SUBMARINE

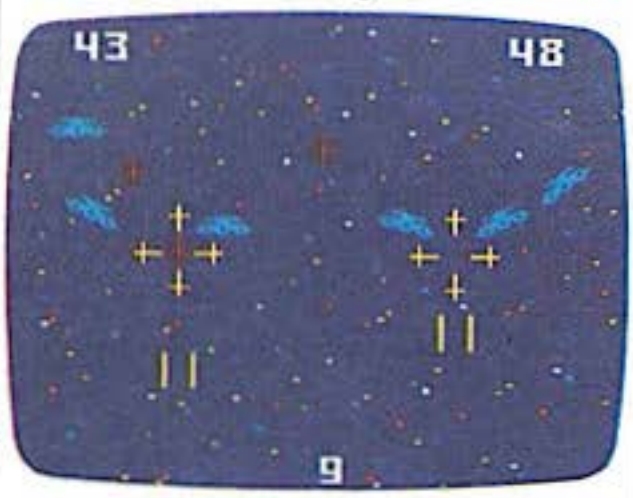
Siete al comando di un sottomarino che vaga in un fiordo norvegese (perché no, va tanto di moda!) alla ricerca di navi da affondare.

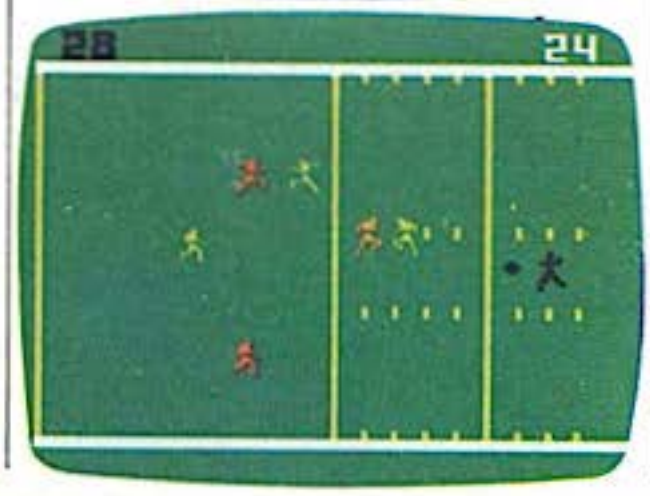
Il vostro mezzo si muove automaticamente su di una ipotetica linea orizzontale in fondo allo schermo. Premendo il solito pulsante le vostre camere di lancio libereranno i potenti siluri all'indirizzo delle imbarcazioni nemiche, che si muovono casualmente nella parte superiore del video.

Qui sono i rumori che fanno la parte del leone: il sibilo dei siluri ed il rumore dell'esplosione sono molto realistici e danno proprio l'idea di una vera battaglia.

STAR GUNNER

È sicuramente il più accattivante









graficamente, anche perché si ispira in modo palese a quel piccolo gioiello di effetti che è SPACE BATTLE.

Il problema qui è di eliminare, con l'ausilio di provvidenziali razzi fotonici, quante più astronavi nemiche si pareranno davanti all'implacabile "occhio" del vostro mirino, che è posizionato in modo fisso a lato dello schermo.

La sfida è diretta con il vostro avversario, che dispone anch'egli di un mirino all'altro lato.

Battete quindi il vostro compagno di giochi sparando a più non posso all'indirizzo delle formazioni nemiche: vince chi dei due totalizza il maggior numero di punti nell'arco di tempo.

Permetteteci una nota di poesia: il cielo stellato Mattel suscita sempre in noi grande ammirazione.

MAZE SHOOT

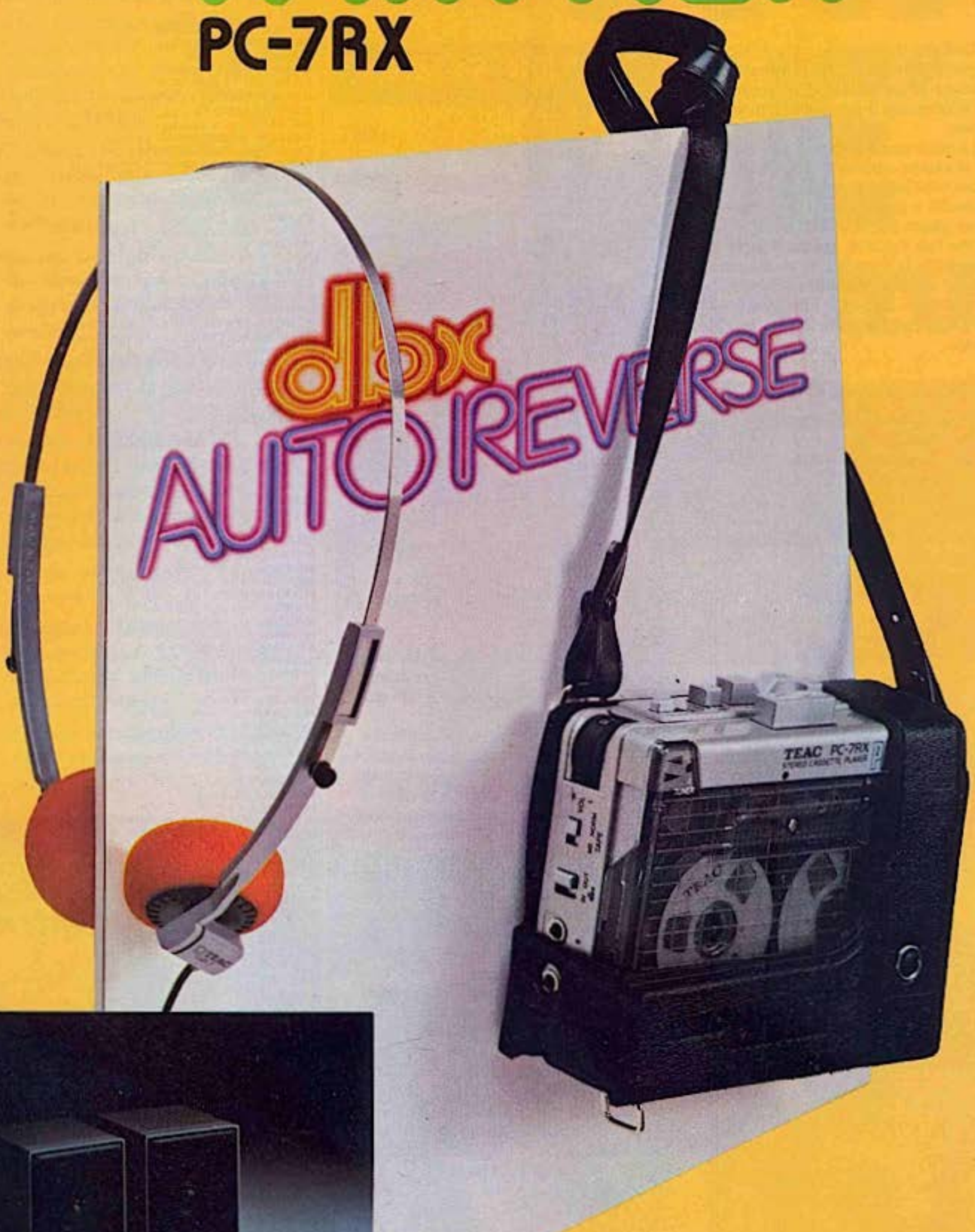
Anche qui la sfida è da giocare in contemporanea con un vostro amico.

Lo sfondo del gioco è un labirinto ai cui piedi sta il vostro fantomatico arco, di cui potete scorgere la freccia pronta ad essere scoccata.



PARTNER

PC-7RX





MICRO CASSE AMPLIFICATE

TEAC

STEREO CASSETTE PLA

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

Dall'alto dell'intricato *maze* esce ogni genere di nefandezza: mostriciattoli, ragni, esseri stranissimi che voi dovrete colpire scoccando il dardo nella direzione desiderata.

La mira non è agevole, poiché la freccia si sposta automaticamente in modo perpendicolare ad un asse immaginario, e così dovrete azzeccare il momento giusto per tirare il colpo.

Tra tutti i giochi, questo è forse il più divertente: la freccia può rimbalzare sulle pareti del labirinto permettendovi così di calcolare stupendi effetti di "sponda" per colpire il bersaglio desiderato.

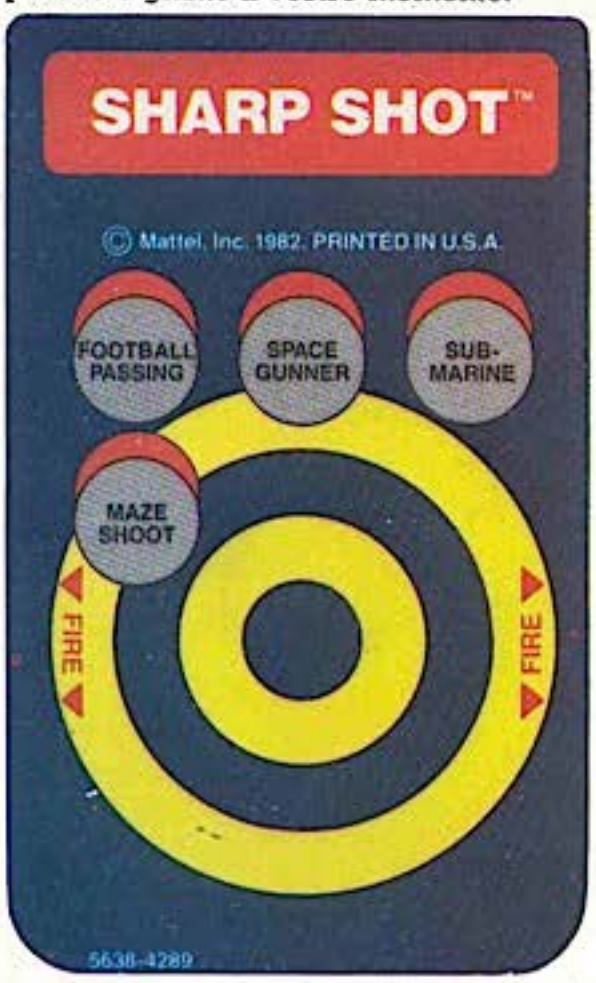
CONCLUDENDO

La intrinseca utilità di questa cartuccia ci sembra evidente: permette di verificare e di incrementare le attitudini di un bambino al tempismo e ai riflessi, doti che gli saranno indispensabili in ogni momento della sua vita.

Ma lasciamo stare la pedagogia: questi giovani virgulti, futura linfa della nostra umanità (wow!) avranno finalmente la possibilità di divertirsi veramente senza bisogno di ammattire cercando di capire come funzionano i giochi più complicati.

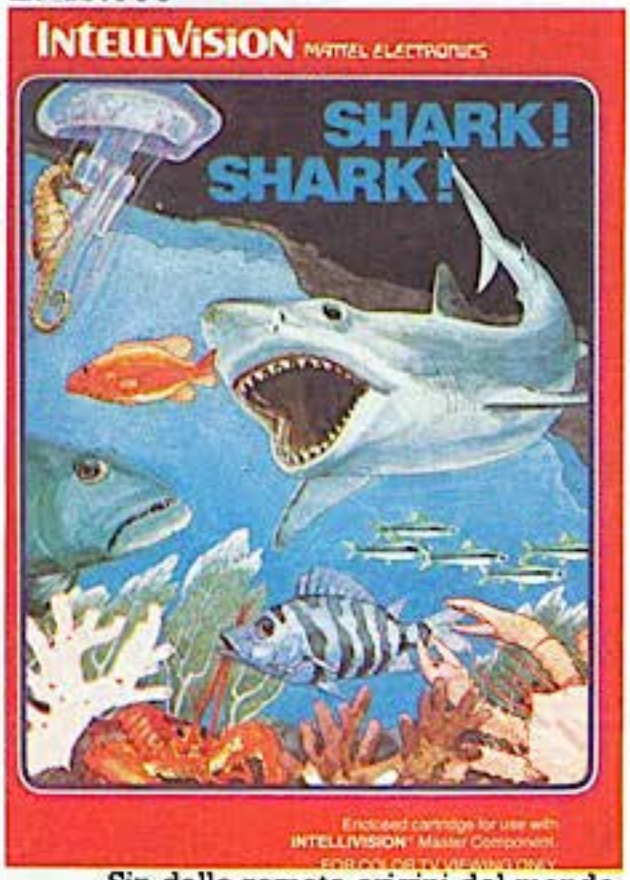
Quanto ai più grandi, è bene che stiano molto attenti ai loro giovani allievi: oggi giocano con SHARP SHOT, ma domani potrebbero batterli senza troppo affanno a FOOTBALL, SPACE BATTLE etc., affossando malamente tutte le loro speranze per un brillante avvenire nella 'hall of fame' dei videogiochisti.

Fratellini di tutta Italia, unitevi perché è giunto il vostro momento!



SHARK SHARK

MATTEL EL. INT.
L. 49.000



Sin dalle remote origini del mondo, la lotta per la sopravvivenza è sempre stata uno dei temi dominanti di tutti gli esseri viventi.

Quella che per il noto scienziato *Darwin* era solo una ineluttabile selezione naturale volta alla scelta degli organismi più adatti alla vita terrestre, per gli animali e anche per l'uomo, tutto si risolve invece in feroci e spietate battaglie all'ultimo sangue per la conquista di un sospirato posto al sole nello spazio vitale.

Logico dunque che anche gli abissi marini non potessero sottrarsi a tale ferrea legge della giungla, che afferma categoricamente che il pesce grosso mangia quello piccolo.

Questo in sostanza è lo spirito di Shark Shark, nuovo gioco Mattel in cui un intrepido pesciolino cerca disperatamente di sopravvivere in un affollato braccio di mare popolato da ogni sorta di predatore ittico. La sua unica speranza è di riuscire a mangiare qualche pesce più piccolo di lui per acquistare peso e potenza che gli permettano di diventare anch'esso un temibile avversario per chiunque.

Il nostro piccolo amico dunque, continuando a cibarsi, ingrossa fino a raggiungere la massima potenza: giunto a quel punto sarà un vero e proprio re degli abissi, ma dovrà sempre guardarsi attentamente dal morso assassino dello Squalo, delle Aragoste e dei Granchi e delle viscide Meduse, contro cui la lotta è molto più aspra.

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
CALTANISSETTA Via R. Settimo, 10
CAMPOBASSO Via Mons. Il Bologna, 10
CATANIA Via Muscatello, 6
CESANO MADERNO Via Ferrini, 6
CESENA Via F.lli 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 Marchianò, 1
FORLÌ 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, 7/1
TREVIGLIO V.le Buonarroti, 5/A
TRIESTE Via F. Saverio, 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

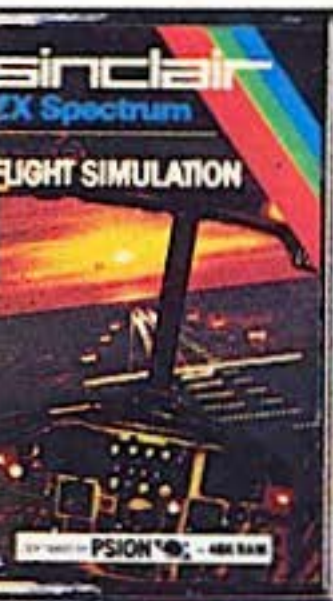
**La prima e la più grande cate[na]
di computer in Italia.**
Telefono 02/6120848-6120795

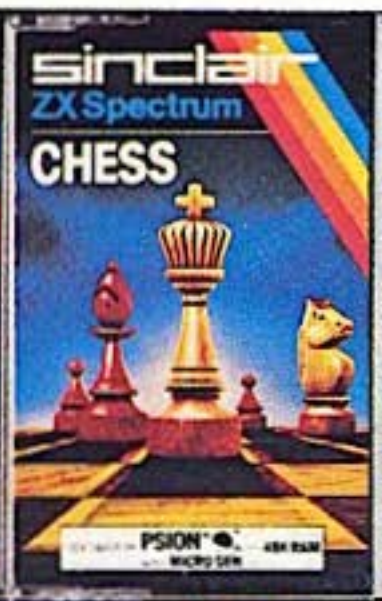
ORA C'È!

ZX Spectrum

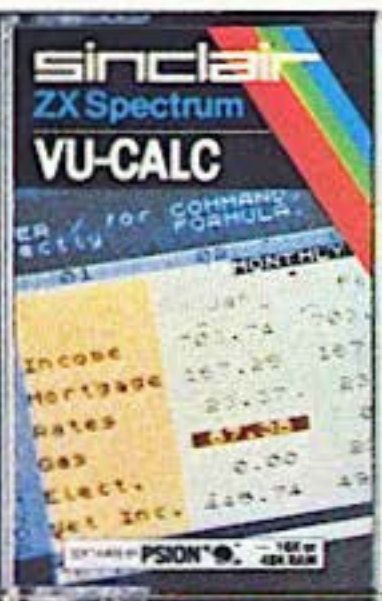
- 16 o 48 kbytes RAM.
- grafica ad alta risoluzione (256x192 punti).
- 8 colori da utilizzare con la più assoluta libertà per testo, sfondo, bordo, in campo diretto o inverso, con due gradi di luminosità, a luce fissa o lampeggiante.
- Tastiera multifunzione con maiuscole, minuscole, simboli grafici, 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.

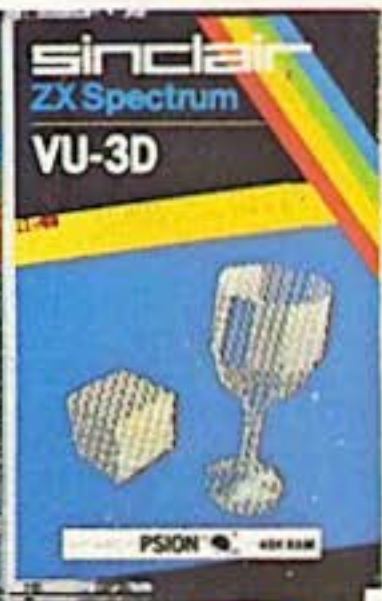










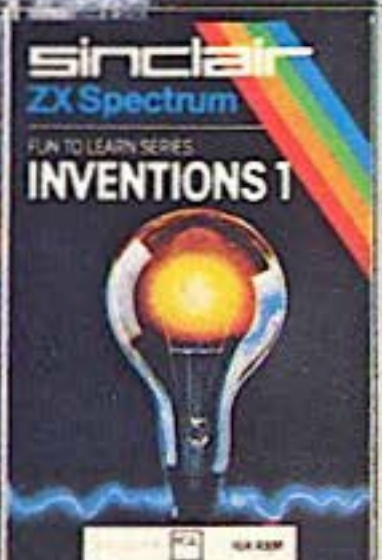


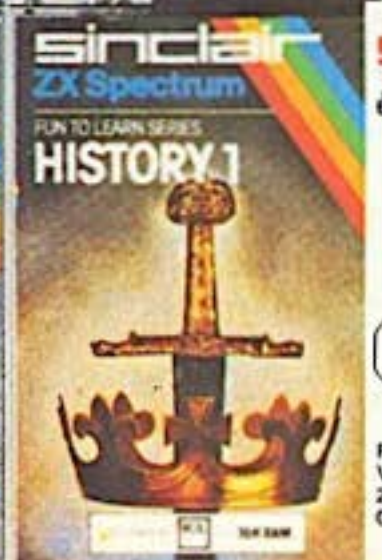












sinclair

è distribuito da

REBIT COMPUTER

A DIVISION OF G.B.C.

REBIT COM
Via Induno
20092 CINI
Casella Post

BLUB, BLUB, BLUB...

Il pesciolino è comandato essenzialmente dal disco direzionale, mentre la tastiera assolve funzioni di selezione del numero dei giocatori e di difficoltà del gioco. I tasti 1, 2 e 3 però, durante lo svolgimento della azione, hanno anche un importante compito: premendone indifferentemente uno si avrà un effetto di *"booster"* sulla velocità del pesce, che potrà così sfuggire più rapidamente ai suoi nemici. Sempre in tema di nemici, rispetto ai pesci cosiddetti "normali" è solo una questione di grandezza: potete mangiarli unicamente se almeno hanno la vostra misura, ma non altrimenti, sennò guai a voi! Gli altri invece devono essere sconfitti con astuzia se vorrete disputare sempre delle buone partite.

Lo SQUALO è il più perfido di tutti: se appena vi tocca con il muso o la pinna siete spacciati. Fortunatamente anche lui ha il suo punto debole, la coda. Mordetegliela più volte prima che esca dallo schermo e avrete partita vinta.

ARAGOSTE e GRANCHI hanno prevalentemente una funzione di mortale disturbo: se ne stanno quatti quatti sul fondale salvo apparire all'improvviso con repentini balzi dagli intenti bellicosi.

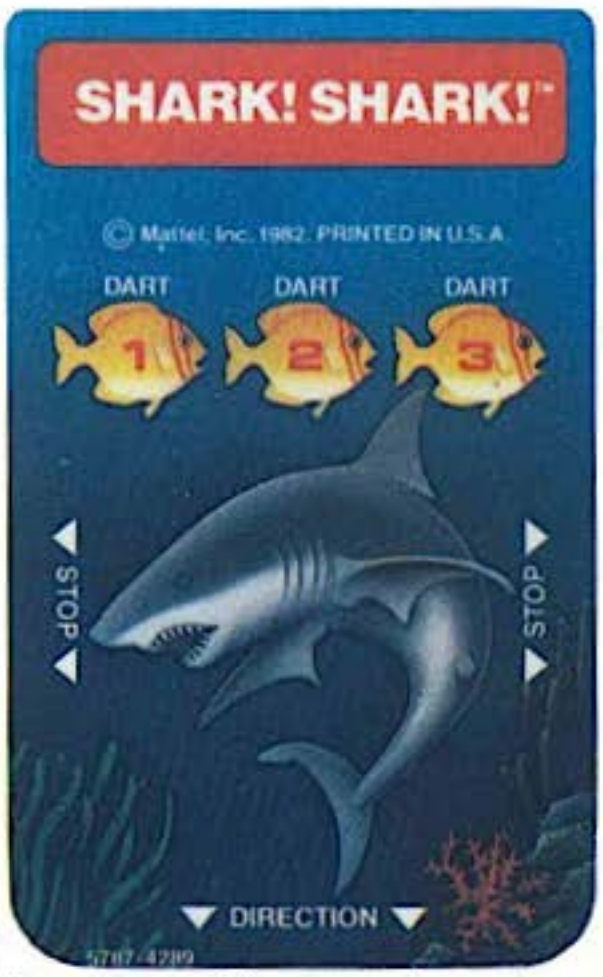
La MEDUSA interviene invece quando il vostro strapotere comincia ad essere intollerante: non esiste alcun modo per sbarazzarsene e quindi farete bene a starvene accuratamente alla larga.

MORTE DI UN PESCECANE

All'inizio del gioco potrete







giostrare tranquillamente tra i pesci e divertirvi a spese loro senza troppa fatica: successivamente la lotta diverrà più serrata e vedrà come protagonista principale lo squalo, sempre più furbo, veloce ed imprevedibile con il passare del tempo.

Come abbiamo accennato il suo punto debole è la coda, e proprio lì dovrete colpire, ma come? Appena morso, il terribile predone dei mari si rivolta repentinamente verso la parte colpita: se sarete ancora nelle vicinanze potrete tranquillamente prepararvi a visitare... il suo intestino! Poiché lo SHARK deve essere morso più di una volta (da 3 a 7 a seconda della vostra grandezza) per averne ragione, vi consigliamo una tattica efficacissima e per certi versi simile a quella del famoso gioco del "tiro all'orso".

Quando lo attaccate, non fatelo mai in senso orizzontale, ma in senso verticale, ossia perpendicolarmente alla sua coda.

Con la forza che avrete impresso vi allontanerete anche di un poco, per evitarlo mentre si rivolta verso la parte colpita: ora potrete affondare di nuovo il colpo dalla parte opposta e sempre con la stessa tecnica.

Proseguite nell'azione con costanza e potrete "finirlo" con relativa agilità e guadagno di punti.

Sappiate che questa tattica ci ha consentito, in circa venti minuti di gioco, di totalizzare 70.000 punti e di accumulare fino a 20 vite.

A proposito di vite, all'inizio ne avrete a disposizione cinque, ma ne guadagnerete altre sconfiggendo lo squalo, l'aragosta, il granchio e totalizzando punti.

Ogni 1000 punti potrete inoltre incrementare la vostra dimensione fino ad un massimo di cinque volte.

Come si guadagnano i punti? Abbuffandosi a più non posso, naturalmente!

Un ultimo consiglio: cercate di mantenervi sempre al centro dello schermo, come ogni buon "fighter" che si rispetti, perché le escursioni sui lati potrebbero esservi fatali.

Permetteteci inoltre di invitarvi a provare la versione del gioco per due persone, perché è veramente uno spasso, dal momento che i due pesciolini si scontrano contemporaneamente in un confronto diretto all'ultimo pesce, non escluso quello dell'avversario.

CONCLUDENDO

Questa cartuccia è fatta apposta per essere giocata in ogni momento, e vi regalerà innumerevoli ore di divertimento.

Il video è ben disegnato e i pesci molto colorati, cosa che infonde notevole vitalità all'azione di gioco.

Il maggior pregio di SHARK SHARK sta comunque nella semplicità e, francamente, proprio per questo ci piace.

Grazie a questa semplicità potrete conseguire l'indubbio vantaggio di far giocare qualsiasi vostro amico senza dovervi dilungare in ore ed ore di spiegazioni.

Vi sembra poco?

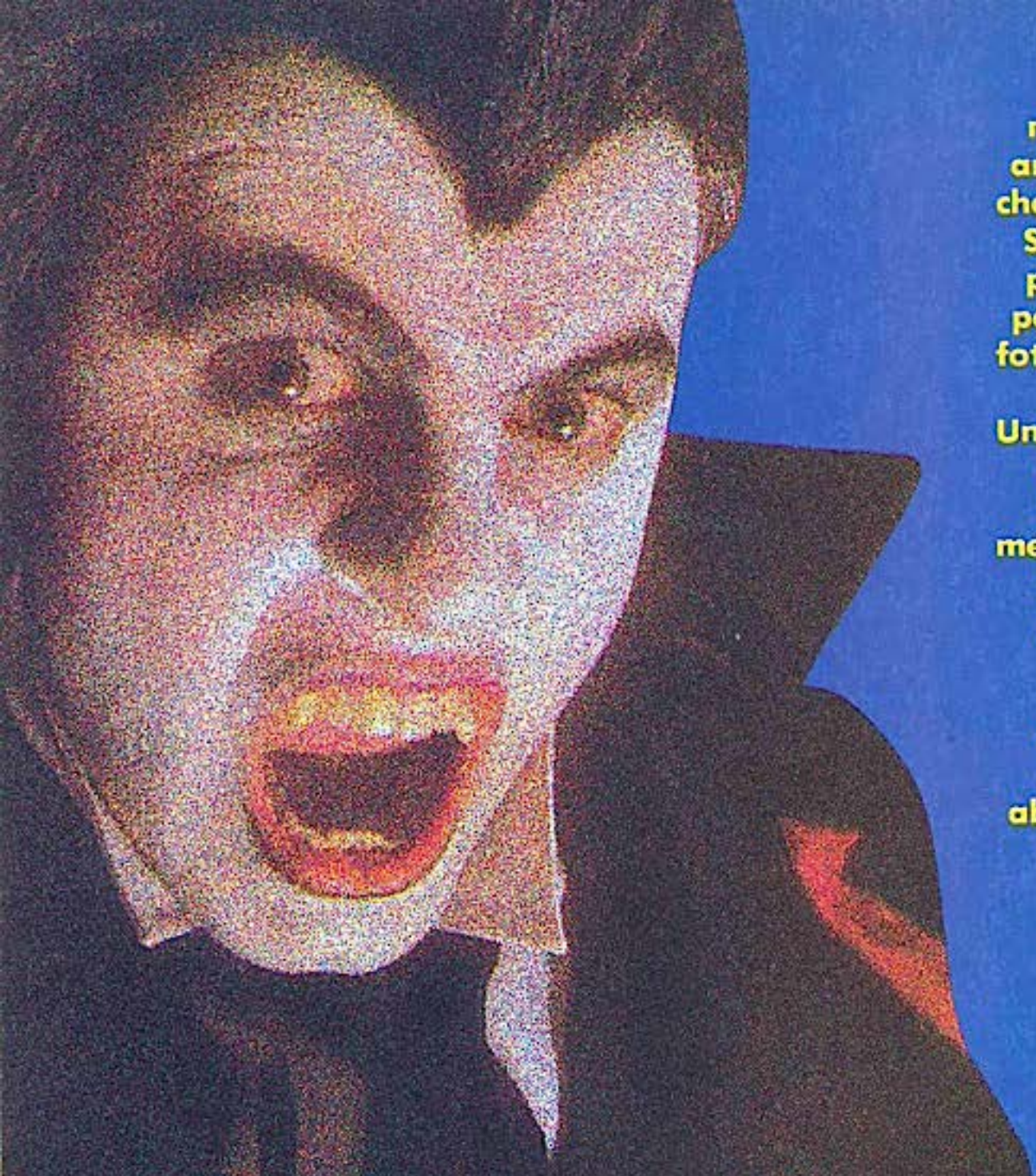
ATTENZIONE
AI GIOCHI....
PERICOLOSI

LA OTO S.P.A, IMPORTATORE E DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER LA LINEA GAME & WATCH DELLA NINTENDO, METTE IN GUARDIA GLI AMICI RIVENDITORI E CONSUMATORI CONTRO IL MERCATO DI CONTRABBANDO CHE OFFRE IL PRODOTTO NINTENDO IMPORTATO ATTRAVERSO CANALI PROPRI DEL MERCATO NERO

IL PRODOTTO ORIGINALE È IDENTIFICABILE DALLA "GARANZIA OTO" PRESENTE IN TUTTE LE CONFEZIONI

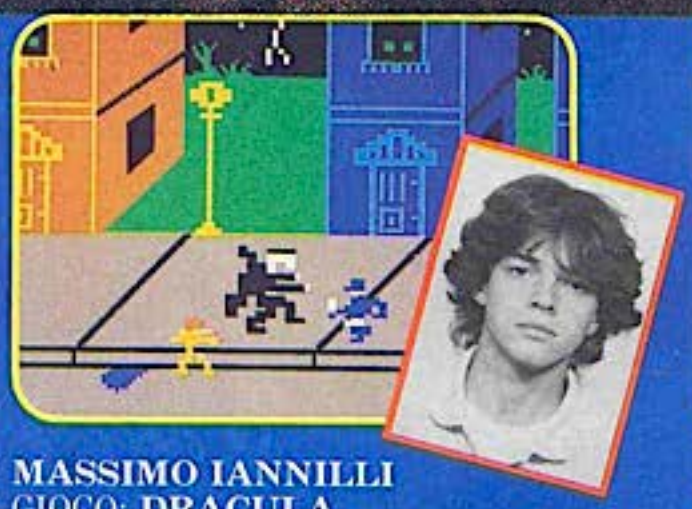
LA OTO GARANTISCE I SUOI GIOCHI PER PROTEGGERE I SUOI AMICI RIVENDITORI, NELL'INTERESSE DEI CONSUMATORI, E PER SALVAGUARDARE I RAPPORTI CON LA SUA CLIENTELA.

OTO S.P.A
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO DI NIENTENDO GAME & WATCH



«Amici e nemici di Dracula,
nei prossimi numeri pubblicheremo
anche i miserevoli punteggi di coloro
che si collocano nelle posizioni di coda.
Se il vostro punteggio è miserevole
potete puntare al quinto ed ultimo
posto. Per la soddisfazione di vedere
foto e nome nella galleria dei campioni
(nessun premio vi verrà dato).
Una notizia clamorosa per gli Atariani:
da settembre saranno disponibili
dei nuovi titoli Imagic con tripla
memoria che potenziano la vostra base
oltre i limiti del possibile.
Non dico i titoli ma vi garantisco
cose "dell'altro mondo"
dalla vostra base. Ma voglio
anche i soldi degli Intellivisionari
per cui noi dell'Imagic
abbiamo pronti dei nuovi e clamorosi
titoli anche per le vostre basi».

