VIDEO GIOCHI 9

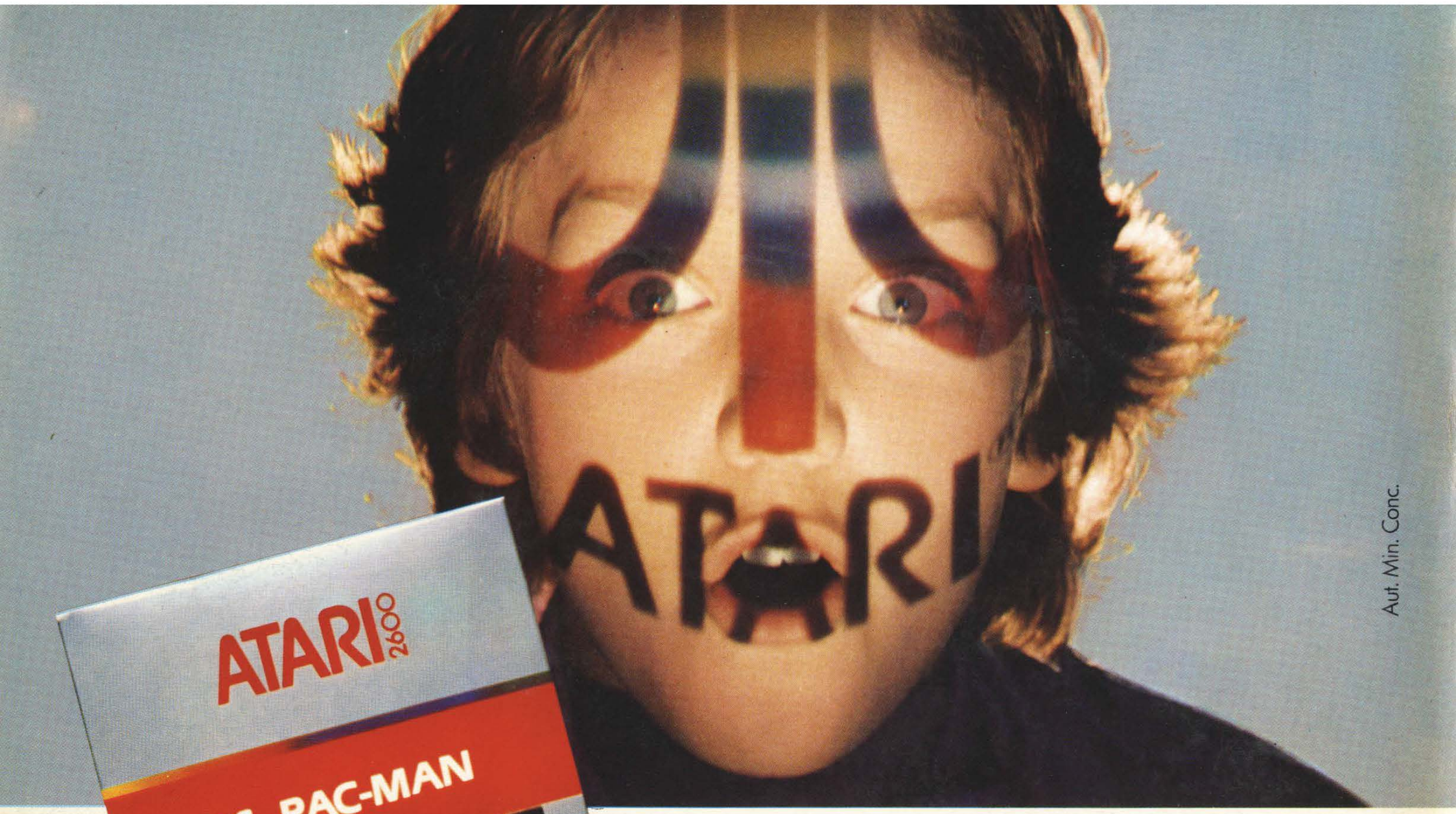
UNA PUBBLICAZIONE DEL
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

RIVISTA DI VID... COMPUTER • GIOCHI ELETTRONICI 1983 L. 3.000



MS. PAC-MAN IN PROVA
MONEY MONEY: TRIONFA L'ARCADE MADE IN ITALY
LA CAPITALE MONDIALE DEI VIDEOGIOCHI



WOW!

MS. PAC-MAN GRATIS SE COMPRI IL VIDEOGIOCO ATARI!

FINO AL 15 NOVEMBRE

Atari regala Ms. Pac-Man solo a chi acquista il VCS 2600 Atari dal 10 ottobre al 15 novembre.
Come si fa? Acquista il videogioco VCS 2600, prendi la garanzia, la fai timbrare e datare dal negoziante. Poi la spedisci subito all'Atari. Mi raccomando, entro e non oltre il 15 novembre perché farà fede il timbro postale.
Atari spedirà subito al tuo indirizzo la cassetta di Ms. Pac-Man, il gioco più giocato da ragazze e ragazzi. Wow Atari!



Aut. Min. Conc.

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.
Centro Direzionale Milano Fiori
Strada 7 - Palazzo T1
20089 Rozzano (Milano)

SOMM

IL POSTO DELLA POSTA 6

CLASSIFICHE DA TUTTO IL MONDO
HIT GAMES 20

INIZIATIVE E CONCORSI
BONUS 22

FATTI E NOTIZIE
READY 32

ATTUALITÀ
PAC-MAN VA AD HARVARD 44

PROVATI PER VOI
A CHE GIOCO GIOCHIAMO? 52

ATTUALITÀ
EUGENE JARVIS 70

I GRANDI A GETTONE
AL BAR 78

FLIPPER
PINBALL WIZARD BONUS N° 9 84

ATTUALITÀ
LA CAPITALE MONDIALE DEI VIDEOGIOCHI 88

ENDURO. LA PIÙ AVVINCENTE GARA AUTOMOBILISTICA DI ACTIVISION: UN RALLY SUL PROSSIMO NUMERO



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

ARTO

DI FRONTE AL FATTO COMPUTER

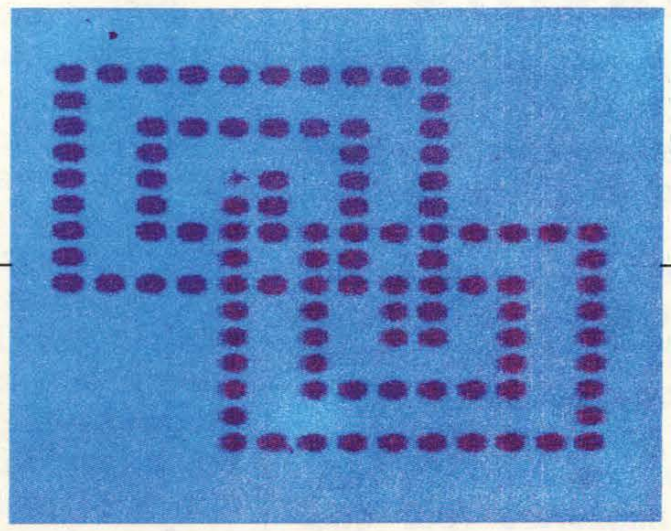
ATTUALITÀ
94 NOI PADRONI DI WALL STREET

97 I GIOCOCOMPUTER
SPECTRUM DELLE MIE BRAME
VIC, VIC... HURRA!
ZX 81

103 LIST
NONA LEZIONE

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

110 LOVOGLIONONLOVOGLIOPIÙ
MERCATINO DELL'USATO





HANNO COLLABORATO

Marco Gatti
Lorenzo Mauri
Maurizio Miccoli
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:
Internationl 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

CLASSICI A CONFRONTO

Spettabile Redazione di "Videogiochi"
ho appena finito di leggere il vostro ultimo numero (il N. 6)... FAVOLOSO!

La vostra è davvero una rivista tutta da gustare... Mi sono consumato con gli occhi tutti i vostri numeri. Sono una specie di droga!

Vi ricordo per la seconda volta, spernado che qualcuno dei miei consigli per migliorare (per quel poco che ve ne è bisogno) la vostra rivista possa venir presto preso in considerazione.

Nella vostra Rivista manca, secondo me, una rubrica di comparazione... mi spiego: ogni casa (sia di videogiochi che computer) ha molte cartucce in "comune", classici che cambiano di nome ma sono sempre quelli. Io sogno una rubrica con comparazione di tutti i tipi di cartucce di un vario "classico", ad esempio i vari space invaders, nelle varie versioni per Atari, Intellevision, Hanimex, Philips, Spectrum, ZX81 Vic 20 ecc., atte a mettere in evidenza le varie differenze, questa rubrica, insomma, non sarebbe un inutile doppione di "a che gioco giochiamo", ma una cosa molto interessante... Tanti potrebbero essere i giochi esaminati...I vari soccer, le corse automobilistiche, le battaglie di carri armati ecc.

*Vorrei segnalare la serietà dei distributori del sistema Intellivision nella mia cittadina; come scrissi precedentemente ho da poco comperato una eccezionale consolle Mattel (con cassetta, anzi cartuccia, Black Jack and Poker in regalo) + una cassetta (*aridaje! *cartuccia!) Armor battle; notai subito che ogni tanto l'immagine scompariva in quest'ultima, sostituita da scritti incomprensibili; portata dal rivenditore e esposto il problema mi è stata subito cambiata, senza neppure provarlo, con una nuova cartuccia di pari prezzo (Astromash) senza alcun problema.*

Ottimo questo Astrosmash, davvero un'originale simbiosi tra asteroids e Space invaders.

Il massimo l'ho però scoperto oggi comperando "Atlantis" dell'Imagic... che grafica eccezionale e che gioco trascinante!!!

Ora aspetto con ansia le Parker Brother per Intellevision (per ora nella nostra città è arrivato solo il Frogger per questo sistema). Chiudo sperando che prendiate in qualche considerazione quanto vi dico.

Auguri per la vostra rivista!

Stefano Tanci
Arezzo

L'idea di una rubrica di comparazione dei giochi più o meno classici ci piace. Questo non vuol dire che dal prossimo numero la troverai sul giornale. Però ti assicuriamo che ci penseremo. Devi sapere che abbiamo in mente molte novità per il giornale e quindi le cose devono seguire un loro ordine prioritario e la tua idea è ovviamente in coda a quelle su cui stiamo già lavorando. Ciò nonostante la terremo in considerazione.

I distributori del sistema Intellevision saranno certo molto contenti di sentire qualcuno che parla bene di loro (non che se ne parli male, tutt'altro, ma l'adulazione può fare sempre piacere).

UN BEL BUSILLIS

Qui a Belluno c'è un bar con dei video giochi, da bar naturalmente. Ne è arrivato uno un mese fa che mi ha fatto un bello scherzetto. Si chiama QUICK SILVER.

Con le 200 lire di un mio amico ho giocato per un'ora e mezza circa, per un totale di punti 5.987.000. Impossibile direte voi! Invece è vero, perché i nemici (non ricordo il nome) scomparvero. Rimase solo quello che apre le cerniere (per saperlo bisogna conoscerlo). Iniziai a giocare alle 6. Alle 6 e 20 erano scomparsi. Alle 7 e 30 dovetti smettere per la cena.

Purtroppo i nemici non comparvero più e per non lasciare il divertimento ad un altro lo spensi.

Prima però feci una foto pensando di spedirvela facendo un record ineguagliabile. Però le foto non sono venute!

Così ho deciso di raccontarvelo. Me lo potete spiegare questo busillis?!

Massimo Bregani

Il tuo è proprio un bel busillis. Tanto che non sappiamo proprio darti una risposta. Senza contare il fatto che il gioco di cui parli, Quick-Silver, ci risulta del tutto sconosciuto. L'unica è sperare che qualcuno dei nostri lettori che opera nel settore dei videogiochi da bar (ce ne sono diversi) legga la tua lettera e ci invii una spiegazione del busillis.

VORREI SAPERE...

Vorrei sapere i titoli dei giochi Imagic, Spectravision, Activision, Atari, Creativision, Colecovision, e Apollo per il sistema Intellevision e quelli che potrebbero uscire entro quest'anno.

Inoltre vorrei sapere se la grafica e i colori rimangono invariati con i giochi compatibili.
Ho fatto 200.000 punti al gioco da bar Nibbler. È buono.

Diego Labate
Paola (Cosenza)

Ragazzi, ricevere lettere di questo tipo provoca in noi un profondo senso di smarrimento e di frustrazione per il lavoro che facciamo.

Ma come, dedichiamo ben 6 (dicansi sei) pagine della rivista a tutti i programmi per videogiochi e computers presenti sul nostro mercato, le coloriamo di un bel giallo canarino perché siano più visibili, e tu non

sei ancora riuscito a trovarle? Che cosa dovremo fare in seguito per farvele notare, colorarle di viola a pois bianchi?

E pensare che sarebbe tanto semplice consultarle per essere aggiornati...

E i nostri servizi sulle novità e le anteprime del settore dove le metti?

A parte tutto, caro Diego, quello che vuoi sapere è in sostanza ciò che noi cerchiamo di offrire attraverso le pagine della rivista numero dopo numero, basta solo leggerla un po' più attentamente. Quanto alla grafica e ai colori delle cartucce compatibili, beh, francamente queste due caratteristiche vengono sfruttate davvero bene dalle compagnie indipendenti, e i risultati si vedono.

I tuoi 200.000 punti a Nibbler sono indubbiamente un buon punteggio. Continua per questa strada, ti mancano solo 98.718.810 punti al record mondiale!

BRAVO IN VIDEOGIOCHI UN PO' MENO IN MATEMATICA

Ho 14 anni e sono un maniaco di videogiochi, specialmente per il gioco da bar: Super-Pacman della Namco. Il mio record è di 311.500 punti, vorrei sapere se è un buon punteggio e se potrete parlarne un po' nella vostra rubrica.

Vorrei chiarire un po' le cose e chiedervi come mai nel "Mercato" diverse cassette Atari sono scese a 29.500. Pure Video Chess che prima costava 101.500. Un'ultima domanda è perché avete scelto di far uscire 10 numeri all'anno anziché 12 come tutte le altre riviste.

Gianni Tartara

Caro Gianni, complimenti per il tuo punteggio a Super Pac-Man. Sei ancora un po' lontano dal record mondiale che è di 588.430 punti ed è detenuto da John Azzisg di Santa Maria, California. Ricorda però che nel momento in cui leggerai questa risposta potrebbe essere cambiato. Sai, certi record durano proprio dall'alba al tramonto.

Chi ti ha detto che escono 10 numeri all'anno? E chi ti ha detto che tutte le altre riviste mensili ne hanno 12? Il numero che stai leggendo è il numero 9 (ottobre 1983), quindi visto che mancano ancora due mesi alla fine dell'anno, il totale fa 11. Esattamente 11 numeri come moltissime altre riviste che, come noi, saltano il numero d'agosto conglobandolo con quello di luglio.

Abbiamo lasciato per ultima la risposta sui nuovi prezzi delle car-



tucce perché è un discorso un po' più complesso. Semplicemente, basterebbe dire che così ha deciso l'Atari International Italy, sussidiaria italiana della società di Sunnyvale e nuova distributrice esclusiva (ma anche molto di più) dei prodotti Atari in Italia. Come sapete (la notizia è apparsa in Ready del numero 6) la Melchioni ha perso la rappresentanza Atari all'inizio dell'anno.

Naturalmente un discorso di questo genere è troppo semplicistico. La scelta di abbassare i prezzi di diversi titoli ha delle profonde motivazioni di natura economica, come l'adeguamento dei prezzi a quelli della concorrenza, la necessità di rilanciare sul mersato i prodotti Atari che avevano perso posizioni durante l'ultimo periodo di distribuzione Melchioni, il bisogno di liberare il magazzino di titoli che non girano più perché superati da quelli nuovi e altre ragioni ancora. Certo, alla Atari sapevano che tale abbassamento dei prezzi avrebbe causato un po' di confusione tra il pubblico dei consumatori e qualche opposizione nei rivenditori che avevano comprato quelle stesse cartucce ai prezzi precedenti e dovevano ora adeguare anche i loro prezzi al dettaglio al prezzo di listino imposto dall'Atari, ma ovviamente reputavano che era una mossa utile per la politica commerciale della società. E, in fin dei conti, lo è anche per il pubblico. Se non sei mai riuscito a comprare la cartuccia Video Chess perché la reputavi troppo cara, ora non dovrebbe più esserti impossibile. Certo che se invece l'hai già comprata...

RECORDMAN DI TEMPEST

Vi scrivo anzitutto per farvi le mie congratulazioni per questa eccezionale rivista, (peccato che esca solo dieci volte l'anno!) che ha fatto e che farà contenti me e migliaia di altri videogiocatori.

Ottime tutte le rubriche, anche se i videogiochi da bar vengono, a mio parere, messi un po' troppo in disparte (alcuni miei amici hanno, per questo motivo, rinunciato all'acquisto del Vostro giornale).

Il motivo principale di questa mia lettera però è un altro: si tratta infatti della SuperVideoGara da Voi indetta sul numero di aprile, in cui è compresa la cassetta dell'Imagic "Demon Attack", al quale gioco, in versione per Atari, ho ottenuto il punteggio di 999.980, e tengo a farVi notare che la partita, come da foto qui acclusa, non si era ancora conclusa, anzi, noterete abbastanza distintamente i cinque bunkers di riserva; purtroppo, però superato il punteggio di un milione, esso viene inesorabilmente azzerato, senza possibilità di dimostrare di poter raggiungere più volte la fatidica cifra dell'azzeramento nell'ambito della medesima partita. Comunque non mi sono fatto problemi, visto che sull'ultimo numero uscito, quello di maggio, risulta un punteggio inferiore alla metà sulle pagine Imagic, mentre è scomparso un certo Federico Tavola, che aveva fatto 110.000 punti.

Colgo inoltre l'occasione per metterVi al corrente del record da me fatto al gioco da bar "Tempest" dell'Atari, al quale ho ottenuto il massimo punteggio di 795.900 punti (come da fotografia qui allegata), eseguito alla sala giochi Divertone di V. Galliari n. 7 a Torino, senza peraltro poter usare i trucchi pubblicati sulla rivista americana Joystick, come hanno fatto i giocatori d'oltremare.



Vi ringrazio ancora per l'impegno con cui curate la rivista, e Vi invio i miei migliori auguri.

Stefano, alias Ros
Torino

Caro Stefano, come avrai già letto nel numero di settembre ci sono state modifiche nel regolamento della supergara per quanto riguarda i giochi che si azzerano una volta raggiunte il milione. Le spiegazioni sono già apparse ed è inutile ripeterle in questa sede.

Il tuo punteggio a Demen Attak fra l'altro è superiore a quello che figura come valido nel bonus di questo numero e dovrebbe se verrà pubblicato convalidato nel prossimo numero di Videogiochi. Devi capire che riceviamo letteralmente pacchi di foto di record e lo spoglio è un'operazione che richiede tempo e d'altro canto non possiamo creare in redazione la figura dello "spogliatore" (che è quello che fa lo spoglio, non che spoglia, il quale fra l'altro è una "spogliatrice"; tutto ciò non fa molto senso ma va bene lo stesso). Se tutto va per il meglio e nessuno riesce a superarti a novembre diventerai il nuovo campione di Demon Attack per la nostra rivista.

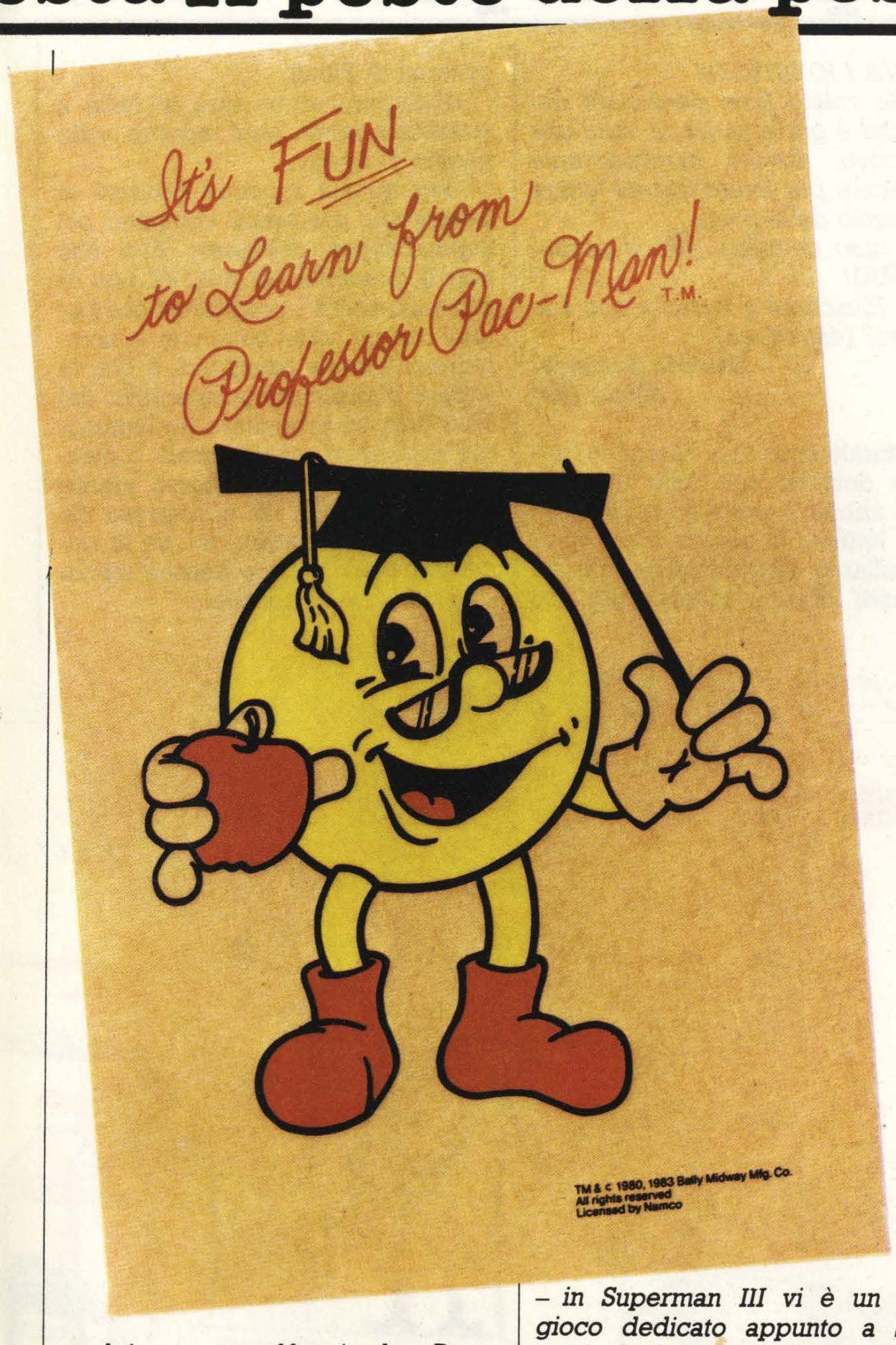
La tua lettera è però interessante per un altro motivo e cioè per il record di Tempest. Infatti vorremmo ricevere più record di giochi da bar (per quelli da casa ormai siamo subbissati), ovviamente certificati con foto e con dichiarazioni firmate e timbrate di gestori e possibilmente testimoni.

Il tuo punteggio a Tempst (795.900 punti) è, a quanto ci risulta il record italiano. Complimenti. Per quello mondiale ne hai ancora di spiker e tanker da abbattere: infatti è di 5.829.783. E nel frattempo potrebbe anche essere aumentato. Ma non scoraggiarti, la stoffa ce l'hai e non possiamo che farti i nostri migliori auguri di diventare il recordman mondiale. Datti da fare.

PAC-DIATRIBA

Spettabile Redazione,
complimenti per la Vs. favolosa rivista.

Se è vero che a qualcuno è venuta la Pac-nausea, è anche vero che



molti sono affetti da Pac-dipendenza.

Sissignori: W Pac-man e la Pac-mania.

Quindi le deturpanti immagini da abolire non sono quelle di Pac-Man, ma quelle delle sue pseudo-imitazioni, come Lady Bug, Eyes, etc., etc.

Lasciamo a parte il Pac-discorso di cui sopra, e veniamo ad alcune domande:

– a quando un'ampia recensione sulle cartucce della Parker "The Empire Strikes Back", e su tutte le cartucce tratte dai più famosi film degli ultimi 10.000 anni (I Predatori dell'Arca Perduta; Guerre Stellari...)?

– in Superman III vi è un videogioco dedicato appunto a Superman, che ha una grafica favolosa.

Si tratta di un Videogioco vero e proprio che sarà messo in vendita, oppure è stato ideato esclusivamente per il film?

Per finire, un suggerimento: i giochi da bar sono talmente tanti, che sarebbe cosa assai gradita poter avere un opuscolo da voi redatto, in cui appaiano una foto di ogni gioco, con nome, casa costruttrice e anno di uscita.

Una specie di "Cartà d'Identità" dei giochi da bar.

Pac-saluti da un Pac-lettore di videogiochi.

Fabio Dall'Ara
C.so Vercelli 197 - Vercelli

La diatriba Pac-nausea/Pac-mania si va facendo più accesa. D'altronde un personaggio del genere lo si ama o lo si odia: non ci sono mezze misure. Obiettivamente, dalle lettere che riceviamo in redazione sembrano essere più quelli che lo amano che quelli che lo odiano, tanto che il successo del "nostro" non sembra affatto diminuire visto che la Bally continua a sfornare nuovi giochi ispirati al divoratutto. L'ultimo della serie è Professor Pac-Man.

Ora, come dici tu stesso, lasciamo da parte il Pac-discorso e veniamo alle domande.

Per quanto riguarda i giochi della Parker Brothers, già lo dicemmo un'altra volta, noi facciamo riferimento al solo importatore ufficiale, attualmente in Italia non esiste ancora. Ciò nonostante quando ci capita facciamo la recensione di loro giochi (dovresti ricordarti Frogger e, per quanto riguarda i giochi-film Jedi Arena). Può darsi che nei prossimi numeri ne appaiono altre. Chi vivrà vedrà. Per i predatori dell'Arca Perduta nel numero di novembre ci sarà la spiegazione del mistero, ovvero come trovare l'Arca, non solo una recensione.

Infine per quanto riguarda il gioco di Superman non sappiamo dirti niente. Il gioco è stato sicuramente ideato per il film, ma non è detto che qualcuno (e se non ricordiamo male ci sembra che l'Atari ne abbia acquistato i diritti) pensi a trasformarlo in vero e proprio videogioco. Anche in questo caso bisognerà aspettare gli eventi.

Last but not least, la tua proposta di fare un catalogo di giochi da bar è interessante ed originale. Ma hai idea di quanti giochi da bar esistono da quando Pong sbancò il bar di Sunnyvale dove fu provato per la prima volta? È un vero e proprio lavoro da certosino e noi non siamo neanche dei benedettini.

A parte gli scherzi, per ora temo che rimarrà soltanto un'idea. Chissà?

W GLI ATARISTI

Egregia Redazione di Videogichi, permettetemi innanzitutto di farvi i miei complimenti per la Vostra splendida rivista, uniti però ad una

nota di biasimo: come mai nella mia regione (Emilia Romagna), la Vostra pubblicazione arriva dopo quasi un mese dalla data da Voi annunciata?

Inoltre perché non avete risposto alla mia precedente lettera? Ahi...ahi...ahi... male... molto male... comunque siete perdonati (sono buono vero?), perché la Vostra rivista è veramente Ok sotto tutti i punti di vista, ed è diretta in modo molto simpatico; quindi l'unico consiglio che vi posso dare è di non togliere niente, né "Di fronte al fatto computer" (come alcuni vorrebbero), né tantomeno lo spazio dei flippers.

A quando un ampio servizio sulle cosiddette videocassette (rima non voluta) X-Rated?

Ho visto nel Vostro N. 5 la pubblicità dei giochi Starpath, ciò mi fa pensare che stiano per essere messi in commercio in tutta Italia: quanto costeranno le cassette e il Supercharger? Si potrà utilizzare per quest'ultimo programmi per Home Computer?

Inoltre vorrei dire al caro Gianfranco Posterli di Sesto S.G. che realizzare i 114.000 punti in Pitfall Activision è possibilissimo, e che scendendo nel sottosuolo con la semplicissima tecnica di spingere la leva verso il basso in prossimità delle scale, non si perdono affatto i preziosi 100 punti. Come hai fatto a non accorgertene? (tranquillo, manderò presto proprio a questa rivista l'intero schema dei 256 schermi da me pazientemente realizzate... un lavoro che ha dell'incredibile!).

Vorrei consigliarvi inoltre di pubblicare più foto (e parlo di foto; e non di quei disegnini che le case produttrici di cassette fanno per mostrare la grafica del gioco, naturalmente in modo sempre diverso da quello che è realmente la cassetta), dei giochi che trattate; spiegano meglio che centinaia di parole.

Prima di concludere questa mia lunghissima lettera (troppo lunga, direte voi), lasciatemi farVi ricordare che gli "Ataristi" (nuovo termine che indica tutti i possessori di consolle Atari), sono ancora molti, e quindi non date peso a tutte quelle lettere sovversive che vi giungono da parte di "Intellivisionisti" che reputano il glorioso VCS ormai finito: insomma per tutti gli "Ataristi" un solo grido:

EVVIVA I JOYSTICK!!!

P.S.: Se volete farvi perdonare del fatto che è già la seconda volta che Vi scrivo, dovete *assolutamente pubblicare per intero questa lettera nell'angolo della posta.*

In caso contrario non vi perdonerò MAI*!*

P.P.S.: Riuscirete a dormire con tale rimorso? (eh, eh, eh).

Daniele Zambrini
Imola (Bo)

Naturalmente non saremmo riusciti a dormire con "tale rimorso" quindi abbiamo preferito pubblicare la tua lettera. A questo punto però pretendiamo assolutamente che tu ci mandi l'intero schema dei 256 schermi di Pitfall.

Il Supercharger sarà in Italia a settembre come puoi leggere nelle pagine di Ready.

Per quanto riguarda l'utilizzo di programmi per home computer col Supercharger, dobbiamo dirti che non è possibile. O meglio, non si potranno usare i programmi compatibili con gli home computer in commercio. L'unica possibilità è che tu scopra il programma operativo del VCS così da progettare (in linguaggio assembler, esadecimale o macchina) un gioco che possa essere "letto" dal VCS. È un'impresa da ingegnere elettronico, ma se ci riuscirai faccelo sapere perché merita di essere resa pubblica.



P.S.: Non ti sei accorto che pubblichiamo sempre (o quasi) foto degli schermi dei giochi e non "quei disegnini che le case produttrici di cassette fanno per mostrare la grafica del gioco". Ahi...ahi...ahi... male... molto male... comunque sei perdonato.

HELP!

Sono un ragazzo che vive in Sicilia e precisamente a Gela in provincia di Caltanissetta. Qui non ci sono rivenditori di videogiochi Atari o magari abbiamo una cartolibreria che vende la consolle Atari video computer sistem a L. 475.000. Essendo l'unico rivenditore vende la merce molto più cara.

Io essendo un patito di video giochi ho dovuto comperare la consolle a Catania. A Gela sono l'unico a possedere l'Atari e quindi non faccio corrispondenza con nessuno. Vorrei ogni tanto cambiare le mie cassette con qualcuno.

Spero che voi pubblichiate il mio annuncio sul giornale e spero tanto che mi aiutiate.

Vincenzo Callea
Gela (Cl)

Non potevamo non pubblicare un annuncio così accorato. Videogiochisti siciliani (sappiamo che esistete) questa è un'esortazione a mettervi in contatto con Vincenzo.



MA CHE RAZZA DI BASKET È QUESTO

Ultimamente sono rimasto sorpreso quando, leggendo le quotazioni de "Il Mercato" (finalmente qualcuno che le legge, ndr) ho notato nello spazio apposito dell'Intellevision la cassetta Basketball II. Per me è stato un colpo, poiché essendo già in possesso del Basketball (meraviglioso), vorrei riuscire ad avere informazioni e dettagli più precisi.

Maurizio Dedè
Milano

Sfortunatamente vorremmo esserti d'aiuto ma francamente anche noi non sappiamo nulla di questo nuovo titolo, che è stato annunciato ma di cui non sono state assolutamente precisate le caratteristiche.

Tutto quello che sappiamo è a livello di pettegolezzo e va pertanto preso con le "pinze".

Si vocifera che si tratti della versione europea del gioco, a cinque giocatori e con 30 secondi (invece di 24) per completare l'azione, ma potremmo anche essere smentiti.

DITEMI LE VARIANTI!

1) Vorrei prima di tutto dei chiarimenti sui RECORDS da voi citati e sui vari concorsi. Per esempio io gioco tutti i giochi ai livelli più difficili, come Donkey Kong, Lock'n chase, Frogger e dai vostri records non si capisce a che difficoltà abbiano giocato i recordman.

Io personalmente batto sia Astrosmash con 780.000 punti che Lock'n chase con 82.000, ma aspetto a mandare le foto a settembre per il concorso.

2) È vero che sono in arrivo degli aumenti delle cassette?

3) La tabella dei vari records pubblicati su VG 5 con le varie classificazioni, defender, commander, invader, avenger si riferisce ai giochi da bar?

Mario Richetto
Torino

1) Quando vi abbiano proposto la nostra iniziativa non abbiamo volutamente specificato a che varianti andassero giocati i videogames semplicemente per non creare troppa confusione nella classificazione dei vari punteggi. Ma ci pensi, ci vorrebbero almeno 10 pagine solo per segnalare che il tal gioco ha il tal recordman al livello 2, ne ha un altro ai livello 3 e così via.

Quindi gioca la cartuccia al livello di difficoltà che preferisci – ovviamente quello più facile – perché per il momento non abbiamo ancora deciso se e quando introdurre una ulteriore selezione dei punteggi in base alle varianti.

Quanto alla Supervideogara stai attento, perché i due giochi di cui vuoi inviare i punteggi non sono compresi nel lotto che danno diritto a partecipare alla competizione.

2) Chi può dirlo! Tutto fa pensare che siano destinati ad aumentare, ma non è neanche escluso il contrario, anche se è molto meno probabile.

In America ad esempio in questo periodo si stanno combattendo furiose lotte a colpi di ribassi e di sconti tra i produttori di personal computers, e non è escluso che in futuro la cosa non possa avvenire anche per le cartucce. Staremo a vedere, dopotutto è solo una questione di domanda e di offerta, sua maestà il Dollaro permettendo.

3) La tabella di cui ci parli è rigorosamente riferita ai giochi da bar. Non è escluso che tra un po' non ne pubblicheremo una analoga anche per i giochi da casa.

NON SIETE TROPPO CARI?

Sono un appassionato di giochi elettronici, e un accanito lettore della vostra rivista, che ritengo molto ben informata (continuate così) ed organizzata. Ma passiamo ad un piccolo difettuccio (non ve la prendete): il prezzo, considerando che è una spesa di noi ragazzi (con la paga settimanale), non vi sembra eccessivo?

Parecchi miei amici non la comprano per questo motivo.

Paolo Capoferro
Roma

Dunque, dunque, prima di parlare di prezzo bisognerebbe fare un lunghissimo discorso sui costi, che sono i primi fattori a determinarlo.

Non vogliamo comunque tediarti con tutti i problemi gestionali che assillano una rivista e preferisco pertanto farti un esempio pratico.

Facciamo l'ipotesi che ci proponiamo di abbassare al minimo il prezzo di VIDEOGIOCHI. Che cosa dovremmo eliminare?

Per cominciare potremmo eliminare la copertina a colori. Anzi, meglio ancora, togliamo addirittura il colore da tutta la rivista.

Poi ad esempio potremmo scegliere un tipo di carta meno costosa, quella dei quotidiani per esempio, ma anche la carta igienica andrebbe benissimo!

Successivamente potremmo omettere le fotografie dei giochi o le riproduzioni delle confezioni e dei disegni.

Infine potremmo evitare di mandare i nostri rappresentanti in giro per il mondo allo scopo di fornirvi le ultime notizie sul mondo dei videogiochi, riservandoci di comunicarvele quando... già le sapete.

Dulcis in fundo, le recensioni potreste mandarcele voi, quando oramai il gioco è già uscito da secoli nei negozi o quasi.

Hai preso nota di tutto? Bene, con questo sistema riusciremmo sicuramente a stare al di sotto (ma neanche di tanto) delle fatidiche 3.000 lirette, ma con che risultati?

Andresti a comprare una rivista stampata male, in uno squallido bianco e nero, senza servizi e con recensioni di giochi che già conosci a memoria? Francamente pensiamo di no, perché una simile pubblicazione non la comprerebbero neanche i nostri parenti più stretti.

E allora? Noi sappiamo benissimo che, soprattutto per i più giovani, non è facile districarsi nella vita di tutti i giorni con pochi soldi a disposizione.

Del resto Videogiochi deve essere così come è, una rivista da leggere e da vedere, che si mantenga (almeno speriamo) ad un livello qualitativo decisamente superiore al suo valore reale, perché il tuo sforzo finanziario venga compensato da una crescente e continua soddisfazione per ciò che leggi attraverso le nostre pagine e che, dal canto suo, cerchiamo di migliorare in continuazione.

Un sasso bizzarro trovato su di una spiaggia in Corsica.
Mi ricordava qualcosa.

Francesco Costanzini



TELEVIC 20 LIBERA

Carissima redazione di VIDEO GIOCHI, voglio farvi innanzitutto i miei complimenti per l'eccezionale riuscita di questa rivista.

Sono un ragazzo di 15 anni possessore di un VIC 20, vi scrivo per suggerire ai possessori di videogiochi o computers, come trasmettere per tutta la casa (o più) con il loro apparecchio.

A prima vista questa operazione potrebbe sembrare complicata e costosa, ma non è affatto così. Infatti basta comperare un amplificatore della frequenza sul quale lavora il vostro apparecchio (nel caso del VIC l'amplificatore sarà del canale 36) e un'antenna omnidirezionale tipo ground plane.

I collegamenti sono molto semplici. Basta inserire il cavo dell'apparecchio (video giochi o computer) che normalmente va nel televisore vicino all'apparecchio, nell'entrata dell'amplificatore.

Le due uscite (dell'amplificatore) saranno occupate, una da un cavo che va al televisore e l'altro da un cavo che va all'antenna omnidirezionale. Per quanto riguarda il prezzo di questa operazione, spenderete i soldi di un cartirigde di un videogioco o poco più.

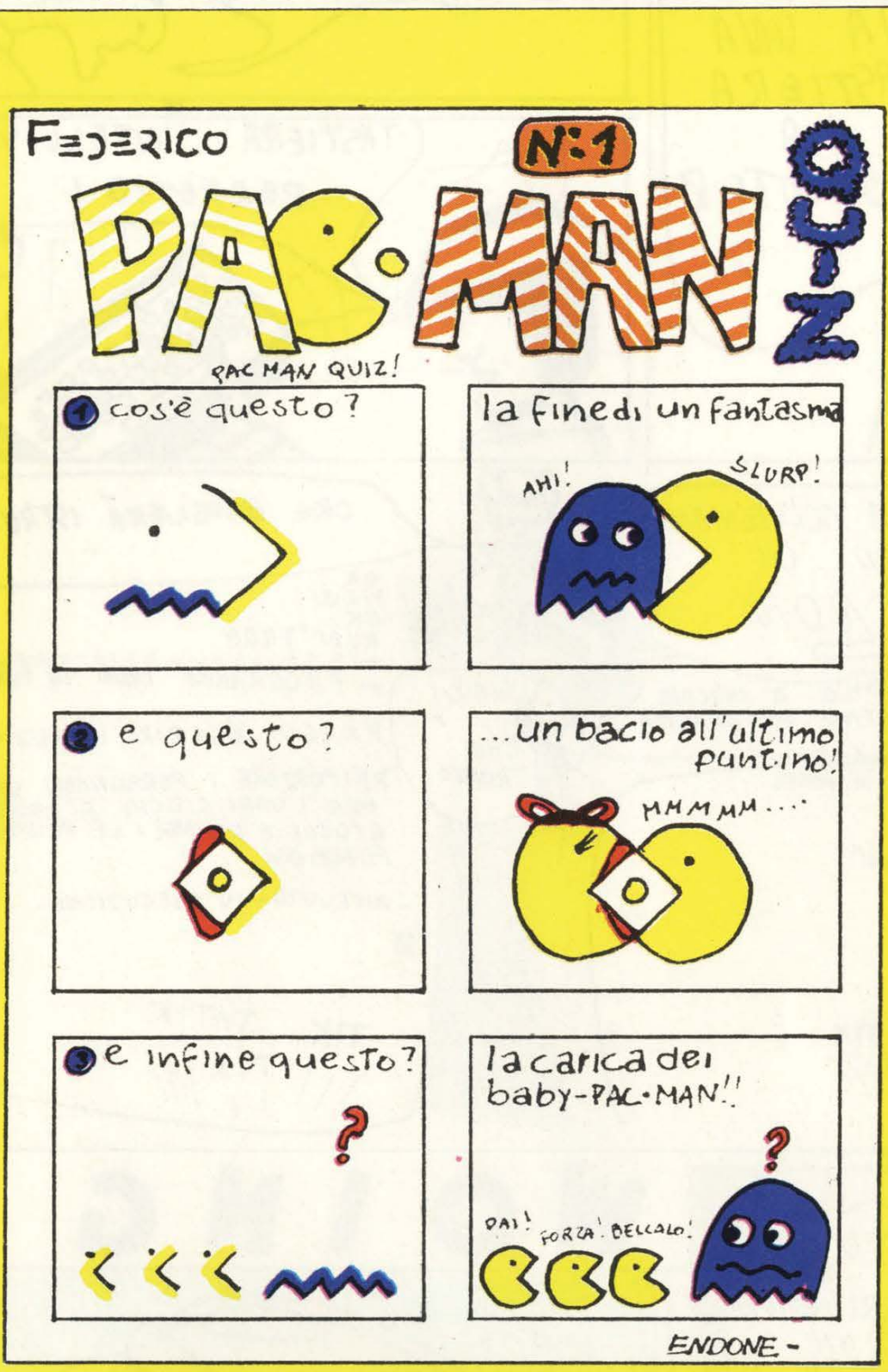
Con questo sistema potrete trasmettere via etere per tutta la vostra casa o, amplificando il segnale maggiormente, anche in tutto un condominio.

P.S.: I televisori riceventi dovranno ovviamente essere sintonizzati sullo stesso canale del videogame o computer.

Alberto Corti
Vimercate (Milano)

Spesso ci sorprende l'ingegno e la creatività dei nostri lettori, ma a questo punto crediamo di doverci abituare alle vostre intelligenti ed originali proposte perché siete dei lettori veramente in gamba.

L'idea di Alberto di Vimercate può non avere applicazioni pratiche immediate, ciò nonostante merita di essere pubblicata per la sua originalità.



Riquadro speciale per questo Pac-Man Quiz N. 1 (che presuppone numeri successivi, o no?). Federico, complimenti e continua così che vai forte!

In realtà, volendo, si potrebbe trovare qualche applicazione. Pensate, ad esempio, se nel vostro palazzo c'è un amico che ha un computer come il vostro: potreste comunicare con lui via etere trasmettendogli messaggi o addirittura listati dei vostri programmi senza muovervi dalla tastiera e magari dialogando con lui realizzando in pratica una vera e propria "computer network". Sicuramente dovrete risolvere qualche problema tecnico per far sì che tutto funzioni in piena regola, ma certamente non è questo che vi spaventa, vero? Se mettete in piedi qualcosa del genere, fatecelo sapere.

Ad ogni modo, prima di chiudere, dobbiamo fare i complimenti ad Alberto: bravo!

NESSUNO È INFALLIBILE

Desidero segnalarVi un errore che avete commesso nella rubrica (del numero 6 di Videogiochi) "A domanda risponde": alla domanda: "Esiste una versione da casa del gioco Galaga?", Voi avevate risposto di no, precisando che esisteva un gioco dell'Atari, Galaxian, che però non era ancora uscito perché disponibile per il 5200. Qui sta l'errore, perché dal mio catalogo Atari per il 2600 risulta che ci sia la versione VCS del gioco in questione con numero CX2684.

Ecco tutto. Tanti saluti e complimenti per la vostra fantastica rivista.

Paolo De Santi
Castelfranco Veneto

Prendiamo nota della tua segnalazione e ti ringraziamo per la tua attenzione nella lettura del giornale (evidente, visto che sei riuscito a rilevare l'inesattezza di cui parli). In effetti la cartuccia gioco Galaxian dell'Atari, effettivamente siglata con il numero di codice CX 2684 figura nel catalogo di cartucce Atari per il VCS.

A nostro discapito possiamo dire che al momento in cui venne redatta la risposta al quesito del lettore essa non era ancora stata annunciata. E fra l'altro è disponibile ufficialmente soltanto a partire da questo mese come potrai leggere nelle pagine di Ready dove si parla delle novità Atari di ottobre.

Ad ogni modo, grazie per la segnalazione.

PSEUDO-FURBATE MATTEL NEL FOOTBALL INTELLIVISION

Lo scopo per il quale sono stato indotto ad inviarvi questa lettera mi è stato offerto da una cassetta del sistema Mattel Intellivision, da me felicemente posseduto, e più precisamente dalla cassetta Football.

Infatti sul retro della scatola vi sono alcune figure che intendono mostrare lo svolgimento del gioco e le sue caratteristiche salienti: ora la cosa strana è che nella figura N. 1 è raffigurata un'immagine nella quale alcuni uomini sono intenti ad esegui-

VIDEO GAMES COMICS

BY RICC

ANNO I N.3

RICCARDO BARONI - BO

COS'È SUCCESSO ALLA MIA SALA GIOCHI ?!?

FLONN'S

STIA CALMO SIGNOR FLONN, FORSE POSSO SISTEMARE TUTTO

QUALCUNO HA UNA TASTIERA DA COMPUTER ?

IO HO UNA NUOVA...

TASTIERA INTELLIVISION ? PERFETTO !

NON SI ROVINERÀ SPERO

RICORDATI CHE COMBATTI PER UNA GIUSTA CAUSA

TRON

TRON

ORA LA COLLEGHIAMO AL GIOCO DI TRON

E ANDIAMO A CERCARE L'OMONIMO PROGRAMMA...

ORA BISOGNERÀ ISTRUIRLO

WAW! L'HO TROVATO

```
(C-BREAK IN 64182
OK
NEW
OK
RUN "TRON"
```

TIK TATIK TIK

```
OK
NEW
OK
RUN "TRON
- PROGRAMMA TRON IN FUNZIONE -
```

PREGO: INSERIRE ISTRUZIONI.

>RIPORTARE I PERSONAGGI SPARSI PER I VARI GIOCHI AI PROPRI GIOCHI E RIDARGLI LE PROPRIE FUNZIONI.

- RICEVUTO - IN ESECUZIONE.

TIK TATIK TIK

ALL'INTERNO...

GUUUUUUU

HUM! SEMBRA SIA SUCCESSO UN BEL MACELLO NEI DINTORNI

VEDIAMO DI RIMETTERE UN PO' A POSTO LE COSE

WOING

ANCHE PER TRON INIZIA LA MERAVIGLIOSA ODISSEA ATTRAVERSO LO SPETTACOLARE ED INSIDIOSO MONDO DEI VIDEOGIOCHI

FINE 3ª PARTE

RICC 93

re l'operazione di calcio al volo. Fin qui niente di strano, fatta però eccezione per il fatto che detti uomini non sono nella posizione consentita dal gioco ed illustrata nelle istruzioni allegate alla cassetta: questi sono infatti in una posizione a dire il vero molto più realistica di quella normalmente offerta dal gioco, nella quale i giocatori si presentano ritti in piedi mentre il Quarterback esegue, anche lui in piedi e sollevando vistosamente la gamba, il calcio facendo seguire alla palla una traiettoria a pallonetto.

Si tratta semplicemente di una figura messa appositamente dalla furba Mattel allo scopo di far credere agli eventuali acquirenti a "scatola chiusa" nella presenza di una situazione molto realistica che in realtà però non esiste (situazione che peraltro a mio giudizio non avrebbe affatto guastato), oppure il tutto è frutto di una mia errata interpretazione del libretto di istruzioni, cosa che ritengo assai improbabile in quanto penso di avere provato almeno un centinaio di volte ad interpretare in maniera diversa i comandi e di avere altrettante volte letto scrupolosamente il libretto di istruzioni?

Roberto Testori
Chissàdadoveviene (Boh)

Tanto di cappello a questo fine ed acutissimo osservatore dei videogiochi non soltanto sullo schermo ma anche sulle confezioni: e pensare che in materia di Football Mattel noi, che appena abbiamo un attimo di tempo (assai di rado in verità) ci giochiamo agguerritissimi Superbowle personali, credevamo di essere dei veri esperi!

Anche tu comunque, caro Roberto, hai commesso un piccolo errore.

In effetti, dopo avere controllato accuratamente le figure riportate sull'involucro della succitata cassetta, ci siamo accorti della totale mancanza di tale azione nel gioco video.

Ciononostante le nostre conclusioni sono state assai più tolleranti delle tue in merito alla "furbizia" Mattel.

Anzitutto lo schema cui ti riferisci non è quello di un calcio al volo (punt o kick che esso sia), quanto inequivocabilmente del calcio di inizio di ogni tempo di gioco o di quello successivo a un "touch-down", e niente di più. A questo punto noi non possiamo fare le veci della Mattel, ma pensiamo comunque di fornirti la nostra opinione in proposito.

In effetti la figura riprodotta sulla confezione è assai bella, ma ciò non significa che sia utile ai fini del gioco stesso.

Che cosa vuol dire? Semplicemente che una tale operazione nel videogame Mattel sarebbe stata una pura e semplice formalità, bella da vedere ma totalmente priva di possibilità di intervento per il giocatore: il "kicker" calcia la palla, che viene bloccata in un punto imprecisato dal "recéiver" avversario. Da quel momento in poi, ed escludendo la possibilità che il giocatore che l'ha ricevuta possa guadagnare molte yarde con la corsa vista anche la spietata aggressività dei difensori Mattel, inizia la partita vera e propria come è mostrata sul video, dalla linea delle 20 yarde.

Supponiamo che alla Mattel abbiano fatto questo tipo di ragionamento ed abbiano preferito considerare che il calcio di inizio o il kick-off partisse sempre dallo stesso punto.

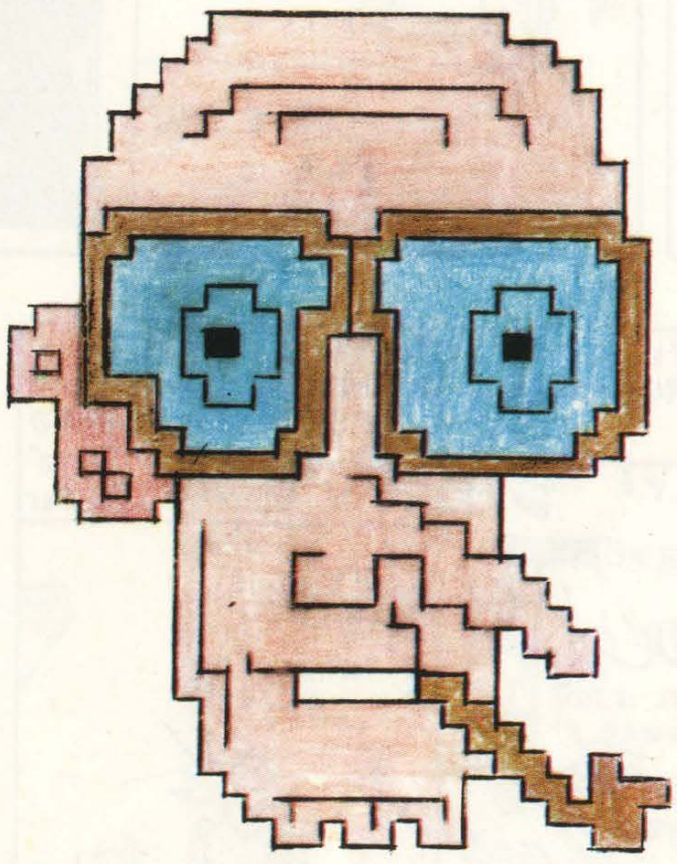
Già, ma allora perché metterla sulla confezione? Molto probabilmente tale figura era prevista in una delle tante versioni provvisorie che sicuramente erano state approntate dalla Mattel prima del definitivo lancio commerciale della cartuccia, e poi sbadatamente "dimenticata" sull'involucro.

Non pensiamo affatto che alla Mattel abbiano voluto fare i furbi, del resto il loro FOOTBALL è tanto riuscito che non ha certo bisogno dell'aiuto di questi "mezzucci".

PIÙ VIDEOGIOCHI, MENO COMPUTER

Sono un 13enne appassionato di videogames. Recentemente ho scoperto, al mare, la vostra rivista e da allora me la sono fatta arrivare presso la mia edicola.

Da allora l'ho molto gradita, ma trovo però inutile che dedichiate tanto spazio ai computer, in quanto esistono già altre riviste (anche pro-

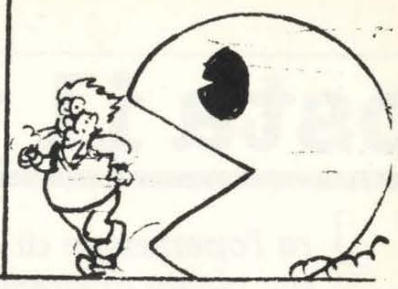


PERTINI visto dal COMPUTER

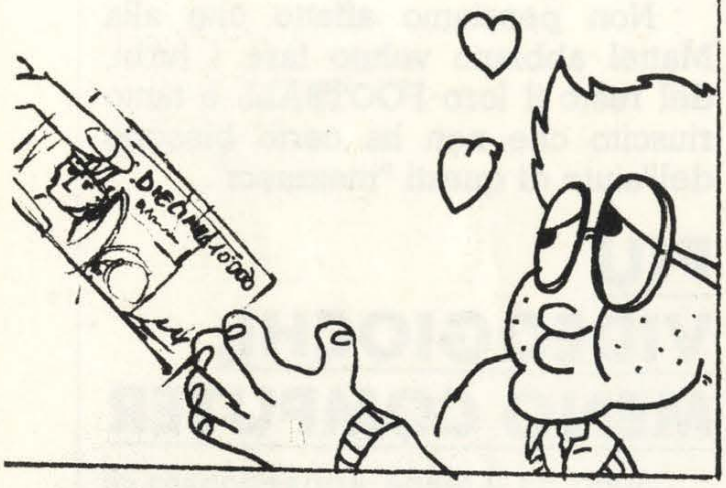
Le avventure di CICCIO VALERIO™

IL RAGAZZO PIÙ LOCOSO DEL MONDO © BY Luciano Costarelli

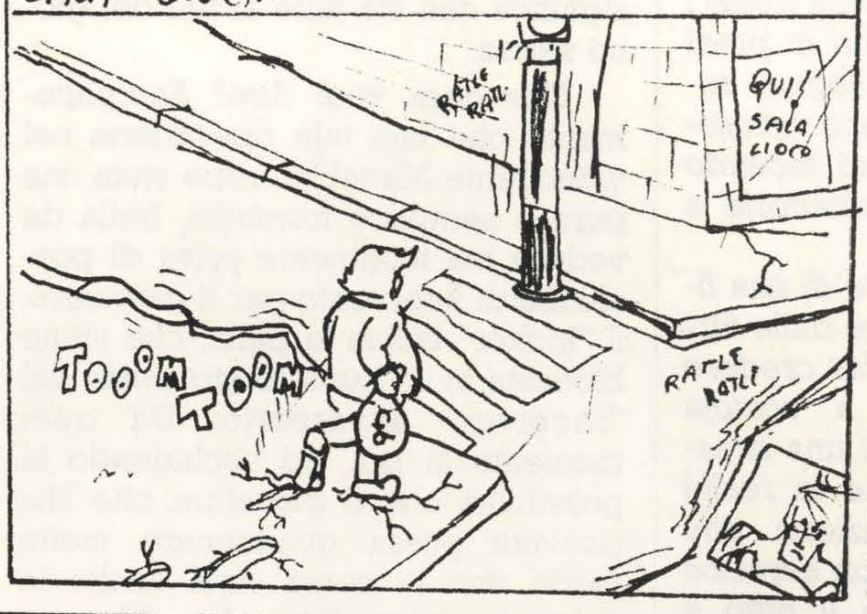
CICCIO VALERIO E I VIDEO-GAMES



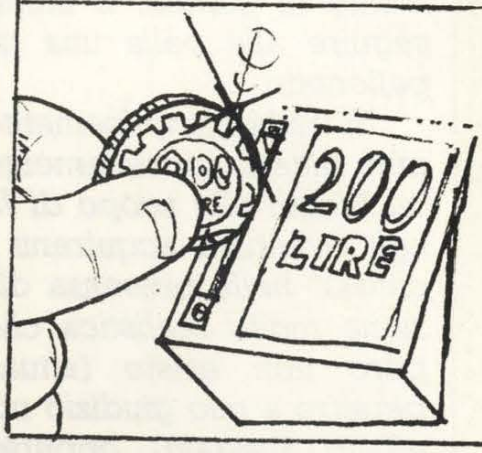
TUTTO INIZIÒ QUANDO CICCIO VALERIO RICEVETTE LA MANCETTA SETTIMANALE



DOPO AVER CAMBIATO LE DIECIMILA LIRE SI DIRESSE, CON PASSO FELPATO, IN UNA SALA GIOCHI



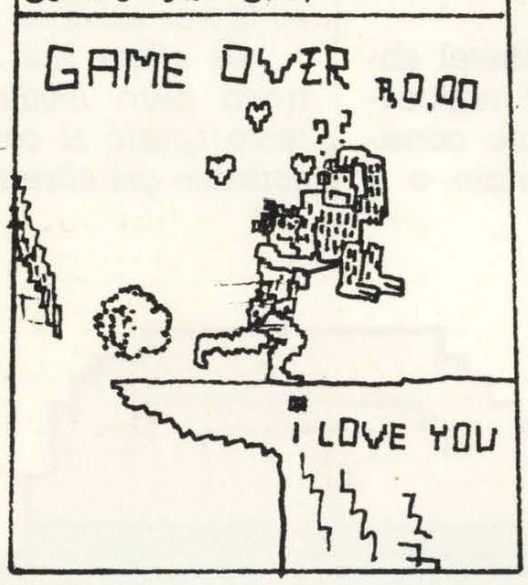
INIZIÒ CON INFILARE UNA MONETA NELL'APPOSITA FESSURA DEL GIOCO "Q* BERT" CHE, SOSTITUÌ IL SUONO ELETTRONICO DI CADUTA CON UN SINGHIOZZO SOMMESSO.



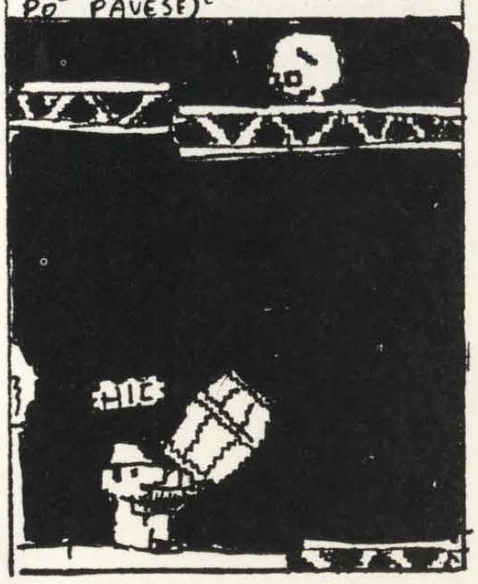
DOPO 3 SECONDI E 27 CENTESIMI (DURATA DELLA PARTITA IL SIMPATICO Q*BERT SI SUICIDÒ



CICCIO, ALLORA GIOCÒ A TARZAN (JUNGLE KING) MA QUESTI SCAPPÒ CON CITA



IN DONKEY KONG, MARIO SI MISE A BERE IL VINO DELLE BOTTI (BARBERA DELL'OLTREPÒ PAVESE)





I FILIPPERS PARLANTI SI RIFIUTARONO CATEGORICAMENTE DI GIOCARE CON LUI



DISPERATO, SI DIRESSE VERSO L'USCITA, MA FU COLPITO DA UN VIDEO GIOCO DIVERSO E TENTÒ COL LE ULTIME 200 LIRE



FU BRAVISSIMO! TOTALIZZÒ: 9 MILIARDI 800 MILIONI E 583 MILA 933 PUNTI GIOCANDO CONSECUTIVAMENTE 23 ORE SUPERANDO CON 900 LIRE IL RECORD MONDIALE



E FINÌ PERSINO SUI GIORNALI.....





SNOOPY

RIUSCIRÀ A SALVARE IL SONNO DI WOODSTOCK DALLA MUSICA DI SCHROEDER?

ANCORA UNA NOVITÀ NEI VIDEO FLIPPER ELETTRONICI DA TAVOLO



Il famoso Snoopy nel nuovo gioco elettronico da tavolo della Nintendo è ora anche in Italia ed è distribuito presso i migliori negozi di giocattoli e le più importanti cartolerie della OTO, distributore esclusivo della Nintendo in Italia.

ATTENZIONE

l'unico vero ed originale gioco elettronico da tavolo Snoopy è in scatola sigillata e contiene la garanzia totale OTO.

Per conoscere il nome del nostro rivenditore autorizzato più vicino a voi, o per avere informazioni su tutti i giochi da tasca o da tavolo della Nintendo, scrivere o telefonare alla OTO s.p.a., ufficio marketing, Largo De Dominicis, 7. Roma - Tel. 4387641.

OTO

distributore esclusivo per l'Italia

sta il posto della posta il posto de

dotte dalla vostra casa editrice) che si occupano di ciò.

Inoltre, in quelle riviste minimo, per non dire talvolta nullo, è lo spazio dedicato ai videogiochi.

Proporrei quindi di imporre la stessa legge perché non trovo giusto che una rivista intitolata videogiochi debba contenere un gran numero di pagine dedicate ai computer.

Io proporrei, anche più avanti, un referendum su questo argomento.

Io non sono del tutto contrario ai computer, ma penso che quello spazio si potrebbe sfruttare in altri modi. Potreste inoltre pubblicare dei servizi su come vengono ideate e costruite consolle e cassette?

Farete mai interviste a designer? Potreste fare, magari a puntate, una storia su come sono nati i videogiochi? (dai flipper alle più moderne consolle casalinghe).

Gli ultimi appunti riguardano alcune cassette. Cominciamo dall'Atari.

Leggendo su un giornale ho trovato la notizia (che allego alla lettera) che dalla Atari è uscita una cassetta, intitolata "La cripta del caos" che parla di fantasmi, draghi e streghe.

Potreste pubblicarla in "A che gioco giochiamo?"

Vorrei inoltre sapere come sarà inserito nella videogara il gioco Imagic "Swords e Serpents (per Intellevision)".

Mi spiego: in questo gioco, 2 giocatori (che impersonano il principe guerriero e il mago Nilrem) si unirebbero contro i comuni nemici, giocando contemporaneamente nella stessa partita. Quindi, in caso di punteggio record, vi sarebbero 2 giocatori, cioè 2 vincitori, cioè 2 abbonamenti. Io suggerirei che il gioco debba stare in classifica non 3 ma 6 mesi.

Spero che non decidiate di farlo giocare come gioco singolo (esiste sì una variante per un singolo giocatore, ma anche secondo il libretto di istruzioni è più adatto per scoprire i segreti della fortezza, non per fare punti). Porgo i miei più calorosi saluti sperando che la rivista passi dal mensile al settimanale.

Bianchi Luca
Parma

Caro Luca, non siamo d'accordo con te riguardo all'eliminazione dalla rivista dello spazio dedicato agli home computer. A parte che ci attireremmo le ire dei molti lettori che apprezzano e seguono quello spazio, ma non solo. Crediamo che sia uno spazio importante di Videogiochi e che col tempo lo diventerà sempre di più. Infatti non è possibile separare i videogiochi dai computer perché essi si alimentano a vicenda e sono destinati a integrarsi sempre di più. Facciamo un esempio: il nuovo home computer Atari 600 è la macchina destinata a sostituire in Italia il 5200 (nel senso che avrà tutti i giochi della nuova consolle Atari); a questo punto, secondo la tua proposta, dovremmo non prenderla in considerazione perché è un computer e non un videogioco. Ma invece è anche un videogioco perché ha i giochi del 5200. E allora cosa dovremmo fare? Evitare di parlare di giochi stupendi come Joust o Pole Position solo perché girano in un computer? Credo che la risposta la potrai dare tu stesso.

Tuttavia stiamo preparando un referendum e se sarai ancora della stessa opinione potrai farti sentire attraverso il voto. Per quanto riguarda le tue proposte di articoli, possiamo anticiparti che sul numero di ottobre pubblicheremo un'intervista ad Eugene Jarvis, creatore di Defender, Stargate e Robotron 2084. Per gli altri li abbiamo in cantiere e prima o poi potrai leggerli... naturalmente su Videogiochi.

Per quanto riguarda Swords & Serpents siamo costretti a considerarlo valido per un solo abbonamento anche se il gioco può essere giocato in due giocatori: nel caso risultiate vincitori spetterà a te e al tuo compagno di gioco decidere come dividervi l'abbonamento, magari con una sfida a Swords & Serpents in versione per un giocatore.

Infine chiudiamo con la "Cripta del Caos" (il cui titolo originale inglese è Crypte of Chaos). Nel ritaglio che ci hai mandato è scritto che è un gioco Atari, ma non è così. La Cripta del Caos è un gioco della 20th Century Fox-Games of the Century per l'Atari 2600. Non è ancora disponibile in Italia per cui non possiamo provarlo, ma appena arriverà provvederemo.



LA BUSTA DEL MESE

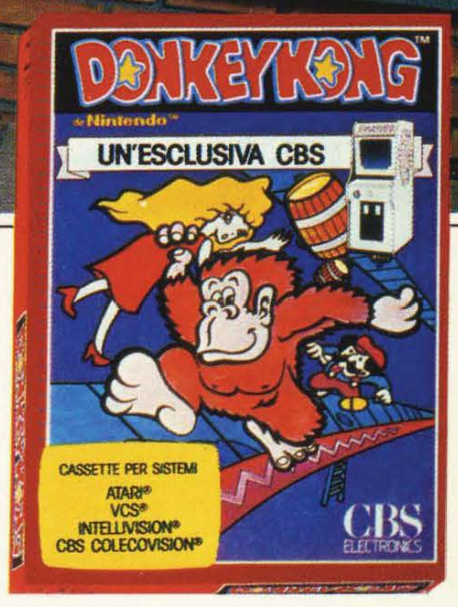
di Massimo Guardami

Cerca a pagina 26
il concorso Donkey Kong

Donkey Kong: il gorilla dei barili pazzi.

CBS ELECTRONICS

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



IL GIOCO DIVENTA REALTÀ

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



HIT BAR
CLASSIFICA DEI PIU' GETTONATI

Ott.		Sett.	Titolo del gioco
1	=	1	**POLE POSITION**
2	!	—	DONKEY KONG
3	!	—	BUCK ROGERS
4	↑	5	Q BERT
5	!	—	GALAGA
6	!	—	MONEY MONEY
7	=	7	PENGO
8	↑	9	LADY BUG
9	↑	14	POPEYE
10	!	—	ASTRON BELT
11	!	—	BINGO
12	↓	4	TIME PILOT
13	!	—	CAR ACTION
14	↓	6	BURGER TIME
15	↓	3	MOON RANGER

Pole Position sempre primo seguito da due nuove entrate: Donkey Kong al 2° posto e Buck Rogers al 3°.
Q Bert, Lady Bug e Popeye salgono, mentre Time Pilot, Burger Time e Moon Ranger scendono.
Altre 5 nuove entrate: Galaga al 5° posto, Money Money Zaccaria al 6°, Astron Belt al 10°, Bingo all'11° e Car Action al 13°.

HIT BAR
CLASSIFICA DEI PIU' VOTATI

Ott.		Sett.	Titolo del gioco
1	↑	3	**POPEYE**
2	↑	7	POLE POSITION
3	↓	1	TURBO
4	↑	12	Q BERT
5	↑	11	PAC MAN
6	↓	4	PENGO
7	↑	8	DONKEY KONG
8	↓	5	TARZAN
9	!	—	MOON RANGER
10	↓	2	ZAXXON
11	↑	13	FROGGER
12	↓	9	TRON
13	!	—	DEFENDER
14	!	—	TIME PILOT
15	↓	14	BURGER TIME

Popey torna al 1° posto, subito seguito da un agguerrito Pole Position e da Turbo in discesa.
Q Bert. Pac Man e Donkey Kong in salita, mentre Pengo, Zaxxon, Tron e Burger Time scendono.
Tre sole nuove entrate: Moon Ranger al 9° posto, Defender al 13° e Time Pilot al 14°.

