ISSN: 0392-8918

VIDEO GIOCHI

11

UNA PUBBLICAZIONE DEL GRUPPO EDITORIALE JACKSON

GENNAIO 1984

LA PR[illegible] RIVISTA DI VIDEOGAMES • GIOCOMPUTER • GIOCHI ELETTRONICI

L. 3.000

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70



VIDEOGIOCHI COMPIE UN ANNO

TUTTE LE NOVITA' DA BAR
FAVOLOSO ZAXXON - IL VIDEOGAME DEL MESE

HOME COMPUTER

SC-3000

Il computer per studiare informatica, chimica, musica, grafica.

Prova SC-3000. È prodotto da SEGA, il più grande creatore di videogiochi a gettone. Con SC-3000 e le cassette BASIC, MUSICA, GRAFICA impari a programmare un computer, a comporre musica, a creare animazioni.
E quando hai voglia di giocare puoi scegliere tra tanti grandi giochi diversi, con situazioni e grafica incredibilmente seducenti. Perché SC-3000 non è soltanto prodotto da un grande del videogame, ma è anche un grande computer con una CPU Z-80A (come i personal più sofisticati) e 48 kbyte di memoria interna, grafica a 16 colori e interfacciabilità con una lunga serie di periferiche, stampanti, memorie esterne, anche a dischi, oltreché, naturalmente con il televisore a colori. Si può giocare con la tastiera e con gli appositi comandi a leva.



INTERNORD

BASIC

Con le cassette BASIC puoi creare i tuoi programmi di animazione, di grafica e di calcolo. I programmi BASIC consentono tra l'altro operazioni decimali con 12 cifre significative

MUSICA



Usando la cassetta MUSICA puoi comporre la musica che vuoi sullo schermo TV.
Lo SC-3000 incorpora un sintetizzatore musicale triadico che ti permette di comporre e ascoltare ogni tipo di musica: dal jazz al pop al classico.

SC-3000 IL COMPUTER CHE COSTA COME UN VIDE

E per giocare con tanti irresistibili giochi.


MONACO GP


STAR JACKER


SAFARI HUNT


BORDERLINE


POP FLAMER


SINDBAD MISTERY


CONGO BONGO


N-SUB


BASEBALL


YAMATO



in **OFFERTA di LANCIO** a sole
L. 368.000* compresa
cassetta BASIC livello III° A da 16 kbyte RAM
*iva esclusa

concessionaria per l'Italia
MELCHIONI



Il computer SC-3000 in versione videogame. Si nota la cassetta-gioco inserita nell'apposito alloggiamento (a destra) e un comando a leva già applicato al computer (se ne possono applicare due per giocare con un avversario). Così preparato lo SC-3000 è identico a un videogioco da bar di alta qualità perchè SEGA produce sia il videogioco domestico che i giochi da sala.



SEGA®

Chiedilo nei migliori negozi

OGIOCO MA CHE TI SERVIRÀ 1.000 VOLTE DI PIÙ.

SOMM

IL POSTO DELLA POSTA 8

CLASSIFICHE DA TUTTO IL MONDO
HIT GAMES 32



FATTI E NOTIZIE
READY 34

ATTUALITÀ
VIDEOGAMES IN ITALIANO SI DICE ZACCARIA 44



PROVATI PER VOI
A CHE GIOCO GIOCHIAMO? 56

ATTUALITÀ
CENTIPEDE A MONACO 76

I GRANDI A GETTONE
AL BAR 82

FLIPPER
PINBALL WIZARD BONUS N° 11 92

ATTUALITÀ
I NUOVI COIN-OP 96

GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.

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

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

SEDE LEGALE
Via Vincenzo Monti, 15 - 20123 Milano

COORDINAMENTO EDITORIALE
Daniele Comboni

DIREZIONE EDITORIALE
Giampietro Zanga e Paolo Reina

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

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

DIRETTORE
Stefano Guadagni

COMITATO DI REDAZIONE
Riccardo Albini
Benedetta Torrani

COORDINAMENTO TECNICO
Alessandra Guadagni

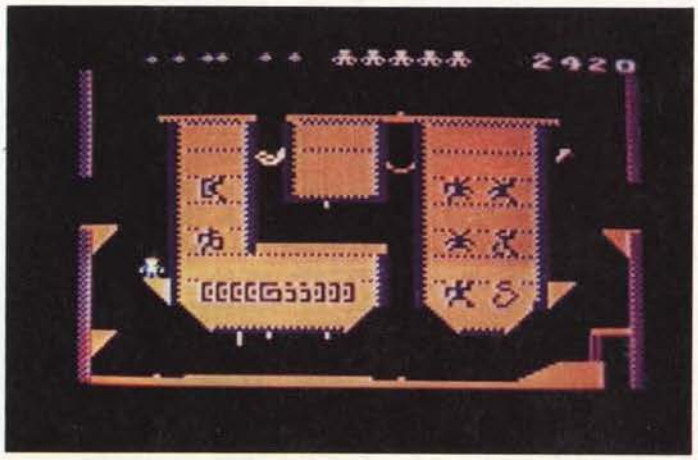
ART DIRECTOR
Silvana Corbelli

CONTABILITA'
Franca Anelli
Mariella Luciano
Franco Mancini
Gabriella Napoli
Roberto Ostelli

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

ARIO

DI FRONTE AL FATTO COMPUTER



102 ATTUALITÀ

107 I GIOCOCOMPUTER
SPECTRUM DELLE MIE BRAME
VIC, VIC... HURRA!
ZX 81 - ATARIANA
- TI - APPLE

125 LIST
UNDICESIMA LEZIONE

132 LOVOGLIONONLOVOGLIOPIÙ
MERCATINO DELL'USATO



HANNO COLLABORATO

Maurizio Cossù
Marco Gatti
Danilo Lamera
Lorenzo Mauri
Maurizio Miccoli
Vanessa Passoni
Rocco Rognoni
Marco Rosa
Alberto Rossetti
Giovanni Somazzi
Nicolò Torrani
Andrea Verona
Tito Zavanella

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

PUBBLICITA': concessionaria in esclusiva per l'Italia e l'Estero
REINA S.r.l. - Via Washington 50 - 20149 MILANO
Tel. (02) 498.80.66/7/8/9/060 (5 linee con ricerca automatica)
Telex 316213 REINA I
Concessionaria pubblicità per USA e Canada:
International Media Marketing 16704 Marquardt Avenue,
P.O. Box 1217 Cerritos Ca 90701 - (213) 926-9552
Autorizzazione alla pubblicazione: Trib. di Milano
n. 455 del 27-11-1982'
Stampa: Reweba - Brescia
Concessionario esclusivo per la diffusione in Italia
e all'Estero:
SODIP - Via Zuretti 25 - 20125 Milano
Spedizione in abb. postale Gruppo III/70.
Prezzo della rivista L. 3.000
Numero arretrato L. 6.000. Abbonamento annuo L. 22.000
per l'Estero L. 35.000. I versamenti vanno indirizzati a:
Gruppo Editoriale Jackson S.r.l. - Via Rosellini, 12 -
20124 Milano
mediante emissione di assegno bancario o cartolina
vaglia, o utilizzando il c/c postale numero 11666203.

IL GRANDE VIDEOGIOCO

La scena è un pianeta alieno, brulicante di inusitate forme di vita, talora ambigue, talaltra manifestamente ostili, non raramente pericolosissime. L'atmosfera, attraversata da bagliori di laser, è satura di elettricità e continui lampi e crepitii aumentano la tensione a bordo della vostra astronave.

OBIETTIVO. Siete infatti un manipolo di spericolati Videonauti, staffette speciali di un forte esercito di oltre cinquantamila Videoplayers, e dovete avvicinare ogni forma di vita per studiarne usi e costumi, e individuarne i punti deboli: grazie alla vostra esplorazione i Videoplayers dovranno essere in grado di sostenere un confronto vincente con qualsiasi forma di vita (videozoo). Dovete anche individuare quelli mangerecci, perché i Videoplayers sono sempre più affamati.

Avete pochissimo tempo per studiare il vostro avversario, che spesso vi attaccherà a sorpresa; dalle profondità degli oceani ribollenti e dalle vertiginose altezze dell'elettroatmosfera aliena nuove forme Videobilogiche vi bersagliano; alcune, timide, sembrano volervi sfuggire: inseguitele, potrebbero diventare pericolose in seguito, o potreste mancare di segnalare ai vostri Videoplayers un videozoo particolarmente utile e ben "digeribile".

A complicar le cose, il vostro stesso popolo vi invia continui messaggi per indicarvi quali sono i videzoi da controllare con priorità, il che scombina i vostri piani e le vostre strategie. Dovete fare attenzione all'energia, anche perché ve ne serve parecchia per rispondere ai continui interrogativi che vi vengono dai Videoplayers. A intervalli regolari, poi, dovete stendere accurate e sistematiche relazioni su tutto per informare gli esigenti Videoplayers, che altrimenti vi tolgono l'incarico, lasciandovi soli e privi di energia in preda ai tremendi Cartridges.

STRATEGIA. Nella scelta dei videozoi da controllare seguite l'istinto, ma in ogni caso attenetevi scrupolosamente a quelli indicati dai Videoplayers: vi accorgerete presto che le loro indicazioni sono giuste. Aggiungete quelle che vedete ai bordi dello schermo, dove si trovano le video-forme più recenti che i Videoplayers non possono ancora conoscere. Aggiungete un mucchio di informazioni sui dettagli ambientali: tutto servirà perché i Videoplayers conoscano meglio il Pianeta.

Rivolgete la vostra attenzione anche all'altro emisfero — ci arriverete solo dopo aver "provato" un sufficiente numero di videozoi —: lì c'è un vasto subcontinente, Interactiland, in cui i videozoi hanno la caratteristica di poter essere addomesticati e quindi di eseguire le vostre istruzioni. Non dimenticate, infine, di confrontare i vostri risultati con quelli ottenuti dai videoplayers: potreste avere delle sorprese.

CONCLUSIONI. Questo è il nostro videogame preferito: si chiama VIDEOGIOCHI, e si rinnova di mese in mese.

Dicono che i videogiochi prima o poi "stufano". Questo no: è da un anno che ci giochiamo, e vorremmo giocarci sempre di più: anche i Videoplayers, cioè voi lettori, aumentano e dimostrano grande attaccamento a questo videogame. E i videozoi, alias i videogiochi veri e propri, saettano sempre più numerosi nel cielo, tantoché abbiamo anche fatto un Annuario per fare il punto della situazione.

Bene, grazie per averci seguito fin qui, e grazie se continuerete a seguirci: la rivista, cioè il nostro VIDEOGIOCHI, è sempre più ricca: le vostre lettere e i vostri contributi di idee sono sempre più numerosi e preziosi.

A noi sembra un gran bel videogioco!

VIDEOGIOCOSAMENTE VOSTRI...







"La vita
è un
videogioco"

PAOLO REINA:



Vi auguriamo dunque un secondo fantastico anno con una rivista sempre più bella, ricca, interessante.



il posto della posta

DRAGHI MATTEL & ALTRI TRABOCCHETTI

Cominciate col ripescare quel catalogo della Mattel Electronics allegato al secondo numero di Videogiochi e prendete anche il numero tre (agli ordini! ndr).

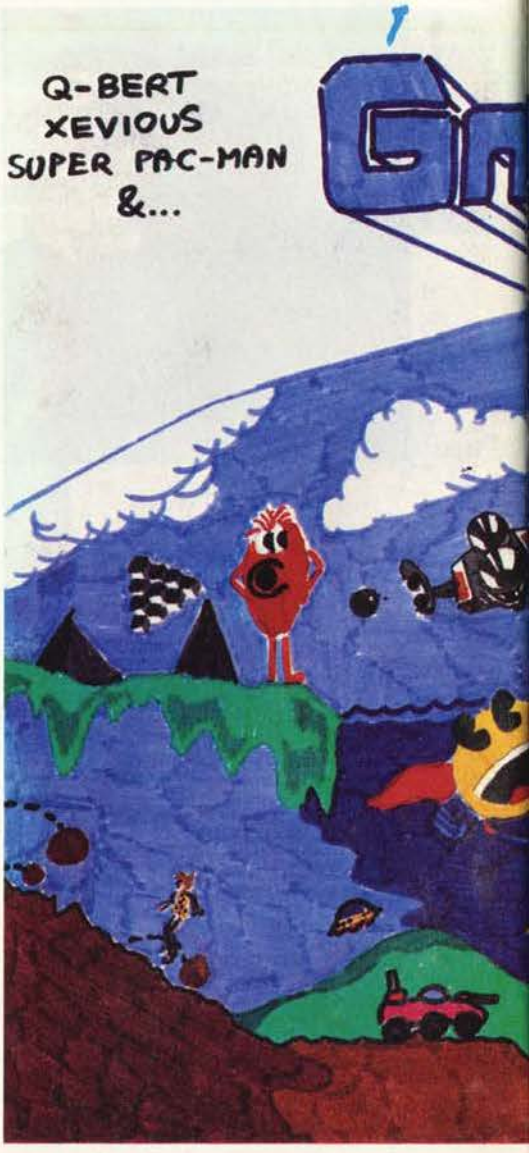
Osservando il catalogo potrete trovare un gioco d'azione il cui nome è "Advanced Dungeons & Dragons". Nel numero tre di Videogiochi troviamo invece "il titolo più lungo nella storia dei videogiochi": "Advanced Dungeons & Dragons Treasure of Tarmin". Nei due casi comunque si parla di recuperare un certo grande "Tesoro del Minotauro" nel suo stesso covo.

Oltre a spiegarmi il perché della differenza tra i titoli di uno stesso gioco dovete spiegarmi, cosa assai più importante, la differenza tra il gioco illustrato da quel catalogo ed il gioco da voi provato e raccontato per i lettori (VG 5), gioco che, a parte tutto, io ho comprato con grande soddisfazione.

Riguardate poi nel catalogo allegato al secondo numero e provate anche soltanto a guardare ciò che è illustrato sopra alla scritta "Tron 2", poi prendete "Tron Maze-a-Tron" ed infine datemi delle altre spiegazioni (la differenza della grafica è enorme).

Marco Morello. Sesto S.G. (MI)

Mumble mumble... (stiamo pensando). Bene, tanto per cominciare devi sapere che "Dungeons & Dragons", oltre ad essere uno dei più popolari giochi di società degli Stati Uniti, è anche il primo gioco ad avere introdotto il "role-playing" nel meccanismo della azione, un concetto molto importante che consente ai partecipanti di assumere il ruolo dei personaggi che li rappresentano sulla tavola da gioco.
Ciò che è più importante invece ai fini della risposta è che "Dungeons & Dragons" è anche un classico trade-mark, un marchio registrato insomma, di cui tutti i diritti sono detenuti dalla TSR Inc. (e non dalla Mattel). Ci P0016sei fino a qui? OK.
Quello che ha fatto la Mattel è stato di acquistare dalla TSR la licenza di riprodurre il gioco in esclusiva nel settore dei videogames. Ottenuto quel diritto la Mattel ha acquisito anche la facoltà di contrassegnare i suoi prodotti con la sigla "Dungeons & Dragons" ('Advanced' significa solo 'Versione avanzata'), rispettando naturalmente le specifiche dettate dalla TSR in merito al gioco originale.
A questo punto la casa madre dell'Intellevision non si è fatta certo pregare ed ha cominciato a sfornare un sacco di articoli siglati da quella etichetta, tra cui un gioco elettronico da tavolo e dei tascabili, tutti a base di labirinti a sfondo "fantasy" come nella versione originale.
La storia di "Dungeons & Dragons" è poi talmente complessa e grandiosa che anche le possibilità di sfruttare tale richiamo per l'Intellevision erano praticamente illimitate, e ben si prestava il soggetto ad una intera serie di cartucce ambientate tra Draghi & Trabocchetti. Ecco dunque spiegato il mistero delle due cartucce, che sono diverse tra loro anche se ispirate al medesimo "filone".
La stessa identica cosa è successa poi per Tron, da cui sono stati tratti fino ad ora ben quattro titoli, e la serie non è certo destinata a finire...
Quanto alle differenze che hai riscontrato tra le illustrazioni del catalogo e le immagini che gli stessi giochi proiettano sul video, esse sono dovute al fatto che probabilmente al tempo di uscita del catalogo alcuni tra i videogames raffigurati non erano ancora pronti per essere commercializzati e si trovavano al più allo stadio di prototipo.
Con l'intento di dare al lettore la panoramica più completa sulla produzione Mattel per il suo sistema sono state così riprodotte le illustrazioni delle versioni che si pensava sarebbero state più simili a quelle ufficiali, che poi invece sono state modificate qua e là durante il gap temporale tra l'uscita del catalogo e la commercializzazione della cartuccia.
Un'altra piccola parte delle differenze cui hai accennato è invece dovuta al fatto che le riproduzioni del catalogo non derivano da vere e proprie fotografie ma sono state ottenute con procedimenti grafici diversi.
L'intento comunque, come abbiamo accennato, era quello di offrire il più vasto effetto di insieme su tutta la



produzione, non di turlupinare qualcuno. Tieni infatti ben presente che i risultati finali sulla cartuccia non sono mai stati inferiori a quelli mostrati dal catalogo, anche se con qualche differenza.

DIVERTENTE E BASTA

Avete indetto tanti concorsi di ogni genere, ma nessuno riguardante i computer. Mi piacerebbe qualcosa del genere "Inventate il programma" dove il premio, possibilmente in denaro, sia dato al gioco più "DIVERTENTE".
Mi raccomando, divertente, e non attuale o fantasioso, o tutte quelle cose poco chiare e troppo vaghe.
Mi pare che una volta se ne fosse parlato su VG, ma non se ne parla più.
So che non è bello ricevere suggerimenti, ma io ho voluto darvene lo stesso, ciaio.