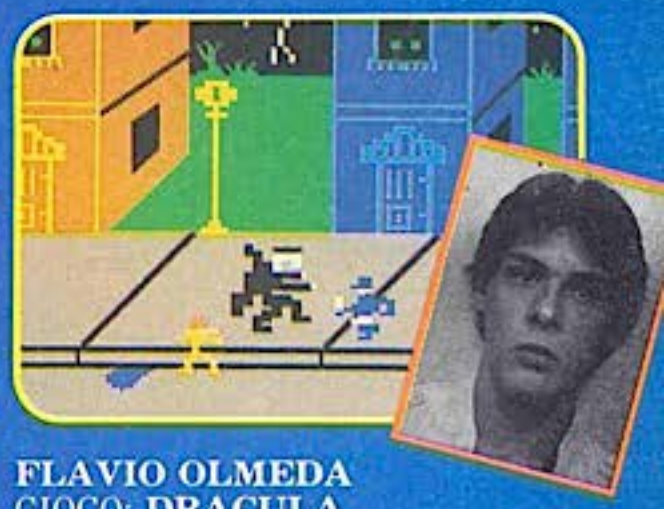
Aracula



MASSIMO IANNILLI
GIOCO: **DRACULA**
(sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 13250
(livello hard)
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Comics Library - 00181 Roma



MARIO FRESI
GIOCO: **DRACULA**
(sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 97125
(livello EASY)
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Videogames - 20124 Milano



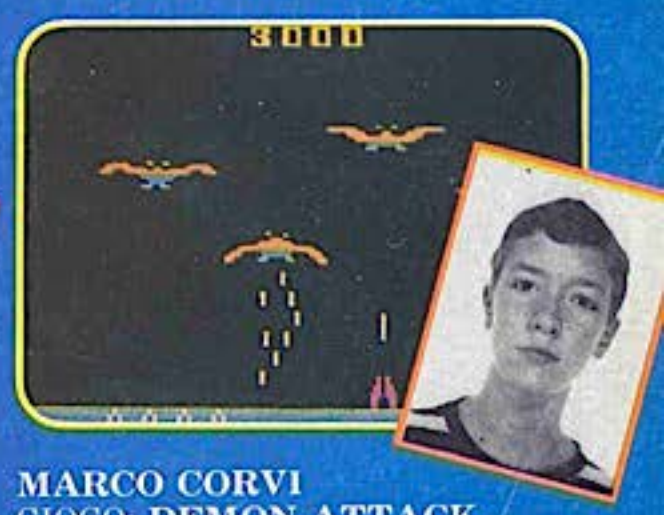
FLAVIO OLMEDA
GIOCO: **DRACULA**
(sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 41625
(livello EASY)
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Videogames - 20124 Milano



ANTONIO PORCARO
GIOCO: **DEMON ATTACK**
(sistema Atari)
Punteggio raggiunto - 999975
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Saya - 98100 Messina



FULVIO STROCCO
GIOCO: **DEMON ATTACK**
(sistema Atari)
Punteggio raggiunto - 963390
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Play Game - 10100 Torino



MARCO CORVI
GIOCO: **DEMON ATTACK**
(sistema Atari)
Punteggio raggiunto - 50
Negozio dove è stato acquistato
Comics Library - 00181 Roma



GUIDO CAPORIZZI
GIOCO: **TROPICAL TROUBLE**
(sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 13250
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Discorama - 70100 Bari



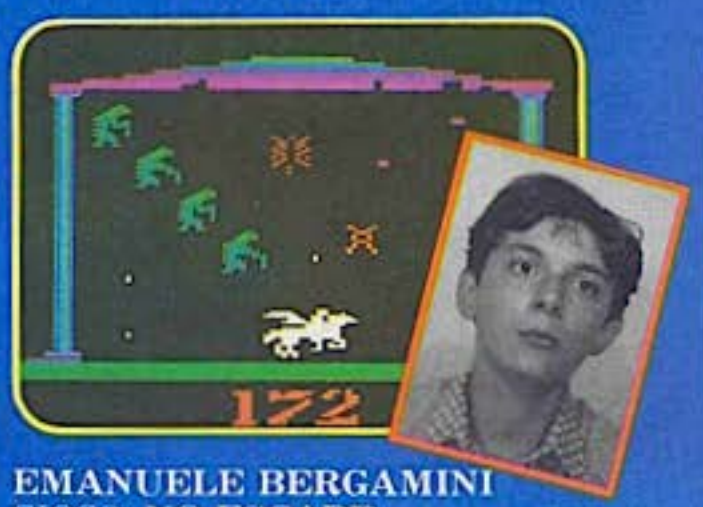
FABIO SORRENTINO
GIOCO: **ATLANTIS**
(sistema Atari)
Punteggio raggiunto - 1765303
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Hifi Club - 00100 Roma



MICHELE DEL VECCHIO
GIOCO: **ATLANTIS**
(sistema Atari)
Punteggio raggiunto - 999390
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Centro Sandoz - 80100 Napoli



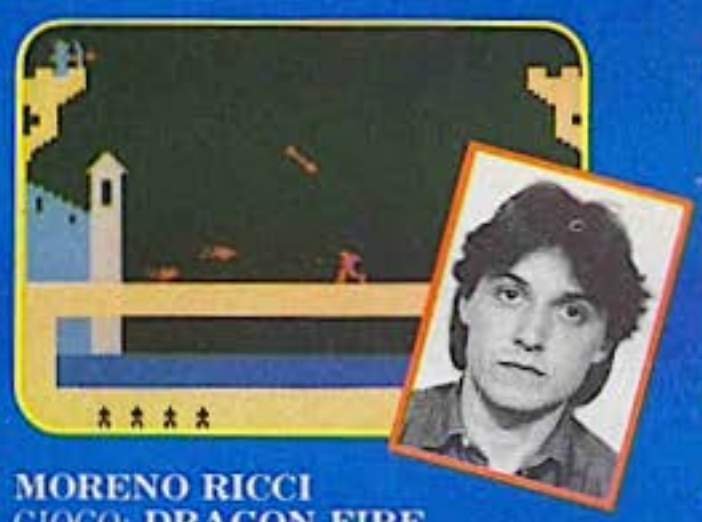
FRANCESCO BATTEZZATO
GIOCO: **DEMON ATTACK**
(sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 113419
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Mars - 90100 Palermo



EMANUELE BERGAMINI
GIOCO: **NO ESCAPE**
(sistema Atari)
Punteggio raggiunto - 783325
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Cassetta vinta al SIM - Supergara



GIANNI TARTARA
GIOCO: **DRAGON FIRE**
(sistema Atari)
Punteggio raggiunto - 167860
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Play Game - 10100 Torino



MORENO RICCI
GIOCO: **DRAGON FIRE**
(sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 16590
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Gozzi Hi-Fi - 40100 Bologna



MARIO FRESI
GIOCO: **DRAGON FIRE**
(sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 11090
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Videogames - 20124 Milano



GIORGIO RADICE
GIOCO: **ICE TREK**
(sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto 20080
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Videogames - 20124 Milano

E VOI COSA ASPETTATE A CLASSIFICARVI?

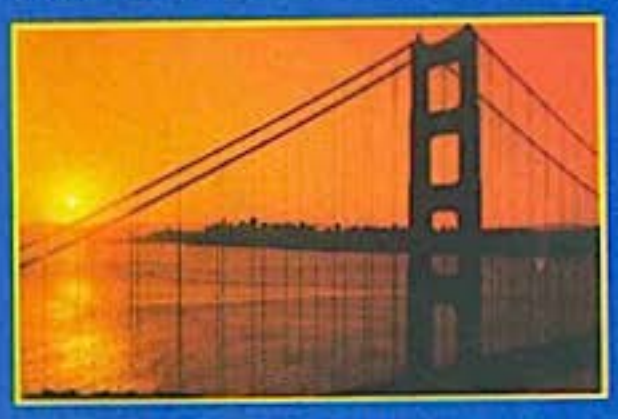
PER CHI NON HA PAURA CONTINUA L'IMAGIC MATCH

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.

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 secondi quest'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 2.5000.000).



IMAGIC

Created by Experts for Experts™

INVITO ELETTRONICO

Venite a giocare con Imagic
ospite dello stand
Giraffatronic.
All'Expobimbi
5ª mostra spettacolo
per bambini e ragazzi
3-11 settembre Fiera di Roma.



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 _____

10, 100, 1000 G

Uno dei compiti più piacevoli qui in redazione è leggere la posta (che riceviamo a pacchi). Non è una banale adulazione dei lettori, è la verità. Tra le lettere più o meno normali — richieste di informazioni, proteste per i ritardi d'uscita, complimenti vari, ecc. — ne riceviamo alcune veramente belle e simpatiche piene di idee, consigli strategici e — squillo di trombe, prego — proposte di giochi originali pensati e spesso disegnati dai lettori.

Questi giochi sono arrivati spontaneamente senza che noi li avessimo chiesti e sollecitati: e questo naturalmente ci fa molto piacere perché significa che volete dividere con noi le vostre idee, le vostre "creazioni". Di questo vi siamo riconoscenti e per ringraziarvi abbiamo pensato che non c'è niente di meglio che pubblicare i giochi che ci avete mandato. In fin dei conti la vaschetta "Giochi dei Lettori" che abbiamo dovuto approntare per raccogliere tutte le vostre originalissime proposte s'è riempita al di là di ogni previsione e, lo ripetiamo, senza che noi ve ne facessimo richiesta.

È un peccato quindi sprecare, cioè non pubblicare, le vostre idee di gioco, tanto più che alcune di esse sono proprio ingegnose ed originali.

Ecco quindi che abbiamo deciso di preparare un articolo speciale che presentasse i giochi migliori (secondo il nostro parere) dei nostri lettori.

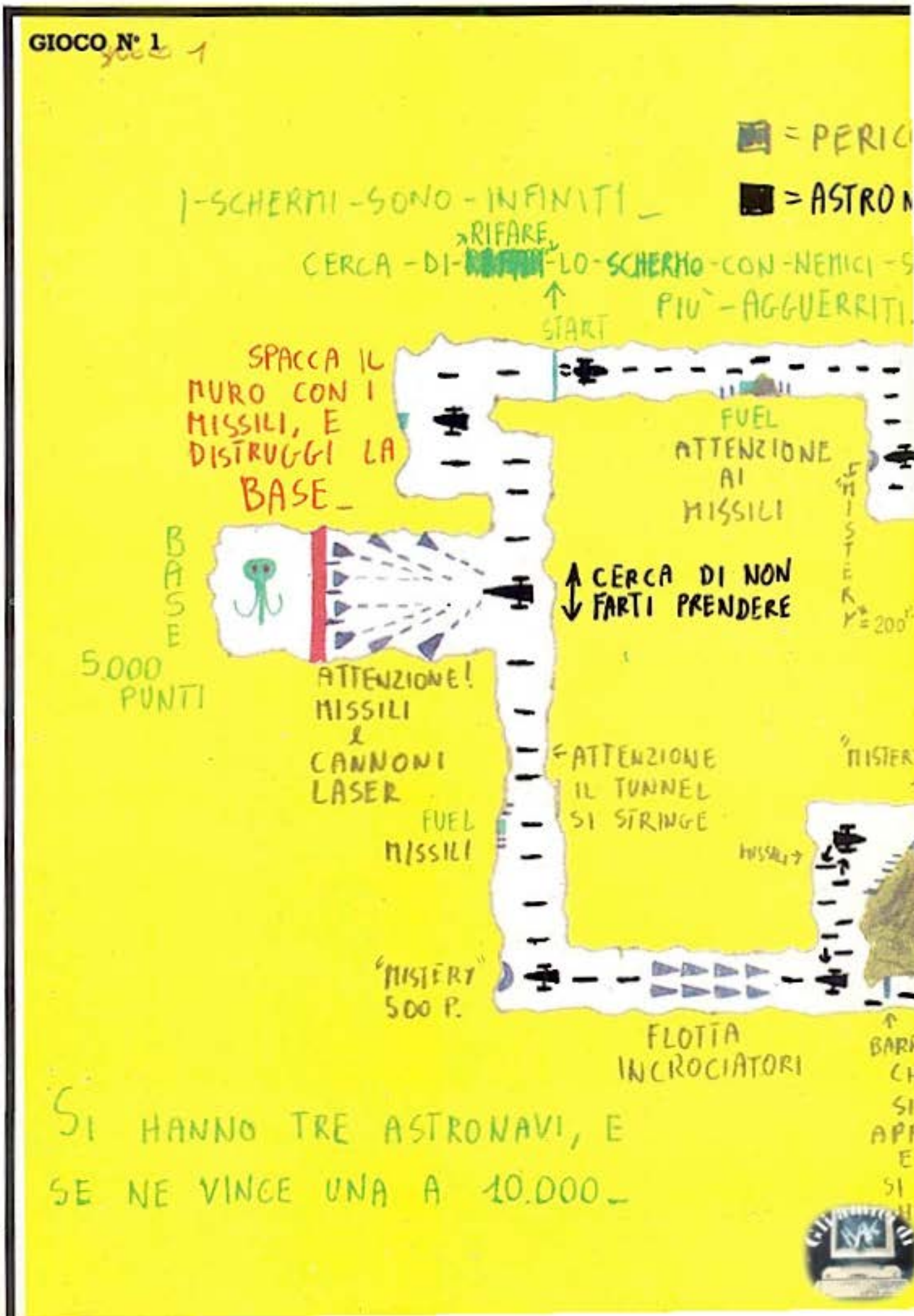
La scelta è stata fatta in base a diversi criteri: l'originalità del gioco, l'ingegnosità dell'adattamento a sistemi già esistenti (ad esempio i giochi di Carlo Sini per l'Intellivision) e la realizzazione grafica, cioè il disegno dello schermo, o degli schermi, del gioco.

Veniamo subito ai giochi. L'onore del primo posto lo diamo a Massimo Campagnol di Murano, la bellissima isoletta vicina a Venezia famosa per i vetri soffiati, perché ci ha mandato un magnifico disegno, una dettagliatissima spiegazione e naturalmente un gioco originale.

GIOCO N° 1

Il gioco si chiama "Tunnel of Death" ovvero Tunnel della Morte, ed è di tipo spaziale. "Il gioco consiste", scrive Massimo, "nell'arrivare alla base nemica e distruggerla. Per arrivarci bisogna attraversare un lungo tunnel che si snoda su e giù per tutto il percorso".

Il gioco è stato studiato appositamente per



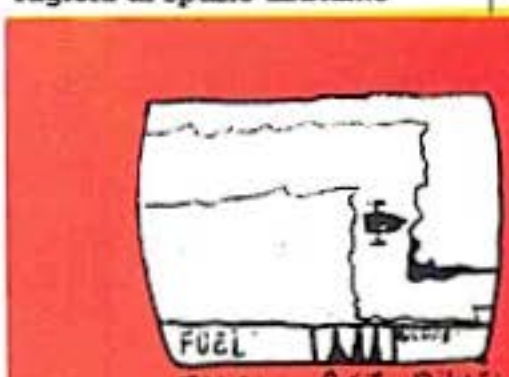
AME DESIGNER

l'Intellivision (Massimo infatti possiede una consolle Mattel) e nella sua lettera il nostro lettore spiega come manovrare l'astronave con il disco direzionale, aggiungendo — tanto per complicare le cose — che il tunnel deve essere appena 'un centimetro' più largo dell'astronave.

Naturalmente arrivare fino alla base nemica non è facile e per rendere la vita difficile al giocatore che decide di avventurarsi all'interno del tunnel, Massimo ha previsto diversi nemici ed ostacoli quali incrociatori, missili, cannoni laser, meteore e il più temibile tra tutti i nemici: "la Grande Astronave". Per ogni nemico ed ostacolo, Massimo ha indicato con estrema meticolosità il valore in punti: i missili valgono ad esempio 100 punti, mentre gli incrociatori 250.

L'astronave del giocatore può difendersi sparando missili in continuazione (senza alcun limite) e sganciando bombe ("due ogni tre secondi" precisa Massimo).

All'inizio del gioco le astronavi sono tre ("se ne vince una a 10.000 punti") e le si perdono ogni volta che si rimane senza benzina — lungo il percorso sono disseminati depositi di benzina —, quando si toccano le pareti del tunnel e si viene colpiti da una meteora o da un proiettile degli incrociatori. Insomma, Massimo Campagnol ha pensato proprio a tutto e per ragioni di spazio abbiamo



tralasciato molte altre cose. Il disegno comunque lo pubblichiamo perché è più dettagliato di un disegno di Crepax e merita di apparire in versione integrale.

GIOCO N° 2

Un altro gioco di ambientazione spaziale è quello ideato da Sandro e Teodoro, due lettori diciottenni di Roma, che si dichiarano "pazzi per i videogiochi e patiti per il filone Star Trek".

Per l'appunto Sandro e Teodoro hanno creato un gioco ispirato al film "Star Trek II: L'Ira di Khan", ma scrivono i due lettori romani "anche chi non conosce il fi

10, 100, 1000 GAME DESIGNER

potrà divertirsi, in quanto è una classica avventura spaziale sul tipo "Space Duel" dell'Atari.

"Il gioco si compone di tre quadri (due schermi e un radar)" e prevede "cinque pulsanti di comando: destra, sinistra, motore, fuoco e scudi".

L'obiettivo del gioco è "sopravvivere agli attacchi del perfido Khan".

Il gioco si svolge così: "Nel primo quadro si è in uno spazio pieno di meteoriti che possono essere distrutte sbriciolandole. La nave di Khan è invisibile sullo schermo, ma riconoscibile nello schermo radar, a meno che non sia a portata di tiro. Da una parte dello schermo c'è una legenda che indica i coefficienti energetici delle armi, dello scudo e del motore che ovviamente diminuisce a seconda di quanto li si usa, senza possibilità di reintegrarli.

"Se la situazione nel primo quadro diventasse troppo critica da sostenere, il giocatore può accedere, uscendo dallo schermo, al secondo quadro seguito a debita distanza dall'avversario. Nel secondo quadro il 75% dello schermo è coperto da una 'foschia', chiamata Mutara Neboula, mentre il restante 25% è spazio aperto costellato da alcuni meteoriti. In questo quadro il radar e gli scudi sono inerti, così per sparare bisogna attendere un contatto ravvicinato con l'avversario.

"Il punteggio", specificano Sandro e Teodoro, "è dato dalla distruzione delle meteoriti e dell'astronave di Khan".

Un gioco quindi piuttosto difficile e pericoloso a quanto sembra di capire e pensato per una macchina da bar visto che "si utilizzerebbe una grafica a vettore (tipo Tempest) che grazie alle sue doti di tridimensionalità darebbe al gioco un livello di interazione veramente alto".

Bravi Sandro e Teodoro! A loro e anche agli altri lettori forse interesserà sapere che la Sega ha prodotto — ed è già in circolazione in USA — un videogioco da bar che si chiama Star Trek, il cui sottotitolo è Strategic Operator Simulator. Dalle foto che abbiamo visto ci sembra che il gioco sia addirittura con schermo a vettore e non del tutto dissimile da quello ideato dai due amici romani.

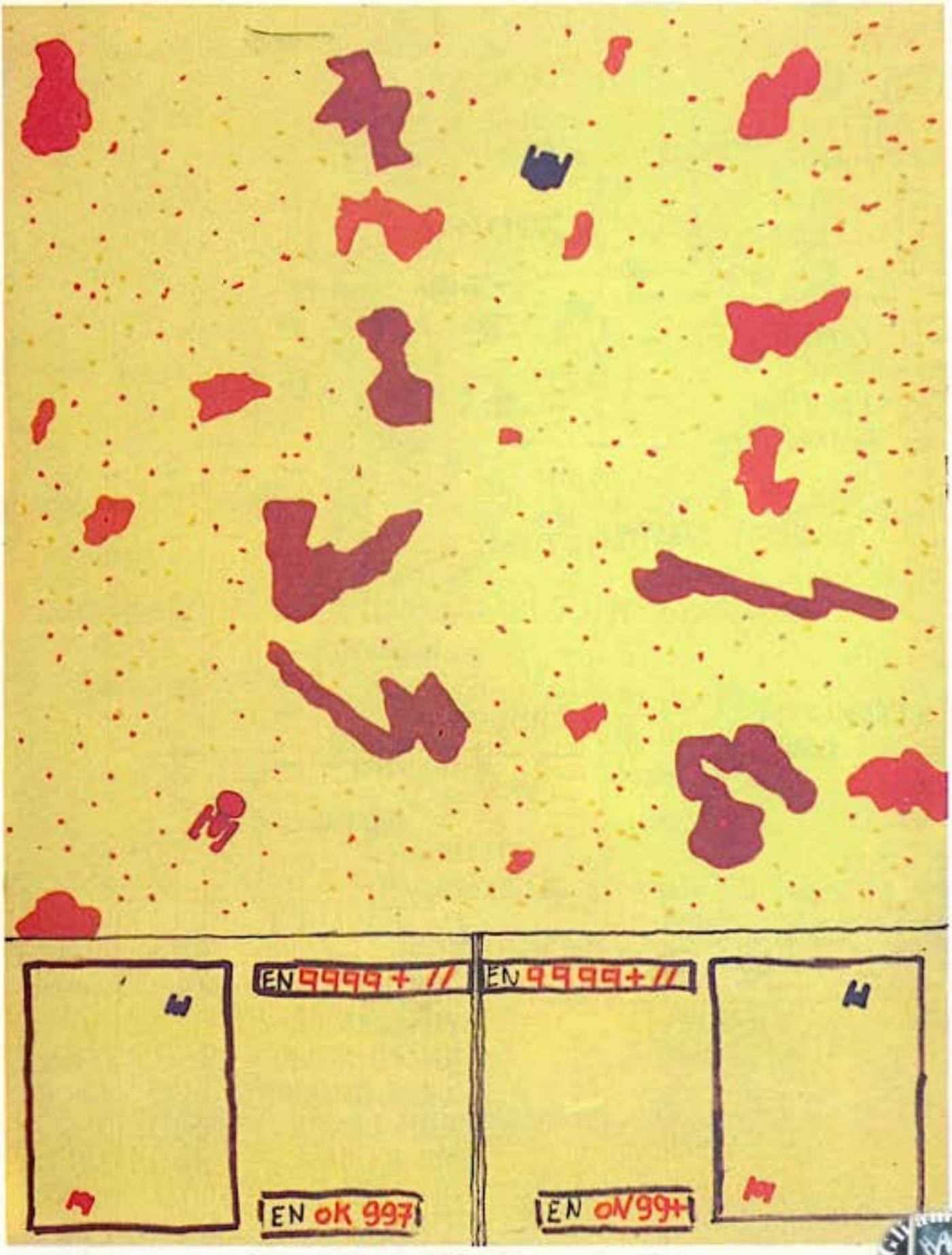
GIOCO N° 2

Abbandoniamo lo spazio per un attimo e torniamo sulla Terra e per la precisione ad Alghero, dove abita Carlo Sini, ideatore di due giochi pensati particolarmente per l'Intellevision. Uno è una simulazione del gioco della pallavolo (uno dei pochi che mancano nel catalogo sportivo Mattel), l'altro è un gioco piuttosto curioso che si chiama Croce Rossa. La particolarità di questi giochi è che sono appositamente disegnati per l'Intellevision e Carlo indica in alcuni casi addirittura quali pulsanti numerati o quali tastini laterali comandano cosa.

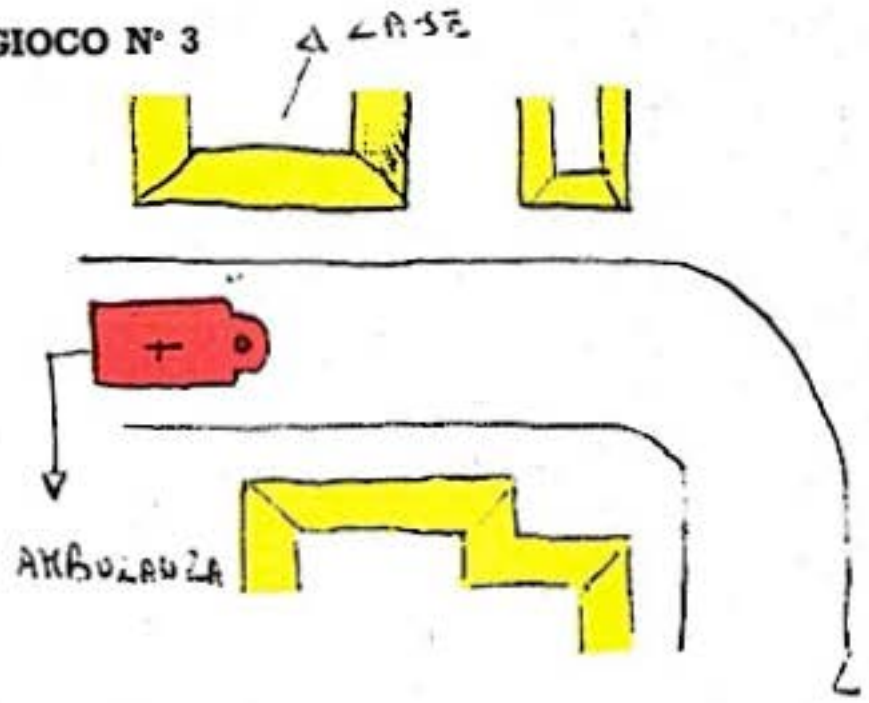
GIOCO N° 3

Cominciamo da Croce Rossa perché tra i due è sicuramente il più originale. "Scopo del gioco", scrive Carlo, "è portare un ferito all'ospedale con un'ambulanza lungo un circuito cittadino irto di difficoltà. Il gioco inizia con l'immagine di un'ambulanza ferma nel punto dell'incidente. Chi gioca ha a disposizione tre pulsanti della tastiera che rappresentano le marce, più un pulsante che corrisponde al freno. L'ambulanza viene manovrata tramite il disco direzionale.

"Il percorso è reso



GIOCO N° 3



impegnativo da sensi unici e vicoli ciechi, bivi, sorpassi, attraversamenti pedonali che variano di volta in volta. Durante il tragitto l'ambulanza può avere degli incidenti che aggravano le condizioni del ferito.

"È importante nei bivi", precisa Carlo, "scegliere la via che si presume sia la più breve (pena la vita del paziente), rallentare in prossimità delle strisce pedonali, ecc.".

"Il gioco termina quando l'ambulanza arriva all'ospedale, ma può accadere anche che il ferito muoia prima o perché si è impiegato troppo tempo oppure perché durante il viaggio si sono verificati degli incidenti che hanno causato la morte del ferito".

Preciso e anche con una punta di pignoleria, Carlo suggerisce anche gli effetti sonori che a suo avviso dovrebbero "condire il tutto": la sirena (speriamo che sia bitonale, n.d.r.), i rumori causati dagli eventuali incidenti, una musica necrologica in caso di decesso oppure una musichetta gioiosa in caso di tempestivo arrivo all'ospedale.

Sempre di Carlo Sini è un gioco di simulazione sportiva — la pallavolo — non tanto originale dal punto di vista del gioco (ma non è colpa sua, la pallavolo l'hanno inventata parecchi anni fa), quanto ingegnoso per l'interazione comandi/giocatori studiata da Carlo: ogni giocatore o tipo di respinta (schiacciata o pallonetto) è comandata da un particolare tasto numerato; sono previsti i giocatori comandati dal computer e quelli manovrati dal giocatore, ecc. Insomma manca solo il programma in linguaggio macchina.

GIOCO N° 4

Un altro gioco originale anche se come struttura narrativa ricorda Time Pilot (ma la data della lettera ci fa supporre che il lettore non lo conoscesse), è il gioco ideato da Pino Chidichimo di Camorino nel Canton Ticino (Svizzera), il quale prova fra l'altro che VideoGiochi è una rivista internazionale, che diamine!

Il gioco si chiama Macchina del Tempo e si sviluppa in diverse e successive epoche storiche, dalla preistoria al futuro.

Si comincia appunto con l'homo erectus, costretto ad attraversare diverse caverne abitate da due animali preistorici per arrivare a quella "nella quale è situata la macchina del tempo".

Il nostro eroe ha a disposizione un arco e tre frecce per difendersi da un dinosauro "che spara elettricità dalle zampe". Ucciderlo però non è facile perché il dinosauro "muore solamente se viene colpito al petto". L'altro animale, uno pterodattilo, non può essere ucciso "perché ha una spessa corazza" e ostacola l'impresa del nostro eroe tirandogli contro delle pietre.

Dopo la preistoria è la volta dell'antico Egitto dei Faraoni. "Siamo dentro una piramide e bisogna arrivare ad un sarcofago attraversando un labirinto pieno di lingotti d'oro". Anche qui l'impresa è ostacolata da pericolosi nemici: le mummie, messe a guardia dei lingotti, che si eliminano "lanciandogli contro delle bottigliette e uccidendole con delle spade, "disposte qua e là per il labirinto". Se una mummia tocca il personaggio sullo schermo questi è Kaput! Arrivati al sarcofago, si ha il potere di aprire tutte le porte della piramide entrando quindi nella macchina del tempo che ci porta fino al nostro secolo, precisamente alla Prima Guerra Mondiale.

Questa terza prova consiste in un duello aereo contro dieci aereoplani nemici che vi sparano contro oppure cercano di venirvi addosso. Il nostro aereo "spara colpi telecomandati, ma bisogna stare attenti a non entrare nelle nuvole perché si perdono dei punti".

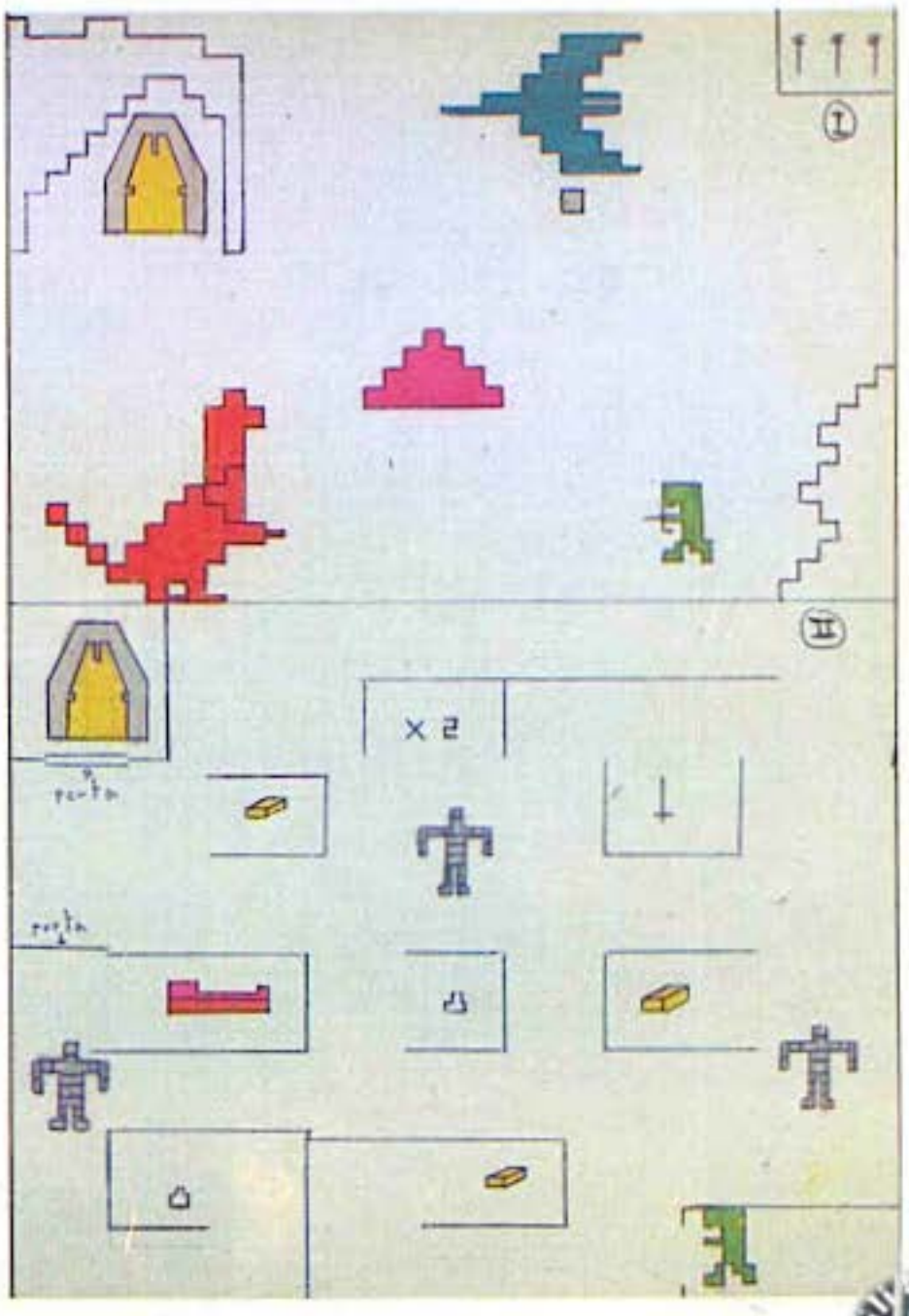
Se si vince il duello aereo e si ha ancora almeno un omino a disposizione (dimenticavo: si comincia il gioco con tre omini, n.d.r.) si passa alla successiva ed ultima prova che ha luogo nel futuro. Scopo del gioco è arrivare alla macchina del tempo salendo per un edificio infestato da "alieni che tenteranno di uccidervi con la loro stretta mortale, ma vi potete difendere con il vostro fucile laser".

Ma i pericoli non sono finiti poiché "bisogna stare attenti a non cadere, poiché vi sarà fatale".

Il gioco ideato da Pino Chidichimo è un insieme di diverse situazioni riscontrabili in giochi già esistenti come, ad esempio, Infiltrate o Planet Patrol, ma l'aver messo insieme questi scenari, legandoli al tema conduttore della Macchina del tempo, è l'invenzione originale di Pino.