HAI UN SOLO MODO PER PORTARE VOTALO!



sifiche

AMES

VIDEOGIOCHI HIT

CLASSIFICA SECONDO I NOSTRI LETTORI

Ott.		Sett.	Titolo del gioco	Marca
1	=	1	**PITFALL**	Activision
2	↑	6	DRACULA	Imagic
3	↑	4	LOCK'N'CHASE	Mattel
4	↓	3	PAC-MAN	Atari
5	↑	13	DONKEY KONG	Coleco
6	↓	2	SOCCER	Mattel
7	!	—	RIVER RAID	Activision
8	↓	5	TRON DEADLY DISC	Mattel
9	≤	8	DEMON ATTACK	Imagic
10	↑	14	VANGUARD	Atari
11	↓	7	PHOENIX	Atari
12	=	12	TENNIS	Mattel
13	↓	11	FROGGER	Parker
14	!	—	TRON MAZE A TRON	Mattel
15	!	—	MS. PAC MAN	Atari

Pitfall ancora primo, Dracula dal 6° posto passa al 2°, Lock'n'Chase dal 4° al 3°, mentre Pac Man perde una posizione.
Donkey Kong si riprende ed il favoloso River Raid dell'Activision entra in classifica!
Tron, stragiocato per la Supervideogara, perde alcune posizioni insieme a Demon Attack. Stabile il Tennis della Mattel, in discesa Frogger della Parker.
Due vecchie conoscenze come nuove entrate, nelle ultime due posizioni: Tron Maze a Tron e Ms. Pac Man.

IL TUO VIDEOGIOCO AL SUCCESSO:

VOTALO!

I 15 PIÙ

CLASSIFICA DEI 15 VIDEOGIOCHI PIÙ VENDUTI NEI NEGOZI ITALIANI

Ott.		Sett.	Titolo del gioco	Marca
1	↑	6	**VANGUARD**	Atari
2	!	—	PAC-MAN	Atari
3	!	—	PITFALL	Activision
4	↓	1	DRACULA	Imagic
5	!	—	PHOENIX	Atari
6	!	—	DONEKY KONG	Coleco
7	↓	4	CENTIPEDE	Atari
8	↑	11	LOCK'N'CHASE	Mattel
9	↓	2	MS. PAC-MAN	Atari
10	!	—	FROG BOG	Mattel
11	!	—	MICROSURGEON	Imagic
12	↓	3	RIVER RAID	Activision
13	!	—	SPACE INVADERS	Atari
14	↓	—	FROGGER	Parker
15	!	—	ATLANTIS	Imagic

Vanguard approda in prima posizione dopo una veloce ascesa e come "damigelle d'onore" troviamo due clamorosi rientri: Pac-Man Atari al 2° posto e Pitfall Activision al 3°.
Dracula, Centipede, Ms. Pac-Man, River Raid e Frogger scendono, mentre troviamo altre 6 nuove entrate sparse nella zona calda della nostra classifica:
Phoenix al 5° posto, il "caro-buon-vecchio" Donkey Kong Coleco al 6°, Frog Bog al 10°, Microsurgeon all'11°, Space Invaders al 13° ed Atlantis al 15°.

LA PAGINA DELLE GARE

BON

Rieccoci ai punteggi, alle gare e ai concorsi. I tempi tecnici di realizzazione della rivista non ci consentono di fare cronache in 'real time', come vorremmo, e così questo BONUS ottobrino è ancora un po' estivo, cioè in vacanza, mentre l'attività competitiva è ormai in pieno inverno. E "inverno", per i videogiocatori, è la stagione calda, caldissima, scottante: le iniziative pullulano, i giocatori fremono, i record si polverizzano, i videogiochi fondono. È quasi una canzone.
Dicevamo che questo BONUS è ancora un po' estivo, ma a ben guardare la Videogara va benissimo, è sempre più piena di titoli e record, e anche questo numero "laurea" tre nuovi abbonamenti omaggio a Videogiochi, mentre i titoli in vetrina sono ben sessantacinque.
Nessuna sorpresa, invece, dalla Supervideogara, dove i recordmen restano esattamente quelli che erano, benché di nuovi punteggi ne siano arrivati molti: beh, ragazzi, che intendete fare? Lasciamo che quegli ottimi televisori se li cucchino i primi arrivati?
Beh, c'è da dire che quei "primi arrivati" sono arrivati molto in alto.
Donkey Kong Contest: ormai i punteggi arrivati sono parecchi, e la gara-concorso indetta dalla CBS è quindi definitivamente decollata.
Per quanto riguarda il Campionato Atari abbiamo dovuto resistere con ogni forza ad una sommossa in tipografia, e abbiamo sfuggito a malapena il linciaggio: infatti per inserire in questo numero il reportage della finale di Milano abbiamo sconvolto tutti i piani di stampa!

VIDEOGARA

65 titoli ormai in gara, un bel risultato: non esiste altra gara o campionato europeo Videogames che abbia una base così allargata, un campo di gioco così vasto. E potrebbe esserlo ancora di più, visto che noi in linea di massima accettiamo qualsiasi punteggio di qualsiasi gioco, purché sia un gioco presente sul mercato italiano, e i punteggi siano veritieri: a questo proposito dobbiamo ribadire il fatto che in redazione accettiamo soltanto diapositive a colori oppure foto instantanee, tipo Polaroid o Kodak, e che comunque qualsiasi sospetto di manipolazione del record ci induce ad essere intransigenti e selettivi.
A parte ciò, esistono dei giochi con i quali non è possibile gareggiare: non fatevene una fissazione, e cambiate gioco. È chiaro per esempio che tutti i punteggi che arrivano al fondo scala ci creano dei problemi: in questo caso alcuni lettori, su nostro stesso suggerimento, ci hanno inviato delle documentazioni, cioè la "storia" del gioco fotografata o addirittura videoregistrata. Sì, è certo un sistema: ma vi pare che valga la pena? Siamo equilibrati, ragazzi: Videogara è un gioco, anzi è il gioco dei videogiochi, è bello partecipare, è bello far sapere agli altri videogiocatori quanto si è bravi, è piacevole casomai vincere l'abbonamento omaggio. Da questo a mettere in moto un'organizzazione scientifica con tanto di presenza notarile per certificare a futura memoria l'avvenuto passaggio del fondo scala del contatore dei punti... beh, a noi sembra un po' troppo, ma insomma poi alla fin fine oguno deve vedersela per sé.
Tenete presente che per quanto riguarda l'accettazione dei record, tutti i punteggi al di sopra del fondo scala sono da noi considerati con un minimo di diffidenza, e quindi solo una documentazione molto vali-

LA PAGINA DEI RECORD

da ci induce a prenderli in considerazione.
Il nostro personale consiglio è quello di non gareggiare con giochi che abbiano già visto il fondo scala pubblicato nella videogara. Per vostra comodità ne facciamo qui un elenco:

Titolo	Marca	Punteggio max. raggiunto
AIR SEA BATTLE	Atari	99
CHOPPER COMMAND	Activision	999.999
CIRCUS ATARI	Atari	9.999
CORSA A CRONOMETRO	Philips	9.999
DODGE'EM	Atari	999
DEFENDER	Atari	999.999
FROGGER	Parker	9.999
MEGAMANIA	Activision	999.999
NIGHT DRIVER	Atari	99
PAC-MAN	Atari	99.999
SUPER BREAKOUT	Atari	9.999
PITFALL	Activision	114.000

titolo	marca	mese	record	nome-cognome
ASTEROIDS	ATARI	—	99.990	Enrico Zanetti Legnano (MI)
ATLANTIS	IMAGIC	—	999.100	Antonio Accattatis Roma
ASTROSMASH	PATTEL	—	3.808.820	Ugo Adorno Reggio Calabria
AMIDAR	PARKER	—	13.296	Riccardo Gallazzi Alessandria
AUTO RACING	MATTEL	1	3.21	Filiberto di Mambro Latina
AIR SEA BATTLE	ATARI	—	99	Luca Trombetta Bologna
BEAUTY & BEAST	IMAGIC	2	69.500 Great 11	Franco D'Ambrosio Torino
BOWLING	PHILIPS	—	264	Luigi Castiglioni Varese
BOWLING	MATTEL	—	290	Alessandro Hellman Sampierdarena (GE)
BOWLING	ATARI	—	195	Fabio Schiaretti Parma
BREAKOUT	ATARI	—	864	Luca Intoppa Roma
CASINO	ATARI	—	9.990	Giuseppe Riccio Piacenza
CRAZY GLOBBER	HANIMEXX	1	190.140	Roberto Cuttone Catania
CHOPPER COMMAND	ACTIVISION	2	999.999	Bruno Ballarini Bollengo (TO)
CIRCUS ATARI	ATARI	3	9.999	Andrea Landini Legnano (MI)
CORSA A CRONOMETRO	PHILIPS	2	9.999	Giovanna Carnonara Triggiano (BA)

titolo	marca	mese	record	nome-cognome
COSMIC ARK	IMAGIC	—	9.820	Tita Gerosa Lecco (CO)
DODGE'EM	ATARI	—	9.999	Matteo Fontanesi Parma
DRAGON FIRE	IMAGIC	—	110.660	Giorgio Berri Roma
DEFENDER	ATARI	1	999.990	Davide Oddono Verona
DRACULA	IMAGIC	2	68.225	Giorgio Radice Milano
DONKEY KONG	COLECO	—	259.300	Mario e Andrea Boranga Pordenone
DONKEY KONG	COLECO	—	81.900	Roberto Pisaneschi Colle Val D'Elsa (SI)
E.T.	ATARI	—	820.654	Alessandro Frizzi Livorno
EMPIRE STRIKES BACK	PARKER/ BR.	—	9.785	Pierluigi Lugasi S. Lazzaro (BO)
FIRE FOGHTER	IMAGIC	—	00.06	Tita Gerosa Lecco (CO)
FROGGER	PARKER	—	9.999	Bruno Ballarini Bollengo (TO)
FREEWAY	ACTIVISION	—	34	Mario Marinucci Milano
FROG BOG	MATTEL	—	655	Enrico Diamanti Mezano (BZ)
GORILLA	PHILIPS	—	100	Andrea Machini Vimercate (MI)
ICE TREK	IMAGIC	—	22.210	Carlo Chiodaroli Milano
KABOOM	ACTIVISION	—	82.839	Antonio Martini Segrate (MI)
LASER BLAST	ACTIVISION	—	1.000.000	Federico Giannone Milano
LOCK'N'CHASE	MATTEL	—	256.050	Umberto Occoffer Buccinasco (MI)
MISSILE COMMAND	ATARI	—	999.995	Piergiorgio Lugasi S. Lazzaro (BO)
MS. PAC MAN	ATARI	—	999.990	Bruno Ballarini Bollengo (TO)
NIGHT DRIVER	ATARI	—	99	Gianni Tartara Robassomero
NIGHT STALKER	MATTEL	—	58.700	Fabrizio Fabrizi Roma
NOVA BLAST	IMAGIC	—	58.800	Stefano Vedovelli Milano
OUTLAW	ATARI	—	19"-10	Tita Gerosa Lecco (CO)
RIDDLE OF THE SPHINX	IMAGIC	—	337.107	Daniele Zambrini Imola (BO)
RIVER RAID	ACTIVISION	—	123.510	Massimo Tabasso
STAR VOYAGER	IMAGIC	—	25 capt.	Tita Gerosa Lecco (CO)
SWORDS & SERPENT	IMAGIC	—	2.750	Antonello Panuccio Castel D'Azzano (VR)
STAR STRIKE	MATTEL	—	8.518	Andrea Izzotti Genova

BO

titolo	marca	mese	record	nome-cognome
SKY JINKS	ACTIVISION	—	0.35.51	Tita Gerosa Lecco (CO)
SPACE ARMADA	MATTEL	2	208.370	Mauro Mascolo Gragnano (NA)
STAMPEDE	ACTIVISION	2	5.967	Giorgio Radice Milano
SKIING	ACTIVISION	2	37.56	Claudio Depetris Acqui Terle (AL)
SPACE CAVERN	APOLLO	2	4.355	Paolo Zampolli Milano
SUPERMAN	ATARI	2	1,38	Roberto Guglielmi Roma
SPACE HAWK	MATTEL	—	1.462.940	Ronny Albucci Terni
SPACE INVADERS	ATARI	—	9.995	Giuseooe Catalano Palermo
STAR RAIDERS	ATARI	3	.LIV. 4-1	Leonardo Mele Monselice (PD)
STAR MASTER	ACTIVISION	—	5.921	Matteo Fontanesi Parma
SHARK SHARK	MATTEL	—	105.400	Alessandro Bonomi Milano
SUB HUNT	MATTEL	—	36	Gianpiero Puccioni Firenze
SKY DIVER	ATARI	—	96	Tita Gerosa Lecco (CO)
TROPICAL TROUBLE	IMAGIC	—	26.350	Giorgio Reggimenti Saronno (VA)
TRIPLE ACTION	MATTEL	—	3:01	Alessandro Frione Finale Ligure (SV)
TRON MAZE A TRON	MATTEL	—	392.700	Marco Costanzo Sestri Levante (GE)
TIRATORE SCELTO	PHILIPS	3	213	Antonio Diorio Napoli
UTOPIA	MATTEL	—	4.425	Alessandro Bonomi Milano
VIDEO PINBALL	ATARI	2	999.613	Mimmo Moraca Crotone (CZ)
YARS'S REVENGE	ATARI	2	998.740	Massimiliano Scordamaglia Castelfranco Emilia (MO)

TAGLIANDI-TAGLIANDI-SEMPRE TAGLIANDI

Ragazzi ci farete diventare matti!!!!
Pubblichiamo una bellissima pagina con dei tagliandi a dir poco stupendi, ma se poi mi arriva il tagliando attaccato alle vostre gentilissime lettere invece che alla foto del record, mi dite come facciamo?
Si crea una grandissima confusione e molti di voi rischiano di non partecipare alle gare per esigenze redazionali.
Siete tantissimi ed il vostro entusiasmo ci contagia, però il tagliando va attaccato alla foto e non basta una graffetta.... colla, scotch, cucitrice, va bene tutto, ma la foto dev'essere indipendente per poter essere vagliata dai nostri megaesperti.
Non siete d'accordo?

MICROSURGEON: la chirurgia non gareggia

Il meccanismo del videogame Microsurgeon è tale da rendere impossibile un confronto, soprattutto ridotto alla sola lettura di una fotografia, fra diverse prestazioni. In effetti questo gioco, che è stato segnalato su tutta la stampa italiana per i suoi contenuti innovativi e educativi, non si presta ad essere incluso fra quelli che possono concorrere alla Videogara. Benché noi dunque consigliamo a tutti quelli che hanno una base Intellivision di procurarsi questo "game", perché riteniamo che sia un vanto della Imagic averlo pensato e prodotto, suggeriamo ai lettori di non inviarci le foto dei loro punteggi, e questo per un semplice motivo: il "bill" che appare alla fine non è un punteggio, e può, anzi, avere delle valenze negative. Basti pensare che può essere altissimo anche se il paziente è kaputt!
Anche SPACE BATTLE non può partecipare: infatti non c'è punteggio.



SUPERVIDEOGARA

Alcuni SELECO sono in marcia di avvicinamento. 5 record pubblicati sul numero 8 (settembre) di VIDEOGIOCHI sono rimasti confermati, mentre T.D.D., che pareva imbattibile, è stato addirittura raddoppiato.
Un gruppo di lettori di Bari, invece, ci ha inviato una lettera furibonda, a causa dell'avvertimento che, tempo fa, avevamo dato, e cioè quello che chi mantiene inalterato il record per tre mesi, cioè per quattro pubblicazioni della rivista, deve poi – a richiesta della redazione – recarsi presso la redazione stessa e dimostrare la sua effettiva idoneità raggiungendo, nel corso di 5 prove, un punteggio pari almeno a 2/3 del suo stesso record.
I nostri lettori di Bari contestano questa decisione, poiché – sostengono – non è giusto che uno debba affrontare un costoso e lungo viaggio; perché, essi proseguono, la clausola avrebbe dovuto essere specificata subito, e non dopo un paio di mesi; e infine perché, insistono, il tutto a loro sembra uno stratagemma bassino bassino per far su qualche abbonato in più alla rivista.
Iniziamo subito col respingere quest'ultima insinuazione: Videogiochi non ha alcun bisogno di ricorrere a bassi espedienti, e i lettori dovrebbero saperlo bene, visto che sempre più numerosi acquistano la rivista, sempre più ansiosamente la attendono in edicola, sempre più entusiasticamente le inviano punteggi, articoli e disegni.
Ciò premesso, se i nostri lettori infuriati di Bari sono disposti ad ammettere di aver calcato un po' troppo la mano, a nostra volta siamo disposti ad ammettere che il regolamento di partecipazione ad entrambe le gare non è stato esposto in modo inequivocabile fin dall'inizio, e che un certo lavoro di affinamento è stato compiuto strada facendo.
Ma vediamo se ciò è così colpevole! È successo, strada facendo, che ci siamo accorti di qualche non sempre innocente trucchetto fotografico da parte di qualche lettore.
Ci siamo accorti strada facendo – ma questo vale solo per la Videogara aperta a tutti i videogiochi – che alcuni punteggi pur essendo veritieri non sono indicativi.
Abbiamo fatto solo due esempi per spiegare il motivo per cui il regolamento delle due gare ha subito delle varianti: sarebbe stato meglio di no, d'accordo, ma fra lasciare un regolamento incompleto e carente, e aggiustare il tiro, sia pure un po' tardivamente, noi abbiamo preferito la seconda strada.
A questo punto i lettori di Bari obiettano: ma uno, dopo aver letto il regolamento, decide che la cosa gli va e allora per partecipare spende dei soldi – per esempio le pellicole per fotografare il video –, spende del tempo per conseguire il record, e allora non si può cambiargli le carte in tavola. E, concludono, anche la trovata di spostare l'inizio è stata disonesta.



Ehi, ehi... andiamoci piano, diciamo noi: la scadenza di inizio è stata spostata, è vero, ma nessuno aveva neanche mai detto quando la Supervideogara sarebbe iniziata. Perché, allora, abbiamo deciso di partire solo con settembre? È presto detto: mentre la Videogara, essendo aperta a qualsiasi gioco, ha ricevuto subito un buon numero di adesioni, l'arrivo di punteggi per la Supervideogara è stato più lento, e nei primi due mesi non avrebbe avuto senso dare inizio al confronto vero e proprio: se notate, infatti, ancora adesso non tutti i giochi sono rappresentati.
Ultima considerazione, e poi chiudiamo sperando di aver recuperato la fiducia dei lettori baresi: avete visto che il record di TRON DD è circa il doppio del vostro? Allora, anziché polemizzare: sotto coi joystick e mandateci un bel trentamilioni.

titolo	marca	mese	punti	nome
CANNIBAL	PHILIPS	1	4.139	Filippo Fontana Bergamo
DEMON ATTACK	IMAGIC	!	999.185	Paolo Ermoli Varese
INFILTRATE	APOLLO	1	97.625	Tita Gerosa Lecco
MEGAMANIA	APOLLO	1	999.999	Fulvio Strocco Torino
PHOENIX	ATARI	1	49.740	Adriano Greco Milano
TRON DEADLY DISC	MATTEL	—	43.583.250	Enzo Patrussi Arezzo

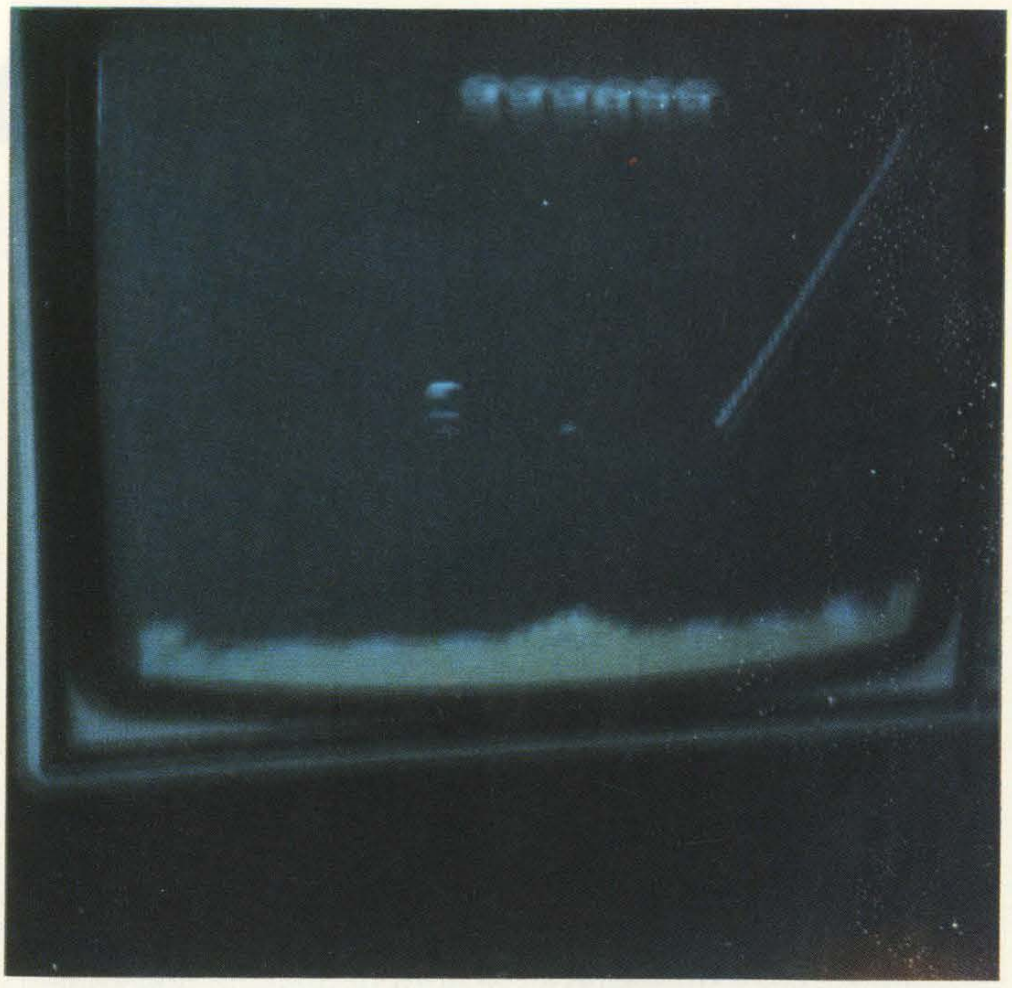
LA PAGINA DELLE GARE

BONUS

LA PAGINA DEI RECORD

LETTORI IMPAZIENTI...

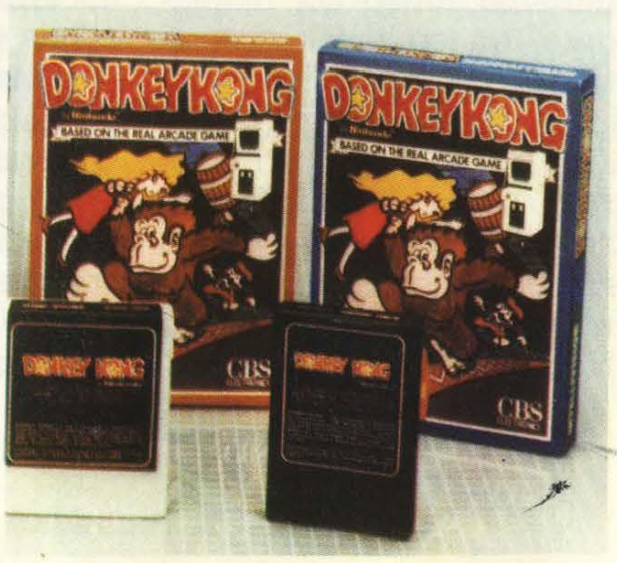
Fra le tantissime lettere che riceviamo, in media 200 la settimana, sempre più spesso troviamo lettere di protesta e delusione perché molti videogiocatori non hanno ancora visto pubblicato il loro record... Non c'è da precoccuparsi!! È solo questione di tempo e se il vostro record è super entrerà a far parte della Video o della Supervideogara.
Per Luca di Bologna, invece, un appunto: i record vengono presi in considerazione solo se la foto è chiara e leggibile!





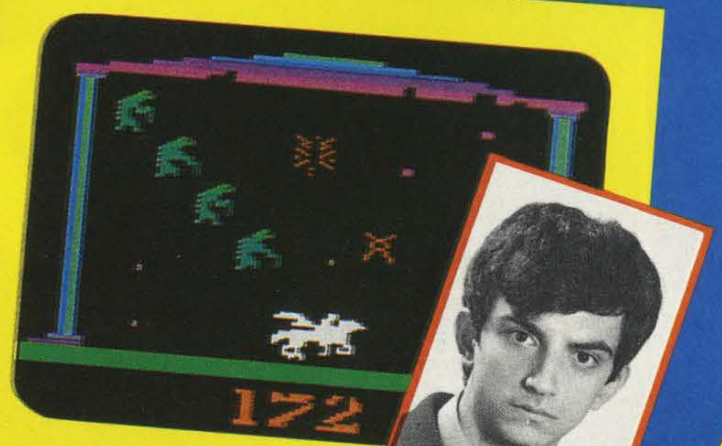
DONKEY KONG™ CONTEST

Lo spostamento delle date, richiesto a gran voce dai colechisti, è stato essenziale per ridare fiducia a quanti volevano partecipare a questo gioco, ma si astenevano dal farlo perché "tanto non arrivo a tempo".
Insomma, le fotografie con i punteggi hanno ricominciato ad affluire nella casella postale adibita all'uopo (ricordiamo che è la n. 149 di VARESE, intestata a PROMOTION SERVICE), e gli organizzatori, ossia i responsabili della CBS Electronics, ci hanno dichiarato la loro soddisfazione. Siamo molto soddisfatti anche noi: poiché l'annuncio dello slittamento delle date è stato divulgato solo da VIDEOGIOCHI, è evidente che tutto questo nuovo afflusso è alimentato quasi esclusivamente da nostri lettori, cioè da voi. Il che è O.K.
Concludiamo ricordandovi le date: la prima eliminatoria avviene al 20/10, quindi ormai è un po' tardi, ma c'è la seconda che avverrà il 20/12, pochi giorni prima di babbonatale. A quella dovete assolutamente partecipare tutti! La posta in gioco è notevole: due Colecovision con modulo Turbo (al primo classificato con sistema VCS e al primo classificato con sistema Intellivision), due Colecovision ai secondi classificati. Naturalmente i premi si ripetono sia per la scadenza del 20/10 sia per quella del 20/12: in modo che alla fine ci saranno otto premiati che non solo avranno avuto le consolles Coleco (e quattro di loro le avranno avute anche con tanto di volante del modulo Turbo), ma saranno anche chiamati a Milano a disputare una finalissima giocando proprio su base Coleco.
Premio: due milioni in oro!





i miei più vampirosi complimenti a:



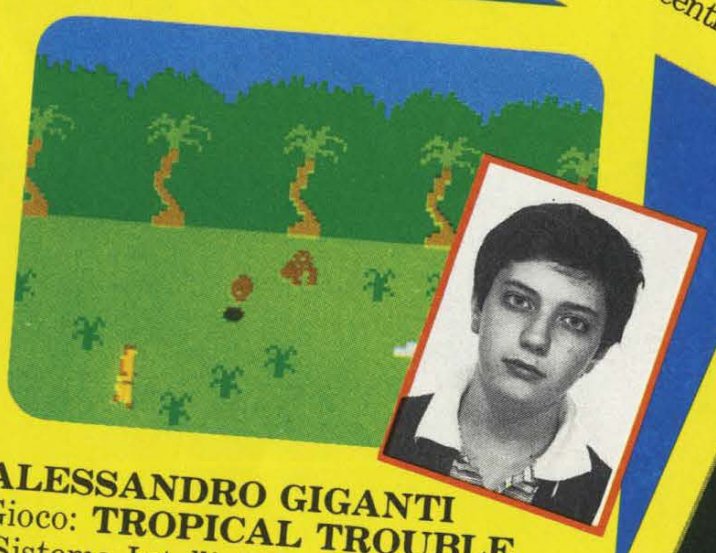
GIOVANNI SOMAZZI
Gioco: **NO ESCAPE**
(Sistema Atari)
Punteggio raggiunto - 999999
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Emporio Cagnoni - 20100 Milano



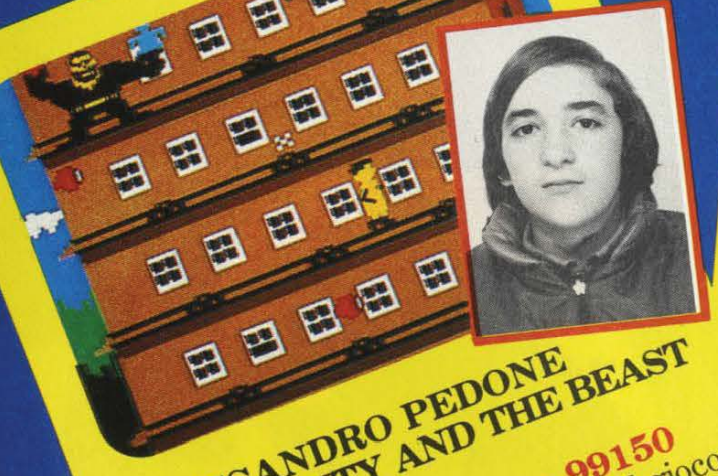
RONNY ALBUCCI
Gioco: **DRACULA**
(Sistema Intellivision) Livello hard
Punteggio raggiunto - 45595
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Video Game - 10100 Torino



GIOVANNI GIUSTI
Gioco: **ATLANTIS**
(Sistema Atari)
Punteggio raggiunto - 2127600
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Stereocentro P. Fontana - Viareggio (LU)



ALESSANDRO GIGANTI
Gioco: **TROPICAL TROUBLE**
(Sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 69200
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Messaggerie Elettroniche - 07100 Sassari



ALESSANDRO PEDONE
Gioco: **BEAUTY AND THE BEAST**
(Sistema Atari)
Punteggio raggiunto - 99150
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Caldara & Figli - 24100 Bergamo



PIERLUIGI CREOFINI
Gioco: **DRAGON FIRE**
(Sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 128720
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Lodovini Vico - 52037 Sansepolcro (AR)

imagic match ultimissime imagic match ultir



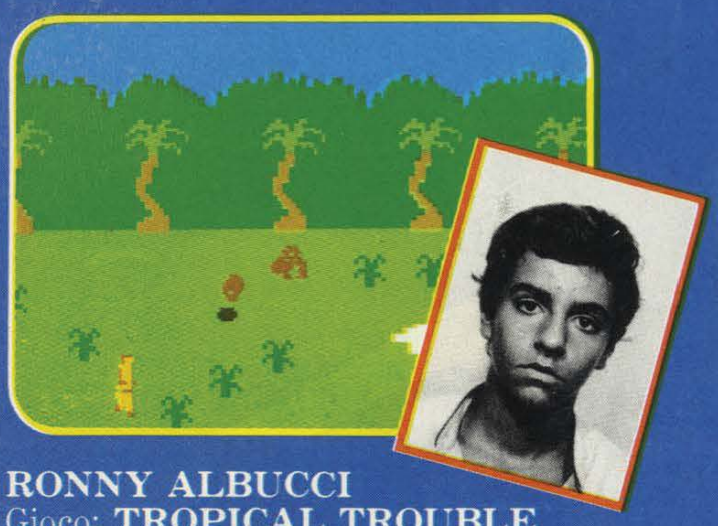
CLAUDIO CICATERRI
Gioco: **DRAGON FIRE**
(Sistema Atari)
Punteggio raggiunto - 244260
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Comics Library - 00181 Roma



GIANLUCA CECCHINATO
Gioco: **DRAGON FIRE**
(Sistema Atari)
Punteggio raggiunto - 165830
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Testi - 35100 Padova



ANDREA LORENZONI
Gioco: **DRAGON FIRE**
(Sistema Atari)
Punteggio raggiunto - 126840
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Ceccarelli - 50100 Firenze



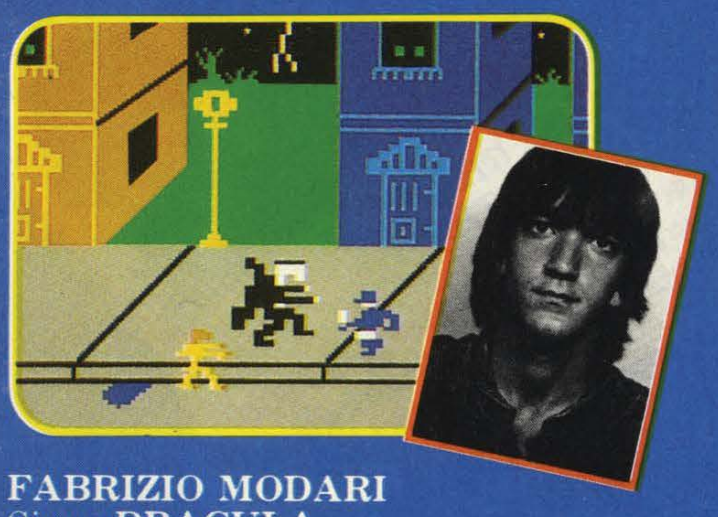
RONNY ALBUCCI
Gioco: **TROPICAL TROUBLE**
(Sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 65150
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Play Game - 10100 Torino



MARIO FRESI
Gioco: **TROPICAL TROUBLE**
(Sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 52700
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Videogames - 20124 Milano



MARIO PASTORE
Gioco: **NOVA BLAST**
(Sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 47100
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
De Marco - 80100 Napoli



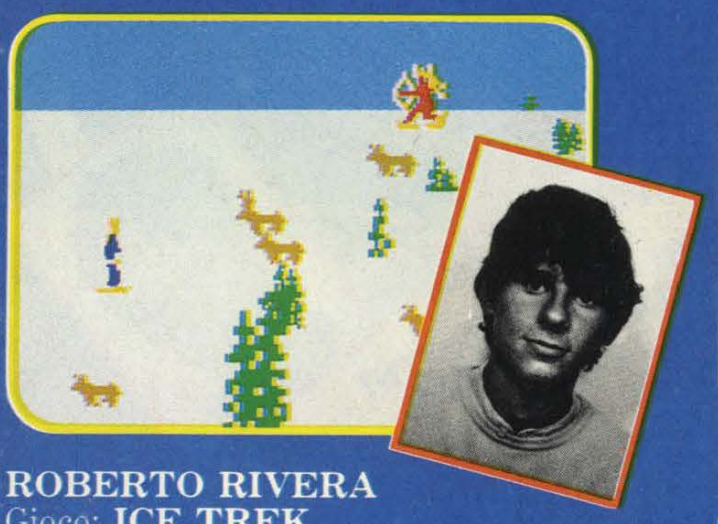
FABRIZIO MODARI
Gioco: **DRACULA**
(Sistema Intellivision) Livello hard
Punteggio raggiunto - 22775
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Play Game - 10100 Torino



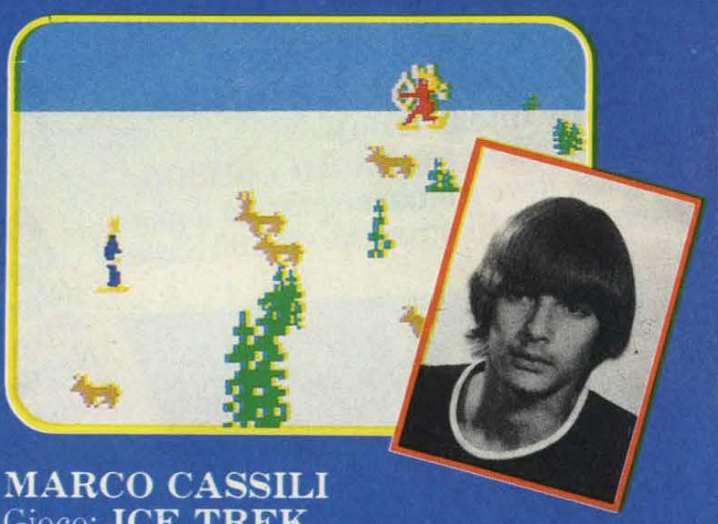
MAURIZIO GEC
Gioco: **DRACULA**
(Sistema Intellivision) Livello hard
Punteggio raggiunto - 17875
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Cartolibreria Mirengo - 34100 Trieste



STEFANO MACHERA
Gioco: **ICE TREK**
(Sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 31880
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Marzi Otello - 00191 Roma



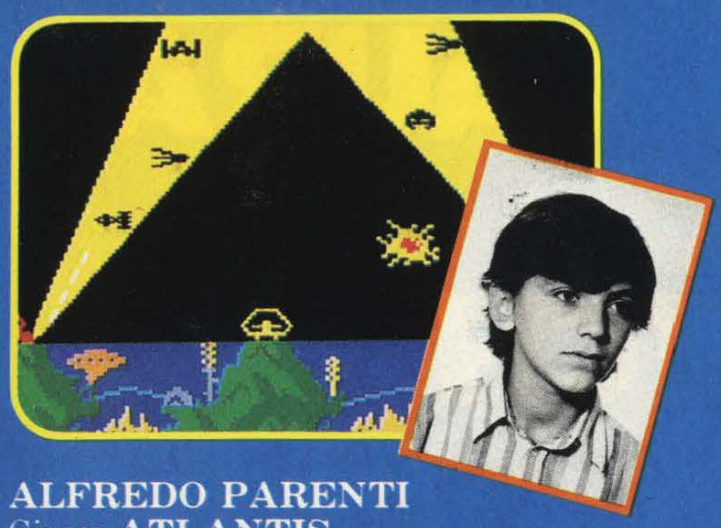
ROBERTO RIVERA
Gioco: **ICE TREK**
(Sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 28880
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Play Game - 10100 Torino



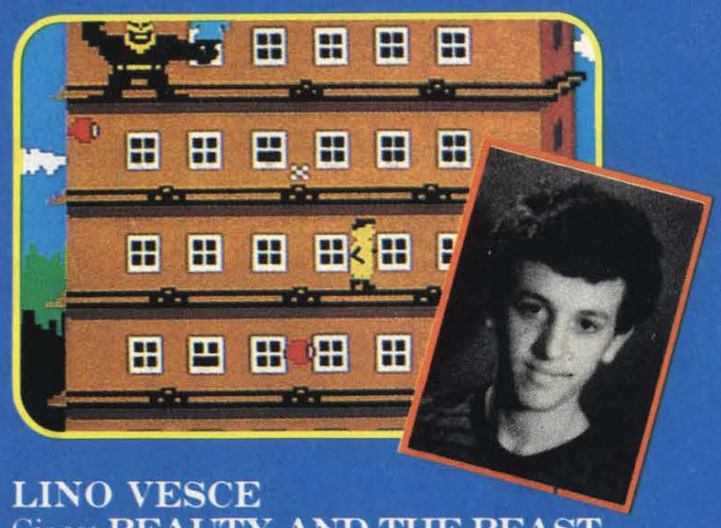
MARCO CASSILI
Gioco: **ICE TREK**
(Sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 28760
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Casa Mia - 00183 Roma



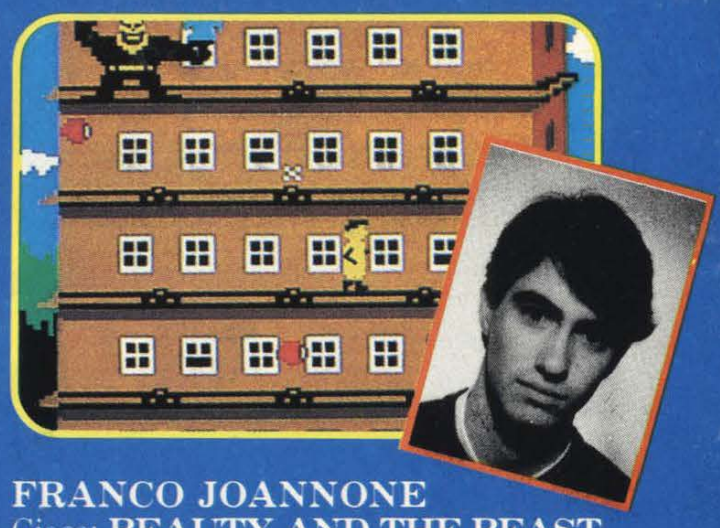
ADOLFO BELLANDI
Gioco: **ATLANTIS**
(Sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 846603
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Vigasio - 25100 Brescia



ALFREDO PARENTI
Gioco: **ATLANTIS**
(Sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 324103
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Casa Mia - 00183 Roma



LINO VESCE
Gioco: **BEAUTY AND THE BEAST**
(Sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 42200
Negozio dove è stato acquistato il gioco:



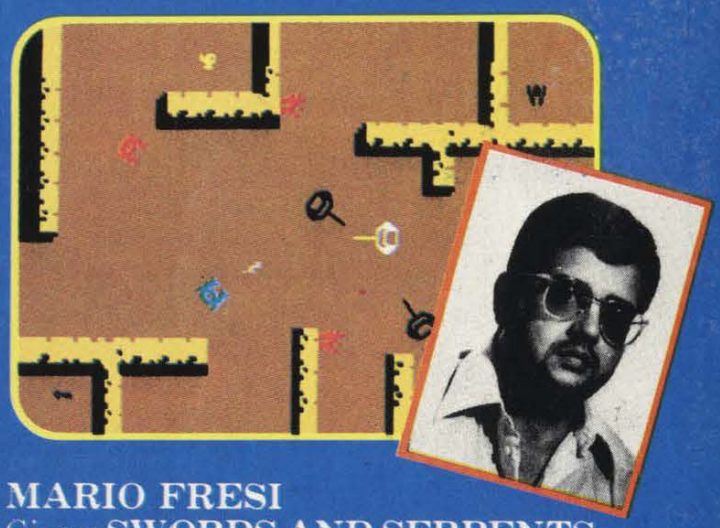
FRANCO JOANNONE
Gioco: **BEAUTY AND THE BEAST**
(Sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 35300
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Marcucci E. - 65100 Pescara



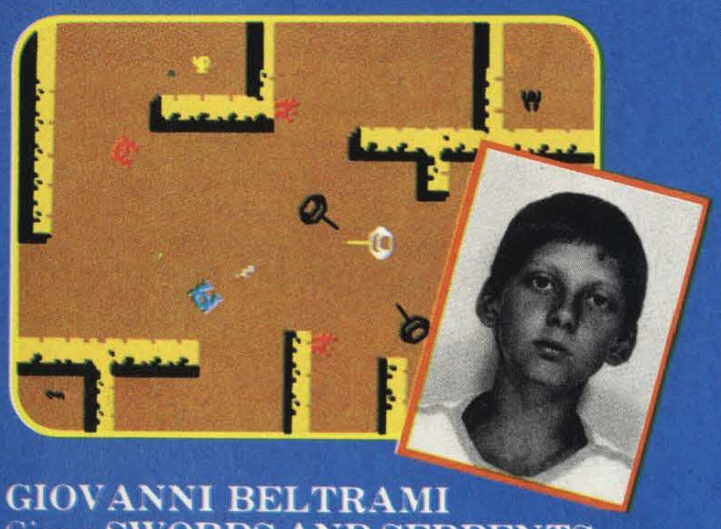
FRANCESCO PANEBIANCO
Gioco: **ATLANTIS**
(Sistema Atari)
Punteggio raggiunto - 999700
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Discorama - 70100 Bari



SERGIO TRUFFO
Gioco: **SWORDS AND SERPENTS**
(Sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 3500
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Centro Gioco Elettronico - 10122 Torino



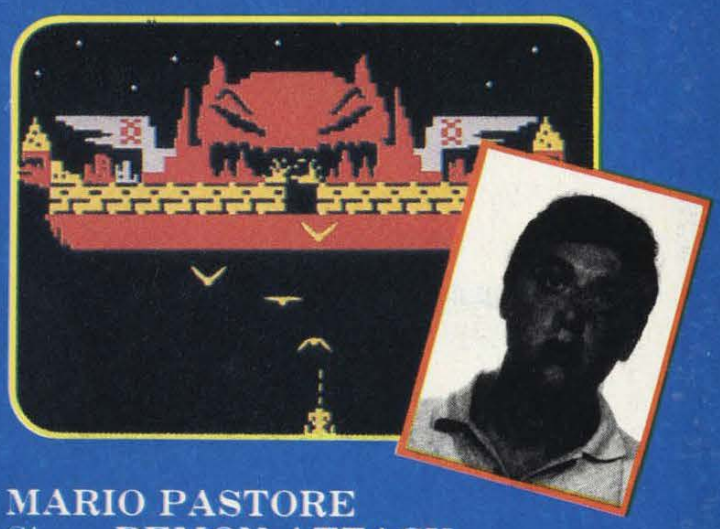
MARIO FRESI
Gioco: **SWORDS AND SERPENTS**
(Sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 2950
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Videogames - 20124 Milano



GIOVANNI BELTRAMI
Gioco: **SWORDS AND SERPENTS**
(Sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 1650
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Sereno - 13051 Biella (VC)



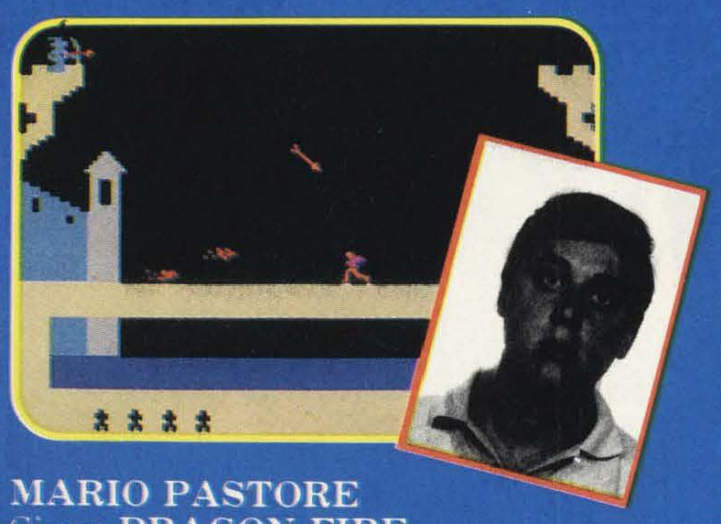
FRANCESCO VIVARELLI
Gioco: **DEMON ATTACK**
(Sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 114711
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Alestra e Parasecoli - 48100 Ravenna



MARIO PASTORE
Gioco: **DEMON ATTACK**
(Sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 99173
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
De Marco - 80100 Napoli



RICCARDO SANTUCCI
Gioco: **DEMON ATTACK**
(Sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 32082
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Lamberto - 16100 Genova/Sestri



MARIO PASTORE
Gioco: **DRAGON FIRE**
(Sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 56300
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
De Marco - 80100 Napoli



ALESSANDRO GIGANTI
Gioco: **DRAGON FIRE**
(Sistema Intellivision)
Punteggio raggiunto - 55630
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Messaggerie Elettroniche - 07100 Sassari

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™

ERRATA CORRIGE

IMAGIC MATCH
Il Signor Giovanni Somazzi ha raggiunto il punteggio di 999999 nel gioco NO ESCAPE anzichè nel gioco DEMON ATTACK come menzionato nel n. di settembre di Videogiochi.

ETHOS PISA



Perchè accontentarsi di un videogame?

Oggi c'è VIC 20 a prezzo speciale!



L. 338.000 più IVA

compresi, videogioco (~~48.380~~)
e registratore (~~141.600~~)

Speciale, specialissimo! Invece dei soliti videogiochi prova VIC 20, e guarda quante cose fa in più!

1. VIC 20 ha una valanga di videogiochi, uno più bello dell'altro, uno più nuovo dell'altro.
2. Ma VIC 20 è un computer e fa molto di più.
3. Lo usi per la scuola, o per la casa, o per la professione. Ci sono, pronti pronti, un mucchio di programmi. Metti le cassette e via con cose utili.
4. Puoi imparare il BASIC, la lingua del futuro (ed è facile facile imparare a programmare).
5. Nel mondo sono stati venduti più di un milione di VIC, a gente sveglia, quelli del 2000.
6. VIC 20 ora è in offerta speciale (come se costasse meno di 200.000 lire, perchè nel prezzo trovi compreso un gioco e il registratore). Da sballo, no?

Perchè accontentarsi di un semplice videogioco?

commodore COMPUTER

Via Fratelli Gracchi 48 - Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/6125651-6123253

MOON-PATROL: INCASSO RECORD A MILANO

Al Bar Robert's di Via Solferino, 32 a Milano, il videogioco Moon Patrol ha conseguito l'incasso record di £. 800.000 nel solo mese di agosto.

Fra banche, uffici e negozi di videogiocatori "under 20" non ce ne dovrebbero essere poi molti, ed infatti la proprietaria, sig.ra Albanese, ha confermato che ai comandi del simpatico cingolato si alternano rispettivamente indaffaratissimi uomini d'affari, ragionieri ed impiegati tutto "giacca e cravatta".

C'è da domandarsi se alcuni di loro, magari nascondendolo fra le pagine di un più autorevole quotidiano, non leggano VIDEOGIOCHI... Voi cosa ne pensate?



SIAMO TUTTI 007?

La macchina piena di congegni di 007 o quella ancora più attrezzata di Diabolik hanno sicuramente fatto invidia a molti di voi. Ora la Ford ha presentato un prototipo che pur non sparando razzetti dalle gomme o nubi fumogene dal tubo di scappamento farebbe proprio comodo e non solo a Roger Moore. Si chiama CONCEPT 100 ed è stata presentata all'ultimo salone dell'automobile di New York. La sua particolarità? È in contatto diretto con un satellite orbitale nello spazio, naturalmente attraverso un mini computer installato nella vettura. Ciò risulta di grande utilità nell'orientamento: ponete di essere nel deserto del Sahara e di aver perso la rotta, cosa fate? Richiedete al computer una cartina e il satellite, individuando la vostra macchina dalla chiamata, vi indicherà la mappa con la vostra esatta posizione.

Oltre a questo c'è un sistema di chiusura delle portiere comandato con la voce e, per i bambini che si stufano nei lunghi viaggi in macchina, una bella consolle sistemata davanti al sedile posteriore.

Un'altra casa automobilistica americana, la Buick, sta invece studiando un computer per auto che risponda ai comandi vocali. Naturalmente le funzioni a cui risponderà il computer sono quelle accessorie, tipo alzare e abbassare il riscaldamento, cambiare canale radio, ecc. in modo che l'attenzione e le mani del guidatore possano rimanere continuamente 'attenti' alla guida.

Lungi dall'entrare in produzione a breve scadenza, questi prototipi rappresentano però alcuni possibili ed interessanti utilizzi del computer per la guida e la sicurezza dell'automobile.

Novità Philips

Esce a fine ottobre la nuova consolle della Philips VIDEOPAC G7400. Questa consolle è la versione più sofisticata del Videopac G 7000. Come nel modello precedente anche in questo c'è la tastiera alfanumerica (tipo "QWerty") con dieci tasti speciali per la programmazione del computer.

Contrariamente a come spesso avviene tutto il sowtware Videopac fino ad ora prodotto è compatibile anche con la nuova consolle ad eccezione dei tre giochi Blackjack, Cassetta Musicale e In Fila per Quattro. Le cassette per il 7400 si distingueranno dalle omonime per una grafica nettamente superiore e per la presenza di un "backgroung" ultrarealistico. Il segno "+" le distinguerà anche nella confezione.

I primi titolo disponibili con l'uscita della consolle sono:

Corsa a cronometro – Formula 1, Battaglie Spaziali, Tiro con la Catapulta, Attacco Galattico, Allarme dallo spazio, Pete e il piccone magico.

Nelle foto qui riprodotte potete vedere la stessa cassetta nelle due versioni G7400 e G7000. Come potete voi stessi constatare a livello di grafica non c'è proprio paragone.

E veniamo ora alle novità del catalogo Videopac previste per questo mese, che vi ricordo saranno compatibili su tutti e tre i modelli.

MOUSING CAT. Ecco riproposto in modo allegro e simpatico l'eterno conflitto tra il gatto e il topo. Il topo cerca di mangiare tutti i pezzi di formaggio che trova e il gatto cerca invece di mangiare il topo. Voi siete il gatto e per prendere il topo dovete velocemente costruirgli intorno una gabbia. Diciamo velocemente perché se no il topo diventa troppo grosso e quindi invulnerabile. Vi sono vari livelli di difficoltà e si può giocare in coppia o contro il computer.

TERRA HAWK. Bisogna difendere la terra e la base Terrahawk dagli attacchi di forze aliene comandate dal terribile Zelda. I nemici attaccano la base con dischi volanti in formazione usando armi che diventano sempre più micidiali man mano che il gioco progredisce. Anche la velocità di attacco degli alieni aumenta.

ALLARME DALLO SPAZIO nelle due versioni del G 7000, a sinistra, e G 7400, a destra.







NUOVI PREZZI SINCLAIR

Il fenomeno dell'abbattimento dei prezzi riguarda anche l'Italia, e non solo l'america, benché colà sia più marcato.

Le notizie sono confortanti: la riapertura del mercato dopo la pausa estiva ha visto la gamma Sinclair ribassata così: ZX 81, 99.000 lire; Spectrum 16k 299.000; Spectrum 48k 399.000 lire. Anche negli accessori e nelle periferiche vi sono ribassi; grande quantità di titoli nuovi nel software. Ribassati anche VIC 20 (330.000) e CBM 64 (625.000), mentre l'Aquarius di Mattel per il momento resta in panchina: ripensamento?

Non si sa: sta di fatto che l'attuale situazione dei listini da un lato modifica il mercato, dall'altro conferma Sinclair e Commodore come i leader indiscussi del settore home.



Activision per Computer

Sono disponibili in U.S.A. i primi games Activision per computer: si tratta di versioni molto sofisticate di videogiochi già noti, come ad esempio River Raid, e girano su Atari 600 XL. Scontata la scelta del computer, anche perché esso è compatibile con il 400 e l'800 Atari, due fra i più diffusi home americani.

La MI-WA, dinamico importatore italiano del marchio Activision, ha dichiarato di voler seguire questo nuovo settore con prontezza ma anche con prudenza: in effetti il marchio Atari è in fase di rilancio, e i risultati dell'operazione non si possono valutare fin d'ora, anche se lo "staff" messo a punto da Ruosi sembra molto grintoso.

Il Computer All'Asilo

In alcuni asili di tre importanti città americane – per la precisione Minneapolis, Houston e Montgomery – il Kindercare Learning Center utilizza il computer per insegnare ai bambini in età prescolare i primi elementi di matematica e di scrittura.

Questo programma interattivo, che utilizza dei computer Commodor, un 64 e un PET, sviluppa attraverso un gioco di domande e risposte, i primi concetti di spazialità, forma e colore degli oggetti, attiva la memoria nel riconoscere e ricordare dati e disegni.

Una voce preregistrata su cassetta guida i bambini, ponendogli varie domande a cui loro rispondono scrivendo o disegnando con una light pen direttamente sullo schermo del monitor. È sempre dal monitor che il computer segnala ai bambini se la loro risposta è giusta o sbagliata. Di domanda in risposta il programma prosegue conducendo a poco a poco i bambini a risolvere quesiti e problemi sempre più complicati.

È probabilmente la prima volta che l'insegnamento col computer viene inserito con una certa sistematicità all'interno di un asilo e sarà importante e interessante vedere che indicazioni nasceranno da questa esperienza. Per ora sappiamo solo che, partito prima da Minneapolis, il Kindercare Learning Center ha poi esteso alle altre due città questa prova, dando quindi motivo di supporre che i risultati o l'interesse da parte dei bambini siano stati positivi.

Software Edizioni

Grande agitazione nel mondo del software: tutti avvertono l'esigenza di un maggior ordine e molti desiderano iniziare una vera e propria attività editoriale, in cui i programmi vengano editati come se fossero libri o dischi.

Ma fra il dire e il fare... le difficoltà sono numerose, gli ostacoli e i trabocchetti non si contano. Fra le varie iniziative ci risulta che mentre la Mondadori porta avanti il suo progetto Vi-Fi che ha dato luogo ai suoi primi risultati (pare che sia in arrivo un'intera serie di videogame...), la Technoclub sta preparando software didattico interattivo, non sembra che ci siano altre operazioni propriamente editoriali. La Rebit Computer, che si sta qualificando come il più grosso distributore di software per home computer e videogames, ha messo in produzione due vere e proprie collane editoriali di software per Sinclair: Divertimedia e Esperimedia, programmi di buon livello in campo ricreativo ed educativo.

Si è aperto a Milano un nuovo negozio
di Video Giochi.
Oltre alla vendita di video cassette, presso il negozio è possibile effettuare lo scambio e il noleggio delle stesse.
VIDEO MANIA - Viale Piave 5 - MILANO - Tel. (02) 780487

A MILANO C'È UN NUOVO NEGOZIO DI VIDEOGIOCHI

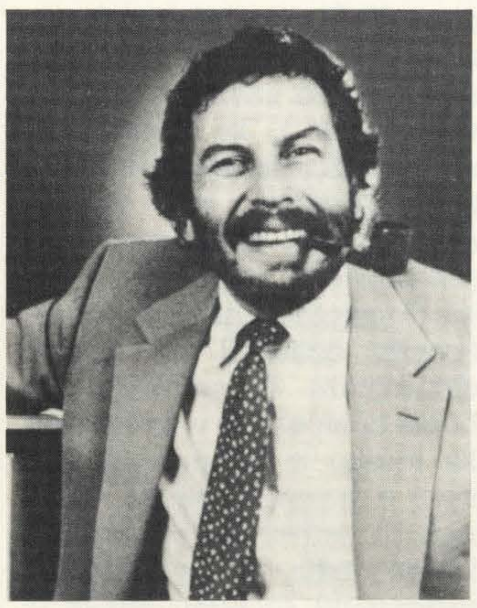
Alla riapertura delle scuole i ragazzi che abitano in zona Nord a Milano hanno trovato una bella sorpresa: un bellissimo negozio, fresco ancora di vernice azzurra, pieno di videogiochi e home computer. Si chiama C.B.I. ed è in via Pola angolo via Restelli 5.

Una cosa colpisce subito chi entra: 12 televisori accesi, collegati ad altrettante consolle e computer, su cui poter provare, giocare, capire come funzionano tutte le cartucce novità e i programmi più particolari.

"Pensiamo che sia molto importante offrire ai ragazzi la possibilità di venire a giocare e a provare i giochi liberamente" ci dice il signor Prosperini, proprietario del negozio, "non solo perché questo può aiutare noi rivenditori a conoscere meglio il nostro pubblico, ma anche e soprattutto per permettere ai ragazzi una scelta ragionata, per dargli la possibilità di conoscere e di esprimersi. Soprattutto per quel che riguarda le novità questo è molto importante perché in un settore come questo, in cui c'è un consumo rapidissimo e un arrivo continuo di prodotti nuovi, è inutile fargli bruciare l'attesa. Non basta sapere che è uscito un gioco nuovo: bisogna anche provarlo!".

Il CBI venderà sia hardware che software delle più importanti marche di videogiochi e per quel che riguarda i computer potrete trovare: i Commodore, il Texas Instruments e, non appena uscirà anche in Italia, i nuovi Atari.

BUSHNELL TORNA ALL'ATARI



Il 1° ottobre è scaduto l'accordo tra Nolan Bushnell e l'Atari secondo il quale lui si impegnava (dopo la vendita dell'Atari alla Warner Communications avvenuta nel 1976) a non svolgere nessuna attività che potesse venire in concorrenza con l'Atari-Warner stessa.

Come ben sapete questo accordo non gli ha impedito di continuare nel settore dell'elettronica di consumo nel quale, anzi, ha messo a segno due colpi non indifferenti: Pizza Time Thatre e Androbot.

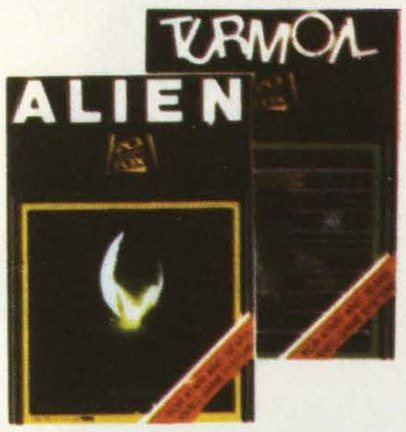
In uno degli scorsi numeri di VG vi avevamo già accennato alle sue dichiarazioni di voler rientrare – a partire dall'ott. 83 – nel settore dei videogiochi da bar e ora abbiamo avuto la conferma. Bushnell ha infatti firmato un accordo con l'Atari per venderle tutti i diritti esclusivi per i videogiochi che presto produrrà per il mercato dei bar e sale gioco.

Entrambi i responsabili di Atari e di Pizza Time Theatre (la società di Bushnell che ha siglato l'accordo) si sono detti molto soddisfatti di questa nuova intesa ma hanno sottolineato che è parte integrante del contratto la clausola di non rivelare nessun dettaglio preciso del contratto.



Signori, si gira





La Twentieth Century Fox ha deciso: accanto ad ogni suo film (o quasi) lancerà anche il corrispondente videogame.

La Sirius Italiana li importa e li distribuisce, e alcuni titoli sono già disponibili. È un ulteriore passo avanti nella ancor giovane storia dell'editoria elettronia: l'importanza del nome, la qualità dell'operazione editoriale, ossia l'abbinamento cinema videogiochi – argomento che Vigì aveva già affrontato anticipandone la portata – e l'immediatezza dell'intervento operato da una ditta come la Sirius dimostrano che il mercato dei videogames è uscito dalla fase iniziale e marcia a pieno ritmo.

Fra i primi titoli: M.A.S.H., con tanto di intervento chirurgico sul povero soldato, Porky's, Alien, Mega Force. I giochi 20th Century Fox sono disponibili per home computer e per Atari VCS.

NOVITÀ TIGERVISION

Da poco arrivata in Italia – è stata presentata al SIM di giugno distribuita dalla Domovideo – la Tigervision presenta ad ottobre la versione per il VCS di quello che negli USA è stato considerato uno dei migliori gioco-computer dell'anno: MINER 2049th.

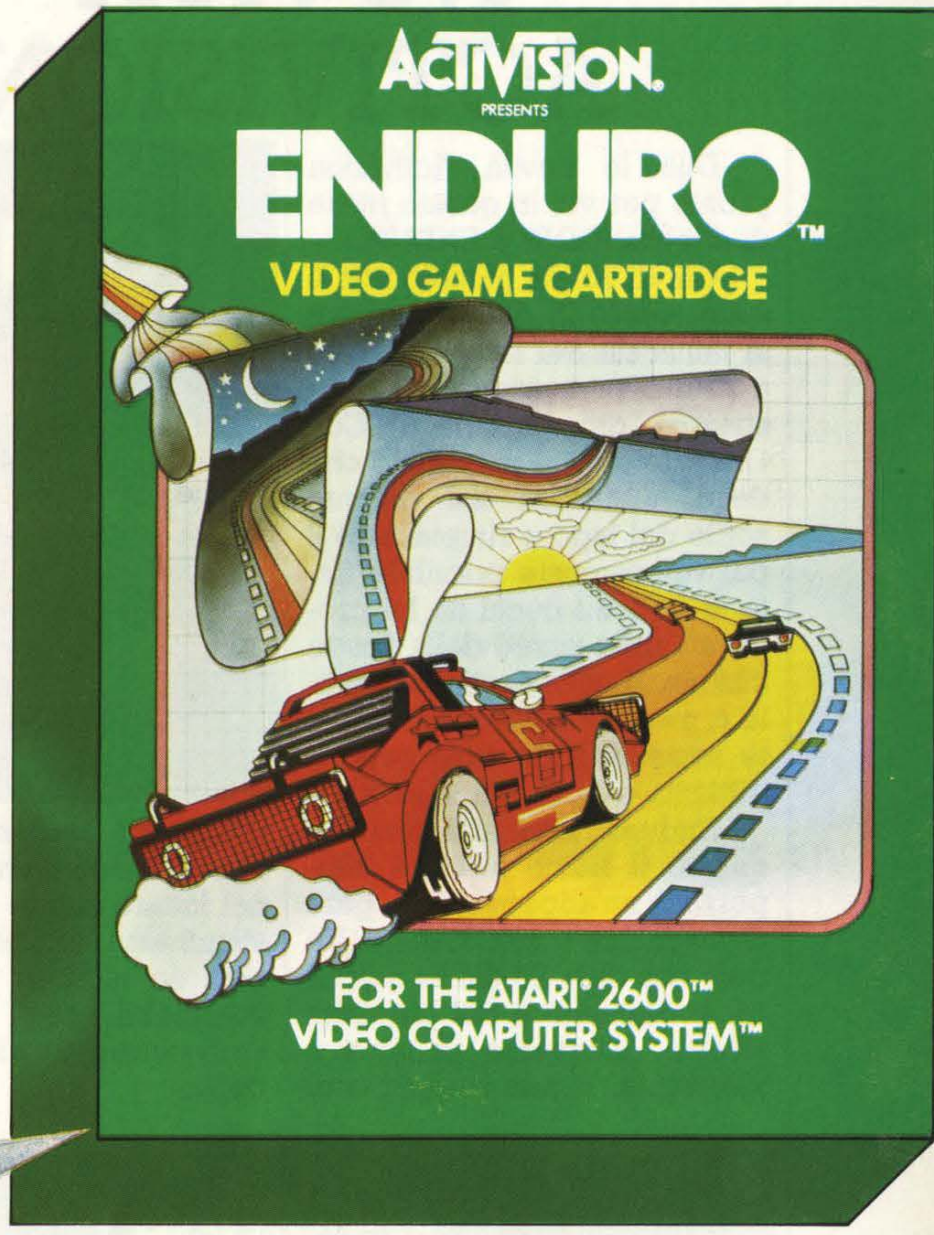
Siamo nel 2049 in una miniera di uranio abbandonata. Bounty Bob, un intrepido e simpatico minatore, si avventura per le gallerie della miniera cercando di rivendicare il maggior numero di diritti minerari, ovvero di metri quadrati di miniera. C'è però un pericolo: i mutanti! Animaletti sfigurati dalle radiazioni di uranio in grado di far perdere una vita al nostro Bob al solo contatto.

Miner 2049th ha tre schermi, ciascuno con diversi labirinti. Una volta che si è riusciti a rivendicare tutto un labirinto si passa a quello successivo.

Nuovo da ACTIVISION®

L'emozionante, spettacolare autocorsa più corsa negli USA

ENDURO



La più appassionante, estenuante gara automobilistica di endurance mai corsa finora.

Dovrete destreggiarvi su fondi stradali sempre diversi, fra nebbia, neve e nell'oscurità della notte.

Bene, se volete dimostrare di essere un duro del volante, questa é l'occasione giusta.

Videogiochi ACTIVISION da usare con ATARI® V.C.S.

ACTIVISION® e fai parte del gioco.
Activamente.