Alfredo Terzi, Milano

Carissimo: ricevere suggerimenti è piacevolissimo, e, per noi, essenziale. Continua così, tu e tutti gli altri lettori, e non offenderti se abbiamo "tagliato" la tua lettera, ma sai com'è... lo spazio.
L'unico problema dei concorsi e delle gare sono i premi. Tu parli di denaro, ma ahimé, non ce n'è abbastanza per tutte le iniziative, e ottenere accordi con i vari produttori è un'impresa che spesso richiede troppa forza di persuasione.
Vedi come siam fatti noi: non ci interessa apparire onnipotenti, e non abbiamo problemi nel dichiarare i nostri limiti.
Ma qui io vorrei dire qualcosa ai lettori-computeristi. Ragazzi miei, ma ci vuole proprio un premio per mettersi al lavoro su un computer?
Nella mia personale esperienza di programmatore hobbysta ho sempre fatto programmi per il gusto di farne, di imparare, di superare me stesso e le varie difficoltà che mi trovavo di fronte.
Ora, la pubblicazione su una rivista letta ormai da 100.000 lettori, la soddisfazione di essere stato scelto, di aver fatto qualcosa di buono, mi sembra dovrebbero essere motivi sufficienti per impegnarsi in questa gara.
Del resto ti faccio anche notare che DI FRONTE AL FATTO COMPUTER sta subendo una profonda evoluzione: ora si dà spazio a tutti i computer più diffusi, e questo avviene in tutti i numeri, mentre all'inizio l'argomento veniva trattato in modo più saltuario.
Di conseguenza, premio o non premio, gara o non gara, chiunque ritenga di aver fatto qualcosa di buono sul suo home, può inviarcelo e noi lo sottoporremo al vaglio degli esperti per un'eventuale pubblicazione.
La raccomandazione è sempre la stessa: che ci sia il listato, originale e non trascritto, un minimo di spiegazioni e di istruzioni per l'uso del programma, una fotografia del programmatore. Quanto poi all'esigenza del "DIVERTENTE", tutta la redazione è d'accordissimo con te: quanto



poi a decidere in tutta obiettività e al di sopra di qualsiasi possibilità di discussione se un programma sia più divertente dell'altro... beh, capisci che la bilancina del divertimento è uno strumento di precisione che neppure la più avanzata tecnologia spaziale ha ancora saputo inventare. Comunque, e come sempre: forza, ragazzi!

GIOCHIAMO CON VALERIO

Ci siamo messi in contatto con un Vs. lettore di Firenze e, anche come abbonati alla Vs. bella rivista VIDEOGIOCHI, abbiamo fondato ufficialmente in Firenze un primo CLUB VIDEOGIOCHI con sede, per il momento, presso il ns. negozio (Via Di Ripoli, adiacenze 52/R, Firenze).
Vi pregheremmo di poter dare ampia pubblicità alla cosa dato che da ottobre a dicembre realizziamo presso la emittente toscana TELE 37 una trasmissione televisiva settimanale di modellismo e hobbies dove faremo una serie di puntate sui videogiochi e dove faremo vedere che esiste "la prima ed unica rivista VIDEOGIOCHI"!

Valerio Barbi, Firenze

I videogiocatori toscani sono avvertiti! Doppia possibilità per loro: iscriversi a questo nuovo club di videogiochi, a cui auguriamo tutta la fortuna ed il successo possibili ed immaginabili, e sintonizzarsi su tele 37 durante gli orari di trasmissione di questa giocosissima rubrica settimanale. Si, lo sappiamo, avremmo pure potuto avvisarvi un po' prima, ma la rivista viene preparata con un certo anticipo rispetto alla data di uscita in edicola, e questa ghiottissima notizia ci è appena giunta in redazione; questo sia di monito a tutti coloro che vogliano in futuro farci comunicazioni di questo genere.
Per il momento, comunque, vogliamo ringraziare il signor Valerio per l'interesse del tutto spontaneo che ha voluto dimostrare nei confronti della nostra rivista.



QUANTI PROGRAMMI SUL MERCATO!

Carissima redazione di Video Giochi,
prima di tutto complimenti per la vostra ottima rivista. Sono felice possessore di un Vic 20 ed ho molto apprezzato la vostra rubrica per questo computer.
Vi scrivo per rivolgervi alcune domande:

1) *Le cartucce Demon Attack e Atlantis dell'Imagic compatibili Vic sono finalmente apparse in Italia. Vi è possibile recensirle?*
2) *Perché nella rubrica il "Mercato" le cartucce per video giochi sono presenti al gran completo mentre lo sono in minima parte quelle Vic (che sono oltre un centinaio)?*
3) *Nella Videogara accettate anche record realizzati su Vic?*

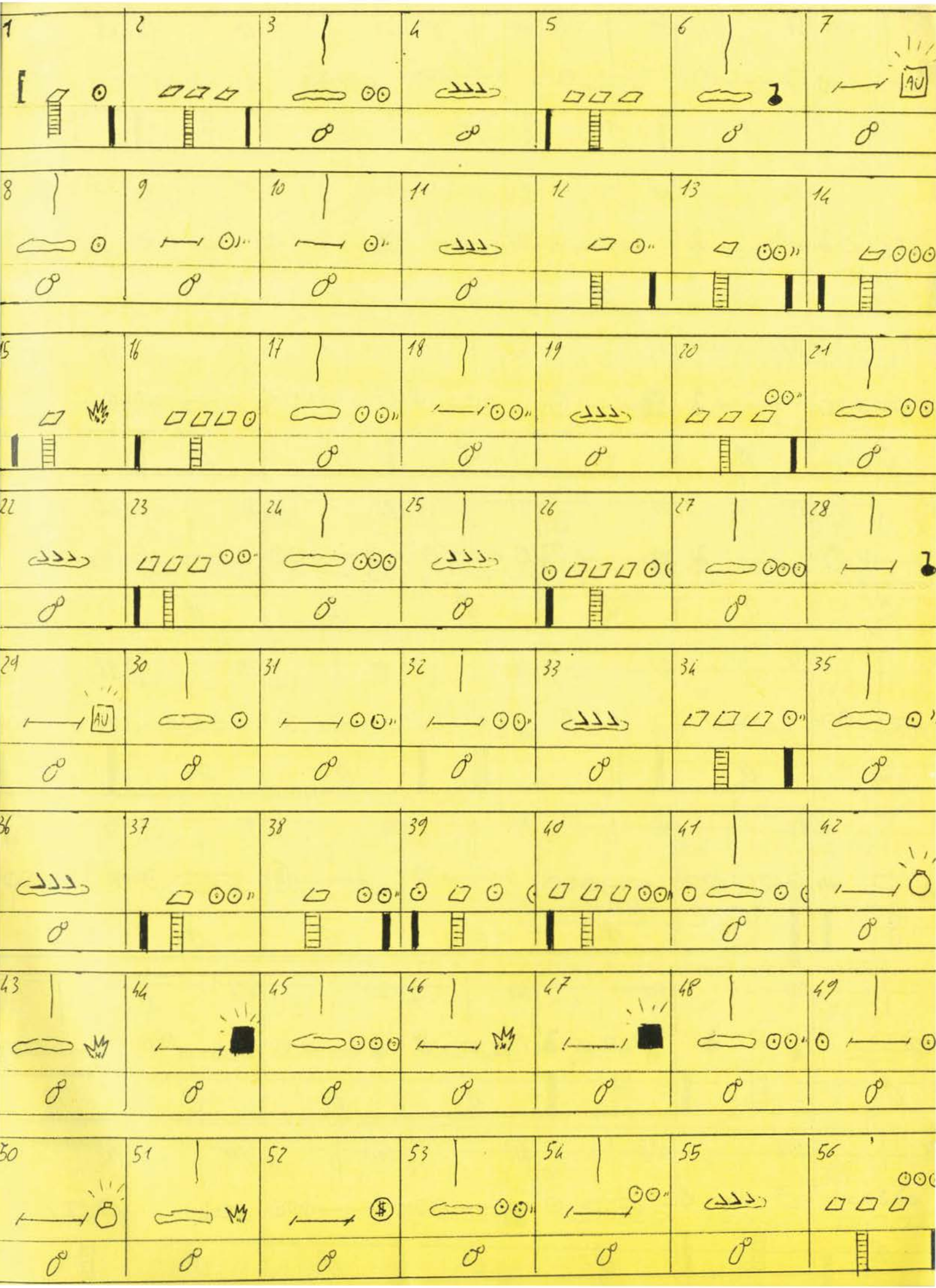
Videogiocosamente vostro

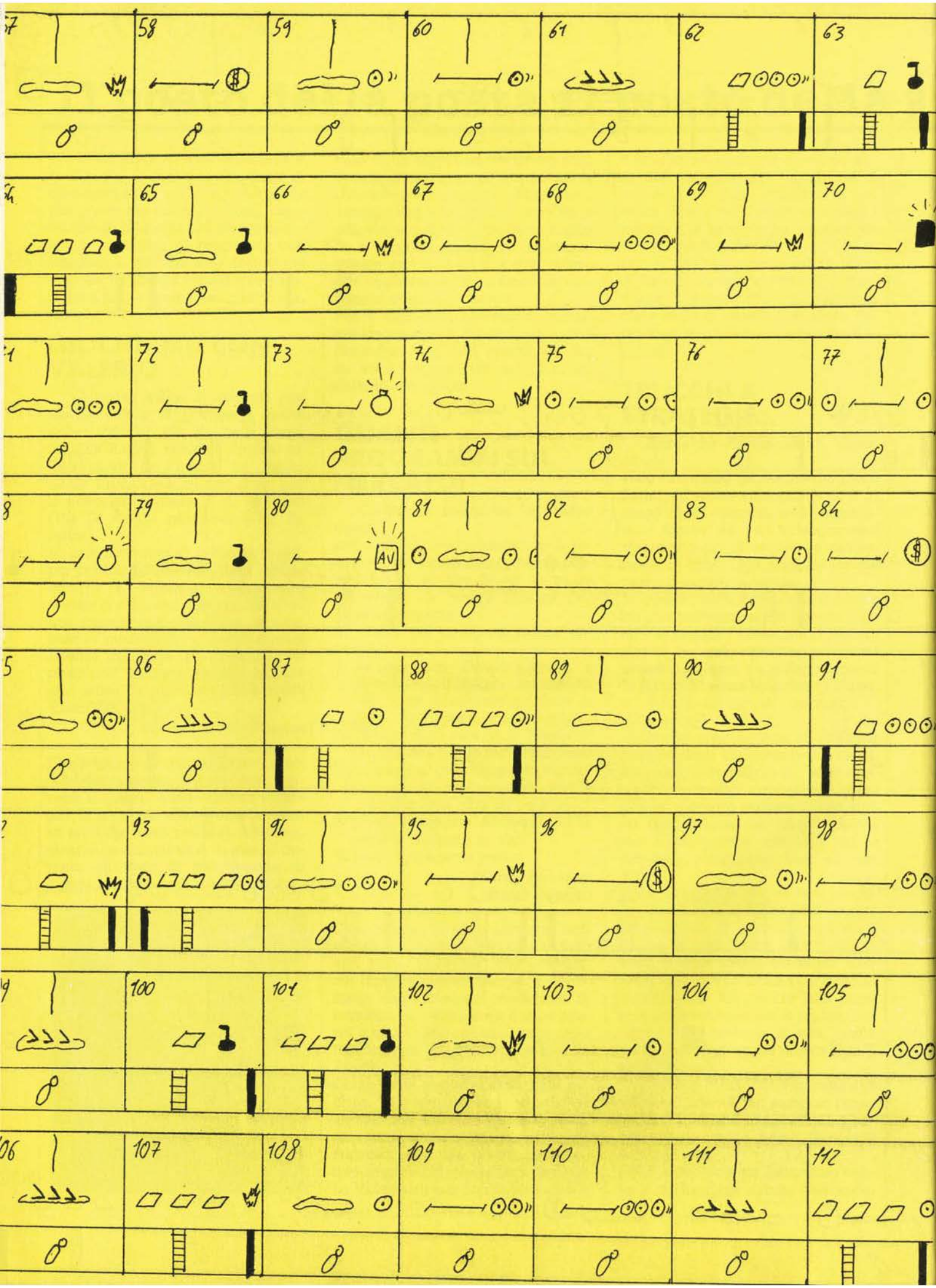
Marco Navalesi
Aulla (Massa)
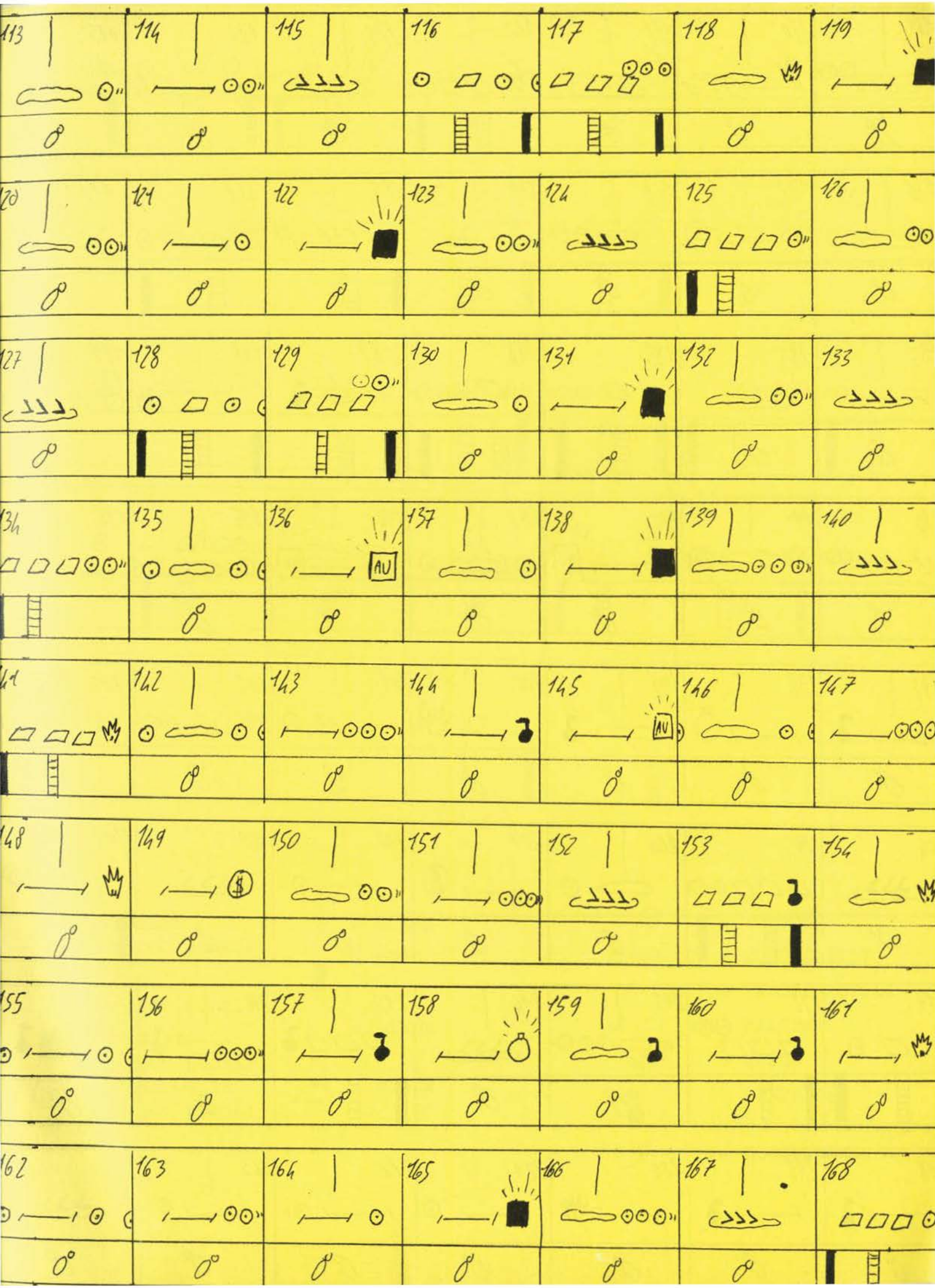
Caro Marco, ci sono talmente tanti giochi nuovi per il Vic (e per tanti altri home computer) che preferiamo recensire quelli che più si discostano dalle semplici traduzioni di cartucce di videogames e dare spazio a quelli più originali, senza nulla togliere agli ottimi Atlantis e Demon Attack.
Come avrai potuto notare, nella rubrica "Il Mercato" sono spariti gli elenchi del software per computer, dato che ormai i programmi sono talmente tanti che diventa impossibile seguirli tutti senza fare pasticci. La Videogara per computer non c'è, o meglio, se qualcuno di voi dovesse fare un punteggio strepitoso ci mandi la foto dello schermo, la sua, e una lettera nella quale ci spiega i trucchi che ha usato per raggiungere tanto high score.
Noi la pubblicheremo subito, certi di fare un servizio ai lettori e di premiare in questo modo la vanità di chi è certo di essere il migliore del mondo (in quel computergame, s'intende).