Ecco questi sono alcuni dei giochi inventati dai nostri lettori. Ve ne sarebbero altri da ricordare: ad esempio, quelli di Andrea Priora di Milano che ci ha mandato una descrizione — purtroppo un po' sommaria e priva di disegni — di cinque giochi tratti tutti da film come Rollerball, King Kong, La Fuga di Logan, 1997: Fuga da New York e Guerre Stellari; oppure

GIOCO N° 4



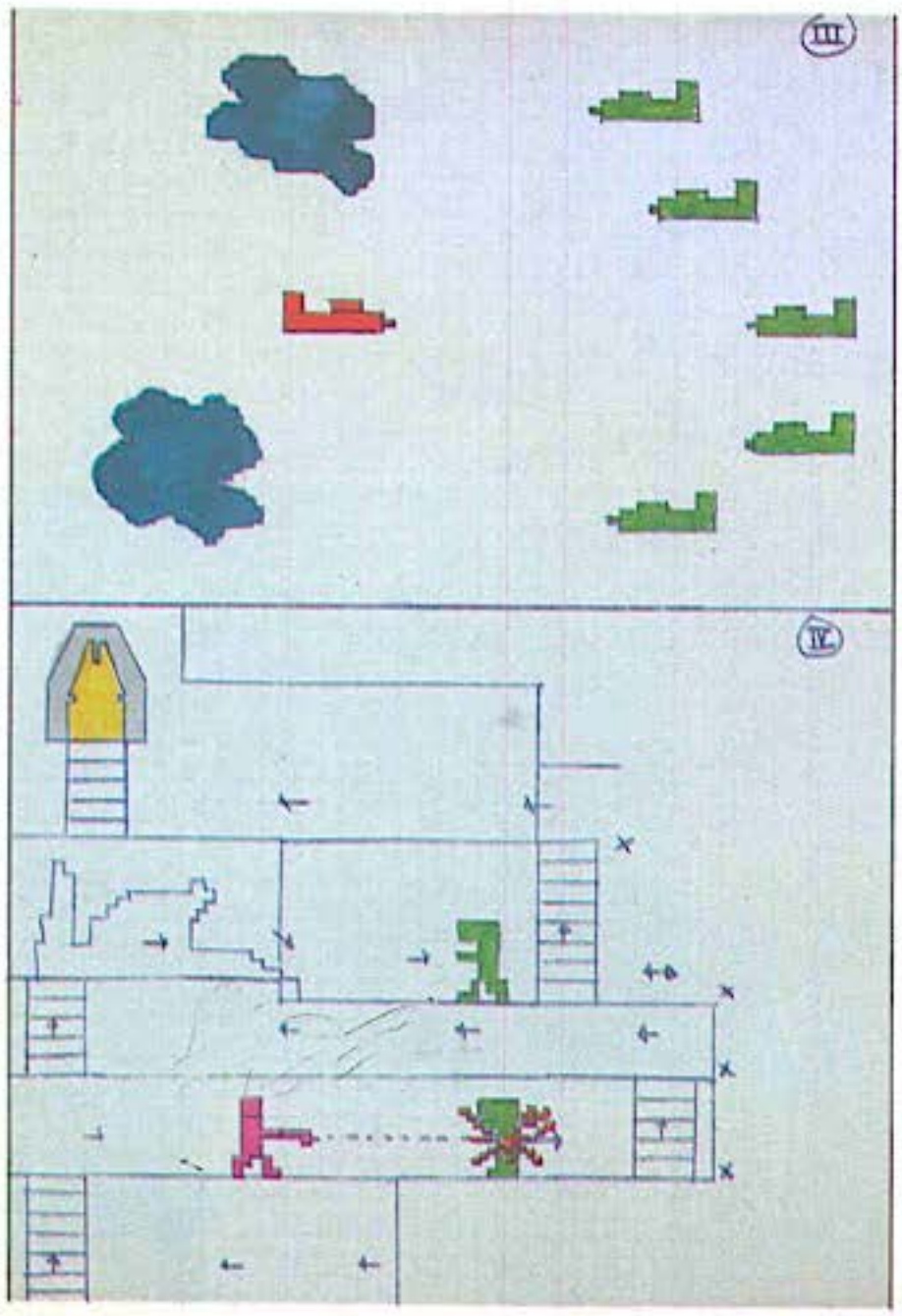
10, 100, 1000 GAME DESIGNER

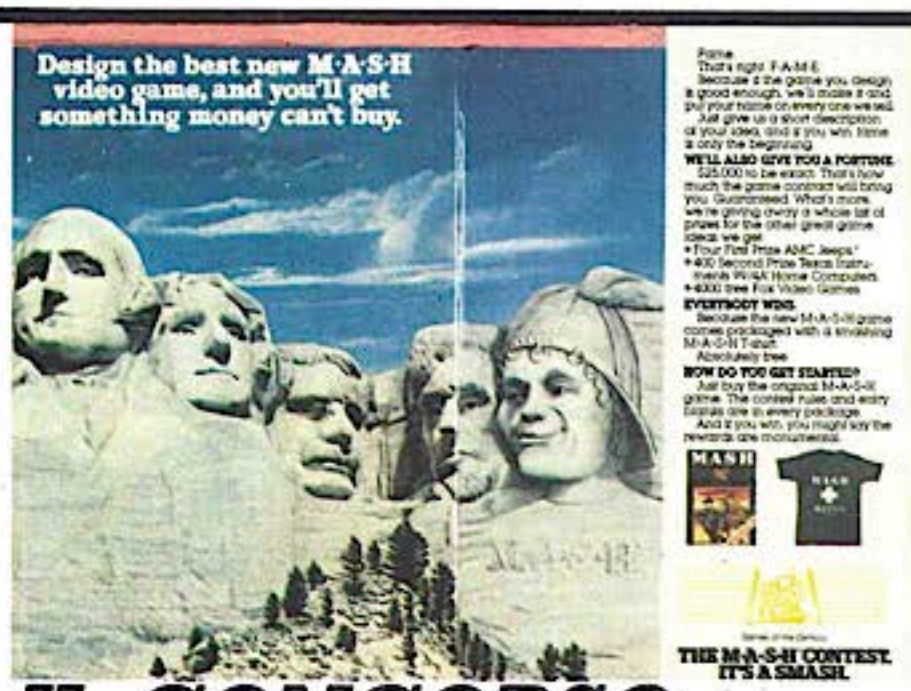
il gioco di Massimiliano di Castelfranco Emilia — molto originale ma poco dettagliato nella sua lettera e anch'esso privo di illustrazioni — in cui un omino deve colpire un bersaglio posto sulla fronte di un gigantesco robot. Essendo il robot molto alto e quindi il bersaglio fuori della portata dei colpi del nostro uomo, questi deve colpire prima le giunture del robot facendolo crollare a poco a poco, evitando nel frattempo i missili che il robot gli spara contro, fino a che il bersaglio è a tiro.

Insomma, i lettori di Videogiochi di fantasia ne hanno da vendere, peccato che farlo — venderla cioè — non sia così facile. I produttori di software per videogiochi non possono certo dare retta a tutti quelli che hanno idee per nuovi giochi poiché altrimenti sarebbero sommersi da tonnellate di proposte. Per di più in Italia, nessuno attualmente produce videogiochi (arrivano tutti dagli Stati Uniti) ed è molto difficile mettersi in contatto con loro per proporgli queste idee.

Per ora quindi non c'è niente da fare, a meno che oltre che a idearli vi mettiate praticamente a realizzarli creando un vero e proprio programma con il vostro home computer (per chi ce l'ha). A quel punto si tratta di un gioco "bellépronto" e potrebbe anche capitarvi che il gioco piaccia a qualcuno tanto da spalancarvi una luminosa carriera da game designer.

Negli Stati Uniti è già successo qualcosa di simile, perché non potrebbe succedere anche qua?





IL CONCORSO DI M.A.S.H.

Ultima ora: prima di andare in macchina abbiamo ricevuto una rivista americana dove appariva la pubblicità che riportiamo nella foto. Visto che in questo numero c'è un articolo sui giochi ideati dai lettori, capita proprio a fagiolo ed è un peccato non farcela entrare.

Abbiamo fermato le macchine, ri-impaginato l'articolo per fare spazio a questo box (così si chiamano in gergo giornalistico questi pezzi "riquadrati" relativi, anche se non direttamente, all'argomento dell'articolo principale, n.d.r.).

Prima di continuare è però importante sottolineare che il concorso è riservato ai cittadini americani, se non altro per il semplice fatto che attualmente solo loro possono comprare il videogioco Mash. Videogioco di Mash? Concorso? Box? ma di cosa sta parlando vi chiederete un po' incuriositi. Semplice, la spiegazione sta nel testo dell'annuncio. Quindi vi riassumiamo brevemente cosa dice.

*Il testo in bianco sovraimpresso al disegno dice: "Disegnate il miglior nuovo gioco di M*A*S*H e otterrete quello che i soldi non possono comprare". E cos'è che i soldi non possono comprare? No, non la salute, la fama. Infatti se il gioco ideato da chi partecipa al concorso viene prescelto, il nome dell'ideatore apparirà su ciascuna confezione del gioco stesso. Ma non solo, anche se i soldi non sono tutto, la 20th Century Fox farà un contratto al vincitore che gli frutterà 25.000 dollari (circa 37 milioni). Purtroppo, come abbiamo già detto, al concorso sono ammessi soltanto coloro che comprano il gioco di Mash (al cui interno sono inseriti il bando di concorso e il modulo d'iscrizione).*

Visto che il gioco attualmente è venduto solo negli Stati Uniti, presumiamo che il concorso sia limitato ai cittadini americani, ma se qualcuno vuol provare può sempre farsi mandare (se conosce qualcuno oltreoceano) o comprare (se ha in progetto un viaggio negli "States") una cartuccia di Mash (anche se dubitiamo che funzioni in Italia), leggersi il bando e compilare il modulo con la propria idea. Oppure può aspettare che il nostro informatore negli USA venga a sapere se al concorso sono ammessi anche cittadini di altre nazionalità. Nel qual caso ve lo comunicheremo nel prossimo numero, o quantomeno appena possibile.

Ma allora, chiederete voi, cosa ce lo dite a fare? Per farci invidiare gli americani, mentre noi queste cose non possiamo farle? Tutt'altro. Per mettere a conoscenza dei distributori italiani quello che avviene a livello promozionale in altri paesi: magari a qualcuno l'idea piacerà e potrebbe pensare di rifarla qua in Italia. E anche perché tutto quello che succede nel mondo dei videogiochi è pane per i nostri e vostri denti e non possiamo certo passare sotto silenzio una notizia come questa.

Finalmente anche in Italia
i videogiochi che fanno "impazzire" l'America.

ACTIVISION®

E fai parte del gioco.
ACTIVAMENTE!



Chiedi il catalogo a
miwa trading s.r.l.
concessionaria esclusiva
per l'Italia.



AL BAR

MS. PAC-MAN

Riservandoci di parlare di Super-Pac-Man nei prossimi numeri, eccovi per il momento il seguito al famosissimo Pac-Man, proposto ancora dalla Midway. Siccome di Pac-Man saprete ormai tutto, anche perché sicuramente avrete letto il servizio sulla Pacmania sul numero 2 di Videogiochi, cercheremo in questo articolo di cogliere le principali differenze tra i due giochi. Innanzitutto va detto che lo scopo principale della Midway, nel creare questa variante di Pac-Man, è quello di riavvicinare al gioco tutti quei giocatori, padroni del famoso "schema della 9ª chiave", che nel vecchio gioco andavano avanti all'infinito. Infatti in Ms. Pac-Man i vecchi "Patterns" che funzionavano in Pac-Man non funzionano più. Questo è dovuto principalmente a due motivi. Il primo è che il labirinto non è più lo stesso e inoltre cambia ogni due rounds. Il secondo motivo è che, in un dato labirinto, i fantasmi si muovono in maniera diversa rispetto ai labirinti precedenti.

OBIETTIVO

Come in Pac-Man, bisogna cercare di mangiare il maggior numero di puntini senza farsi mangiare dai fantasmi.

COMANDI

Anche qui il solo comando è il joystick a quattro direzioni.

INTERMEZZI

Dopo i primi due schermi compare il primo intermezzo. Più avanti ne compariranno altri due. Si tratta di graziose scenette durante le quali il giocatore può riposarsi per qualche secondo. In Ms. Pac-Man questi siparietti sono definiti "Act I", "Act II" e "Act III". Compare prima il "ciac" della scena, e poi l'azione. Nell'Act I, intitolato "THEY MEET" (si incontrano) Pac-Man e Ms. Pac-Man attraversano lo schermo contemporaneamente ma in direzioni opposte, ognuno dei due inseguito da un fantasma. Arrivati in fondo allo schermo i due tornano indietro, si incontrano a metà strada e procedono a braccetto fino in cima allo schermo. I due fantasmi rimangono a bocca asciutta e si scontrano in mezzo allo schermo. Nell'Act II, chiamato "THE CHASE" (l'inseguimento) Ms. Pac-Man insegue Pac-Man selvaggiamente, con molta più tenacia di qualunque fantasma. Questo inseguimento ha successo poiché nell'Act III, intitolato "JUNIOR", prima si vede una grande cicogna, poi si vedono i due Pac-genitori con un piccolo Pac-bambino.

SCENARIO E SCHERMI

Il giocatore è rappresentato da una "pallina" gialla leggermente diversa dall'originario divoratore di puntini. Infatti Ms. Pac-Man ha un fiocco rosso in testa, ciglia lunghe, rossetto rosso sulle labbra e un neo civettuolo su una guancia. Tutto questo trucco non fa però alcuna presa sui fantasmi, più agguerriti che mai. I primi due schermi del gioco sono rosa. Cioè il colore delle pareti del labirinto è più o meno di questo colore.

Il percorso rosa dispone di due tunnel, a differenza di quello del vecchio Pac-Man che ne aveva uno. I due tunnel, che permettono di passare da un lato all'altro dello schermo senza passare dal centro, sono posti circa al centro dello schermo, uno nella metà inferiore e uno in quella superiore. Questo primo percorso non è molto difficile da "ripulire", tuttavia essendo diverso da quello del vecchio Pac-Man, può creare dei problemi agli "aficionados" di tale gioco. Il terzo e il quarto schermo presentano il percorso blu. Questo è più difficile di quello rosa. Presenta anch'esso due tunnel, però uno di questi è situato proprio in cima allo schermo, e l'accesso è molto angusto a causa di due pezzi di labirinto che sporgono molto in fuori. Inoltre, essendo questo tunnel molto lungo, se mentre lo si percorre si è inseguiti da un fantasma e un altro lo imbocca dalla parte opposta, è facilissimo essere presi in mezzo senza possibilità di scampo. Quindi durante il bordo blu,





se volete ripulire la parte superiore del labirinto, siate guardinghi e utilizzate al meglio le pillole di energia che vi permettono di inseguire temporaneamente i fantasmi. Mentre il settimo e l'ottavo schermo presentano ancora un labirinto blu, il quinto e il sesto schermo sono arancioni. Si tratta di un percorso molto insidioso. C'è un solo tunnel, situato nella parte superiore del labirinto e una trappola diabolica proprio in basso, sotto al punto da cui parte Ms. Pac-Man. Infatti c'è una specie di piccolo circuito, da ripulire, con un solo accesso. Cioè è uguale al punto analogo nello schermo rosa, soltanto che non ci sono uscite laterali. In poche parole si tratta di un vicolo cieco da cui è molto difficile uscire indenni. Durante lo schermo arancione i fantasmi sono ancora più veloci e rimangono blu (quando Ms. Pac-Man mangia le "pillole") per pochissimo tempo.

PUNTEGGIO

Il punteggio è del tutto simile a quello di Pac-Man. 10 punti vale ogni puntino mangiato, 50 ogni pillola di energia, 200 punti il primo fantasma mangiato, 400 il secondo, 800 il terzo e 1600 punti il quarto. I frutti, o simboli, che appaiono ogni tanto in ogni schermo, valgono: 100 punti nel primo schermo (ciliegie), 200 nel secondo (fragola), 500 nel terzo (arancia), 700 nel quarto (una specie di biscotto americano chiamato "pretzel"), 1000 nel quinto (mela), 2000 nel sesto (pera), 5000 nel settimo (banana) e, dall'ottavo schermo in poi, a caso da 100 a 5000 punti. I frutti compaiono in vari posti lungo il labirinto e si spostano lentamente lungo di esso, mentre nel vecchio Pac-Man apparivano al centro dello schermo e non si muovevano.

Come già detto il sistema dei punteggi è molto simile a quello di Pac-Man, tuttavia risulterà molto difficile raggiungere i punteggi record (se li avete mai ottenuti) conseguibili con Pac-Man. Più o meno un punteggio di 300.000 punti in Pac-Man equivale a 100-150.000 punti in Ms. Pac-Man. Ripetiamo ancora una volta che ciò è dovuto al fatto che il labirinto cambia ogni due schermi, che è diverso da quello di Pac-Man, che i fantasmi si muovono sempre in maniera diversa e che è molto difficile trovare dei "Patterns" funzionanti. Quelli vecchi qui non possono funzionare. Di solito con 200 lire si hanno a disposizione due o tre omini, o meglio donnine, e se ne può vincere un'altra a 10.000 o 20.000 punti (a seconda dei bar).

STRATEGIA

Per la difficoltà di studiare uno schema di gioco, è difficile parlare di strategia. Diremo soltanto che alcuni validi consigli, in generale, sono quelli di fare molte finte e cambiamenti di direzione, di usare i tunnel come scappatoie quando si è nei guai e di mangiare le pillole di energia quando si hanno i fantasmi nelle vicinanze. Infatti, quando Ms. Pac-Man mangia una pillola, i fantasmi scappano ed è difficile prenderli tutti e quattro. Ricordate che il quarto fantasma mangiato vale più dei primi tre messi assieme. Per il resto, l'improvvisazione e la prontezza di riflessi sono le cose più importanti.

CONCLUSIONI

Per gli amanti di questo genere di giochi diremo che Ms. Pac-Man è senz'altro un ottimo gioco, più difficile di Pac-Man pur presentando le stesse caratteristiche di fondo.

La Midway, con Ms. Pac-Man, ha fatto senz'altro centro, tanto è vero che questo gioco figura tra i 10 più gettonati degli Stati Uniti, insieme a Super Pac-Man. Inoltre potrete trovare stimolante sfidare a questo gioco i vostri amici che a Pac-Man vi battevano regolarmente, perché padroni dei vari patterns.

Sfidateli, e vincerà soltanto chi avrà più riflessi e fantasia!



DEFENDER

Rileggendo i numeri passati di VideoGiochi ci siamo accorti di non avere mai parlato di Defender. Certo, non abbiamo mai parlato nemmeno di Asteroids o di Galaxian, giochi altrettanto famosi, che però appartengono ad una generazione più antica di quella di Defender. E poi Defender ha delle caratteristiche tutte sue che, come vedremo, lo differenziano sensibilmente da qualunque altro videogioco, eccezion fatta per Stargate (Williams) che ne è una variante. Infine va detto che girando la penisola, abbiamo trovato nei bar e soprattutto nelle sale giochi tantissimi "Defender", segno che questo ottimo videogioco è ancora in voga.

OBIETTIVO

Scopo del gioco è quello di fare sopravvivere la vostra astronave il più a lungo possibile, o possibilmente di perderne una sola ogni 10000 punti. Infatti, come in Asteroids, ogni 10000 punti si vince una nuova astronave.

Un altro obiettivo del gioco è quello di impedire che vengano rapiti tutti gli omini che giacciono sul suolo del pianeta. Quando vengono rapiti tutti, il pianeta scompare e la vostra astronave, la Defender, si trova circondata da un solo tipo di nemico, il mutante, che non concede scampo o quasi alla Defender. Dopo alcune ondate superate con successo, gli omini vengono comunque restituiti o reintegrati.

DINAMICA

Il giocatore comanda una astronave, che pattuglia un nero pianeta. La Defender è colorata e luminosa, come pure molto luminosi sono gli omini che deve proteggere. In basso scorre la cupa sagoma del pianeta, con montagne e pianure che la vostra astronave può toccare senza rischi. In alto, sopra al piano di gioco, c'è il radar, o scanner, che serve a vedere costantemente cosa succede nella parte di pianeta che non si vede. Lo scanner rappresenta unascena grande circa otto volte lo schermo ed è uno strumento indispensabile per poter conseguire dei buoni punteggi.

Tutto quello che dovrete fare è di proteggere almeno uno degli omini dal rapimento, e distruggere tutti i nemici.

I NEMICI

I nemici sono: il "Lander", verde e arancione, è il nemico incaricato di rapire i vostri umanoidi. Spara contro la vostra astronave ma difficilmente la insegue. È il nemico più numeroso. Quando un Lander, rapito un omino, riesce a raggiungere la parte superiore dello schermo, si trasforma in un "Mutante", riconoscibile perché lampeggia ed ha un omino blu (quello rapito) nel mezzo. I mutanti inseguono l'astronave, oltre a sparare, e attaccano principalmente in cima allo schermo. I "Baiter", simili a verdi dischi, compaiono soprattutto quando il giocatore esita o perde tempo con l'ultimo nemico rimasto. Il Baiter è un avversario molto difficile da eliminare. Va più veloce della vostra astronave e può scomparire in alto o in basso ricomparendo dalla parte opposta. Uno dei sistemi più usati per eliminare il Baiter consiste nel farsi superare da questo per poi girare una prima volta l'astronave per spiazzare il Baiter, poi rivoltarla di nuovo per sparargli quando questo viene verso la Defender. Sul radar il Baiter figura nella forma di due linee verdi. I "Bombers", viola e blu e di forma quadrata, si muovono diagonalmente liberando delle micidiali bombe a forma di X. Sul radar i Bombers sono di colore viola. I "Pods", viola e rossi, si muovono verticalmente lungo lo schermo e, quando sono colpiti, liberano gli "Swarmers". Questi, di colore rosso-arancio, sparano soltanto nella direzione in cui stanno procedendo. Sul radar i Pods sono variamente colorati e lampeggianti, gli Swarmers sono ancora rosso-arancio. Bombers, Pods e Swarmers compaiono soltanto a partire dalla seconda ondata.





PUNTEGGIO

Il Lander vale 100 punti (in qualche bar 150), il mutante 150, il Baiter 200, il Bomber 250, il Pod 1000 e ogni Swarmer 150 punti. Prendere un omino in volo, dopo avere distrutto il Lander che lo rapiva, dà 500 punti e altri 500 si guadagnano depositando l'umanoide sul pianeta. Se invece l'omino sul pianeta ci torna da

solo (perché non si schianti bisogna colpire il Lander quando è molto vicino a terra) si fanno 250 punti. C'è anche un bonus per ogni omino sopravvissuto al termine di ogni ondata: 100 punti per la prima ondata, 200 per la seconda, 300 per la terza, 400 per la quarta e 500 dalla quinta in poi. Un nuovo pianeta con tutti gli omini di nuovo al loro posto si ha con la 5ª ondata, con la 9ª, la 14ª e via via ogni successive 5 ondate. Ogni 10.000 punti, come già detto, si ha diritto ad una nuova astronave e ad un'altra "smart bomb". Questa serve a ripulire lo schermo da tutti i nemici in un colpo solo. All'inizio della partita si hanno tre Defender e tre smart bombs.

COMANDI

La caratteristica che principalmente differenzia Defender dagli altri videogiochi è la complessità dei comandi. Infatti il giocatore deve manovrare ben sei comandi diversi. Da sinistra a destra la formazione è: un joystick a due direzioni, alto e basso, che serve a far muovere l'astronave verticalmente. Il pulsante "reverse", che fa invertire il senso di marcia alla Defender. Il pulsante dell'iperspazio che, collocato esattamente al centro, fa sparire momentaneamente la vostra astronave per farla poi riapparire in un punto a caso dello schermo. A destra abbiamo poi il pulsante per sparare le smart bombs, il tasto del gas (thrust) e infine quello per sparare (fire).

Come vedete c'è abbastanza roba da tenere impegnati contemporaneamente tre giocatori. Inutile dire che la perfetta padronanza di tutti i comandi richiede una lunghissima pratica.

Se credete che sia impossibile trovare un gioco più complicato di Defender, vi sbagliate di grosso. La Williams, non contenta di avere fatto impazzire migliaia di persone con questo gioco, ha prodotto, come già accennato, "Stargate", del tutto simile a Defender tranne che è più difficile e inoltre dispone di un settimo (!) tasto. Questo pulsante, collocato sotto a quello delle smart bombs, serve a fare diventare momentaneamente invisibile, e quindi indistruttibile, la vostra astronave.

STRATEGIA

Per i principianti il principale problema è quello di prendere confidenza con i comandi. All'inizio conviene usare soltanto il joystick con la mano sinistra e i bottoni dello sparo e del gas con la destra. Dimenticate l'iperspazio e le smart bombs, all'inizio. Procedete lentamente con l'astronave e sparate in continuazione. Appena avrete un momento di respiro, guardate il radar per vedere cosa c'è davanti a voi. Viaggiate più o meno all'altezza della cima delle montagne, altitudine preferita dai Landers che sono il vostro principale obiettivo. Per i più esperti diremo che siccome gli Swarmers sparano soltanto davanti a loro e sono difficili da colpire perché molto piccoli, conviene prenderli alle spalle. Usate con parsimonia le smart bombs, vi saranno più utili nelle ondate più avanzate e costituiranno praticamente l'unica vostra arma quando si passa alla fase dei soli mutanti, quando cioè vengono rapiti tutti gli omini. L'iperspazio va usato soltanto nei casi di estremo pericolo, poiché usarlo può anche costarvi una astronave. Quando vi trovate nell'ondata precedente la 5, la 9, la 14 etc, cioè prima che vi siano restituiti tutti gli omini, prendete un omino, mentre lo stanno rapendo, e non depositatelo, ma tenetelo agganciato all'astronave. In questo modo non potrà essere colpito e salverete il pianeta (e quindi la vostra astronave).

CONCLUSIONI

Defender è un gioco molto completo, ha una grafica eccezionale e dei comandi che non ha neanche un moderno jet militare. Se diventerete bravi a Defender, provate a cimentarvi a Stargate, e vedrete che non eravate poi così bravi. Questi due giochi richiedono la coordinazione occhio-mano più difficile oggi in circolazione. Scriveteci se totalizzerete più di un milione, potremmo forse proporvi per una sfida contro qualche altro paese.

POLE POSITION

Per la prima volta parliamo, in questa rubrica, di un videogioco sulle corse automobilistiche. Non lo abbiamo mai fatto fino ad ora poiché questi giochi erano tutti uguali, con la macchina del giocatore vista dall'alto, due marce, un volante e una serie di macchine da sorpassare in un tempo limite. Ora però, in questo tipo di videogiochi, qualcosa è cambiato. Avevamo già intenzione di parlarvi di Turbo, della SEGA, splendido gioco di formula I. Ora invece è uscito Pole Position, dell'Atari, che è forse ancora migliore. In Turbo la corsa era vista, dal giocatore, da una posizione molto alta e arretrata rispetto alla propria macchina, che si trovava al centro della pista. In Pole Position invece si è molto più vicini alla macchina e più bassi, ma sempre abbastanza alti da potere vedere il casco del pilota.

La macchina è deinita molto bene, c'è anche il tubo di scappamento. Per avere un'idea della differenza tra i due giochi, potete vedere alcune foto di Turbo a pagina 10 di VideoGiochi n° 2.

OBIETTIVO

Mentre in Turbo l'obiettivo del giocatore era quello di sorpassare un certo numero di macchine prima che finisse il tempo limite, in Pole Position l'obiettivo è quello di percorrere un certo numero di chilometri prima che finisca il tempo. Il gioco si compone di due fasi distinte.

DINAMICA

Durante la prima fase, quando il semaforo diventa verde, dovrete partire e compiere un intero giro di pista nel minor tempo possibile.

Se riuscirete a passare il traguardo in meno di 73 secondi, vi sarete qualificati per la corsa. A seconda del tempo impiegato nel giro di prova avrete una posizione diversa nella griglia di partenza. Se farete un tempo bassissimo, potrete conquistare addirittura la Pole Position, che corrisponde al primo posto a destra nella griglia.

Tuttavia non è importante qualificarsi al primo posto nelle prove, se non per il bonus di punti che viene assegnato durante la prima fase e che aumenta se la posizione di partenza è migliore. Anche partendo in settima posizione, comunque, si può percorrere già al comando della corsa la prima curva. Anche durante la gara, la cui partenza viene data con un semaforo tipo Grand Prix, bisogna terminare un giro per disporre della solita "extended play", cioè il prolungamento della partita tipico di questi giochi.



OSTACOLI

Gli ostacoli principali sono le altre macchine che però raramente cambiano corsia e sono perciò abbastanza facili da superare. Una particolarità di Pole Position è che se anche la vostra monoposto sbatte contro le altre macchine o esce di pista, il gioco continua. Si perde solo del tempo prezioso. Inoltre quando esce di pista la macchina può continuare la sua corsa, anche se rallenta sensibilmente la velocità. Ai bordi della pista, però, è pieno di cartelli contro cui la vettura può sbattere. I cartelli raffigurano le bandiere di molti paesi e indicano anche le curve pericolose, con delle frecce rosse. Si può anche salire sui cosiddetti "cordoli", cioè i marciapiedini a strisce rosse e bianche che bordeggiano la pista. Durante la corsa compaiono anche delle pozzanghere o macchie che fanno slittare la vostra automobile.

COMANDI

Oltre all'indispensabile volante (potreste farne a meno?) c'è un acceleratore, a destra, e un freno, di fianco a sinistra. Le marce sono due: low, in avanti, che permette di raggiungere una velocità di 196 Km e high, indietro, che vi permetterà di raggiungere una velocità superiore ai 370 Km. La vostra velocità è costantemente segnalata in alto a destra.

STRATEGIA

Non si può parlare di una vera e propria strategia, ma semmai di qualche piccolo trucchetto di guida. Sappiate che in Pole Position è possibile controsterzare, come in una vera automobile. Cioè ci si può mettere di traverso e poi raddrizzarsi con un opportuno colpo di volante. Inoltre la macchina risponde meglio quando si va più veloci. Il circuito ha sei curve, di cui la prima e la terza sono le più difficili da affrontare. In queste due, finché non sarete bravi come Villeneuve, vi conviene entrare con la marcia bassa, per poi inserire quella più alta quando già vi trovate in piena curva. Quando avrete memorizzato le caratteristiche del circuito tutto vi sembrerà più facile. Fate attenzione, quando uscite di pista, ai cartelli che, specie se in curva, sono molto difficili da evitare. Alla partenza della gara è possibile sorpassare in mezzo tutte le macchine, facendo un lievissimo slalom.

CONCLUSIONI

Oltre allo scenario davvero molto bello (si corre sulla Mt. Fuji Speedway) e alle musiche iniziali e finali, molto "ricche" e divertenti, quello che fa di Pole Position un gioco diverso dagli altri è la sensazione che riesce a trasmettere al giocatore di trovarsi veramente al volante di una macchina. Quando si affronta per la prima volta una curva e si esce di strada, verrebbe voglia di buttarsi dalla macchina dalla paura, tanto si è "presi" dalla guida. Giocando a Pole Position sembra di assistere a quei filmati di formula uno girati montando una telecamera sulla vettura di un pilota. È un gioco davvero molto buono, anche se dopo molte partite il circuito può risultare un po' monotono. In fatto di fantasia e varietà, forse Turbo è migliore di Pole Position, ma non dà l'emozione della guida che invece dà questo gioco della Atari.



È vero: piccolo è bello!

Alla scoperta dello ZX SPECTRUM

a cura di **Rita Bonelli**

ZX Spectrum è l'ultimo nato della famiglia Sinclair. È un calcolatore a colori di piccole dimensioni, ma di grandissime possibilità. Imparare a usarlo bene può essere fonte di molte piacevoli scoperte. Questo libro vi aiuta a raggiungere lo scopo. In 35 brevi e facilissimi capitoli non solo imparerete tutto sulla programmazione in BASIC, ma arriverete anche a usare efficientemente il registratore e a sfruttare al meglio le stampe. Soprattutto capirete la differenza tra il vostro Spectrum e gli altri computer.

320 pagine. Lire 22.000 Codice 337 B



GRUPPO EDITORIALE JACKSON



Per ordinare il volume utilizzare l'apposito tagliando inserito in fondo alla rivista

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 S

PINBALL WIZA



RD

JAMES BOND 007 GOTTLIEB

La moda (o mania, fate voi) dei flipper ispirati a personaggi o film famosi ha fatto un'altra vittima: James Bond, ovvero l'Agente Segreto 007. In effetti più che una vittima, James Bond-o-chi-per-lui è un beneficiato di questa moda (o mania, fate voi); poiché si sarà intascato il compenso per aver concesso lo sfruttamento del nome e dell'immagine (che è quella di Roger Moore e non quella di Sean Connery).

Il flipper: James Bond 007 è un flipper largo con quattro respingenti, accoppiati a due a due. Questi sono i primi elementi che saltano all'occhio appena ci si avvicina alla macchina. La caratteristica principale, che si scopre giocando, è comunque il tempo. James Bond 007 è un flipper a orologeria, nel senso che la durata della partita e il numero delle palline è determinato da un meccanismo a tempo.

All'inizio della partita il giocatore riceve 50 Time Units (Unità Tempo) e la possibilità di giocare un numero illimitato di palline (sempre che vi riesca). Durante il corso della partita si perdono, col passare dei secondi, le unità tempo, ma colpendo determinati bersagli si possono anche guadagnare. Quando si esauriscono le unità tempo a vostra disposizione il gioco finisce, qualunque sia la pallina che stiate giocando.

L'idea è ingegnosa ed originale ed è certamente destinata a stimolare più di un giocatore che pregusta il miraggio di una partita senza fine. Ovviamente però non è così facile guadagnare unità tempo, mentre è facilissimo perderle.