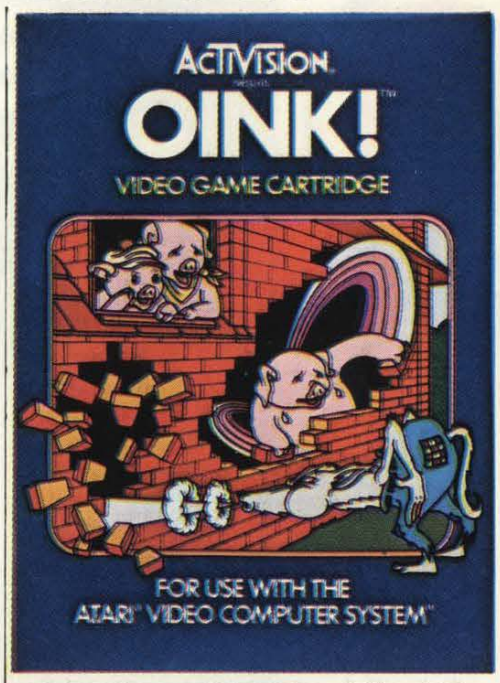
I videogiochi ACTIVISION sono distribuiti in Italia da **miwa** trading s.r.l.
Centro Direzionale MILANO-FIORI - Strada 7 - Palazzo T1 20089 ROZZANO (Mi) - tel. 8256289 - 82[illegible]21

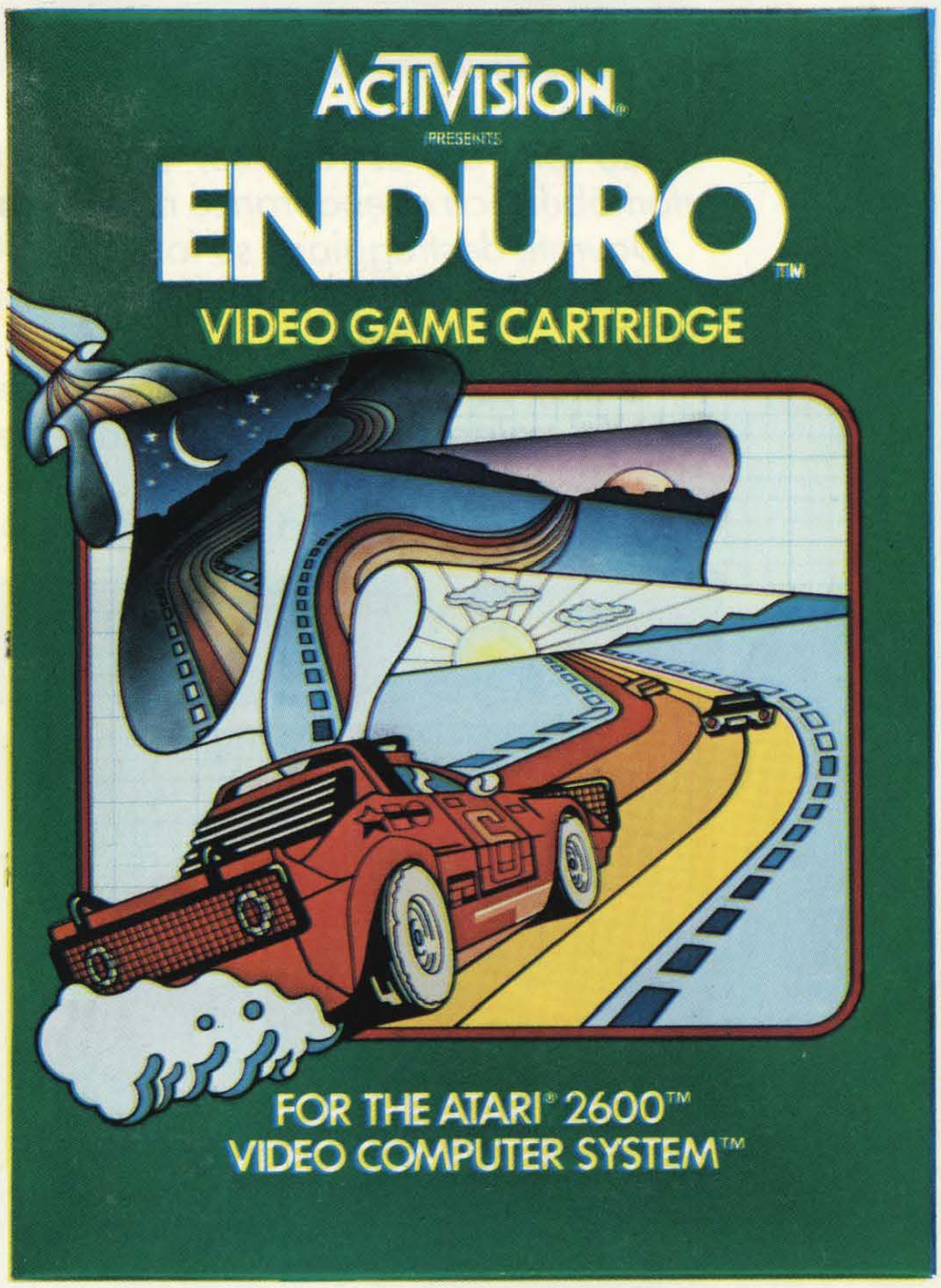
NOVITÀ ACTIVISION

Due le novità Activision pronte per voi in questo mese di ottobre: OINK e ENDURO.

Chi di voi da piccolo non è stato messo in guardia contro la minaccia del lupo e invitato a prendere a esempio l'industriosità dei porcellini? Con Oink siete voi il porcellino che deve difendersi dal potente soffio del lupo e rimpiazzare il più velocemente possibile tutte le falle e i buchi da lui provocati nelle pareti della vostra casetta. A ogni pagliuzza, tavola o mattone soffiato via dovete sostituirne un altro con altrettanta e forse più velocità.

Enduro, contrariamente a quanto il nome farebbe supporre, è un'appassionante gara di macchine e non di moto. Un rally che dura 99 giorni dall'alba al tramonto e dal tramonto all'alba, attraverso pianure e montagne, strade ricoperte di ghiaccio o nascoste dalla nebbia. Il vostro compito consiste nel lottare contro il tempo e la stanchezza, cercando di superare un numero prefissato di automobili per ogni giorno (ovviamente simulato) di corsa.





POMODORIAMO?

La Fox Video Games, ha escogitato un modo molto buffo ed originale di promuovere il suo nuovo gioco "Revenge of the Beefsteak".

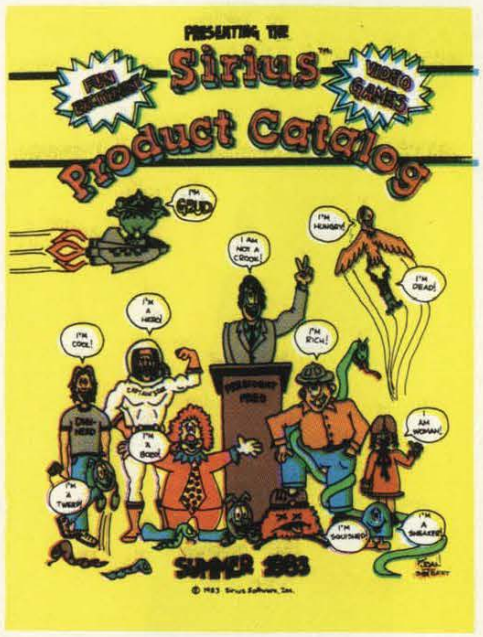
Negli uffici di vari giornali americani è un giorno arrivato un pacco. All'interno c'era una bottiglia di ketchup la cui etichetta, raffigurante un pomodoro col muso da toro sbuffante, diceva: "Quando i pomodori finiranno, come faremo a pomodorare?". A questo pacco, nei giorni successivi, ne sono seguiti altri, ciascuno contenente: un succo di pomodoro, una zuppa di pomodoro, dei pelati e un pomodorone gonfiabile con tanto di corna. Con l'ultimo pacco arrivava finalmente la soluzione: una cartuccia del gioco Rovenge of the Beefsteak.

Sirius Software

Ma quanti Sirius! Sì, ma è bene chiarirsi le idee: la Sirius Software è una casa di software californiana. La Sirius Elettronica, che importa la Sirius Software, nonché la 20th Century Fox, invece è una ditta commerciale italiana, da anni nota nella distribuzione di materiale hi-fi, elettrodomestici, e, da pochi mesi, anche di home computers e di software. L'omonimia è una pura coincidenza! Ad aumentare la confusione dobbiamo anche dire che la Sirius Elettronica, quella italiana cioè, produce anche software, specializzato sui computer Commodore VIC 20 e CBM 64. Quindi è anch'essa una casa di software, anche se di tipo diverso da quello della Sirius Software. Rileggetevi questa notizia due o tre volte: potremmo sempre interrogarvi a sorpresa...

Ma veniamo al software della Sirius Software, cioè della società californiana: produce per Commodore, Atari, Apple, IBM, quindi solo per computer, perché i programmi che girano invece sulle consolle li produce sotto altri marchi. Ad esempio è fornitrice della 20th Century Fox. Ha realizzato 11 games per VIC 20, 12 per CBM 64, 4 per IBM, 22 per Apple, 22 per Atari (computer), e già ne ha altri 12 in preparazione, che diventeranno altrettanti fumetti del suo catalogo.

Il catalogo del software della Sirius, infatti, è molto particolare: a ogni gioco è dedicata una pagina a fumetti. È un modo nuovo e divertente di sostituire le spesso stucchevoli descrizioni dei giochi.





PHILIPS

VIDEOPAC

I fantastici Videogiochi

il formidabile assalto al castello



la super guerra spaziale



il perfido mostro del labirinto





imbattibili (anche nel prezzo)

Con Videopac Philips puoi giocare da solo o con gli amici in una serie infinita di splendidi videogiochi. Prova Videopac Philips e vinci.

PHILIPS

VG

Senza alcun impegno da parte mia desidero ricevere il catalogo "Videogiochi"

Nome _____ Cognome _____

Via _____ Città _____ C.A.P. _____

Spedire a: PHILIPS S.p.A. Reparto Video - P.zza IV Novembre, 3 - 20124 MILANO

NOVITÀ ATARI

Questo mese gli atariani potranno sbizzarrirsi. L'Atari ha previsto infatti l'uscita nel mese di ottobre di ben quattro nuove cartucce. Si tratta di: GALAXIAN, JUNGLE HUNT, KANGAROO, POLE POSITION.

Andiamo con ordine perché ce n'è per tutti i gusti.

Galaxian. Il famoso videogioco da bar è arrivato anche nelle case: dovete battere col vostro cannone laser l'invasione degli abitanti delle galassie che avanzano in formazione capitanati dalle Astronavi Ammiraglie.

Con Jungle Hunt vi aspetta un'entusiasmante avventura nella giungla. La fidanzata di Sam Safari è stata rapita da due cannibali e il nostro eroe deve, attraverso una giungla intricatissima in cui può solo saltare di liana in liana, attraverso un fiume infestato di coccodrilli, una montagna che rotola sassi, raggiungere il Campo dei Cannibali e, con un gran salto, liberare la fanciulla.

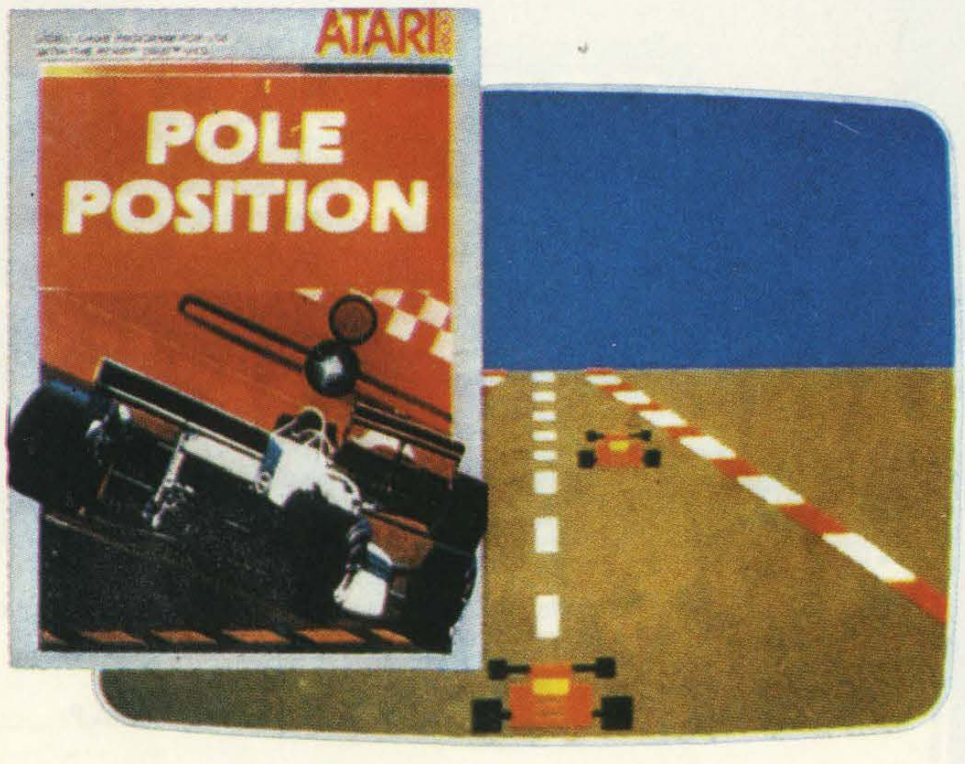
Kangaroo. Questa volta è mamma canguro che deve liberare il suo piccolo 'ingabbiato' in cima ad un albero. Arrampicarsi per rami e scale, scavalcare tronchi, evitare le mele marcie e tirar pugni a più non posso sono le prove sempre più difficili che mamma canguro deve superare.







E arriviamo alla famosa versione da casa del più famoso videogioco da bar Pole Position. Avete pochi minuti di tempo per classificarvi, la pista è difficile e gli avversari sono agguerriti. Quattro diversi livelli di difficoltà garantiscono una prova molto impegnativa anche al più esperto guidatore.



AQUARIUS BYE BYE

Aquarius, il computer che la Mattel Electronics ha presentato la primavera scorsa al SIM, verrà per il momento tolto dalla circolazione. La decisione di sospendere in tutta Europa la commercializzazione di Aquarius è stata presa dalla Mattel dopo un'analisi da questa condotta sulla situazione del mercato degli home computer. "Giudichiamo il mercato internazionale degli home computer ancora immaturo" ci dice Valerio Ghirardelli direttore marketing della Mattel Electronics Italia "e pensiamo anche che a livello delle case produttrici ci sia ancora una grande confusione sui prezzi. Abbiamo allora deciso di sospendere momentaneamente la distribuzione su tutto il territorio europeo e di restare, per così dire, alla finestra a guardare".

Rimane invece invariato il programma per Lucky, la tastiera alfanumerica collegabile alla consolle Intellivision.

Classifiche dei Giocomputer

Lo ammettiamo: quando si trattava di impostare la pagina delle classifiche, la HIT GAMES, non ce la siamo sentiti di "accendere" delle classifiche anche per i giochi che girano sui computer. Ci sembrava che bastasse così com'era, e detto fra noi siamo ancora convinti che sia stato meglio così. Cionondimeno eccovi qui delle classifiche provenienti dagli U.S.A.:

ZX 81

titolo	produttore
1) SCRAMBLE	Quicksilva
2) FOOTBALL MANAGER	Addictive
3) DEFENDER	Quicksilva
4) FKIGHT SIMULATION	Sinclair
5) 1K CHESS	Sinclair
6) 1K GAMES	Sinclair
7) FANTASY GAMES	Sinclair
8) INVADERS	Quicksilva
9) ESPIONAGE ISLAND	Sinclair
10) INVADERS	Bug Byte

SPECTRUM

titolo	produttore
1) JET PAC	Ultimate
2) TRANSYLVANIA TOWER	Richard Shepherd
3) FLIGHT SIMULATION	Psion
4) HORACE GOES SKIING	Psion/M. House
5) HORACE AND THE SPIDER	Psion/M. House
6) MONSTERS IN HELL	Softek
7) PENETRATOR	Melbourne House
8) PSSST	Ultimate
9) 3D TANX	Dk'Tronics
10) MAD MARTHA	Microgen

DRAGON 32

titolo	produttore
1) MOUNTAIN	Dragon
2) BASIC TUTORIAM	Ampalsoft
3) PERSONA FINANCE	Dragona
4) SPECIAL COLLECTION 1	Microdeal
5) THE KING	Microdeal
6) ANDROID ARRACK	Microdeal
7) PLANET INVASION	Microdeal
8) SPACE WAR	Salamander
9) NIGHTFLIGHT	Wintersoft
10) DRAGON TREK	



BBC: FORSE, FORSE

La tendenza del momento è quella di limitare il numero di home computer, in modo da non generare il caos derivante dalla coesistenza di troppi standard: è così che la presenza di Aquarius in Europa sembra molto in forse (a Berlino non è stato nemmeno esposto, e i programmi italiani appaiono quantomeno raffreddati). Anche il Dragon 32 per il momento è stato messo in lista d'attesa, benché ne fosse stata annunciata l'imminente importazione. L'Atom Acorn, introdotto a suo tempo dalla IRET non è certo stato aiutato dall'importatore, che ha preferito lasciarlo "sfumare" nell'indifferenza generale. Questa la tendenza. Pare, tuttavia, che un'eccezione ci sia, e che si chiami BBC: l'ottimo home computer realizzato dalla Acorn su specifiche della rete televisiva di stato britannica, la gloriosa BBC, è forse in arrivo. Si parla del suo impiego come computer di scuola in una trasmissione sviluppata da un accordo fra la BBC e Canale 5, e di conseguenza più di un importatore si è mosso per accaparrarsi questo home, che, uscito un anno e mezzo fa, fece molto parlare di sé per le sue specifiche funzionali e grafiche fuori dal comune.

Se son rose...

TEXAS INSTRUMENTS & MILTON BRADLEY

La Texas Instruments americana ha recentemente annunciato che sarà compatibile con il suo 99/4A MBX della Milton Bradley. L'MBX è un'espansione che consente per la prima volta a un home computer di riconoscere la voce umana attraverso un sintetizzatore elettronico inserito nell'unità centrale e un microfono esterno che registra i comandi vocali.

Questa unità, che include una tastiera a membrana con 64 posizioni, si collega al TI 99/4A attraverso la presa per il joystick.

Il catalogo prevede per il momento 10 titoli. In ogni confezione è inserita una mascherina da mettere sopra la tastiera con le istruzioni per ogni specifico gioco.

L'accordo tra la MB e la TI prevede per quest'ultima il diritto esclusivo di commercializzazione di tutto l'hardware e il software che sarà sviluppato dalla Milton Bradley per il sistema di espansione MBX.

NOVITÀ MATTEL

La Mattel Electronics presenta per questo mese di ottobre quattro giochi nuovi BURGER TIME, BUZZ BOMBERS e MISSION X per l'Intellevision, BOMB SQUAD per l'Intellivoice.

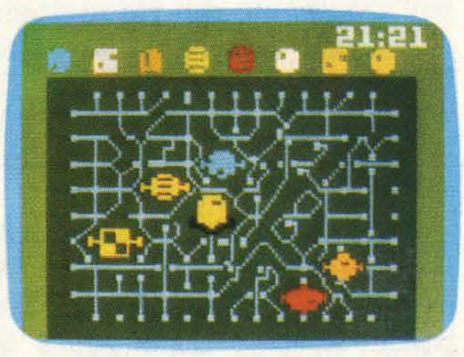
Con Burger Time siete un famoso chef il cui compito è preparare degli ottimi hamburger. Per farlo dovete far cadere nel piatto i vari ingredienti: una fetta di pane, una foglia di lattuga, un hamburger e la successiva fetta di pane. Ma mentre siete così indaffarati hot-dog, uova fritte e "pickles" (cetriolini) vi inseguono impedendovi di lavorare. Per neutralizzarli avete due sistemi o gli spruzzate negli occhi un po' di pepe o li mettete anche loro ad insaporire l'hamburger.

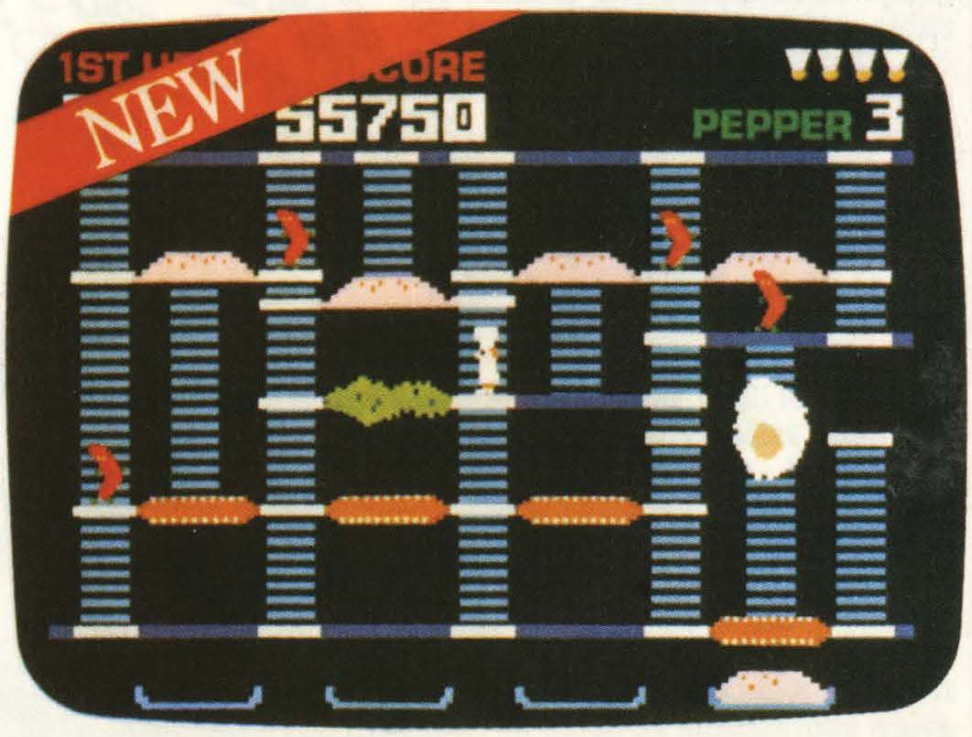
In Buzz Bombers dovete invece costruire un alveare colpendo le varie api che ronzano sopra di voi per trasformarle nei vari favi che poi ingrandendosi formeranno l'alveare.

Mission X è la versione da casa di un noto gioco da bar. Dovete colpire dei bersagli nemici che vi scorrono sotto durante le vostre missioni notturne e diurne.

Bomb Suad per l'Intellivoice è infine un gioco per apprendisti artificieri. Usando i vari strumenti del mestiere: cacciaviti, pinze e tenaglie dovete disinnescare una bomba che agguerriti terroristi hanno azionato per far saltare tutto per aria.



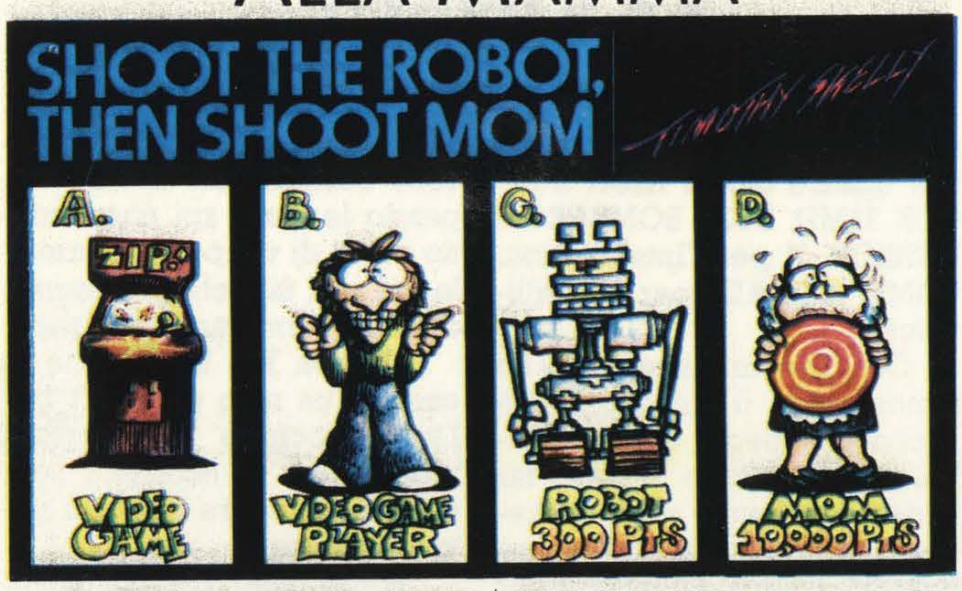




CHI ACQUISTA
1 CASSETTA **BIT** O **APOLLO**
HA DIRITTO A 1 CASSETTA
OMAGGIO
PRESENTANDO QUESTO TAGLIANDO
A pag. 114 della rivista troverai altri vantaggiosi prezzi e novità ITP

ITP
Viale MilanoFiori - 1a strada
Pal. F Ingresso 2
20090 Assago-MI-
OFFERTA VALIDA FINO AL 30/11/83
VG/9

SPARATE AL ROBOT E POI ALLA MAMMA

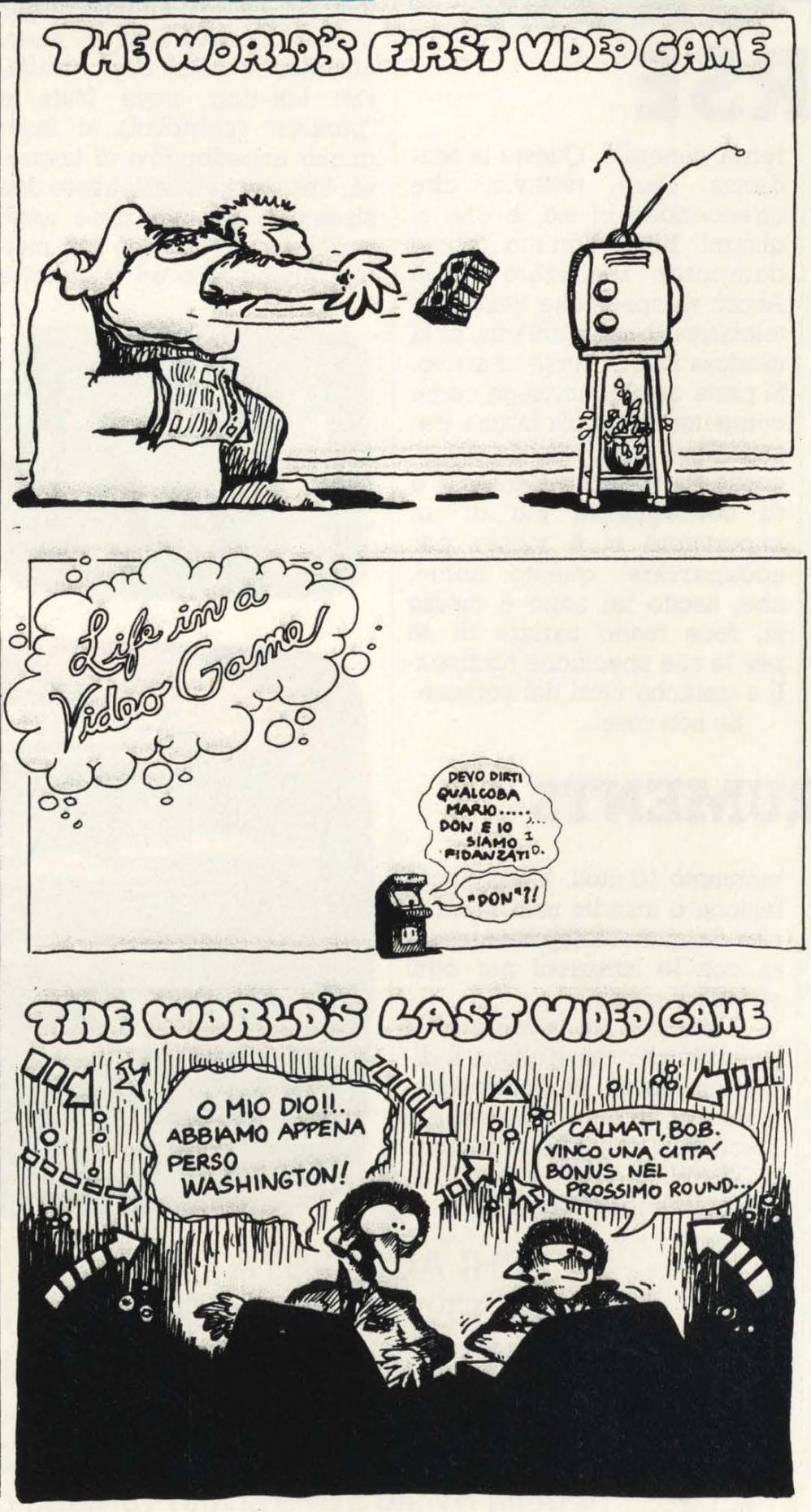


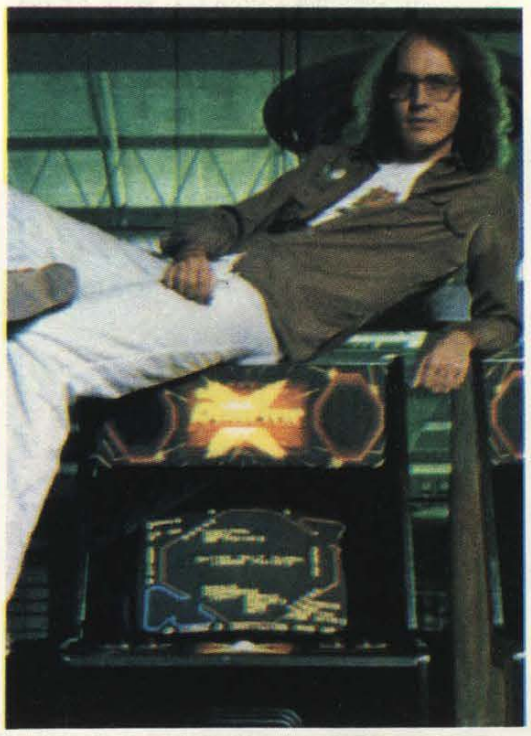
Il titolo di questa notizia non è un'esortazione a risolvere in maniera cruenta il gap generazionale, bensì il titolo di uno stupendo libretto sui videogiochi scritto e disegnato da Timothy Skelly. Il libro, "Shoot The Robot, Then Shoot Mom", è una raccolta di storielle, freddure e gag illustrate sull'argomento dei videogiochi e Timothy Skelly è un game designer/programmatore di videogiochi da bar (sono sue invenzoni Armor Attack, Rip-Off, Starcastle e Reactor).

La sua qualità di addetto ai lavori – e il suo spiccato *sense of humor* – risultano in un libro piacevolissimo da leggere in grado di strappare più di una risata anche a quei giocatori che hanno appena mancato il record del loro bar per soli dieci punti.

Per loro, ma anche per tutti gli altri lettori di Videogiochi vi presentiamo in anteprima (sperando che qualcuno si decida a pubblicare in italiano tutto il libro) la prima e l'ultima vignetta del libro, più una puntata della serie "Vita in un Video Game".

P.S. Per chi fosse interessato al libro (e non volesse aspettare un'eventuale pubblicazione italiana che potrebbe anche non arrivare mai) si può rivolgere alla casa editrice per avere informazioni su come ottenerlo oppure chiedere ad una libreria che tratta libri stranieri di farne richiesta direttamente all'editore, che è Contemporary Books, Inc. (indirizzo: 180 North Michigan Avenue, Chicago, Illinois 60601). Il libro cosra 4,95 dollari.



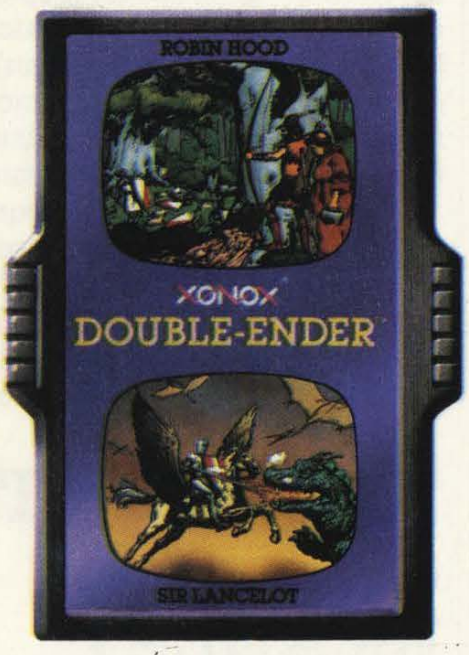


Doppia Entrata

Vi avevamo già parlato di queste cartucce-doppie, ora sono arrivate anche in Europa e precisamente all'esposizione di Berlino. Nelle cartucce Xonox ogni contenitore è in realtà la fusione di due cartridges, come attesta l'esistenza di due "pettini" d'attacco alla consolle, che deve essere il VCS Atari.

I titoli sono: Super Kung-Fu + Artillery Duel, Spike's Peak + Ghost Manor e Robin Hood + Lancelot. Per quanto riguarda l'importazione in Italia voci di corridoio sussurrano alcuni nomi ben noti, ma l'esperienza ci insegna che tutto è ancora possibile: dovrebbero comunque giungere entro Natale.

Al momento possiamo solo anticiparvi che la GBC li avrà nel suo catalogo e li troverete nei begozi GBC a Lit. 79.000 (per due giochi è un'affare).





bytes

Franz Lanzinger di Mountain View in California (è una delle cittadine con il più alto numero di recordman mondiali di videogiochi) fu uno dei primi giocatori di Centipede a superare il milione di punti. Un punteggio simile è ormai alla portata di molti giocatori, ma il 6 dicembre 1981 – quando Franz totalizzò 2.999.999 punti – era un punteggio notevole. Quando fu pubblicizzata l'impresa di Franz, molti pensarono ad una trovata pubblicitaria: insomma, proprio un punto di meno di un bel 3 milioni tondo tondo. Non poteva essere un caso e se lo fosse stato era troppo eccezionale per crederci. E infatti non era un caso. Franz si era fermato di proposito a 999.999 dopo aver azzerato per due volte il totalizzatore (chi non avesse mai raggiunto il milione di punti, sappia che a Centipede il massimo punteggio registrabile è 999.999, dopodiché si azzera; se un giocatore totalizza 1.250.000 il computer lo considera un semplice 250.000 e sullo schermo dei "top scores" lo mette alle spalle di, ad esempio, un semplice 315.000. Una vera ingiustizia!). Sapendolo, Franz si era fermato a 999.999 per poter inserire – giustamente – il suo nome nella prima posizione (fra l'altro aveva giocato per sei ore di fila e gli sembrava abbastanza). Un giocatore così bravo, in fondo, ha diritto a volersi considerare "Number One", vero?... *Astron Belt* non è l'unico videogioco da bar con videodisco. Un altro è già in circolazione negli USA, mentre ne è in preparazione un terzo. Il primo è Dragon's Lair (di cui parliamo iù diffusamente in queste pagine), l'altro in preparazione sono Eon and The Time Tunnel della Laser Disc Computer Systems. Ma non è finita. Gira voce che la Bally, la Sente Technologies di Nolan Bushnell e la Lucasfilm di George Lucas, il regista/produttore della serie di Guerre Stellari (che sta attualmente lavorando a dei videogiochi per l'Atari) stanno progettando videogiochi con videodisco... Sempre in tema di videogiochi con videodisco: s'è aperta la corsa per la produzione di versioni da casa (in USA, Inghilterra, Giappone e Germania i lettori per videodischi sono già in vendita al pubblico; in Italia dovrebbero arrivare l'anno prossimo). Mattel, Atari e Coleco ci stanno lavorando, ma a detta di un addetto ai lavori molto addentro nell'ambiente la Coleco ha maggiori probabilità di arrivare per prima: non per niente hanno acquistato i diritti di Dragon's Lair già dall'aprile scorso... La moda di usare personaggi famosi come portavoce dei propri sistemi per videogiochi è stata lanciata dalla Mattel (in USA, of course) con George Plimpton, un popolare scrittore d'oltreoceano. Da allora, la caccia al portavoce di prestigio è diventato lo sport nazionale delle società di videogiochi. Nel resoconto sul CES Chicago avrete letto del matrimonio (si fa per dire) tra Alan Alda e l'Atari. Ora c'è dell'altro. L'Activision si è assicurata come portavoce per pubblicizzare il nuovissimo gioco di David Crane, The Activision Decathlon, nientepopodimeno che Bruce Jenner, medaglia d'oro alle Olimpiadi di Montreal del 1976 del decathlon; la Spectravideo dal canto suo si è assicurata le prestazioni di



Roger Moore alias James Bond per un paio di anni, mentre la GCE, produttrice del sistema Vectrex, ha l'appoggio interessato di Jack Stewart, ex campione del mondo di Formula Uno, nel pubblicizzare il suo sistema e in particolare il gioco Hyperchase (un gioco di guida)... Reparto giochi da bar/giochi da casa: Mario Bros, il nuovo videogioco da bar della Nintendo (che dovrebbe arrivare fra poco in Italia) della dinastia Mario & Donkey potrebbe essere adattato in gioco da casa dalla Nintendo stessa: cari lettori ecco un'altra bocca da sfamare con i vostri sudati risparmi. Sempre in tema bar/casa giunge notizia che la Parker Bros (da non confondere con la Warner Bros), ha acquistato i diritti per l'adattamento del nuovissimo gioco Konami, Gryuss... Date a Cesare quel che è di Cesare: non tutte le società di videogiochi fanno come l'Activision e l'Imagic che citano per ogni gioco il nome del game designer che l'ha creato. Ecco perché David Lubar è un nome sconosciuto: eppure ha disegnato Nexar (della Spectravision), Cineman (Sirius) e Worm War I, Fantastic Voyage, Flash Gordon e Spacemaster X7 (20th Century Fox)... Leggiamo su Video Game Player che l'Imagic sta per mettere in circolazione il loro primo videogioco da bar (da bar, avete letto bene), il cui nome è Beezer... A proposito di nomi di nuovi giochi: il nuovo e primo videogioco da bar della Sente (la società di Bushnell) si chiamaerà Gridlee... Il Super Game Module della Coleco di cui avevamo dato notizia tempo fa è deceduto prematuramente, ovvero prima ancora di entrare in circolazione. Il suo posto è stato preso dall'Adam, il nuovissimo computer Coleco, il quale è in grado di "giocare" alcuni dei supergiochi che erano stati previsti per il supermodulo... Passo e chiuso.

Bruce Jenner, campione olimpionico 1976 del decathlon e portavoce dell'Activision.

Concluso il Campionato del Mondo Atari

Si è concluso il 14 settembre scorso il Campionato Mondiale di videogiochi Atari. Il gioco in gara era CENTIPEDE. Il campionato si è concluso a Monaco di Baviera dove 36 concorrenti rappresentanti i 20 paesi che hanno partecipato al Campionato, hanno disputato le selezioni finali.

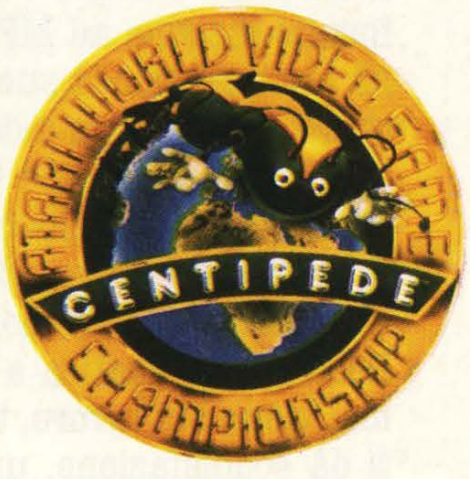
La serata si è svolta tra brindisi, banchetti e musica, nella sala dei congressi dell'Hotel Sheraton.

Prima c'è stata la semifinale a cui hanno partecipato 15 concorrenti per la categoria Seniores e 20 concorrenti per la categoria Juniores. Allo scadere dei 15 minuti previsti si sono classificati i primi sei concorrenti di ogni categoria che hanno poi disputato la finalissima, giocata invece su 20 minuti.

Il titolo di Campione Mondiale di Centipede è stato vinto, per entrambe le categorie, dai concorrenti inglesi. Andrew Brzezinski per i seniores e Stuart Murray per gli juniores, che hanno totalizzato rispettivamente 322.044 e 323.512 punti.

I secondi e terzi classificati sono stati i concorrenti degli Stati Uniti e della Svezia, per i seniores, di Hong Kong e del Belgio, per gli juniores.

I 20 paesi che hanno partecipato alle selezioni erano: Stati Uniti, Inghilterra, Belgio, Canada, Malaysia, Norvegia, Danimarca, Finlandia, Austria, Svizzera, Sud Africa, Svezia, Francia, Olanda, Grecia, Spagna, Germania, Hong Kong, Irlanda, Italia e Porto Rico.



Io oggi ho scelto MPF I
E sono soddisfatto.



MPF II una bomba! Cioé un videogiochi da super.
È leggero, compatto, grande come un'agenda. In casa mia, in casa dei miei amici è sempre con noi. Così i punteggi più alti sono i miei. E Paola dice: "Veramente forte!".
I miei programmi, il sintetizzatore vocale, la nostra orchestra, il generatore di suoni, il nostro rock, la nuova hit. Sono soddisfatto del regalo che ho chiesto.



MPF II ha una struttura molto compatta e si avvale di soluzioni hardware originali ed espandibili. La più immediata è la tastiera esterna la cui connessione all'unità centrale è molto semplice.
Inoltre una serie di opzionali (disk drive, stampanti termiche, stampanti su carta normale, sintetizzatore vocale, monitor di formati diversi e con diversi tipi di fosfori, interfaccia seriale RS232C, joy-stick, generatore di suoni ed altro ancora) con i quali trasformi il tuo home computer in un personal professionale. Vuoi potenziare il tuo sistema informativo? Non devi ricominciare da capo. Sono tanti i connettori sui lati dell'MPF II che permettono di espanderlo fino a configurazioni estremamente potenti e già tutte attuabili.
Scegli tu!
Così hai la possibilità di divertirti, di studiare, di imparare il linguaggio Basic, sempre più importante. MPF II è accompagnato dai manuali d'uso e dal manuale di programmazione Basic tutti in lingua italiana. Un comodo ausilio di lavoro.
Il software è ampio e completo nelle tante cassette, nei dischi, nelle cartucce che vengono fornite insieme ad MPF II. È inoltre possibile accedere alla vasta bibliografia di programmi esistenti per la sua compatibilità di Basic...! MPF II, non scordiamolo, è dotato della tastiera incorporata e della scheda colore già installata. Tutto viene soddisfatto, i tuoi desideri, i tuoi giochi, le tue necessità, i tuoi lavori, la tua creatività. Pensa a qualcosa di grande per te, senza credere di sognare. MPF II è piccolo, leggero, ma ha grandi capacità di memoria e d'uso. Noi lo chiamiamo "l'investimento espandibile". E tu? Sceglilo e sarai al centro dell'attenzione di tutti.
Nella sua simpatica e morbida borsa da viaggio, insieme con tutti i componenti del sistema, viene sul lavoro, torna a casa, ti aiuta nello studio. Insomma MPF II è una scelta che ti dà soddisfazione, un sicuro investimento produttivo.

CPU
R 6502

ROM
16K Bytes

I. Il mio primo ed unico computer.

CERCAMI
da oggi hai un
motivo in più per
essere soddisfatto!



Caratteristiche

L'unità centrale ha una tastiera alfanumerica di 49 tasti multifunzione con i quali c'è la possibilità di generare 153 codici ASCII.
È possibile il completo controllo del cursore tramite 4 appositi tasti. Lo schermo visualizza 24 righe per 40 colonne. Lavora con un set di caratteri ASCII maiuscolo e caratteri grafici speciali (50) raggiungibili dalla tastiera tramite il CTRL-B.
È disponibile una grafica contemporanea in 2 risoluzioni, high con 280x192 punti e low con 40x48 punti, a colori. È possibile miscelare testo e grafica.
Il microprocessore è il 6502. Sulla ROM è disponibile l'interprete Basic ed un monitor con disassemblatore per programmare anche in linguaggio macchina. L'altoparlante è presente.
L'unità centrale ha ben 64 K di memoria RAM dinamica e 16 K ROM. L'apposito slot porta all'esterno il BUS dati e indirizzi oltre ai segnali di controllo di tutto il computer. È possibile collegare interfacce e periferiche di tipo più svariato. L'unità centrale viene già fornita con un interfaccia parallela per stampanti entro contenuta.

MICRO-PROFESSOR MPF II

l'investimento espandibile

RAM
64K Bytes

Interprete Basic
più di 90
istruzioni

Scrivici per ulteriori informazioni e per sapere dove puoi trovare MPF II vicino a casa tua.

VG 83

Nome _____

Cognome _____

Indirizzo _____

_____

_____

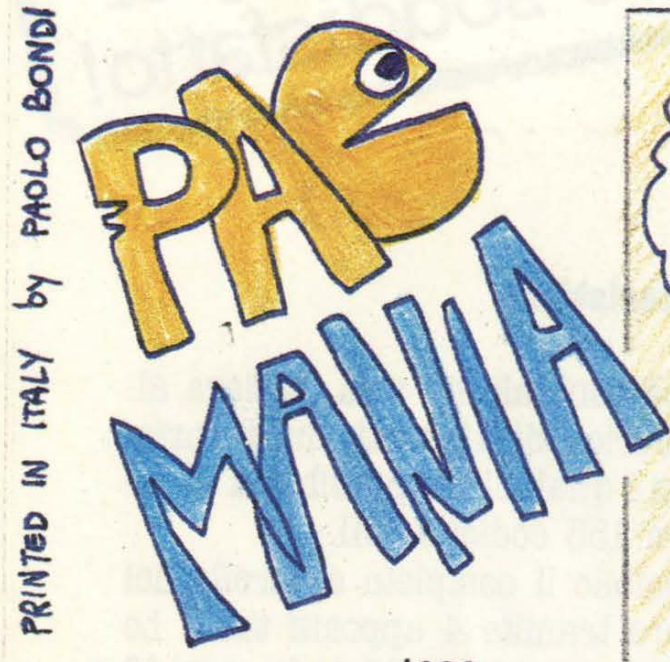
DIGITEK COMPUTER

Ufficio Vendite
Via Marmolada, 9/11 43058 SORBOLO (Parma)
Tel. 0521/69635 Telex 531083

Ag. advert Reggio E.

PAC-MAN VA AD

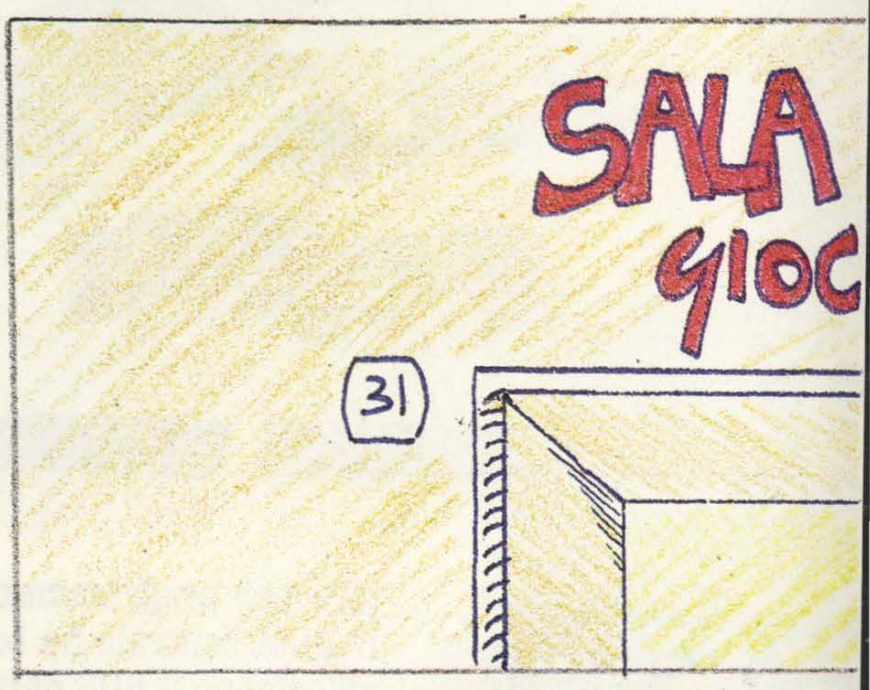
I videogiochi hanno passato a pieni voti l'esame a

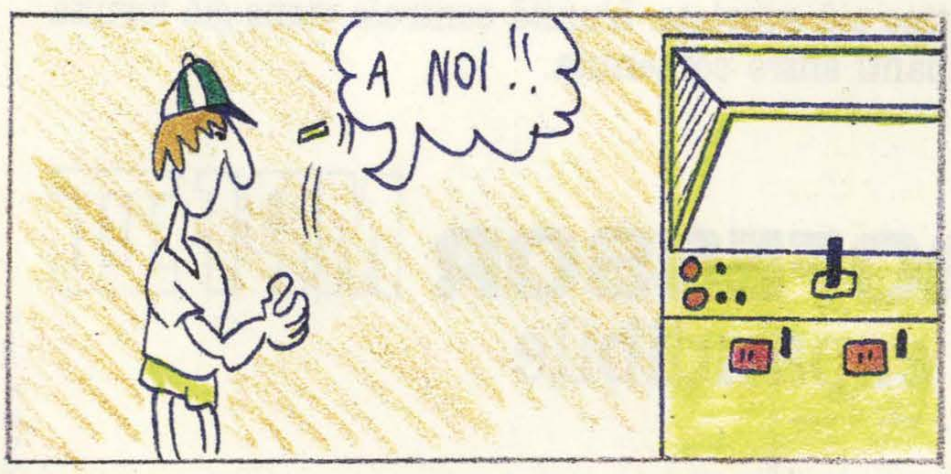
























HARVARD

cui li hanno sottoposti medici, insegnanti e psicologi. Ad Harvard, la scienza ufficiale riconosce il valore positivo dei videogiochi.



Lei cosa ne pensa dei videogiochi?

"Non credo facciano bene ai ragazzi".

"Non mi piace l'idea che mio figlio spenda soldi giocando a quelle macchinette".

"Tutto tempo rubato allo studio".

Non è difficile ascoltare risposte del genere quando si chiede ai genitori cosa ne pensano dei videogiochi. Ma non sono solo i genitori ad osteggiarli. Diversi amministratori comunali, educatori e psicologi di tutto il mondo si sono dati da fare in questi anni a vietarli e a spiegarne con argomentazioni scientifiche gli aspetti deteriori. Qualunque voce che si ergesse a difesa dei videogiochi veniva subito tacciata di sostenere interessi di parte (cioè gli interessi dei produttori) e quindi di mancare di obiettività scientifica.

Ma il mondo dei videogiochi ha segnato un importante punto contro i suoi detrattori il 22 maggio scorso all'Università di Harvard, la più famosa università americana. In quel giorno oltre 200 persone tra ricercatori, insegnanti, medici e studiosi di scienze sociali si sono riuniti per discutere seriamente di videogiochi. Il risultato della loro discussione è stato

PAC-MAN VA AD HARVARD

inequivocabile: i videogiochi sono uno strumento valido e positivo al servizio della scienza, della scuola e della società.

L'occasione da cui è scaturito questo proclama è stata una conferenza organizzata dall'Harvard Graduate School of Education (HGSE) che si intitolava "Video Games and Human Development: A Research Agenda for the '80s" (Videogiochi e sviluppo umano: un campo di ricerca per gli anni 80). La conferenza ha sollevato più domande sull'uso dei videogiochi nei campi della riabilitazione medica e sociale e dell'educazione di quante ne abbia risposte, ciò nonostante rappresenta il primo riconoscimento ufficiale del valore positivo dei videogiochi ed indica una strada da percorrere.

La ricerca in questo settore è infatti in una fase ancora primordiale, anzi, come ha detto il Prof. Ronald Slaby dell'HGSE, "la ricerca sui videogiochi è in procinto di nascere e noi siamo qui per assistere al parto".

Benché i partecipanti fossero al di sopra di ogni sospetto (ne nominiamo qualcuno tanto per impressionare eventuali scettici: David Brooks della Behavioral and Education Management Corporation; Edna Mills, docente del dipartimento educativo del Mills College; Sylvia Weir del laboratorio Logo del Massachussets Institute of Technology), qualcuno ha insinuato che i risultati della conferenza fossero determinati dal fatto che fosse sponsorizzata dall'Atari, la quale aveva donato 40.000 dollari all'HGSE per organizzarla.

In realtà, la conferenza è stata organizzata e diretta in modo autonomo da Unabeth Miller dell'Università di Harvard. Nelle sue intenzioni, la conferenza avrebbe dovuto essere aperta alla discussione, avrebbe dovuto essere uno spazio aperto dove dibattere opinioni divergenti o anche opposte sui videogiochi. Poi, in effetti, quasi nessun oratore li ha criticati. Semplicemente perché quelli che hanno condotto ricerche ed esperimenti con i videogiochi hanno rilevato che i videogiochi esercitano un'influenza positiva sui pazienti e gli studenti.

"Le poche ricerche condotte fino ad ora sono estremamente positive", ha detto la Miller alla fine della conferenza.

Secondo i ricercatori, i videogiochi sono così utili proprio perché sono così cattivanti. Anche se vengono usati per la riabilitazione di un paziente o per insegnare ad un bambino la destra e la sinistra rimangono sempre un gioco.

Gli studi presentati alla conferenza di Harvard hanno solo scalfitto la superficie degli usi potenziali dei videogiochi. Proprio per questo gli organizzatori e i partecipanti si sono trovati d'accordo nel definire l'argomento videogiochi e comportamento umano un campo di ricerca per il futuro. Ciò nonostante, le scoperte effettuate dai ricercatori che hanno condotto esperimenti con i videogiochi sono state considerate sufficientemente significative non solo per ispirare delle ulteriori ricerche ufficiali ma anche per servire come guida ai produttori di videogiochi.

"È sperabile che quello che è cominciato qui influenzi l'industria dei videogiochi a cooperare col mondo accademico per cominciare a pensare insieme a sviluppare giochi commerciabili che siano positivi per i ragazzi" ha detto in chiusura della conferenza Inabeth Miller.

Videogiochi ha avuto l'opportunità di parlare con Roberto Olton dell'Atari (vedi scheda a parte), uno dei partecipanti alla conferenza di Harvard. In questa conversazione esclusiva, il Dr. Olton ci ha esposto i temi dibattuti alla conferenza.

Siamo in grado di pubblicare un resoconto di prima mano sulla conferenza e sui temi che vi sono stati trattati. È un'intervista molto interessante che vi consigliamo di far leggere anche ai vostri genitori, sia che siano favorevoli o contrari ai videogiochi.

INTERVISTA A ROBERT OLTON

VG: Ci può illustrare lo scopo della conferenza?

OLTON: Lo scopo della conferenza era di riunire ricercatori, scienziati, dottori ed educatori che hanno esplorato il potenziale dei videogiochi come importante strumento di apprendimento. La conferenza era divisa in quattro parti. La prima parte riguardava i videogiochi e il comportamento sociale. Ad esempio, cosa succede in una famiglia quando vi entrano i videogiochi. Aumentano i legami tra i

Chi è Robert

Il Dr. Olton si è laureato all'Università di California a Berkeley e ha conseguito un Master alla McGill University di Montreal. Per dodici anni è stato membro della facoltà e ricercatore al Dipartimento di Psicologia di Berkeley, dove si è specializzato in studi sul pensiero umano e sui processi che portano alla risoluzione di un problema. Ha scritto più di una dozzina di pubblicazioni scolastiche in questo campo ed è coautore di un programma educativo che aiuta gli studenti a sviluppare le loro abilità di riflessione.

Il Dr. Olton è stato inoltre "scienziato ospite" dello Xerox Palo Alto Research Center.

Attualmente sta esplorando il potenziale dei computer come strumenti per espandere il pensiero e l'apprendimento. Olton crede che un giorno la gente userà i computer per estendere le loro abilità mentali come ora si usano strumenti ginnici per estendere le abilità fisiche.

Dal 1982, il Dr. Olton è direttore della ricerca comportamentale all'Atari.

componenti della famiglia o ciascuno gioca per conto suo? La seconda parte era intitolata videogiochi e medicina. La terza, videogiochi nell'educazione formale, cioè nell'educazione scolastica e la quarta verteva sui videogiochi e l'educazione informale, cioè sull'insegnamento come forma di ricreazione.

VG: Qual'è stata la reazione dei partecipanti sull'uso dei videogiochi nei campi della medicina e dell'educazione?

OLTON: La reazione generale è stata di sorpresa per i risultati delle ricerche che hanno indicato così tanti utilizzi benefici dei videogiochi. Nel mio Paese i videogiochi sono al centro di molte discussioni. Spesso si dice o si sente dire che sono inutili e sono soltanto una perdita di tempo. Invece, praticamente tutti i ricercatori hanno scoperto qualche effetto benefico dei videogiochi.

VG: Può farci qualche esempio?

OLTON: Ad esempio, nella famiglia. L'effetto dei videogiochi è stato quello di avvicinare maggiormente i membri della famiglia, di farli parlare e socializzare di più l'uno con l'altro. Vorrei leggerle una citazione da uno studio presentato da Harvard che ho trovato molto interessante e che può aiutare a riassumere questo concetto. La frase è di una bambina, la quale sta parlando dell'effetto dei videogiochi nella sua famiglia. "Mio padre partecipa di più ora alla vita di famiglia invece di addormentarsi sul divano dopo cena. Giochiamo insieme con l'Atari e ci osserviamo e ci incitiamo a vicenda".

Un altro aspetto positivo messo in luce da questo studio è il rispetto che il figlio riesce a conquistarsi battendo il padre. Normalmente in un gioco l'adulto batte il bambino, qui invece si verifica spesso il caso in cui il bambino batte l'adulto in una gara regolare, acquistando così del nuovo rispetto.

In generale, l'effetto di un gioco in una famiglia è un effetto di socialità. Anche se sta giocando una persona sola, gli altri gli staranno attorno dando consigli e suggerimenti: fai così e fai cosà. È un po' come i giocatori di golf che discutono su come hanno completato la quarta buca.

VG: La seconda parte della conferenza trattava di videogiochi e medicina. Che cosa è saltato fuori dalla conferenza su questo particolare tema?

OLTON: Questo è stato l'argomento che ha maggiormente sorpreso molti dei partecipanti. Uno non si aspetta di entrare in un ospedale e trovare i pazienti giocare a videogiochi come parte della loro cura. In diversi ospedali degli Stati Uniti succede esattamente così. E succede in quattro aree della medicina. I videogiochi sono utilizzati con pazienti che hanno subito attacchi di paralisi e traumi alla testa. I dottori usano giochi come Breakout e SuperBreakout per aiutare i pazienti ad imparare come muovere le mani e le braccia e a coordinare le loro azioni con i movimenti degli occhi. Molti pazienti hanno difficoltà a mantenere l'attenzione su qualunque cosa per un lungo periodo di tempo. I medici hanno provato con diversi sistemi ma il paziente perde facilmente l'interesse, con i videogiochi invece essi si concentrano e lavorano e giocano per periodi di tempo sostanziali e questo è il gran aiuto per il loro recupero.

In altri casi è successo che giochi come Hangman o giochi di numeri siano stati usati per aiutare i pazienti a riimparare delle abilità mentali andate perdute.

I giochi funzionano meglio dei libri perché gli adulti che già sanno leggere ma devono riimpararlo, considerano i libri per bambini come un insulto. Ma questi pazienti hanno bisogno di fare esercizi semplici e i giochi rendono divertente l'apprendimento di queste nozioni.

Un'altra branchia della medicina che ha utilizzato i videogiochi con grande successo è quella che cura un particolare disturbo degli occhi chiamato embliopia (gli occhi non si muovono insieme, ma ciascuno si muove per conto suo, n.d.r.). Questo disturbo è molto comune nei bambini. La cura consiste solitamente nel fargli indossare una benda sull'occhio sano, facendogli imparare a muovere correttamente l'occhio malato. Come lei sa, i videogiochi richiedono una notevole dose di movimento degli occhi nel seguire gli oggetti sullo schermo e in due ospedali negli Stati Uniti i videogiochi vengono prescritti ai ragazzi come delle medicine. Portati a casa il gioco e giocaci mezz'ora ogni giorno.

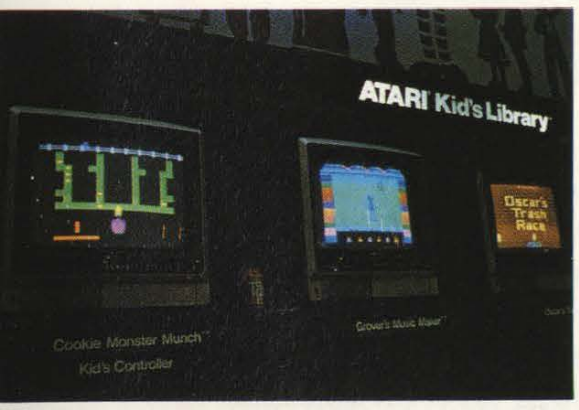
VG: Di quali ospedali si tratta?

OLTON: Un ospedale a New York che si chiama Eye and Ear Infirmary e uno a Chicago, l'Illinois School of Optometry. In questi ospedali stanno conducendo degli esperimenti con i videogiochi e hanno riscontrato che essi aiutano i pazienti a superare più velocemente il loro problema di quanto faccia il trattamento della benda. Questa terapia viene chiamata video terapia.

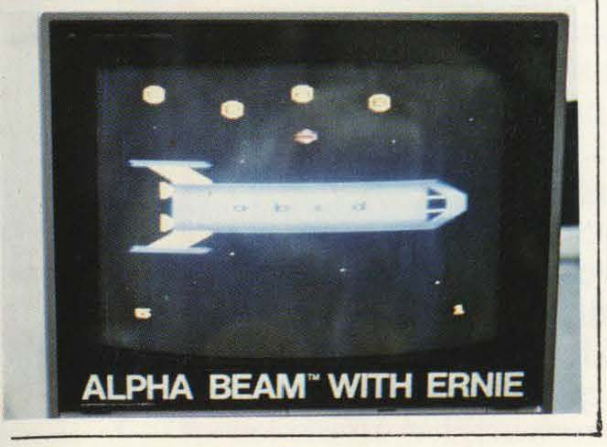
VG: Vorrei che ora mi parlasse dei videogiochi nel campo dell'educazione.

OLTON: Per quanto riguarda il campo dell'educazione, alla conferenza sono stati presentati esempi di due nuovi tipi di videogiochi e io credo che in futuro vedremo in commercio molti giochi appartenenti a queste due categorie. Una categoria comprende quei giochi che io chiamo "kit di costruzione elettronica". Il gioco si chiama Rocky's Boots e gira su home computer. Il gioco consiste nel disegnare circuiti elettronici utilizzando il filo, i transistor o gli interruttori che appaiono sullo schermo e poi combinandoli in vari modi. Si può vedere come l'elettricità fluisce attraverso il circuito immaginario e se il circuito scoppia va bene lo stesso.

Olton







PAC-MAN VA AD HARVARD

Nella vita reale sarebbe pericoloso, ma così si possono sperimentare i più diversi circuiti sullo schermo senza pericolo. È stato creato per bambini di 9-10 anni, ma potrebbe essere appropriato anche per me. Con questo gioco si possono imparare molte delle cose che impara un ingegnere elettronico quando disegna un circuito.

Il secondo tipo di giochi sono quelli che consentono al bambino di fare esperimenti di espressione artistica. Cercherò di descrivere il gioco anche se non è facile farlo a parole, poiché bisognerebbe avere davanti lo schermo. Ad ogni modo, quello che il bambino vede sullo schermo è un tram con quattro musicisti a bordo. Ogni musicista suona un motivo diverso, tutti insieme formano un'armonia corale a quattro "voci". Si può far scendere un musicista dal tram, e farne salire un altro tra quelli che si trovano ai bordi dei binari. È così possibile sperimentare nuove armonie musicali. Non è possibile fare una cosa del genere nella realtà e il computer diventa quindi un nuovo e potente strumento di approfondimento della comprensione dell'arte da parte del bambino.

VG: Ma non c'è il pericolo che il videogioco o il computer sostituisca il maestro?

OLTON: Questa è una domanda che mi sento chiedere spesso. L'opinione venuta fuori alla conferenza è no, assolutamente. Il computer estenderà e rafforzerà il lavoro dell'insegnante, ma non sarà un sostituto né dei libri né degli insegnanti. Aiuterà enormemente l'apprendimento poiché darà al bambino nuovi modi di comprendere le cose.

Credo che la sensazione che aleggiava alla conferenza fosse che la gente sentiva di essere presente alla nascita di un nuovo e potente modo di imparare e comprendere le cose. Erano molto eccitati per il potenziale di questo nuovo mezzo e volevano esplorarlo. Secondo la maggior parte dei partecipanti i computer e i videogiochi possono promuovere significativi apprendimenti in molte aree della vita umana.

I commenti della stampa americana sulla conferenza di Harvard

Tutti i più importanti giornali americani hanno dedicato almeno un articolo sulla conferenza di Harvard. Tutti hanno riportato ampi stralci degli interventi e tutti indistintamente hanno fatto notare come siano infondate o solamente causate da ignoranza le voci che i videogiochi allontanino i giovani dallo studio per avvicinarli al vizio e alla droga.

"Non solo i videogiochi sviluppano la coordinazione oculo-motoria", riporta il New York Times", ma insegnano anche molte altre importanti abilità intellettuali. Tutti gli studiosi si sono trovati d'accordo nel riconoscere, tra queste qualità, lo sviluppo delle capacità deduttive, la capacità di tracciare delle generalizzazioni da osservazioni specifiche, una percezione più precisa della spazialità e l'abilità nel gestire diverse variabili che interagiscono contemporaneamente fra loro".

"Edna Mitchell" continua il NYT "ha presentato uno studio, da lei condotto su un campione di 20 famiglie che possedevano un videogioco da casa, dal quale risulta che nessun genitore si lamenta che i risultati scolastici dei figli siano peggiorati a causa dei videogiochi. Anzi, la Mitchell afferma che il 40% dei genitori dice che il rendimento scolastico dei figli è migliorato. Per di più le famiglie passano più tempo insieme incoraggiandosi a vicenda nel giocare sempre meglio. Fatto questo" sottolinea ancora il NYT "di grande stabilità per una migliore armonia familiare".

"Sylvia Weir", riporta invece il Washington Post, "una studiosa di pediatria all'MIT, ha sottolineato i miglioramenti riscontrati in quelle persone affette da disturbi cerebrali che hanno usato i computer per superare i problemi di comunicazione. Un ragazzo di 7 anni incapace di parlare 'usava la keyboard per dirci che cosa stava facendo in relazione a quello che il gioco gli sottoponeva'. La Weir" continua il WP "utilizza anche i videogiochi per aiutare i bambini dislettici a superare la loro difficoltà a scrivere ordinatamente".

La rivista TIME in un articolo intitolato "Donkey Kong entra ad Harvard" riporta l'intervento di Patricia Greenfield psicologa all'UCLA. "La professoressa Greenfield sostiene che un bambino che riesce a manipolare una schiera di bottoni per misurare la forza di gravità e la spinta di una astronave, il tutto mentre evita gli invasori e spara missili e bombe, dimostra di usare una complessa capacità riconoscitiva. Questo è ciò che lei chiama 'processo parallelo', l'abilità cioè di tener conto di molte variabili contemporaneamente. 'I videogiochi sono come la vita' dice la Grrenfield 'dovete imparare dall'osservazione dei fatti, farvi un'opinione e prendere rapidamente una decisione'".

Il giornale USA Today intitola invece il suo reportàge "I videogiochi non minacciano i giovani americani". Il cronista riporta molto dettagliatamente i risultati di uno studio svolto da David Brooks dell'Università of Southern California.

"Le sale gioco sono dei luoghi inoffensivi e non corrompono la morale e i costumi dei teen-agers. È questo il risultato di uno studio di D. Brooks su un campione di 993 teen-agers di Los Angeles.

Questi, più in particolare, i risultati:

– All'interno di una sala gioco solo il 51% del tempo è dedicato al gioco, il resto lo passano a congratularsi con altri giocatori, a parlare e ad insegnare ai giocatori meno abili.

– Il giocatore-tipo è un ragazzo sicuro, va mediamente bene a scuola, lavora part-time e non spende più di 5 dollari alla settimana per giocare.