TRUCCHI & STRATEGIE

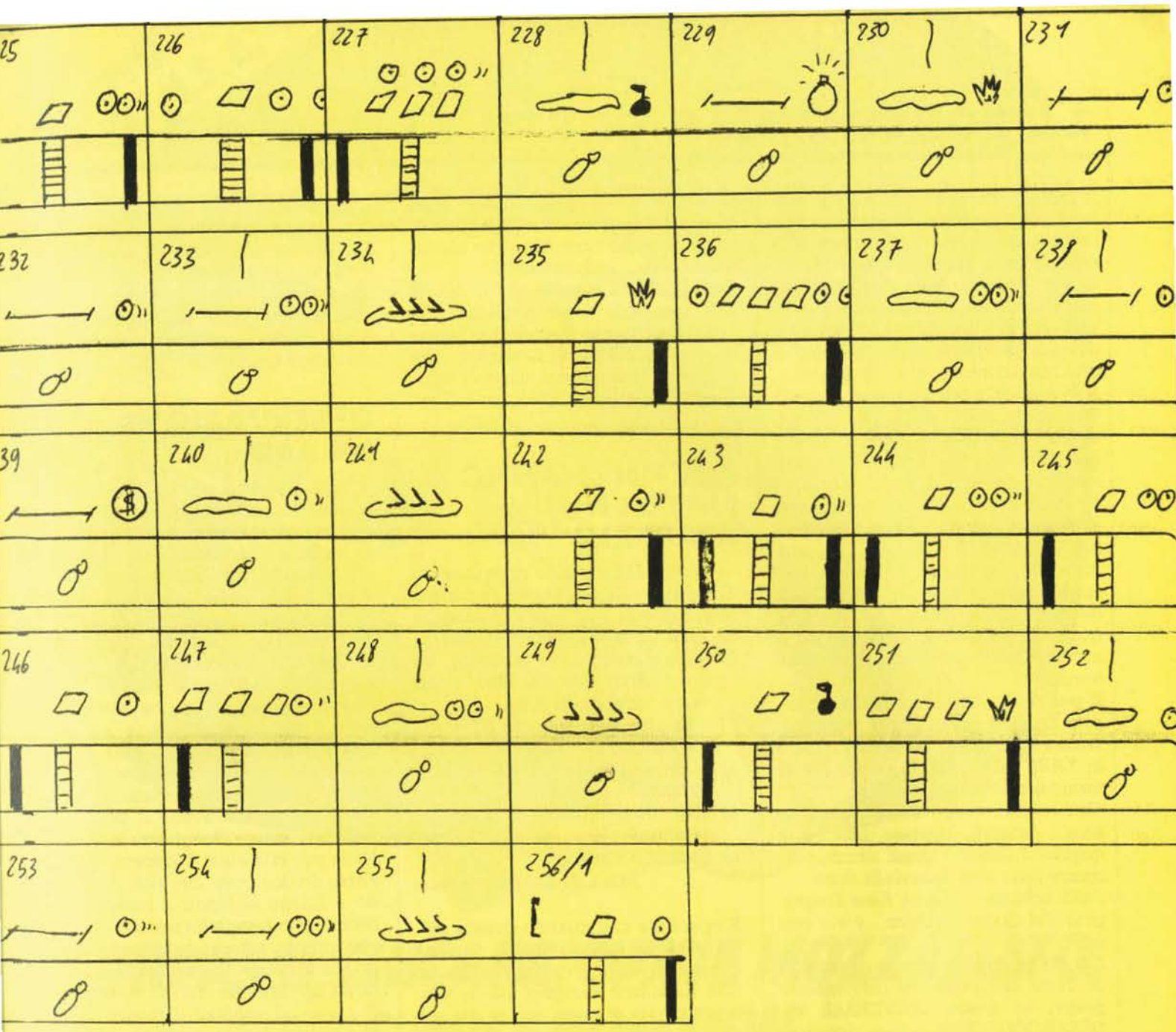
Spettabile Redazione di Videogiochi
visto l'interesse provocato dal gioco Pitfall nel vostro videogiochi N. 6, ritengo utile completare le osservazioni fornite dai vari videogiocatori riportando qui di seguito la successione di tutti i 256 schermi da me pazientemente realizzata.
In questo modo penso che il lettore sia enormemente agevolato nel mettere in pratica i consigli dati nel vostro N. 6 e nello stesso tempo possa provare a ideare un proprio schema "a tavolino" senza spendere i classici block-notes di appunti ... (Omissis).
Visto che sono in tema di strategie permettetemi di illustrarvene un altro paio (molto più corte... state tranquilli!!), attuabili con giochi Atari che ho scoperto assieme al mio amico Geraci Luca (ho dovuto dire il suo nome perché altrimenti me lo avrebbe rinfacciato fino all'eternità!).
Oltre al classico tiro di fuoco continuo a SPACE INVADERS (ottenuto accendendo la consolle mentre si preme la leva "game reset"), c'è un altro oramai conosciutissimo trucchetto per SUPER BREAKOUT che vi consentirà di fotografare 9997 punti senza iniziare neanche la partita: basterà tenere premuta la leva "game reset" mentre si scatta la foto (non è vero Franco?).
Per il gioco SUPERMAN ci sono una infinità di trucchi, ad esempio come riuscire a vincere in 4 secondi, o come evitare che il ponte Memorial salti.
Per il primo dovrete sistemare l'omino a destra della cabina telefonica,


1
2
3
4
5
6
7
AU
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
AU
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
$
53
54
55
56


57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
AV
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112


113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
AU
137
138
139
140
141
142
143
144
145
AU
146
147
148
149
$
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168


169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
AU
193
194
AU
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224



= ANELLO (5000 punti)

= ORO (4000 punti)

= ARGENTO (3000 punti)

= PORTAMONETE (2000 punti)

= SCALA

= MURO

= LIANA

= FOSSA

= TRONCO

= COCCODRILLI

= SABBIE MOBILI

= PALUDE

= FUOCO

= SERPENTE

= SCORPIONE

spingete quindi la leva "game select" che fermerà il cronometro; cominceranno quindi a vedersi vari schermi, non appena apparirà quello con l'entrata della metropolitana (che si troverà esattamente sopra di voi) spingete la leva verso sinistra e tenetela in quella direzione fino a che non arriverete al Daily Planet.
Il 2° è ancora più semplice, basterà che ancor prima di far scendere il vostro omino nella cabina telefonica spingiate il pulsante del vostro comando e poi la leva verso destra.
La vista a raggi X farà apparire lo schermo del ponte, quando quest'ultimo sparirà dopo pochi secondi rilasciate il pulsante e partite direttamente alla caccia dei ladri (senza dovervi prima cambiare d'abito), troverete il ponte ancora integro e avrete così risparmiato moltissimo tempo.
E per finire non c'è un vero e proprio finale e quindi prima o poi dovrete soccombere; ho scoperto però in YARS' REVENGE la possibilità di terminare in pareggio.
Con l'ultimo vostro omino (oh, scusate... mosca!), dovrete riuscire a colpire il Qotile e quasi simultaneamente farvi prendere dalla mina.
Sullo schermo rimarrà fissa l'immagine del Qotile distrutto... e voi con lui.
E a chi ne volesse sapere di più non gli resta che iscriversi (ovviamente gratis), al nostro UNIVERSAL VIDEOGIOCHI CLUB (presto riceverete la lettera di presentazione ufficiale del Club con tanto di meraviglioso stemma, ... intanto iscrivetevi). Abbiamo meravigliose sorprese per voi se il numero di iscrizioni sarà abbastanza alto: come le magliette del club (abbiamo già pronto il materiale ci manca solo il vostro via!), o le iniziative premio (una specie di... Videolimpiadi), i gradi personali, o lo scambio di cartucce sotto la strettissima sorveglianza del club.
Cose grosse insomma!!! Quindi non esitate! Scrivete subito a questi indirizzi (chi invia i francobolli per la risposta avrà quest'ultima assicurata al 220%!!) o telefonate a questo numero:

Daniele Zambrini
Geraci Luca e Andrea
Imola Castel S.Pietro Terme (Bo)

Questa è la parte rimanente della lettera di Daniele con la soluzione di Raiders of the Lost Ark (che abbiamo omissis... cioè omesso).
Cosa dire dell'impresa di Pitfall? Ha dell'incredibile e non possiamo che congratularci con Daniele per la sua bravura e costanza. Il minimo che possiamo fare è consigliarvi di iscrivervi all'Universal Videogiochi Club.

CHE FINE HANNO FATTO I NUOVI ATARI XL?

Sono un dodicenne appassionato di videogiochi. Spero che risponderete a questa mia raffica di domande Atari pubblicando la mia lettera.

1) *Potete anticiparmi qualcosa sui nuovi Atari 600-800-1450 e sul nuovo videogioco Atari?*
2) *Quando entreranno in commercio?*
3) *Che capacità di memoria avranno?*
4) *Che disponibilità di software avranno?*
5) *Quanto costeranno?*

Michele Surace, Milano

È sperabile che quando questa rivista sarà in edicola anche i nuovi computer Atari presentati all'ultimo SIM di Milano saranno già in vendita.
Ne era stata garantita la messa in commercio per l'autunno, ma finora non si sono ancora visti e non ci è stata nemmeno comunicata una data precisa per la loro uscita. È questo il motivo per cui non compaiono nella rassegna degli home computer da comprare che abbiamo pubblicato sul numero di Videogiochi uscito a dicembre.
Veniamo a qualche dato: il 600 XL avrà 16K di RAM, mentre il 1450 XLD e l'800 XL ne avranno 64K. Essendo compatibili con i vecchi Atari 400 e P0016800, la disponibilità di programmi sarà vastissima, dato che potranno utilizzare tutto il software già disponibile, compreso quello in commercio sotto la sigla APX, e — tramite un'unità di estensione CP/M — saranno in grado di usare anche tutto il software disegnato per tale sistema operativo.
I prezzi annunciati dovrebbero andare tra le 450-550 mila per il 600 XL, 750-900 per l'800XL e attorno ai 3 milioni per il 1450XLD.
Stai tranquillo che non appena la rivista disporrà di un sistema completo, ne parlerà più a lungo e dettagliatamente.

OSSERVAZIONI DA BAR

Spett. Redazione di Videogiochi, quando su uno dei numeri scorsi è apparsa un'interessante disquisizione sulla — passatemi l'espressione — "filosofia dei videogiochi" (da Bar), avrei voluto scrivervi per esternarvi anche il mio modo di vedere e di pensare su tale argomento. Solo che al momento di scrivere mi sono accorto che il mio pensiero coincideva con quello che credo essere il vostro, ricavato da articoli, recensioni e risposte ai lettori. Potete allora ben comprendere il mio stato d'animo, tipico di colui che trova altre persone aventi il pensiero sulla sua stessa "lunghezza d'onda". Nella vita come nei Videogiochi.
Forse l'unica cosa che non condivido è l'invito ai lettori a corredare i record con fotografie personali, poiché ritengo che in molti casi — in primis il mio — ciò potrebbe portare ad un notevole calo di vendite...
A parte gli scherzi, il motivo della mia noiosa lettera consiste nella risposta ad alcuni dei vostri inviti più o meno diretti. Ma vado per ordine:

1) *Pur essendo* esclusivamente *un Videogiocatore da Bar, ritengo giusto lo spazio — enorme — dedicato ai "casalinghi". Timidamente vi invito ad ampliare la parte "Bar", anche se capisco che è più difficile provare, trovare strategie e quindi recensire una consolle da sala giochi. Riguardo ciò non esito ad offrirvi immodestamente la mia collaborazione: se volete, posso inviarvi (le ho già pronte) delle precisazioni e delle strategie su due giochi pubblicati, Time Pilot e Burnin Rubber. Ne ho molte altre — ad esempio lo schema che in Amigo permette di conquistare i 5000 punti di ogni schema intermedio (fino al 6°) — che spero possano*

NUOVO HIT DAGLI U.S.A.



SORPASSI, CHICANE, CURVE MOZZAFIATO. E' POLE POSITION. L'ULTIMA SFIDA DEI VIDEOGIOCHI ATARI.

La media al giro è 73". Devi abbassarla per qualificarti. Ma il Gran Prix è ancora più duro. Devi terminare il giro prima che il cronometro si azzeri. Resisti e ce la fai. Solo così puoi continuare a girare. Questo è il bello di Atari: che la sfida diventa sempre più difficile.

E tra le ultime cassette Atari ne hai da scegliere: Jungle Hunt, Kangaroo, Sorcerer's Apprentice, Galaxian, Battlezone, Dig Dug, Asterix.

ATARI®



ATARI. NIENTE DIVERTE DI PIU'.

il posto della posta il posto della



interessare Voi e i lettori. Tutto questo perché sono un convinto assertore dell'utilità dell'interscambio, o se volete l'aiuto, fra appassionati. Attendo una risposta in merito, se volete.

2) *Condivido pienamente la vostra scelta di dedicare spazio a computer come "recensioni" e come software. Infatti se è vero che il Videogioco è "ATTIVO" in contrapposizione alla Televisione che è "PASSIVA", il computer anche solo limitato ai giochi è ancor più "ATTIVITÀ" e quindi creatività. Insomma, uno dei pochi (forse) casi di cultura divertente!*
3) *Abolire i flipper? Giammai! Anch'io sono "cresciuto" con i flipper, quando funzionavano a 50 lire e davano un punto per volta, ma non è solo per nostalgia che li difendo. Durante la selezione principale del PINBALL CHAMP un amico spettatore mi ha chiesto se me la sarei cavata così bene in gara anche con i videogiochi. Dopo aver premesso che me l'ero cavata tutt'altro che bene, ho spiegato che la tattica di gara poteva essere diversa. Infatti il pregio e il difetto, croce e delizia del flipper è l'imprevedibilità del rimbalzo, i repentini cambiamenti di velocità che a differenza del videogioco costringono ad avere una buona tecnica... "meccanica", cioè il saper "stoppare", tirare a bersaglio, spostare il flipper senza causare il TILT! Insomma, discriminare il flipper è come voler discutere sulla superiorità fra gli scacchi e il biliardo: nei primi il buon giocatore deve saper mettere a frutto degli schemi di pezzi con movimenti preordinati facendo uso di fantasia e di cervello; nel secondo deve ottenere punti sfruttando le leggi fisiche, l'abilità e il ragionamento. Non vi ricordano qualcos'altro questi due giochi?*
4) *Leggo sul numero d'Agosto della sfida arrivata dall'America, perciò vi allego i miei record realizzati su vari giochi. Purtroppo spesso risalgono ad uno o due anni fa, per cui non ricordo perfettamente il punteggio. Perciò gran parte dei record sono approssimati PER DIFETTO. Dove è stato possibile ho segnalato nello stesso gioco la versione più facile o più difficile, a seconda di come il noleggiatore ha regolato l'apparecchio. Già, perché addirittura nello stesso quartiere si trovano giochi uguali ma con diverso livello di difficoltà. Esempio tipico è TUTANKHAM, del quale già vi ho scritto un lungo studio; grazie fra l'altro per aver pubblicato sul n° 5 il mio record (a parte il fatto che mi chiamo PIERI, ma non importa).*
Mi pare di avervi già disturbato troppo; concludo con una consi-

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.

derazione: il realizzatore del record di Nibbler (VG n°) abita a poche centinaia di metri da casa mia. Per di più, conosco un altro ragazzo che proprio poco tempo dopo ha battuto quel record raggiungendo 101 milioni (probabilmente ve ne scriverà lui stesso): ebbene, anch'egli abita nella mia stessa zona. Coincidenza? Terreno fertile? O forse illusione, dato che altri avranno realizzato punteggi maggiori?

Con i miei saluti vi allego gli auguri per una rivista sempre ad alti livelli. Cordialmente

Mario Pieri, Firenze

Caro Mario, la tua lettera è molto bella e non sapremmo cosa aggiungere a quello che tu hai espresso così bene. La pubblichiamo quindi senza commenti, ché non ne ha bisogno. Per quanto riguarda la sfida lanciata dagli USA ti faremo presto sapere le novità che bollono in pentola.

MOTOVIDEOGIOCO

Spett.le Rivista Videogiochi, ho 18 anni e sono un patito di videogiochi. Posseggo da poco tempo il VCS, che reputo ancora oggi fra i migliori in circolazione. Ma passiamo alla domanda d'obbligo: esiste fra i videogiochi da bar uno dedicato al motociclismo?

Se no, io ne ho ideato uno per tutti quei ragazzi (come me), a cui piacciono i motori. Io credo che sia attuabilissima, poiché come sfondo andrebbe bene quello di Turbo o Pole Position. Ecco come è composto e come funziona il gioco:

1) *Ci sono due marce sulla manopola sinistra del manubrio (low-high).*
2) *L'acceleratore è costituito dalla manopola destra.*
3) *Il freno sulla leva destra.*
4) *Il contagiri (importantissimo).*
5) *Il sellino regolabile.*

Dimenticavo: se si affronta una curva al massimo, cioè ad 8000 giri, la moto sbanda, ma è possibile, con un po' di bravura, controllarla. Ad aumentare il divertimento in questo gioco contribuisce il fatto che quando si passa dalla marcia bassa (low) a quella alta (high) la moto fa una piccola impennata, la quale non influisce sull'equilibrio della moto, poiché questo può essere fatto anche in una curva. Questo è tutto su questo gioco di mia ideazione chiamato "Mondial 500".

Vi prego di pubblicare la mia lettera e relativo disegno, poiché penso che in Italia non siano pochi quei ragazzi patiti di motociclismo, ma che per vari motivi non possono



correre, e quindi con un gioco come questo potremmo correre almeno con la fantasia. Che ve ne pare?

Caro sconosciuto (la lettera purtroppo non era firmata) l'idea di un videogioco motociclistico non è male, tanto che ci hanno già pensato: sicuramente avrai visto in giro il nuovo gioco Zippy Race (o Motorace USA), dove un motociclista deve attraversare con la sua 500 cc. gli Stati Uniti da Los Angeles a New York. Come tu stesso pensavi l'idea è attuabilissima e infatti l'hanno attuata.

Paolo Cagnan presenta:P0080

"VIDEO-SOGNO IN UNA NOTTE DI MEZZA ESTATE"

(ogni riferimento a W. Allen è casuale)

Avvertenza et dedica: questo video-racconto è destinato a coloro che conoscono i 10 videogiochi da bar più "in" del momento e che, pur non conseguendo risultati eccezionali se la cavano in più videogame.