Il timer per il conto alla rovescia delle unità tempo si attiva quando viene colpito un bersaglio cadente o quando la pallina attraversa un corridoio rollover. Da quel momento in poi cominciate a perdere un'unità tempo circa ogni secondo. 5 unità tempo le perdete inoltre ogni volta che la pallina entra in buca. Per fermare il timer (e guadagnare 3 unità tempo) dovete completare qualunque gruppo di bersagli cadenti oppure spegnere tutti e tre i corridoi rollover.

Colpendo due bersagli cadenti contemporaneamente si totalizzano 10.000 punti e si vincono 2 unità tempo, mentre se completate tutti i gruppi di bersagli cadenti (tre gruppi per tredici bersagli) con la stessa pallina, guadagnate 10 unità tempo e in più accendete il passaggio in alto a sinistra che vi frutterà, mandandoci la pallina, altre 10 unità tempo.

Ogni volta che colpite un bersaglio cadente guadagnate inoltre un Bonus moltiplicatore: una volta che il Bonus arriverà a 5X, colpendo un bersaglio cadente per l'ennesima volta incasserete 50.000 punti. Ma non è finita, colpendo ancora una volta un qualunque bersaglio cadente e si accenderà il bersaglio fisso in basso a sinistra: centratelo e vi portate a casa (si fa per dire, n.d.r.) altre 10 successive unità tempo.

Il gioco è tutto qui. Può sembrare facile, ma vi assicuro che non lo è per niente. La spada di Damocle del tempo è sempre lì a ricordarvi che dovete fare il più in fretta possibile, altrimenti addio partita. In James Bond 007 non avete tempo (è il caso di dirlo) per ragionare, prendere la mira e altre amenità. Dovete fare tutto in tempo reale: appena la pallina è a tiro colpite cercando di mandarla dove "lavora" perché il timer è inesorabile e scandisce le unità tempo senza sosta.

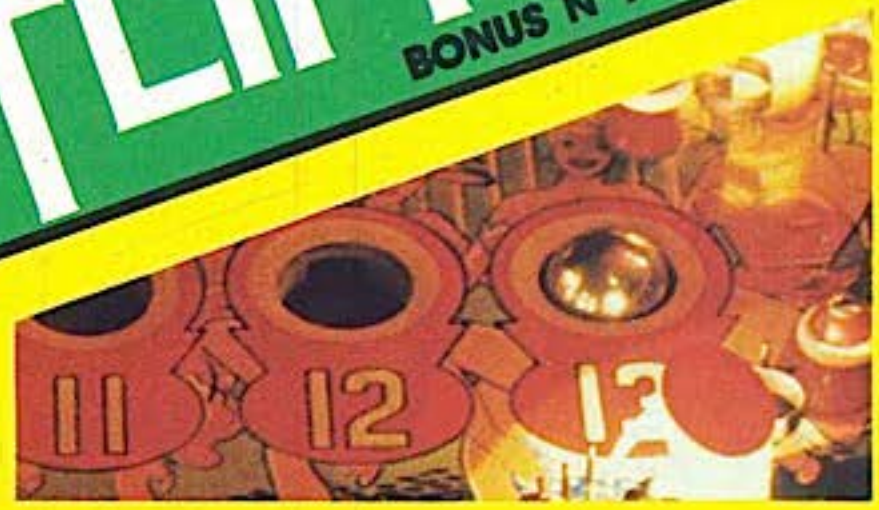
Questa è sicuramente la qualità principale di James Bond 007. È un flipper che non vi lascia respiro e vi impegna al massimo. Non sarà facile fare più di 6 o 7 palline: è già questo un obiettivo che sarà raggiunto solo dagli esperti.

P.S.: Fortunatamente la macchina ha compassione del giocatore e questo può salvarvi la partita. Quando le unità tempo si esauriscono, si accende lo Special in basso a destra: se riuscite a colpirlo con la pallina in gioco (l'ultima a vostra disposizione) guadagnerete ben 20 unità tempo e la possibilità di giocarvi un'altra pallina e poi magari un'altra e un'altra...

P.P.S.: Fate attenzione a stoppare la pallina con i flipper inferiori poiché si rischia 9 volte su 10 di perderla. Infatti alzando i flipper per stopparla si apre un buco tra i due flipper dalla stessa parte nella quale quasi sempre va a finire la pallina.

l'enciclopedia dei FLIPPERS!

BONUS N° 7



KICK-OUT-HOLE

È una buca del piano di gioco che lancia fuori la pallina che vi sia entrata dentro.

LANES

Sono quelle parti del piano di gioco che indirizzano la pallina in una determinata direzione. Si trovano di solito ai lati e in prossimità dei flipper.

MATCH FEATURE

Questo dispositivo, aggiunto recentemente ad alcune macchine, permette al giocatore di vincere una partita se, alla fine del gioco, gli ultimi due numeri del suo punteggio si accoppiano con un numero particolare che appare sulla vetrofania.

PLUNGER

È il dispositivo che lancia la pallina all'interno del campo di gioco. Si compone di uno stantuffo a molla, ed è in genere situato sul lato destro del pannello frontale della macchina.

POSTS

Disseminati lungo il piano di gioco queste specie di pioli hanno la funzione di ostacolare il libero movimento della pallina. Possono anche fare da supporto agli elastici dei Kicker. Sono spesso di plastica, ma anche di metallo con degli anelli laterali di gomma.

ROLLOVERS

Sono dei triangolini di filo metallico, posti in genere nei lanes, che, se schiacciati, danno dei punti o attivano dei bonus.

ROTO-TARGETS

Sono dei bersagli rotanti, di solito rappresentanti una serie di numeri o di lettere, posti su un disco che è per metà incassato verticalmente nel piano di gioco.

SAME PLAYER SHOOTS AGAIN

È una scritta che si accende sull vetrofania e sta ad indicare che uno dei giocatori ha vinto una pallina extra. Per indicare che uno dei giocatori ha vinto una pallina extra. Per azionarla bisogna colpire un certo bersaglio o raggiungere un certo numero di punti.

SPECIAL WHEN LIT

È una parte del piano di gioco che si accende quando si è raggiunto un certo punteggio o si è colpito un particolare bersaglio.

SPINNING TARGETS

Sono dei bersagli, di solito di forma rettangolare, che girano ogni volta che una pallina gli passa sotto. Sono anche chiamati "Spinners".

STATIONARY TARGETS

Sono dei bersagli, in genere tondi, che servono per fare punti o accrescere i bonus. Differiscono dai Drop Targets per il fatto che, per segnalare che sono stati colpiti accendono una scritta "on" e "off" anzichè abbassarsi.

TILT

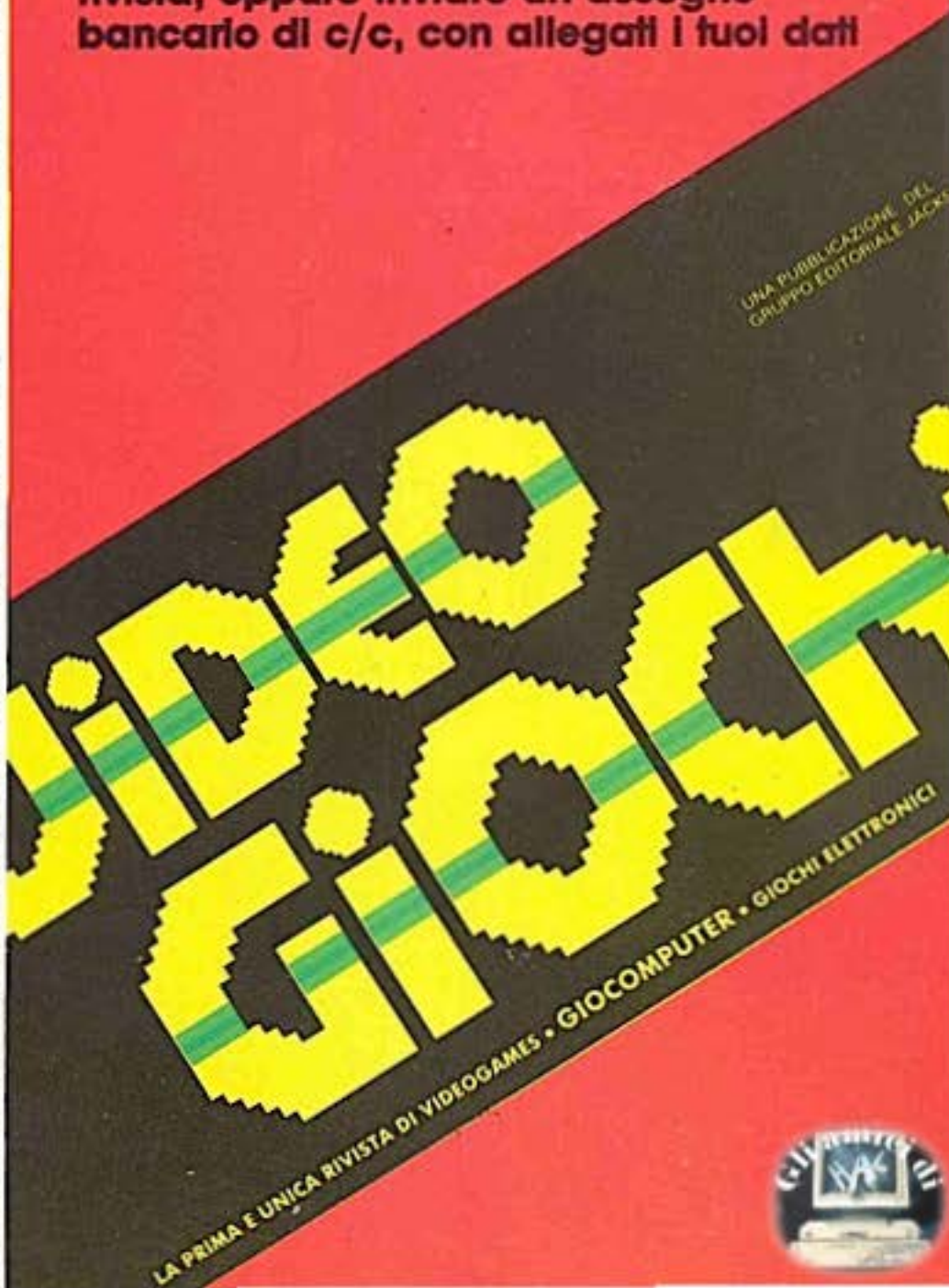
È il meccanismo che ferma la macchina quando il giocatore la scuote troppo violentemente. In genere è situato sotto il piano di gioco nel corpo macchina. Nelle macchine più recenti questo dispositivo si aziona quando: si alza la macchina, la si spinge in avanti, la si muove e gli si da un calcio.

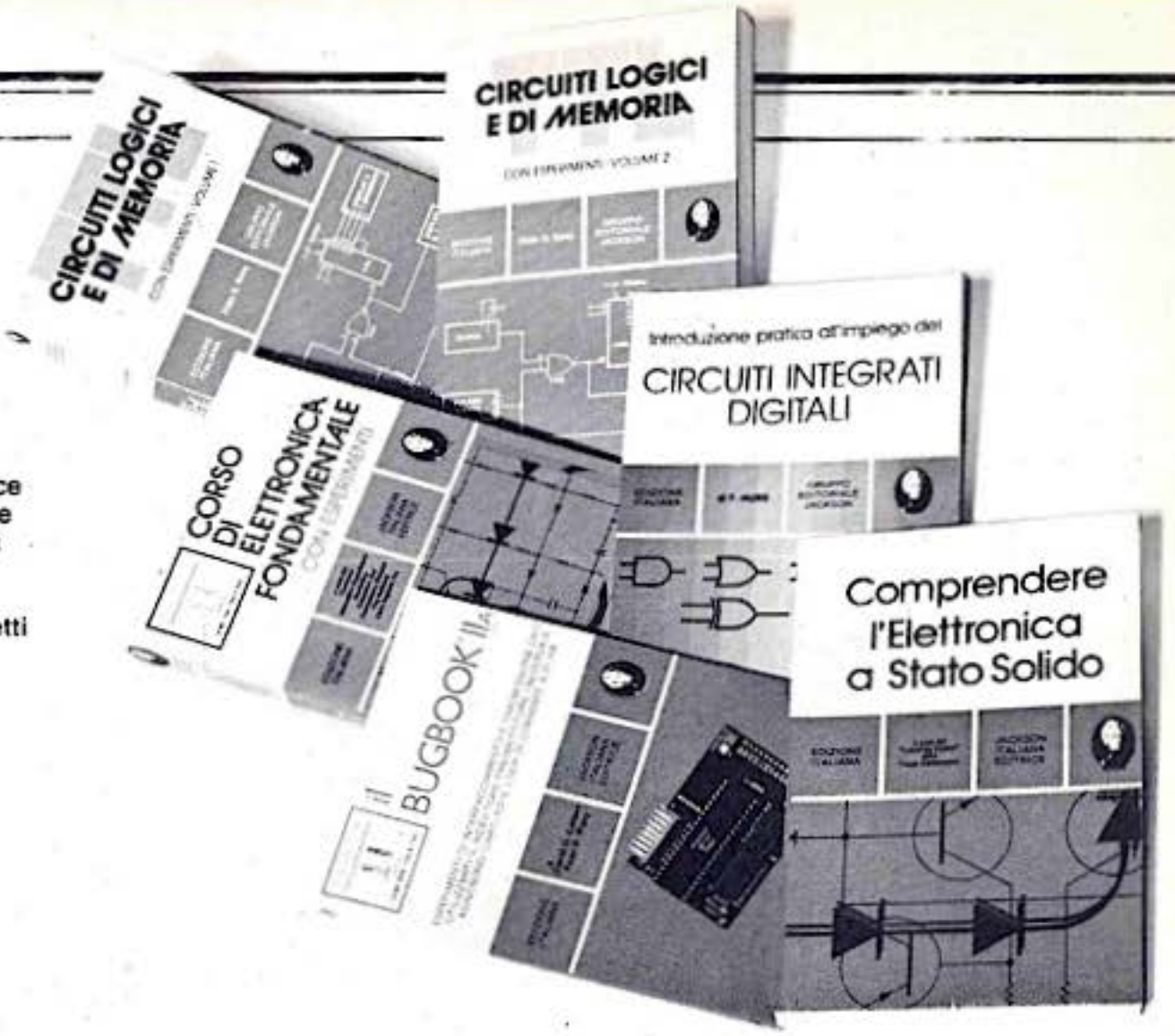


ABBONARSI CONVIENE!

- 10 numeri a L. 22.000 invece di L. 30.000
- non perdi neanche un numero
- partecipi alle infinite iniziative e ai concorsi che già bollono in pentola
- sei aggiornatissimo, nulla ti sfugge
- diventi sempre più bravo, forse imbattibile
- sei al sicuro dagli aumenti
- te ne stai a casa e la rivista arriva da sola

per abbonarti puoi utilizzare il modulo di conto corrente postale allegato alla rivista, oppure inviare un assegno bancario di c/c, con allegati i tuoi dati





ELETTRONICA FONDAMENTALE

CIRCUITI LOGICI E DI MEMORIA CON ESPERIMENTI VOL. 1
(già Bugbook I)

Un approccio diretto al mondo dell'elettronica digitale.
Da subito si fa la conoscenza con i chip di circuiti integrati, vengono introdotti i concetti di switch logici, indicatori a LED, generatori di impulsi e display. Il libro unitamente al vol. 2 con il quale costituisce un corso completo, insegna come utilizzare questi elementi ed in più offre la possibilità di effettuare 90 esperimenti dalla complessità crescente, basati sul collegamento tra i circuiti integrati e suddetti componenti.

Sommario
Il sistema di breadboarding con gli outboards LR - Il "gating" di un segnale digitale - Tabelle della verità - Alcuni esperimenti particolari che utilizzano un four-decade counter-Decoder, demultiplexer, multiplexer e sequencer.

Pagg. 384 — Formato 15 x 21
Prezzo L. 22.000 — Codice 001A

CIRCUITI LOGICI E DI MEMORIA CON ESPERIMENTI VOL. 2
(già Bugbook II)

Completa la trattazione del volume 1.

Sommario
Diodi ad emissione di luce (LED) e display a LED - Bus: stadi di uscita tristate ed a collettore aperto - Flip-flop e multivibratori monostabili - Memorie a semiconduttore; RAM e ROM - Registri, contatori, elementi aritmetici e trigger di Schmitt.

Pagg. 352 — Formato 14,5 x 21
Prezzo L. 22.000 — Codice 002A

CORSO DI ELETTRONICA FONDAMENTALE CON ESPERIMENTI

Testo ormai adottato nelle scuole per l'alto valore didattico, fa "finalmente" capire l'elettronica della teoria atomica ai transistori. Ciascun argomento viene svolto secondo i sui principi base e ne vengono descritte le applicazioni pratiche e i circuiti reali.
La sua caratteristica peculiare, comunque, è la grande chiarezza con cui tutti gli argomenti vengono esposti e gli esperimenti descritti. Si configura, quindi, come vero e proprio corso per l'autodidatta. Il sussidio sperimentale consigliato unitamente alla serie dei componenti per realizzare gli esperimenti, è di costo contenuto e di facile reperibilità.

Sommario
Fondamenti di elettricità - Identificazione di schemi e componenti - Kit per esperimenti di elettronica fondamentale, tester ed oscilloscopi - Legge di Ohm - Circuiti serie - Circuiti parallelo - Circuiti serie e parallelo - Capacità - Bobine, corrente alternata e trasformatori - Diodi - Transistori.

Pagg. 448 — Formato 15 x 21
Prezzo L. 17.000 — Codice 201A

IL BUGBOOK IIa

Esperimenti di interfacciamento e trasmissione dati utilizzanti il ricevitore/trasmettitore universale asincrono (UART) ed il loop di corrente a 20 mA.

Il testo, parte complementare del "Circuiti logici e di memoria" vol. 2, sviluppa circuiti di comunicazione utilizzabili per trasferire, da pochi metri a molti chilometri (tecniche asincrone seriali) informazioni digitali da un circuito a qualche sistema di ingresso/uscita come ad esempio una teletype usando un circuito integrato LSI a 40 pin.

Pagg. 128 — Formato 14,5 x 21
Prezzo L. 4.500 — Codice 021A

INTRODUZIONE PRATICA ALL'IMPIEGO DEI CIRCUITI INTEGRATI DIGITALI

Il volume "demistifica" finalmente il circuito integrato digitale permettendo di comprendere il funzionamento al pari di qualsiasi altro circuito.
Le definizioni di base esposte sono comprensibili a tutti e permettono un rapido apprendimendo dei circuiti di base e la realizzazione di circuiti decisamente interessanti.

Generalità sui circuiti integrati logici - Esperimenti con differenti tipi di porte - Materiale necessario - Gli oscillatori - Calcolo e visualizzazione.

Pagg. 112 — Formato 14,5 x 21
Prezzo L. 8.000 — Codice 203A

COMPRENDERE L'ELETTRONICA A STATO SOLIDO

Il libro, partendo "da zero" consente di comprendere i semiconduttori e come questi funzionano insieme in sistemi elettronici a stato solido. Articolato come corso autodidattico in 12 lezioni, completo di quesiti e di glossari, utilizzando solo semplici nozioni di aritmetica, spiega la teoria e l'uso di diodi, transistori, tiristori, dispositivi elettronici e circuiti integrati bipolari, MOS e lineari.

Sommario
Che cosa fa l'elettricità in ogni sistema elettrico - Funzioni dei circuiti fondamentali nel sistema - Come i circuiti prendono delle decisioni - Relazioni fra semiconduttori e sistemi - I diodi cosa fanno e come funzionano - Prestazioni e caratteristiche dei diodi - I transistori: come funzionano e come sono fatti - Il transistore PNP e le caratteristiche dei transistori - Tiristori ed optoelettronica - Introduzione ai circuiti integrati - Circuiti integrati digitali - MOS e circuiti integrati lineari.

Pagg. 224 — Formato 14,5 x 21
Prezzo L. 16.000 — Codice 202A



GRUPPO EDITORIALE JACKSON
Divisone Libri

Per ordinare i volumi utilizzare l'apposito tagliando inserito in fondo alla rivista.

IL BASIC E LA GESTIONE DEI FILE

Il libro si rivolge in modo particolare a chi già conosce il Basic e desidera poter realizzare programmi che prevedano l'uso di file residenti su disco. Dopo aver preso in esame, utilizzando numerosi esempi pratici, le particolarità del Microsoft, si passa alla descrizione delle istruzioni necessarie ad una corretta gestione dei file su disco, sia ad accesso diretto che sequenziale. Una terza parte del libro è infine interamente dedicata alla esposizione dei metodi pratici per l'uso dei file ad accesso diretto e dei data base.

Cod. 515H **L. 11.000 Pagg. 164**

50 ESERCIZI IN BASIC

Una raccolta completa e progressiva di esercizi riguardanti matematica, gestione, ricerca operativa, gioco e statistica. Ciascun esercizio proposto comporta l'enunciazione e l'analisi del problema, la risoluzione mediante flow-chart e commenti, così come un programma che implementa la soluzione, illustrato da semplici esempi rappresentativi.
Questo metodo mette in grado il lettore di verificare passo passo le sue conoscenze e il livello di apprendimento raggiunto.

Cod. 521A **L. 13.000 Pagg. 208**

75 PROGRAMMI IN BASIC PER IL VOSTRO COMPUTER

Il volume raccoglie ben 75 programmi originali scritti in un Basic generico, utilizzabili, salvo poche e semplici modifiche, sulla maggior parte dei personal computer in commercio, a cassetta come a floppy disk. Per ciascuno, dopo una descrizione introduttiva, viene fornito il listing e un campione di esecuzione. Così come sono, i programmi proposti (tutti verificati), costituiscono un valido ausilio per chiunque debba risolvere problemi di matematica, statistica, finanza o, genericamente, di pratica utilità.

Cod. 551D **L. 12.000 Pagg. 196**

GIOCARE IN BASIC

Nei giochi, il lettore può ritrovare tutte quelle situazioni reali di programmazione che gli saranno indispensabili nella comprensione e realizzazione di qualsiasi applicazione interattiva del proprio computer, anche le più sofisticate. Questo senza annoiarsi, ma entrando da subito all'interno della materia per imparare a comprendere il BASIC, il proprio computer e i computer in genere.

Cod. 522A **L. 20.000 Pagg. 324**

... dalla libreria JACKSON



DIVISIONE LIBRI



SCONTO 10% agli abbonati

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

Ritagliare (o fotocopiare) e inviare a Gruppo Editoriale Jackson Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

Nome e Cognome _____

_____

Indirizzo _____

_____

Cap. _____ Città _____

Provincia _____

Partita I.V.A. (indispensabile per le aziende)

Si richiede l'emissione della fattura ☐

Inviatemi i seguenti libri:

Codice Libro	Quantità	Codice Libro	Quantità	Codice Libro	Quantità	Codice Libro	Quantità

☐ Pagherò al postino il prezzo indicato + l. 2.000 per contributo fisso spese di spedizione

☐ Allego assegno n° ..... di L. .....

Data ..... Firma .....

☐ Non Abbonato ☐ Abbonato sconto 10% ☐ L'Elettronica ☐ Elettronica Oggi ☐ Automazione Oggi ☐ Elektor ☐ Informatica Oggi ☐ Computerworld ☐ Bit ☐ Personal Software ☐ Strumenti Musicali ☐ Videogiochi



DI FRONTE AL FATTO COMPUTER

Il software Atari per home computer è nuovamente in pista. Grazie ai tre nuovi computer Atari 600.800 e 1450, un home, un homesonal (home+-personal) e un personal, tutti siglati XL ecco che improvvisamente l'enorme quantità di programmi già sviluppati per Atari 400 e 800 torna ad essere fruibile, in aggiunta al nuovo soft — pazzesco — che sta giungendo d'oltreoceano.

Ne siamo lieti, e auguriamo alla nuova triade un successo che mancò, ingiustamente, alla coppia 400 e 800, ora definitivamente tramontata: mancò solo in Italia, il che testimonia che le macchine erano a posto, ma c'era qualcosa di sbagliato nella conduzione commerciale.

Abbiamo visto un **POLE POSITION** su Atari 600, roba da far impallidire il Pole Position da bar. Idem dicasi per Pac Man.

Se ai livelli di base l'home computing si è forse stabilizzato sul binomio Spectrum-Acquarius, ai livelli alti, quelli in cui si sconfina verso il personal, il duello Atari/Commodore ce ne farà vedere delle belle!

Dal canto nostro restiamo convinti che non si deve giudicare un computer, ma il sistema hardware-software di cui esso è in un certo senso solo il centro di gravità.

Il sistema Atari, se così stanno le cose, è probabilmente un supersistema.

LOGO

PARTE II

a cura di Marco Gatti

Vi ricordate la puntata del numero scorso in cui avevamo cominciato a parlare del Logo, quel linguaggio ancora più facile del Basic (molto più facile!) che non solo trasforma il computer in una macchina per disegnare ma permette a chi lo impara di capire i concetti essenziali di qualunque linguaggio di programmazione? Correte a prendere la puntata precedente, che cominciamo.

Era tutto chiaro? Benissimo. Finora dunque avevamo imparato a dare i comandi per far muovere la tartaruga e a definire una subroutine, ma disegnare quadrati (o anche triangoli e ogni altro poligono, basta cambiare la cifra che segue il comando RIGHT) non è propriamente quel che si dice uno spasso. La tartaruga può fare di meglio, cerchiamo di capire come. Prendiamo l'istruzione MAKE (fai) e scriviamo

```
MAKE A A + 1
```

Come prima per la L, anche la A sta per un numero qualsiasi. Badate bene che la nostra non è una richiesta assurda del tipo "fai 5 uguale a 6", bensì noi diciamo al computer: "Fai che il nuovo valore di A sia uguale ad A più 1".

Il LOGO poi usa istruzioni precedute dalla parola IF (se) per le sue verifiche. Se per esempio scriviamo

```
IF A = 20 STOP
```

diciamo al computer che quando il valore di A sarà uguale a 20 è il momento di fermare qualunque operazione stia eseguendo. Ecco allora un altro sistema per disegnare un quadrato, dandogli queste istruzioni:

```
TO SQR L
FORT L
MAKE A A + 1
IF A = 4 STOP
SQR L
END
```

Il computer capirà allora che ogni volta che per esempio scriveremo SQR 100 (preceduto dall'istruzione MAKE A=0 per azzerare il nostro contatore) lui dovrà eseguire l'operazione FORT 100, aggiungere 1 allo 0, ripetere FORT 100, aggiungere 1 ad A che era diventata già 1 dopo il passaggio precedente, ripetere FORT 100, aggiungere 1 ad A che era diventata 2, ripetere FORT 100, aggiunere 1 ad A che era diventata 3 e fermarsi, dato che ora A è diventata uguale a 4.

Il significato della nuova operazione che abbiamo introdotto con l'aggiunta del contatore è quello di dire al computer: "Se alla prima volta non si verifica quello che ti ho chiesto (A=4), vai avanti nel programma e ricontrolla, avanti ancora e controlla di nuovo e così via".

Così, quasi senza accorgercene, abbiamo capito alcune tra le operazioni fondamentali valide per qualunque programma in qualunque linguaggio e, come avete visto, non è stato poi tanto difficile. Naturalmente possiamo far andare il contatore anche al contrario e istruire il computer con più di un parametro in modo da ottenere un quadrato di 4 lati lunghi L:

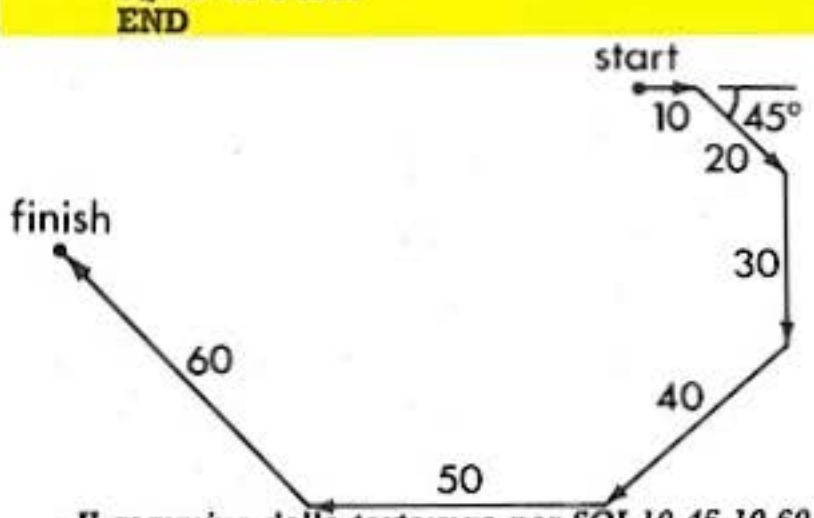
```
TO SQE L A
IF A = 0 STOP
FORT L
SQE L A-1
END
```

Questo programma farà in modo che se scriveremo SQE 50 4 il computer controlla e vede che 4 non è uguale a 0 e quindi manda avanti la tartaruga di 50 millimetri, la gira di 90° gradi, sottrae 1 da 4, controlla e vede che 3 non è uguale a 0, manda ancora avanti la tartaruga, la gira, sottrae e scrive dentro di sé SQE 50 2 e va avanti così fino a che arriva a SQE 50 0; a questo punto controlla, vede che A è uguale a 0 e si ferma.

In pratica il LOGO è tutto qui e finalmente possiamo comprendere come funzionano i programmi che fanno fare alla nostra tartaruga i bellissimi disegni geometrici che vedete nelle figure e mille altri ancora che potrete costruirvi da voi: unico limite è la fantasia e avere il LOGO, nella versione per Apple II, Texas 99/4, TRS-80 e molto presto in quella per il Sinclair. Ma se non avete un computer a portata di mano non importa poi molto, dato che quel che ci eravamo proposti era di imparare il LOGO come esempio valido per la struttura di tutti i linguaggi.

Per finire, leggiamo insieme le istruzioni che Kewin Deame ha dato al computer per la collezione di opere chiamata "The Squiral Nebula" e dalla quale sono tratte le figure 4, 5, 6, 7, 8, 9 e 10:

```
TO SQI L C X A
IF L>A STOP
FORWARD L
RIGHT C
SQI L+X C X A
END
```



Il cammino della tartaruga per SQI 10 45 10 60

Sembra complicato? Proviamo a seguire passo per passo e vedremo che ad ogni passaggio del programma il computer controllerà se L (10 nel nostro caso) sia maggiore di A (è 60, quindi non lo è); avanzerà di L millimetri (10), si girerà con un angolo di C° (45°), scriverà a se stesso SQI L+X C X A (e cioè SQI 20 45 10 60), ricontrollerà, andrà avanti e così via fino a che non troverà che L è diventato maggiore di A. Infatti, arrivato a dover aggiungere 10 a L (diventata 60 a causa delle successive addizioni), si troverà un 70 al posto di L e si fermerà.

Se non siete riusciti a seguire tutti i passaggi, niente paura: rileggete l'ultimo paragrafo con più attenzione e potrete facilmente capire il meccanismo dei disegni ottenuti con i programmi a tre istruzioni che vedete qui accanto. Ricordate, gli ordini significano semplicemente: "Fai un passo lungo come il primo numero, girati con un angolo uguale al secondo numero, fai un altro passo aggiungendo alla lunghezza del primo numero quella del terzo numero e vai avanti così...".

Volete mettere alla prova la vostra ormai perfetta conoscenza del "LOGO"?

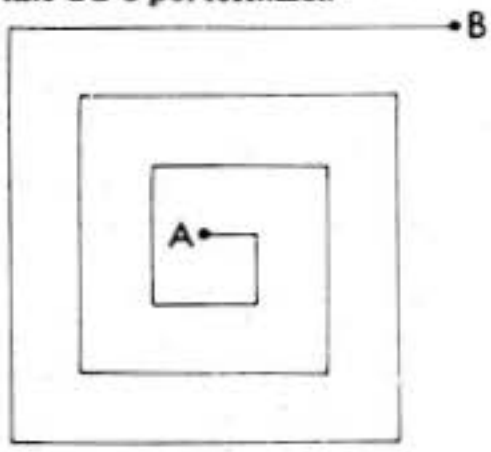
1) Scrivete un programma che faccia disegnare alla tartaruga un triangolo equilatero.

2) Sapreste far disegnare alla tartaruga un cerchio?

3) Supponete di avere un programma che disegni un albero. Come fareste a disegnarne 100?

4) Immaginate di mettere la tartaruga in un labirinto ad angoli retti con un sola via d'uscita. Che istruzioni le darete per farla uscire?

5) Provate a scrivere un programma che faccia muovere la tartaruga da A fino a B e poi fermarsi.