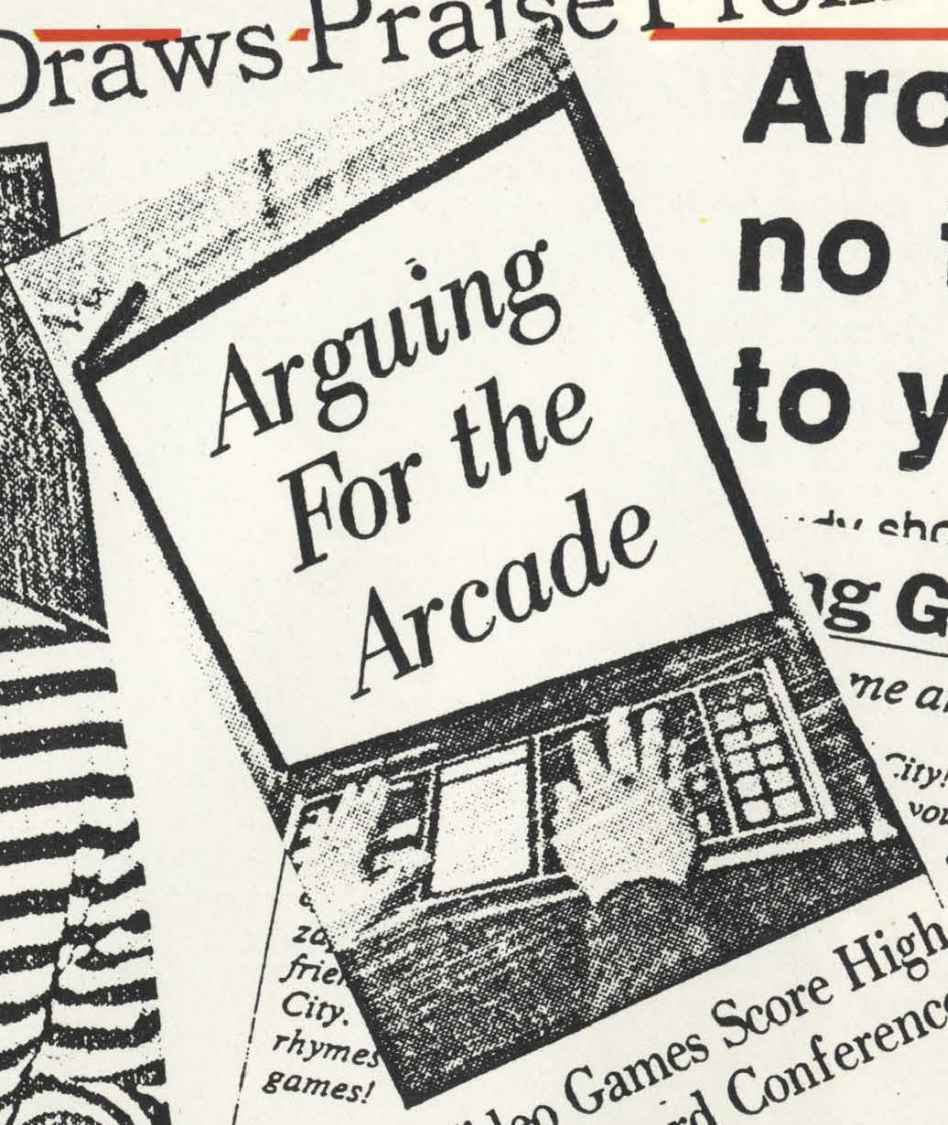
– I ragazzi socialmente indesiderati – tipo handicappati, obesi e loners – quando sviluppano

Pac-Man Draws Praise From Experts



Anne Early trying her hand at a video game in seminar at Harvard University in Cambridge, Mass.

Associated Press



Arcades no threat to youth

...dy shows video games

...g Goes to Harvard

...me and arcade games to be teaching tools

...City! I ...your a ... friend ... City. ... rhymes ... games!

ing well is the adolescent's best revenge.

Seeking to explain the captivating appeal of the games, Jerry Chaffin, professor of special education at the University of Kansas, noted that they involve extraordinarily high response rates, some requiring upwards of 100 a minute. This makes ...m intrinsically motivating, according ...haffin, and allows the player to react, ...nd impr... ...here was ...ost of today's violent theme... ...ment that

Video Games Score High At Harvard Conference

By Tom Zito

Ever sin... pong was ... games have bee... increasing crime..., de... absenteeism, ... learning and concen...ation, and causing a mysterious ...ilment called video wrist. ...ut according to a confer...ce sponsored last week by ...e Harvard Graduate School of Education, the mothers and fathers of Riv...er City may breathe easier. Researchers and scientists ...uggested that video games ...ought to be one of ...aching

CAMBRIDGE, Mass., May 23— This afternoon in a lecture hall at ...



Donkey Kong abhors aca...

Scholars On Video Games

SYMPOSIUM, From B1

great deal of parental and political controversy.

Mothers and fathers who fear that the august halls of Harvard are giv-



...ames

...cohol problems ..., he said. ...bell, chairman ...f education at

At the arcade; by Peter Main— Christian Science Monitor

TV arcades 'no threat' to USA's teens

...esearchers Cite Merits o...

Special for USA TODAY

By Judy Foreman
Special to Education Week

CAMBRIDGE, Mass. — Video arcades are harmless meeting places, and do not corrupt teen-agers' morals and habits, researcher David Brooks of ...DGE, Mass.—Video games ...rt the negative influence ...eaven."

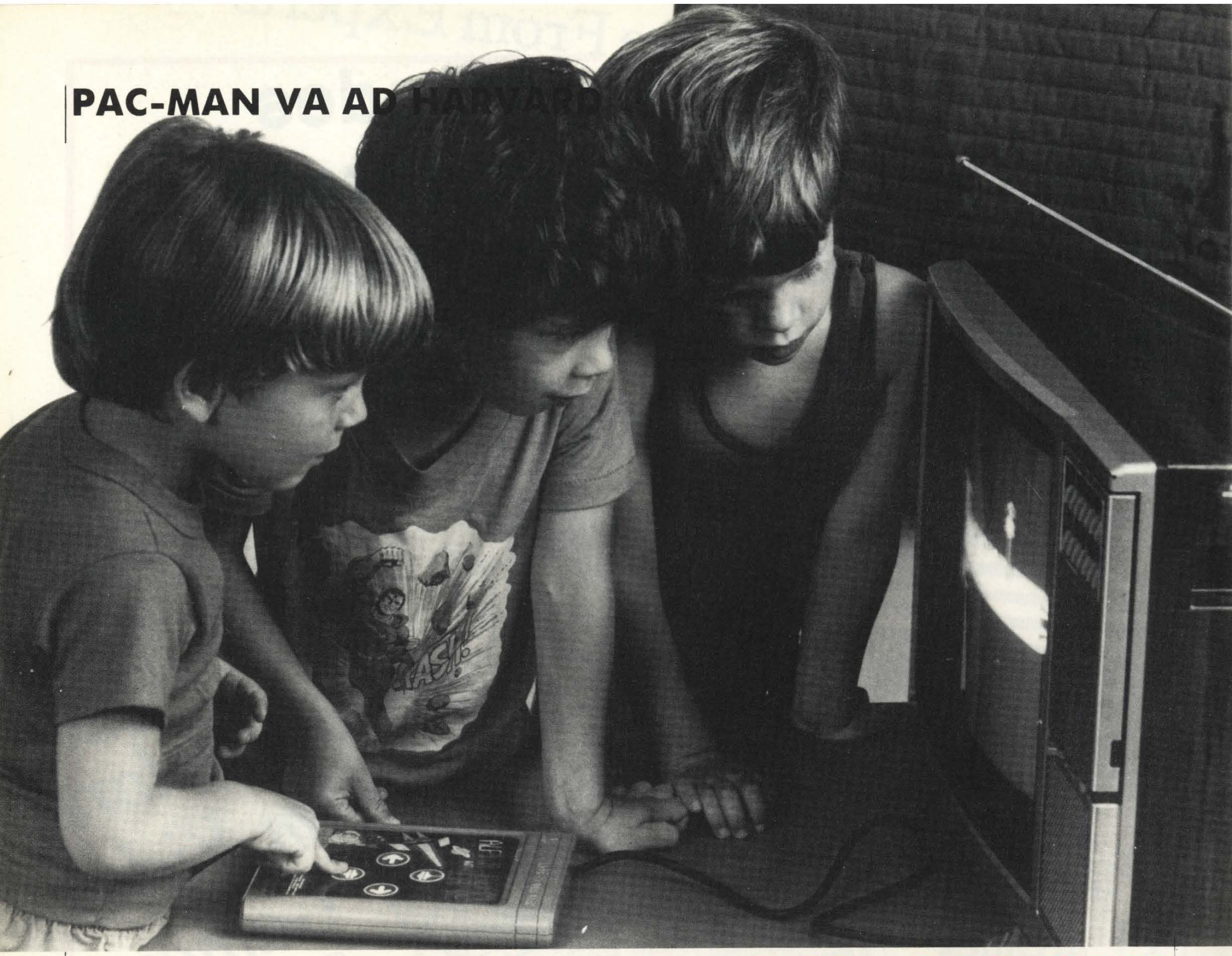
...nia, said he was ar... ...gree of misunderst... ...eo games. Arcades, present a danger to

una certa abilità di gioco sono generalmente ben accetti.

– Solo il 6% dice di se stesso o dei suoi amici di bigiare la scuola per andare a giocare.

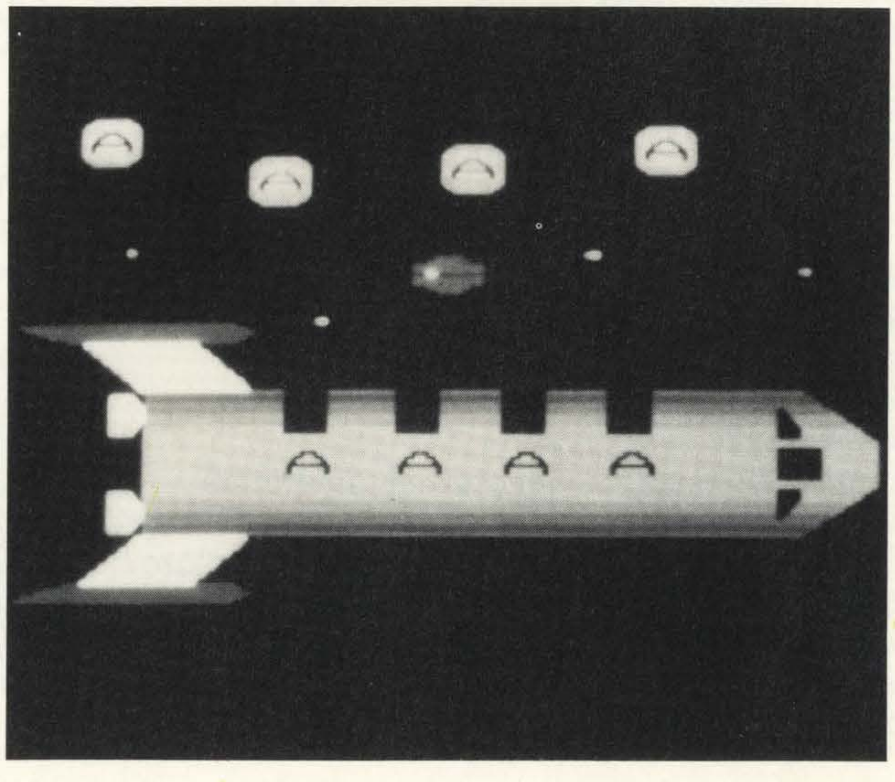
– Solo il 3% dice che l'uso della droga è un problema nelle sale gioco".

Insomma dalla lettura dei giornali americani sembra proprio che ormai tutti siano convinti se non dell'utilità dei videogiochi, se non altro della loro assoluta non pericolosità. Tutti gli articoli hanno sottolineato l'importanza di questo convegno e l'interesse che gli studi sull'argomento stanno suscitando in tutto il mondo universitario.

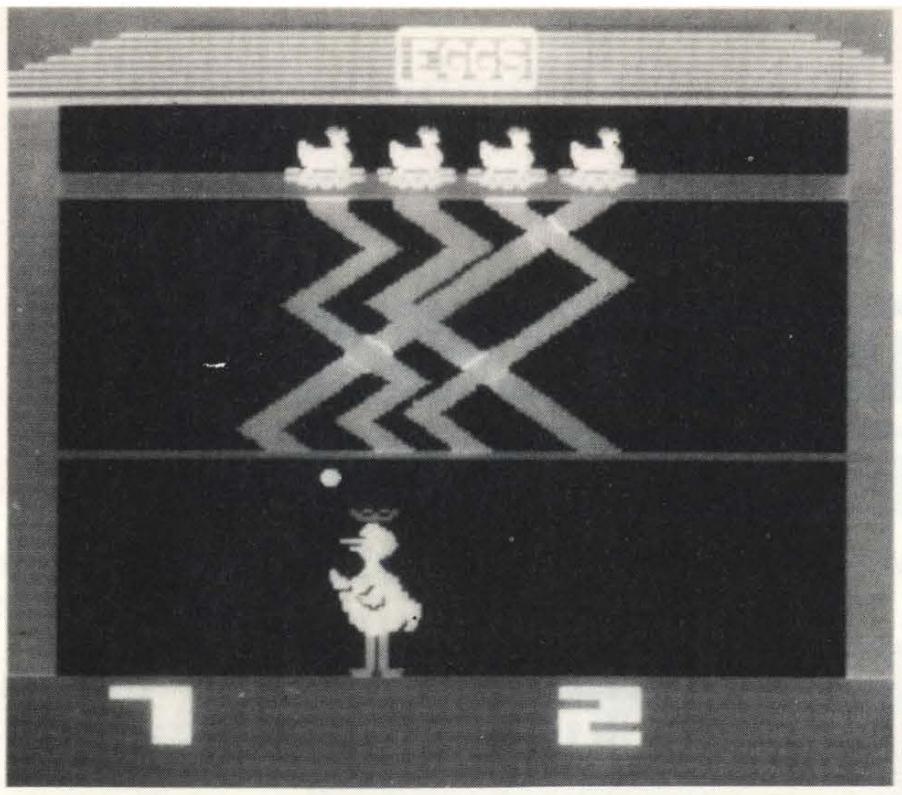


ATARI KID'S LIBRARY: GIOCHI PER VERI BAMBINI

Lo sforzo dell'Atari di imporre i videogiochi non solo come momento di svago fine a se stesso, ma anche come strumento educativo all'insegna dell'imparare divertendosi, ha trovato la sua realizzazione nella nuova serie di giochi dell'Atari Kid's Library, ideati in collaborazione con il Children Television Workshop (CTW).
Il CTW è noto anche in Italia per essere il produttore e realizzatore della serie televisiva per bambini in età prescolare, intitolata "Sesame Street", mandata in onda anche in Italia dalla RAI qualche anno fa. I personaggi dei giochi sono gli stessi del programma televisivo: Oscar, Cookie Monster, Grover e Big Bird.
I giochi, ideati per bambini tra i tre e i sette anni, sono provvisti di uno speciale comando di forma rettangolare con tastiera numerata che utilizza delle mascherine plastificate – tipo l'Intellivision –



realizzato in accordo con le capacità motorie e riconoscitive dei bambini.
I giochi della Atari Kid's Library insegnano concetti molto semplici: insegnano a riconoscere lettere e numeri e insegnano le nozioni di destra e sinistra. Ogni cartuccia ha circa una decina di giochi diversi per essere adattabile alle diverse età. Infatti, un bambino di tre anni non è in grado di fare più di tanto, mentre uno di cinque può già giocare a Space Invaders.
I giochi, ci ha detto Robert Olton, sono stati "testati" in trenta scuole materne dislocate in tre diverse città americane. "Le ragioni per questo test", ha spiegato Olton, "erano tre: primo, come sapete, nelle scuole materne ci sono molte cose da fare per i bambini e volevamo sapere se sarebbero stati interessati ai giochi o avrebbero continuato a fare le cose che fanno normalmente, come disegnare e giocare con le costruzioni. Secondo, gli insegnanti delle scuole materne sono persone a cui importa profondamente lo sviluppo dei bambini. Erano quindi le persone più adatte per fornire una valutazione critica dei giochi. Se avessero pensato che non andavano bene per i bambini, li avrebbero criticati duramente. Terzo, almeno negli Stati Uniti, le scuole materne sono luoghi a bassa tecnologia. Volevamo vedere se l'alta tecnologia sarebbe stata accettata o vista come una minaccia".
Le trenta scuole materne interessate a questo test coprivano una vasta tipologia. C'erano scuole Montessori, scuole materne normali e scuole materne situate in aree cittadine molto povere.



I risultati del test sono stati, a detta di Olten, molto incoraggianti. Quasi tutti gli insegnanti erano entusiasti dei giochi perché ritenevano che offrivano ai bambini l'opportunità di imparare divertendosi allo stesso tempo.
"Né gli insegnanti, né i bambini erano disturbati dall'aspetto di alta tecnologia dei giochi", dice Olton. "Anzi, è stato ben accolto. Gli insegnanti hanno raccontato che i bambini erano eccitatissimi di essere in grado di controllare quello che succede su uno schermo televisivo. Questa è stata una vera scoperta per loro perché li faceva sentire importanti. E questo è un grosso passo avanti per il loro senso di competenza e padronanza del mondo".

tofytoys



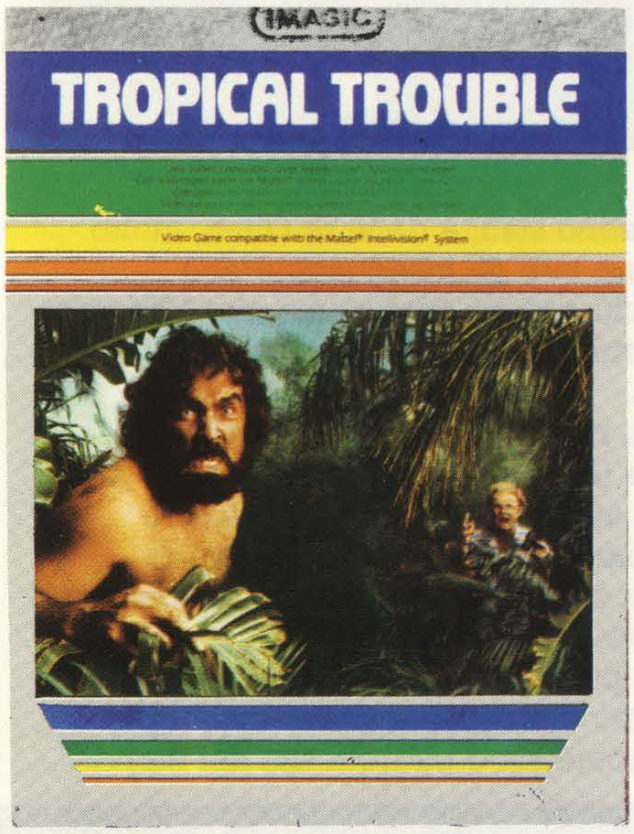
il negozio
che ti offre la possibilità
di provare le videocassette
con quattro televisori a tua
disposizione.
Vasta gamma di
videogiochi e videocassette
con le ultimissime
novità.

TOFYTOYS - via Ruffini, 9 (S.Maria delle Grazie) MILANO tel. 469.47.76

a che Ci
Ciochian

TROPICAL TROUBLE

IMAGIC INTELLIVISION
L. 79.000



Naufragare su di un'isola deserta con la propria fidanzata può essere una cosa meno spiacevole di quanto sembri: dopotutto avreste a disposizione un piccolo paradiso personale per passare delle vacanze un po' particolari e per fare assieme a lei tante piacevolissime cosette (uh, uh)!

Se però l'isola non è affatto disabitata come credevate ma anzi è il regno di un brutto mostro peloso che ha messo i suoi occhiacci sulla vostra compagna, tutto può trasformarsi in un incubo da cui rischiate di non fare più ritorno...

IL GIOCO

Goffredo e Carlotta – così si chiamano i buffi protagonisti della vicenda – sono approdati su di un'isola con la loro piccola zattera dopo essere stati vittime di un brutto naufragio.

Tutto sembra finalmente mettersi per il meglio ma ad un tratto compare lui, Bruto, un omaccio simile a uno scimmione che rifila un potente calcione al vostro nuovo video-amico e si porta via la ragazza (poverino, ha tutta la nostra comprensione, chissà da quanto tempo non vedeva una donna).

Goffredo, anche se è imbranatissimo, una cosa del genere non la permette a nessuno e quindi prende a rincorrerlo per tutta l'isola seguendo le tracce che la povera Carlotta gli lascia lungo il cammino. Il percorso è difficile ed insidioso, ma alla fine arriverà all'ultimo fatale match con il mostro, con cui ingaggerà uno spericolato combattimento nell'equilibrio precario di un ponte sospeso sul mare. La forza dell'amore trionferà, il malvagio farà un bel capitombolo nell'oceano e i due si potranno riabbracciare per continuare a vivere felici e contenti, almeno fino a che non compare un altro Bruto.

COMANDI

La tastiera non viene usata granché: serve essenzialmente a selezionare il livello di difficoltà ed il numero dei giocatori, ma un tasto viene anche usato per resettare il gioco e farlo ricominciare. Tutti i pulsanti laterali servono, indifferentemente, a far compiere a Goffredo dei possenti balzi per saltare gli ostacoli che si trovano sul suo cammino, mentre il disco guida il nostro eroe operando le normali funzioni di movimento.

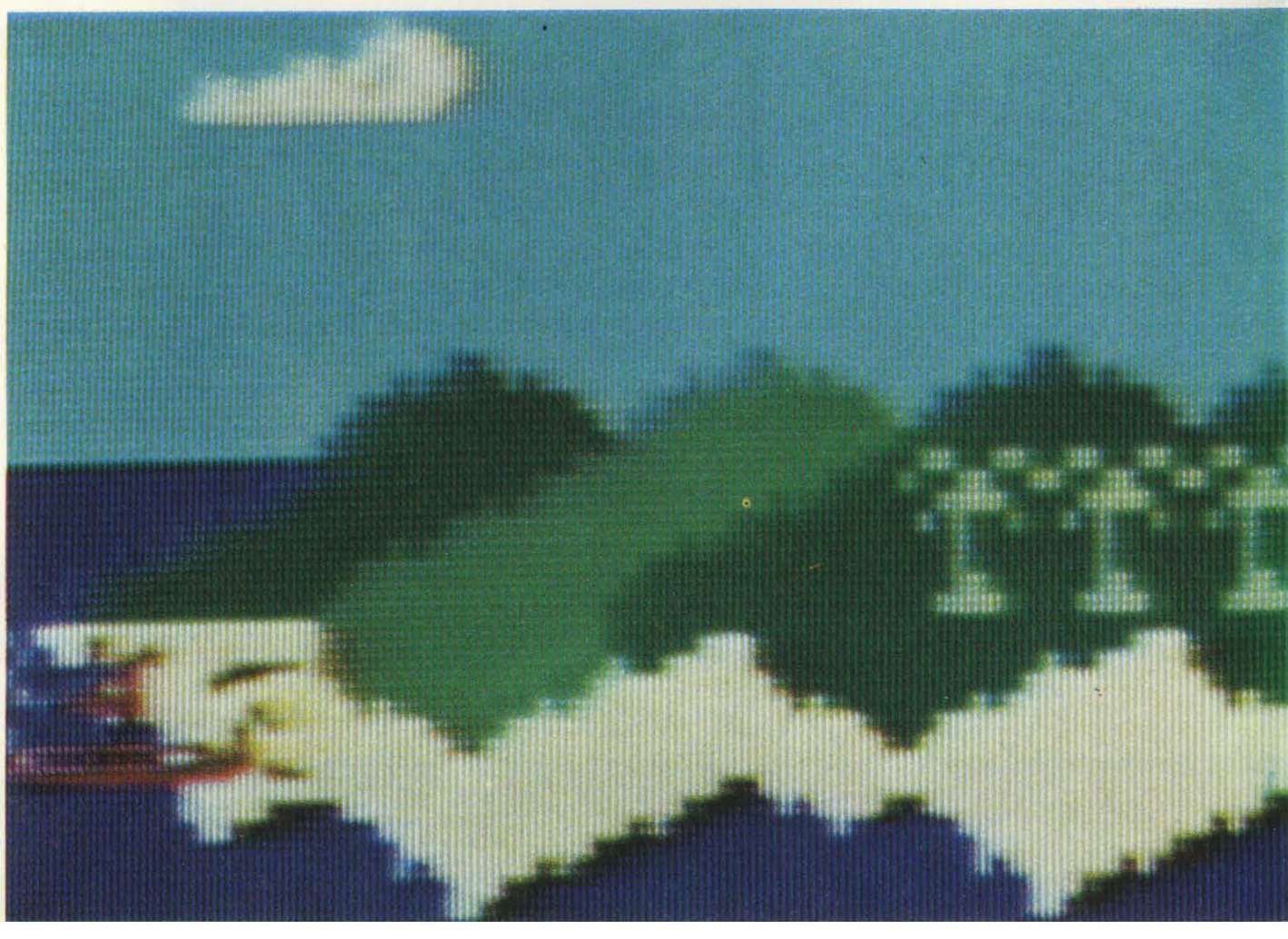
Tutto è quindi estremamente semplice, e non c'è certo bisogno della laurea in Ingegneria per avere un ottimo controllo dei meccanismi del gioco.

SCHERMI

Acceso l'apparecchio apparirà una veduta panoramica dell'isola dettagliata, ben colorata e realistica, come nella migliore tradizione IMAGIC: vi accompagnerà per tutto il gioco per segnalarvi la posizione raggiunta da Goffredo nel suo cammino.

Il teatro dell'azione vera e propria è un po' più particolare ed è diviso in sette sezioni: le prime due sono quelle in cui inizia





oco no?

l'inseguimento e raffigurano il lido del mare, cosparso di cozze giganti. Le due successive ci trasportano nel cuore dell'atollo: lo sfondo è fatto di palme ed il percorso è irto di felci ad effetto "incespicante".

Passati questi schermi arriveremo nella zona dei vulcani, colorata di un bel grigio cenere (niente di più adatto): qui piove rossa lava rovente da tutte le parti, che va assolutamente evitata per non finire prematuramente arrosto.

Infine ecco il conflitto finale, reso graficamente bene: il teatro è un ponte di corda sospeso tra due dirupi. Alla sinistra si trova Goffredo, che deve assolutamente raggiungere lo scimmione in mezzo al ponte, contemporaneamente evitando che gli cadano sul cranio i sassi rimbalzanti che Bruto gli tira addosso.

Se ce la fai, il mostro farà un bel tuffo nell'oceano ed egli potrà finalmente coronare il suo sogno d'amore, ma quanta fatica!

OBIETTIVO

C'è bisogno di dirlo? Salvare Carlotta dalle grinfie di Bruto, completare più isole che potete accumulando il maggior numero di punti possibile. Niente di nuovo, no?

CORRI, GOFFREDO, CORRI

Il gioco inizia, come già accennato, sulla spiaggia: qui Bruto rifila un pedatone nel didietro del nostro amico e fugge con Carlotta.

In ogni schermo – tranne l'ultimo – il problema di Goffredo è uno solo: correre più forte che può per raggiungere il lato destro del video, da cui fa capolino un lembo del vestito della sua compagna.

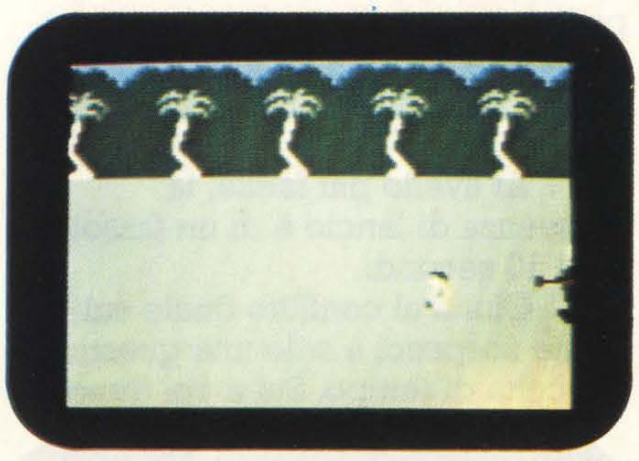
Quando l'avrà raggiunto passerà automaticamente ad un'altra sezione dell'isola.

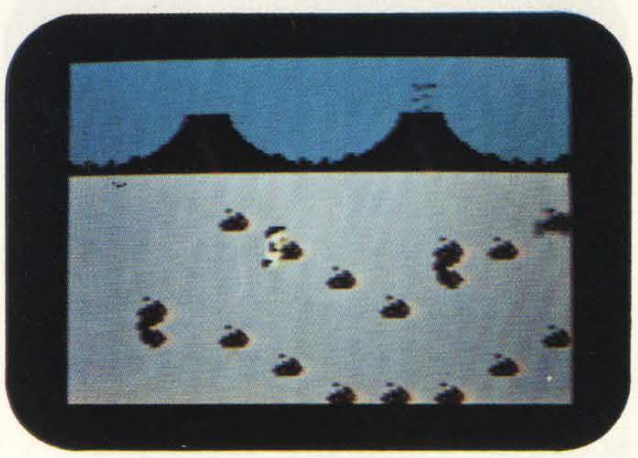
Guai se si fermasse: il terreno scorre rapido sotto ai suoi pedi e lo spinge inesorabilmente verso l'estremità sinistra dello schermo, dove riceverà un sonoro pugno sulla testa che gli farà perdere irrimediabilmente una delle tre vite che ha a disposizione all'inizio del gioco. Nella quinta e sesta sezione dell'isola (quella dei vulcani) invece del cazzotto riceverà uno schizzo di lava sulla zucca ma il risultato sarà lo stesso.

Ad ogni nuovo quadro da affrontare la scena si ripete: un bel calcione al malcapitato e via a correre a perdifiato.

Il percorso è cosparso di ostacoli, che il vostro rappresentante sul video dovrà schivare compiendo dei veri e propri slalom, oppure saltare in perfetto stile e con ottima scelta di tempo, pena un dannosissimo rallentamento della sua marcia. Gli ostacoli sono di due tipi, fissi e in movimento. Quelli del primo tipo sono essenzialmente tre, uno per ogni settore dell'isola.

Potremo così trovarci tra i piedi delle cozze giganti sulla spiaggia, delle tignosissime felci in mezzo alle... palme e le classiche colate laviche nella regione dei vulcani.



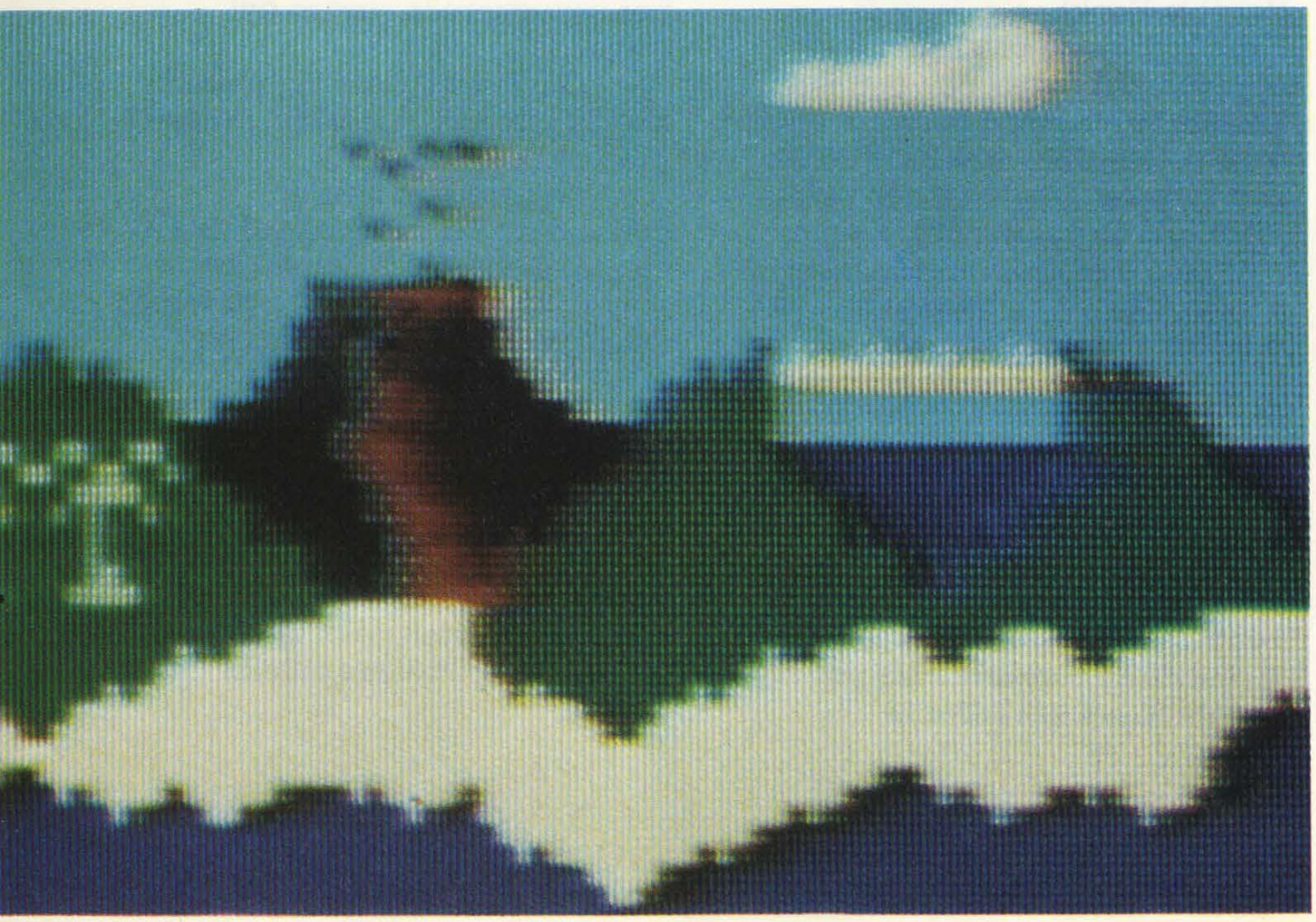


Quelli del secondo tipo sono i macigni, che rotolano da destra a sinistra, le noci di cocco, che uno stupido quadrumane vi lancia dal lato superiore dello schermo, e gli schizzi di lava che i vulcani sputano in continuazione dalle loro bocche eruttive.

Successivamente, come se ciò non bastasse, apparirà anche un serpente, che attenterà alle vostre gambe con tenacia ed ostinazione.

L'unico scopo di tutti questi intoppi è di intralciare il vostro cammino per spingervi verso la parte sinistra del video dove, non lo dimenticate, riceverete una bella botta in testa.

Naturalmente, più il gioco diviene difficile più questi fattori di disturbo intervengono numerosi. Fortunatamente Carlotta vi aiuterà, lanciandovi i suoi profumatissimi fazzoletti a mo' di traccia: se li raccoglierete basterà semplicemente annusarli – idealmente, s'intende, in realtà basterà solamente passarci sopra – per acquistare nuovo vigore, che vi permetterà di non temere più alcun pericolo.

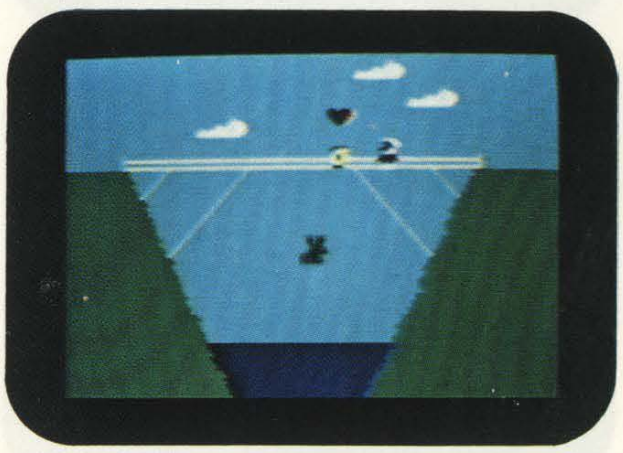


Goffredo infatti diviene paonazzo in viso e per una manciata di secondi sarà invulnerabile: è il momento buono per fare un po' di punti distruggendo tutti gli ostacoli in movimento che vi capiteranno a tiro.

Purtroppo la pacchia dura poco e successivamente dovrete attendere altri fazzoletti per potere ancora usufruire di questo bonus di energia.

Al livello più facile, la frequenza di lancio è di un fazzoletto ogni 10 secondi.

Giunti al conflitto finale sul ponte sospeso, è solo una questione di scelta di tempo. Sta a voi dunque



scegliere il momento giusto per affrontare i sassi rimbalzanti che Bruto vi lancia addosso.

Come già accennato, districarsi con profitto tra le insidie dell'isola è solo un problema di pollice, quello che usate per direzionate Goffredo: se ve la cavate bene non ci saranno grossi problemi per completare senza affanno un bel mucchio di quadri.

Gli ostacoli fissi, man mano che andrete avanti, delimiteranno delle vere e proprie piste che potrete tranquillamente seguire per completare lo schermo alla svelta.

Finire la sezione in breve tempo non è comunque una buona strategia; molto meglio, specie ai livelli più facili, raccogliere più fazzoletti che potete per distruggere il maggior numero possibile di ostacoli in movimento, accumulando così tanti bei succosi punti assai utili per il vostro high score.

Tenete comunque presente che, dopo circa due minuti di gioco, il programma capirà l'antifona e comincerà a scagliarvi addosso la lava indipendentemente dal settore in cui vi ritrovate in quell'istante. Il salto non dà nessun problema, ma non ci sembra una soluzione ottimale: generalmente vi fa perdere un po' di coordinazione nel movimento, e spesso al termine del balzo capiterete in mezzo a qualche altro ostacolo.

Dopo avere superato una mezza dozzina di isole, il gioco diviene veramente pestifero, tutto d'un colpo, specialmente in zona vulcani e sul ponte: a questo punto, oltre alla vostra proverbiale abilità di videogiochisti, avrete anche bisogno dell'aiuto di una magica parola di quattro lettere che in questa sede non possiamo proprio pronunciare... Tanto di cappello dunque al recordman italiano, che ha totalizzato 32.700 punti: un'impresa da vero "drago" dei videogames.

PUNTEGGIO

Ogni schermo completato vi dà 100 punti, raccogliere i fazzoletti ne frutta 50 e ogni ostacolo in movimento distrutto da Goffredo mentre è tutto rosso vale 50 punti anch'esso.

Avete anche un bonus di una vita ad ogni isola che completate.

CONCLUSIONI

Questo gioco ci sembra la versione orizzontale di "Beauty and the Beast" e del resto il buffo personaggio della vicenda è praticamente identico al simpatico Buford (quello che se la vedeva con Horrible Hank).

Tutti quelli che hanno apprezzato il primo, non potranno dunque fare a meno di amare anche questo. Dal canto nostro pensiamo che Tropical Trouble sia un gioco piacevole da consumarsi in ogni momento e adatto a videogamers di tutte le età, con un occhio di riguardo per i più giovani.

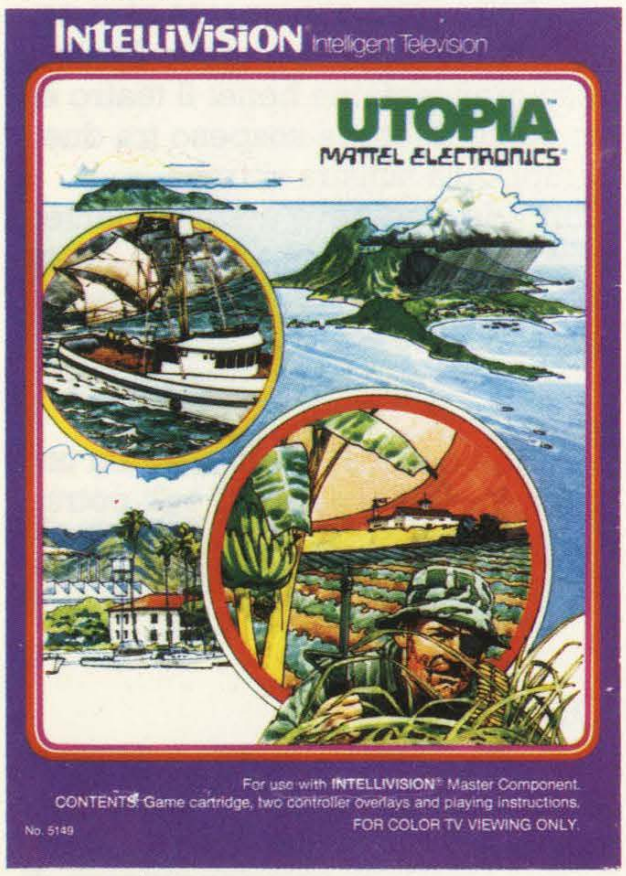
I personaggi sono ben disegnati ed hanno il pregio di essere immediatamente simpatici. La grafica, nel complesso, è dunque buona anche se dalla IMAGIC ci aspettavamo qualcosina di più, ma forse ci ha sempre abituati troppo bene. In ogni caso Tropical Trouble vi divertirà essenzialmente per la sua immediatezza e per la giocabilità pressoché perfetta.

Se un appunto si può muovere, esso è rivolto alle orribili didascalie dei vari schermi sul libretto di istruzioni. Si tratta di vere e proprie poesiole che recitano frasi del tipo "Corri Goffredo traversa l'isolotto, mostra che sei audace e innamorato cotto".

D'Annunzio si rivolterà nella tomba.

UTOPIA

MATTEL INTELLIVISION
L. 69.000



Dite la verità, avete mai pensato di essere la persona giusta per impugnare lo scettro del comando?

Giù la maschera di modestia che fate finta di indossare: ne siete proprio convinti!

La semplice idea di comandare qualcuno o qualcosa è uno di quei desideri innati che ognuno di noi cova dentro di sé per tutta la vita, non riuscendo poi magari a metterla in pratica neppure con il cagnolino di casa propria.

Oggi la Mattel ha pensato a voi, novelli emuli di Jefferson e di Disraeli, e vi concede una chanche per dimostrare la vostra oculatezza nell'amministrazione di un'isola di cui potete controllare tutte le risorse.

Attenzione però, guai se pensate al vostro tornaconto personale, la popolazione di Utopia vuole vivere felice e difficilmente perdonerà i tiranni e gli incapaci.

IL GIOCO

La corona vi è stata appena posta sul capo e già dovete decidere gli investimenti più opportuni per il benessere del vostro piccolo Stato: agricoltura o industria, edilizia o educazione, ospedali o forze armate?

Sono tutte scelte fondamentali per l'economia del vostro paese ed ognuna ha i suoi pro e contro.

Soprattutto, di tutto ciò che fate dovrete rispondere al vostro popolo, che vi tributerà un numero di punti pari alla soddisfazione che le vostre decisioni hanno procurato loro.

Scoprirete quindi l'amaro prezzo del potere ed eventualmente dovrete anche fare i conti con il padrone dell'isola che vi sta accanto, invidiosissimo dei vostri successi ed ansioso di fomentare qualche bella rivolta nel vostro piccolo paradiso.

La vita di un governatore, ahimè, è assai parca di soddisfazioni e molto spesso vi procurerà più dolori che gioie.

Sta a voi non demordere e non farvi abbattere dalle avversità.

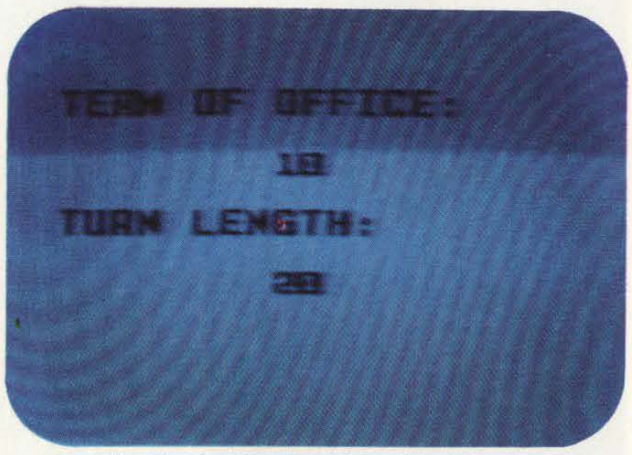
COMANDI

Wow, le operazioni da compiere con i comandi sono veramente tante, ma sostanzialmente si possono dividere in quattro gruppi.

Inizio del gioco - Vi viene richiesto di impostare il numero di turni in cui resterete in carica, da 1 a 50 periodi di tempo.

Successivamente dovrete anche decidere quanti secondi di gioco (da 30 a 120) durerà ciascun turno. Entrambe le scelte vanno poi seguite da *enter*.

Tastiera - Sulla tastiera sono riprodotte le varie possibili opzioni di investimento che vi sono consentite: per effettuare l'operazione basterà premere il tasto corrispondente alla risorsa che desiderate acquistare e confermarla con *enter*.



Il simbolo dell'impiego scelto apparirà istantaneamente sull'isola.

Il tasto O rappresenta il cursore, e viene usato in concomitanza con il disco, di cui ci occuperemo in seguito.

Pulsanti laterali - I due pulsanti laterali superiori riporteranno sullo schermo il vostro punteggio totale in quel momento.

Quello inferiore destro vi fornirà il punteggio parziale del round precedente mentre il sinistro farà apparire il dato relativo al numero di persone che abitano la vostra isola.

Disco - Funzione principale del disco è di muovere il cursore e le navi.

Il cursore è una piccola finestrella quadrata che compare sullo schermo: muovendola sceglierete il punto dell'isola in cui installare i vostri investimenti, nel modo che abbiamo già descritto.

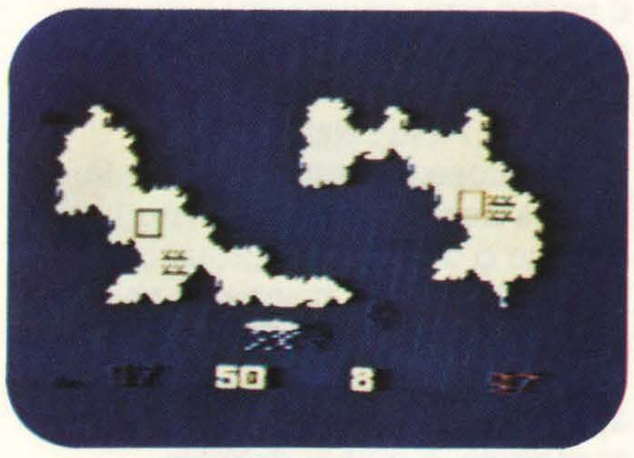
Il cursore viene anche usato in alternanza con le imbarcazioni.

Il sistema funziona così: per muovere il vostro peschereccio o la motosilurante dovrete portare il riquadro mobile nel punto in cui è situata una di queste due navi. A questo punto schiacciate il tasto O ed esso sparirà: il disco può controllare la barca in tutta la sezione di mare compresa dallo schermo.

Ripremete nuovamente il tasto ed il cursore ricompare, ancorando viceversa l'imbarcazione in quel punto.

VARIANTI

La partira può essere giocata anche da soli, ma se vorrete divertirvi al massimo dovrete assolutamente sfidare un vostro amico.



La versione *head to head* vi consentirà di combattere con lui ferocissime battaglie all'ultima risorsa e vi offrirà la eccitante possibilità di destabilizzare il suo governo provocandogli rivolte ed inconvenienti di ogni tipo: un vero spasso!

SCHERMO

Lo schermo è unico e rappresenta due isole, una di fronte all'altra: all'inizio saranno

completamente deserte ma successivamente si arricchiranno degli acquisti che avete deciso di fare e diventeranno molto più animate e multicolori.

OBIETTIVO

L'obiettivo è di totalizzare il maggior numero di punti possibile.

I punti vengono ottenuti guadagnando la fiducia del vostro popolo con una saggia amministrazione dell'isola. Fate bene attenzione, ciò non vuol dire accumulare capitale: quest'ultimo vi servirà unicamente per acquistare risorse, non per incrementare il punteggio!

INVESTIMENTI, MINACCE, STRATEGIA

All'inizio del gioco avrete a disposizione una dotazione di 100 lingotti d'oro. Il vostro piccolo tesoro andrà rimpinguendosi ad ogni turno nella misura di 10 lingotti, più naturalemente tutto il reddito che vi frutteranno i vostri investimenti.

Esaminiamo ora dettagliatamente i vari problemi che il nostro mini governatore dovrà affrontare durante il suo incarico.

Anzitutto tenete sempre sotto controllo i dati relativi alla popolazione: la gente vuole essere trattata bene e non ama certo patire la fame o dormire all'addiaccio.

Gli abitanti, insomma, vanno vezzeggiati e coccolati se volete che vi tributino la loro giusta approvazione in termini di punteggio, e quindi dovrete soddisfare puntualmente le loro esigenze di bisogni pubblici. Fate attenzione, le rivolte sono appena dietro l'angolo.

Sfortunatamente la cosa ha anche il suo lato negativo. Un'isola che si rivela un vero Bengodi per i suoi abitanti, fatalmente richiamerà nugoli di immigrati e moltiplicherà i vostri problemi di gestione.

Come fare capire loro che le casse dello Stato sono quello che sono e che non si può certo cavare sangue dalle rape?

Andiamo comunque con



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) 5457935 **Mastro Geppetto** - 20121 Milano - C.so Matteotti, 14 - Tel. (02) 791212 **Nano Bleu** - 20121 Milano - C.so Vitt. Emanuele, 15 - Tel. (02) 790595 **Quadriga** - 20121 Milano - C.so Magenta, 2 - Tel. (02) 804741 **Vulcano** - 20127 Milano - V.le Monza, 2 - Tel. (02) 2895166
MONZA	**Inferno Giocattoli** - 20052 Monza (MI) Via Passerini, 7 - Tel. (039) 24905
NAPOLI	**Leonetti Ciro** - 80134 Napoli - Via Roma, 351 - Tel. (081) 412765
PARMA	**Lombardini** - 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 - MATTEL ELECTRONICS - M.B. - POLISTIL - COLECO

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®

CBS COLECOVISION



VECTREX





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

ordine ed analizziamo anzitutto le vostre possibilità di creare risorse.

Eccovi dunque lo schema degli investimenti che potete effettuare.

Tasto 1. IL FORTE: Costa 50 bei lingottoni e serve a proteggere gli 8 riquadri che gli stanno intorno da ogni possibile minaccia terrena.

Attorno ad esso dovrete praticamente costruire la vostra città, affinché possa essere immune dalle eversioni di qualsiasi tipo.

Va costruito in posizione strategica: noi vi suggeriamo di porlo in un punto in cui sia possibile controllare anche uno spazio di mare, per offrire ricovero ad una delle vostre navi.

È utile in pratica solo nel gioco a due, perché da soli non ne avrete affatto bisogno, a meno che non vi chiamiate Attila...

Tasto 2. LA FABBRICA: Non dà benessere ma palanche. Rende almeno 4 lingotti per turno o più, se il tenore di vita è piuttosto alto.

Non date retta agli economisti, *non* è la prima cosa da costruire!

Può anche servire come deterrente per la produzione, giacché aumenta il tasso di mortalità (Seveso docet).

Tasto 3. UN ACRO DI RACCOLTO: Secondo noi, a dispetto di quanto dice il libretto di istruzioni, è una buona fonte di reddito, almeno quando piove, ma soprattutto è economica (3 lingotti).

Oltre a ciò, vi sfamerà 500 persone: piantatene quindi anche più del necessario.

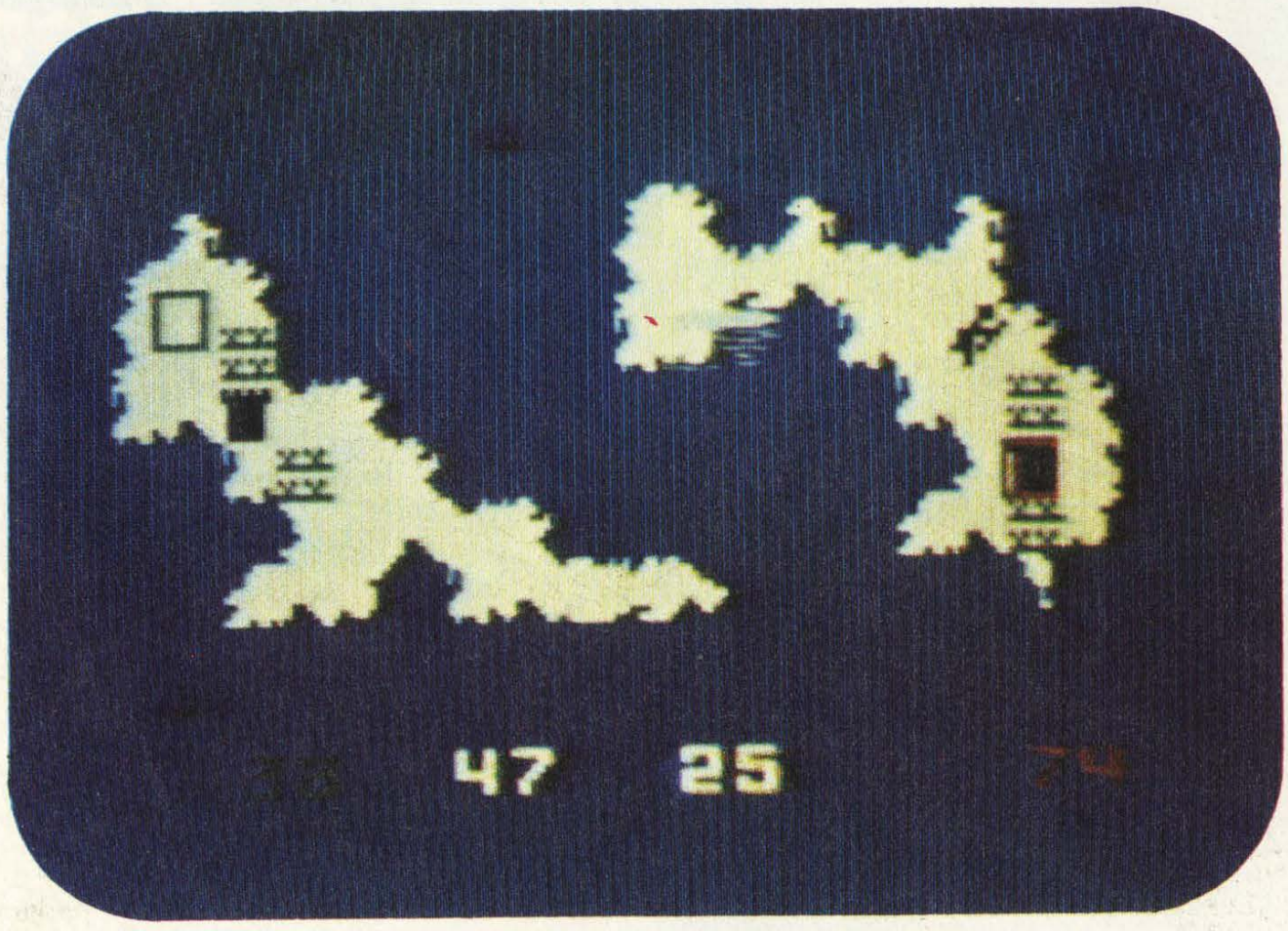
Tasto 5. L'OSPEDALE: Troppo costoso per essere preso in considerazione nella prima parte del gioco (75 lingotti), potrete pensarci all'ultimo per guadagnare qualche punticino in zona "Cesarini".

Tasto 6. IL CENTRO RESIDENZIALE. È la prima cosa da fare per mantenere l'armonia tra la vostra gente. I Centri danno alloggio a 500 persone e, per avere un po' di stabilità di governo, devono coprire almeno i 2/3 della popolazione.

Ad esempio, saranno sufficienti 2 Centri per 1.500 abitanti.

E i restanti 500, direte voi? Che dormano per terra, dannazione, gli si raddrizzerà la schiena!

Tasto 7. SOLDATI RIBELLI: Meritano un discorso a parte. Anzitutto compaiono spontaneamente sull'isola quando il popolo è insoddisfatto (mai comunque nella zona del forte), ma il tasto in questione serve a provocare insurrezioni nello Stato vicino. Quando selezionate una di queste forze eversive prezzolate (25 lingotti) essa apparirà casualmente in un riquadro del paese accanto, distruggendo tutto ciò che lo occupava in precedenza e causando perdite di punti e di reddito.



Se vi accorgete di essere in svantaggio, non esitate ad usarli, guerrafondai che non siete altro!

Tasto 8. MOTOSILURANTE: Protegge i vostri pescherecci dai pirati ed affonda le navi da pesca dell'avversario.

Non è che serva granché, anche perché quando la usate dovrete abbandonare il vostro peschereccio a se stesso, non potendo azionare contemporaneamente tutte e due le navi.

Tasto 9. PESCHERECCIO: È la vostra vita e dovete averne assolutamente almeno uno. Perché? Tanto per cominciare sfama 500 persone, ma soprattutto è la vostra unica fonte di ricchezza pienamente controllabile.

Vi farà guadagnare un sacco di lingotti d'oro con la pesca e per ottenerli dovrete raggiungere e sostare sui branchi di pesci che casualmente compaiono nello spazio di mare.

Il reddito che accumulerete in questo medo vi sarà indispensabile per acquistare altre risorse.

MINACCE

Ora passiamo agli eventi atmosferici, quello che in gergo si chiama l'imponderabile. Come ben sapete infatti la natura è assai difficile da dominare e spesso può anche causare danni incalcolabili.

Alla Mattel hanno pensato anche a questo, tanto per rendere il gioco un po' più incerto, e hanno programmato l'intervento casuale di un sacco di fenomeni metereologici che metteranno a dura prova il vostro impero anche se è stato costruito a regola d'arte.

Appartengono a questa categoria i *temporali*, che sono comunque inoffensivi ed anzi aiutano la crescita dei raccolti, le *tempeste tropicali*, che a volte provocano grossi disastri e gli *uragani*, dei veri e propri flagelli di Dio che distruggono tutto ciò che si trova sul loro percorso. Quando passa uno di essi c'è il 66% di probabilità che ciò che avete costruito venga eliminato.

Dulcis in fundo non vi resta che fare attenzione ai pirati,

rappresentati sul video da lugubri imbarcazioni nere in perenne movimento, guarda un po', nei paraggi dei branchi di pesci (possono anche affondare i pescherecci).

Si tratta comunque di una minaccia più apparente che reale, giacché muovendovi li eluderete facilmente. Tutto qui, ma avrete un bel daffare, ve lo garantiamo!

Dei 100 lingotti che avete a disposizione al primo turno vi consigliamo vivamente di impiergarne 60 per la costruzione di un Centro Residenziale e 25 per l'acquisto di un peschereccio. Il resto potrà essere dedicato all'agricoltura.

Pescate più che potete, ragazzi, perché è l'unico modo pratico e rapido di fare un po' di soldi!

Bene, la nostra opera termina qui, noi vi abbiamo consigliato, ma le decisioni finali spettano a voi.

Non dormite sugli allori di qualche buon punteggio perché la vostra piccola economia corre molto più in fretta di quanto non pensiate!

CONCLUSIONI

È questo un gioco dove più di ogni altro bisogna sapere usare il cervello, più che la rapidità o il riflesso superallenato.

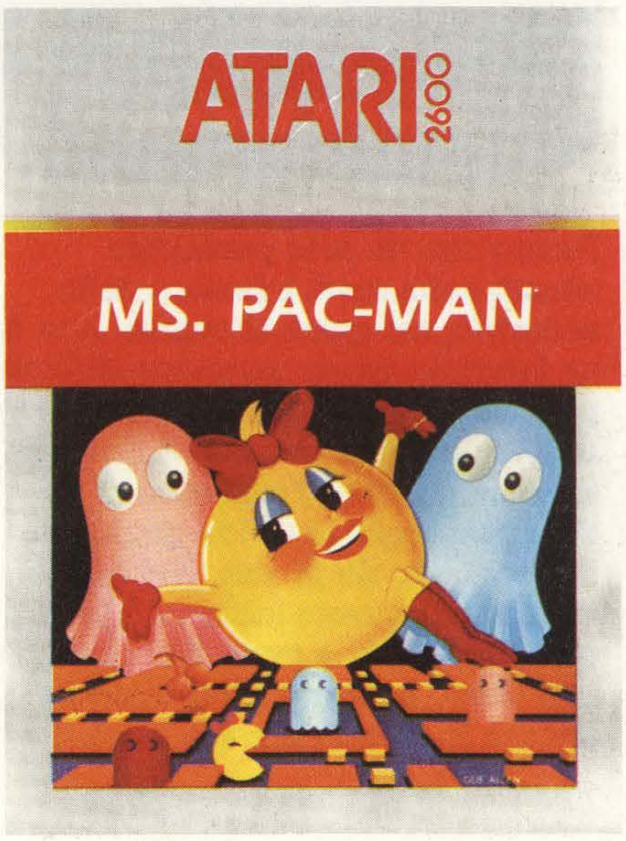
Lo schermo non vi darà certo l'azione di un gioco spaziale, ma rappresenterà piuttosto il vostro quadro di informazione costante e puntuale degli avvenimenti che interessano il vostro operato. Di UTOPIA affascina soprattutto l'inconsueto sistema di gioco, così diverso dai videogames tradizionali, che vi permette di verificare la vostra attitudine alla logica e al ragionamento, doti indispensabili per ogni sovrano che si rispetti.

Dopo tutto, con un po' di fortuna e fatte le debite proporzioni, anche voi potreste essere un buon candidato alla Presidenza della Repubblica. Pertini è stato avvertito.



MS. PAC-MAN

ATARI VCS
L. 89.000



Se siete così bravi da andare avanti quanto volete a Pac-Man, allora è il caso che passiate a Ms. Pac-Man, ancora della Atari.

In questo gioco i fantasmi che inseguono Ms. Pac-Man sono molto più smaliziati e il labirinto cambia, fino ad avere quattro diverse configurazioni. Nonostante il fiocchetto civettuolo della protagonista, i fantasmi sono spietati e del tutto imprevedibili.

OBIETTIVO

Lo scopo principale è quello di mangiare, lungo il labirinto, il maggior numero possibile di puntini, frutta, pillole energetiche e fantasmi (purché blu) senza farsi catturare dai fantasmi stessi.

COMANDI

Con il joystick si dirige Ms. Pac-Man nelle quattro direzioni, con il pulsante rosso si può cominciare una nuova partita.

DINAMICA

All'inizio di ogni partita si ode una divertente musichetta, finita la quale comincia la caccia. La vostra pallina gialla, astutamente guidata, comincia a mangiare puntini con un appetito che non ha nulla da invidiare a quello del suo più famoso compagno. I fantasmi, guidati da quello rosso (è il primo a uscire dalla gabbiola al centro dello schermo), ad uno ad uno si immettono nel labirinto e, ognuno per i fatti suoi, danno la caccia a Ms. Mac-Man. Ai quattro angoli dello schermo ci sono le pillole d'energia. Quando Ms. Pac-Man ne mangia una i fantasmi diventano blu, e una musichetta, che dà l'impressione di un conto alla rovescia, scandisce il tempo entro cui è possibile mangiare i fantasmi. Quando questa finisce, i fantasmi, dopo alcuni secondi di lampeggio, riprendono il loro abituale "colorito", più infuriati che mai. Al termine di uno schermo, cioè quando la Ms. lo ha ripulito da tutti i puntini e le pillole d'energia, il labirinto lampeggia e si passa allo schermo successivo, dove i fantasmi hanno un effetto più breve. La partita termina quando i fantasmi hanno mangiato Ms. Pac-Man tre volte, o quattro se si è arrivati a 10.000 punti.

SCHEMI

Il labirinto non è sempre lo stesso. Ci sono infatti quattro tipi di labirinto. Nei primi due schermi il labirinto ha lo sfondo blu, mentre i muri e i puntini sono rosa.

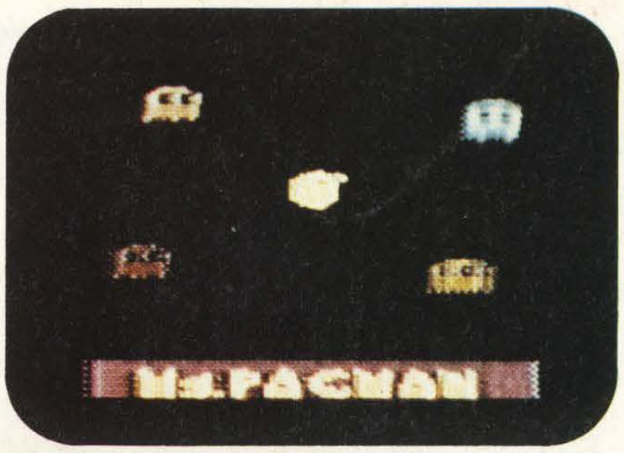
Questo percorso presenta due passaggi, mentre nel primo Pac-Man il passaggio era uno solo, verticale. I due passaggi sono situati al centro dello schermo, due entrate a sinistra e due a destra; facendovi entrare la Miss, la si può fare uscire dalla parte opposta dello schermo. Questo labirinto è il più facile dei quattro, sia per la buona collocazione dei passaggi, vere e proprie scappatoie quando i fantasmi sono vicini, sia per la quasi totale assenza di angusti vicoli dove è facile rimanere intrappolati. L'unico punto un po' insidioso è rappresentato da una porzione di labirinto situata proprio in mezzo, in cima allo schermo.

Questo breve rettilineo presenta due entrare e contiene otto puntini, e va percorso quando i

fantasmi sono lontani, perché spesso entrano da entrambi i lati circondando Ms. Pac-Man. Ogni labirinto, o meglio ogni schermo, è caratterizzato da un frutto diverso. Nel primo schermo ci sono le ciliege. A differenza di Pac-Man, qui i frutti entrano in campo da uno dei passaggi laterali e saltellando attraversano lentamente lo schermo, dando vita ad un vero e proprio sottofondo musicale.

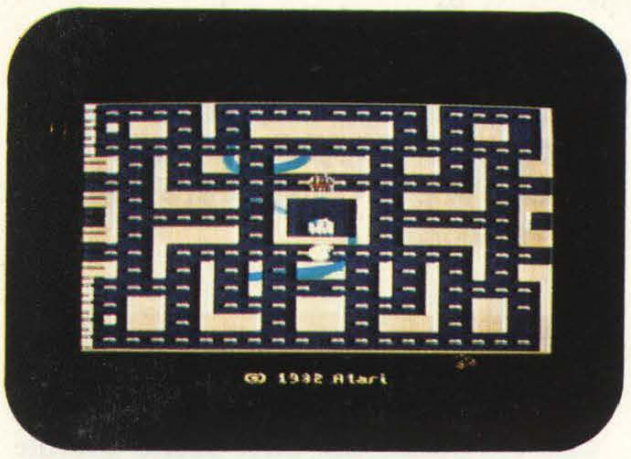
Si ha abbastanza tempo per mangiare i frutti e comunque si è favoriti dal fatto che entrano ed escono dal campo di gioco dai passaggi laterali, luoghi non molto frequentati dai fantasmi. Prendere i frutti risulta pertanto abbastanza agevole. Nel secondo schermo c'è ancora il labirinto del primo, ma il frutto da mangiare è una fragola. I frutti fanno la loro comparsa in campo due volte per ogni schermo. Nel terzo schermo il labirinto cambia. Lo sfondo è blu scuro e le parti fisse sono azzurre. La conformazione dei muri è diversa rispetto ai due schermi precedenti. I passaggi sono ora situati come segue: quello superiore è più o meno nello stesso posto del primo tipo di labirinto, cioè circa a metà schermo (un po' più su della metà esatta). Il secondo passaggio è situato in basso, proprio all'estremità dello schema. Questo passaggio collega due angoli contenenti una pillola di energia ciascuno. La maggiore insidia di questo labirinto, oltre al fatto che i fantasmi sono più veloci e le pillole fanno durare meno l'effetto mangia-mangia, è rappresentata dalla sezione centrale inferiore del labirinto. Questa è una specie di gabbia con due sole entrate che, pur essendo compresa tra i due angoli contenenti le pillole e i passaggi, non è ad essi collegata. Bisogna entrarci con molta cautela, per non rischiare di rimanere imbottigliati. Nei due schermi blu-azzurri, il terzo e il quarto, i due frutti sono l'arancio e il pretzel. Questo in realtà non è un vegetale, ma un tipico biscotto americano, in vendita presso moltissimi venditori ambulanti nelle strade di New York.