CAPITOLO 1

Mi sveglio piuttosto rintronato e confuso, come se mi fosse appena caduto un vaso di fiori in testa; gli occhi non si socchiudono come fanno di solito quando scorgono una luce dopo ore di buio, ma questo solamente perché la luce... non c'è!
Un senso di angoscia e di paura mi assale quasi all'improvviso, e con esso le prime, inquietanti domande: dove sono, e perché?!?!
Frugo nervosamente nelle tasche dei miei jeans, ma non vi trovo che le solite cose: delle cinghie, le chiavi di casa, un fazzoletto di carta, le sigarette, l'accendino... Un momento, l'accendino! Ora ho quasi paura di usarlo, di vedere dove sono, comunque rompo gli indugi e decido di servirmene: esso emana una luce fioca, che in principio non mi consente di scorgere nulla. Pianopiano però incomincio a distinguere qualcosa... una carriola!! Ma si, ora me ne rendo conto, mi trovo all'interno di una miniera, la miniera di "Le bagnard"!



Con un balzo felino salto sulla carriola, prima che essa possa travolgermi; passo dal secondo al terzo schermo, con il terrore di esser visto dai due micidiali "rabdomanti", afferro un piccone (non si sa mai!) e mi dirigo il più velocemente possibile verso l'acensore che potrebbe rappresentare la salvezza. Gli attimi che passano mentre lo aspetto mi sembrano interminabili, ma finalmente arriva e con un balzo sono dentro.
Neppure il tempo di riavermi dallo spavento provocato che subito mi rendo conto che l'ascensore è uscito dal gioco di cui è parte integrante, e mi deposita in una gabbia dove sono rinchiuse anche due maialine. Frastornato come sono non mi rendo subito conto di essere prigioniero dei lupetti di Pooyan*; per fortuna la mamma delle maialine è precisa e finora è riuscita a respingere i ripetuti attacchi dei lupetti, scagliando un'infinità di frecce contro i palloncini ai quali essi sono attaccati. Il terrore di essere divorato da un voracissimo lupetto dura fino al secondo "bonus stage" quando la mamma delle due graziose maialine, dopo aver infilzato tutte le fragole, decide di aiutarmi: così mi fa uscire dalla gabbia e, portatomi con se sull'ascensore, mi tiene a cavalcioni di un cosciotto di carne, e mi lancia al di fuori di questo suggestivo (quanto pericoloso!!) videogame. Così volo ed attraverso molti scenari di giochi famosissimi: il Polo di "Pengo", lo stadio di "Dribbling", l'autodromo di "Turbo", il labirinto di "Berzerk", la griglia dei carrarmati di "Tron", e volo, volo, senza sapere dove planerò. Finalmente il mio "cosciotto volante" inizia la fase discendente e mi deposita... su di un aereo che sorvola il cielo del 1940, in piena guerra mondiale; che cosa mi accadrà adesso?!??*
È QUELLO CHE SAPRETE NEL SECONDO CAPITOLO!

Carissima redazione di Videogiochi, è la seconda volta che vi scrivo; la mia 1ª lettera, ricca fra l'altro di strategie di alcuni videogiochi, non è ancora stata pubblicata, ma sapendo dell'enorme quantità di lettere che vi arriva non mi faccio illusioni, comunque non demordo.
Cosa ne pensate di questa mia idea (e naturalmente della messa in opera) di scrivere un videoracconto? A me è sembrata una buona idea (sen-

nò non l'avrei fatto, ovvio!), e anche alcuni miei amici hanno apprezzato l'idea; forse, anzi sicuramente c'è qualcosa stilisticamente che non va (non so: troppo prolisso, più stringato per metterci più giochi, allucinante *etc.); in ogni caso vorrei sapere cosa ne pensate; se lo pubblicherete dedurrò che l'idea vi è piaciuta e che soprattutto pensate che potrebbe piacere ai lettori; in caso contrario, vi prego, mettete un trafiletto sul vostro & nostro fantastico videogiornale, così sarò sicuro che avete ricevuto la lettera.*
Ciao e grazie per la rivista.

Paolo Cagnan

Caro Paolo innanzitutto ti ringraziamo per la tua comprensione: è proprio vero, riceviamo tantissime lettere e non possiamo rispondere a tutte. Comunque non demordere serve, come vedi. Finalmente è arrivato anche il tuo turno. E non poteva che essere così visto il tipo di lettera che ci hai mandato, ovvero un racconto vero e proprio.
Cosa ne pensiamo di questa tua idea? Pensiamo che è ottima e, come i tuoi amici, l'apprezziamo. Si, forse hai ragione, c'è qualcosa stilisticamente che non va ma non sei mica uno scrittore di professione, per cui è più che comprensibile e tollerabile.
Anzi, sinceramente, a nostro avviso non è per niente male: hai della stoffa. Quindi pubblichiamo subito la prima parte del tuo video-racconto in attesa del seguito.

RADAR RAT RACE ISTRUZIONI PER L'USO

Sono un ragazzo di 15 anni, assiduo lettore della vosrea megafantastica rivista, possessore di un VIC 20. Alcune precisazioni sul gioco Radar Rat Race da voi preso in esame nel numero 6 di Videogiochi: innanzitutto il labirinto non è sempre uguale, ma varia nella parte destra dello schermo. Dopo il secondo speed-run i topi aumentano la velocità e col passare dei muri anche di numero, arrivando persino a nove!
Spero di potervi mandare al più presto la foto del mio record che supera di poco i 150.000. Per farlo sono arrivato al 13° muro!!!
Tabella dei vari muri
1 Muro normale
2 Muro normale
3 Speed-run n° 1
4 Muro normale ma con più topi
5 Muro normale ma con più topi
6 Muro normale ma con più topi
7 Speed-run n° 2
8 Muro con topi più veloci
9 Muro con più topi più veloci
10 Muro con più topi più veloci
11 Speed-run n° 3
**12 Muro con ancora più topi più veloci che partono sia dal basso sia dall'alto*
**13 Muro con ancora più topi più veloci che partono sia dal basso sia dall'alto*
Il mio grande sogno è di arrivare al quarto Speed-run che secondo me è il 15° muro. Credete che a un certo punto ricominci tutto da capo?

Giovanni Acerbi

Grazie per le rettifiche più che interessanti: cosa ci vuoi fare, non siamo riusciti a chiudere in uno scantinato per dieci giorni e dieci notti il nostro redattore che doveva recensire Radar Rat Race e i suoi lamenti ci hanno indotto a tirarlo fuori dopo soli tre giorni di prove ininterrotte (a pane e formaggio).
I suoi punteggi quindi sono stati inferiori (anche se non così di tanto) a quelli che dici di aver raggiunto e soprattutto dopo essersi rifocillato si è tassativamente rifiutato di riprendere in mano il gioco.
Possiamo solo supporre che dopo un certo numero di muri (ma quanti, 20, 30, 10.000?) come in quasi tutti i giochi anche Radar Rat Race ricominci da capo.

DI GALAXIAN NON CE N'È UNO SOLO

Prima di tutto voglio farvi i complimenti per l'ottima impostazione data alla rivista. Tutte le vostre rubriche sono interessanti (flipper un po' meno), ma quando si fa questo benedetto referendum?
Ora la domanda: su che scenario si basa Galaxian e come funziona?
Per favore, evitate risposte evasive.
Ciao!

Luigi Alimenti, Aquila

Non abbiamo pubblicato la tua lettera per intero solo perché tutti i consigli che ci davi per migliorare la rivista e in particolare i Giocomputer sono già stati puntualmente seguiti.
Per quel che riguarda Galaxian, prova a leggere la recensione a Star Battle per Vic 20 pubblicata sul numero 8 di Videogiochi: è un pozzo di informazioni!

VOGLIO TUTTO SULLO SPECTRUM

Spett. redazione di "VIDEOGIOCHI",
come avrete visto dal nome, sono l'autore del TRON pubblicato sullo scorso numero; questa volta vi ho inviato una striscia di fumetti che spero sia di vostro gradimento, e di cui, se vorrete, vi manderò il seguito.
Con questa lettera di accompagnamento, oltre a valorizzare la perfetta



riuscita del vostro giornale, volevo anche esprimervi un parere personale: sono un possessore dell'ormai famoso SINCLAIR ZX Spectrum, che, oltre ad avere notevoli capacità che ritroviamo raramente, in altri personal computers, ha in dotazione una gamma di videogiochi che va sempre allargandosi, come ad esempio le nuovissime versioni di GALAXIAN, PHOENIX, SCRAMBLE, ASTEROIDS, ecc.
Questi videogiochi (a mio parere) sono a dir poco perfetti, come grafica, animazione e sonoro, e mi hanno letteralmente lasciato a bocca aperta (come ad esempio JETPAC, prodotto quest'anno). Quello che quindi desideravo chiedervi, forse anche a nome di tutti gli altri possessori di uno ZX Spectrum, è di dedicare degli spazi appositi sulle novità di quest'ultimo (come ad esempio l'attacco per joysticks, prossimo ad uscire in Italia), comprese anche le novità videogiochistiche. In pratica come state facendo con tutte le altre basi per videogiochi.
Vi ringrazio dell'attenzione dedicatami, e con l'occasione distinti saluti.

Luigi Bonizzato



Mi pare che la tua lettera non richieda risposta. Hai già detto tutto tu. (Ah, dimenticavamo, complimenti per Tron!)

SPECTRUM O MATTEL? QUESTO È IL DILEMMA

Sono un vostro assiduo lettore e possessore della consolle INTELLEVISION. Ultimamente mi interesserebbe acquistare il computer e così mi trovo in una situazione ambigua, non so se tenere la "consolle" della Mattel o se venderla (con la perdita di denaro che ne comporta) per poi comprare lo "ZX Spectrum", ma pare che ci sia una soluzione, dato che da poco è uscita una tastiera della Mattel che trasforma il video gioco in un computer.
Vi chiedo la validità di essa rispetto allo "ZX Spectrum". In poche parole se è migliore la consolle con la tastiera o lo "ZX Spectrum" guardando anche il lato economico.
Ringrazio e invio distinti saluti.

Duilio Bordon, Trieste

La risposta al tuo quesito la trovi in questo numero, dove tra la presentazione dei più diffusi home computer c'è un "box" a parte che tratta della tastiera per l'Intellevision.
Fai i tuoi confronti e vedi tu quel che più ti conviene fare.

IL MODEM! CHI ERA COSTUI?

Complimenti per l'eccezionale rivista; sono uno dei vostri appassionati lettori, uno di quelli che farebbe di tutto pur di riuscire a procurarsi una copia della vostra rivista.
Avrei alcune domande da rivolgervi.
1) Come è possibile collegare più SPECTRUM in rete?
2) A cosa serve specificamente il modem?
Vi sarei veramente molto grato, vedendo questa lettera pubblicata.
Devo precisare (come dovere di spectrumista) che la vostra asserzione (in risposta alla lettera di Marco Montanari) secondo cui lo SPECTRUM non ha in dotazione joystick, non è esatta. Non esiste (come voi decevate) un joystick specifico ma una serie di adattattori che permettono di usare qualsiasi joystick ATARI e VIC 20.
Attendo con ansia il prossimo numero di VIDEOGIOCHI con la terza parte di VIDEO GAMES COMICS che Ricc (spero) non ci farà mancare.

Dario Lupi, Livorno

Grazie alla ZX Interfaccia 1, che dovrebbe entrare in commercio verso la fine di marzo, è possibile collegare tra loro fino a 64 (sì, sessantaquattro, hai letto bene) Spectrum. In più l'Interfaccia controlla i Microdrives di cui ormai avrai già sentito parlare a sufficienza.
Attraverso un'espansione della medesima interfaccia sarà possibile collegare lo Spectrum a un modem. Il modem, che deve il suo nome all'abbreviazione del termine "modulator-demodulator", è un aggeggio che converte segnali *digitali* (come quelli generati da un computer) in segnali *analogici*.
In questa forma i segnali del computer possono essere trasmessi attravero una normale linea telefonica. All'arrivo il segnale può essere convertito nuovamente in segnale digitale attraverso un altro modem e venir così compreso da un secondo computer.

A.A.A. VIDEO-ESPERTI CERCANSI

Spett. Redazione di Videogiochi, in genere non scrivo mai ai giornali, però visto che mi ha impressionato la vostra competenza e l'aggiornamento su tutte le novità del settore (troppo buono! ndr) vorrei farvi questa domanda: visto il grande sviluppo dei videogames credete che nel settore ci saranno possibilità di occupazione e, se sì, quali pensate saranno le specializzazioni di cui la grande industria dei videogiochi avrà bisogno?

Roberto Budi, Portoscuso (Ca)

Ottima domanda, caro Roberto! Be-

ne, anzitutto bisogna premettere che il problema delle possibilità di occupazione nel settore videogiochistico, da noi ancora giovane ma già molto agguerrito, va necessariamente inserito nel più ampio contesto della domanda di lavoro che esiste attualmente nell'industria dei computers, cui i videogames necessariamente appartengono.
In questo mercato dunque, che è molto più vasto, la richiesta di personale qualificato è ancora crescente nel tempo, anche se in un'ottica di più lungo periodo comincerà a farsi sentire qualche sintomo di saturazione.
Vediamo di entrare un po' più nel dettaglio. Fai bene a parlare di specializzazione, perché proprio in questo senso si sta orientando il mercato, e non a caso anche noi abbiamo voluto inserire accanto a 'personale' l'aggettivo 'qualificato'.
Ciò vuol dire che la preparazione che verrà richiesta dovrà essere sempre più accurata e specifica, ed in sostanza disporre di un qualsiasi 'pezzo di carta' che riporta la parola 'informatica' non servirà assolutamente a nulla per sperare di avere qualche probabilità di successo, specialmente qui da noi, dove qualunque problema appare sempre un po' più grosso del normale.
È chiaro dunque che ben presto assisteremo, oltre alla già accennata marcata tendenza verso la specializzazione, anche ad una 'scrematura' del mercato a tutto vantaggio di chi saprà dimostrare le proprie qualità, gente insomma che sia capace di lavorare su di un calcolatore non soltanto sulla carta.
Se pensi di intraprendere una carriera 'computerizzata', ma lo pensi seriamente, devi essere disposto ad affrontarne tutti i sacrifici che comporta in termini di studio, non solo dei linguaggi di programmazione (e il Basic è solo l'inizio) ma anche dell'hardware dei sistemi su cui lavori, del loro linguaggio macchina (assai importante anche per i giochi) e dell'ambito delle applicazioni che essi possono avere.
Dopo che avrai una solida preparazione di base in tutti questi rami, che sono strettamente interconnessi tra di loro, potrai finalmente pensare a quale specializzazione scegliere, orientandoti verso l'uno o l'altro di questi aspetti con maggiore attenzione. Ricorda che di tutto questo insieme di conoscenze (il famoso 'know-how') il videogioco (quello bello, quello che 'rende', giacché parliamo di professione) non è che lo stadio finale, l'ultimo anello di una lunga catena che spesso comincia con l'home computer di casa tua.
Venendo allo specifico, pensiamo che grosse opportunità di impiego come programmatore di videogiochi nel territorio nazionale non ce ne possano essere, soprattutto perché qui manca totalmente un'industria che possa comprare il tuo prodotto, ma anche perché chi oggi ha un bagaglio di conoscenze che gli consentirebbe di mettere insieme un bel videogioco decide generalmente di offrire i suoi servigi a settori che sono molto più redditizi, come la gestione aziendale o le applicazioni tecnico-scientifiche.
Insomma, le uniche possibilità di lavoro in Italia per i videogames sembra possano derivare unicamente dal ramo distributivo, ma anche qui tra qualche anno la lotta sarà aspra, come lo è già da tempo in America.
Ah, già, l'America... Certo che se fossi nato là il discorso avrebbe potuto essere un po' diverso, perché ancora oggi, in quel grande paese dove (si dice) tutti hanno la possibilità di sfondare, è ancora possibile, sfogliando le pagine delle riviste specializzate, trovare annunci del tipo "CERCASI PROGRAMMATORI DI VIDEOGAMES" e simili, anche se già cominciano a diventare sempre più rari.
La domanda c'è e tiene ancora dunque, ma stai tranquillo che l'offerta è molto molto competitiva.
Tanto per farti un esempio, Alan Miller, che è uno dei boss dell'Activision, ha avuto il suo primo impiego nel settore dei videogiochi grazie ad una inserzione della Atari. Ciò che però è importante sapere è che aveva anche una base solidissima per intraprendere la sua nuova carriera, che gli veniva da anni di esperienza, pensa un po', alla NASA, dove aveva imparato a lavorare sui microprocessori.
La morale della favola è che progettare e realizzare un videogame "da vendere" non è affatto un... gioco, ma anzi è forse uno dei lavori più impegnativi di tutto il settore computeristico.
Con riferimento a tutti quelli che ci leggono vogliamo assolutamente smentire l'impressione di pessimismo che forse questa risposta ha suggerito, la cui severità è stata invece dettata dal fatto che una scelta di vita è talmente importante da non potere essere assolutamente affrontata con superficialità.
Che il nostro avvenire sia in mano ai computers è oramai un dato di fatto che stiamo cominciando a sperimentare anche adesso: imparare a conoscerli e ad usarli costituirà comunque un importante vantaggio nei confronti di coloro che, per un



motivo o per l'altro, non hanno avuto questa possibilità (o non hanno voluto).
Nell'immediato futuro dunque, sapere mettere le mani su un calcolatore sarà praticamente indispensabile come mangiare e bere, e restarne a digiuno significherà inesorabilmente... morire di fame! (Il paragone non è il massimo ma rende bene l'idea).
Forza allora, Roberto, e datti da fare sin d'ora!

VIDEOGIOCHI DOVREBBE...