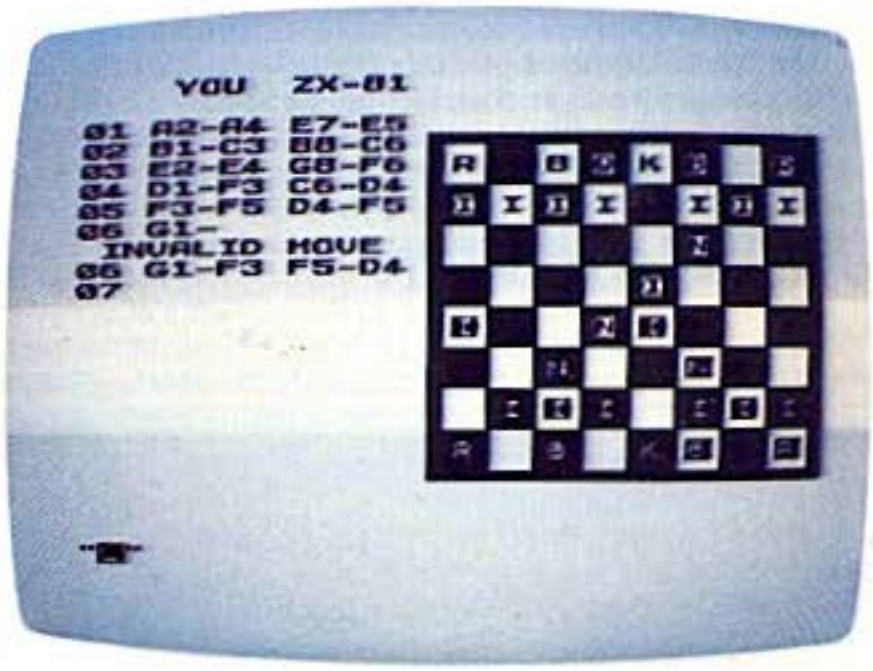


Fatto? E come fare per farla andare da B ad A?

I GIOCOMPUTER

SCACCHI

COMPUTER	SUPPORTO	NOME DEL GIOCO	JOYSTICKS	RAM	PREZZO
ZX 81	CASSETTA	CHESS	NO	16 K	L. 29.500



Fino a non molto tempo fa era assolutamente impensabile soltanto immaginare di potere giocare a scacchi con un computer: certe possibilità sembravano destinate perlopiù a qualche megacalcolatore con scienziato pazzo annesso.

Oggi, a distanza di un decennio, i programmi scacchistici per computer sono oramai una realtà a portata di tutti e, cosa più importante, di tutte le tasche.

Ma non è tutto, perché questo tipo di software è davvero progettato a regola d'arte per riprodurre fedelmente le migliori astuzie e strategie di gioco capaci di mettere in difficoltà anche i giocatori più esperti.

Anche il simpatico ZX 81 annovera tra i suoi titoli qualche programma per il gioco degli scacchi, e questo è sicuramente uno dei più interessanti: firmato come nelle migliori occasioni dalla Psion Computers, questa cassetta farà soffrire e divertire allo stesso tempo sia gli appassionati che i non avvezzi allo splendido ed antichissimo meccanismo di quella che è stata definita "la sublime essenza del gioco di guerra".

Il software è predisposto per giocare a quattro livelli di difficoltà, che andranno logicamente selezionati secondo la propria coscienza di scacchisti.

Una interessante possibilità offerta dal programma, oltre naturalmente a quella di giocare una partita normale contro il computer, è di potere impostare qualsiasi situazione di partenza il giocatore ritenga utile ai suoi fini: questa opportunità si rivela molto utile perché consente ad esempio di interrompere la partita per poi riprenderla successivamente, e di verificare con il calcolatore eventuali situazioni critiche di altri match che abbiate intrapreso con i vostri amici o addirittura per corrispondenza.

Inutile dirvi che tutto si tradurrà in un cospicuo vantaggio a vostro favore, anche se in un certo senso tradirete un po' lo spirito della gara. D'altro canto, si sa, il fine giustifica i mezzi! Il *game* vero e proprio comunque sta tutto nella sfida con il calcolatore, che inizia con tutti i "crismi" della regola, compresa la scelta del colore: lo ZX magnanimamente la

demanderà a voi.

Il video riproduce naturalmente la scacchiera, mentre i pezzi sono contrassegnati dalla lettera iniziale del loro nome (in inglese). A lato della tavola di gioco viene riservato uno spazio che servirà ad iscrivere le varie mosse, affinché possiate controllare agevolmente l'andamento della partita durante il suo svolgimento.

L'interazione tra utente e programma avviene in modo pressoché perfetto: le mosse si impostano secondo il tradizionale sistema di coordinate alfanumeriche in vigore in tutte le competizioni scacchistiche. Il gioco dello ZX non è brillantissimo, ma è estremamente ragionato: se non sarete capaci di usare un po' della vostra fantasia, potrete tranquillamente mettervi il cuore in pace ed aspettarvi un "checkmate" in tempi relativamente brevi. Sempre in tema di tempi, quelli di reazione del computer variano in relazione al livello di difficoltà, aumentando progressivamente — forse un po' oltremisura — ai livelli più tosti.

Un ulteriore regalino offerto gentilmente dalla casa produttrice è un altro programma, inciso sul retro della cassetta, che riproduce un orologio da torneo da usarsi durante le vostre partite casalinghe.

Concludendo

Siamo sicuri che "CHESS" potrà interessare a molti scacchisti, soprattutto a quelli che si trovano nella fascia media di abilità, e cioè la maggioranza. Anche i cosiddetti esperti troveranno pane per i loro denti, sempreché mantengano la concentrazione durante l'attesa tra una mossa e l'altra.

Sfortunatamente il programma non è dotato di molte opzioni operative oltre a quelle accennate, e così non sarà possibile fare risolvere al computer problemi di scacchi né tantomeno invertire le parti durante la partita, a meno che non vogliate reimpostare daccapo la situazione.

È inoltre indispensabile seguire il gioco sulla scacchiera di casa perché i pezzi tendono a confondersi, dal momento che non sono segnalati graficamente.

Ciò non toglie nulla comunque alla effettiva abilità di gioco del computer, che è piuttosto buona e questa, tutto sommato, ci sembra sia la cosa essenziale. Insomma, questo programma merita la nostra promozione e la vostra approvazione, e dovreste in ogni caso procurarvelo.

BACKGAMMON

COMPUTER	SUPPORTO	NOME DEL GIOCO	JOYSTICKS	RAM	PREZZO
ZX 81	CASSETTA	BACKGAMMON	NO	16 K	L. 17.000

Il Backgammon è un gran bel gioco: facile da imparare, veloce ed eccitante, è una perfetta miscela di abilità e fortuna che ha deliziato generazioni di appassionati. Diffusissimo in ogni parte del mondo, lo è molto meno qui da noi e francamente non i spieghiamo il perché, dal momento che ha veramente tutte le carte in regola per affiancarsi alla pari con i suoi "parenti" più quotati come gli scacchi e la dama.

Tra tutti i programmi per lo ZX 81, questo Backgammon è sicuramente degno di nota per la cura minuziosa con cui è stato studiato e per la buona impostazione di gioco che offre il computer, sicuramente migliore di quella offerta da altri programmi del genere assai più illustri di questo.

La tavola di gioco è divisa in quattro sezioni, ciascuna composta di sei colonne e da un pozzo centrale che, in gergo, viene chiamato "bar".

Data una disposizione fissa di partenza delle pedine dei due giocatori — in questo caso voi e il computer — l'obiettivo è di fare uscire i propri pezzi da una determinata sezione del campo di gioco sulla base delle possibilità offerte dal tiro di due dadi. Contemporaneamente si deve anche evitare, nei limiti del possibile, di finire nel "bar", cosa che avviene quando la propria pedina è catturata da quella avversaria: in questo caso sarete obbligati ad uscirne prima di potere compiere qualsiasi altra mossa.

Tutto qui, ma c'è molto molto di più nel fascino di una buona partita, a partire dalla azzardosa possibilità di raddoppiare la posta in gioco quando la situazione volge a vostro favore, sempreché l'avversario accetti.

Nel Backgammon Sinclair ogni colonna è contrassegnata da una lettera: le mosse si impostano molto semplicemente comunicando al computer le lettere corrispondenti alle colonne di partenza e di arrivo del pezzo, confermate da *Newline*.

Insomma, chi ha programmato questo gioco doveva saperla lunga in fatto di backgammon, ed è senz'altro riuscito ad infondere una parte considerevole della propria esperienza nei bytes dello ZX.

Il problema del raddoppio, che è probabilmente il più arduo dal punto di vista della programmazione, viene affrontato dal computer con indubbia abilità, anche se si potrebbe obiettare che un po' di aggressività in più non avrebbe guastato...

Un punto a favore del programma è costituito dalla possibilità di scelta tra quattro differenti livelli di abilità: questa caratteristica permette così al principiante di avvicinarsi al gioco senza soverchi traumi, senza per questo incidere sulla capacità del programma di impegnare duramente anche il più smaliziato dei giocatori.

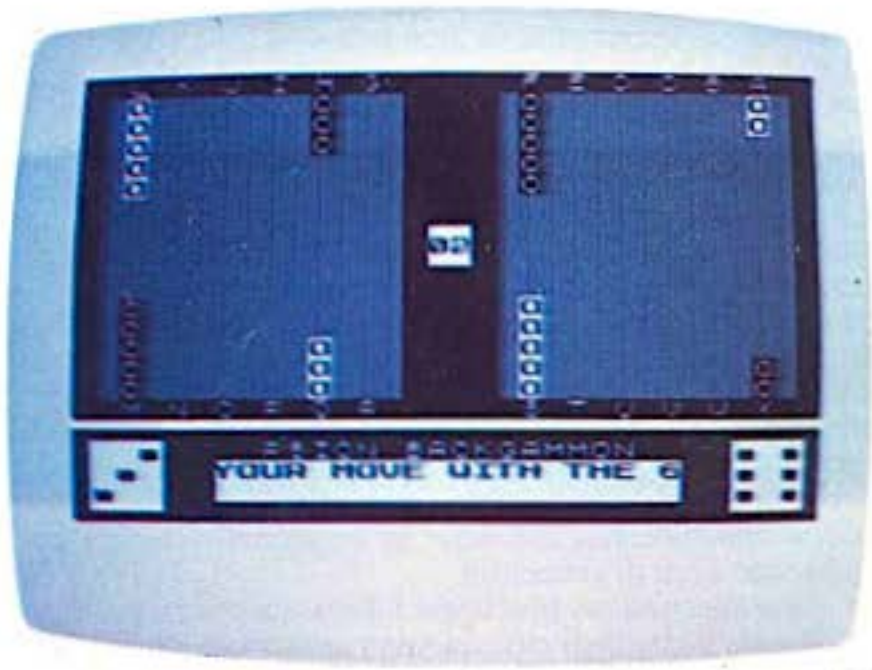
Purtroppo, come d'altra parte era inevitabile, l'abilità corrispondente ai livelli più elevati si paga in termini di velocità di esecuzione, anche se la possibilità di far funzionare il programma in modo "fast" contiene i tempi di attesa ad un livello accettabile.

Concludendo

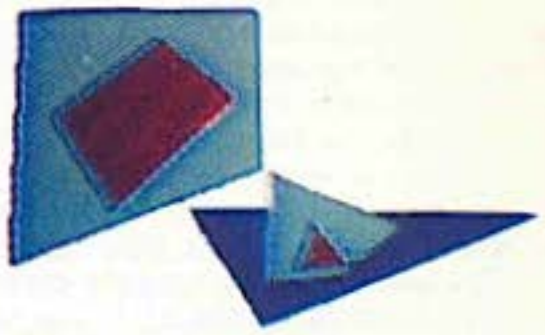
Il Backgammon Sinclair conserva tutto il fascino del gioco da tavolo, che deriva da un "carisma" tutto particolare vecchio ormai di 3000 anni. La strategia di gioco, come già accennato in apertura, è assai ben condotta e si dimostra sempre all'altezza del giocatore che siede davanti al video.

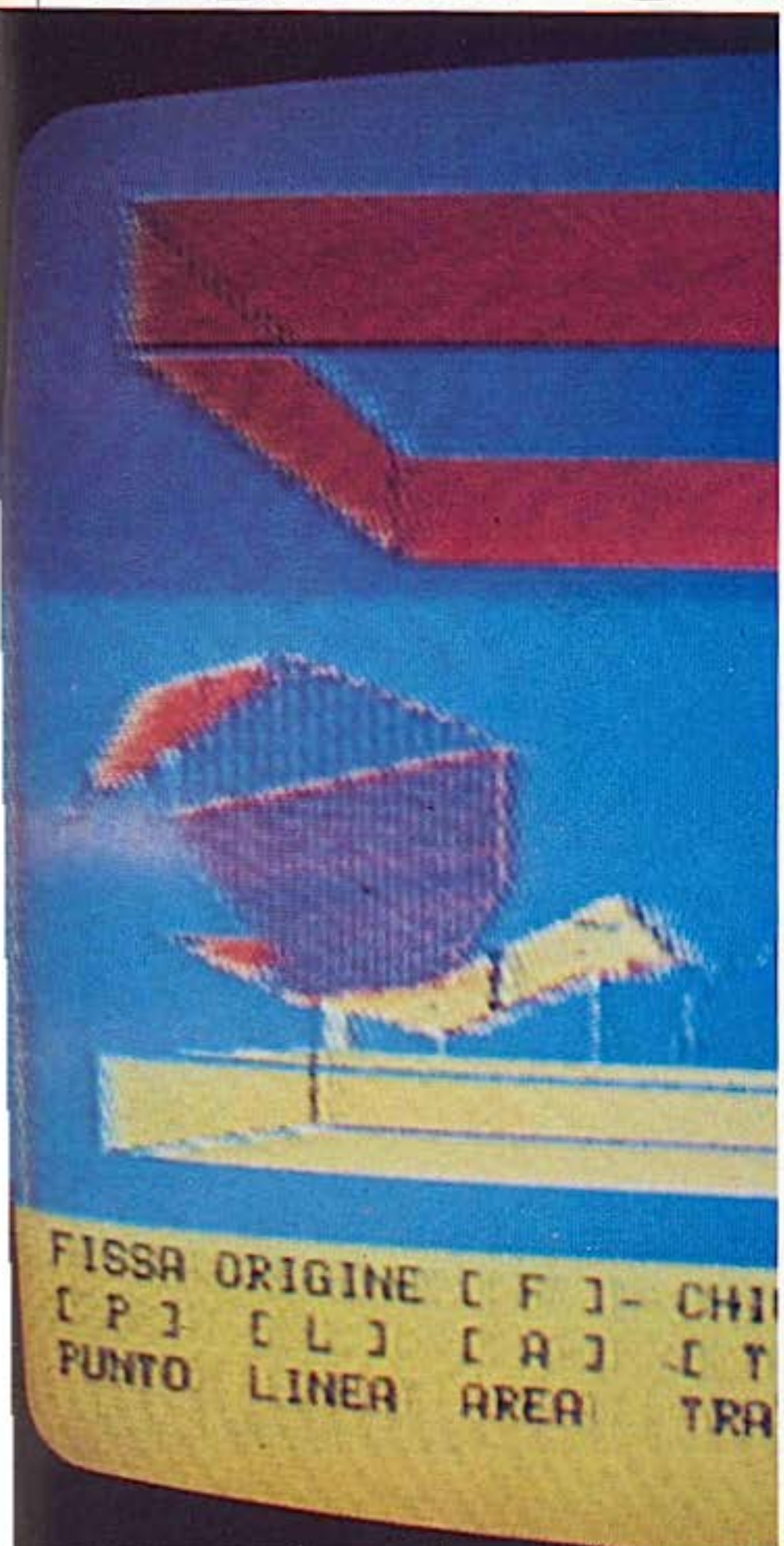
Dal nostro particolare punto di vista pensiamo che questo programma aiuterà molti neofiti ad avvicinarsi a questo splendido gioco, e sinceramente ha tutte le carte in regola per riuscirsi.

Qualche appunto può essere fatto alla riproduzione grafica, che risulta un po' troppo essenziale, ma in definitiva l'abito non fa il monaco e pertanto restiamo dell'idea che è molto meglio impegnarsi con un buon giocatore vestito modestamente piuttosto di avere a che fare con un classico "specchietto per le allodole". Chi ha orecchie per intendere...



DISEGNARE CON IL COMPUTER





Che cos'è un plotter, molti lo sanno: un robot elettronico specializzato a disegnare su una superficie piana.

Pilotare un plotter non è cosa semplicissima: o il plotter è già "interfacciato" con il vostro computer, e non ci risulta che esistano attualmente abbinate di questo genere, oppure dovete dare delle istruzioni d'uscita specifiche per il plotter, generalmente contenute in una *stringa* di caratteri, rigorosamente codificati, i quali forniscono al plotter le informazioni necessarie a tirare le sue benedette righe. Molto più semplice, anche se non ancora elementare, realizzare un dispositivo analogo che funzioni sul video.

Evitando per il momento di addentrarci nei meandri della programmazione (vi assicuriamo che in questo caso si tratta proprio di un labirinto) descriviamo la possibilità di un programma che, da solo, giustifica per intero il possesso di un computer, ancorché costosetto: e un computer con grafica ad alta risoluzione generalmente costa qualche soldo. Nel caso presente si trattava di un DAI 48K, ma il Commodore 64, l'Atari 800, l'Apple II possono, con apportune varianti, funzionare benissimo.

Fra le altre cose dalla descrizione del software emergeranno alcune interessanti caratteristiche strutturali del programma stesso, applicabili a qualsiasi altro caso in cui si vogliano offrire all'utente molte opzioni.



TROPPA SCELTA?

L'autore si era proposto di offrire un'ampia gamma di possibilità: si va dallo spostamento del cursore (l'indicatore di posizione sullo schermo) a velocità variabile, al tracciamento di linee, di spezzate, circonferenze, archi di cerchio, anelli

concentrici, spirali, aree. Ogni operazione è ripetibile, ogni figura è tridimensionalizzabile, si può sempre scegliere in una tavolozza di quattr colori (in qualsiasi momento si può cambiare il colore di tracciamento), qualsiasi area, anche la più irregolare, deve poter essere colorata.

Il tutto deve essere fattibile con manovre semplici: quando ciò è possibile solo con la pressione di un tasto; altrimenti con l'impostazione di un dato, sempre da tastiera, e successivo *return*, o *enter*. Come si vede è un ventaglio davvero ampio, ma nel nostro programma le cose appaiono molto semplici all'utente, proprio perché la maggior parte delle difficoltà se le è accollate il programmatore, o meglio: le ha scaricate, una volta per tutte, sulle capaci spalle del computer.

Facciamo subito un esempio pratico: per tracciare una linea da un punto di coordinate A, B al punto di coordinate C, D di colore E occorre dare al computer l'istruzione

DRAW A, B C, D, E

Ora v'immaginate voi l'utente che con il righello conta i *pixel* televisivi sullo schermo, determina le coordinate dei suoi due punti, e infine scrive l'istruzione? In realtà con il nostro programma basterà premere P (sul video ci sarà scritto: punto=P), spostare il cursore servendosi dei tasti-freccia (con lo *shift* abbassato la velocità decuplica), e quindi premere L. In qualsiasi momento avrebbe potuto premere 1, 2, 3 o 0 per ottenere il colore desiderato nell'ambito dei quattro preselezionati.

Quindi:

· (sposta) · P · (sposta) · L ·

Tenete presente che il comando istantaneo (draw etc.) viene eseguito e poi dimenticato, mentre la linea testé tracciata è in memoria nelle sue componenti fondamentali: se ora facciamo ancora

(sposta) · L

otteniamo un'altra linea sempre dal punto prefissato con P

Se invece facciamo

P · (sposta) · L

otteniamo una linea che parte esattamente da dove l'altra è finita.

Proviamo ora a eseguire

P · (sposta) · A

e otteniamo l'area di un rettangolo aventi i punti P, L come diagonale. Andando avanti proviamo a premere semplicemente K: il rettangolo scompare, abbiamo cancellato l'ultima figura fatta. La particolarità di tutte queste semplici routine è che il programma "sa" già che cosa deve ricordare e che cosa no, quindi l'utente può eseguire i suoi semplici comandi solo in successione logica.

Un'altra opzione che ci viene offerta è T: premendo T e poi spostando il cursore ci accorgiamo che esso lascia una traccia: è come se avessimo abbassato la penna del plotter. Stiamo disegnando nel vero senso della parola. Per rialzarla basterà premere ancora T. È chiaro che con le istruzioni già prese in considerazione possiamo disegnare tutto ciò che vogliamo, cancellare l'ultimo tratto eseguito, scegliere i colori: teoricamente possiamo quindi far tutto, ma pensate a quale scomodità se dovessimo fare un cerchio e poi colorarne l'area!

Ecco che il programmatore prevede una seconda serie di opzioni cui si accede o con G (figure geometriche) o premendo il tasto di spazio (figure normali). Vediamo queste ultime: cambiano completamente tutte le didascalie, e con esse cambia il "menù" delle opzioni disponibili. Siamo infatti passati ad un altro livello del programma. Qui ci si aspetta che noi costruiamo una figura piana di tipo poligonale, senza alcuna regolarità: possiamo tirare una linea da questa tirarne un'altra e così via.

Per fare ciò basterà eseguire:

(sposta) SPAZIO (sposta)

mentre intanto nella finestra delle coordinate continueremo a seguire i valori reali delle coordinate x, y in cui si trova il cursore. A ogni *spazio* premuto non solo viene visualizzata la riga (e il colore di visualizzazione è sempre modificabile fra i quattro in opzione), ma viene anche memorizzata in ordine la coppia di coordinate dell'ultimo vertice, fino a un massimo di vertici la cui quantità dipende dalla memoria del computer. Logico, dunque, che non vi sia senso a sprecare vertici! Per esempio è inutile premere spazio se poi si vuol continuare lungo una retta, o se addirittura ci si trova nello stesso punto.

L'accorto programmatore, allora, prevede le possibili distrazioni dell'utente, e le previene: una routine automatica confronta le coordinate dei due vertici, quello ultimo memorizzato e quello nuovo. Se sono entrambe identiche la nuova istruzione non viene neppure rilevata, mentre se risulta che il penultimo memorizzato, l'ultimo memorizzato e quello nuovo sono allineati allora l'ultimo memorizzato viene annullato dalla memoria, e viene sostituito da quello nuovo. È una routine molto complicata, che dimostra che tanto più il programma è semplice da fisare, tanto più esso è complesso al suo interno. In altre parole il programma è più intelligente, e dunque il suo cervello è più complesso!

La pressione del tasto *Return* provoca l'automatico congiungimento dell'ultimo vertice che il primo e il ritorno alla routine di primo livello.

La pressione del tasto *Delete* provoca la cancellazione dell'ultimo segmento e l'annullamento dalla memoria dell'ultimo vertice: anche il cursore si riporta automaticamente al penultimo vertice. La pressione del tasto TAB provoca l'interruzione della figura e il ritorno alla routine di primo livello.

Per il momento fermiamoci qui. Riprenderemo il discorso più avanti; se nel frattempo a qualcuno viene qualche idea...





LIST

SETTIMA LEZIONE

I dati. Magica parola, quando si parla di computer. Vogliamo vederli un po' più da vicino, questi dati? Allora andiamo con ordine. Che il computer sia sostanzialmente un elaboratore di dati, questo, credo, lo abbiate capito tutti. Che i dati, solitamente, entrino attraverso la tastiera, ossia che i dati siate voi a fornirli all'elaboratore, questo, continuo a credere, è abbastanza chiaro quasi per tutti.

Quando infilate un cartridge nella vostra consolle dei videogames, anche in quel caso fornite i dati al suo microprocessore. Il fatto che voi, personalmente, non sappiate neppure quali dati sono, non ha la minima importanza: sono dati, e il computer li elabora. Quando "entriamo" un input, ecco forniamo un dato. Quando digitiamo una INKEY$, ecco lì un altro dato.

Il movimento del joystick? Un dato.

La cassetta che scorre? Un dato.

Tutti questi dati sono esterni al programma, arrivano "da fuori".

Ma possono anche esservi dati interni al programma: l'istruzione LET A = 5 fornisce un dato, un dato fisso, ossia interno al programma.

Quando i dati interni al programma sono molti, allora si ricorre alla terna di istruzioni **READ, DATA, RESTORE.** Di esse la principale, l'istruzione portante, è **DATA.** Un numero di linee seguito da **DATA** apre un vero e proprio magazzino.

Questo magazzino è meglio sistemarlo proprio in fondo al programma, con numero di linea molto alto, possibilmente prossimo al numero massimo di linee accettabile. Su una linea possono stare molti dati, basta separarli con una virgola; se i dati son troppi si fa una linea successiva, si scrive di nuovo DATA e si continua con l'elenco dei dati.

Per accedere a questo magazzino c'è l'istruzione **READ,** in inglese significa *leggi.*

Quando avete bisogno di caricare un dato nel programma, non avete che da assegnarli una variabile e poi ordinare un bel READ. Facciamo subito un esempio essenziale:

```
10 READ A$
20 PRINT A$
30 DATA GIUSEPPE
```

La read sa dove andare a trovare i **data.** Ma ancor di più, la read sa anche quale dato ha letto per ultimo, e quindi una read successiva andrà a leggere il dato successivo, se c'è. Se non c'è... peccato, vi troverete davanti al naso un bel ERROR!

A volte, però, occorre leggere più volte lo stesso magazzino di dati: come si fa, visto che la read tira diritto?

A questo punto interviene la **RESTORE** (in inglese "re-immagazzina") che riporta a 1 il puntatore della read.

```
10 READ A$
20 PRINT A$
30 RESTORE
40 GO TO 10
50 DATA GIUSEPPE
```

Come sempre i nostri esempi essenziali brillano per l'assoluta inutilità del programma, il quale però ha il pregio della chiarezza.

Nell'esempio che segue, invece, il lettore può trovare un'utilizzazione pratica un po' più convincente: abbiamo fatto un programma che, premendo i tasti dall'1 all'8, visualizza sul video i nomi di otto colori. Vi servirà quando, utilizzando un home computer a colori, vorrete che il computer indichi sullo schermo non tanto il numero di codice del colore impiegato quanto il suo nome.

```
10 REM LIST SETTIMA LEZIONE  VIDEOGIOCHI N 7
20 REM READ DATA RESTORE
30 FOR J=1 TO 8
40 READ C$(J)
50 NEXT J
60 RESTORE
70 LET I$=INKEY$
80 IF I$<"1" OR I$>"8" THEN GOTO 70
90 PRINT C$(VAL(I$))
100 GOTO 70
1000 DATA ROSSO,BLU,NERO,GIALLO,VERDE,AZZURRO,ARANCIO,ROSA
```

Analizziamo questo programmino. Innanzitutto il magazzino dati viene "caricato" interamente dentro la variabile vettore C$: ciò avviene alle righe 30-60: in particolare quest'ultima azzera il puntatore del read, perché sia pronto a un nuovo eventuale uso.

Vorrei segnalare che questo uso della terna RDR è un po' limitativo: infatti non ha molto senso occupare due volte la memoria, prima con i dati, poi con il vettore C$, per questi otto nomi. Tenete però presente che nel proseguimento del programma lo stesso vettore può essere riutilizzato per altri nomi, e il magazzino DATA resta intatto, per essere riutilizzato.

Inoltre soffermatevi a considerare un numero maggiore di dati: la procedura di caricamento del vettore sarebbe molto lunga e noiosa: lo dimostra questo esempio, con il quale carichiamo il vettore NOTA$ con i nomi di otto note musicali, senza usare la terna RDR.

```
20 LET NOTA$(1)="DO"
30 LET NOTA$(2)="RE"
40 LET NOTA$(3)="MI"
50 LET NOTA$(4)="FA"
60 LET NOTA$(5)="SOL"
70 LET NOTA$(6)="LA"
80 LET NOTA$(7)="SI"
90 LET NOTA$(8)="DO"
```

Alla linea 90 del nostro primo listato, invece, c'è una novità: anziché trovare il vettore con un indice numerico, troviamo quel (C$ (VAL (I$)) che avrà fatto venire il mal di testa a qualcuno di voi.

L'istruzione **VAL** (I$) stabilisce il valore numerico della stringa contenuta nella parentesi, e cioè della stringa I$: se la stringa fosse "CARLETTO" il valore numerico sarebbe impossibile, e il computer vi staccherebbe uno dei suoi fatidici ERROR.

Nel nostro caso ci siamo premuniti contro questa eventualità, poiché alla linea 80 abbiamo imposto al computer di rifiutare una stringa che abbia codice inferiore al carattere 1 oppure superiore al carattere 8 (detto per inciso, questi codici sono compresi fra i numeri 49 e 56 secondo la codificazione standard ASCII). È quindi impossibile che in I$ sia andata a finire una stringa diversa da uno degli otto numeri sopraindicati.

L'espressione VAL (I$) fornisce un numero, un valore numerico, ricavato dall'aspetto della stringa stessa. In altre parole non abbiamo fatto altro che convertire la stringa nel suo corrispondente numerico.

Guardiamo ora il listato seguente:

```
10 REM LIST SETTIMA LEZIONE  VIDEOGIOCHI N 7
20 REM READ DATA RESTORE
30 FOR J=1 TO 8
40 READ C$(J)
50 NEXT J
60 REM SECONDA SERIE
62 FOR J=1 TO 5
64 READ F$(J)
66 NEXT J
68 RESTORE
70 LET I$=INKEY$
80 IF I$<"1" OR I$>"8" THEN GOTO 110
90 PRINT C$(VAL(I$))
100 GOTO 70
110 IF I$<"A" OR I$>"E" THEN GOTO 70
120 PRINT F$(ASC(I$)-64)
130 GOTO 70
1000 DATA ROSSO,BLU,NERO,GIALLO,VERDE,AZZURRO,ARANCIO,ROSA
1010 DATA MELE,PERE,ARANCE,SUSINE,UVA
```

Qui abbiamo caricato due vettori x, C$ e F$ con dati diversi. Alla linea 30-50 siamo andati a leggere i primi otto DATA, alla linea 7 62-66 siamo andati a leggere i successivi cinque DATA. Per maggiore chiarezza li abbiamo immagazzinati su due linee di programma separate.

Se alla linea 60, occupata da un'innocua REM, avessimo messo RESTORE, il successivo caricamento di dati in F$ avrebbe caricato di nuovo i primi cinque DATA, ossia ROSSO, BLU, NERO, GIALLO, VERDE.

Il RESTORE, invece, è stato dato al termine del secondo caricamento.

Anche qui abbiamo utilizzato VAL. Per evitarlo avremmo dovuto procedere così:

```
90 LET I=VAL(I$):PRINT C$(I)
120 LET I=ASC(I$):LET I=I-64:PRINT F(I)
1010 DATA 54,76,98,43,21
```

```
30 FOR J=1 TO 8
40 READ NOTA$(J)
50 NEXT J
60 RESTORE
70 LET I$=INKEY$
80 IF I$<"1" OR I$>"8" THEN GOTO 70
90 PRINT NOTA$(VAL(I$));" ";
100 GOTO 70
1000 DATA DO,RE,MI,FA,SOL,LA,SI,DO

RUN
DO RE MI DO DO RE MI DO MI FA SOL MI FA SOL SOL LA SOL FA MI DO SOL
```

Andiamo avanti, riproponendo di nuovo un programmino semplice: qui carichiamo in NOTA$ i nomi delle note: premendo un tasto il computer videa il nome della nota corrispondente. La particolarità della linea 90 è tale che oltre a ciò frappone uno spazio xx (" ") e non manda a capo il cursore poiché tutta la PRINT si conclude con un punto e virgola. Le note vengono quindi scritte una in fila all'altra, inframezzate da uno spazio.

Notate che se il computer accetta più istruzioni per linea, tutto l'apparato di caricamento del vettore è risolvibile in forma molto compatta, migliorando lo sfruttamento della memoria e rendendo più rileggibile il programma stesso.

```
20 FOR J=1 TO 8:READ NOTA$(J):NEXT J:RESTORE
1000 DATA DO,RE,MI,FA,SOL,LA,SI,DO
```

Ma ora andiamo anche a dimostrare che i dispositivi di caricamento dati possono fornire prestazioni più complesse: il prossimo listato intende dare all'utente la possibilità di scrivere il nome della nota, digitando il suo numero, e poi — se lo vuole — di vedere anche a quale numero e a quale colore detta nota è associata. Naturalmente gli abbinamenti sono stati scelti arbitrariamente.

```
10 CLS:PRINT "PER UNA NOTA PREMI UN NUMERO FRA 1 E 8"
11 PRINT "SE POI VUOI SAPERE IL SUO NUMERO PREMI N"
12 PRINT "SE ANCORA VUOI SAPERE IL SUO COLORE PREMI C"
20 FOR J=1 TO 8:READ NOTA$(J),N(J),COL$(J):NEXT  J:RESTORE
30 LET I$=INKEY$
40 IF I$<"1" OR I$>"8" THEN GOTO 30
50 PRINT NOTA$(VAL(I$));" ";
60 LET L$=INKEY$
70 IF L$<>"C" THEN GOTO 100
80 PRINT COL$(VAL(I$));" ";
90 GOTO 60
100 IF L$<>"N" THEN GOTO 130
110 PRINT N(VAL(I$));" ";
120 GOTO 30
130 LET I$=L$:GOTO 40
1000 DATA DO,1,NERO,RE,2,BLU,MI,3,ROSSO,FA,4,MAGENTA
1010 DATA SOL,5,VERDE,LA,6,CYAN,SI,7,GIALLO,Do,8,BIANCO
```

Il primo CLS (CLear Screen: pulisci lo schermo) cancella qualsiasi altra scritta sullo schermo riportando il cursore in alto a sinistra.

Successivamente vengono stampate le istruzioni.

La linea 20 contiene l'apparato di caricamento RDR. Notate che dopo READ si trovano, separate da "," tre variabili: NOTA$, N e COL$, quindi due variabili stringa e una numerica.