Il terzo tipo di labirinto, presente nel quinto e nel sesto schermo, ha lo sfondo blu e le parti fisse grigie. Questo percorso è



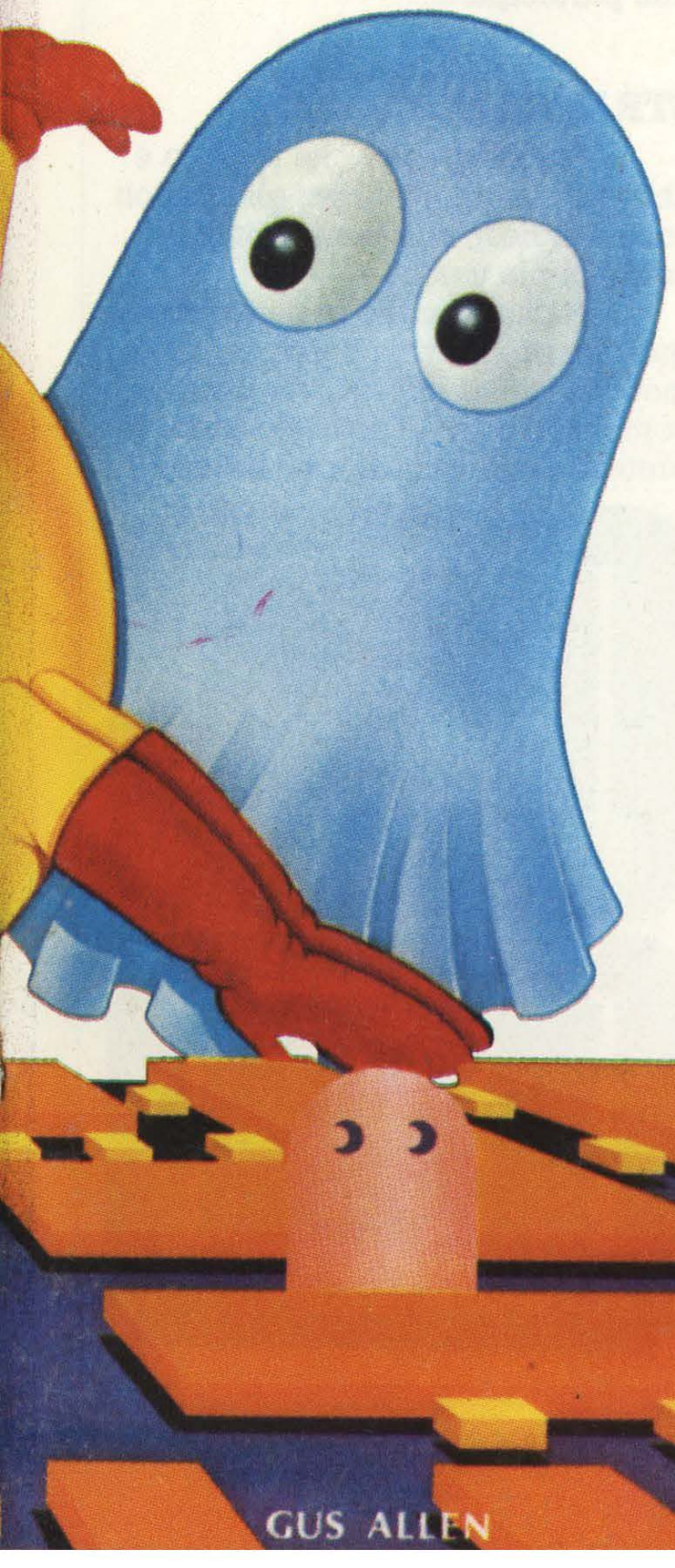
l'unico con un solo passaggio, situato nella metà inferiore dello schermo, ma quasi al centro. Non è un labirinto particolarmente difficile perché le uniche vere "gabbie" sono quelle dove si trovano le pillole di energia. Tuttavia l'esistenza di un solo passaggio lo rende un po' più impegnativo degli altri. Nei due schermi di questo labirinto i frutti sono la mela e la pera. Nel settimo e nell'ottavo schermo il labirinto ha ancora lo sfondo blu, ma le parti fisse sono di colore verde clorofilla. I passaggi sono nuovamente due, entrambi situati al centro dello schermo. Vere e proprie trappole non ce ne sono e i frutti sono la banana nel settimo schermo, e un frutto a caso nell'ottavo. Infatti l'assortimento di frutta si esaurisce con la banana e dopo di questa la frutta esce senza una sequenza predeterminata. Per quanto riguarda i "patterns" seguiti dai fantasmi, va detto che in Ms. Pac-Man non ci sono delle regole fisse o degli itinerari costanti, e nemmeno le reazioni dei fantasmi alle mosse della vostra divoratrice sono sempre le stesse. Al massimo si può parlare di "sub-patterns". Con questo non vogliamo indicare dei percorsi fissi sottomarini, ma semplicemente dei pezzi di labirinto che i fantasmi percorrono una volta che si trovano in un certo punto. Per esempio nel terzo e nel quarto





schermo, nel labirinto azzurro e blu, se dirigete Ms. Pac-Man a sinistra e poi subito in basso, per andare a ripulire la sezione inferiore centrale, è probabile che il fantasma rosso, prima di inseguirvi, si diriga in uno dei due angoli inferiori, e solo dopo avere fatto il giro di uno di questi, ad inseguire la Miss. Anche il fantasma azzurro, che sembra dirigersi subito verso la vostra pallina gialla, in realtà quasi sempre gira all'ultimo momento e va da un'altra parte.

Dopo l'ottavo schermo, appare nuovamente il labirinto blu e grigio, quello del quinto e sesto schermo. Terminato questo, riappare il quarto tipo di labirinto, che continua ad alternarsi, una volta per uno, col terzo labirinto.



NEMICI

I nemici sono i quattro tenaci fantasmi. L'unica cosa da dire è che questi viaggiano a velocità diverse. Il più veloce e coriaceo inseguitore è il fantasma rosso. Subito dopo vengono il rosa, l'azzurro e infine, più goffo ma comunque pericoloso, il fantasma arancione.

PUNTEGGIO

I punti dei vari oggetti, indipendentemente dal labirinto in cui si trovano, sono i seguenti:

Puntino	10 punti
Pillola d'energia	50 punti
Ciliegia	100 punti
Fragola	200 punti
Arancia	500 punti
Pretzel (biscotto)	700 punti
Mela	1000 punti
Pera	2000 punti
Banana	5000 punti
Primo fantasma	200 punti
Secondo fantasma	400 punti
Terzo fantasma	800 punti
Quarto fantasma	1600 punti

Si parte con tre Ms. Pac-Man e se ne vince una quarta a 10.000 punti.

VARIANTI

Ms. Pac-Man dispone di quattro varianti. La prima, contrassegnata dalle ciliegie in basso a destra, è quella normale con i quattro fantasmi. La seconda, riconoscibile dalla testa di orsacchiotto al posto della fragola, comporta un solo fantasma, quello arancione (il più lento) ad inseguire Ms. Pac-Man. La terza (si vedono due teste d'orso) ha due fantasmi (quello arancione più quello azzurro). L'ultima variante (tre teste d'orso) ha tre fantasmi (manca quello rosso). Si tratta di varianti per bambini o per chi si accosta per la prima volta a questo tipo di gioco. Anche se i fantasmi in campo non sono tutti e quattro, l'ultimo fantasma mangiato, ingoiata la pillola d'energia, vale 1600 punti, il penultimo 800 e il primo 400. Così nella variante ad un solo fantasma, questo vale sempre 1600 punti.

STRATEGIA

Non essendoci dei patterns fissi, l'unica cosa che conta è la prontezza di riflessi e l'esperienza, che serve a prevedere dove potrebbero dirigersi i vari fantasmi. Anche le finte e la visione periferica in questo gioco non guastano.

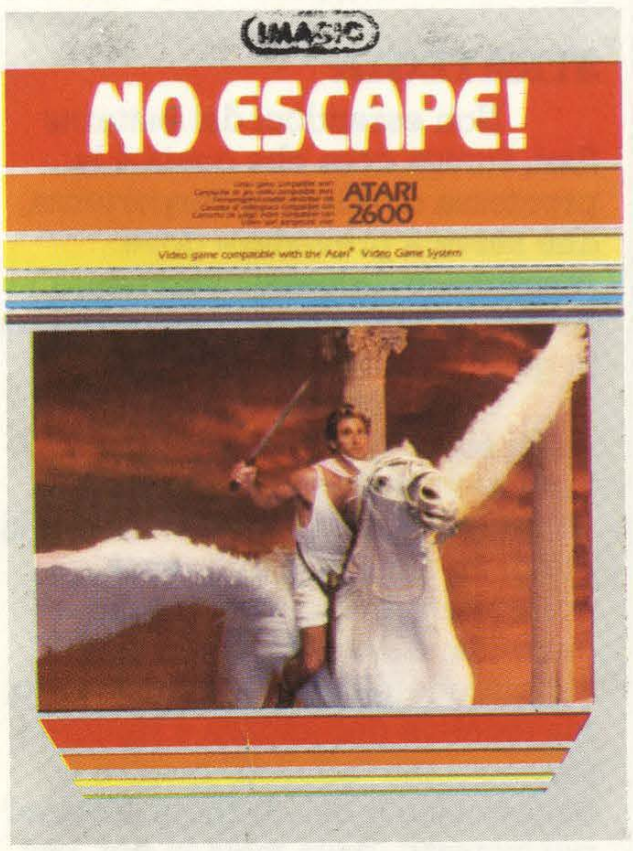
Comunque alcuni consigli validi sono: 1) Quando andate a ripulire i segmenti più chiusi, fate attenzione che nei dintorni non ci sia più di un fantasma, altrimenti potrebbero bloccarvi le uscite circondandovi. 2) Cercate di non utilizzare le pillole d'energia subito, ma tenetele per andare a ripulire i passaggi più "affollati" mentre i fantasmi sono blu. 3) Negli schermi più avanzati, dalla mela in poi, una volta mangiata la pillola, non inseguite i fantasmi, poiché ridiventano subito "normali", ed è molto facile rimanere presi. Concentratevi invece sui frutti (mela, pera e banana) che valgono molti punti. 4) Se mangiate un fantasma blu, aspettate ad ingoiare un altra pillola, finché i suoi occhi non siano rientrati nella gabbia, altrimenti la pillola non avrà effetto su quel fantasma. 5) Siccome i fantasmi, una volta mangiati e raggiunta la cella centrale, ritornano in campo col colore originario anche se l'effetto della pillola non è ancora finito, fate attenzione al fantasma azzurro, che si confonde facilmente con i fantasmi da mangiare mentre lui non lo è.

CONCLUSIONI

Ms. Pac-Man rinverdisce senza alcun dubbio la già grande fama del suo predecessore, l'illustre Pac-Man, quello che più importa, ne rinnova anche il divertimento e la difficoltà, soprattutto per i giocatori in possesso di schemi vincenti infallibili. Si tratta di un gioco veramente ottimo sotto tutti gli aspetti. Molto carina, infine, la presentazione a cui si assiste quando la partita è finita.

NO ESCAPE!

IMAGIC VCS
L. 39.000



Parlando di No Escape!, un videogioco di ambientazione mitologica, ci si presenta una occasione forse irripetibile. Dovrete perciò perdonare i dotti riferimenti che ci permetteremo di fare qua e là, non per ostentare il nostro pur vastissimo bagaglio culturale, ma per farvi calare meglio nel tema del gioco.

Protagonista è Giasone, il leggendario erore che a bordo della nave Argo giunse in Colchide alla ricerca del Vello d'oro, che riuscì poi a conquistare non prima di aver superato tre prove terribili: arare un campo con un aratro spinto da due tori sbuffanti fuoco, abbattere un drago e seminarne i denti, da cui in seguito sarebbero nati dei guerrieri che Giasone avrebbe dovuto uccidere.

Questo secondo il mito greco. Secondo l'Imagic, invece, gli dei hanno rinchiuso Giasone nel tempio di Afroite, ed hanno mandato sei Erinni a combatterlo; alla fine della partita il tempio si dissolverà, e Giasone volerà via verso l'alto in groppa al suo cavallo alato Pegaso.

La vicenda non è propriamente ortodossa da un punto di vista mitologico: Giasone, Pegaso e le Erinni non avevano mai avuto niente da spartire prima d'ora; malgrado questi illogici accostamenti, comunque, No Espace! non fa una grinza sul piano della meccanica di gioco.

OBIETTIVO

L'azione si svolge all'interno del tempio di Afrodite. È un tempio architettonicamente molto modesto, formato da due colonne laterali che sostengono un tetto di piccolissimi mattoni (li ho contati, sono 148).

Da una colonna all'altra ondeggia una fila verticale di sei Erinni, contro cui Giasone può utilizzare come unica difesa delle pietre. Queste vanno però lanciate contro il tetto, per far cadere i mattoni che a loro volta devono abbattere le Erinni; se invece Giasone colpisce direttamente i suoi mortali avversari, farà rientrare in gioco uno di quelli precedentemente abbattuti.

Le pietre possono essere approssimativamente dirette verso il bersaglio continuando a muovere il joystick anche dopo il lancio.

NEMICI

... sono naturalmente le Erinni, che attaccano ondeggiando sempre più velocemente cercando di distruggere Giasone colpendolo con delle palle di fuoco.

Ogni ondata si differenzia dalle altre, per la forma che assumono le Erinni, per il loro colore, o per gli urli che lanciano durante ogni assalto.

Le vite di Gisone sono conteggiate su una linea divisa in otto segmenti: i segmenti bianchi simboleggiano le vite rimaste.

Giasone inizia la partita con 4 vite, e può arrivare a disporne fino ad un massimo di 8, data la capienza della linea di vita. Il nostro eroe soccombe quando viene colpito dalle palle di fuoco o dai mattoni che lui stesso ha messo in movimento; riguadagna una vita quando distrugge un'intera ondata di Erinni.

Ponendo però il commutatore di difficoltà sulla posizione A, la vita extra viene assegnata solo se, durante l'attacco appena neutralizzato, Giasone non è stato colpito.

Se una delle Erinni centrali viene messa fuori gioco, le altre rinserreranno le fila, formando sempre un gruppo compatto. Questo si può considerare senz'altro un vantaggio.

PUNTEGGI

La distruzione di un mattone che sta cadendo, così come quella di ogni Erinni, vale 2 punti.

Al termine di ogni ondata vengono assegnati 5 punti per ogni mattone risparmiato, ed un ulteriore abbuono di punti, nel caso ogni tiro sia giunto a bersaglio; questo abbuono speciale cresce man mano che la partita si protrae.

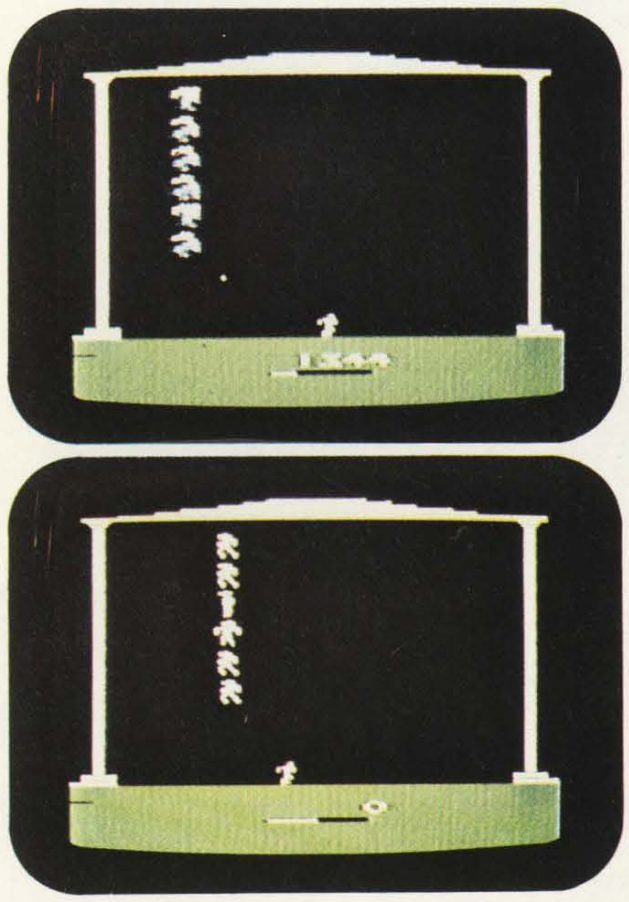
Le varianti sono 8. Nella prima, terza, quinta e settima la difficoltà di gioco è crescente: le Erinni si fanno sempre più rapide, e i loro colpi sempre più precisi.

Le varianti pari sono le corrispondenti versioni di gioco per due partecipanti.

STRATEGIA

Vi accorgerete che il gioco è abbastanza impegnativo: gli ostacoli sono insidiosi, e Giasone non è certo un pié veloce.

Anche lanciare le pietre crea qualche problema: i vostri meccanismi di difesa sono troppo complicati perché possiate avere la pretesa di mirare i singoli bersagli,



particolarmente quando resta sullo schermo una sola Erinni.

Vi suggeriamo perciò di indirizzare le pietre disordinatamente verso la parte centrale del tetto, in modo da creare una efficace pioggia di mattoni che non mancherà di avere effetti devastanti tra i vostri svolazzanti avversari; evitate di mirare ai mattoni laterali: raramente giungono a bersaglio, tanto vale allora lasciarli dove stanno.

Se comunque esiste una minima probabilità di colpire direttamente le Erinni, e di crearsi perciò un nuovo avversario, è meglio rinunciare a lanciare.

Esiste una buona tecnica per colpire il tetto senza correre rischi: lanciare violentemente la pietra verso una delle colonne, da dove, evitando di rilasciare la leva del joystick, rimbalzerà verso il centro.

Se siete appena stati colpiti, non rimanetevene fermi ed imbambolati a piangere sulla vostra sorte: la partita non si ferma, e le Erinni potrebbero abbattervi un altra volta.

Per lanciare la pietra con una traiettoria perfettamente verticale, cosa che vi garantisce una certa precisione di tiro, ma che non avrete il tempo di fare frequentemente durante la partita, tirate la leva decisamente verso l'alto prima di premere il pulsante.

CONCLUSIONI

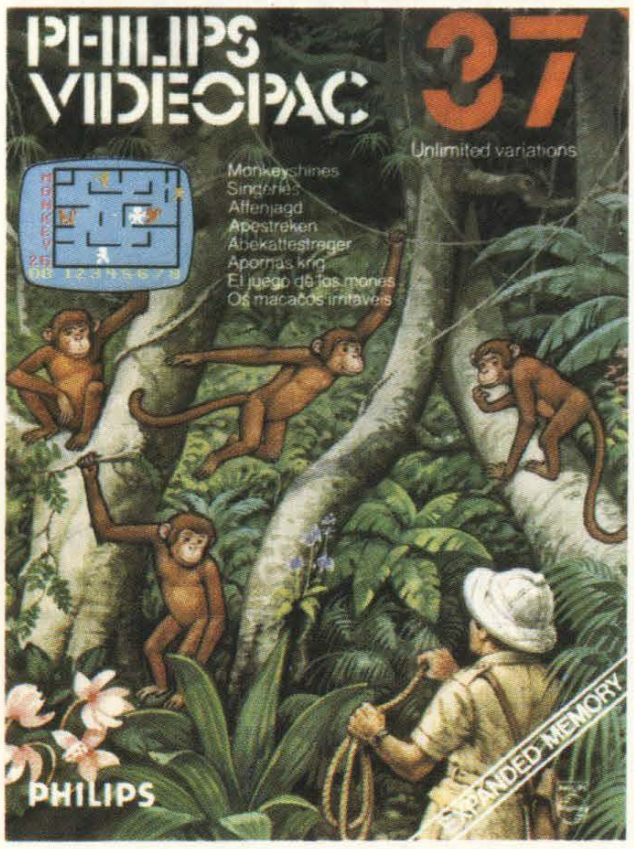
Malgrado la disposizione degli elementi di gioco non sia nuovissima, No Escape! resta un gioco originale sia per il tema (un buon numero di videogiocatori ha ormai crisi di repulsione nei cronfronti degli invasori spaziali), sia per l'inedita trovata di quello che si può definire "fuoco indiretto".

Una curiosa impressione che abbiamo riportato dopo un attento collaudo del gioco è che non necessariamente le difficoltà aumentano parallelamente al ritmo di gioco: sotto certi aspetti la quinta e sesta ondata sono più impegnative delle successive.

Non irritatevi perciò se sulle prime non riuscirete a superare queste fasi della partita; la situazione potrebbe migliorare in seguito.

GORILLA

PHILIPS VIDEOPAC
L. 55.000



Un avvertimento si impone già fin da ora: vi divertirete molto di più giocando a Gorilla in coppia piuttosto che da soli; tanto più che durante la partita non vi contenderete la vittoria, ma accumulerete i vostri due punteggi su un solo segnapunti. L'unico motivo agonistico che potrete dare alla partita sarà il confronto con un vostro record precedente.

Chi ha già provato questa cartuccia concorderà con me nell'affermare che gran parte del divertimento è procurata proprio dall'attuare un gioco di squadra, e dal dividersi i compiti per un fine comune.

Ma vediamo più dettagliattamente cosa ci propone Gorilla: i giocatori, nei panni di due esploratori tropicali, rincorrono quattro agili scimmie nel tentativo di catturarle, addentrandosi in una intricatissima foresta tra rami e liane.

In questo ambiente inospitale non vi troverete certo a vostro agio: alle sbarre orizzontali e verticali che formano il campo di gioco le scimmie si possono infatti aggrappare disinvoltamente, voi riuscirete soltanto a compiere dei brevi balzi, rischiando continuamente di cadere verso il basso nel caso non li calibriate a dovere.

Per saltare premete il pulsante e contemporaneamente spingete la leva verso l'alto, piegandola però leggermente verso destra o sinistra se volete effettuare un balzo diagonale.

Quando avete raggiunto un gorilla, potete segnalarlo al vostro attivo (un punto) premendo ancora il pulsante e tirando la leva nella direzione in cui volete respingerlo.

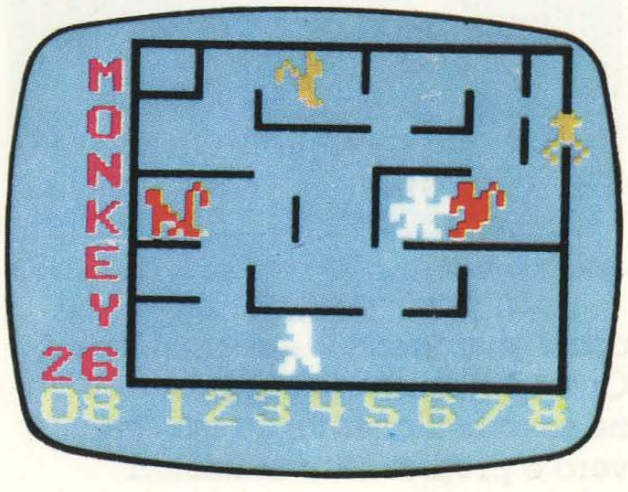
Appena avrete effettuato queste operazioni, la scimmia si tingerà di rosso per la collera, e prenderà ad inseguirvi tentando di mettervi fuori gioco. Il periodo di tempo in cui le scimmie restano rosse continua a crescere nell'arco della partita.

Se uno dei cacciatori viene eliminato, l'altro può continuare ad incrementare il punteggio fino a che non viene a sua volta raggiunto; allora compare automaticamente una nuova griglia di sbarre, dove si può iniziare subito un'altra partita; il segnapunti conteggerà sempre il miglior punteggio ottenuto durante gli incontri precedenti.

Utilizzando la tastiera alfanumerica del Videopac Computer si possono portare al gioco interessanti variazioni.

Innanzitutto, si possono far ruotare verso l'alto le sbarre ad intervalli regolari; si può renderle invisibili; si può, con la partecipazione di un terzo giocatore, aggiungere o togliere sbarre alla griglia, anche nel corso della partita. Si possono perfino fare le tre cose contemporaneamente: si rischia solo un gran mal di testa.

Queste varianti sono denominate, nell'ordine, gioco con le sbarre rotanti, con le sbarre invisibili, della zizzania e delle



multi-combinazioni.

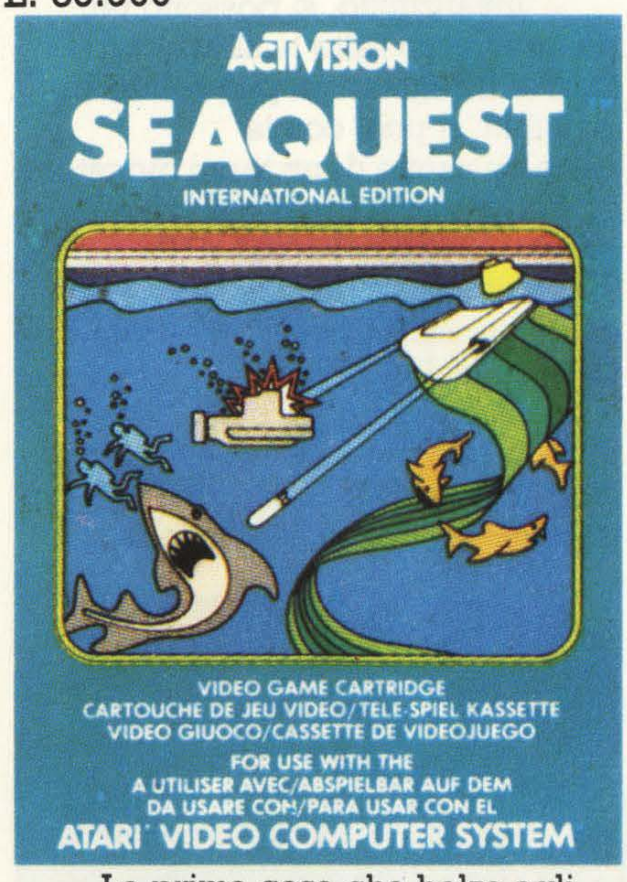
In caso di forza maggiore, potreste essere costretti a fare una partita da soli: allora impugnate il joystick e giocate senza considerare il vostro compagno d'avventura.

Vi accorgerete che ogni cacciatore, una volta raggiunto il gorilla, riesce a trattenerlo e a trascinarlo con se per qualche secondo; sfruttare bene questo tempo per raggiungere una posizione ideale, dalla quale lanciare le scimmie verso i margini superiore ed inferiore del campo di gioco. Qui indugeranno per un po' a spenzolarsi prima di inseguirvi, e avranno così meno chances di raggiungervi.

Fate attenzione a non lasciare le scimmie addosso al vostro compagno! È meglio che entrambi restiate per lo più dalla stessa parte dello schermo, ad altezze differenti; tutto questo ricordando sempre che, data la tradizionale assenza di bonus dei giochi Philips, le migliori precauzioni che possiate prendere restano la prudenza e la pazienza.

SEAQUEST

ACTIVISION VCS
L. 89.000



La prima cosa che balza agli occhi guardando lo schermo di Sea Quest è il numero di segnalatori. Ve ne sono ben quattro: il segnapunti vero e proprio e tre indicatori rispettivamente per i sommergibili rimasti a disposizione, la riserva di ossigeno e i sommozzatori raccolti durante la missione.

Questo immane spiegamento di forze, le cui ragioni spiegheremo tra poco, potrebbe sembrare un indizio della complessità del gioco; in realtà, non è così.

OBIETTIVO

Manco a dirlo, è quello di totalizzare il maggior numero di punti.

Siete al comando di un sottomarino (giallo, dato che questo è il colore in voga tra i sottomarini fin dai tempi dei Beatles), che potete manovrare lungo un breve braccio di mare. Il vostro scopo è colpire o almeno evitare i gruppi di squali e di sommergibili ostili che lo infestano; dovete anche cercare di raccogliere a bordo dei sommozzatori che si trovano a passare per la vostra zona.

Purtroppo, in fase di immersione il sottomarino consuma gradualmente la sua iniziale riserva di ossigeno; è perciò necessario riemergere ad intervalli regolari per riprendere fiato.

NEMICI

Come appena accennato, vostri principali avversari saranno gli squali e i sommergibili, che vi attaccheranno su 4 piani diversi, sempre più veloci e numerosi.

I sommergibili hanno una direzione rettilinea, e si difendono con un fitto lancio di missili; al contrario, gli squali sono sì disarmati, ma diventano difficili da colpire in quanto ondeggiano continuamente dall'alto verso il basso.

Esiste un terzo avversario, che però si può considerare pericoloso soltanto se viene sottovalutato: si tratta di un ennesimo sottomarino che si mantiene però in superficie, con la speranza di entrare in collisione con la vostra unità quando questa riemerge per il rifornimento di ossigeno.

Questo mini-sottomarino compare solo dopo le prime fasi di gioco.

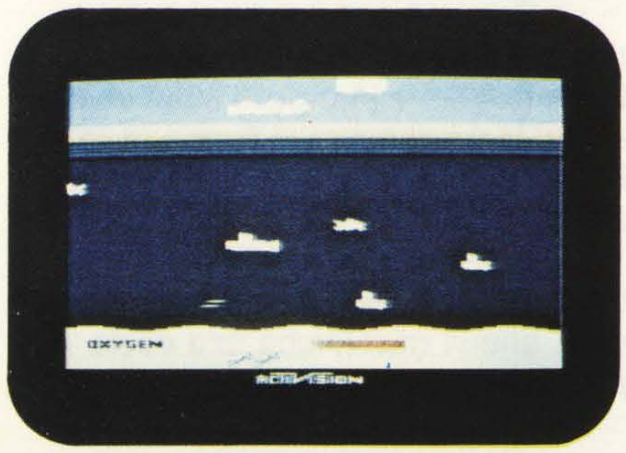
SOMMOZZATORI

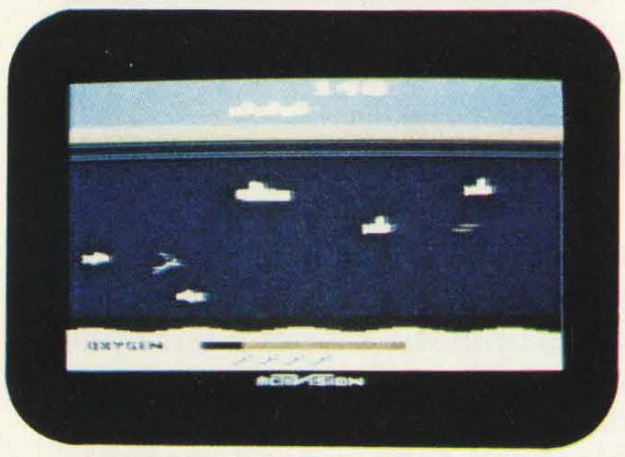
La loro cattura non assicura direttamente alcun punto, ma è importantissima per altri motivi.

Occorre precisare che questi uomini-rana sono invulnarabili ai vostri proiettili; per prenderli a bordo basta semplicemente passarci sopra.

Non potete accoglierne a bordo più di sei; appena avrete agganciato il sesto udrete un tintinnio: riemergete immediatamente e guadagnerete così un bel bottino di punti.

Quando il vostro sottomarino viene distrutto, dal vostro indicatore scompare un sommozzatore; un altro vi viene sottratto per ogni emersione. Se però tornate a galla con tutti e 6 i sommozzatori, ripartirete successivamente a quota zero.





PUNTEGGI

I punteggi attribuiti ad ogni manovra cambiano continuamente durante la partita. Per esempio: la distruzione di un sommergibile o di uno squalo vale inizialmente 20 punti; dopo la vostra prima emersione con sottomarino "pieno", questa cifra aumenta a 30, per portarsi a 40 dopo la seconda emersione, e così via.

Portare a galla tutti e sei i sommozzatori frutta anche due cospicui abbuoni di punti: il primo è

proporzionale all'ossigeno risparmiato. Con il secondo viene invece assegnato un punteggio per ogni sommozzatore salvato, punteggio che è di 50 punti alla prima emersione (50 punti per sei sommozzatori equivalgono a 300 punti), di 100 alla seconda emersione (600), di 150 alla terza (900) e così via.

I sommergibili con cui iniziate la partita sono quattro; ne guadagnate uno extra ogni 10.000 punti, ma in ogni caso non potrete mai avere a disposizione più di 7 unità: quella in combattimento, e sei di riserva.

Perdete un sottomarino ogni volta che:

A) vi scontrate con squali o sommergibili.

B) Venite colpiti dai missili espulsi da questi ultimi.

C) Fate esaurire la riserva di ossigeno, malgrado il segnale acustico di pericolo che viene emesso a tempo debito.

D) Riemergete senza avere neppure un sommozzatore a bordo.

E) Venite raggiunti dal mini-sottomarino in superficie durante un rifornimento.

Le varianti sono solo due, naturalmente con le versioni di gioco per uno e due partecipanti.

STRATEGIA

Questa volta enumereremo i nostri preziosissimi consigli strategici, senza però seguire alcun ordine di importanza.

1) Prima di premere il pulsante per far fuoco, dovrete dirigere il sottomarino nello stesso verso in cui desiderate sparare.

2) Per colpire i vostri avversari subacquei senza correre rischi, conviene prenderli alle spalle; sarà magari una vigliaccata, ma il fine giustifica i mezzi!

3) Se vi trovate di fronte un muro compatto di sommergibili che avanza sparando verso di voi, non cercate di aprirvi un varco rispondendo al fuoco; sarà più utile cercare di inserirsi negli stretti varchi che lasciano tra di loro.

Questa tattica non è però attuabile quando al posto dei sommergibili vi siano gli squali: questi appunto, a causa del loro continuo ondeggiamento, non lasciano un varco praticabile dal vostro sottomarino.

4) Quando emergete, fatelo appena un poco alle spalle del mini-sottomarino rimasto in attesa in superficie, anche a costo di dover attendere qualche secondo.

5) La cosa più importante che vogliamo sottolineare è che i veri bersagli in questo gioco sono i sommozzatori. In linea generale totalizzerete tanti più punti quanti più sommozzatori sarete riusciti a catturare; non rincorrete perciò altri obiettivi, se non in funzione di questo.

Vi consigliamo alcune tattiche specifiche a questo proposito.

6) Appena guadagnato il quinto sommozzatore, riemergete per il rifornimento, per poi catturarne altri due e giungere a quota sei con la riserva di ossigeno pressoché intatta. Questo vi garantirà un alto abbuono di punti.

7) Accade spesso che, colpendo lo qualo che si muove alla stessa profondità del sommozzatore, questi faccia dietro-front e finisca direttamente fra le vostre braccia.

Potete utilizzare questo trucco se siete in ritardo e temete di non riuscire a raggiungerlo; ricordate che i sommozzatori non si trovano mai alla stessa profondità dei sommergibili; nessuna paura dei missili, dunque.

8) Anche se questo non si può definire un consiglio molto fine, sparate come degli ossessi: non potrete fare alcun male ai sommozzatori.

9) Veri e propri punti critici della partita sono i momenti in cui si viene rimessi in gioco dopo un affondamento. In questi frangenti rischierete veramente di infilare una serie impressionante di errori consecutivi, dato che tutti i vostri avversari compariranno sullo schermo contemporaneamente.

Purtroppo, però, non c'è nessun consiglio utile che possiamo darvi per uscire brillantemente dalla situazione: dovrete darvi da fare.

E poi, non pretenderete per caso che vi risolviamo tutti i problemi! Che giochereste a fare, allora?

CONCLUSIONI

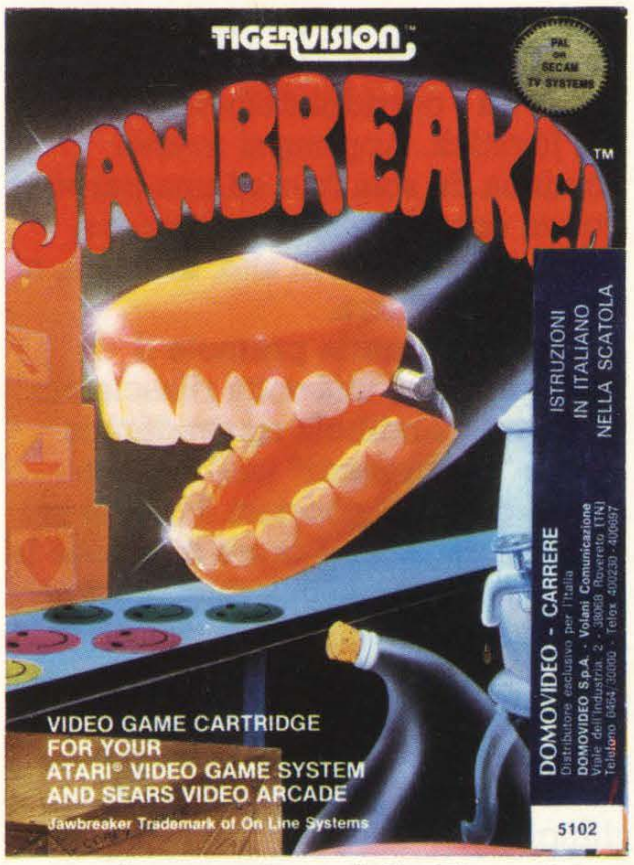
Vi devo confessare che a prima vista Sea Quest non desta nessun particolare entusiasmo.

Poi però, una volta ai comandi e acquistandoci confidenza, ti accorgi di iniziare ad appassionarti a quel turbinio di cifre al segnapunti, causato dai punteggi sempre crescenti.

Per farla breve, rischiate di dovervi far trascinar via di peso dal teleschermo.

JAWBREAKER

TIGERVISION VCS
L. 69.000



Questo gioco della Tigervision e distribuito in Italia dalla Domovideo, metterà alla prova il vostro appetito e soprattutto le vostre mascelle. Infatti vi trovate in una fabbrica di dolci con croccanti, preoccupanti facce sorridenti e ingannevoli porte scorrevoli. La filosofia è simile a quella del famoso "Pac man" anche se il gioco è più statico, ma non meno impegnativo.

SCHERMO

Dentro il perimetro della fabbrica di dolci ci sono corridoi disseminati di croccanti; i corridoi sono, a loro volta, delimitati da pareti scorrevoli con inserite delle porte. In ognuno dei corridoi

possono apparire di tanto in tanto delle "faccie sorridenti" (happy faces) che possono mangiarvi. Il vostro eroe, che comandate con il joystick, è una simpatica mandibola che, incurante di tutte le diete punti si ciba di dolci che farebbero perdere la linea persino alla magrissima Twiggy. Al centro ogni tanto compare una pillola di vitamine che vi darà l'energia per sbarazzarvi delle "Happy faces".

Al termine di ogni mangiata comparirà un provvidenziale spazzolino che vi pulirà la mandibola preparandovi alla prossima scorpacciata.

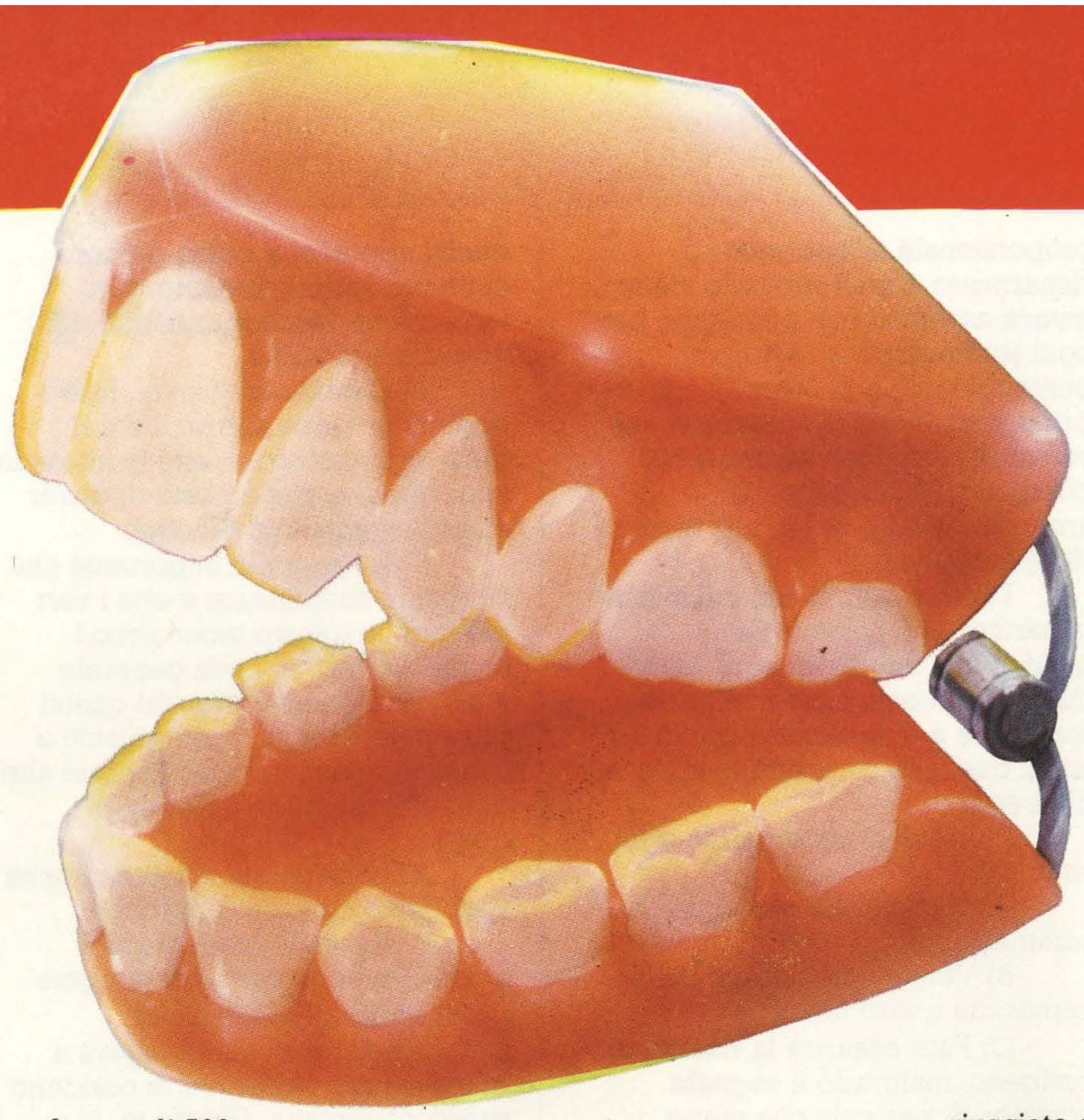
COMANDI

Come detto la vostra mandibola viene comandata, nella corsa tra i corridoi della fabbrica, dal Joystick. Appena si muove continua da sola fino ad una parete. Potete cambiare la sua direzione spostando la leva in alto, a destra, in basso o a sinistra.

Per fermarla premete il bottone rosso, una volta rilasciatolo la vostra mandibola riprenderà la corsa. "Jawbreaker" ha 6 varianti per uno o due giocatori. I giochi più impegnativi sono i primi due dove le facce si muovono più velocemente. I commutatori di difficoltà permettono di scegliere la velocità delle mandibole: B per una velocità normale, A per una velocità più lenta e quindi per un gioco più difficile.

PUNTEGGIO

In ogni schermo compaiono 135 croccanti che devono essere divorati tutti. Ogni croccante vale 10 punti. Una volta mangiati tutti e 135 riceverete oltre alla pulizia dei denti



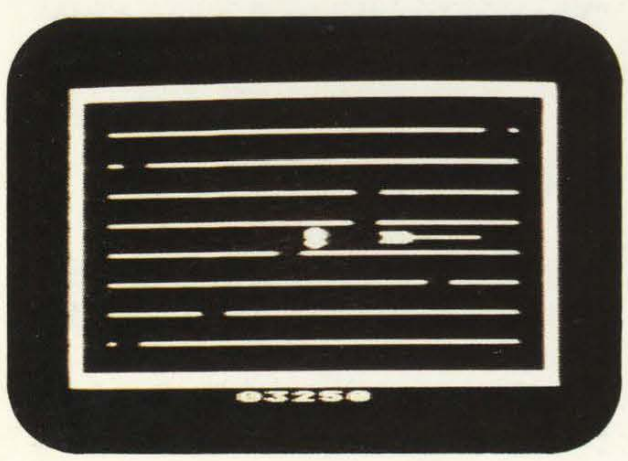
un bonus di 500 punti. Ogni faccia che riuscite a mangiare dopo aver inghiottito la pillola di vitamine vi da 200 punti.

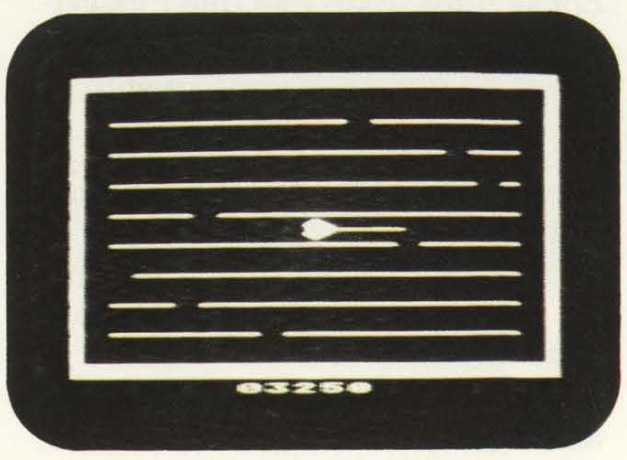
All'inizio del gioco avete a disposizione 3 paia di mandibole. Ogni due schermi completati vincete una mandibola extra. Attenzione comunque perché non potete vincere più di tre mandibole. Il gioco prevede in totale 8 schemi. Il numero appare in basso sulla destra. Le "Happy faces" si muovono sempre più velocemente impegnandovi sempre di più.

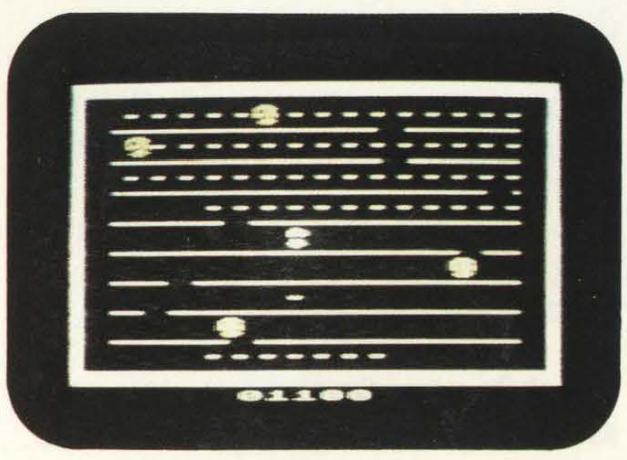
STRATEGIA E CONSIGLI

Lo svolgimento del gioco è principalmente su un piano verticale; infatti dovete spostarvi soprattutto da una parete all'altra dei corridoi. È molto difficile che riusciate a divorare tutti i dolci di una fila; infatti compare 90 volte su cento la Happy face che vi costringerà a scappare. Se siete ai primi schemi invertite la traiettoria senza paura, infatti i nemici non riusciranno a raggiungervi. Ai livelli più alti invece le "facce sorridenti" avranno una velocità più alta della vostra e dovrete essere veloci a trovare una fessura nella parete scorrevole e cambiare corridoio. Solitamente le "Happy faces" compaiono sempre nel senso inverso a quello che state percorrendo. Comunque se vi infilate in un corridio seguendo una "faccia sorridente" state attenti perché quasi sicuramente invertirà il senso di marcia venendovi incontro.

Fate attenzione a spostarvi sulle fasce laterali per inserirvi in un

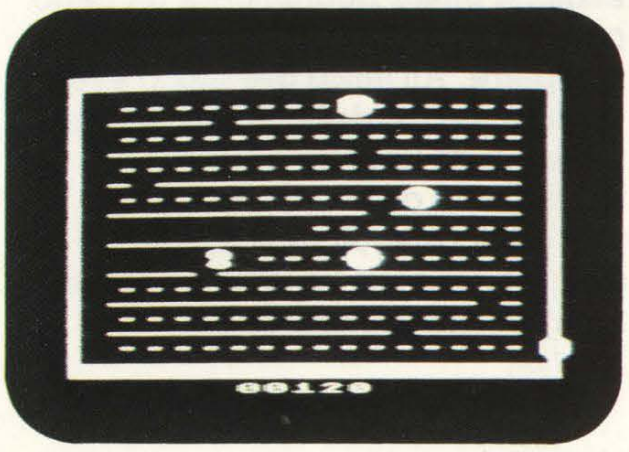






nuovo corridoio; infatti potreste scontrarvi, senza poter fare nulla con una "happy face". Utilizzate il più possibile le pillole vitaminiche sia per mangiare le "facce sorridenti" e quindi conquistare più punti, sia per riuscire a mangiare il numero più alto di dolci senza avere problemi.

Spostatevi rapidamente ma con accortezza, scegliendo sempre quei corridoi da dove sono appena scomparse delle "happy faces" così avrete meno probabilità di incontrarle. Cercate anche di avere sempre la "coincidenza" con la porta laterale delle pareti scorrevoli garantendovi così una via di salvezza se dovesse comparirvi all'improvviso una "faccia sorridente".



CONCLUSIONI

"Jawbraker" è un gioco abbastanza divertente e tutto sommato semplice. Si ispira come abbiamo già detto a Pac-Mac anche se avete la sensazione di giocare in un campo più piccolo perché non ci sono aperture laterali. Riuscirà comunque ad impegnarvi nel tentativo di sfidare qualche vostro amico a chi è più goloso e vorace.

VIDEOGIOCHI

hi-fi club

Piazza Marucchi, 2 Roma Tel. 8445343

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

TAPE WORM

SPECTRAVIDEO VCS
L. 54.000



Se avete dei soldi da investire ed amate la campagna vi conviene trovarvi un terreno e avviare un allevamento di lombrichi, oppure cimentatevi a Tape worm.

SCHERMO

Appena acceso il vostro Vcs vi sfileranno come in una rappresentazione i vari protagonisti dell'avventura: Slinky, il lombrico vostro eroe; gli ingordi Spanky (il ragno), Beeky (l'uccello) e lo scarabeo misterioso. Il vostro schermo è in pratica un campo delimitato da delle pareti. A seconda del livello il campo potrà essere più o meno impegnativo. Il vostro verme dovrà cibarsi delle fave e della frutta che compariranno di volta in volta. Lo scarabeo, che si trova nella parte bassa dello schermo, si muove da sinistra verso destra avvicinandosi al frutto ogni volta che dovete mangiare una fava. Evitate che lo scarabeo raggiunga il frutto prima di voi. Sempre in basso avete il numero delle fave che vi restano da mangiare prima di arrivare al frutto.

VARIANTI

Il gioco ha 4 varianti per uno o

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, 11-13 - 62032 CAMERINO (MC)
A TRE - Tel.0424/25105
Piazzale Firenze, 23
36061 BASSANO DEL GRAPPA (VI)
TECNINOVAS COMPUTER srl - EDP SHOP
Via Emilia, 36 - 56100 PISA
Tel. 050/502516
COMPUTER CENTER - Tel. 010/300797
Corso Gastaldi, 77/R - 16131 GENOVA
CENTRO DIFFUSIONE MICRO COMPUTER
Via Trento, 42B - 27029 VIGEVANO (PV)
MEV system - Tel. 0461/24886
Via Grazioli, 59 - 38100 TRENTO
LEUCI SISTEMI - Tel. 080/902582
Via A. Fighera, 53
74015 MARTINA FRANCA (TA)
VISICOM computer - Tel. 0961/41673
Via Menniti Ippolito, 10 - 88100 CATANZARO
FRANCO - GIOCHI INTELLIGENTI
Corso Fogazzaro, 174
36100 VICENZA - Tel. 0444/42678
SECA - Tel. 0883/44508
Via Postumia, 21 - 70059 TRANI (BA)
C.E.M.E. - Tel.0963/44655
Via della Pace, 1ª Trav. 6
88018 VIBO VALENTIA (CZ)
COMPUTER SHOP - Tel. 095/441620
Via V. E. Orlando, 164-166 - 95127 CATANIA
IMPEL - Tel. 0522/43745
Viale Isonzo, 11A - 42100 REGGIO EMILIA
IMPEL - Tel. - 059/225819
Viale Emilia est, 16 - 41100 MODENA
F.lli BRENNA snc - Tel. 031/540096
Via Giordano Bruno, 3 - 22100 COMO
MASH COMPUTER SYSTEM - Tel. 0382/37300
Via Strada Nuova, 86 - 27100 PAVIA

Entra anche tu a far parte della famiglia internazionale degli utenti di Home Computer TI

Computer Club TI 99
Via delle Orchidee n. 19
Tel. 0746/44704-5
02100 RIETI

Sono interessato a
□ TI-99/4A □ «Computer Club TI 99»
Nome e cognome .....
Via .....
Città ..... cap. .....
Telefono .....

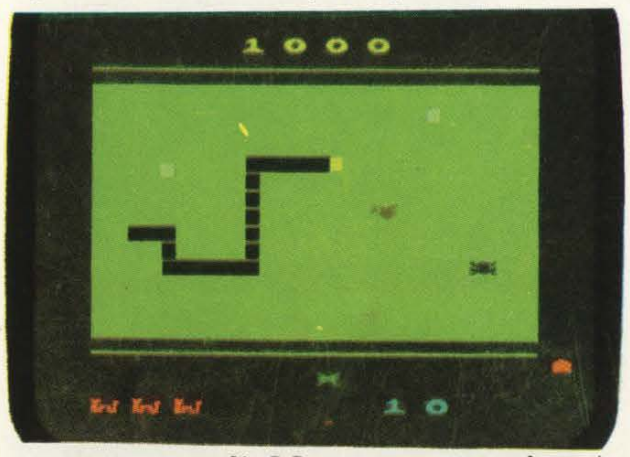
Ritagliare e spedire a
« Computer Club TI 99 »
02100 RIETI - Via delle Orchidee n. 19
Tel.: 0746/44705

due giocatori: le prime due sono per principianti, con Slinky e lo scarabeo che si muovono lentamente. Nelle altre due, per giocatori e esperti, dovrete dare prova dei vostri riflessi muovendo velocemente il vostro verme Slinky comandato dal joystick secondo i classici movimenti. I commutatori di difficoltà determinano le calorie delle fave: su A poche calorie e Slinky si ingrosserà più lentamente: su B, ovviamente, si ingrosserà rapidamente. Più sarà lungo il vostro vermiciattolo, più sarà difficile controllarne i movimenti.

IL GIOCO

Tape worm ricorda un p' Surround, con voi che dovete evitare di toccare le pareti oppure rimanere intrappolati nel corpo di Slinky. Tape worm è però più complicato ed impegnativo anche se certe volte rischierete un piccolo esaurimento nevorso, ma anche questo fa parte del gioco. Scopo del gioco è nutrire il vostro Slinky: prima con le fave e poi con la frutta. Per ogni manche o campo dovete mangiare come minimo 10 fave: quest'ultime appariranno sul campo una alla volta; dovrete mangiarle prima che lo scarabeo raggiunga il frutto nella parte bassa dello schermo: in caso contrario avrete due fave in più da mangiare, rischiando di più e facendo ingrossare di più il vostro Slinky. Una volta mangiate le fave apparirà sulla parete il frutto di quel campo: andateci contro mangiandovi pure quello. Oltre ad avere un bonus vi garantirete, infatti, l'accesso al campo successivo. Nella vostra perlustrazione nel campo attenti però ai due nemici: il ragno Spanky e l'uccello Beeky, faranno di tutto per mangiarvi. Per evitarlo dovete fare in modo che i due ingordi non tocchino la testa di Slinky.

Il gioco prevede 6 frutti e quindi 6 campi diversi. Il primo, quello della mela, è il più facile,



senza ostacoli. Mano a mano che si prosegue tutto diventa più impegnativo.

Nei vari campi delle arance, delle fragole e delle banane, compaiono degli ostacoli sempre più impegnativi che vi faranno allungare la traiettoria da una fava all'altra. Il terzo campo, quello dell'uva, è il più difficile di tutti, perché il gioco si svolge di notte, nell'oscurità.

Avete due possibilità per trovare le fave: appena iniziate avete due secondi di luce, usateli; quindi non fatevi prendere dal panico se all'improvviso arriva il buio e procedete "a tentoni" verso la fava, e mangiatela; in questo modo vi garantirete altri due secondi di luce per poter localizzare e memorizzare la nuova fava. Se proprio vi sentite nel panico schiacciate il pulsante rosso sul joystick avrete i sospirati due secondi di luce ma anche una fava in più da mangiare. Usatelo il meno possibile.



STRATEGIA E CONSIGLI

La cosa più importante è evitare di attorcigliare per quanto possibile il vostro vermiciattolo. Più sarà avviluppato e lungo e più sarà difficile guidarne i movimenti dandovi spiacevoli sorprese e facendovi venire i nervi. Anche se facendo aumentare il numero delle fave fate più punti è meglio mangiarne le 10 di base proprio per evitare di avere un mastodontico verme difficile da guidare. Fate attenzione allo scarabeo quando vi state dirigendo contro una parete per mangiare il frutto. Se arriva prima lui il frutto scomparirà e se non sarete veloci perderete un Slinky. Vi assicuriamo che non c'è niente di peggio di perdere un verme ad un passo dal frutto: la manche infatti ricomincerà da capo con le vostre dieci fave da mangiare. All'inizio del gioco avete 4 vermi: ne perdete uno se venite mangiati da Spanky o Beeky, se toccate uno dei bordi del campo o uno degli ostacoli dei campi avanzati; oppure se Slinky rimane intrappolato nel suo corpo.

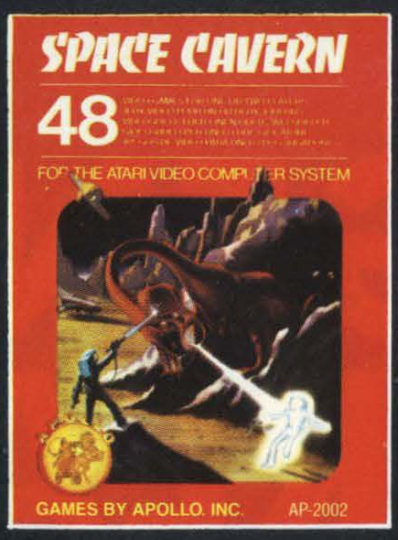
PUNTEGGIO

Al primo campo ogni fava vi da 5 punti; il punteggio aumenta di 5 fino ad arrivare ai 25 punti per fava del campo della banana. Anche la frutta varia a seconda del livello di difficoltà, si parte con i 50 punti della mela per arrivare ai 250 della banana. Ogni 1000 punti (e non è facile arrivarci) vi guadagnate uno Slinky, fino ad un massimo di 4 per tempo.

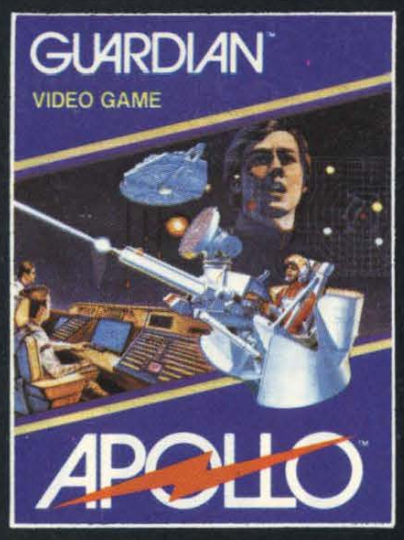
Non manca, ovviamente, la tabellina per verificare secondo i parametri internazionali della Spectravideo la propria abilità. Fino a 995 punti siete solo, o meglio, il vostro Slinky è solo esca da pescare. Fino a 2995 punti è un lombrico; un baco da seta se totalizzate tra i 3000 e i 4995 e una tignuola fino ai 7995. Infine, se superate gli 8000 punti o addirittura vi avvicinate o raggiungete il massimo possibile dei 9995 punti potete essere orgogliosi che il vostro Slinky sia considerato un verme solitario.

VIDEO GAMES

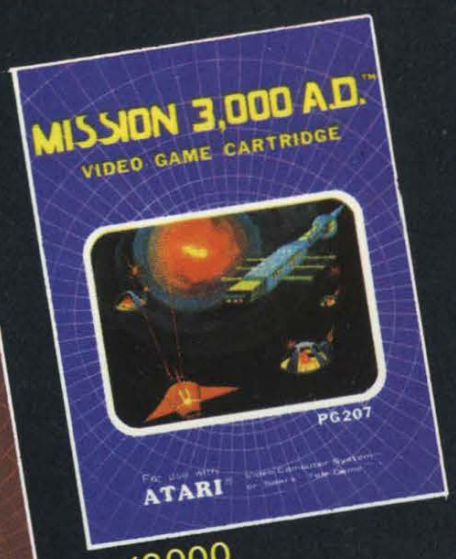
favolose novità



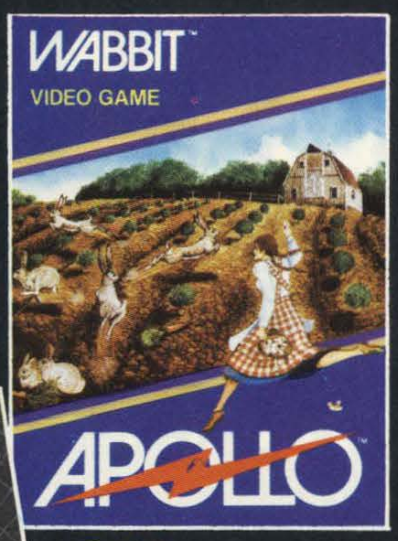
L 69.000



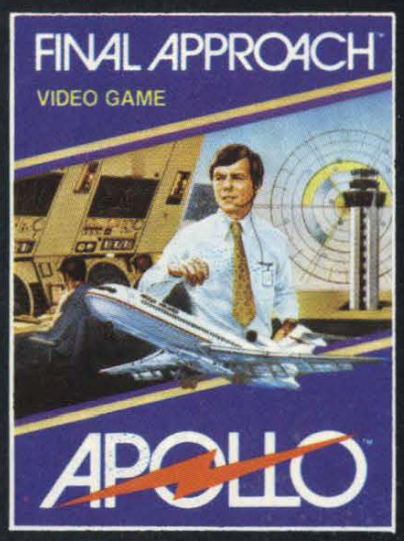
L 69.000



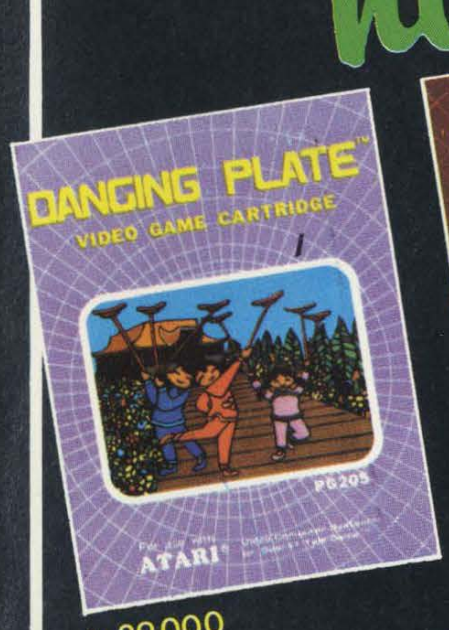
L 69.000



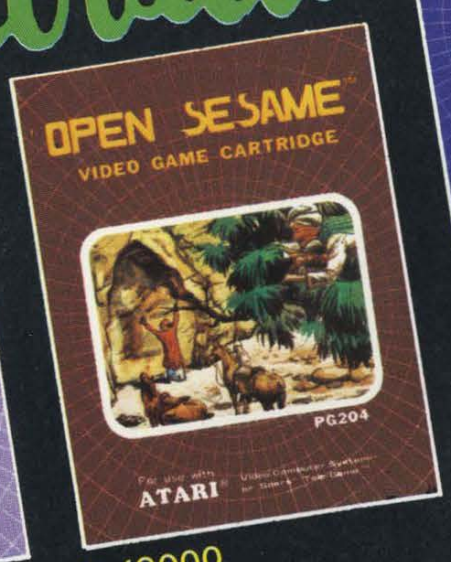
L 69.000



L 69.000



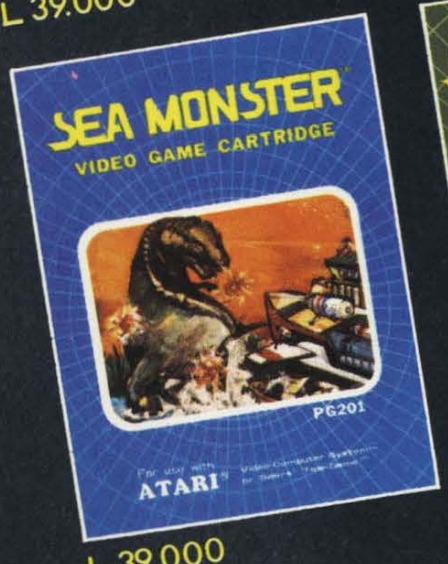
L 39.000



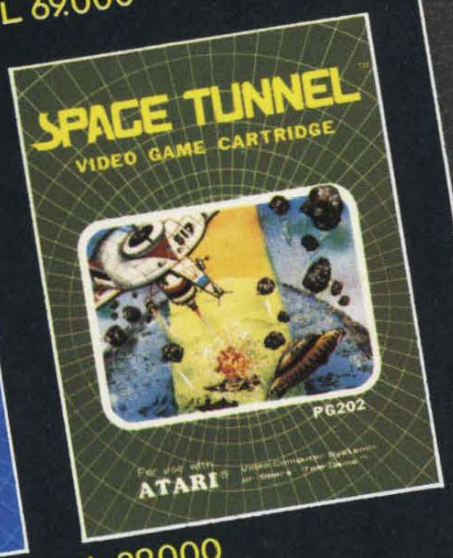
L 69.000



L 39.000

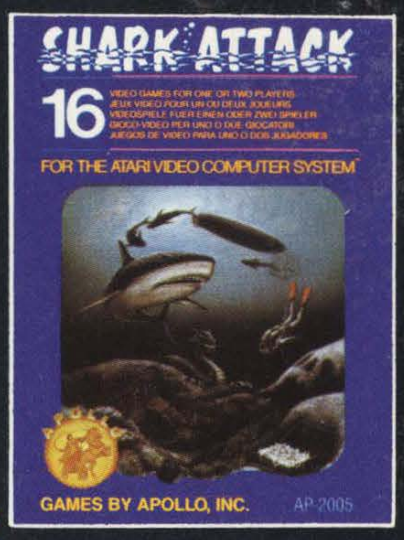


L 39.000



L 39.000

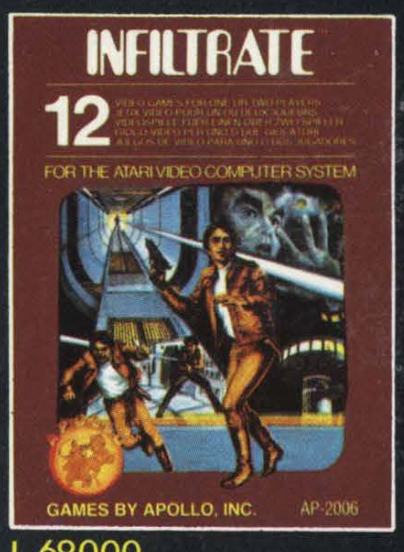




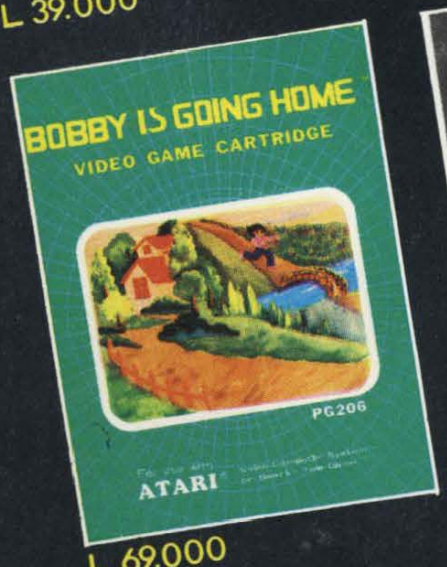
L 69.000



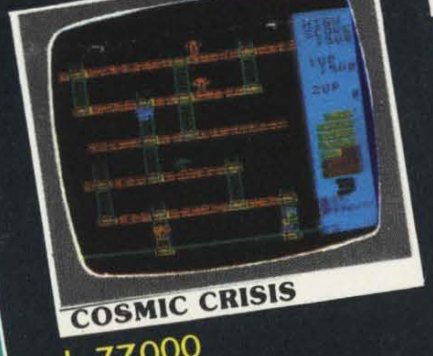
L 69.000



L 69.000



L 69.000



L 77.000



L 77.000

JTP SVS
viale Milano Fiori - 1ª strada, Palazzo F2
20090 ASSAGO (Milano) - ITALY
Tel. (02) 8241625 - Tlx 312820 MILECC
Fax 656873



ATTUALITÀ

EUGENE JARVIS: IL CREATORE DI DEFENDER



Intervista esclusiva al game designer che ci ha regalato Defender, Stargate e Robotron.

North Halsted è una via tranquilla nella zona "bohemienne" di Chiacago. In una delle tante palazzine che si affacciano sulla strada, c'è un negozio-ufficio senza insegne e indicazioni. Al di là della vetrina non c'è niente che possa suggerire cosa avviene lì dentro. Potrebbe essere la sede di un agenzia di assicurazioni, come l'ufficio di qualche sgangherato investigatore privato emulo di Marlowe.

Invece è la sede della Vid Kidz e lì dentro si progettano videogiochi. L'appuntamento è per le tredici. Puntuale, suono il campanello e mi viene ad aprire Eugene Jarvis.

Jarvis è un game designer. Insieme al suo collega ed amico Larry DeMar ha ideato e realizzato Defender, Stargate e Rotobron. Non mi è stato difficile trovarlo. Una volta arrivato a Chicago (per il Consumer Electronics Show) ho cercato sulla guida telefonica il suo nome. C'è un solo Eugene Jarvis a Chicago. Al telefono s'è meravigliato di essere conosciuto anche in Italia e ci siamo dati appuntamento per la settimana successiva.