Accorciare la parte relativa ai computer.
Allungare Bonus, in generale uscire con 15÷20 pagine di più.
Allungare lo spazio di Ready, con più fotografia.
Allungare lo spazio dedicato ai bar, ma togliendo i flipper (sono superati e ormai troppo confusionari).
Allungare anche "a che gioco giochiamo" perché è lo spazio più bello e divertente.

Carlo (di dove?)

Nessun commento: gradiamo sempre pareri e consigli.



W I VIDEOGIOCHI!

Sinceramente non capisco la lotta tra i possessori di consolle di marche diverse per decretare quale sia la migliore. Ho tre amici che hanno: uno un Intellivision, uno un Videopac, uno un VIC 20 e tra noi non ci sono mai queste lotte anzi siamo felici di questo, così si può giocare a giochi diversi; comunque a mio parare la migliore consolle è il Coleco Vision sia come grafica che come giocabilità. Ora possiamo al mio problema; vorrei avere dei dettagli (lrafica, giocabilità) sulla cartuccia dell'Atari Soccer della serie Realsport, perché sto risparmiando come un matto per comprarmela!! Spero sia simile a quella Intellivision che è stupenda.

Andrea

Sottoscriviamo senza indugio la stipulazione di questo (provvisorio?) armistizio tra possessori di sistemi "incompatibili" (è proprio il caso di dirlo!). Basta con le dichiarazioni di guerra tra Atariani, Intellivisionisti e compagnia bella! Siamo tutti sulla stessa barca, e con una sconfinata passionaccia per i videogames in comune!
La tua domanda: è già un po' di tempo che Realsports Soccer della Atari è in commercio, ad ogni buon conto si tratta di una cartuccia di tipo sportivo destinata a sostituire nel cuore dei calciofili Atari il vecchio Pele's soccer: le squadre sono composte da tre giocatori (non esiste portiere) ed il campo, proprio come nel Soccer Intellivision, scorre sullo schermo in senso orizzontale seguendo gli spostamenti del pallone. Premendo il pulsante si seleziona il giocatore di cui si assumono i comandi; comunque, per tutta la durata dell'incontro i terzini saranno destinati a restare sulle fasce laterali, ed il centravanti ad occuparsi del settore centrale: altro che calcio totale!
Ti auguriamo che i tuoi risparmi vadano presto a buon fine, e che tu possa presto emulare al joystick i più raffinati palleggi di Maradona!

CRESCE IL CREATIVISION

Spett.le Redazione di VIDEOGIOCHI,
sono un'assiduo lettore della vostra rivista, mi è capitato di vedere, a casa di un'amico, il CREATIVISION. Il gioco mi sembra dia delle immagini molto nitide e questo amico è un suo sostenitore e mi spinge all'acquisto dicendomi di tener conto che si può trasformare in Home Computer, questo è un vantaggio rispetto all'Intellevision (E il Lucky? n.d.r.).
Io però ho qualche perplessità in quanto il CREATIVISION fino ad ora non è molto conosciuto, anche se le immagini di quello che ho visto sembrano in effetti migliori di tanti altri.
Potete darmi un vostro consiglio?
Pensate di potere fare una prova sulla vostra rivista?
Credo che i lettori come me si sentono più sicuri delle loro scelte se prima dell'acquisto possono documentarsi su una rivista specializzata e spero indipendente come la vostra.
Comunque in attesa di una vostra prova vorrei almeno conoscere le caratteristiche di questo videogioco, sia come videogioco che come Home Computer.
Ringraziandovi anticipatamente, spero di trovare una vostra risposta nel prossimo numero, che leggerò avidamente.

Vittoriano, Seveso (Mi)

Già nel numero 4 di Videogiochi abbiamo presentato con un ampio servizio il sistema Creativision, sia sotto l'aspetto dell'hardware che del software disponibile, e già annunciando il progetto di trasformare

questo sistema per videogames in un home computer, grazie alla creazione di periferiche "ad hoc": un'espansione di memoria a 64 Kbytes, un floppy disk drive, registratore a cassette, stampante, tastiera professionale a 48 tasti, modem telefonico, interfaccia ingresso/uscita seriale/parallelo. Ora i possessori di una base Creativision possono iniziare seriamente a valutare la possibilità di trasformare il loro videogioco in computer; chi invece vuole continuare a giocare, sarà felice di sentire che per l'imminente gennaio '84 è annunciata la disponibilità di un adattattore per sistemi Colecovision CBS ed Atari VCS 2600, che permetterà di utilizzare sulla base Creativision le cartucce-gioco compatibili con questi due sistemi.
Abbiamo indicazioni di prezzo solamente per tastiera (L. 100.000), registratore a cassette (L. 110.000), e cassetta interpreter (L. 120.000).



LA VIDEOGARA È UNIVERSALE

Cara redazione,
siamo un gruppo di amici entusiasti dell'uscita di una rivista del genere prima in Italia e vi facciamo i nostri più sinceri complimenti.
Siamo in quattro a possdere orgogliosamente un V.C.S. ATARI da ben 3 anni.
Volendo partecipare alla video-gara es essenso più che capaci di superare ben quattro records (ASTEROIDS, SPACE-INVADERS, STAR-RAIDERS, VIDEO-PIN BALL), vorremmo domandarvi alcune cose:

1) *Ha importanza su quale variante di ogni gioco si effettua il record?*
2) *Se ha importanza, quali sono le varianti?*
3) *Accettate record su cartucce non presenti tra i titoli?*
4) *Riguardo al campionato italiano dell'ATARI è fra di noi il campione cittadino dell'1981 (Marco) su Asteroids (39000 e rotti, record italiano di allora), che è arrivato secondo nel 1982 su PAC-MAN giocando in qualificazione all'infinito (lo dovettero fermare a 140.000 punti).*

Infine vorremmo darvi alcuni consigli, se ci è permesso, sulla videogara: perché non assegnare un punteggio per ogni navicella o giocatori che sia, rimasta quando si è arrivati al massimo del punteggio, in modo che i records siano senza un limite? È chiaro che il punteggio verrà assegnato e modificato da voi a secondo delle difficoltà del gioco.

Marco, Maurizio, Fulvia, Anna, Silvana, Stefano, Capodimonte (Na)

È giusto che ogni tanto ricordiamo alcuni aspetti del regolamento della Videogara. Non ci è possibile fare distinzioni tra le diverse varianti esistenti per lo stesso gioco: già è stata impresa arditissima bandire un videoconcorso su tutte le cartuccegioco in commercio, se poi dovessimo prendere in considerazione ogni variante, il numero dei records forse si quadruplicherebbe senza un valido motivo: chi è in gamba nella variante 1, presumibilmente lo sarà pure nella 7! In conclusione, ogni variante va bene per classificarsi.
Sono in concorso *tutti* i videogames: se un titolo non appare nell'elenco dei records, è soltanto perché nessuno ci ha ancora inviato una foto: a questo proposito, attendiamo ancora una partecipazione veramente massiccia da parte dei possessori di basi Philips, Creativision & c., che fino a questo momento si sono fatti un po' desiderare. Ricordate che i premi sono uguali per tutti!
Per quanto riguarda la vostra proposta, è interessante ma di difficile realizzazione pratica: richiederebbe l'istituzione di un Gran Giurì per stabilire i punteggi da assegnare ai vari bonus, e poi, come forse già saprete, abbiamo deciso di accettare i soli punteggi indicati dal segnapunti: una volta raggiunto il massimo (999.999,9999 o 114.000 che sia) assegniamo il premio e non se ne parli più!



FUMETTI E VIDEOGAMES

Salve, mi chiamo Luca... Luca Tonelli e sono un super patito di video computer, video games e soprattutto Videogiochi, *forse sarò il centomillesimo che vi scrive congratulandosi con voi, comunque ci tengo lo stesso a dirvi che la vostra fantastica rubrica è fantasmagoricamente tostissima!! Tralasciamo le congratulazioni e passiamo alle domande:*

1) *Nel numero 3 e 7, un certo Riccardo Baroni (detto Ricc) ha spedito una simpatica storiella su Pac-Mac, l'idea sua secondo me è stata proprio indovinata, ed io vorrei chiedervi se potevo spedirvi una avventuretta di un simpaticissimo personaggio ideato dal sottoscritto, il suo nome è* "Mister Kilo-Bites". *Posso?*
2) *La seconda domanda che vi porgo è la seguente: oltre alla felicità ed all'orgoglio, lo spedire un'idea per un videogioco può servire a qualcosa, sempre se l'idea sia invitante?*

Spero che le risposte che mi darete siano interessanti. Dunque ora vi saluto con un super ciao!!!!!

Luca Tonelli

Caro Luca, ogni genere di collaborazione che vorrai mandarci sarà graditissima: come ti sarai già accorto, infatti, a Videogiochi collabora anche chi scrive, con i più svariati contributi: siano gustosissime storie a fumetti (facci conoscere al più presto questo Mister Kilo-Bytes!), siano proposte per videogames; a questo proposito, avrai già visto che inauguriamo su questo numero un breve spazio dedicato ai videogiochi ideati dai lettori.
Speriamo che l'idea ti piaccia!

E LA PARKER?

Spettabile Redazione,
sfogliando il n. 6 di Videogiochi, mi sono accorto di una vostra probabile "svista": a pag. 34, nella rubrica "Ready", accennate a dieci nuovi titoli per il VCS Atari 2600, mentre a me risulta che suddetti titoli siano ben quindici, tra cui figurerebbe anche "Pole position".
In attesa di eventuali chiarimenti desidererei porvi le seguenti domande:

1) *esistono i giochi PUFFI (SMURF) e LADY BUG (della Coleco), compatibili con il VCS Atari 2600?*
2) *perché non recensite i giochi della Parker Brothers?*

Alessandro Periti, Firenze

Per quanto riguarda il numero delle novità Atari, nel numero 6 ci siamo riferiti a quelle annunciate in quel momento, a cui successivamente se ne sono aggiunte altre, tra cui pure Pole Position. Tutto sta ad intendersi, quindi; comunque, per questo Natale le novità Atari sono veramente numerose.
I giochi CBS: SMURF prevede la compatibilità con il solo sistema Colecovision (purtroppo!), mentre per quanto riguarda Lady Bug è effettivamente prevista una versione compatibile Atari, ma al momento non è ancora disponibile in Italia.
Infine la Parker: nonostante manchi per il momento nel nostro paese un distributore da contattare a livello ufficiale, abbiamo per il momento già recensito 3 giochi Parker (Frogger, n.5; Reactor, n. 6; Jedi Arena, n. 8) e continueremo a farlo, tanto più che i problemi che finora ci hanno ostacolato sembrano essersi risolti.

DERBY LIGURE

Caro Video Giochi,
è da febbraio che compro la tua rivista. Ti scrivo per raccontarti una cosa che mi è successa ieri. Stavo *tornando a casa mia con un mio amico Roberto Traverso per fargli vedere il mio nuovo Atari VCS con Pac-Man. Fino a quel giorno il mio record era 25.830 e non pensavo affatto di migliorarlo proprio quel giorno. Mentre giocavamo stavamo parlando, e quando era il mio turno non pensavo ai punti e giocavo spensieratamente.*
Ad un certo punto mi trovo a 22.000 circa con ancora 8 vite e cerco di migliorare il mio record. Strabiliato sono arrivato a 50.000 con 9 vite e ho pensato di poter battere il mio corregionale di Savona (io sono di Genova) e così facendomi beccare o meglio mangiare solo una volta ad ogni quadro sono arrivato tranquillamente a 99.999 con ancora 8 vite. Il destino ha voluto che non avessi macchine totografiche a portata di mano e quindi non ho nessuna prova per verificare il record. Se volete, credermi e magari mettermi nella pagina dei records io ne sarei molto felice, altrimenti avete tutte le ragioni per non farlo.
(Se non fosse vero non avrei motivo di scrivervi). Ti saluto Video Giochi.

Enrico Larosa, Genova Sestri P.



Tutto quello che possiamo fare è pubblicare la tua lettera; per la Videogara dovrai proprio mandarci una fotografia per testimoniare il tuo record; non perché non ci fidiamo (sappiamo che tutti i veri videogiocatori sono corretti e sportivi) ma perché, accettando il tuo punteggio, dovremmo accettare anche quello di qualcun altro che ci scrive di aver fatto tanti punti al gioco taldeitali. E siccome qualche furbetto ha già tentato di inserirsi nei nostri concorsi... (ma è stato prontamente smascherato!). Abbi pazienza, quindi, e cerca di organizzarti per il tuo prossimo tentativo di record: attendiamo senz'altro una foto da competizione!

Q+UESITI

Spett. Redazione,
sono un accanito giocatore di Q. Bert e desidero farvi tre domande:

1) *Quanto è durata la partita più lunga ad un videogioco, e a quale?*
2) *Qual'è il record mondiale di Q. Bert?*
3) *Uscirà mai una cassetta di Q. Bert adattabile al VCS?*

Salutissimi

Sacchi Umberto, Ostia Lido (Roma)

La prima domanda ci coglie impreparati: non sono mai stati considerati records di durata per videogames, e la ragione è semplice: esistono molti giochi in cui, dopo aver fatto un po' di esperienza sul campo, è possibile continuare a giocare all'infinito, od almeno fino agli estremi limiti della resistenza fisica. Un simile record sarebbe quindi di competenza del Guinness dei primati!
In data 20 luglio 1983 (a tale data risalgono appunto le nostre ultime informazioni) il record mondiale di Q+BERT era detenuto da tale Terry Mann di Medford, nell'Oregon (Stati Uniti) con il ragguardevole punteggio di 24.000.060. Tanti complimenti! Vuoi provare tu a batterlo?
Dulcis in fundo: esiste ed è di prossima uscita in Italia una cartucciagioco di Q+Bert, compatibile con il VCS Atari. È della Parker ed il suo prezzo sarà di L. 89.000. Sembra che più tardi la raggiungeranno le versioni per Atari 400/800, VIC 20, Intellivision, Colecovision e Philips(!). Le attendiamo.

A DOMANDA RISPONDE

Il convertitore VCS/Coleco funziona anche per le cartucce Atari 5200?

La risposta purtroppo è no. Se non altro perché le cartucce Atari per il 5200 sono diverse per dimensione per cui non potrebbero entrare fisicamente nel convertitore VCS che ha le stesse dimensioni della fessura dell'Atari 2600 ovvero del VCS stesso.

Esistono accordi tra Sega e Nintendo con la Coleco (molti giochi

da bar di queste case sono prodotti dalla Coleco in versione casalinga...).

Certo che esistono degli accordi tra la Nintendo e la Coleco altrimenti quest'ultima non avrebbe potuto copiare i giochi né utilizzare il nome originale dei videogiochi da bar prodotti dalle due case, americana e giapponese. Se così non fosse la Coleco sarebbe piena di cause intentate contro di lei dalla Sega e dalla Nintendo per violazione dei diritti sul copyright, cioè violazione del diritto d'autore.

Il Supercharger della Starpath migliora la grafica del VCS?

Si, migliora notevolmente la grafica e non solo quella, migliora anche la complessità dei giochi visto che il Supercharger non è altro che un buffer, cioè un'espansione di memoria (espande la memoria del VCS da 128 bytes a 6272). Questo aumento della capacità di memoria del VCS consente al Supercharger di gestire un numero maggiore di dati e informazioni, il che va a tutto vantaggio della grafica e della complessità dei giochi.

I comandi ColecoVision possono essere staccati dalla base o sono fissi come quelli dell'Intellivision?

Sono staccabili. Si possono staccare e al loro posto (visto che hanno lo stesso tipo di presa di quelli dell'Atari VCS) possono essere inseriti i comandi joystick o a manopola, del sistema Atari per consentire a chi disponga dell'Adattatore di giocare ai giochi compatibili con il sistema Atari.

Qual'è il prezzo del gioco da bar Zaccaria "Money Money"?

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

Non sappiamo se chi pone la domanda abbia veramente intenzione di comprare il gioco da bar della Zaccaria. Il fatto è che se lo vuole fare deve iniziare a risparmiare fin da ora o possedere un solido conto in banca. Non sappiamo il costo esatto di questo particolare gioco ma in media i giochi da bar variano dai 2.500.000 ai 6.000.000. E poi vi lamentate che costa troppo il ColecoVision.



Nelle classifiche si possono votare i giochi per computer?

No. Le classifiche per ora sono dedicate ai soli videogiochi da casa e da bar. Stiamo pensando una classifica speciale per i soli giochi per computer ma per ora non sono ancora previste.

Per partecipare alla gara dei giochi da bar può bastare la firma del gestore se manca il timbro?

Sinceramente preferiremmo che ci fosse il timbro ma nei casi straordinari può bastare la firma del gestore accompagnata però dal numero di telefono e possibilmente anche dalle firme di alcuni testimoni; segnati su una foto che lo ritragga nel bar.

Ho visto una base Imagic a 120.000. Che cosa ne pensate?

Forse in quei giorni studiavi o lavoravi troppo e dovevi essere comunque molto stanco visto che hai avuto sicuramente un'allucinazione, non tanto per quanto riguarda il prezzo ma per quanto riguarda la marca della base: la Imagic non fa basi ma solo cartucce gioco compatibili con i sistemi più diffusi. Prova a tornare nel negozio dove hai visto quella base, stropicciati gli occhi e rileggi nuovamente la marca dell'oggetto in questione.

Esistono giochi sportivi per il ColecoVision?

Certo che esistono giochi sportivi per il ColecoVision: il primo e più famoso è sicuramente Turbo, che altrettanto sicuramente conoscerai. Turbo non è altro che una corsa di formula uno che si svolge in un circuito che, si dice, sia preso a prestito da quello nel quale si corre il gran premio di Montecarlo. Esistono anche altri giochi sportivi come il Baseball e il Football americano e sicuramente alla Coleco ne staranno preparando altri tra i quali non è escluso che figuri il soccer ovvero il calcio.

Esistono giochi X Rated per il Philips?