Se andate alle linee 1000 e 1010 vi accorgete che i DATA si susseguono normalmente e sono il nome di una nota, un numero, il nome di un colore. Per ogni READ vengono caricati nell'ordine tanti dati quante sono le variabili che seguono il READ stesso: sta dunque a voi di fare il magazzino dati nell'ordine.

```
20 FOR J=1 TO 8:READ NOTA$(J),N(J),COL$(J):NEXT  J:RESTORE
1000 DATA DO,1,NERO,RE,2,BLU,MI,3,ROSSO,FA,4,MAGENTA
1010 DATA SOL,5,VERDE,LA,6,CYAN,SI,7,GIALLO,Do,8,BIANCO
```

Otteniamo quindi otto serie di dati, caricati in tre vettori: la nota, il suo numero, il suo colore.

Il resto del programma... studiatevelo voi, tenendo presenti le istruzioni impartite alle linee 10, 11 e 12.

Un'ultima cosa: non c'è bisogno di caricare tutti i dati in vettori, o almeno, ciò non è assolutamente indispensabile, ma è solo utile nei casi in cui il programma poi imponga di averli tutti presenti al solo richiamo del loro "numero". Se la natura del programma, o l'eccessivo carico in memoria, consigliano di agire senza utilizzo di vettori, possiamo farlo, rinunciando a un po' di velocità.

```
10 REM LIST SETTIMA LEZIONE
20 REM CARICAMENTO DATA SENZA VETTORI
30 LET I$=INKEY$
40 IF I$<"1" OR I$>"8" THEN GOTO 30
50 FOR J= 1 TO VAL(I$)
60 READ A$
70 NEXT J
80 PRINT A$
90 RESTORE
100 GOTO 30
1000 DATA CALZE,SCARPE,PANTALONI,CAMICIE
1010 DATA GIACCHE,CRAVATTE,CAPPOTTI,CAPPELLI
```

Che cosa succede qui? Succede che ogni volta che premiamo un tasto il computer va a leggere tanti dati quanti sono le unità premute (4 dati se abbiamo premuto "4": ciò è ottenuto con la FOR...NEXT) e li carica nella variabile A$, la quale dunque, alla fine della lettura, resta caricata dell'ultimo dato letto. La successiva RESTORE riporta l'indicatore a zero.

È ovvio che quanto più alto sarà il "numero" del dato da leggere, tanto più tempo ci vorrà a leggerlo: ma per piccoli numeri le differenze restano inavvertibili, poiché la velocità della FOR...NEXT è alta (a seconda dei computer varia da 5 a 15 secondi per 10.000 giri). Con otto dati, quindi, non vi accorgerete di nulla. Il successivo listato.

```
10 REM LIST SETTIMA LEZIONE
20 REM CARICAMENTO DATA SENZA VETTORI
30 INPUT "PREMI UN NUMERO FRA 1 E 29";H
50 FOR J=1 TO H
60 READ A$
70 NEXT J
80 PRINT A$
90 RESTORE
100 GOTO 30
1000 DATA CALZE,SCARPE,PANTALONI,CAMICIE
1010 DATA GIACCHE,CRAVATTE,CAPPOTTI,CAPPELLI
1020 DATA A,B,C,D,E,F,G,H,I,L,M,N,O,P,Q,R,S,T,U,V,Z
```

contiene invece 29 dati. Abbiamo sostituito la INKEY$ con una INPUT, poiché qui si tratta di digitare numeri composti anche da più di un tasto; vedrete che fra il tempo di lettura/stampa del primo dato (CALZE) e dell'ultimo (CAPPELLI) c'è un intervallo chiaramente avvertibile.

Vi lascio ai vostri DATA: il computer vi sarà più amico ancora. Dal canto mio vi auguro buone vacanze, e ci rivediamo a settembre.

Bit Bit

UNA CREAZIONE VIDCOM

MIJID, PERCHE' I VOSTRI PRODOTTI SONO DIVENTATI GRANDI...

Videogiochi: 75 % d'incremento nell'82. Uno sviluppo spettacolare, che merita tutta la nostra attenzione. La microinformatica domestica ed i videogiochi entrano nell'età adulta. Arrivati a questo grado di sviluppo, essi possono sperare di accrescere la parte di mercato detenuta solo a condizione di essere assistiti da una solida strategia commerciale. Ecco come si è affermata, per il team Vidcom, la necessità del Mijid.

PARALLELAMENTE AL VIDCOM, UN SALONE INTEGRALMENTE RISERVATO ALLA MICROINFORMATICA ED AI VIDEOGIOCHI
perchè per Voi editori, creatori, ideatori di programmi o di software, fabbricanti di , materiali o distributori, il successo della Vostra produzione passa per il Mijid.

PER 5 GIORNI, INCONTRATE I PROFESSIONISTI DEL MONDO INTERO
rivenditori e distributori per creare o sviluppare la Vostra rete di vendite, produttori venuti da tutti gli universi del software per scoprire nuove idee per la programmazione; autori e creatori per negoziare diritti di sfruttamento, di adattamento e di distribuzione; giornalisti internazionali che faranno eco alle novità che presenterete.

IL MIJID E' UNA CREAZIONE VIDCOM
e queste due manifestazioni saranno collegate tra loro da una forte dinamica.
È normale: i loro centri d'interesse sono complementari. Così, all'uditorio abituale e prestigioso del Vidcom si aggiungeranno i professionisti particolarmente interessati al Mijid.
Una solida garanzia di contatti e di contratti. Preparatevi ad affrontare il picco della crescita, partecipate al Mijid.



MIJID

MIJID & VIDCOM: UN PASSAPORTO COMUNE PER NUOVE COMUNICAZIONI
1° Mercato Internazionale dei Videogiochi, dell'Informatica Individuale e Domestica
3 al 7 Ottobre 1983 - Palazzo Croisette Cannes (Francia)

Riservato ai profesionisti

Prego spedirmi senza impegno la vostra documentazione "Espositori".
Cognome e Nome: _____ Funzione: _____
Società: _____
Attività della Società: _____
Indirizzo: _____
_____ Tel.: _____

Spedire il tagliando a:

Commissariat Général: 179, Avenue Victor-Hugo 75116 Paris (France) – Tel.: (33) (1) 505.14.03 – Telex 630.547 MIDORG
U.S. representative Harvey Seslowsky – Perard Associates (Syosset Office) 100 Lafayette Drive, Syosset, N.Y. 11791 – Tél.: (516) 364.3686 – Télex 6852011
U.K. representative Jack Kessler – International Exhibition Organisation Ltd 9 Stafford Street, London W1X 3PE – Tél.: (01) 499.2317 – Télex 25230

SALVE, PROGRAMMI

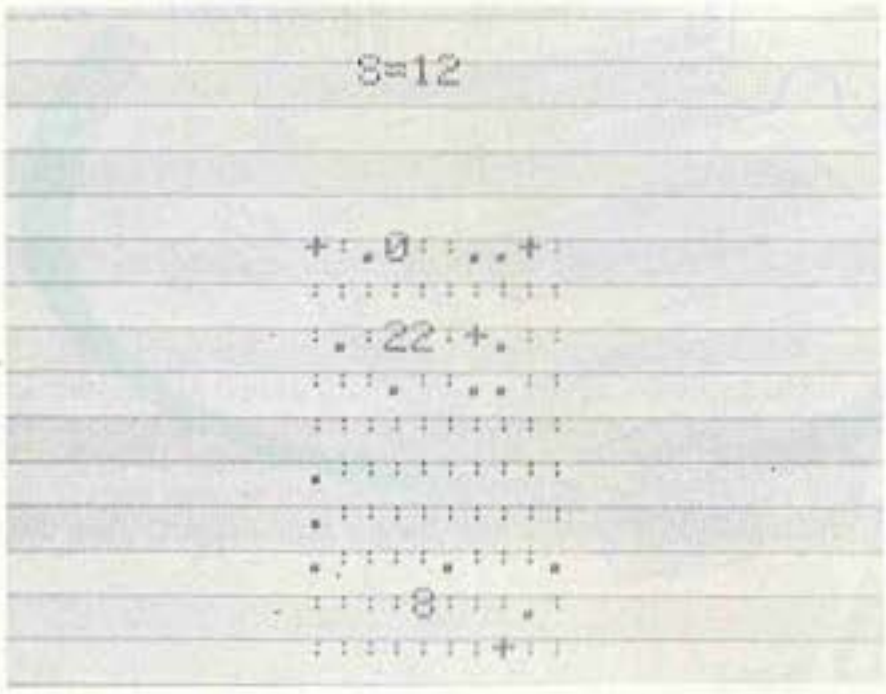
COLPISCI IL NUMERO

Sullo schermo apparirà una matrice di 10 linee e 10 colonne.

Entro questa matrice, appariranno dei numeri casuali posizionati a sorpresa: scopo del gioco è premere lo stesso numero che apparso sulla matrice prima che ne "esca" uno successivo; alla fine della sequenza di numeri, apparirà il punteggio che siete riusciti ad ottenere.

Non sembra, ma ci vuole una bella presenza di spirito.

Questo è un computer-game per ZX 81, ma anche gli Spectristi potranno utilizzarlo con le debite modifiche e con non poche migliorie (colore, caratteri grandi). Potete anche sbizzarrirvi in varianti.




```
COLPISCI IL NUMERO

  1 LET S=0
 10 FOR R=8 TO 17
 15 FOR C=8 TO 17
 20 PRINT AT R,C;":"
 30 NEXT C
 40 NEXT R
 50 FOR C=1 TO 20
 60 LET X=8+INT (RND*10)
 70 LET Y=8+INT (RND*10)
 80 PRINT AT X,Y;CHR$ (X+20)
 90 FOR R=1 TO 40*RND
100 LET Q=CODE INKEY$-20
110 IF Q<>-20 THEN LET R=100
120 NEXT R
130 IF Q<0 THEN GOTO 170
140 PRINT AT Q,Y;"x"
150 IF X=Q THEN LET S=S+1
160 PRINT AT X,Y;"+";AT Q,Y;"."
170 NEXT C
180 PRINT AT 4,10;"S=";S
```

L'ELETTRONICA PUÒ CAMBIARE LA NOSTRA VITA E IL NOSTRO LAVORO

...ANCHE l'Elettronica

● più tempestiva ● più ricca di notizie
● più approfondita nell'informazione tecnica

Una pubblicazione del GRUPPO EDITORIALE JACKSON

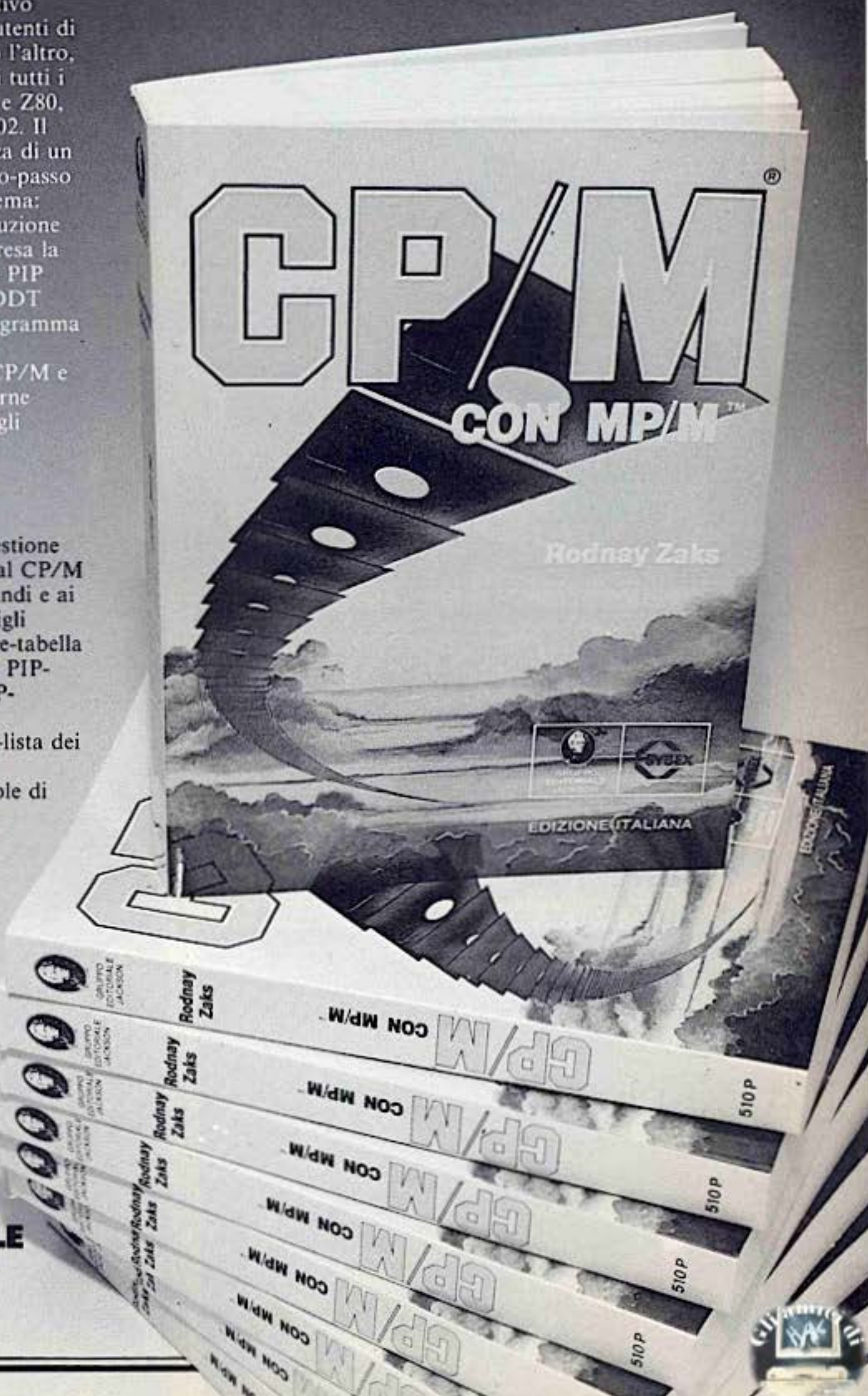
Usare il sistema operativo CP/M

IL LIBRO
Il sistema operativo CP/M è stato progettato per rendere semplice l'uso di un microcomputer. Questo libro vi renderà semplice l'uso del CP/M. (Le versioni esaminate del CP/M sono il CP/M 1.4-il CP/M 2.2. e il nuovo sistema operativo multiutente MP/M) La maggior parte di utenti di microcomputer dovrà, infatti, un giorno o l'altro, fare ricorso al CP/M, disponibile su quasi tutti i computer basati sui microprocessori 8080 e Z80, come pure su certi sistemi utilizzanti il 6502. Il libro, senza presupporre alcuna conoscenza di un calcolatore, inizia con la descrizione, passo-passo delle procedure di inizializzazione del sistema: accensione, inserimento dei dischetti, esecuzione delle più comuni operazioni su file, compresa la duplicazione dei dischetti. Prosegue con il PIP (programma di trasferimento dei file), il DDT (programma di messa a punto) e ED (programma editor). Per entrare sempre più, fornendo numerosi consigli pratici, all'interno del CP/M e delle sue operazioni, al fine di comprenderne appieno le risorse ed eventualmente dare gli strumenti per successive modifiche.

SOMMARIO
Introduzione al CP/M e all'MP/M-Le caratteristiche del CP/M e dell'MP/M-Gestione dei file con PIP-L'uso dell'editor-Dentro al CP/M e all'MP/M-Guida di riferimento ai comandi e ai programmi del CP/M e dell'MP/M-Consigli pratici-Il futuro-messaggi comuni di errore-tabella di controllo di ED-nomi dei dispositivi di PIP-riassunti dei comandi-parole chiave di PIP-parametri di PIP-tasti di controllo per la digitazione dei comandi-tipi di estensione-lista dei materiali-organizzazione della stanza del calcolatore-verifiche in caso di errore-regole di base per la localizzazione dei guasti.

Pagg. 320 Cod. 510P
L.22.000 (Abb. L.19.800)

Per ordinare il volume utilizzare l'apposito tagliando inserito in fondo alla rivista.



GRUPPO EDITORIALE JACKSON
Divisione Libri

SPECTRUM DELLE MIE BRAME...

Un programma assolutamente originale per il vostro Spectrum nuovo di zecca!

Non si tratta di videogames, e abbiamo già avuto modo di spiegare che costruirsi da sé un videogame è affar serio, molto di più di quanto le finalità dei nostri sforzi — e vostri — informatici possano contemplare: del resto questo computer è ricco di cassette già bell'è pronte con su stupendi videogames. A tutt'oggi il parco-programmi circolante per lo Spectrum è già di un centinaio di cassette, e fra esse i giochi sono in netta maggioranza.

Questo programma vi farà fare una stupenda figura, con amici e parenti, poiché sarete ai loro occhi dei grandi artisti.

Questo è il suo listato

```
  5 DIM c$(4)
 10 INK 7: FLASH 0: PAPER 0: BO
RDER 0: CLS
 11 FOR j=1 TO 8: READ a
 12 POKE USR "r"+j-1,a: NEXT j
 13 FOR j=1 TO 8: READ a
 14 POKE USR "t"+j-1,a: NEXT j
 15 FOR j=1 TO 8: READ a
 16 POKE USR "e"+j-1,a: NEXT j
 17 LET c$(1)="▒▒"
 18 LET c$(2)="▒▒"
 19 LET c$(3)="▒▒"
 20 FOR j=1 TO 8: READ a
 21 POKE USR "q"+j-1,a: NEXT j
 22 LET c$(4)="▣"
 30 FOR j=1 TO 22*32
 40 INK 1+INT (RND*7)
 50 PAPER 1+INT (RND*7)
 60 FLASH INT (RND*2)
 70 BRIGHT INT (RND*2)
 80 PRINT c$(1+INT (RND*4));
 90 NEXT j
100 PRINT AT 0,0;"";
110 GO TO 30
1000 DATA BIN 00000000
1010 DATA BIN 11111111
1020 DATA BIN 00000000
1030 DATA BIN 11111111
1040 DATA BIN 00000000
1050 DATA BIN 11111111
1060 DATA BIN 00000000
1070 DATA BIN 11111111
1075 REM
1080 DATA BIN 01010101
1090 DATA BIN 10101010
1100 DATA BIN 01010101
1110 DATA BIN 10101010
1120 DATA BIN 01010101
1130 DATA BIN 10101010
1140 DATA BIN 01010101
1150 DATA BIN 10101010
1155 REM
1160 DATA BIN 01010101
1170 DATA BIN 01010101
1180 DATA BIN 01010101
1190 DATA BIN 01010101
1200 DATA BIN 01010101
1210 DATA BIN 01010101
1220 DATA BIN 01010101
1230 DATA BIN 01010101
1240 REM
1250 DATA BIN 11111111
1260 DATA BIN 10000001
```

```
1270 DATA BIN 10111101
1280 DATA BIN 10100101
1290 DATA BIN 10100101
1300 DATA BIN 10111101
1310 DATA BIN 10000001
1320 DATA BIN 11111111
1999 INK 0: PAPER 7: FLASH 0: CL
S: LIST
```

e ora cerchiamo di capirlo.

Alla linea 5 dimensioniamo una serie (array) di 4 stringhe C$. Alla linea 10 impostiamo le caratteristiche dello schermo iniziale: scritte bianche, fondo e bordo neri, lampeggio disattivato, schermo "pulito".

Le linee dalla 11 alla 22 utilizzano la particolarità tutta spectrica di definire dei caratteri sulla tastiera: i tasti validi sono quelli dalla A alla Z. Usiamo i DATA, e, una volta ottenuto il carattere, lo poniamo in una delle stringhe della serie C$. Non stupitevi se per le prime tre abbiamo seguito un certo ordine, prima la definizione e poi, tutte assieme, le assegnazioni, mentre per l'ultima abbiam fatto definizione e assegnazione di fila: il fatto è che la quarta l'abbiamo aggiunta dopo!

Carattere definito dall'utente. Corrisponde a

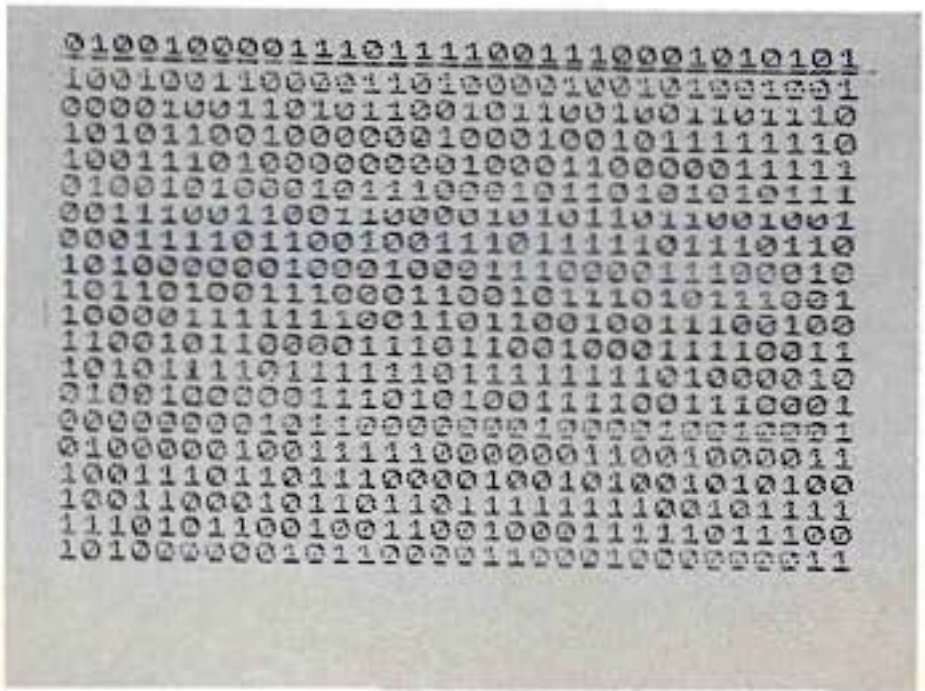
```
00110011
11001100
00110011
11001100
11111111
00000000
10000001
01111111
```

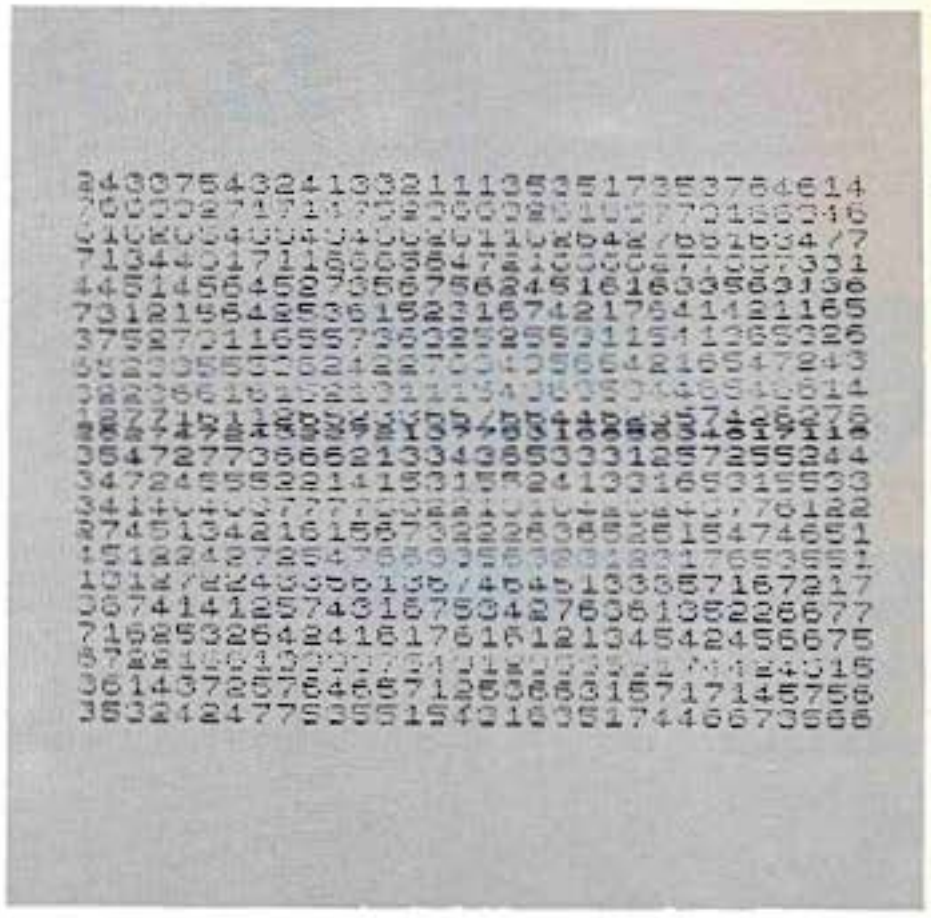
La definizione dei caratteri è ben leggibile nelle linee dalla 1000 alla 1320: le REM che abbiamo posto fra una serie e l'altra permettono infatti di isolare le quattro matrici 8×8 e, in pratica di vedere i caratteri già nei numeri binari.

Il fatto di aver posto un certo carattere in USR "r", significa che d'ora in poi premendo r nel mondo SHIFT + GRAPHIC otterremo quel carattere, e non più una R.

Dopo questi preliminari il programma parte. Con un anello che va da 1 a 22×32 (22 righe per 32 colonne) estraiamo a caso dei valori per le varie caratteristiche dello schermo: da 1 a 7 per inchiostro e fondo, da 0 a 1 per lampeggio e luminosità.

Per darvi un'idea della casualità di queste istruzioni guardate qui sotto





e leggendo normalmente da sinistra a destra e dall'alto al basso vedrete come vengano "tirati" a caso numeri da 0 a 1 e da 1 a 7 con "randomizzazioni" identiche a quelle contenute nel nostro programma.

Ora dunque noi casualizziamo in modo totale tutto l'assetto grafico del nostro Spectrum in modo che il colore, la luminosità, la combinazione testo/sfondo, e quindi la combinazione di colori nel caso di lampeggio, siano sempre diversi.

Alla linea 80 diamo ordine di stampare nel primo spazio disponibile uno dei quattro C$: infatti anche l'argomento di C$, ossia il suo numero di serie, è stato casualizzato da 1 a 4.

Poiché dopo l'ordine di PRINT c'è un ";" ecco che il primo spazio disponibile sarà sempre quello adiacente all'ultimo carattere stampato sulla sua destra, fino ad esaurimento della riga.

Quando l'anello è terminato abbiamo riempito tutto lo schermo di 704 carattere scelti a caso fra i quattro definiti, stampati ciascuno con condizioni grafiche assolutamente casuali.

Alla linea 100 riportiamo il cursore, ossia il puntatore della scrittura, alla prima casella dove dovrà stampare "", ossia nulla.

Dopodicché, con GOTO 30 tutto ricomincia e lo schermo ottenuto viene poco a poco sostituito con un altro.

Salvate questo programma con un SAVE "graph" LINE 5 e otterrete che, quando lo ricaricherete con LOAD "graph", partirà da solo.

Sarà uno spettacolo.

Se qualche schermo vi piace particolarmente, potrete memorizzarlo: inventategli un nome, ad esempio "graf1" e poi fate SAVE "graf1" SCREEN$. Potete anche farlo per molte volte successive, ottenendo così una sorta di spettacolo di immagini che trasmutano una nell'altra.

Se qualcuno vuole poi studiare varianti e applicazioni diverse, e farcele gentilmente conoscere...

Zetaics



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
SEAQUEST	AZIONE	1-2	1	89.000	
SKY JINKS	AZIONE	1	1	65.000	VG7
SKIING	SPORT	1-2	10	77.000	VG5
SPIDER FIGHTER	AZIONE	1-2	1	89.000	
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
HAPPY TRAILS	—	—	—	92.000	

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	25.000	
ADVENTURE	AVVENTURA	1	3	25.000	VG1
AIR-SEA BATTLE	GUERRA	1-2	27	39.000	
ASTEROIDS	SPAZIO	1-2	77	79.000	
BASKETBALL	SPORT	1-2	2	25.000	
BERZERK	AZIONE	1	12	79.000	
BOWLING	SPORT	1-2	6	25.000	
CENTRIPEDE	—	——	89.000		
COMBAT	GUERRA	2	27	25.000	
DEFENDER	SPAZIO	1-2	20	79.000	
DODGE'EM	LABIRINTO		3	39.000	
E.T.	AVVENTURA	1	3	59.000	VG3
GOLF	SPORT	1-2	1	39.000	
HAUNTED HOUSE	AVVENTURA	1	9	59.000	VG4
MISSILE COMMAND	SPAZIO	1-2	34	59.000	
M.S. PAC-MAN	—	—		89.000	
MATH GRAND PRIX	EDUCATIVO	2		39.000	
NEW SOCCER		1-2	5	59.000	
NEW VOLLEY BALL		1-2	2	59.000	
OTHELLO	STRATEGIA	1-2	4	39.000	
OUTLAW	AZIONE	1-2	16	39.000	
PAC-MAN	LABIRINTO	1-2	8	79.000	
PHOENIX	SPAZIO	1	1	79.000	VG6
SPACE INVADERS	SPAZIO	1-2	112	59.000	
STAR RAIDERS	SPAZIO	1-2		89.000	
VIDEO CHESS	STRATEGIA	1	8	25.000	
YARS' REVENGE	SPAZIO	1-2	7	59.000	VG2

CREATIVISION

per Atari VCS

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 VG7	/	/	/	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 VG7	/	/	/	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 M.	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 ?	1-2	1	111.800	

HANIMEX

per Nanimex Home Arcade

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCA .	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	39.000	
COSMIC ARK	SPAZIO	1-2	1	39.000	VG3
DEMON ATTAK	SPAZIO	1-2	1	49.000	VG1
DRAGON FIRE	AZIONE	1-2	1	79.000	
FIRE FIGHTER	STRATEGIA	1	1	39.000	VG2
NO ESCAPE	—	—	—	39.000	
RIDDLE OF THE SPHINX	STRATEGIA	1-2	1	39.000	VG4
STAR VOYAGER	SPAZIO	1-2	1	39.000	VG5
TRICK SHOT	SPORT	1-2	1	39.000	

per INTELLIVISION

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
ATLANTIS	SPAZIO	1-2	1	69.000	
BEAUTY & BEAST	AZIONE	1-2	1	69.000	VG4
DEMON ATTACK	SPAZIO	1-2	1	69.000	VG1
DRACULA	AVVENTURA	1-2	2	89.000	VG6
DRAGON FIRE	AZIONE	1-2	1	79.000	
ICE TREK	AVVENTURA	1-2	1	89.000	
MICROSURGEON	STRATEGIA	1-2	1	69.000	VG7
NOVA BLAST	ANNUNC.			89.000	
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 INTELLEVISION

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-SHARK	AZIONE	1-2	1	49.000	VG7
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	[illegible]	
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 ELETTR.	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	EDUCATIVO	1	1	75.000	
COMBATTENTI DELLA LIBERTÀ	SPAZIO	1	1	55.000	VG4
I DUE GENERALI	AZIONE	2	1	45.000	
IN FILA PER 4	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	
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

ACCESSORI ATARI per VCS 2600 Comandi a cloche	**Lire 25.000**
ATARI/VIDEO COMPUTER SYSTEM	**Lire 299.000**
CABEL/UNIVERSAL GAME COMPUTER	**n.p.**
CONTROLLO COMPETIZIONE IMAGIC per ATARI	**Lire 39.000**

BASE CREATIVISION	**Lire**	**415.000**
FUOCO AUTOMATICO RAPIDO IMAGIC per ATARI	**Lire**	**29.000**
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**
QUICK STIK IMAGIC per MATTEL	**Lire**	**29.000** la coppia

SOFTWARE PER COMPUTER

PROGRAMMI PER IL SINCLAIR XZ81

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 GIOCHI DI DIFFICOLTÀ	cassetta	15.340
SEI GIOCHI IN INGLESE LUNAR LANDING - TWENTY ONE - COMBAT SUB STRIKE - COBE BREAKER - MAYDAY	cassetta	15.349
GIOCHI EDUCATIVI IN INGLESE (1K) OPERAZIONI ELEMENTARI PER BAMBINI CON QUATTRO GRADI DI DIFFICOLTÀ	cassetta	15.340
SCACCHI IN INGLESE SI GIOCA CONTRO IL CALCOLATORE CON DIVERSI GRADI DI DIFFICOLTÀ	cassetta	30.680
FANTASY GAMES IN INGLESE GIOCHI DI FANTASIA PER TUTTI I GUSTI	cassetta	30.680
GIOCO SCACCHI QUATTRO LIVELLI DIFFICOLTÀ - LIBERTÀ 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 DIFFICOLTÀ PROGRAMMAZIONE DI ALTO LIVELLO CON GRAFICA OTTIMA	cassetta	20.060
THE 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 PIÙ DI UN MINUTO	cassetta	20.060
DEFENDER UN PO' DI BRIVIDO CON IL SINCLAIR VELOCITÀ ECCEZIONALE	cassetta	20.060
STAR-STRIKE MISSIONE GALATTICA CON IMPREVISTI ED EMOZIONI. QUATTRO LIVELLI DIFFICOLTÀ	cassetta	20.060
CENTIPEDE PROVATE A DISTRUGGERE IL BRUCO CHE SI DIVEDE 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	25.860
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 - GIÙ 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 POSSIBILITÀ 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 ABILITÀ	cassetta	25.960
2 GIOCHI IN ITALIANO (2K) MESSAGGI IN CORSA E BISCIA GIOCO DI ABILITÀ	cassetta	20.060
DAMA & 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 CALCOLATORE	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 DIFFICOLTÀ	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 DIFFICOLTÀ 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 SOCIETÀ - CONTRO IL CALCOLATORE 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 JOYSTICK	cartuccia	94.500
PROJECT NEBULA RESPINGETE GLI INVASORI DELLA VOSTRA GALASSIA - 4 LIVELLI - APPASSIONANTE	cartuccia	106,00
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 VELOCITÀ - RIFLESSI - ERRORI	cartuccia	71.000
HANDY MAN CALCOLO DELLE ESATTE NECESSITÀ DEL LAVORO DEL BRICOLAGE - MATERIALI - CONSIGLI	cartuccia	71.000
ATOM ADVENTURE PROTEGGI L'ISOLA CON I TRE SOTTOMARINI... ALTA VELOCITÀ 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 (Thom Emi) TROVATE I TRE ESPLORATORI SPERSI NELLA GIUNGLA, SUPERATE TUTTE LE INSIDIE DEL FIUME E INTASCATE IL PREMIO PER IL LORO SALVATAGGIO. 3 VARIAZIONI, 1-2 GIOCATORI	annunciato
VIC MUSIC COMPOSER (Thom Emi) VISUALIZZAZIONE DELLE NOTE SULLO SCHERMO. MEZZ'ORA DI MUSICA CON 5K, 4 ORE E MEZZA CON 16K MEMORIZZABILI SU DISCO O CASSETTA	annunciato
MUTANT HERD (Thom Emi) CONTRASTATE UN'ONDATA DI MUTANTI RADIOATTIVI E FAMELICI, RAGGIUNGETE IL CUORE DELLA TERRA PER DISTRUGGERE LE LORO UOVA. 1-2 GIOCATORI	annunciato
FOURTH ENCOUNTER (Thom Emi) ESERCITI ALIENI A ONDATE CERCANO DI INVADERE IL VOSTRO PIANETA, SEMPRE PIÙ TERRIBILI; ALLA FINE, A UN PASSO DALLA VITTORIA, IL DUELLO FINALE CON UNA MASSA DI PROTONI FOSFORESCENTI CHE TENTA DI TOGLIERVI OGNI ENERGIA. 1-2 GIOCATORI	annunciato

PROGRAMMI PER IL VIC-20 CBM

Se non specificato, si intende che i programmi funzionino con la memoria in configurazione base.