Jarvis potrà risultare sconosciuto a qualcuno di voi, ma tutti certamente conoscete i suoi giochi. Defender, Stargate e Robotron sono tre dei migliori videogiochi da bar mai realizzati. Sono giochi ad alta tensione, giochi che fanno sudare. Stargate, per il suo alto numero di comandi, è considerato il gioco più difficile da dominare. E Defender viene subito dopo.

Jarvis non assomiglia ai suoi giochi. A prima vista potrebbe sembrare il designer di uno dei tanti "cute games", o giochi carini, in circolazione. Poi parlando con lui si comincia a conoscerlo un po' e si capisce che Jarvis disegna i giochi che piacciono a lui, i giochi che lui vorrebbe giocare.

Defender è stato il primo videogioco della Williams Electronics. Ha lanciato la gloriosa ditta di flipper nell'Olimpo dei videogiochi, imponendola all'attenzione di tutti i videogiocatori. Defender ha fatto incassare alla Williams 115 milioni di dollari. Jarvis e DeMar non hanno visto neanche un centesimo di questi 115 milioni, ma solo il loro regolare stipendio a fine mese. "Non sai mai per quanto tempo riuscirai ad avere buone idee", dice Jarvis. "Quindi, quando un gioco ha successo il game designer dovrebbe essere reso partecipe degli utili".

Jarvis e DeMar si sono messi in proprio e hanno fondato la Vid Kidz. Il loro primo gioco per la Williams è stato Stargate (detto anche Defender II). Un successo anche se in tono minore rispetto a Defender. Il loro secondo progetto (sullo schermo appare la scritta "Designed by Vid Kidz") fu Robotron. Un altro eccellente videogioco ed un altro successo tra i videogiocatori. Il terzo videogioco targato Vid



Da sinistra, Larry DeMar e Eugene Jarvis, titolari e designer della Vid Kidz.



Kidz è ancora in lavorazione. Sarà pronto per l'Amoa, la fiera di settore che si terrà a New Orleans a fine ottobre. Dalle immagini che ho potuto vedere sarà un altro grosso gioco, almeno dal punto di vista grafico.

Jarvis e DeMar non sono gli unici designer messisi in proprio: questa è ormai una tendenza generale tra i nomi più quotati dell'ambiente. Tim Skelly, designer di Star Castle, Star Hawk e Ri-Off, è un altro esempio. Adesso, dopo essersi licenziato dalla Cinematronics, lavora per la Gottlieb sulla base di un contratto gioco per gioco.

La conversazione con Jarvis s'è svolta nel suo studio, tra computer, stampati sparsi alla rinfusa e consolle ColecoVision e Atari ammucchiate sotto un tavolo (Jarvis e DeMar stanno lavorando alla realizzazione della versione da casa del loro nuovo gioco).

Jarvis s'è laureato in scienza informatica ed ingegneria elettronica all'Università di Berkeley nel 1077. Il suo primo lavoro fu alla Hewitt-Packard. Si licenziò dopo tre giorni. Non riusciva a sopportarlo. Subito dopo fu assunto all'Atari e lavorò su tutti i loro flipper – Atarians, Time 2000, Airborne Adventure, Superman, e Space Raiders. Ma la produzione di flipper incontrò dei problemi e il dipartimento flipper venne chiuso. Jarvis si concesse una vacanza di qualche mese in Sud America e poi prese a lavorare con suo padre per un breve periodo. Ma non era soddisfatto. "Una volta che hai fatto dei giochi è difficile fare qualcos'altro" dice Jarvis. Finalmente, un giorno ricevette una telefonata da un suo amico che stava alla Williams. Gli offrì un lavoro. Accettò. Il

EUGENE JARVIS: IL CREATORE DI DEFENDER

suo primo flipper fu Firepower, per cui creò gli effetti elettronici. Allora i flipper andavano forte, ma tra il 77 e il 79 arrivarono i primi giochi controllati da un microprocessore. "Ero un vecchio giocatore di flipper", dice Jarvis. "Ma improvvisamente mi misi a giocare solo a videogiochi. Li ritenevo i migliori giochi in circolazione. Fu allora che decisi che volevo farne uno."

Jarvis cominciò a lavorare a Defender nel febbraio 1980. In agosto, tre mesi prima della mostra di settore nella quale avrebbe dovuto essere presentato, le cose si complicarono. Nessuno, compreso il presidente della Williams, voleva gli umanoidi, Jarvis si impuntò e ce li lasciò ugualmente, ma nel frattempo era andato oltre i tempi previsti. Il gioco fu comunque finito la mattina dell'apertura della mostra. E poi, nelle due settimane successive, fu rifinito, aggiungendo dei particolari come ad esempio, l'esplosione del pianeta quando si perde l'ultima astronave.

VIDEOGIOCHI: Vorrei cominciare dalla vostra scelta di mettervi in proprio. Vorrei che mi spiegassi come è nata l'idea e quali sono le ragioni che vi hanno spinto a fare questo passo.

JARVIS: Il problema principale è il fatto di lavorare in una grossa ditta. Quando stai facendo un lavoro creativo non hai voglia di chiedere il permesso ogni volta che devi fare qualcosa. E in una grossa ditta devi farlo. Devi magari riunirti per decidere di che colore sarà l'astronave. Voglie dire le cose senza dover chiedere ogni volta l'approvazione. Ecco perché ti metti in proprio. Così hai il tuo gruppo di persone che lavora a tempo pieno sul tuo progetto. E non devi lottare con un altro dipendente della ditta per avere un artista o un tecnico del suono. Questa è probabilmente la ragione principale. Fra l'altro, credo che molte grosse compagnie stiano oggi avendo dei problemi in parte perché non sono state capaci di mantenere fluida la creatività di coloro che lavorano per loro.

L'altra ragione è naturalmente di natura economica. Uno pretende di essere compensato giustamente per il suo lavoro. E l'unico modo per farlo è diventare indipendente. In questo modo hai anche più libertà e, soprattutto, sai che stai lavorando per te stesso.

VIDEOGIOCHI: Voi della Vid Kidz non siete gli unici indipendenti. Mi sembra di capire che questa è ormai una parola d'ordine tra i game designer. È così?

JARVIS: Si, è una tendenza. È interessante notare però che stiamo entrando in una fase nella quale si richiedono molto capitale e molta

organizzazione per creare un videogioco. Questo in qualche modo danneggerà gli indipendenti che non hanno i capitali di una grossa industria. Credo che l'industria dei videogiochi si evolverà allo stesso modo dell'industria cinematografica, dove c'è una produzione indipendente e delle compagnie che la finanziano.

VIDEOGIOCHI: Vorrei che mi parlassi un po' dell'hardware che usate per realizzare i giochi.

JARVIS: Fondamentalmente, il nostro sistema utilizza un microprocessore P 6809. È il più avanzato microprocessore ad 8 bit in commercio. Va molto bene anche se probabilmente la prossima generazione di videogiochi utilizzerà chip a 16 bit. Si usano questi microprocessori perché hanno un'elevata potenza matematica. Infatti, quando cerchi di fare un tipo di elaborazione tridimensionale compressa in un'immagine bidimensionale devi eseguire un numero elevato di operazioni matematiche. E poi i giochi stanno diventando sempre di più ad alta risoluzione, altro elemento per cui hai bisogno di microprocessori di elevata potenza. La risoluzione attuale del nostro sistema è di 320 pixel in orizzontale e 256 in verticale con 16 colori (i pixel sono gli elementi d'immagine, cioè i "puntini" che costituiscono un immagine video. n.d.r.). Per il momento è più che adeguata ma fra uno o due anni la risoluzione dei giochi aumenterà e ci saranno display a colori invece dei monitor. L'alta risoluzione è la strada sulla quale si avvierà il video.

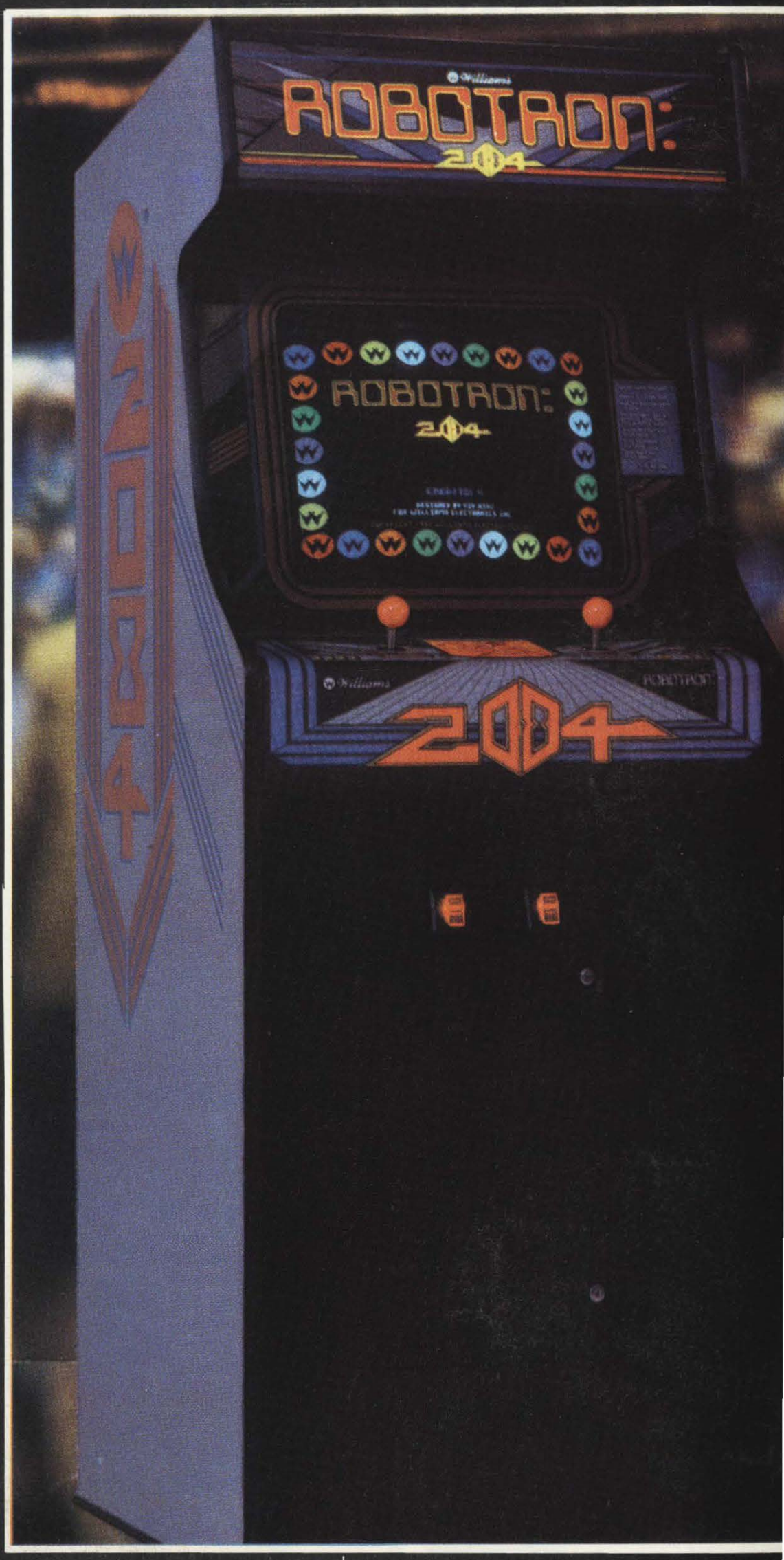
Fondamentalmente, dicevo, abbiamo un computer per scrivere i programmi in linguaggio Assembly. Usiamo questo linguaggio per sfruttarne la velocità. Sarebbe più facile scrivere un gioco in Basic o Pascal, ad esempio, ma con l'Assembly il programma gira più velocemente e fa sembrare il nostro 6809 un IBM P70 (grossa risata di Jarvis, n.d.r.). Il sistema è costituito inoltre da un disco Winchester da 20 megabyte e da due floppy disc da 5-1/4" che tengono circa 700 kilobyte. Usiamo poi un 6809 da 2 megahertz dove immettiamo il programma per "ripulirlo". Infatti possiamo farlo girare, fermarlo o, mandandolo sullo schermo di quel videogioco (indica la macchina di Stargate che si vede in una delle foto, n.d.r.), possiamo fare delle istantanee dello stato del gioco.

VIDEOGIOCHI: E per quanto riguarda il software, ci sono dei programmi specifici che usate, magari dei programmi che comprate?

JARVIS: Sviluppiamo tutto noi stessi. Perché vogliamo comprendere ogni passaggio e poi perché abbiamo degli alti standard di qualità. Quando fai un gioco te lo devi scrivere tu.

VIDEOGIOCHI: Per ogni nuovo gioco dovete riscrivere tutto da capo o ci sono dei programmi del gioco precedente che riutilizzate?

JARVIS: Alcuni programmi li riutilizziamo. Ad esempio il programma del punteggio o del suono. Ma questi programmi non costituiscono più del 10% del gioco. La ragione è che i giocatori vogliono sempre qualcosa di nuovo. Vogliono un nuovo scenario, un nuovo gioco e se gli offri qualcosa che hanno già visto non lo giocheranno.



VIDEOGIOCHI: A proposito di giocatori, avreste mai pensato che qualcuno potesse arrivare a fare quegli incredibili punteggi di milioni come è successo, ad esempio, con Defender?

JARVIS: A Denfender riesco a fare sui 280.000 punti, che è un buon punteggio, ma ci sono delle persone che giocano fino a che non stramazzano a terra. Se sei così bravo il tuo limite sta solo nella tua

EUGENE JARVIS: IL CREATORE DI DEFENDER

resistenza fisica. Se ci riesci però puoi giocare anche per una settimana intera. A quel punto però si gioca per entrare nel Guinness dei Primati non per divertirsi... ci sono tanti di quei pazzi in giro.

VIDEOGIOCHI: Tempo fa ho letto una tua dichiarazione piuttosto critica nei confronti dei videogiochi con videodisco e invece sembra che tutti si dichiarino entusiasti di questa nuova tecnologia: puoi spiegarmi il tuo punto di vista?

JARVIS: Quello che c'è di buono nei videodischi è che consentono di avere azioni e grafica estremamente realistiche, con una qualità d'immagine comparabile a quella video. Il risultato è però simile ad alcuni giochi che si usavano una volta che utilizzano tecniche cinematografiche e in particolare la tecnica di commutazione di cineproiettori. Erano giochi dove, ad esempio, avevi una scena di un pistolero che stava per sparare; se tu riuscivi a sparare prima di lui il gioco commutava su un altro proiettore o su un altro spezzone di pellicola dove lo si vedeva cadere a terra. Se invece era più veloce lui, continuava ad andare il primo proiettore.

La tecnologia del videodisco sarà in qualche modo costretta ad assomigliargli. La vera essenza dei videogiochi è l'interattività: sei in mezzo all'azione e la controlli. Se invece consenti un solo esito possibile, muori tu o muore lui, costringi il giocatore entro dei limiti troppo vincolanti e il gioco diventa immediatamente noioso, perché da quel momento in poi sai cosa succederà. È un gioco totalmente schematico. Non c'è sufficiente profondità nel gioco. È eccitante visivamente ma non stai giocando in effetti, ma piuttosto guardando un film.

VIDEOGIOCHI: Secondo te questo problema è superabile col tempo?

JARVIS: L'unica soluzione è offrire una serie di diversi esiti. Devi concedere al giocatore la possibilità di muoversi. E questo adesso è un problema. Diciamo che tu vuoi far andare il tuo personaggio a sinistra, hai bisogno di un'altra serie di immagini; diciamo che lo vuoi fare andare a destra, ecco che te ne servono altre. È come una partita di scacchi, hai così tante possibilità che non puoi filmare ciascun possibile evento. Quindi sei costretto a limitare la libertà del giocatore.

Attualmente un videodisco può contenere circa 54.000 immagini che ammontano a circa mezz'ora di video. Se concedi la possibilità di muoversi in dieci direzioni abbiamo tre minuti a direzione. Se aumenti le possibilità, concedendo più libertà al giocatore, prima o poi arriverai ad un gioco che dura solo 20 secondi. Ridicolo.

Credo che il vero futuro dei videogiochi non sia nella tecnologia del videodisco, ma nelle immagini generate dal computer.

VIDEOGIOCHI: Come in Tron?

JARVIS: Esattamente. In quel modo potrai concedere al giocatore di fare quello che vuole. Se vuole andare a sinistra che vada a sinistra, se vuole andare a destra vada a destra e se vuole saltare giù dal burrone... prego, faccia pure. In questo modo il giocatore si sentirà parte dell'azione invece di sentirsi costretto dentro uno scenario. Ci stiamo incamminando per questa strada, nel senso che abbiamo bisogno di computer di maggiore potenza, ma ci arriveremo.

VIDEOGIOCHI: E cosa ne pensi dei giochi che utilizzino la tecnologia olografica?

JARVIS: L'olografia è molto bella. Sarebbe eccezionale. Aspettiamo che sia realizzabile dal punto di vista tecnologico. Il mezzo video ideale sarebbe un ologramma elettronico alterabile. Cioè un ologramma programmabile a cui si possono cambiare le scene con un computer. Se si riuscisse a realizzare qualcosa del genere allora avremmo veramente aperto una nuova strada.

VIDEOGIOCHI: So che hai disegnato flipper prima di disegnare videogiochi. Che differenza c'è nel disegnare questi due giochi?

JARVIS: Effettivamente non disegnavo flipper, ma solo il programma elettronico e il suono. Il flipper – cioè il campo di gioco – lo disegnava un altro. Il flipper a cui ho lavorato, Firepower, fu disegnato da Steve Ricci. Io programmavo le luci e i



Il tavolo da lavoro di Eugene Jarvis. Per essere un buon designer non è necessario essere ordinati.



Computer Space, il primo videogioco da bar della storia. L'ufficio della Vid Kidz è anche un piccolo museo.

suoni. Il flipper è più facile da disegnare di un videogioco perché in un flipper il gioco, in un certo senso, è già lì. Hai già i flipper, le palline e buona parte dell'azione di gioco esiste già. Il tuo compito è di cercare di creare qualche particolare tipo di gioco, di strutturare l'azione, di guidarla rendendola divertente.

Nei videogiochi cominci con uno schermo vuoto. Non c'è niente su quello schermo che abbia già, insito, una certa forma di divertimento. Nel video devi cominciare da zero, devi decidere qual'è il gioco. Voglio volare su una mongolfiera o correre una maratona? Devi deciderlo. E il 90% delle idee che ti vengono in mente sono stupide. Il 90% di quelle idee non faranno un buon videogioco.

Devi farti venire l'idea giusta e che sia, allo stesso tempo, realizzabile, cioè che possa essere messa su uno schermo video. L'idea giusta da sola non basta.

Trovata l'idea, devi eseguirla nel modo giusto rendendola giocabile e così via. Probabilmente disegnare un video porta via cinque volte il tempo che impieghi per disegnare un flipper.

VIDEOGIOCHI: Leggo testualmente una tua dichiarazione riportata su un libro che ti riguarda: "Defender è un gioco per punk".

JARVIS: Ho detto ciò? Oh, forse l'ho detto. Defender è un gioco per persone a cui piace l'azione. Ti fa sentire come la forza più forte dell'universo, perché in quella astronave hai più potere di qualunque altro nemico sullo schermo e in più hai la "smart bomb" che fa esplodere qualunque cosa. Ti dà un senso di onnipotenza. Ti dà soddisfazione. Forse piace alla gente che va in giro in giubbotti di pelle, certo non piace a mia madre o al normale impiegato. Credo che il gioco sia tutto nell'azione e nell'intensità. O lo giochi o non lo giochi. Non lo puoi giocare casualmente, magari conversando con un amico. In quel modo dureresti trenta secondi.

VIDEOGIOCHI: L'intensità è una caratteristica dei vostri giochi. Anche Robotron è molto intenso.

JARVIS: Sì, Robotron ti fa sudare. Credo che ci sia più intensità in Robotron che in Defender perché c'è un senso di rovina incombente. I comandi sono più facili da usare e riesci a impadronirti del gioco più velocemente ma quando ti trovi centinaia di robot che vengono verso di te da ogni dove sei in una brutta situazione. È come Space Invaders, solo che invece che venire solo dall'alto i nemici arrivano da tutte le direzioni. Questa è l'idea del gioco. L'idea è di metterti nel bel mezzo di una pentola a pressione dove ai nemici non interessa sacrificarsi pur di riuscire a prenderti.

VIDEOGIOCHI: I nomi dei personaggi di Robotron – o in generale dei personaggi dei vostri giochi – li pensati voi?

JARVIS: Sì li pensiamo noi, io e il mio partner Larry. Magari ci vengono in mente alle due di notte quando stiamo "ripulendo" un programma. Ci viene in mente un nome e anche se è stupido lo lasci lo stesso perché sei il designer. C'è un po' di egomania in tutto ciò. Voglio chiamare quel personaggio con un nome stupido e fare imparare a tutti quel nome. Qualche volta poi succede che la gente si rifà su di te non giocando il tuo gioco. In generale però cerchi di dare al personaggio un nome che calzi con l'idea generale del gioco, ma non sempre riesci a farti venire in mente questi nomi.

VIDEOGIOCHI: Quali sono i nomi stupidi di Robotron?

JARVIS: Grunt, ad esempio, o anche Hulk. Alcuni invece sono nomi descrittivi, come Brain. I Brain sono una caratterizzazione: un piccolissimo corpo e un enorme cervello. I brain sono totalmente intelletto e sono in grado di ucciderti con la loro forza extrasensoriale.

L'Hulk invece ha la testa grande come uno spillo ma un corpo gigantesco. È un enorme ostacolo complemetamente stupido. Qualche volta è li che sta per raggiungerti e cambia direzione. I Grunt sono la carne da macello. Son quelli che fanno quello che gli si ordina, anche se questo gli può costare la vita. A differenza di altri giochi dove i personaggi ballano, corrono di qua e di là e ti fanno dei gran sorrisi, nei nostri giochi cerchiamo di mettere dei personaggi che abbiano delle motivazioni plausibili. Vogliamo dargli un profilo psicologico, così che il giocatore possa capire come pensano e sfruttare questa conoscenza.

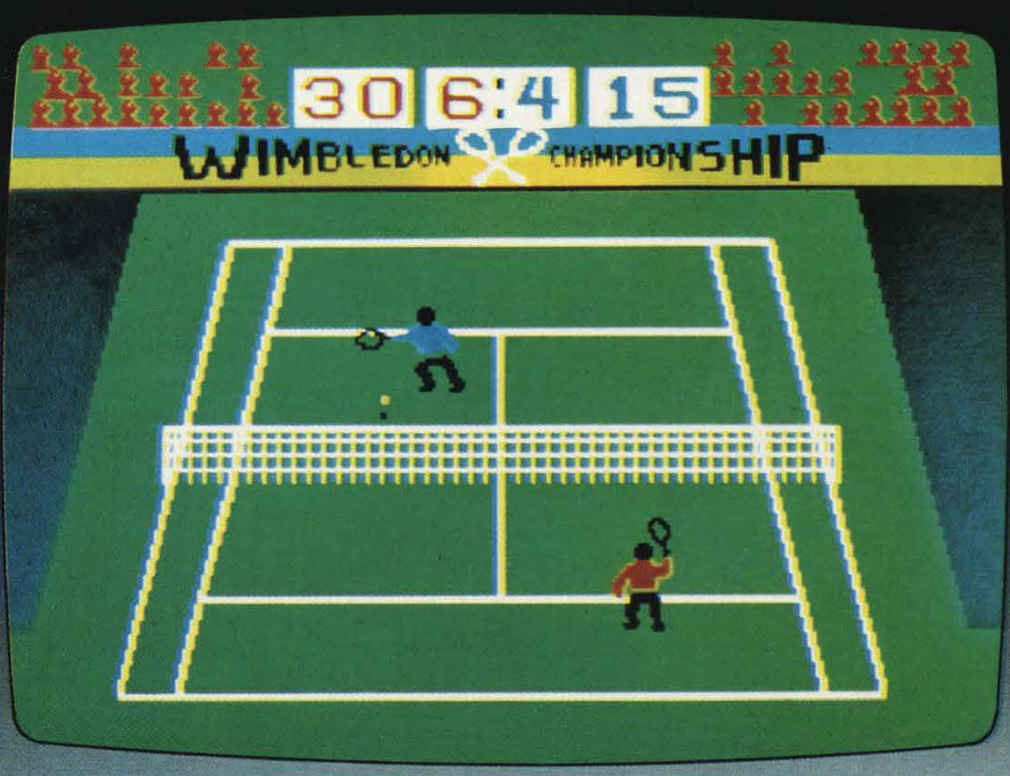
VIDEOGIOCHI: Quando pensi un nuovo gioco che cosa cerchi? Quali solo gli elementi che ti interessano?

JARVIS: Cerchi un'idea, ma non un'idea completa. Ad esempio, sarebbe bello volare nello spazio cercando di evitare di farti catturare dai buchi neri. Ti piace l'idea e allora cerchi di creare un buco nero. Fai qualcosa e poi dici 'Però, mi piace'. Allora pensi qualcosa d'altro. Metti insieme cioè tante idee, un'idea qui e un'idea là, fino a che hai la sensazione di avere in mano qualcosa di buono.

Quando inizi a lavorare su un gioco non sai mai che cosa verrà fuori. I videogiochi sono ancora una forma d'arte primitiva dove lavori a orecchio come un musicista jazz.



Da un'altra prospettiva, il tavolo di lavoro di Jarvis. Al centro il disco Winchester da Megabyte.




```
  BASIC VERSION 1:0
>10 PRINT"OK"
>20 INPUT T
>30 IF K=0  THAN GOTO 10
>40 GOTO 180
>50 PRINT"PROGRAM"
>60 PRINT 8
>70 NEXT

>80 FOR N=A TO B
>90 C=E

>100 PLOT X,Y, X+4*128

>110 PRINT 37
>120 GOTO 40

>130 READ D
>140 PRINT"TH"
>150 IF A=B THAN 200

>160 LET D=240
```



Creativision.
L'home computer che diventa videogioco. E viceversa.

È un vero e proprio computer che, grazie ad un manuale semplice e completo, ti dà la possibilità di imparare i segreti della programmazione secondo il linguaggio "Basic", il più diffuso nel settore degli home-computer.

L'unità principale è infatti dotata di un microprocessore da utilizzare in abbinamento con una speciale cartuccia.



Unità per memorizzare permanentemente programmi e dati su normale cassetta audio.

Attualmente c'è già una ricca serie di espansioni che permettono di sfruttare al massimo l'enorme potenzialità di Creativision in questo senso.

Si possono memorizzare permanentemente programmi e dati su una normale cassetta audio, facendo eventualmente uso della tastiera professionale a 48 tasti, fornita come accessorio, che consente una notevole velocità di operazione.

Ma Creativision è anche un entusiasmante videogioco con un'eccezionale resa cromatica e l'effetto spettacolare delle prospettive tridimensionali.

Con Creativision si vivono le diverse situazioni non come semplici spettatori, ma come protagonisti: si è sempre nel vivo dell'azione.

Sul campo da tennis o a bordo di un'auto per sfuggire alle macchine della polizia; in piena guerra tra i carri armati come in lotta contro gli invasori spaziali, e in tante altre avventure sempre ricche di suspance ed emozioni.



CREATIVISION
presso i rivenditori Seleco e Rex



AL BAR

ROCK'N' ROPE

Un intrepido esploratore, capitato, chissà come, nell'era preistorica, deve cercare di catturare un pavone dalle piume d'oro. Infatti, prima che cominci la partita vera e propria, un magnifico uccello giallo compie un volo in mezzo allo schermo, descrivendo un semicerchio. Nel farlo, perde due piume d'oro. Saranno proprio queste a guidare il vostro inarrestabile esploratore sulla pista giusta per catturare il pregiato volatile.

OBIETTIVO

Il vostro omino deve raggiungere, in ogni schermo, l'uccello d'oro senza morire e prima che finisca un tempo predeterminato.

COMANDI

Un joystick, normalmente collocato a sinistra permette di muovere l'omino nelle quattro direzioni. A destra ci sono due pulsanti. Quello più esterno, se premuto, permette all'esploratore di emettere un fascio di luce accecante che disorienta momentaneamente i suoi avversari e che può anche distruggerli. L'altro pulsante permette all'omino di lanciare un ancorotto, cui è legata una corda.

DINAMICA

L'esploratore compare, all'inizio di ogni schema, al piano inferiore, Ogni scenario è formato da 6 o 7 piani di terra, o di ghiaccio, in cima ai quali sta l'uccello dalle piume d'oro. Il vostro omino, che indossa un'elegante sahariana azzurra, deve issarsi sulle varie terrazze che formano il campo di gioco, lanciando l'ancorotto e arrampicandosi poi lungo la corda tesa tra due lembi di terra posti a diverse altezze. Un round termina quando l'esploratore tocca l'uccello d'oro. Una bellissima musichetta accompagna il volo dell'uccello d'oro che, raggiunto dall'infaticabile scocciatore, vola via trasportando, o meglio trainando, l'omino che non si dà per vinto.

I NEMICI

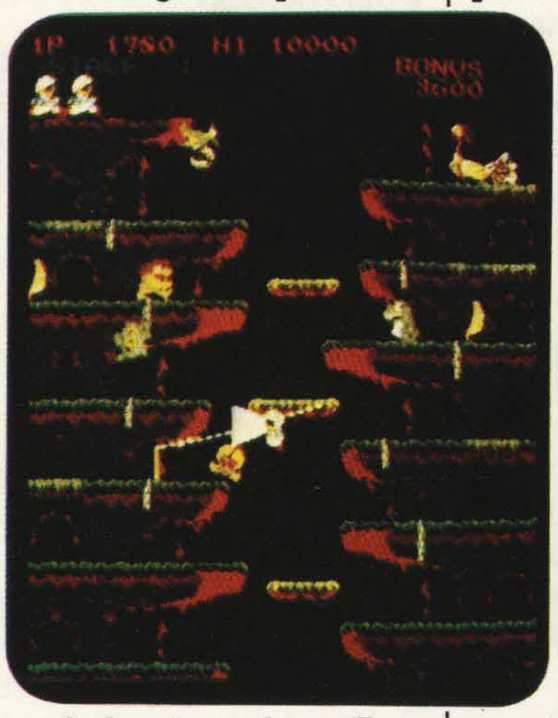
Il campo di gioco è pieno d'insidie.

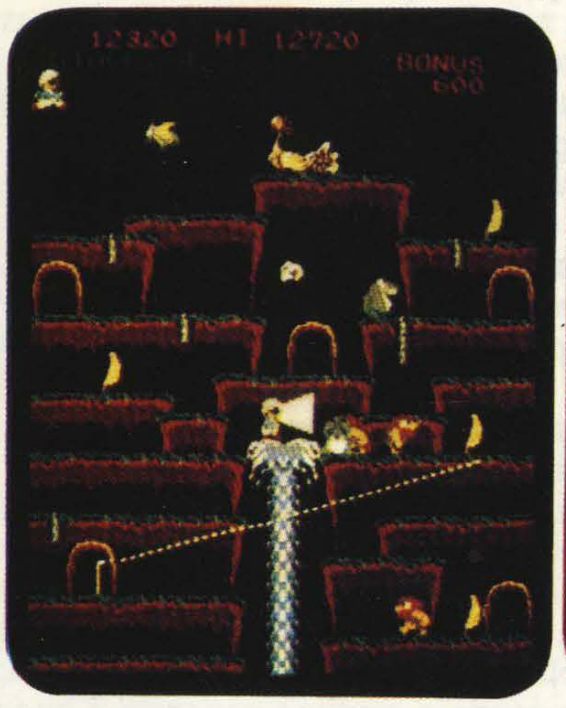
I vostri principali nemici sono i cavernicoli, i draghetti e lo Pterodattilo, un antico uccello preistorico.

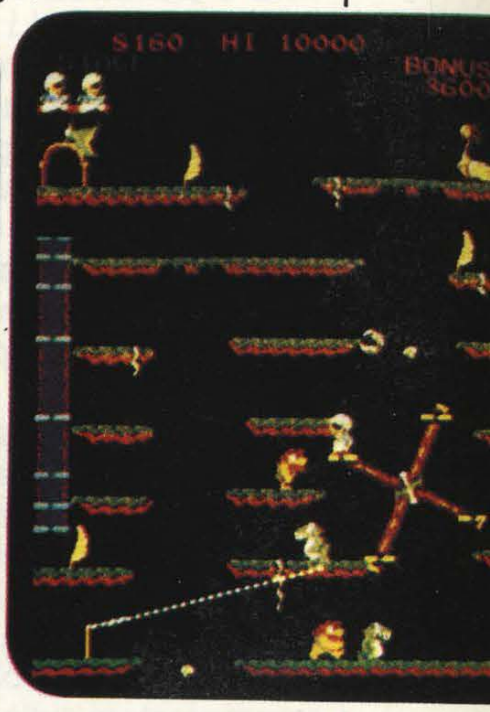


Gli altri nemici, indiretti, sono il tempo e le insidie del percorso. I cavernicoli, buffe creature cappellone, si aggirano da un piano all'altro dello schermo saltellando e cercando di colpire con un calcio l'esploratore, o di afferrarlo con le loro possenti mani. I cavernicoli salgono a volte sulle corde lanciate da Rope-Man (cioè l'uomo della corda, altro nome con il quale viene chiamato questo gioco), facendole vibrare con forza e facendolo cadere. Se l'omino cade su una terrazza poco più sotto, si salva. Se invece era abbastanza in alto, perde una vita. I draghetti possono giocare lo stesso scherzo, spezzando con i denti la corda mentre l'omino vi si sta arrampicando. Anche i draghetti, pur non saltando, se acchiappano l'esploratore lo freddano. Lo pterodattilo, infine, è un uccello azzurro che attraversa lo schermo orizzontalmente, in alto, trasportando una grossa pietra









grigia. La prima volta che passa non la lascia cadere. E solo un avvertimento. Dalla seconda volta in poi la sgancia, sempre in un punto diverso, nella fascia centrale dello schermo. Se colpisce Rope-Man, questo muore. Se invece cade sopra un cavernicolo od un draghetto, ha lo stesso effetto di un lampo luminoso dell'esploratore. Questi due nemici si strofinano per alcuni secondi gli occhi e poi riprendono ad inseguire. Lo pterodattilo può eliminare Rope-Man anche senza pietra, semplicemente scontrandolo mentre vola.

Tutti questi avversari possono essere eliminati dal vostro esploratore piazzando un lampo al momentogiusto. Se i cavernicoli o i draghetti vengono investiti dal lampo mentre non sono coi piedi per terra ma stanno salendo su una corda o si stanno calando da una liana, per esempio, vengono eliminati. Se invece stanno camminando, si stropicciano semplicemente gli occhi per qualche secondo. Un altro modo per eliminare draghi e primitivi è quello di sparare una corda mentre loro ne stanno risalendo un'altra. Siccome Rope-Man può sparare una sola corda per volta, quando sullo schermo ce n'è già una e lui ne spara un'altra, la prima scompare. Così, se in quel momento un nemico la stava utilizzando, esso precipita nel vuoto.

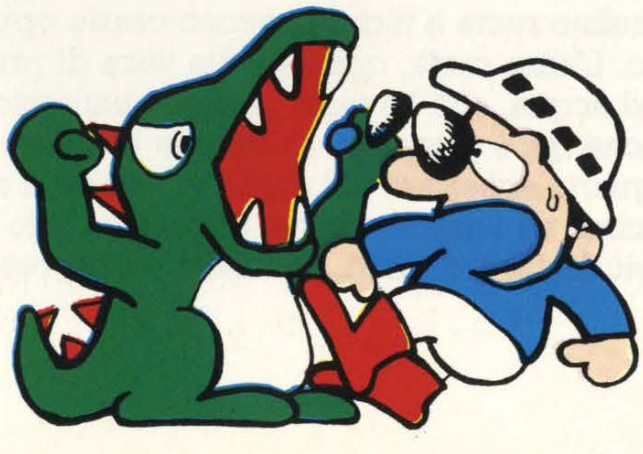
Come già accennato, se Rope-Man è su una corda e un cavernicolo vi si appende, l'esploratore può eliminarlo con un lampo di luce sparata da molto vicino. Infatti il fascio luminoso, pur essendo molto potente, ha un raggio d'azione piuttosto limitato. Lungo la salita, poi, ci sono due uova e due piume d'oro. Queste vi fanno guadagnare qualche punto in più di per se stesse, se prese, ma le uova possono farvi guadagnare indirettamente moltissimi puinti. Vediamo come. Quando l'esploratore tocca un uovo, diventa invincibile. La sua camicia diventa rossa, la velocità con cui si muove aumenta.

Ogni nemico toccato da Rope-Man mentre questo è rosso viene eliminato. L'effetto dell'uovo dura fin tanto che si ode una apposita musichetta che sottolinea la straordinaria forza dell'omino. Quando l'effetto sta per cessare, la camicia di Rope-Man lampeggia colorandosi alternativamente di rosso e di azzurro.

Ma, a proposito: tutto questo non vi fa venire in mente qualche altro famoso eroe dei video-giochi? Mai sentito parlare di Pac-Man? Come dire, non c'è niente di nuovo alla luce del sole. Comunque se l'esploratore tocca l'uovo quando nelle vicinanze ci sono molti nemici, può compiere una vera e propria strage, di nemici e di punti. Infatti il primo cavernicolo eliminato varrà 1000 punti, il secondo 2000, il terzo 3000, il quarto 4000 e così via.

SCHERMI

Gli schermi in Rock'n' Rope sono quattro. Dopo il quarto, al quinto schermo, si ricomindia col *primo schermo*. Questo presenta sei terrazze a sinistra e altrettante a destra. In mezzo, disposte a varie altezze, ci sono tre terrazze più piccole, alle quali non possono accedere, se non tramite la corda del vostro omino, i nemici. In entrambi i lati dello schermo, situate a differenti altezze, ci sono un uovo, una piuma e due grotte. Le grotte sono i luoghi in cui si nascondono e rinascono i nemici quando li avete distrutti. L'uccello d'oro si trova in alto a destra, all'ultimo piano. È possibile raggiungerlo, lanciando la corda, anche dall'ultimo piano a sinistra, spostando l'omino molto a sinistra e colpendo una roccia che sta proprio davanti al pavone. In questo schermo, dopo avere raccolto il primo uovo, è abbastanza facile eliminare un cavernicolo e un drago che gironzolano intorno all'uovo. La prima piuma





rappresenta un passaggio quasi obbligato nell'ascesa verso il pavone, mentre la seconda conviene evitarla se non si vogliono correre dei grossi rischi. Al secondo uovo è possibile, con molta abilità, congelare con il fascio di luce tutti i nemici che spuntano dalla caverna che sta dietro l'uovo, aspettare cje siano numerosi, quindi mangiare l'uovo ed eliminare fino ad un totale di sei nemici, che valgono la bellezza di 21.000 punti. Il *secondo schermo* vi rinfrescherà le idee. Vi trovate infatti tra i ghiacci, e tutti i piani sono costituiti da pavimenti gelidi. Tra un pezzo e l'altro di pavimento, ci sono dei buchi dove Rope-Man non può passare. Il cambiamento più gradevole rispetto al primo schermo è la musica di fondo, la più bella dei quattro schermi. In questo round è possibile fare una scorpacciata di draghetti con il primo uovo. Fra l'uovo e i nemici c'è però un buco. Dovrete quindi avvicinarvi il più possibile all'uovo, aspettare che alla sua destra si ammucchino i draghetti, lanciare la corda verso destra (in modo che passi sopra la testa dei draghi). Quindi mangiate l'uovo, toccate i cavernicoli eventualmente presenti in zona, arrampicatevi sulla corda e, appena superato il buco, scendete da questa spingendo il joystick verso il basso. Vi ritroverete così in mezzo a tre o quattro draghetti che vi daranno molti punti. Nel secondo schermo i massi lanciati dallo pterodattilo rimbalzano più volte, anche lateralmente, prima di sparire dallo schermo. Sono molto pericolosi perché spesso inseguono Rope-Man orizzontalmente e sono imprevedibili. Se calcolate esattamente il ritmo dei rimbalzi di un masso, potete fare passare il vostro omino sotto di esso mentre rimbalza.

Questa manovra richiede molto tempismo. A volte i massi si bloccano in mezzo ai buchi nel pavimento, consentendo di passare da una parte all'altra del "fosso" senza usare la corda. Ricordate, però, che il masso può cadere da un momento all'altro. Il *terzo schermo* ha come caratteristica principale due ruote in movimento. La prima, sulla destra, è un mulino a vento visto frontalmente. All'estremità di ciascuna delle quattro pale del mulino sta un gradino sul quale, inutile dirlo, può salire Rope-Man per farsi trasportare senza fatica ai piani superiori. Per farlo, bisogna lanciare la corda in modo da passare sopra le pale, e quando l'omino è proprio con i piedi sopra un gradino, si deve spingere il joystick verso il basso. L'omino si sgancia e sale sulla pala. Il mulino ruota a turno in senso orario oppure antiorario. L'altra ruota, questa volta vista di profilo, è un mulino ad acqua, che ha tanti gradini quante sono le pale. Anche qui è possibile salire con la stessa manovra.

Il *quarto schermo*, nel quale il pavone d'oro si trova in cima ad una montagna, al centro dello schermo, è forse più facile del terzo. La novità è rappresentata da una cascata che sgorga dal cuore della montagna e cade in mezzo allo schermo. Il getto d'acqua è intermittente e per attraversarlo (con la corda) bisogna attendere che cessi di scendere l'acqua per qualche istante e quindi rapidamente portare Rope-Man dall'altra parte. L'acqua infatti gli è fatale. Nel terzo e nel quarto schermo lo pterodattilo lancia massi che rimbalzano sempre più velocemente.

Terminato anche il quarto schermo, si ricomincia con il primo. Ovviamente questa volta gli avversari saranno più veloci ed agguerriti. Quando si raggiunge, in ogni schermo, il pavone, vengono aggiunti al punteggio i punti risparmiati dal conto alla rovescia cominciato all'inizio dello schermo. Se i punti, o meglio il conteggio, finiscono prima che Rope-Man raggiunga il pavone, egli muore.

PUNTEGGIO

Oltre ai punti risparmiati dal "Bonus" (si possono vedere in alto a destra), va detto che l'uovo vale almeno 500 punti, la piuma 800. Ogni cavernicolo o drago eliminato con il fascio di luce vale 400 punti, mentre se si fa cadere il nemico dalla corda facendola sparire mentre questo vi sale sopra, si totalizzano 800 punti. Come già visto, se si prende l'uovo, il primo nemico eliminato vale 1000 punti, il secondo 2000, il terzo 3000 e così via.

STRATEGIA

Come in tutti i giochi di percorsi semi-obbligati, come ad esempio Donkey Kong, Donkey Kong Junior, Popey etc. etc., anche in Rock'n' Rope la cosa che conta di più è l'esperienza, cioè la conoscenza dei punti migliori dove passare, i momenti esatti in cui muoversi etc. Tuttavia è utile sapere che conviene sempre sostare il più a lungo possibile vicinissimi all'uovo, trattenendo i nemici con l'alito per poi eliminarne 5 o 6 ir una volta. Farete molti più punti così che non andando avanti con gli schermi. Cercate di tenere Rope-Man a debita distanza dalle pietre, i loro rimbalzi sono difficilmente prevedibili. State lontani dalle grotte. Da queste spuntano improvvisamente i nemici, eliminando il vostro esploratore prima ancora che queto abbia il tempo di girarsi. Quando dovete attraversare un mezzo di schermo mediante la corda, assicuratevi che non vi sia nessun nemico ai piedi di questa, pronto a farvi cadere. Se ci fosse, prima eliminatelo, poi continuate la salita. Utilizzate le terrazze centrali per staccarvi dalla corda in caso di pericolo. Ma attenzione: le terrazze centrali sono molto piccole ed è difficile evitare i massi tirati dallo pterodattilo.

CONCLUSIONI

Rock'n' Rope, oltre ad un'ottima grafica, ha un sonoro che forse è il migliore fra quelli oggi esistenti: sicuramente è il più piacevole. La musica di sottofondo cambia ad ogni schema, e un'altra musica accompagna i voli del pavone. Non è un gioco molto facile, perché spesso si è catturati per una questione di millimetri e sembra che il videogioco abbia imbrogliato (specialmente nei pressi dell'uovo). L'unico difetto, seppure minimo, comune a tutti i giochi di percorsi, sta nel fatto che, una volta trovato il percorso migliore, lo si ripete ad ogni partita e il gioco può diventare un po' monotono.

XEVIOUS

Xevious è l'ultima novità dell'Atari (disegnato dalla Namco). Si tratta di un gioco dove bisogna semplicemente colpire dei bersagli senza che la vostra astronave venga a sua volta colpita. Ma non è un gioco come tutti gli altri. Xevious è qualcosa di più. La grafica è eccezionale, gli oggetti da colpire sono definiti superbamente nei minimi particolari e il sonoro, anche se non molto innovativo, è comunque buono.

OBIETTIVO

Bisogna cercare di sopravvivere il più a lungo possibile, totalizzando punti distruggendo tutto (o quasi) ciò che appare sullo schermo.

COMANDI

A sinistra c'è un joystick che vi permette di comandare la vostra astronave, la Solvalou, nelle otto direzioni (diagonali comprese).

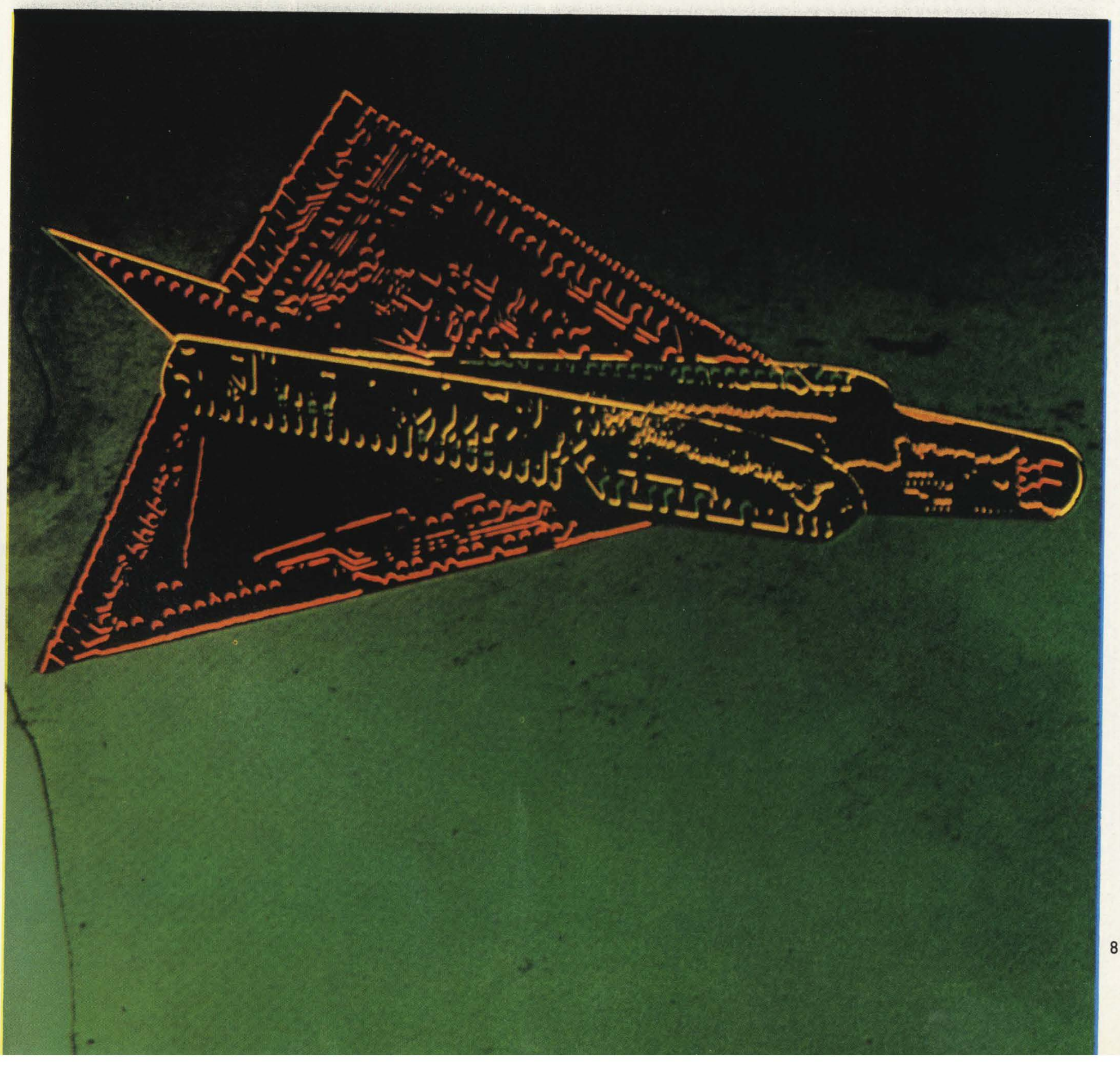
A destra ci sono due pulsanti. Quello più esterno permette di sparare dei proiettili colorati che servono a colpire gli oggetti volanti. Il pulsante sinistro, invece, serve a sparare le bombe che cadono a terra.

SCENARIO

Sotto la vostra astronave scorre la terra, con alberi, fiumi, strade, aereoporti e persino quegli enormi disegni scavati nella terra dozzine di secoli or sono, non si sa da chi, in Sud America. Ma soprattutto sotto la Solvalou scorrono le basi nemiche che hanno invaso la terra. Queste sono di varia forma, per lo più rappresentate da forme geometriche grigie e, a volte, hanno anche delle parti lampeggianti rosse. Vedrete piramidi, cupole, carri armati, fortezze ottagonali, il tutto di varia grandezza.

DINAMICA

Sotto la Solvalou scorre la terra. Questa è divisa in settori che però non sono delimitati. I nemici sono di 32 tipi diversi, a seconda della forma, della grandezza e, soprattutto, del fatto che volino oppure che giacciano al suolo. Quelli che volano, con due sole eccezioni, si eliminano sparando con il pulsante destro. Gli unici due oggetti volanti insensibili a questa arma sono gli scudi "Bacula" e l'astronave madre "Andor Genesis". Mentre



gli scudi sono completamente invulnerabili, l'astronave madre può essere eliminata, pur volando, con le bombe, cioè con il tasto di sinistra. Tutti i bersagli a terra devono essere colpiti con le bombe. Davanti alla Solvalou, a distanza di circa 12 centimetri, c'è un mirino. Per colpire gli oggetti a terra, bisogna sganciare la bomba quando il mirino è sopra il bersaglio prescelto.
Contemporaneamente si può continuare a sparare con i laser aria-aria. Quando si è colpiti, si ricomincia dall'inizio del settore in cui si trovava la Solvalou al momento di essere colpita. Se però si è colpiti due volte nello stesso settore, e si dispone di una terza astronave, la generosa Atari ha fatto in modo di farvi saltare quel settore a voi tanto ostico portando la Solvalou all'inizio della sezione successiva. Il gioco va avanti fino a che avrete ancora astronavi. Queste sono segnate nell'angolo in basso a sinistra. Di solito si parte con due sole astronavi. Se ne vince una a 20000 punti, una a 50000 e poi ogni 500000 punti.

I NEMICI

Eccovi alcuni accenni sui nemici principali.

All'inizio della partita compaiono dei dischi abbastanza inoffensivi. Non sparano e, dopo avere percorso un tratto in verticale, scompaiono lateralmente. Dopo questa breve introduzione di dischi, compaiono i primi bersagli a terra. I bersagli a terra si distinguono a seconda che si muovano o meno, che sparino oppure no.

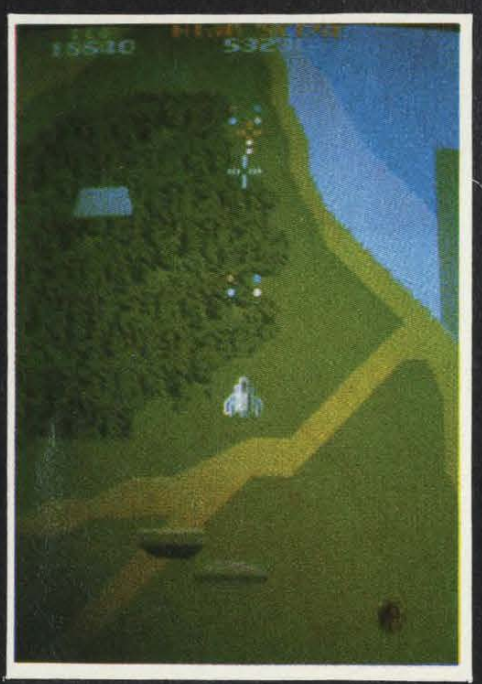
I primi bersagli di solito non sparano e non si muovono. Comunque i bersagli che sono sempre inoffensivi perché non sparano sono le piramidi, poi delle fortezze fisse tondeggianti con quattro feritoie rosse, i carri armati a cingoli. Altri tipi di nemici non sparano inizialmente ma lo fanno poi nei settori più avanzati. I nemici aerei generalmente non sparano durante le loro prime apparizioni, soprattutto i primi dischi, ma si rifanno, con gli interessi, quando il punteggio comincia a lievitare. Gli scudi non sparano e non possono essere distrutti. Tuttavia se la Solvalou li tocca, viene distrutta. Nel secondo settore compaiono le prime fortezze mobili. Di forma ottagonale, queste si muovono seguendo, secondo degli schemi fissi e sempre uguali, delle strade giallognole ben visibili nella vegetazione. Quando conoscerete esattamente i loro movimenti, distruggerle sarà uno scherzo. Anche questi nemici cominciano a sparare nei settori più avanzati.

Molto insidiose sono invece le cupole. Si tratta di piccole sfere grigie (del resto tutti i nemici sono grigi) che ogni tanto rilevano un foro nascosto da cui partono proiettili indirizzati direttamente alla vostra astronave. Fra gli avversari più temibili, colpibili con le bombe, spicca l'astronave madre. Il suo arrivo viene preannunciato da un cupo ronzio e dall'apparizione di un "Bacula" scudo isolato. Pochi secondi dopo, terrificante, la nave "Andor Genesis" fa il suo ingresso in campo. Si tratta di una fortezza volante di forma, manco a dirlo, ottagonale, che ha cinque bocche da fuoco, una in mezzo e quattro intorno. Questa astronave è enorme e dispone di una pioggia di fuoco inaudita. Come se la situazione non fosse già abbastanza complicata, eccoti delle palle nere, che pochi attimi dopo la loro apparizione, se non vengono colpite prima, esplodono numerosi proiettili bianchi, aiutando la nave madre in questo vero e proprio inferno di fuoco. La Andor Genesis può essere eliminata gradualmente, in una volta sola, oppure, se non la si colpisce entro un certo tempo, se ne va, sdegnata dalla










vostra inconsistenza tecnica, lasciando ad altri il compito di finirvi. Per eliminarla gradualmente dovrete colpire ad uno ad uno i cannoni più esterni, e per ultimo il cannone centrale. Una volta distrutta, la nave madre si ferma ormai priva di luci e viene oltrepassata. Le bombe nere, durante la partita, possono essere di tre grandezze diverse. Sono molto insidiose perché liberano una serie di proiettili che vanno in tutte le direzioni. A volte li sparano orizzontalmente, in modo che setacciano tutto lo schermo, da destra a sinistra o viceversa, lasciando poche speranze alla Solvalou.

Gli scudi invece sono sempre i benvenuti, perché permettono di riposare un po'.

Un altro tipo di nemico imprevedibile e molto insidioso è una sorta di grandine di cristalli bianchi, che appare all'improvviso, i cui chicchi piovono ad una velocità pazzesca: per fronteggiarli dovrete sparare più in fretta che potete, cercando di resistere finché non se ne vanno.

PUNTEGGIO

Diremo soltanto, genericamente, che i bersagli a terra, o meglio quelli che si colpiscono con le bombe, valgono molto più dei bersagli aerei.

Questi però sparano molto di più e cercano anche di scontrarsi con la Solvalou. Quindi vi troverete costretti ad eliminare innanzitutto i mezzi aerei. Se poi ne avrete il tempo, potrete distruggere anche i bersagli terrestri. I bersagli aerei valgono da 10 a 5000 punti. Questo è infatti il punteggio che si totalizza colpendo al centro l'astronave madre (con le bombe, però). Se sarete abbastanza incoscienti da cercare di colpire anche i quattro cannoni secondari della Andor Genesis e, per ultimo, quello centrale, vi ritroverete con la bellezza di 9000 punti. I bersagli a terra valgono da 100 a 2000 punti. Bisogna dire che è possibile colpire più bersagli, con le bombe, con un colpo solo. Se si punta il mirino esattamente in mezzo a gruppi di due o di quattro fortezze, un solo colpo basta per fare piazza pulita. Ci sono anche delle cupole sotterranee, invisibili, che possono essere distrutte con due bombe consecutive. La prima bomba porta la cupola in superficie, la seconda la distrugge. Queste cupole non sparano però danno 2000 punti se le portate in superficie, e altri 2000 se le distruggete. Per capire dove sono queste cupole dovrete guardare il mirino. Se diventa rosso senza nessun nemico visibile sotto di lui, vuol dire che c'è una cupola.

STRATEGIA

In questo gioco la cosa che conta di più, oltre ai soliti riflessi e alla mira, è conoscere il campo d'azione, ricordarsi tutte le postazioni nemiche e i movimenti dei vari pezzi. Quando conoscerete a memoria l'esatta dislocazione dei nemici, potrete ovviamente agire con un certo anticipo e quindi colpirne molti di più. Soprattutto è importante conoscere i percorsi delle fortezze mobili (800 punti ciascuna) che cambiano continuamente direzione rendendo difficile prendere la mira. Dovendo scegliere, tra uno o più nemici, quale colpire prima, eliminate sempre per primi quelli che sparano.

Attenzione a non farvi sorpassare dai mezzi aerei che sparano. Infatti quasi sempre sparano anche alle spalle, quando meno ve lo aspettate. Non fatevi mai "chiudere" negli angoli per troppo tempo, altrimenti non avrete scampo. Durante la battaglia contro l'astronave madre, tenete la Solvalou al centro dello schermo e a circa due-tre centimetri dal fondo. In questa posizione destreggiatevi tra i proiettili eliminando il maggior numero di bombe nere posssibili e attendete che il fuoco nemico diminuisca d'intensità. A questo punto, mentre la nave aliena indietreggia, avanzate e piazzate il mirino circa un centimetro e mezzo sopra al punto che volete colpire e sparate. Se non siete più che bravi, lasciate perdere i carri armati cingolati. Procurano sempre un sacco di guai e valgono poco. Inoltre quando vi trovate in mezzo alla grandine, occupatevi soltanto di questa e di nient'altro.

Cercate di sviluppare la vostra "visione periferica". Vi sarà utilissima per sparare contro i nemici aerei ed evitare il loro fuoco, mentre nel frattempo prendete la mira per sganciare le bombe.

CONCLUSIONI

Xevious ha due grandi pregi. Il primo è che pur presentando un concetto abbastanza semplice e scontato (è lo stesso di River Raid: vedi VideoGiochi n. 6) il gioco è molto divertente. Il secondo è che non ci si annoia mai. Non se ne ha il tempo. Ve lo consigliamo vivamente e vi ricordiamo che il record mondiale, piuttosto recente e, riteniamo, provvisorio, è di 372400 punti ed è stato stabilito da Kim Jackson, a Seattle, il 10.3.83.



PINBALL WIZA

DEFENDER

Le idee quando sono buone sono universali. Ecco perché uno stupendo videogioco come Defender può prestarsi ad essere rifatto come flipper.

Il flipper Defender, come il videogioco, è della Williams di Chiacago, uno dei giganti insieme alla Bally e alla Gottlieb dell'industria dei flipper. L'idea di fare la versione flipper di un videogioco non è però nuova: ci aveva già pensato con Space Invaders la Bally e più recentemente la Gottlieb con Q*Bert, il cui flipper si chiama Q*Bert's Quest.

Ma indubbiamente la Williams è riuscita ad adattare gli elementi del videogioco al flipper omonimo come non era riuscito a nessun altro.

Innanzitutto ci sono tutti gli alieni del videogioco: dai *lander* ai *swarmer*, dai *baiter* ai *pod*, dai *bomber* ai *mutant*. E ovviamente non mancano gli umanoidi e la *smart bomb*. Ma soprattutto è riuscita a riprodurre con successo la velocità, la difficoltà e la dinamica del videogioco. Non si suda come sul video, ma Defender, il flipper, vi metterà sicuramente alla prova.

La struttura del campo di gioco è piuttosto tradizionale. Quattro corridoi rollover nella parte alta del campo di gioco, due funghetti immediatamente sottostanti, un terzo flipper in alto a sinistra, i bersagli e gli obiettivi da colpire posti lateralmente al campo di gioco e due corridoi rollover che conducono ai flipper. Le due caratteristiche che si discostano un po' dalla tradizione del flipper (anche se ormai sono presenti in molti flipper) sono: due pulsanti supplementari con funzioni particolari e la possibilità di gioco multipallina. La parte centrale – nonché la gran parte – del campo di gioco è vuota, tranne l'eccezione di due barriere *baiter* (di cui parleremo più avanti), consentendo così un'elevata velocità della pallina che non è ostacolata né deviata nei suoi movimenti. Questa velocità di gioco rende difficile il controllo della pallina e problematica l'accuratezza di tiro. È sicuramente la caratteristica del flipper che lo rende più simile al videogioco.

Ma c'è dell'altro. Il flipper, nei limiti del possibile, è strutturato come il videogioco. Come nel videogioco la partita è divisa in ondate. In ogni ondata bisogna colpire 15 volte i bersagli cadenti *lander* (che però sono in tutto dieci). Una luce lampeggia davanti a ciascun bersaglio *lander* quando questi ha catturato un umanoide. Per liberare l'umanoide, ed evitare che si trasformi in un mortale mutante, bisogna colpire il

bersaglio prima che questo cessi di lampeggiare.

Se il giocatore impiega troppo tempo ad uccidere i mutanti e i *lander* nel mezzo del campo di gioco appariranno dei baiter – piccole barriere che emergono dal piano di gioco – a bloccare i tiri diretti verso i bersagli importanti. Colpendo tutti e 15 i *lander/mutant* si completa un'ondata e si totalizza il valore umanoidi corrispondente a quanti di essi si è riusciti a salvarne. È essenziale per un buon punteggio evitare per quanto possibile che i *lander* si trasformino in mutanti anche perché quest'ultimi valgono solo 2000 punti contro i 5000 punti dei *lander*.

Come nel "vero" Defender ogni cinque ondate o quando si perde la pallina in gioco il pianeta viene riportato alla sua condizione iniziale. Inoltre alla quinta ondata e ad ogni quinta ondata successiva viene regalata una pallina (equivalente all'astronave regalata nel videogioco).

I corridoi rollover nella parte alta del gioco sono i corridoi *bomber*. Completandoli, cioè accendendoli



l'enciclopedia dei FLIPPERS!

BONUS N° 9

FLIPPER GRAFFITI

Non siamo i primi né saremo gli ultimi a parlare di flipper. Questa macchina fa ormai parte della cultura del XX secolo come l'automobile e il cinema. Siamo riusciti a rintracciare, ad esempio, una recensione di un flipper datata 1967. E visto che la nostra è un'enciclopedia, tutto quello che ha a che vedere con i flipper trova la sua collocazione nelle sue pagine.
Quindi per questa nona puntata dell'Enciclopedia dei flippers abbiamo pensato di pubblicare, a mo' di documento storico, una recensione tratta da "S" del novembre 1968. "S", come Mondo Beat, Controstampa e Stampa Libera, per citare i più noti, era uno dei primi giornali della controcultura italiana del cosidetto periodo beat, antecedente al sessantotto.
Fra l'altro, oltre ad avere un valore storico questo testo – il cui autore è ignoto – è anche divertente e originale. È indubbiamente un modo diverso "controculturale", di parlare di un flipper.
P.S. Abbiamo cercato tra i nostri archivi di recuperare la foto di Harmony – il flipper in questione – ma dopo lunghe ricerche abbiamo dovuto dare *forfait*. Non vogliatecene.

È tempo questo di flippers avveniristici come il "Cappersville" o lo "Wiggler"; possibilità di avere due o tre biglie in gioco, flips mobili, roulette, buche multiuso, cancelli con recupero laterale della biglia già giocata, gioco rapido, rilanci lunghi, ecc.
Nonostante ciò il successo di "Harmony" conferma che la linea classica è ancora valida, che la struttura di gioco tradizionale resiste bene. "Harmony" infatti rifugge dagli estremismi tecnologici degli ultimi flipper, dalle invenzioni turbinanti: mantiene una netta divisione tra parte alta e parte bassa

del piano di gioco, il che rende impossibile un gioco eccessivamente rapido con rimandi lunghi e indiscriminati richiedendo anzi una flippata accorta e dosata per riportare la biglia in zone dove possa "lavorare" con profitto; conserva una strategia di gioco limpida e lineare, basata su alcune semplici priorità di passaggi; non lascia nulla a combinazioni fortunose.
È la linea tradizionale dei migliori bigliardini degli anni '65: ed in effetti in "Harmony" si può riscontrare una filiazione precisa da uno dei migliori esemplari di quel periodo: il famoso "Subway" anch'esso della casa "Gottlieb", di cui ricalca specialmente la disposizione degli ostacoli nel piano di gioco.
E' un flipper da intenditore, da buongustaio, di cui si possono apprezzare le finezze solo dopo adeguato tirocinio: lo consigliamo pertanto ai giocatori metodici e riflessivi, ai professori di matematica e agli ecclesiastici. Se giocata con abilità, una partita può anche durare otto-dieci minuti, con totale assorbimento delle facoltà psichiche: sotto questo riguardo lo consigliamo a chi ha appena litigato con papà, ai bigiatori, a chi ha grane impellenti, a chi sta aspettando la ragazza, a chi è stato interrogato da poco in latino.
È sconsigliato a personaggi aggressivi, bellicisti o irosi in genere: ha il tilt piuttosto facile. Può essere usato inoltre: 1) come margherita: se accendo la buca rossa mi ama, se accendo la buca verde non mi ama; 2) come scusa per "attaccare" con la cassiera del bar (se avete la faccia tosta); 3) per trascorrere felicemente l'ora che avreste dedicato al ripasso di filosofia: eviterete di apprendere idiozie.
Dove si trova "Harmony"? Vi consigliamo di giocare sui bigliardini della sala giochi di Via Torino ang. Via Piatti o al Dedalo: danno la ripetizione di biglia con discreta facilità; oppure sul bigliardino truccato del bar di Piazzale Lodi in cui potete arrivare anche a 63.000 punti (ultimo record settimanale).



PINBALL WIZARD

DEFENDER PINBALL

tutti e quattro, si fa avanzare il bonus moltiplicatore e si aziona il pulsante Reverse (a sinistra) che permette di salvare la pallina (all'estremità dei corridoi di uscita c'è un kicker che la respinge in campo).

Ciò nonostante questo salvataggio non è così facile come sembra: bisogna colpire il pulsante Reverse con perfetto tempismo altrimenti la pallina finirà in buca prima di poter azionare il kicker. Per agevolare l'accensione in tutti e quattro i corridoi dei bomber, il pulsante del flipper di destra consente – ad ogni sua pressione – di far ruotare i corridoi già accesi. Il secondo pulsante di destra è invece la cosiddetta *smart bomb*. Il gioco, di regola, comincia con tre *smart bomb* ed è possibile vincerne una ogni volta che si completa un'ondata dispari. La *smart bomb* serve a togliervi dai pasticci in situazioni disperate: è infatti in grado di eliminare tutti i *lander, swarmer* e *baiter* presenti in quel momento sul campo di gioco. Ma ricordate, la *smart bomb* non può distruggere i mutanti.