Caro il mio novello Pitigrilli mi dispiace deluderti ma non esiste alcun gioco X Rated per il Philips, né per la Mattel, né per il Coleco né per il Vectrex. Attualmente l'unica consolle, anche se all'Atari la cosa non è gradita, che dispone di giochi X Rated è il buon vecchio VCS.

Perché ogni volta che provate un videogioco non ne date un giudizio con votazione da 1 a 10?

A volte non vi capiamo proprio: vi lamentate che a scuola vi danno voti anziché giudizi e poi chiedete a noi di dare voti ai giochi invece di giudicarli in modo più articolato ed esauriente. Crediamo proprio che le nostre recensioni siano sufficientemente articolate e sufficientemente esaurienti per darvi un'idea del valore del gioco senza dover ricorrere a voti che lasciano poi il tempo che trovano e non costituiscono per niente un parametro di giudizio. È già la seconda volta che rispondiamo a una domanda del genere e speriamo francamente che sia l'ultima.

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

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

Nome _____ Cognome _____

Via _____ Città _____ C.A.P. _____

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

I VOSTRI VIDEOGIOCHI

Da quando esiste Videogiochi, tra le centinaia di lettere che riceviamo ogni mese ce n'è sempre un bel po' contenente idee di nuovi giochi. Giochi cioè inventati da voi. Sono così tante che nel numero sette decidemmo di pubblicare un articolo con i giochi più originali.

Naturalmente, da allora in poi i vostri giochi aumentarono sempre più ed ora abbiamo deciso di dar loro lo spazio che meritano regolarmente.

Da questo numero, nelle pagine del "Posto della Posta", troverete una pagina interamente dedicata ai vostri videogiochi.

Purtroppo, visto che lo spazio è quello che è, ne pubblicheremo uno al mese, quindi se volete assicurarvi di figurare tra i "nostri" game designer mandateci dei giochi originali, belli, interessanti, curiosi, ma soprattutto accompagnati da dei disegni a colori (non è assolutamente necessario che siano belli — non tutti possono essere dei Michelangelo — ma almeno che siano colorati). Aggiungete la spiegazione del gioco, le caratteristiche dei personaggi, le possibilità di punteggio e qualunque altra informazione riteniate utile.

Per questa prima uscita di "I Vostri Videogiochi" abbiamo scelto "The Monster", un gioco di Luca Tonelli di Milano. Ci è piaciuto, oltre che per il disegno, perché è un gioco originale ma soprattutto realizzabile (se qualcuno lo volesse).

Dimenticavamo! I creatori dei giochi che verranno pubblicati in questa pagina riceveranno in omaggio una fa-vo-lo-sa maglietta di Videogiochi!

TITOLO DEL GIOCO: The Monster

SCHEMI: N° 4

COLORI: N° 8

COME SI GIOCA: La vostra innamorata viene catturata dall'enorme Monster; il vostro compito è molto difficile, saltare da scoglio a scoglio senza cadere nelle fauci di Trodos, enorme uccellaccio che sorveglia il cupo territorio del mostro.

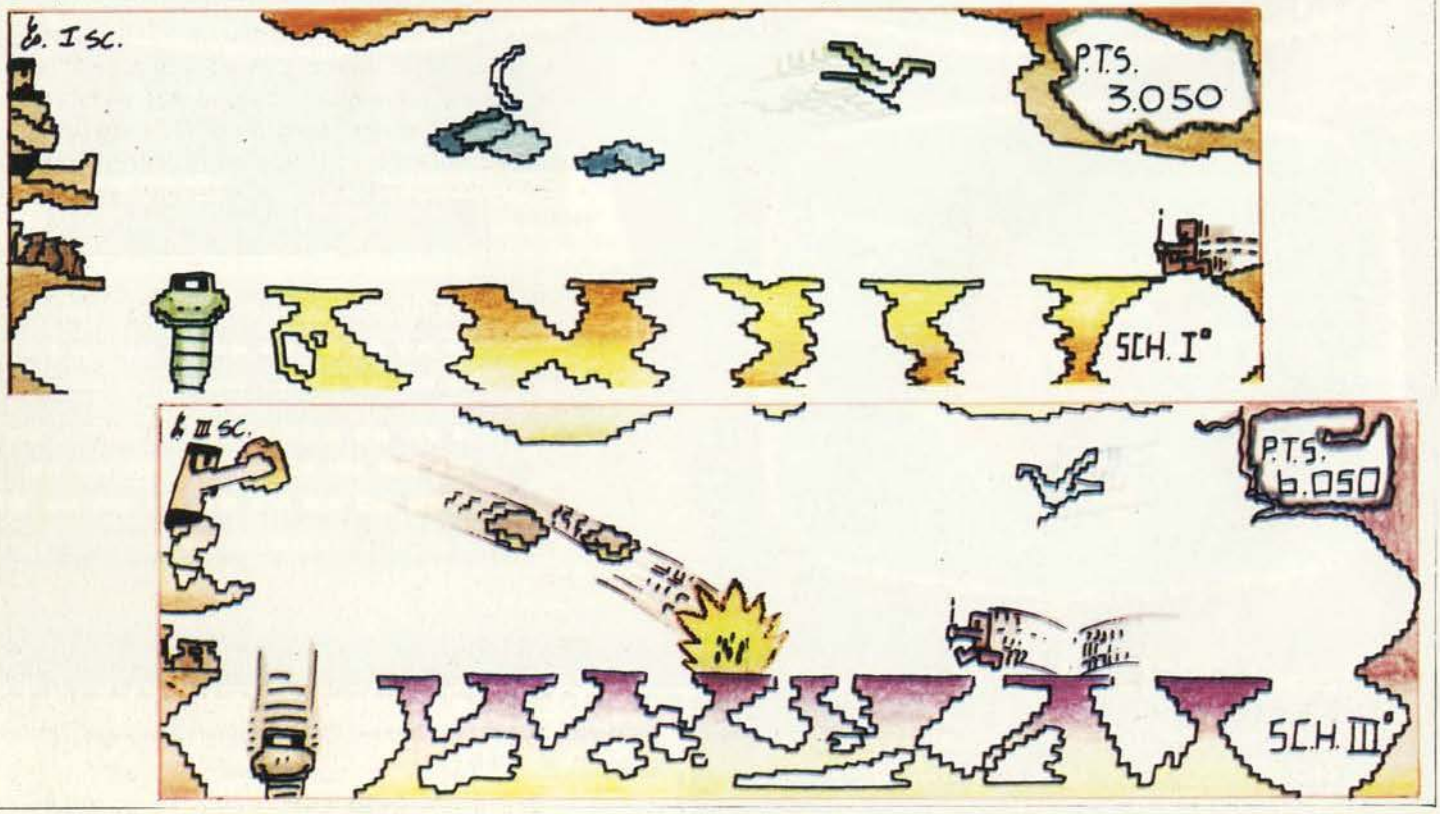
IMPREVISTI: Il caro brontosauro Jerri emerge dalle acque per prendere una boccata d'aria, APPROFITTATE di quel momento per attraversare l'ultimo passo, utilizzandolo come poggia piedi. Nel 1° e nel 2° schema Monster è innocuo mentre nei seguenti vi scaglierà addosso enormi macigni.

PUNTEGGIO: Ogni passo: 10 pts
Ogni macigno saltato: 30 pts
Bonus schema: 1000 pts
Trodos: 300 pts

ARMA DI DIFESA: Una lancia.

Spero che sia possibile realizzare il mio gioco.
CIAO!!

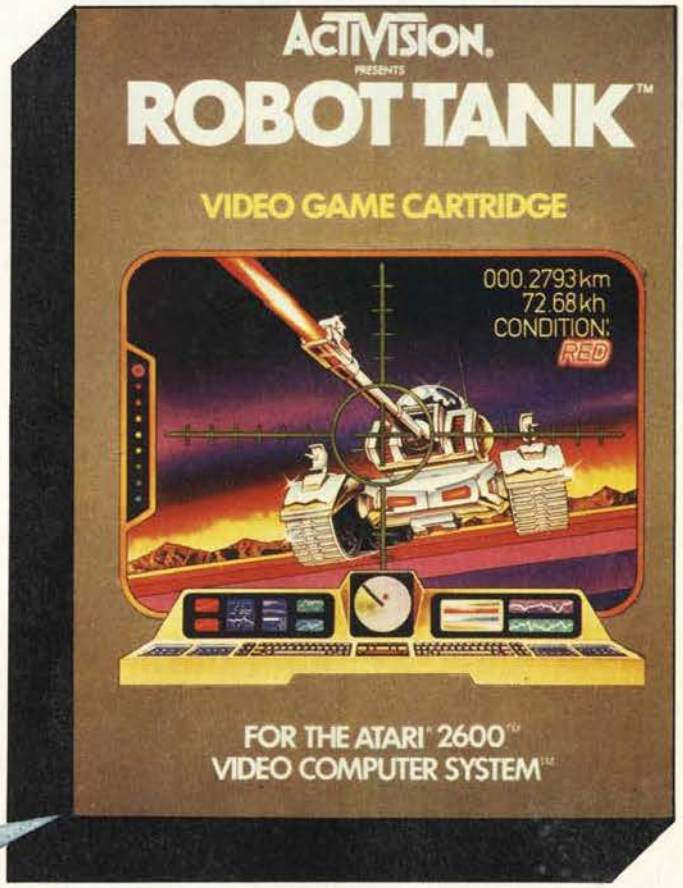
Luca Tonelli
Pero (Mi)



Nuovo da ACTIVISION®

L'emozionante battaglia di mezzi corazzati sempre vincente nelle Video-Hit USA.

ROBOT TANK™



Allarme! I carri armati nemici hanno eluso il COMMAND-CONTROL e stanno avanzando minacciosi, travolgendo ogni resistenza.

Sono macchine da guerra modernissime, dotate di armi micidiali, a cominciare dai cannoni-laser. Tocca a voi scendere in campo per fermarli.

Ma, attenzione, sarà dura! Dovrete lottare notte e giorno non solo contro i nemici ma anche con le condizioni del tempo e del terreno che cambiano in continuazione...

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 - 825...

open



Le clas

HIT G

HIT BAR
CLASSIFICA DEI PIU' VOTATI

Dic.		Nov.	Titolo del gioco
1	↑	2	**POLE POSITION**
2	↑	7	TRON
3	↓	1	POPEYE
4	↓	3	DONKEY KONG
5	↑	9	PENGO
6	↓	5	ZAXXON
7	!	—	MS. PAC MAN
8	↑	13	LADY BUG
9	↓	4	TURBO
10	!	—	BURGER TIME
11	↓	6	TARZAN
12	=	12	FROGGER
13	↓	8	MOON RANGER
14	!	—	XEVIOUS
15	↓	11	Q BERT

Pole Position risale ancora di una posizione, e conquista il primo posto realizzando una favolosa accoppiata: primo posto nelle due classifiche degli arcade più votati e più gettonati; e chissà che anche la versione da casa made in Atari non rinverdisca ulteriormente nei prossimi mesi i fasti di questo favoloso gioco di guida!

HIT BAR
CLASSIFICA DEI PIU' GETTONATI

Dic.		Nov.	Titolo del gioco
1	=	1	**POLE POSITION**
2	↑	9	BUCK ROGERS
3	=	3	GYRUSS
4	↓	2	XEVIOUS
5	↑	14	Q BERT
6	!	—	ASTRON BELT
7	↑	10	NIBBLER
8	!	—	BURGER TIME
9	↓	8	MONEY MONEY
10	↓	5	DRACULA
11	!	—	MR. DOO
12	↑	13	LADY BUG
13	↓	7	TRON
14	!	—	JUNE FIRST
15	!	—	CRUSH ROLLER

Pole Position continua a migliorare il suo record di permanenza in testa alla nostra classifica; la lotta per questi mesi si è limitata alla seconda posizione: tocca a Buck Rogers, con una rimonta di sette posti, movimentare la zona calda. Segue un sempre più sorprendente Gyruss al 3° posto, mentre Xevious scende di due.

HAI UN SOLO MODO PER PORTARE

VOTALO



ifiche

AMES

VIDEOGIOCHI HIT *SECONDO I NOSTRI LETTORI*

Dic.	Nov.	Titolo del gioco	Marca
1	= 1	**DRACULA**	Imagic
2	↑ 3	PITFALL	Activision
3	↓ 2	LOCK'N'CHASE	Mattel
4	= 4	TRON DEADLY D.	Mattel
5	↑ 6	RIVER RAID	Activision
6	↑ 7	SOCCER	Mattel
7	↑ 10	BEAUTY & BEAST	Imagic
8	! —	MICROSURGEON	Imagic
9	! —	TENNIS	Activivion
10	↓ 9	DONKEY KONG	Coleco
11	↓ 5	DEMON ATTACK	Imagic
12	↑ 14	ADVANCED D.	Mattel
13	! —	BASKETBALL	Mattel
14	! —	B 17 BOMBER	Mattel
15	↓ 13	DEFENDER	Atari

Voci indiscrete raccontano di un tale Conte che, seppur trafitto da un paletto di legno, rimane in prima posizione fra i giochi più votati mordendo anche l'impossibile.

L TUO VIDEOGIOCO AL SUCCESSO:

VOTALO!

I 15 PIÙ *CLASSIFICA DEI 15 VIDEOGIOCHI PIÙ VENDUTI NEI NEGOZI ITALIANI*

Dic.	Nov.	Titolo del gioco	Marca
1	↑ 5	**BURGER TIME**	Intelliv.
2	↑ 6	ZAXXON	Coleco
3	! —	ENDURO	Activision
4	↓ 1	DRACULA	Imagic
5	↑ 8	POLE POSITION	Atari
6	↓ 4	ADVANCED D.	Mattel
7	↓ 2	MS. PAC MAN	Atari
8	↓ 3	DONKEY KONG	Coleco
9	! —	PITFALL	Activision
10	! —	SMURF	Coleco
11	! —	CENTIPEDE	Atari
12	! —	KEYSTONE K.	Activision
13	! —	VANGUARD	Atari
14	↓ 7	RIVER RAID	Activision
15	! —	NOVA BLAST	Imagic

Burger Time conquista la prima posizione seguito dalla fluorescente astronave di Zaxxon, ma il favoloso e velocissimo Enduro dell'Activision entra battagliero al 3° posto.
Il conte Dracula abbandona il campo scendendo al 4°, mentre River Raid l'esplosivo passa al 14°.
Tantissime nuove entrate!

READY



IL VIDEOGIOCO DI SUPERMAN III

Se non vi siete persi il film "Superman III", uscito nelle nostre sale cinematografiche alcuni mesi addietro, ricorderete senz'altro una scena un po' particolare della durata di circa 30 secondi in cui il supereroe, controllato dal nuovo nemico Gus Gorman sul monitor di un computer, sfrecciava veloce tra le pareti di un profondissimo canyon, sfuggendo dai missili che lo inseguivano e che continuavano ad esplodere intorno a lui.

L'elemento che rende del tutto particolare questa scena, ed a cui probabilmente non vorrete credere, è che l'intera sequenza che sullo schermo appare graficamente come un cartone animato è stata ottenuta grazie ad un videogame appositamente creato dalla Atari! La cosa è veramente stupefacente: cosa può spingere una casa produttrice hollywoodiana ad affidare l'incarico della realizzazione di una sequenza così importante ad un'azienda specializzata in videogiochi, piuttosto che ad una di quelle compagnie che si dedicano appositamente alla realizzazione di effetti speciali per film spettacolari o di fantascienza?

La ragione principale è che la Warner Communications, oltre ad essere la produttrice del film in questione, è pure la casa madre del gruppo cui appartiene l'Atari: questo le ha consentito di trasformare quella che altrimenti sarebbe stata considerata una spesa corrente per la realizzazione del film in un investimento nell'attività di una sua "affiliata", in vista magari di una possibile commercializzazione futura di un videogioco su Superman.

La seconda ragione è che lo spirito che la scena doveva avere era proprio quello di un futuristico e mortale videogioco condotto da Gus Gorman contro il suo avversario dal minotor di un computer: è stato proprio per questo che l'Atari non ha realizzato una sequenza realistica al 100%, ma ha volutamente lasciato alle immagini una sensazione di piattezza (definita "a due dimensioni e mezza"), che è stata successivamente elaborata dal computer per definire il senso della profondità.

Ai sei membri del team Atari impegnati nella realizzazione della sequenza ci sono volute 10 settimane per ideare il programma richiesto, e tre mesi e mezzo per registrarlo su ogni singolo fotogramma, per montare finalmente il tutto e renderlo "proiettabile".

Produrre questa sequenza di meno di mezzo minuto è costato, solo per quel che riguarda le apparecchiature, ben 120.000 dollari.

È buffo rilevare che il tema del terzo film della serie Superman è proprio la lotta contro un sofisticatissimo computer, anche se in possesso delle forze del male, e nonostante questo l'Atari sta valutando la possibilità di ideare un videogioco per la sua gamma di home computers prendendo contradditoriamente spunto da questo film; in ogni caso, la perfezione grafica del prodotto che potrebbe essere posto sul mercato al momento non può avvicinare quella della sequenza cinematografica, ma forse la cosa sarà già realizzabile in un prossimo futuro.

VIDEOGIOCO CON CUFFIA

Non so se qualcuno di voi sente particolarmente la necessità di possedere un simile apparecchio, comunque, tra le mille e più novità elettroniche che vengono ideate e prodotte ad Hong Kong e dintorni, trova spazio anche questo videogioco a cristalli liquidi dotato di radio incorporata e provvisto di una cuffia che permette di ascoltare la musica o di udire le urla terrorizzanti degli invasori extraterrestri senza disturbare gli astanti.

Il gioco è proposto dalla Mey Sing Company di Hong Kong, e non ci risulta essere ancora distribuito in Italia (chissà se lo sarà mai?); i produttori hanno comunque molta fiducia in questa loro originale creazione.