NOME E DESCRIZIONE	SUPPORTO	PREZZO VENDITA
INVASORI SPAZIALI GRANDE REALISMO - ALTA VELOCITÀ NON VI FATE PRENDERE DAL PANICO	cartuccia	44.000
GARA AUTOMOBILISTICA PROVATE L'EBBREZZA DELLA VELOCITÀ E DELLA COMPETIZIONE - 1 O PIÙ GIOCATORI **(VG1)**	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 CAPACITÀ 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, DEVIAZIONI 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 DIFFICOLTÀ	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 SARÀ INDISPENSABILE PER DIFENDERVI		69.500
KOSMIC KAMICAZE ATTACCATO DA STRANI ALIEN 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 SIRIUS ELETTRONICA PER VIC 20

NOME E DESCRIZIONE	SUPPORTO	PREZZO VENDITA
SIR-MAG. 8 GESTIONE MAGAZZINO PER 70 ARTICOLI. ESPANSIONE 8K	cassetta	147.500
SIR-MAG. 16 GESTIONE MAGAZZINO PER 200 ARTICOLI. ESPANSIONE 16K	cassetta	206.500
SIR-MAG. 32 GESTIONE MAGAZZINO PER 320 ARTICOLI. ESPANSIONE 32K	cassetta	230.100
RICETTARIO DI CUCINA CONTIENE RICETTE INEDITE E CONSENTE DI MEMORIZZARNE DI NUOVE	cassetta	88.500
BIORITMO CALCOLA IL BIORITMO FISICO, INTELLETTIVO ED EMOTIVO A PARTIRE DA QUALSIASI DATA	cassetta	61.500
PROGRAMMA PUBBLICITARIO PER NEGOZI CIASCUNO PUÒ SCEGLIERE LA PAROLA PIÙ ADATTA PER QUALSIASI MESSAGGIO PUBBLICITARIO	cassetta	61.500
INDIRIZZARIO INDIVIDUA IL DATO RICERCATO PARTENDO DA UN'INFORMAZIONE PARZIALE. ANNUNCIATO	cassetta	88.500
WORLD PROCESSING - ELABORAZIONE TESTI ANNUNCIATO	cassetta	147.500
GESTIONE CONTI CORRENTI BANCARI ANNUNCIATO	cassetta	88.500
WORLD PROCESSING - ELABORAZIONE TESTI ANNUNCIATO	cassetta	147.500
CONTABILITÀ DOMESTICA ANNUNCIATO	cassetta	102.700
CATALOGAZIONE DATI PARAMETRICA 16K ANNUNCIATO	cassetta	102.700

PROGRAMMI SIRIUS SOFTWARE PER VIC 20

NOME E DESCRIZIONE	SUPPORTO	PREZZO VENDITA
FAST EDDIE	cartuccia	82.000
TYPE ATTACK	cartuccia	82.000
SNAKE BYTE	cartuccia	82.000
TURMOIL	cartuccia	82.000
SPIDER CITY	cartuccia	82.000
FINAL ORBIT	cartuccia	82.000
REPTOL	cartuccia	82.000
BAUDIST	cartuccia	82.000
PLASMANIA	cartuccia	82.000
SOVISH'EM	cartuccia	82.000

PROGRAMMI PER IL TI/44-4A

MISSILE IMPOSSIBILE SALVA DALLA DISTRUZIONE IL REATTORE NUCLEARE	69.500
VOODO CASTLE LIBERA IL CONTE CRISTO DALLA TERRIBILE MALEDIZIONE	69.500

IL CONTE 69.500
SCOPRITE CHI SIETE, PERCHÈ VI TROVATE IN TRANSILVANIA E PERCHÈ 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

CITTÀ 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
AUSILI PER POTENZIARE IL LINGUAGGIO BASI TI

IMPARATE DA SOLI IL BASIC ESTESO 28.500
APPRENDERETE 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 PIBALL 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 FARÀ PROVARE L'EBREZZA DELLA VELOCITÀ
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 TRA TRENI COME NEL VECCHIO WEST

GAMES 3 18.000
MIND THE METEORS:
ATTRAVERSA UNA CORTINA DI METEORE A FOLLE VELOCITÀ
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
INVISIBILE 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 COSÌ 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'UMANITÀ

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 CARTA. 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
KIL:
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 DIFFICOLTÀ

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 GRAVITÀ RENDE IL TUTTO PIÙ 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 CITTÀ 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

REVERSI 30.000
ABILITÀ 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 FARÀ RESTARE 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 UTILITÀ 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 POSSIBILITÀ 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 annunc.
UN'ECCEZIONALE PENSATA CHE RENDE ANCORA PIÙ AVVINCENTE IL GIÀ FAMOSO GIOCHINO PAC-MAN

ATTACCO ALIENO annunc.
QUESTA È L'IMPLEMENTAZIONE DEL FAMOSO GIOCO SCRAMBLE PER QUALSIASI SPECTRUM

STORMO DI METEORE annunc.
VERSIONE MIGLIORATA DEL GIOCO ASTEROIDE

PROGRAMMI PER L'ATARI 400

NOME E DESCRIZIONE	SUPPORTO	PREZZO VENDITA
MUSIC COMPOSER (8K) LA MUSICA SPIEGATA, VISUALIZZATA E COMPUTERIZZATA, MA SALDAMENTE IN MANO ALLA CREATIVITÀ DELL'UTENTE	cartuccia	121.000
ENERGY CZAR (16K) PRENDETE DECISIONI SU PROBLEMI DI IMPORTANZA MONDIALE: ENERGIA, PREZZI, RAZIONAMENTI, INQUINAMENTI	cassetta	60.000
HANGMAN (8K) INDOVINATE LA PAROLA PENSATA DAL COMPUTER, OPPURE FINITE IMPICCATO	cassetta	30.000
STATES AND CAPITALS (16K) STATI E CAPITALI DEGLI U.S.A. PER IMPARARE UN PO' DI GEOGRAFIA DIVERTENDOSI	cassetta	30.000
EUROPEAN COUNTRIES & CAPITALS (16K) LA GEOGRAFIA EUROPEA A QUIZ	cassetta	30.000
KINGDOM (8K) L'ECONOMIA DEL VOSTRO REGNO SI BASA SULL'AGRICOLTURA. ELABORATE STRATEGIE ANTI-CARESTIA	cassetta	30.000

PROGRAMMI PER ATOM A CORN

NOME E DESCRIZIONE	SUPPORTO	PREZZO VENDITA
ATOM FORTH LINGUAGGIO DI PROGRAMMAZIONE FORTH ESTREMAMENTE VELOCE, ADATTO AD APPLICAZIONI SCIENTIFICHE ED EDUCATIVE RICHIEDETE 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 1 KB 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 ALL'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 RISOLZUIONE. È FORNITO COMPLETO DI ESEMPI MUSICALI. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA E 6KB VIDEO	cassetta	35.400
ATOM LIFE UNA DELLE PIÙ 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 ATTIVITÀ. 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 PROGRMMA E 1KB AREA VIDEO	cassetta	35.400
PROGRAMMI DI UTILITÀ 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 MELORIA 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 POLINOMI, ESPANDE E SEMPLIFICA ESPRESSIONI, CHE TRIGONOMETRICHE E PERMETTE TRASFORMATE DI FOURIER MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 1KB AREA VIDEO. È NECESSARIA LA ROMA FP.	cassetta	35.400
ATOM WORD TUTOR UN SEMPLICE MA UTILE SERCIZIO LINGUISTICO PER STUDENTI DI LINGUA INGLESE. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO	cassetta	35.400
GAME 1 RACCOLTA DI TRE GIOCHI: **ASTEROIDS, BREAKOUT** E **SOTTOMARINO.** MEMORIA RICHIESTA: 4KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO	cassetta	35.400
GAME 2 RACCOLTA DI TRE GIOCHI: **DOGFIGHT** (VERSIONE DI GUERRA STELLARE FRA DUE GIOCATORI), **MASTERMIND** E **ZOMBIE.** MEMORIA RICHIESTA: 4KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO	cassetta	35.400
GAME 3 **RAT TRAP** (ABILITA GUIDA), **LUNAR LANDER** (ATTERRAGGIO LUNARE), **BLACK BOX** (INDIVIDUARE OGGETTI INVISIBILI). MEMORIA RICHIESTA: 4KB PROGRAMMA, 5KB AREA VIDEO	cassetta	35.400
GAME 4 **STAR TREK** (ODISSEA SPAZIALE), **FOUR ROW** (GIOCO D'ASTUZIA PER BATTERE IL COMPUTER), **SPACE ATTACK** (ATTACCO SPAZIALE). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO	cassetta	35.400
GAME 5 **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	cassetta	35.400
GAME 6 **DODGEMS** (CORSA PER LA SALVEZZA), **SIMON** (TEST DI ATTITUDINE A MEMORIZZARE), **AMOEBA** (COMPETIZIONE FRA DISEGNATORI). MEMORIA RICHIESTA: 4KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO	cassetta	35.400
GAME 7 **LIFE FORMS** (GLI ALIENI INVADONO L'ASTRONAVE. PER SOPRAVVIVERE È NECESSARIO SCOPRIRLI E DISTRUGGERLI), **BALLISTICS** (GUERRA DI ARTIGLIERIA), **SNAKE** (ABILITÀ E DESTREZZA). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO	cassetta	35.400
GAME 8 **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	cassetta	135.400
GAME 9 **SNAPPER** (FUGA NEL PERICOLOSO LABIRINTO OVE SI ANNIDANO ESSERI MOSTRUOSI), **MINOTAUR** (DALLA MITOLOGIA IL GIOCO DA BRIVIDO E PAURA DEL MINOTAURO), **BABIES** (GIOCO DI ABILITÀ PER SALVARE CON IL TELONE I BAMBINI CHE CADONO). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO	cassetta	135.400
GAME 10 RACCOLTA DI 10 PROGRAMMI DI GIOCHI PER LA VERSIONE MINIMA DELL'ATOM 8+2: **BREAKOUT - HESTIC - MASTERMIND SKI-RUN - SNAKE - TRACK - SIMON - SQUASH - MOON - BOMBS-AWAY**	cassetta	35.400
GAME 11 **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	cassetta	35.400
ATOM ADVENTURE **DUNGEON** (CACCIA AL TESORO), **HOUSE** (AVVENTURE NELLA CASA DEL TESORO), **INTERGALACTIC** (AVVENTURE NELLO SPAZIO INSIDIOSO). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO	cassetta	35.400

ATOM CHESS GIOCO DEGLI SCACCHI. MEMORIA RICHIESTA: 5K PROGRAMMA, 6K AREA VIDEO	cassetta	35.400

COMPUTER

SINCLAIR

DESCRIZIONE	PREZZO VENDITA
COMPUTER ZX81 1 KBYTE RAM	171.000
ESPANSIONE 16 KBYTE RAM	154.000
ESPANSIONE 32 KBYTE RAM	235.000
ESPANSIONE 64 KBYTE RAM	362.000
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

DESCRIZIONE	PREZZO VENDITA
COMPUTER VIC 20	509.000
REGISTRATORE C2N	142.000
STAMPANTE VIC 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	33.500
JOYSTICK SINGOLO	16.000
JOYSTICK VIDEO COMMAND SINGOLO	36.700
PADDLE COPPIA	26.500

TANDY

DESCRIZIONE	PREZZO VENDITA
COLOR COMPUTER 16K	885.000
JOYSTICK COPPIA	62.600
KIT 16K RAM	164.000
DRIVE 0 PER FLOPPY DISK	1.168.000
DRIVE 1 PER FLOPPY DISK	606.000

TEXAS INSTRUMENTS

DESCRIZIONE	PREZZO VENDITA
COMPUTER TI99/4A CONSOLLE 16K	446.000
MODULO DI ESPANSIONE RAM 32K	318.500
MODULO CONTROLLER PER DRIVER FLOPPY DISC	412.000
MODULO DISK DRIVE	122.500
DISK DRIVE ESTERNO	1.026.000
SINTETIZZATORE VOCALE	130.000
JOYSTICK COPPIA	61.500

SEIKOSHA

DESCRIZIONE	PREZZO VENDITA
STAMPANTE GP 100A	649.000
STAMPANTE GP 250X	719.000

ACTIVISION - MIWA Trading s.r.l. - Centro direz. Milano Fiori, Strada 7, Palazzo T1 - 20089 Rozzano (MI); **APOLLO** - I.T.P. - Viale Milano Fiori - 1ma Strada, Palazzo F2 - 20090 Assago (MI); **ATARI** - Via Cherubini, 6 - 20145 MILANO; **HANIMEX** - G.B.C. - Viale Matteotti, 66 - 20092 Cinisello Balsamo (MI); **IMAGIC** - AUDIST - Via Castelbargo, 2 - 20136 MILANO; **INTELLIVSION** - 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 F2 - 20090 Assago (MI); **COLECO** - CBS Electronics - Via Amadei, 9 - 20123 MILANO; **CREATIVISION** - Zanussi - Viale Treviso, 15 - 33170 PORDENONE.

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...).



VE LO DICE SUPER SUMUS!

SUMUS s.r.l. via S. Gallo 16/r - 50129 Firenze

Tel. 055/29.53.61 - tlx 57.10.34
sabato aperto - chiuso lunedì mattina

LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU' MERCATINO DELL'USATO



COMPRO **cassette di videogiochi VIC-20** in particolare Jelly Monster. VENDO giochini elettronici Merlin - Galaxian rispettivamente per L. 20.000 e L. 28.000. Scrivere se non mi si trova in casa. Fabio Serra - Viale Lazio, 27 - 20135 Milano - Tel. 02/585922 (ore pasti).

COMPRO **cassette Imagic per Intellivision** (qualsiasi titolo) a non più di L. 50.000 ciascuna oppure cambio 2 cassette Intellivision per una Imagic. VENDO le seguenti **cassette Intellivision** a L. 30.000 ciascuna: Astrosmash, Space Armada, Sea Battle, Tennis. Merlo Stefano - Viale Piacenza nuova, 61 - 43100 Parma - Tel. 0521/992857. (12-15 e dalle 20 alle 21 agosto escluso).

COMPRO qualunque **videocassetta Imagic, Activision o Coleco** per Intellivision eccetto Demon Attack e Microsurgeon: prezzi buoni! VENDO **Triple Action** a L. 25.000 o cambio con Tennis, Baseball, Snafu, Bowling, Sea Battle o altre sempre per Intellivision. Scrivere a Guerrini Cesare - Via Lungara, 8/A - 40026 Imola (Bol).

COMPRO **cassette Intellivision** in buono stato: "Tron Basket, Boking, Auto Racing, Lock'n'Chase, Vectron" ed altre, ognuna a L. 20.000. VENDO o CAMBIO **cassetta Intellivision** in ottimo stato: "Poker e Blakjack" a poco prezzo. Corso Vittorio Emanuele, 115 - Napoli - Tel. 081/684162 (ore serali).

COMPRO **per VCS/**Atari Maze-Craze, X-Man, Video Chess tutti a metà prezzo di listino mentre Asteroid a L. 35.000 VENDO miniature Golf Breakout e Combat ad un prezzo minimo di lire 25.000, Sono in ottimo stato e compatibili con Atari/VCS. Solo per la zona di Roma, Luca Lodi - Via del Caravaggio, 91 - Tel. 06/5139525 (ore pasti 12,30-20,30).

COMPRO **cassette** compatibili con il sistema Coleco Vision. VENDO VCS Atari completo di 7 cassette fra le quali E.T., Pitfall, Space Invaders, Haunted House. Il tutto nuovissimo da febbraio a L. 650.000 trattabili. Giorgis Silvio - Via O. Moreno, 39 - 12038 Savigliano (CN) - Tel. 0172/32245 (tutti i giorni a qualsiasi ora).

COMPRO **cassetta** Atari VCS: "Video Chess". VENDO o CAMBIO **cassetta** Atari VCS: Breakout, Adventure. Lorenzio - Milano - Tel. 02/436498 (ore 20-21).

COMPRO **cassette Imagic** compatibili con l'Intellivision a L. 35.000 cadauna: Dracula e Demon Attak. Compro a L. 35.000 cadauna le seguenti cassette Mattel: Burger Time, Night Stalker, Trovmaze-Tron. VENDO **cassette Intellivision:** Tennis, Skiing, Poker and Blackjack a L. 35.000 cadauna o cambio con cassette sopra elencate. Cesare Ciavina - Via Parigi, 2 - 40121 Bologna - Tel. 051/273412.

COMPRO **Schialli a Pensieri,** Game & Woch a 1 o a 2 schermi solo se occasioni. Tratto solo con zona Torino e cintura. VENDO **calcolatrice sonora Sharp EL 670:** in perfetto stato ha 2 ottave, sveglia, segnale orario, suono regolabile. Pagata 110.000 e con un anno di vita è imballata a L. 80.000. Oppure CAMBIO con Game & Woch a 2 schermi. Ernesto - Via Casteldelfino - Torino - Tel. 011/290752 (dalle 11 alle 13).

COMPRO **Frogger.** VENDO (per Atari) **Skiing** (ACT) L. 60.000, Ice Hockey (ACT) L. 60.000, Boxing (ACT) L. 40.000, Base Intellivision + Poker L. 300.000, Soccer L. 40.000, Star Strike L. 40.000, Astrosmash L. 40.000, Beauty and Rest L. 60.000. Via S. Brigida, 51 - Tel. 081/320284 (lunedì/venerdì).

COMPRO **cassetta Coleco per Intellivision** "Donkey Kong" in buonissime condizioni a L. 60.000 con istruzioni incluse. VENDO **cassetta Intellivision** "Astromash" in ottime condizioni con istruzioni a L. 45.000 oppure la CAMBIO con la **cassetta Coleco** per Intellivision "Donkey Kong". Bertuzzi Fabio - Via Emilia, 360/B - S. Lazzaro di Savena, Bologna - Tel. 051/456755 (12,30-13,30/8-8,30).

COMPRO **Frog Bog,** Mattel Intellivision buone condizioni L. 35.000. VENDO **Mattel Intellivision** ottime condizioni L. 30.000. Poker & Blackjack Mattel Intellivision ottime condizioni L. 15.000. Moscovicci Ivan - Via A. Balsamo, 93 - S. Agnello (Napoli) - Tel. 081/878570 (ore pasti).

COMPRO **Francomputer Club Texas TI 99 h/A** - Corso Fogazzaro 174, Vicenza - Cerchiamo amici per scambio programmi. Inviaci la tua lista programmi faremo altrettanto. Astenersi speculatori aziende, affaristi in cerca di "polli". Francomputer - Corso Fogazzaro, 174 - 36100 Vicenza - Tel. 0444/42678 (ore 8-20).

COMPRO **Snafu** (della Intellivision). VENDO **base Intellivision nuova,** in ottime condizioni a L. 350.000 trattabili (+ Star Strike in regalo). Gennaro Caserta - Via del Piombo, 4 - 40125 Bologna - Tel. 051/398723 oppure 0881/41679 (ore pasti).

COMPRO **riviste di "Video Giochi"** N° 1-2-3-4, per un prezzo di L. 2.000 trattabili. VENDO **Videogames per TV** a colori o a bianco/nero, acquistato Natale '82, completo di scatola originale + 2 cassette (Moto, Sport), al prezzo di L. 100.000 trattabili. Contattare con: Licata Paolo - Via Lido, 2 - Tel. 0925/21815 (dopo le ore 20).

COMPRO **ZX Printer.** Tratto solo province La Spezia, Massa Carrara, Lucca. Prezzo da concordare. VENDO **VCS Atari** affarone! + 6 cartucce (Asteroids, Defender, Missile Command, Space Invaders, Air Sea Battle, Combat) a sole L. 350.000. Antonio Bruschi - Via Paghezzana, 49 - 54035 Fosdinovo - Tel. 0187/610686 (dopo le ore 18).

COMPRO **cassette Activision Kaboom** a L. 25.000 e Star Master a L. 40.000 VENDO Sistema Intellivision + 2 cassette (Armor Battle e Boxing) a L. 300.000. VENDO **cassette Intellivision** Auto Racing, Star Strike, Space Battle, Tennis, Basketball a L. 35.000. Padova - Tel. 049/583119.

COMPRO **Base Intellivision** ottimo stato, come nuova, offerta massima L. 250.000. Preferibilmente con le cassette Tron Deadly Discs, Frog Bog, Star Strike. Prezzo da concordare, preferibilmente in regione. VENDO **giochi TV** con 4 giochi: Tennis, Hockey, Squash, Han Ball a L. 50.000, quasi nuovi. Rossi Riccardo - C.so Orbassano, 237 - 10137 Torino - Tel. 011/356101 (13-15/19-22 solo feriali).

COMPRO **Space Armada** a L. 20.000 e Frog Bog a L. 20.000 possibilmente in buone condizioni. VENDO **Poker and Blackjack** a L. 30.000 nuovissimo, causa doppio regalo. Roberto - C.so Monte Cucco, 156 - 10141 Torino - Tel. 011/705301 (ore 19-22).

CAMBIO 1 **cassetta Atari** "Night Driver" per una cassetta Atari. 1 gioco elettronico tascabile Mattel "Soccer" per una cassetta Atari. 1 **gioco elettronico tascabile** "Split Second 9 giochi" per una cassetta Atari. 1 **gioco elettronico** con 2 cassette e Joystick per una cassetta Atari. 1 **fucile subacqueo** pneumatico "Technisub" per 2 cassette Atari. 1 **cassetta Atari** "Slot Racer" per una cassetta Atari. 1 **macchina fotografica** Agfa Pocket per una cassetta Atari. De Sio Raffaele - Via Settimo Mobilio, 17 - 84100 Salerno - Tel. 089/234828 oppure 089/521030 (ore pasti).

CAMBIO **Space Invaders** + Air Sea Battle per Pac-Man o E.T. O Pitfall (per Atari). Via Redipuglia, 10 - Di Sepio (Ancona) - Tel. 071/52400 (ore pasti).

CAMBIO per **Intellivision** la cassetta Astro Smash o Armor Battle per Auto Racing o Star Strike o Foog Bog o Hokey. Federico Mattiangeli - Via Federico Cesi, 16 - Terni - Tel. 0744/52350 (ore pasti).

CAMBIO **Space Battle** con Soccer, Astromas, Frog Bog, Bowling, Space Haw, Lock'n Chose. Ofreni Lorenzo - Via Engels, 12 - 20153 Milano - Tel. 02/452379 (dalle 19 in poi).

CAMBIO **Star Strike e Boxing** (Intellivision) per Dracula (Imagic), causa doppio regalo. Milano - Tel. 02/2548429 (ore pasti).

CAMBIO **giochi elettronici** in scatola: Soccer 2 + Pocket Simon + Puzzle 1000 pezzi + gioco Scarabeo (il tutto in ottimo stato) con due delle seguenti cassette per Atari (2600): Laser Blast, Star Master, Megamania, River Raid, Sea Quest (Activision), Space Chase, Space Cavern, Guardian (Apollo), Yar's'Revenge, Phoenix, Galaxian, Nanguard (Atari), Riddle of the Sphinx, Cosmic Ark, Atlantis (Imagic) o qualsiasi cassetta Data Age. Preferibilmente abitante in Liguria. Via Finocchiaro Aprile, 31/29 - Genova - Tel. 010/541819 (ore pasti).

CAMBIO **Cartridge Alien per VIC 20** con una delle seguenti Cartridges per VIC 20: Star Battle, Astroblitz, Nuvole infuocate, Corsa tra le meteoriti, I raggi di Marte, Satelliti e meteoriti in buono stato. Se sono rotte le restituisco entro 30 gg. Accetto anche altre Cartaidges. Benatti Diego - Via Marconi, 25 - 18019 Valle Crosia (Imperia).

CAMBIO **cassetta Space Invaders** (Atari) in buono stato (a parte la scatola) con cassetta Pitfall (Activision) compatibile con Atari VCS (possibilmente in buono stato). Sala Leonardo - Via A. Grandi, 16 - Nerviano - Tel. 0331/588161 (ore 19-22).

CAMBIO **gioco portatile Einstein**, con 4 livelli di difficoltà e pulsante per il controllo dell'errore commesso, con cassetta Cannibal per Philips. Via Pioppazzi, 35 - 84087 Sarno (Sa) - 081/941687 (dalle 15 alle 17).

COMPRO a L. 15.000-20.000 le **cassette per Intellivision** in buono stato: Calcio, Lock'n'Chase, Night Stalker, Tron-Shark, Frog-Bog. VENDO **Conibio Space Battle**. Torreggiani Lorenzo - Via Ponteboccale - 46029 Suzzara (Mn) - Tel. 0376/531176 (ore pasti).

VENDO/CAMBIO **programmi per ZX-Spectrum**. Maurizio Carola - Via L. Lilio, 109 - 00143 Roma - Tel. 06/5917363.

VENDO/CAMBIO **programmi su cassetta per VIC 20**. Prezzi bassi, rispondo a tutti. 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 21, tranne sabato e domenica).

VENDO/CAMBIO **cassetta "Tron Maze-a-Tron"** nuovissimo a L. 40.000, oppure cambio con una delle seguenti cassette per il sistema Intellivision: Pitfall, Demon Attack, Beauty and The Beast, Locl'n Chase. (Zona preferibile per eventuale affare provincia di Genova). Via Carlin, 79/26 - 16011 Arenzano (Ge) - Tel. 010/9125875 (9-10; 19,30-20,30).

VENDO/CAMBIO molto **software su cassetta per VIC 20**; dispongo di molti programmi (giochi/utilità) in Basic e linguaggio macchina. Fabio Siani - Via M. Buonarroti, 19 - 20149 Milano - Tel. 02/4694089 (ore pasti).

CAMBIO **2 cassette Intellivision** per ognuna di queste: Microsurgeon (Int.), Night Stalker (ADV), Dungeons e Dragons (Int.), Pitfall (Int.), Atlantis (Int.). Le cassette che do sono: Soccer, Auto Racing, Baseball, Golf, Star Strike, Skiing, Space Battle, Boxing. VENDO (preferisco il cambio comunque) a L. 29.000 ciascuna le seguenti cartucce Intellivigion: Boxing, Star Strike, Soccer, Auto Racing, Baseball, Golf, Skiing, Space Battle. Montaina Massimo - Via Venezia, 62 - 43100 Parma - Tel. 0521/70065 (ore pasti).

CAMBIO **Lock'n Chase**, Baseball, Tron/Maze a Tron, Golf, Tennis, Atlantis (Mattel), Sea Battle. VENDO Triple Action, Auto Racing, Space Battle, Horse Racing, Frog Bog, Demon-Attack (Mattel), Star Strike. Marco Pecoraro - Via Vittorio Veneto, 17B - 18012 Bordighera (Im) - Tel. 0184/260144 (ore 13-20).

CAMBIO **Subbuteo** (con 6 squadre) + pista Polistil (con 33 pezzi) + schiacciapensieri Donkey Kongs, per Consoles Atari o Philips o Intellivision oppure per il ZX81 Sinclair in buono stato. Fabio Lorenzoni - Via Vasco De Gama, 29 - 40131 Bologna - Tel. 051/369130 (ore serali).

CAMBIO **Videocassetta Intellivision** Armor Battle, con una delle seguenti: Tron Deadly Disk, Tron Maze a Tron, Astro Mash! (Aggiunto come extra anche L. 5.000 trattabili). Gennaro Pappagallo - Largo delle Mimose, 5 - 80131 Napoli - Tel. 081/7415123 (sempre tranne il sabato e la domenica).

CAMBIO **le cassette in vendita con Pac-Man** (Atari), Atlantis (per Mattel); Tron Maze a Tron, Tron Deadly Discs (Mattel). VENDO **Video Chess** (Atari), Asteroids (Atari), Demon Attack (Atari), Indy 500 (Atari), Soccer (Atari), Yars Revenge (Atari), Tropical Trouble (per Mattel). Tutte insieme sconto 50% listino, singole sconto 40% listino. Gaspare La Ferrara - Via Vodice, 8 - Como - Tel. 031/278246 (ore pasti).

CAMBIO **cassette Intellivision** (Mattel) Boxing e Star Strike nuove di zecca, per Demon Attak Imagic compatibile per gli Intellivision. Massimiliano - Milano - Tel. 02/2829914 (ore serali).

CAMBIO **console Intellivision, 3 mesi di vita** più 12 cassette: Pitfall, Space Hawk, Sea Battle, Star Strike, Sub Hunt, Poker e Blackjack, Armor Battle, Tennis, Astrosmash, Basketball, Space Battle, Soccer, tutte in perfetto stato e complete di istruzioni e mascherine, sono interessato al Sinclair Spectrum purché in buono stato. Scrivere per informazioni ed eventuali vostre proposte di personal + eventuali accessori a Foti Alfonso - Via F. Filippi, 12 - 36100 Vicenza.

CAMBIO **Atari per un ZX81**, o Spectrum entrambi della Sinclair, ed in buone condizioni. ZX81 completo di espansione 16k o 32k. VENDO **VCS Atari** (6 mesi di vita) in buone condizioni, con 6 cassette Pele's, Soccer, Maze Craze, Basketball, Superman, Combat, Warloros a L. 450.000 (eventualmente trattabili). Via Tommaseo, 45 - 36100 Vicenza.

CAMBIO **Amidar della Parker** e/o Basic Programming della Atari con Megamania Chopper Command della Activision, Trogger della Parker. Tutto per il VCS/Atari. Tel. 06/3663296 (ore pasti).

CAMBIO **Computer ZX81 Sinclair** completo di tastiera professionale, alimentatore, espansione 16K RAM, cavetti, cassetta "Fantasy Games", manuale d'istruzioni "Guida al Sinclair ZX81" (L. 16000) per Intellivision con almeno 2 cassette fra cui non "Poker e Blackjack". Polenghi Cesare - Via Sallustio 1 - 20135 Milano - Tel. 02/581047 (14-14,30 e dopo le 20).

CAMBIO **Star Trike dell'Intellivision** con Basket sempre Intellivision. Cortellazzo Federico - Via Belluno, 45 - 41100 Modena - Tel. 059/390301.

CAMBIO **"Baracchino" CB 23 canali** + Rosmetro misuratore di campo + antenna Boomerang + 20 metri cavo R458 tutto ancora imballato, per ZX81 come nuovo. Pace Renzo - Viale I° Maggio, 3 - Sesto Fiorentino (Fi).

CAMBIO **"Demon Attack" Intellivision**, con altra cassetta Imagic o con "Pitfall" Activision o con due cassette Intellivision. Oppure vendo a L. 45.000. Franco - Tel. 059/771767-761052 (1° ore pasti, 2° ore ufficio).

VENDO **videogiochi Atari CX 2600** con sei cassette per un valore di L. 743.680 (VG n° 5) a L. 350.000. Basile Mattia - Via Netro, 2 - Torino - Tel. 011/7490061.

VENDO **Base Intellivision**, ancora in gararnzia, data di acquisto giugno '83, con 9 cartucce: Poker, Tennis, Soccer, Basket, Boxing, Astrosmash, Lock'n' Chase, Pitfall, Beauty & The Test (listino lire 934.000), tutto come nuovo vendo a L. 600.000, oppure CAMBIO con base Colecovision + una cartuccia. Marinozzi Walter - Via S. Martino, 8 - 56040 Castellina Marittima (Pisa).