Il bonus moltiplicatore (che aumenta, lo ricordiamo, ogni volta che si completano i corridoi bomber) ha cinque valori (2X, 3X, 4X, 10X). Quando si accende la lampadina relativa al bonus 10X si accende il bersaglio *warp*, che si trova in un corridoio laterale posto in alto a sinistra protetto da due *pod*. Per colpire il bersaglio *warp* e "volare nell'iperspazio" di tre ondate bisogna prima abbattere i *pod* (due bersagli cadenti rettangolari). Colpendo i pod si liberano però gli *swarmer*. I quali devono essere colpiti (si tratta di due bersagli spot posti sulla destra immediatamente sottostanti al corridoio di bloccaggio delle palline) dopo l'abbattimento dei *pod* per aprire il cancelletto *stargate* nel corridoio d'uscita di destra che consente di rimettere in gioco la pallina. Il modo migliore – diremmo l'unico – per colpire gli *swarmer* è col terzo flipper (quello in alto a sinistra), l'unico la cui posizione consente di mirarli con una certa probabilità di successo. Colpendo il bersaglio *warp* si avvia il gioco multipallina (tre palline). L'altro modo per avviare il gioco multipallina è bloccare tre palline consecutivamente.

Come capirete da soli (se avete capito questa spiegazione, ma d'altronde spiegare il funzionamento di un flipper è molto più difficile che spiegare il funzionamento di un videogioco poiché la dinamica è molto più complessa e legata a eventi non così derettamente consecutivi come nei videogiochi. Defender non è niente facile. Né da giocare, né da capire in tutte le sue sfumature. Come il videogioco anche il flipper richiede esperienza, oltre ovviamente ad una certa abilità. Proprio per questo una volta che si impara a giocarlo è appagante. Non perdetelo.

ancora oggi!

Ancora oggi c'è chi compera personal come fossero mele, arance o limoni...



...tu, invece, oggi acquista

MPC TI

Ag. advert Reggio E.

LA CAPITALE MO
DEI VIDEOGIOCH

Ottumwa, una cittadina dell'Iowa di 27.000 abitanti, è diventata la città più importante del mondo dei videogiochi. Walter Day né è il sindaco ideale.

Il proclama del sindaco porta la data del 30 novembre 1982. In quella data, Jerry L. Parker, sindaco di Ottumwa, proclamò la piccola cittadina dell'Iowa "Video Game Capital of the World". Non c'è dubbio che in questo proclama ci sia un po' di megalomania, ma indubbiamente Ottumwa è una città importante nel mondo dei videogiochi.

Ottumwa è infatti la sede del Twin Galaxies International Scoreboard, l'unico servizio al mondo che registra i record mondiali di tutti i videogiochi in circolazione. L'ideatore di questo servizio, nonché gestore della sala giochi Twin Galaxies, è Walter Day, un simpaticissimo ed intraprendente personaggio, che è riuscito a trasformare il suo tran tran quotidiano in un'entusiasmante avventura.

Nominate un gioco qualunque e Walter Day saprà dirvi qual'è il record mondiale, chi lo detiene e dove è stato ottenuto. Negli Stati Uniti è ormai considerato un'autorità in materia e i record da lui registrati sono considerati quelli ufficiali.

Come è nata l'idea di questo servizio? Abbastanza casualmente, come spesso nascono le buone idee. Un giorno al Twin Galaxies un ragazzo totalizzò oltre 24 milioni di punti a Defender. Day ne rimase impressionato e volle sapere se quello era il punteggio più alto mai realizzato a quel gioco. "Telefonammo ovunque", racconta Day, "ma nessuno sapeva dirci niente poiché nessuno registrava i record. Da quel momento nacque l'idea dello scoreboard".

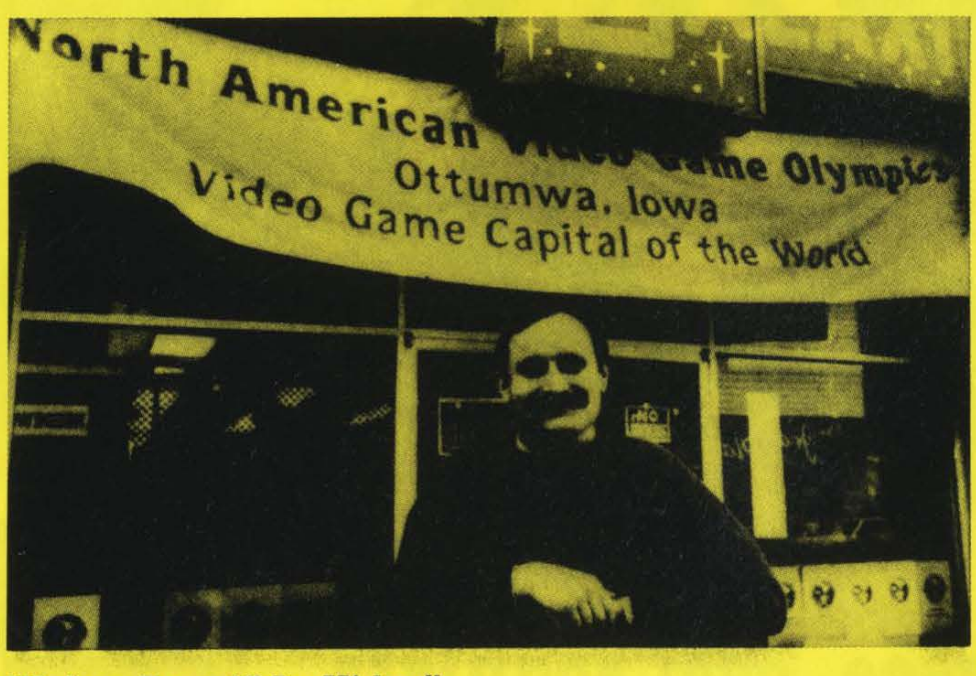
Day e il suo socio, John Bloch, dichiararono il giocatore campione del mondo di Defender e nominarono la loro piccola sala giochi International Scoreboard (che in italiano vuol dire tabellone segnapunteggio). Contattarono i due giornali del settore del divertimento automatico e alcuni costruttori di videogiochi, quali la Williams, la Midway, la Stern e la Nintendo, chiedendo loro di mandare qualsiasi richiesta o notizia di punteggio direttamente a loro. In breve tempo cominciarono a ricevere telefonate da ogni parte degli Stati Uniti: erano giocatori che comunicavano i loro punteggi o chiedevano informazioni sui record da battere.

"Cominciarono ad arrivare un paio di interurbane al giorno ed oggi riceviamo circa 60 telefonate e 25 lettere al giorno".

La prima telefonata, per chi è amante degli aneddoti storici, arrivò l'8 febbraio 1982. Dall'altro lato del filo c'era Casey Murphy di Goodlettsville in Tennesse: aveva telefonato per comunicare il suo record a Galaga.

L'afflusso di nuovi record, una volta che cominciò a spargersi la voce, fu così massiccio che al Twin Galaxies dovettero acquistare un computer per archiviarli tutti. Ora sono tutti registrati su floppy disc e ogni settimana vengono aggiornati. Perché un record sia valido è necessario inviare un affidavit (cioè una dichiarazione scritta) firmata da alcuni testimoni e dal proprietario del bar o sala giochi dove è stato ottenuto il record.

La fama del Twin Galaxies Internazional Scoreboard continuò a crescere e in breve tempo raggiunse la radio, la televisione e la stampa.



Walter Day: "Mr. Video"

A questo punto, Walter Day pensò di organizzare il primo evento

NDIALE



pubblico. Il primo weekend di aprile venne organizzata una sfida-maratona a Defender tra i venti migliori giocatori americani. Ciascuno avrebbe giocato nella sua città o paese, inviando aggiornamenti sul punteggio via telefono al Twin Galaxies. Rick Smith di Mission Vejio in California risultò vincitore con oltre 33 milioni di punti. Fu il primo di una lunga serie di eventi a cui assistettero i mass-media e da allora il nome di Walter Day e del Twin Galaxies International Scoreboard ha fatto il giro di tutto il mondo, raggiungendo anche l'Italia, dove Sorrisi e Canzoni TV ha pubblicato un servizio fotografico realizzato a Ottumwa tratto dal mensile Life, nel quale apparivano le foto di alcuni recordman dei giochi più popolari del momento.

Il 27 agosto 1982 fu un altro giorno importante. In quel giorno si svolse infatti la sfida tra gli stati della California e del Nord Carolina, sfida che venne chiamata "The Great North Carolina-California Shootout". Questi due stati vantano infatti il maggior numero di recordman tra tutti i cinquanta stati americani, con un leggero vantaggio per il Nord Carolina. I migliori giocatori californiani si concentrarono in una sala giochi di Lakewood (un sobborgo di Los Angeles), mentre quelli del Nord Carolina si ritrovarono a Wrightsville Beach.

Alla fine delle 60 ore di gara la California risultò vincitrice, dominando ben 10 dei 17 giochi in gara.

Il 6 novembre dello stesso anno venne installato

LA CAPITALE MONDIALE DEI VIDEOGIOCHI

un pannello di 3 × 5 metri costituito da monitor televisivi e luci colorate a rappresentare fisicamente il tabellone segnapunti. Il tabellone visualizza continuamente i record mondiali in tre diverse categorie: i record personali, i giocatori più completi (coloro che detengono alti punteggi in più giochi) e le sale giochi o arcades migliori (quelle dove sono stati ottenuti i migliori record).

Le idee, come vedete, non mancavano e la prima settimana di gennaio del 1983 un altro grosso evento ebbe luogo a Ottumwa, alla sala giochi Twin Galaxies. Si svolse la prima Olimpiade Nordamericana di Videogiochi. Vi parteciparono 19 "atleti" scelti dall'International Scoreboard e il tutto venne ripreso dalla compagnia televisiva ABC per il popolare programma "That's Incredible". La gara si svolse su cinque giochi – come nel pentathlon – e cioè su Donkey Kong Jr., Super Pac-Man, Millipede, Joust e Frogger. I primi tre classificati – Ben Gold di Dallas nel Texas, Darren Olson di Calgary in Canada e Todd Walker di Milpitas in California – parteciparono alla finale a Los Angeles negli studi televisivi della ABC per contendersi le medaglie d'oro, d'argento e di bronzo su altri cinque giochi: Burgertime, Donkey Kong Jr., Buck Rogers, Kosmos e Millipede. Gold vinse la medaglia d'oro (con un nome così non poteva fare altrimenti!), Olson quella d'argento e Walker quella di bronzo.

Dopo tutti questi eventi, Twin Galaxies è diventata ormai un'attrazione turistica. Molti giocatori si recano ad Ottumwa solo per poter dire di esserci stati e per provare l'ebrezza di giocare a fianco dei migliori videogiacatori degli Stati Uniti. Walter Day paragona Ottumwa a Dodge City, come è rappresentata nel telefilm western "Gunsmoke" (che va in onda anche in Italia con il titolo originale).

"Ricordate gli scontri a fuoco tra le cosiddette 'pistole più veloci del West' a Dodge City?" chiede Day. "È l'idea che tutti i migliori si trovino in un posto solo dove possano incontrare qualcuno del loro stesso calibro da sfidare".

Proprio per questo molti giocatori sono venuti ad Ottumwa fin dal Canada e dall'Alaska.

E se la sfida lanciata dal Twin Galaxies ai giocatori italiani, di cui abbiamo accennato nel numero di luglio/agosto, verrà accettata, a Ottumwa potranno dire che sono venuti fin dall'Italia per giocare al Twin Galaxies.

I risultati della prima olimpiade Nordamericana di Videogiochi

La prima Olimpiade Nordamericana di Videogiochi ebbe luogo l'8-9 gennaio 1983 al Twin Galaxies. I diciannove partecipanti furono scelti tenendo conto dei loro record precedenti. Quasi tutti erano stati, o lo erano al tempo, campioni del mondo di almeno un videogioco. Molti di loro detenevano il record di 3 o 4 diversi giochi.

ECCO I NOMI DEI PARTECIPANTI:

Joe Malasarte	*Anchorage, Alaska*
Joe Louks	*Moncks Corner, Sud Carolina*
Mark Sellers	*Grand Rapids*
Steve Harris	*Gladstone*
Jeff Stueve	*Dayton, Ohio*
Lee Whitney	*Las Vegas, Nevada*
Ben Gold	*Dallas, Texas*
Mike Lepkosky	*Spring, Texas*
Todd Walker	*Milpitas, California*
James Marinox	*Happauge, New York*
Antonio Medina	*Napa, California*
Darren Olson	*Calgary, Canada*
Steve Sanders	*Clinton*
Tim Collum	*Boyd, Texas*
Matt Brass	*Helena,*
Eric Ginner	*Mt. View, California*
Landon Rothstein	*Happauge, New York*
Steve Jurazek	*Mt. Prospect, Illinois*
Tim Foland	*Spring, Texas*

La graduatoria della gara si basava su medie percentuali. Il punteggio più alto su ciascun gioco veniva calcolato come 100% (se 100.000 equivale a 100%, 93.500 equivale a 93,5%). Dopo che tutti i cinque giochi erano stati completati, veniva calcolata la media per ciascun giocatore delle sue cinque percentuali per ottenere la media globale. I risultati che pubblichiamo per ciascun gioco dovrebbero darvi un'idea chiara del livello dei giocatori che hanno partecipato alle Olimpiadi Nordamericane.

C'è qualcuno che pensa di poter fare di meglio?

(Il numero sotto il titolo del gioco è il risultato conseguito dal giocatore, il numero di fianco al nome è il punteggio percentuale).

PUNTEGGI
SUPER PACMAN

153550	J. MALASARTE 48.68
73000	J. LOUKS 23.14
201880	M. SELLERS 64.01
156310	S. HARRIS 49.56
76240	J. STEVE 24.17
234160	L. WHITNEY 74.24
167040	B. GOLD 52.96
272810	M. LEPKOSKY 86.5
271580	T. WALKER 86.11
121530	J. MARINO 38.53
81300	A. MEDINA 25.77
217170	D. OLSON 68.85
315380	S. SANDERS 100

243680	T. COLLUM 77.26
29430	M. BRASS 9.33
159040	E. GINNER 50.42
147050	L. ROTHSTEIN 46.62
72480	S. JURAZEK 22.98
140380	T. FOLAND 44.51

DONKEY KONG JR.

97500	J. MALASARTE 17.26
34200	J. LOUKS 6.05
26100	M. SELLERS 4.62
33100	S. HARRIS 5.86
69500	J. STEVE 12.3
168900	L. WHITNEY 29.91
60500	B. GOLD 10.71
56900	M. LEPKOSKY 10.07
147000	T. WALKER 26.03
17900	J. MARINO 3.17
228300	A. MEDINA 40.43
140100	D. OLSON 24.81
93000	S. SANDERS 16.47
105400	T. COLLUM 18.66
564600	M. BRASS 100
164100	E. GINNER 29.06
93100	L. ROTHSTEIN 16.48
43600	S. JURAZEK 7.72
35800	T. FOLAND 6.34

JOUST

1553600	J. MALASARTE 100
96700	J. LOUKS 6.22
49850	M. SELLERS 3.2
230050	S. HARRIS 14.8
235050	J. STEVE 15.12
116500	L. WHITNEY 7.49
510750	B. GOLD 32.87
52600	M. LEPKOSKY 3.38
931300	T. WALKER 59.94
51350	J. MARINO 3.3
236050	A. MEDINA 15.19
212500	D. OLSON 13.67
196700	S. SANDERS 12.66
115250	T. COLLUM 7.41
59350	M. BRASS 3.82
233050	E. GINNER 15
307250	L. ROTHSTEIN 19.77
126550	S. JURAZEK 8.14
51100	T. FOLAND 3.28

MILLIPEDE

157677	J. MALASARTE 24.62
46407	J. LOUKS 7.24
69836	M. SELLERS 10.9
173469	S. HARRIS 27.09
234629	J. STEVE 36.64
214204	L. WHITNEY 33.45
640323	B. GOLD 100
110077	M. LEPKOSKY 17.19
485785	T. WALKER 75.86
60685	J. MARINO 9.47
192364	A. MEDINA 30.04
576663	D. OLSON 90.05
90686	S. SANDERS 14.16
154381	T. COLLUM 24.1
118376	M. BRASS 18.48
629171	E. GINNER 98.25
186493	L. ROTHSTEIN 29.12
92392	S. JURAZEK 14.42
221480	T. FOLAND 34.52

FROGGER

30790	J. MALASARTE 36.08
49650	J. LOUKS 58.18
9930	M. SELLERS 11.63
74450	S. HARRIS 87.24
55560	J. STEVE 65.11
33540	L. WHITNEY 39.3
29290	B. GOLD 34.32
19180	M. LEPKOSKY 22.47
85330	T. WALKER 100
9660	J. MARINO 11.32
16790	A. MEDINA 19.67
31430	D. OLSON 36.83
35480	S. SANDERS 41.57
12740	T. COLLUM 14.93
13930	M. BRASS 16.32
15290	E. GINNER 17.91
13200	L. ROTHSTEIN 15.46
9830	S. JURAZEK 11.51
14667	T. FOLAND 17.18

CLASSIFICA FINALE

T. WALKER	69.58
D. OLSON	46.84
B. GOLD	46.17
J. MALASARTE	45.32
E. GINNER	42.12
S. SANDERS	36.97
S. HARRIS	36.91
L. WHITNEY	36.87
T. COLLUM	35.58
J. STEVE	30.66
M. BRASS	29.59
M. LEPKOSKY	27.92
A. MEDINA	26.21
L. ROTHSTEIN	25.49
T. FOLAND	21.16
J. LOUKS	20.16
M. SELLERS	18.87
J. MARINO	13.15
S. JURAZEK	12.95

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...).



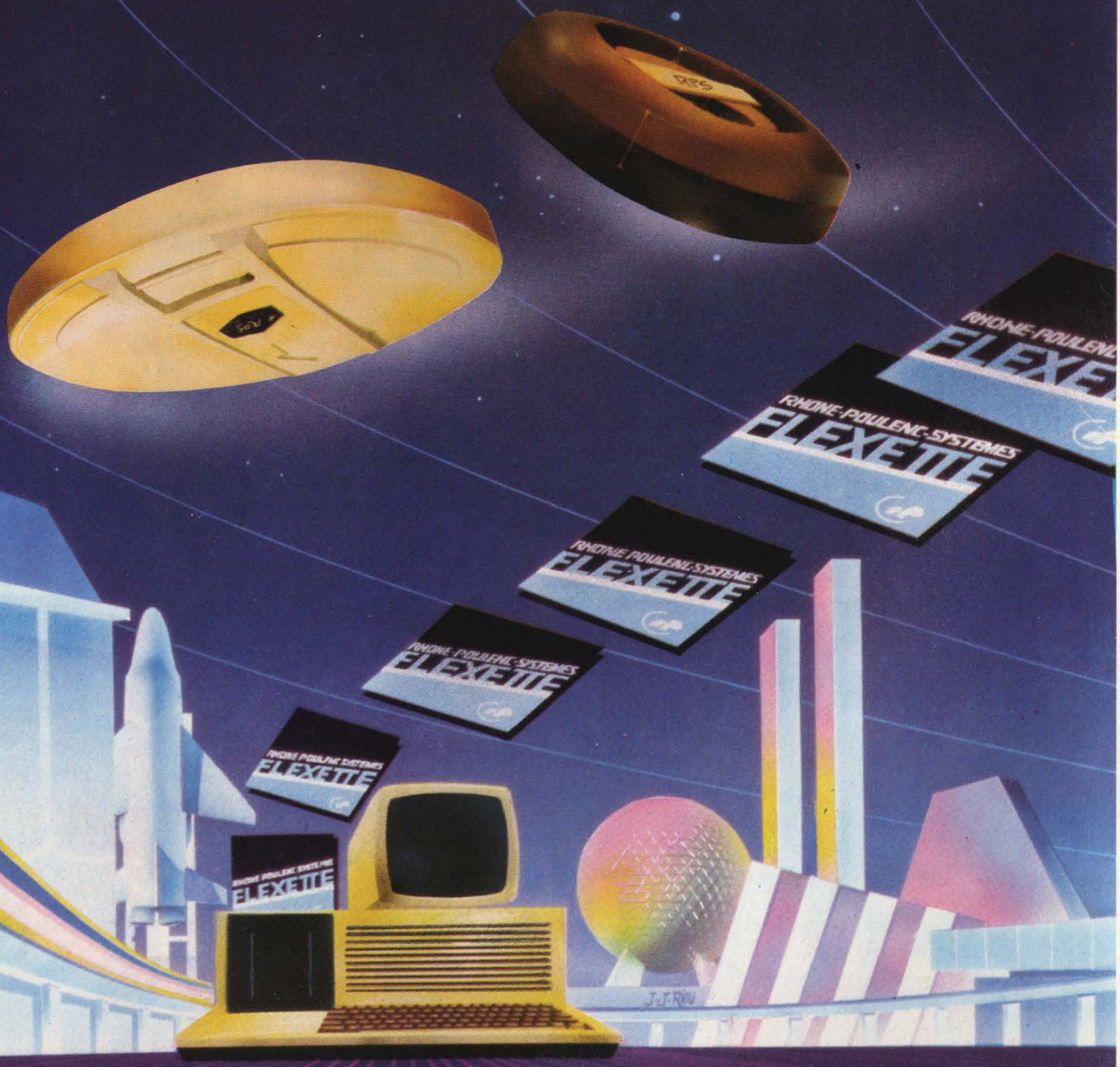
VE LO DICE SUPER SUMUS!

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

FLEXETTE

viaggio nella perfezione



seguite le vostre guide:

RHÔNE POULENC SYSTEMES
settore informatica
concessionari autorizzati

TECNODATA *s.a.s.*
di Rossolini Mauro & Dall'Olio Attilio
Via Mazzini 12 (gall. superiore)
43100 PARMA
Tel. 0521 / 25 079

PROGRAMMA UFFICIO *s.a.s.*
di Ferrero Enrica & C.
Corso Francia 92/A
10093 COLLEGNO (Torino)
Tel. 011 / 41 13 565

SDC *di Brignoli Giuseppe & C. s.a.s.*
Largo Promessi Sposi 5
20142 MILANO
Tel. 84 35 593 / 84 66 538

DATAPLAN *s.a.s.*
Via Cassa di Risparmio 9
39100 BOLZANO
Tel. 0471 / 47 721

MIDA *s.r.l.*
Via Dietro Filippini 1/A
37121 VERONA
Tel. 045 / 59 05 05

BRENUANI MASSIMO
Via Peccioli 30 (uff. via Chiusi 76)
00139 ROMA
Tel. 06 / 81 27 665

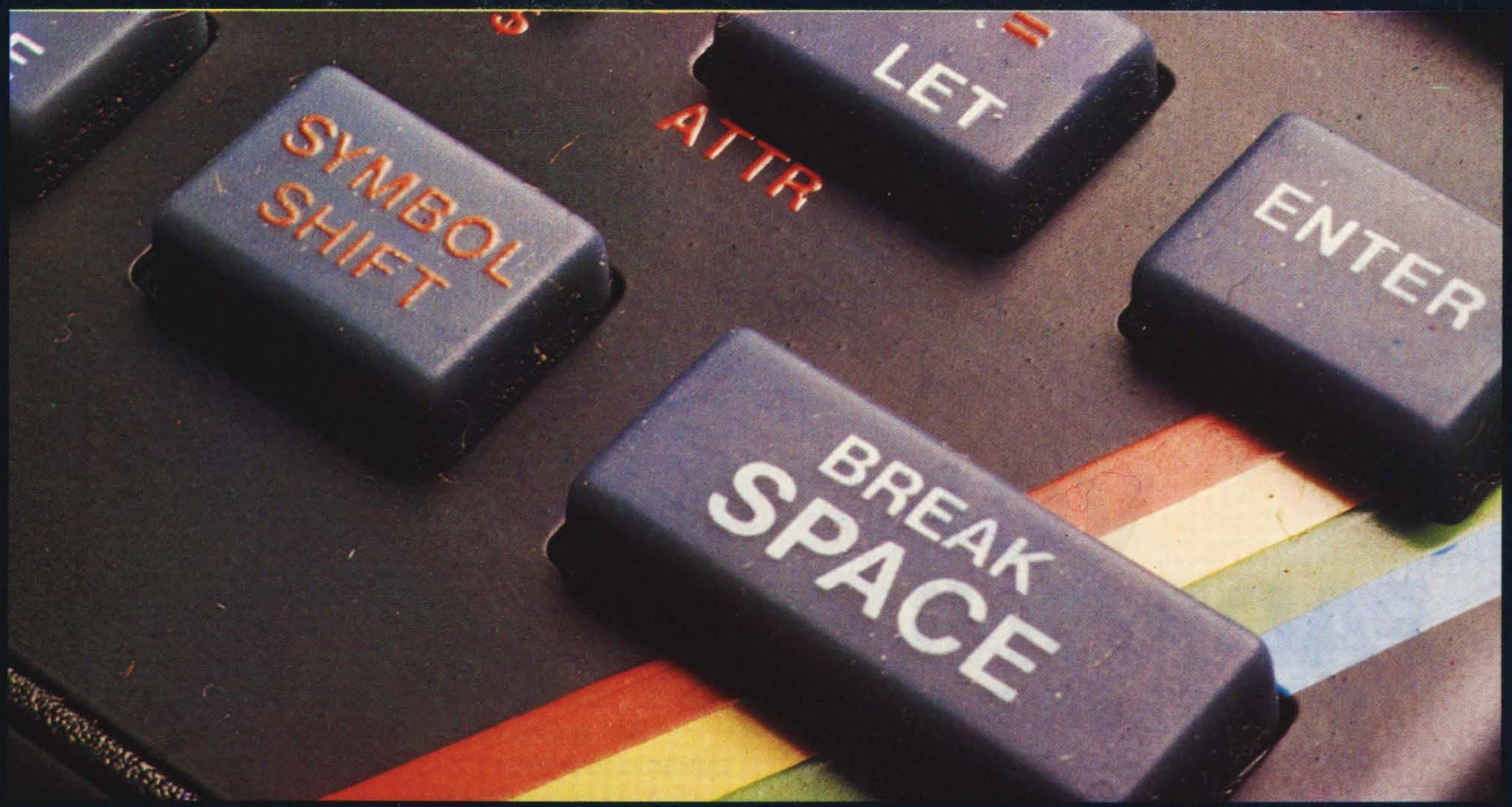
CSS *s.n.c. di Fornasaro A. & G.*
Via Fra P. Sarpi 8/A
50136 FIRENZE
Tel. 055 / 67 96 30

TES.IN & C. *s.r.l.*
Via Caravaggio 82
80126 NAPOLI
Tel. 081 / 64 31 22 - 64 67 52

CESCOM *s.n.c.*
Via Resuttana, 358
90146 PALERMO
Tel. 091 / 518621

STUDIO SINTESI
Via Aldighieri 61
44100 FERRARA
Tel. 0532 / 32618

memorie magnetiche per computer.



DI FRONTE AL FATTO COMPUTER

ATTUALITÀ

di Marco Gatti

VOI, PADRONI DI WALL STREET



Che il Philips Videopac G 7000 sia un videogioco non è una novità, ma che ci sta a fare quella magnifica tastiera a membrana che lo rende molto più simile a un computer di quelli veri piuttosto che a una consolle? Che stia lì solo per bellezza, per dargli insomma un aspetto computeroso e differenziarlo così dagli altri videogiochi? Dobbiamo confessare che il sospetto ci era rimasto fino a quando non abbiamo provato due programmi Philips e precisamente la cartuccia numero 9 e il borad-computer-game chiamato "The Great Wall Street Fortune Hunt", un gioco da tavoliere e che purtroppo non è ancora arrivato in Italia e che per il suo carattere particolare forse non arriverà mai.

Già che ci siamo cominciamo a parlare di questo "Wall Street", il cui titolo in italiano suona pressapoco "La Grande Caccia alla Fortuna di Wall Street" e che fa parte della serie di giochi da tavoliere cui appartengono i già noti "Conquest of the World" e "The Quest for the Rings".

Per sgomberare il campo dagli equivoci diciamo subito che non si tratta di un videogame abbinato a un percorso su un tabellone, ma di un vero e proprio computer-game che si avvale anche di un tabellone. Oltre a questo, la lussuosa scatola nera contiene una cartuccia con l'espansione di memoria, due block notes sui quali segnare l'andamento dei propri investimenti e una serie di pedine di vario tipo. Ah, stavamo per dimenticarlo, per chi non lo sapesse Wall Street non è altro che il tempio della finanza americana (e quindi mondiale, è ovvio); detto questo, è facile capire che lo scopo del gioco è quello di arricchire sempre più attraverso la compravendita di azioni, buoni del tesoro e obbligazioni, stando bene attenti ai mutevoli umori della politica e dell'economia nazionale, principali fattori d'influenza sull'andamento della Borsa. Ma mettiamo da parte infine il lussuoso cofanetto (molto in tono con l'obiettivo del gioco, che è quello di terminare nuotando nell'oro) e cominciamo a giocare.

I due giocatori (o gruppi di giocatori) partono con un capitale di 100 mila dollari che deve essere freneticamente investito lungo un arco di tempo di cinque anni divisi in trimestri. Il computer fa apparire sullo schermo le quotazioni di Borsa, la quota del *prime rate* (il tasso d'interesse concesso dalle banche ai clienti migliori), le notizie economiche e quelle politiche. Sulla base di queste informazioni bisogna decidere dove, come e quanto investire del proprio capitale.

Il computer tiene conto di tutte le transazioni e i singoli titoli vengono influenzati in modo molto diverso dall'andamento politico, dal prodotto nazionale lordo, dal prime rate del momento e da una serie di altri fattori. A complicare il tutto ci sono anche i buoni del tesoro (basso interesse ma basso rischio), le obbligazioni, la possibilità di fare opzioni di acquisto o vendita, i prestiti.

Siete mai stati nel salone di una Borsa o almeno avete mai visto il film su quello che succede lì dentro? È una bolgia, urla, sudore, spintoni, impiegati che scrivono velocissimi su grandi lavagne per poi cancellare subito dopo le quotazioni appena fissate, corse, telefoni che squillano, distinti signori con la camicia fuori dai pantaloni: se la parola "Borsa" vi richiama alla mente immagini di barbosità vi sbagliate di grosso, si vive in mezzo a una concitazione che non trovereste nemmeno in un mercato di pesce.

Una volta imparato a districarsi tra le differenze dei tassi, gli interessi trimestrali e tutti i trucchetti dell'alta finanza (almeno una dozzina di partite), questo "Wall Street" riesce davvero a ricreare le emozioni della Borsa vera: nel bel mezzo di una contrattazione, per esempio, l'avversario chiede la linea del computer attraverso il joystick; per concludere l'affare vi restano dieci secondi, scaduti i quali la mano passa al gruppo concorrente. Nulla vi vieta però di richiedere la linea quasi subito tra le inevitabili grida di quelli che si vedono costretti a rinunciare a vendere uno stock che sta scendendo sempre più e a rischiare così la bancarotta.

Per ora fermiamoci qui, parleremo magari più nel dettaglio di questo splendido gioco di simulazione economica se e quando verrà messo in commercio anche da noi e passiamo alla cartuccia numero 9 a cui accennavamo all'inizio, quella che trasforma il Videopac in un computer programmabile in linguaggio ASSEMBLER.

Bisogna subito dire che la scelta della Philips è un po' strana: mentre in tutto il mondo sta crescendo sempre più il numero delle persone che come seconda lingua imparano il BASIC, l'Assembler resta un linguaggio di programmazione da specialisti, gente che di solito il computer lo usa per lavorare e il cui lavoro è il computer. Si tratta di un linguaggio molto lontano da quello corrente e molto vicino a quello della macchina: di conseguenza per usarlo bisogna conoscere molto bene come "pensa" il computer e adeguarvi il proprio pensiero.

Mentre è possibile guidare anche piuttosto bene un'automobile senza sapere nulla del principio fisico che fa funzionare un motore a scoppio e il non conoscere cosa sia un albero a camme non impedisce a nessuno di effettuare ottimi parcheggi, cambiare marcia al momento giusto e magari correre a 200 chilometri all'ora, è impossibile programmare in Assembler senza una conoscenza abbastanza approfondita di quel che succede dentro al computer. I programmi poi che si possono eseguire con il Videopac, una volta compresi i principi del linguaggio-macchina, di quello esadecimale e dell'Assembler sono comunque piuttosto ridotti sia in lunghezza sia nei risultati.

E allora, direte voi? Allora proviamo a dare fiducia a questa scelta della Philips e apriamo il manualone che accompagna la cartuccia numero 9.

Basta scorrere l'indice per scoprire il perché del mistero: la cartuccia (e soprattutto il manuale) è uno stimolante pretesto per imparare cos'è e come funziona un computer. Si parte da un paio di pagine di cenni storici, utili e interessanti, per passare subito dopo allo studio vero e proprio del "Principio di funzionamento del microprocessore".

Qui impariamo che questo è composto da sette componenti-base e precisamente:

1) il dispositivo di ingresso/uscita;
2) l'unità logico-aritmetica;
3) l'accumulatore;
4) la memoria;
5) i dispositivi di locazione;
6) la logica di controllo;
7) le linee di BUS, che hanno abbastanzo poco a che fare con i trasporti urbani, sebbene ci sia una certa somiglianza nella struttura della rete.

Una volta imparato come è fatto un computer "dentro", si passa al secondo capitolo, dove è spiegato in modo sintetico ma molto chiaro anche per un profano che cos'è "Il sistema di numerazione binario". Seguendo passo passo le spiegazioni, si arriva a capire come si fa a parlare a un computer nella sua lingua e come si convertono le istruzioni binarie in cifre esadecimali, numeri cioè che, anziché essere a base dieci come siamo abituati a contare, sono su base sedici. Bisogna ammettere che detta così la faccenda sembra parecchio complicata, ma le tabelline parallele binario-esadecimale -assembler contenute nel libro ottengono miracoli di chiarezza.

Arrivati al terzo capitolo il nostro computer è ancora spento, c'è tanto da imparare prima di poggiare le dita sui tasti ma è tanto anche quello che abbiamo già imparato. Questo capitolo non è altro che la chiarissima illustrazione grafica di quel che succede dentro al computer se vogliamo fargli eseguire una semplicissima addizione, unita passo passo alle istruzioni che è necessario dargli in linguaggio Assembler.





Sono cinque grandi pagine nelle quali veniamo accompagnati per mano nei meandri del microprocessore e al termine delle quali guardiamo con inevitabile rispetto al nostro Videopac: per eseguire un banalissimo "7 + 10" è costretto a fare una dozzina di passaggi, memorizzazioni, spostamenti e controlli eseguiti tutti alla velocità della luce (o quasi); figuriamoci eseguire un programma!

A questo punto abbiamo capito senza troppo sforzo (e se non abbiamo capito basta tornare indietro a rileggersi il capitolo) il lavoro che svolge un computer: non resta che imparare le poche ma essenziali istruzioni del linguaggio Assembler e potremo finalmente accendere il video e cominciare a "smanettare". Il manuale contiene un certo numero di programmi già fatti e spiegati punto per punto, basta trasferirli nel Videopac e seguirne attentamente la logica per vedere schiudercisi davanti agli occhi un mondo nuovo, quello della programmazione "vera".



In conclusione, avrete capito che questa ormai famigerata cartuccia numero 9 non è propriamente un gioco per gli appassionati dello spara-e-fuggi, ma una cosa molto seria, la più seria forse che sia mai stata prodotta per una consolle di videogiochi.

Forza allora, sotto con i flow chart cari aspiranti professionisti.

E buona fortuna!

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

I GIOCOMPUTER

SPECTRUM DELLE MIE BRAME...

È interessante, nel nostro Sinclair Zx Spectrum, la versatilità dei comandi indirizzati all'impaginazione grafica, ossia al modo in cui i testi vengono videati.

Chi ha lo Spectrum possiede naturalmente anche il suo manuale, e non vogliamo quindi farne un duplicato sprecando in modo insulso queste preziose pagine.

Crediamo invece che sia utile vedere in modo complessivo queste possibilità. Sarà utile anche a chi ha un altro computer, e non tanto per far confronti, quanto perché potrà andare a verificare come e in qual modo ottenere le stesse prestazioni.

Innanzitutto esiste un set di istruzioni che forniscono l'impostazione generale dello schermo: INK da il colore del testo, PAPER il colore del fondo, BORDER il colore del bordo (tutti i colori sono definiti con numeri da 0 a 8), FLASH (0 o 1) accende o spegne il lampeggio, BRIGHT (0 o 1) imposta la luminosità dei colori, normale o extra.

Con questi cinque comandi possiamo dunque costituire l'impostazione di base dello schermo.

Per fare modifiche momentanee sarà sufficiente porre il comando-deroga dopo PRINT per esempio così:

```
PRINT INK 2; PAPER 5; "BEPPE"
```

In questo modo la scritta BEPPE appare davvero in blu su fondo cyan (blu=2, cyan=5), ma ogni eventuale scritta successiva apparirà secondo i colori dati dall'impostazione generale.

Questo è di grande comodità, potete permettervi qualunque raffinatezza, essendo però sempre sicuri di conservare l'impostazione di base. Quindi fra la PRINT e la stringa da stampare si possono inserire quante instruzioni si vogliono, purché naturalmente partinenti con la grafica. Attenzione però alla punteggiatura.

Se scrivete PRINT INK 2, PAPER 5; "BEPPE", ecco che BEPPE apparirà nella seconda metà della riga, a causa di quella virgola che, come ben si sa, distanzia i testi di mezzo schermo.

Queste particolarità offrono l'opportunità di istruzioni molto rapide e sintetiche: guardate ad esempio quella che segue.

```
10 INK 0: PAPER 7: FLASH 0: BORDER 2:
BRIGHT 0
20 PRINT FLASH 1; INK 4; PAPER 2;
"DOMANDA", INK 3; PAPER 6; "RISPOSTA"
```

Badate bene: l'impostazione grafica normale è quella fornita dalla riga 10 (testo nero, fondo bianco, bordo rosso, lampeggio spento e luminosità normale.

Però alla linea 20 facciamo scrivere "DOMANDA" in modo lampeggiante, con testo verde e fondo blu, e mezzo schermo più a destra (vedete quella virgola che abbiam messo subito dopo la prima stringa?) facciam videare "RISPOSTA" che sarà ancora lampeggiante (infatti siamo ancora sotto l'effetto del FLASH 1, con testo magenta e fondo giallo.

Se ora impostiamo la linea

```
30 PRINT "QUALSIASI COSA"
```

alla riga successiva del video apparirà la scritta "QUALSIASI COSA" in nero su fondo bianco, senza alcun lampeggio.

PER UN LIST AUTONOMO

Quando utilizzate a più non posso le particolarità grafiche dello Spectrum, vi capita un inconveniente: durante la programmazione dovete interrompere spesso il RUN e dar luogo a un LIST per andare a cercare una linea da modificare. Purtroppo il listato appare sul video esattamente secondo l'impostazione grafica in opera al momento del BREAK. Se in quel momento eravate con testo magenta su fondo nero e il tutto in lampeggio, vi vogliamo vedere a riuscire a leggere una sola riga del listato...!

Noi abbiamo risolto il problema in questo modo: anziché battere LIST dopo il BREAK chiamiamo una routine appositamente inserita nel programma, per esempio alla linea 8888. Ecco la routine:

```
8888 INK 0:PAPER 7:FLASH 0: BRIGHT 0
8889 INPUT "LIST DA CHE LINEA?"; LL:LIST LL
```

Dopo il BREAK, dunque, ordiniamo GOTO 8888, anziché LIST. Che cosa succede?

Succede che si attua l'impostazione grafica richiesta dalla linea 8888 (fondo bianco, testo nero, flash spento, luminosità normale, interrompendo qualsiasi altra più fantasiosa, ma meno leggibile, impostazione.

Alla base del riquadro video, poi, apparirà (nero su bianco) la domanda LIST DA CHE LINEA?, e voi risponderete con il numero di linea di programma dal quale desiderate vedere il listato; non avrete fatto a tempo a battere ENTER che avrete lì il vostro listato.

Questa routine la potete anche conservare nel programma che salverete su nastro, a meno che non abbiate problemi di memoria, nel qual caso sarà bene sbarazzarsene per riguadagnare una manciatina di bytes.

Bene, spectristi, anche per questa volta dobbiamo salutarci. Correte a provare quanto abbiamo detto, e se vi sembra di averne trovata qualcuna in più...

Zetaics

CACCIA AL TESORO

Una caccia al tesoro inconsueta, è quella che proponiamo ai Sincleristi (ZX 81 o Spectrum, fa lo stesso), nella quale il tesoro non è nascosto in qualche intricato labirinto, o difeso da orribili mostri; più semplicemente il tesoro è invisibile (più difeso di così...).

Il vostro arduo compito è quindi quello di stabilire dove si trova il tesoro; per rendere più complessa la cosa non ci si è voluti limitare a una rappresentazione bidimensionale, ma si è giunti alla metà delle tre dimensioni. La posizione del tesoro è dunque individuata da tre coordinate: x, y, z, che voi dovete indovinare.

Non si tratta di andare a caso, bensì di utilizzare con intelligenza le vostre 20 possibilità di trovarlo; infatti ad ogni tentativo vi sarà dato un punteggio, inversamente proporzionale alla vostra distanza dal tesoro.

Capito il funzionamento del gioco, sta a voi migliorarlo, giocando in spazi pluridimensionali, e magari dandone una rappresentazione grafica ancora più sofisticata: si diano da fare soprattutto i possessori dello Spectrum.

```
X   Y   Z   TENTATIVI- PUNTI
10  20  34      19      7361
23  45  67      18      6056
23  45  68      17      6027
23  45  70      16      5969
23  45  50      15      6549

IL TESORO E' IN 78,14,17
USA RUN PER GIOCARE ANCORA
BRAVO HAI TROVATO IL TESORO

INSERISCI COME COORDINATE,
NUMERI COMPRESI FRA 0 E 99.
X   Y   Z   TENTATIVI- PUNTI
12  34  56      19      8492
```

```
  10 PRINT "CACCIA AL TESORO"
  20 PRINT
  30 PRINT "INSERISCI COME COORD
INATE,      NUMERI COMPRESI FRA
0 E 99."
  40 PRINT
 100 RAND
 210 LET K=INT (RND*100)
 230 LET Z=INT (RND*100)
 240 LET T=INT (RND*100)
 250 PRINT AT 19,0;"X   Y   Z
TENTATIVI- PUNTI"
 260 PRINT
 270 FOR U=1 TO 20
 280 INPUT F
 290 INPUT G
 295 INPUT H
 300 PRINT F;"   ";G;"   ";H,
 400 PRINT 20-U;
 410 PRINT TAB 23;1E4-(ABS (K-F)
+ABS (Z-G)+ABS (T-H))*29
 420 SCROLL
 430 SCROLL
 470 IF K=F AND Z=G AND T=H THEN
 GOTO 670
 480 NEXT U
 490 PRINT "IL TESORO E' IN ";K;
" ";Z;" ";T
 660 GOTO 680
 670 CLS
 675 PRINT "BRAVO HAI TROVATO IL
TESORO"
 680 PAUSE 200
 685 PRINT
 690 PRINT "USA RUN PER GIOCARE
ANCORA"
```

VIC, VIC... HURRÀ!

Avete mai visto nelle sale giochi o nei bar quelle macchinette che, per la modica spesa di duecento lirette, servono per misurare i riflessi? Si mette la moneta, si preme lo start e dopo un numero imprecisato di secondi cominciano a correre i millesimi di secondi su un quadrante digitale. Chi riesce a far arrestare il conteggio al numero più basso è quello che ha i riflessi più rapidi. Nonostante la semplicità della macchina, si innesca inevitabilmente una gara contro se stessi per abbassare i tempi di reazione.

Con un programmino facile facile anche il nostro Vic funziona egregiamente da test dei riflessi. Qui vi diamo le linee essenziali, poi starà a voi arricchire il gioco con un semaforo, un trillo, una classifica tra i partecipanti o magari usare il programma per trasformarlo completamente in un altro gioco. W la fantasia!

```
10 PRINT "CLR"
20 FORT T + 1 TO INT (RND (1) · 10000) :
NEXXT
30 FOR A = 1 TO 50
40 PRINT "CLR", A
50 GET A$:IF A$ = " " THEN END
60 NEXT A
70 GOTO 40
```

La seconda riga serve per far in modo che il programma inizi in modo casuale tra le 100 e le 10.000 unità di conteggio del Vic dopo aver dato il RUN. A questo punto il nostro programma fa comparire sul video in alto a sinistra la numerazione, che può essere affiancata da un segnale acustico o visivo modificando la terza riga del programma. Come? Be', a voi la scelta, se no che divertimento c'è?

La quinta riga serve a costruire il pulsante che interrompe la numerazione: il computer è pronto ad accettare una variabile non numerica (A$); se questa equivale a uno spazio della barra (" "), il programma si ferma e sul video resta il numero entro il quale siete riusciti a premere la barra dall'inizio del conteggio. In caso contrario, cioè fintanto non schiacciate la barra, il programma andrà avanti e a ogni passaggio

incrementerà il numero A di una unità.

L'istruzione contenuta nella quinta riga è particolarmente utile in un'infinità di giochi e il GET è il mezzo più semplice per ottenere un pulsante. Ovviamente il valore di A$ non deve necessariamente essere rappresentato da uno spazio bianco, ma può assumere qualunque valore voluto.

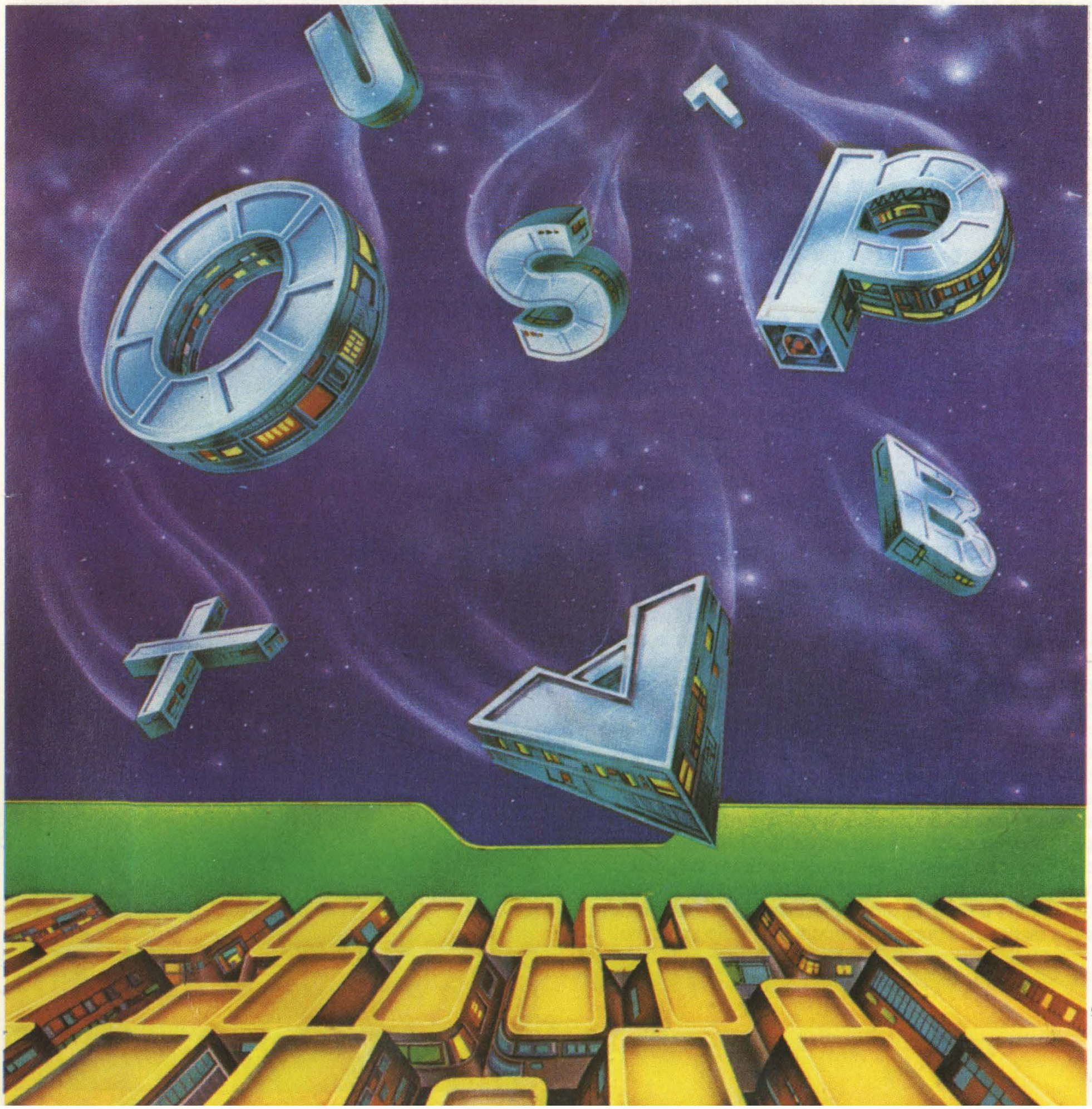
TYPE ATTACK

COMPUTER	SUPPORTO	NOME DEL GIOCO	JOYSTICK	RAM	PREZZO
	CARTUCCIA	TYPE ATTACK	NO	3 K	L. 41.000

O si impara a battere a macchina a velocità supersonica o si finisce miserevolmente invasi. È lo spirito di questo gioco che fa parte di una serie che la Sirius Electronic sta commercializzando finalmente anche in Italia e che comprende dischi e cartucce, oltre che per il Vic 20. anche per computers come il Commodore 64, l'Atari 400 e 800 e l'Apple.

Questo "Attacco dei caratteri" è il classico gioco che spiegato e raccontato sembra noioso, ma che a vedere dall'accanimento con cui viene giocato pare veramente centrato. Niente effetti grafici, bombe o iperspazi, ma solo lettere dell'alfabeto prendono il posto solitamente occupato da invasori alieni. La pioggia di lettere che scende dallo schermo va intercettata premendo i tasti corrispondenti sulla tastiera del Vic e l'esercizio diventa via via più rapido fino ad assumere ritmi frenetici.

Il gioco, oltre ad essere una variante originale dei soliti Space Invaders, insegna immancabilmente a usate la tastiera senza guardarla, poiché per ottenere punteggi decenti bisogna tenere gli occhi incollati al video, rapinando solo qualche sbirciatina d'emergenza ai tasti.



Il principio in base al quale il gioco è stato studiato (in realtà si tratta di un programma a cavallo tra il "game" e l'"educational") è il medesimo usato in tutte le scuole di dattilografia e cioè quello di insegnare ad usare le diverse dita in modo fisso, dando a ognuna di essere un dominio di lettere prestabilito.

"Type attack" ha tre usi diversi: la battaglia vera e propria, le lezioni di dattilografia e la costruzione programmabile di lezioni personalizzate. Nella battaglia si possono scegliere 99 livelli di velocità: dall1 al 19 per i principianti, dal 20 al 59 per discreti dattilografi, dal 60 al 79 per gli esperti. I livelli dall'80 al 99 sono adatti a robot, alieni, cyborg e mutanti d'ogni genere e specie.

Il gioco inizia con 100 unità di energia, segnalate da una barra alla destra dello schermo. Le lettere cominciano a scendere in file verticali e le lettere più basse sono quelle vulnerabili che bisogna eliminare con un colpo di tasto. Ogni errore di battitura costa 1 unità di energia e poi ogni ondata che tocca il fondo dello schermo si persono 35 unità. Dopo tre differenti ondate di lettere che comprendono via via un numero sempre maggiore di caratteri, parte il "word attack", ovverosia l'attacco delle parole.

Le parole attraversano lo schermo da destra a sinistra e prima che la parola lampeggiante sparisca oltre il limite sinistro il giocatore deve batterla correttamente sulla tastiera e far seguire l'operazione da un tocco sulla barra dello spazio. Mentre nell'attacco dei caratteri singoli si guadagnano 5 punti per lettera eliminata, disintegrare una parola frutta 20 unità di energia ogni lettera. Terminato con successo l'attacco delle parole, si passa ad altre tre ondate di caratteri singoli di difficoltà superiore: man mano che il gioco procede (e si va avanti finché c'è energia) il povero dattilografo deve far correre le dita sui tasti a velocità e con spostamenti sempre maggiori. Unica consolazione è il poter leggere lungo una specie di termometro posto alla sinistra dello schermo la velocità di battitura, il numero di caratteri cioè battuti ogni minuto.

Un consiglio ai principianti: invece di cimentarvi subito nel gioco, selezionate sul menù iniziale una delle lezioni di dattilografia (ce ne sono 15 di difficoltà crescente) e, una volta fatte le ossa, partite a giocare a livello 30-40.

"Type Attack" ha infine un'altra possibilità di utilizzo, particolarmente gradita a chi non sa l'inglese, le lezioni personalizzate. Selezionando sul menù la scelta n° 3, il giocatore stesso può decidere quali lettere parteciperanno all'attacco dei caratteri: se ne possono mettere da una a tutte e con queste si devono poi combinare le parole che vogliamo passino sullo schermo nella seconda fase del gioco. In questo modo si può scegliere se fare un punteggio alto (usando le lettere più a portata di dita), oppure se incrementare la propria abilità di dattilografo (usando punti, virgolette, caratteri poco usati e molto distanti tra loro). Visto che si tratta di un gioco che unisce il divertimento del videogame all'utilità di imparare a battere rapidamente, provate a usare tutte e dieci le dita, posizionandole correttamente sulla tastiera e soprattutto, occhi fissi sullo schermo!

TURTLE

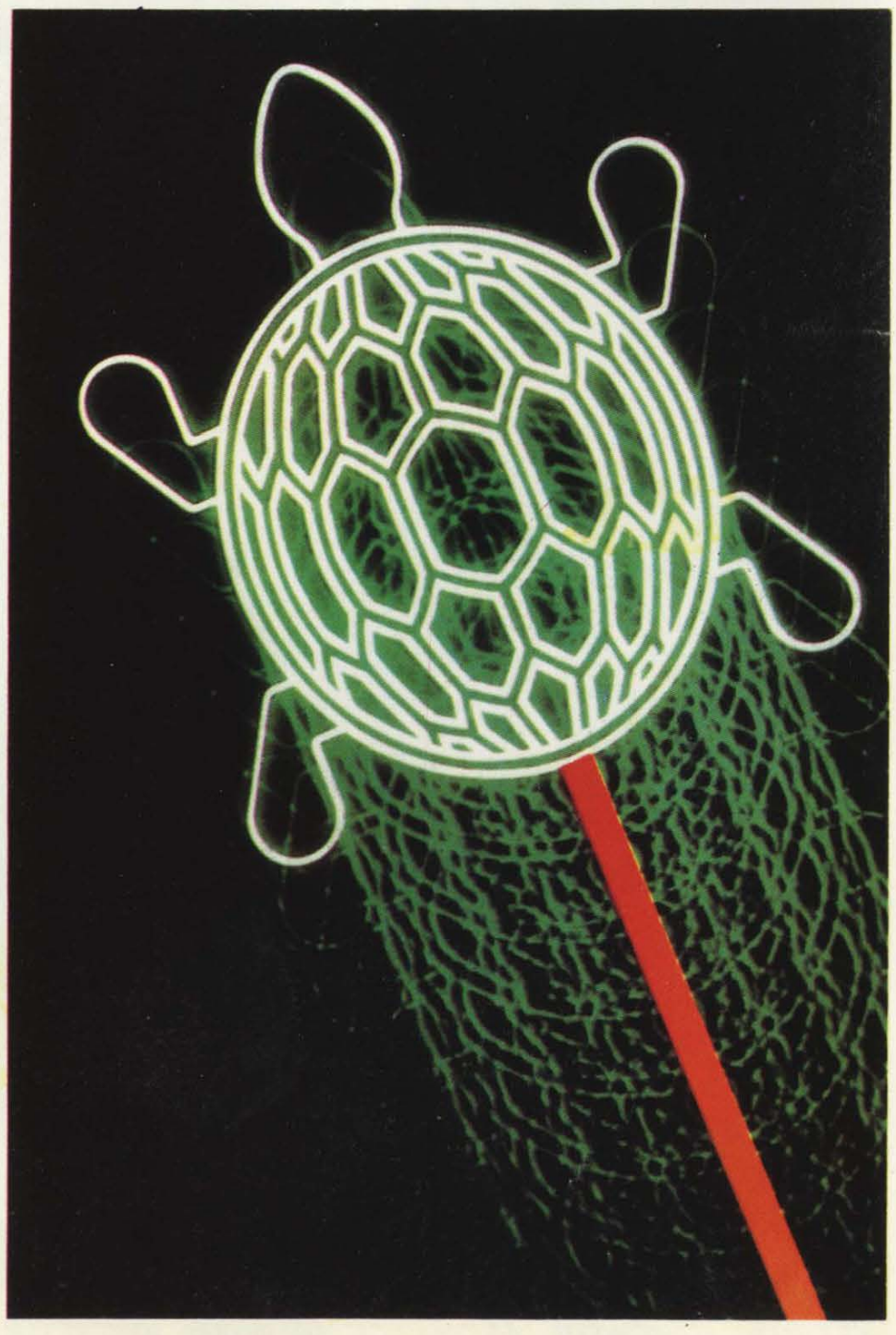
COMPUTER	SUPPORTO	NOME DEL GIOCO	JOYSTICK	RAM
	CARTUCCIA	TURTLE	NO	5 K

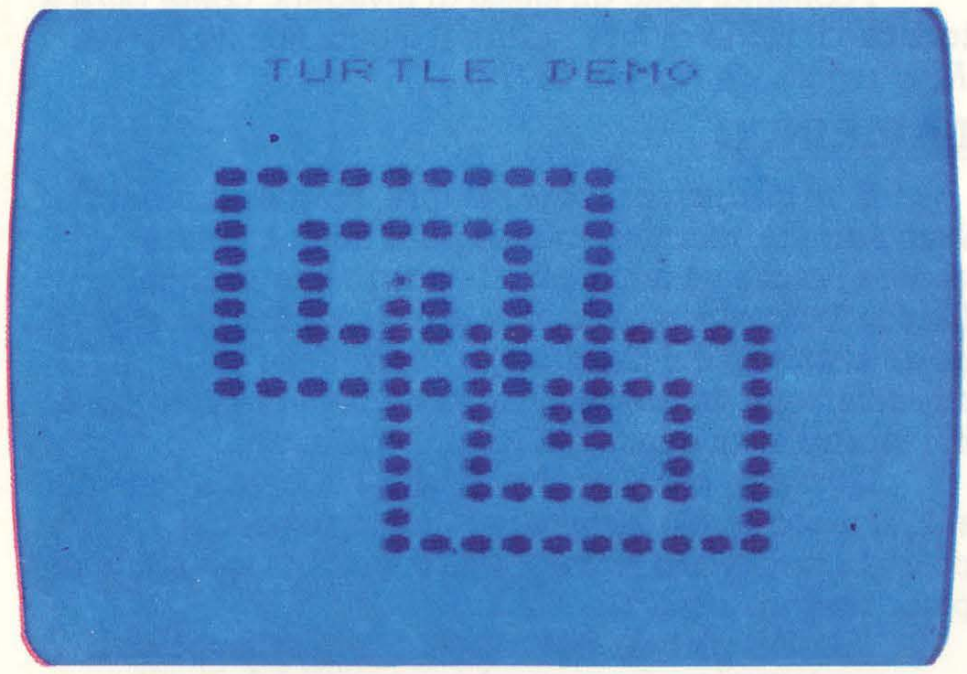
Scommettiamo che siete in molti ad avere un fratellino o una sorellina che non vi lasciano in pace mentre cercate di venire a capo di un programma che dovrebbe girare e invece non gira? Vi fanno domande, vogliono capire cosa state combinando e sapere cosa succederà sul video proprio mentre voi vi state affannando tra un List e l'altro a caccia del BUG maledetto, dell'errore che c'è ma non si vede.

A proposito, sapete che in America Bug vuol dire insetto e che in computerese è diventato sinonimo di qualcosa che impedisce al programma di girare come si deve, da cui il neologismo "debuggirng", cioè disinfestare il programma? Ma non è di questo che vogliamo parlare, bensì di un altro animaletto molto più simpatico, la tartaruga.

Cosa c'entrano le tartarughe con i fratellini petulanti? È presto detto: era chiamata "Turtle" (tartaruga) una macchinetta che l'inventore del linguaggio LOGO, Seymour Papert, aveva collegato al suo computer. La "tartaruga" era mossa da un motorino, aveva rotelle che la facevano spostare in ogni direzione e trasportava una penna che poteva essere abbassata e sollevata a comando.

Il linguaggio LOGO è stato inventato per far capire anche ai bambini di sei o sette anni come si programma





un computer ("Non devono essere i computer a programmare i bambini – dice Papert –, ma i bambini a programmare i computer") e serve per far tracciare ogni sorta di disegni. Negli attuali programmi la tartaruga non c'è più, sostituita da un punto che si muove sul video e lascia una traccia dietro di sé, ma il nome è rimasto.

Finora il Vic 20 non disponeva di un linguaggio LOGO, ma finalmente è arrivata una cartuccia della HES che rimedia almeno in parte alla mancanza. Il suo nome? "TURTLE" ovviamente, dato che per chiamarsi LOGO un programma deve avere la non facile approvazione dello stesso Papert. Questo "Turtle" della HES infatti è una versione semplificata del famoso linguaggio di cui abbiamo parlato spiegandolo nei dettagli in due puntate pubblicate nei numeri 6 e 7 di "Videogiochi" ed è un'ottima occasione per far mettere le mani sul computer anche ai vostri fratellini.

Dopo aver dato una rapida lettura al libretto d'istruzioni (rapida si fa per dire, dato che si tratta di ben 72 pagine) e aver imparato i poco più di trenta comandi di questo linguaggio, potrete far sedere loro davanti alla tastiera e vedrete che in poche lezioni diverranno bravi almeno quanto i loro maestri (cioè voi). Questo "Turtle" sembra fatto apposta per insegnare divertendo i principi base della programmazione: si capiscono in fretta concetti quali l'uso e la creazione di subroutines, di loop, di sequenzialità e, sebbene possa sembrare impossibile, abbiamo visto personalmente bambini di sette anni costruirsi da soli programmi perfettamente strutturati.

- A nostro parere il "Turtle" ha un solo grande difetto rispetto al LOGO e pone perciò limiti ben precisi alla crezione di figure complesse: non è possibile ottenere angoli che non abbiano 90° e quindi tutte le creazioni sono composte da quadrati, rettangoli, spirali ad angoli retti ecc. Questo serio limite alla creatività non impedisce però al programma (che tra l'altro è in cartuccia come qualunque gioco per il Vic) di svolgere appieno la sua funzione didattica e di costituire un ottimo approccio al computer per bambini dai sei ai sessant'anni. Se non avete fratellini da introdurre nel misterioso (per loro) mondo dell'informatica, potreste esercitare le vostre funzioni didattiche con i genitori, gli zii e – perché no? – coi nonni e coi bisnonni. Se poi non vi va proprio di insegnare niente a nessuno, potete imparare e giocare col "Turtle" voi stessi: conoscere un linguaggio in più è sempre un bel vantaggio.

UN KAPPA

COMPUTER		NOME DEL GIOCO	JOYSTICK	RAM	PREZZO
ZX 81		UN KAPPA	NO	1 K	L. 18.000

Avere uno ZX in casa e non essersi ancora procurati l'espansione da 16 K di memoria è un errore imperdonabile: è un po' come limitarsi a guardare la punta di un iceberg senza sforzarsi di immaginare quanto enormi possano essere le dimensioni della parte nascosta alla vista (acuta riflessione fatta anche dallo sventurato comandante del TITANIC).

Insomma ragazzi, se date retta a noi, dovreste affrettarvi ad ingrandire al più presto il vostro piccolo sistema, perché vi state perdendo proprio il meglio di ciò che offre.

Detto ciò consolatevi comunque, perché se ancora le vostre finanze non vi permettono uno sforzo così importante (ma neanche poi tanto), c'è sempre qualcuno nel firmamento Sinclair che pensa a voi e si scervella notte e giorno per sfruttare fino all'ultimo bit il povero "kappino" di memoria di cui dispone l'unità centrale ZX, e si affanna a fornirvi onesti e funzionalissimi programmi con cui sollazzare in modo ottimale le ore che dedicate alla vostra video-dipendenza da computer.

È il caso di chi ha programmato la cassetta in questione, che contiene ben cinque programmini giocherecci fatti assai razionalmente per funzionare con l'esigua riserva di memoria disponibile, e con risultati più che soddisfacenti.

La grafica di questi programmi è ridotta all'osso, e quindi richiede cospicue dosi di fantasia per immaginare le varie situazioni che vi propongono, ciononostante avrete comunque modo di divertirvi e soprattutto di allenare i vostri riflessi in attesa di poter affrontare qualche impresa di rango più elevato.

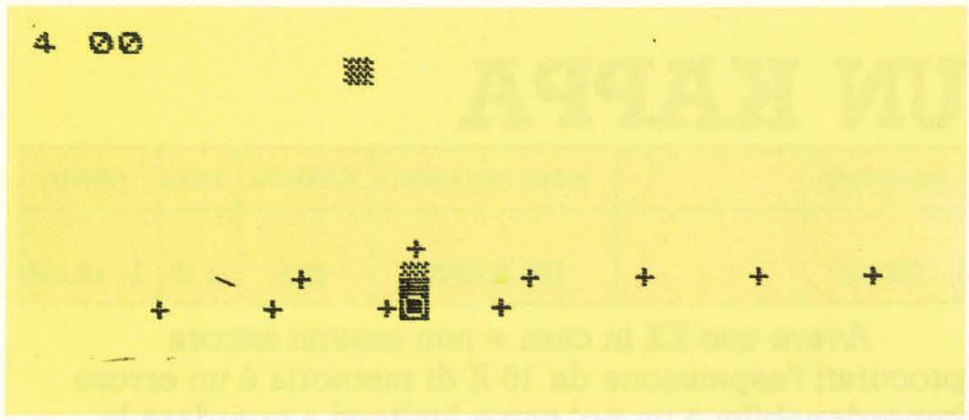
BOMBARDIERE

Siete al comando di un pesante velivolo da bombardamento con una missione ben precisa: distruggere il reattore nucleare che sta al centro dello schermo, prima che il conto alla rovescia sia terminato. Naturalmente non è tanto facile, perché l'odiato nemico, proprietario del reattore, dispone di basi difensive assai efficaci e soprattutto dotate di una mira pressoché infallibile.

Sta a voi evitarne i colpi e prepararvi a sganciare le vostre bombe nel cuore della centrale atomica, ma attenzione, perché il classico errore potrebbe costarvi caro.

- Il gioco occupa la metà superiore dello schermo: al centro si trova il reattore, rappresentato da una O in campo inverso, mentre il vostro aereo vola al di sopra di esso con la forma della punta di una freccia (il segno *maggiore*). Le basi stanno sui due lati della centrale e sparano all'impazzata. Nell'angolo superiore sinistro avrete poi il rilievo numerico del tempo che vi resta per compiere la missione e dei punti che avrete totalizzato nel frattempo.

I comandi sono piuttosto agevoli e ben disposti, e consentono al bombardiere di spostarsi sia in alto (*I, 2, 3*



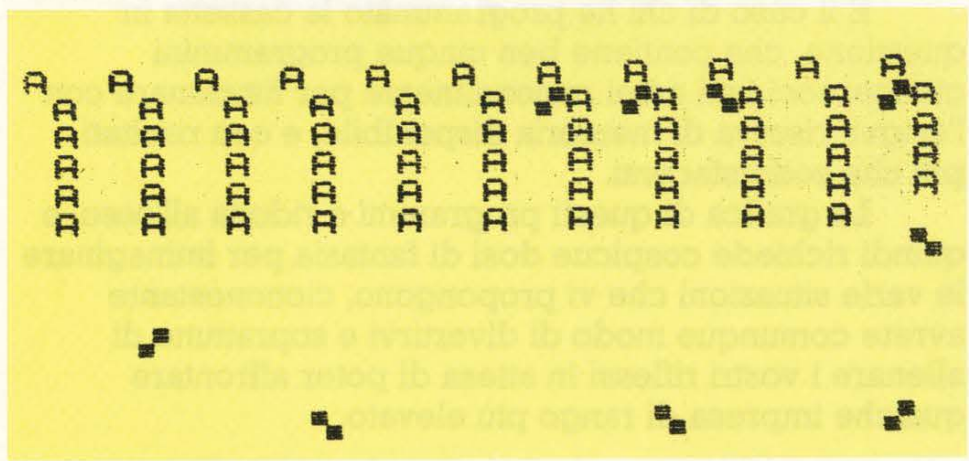
o *4* indifferentemente) che in basso (*Q, W, E* o *R*). Per sparare si usa *Z*, mentre il volo orizzontale è regolato automaticamente dal computer da sinistra a destra dello schermo.