IMMINENTE IL LANCIO DEL SOFTWARE VIRGIN

Al momento di andare in macchina apprendiamo che la Virgin Records italiana ha deciso di importare e distribuire anche il software per home computer della casa inglese.

La notizia è interessante per possessori di Spectrum, VIC 20 e Commodore 64: si tratta di programmi di gioco e avventura di qualità decisamente superiore alla media, almeno a giudicare dal fatto che i nostri esperti non si fanno più vedere in redazione da quando P0016gli abbiamo dato da provare un po' dei programmi Virgin. Dicono che non riescono più a staccarsi dal video!



FOOTBAL AMERICANO PER PIGRI O PAVIDI

L'NFL, cioè la lega professionista di football americano, ha realizzato un nuovo tipo di disco interattivo che dovrebbe trasformare il semplice tifoso in vero e proprio quarterback della situazione (senza per questo metterlo in condizioni di vedersi arrivare addosso un linebacker da 120 kili).

Il gioco apparirà, nella prima versione, sotto forma di "arcade game", ma sarà in seguito disponibile per il mercato dei videodischi consumer, cioè da casa (che in Italia, ad ogni modo, non sono ancora in commercio). Il disco-gioco potrà anche interfacciarsi con un microcomputer. Uno dei primi dischi-gioco metterà il giocatore nel bel mezzo di una partita di football tra due squadre professioniste americane, ovvero i San Diego Chargers e i Los Angeles Raiders. Sarà possibile scegliere tra circa 200 diverse azioni e osservarne il risultato, cioè le yards guadagnate o perse e i punti eventualmente realizzati. Ovviamente diversi tipi di azione daranno risultati diversi. Il gioco potrà essere giocato da soli (contro il computer) o contro un avversario.

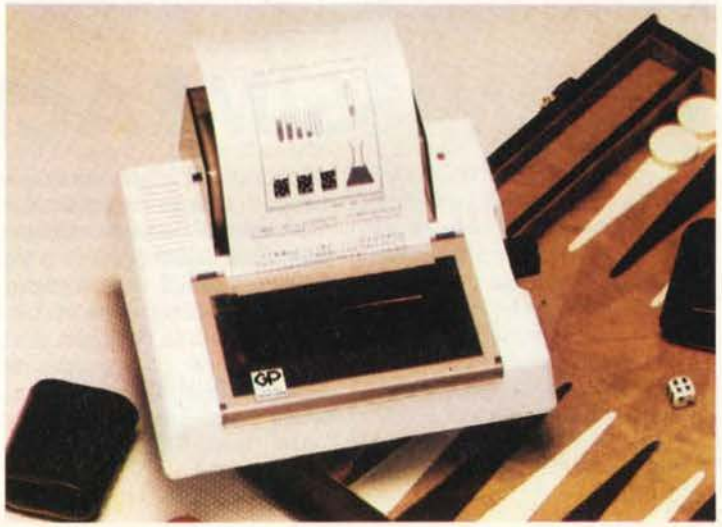
A quanto annunciato i successivi dischi-gioco dovrebbero contenere partite come i Dallas Cowboys contro i Washington Redskins e i New York Jets contro i Miami Dolphins.

MINISTAMPANTE A COLORI

Entusiasmerà tutti i proprietari di piccoli computer: è una ministampante che ha tutte le prestazioni di quelle "grandi", salvo il fatto di stampare su 40 colonne: limitazione da poco, se si considera che nessun home computer è dotato di un maggior numero di colonne quando stampa su schermo televisivo!

Utilizza un unico "martelletto", ma il nastro d'inchiostro può essere facilmente intercambiato con altri di diversi colori, e ciò consente di ottenere variopinte stampe. Stampa anche a caratteri di doppia larghezza, e ogni punto della matrice è indirizzabile autonomamente, il che, per chi non lo sapesse, consente di ottenere un'ottima risoluzione grafica. Può effettuare stampe ripetitive, e si adatta a qualunque computer.

Autore del prodigio — un prodigio che in Italia costerà sicuramente meno di 300.000 lire — è la "solita" Seikosha, che dopo aver praticamente inventato le stampanti "personali", ora ha creato anche una home-stampante!



BAR BASSINI SCOREBOARD

Credevate che solo negli USA potesse nascere l'idea di registrare i massimi punteggi dei giochi da bar. Invece no! Anche gli italiani, quando si mettono, ci sanno fare.

Nella foto potete vedere il manifesto dei record (sempre suscettibili di miglioramento viste le cancellature e correzioni) che è appeso alla porta del Bar Bassini di Via Bassini a Milano.

Complimenti al gestore del bar per l'ottima idea e speriamo che qualche altro locale pubblico (bar o sala giochi) la faccia sua (garantiamo noi che non c'è copyright sull'idea).



APPELLO A TUTTI I GAME DESIGNER

Siete dei geniali e fecondi ideatori di programmi di gioco per computers, disperati perché vi manca la possibilità di un contatto efficace con una importante compagnia produttrice di software? Forse siamo in grado di offrire una soluzione, anche se un po' impervia, ai problemi che vi angustiano.

Potete tentare di contattare una nuova agenzia americana nata appositamente per aiutare tutti gli aspiranti designers di video e computer game: si chiama Software Agency Inc., ed è condotta da Jay Acton e Peter Skolnik. In cambio di una quota presentano in maniera completa le vostre idee più originali e divertenti alle più importanti industrie del settore; il loro indirizzo: 825 Third Ave., New York, NY 10022, U.S.A.

Vi auguriamo che questo nuovo canale di collegamento possa presto dimostrarsi fruttuoso per il vostro intento commerciale: se non altro vi consentirà di aggirare l'agguerritissima concorrenza di centinaia di "colleghi" che quotidianamente sommergono con le loro migliori proposte le case produttrici di software.

TANAKA VIDEOCONDANNATO

Vi ricordate lo scandalo Lookeed, quello in cui alcuni uomini politici furono accusati di aver preso delle bustarelle per far comprare all'Aeronautica Militare degli aerei che si sono poi dimostrati delle gabbie mortali?

Bene. Questo scandalo per una volta non era solo italiano ma anche giapponese e coinvolse Kakuey Tanaka, ex primo ministro del governo giapponese. Dopo sette anni di iter processuali vari Tanaka è stato condannato a 4 anni di reclusione. Neanche un anno a miliardo! Che magnanimità.

Ma, se siete degli esperti videogiocatori, potrete, scavalcando tutte le lungaggini burocratiche, condannarlo a ben 5 anni.

Il gioco si chiama Crimine del Primo Ministro ed è stato prodotto dalla CSC come videogioco da casa. Il gioco, che costa poco più di 25.000 lire, offre "la grande emozione di tirare il collo a un ministro" dice Masami Sato, uno dei dirigenti della casa produttrice. Il giocatore veste i panni del pubblico ministero e può interrogare sia l'imputato che i vari testimoni. A seconda della domanda il viso di Tanaka diventa rosso fuoco o impallidisce, fino a che confessa le sue colpe (il vero Tanaka invece non l'ha mai fatto). La condanna finale è tanto più alta quanto più il punteggio del giocatore è elevato.

FACCIAMO UN "DOPPIO MISTO"?

È un hand-held dalla grafica molto ben riuscita, ma è anche qualcosa di più, un gioco che può vedere fino a quattro contendenti impegnati contemporaneamente. Si chiama "Tennis Electronic Game", è distribuito dalla Linea Gig per la Skitron e si differenzia dagli altri giochi elettronici tascabili per la possibilità di uno speciale connettore venduto separatamente. Attraverso questo, si collegano da due a quattro giochi e ci si può impegnare in un appassionante "doppio misto". Il prezzo del Tennis Electronic Game è di 65 mila lire per ogni gioco, mentre il connettore fornito di cavetti multicolori costa 20 mila lire.



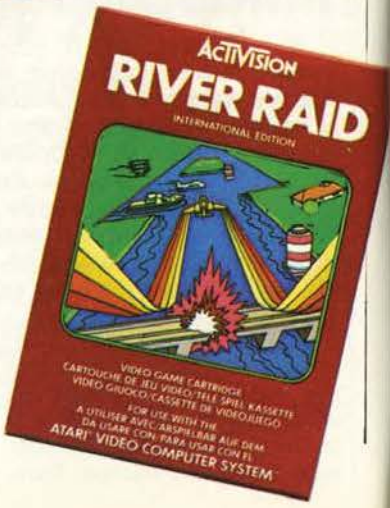


ULTIMISSIME ACTIVISION

D'ora in avanti i possessori di un sistema Mattel non avranno nessun motivo per sentirsi trascurati dall'Activision: se prima i giochi compatibili si riducevano agli anzianotti Ptifall e Stampede, ed ai più recenti Happy Trails e Beamrider, ora si annunciano due brillanti novità.

La prima è "The dreadnaught factor", un gioco spaziale in cui la vostra astronave dovrà fronteggiare l'attacco di una enorme super-corazzata, dapprima danneggiando e poi distruggendo il suo equipaggiamento bellico. Sette varianti offrono livelli di difficoltà sempre crescenti: pensate che nel settimo livello si presenteranno sul vostro mirino, una dopo l'altra, ben 100 super-corazzate!

Il secondo gioco Activision annunciato è nientepopodimenochè la versione compatibile Intellivision del notissimo River Raid, che diventa così il terzo gioco Activision a poter vantare una doppia versione; indubbiamente lo merita, essendosi dimostrato durante l'83 uno dei giochi di maggior successo al di qua ed al di là dell'Atlantico.



IL TOP DEL TOP NON È IL POP

Avete già acquistato troppe videocassette rock su videocassetta credendo di essere i più moderni? Consumate le vostre serate nei video bar e sapete a memoria canzoni e personaggi della musica new-wave pop-rock? Siete convinti che finché anche in Italia non vi sarà un canale televisivo analogo alla americana MTV non vi sarà felicità possibile?

Miei cari siete "out"! Credevate di essere "in" e invece anche stavolta vi hanno fregato!

Il massimo del momento, la cosa più "in" della stagione è quella di mettere su un lato del 45 giri della band più in voga un programma per home computer, non banali immagini da film.

Il primo gruppo a mettere un programma per home computer su un vinile sono stati gli inglesi Mainframe. Avevano sistemato 4 tracce sul lato B del loro 45 in modo che si poteva scrivere un programma per Spectrum, ZX 81, BBC e Apple. La EMI ha fiutato l'affare e ha pubblicato subito un 45 di Chris Sievey dal titolo Camouflage e sul cui lato B c'era stampato un programma, chiamato Flying Train, per un gioco da farsi su uno ZX81. A ruota Pete Shelley ex Buzzcocks che ha persino 'messo' nel suo ultimo disco un programma grafico per lo Spectrum. Il disco è un LP che si chiama XL1 ed è venduto dalla Genetics Records e prodotto da uno degli Human League. Il programma per computer e strettamente legato alla musica per cui mentre si ascolta si può anche vedere la TV.

È questo il futuro credetemi!

I MAGHETTI DEL COMPUTER IN TV

La CBS, il più importante network televisivo americano, sta mandando in onda una nuova serie televisiva intitolata "Whiz Kids". Che c'entra?

C'entra eccome, perché i whiz kids non sono nient'altro che dei ragazzi quindicenni computermaniaci che si divertono a risolvere i più complicati misteri. E come fanno?

Con l'aiuto di Ralf, un computer che Richie Adler — l'eroe insieme ad altri tre amici del telefilm — ha costruito nella cantina della casa dove vive con i suoi genitori e la sua sorellina di sette anni. Ralph non è un semplice computer, ma un prodigio tecnologico con grafica eccezionale, una voce robotica un po' greve e la possibilità di accedere a qualunque rete di computer.

Nel primo episodio di questa nuova serie, Richie e i suoi tre migliori amici usano questa possibilità di accesso per cercare tra vecchi archivi e registri computerizzati di ospedali il perché l'odiosa società NASCorp sia così decisa a voler portar via alla vedova Harrison la sua vecchia e decrepita casa.

Alla fine, naturalmente, i nostri eroi riusciranno a salvare dallo sfratto la vecchia signora Harrison creando un bel pandemonio grazie al loro "amico" Ralph che saboterà telefoni, sistemi antiincendio e termostati. Che pacchia, eh?

Noi speriamo che il programma abbia successo (e perché non dovrebbe averlo?) così che qualche rete italiana se ne accorga e lo mandi in onda prossimamente anche sui nostri schermi.

Fra l'altro i "maghetti" (questa è la libera traduzione di whiz kid) risolvono casi e misteri intricatissimi con la forza dell'intelligenza (oltre che con l'aiuto di Ralf, ovviamente) e non con la forza o le pistole, come ormai avviene regolarmente nei telefilm americani. Un po' di apologia dell'intelligenza invece che della violenza non può che fare bene.



S.O.S. DISCO DIFETTOSO



Attenzione, attenzione! A tutti i possessori di Commodore 64, ripetiamo, attenzione! Se avete comprato il gioco "TYPE ATTACK" della Sirius Software su floppy disk potreste avere una brutta sorpresa: il trenta per cento dei dischi prodotti contiene infatti un difetto di programmazione. Memorizzando sul disco più di tre lezioni create da voi, si rischia di veder sparire il programma per sempre. Disco bianco, vuoto!

La Sirius Software ha già iniziato a ritirare il prodotto dal commercio e a rimetterlo in circolazione solo dopo un ulteriore collaudo.

Le copie collaudate, che potrete comprare con sicurezza, hanno un adesivo con un numero di collaudo sulla parte posteriore della scatola e sui due lati. Nel caso in cui il negoziante volesse vendervi un 'TYPE ATTACK' senza adesivi, rifiutatelo perché potrebbe costituire un'amara sorpresa.

Il difetto, che nulla toglie al bellissimo gioco del quale abbiamo parlato a lungo sul numero scorso di VIDEOGIOCHI, è più comune di quel che si creda anche nei programmi applicativi di molti computer. La Sirius Software, ad ogni buon conto, si scusa e prega tutti di segnalare le copie difettose.

HIT COMPUTER

Il noto periodico americano Billboard, specializzato nel mondo della musica e dello spettacolo in genere, ha recentemente inaugurato una delle sue innumerevoli classifiche di vendita, questa volta destinata al computer software. Questo testimonia inequivocabilmente il crescente interesse con cui in America si segue l'evoluzione di questo mercato, peraltro in continuo e costante ampliamento.

La classifica è strutturata in tre diverse categorie: programmi di gioco, con ben 20 posizioni; programmi educativi (10 posizioni) e programmi per l'home management (pure 10 posizioni); viene poi completata da indicazioni sulla compatibilità, sulle precedenti posizioni e sulla durata della permanenza del titolo in classifica, sul formato (cartuccia, cassetta o disco), e sul gioco o sulle possibilità offerte dal programma.

A chi possa interessare segnaliamo che i tre programmi più venduti che inaugurano questa inedita hit parade sono Zork I (Infocom) tra i giochi, Master Type (Lightning) tra gli educazionali e The Home Accountant (Continental) per l'home management. Titoli per ora sconosciuti in Italia, ma per quanto ancora?

I GIOCHI **LCD** ALLA CONQUISTA DEL MONDO

Anche i piccoli giochi tascabili a cristalli liquidi (LCD) posssono vantare dei colossi, non tanto per quel che riguarda i prodotti ma piuttosto per quel che concerne i produttori: la ditta leader mondiale in questo campo è con ogni probabilità la Nintendo di Kyoto, nel Giappone; pensate che questa azienda esporta in tutto il mondo, e produce mensilmente la bellezza di 1.300.000 giochi! Di questi, solo un quarto è destinato al mercato interno, il resto finisce nella mani dei fanciulli statunitensi (5.000.000 di unità all'anno) e di quelli europei (1.300.000 circa). Il dato più sorprendente riguarda la Germania Occidentale: in questo paese che forse a torto si ritiene austero la Nintendo vanta una vendita di un microflipper ogni 100 abitanti (inclusi i nonni, i neonati, i ciechi ecc.)! In Italia sono stati venduti quest'anno circa 100.000 giochi, ma questa cifra è in continuo e costante aumento.

Nella gamma dei giochi Nintendo si possono trovare tascabili a cristalli liquidi ad uno ed a due schermi, nonché i tre famosi microflipper Table-top: "Mario's cement factory", "Donkey Kong Jr." ed il nuovissimo "Snoopy", di cui parliamo a parte.

Ricordiamo che il distributore esclusivo per il nostro paese dei prodotti Nintendo è la Oto di Roma.



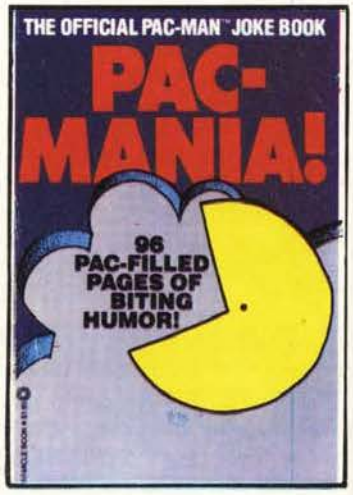
PAC-MANIA: IL LIBRO

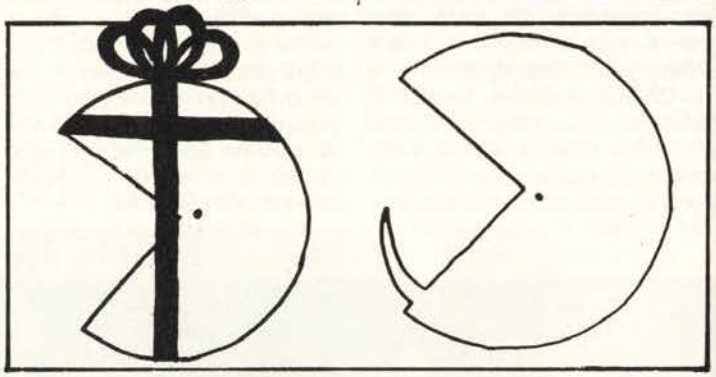
Pac-Man (checché ne dicano i nostri lettori che non lo sopportano) è il personaggio dei videogiochi più sfruttato in tutta la loro breve storia. C'è addirittura chi lo paragona a Topolino in quanto che, come il roditore più famoso della storia, Pac-Man è diventato un personaggio universale senza tempo e senza spazio.