VENDO **Intellivision + 9 cassette:** Soccer, Tennis, Basketball, Tron 1, Armor Battle, Tripe Action, Space Hawk, Space Battle e Icetrek della Imagic. Prezzo di listino L. 930.000, vendo a L. 580.000, oppure CAMBIO con Atari o TI 99. Maurizio - Tel. 095/494056 (ore 14-20).

VENDO **cassette Poker & Blackjack** e Sea Battle Intellivision a L. 40.000 in ottime condizioni, o CAMBIO con Dracula, Basletball o altre. Padroni Marco - Via Cagliari, 244 - Palazzi Saia 09170 Oristano - Tel. 0783/70695 (ore pasti).

VENDO **cartucce Intellivision** (Imagic e Activision) per Intellivision serie completa, disponibile solo come in negozi, completamente nuove, direttamente importatore vendo a meno prezzo. Viale Monte Grappa, 6 - 20124 Milano - Tel. 02/6594164 (ore 13-21,30).

VENDO **videogioco Atari VCS**, sette mesi di vita, completo di 2 Joystick, 2 paddles, trasformatore, al prezzo di L. 150.000. Vendo inoltre videogioco Tele Partner completo di 2 Joystick, trasformatore, 3 cassette per un numero complessivo di 18 giochi tra cui la corsa delle macchine, il muro, tennis. Usato pochissimo al prezzo di L. 70.000 trattabili. Fino al 31 agosto, Via Vitalba, 6 - Quercianella (Li). Dal 1 Settembre, Via Buozzi, 86 - Prato (Fi) - Tel. 0586/491449 - 0574/39837 (ore pasti).

VENDO/CAMBIO **cassette, Street Recer**, Video Olimpycs per Atari-VCS a L. 35.000-30.000 trattabili, o CAMBIO con cassette Atari o compatibili. Via Monte S. Calogero, 8 - Palermo - Tel. 091/523741 (ore pasti).

VENDO **calcetto elettronico Coleco** a L. 50.000, o CAMBIO con cassetta Atari VCS o compatibile. VENDO inoltre, gioco elettronico corsa delle auto a L. 40.000 Asaki con marce. Via Monte S. Calogero, 8 - Palermo - Tel. 091/523741 (ore pasti).

VENDO eccezionali **videogames per ZX81**, tutti in linguaggio macchina di movimento. Prezzi ridotti: dalle 8.000 alle 9.000 lire ed offerte speciali. Abbiamo a disposizione tutto il meglio del mercato e qualcosa in più. Telefonare chiedendo di Roberto 071/58216 (ore pasti).

VENDO/CAMBIO/COMPRO **software giocoso** e non per Spectrum. Ho molti programmi completamente in linguaggio macchina originali inglesi. Inviare offerte precise. Callegari Luigi - Via De Gasperi, 47 - 21040 Sumiragu (Va) - Tel. 0331/909183 (dopo le ore 13).

VENDO **Pelè Soccer-Atari** (L. 15.000), Tron Maze a Tron (L. 45.000), Stampade (L. 60.000), Microsurgeon (L. 55.000), Beauty and Best (L. 60.000), Triple Action (L. 25.000), Football (L. 20.000), Hockey (L. 30.000). Fortunato Alouisi - Via Cirillo, 31 - Napoli - Tel. 081/294190.

VENDO **cassetta Atari Combat** L. 20.000 trattabili o CAMBIO con altre cassette Atari o compatibili. Emiliano De Rosa - Via Pigna, 98 - 80128 Napoli - Tel. 081/245549 (ore pasti).

VENDO **listati per tutti i Personals Computers**. Richiedere lista. Gusso Massimo - Viale Felissent, 32 - Treviso - Tel. 0422/62969 (ore pasti).

VENDO **videogioco Atari 2600** + 15 cassette CS: Berzerez, Bastetball, Super Brekaut, Sky Driver, Night Driver, Circus Atari, Video Olimpics, Casino, Slot Racers, Combat, Bakgammon, Basic Program + 2 tastiere, Yndi 500 + 2 volanti. L. 600.000 tutto in perfette condizioni. Pirozzi Gaetano - Via Ponti Rossi, 188 Lotto A - Tel. 081/452867 (tutti i giorni dopo le 21).

VENDO **videogioco Atari cx 2600,** 1 anno di vita, in perfette condizioni, con imballaggio originale, 2 Joystick, 2 Paddles + tastiera a 5 tasti con ventose, cassette (Combat), vendo a L. 210.000. A richiesta vendo anche altre cassette. Tel. 051/554897 (ore pasti).

VENDO **Frog Bog per base Intellivision,** prezzo contrattabile, ottimo stato, usata 1 settimana. Sergio Aureli - Via F.B. Rastrelli, 130 - 00128 Roma - Tel. 06/6481487 (dalle 14,30 alle 16).

VENDO **VCS Atari completo di 2 Joystick,** 2 paddles e 2 tastiere, imballi originali e cassette Combat, Asteroids, Video Pinball, Slot Racers, Space Invaders, Night Driver, Yars' Revenge e Brain Games, con le relative istruzioni, tutto a L. 650.000 in perfette condizioni. Vendo anche la consolle o le cassette separatamente a prezzi convenienti. Stefano Campostrini - Via Vittorio Veneto, 3/A - 38068 Rovereto (Trento) - Tel. 0464/25711 (ore 19-22).

VENDO **cassette Atari** "Pac-Man, Breakout Combat" per lire 119.000. Frigo Giulio - Via Gramsci - 07046 Porto Torres (SS).

VENDO **programmi su cassetta** e listati **per ZX Spectrum e ZX81.** Prezzi bassissimi. Molti giochi in alta risoluzione. Celi Carlo - Via Giorgetti, 25 - 32100 Belluno - Tel. 0437/27016 (ore pasti).

VENDO **consolle Intellivision** con cartucce o CAMBIO con monitor a calori Pal + Audio. Barone Nicola - Corso Vittorio Emanuele, 377 - 80135 Napoli - Tel. 081/348344 (ore 14-15).

VENDO **videogioco Philips G7000** + 7 cassette a L. 300.000. Cassette: Basket, Bowling, Il santimbanco, Attacco galattico, Sci, Biliardo, Guerra laser, Baseball. Via Emilio De Marchi, 33 - Roma - Tel. 06/8920156 (ore 14-15 - 21-23).

VENDO nuovissimo **videogioco Atari CX 2600** completo di 4 cassette: Combat, Slot Racers, Space Invaders, Street Racer a solo L. 350.000 preferibilmente Napoli e dintorni. Amato Mario - Via Pier delle Vigne, 43 - Napoli - Tel. 081/8025080 (ore 18-22).

VENDO **ZX81** + Alimentatore + Manuali (inglese, italiano) + 16K Ram + Imballi originali a L. 290.000. Circa 40 programmi vari per ZX81 (valore oltre 150.000) vendo a L. 60.000. In blocco L. 320.000, il tutto è come nuovo. Eros Tartini - Via Ferraris, 21 - 21013 Gallarate - Tel. 0331/781827 (dalle 19,30 alle 21).

VENDO **Intellivision Mattel,** ottimo stato, istruzioni in italiano con 4 cassette: Skiiking, Poker-Blackjack, Space Hawk, Sea Battle, prezzo L. 400.000. Cartossi Walter - V.le Duchessa di Genova, 39 - Stresa - Tel. 0323/30182 (dalle 9 in poi).

VENDO **Base Intellivision** ancora in garanzia con ben 13 cassette di cui: Pitfall, Lock'n Chase, Boxe, Triple Action, Astromash, Sea Battle, Tennis, Bowling, Back Gammon, Snafu, Tron Maze Tron, Space Batlle, Basket, il tutto a L. 800.000 non trattabili. Telefonare solo se veramente interessati. Mauro - Treviso - Tel. 0422/22170 (ore pasti).

VENDO **VCS Atari** + Combat + Pele's Soccer a lire 200.000. Ottimo stato, nonostante il prezzo. Preferibilmente in Veneto. Beccari Ermanno - Via Marconi, 5 - 36054 Montebello (Vi) - Tel. 0444/749011 (ore pasti).

VENDO **(Intellivision)** Soccer, Poker e Blackjack. COMPRO Lock'n' Chase, Shark Shark, Frog-Bog, Astromash, Night Stacker, Tron Dealy Disk, Utopia. Sono disposto a cambiare il Soccer e il Poker e Blackjack con Lock'n' Chase e le altre sopra citate. Possibilmente provincia di Genova manon è indispensabile. Chiedere di Bruno Tel. 0185/76648 (ore pasti e dopo le 20,30).

VENDO **per il VCS** Pitfall (Activision), E.T. (Atari), Haunted House (Atari), Laser Blast (Activision;, Space Invaders (Atari), Adventure (Atari), Combat (Atari), il tutto a L. 100.000 oppure singolarmente. Giorgis Silvio - Via O. Moreno, 39 - 12038 Savigliano (Cn) - Tel. 0172/32245 (tutte le ore, non durante i pasti).

VENDO **Pac-Man,** Night Driver, Human Cannon Ball, a L. 80.000, ottimo stato. Cecchinato Gianluca - Via B. Cristofori, 1 - Padova - Tel. 049/44228 (dalle ore 8 alle ore 9).

CAMBIO **cassette Intellivision** con Space Armada, Lock'n Chase, Tron Deadly Discs, Shark, Astromash, Frog Bog. VENDO cassette Intellivision: Space Batlle, Triple Action, Soccer, Boxing. Rovina Massimo - Via E. Chanoux, 146 - 11024 Chatillon (AO).

VENDO **Coamik Ark** (Imagic) a L. 40.000; Volley Ball (Atari) a L. 35.000. Oppure le CAMBIO con Gran Prix (Activision) o Free Way (Activision). Nicola Pannacciulli - Via Calefati, 306 - 70122 Bari - Tel. 080/230281 (14-21, esclusi i giorni festivi).

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

VENDO a L. 300.000 (prezzo listino L. 600.000) il mio **VCS Atari** completo di 4 cassette: Space Invaders, Asteroids, Combat, Soccer per un totale di più di 200 giochi. Tel. 02/6082491 (ore pasti).

VENDO **per Philips Videopac** G7000 cassette 1-10-11-20-34 (L. 25.000) e n. 31 (L. 40.000) o CAMBIO con altre cassette (cerco i nn. 2-4-7-14-15-16-17-19-23-26-27-30-33-36-37-40). Tel. 0321/454744 (ore pasti).

VENDO **gioco Microvision** della **MB Electronics** con cassette: Flipper (L. 25.000), Shotting Star (L. 25.000), Block Buster (L. 25.000), il tutto a L. 170.000 o CAMBIO con cassette Atari VCS. Candito Giuseppe - Res. Spiga - 20090 Milano.

VENDO **consolle Intellivision** con imballo, condizioni perfette + 7 cassette (Boxe, Basket, Tennis, Soccer, Star-Strike, Baseball, Poker e Blackjack) a L. 400.000 trattabili. Leonardo Corradi - Via Trieste, 1 - Noceto (Parma) - Tel. 0521/62309 (ore 12-13 e 19,30-20,30).

VENDO **Base Intellivision** nuovissima (2 mesi e 1/2) + 2 cassette a sole L. 350.000 non trattabili. Marco - Via Wolf Ferrari, 19 - Tel. 02/5393952 (dalle 19,30 alle 22).

VENDO **Atari 2600** completo + 19 cassette: Space Invaders, Combat, Missile Command, Defender, Yars Revenge, Pacman, Haunted House, Asteroids, Back Gammon, Berzerk, Breakout, Star Raiders, Video Cherers, Megamania, Star Master, Tennis, Pitfall, Nexar (Spectravision), Demowat Tak + 2 Joystick Quikshot (Spectravision) + 2 Paddle aggiuntivi a L. 1.200.000 non trattabili. Nuovo L. 1.750.000. Moretto Giorgio - Via Tione, 11 - 35100 Padova - Tel. 049/601118 (ore 13-14 - 19,30-20,30).

VENDO **Videopac Computer G7000** Philips, ancora in garanzia, con 4 belle cassette. Tutto a L. 250.000 trattabili. Carlo Formenti - Tel. 0332/230007 (ore pomeriggio - sera).

VENDO **Sistema Intellivision** con 5 cassette dal titolo: Poker e Blackjack, Basketball, Soccer, Frog Bog, Swords & Serpents (Imagic). Valore reale L. 645.000, prezzo da concordare. Genova - Tel. 010/677652 (ore 20,30-21,30).

VENDO **Sinclair ZX80 nuova RAM** + Slow funzionante + espansione 16K + alimentatore + cavi tv e registratore + il libro "Guida al ZX81, EX80 e nuova RAM" + il libro "66 programmi" + valigetta, tutto a L. 350.000 trattabili. Giampiero Piccirilli - Via Virginia Vezzi, 19 - 00049 Velletri (Roma) - Tel. 06/9633250 (dalle 13,30 alle 14,30 e dalle 20,30 alle 21,30).

VENDO favolosi **programmi per ZX81** 16K RAM a prezzi veramente stracciati. Richiedere listino gratis. Garantisco soddisfazione. Carlo Folco - Via A.S. Novaro, 9/b - 18100 Imperia.

VENDO **VIC-20 + Cartridge** 16K RAM + registratore + Joystick (tutto originale Commodore, usato pochi mesi) + manuale in italiano, fotocopie libro "Vic Revealed" e numerosi programmi a L. 650.000 Andrea Pacelli - Via Firenze, 205 - 65100 Pescara - Tel. 085/26380 (ore serali).

VENDO **VCS Atari** + 7 cassette (Combat, Space War, Breakout, Miniature Golf, Space Invaders, Indy 500, Superman), a L. 530.000 non trattabili. Silvio Nisi - Via Chieti, 21 - 65100 Pescara - Tel. 085/26161 (ore pasti).

VENDO **organo semiprofessionale elettronico** Antonelli a L. 400.000 seminuovo. Valore L. 900.000. Andrea Virgilli - Via Vetulonia, 1 - Bologna - Tel. 051/547547 (ore 20,30-21).

VENDO **VCS Atari** in ottimo stato con istruzioni ed imballo assieme a 8 cassette: Star Raider, Space Invaders, Combat, Pele's Soccer, Defender, Haunted House + Imagic Riddle of the Spinkis, Dragonfire, appena comperate. Aggiungo 3 Joystick, 2 manopole, 1 tastiera nuovo tipo. Valore L. 950.000 vendo a 600.000/700.000 trattabili. Luca Trombella - Via delle Pinete - Massa Carrara - Tel. 0585/58762.

VENDO **un videogioco** con due Joystick e con una cassetta in dotazione + tiro a segno + 6 sport e gioco delle palline (posso o non posso). Prezzo da concordare (inf. alle 10.000 lire). Torreggioni Lorenzo - Via Ponte Boccale - Suzzara (Mn) - Tel. 0376/531176 (ore pasti).

VENDO **videogioco Philips G7000** con N° 14 Videopac (N° 1-5-10-11-14-16-18-22-23-25-27-32-34-35) oltre a Videopac N° 31 (cassetta musicale). Tutto acquistato da 10 mesi, costo complessivo L. 450.000 non trattabili. Del Sette Luciano - Via di Monteverde, 256 - 00151 Roma - Tel. 06/536624 (dalle 14,30 alle 15,30 e dalle 19 alle 20,30).

VENDO **Base Intellivision** + cassette Armor Battle, Space Armada, Soccer, Tennis, Star Strike, Sub Hunt, Poker, a L. 480.000 non trattabili. Tullio - Tel. 0125/307131.

VENDO i seguenti **giochi per Intellivision:** Poker e Blackjack a L. 15.000; Frog Bog a L. 35.000; Sub Hunt, Astrosmash, Skiing, Maze a Tron a L. 45.000; Atlantis, Demon Attak, Micro Surgeon a L. 60.000. Carli Adriano - Via Tommaso Campanella, 41 - 00195 Roma - Tel. 06/3595132 (ore 19-20).

VENDO **Atari Video Computer System 2600** + un paio di comandi a leva e un paio di comandi a manopola (più cassette), tenuto benissimo, ancora scatola di imballaggio, o CAMBIO con ZX Spectrum Sinclair. Via Chanaux, 10 - 10142 Torino - Tel. 011/712432.

VENDO **videogioco Intellivision,** come nuovo (usato pochissimo) a L. 300.000 (trattabili), completo della stupenda cassetta Lock'n Chase (regalo). Il tutto con scatola commutatore, fili e istruzioni. Causa, bisogno di contanti. Vignoli Gianni e Giancarlo - Via Preda, 2 - 20141 Milano - Tel. 02/8493723 (dopo le ore 13).

VENDO **Vic 20 16K RAM** L. 140.000, 8K RAM L. 85.000, Arfon Cabinet 7 Slot L. 200.000, Programmer's Aid L. 35.000, Linguaggio Forth L. 75.000, con relativi manuali. Via Roma, 87 - Cesenatico - Tel. 0547/82036 (ore 9,30-12,30 - 14,30-22).

VENDO **Base Atari** + Combat, Star Master, Space Invaders, Dodge-Em, Mazecraze, Defender, Superman, Skydiver, Street Racer a L. 400.000. Stefano De Luca, Via M. da Besozzo, 14 - Tel. 02/323875 (ore 20-22).

VENDO **VCS Atari** completo di manopole e alimentatore con 10 cassette: Casinò, Combat, Asteroids, Slot Racers, Space Invaders Dama, Dodge-Em, Basket, Missile Command, Scacchi, il tutto più che in ottime condizioni. Valore oltre il milione, cedo a L. 700.000. Buratti Giacomo - Via Metastasio, 4 - 20098 S. Giuliano M.se (Mi) - Tel. 02/9844350 (dopo le ore 20).

VENDO urgentemente **VCS Atari** con cassette Combat, Calcio, Dodge-Em, Pitfall (Activision), vera occasione a L. 350.000, ha solo 3 mesi. Stefano - Via Piave, 7 - 011/493319.

VENDO **Saba Video Play** a L. 200.000 con 7 cassette (Battaglia navale, Back Gammon, Battaglia carri armati e altre) a L. 20.000 l'una. Nicola Schön - Via Nayr, 10 - Tel. 02/795489 (dopo le 4,30 alle 9,30).

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
Via F.lli Gracchi, 48
20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/6125651
Richiesta di informazione
nome _____
indirizzo _____
VG

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 (documenfazione, 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

1983
E: l'inizio

Il micro-millennio è cominciato.

Siamo nell'era dell'elettronica e dell'informatica.
Una rivoluzione silenziosa sta cambiando il nostro modo di vivere, pensare, esprimerci.
Una scelta ci sta oggi davanti: subire le novità che ci attendono oppure viverle da protagonisti; impadronirci del futuro o farcene travolgere. Decidiamo!
Varcare le soglie del micro-millennio conoscendone tutti i segreti è oggi possibile. Oggi c'è E.I. l'enciclopedia dell'elettronica e dell'informatica.
Un'opera unica al mondo, scritta da specialisti per uomini-protagonisti.
È completa, rigorosa, documentata, facile da capire... anche se parla di elettrotecnica, elettronica di base, elettronica digitale, microprocessori, comunicazioni, informatica di base, informatica e società.
Tutto quello che volete e dovete sapere sul micro-millennio che ci sta aspettando.

Enciclopedia di Elettronica e Informatica

50 fascicoli settimanali

- 12 pagine di elettronica digitale e microprocessori
- 16 pagine di informatica (oppure elettronica di base e comunicazioni)
- 1 scheda (2 pagine) di elettrotecnica per ottenere in meno di un anno
- 7 grandi volumi
- 1400 pagine complessive
- 1 volume schede di elettrotecnica

L'opera è arricchita da circa 700 foto e 2200 illustrazioni a colori.



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

In collaborazione con il Learning Center
TEXAS INSTRUMENTS

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 (VC) 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** - 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 Plinio, 11 - Tel. (031) 263173
FIRENZE	**Dreoni Giocattoli** - 50129 Firenze - Via Cavour, 31/R - Tel. (055) 216611
GALLARATE	**Liverani Vergani** - 21013 Gallarate (VA) Via Manzoni, 9 - Tel. (0331) 793492
GENOVA	**Babyland** - 16124 Genova - Via Colombo, 58r - Tel. (010) 580246
LUINO	**Baby Shop** - 21016 Luino Ponte Tresa (VA) Via V. Veneto, 16 - Tel. (0332) 530315
MESTRE	**Bressan Giocattoli** - 30170 Mestre (VE) 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) 781535 **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** - 43100 Parma - Via Cavour, 17 - Tel. (0521) 21091
PRATO	**Capecchi** - 50047 Prato (FI) - Via Muzzi, 52 - Tel. (0574) 30001
ROMA	**Baby's Store** - 00100 Roma - V.le XXI Aprile, 56 - Tel. (06) 428806 **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 **Girotondo** - Roma 00100 - Via De Pretis, 105 - Tel. (06) 462833 00199 - V.le Libia, 223 - Tel. (06) 8390393 00187 - Via Frattina, 25 - Tel. (06) 6793576 00192 - 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 Giocattoli** - 00183 Roma Via Magna Grecia, 27/31 - Tel. (06) 776939 **Piromalli Luigi** - 00177 Roma - Via Torpignattara, 27 - Tel. (06) 2719741 **Stil Baby** - 00168 Roma - Via Torrevecchia, 100 - Tel. (06) 3370640 **Ve.Bi. Giocattoli** - 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

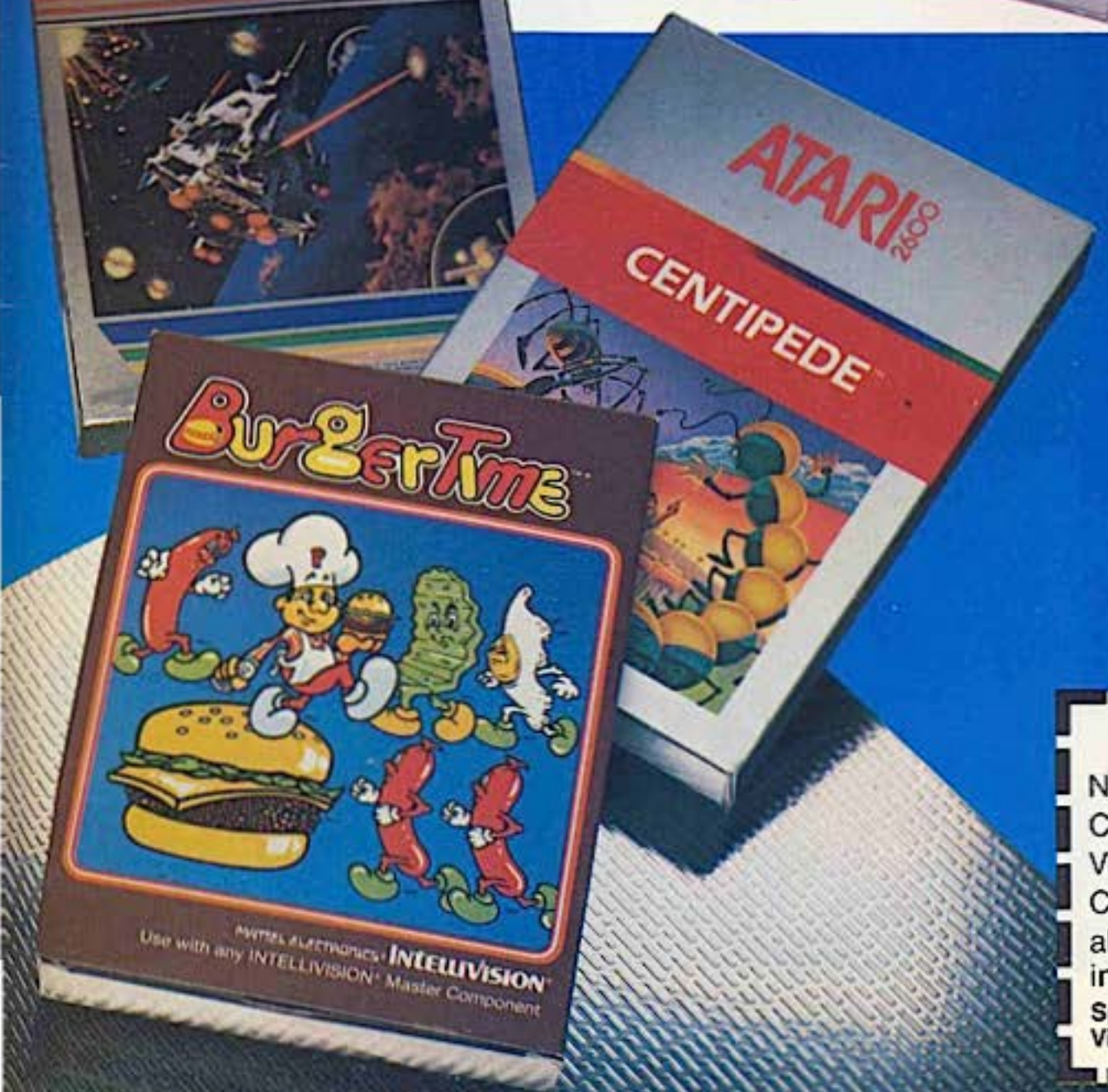
La Giraffa ringrazia per la collaborazione le ditte: ACTI VISION - ATARI - IMAGIC - ELECTRONICS - MILTO

i negozi giraffa tronic

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

la giraffa®





Iscriviti al

club giraffa tronic

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

club giraffa tronic

Nome _____

Cognome _____ Età ____

Via _____

Città _____ Cap _____

allego L. 500 in francobolli _____ Firma _____

Spedire a "Gruppo Giraffa Tronic"
Via Ugo Foscolo, 4 - 20131 Milano

ATA

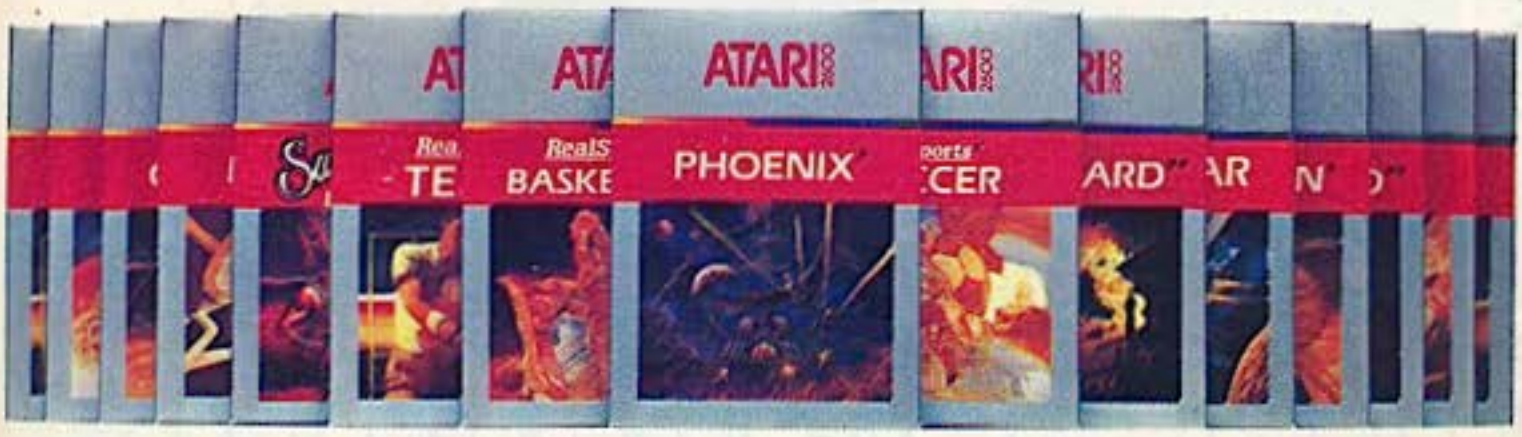
A Warner Communications Company

leader mondiale

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

ATARI®

nei videogiochi



CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

Da inviare a Gruppo Editoriale Jackson - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

Nome Cognome

Indirizzo

Cap. Città Provincia

Partita I.V.A. (indispensabile per le aziende)

Si richiede l'emissione della fattura ☐

Inviatemi i seguenti libri:

Codice Libro	Quantità	Codice Libro	Quantità	Codice Libro	Quantità	Codice Libro	Quantità	Codice Libro	Quantità

☐ Pagherò al postino il prezzo indicato + L. 2.000 per contributo fisso spese di spedizione.

☐ Allego assegno n° ..... di L. .....

☐ Non abbonato ☐ Abbonato sconto 20% ☐ l'Elettronica ☐ Elettronica Oggi ☐ Automazione Oggi ☐ Elektor
☐ Informatica Oggi ☐ Computerworld ☐ Bit ☐ Personal Software ☐ Strumenti Musicali ☐ Videogiochi

Data ..... Firma .....

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

Da inviare a Gruppo Editoriale Jackson - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

Nome Cognome

Indirizzo

Cap. Città Provincia

Partita I.V.A. (indispensabile per le aziende)

Si richiede l'emissione della fattura ☐

Inviatemi i seguenti libri:

Codice Libro	Quantità	Codice Libro	Quantità	Codice Libro	Quantità	Codice Libro	Quantità	Codice Libro	Quantità

☐ Pagherò al postino il prezzo indicato + L. 2.000 per contributo fisso spese di spedizione.

☐ Allego assegno n° ..... di L. .....

☐ Non abbonato ☐ Abbonato sconto 20% ☐ l'Elettronica ☐ Elettronica Oggi ☐ Automazione Oggi ☐ Elektor
☐ Informatica Oggi ☐ Computerworld ☐ Bit ☐ Personal Software ☐ Strumenti Musicali ☐ Videogiochi

Data ..... Firma .....

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

Da inviare a Gruppo Editoriale Jackson - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

Nome Cognome

Indirizzo

Cap. Città Provincia

Partita I.V.A. (indispensabile per le aziende)

Si richiede l'emissione della fattura ☐

Inviatemi i seguenti libri:

Codice Libro	Quantità	Codice Libro	Quantità	Codice Libro	Quantità	Codice Libro	Quantità	Codice Libro	Quantità

☐ Pagherò al postino il prezzo indicato + L. 2.000 per contributo fisso spese di spedizione.

☐ Allego assegno n° ..... di L. .....

☐ Non abbonato ☐ Abbonato sconto 20% ☐ l'Elettronica ☐ Elettronica Oggi ☐ Automazione Oggi ☐ Elektor
☐ Informatica Oggi ☐ Computerworld ☐ Bit ☐ Personal Software ☐ Strumenti Musicali ☐ Videogiochi

Data ..... Firma .....

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

Da inviare a Gruppo Editoriale Jackson - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

Nome Cognome

Indirizzo

Cap. Città Provincia

Partita I.V.A. (indispensabile per le aziende)

Si richiede l'emissione della fattura ☐

Inviatemi i seguenti libri:

Codice Libro	Quantità	Codice Libro	Quantità	Codice Libro	Quantità	Codice Libro	Quantità	Codice Libro	Quantità

☐ Pagherò al postino il prezzo indicato + L. 2.000 per contributo fisso spese di spedizione.

☐ Allego assegno n° ..... di L. .....

☐ Non abbonato ☐ Abbonato sconto 20% ☐ l'Elettronica ☐ Elettronica Oggi ☐ Automazione Oggi ☐ Elektor
☐ Informatica Oggi ☐ Computerworld ☐ Bit ☐ Personal Software ☐ Strumenti Musicali ☐ Videogiochi

Data ..... Firma .....

Nuova Panda 30 Super l'auto in libertà

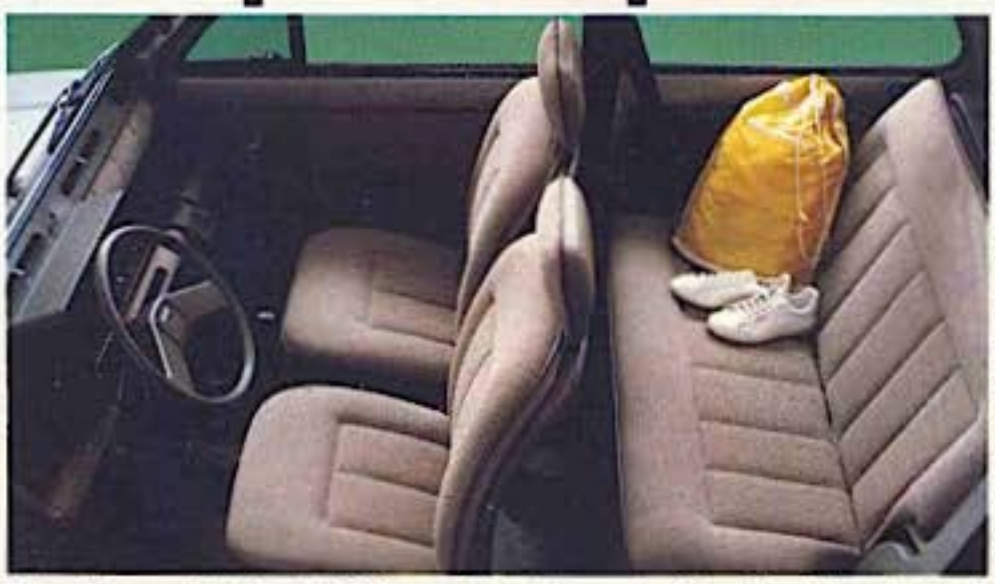


Quel qualcosa in più che aspettavi dalla Panda

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.

A CHE GIOCO GIOCHIAMO QUESTO MESE?



LOCK'N'CHASE

MATTEL ELECTRONICS

INTELLIVISION

Intelligent Televisi