Interessante possibilità offerta dal programma, chiaramente esemplificata sulle istruzioni, è quella di rendere il gioco più facile o più difficile alterando semplici istruzioni di *POKE* sul listato, oppure di modificare il tempo del countdown o la direzione dei missili. Very nice!

INVASORI

Sì, sono ancora loro, il tormento di una intera generazione di videogiocatori, questa volta in una versione semplificata.

Gli invaders sono di un tipo solo, rappresentato sul video dalla lettera *A*.



La vostra base, naturalmente, è ai piedi del campo di gioco – che anche qui occupa circa metà del video e ha 80 colpi a disposizione per eliminarli. Novità del programma è che gli alieni questa volta possono anche sparare obliquamente, oltreché nella consueta direzione verticale, e il fatto sarà fonte di grossi grattacapi almeno durante le prime partite.

I classici comandi sono *W* (sinistra), *E* (destra) e *P* (fuoco) e, francamente, su questo gioco non potremmo dirvi molto più di quanto già non sappiate, salvo che anche qui potrete intervenire sul programma per modificare qualche parametro.

ALLUNAGGIO ALIENO

Gli alieni fantasma (si chiamano così perché hanno un'immagine "sfarfallante") passano impudicamente sulla vostra base e vi sbeffeggiano a più non posso. Tocca a voi fare capire loro di che pasta siete fatto e dispensare una buona dose di missili perché sappiano una volta per tutte chi è che comanda.

Attenzione però, i vostri colpi, se non centrerete perfettamente l'unica apertura vulnerabile della loro astronave, si rifletteranno sul loro scafo e ritorneranno inesorabili sulla vostra base, con effetti assai disastrosi.

I comandi sono gli stessi di invaders, come pure è identico il modo di fare partire il gioco: non il classico *RUN* seguito da *N/L* ma *GOTO 1*.

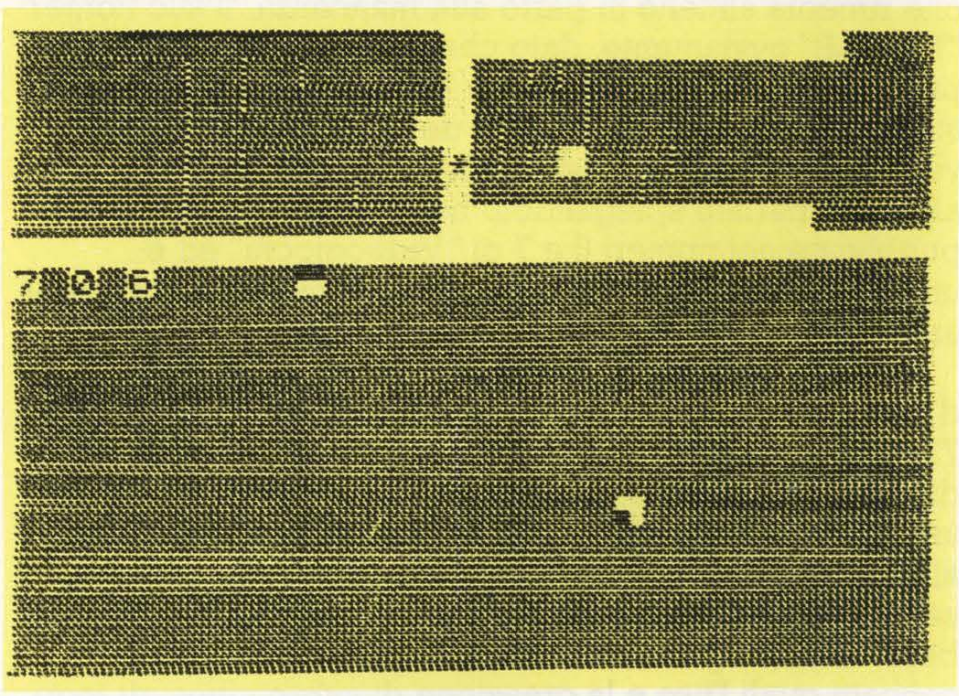
LABIRINTO

È un classico e, come sempre, mortale labirinto visto dall'alto. Sfortunatamente però non ne potete vedere l'uscita né tantomeno il mostro che lo abita. L'unica indicazione è un piccolo radar numerico che è posto a sinistra del percorso, e che vi tiene costantemente informati sulla vostra distanza dall'uscita, dal mostro, e su quella del mostro dall'uscita.

Il mostro, che è dentro al labirinto per ragione tutte sue, si avvicina più lentamente di quanto voi non possiate invece muovervi ma ha l'indubbio vantaggio di poter passare attraverso i muri.

Ulteriori piccola difficoltà è che lo sviluppo del percorso va scoperto passo dopo passo dal piccolo asterischino che vi rappresenta sul video, perché all'inizio il labirinto vi appare come un'iniforme massa grigia che andrà via via rivelandosi più avanzerete nell'esplorazione.

I quattro tasti cursore operano le usuali funzioni di movimento, menttre per far partire il gioco occorre ancora *GOTO 1* seguito da *SHIFT*.



RAGNO

Francamente è il gioco più divertente di tutti: un enorme piedone compare sulla parte destra del video mentre una miriade di brutti e schifosi ragnacci comincia ad arrivare verso di lui dalla sinistra. Cosa bisogna fare? La cosa più ovvia di questo mondo: alzare il piede e... schiacciarli in mille pezzettini. Nonostante la grafica spartana l'azione è comunque buffissima e vi divertirà non poco.

I comandi per alzare e abbassare il piede sono gli stessi di BOMBARDIERE, per riprendere la partira occorre uno *SHIFT* e per far partire il gioco l'ormai consueto *GOTO 1*.

CONCLUDENDO

Questi programmi sprizzano simpatia da tutti i bit nonostante le ovvie limitazioni cui sono sottoposti.

I giochi sono vari ed alcuni abbastanza originali: siamo sicuri che non vi deluderanno.



LIST

NONA LEZIONE

Ve lo prometto: questa volta sarà un LIST piuttosto facile. Non ci saranno impennate e lunghe digressioni.

Solo, prima di iniziare, vorrei esprimere, se me lo consentite, soddisfazione per le numerosissime lettere in cui questa rubrica viene elogiata, in cui si incita a continuarla.

La lezione di oggi tratta di due piccole istruzioni, RND e INT, entrambe già incontrare nel corso delle lezioni precedenti, ma mai approfondite.

Iniziamo da RND: significa "random" che a sua volta significa "a caso". In qualsiasi tipo di programmazione di videogame è una delle istruzioni più usate. La sintassi, ossia le modalità d'uso, di questa istruzione variano un po' da computer a computer, ma, come sempre, noi cerchiamo di andare al nocciolo della questione, e ciascuno adatterà la materia alle esigenze sue e, soprattutto del suo computer.

RND estrae a caso un valore numerico.

LET A = RND(1) significa che in A viene caricato un valore casuale compreso fra 0 e 1. Attenzione, però: potrà essere 0, ma non potrà mai essere 1, tutt'al più uno 0,999999999, ma proprio 1 mai.

Se non ci credete, fate girare sul vostro computer il seguente programmino:

```
10 PRINT RND(1)
20 GOTO 10
```

e vedrete sullo schermo visualizzati numeri incolonnati, con molte cifre decimali, ma mai 1.

Ora, poniamo di voler rendere questa istruzione un po' elastica, utile: poniamo, dunque, di voler estrarre un numero a caso compreso fra 0 e 32. Dobbiamo scrivere: RND(1)*32.

Anche in questo caso però 32 non sarà mai estratto: se davvero ci interessa avere anche la possibilità di avere il 32 allora dobbiamo scrivere RND(1)*33. Col che possiamo però trovarci fra i piedi un bel 32,45213: vedremo poi come evitarlo.

Nella maggior parte dei casi non vogliamo neppure avere a che fare con numeri interi, e non decimali. Perché? Ma perché succede di estrarre a caso il numero indice di una serie (pesca a caso il ...imo elemento di un elenco di nomi, oppure il colore con cui movimentare l'esplosione dell'astronave), oppure le coordinate del punto in cui il ragnetto o il marzianino si spostano. Tutte queste cose vengono identificate da numeri interi.

Ecco che allora ci avvaliamo dell'istruzione INT, anch'essa già incontrata e utilizzata in questa rubrica.

LET A = INT(32.871) significa che A = 32, ossia alla sola parte intera dell'argomento è ciò che è contenuto nelle parentesi.

Così INT(RND(1)) – non fatevi spaventare dalle tante parentesi, fate conto che RND(1) sia una qualsiasi variabile, per esempio A – produce la parte interna di un numero compreso fra 0 e 0.9999999999 ect.

Insomma, in ogni caso verrà fuori 0.

Volete un numero a caso che sia 0 o 1?

Basta che scriviate INT(RND(1)*2).

Infatti voi fate estrarre al computer un numero a caso fra 0 e 2 – ciò avviene con RND(1)*2 – e sapete benissimo che avete infinute possibilità, tranne quella che esca proprio il numero 2. Avrete quindi dei numeri come 0.875 oppure 1.73429826, e così via.

Ma poiché di tali numeri avete chiesto solo la parte intera, ecco che in realtà avrete come risultato o degli 0 o degli 1. E niente più.

Procediamo: che cosa succede se non vogliamo partire da 0? Mi spiego meglio: ho un computer in cui i colori che mi interessano sono quelli identificati dai numeri 3, 4, 5, 6, 7. Devo estrarre un colore a caso, fra questi: devo cioè estrarre un numero a caso fra 3 e 7. Come faccio?

È molto semplice: A = 3 + INT(RND(1)*5).

Vediamo un po' come funziona: l'espressione RND(1)*5 dà luogo a qualsiasi numero compreso fra 0 e 4.999999999999. L'intero INT di questa espressione dà luogo ai soli numeri 0, 1, 2, 3, 4. Fin qui ci siamo?

Qualunque di questi numeri esca, noi lo abbiamo sommato a 3, e dunque i numeri risultanti possono essere solo 3, 4, 5, 6, 7. E quindi ho ottenuto esattamente il mio scopo.

Concludo mostrandovi due listati: il primo è semplicemente dimostrativo, e vi fornisce le differenze fra i tre modi visti di correggere una RND.

Il secondo, invece, è un gioco della roulette che si avvale dei RND e degli INT: questi ultimi, notate bene, sono utilizzati anche nelle istruzioni che verificano l'esattezza degli INPUT. Infatti non solo lì si verifica che il numero entrato non sia inferiore o superiore agli estremi desiderati ma si verifica anche che sia stato fatto entrare un numero intero. Come?

Istruendo: IF A = INT(A) THEN ... (allora va bene).

Infatti un numero è uguale alla sua parte intera quando detto numero sia un intero!

Per il resto questo programmino è molto semplice, e sarei veramente lieto se riusciste a interpretarlo senza il mio pedante e didascalico aiuto. Semmai, suggeritemi qualche interessante modifica, attendo la quale non mi resta che lanciarvi il mio solito...

Bit Bit!

```
10 REM VIDEOGIOCHI 10 LIST
20 REM RND,INT
30 FOR J=1 TO 20
40 LET A=RND(1)*20
50 PRINT A;"     ";
60 LET B=INT(RND(1)*20)
70 PRINT B;"     ";
80 LET C=1+INT(RND(1)*20)
90 PRINT C
100 NEXT J
1.33174279     14        11
12.3005614      8         2
4.39029908     19        19
15.0817927      9        16
6.47319384     15        12
1.73764918     13        11
2.56156056     12        15
15.995068       5        13
16.6469525     17        18
14.4738849      0        12
10.6773386     10        19
.680504612      6         1
15.4544553     12        18
10.2676232      4        13
18.9359235     13        20
5.59255207     18        11
4.809297       19         7
5.35857548     15         6
12.450311       4        20
5.34252251      7         1
17.4725315      1         7
7.80250901      9        11
7.92046877      6         2
5.01597351     12        13
13.140099      19         4
13.3008296     13        11
16.7436156     11        15
14.1022581      7        14
18.677014       7         8
11.0586042     13         9
6.73036173      6        18
1.3578148      13         2
11.3632616     18        17
1.6837306       2        17
15.4612119     17        11
12.3935458     14        11
8.11153024     13         6
2.91594962      1        20
11.3872453      8        15
.607082264     13         7
```

```
10 REM ROULETTE VIDEOGIOCHI
15 DIM A$(2)
16 LET A$(0)="ROSSO"
17 LET A$(1)="NERO"
18 LET SOM=1000
20 LET X= INT(RND(1)*32)
30 LET C$=A$(INT(RND(1)*2))
40 INPUT "SCEGLI UN NUMERO FRA 0 E 32";N
50 IF N<0 OR N>32 OR N<>INT(N) THEN GOTO 40
60 INPUT "ROSSO (0), O NERO (1)";C
80 LET P$=A$(C)
90 PRINT "HAI ";SOM;" LIRE.";
100 INPUT "QUANTO PUNTI?";DEN
103 IF DEN<0 OR DEN>SOM OR DEN <>INT(DEN)THEN GOTO 100
105 LET RST=SOM-DEN
106 PRINT "IL NUMERO USCITO E': ";X;" ";C$
110 IF N=X AND C$=P$ THEN LET DEN=DEN*32
120 IF N=X AND C$<>P$ THEN LET DEN=DEN*5
125 IF N<>X AND C$=P$ THEN LET DEN=DEN/2
130 IF N<>X AND C$<>P$ THEN GOTO 160
145 LET SOM=DEN+RST
150 PRINT " ORA POSSIEDI ";SOM;" LIRE":GOTO 20
160 LET SOM=RST
170 PRINT"HAI PERSO LA TUA PUNTATA."
180 IF SOM=0 THEN GOTO 200
190 PRINT "RIPROVACI!":GOTO 20
200 "RISULTA CHE TU ABBIA FINITO I TUOI
210 GOTO 10

READY.
```

COLECO VISION

Il piú Venduto negli Stati Uniti





Coleco Vision i nuovissimi Video Games, ad alta risoluzione grafica, pronti per Voi!

a casa vostra subito!

EXELCO

Via G. Verdi, 23/25
20095 - CUSANO MILANINO (MILANO)

Descrizione	Codice	Qt.	Prezzo unitario	Totale L.
Consolle con cartuccia Mouse Trap	68/8600-00		485.000	
Modulo convert. ATARI	68/8601-00		169.000	
Modulo Turbo	68/8602-00		130.000	
CARTUCCE SERIE ARGENTO				
Donkey Kong	68/8610-00		92.000	
Smurf (Puffi)	68/8610-01		92.000	
Zaxxon	68/8610-02		99.000	
Venture	68/8610-03		92.000	
Wizard of wor	68/8610-04		77.000	
Gorf	68/8610-05		77.000	
Mouse Trap	68/8610-06		77.000	
Carnival	68/8610-07		77.000	
Cosmic Avenger	68/8610-08		77.000	
Lady Bug	68/8610-09		77.000	

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

Sarà data precedenza alle spedizioni, se assieme all'ordine verrà incluso un anticipo di almeno L. 10.000

I prezzi sono comprensivi di IVA. Aggiungere L. 5.000 per il recapito a domicilio.

VI/9 -83

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	VG9
SKY JINKS	AZIONE	1	1	65.000	VG7
SKIING	SPORT	1-2	10	77.000	VG5
SPIDER FIGHTER	AZIONE	1-2	1	89.000	VG8
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	VG1
STAMPEDE	AZIONE	1	8	77.000	VG4
HAPPY TRAILS	STRATEGIA	1	1	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	
CENTIPEDE	AZIONE	1-2	2	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	LABIRINTO	1-2	3	89.000	VG9
MATH GRAND PRIX	EDUCATIVO	2		39.000	
NEW SOCCER	SPORT	1-2	5	59.000	
NEW VOLLEY BALL	SPORT	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	
PHOÈNIX	SPAZIO	1	1	79.000	VG6
RIDERS OF THE LOST ARK	AVVENTURA	1	1	89.000	VG8
SPACE INVADERS	SPAZIO	1-2	112	59.000	
STAR RAIDERS	SPAZIO	1-2	1	89.000	VG8
VIDEO CHESS	STRATEGIA	1	8	25.000	
YARS' REVENGE	SPAZIO	1-2	7	59.000	VG2

BUZZY BIT

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
BOBBY IS GOING HOME	—	—	—	69.000	
DANCING PLATE	—	—	—	39.000	
MISSION 3.000 A.D.	—	—	—	69.000	
OPEN SESAME	—	—	—	69.000	
PHANTOM TANK	—	—	—	39.000	
SEAMONSTER	—	—	—	39.000	
SPACE TUNNEL	—	—	—	39.000	

per Coleco

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
COSMIC CRISIS	—	—	—	77.000	
TANK WARS	—	—	—	77.000	

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	LABIRINTO	1-2	2	75.000	VG7
DEEP SEA ADVENTURE	/	/	/	75.000	
HELICOPTER RESCUE	/	/	/	75.000	
MOUSE PUZZLE	/	/	/	75.000	
MUSIC MAKER	/	/	/	75.000	
PLANET DEFENDER	/	/	/	75.000	
POLICE JUMP	AZIONE	1-2	2	75.000	VG7
SKIING	/	/	/	75.000	
SPEED RACE	/	/	/	75.000	
SOCCER	/	/	/	75.000	
TANK ATTACK	/	/	/	75.000	

COLECOVISION

per Coleco

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
CARNIVAL	AZIONE	1-2	1	77.000	VG6
COSMIC AVENGER	—	—	—	77.000	

DONKEY KONG	AZIONE	1-2	1	92.000	**VG5**
GORF	—	—	—	77.000	
LADY BUG	—	—	—	77.000	
MOUSE TRAP	—	—	—	77.000	
PUFFI (SMURF)	—	—	—	92.000	
VENTURE	—	—	—	92.000	
WIZARD OF WOR	—	—	—	77.000	
ZAXXON	—	—	—	99.000	

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
CARNIVAL	AZIONE	1-2	1	77.000	**VG6**
DONKEY KONG	AZIONE	1-2	1	92.000	**VG5**
GORF	—	—	—	65.000	
MOUSE TRAP	—	—	—	65.000	
VENTURE	—	—	—	77.000	
WIZARD OF WOR	—	—	—	65.000	

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
CARNIVAL	AZIONE	1-2	1	65.000	**VG6**
DONKEY KONG	AZIONE	1-2	1	92.000	**VG5**
MOUSE TRAP	—	—	—	65.000	
VENTURE	—	—	—	77.000	

GAMEX

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
X-MAN	LUCE ROSSA	1	1	111.800	

IMAGIC

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
ATLANTIS	SPAZIO	1-2	1	74.000	
COSMIC ARK	SPAZIO	1-2	1	74.000	**VG3**
DEMON ATTAK	SPAZIO	1-2	1	74.000	**VG1**
DRAGON FIRE	AZIONE	1-2	1	74.000	**VG8**
FIRE FIGHTER	STRATEGIA	1	1	58.000	**VG2**
NO ESCAPE	AZIONE	1-2	1	74.000	
RIDDLE OF THE SPHINX	STRATEGIA	1-2	1	74.000	**VG4**
STAR VOYAGER	SPAZIO	1-2	1	74.000	**VG5**
TRICK SHOT	SPORT	1-2	1	58.000	

per INTELLIVISION

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
ATLANTIS	SPAZIO	1-2	1	79.000	
BEAUTY & BEAST	AZIONE	1-2	1	79.000	**VG4**
DEMON ATTACK	SPAZIO	1-2	1	79.000	**VG1**
DRACULA	AVVENTURA	1-2	1	79.000	**VG6**
DRAGON FIRE	AZIONE	1-2	1	79.000	**VG8**
ICE TREK	AVVENTURA	1-2	1	79.000	**VG8**
MICROSURGEON	STRATEGIA	1	1	79.000	**VG7**
NOVA BLAST	SPAZIO	1-2	1	79.000	
SWORD & SERPENT	AVVENTURA	1-2	1	79.000	
TROPICAL TROUBLE	AVVENTURA	1-2	1	79.000	**VG9**

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	**VG8**
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	**VG9**
VECTRON	AZIONE	1	1	69.000	

per LUCKY

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
MR. BASIC	—	—	—	49.000	
ASTROMUSIC	—	—	—	49.000	
MELODY MAKER	—	—	—	49.000	
SCOOBY DOO	—	—	—	49.000	

PHILIPS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
ALLA CONQUISTA DEL MONDO	TAVOLIERE	1-6	1	90.000	
ATTACCO GALATTICO (UFO)	SPAZIO	1	1	45.000	
APPUNTAMENTO SPAZIALE	STRATEGIA	1-2	3	45.000	
BASEBALL	SPORT	2	1	45.000	
BASKET/BOWLING	SPORT	1-4	3	45.000	
BILIARDO ELETTR.	SPORT	2	2	45.000	**VG5**
BLACK JACK	AZZARDO	1-2	1	45.000	
BATTAGLIE SPAZIALI	SPAZIO	1	1	45.000	
CACCIA AL DRAGONE	LABIRINTO	1-2	1	65.000	**VG7**
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	**VG9**
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	
KILLER BIS	AZIONE	—	—	70.000	
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	
NIGHTMARE	—	—	—	70.000	
PALLAVOLO	SPORT	1-2	1	45.000	
IL PICCONE MAGICO	AVVENTURA	1	1	65.000	**VG6**
PROGRAMMAZIONE DEL COMPUTER	EDUCATIVO	1	1	55.000	
RACCATTAPALLE/TRIS	AZIONE	1-2	1	45.000	
RISCHIA E VINCI	STRATEGIA	2	1	45.000	
SALTIMBANCO	AZIONE	1	1	45.000	
SAMURAI	STRATEGIA	2	1	45.000	
SCI	SPORT	1-2	3	45.000	**VG8**
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
TERRA HAWK	—	—	—	70.000
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

PLAY ROUND

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
BACHELORETTE	LUCE ROSSA	1	1	111.800	
BACHELOR PARTY	LUCE ROSSA	1	1	111.800	
FEVER	LUCE ROSSA	1	1	111.800	
LADY IN WANDING	LUCE ROSSA	1	1	111.800	
PHILLY FLASHER	LUCE ROSSA	1	1	111.800	
WESTWARD HO	LUCE ROSSA	1	1	111.800	

SUPERCHARHGER SYSTEM

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
COMMUNIST MUTANTS	—	—	—	57.000	
DRAGONSTOMPER	—	—	—	64.000	
ESCAPE FROM MIND MASTER	—	—	—	64.000	
FIREBALL	—	—	—	57.000	
KILLER SATELLITES	—	—	—	57.000	
PHASER PATROL	—	—	—	57.000	
SUICIDE MISSION	—	—	—	57.000	

SPECTRA VISION

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
CHINA SYNDROME	—	—	—	54.000	
CROSS FORCE	SPAZIO	1-2	1	54.000	VG4
GANGSTER ALLEY	AVVENTURA	1-2	1	69.000	VG3
NEXAR	SPAZIO	1	1	54.000	VG7
PLANET PATROL	SPAZIO	1-2	1	69.000	VG5
TAPEWORM	AZIONE	1-2	1	54.000	VG9

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	

TIGER VISION

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
JAWBREAKER	AZIONE	1-2	1	69.000	
KING KONG	AZIONE	1-2	1	69.000	
MARAUDER	LABIRINTO	1	1	69.000	
THRESHOLD	SPAZIO	1-2	1	69.000	

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
BASE COLECO	Lire 485.000
COLECO ATARI CONVERTER	Lire 169.000
COLECO MODULO TURBO	Lire 130.000
FUOCO AUTOMATICO RAPIDO IMAGIC per ATARI	Lire 29.000
HANIMEX/HMG 2650	Lire 275.000
INTERTON/VIDEOCOMPUTER VC 4000	Lire 300.000
LUCKY KEYBOARD TASTIERA ALFANUMERICA	Lire 299.000
LUCKY TASTIERA MUSICALE	Lire 199.000
LUCKY ESPANSIONE MEMORIA	Lire 145.000
MATTEL/INTELLIVISION	Lire 399.000
MODULO INTELLIVOICE	Lire 199.000
PHILIPS/VIDEOPAC G7000	Lire 285.000
PHILIPS MODULO VIDEOPAC C7010	Lire 245.000
PHILIPS/VIDEOPAC G7400	Lire 299.000
PHILIPS/VIDEOPAC G7200 con MONITOR 9" b/n	Lire 360.000
SUPERCHARGER	Lire 170.000
QUICK STIK IMAGIC per MATTEL	Lire 29.000 la coppia

C64

commodore



a casa vostra subito!

Se volete riceverlo velocemente compilate e spedite in busta il "Coupon CBM 64"

EXELCO
Via G. Verdi, 23/25
20095 - CUSANO MILANINO (MILANO)

Descrizione	Qt.	Prezzo unitario	Totale L.
CBM 64 Personal Computer		L. 550.000	
Registratore C2N — VC 1530		L. 110.000	
Floppy Disk VC 1541		L. 585.000	
Stampante SEIKOSHA — GP100VC		L. 550.000	
Reference Guide CBM 64		L. 24.500	
Introduzione basic CBM 64		L. 24.500	
Interfaccia IEEE 488		L. 170.000	

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

Sarà data precedenza alle spedizioni, se assieme all'ordine verrà incluso un anticipo di almeno L. 10.000
I prezzi vanno maggiorati dell'IVA 18%. Aggiungere L. 5.000 per il recapito a domicilio.

VI/9 -83

Sirius™

GIOCHI FANTASTICI PER VERI COMPUTER.

PER COMMODORE VIC20 E CBM64, APPLE, ATARI, IBM ED ALTRI

Sirius è la grande casa americana che programma e produce
i videogiochi che più hanno successo nel mondo.
Brillanti e pieni di invenzioni, graficamente perfetti i videogiochi
Sirius sono ora disponibili in una gamma di oltre 40 titoli.



DISTRIBUITI DA

sirius elettronica

LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU'

COMPRO **cassette per Coleco Vision** a metà prezzo o CAMBIO con cassette Intellivision. Cerco amici per Coleco per scambi e formazione club. Tuscano Francesco - Via Salici, 17 - Legnano (Milano) - Tel. 0331/597054 (ore 17-20.30).

COMPRO **cartucce** in perfette condizioni: Activision, Atari, Coleco, Data Age, Imagic, Mattel, Telesys per i sistemi Atari VCS 2600 e Mattel Intellivision. Pago per pronti contanti i prezzi più alti del mercato. Michele Vecchi - Via Mec Alister, 37 - 44100 Ferrara - Tel. 0532/33340 (ore pasti).

COMPRO **cartuccia per VIC-20** "Jelly Monsters" o CAMBIO con cartuccia "Road Race" in perfette condizioni, imballo originale e istruzioni più cospicua somma in denaro! Vero affare! Federico Gurrieri - Via Ugo Foscolo, 14 - 50124 Firenze - Tel. 055/700635 (ore pasti e serali).

CERCO ragazzi specialmente mia età (13-14 anni) per scambio idee software-hardware su **ZX Spectrum.** Francesco Paolo Battaglia - Tel. 06/5037187 (ore cena - 19/21).

COMPRO **cartucce per TI/99 4A,** giochi o programmi. Tefonare sera a Palmieri Vittorio - Via Fontana, 36 - Tel. 081/254922 (ore 7-9, tranne week-end).



CAMBIO **auto radiocomandata Mauntin Man** + 150 Topolini + 605 Eroi + 7 Elettronica + 25 tra 4 Ruote, Tutto Moto, Gente Motori + L. 40.000 + 2 volumi Enciclopedia Aviazione, per Spectrum o TI 99/4A con cavetti e alimentatore. Chiedere di Roberto - Via Riva di Villasanta 34 - Tel. 049/617113 (ore pasti).

CAMBIO **cassetta Ms. Pacman** con Pitfall o Centipede o Asteroids o Missile Command. Scrivere a Montorsi Roberto, via Emilia centro, 283/B - 41100 Modena o telefonate allo 059/219373 orario negozio.

CAMBIO **cassetta compatibile con Atari** Star Master (Activision) per Megamania (Activision) o Pitfall (Activision). Voc. Pietrara 181D - 05100 Terni - tel. 0744/87325 (ore pasti).

CERCO possessori **Texas TI99** per scambi programmi, conoscenze software, listati, ecc. Francomputer - Corso Fogazzaro, 174 - Vicenza - Tel. 0444/42678 (ore 7-20).

COMPRO per **ZW81 Sinclair** memoria da 32K o 64K oppure anche 16K. Inviare proposte. Maruca Raffaele - Via E. Toti, 27 - 21047 Saronno (Varese).

COMPRO **Lock'n Chase** Mattel Intellivision (in buono stato) max L. 35.000. Carlo Cadelbadino - Via Righi, 33/35 - 28100 Novara - Tel. 0321/453355 (ore 12-13.30 / 19-20.30).

VENDO o CAMBIO **cassetta per Philips:** rischia e vinci (N° 12). Via Trento e Trieste, 15 - 62029 Tolentino (MC) - Tel. 0733/99755 (ore pasti e serali).

VIC 20

commodore



a casa vostra subito!

Se volete riceverlo velocemente compilate e spedite in busta il "Coupon VIC 20"

EXELCO

Via G. Verdi, 23/25
20095 - CUSANO MILANINO (MILANO)

Descrizione	Qt	Prezzo unitario	Totale L.
Personal Computer VIC 20		L. 199.000	
Registratore a cassetta C2N-VC1530		L. 110.000	
Cartridge di espansione 8K RAM-VC1110		L. 95.000	
Cartridge di espansione 16K RAM-VC1111		L. 125.000	
Espansione per alta risoluzione 3 KB - VC1211N		L. 75.000	
Floppy Disk VC 1541		L. 585.000	
Stampante SEIKOSHA-GP100VC		L. 550.000	
Joystick - VC1311 - singolo		L. 10.000	
Paddle - VC1312 - la coppia		L. 20.000	
Impariamo a programmare in Basic con il VIC20		L. 9.000	
Guida al Personal Computer VIC20		L. 20.000	

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

Sarà data precedenza alle spedizioni, se assieme all'ordine verrà incluso un anticipo di almeno L.10.000.
I prezzi vanno maggiorati dell'IVA 18%. Aggiungere L. 5.000 per il recapito a domicilio.

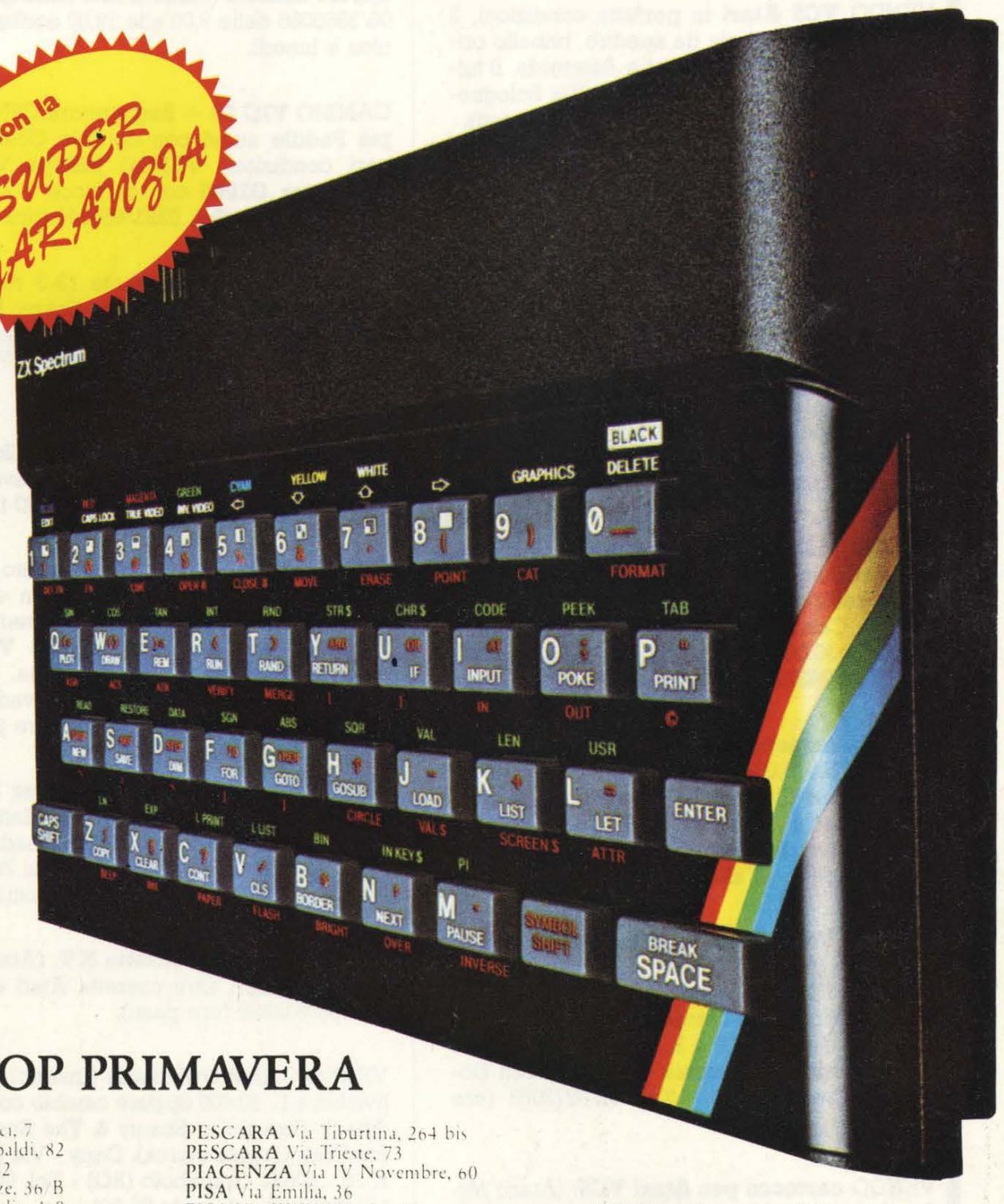
VI/9 -83

QUI C'È sinclair

ZX Spectrum 16/48 k RAM.

- 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: 299.000 lire nella versione a 16 kbytes.

con la SUPER GARANZIA



Lo trovi anche nel tuo BIT SHOP PRIMAVERA

AGRATE BRIANZA Via G. Matteotti, 99
ALBA Via Paruzza, 2
ALESSANDRIA Via Savonarola, 13
ANCONA Via De Gasperi, 40
AOSTA Av. Conseil Des Commis, 16
BARI Via Capruzzi, 192
BASSANO DEL GRAPPA Via Jacopo Da Ponte, 51
BERGAMO Via S. F. D'Assisi, 5
BIELLA Via Italia, 50A
BRESCIA Via B. Croce, 11/13/15
BUSTO ARSIZIO Via Gavinana, 17
CAGLIARI Via Zagabria, 47
CALTANISSETTA Via R. Settimo, 10
CAMPOBASSO Via Mons. II Bologna, 10
CATANIA Via Muscatello, 6
CESANO MADERNO Via Ferrini, 6
CESENA Via Elli 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
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
LATINA Via E. Toti (Galleria Cisa)
LECCE V.le Marche, 21
LECCO Via L. Da Vinci, 7
LEGNANO C.so Garibaldi, 82
LIVORNO Via Paoli, 32
LODI V.le Rimembranze, 36/B
LUCCA Via S. Concordio, 160
LUGO (RA) Via Magnapassi, 26
MACERATA Via Spalato, 126
MANTOVA Via Cavour, 69
MERANO Via S. Maria del Conforto, 22
MESSINA Via Del Vespro, 71
MESTRE P.zza 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
MILANO Galleria Manzoni, 40
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
NAPOLI Via Luca Giordano, 40/42
NOVARA Baluardo Q. Sella, 32
NOVARA Via Perazzi, 23/B
PADOVA Via Fistomba, 8 (Stanga)
PADOVA Via Piovese, 37
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 Emilia, 36
PISA Via XXIV Maggio, 101
PISTOIA V.le Adua, 350
POMEZIA Via Roma, 39
POTENZA Via G. Mazzini, 72
POZZUOLI Via G.B. Pergolesi, 13
PRATO Via E. Boni, 76/78
RECCO Via B. Assereto, 78
RIMINI Via Bertola, 75
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
ROMA Via G. Villani, 24-26
S. DONÀ DI PIAVE P.zza Rizzo, 61
SASSUOLO P.zza Martiri Partigiani, 31
SAVONA Via G. Scarpa, 13/R
SENIGALLIA Via Maierini, 10
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
TRIESTE Via Fabio Severo, 138
TRIESTE Via Torrebianca, 18
TRIESTE Via Madonna del Mare, 7
UDINE Via Tavagnacco, 89/91
VARESE Via Carrobbio, 13
VENEZIA Cannaregio, 5898
VERCELLI Via Dionisotti, 18
VIAREGGIO Via A. Volta, 79
VICENZA Via del Progresso, 7/9
VIGEVANO C.so V. Emanuele, 82
VOGHERA P.zza G. Carducci, 11



La più grande catena di computer in Europa.

VENDO **cassetta Intellivision** "Space Battle" praticamente nuova, oppure CAMBIO con "Hockey", "Baseball". Danilo - Tel. 02/2365994.

VENDO **LEM 2000** + 2 cassette che comprendono 15 giochi. Ottime condizioni, L. 170.000 oppure vendo gioco Pac-Man a L. 130.000. Ottime condizioni. Via Filippo Corridoni, 8 - Pavia - Tel. 0382/303927 (ore 13-14 / 20-21).

VENDO **VCS Atari** in perfette condizioni, 3 mesi di vita, garanzia da spedire, imballo originale più cassette Compat e Asteroids. Il tutto a L. 350.000. Antonio Ciarlo - Via Bolognese, 67 - Firenze - Tel. 055/486025 (ore pasti).

VENDO **videogioco Philips G7000** come nuovo, con imballo originale + 8 cassette (Pac-Man, Mostro spaziale, Formula 1, Satellite Attack). Prezzo da concordare. Tel. 035/520248 (dopo le ore 14).

VENDO per **Spectrum** fantastici programmi: Pacman L. 10.000; Defender 4D; Space Invasion, Tunnel L. 8.000; Hungry Hotace + Horace goes skung L. 15.000 anziché L. 24.000. Lombardo Andrea - C.so Sempione, 39 - Milano - Tel. 02/382897.

VENDO **Videogioco Philips G7000** in perfette condizioni con 1 scheda a L. 150.000. Vendo schede Formula 1 e Guerra Laser (L. 20.000), Cannibal e Programmazione di computer (L. 30.000) o tutto in blocco a L. 230.000. Tel. 0573/29372 (ore cena).

VENDO **cassette Mattel:** Astromash e Sea Battle a L. 70.000. SCAMBIO eventualmente con Dracula (Imagic) le due cassette sono in ottimo stato e poco usate. Preferisco scambio con ragazzi di Milano e provincia. Tel. 02/2363806 (dalle 14 alle 17).

VENDO **Videogioco Philips G7000** con 6 cassette (Mostro spaziale, Appuntamento spaziale, Flipper, Guerra laser, Super trincea e Programmazione computer), usato pochissimo, valore L. 565.000 a L. 320.000. Alessandro - Via Martiri di Cefalonia 41 - 20097 San Donato Mil.se (Milano) - Tel. 02/5272083 (ore pasti).

VENDO **cartucce per Atari VCS:** (Atari) Ms. Pac-Man L. 70.000 (nuova costa L. 94.000) in perfette condizioni, nuovissima; (Activision) Pitfall, Gran Prix L. 50.000 cad. (nuove costano L. 92.000 cadauna). Sergio Giaimi - Via Bolognese, 32 - Firenze - Tel. 055/496643 (dalle 14 alle 20).

VENDO fantastici **programmi in L.M.** per VIC 20 in conf. base o espanso fino ad 8K. Per ricevere la lista inviare L. 500. Il tutto a prezzi stracciatissimi! Contatto solo in zona Milano. Via Santa Sofia, 8 - 20122 Milano - Tel. 02/806502 (ore pasti e pomeriggio).

COMPRO **cassette per VCS Atari:** Soccer, Dodge'm, Basket, Circus, Pitfall, Tennis, Skiing, Golf, E.T., Raiders of the lost Ark, X-Man (Data Age), a prezzi trattabili. Giuseppe Pileri - Corso Garibaldi 264 - 97018 Scicli (Ragusa) - Tel. 0932/931558 (ore 14.00-16.00 / 21.00-23.00).

COMPRO **consolle videogiochi Philips G7000** in buono stato a lire 100.000 (trattabile). Di Tomassi Giorgio - Via Trento e Triste, 15 - 62029 Tolentino (MC) - Tel. 0733/99755 (ore 14.00-16.30 / 20.00-22.00).

COMPRO **Base Atari VCS** a L. 200.000. Roma - Tel. 06/8319286.

CAMBIO **Demon Attack** Intellivision, con Tropical Trouble, o Microsurgeon (Imagic) oppure Scacchi (Mattel), solo zona Roma. Tel. 06/3965066 dalle 9,00 alle 12,00 escluso domenica e lunedì.

CAMBIO **VIC 20** + Registratore C2N + Coppia Paddle nuovi con console ColecoVision pari condizioni. VENDO **Philips Videopac Computer G7000** con cartucce 1-7-10-20-31 per L. 200.000. Tel. 0321/454744 (ore pasti).

CAMBIO temporaneamente (2-3 mesi) **cassette per VCS Atari:** Maze Craze, Pac-Man, Space Invaders, Slot Racers, Superman. Chiedo massima onestà. Tel. (125/230770 (13,10-14,30 / 18,30-21,00).

CAMBIO **Frog Bog** con: Tron I, Skiing, Boking. Lanero Giampaolo - Via Ottava Società 12/14 - Tel. 010/603159 (ore 14 o 20 in poi).

CAMBIO l'**Atari VCS 2600** completo di 7 cassette con la consolle Intellivision anch'essa completa di 7 cassette se sono meno si può trattare. VENDO sempre l'**Atari VCS 2600** con 7 cassette al miglior offerente, partendo da L. 300.000 o trattabili. Via Ovada 29/A - 20142 Milano - Tel. 02/8131197 (ore pasti).

CAMBIO gioco elettronico **"Soccer 2"** Mattel con una delle seguenti cartucce Mattel Intellivision: Boxing, Tennis, Tron Deadly Discs, Frog Bog. Livio Festa - Via Pennini 76/ - 83100 Avellino - Tel. 0825/39913 (ore pasti).

VENDO/CAMBIO **cassetta E.T.** (Atari) buone condizioni con altra cassetta Atari o Imagic. Tel. 06/802396 (ore pasti).

VENDO/CAMBIO **Atlantis** (Imagic) per Intellivision a L. 50.000 oppure cambio con Demon Attack (Imagic) o Beauty & The Best oppure Ice Trek (stessa marca). Dany - Via Marciatori 20 - 40057 Granabolo (BO) - Tel. 051/761520 (12.00/14.00 - dopo le 20.00).

VENDO/CAMBIO **cassetta Atari VCS "Berzerk"** per L. 40.000 trattabili oppure cambio con: Pitfall o Demon Attak o New Volley Ball o altre. Enrico o Giovanni - Via Marazzani 14 - Vigevano - Tel. 0381/72016 (ore serali).

COMPRO **cassette Intellivision** in buone condizioni: Atlantis, Dracula, Space Armada, Astromash, Pitfall, Bealty e the beast, a non più di 40.000 lire cadauna. P.zza Matteotti, 5 - Scandicci (Firenze) - Tel. 055/252382 (ore 17-19).

COMPRO per **VCS Atari** cassette Pitfall e Demon Attack per un totale di L. 50.000-60.000 max. Solo zona Napoli. Via Cintia P.co S. Paolo, 4 - Napoli - Tel. 081/7672050 (ore 17-20).

CLUB

ISCRIZIONE GRATUITA

Iscriviti al nostro CLUB!
Potrai usufruire di eccezionali vantaggi riservati solo ai possessori della TESSERA "PLAY GAME CLUB"....

1. Ogni 8 cassette ne riceverai una in omaggio!
Infatti completando la tessera che ti metteremo a disposizione potrai ricevere una cassetta in omaggio a tua scelta!

2. Il primo bollino - valido per il completamento delle 8 cassette - ti verrà inviato in omaggio con l'iscrizione al CLUB.

3. L'iscrizione al Club ti dà diritto a ricevere periodicamente un pieghevole illustrativo che ti metterà al corrente delle novità disponibili presso i nostri negozi e che potrai ordinare comodamente per corrispondenza senza alcun aggravio di spese postali.

4. Sconti particolari su giochi elettronici, scacchiere elettroniche, giochi elettronici da tavolo.

RINO - VIA CARLO ALBERTO, 39 - TEL. 517.740 **MILANO** - VIA MASCHERONI, 14 - TEL. 437.385



Novità Activision

Keystone Kapers	L. **92.000**
Plaque Attack	L. **89.000**
Enduro	L. **92.000**
Oink	L. **89.000**

Novità Parker

Q. Bert	L. **89.000**
Tutankham	L. **89.000**

Offerta speciale a chi acquista una consolle Coleco L. **485.000** oltre alla cassetta Mouse Trap ha diritto a Zaxxon in omaggio o una cassetta a sua scelta.

Offerta speciale a chi acquista una consolle Intellivision L. **399.000** oltre alla cassetta in omaggio Mattel ha diritto a Burger Time o una cassetta a sua scelta.

Novità Imagic.

Losar Storm	L. **79.000**
Fathom	L. **79.000**
Moonsweeper	L. **79.000**

INTELLIVISION SYSTEM

0001	Console con 1 cass. omaggio	L. 399.000

CASSETTE INTELLIVISION

0002	Football	L. 29.000
0003	Las Vegas Roulette	L. 29.000
0004	Sharp Shot 4 giochi	L. 29.000
0005	Math Fun	L. 29.000
0006	Hockey	L. 49.000
0007	Auto Racing	L. 49.000
0008	Bowling	L. 49.000
0009	Golf	L. 49.000
0010	Baseball	L. 49.000
0011	Backgammon	L. 49.000
0012	Royal Dealer - Giochi di carte	L. 49.000
0013	Triple Action - Triplice Azione	L. 49.000
0014	Sea Battle	L. 49.000
0015	Armor Battle	L. 49.000
0016	Frog Bog	L. 49.000
0017	Shark! Lo squalo	L. 49.000
0018	Snafu - La trappola	L. 49.000
0019	Space Armada - Flotta Spaziale	L. 49.000
0020	Söccer - Calcio	L. 59.000
0021	Tennis	L. 59.000
0022	Basketball	L. 59.000
0023	Skiing - Sci	L. 59.000
0024	Boxing	L. 59.000
0025	Horse Racing - Corsa di Cavalli	L. 59.000
0026	Star Strike	L. 59.000
0027	Astrosmash	L. 59.000
0028	Space Battle	L. 59.000
0029	Space Hawk	L. 59.000
0030	Sub Hunt - Battaglia sottomarina	L. 59.000
0031	Vectron	L. 59.000
0032	Tron Maze Tron - Caccia al Tron	L. 59.000
0033	Advanced Dungeons & Dragons - Draghi`e Tesori nascosti	L. 59.000
0034	Tron Deadly Discs	L. 59.000
0035	Utopia	L. 69.000
0036	Night Stalker - Labir. degli orrori	L. 69.000
0037	Lock'n Chase - Guardie e Ladri	L. 69.000
0038	Ches - Scacchi	L. 69.000
0039	Burger Time	L. 69.000
0040	Buzz Bombers	L. 69.000
0041	Mission X	L. 69.000
0042	Locomotion	L. 79.000
0043	Vectron	L. 79.000

INTELLIVOICE

0044	Modulo Intellivoice Sintetizzatore di voce con una cassetta B.17 omaggio (in inglese)	L. 199.000

CASSETTE INTELLIVOICE

0045	Space Spartans (in italiano)	L. 85.000
0046	Space Shuttle (in inglese)	L. 85.000
	Solar Sailor (in inglese)	L. 85.000

ATARI

Consolle

0047	Video Computer System comprensivo di comandi a cloche e una cassetta in dotazione (Space Invaders)	L. 299.000

Accessori per VCS 2600

0048	Comandi a cloche	L. 25.000

Cassette per VCS 2600

0049	Basket Ball	L. 25.000
0050	Outlaw	L. 25.000
0051	Video Checkers	L. 25.000
0052	3-D Tic Tac Toe	L. 25.000
0053	Bowling	L. 25.000
0054	Combat	L. 25.000
0055	Adventure	L. 25.000
0056	Dodge Em	L. 39.000
0057	Othello	L. 39.000
0058	Golf	L. 39.000
0059	Air Sea Battle	L. 39.000
0060	Math Gran Prix	L. 39.000
0061	New Soccer	L. 59.000
0062	New Tennis	L. 59.000
0063	New Volleyball	L. 59.000
0064	Space Invaders	L. 59.000
0065	Missile Command	L. 59.000
0066	Haunted House	L. 59.000
0067	Yar's reverge	L. 59.000
0068	E.T. Extra Terrestrial	L. 59.000
0069	Dig Dug	L. 79.000
0070	Galaxian	L. 79.000
0071	Phoenix	L. 79.000
0072	Vanguard	L. 79.000
0073	Asteroids	L. 79.000
0074	Bezerk	L. 79.000
0075	Defender	L. 79.000
0076	Pac-Man	L. 79.000
0077	Centipede	L. 89.000
0078	Ms. Pacman	L. 89.000
0079	Star Raiders	L. 89.000

COLECO

Console con Donkey Kong compreso	L. 485.000

GIOCHI COLECO CARTUCCE ARGENTO

0080	Zaxxon	L. 99.000
0081	Donkey Kong	L. 92.000
0082	Puffi	L. 92.000
0083	Venture	L. 92.000
0084	Cosmic Avenger	L. 77.000
0085	Lady Bug	L. 77.000
0086	Gorf	L. 77.000
0087	Wizard of Wor	L. 77.000
0088	Mouse Trap	L. 77.000
0089	Carnival	L. 77.000

GIOCHI ATARI CARTUCCE ROSSE

0090	Donkey Kong	L. 92.000
0091	Venture	L. 77.000
0092	Wizard of Wor	L. 65.000
0093	Gorf	L. 65.000
0094	Mouse Trap	L. 65.000
0095	Carnival	L. 65.000

GIOCHI MATTEL CARTUCCE BLUE

0096	Donkey Kong	L. 92.000
0097	Venture	L. 77.000
0098	Mouse Trap	L. 65.000
0099	Carnival	L. 65.000

Videogames Imagic compatibili Intellivision

0100	Atlantis	L. 69.000
0101	Beauty and the Beast	L. 69.000
0102	Microsurgeon	L. 69.000
0103	Demon Attack	L. 69.000
0104	Dragon Fire	L. 79.000
0105	Tropical Trouble	L. 79.000
0106	Sword & Serpents	L. 79.000
0107	Ice Trek	L. 89.000
0108	Dracula	L. 89.000
0109	Nova Blast	L. 89.000

Controlli speciali Point Master (compatibili Intellivision)

0110	Quick-Stik *novità* coppia	L. 29.000

Videogames Imagic compatibili Atari

0111	Atlantis	L. 39.000
0112	Star Voyager	L. 39.000
0113	Cosmic Ark	L. 39.000
0114	Riddle of the Sphinx	L. 39.000
0115	Fire Fighter	L. 39.000
0116	Trick shot	L. 39.000
0117	Demon Attack	L. 49.000
0118	Dragon Fire	L. 79.000
0119	No Escape	L. 79.000

Controlli speciali Point Master (compatibili Atari)

0120	Fuoco Automatico Rapido	L. 29.000

ACTIVISION per Atari

0121	Dragster	L. 57.000
0122	Laser Blast	L. 57.000
0123	Spider Fighter	L. 59.000
0124	Boxing	L. 65.000
0125	Fishing Berby	L. 65.000
0126	Sky Jinks	L. 65.000
0127	Kaboom	L. 77.000
0128	Tennis	L. 77.000
0129	Skiing	L. 77.000
0130	Freeway	L. 77.000
0131	Stampede	L. 77.000
0132	Megamania	L. 77.000
0133	Sea Quest	L. 77.000
0134	Dolphin	L. 77.000
0135	Keystone Cops	L. 77.000
0136	Oink Oink	L. 77.000
0137	Barnstorming	L. 92.000
0138	Grand Prix	L. 92.000
0139	Starmaster	L. 92.000
0140	Ice Hockey	L. 92.000
0141	Chopper Command	L. 92.000
0142	Pitfall	L. 92.000
0143	River Raid	L. 92.000

per Intellivision

0144	Stampede	L. 70.000
0145	Pitfall	L. 92.000
0146	Happy Trails	L. 92.000

PARKER per Atari

0147	Frogger	L. 89.000
0148	Star Wars	L. 89.000
0149	Amidar	L. 89.000
0150	Spiderman	L. 89.000
0151	Reactor	L. 89.000
0152	Jediarena	L. 89.000
0153	Actione Force	L. 89.000
0154	Tutankham	L. 89.000
0155	Q Bert	L. 89.000

per Intellivision

0156	Frogger	L. 89.000
0157	Super Cobra	L. 89.000
0158	Q Bert	L. 89.000
0159	Tutankham	L. 89.000
0160	Popeye	L. 89.000

Vectrex	L. 499.000
Cassetta Scramble	L. 70.000
Cassetta Colar Quest	L. 70.000
Cassetta Clean Sweep	L. 70.000
Cassetta Berzerk	L. 70.000
Cassetta Armour Attack	L. 70.000
Cassetta Star Trek	L. 70.000
Cassetta Cosmic Chasm	L. 70.000
Cassetta Star Hawk	L. 70.000
Cassetta Hyperchase	L. 70.000
Cassetta Rip Off	L. 70.000
Cassetta Space Wars	L. 70.000
Cassetta Blitz	L. 70.000

STARPATH CORPORATION (formerly ARCADIA)

Super Charger compreso cassetta fhaser Patrol	L. 149.000
Communist Mutants	L. 39.000
Fireball	L. 39.000
Killer Satellites	L. 39.000
Suicide Mission	L. 39.000
Dragon Stomper	L. 45.000
Mindmaster	L. 45.000

QUESTO TAGLIANDO È VALIDO PER L'ISCRIZIONE AL

CLUB PLAY GAME

NOME E COGNOME DEL VIDEOGIOCATORE ETÀ

INDIRIZZO TELEFONO

TIPO DI BASE/SISTEMA

N. DI MATRICOLA BASE

SPEDIRE A: PLAY GAME CLUB - VIA CARLO ALBERTO 39 - TORINO

CEDOLA DI COMMISSIONE

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

NOME_____ COGNOME_____ ETÀ_____

VIA_____ N°_____ TEL._____/_____

CAP_____ CITTÀ_____ PROV._____

ATARI

N°_____ N°_____ N°_____

INTELLIVSION

N°_____ N°_____ N°_____

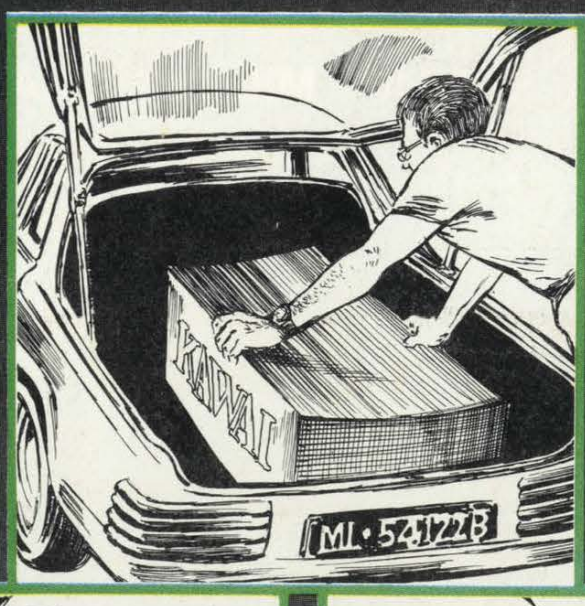
☐ Pagherò al postino; le spese di spedizione sono comprese nel prezzo

☐ Allego assegno n°____ 0____ di L._____

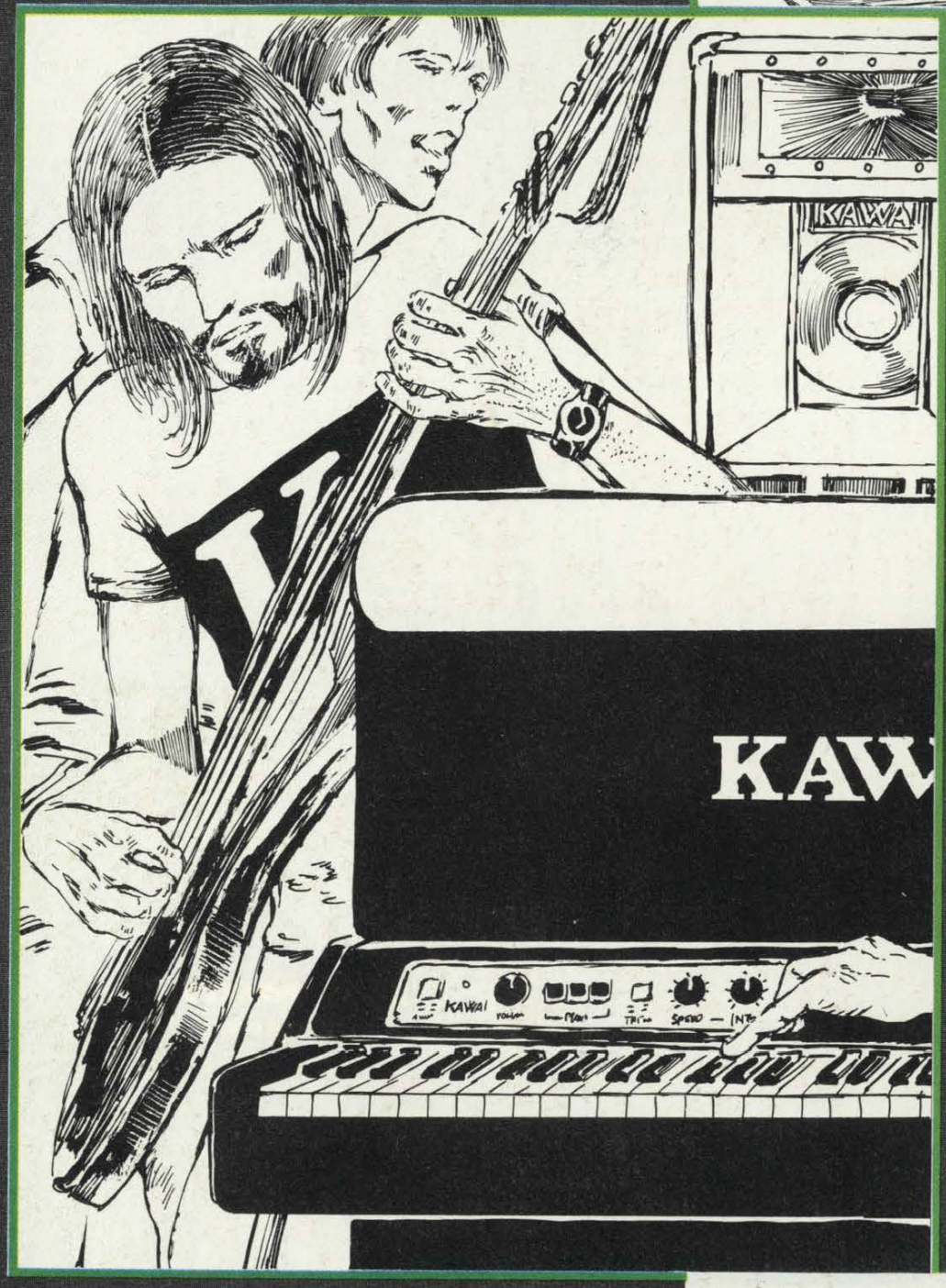
☐ Vogliate inviarmi il catalogo. Allego L. 500 in francobolli ☐ Per ATARI ☐ Per INTELLIVISION

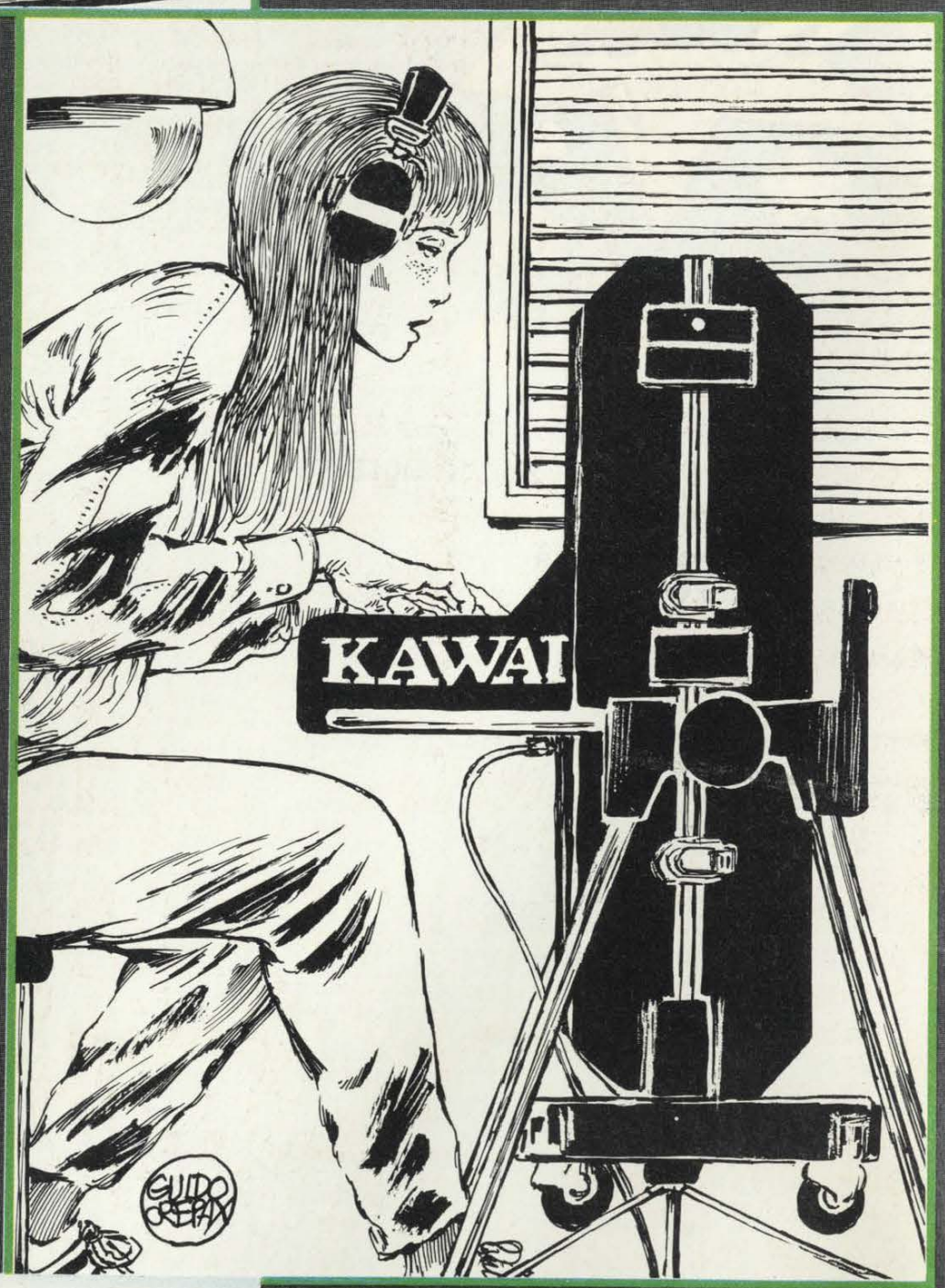
DATA_____ FIRMA_____

NUOVO KAWAI EP-608
Finalmente.



milani



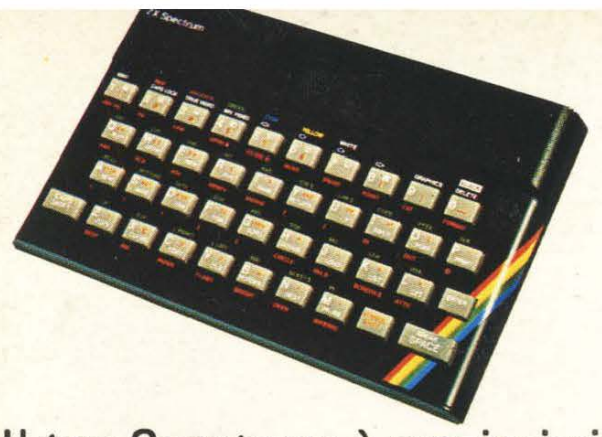


Sì finalmente un pianoforte verticale elettrico dotato di tastiera, corde e meccanica, con lo stesso tocco dei pianoforti tradizionali! Ma non è tutto! La sua contenuta dimensione ne consente l'agevole spostamento da un luogo all'altro, ma anche dovunque vi piaccia far musica.
Perché Kawai E P 608 trova posto nel bagagliaio di qualunque auto di media cilindrata.



Kawai E P 608 può essere il vostro compagno anche nel cuore della notte: ed è la sua cuffia ad alta fedeltà che ve lo consente.
Infine il prezzo: particolarmente contenuto tanto da costituire un fattore in più per considerare Kawai E P 608 il pianoforte elettrico senza concorrenza.

furcht
esclusivista per l'Italia – Milano



ce l'hai?

Il tuo Spectrum è preziosissimo difendilo con la "SUPER GARANZIA"
La Rebit Computer, distributore per l'Italia dei prodotti **SINCLAIR**, ha messo a punto la nuova straordinaria

SUPER GARANZIA

Apri la scatola del tuo **SPECTRUM** acquistato presso un Rivenditore Autorizzato e ci trovi anche un libretto: ti accompagnerà nei tuoi futuri acquisti, dandoti l'occasione per risparmiare oltre 100.000 lire. Ti darà la Garanzia di una perfetta assistenza, e avrai la certezza del valore del tuo autentico **SPECTRUM.** Il libretto della "SUPER GARANZIA" contiene le modalità per l'iscrizione al **SINCLUB,** la federazione di tutti i Sinclair Club Italiani. Inoltre il Coupon sconto per abbonarsi a **"SPERIMENTARE"** il mensile di elettronica che pubblica il bollettino Sinclub: idee, programmi, notizie, vita associativa.

La tessera Software ti da diritto ad uno sconto sull'acquisto dei programmi. Infine nel libretto "SUPER GARANZIA" troverai la possibilità di acquistare la stampante **ZX PRINTER SINCLAIR** ad un prezzo eccezionale.

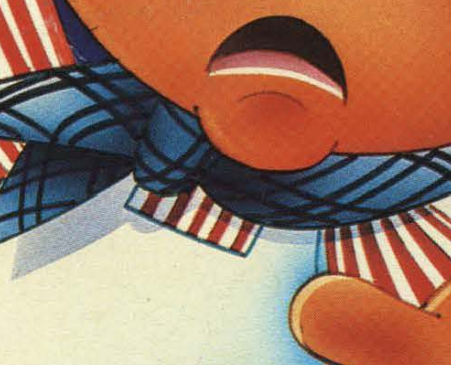
PER QUESTO UNO SPECTRUM SENZA LA "SUPER GARANZIA" E`SOLO UN MEZZO
Spectrum



sinclair
Spectrum
molto di più di una garanzia!!

REBIT COMPUTER
A DIVISION OF G.B.C.

Burger Time. L'ora degli hamburger.



Inseguito dalle terribili salsicce, il cuoco di Burger Time cerca disperatamente di far cadere in padella i suoi hamburger. Mentre dispone una foglia di lattuga eccolo evitare le solite uova al tegamino. Una spruzzata di pepe e... zac! sono bell'e fritte.

Superato cosí il quarto livello, ingaggia subito un'aspra battaglia con una pattuglia di sottaceti.

Chi vincerà? Dipende solo da voi e dalla vostra fame di punti.

Con Burger Time si va avanti all'infinito perché l'appetito vien... giocando.

Direttamente dalle sale-giochi americane a casa vostra, la cassetta di Burger Time. Uno degli oltre quaranta videogiochi riservati a chi ha un Intellivision. E sempre in esclusiva per voi,



arriveranno fra pochi mesi gli accessori per potenziare la vostra console: l'Intellivoice, un sintetizzatore di voce per i videogiochi parlanti; la Music Keyboard, una tastiera polifonica che visualizza le note sullo schermo; la Computer Keyboard, una tastiera programmabile in Basic per creare i vostri videogiochi.

Insomma, la vostra console Intellivision sta per diventare il cuore di un sofisticato sistema elettronico. Come dire che divertirsi è stato solo l'inizio.

MATTEL ELECTRONICS®

INTELLIVISION™

Intelligent Television