La riprova ulteriore è un libro su Pac-Man, intitolato Pac-Mania (sottotitolo: Il libro ufficiale delle barzellette su Pac-Man).

Un libro di 96 pagine con vignette più o meno spiritose tutte incentrate sul famoso "mangiapuntini". Il libro è autorizzato e ed approvato dalla Bally/Midway (che come tutti sapete è la mamma o il papà putativo di Pac) ed è edito dalla Pinnacle Books di New York. Se l'assaggio che vi offriamo in questa pagina vi fa venire l'appetito potete richiederlo al seguente indirizzo: Pinnacle Books, Inc. 1430 Broadway New York, NY 10018.

Ed ora ecco alcune tra le più belle vignette del libro:
1 – Pac-co regalo
2 – Conte Pac-ula





DALL'ERA MODERNA A QUELLA DELLA PIETRA

Sale da 13 a 16 unità il catalogo Creativision, grazie all'arrivo di tre giochi nuovissimi: Chopper Rescue, Locomotive e Stone Age.

In Chopper Rescue dovrete volteggiare tra i grattacieli cittadini con il vostro elicottero e raccogliere quanto più materiale possibile, per poi attraversare l'oceano e giungere su un'isoletta dove gli indigeni vi stanno attendendo: attenti però agli uccelli ed ai palloni aerostatici che ostacoleranno le vostre manovre.

Con Locomotive vi ritroverete prigionieri in una fabbrica di materiale ferroviario: l'unico modo per evaderne è quello di costruirsi personalmente una locomotiva; ma la cosa si dimostrerà ancor più ardua di quel che può sembrare. Sei livelli di difficoltà, tutti quanto mai impegnativi.

Di Stone Age, già annunciato come Barbarian, possiamo dirvi che si tratta di un gioco di strategia, in cui sarete risucchiati a ritroso negli anni fino a giungere all'età della pietra, dove dovrete affrontare pericolosissimi e sanguinari dinosauri. Per uno o due giocatori, con due livelli di difficoltà.

Anticipazione tra le anticipazioni: all'orizzonte si profilano una versione video del gioco da tavolo Othello e Pharaon's Curse,un gioco ambientato nell'antico e misterioso Egitto dei Faraoni.

XONOX

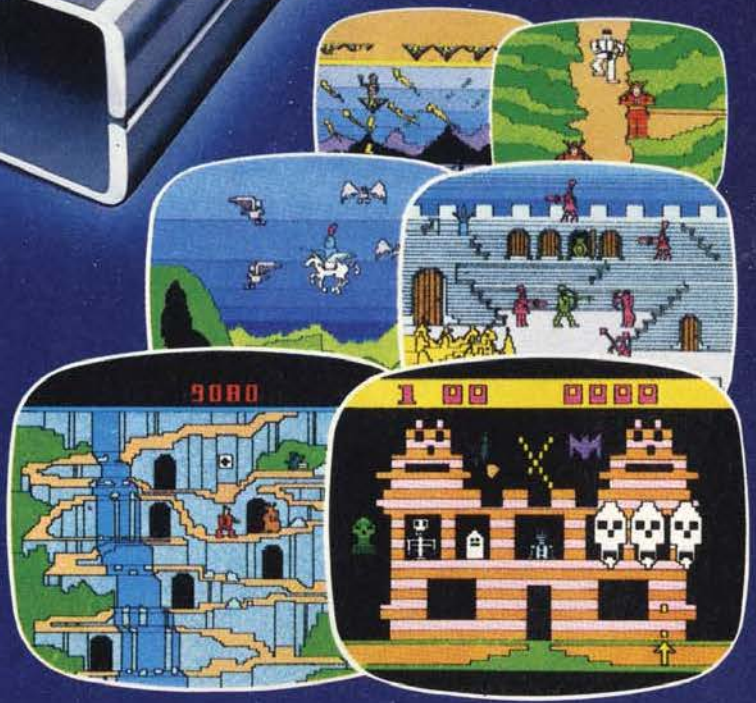
DOUBLE-ENDER

un nome nuovo per una nuova, grande idea

2 cassette in una. La tecnologia XONOX è riuscita a risolvere brillantemente un grande problema di elettronica e di software. 2 chip da 8 K ciascuno contengono 2 diversi programmi gioco. Così, semplicemente inserendo l'una o l'altra estremità di una cassetta Double Ender in un VCS Atari® 2600, si ottengono 2 giochi assolutamente diversi.



INTERNORD



Non solo. La grande capacità di XONOX Double Ender ti da una grafica e una ricchezza di situazioni che non avresti mai creduto possibili. Guarda gli schermi TV che riproduciamo qui. Sono fedeli riproduzioni della grafica di altrettanti giochi Double Ender.

concessionaria per l'Italia

MELCHIONI

2 cassette al prezzo di una. Le 3 cassette Double Ender® che ti offriamo e che contengono in totale 6 giochi: Sir Lancelot e Robin Hood; Spike's Peak e Ghost Manor; Super Kung-Fu e Artillery Duel costano soltanto 79.000 lire l'una (IVA inclusa). Chiedi Double Ender ai migliori specialisti di videogiochi.

**Da gennaio gli stessi giochi saranno disponibili non solo per ATARI ma per tutti gli altri videogiochi e Home Computer più venduti sul nostro mercato.*

GIOCA SU ATARI DUE GAME DIVERSI AL PREZZO DI UNO!

XONOX è un marchio registrato della K-tel International Inc. - Atari è un marchio registrato della Warner Communications Inc.

IL TABLE-TOP DI SNOOPY

Se nel nostro ultimo articolo sui giochi elettronici tascabili vi avevamo parlato dei due maxi-videogiochi a batteria "Donkey Kong Jr." e "Mario's cement factory" (vedi VG numero 7), vi possiamo ora annunciare il terzo e nuovissimo Table-top Nintendo, ispirato alle avventure dei personaggi dei fumetti di Schulz: si tratta di Snoopy (appunto!).

La scenetta è, al solito, divertentissima: il piccolo pianista-prodigio Schroeder sta eseguendo al pianoforte un brano musicale del suo compositore preferito, Beethoven. Dai tasti dello strumento escono note coloratissime che risalgono pian piano verso il nido di Woodstock: Snoopy deve proprio impedire che ciò avvenga, spostandosi su alcune piattaforme sospese e martellando le note per respingerle: solo in questo modo, infatti, potrà proteggere il sonnellino pomeridiano di Woodstock. Attenzione però: la martellata avrà efficacia solo se Snoopy l'avrà vibrata da una piattaforma del medesimo colore della nota musicale colpita.



Questo microflipper elettronico funge pure da orologio e da sveglia; due pulsanti regolano le diverse velocità di gioco, il tasto e la leva controllano i movimenti del bracchetto. Lo schermo è naturalmente a colori, il commento sonoro ricco e divertente. Il prezzo è di L. 120.000.

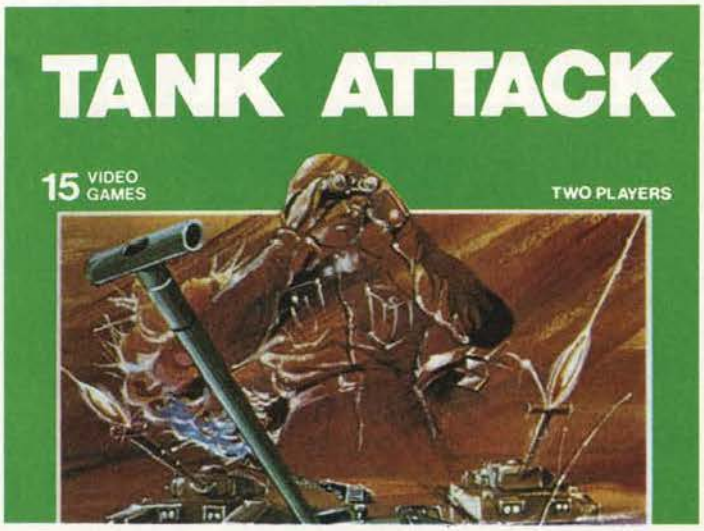
SIGNOR Q + BERT, LEI È IN ARRESTO

Per una volta anche una notizia di cronaca spicciola trova spazio in Ready! La Gottlieb Company si è rivolta a due avvocati italiani specializzati nel ramo video perché tutelino i suoi interessi relativamente a quello che potremmo definire "l'affare Q+Bert": pare che l'azienda americana non abbia mai concesso l'autorizzazione all'esportazione di queste macchine a gettone, e che quelle in circolazione siano solo copie pirata delle originali. Il sostituto procuratore di Roma Montaldo ne ha addirittura ordinato il sequestro su tutto il territorio nazionale; a Roma sono già state sequestrate 11 macchine, mentre risulta che altri centri ne siano rimasti addirittura privi; la notizia ha fatto scalpore anche in America: non è cosa di tutti i giorni che la Magistratura si occupi di Videogiochi!

In ogni caso, esemplari di Q+Bert continuano a far bella mostra di sé nei bar e nelle sale-gioco, almeno per quel che riguarda Milano. I Q+fanatici più sfrenati non hanno perciò nulla da temere: potranno continuare a divertirsi ancora su e giù per i cubi colorati!



VIDEOGIOCHI DA COMBATTIMENTO



Si fanno molte previsioni, per lo più funeree, sulle possibilità di conflitti nei prossimi decenni e sulle conseguenze che potrebbero arrecare. Sorprende però leggere ciò che riporta il documento ufficiale di uno studio eseguito dall'esercito degli Stati Uniti in vista di un miglioramento della propria programmazione militare: intorno all'anno 2000 i videogiochi potrebbero essere utilizzati nelle pause fra le battaglie per combattere lo stress e la tensione dei militari, e per tenere costantemente addestrati i loro riflessi; tanto più che un gran numero di giochi elettronici ha già come tema la guerra, e come obiettivo la distruzione totale dei mezzi di combattimento avversari.

Quali saranno le caratteristiche principali di questi videogiochi? Naturalmente, dovranno essere in primo luogo portatili ed elettricamente indipendenti, ed inoltre dovranno essere in grado di "stimolare l'intelligenza", intendendosi con ciò che i giochi dovranno dimostrarsi vari e tutt'altro che ripetitivi.

Come se questo non bastasse, da un centro di addestramento militare della Virginia giunge la notizia che l'esercito americano sta valutando attentamente la possibilità di introdurre in un futuro ancora più prossimo il videogame come mezzo per l'addestramento specifico delle reclute; e questo per vari motivi.

Innanzitutto l'economicità: l'allestimento di un videogioco costa circa 4.500.000 lire in meno di una serie di munizioni per un carro armato reale; in secondo luogo, i punteggi ed i records potrebbero introdurre tra gli allievi un notevole spirito competitivo, utile ai fini della loro preparazione.

Purtroppo la simulazione offerta dai videogames attuali non offre ancora un realismo sufficiente per simili obiettivi: la Atari ha approntato un videogioco che simula il funzionamento del modernissimo aereo adibito a trasporto truppe M2, riproducendo tutte le caratteristiche, positive e meno, di questo modello. Gli obiettivi da colpire sono tre carri armati sovietici che si spostano in un'area di tre chilometri.

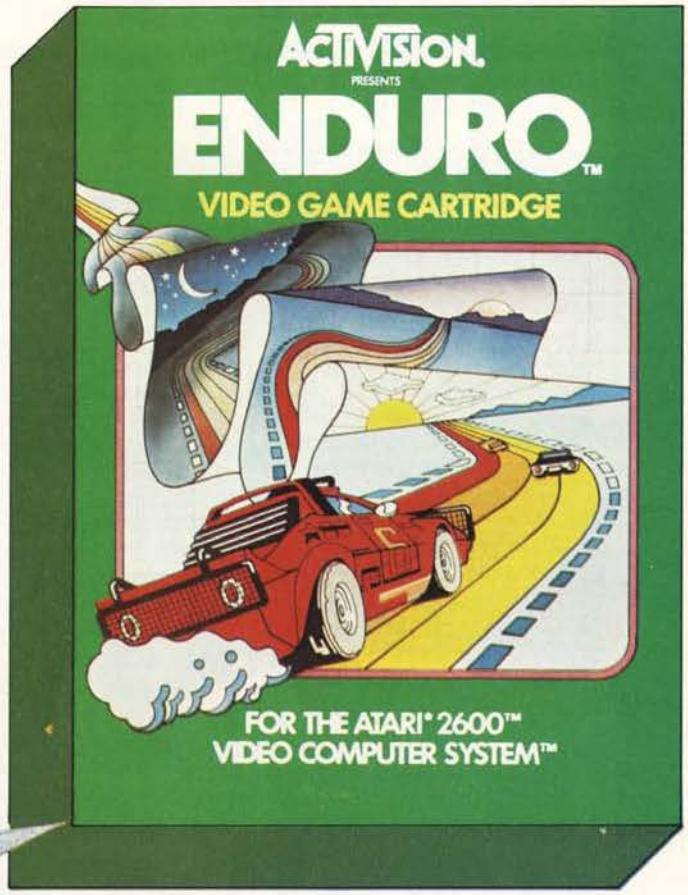
Si sta progettando di commissionare alla Atari un nuovo simulatore in grado di valutare le prestazioni di tre gruppi di militari: il primo addestrato con i sistemi più tradizionali, il secondo con i videogiochi, ed il terzo con un sistema di addestramento "misto".

Che dire di queste nuove applicazioni dei videogames? In tutta sincerità, preferiremmo che i videogiochi continuassero ad avere come unico scopo anche per il futuro il divertimento di chi vuole giocare, magari pure con una videobattaglia cruentissima.

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.

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 - 825[illegible]21

open

bytes

Dicembre... Natale... regali. A proposito di regali: comprando un Atari 2600 (che è il nome commerciale del VCS) trovate inclusa nella confezione una cartuccia omaggio. In Italia è Space Invaders, in Inghilterra invece è Pac-Man. Curioso... L'autorevole settimanale Billboard prevede che il nuovo gioco di Steve Cartwright, "Frostbite", diventerà un successo da alta classifica.

Il gioco è simile a q*Bert, nel senso che il personaggio — Frostbite Bailey — deve saltare delle file di blocchi di ghiaccio evitando granchi dell'Alaska, "cozze assassine" e grizzlies. Mentre lui è intento a queste faccende sullo sfondo qualcuno (chi?) costruisce il suo igloo.

Ormai non passa mese che non ci sia una notizia sui videodischigiochi, cioè sui videogiochi con videodisco (un giorno spiegheremo dettagliatamente come funzionano, n.d.r.). Infatti anche questo mese ne abbiamo una pronta (anzi due, se contate anche quella pubblicata nelle pagine di Ready). Eccola: la Mylstar Electronics, ovvero la ex-Gottlieb, ha presentato un gioco, M.AC.H. 3, che utilizza immagini cinematografiche per simulare il volo di un caccia F-15 (un aereo supersonico dell'Air Force). L'oggetto del gioco consiste nell'evitare il nemico sparando contemporaneamente contro bersagli terra-aria... Motorace USA è il nome del nuovo gioco della Williams di cui parliamo nella rubrica "Al Bar". Il nome giapponese è però Zippy Race (lo stesso che aveva il modello da noi provato per redarre la "recensione")... Ed ora per i computermaniaci una nutrita sfilza di curiosità, anteprime e "sentiti dire" a loro uso e consumo. La guerra dei prezzi continua: dopo i drastici "tagli" praticati sui bestseller VIC 20 e CBM 64, la Commodore ha iniziato a ribassare anche i professionali. L'allineamento italiano è atteso nei prossimi mesi... Nuovo TI? Si dovrebbe chiamare TI-99/8, dovrebbe avere 80 K, dovrebbe avere il dono della parola, ma comunque non lo si vedrà ancora per un bel po' perché tutti questi "ebbe" hanno il loro peso. Il TI-99/4A non sarà però abolito: le vendite sono riprese a buon ritmo, specie in USA, e la Texas sta pensando di ricarrozzarlo rendendolo più simile al portatile CC-40 e al futuro 99/8...

Computer di tutto il mondo, unitevi! Questo potrebbe essere lo slogan della compagnia francese Cyborg, la cui nuova unità drive per floppy disc è in grado di far correre, ad esempio, un programma del VIC su un BBC. In futuro sarà disponibile una versione che abiliterà lo Z 80, quindi i Sinclair, a ricevere programmi di altri computer... Ultimate Play the Game è una nuova società fondata dai componenti del più esperto team di programmatori di giochi "arcades". I primi programmi realizzati sono per lo Spectrum: si chiamano Jet Pac e Psst. Tim Stamper, uno dei fondatori di UPTG, è convinto che l'esperienza maturata con i giochi da bar sia fondamentale per creare giochi da casa di buon livello e non i soliti giochi... caserecci. Il ritmo di progettazione (e uscita) dovrebbe essere di un nuovo gioco ogni quindici giorni. Insomma: un quindicinale!... Ultimate Play the Game II: Jet Pac è già in testa alle classifiche inglesi secondo il settimanale Personal Computer News... E visto che siamo in terra d'Albione, restiamoci per il "bit" di chiusura. Fonti degne di una certa fede ci informano che in Inghilterra, patria degli home computer, le riviste di informatica complessivamente hanno una tiratura superiore a quelle di qualunque altro genere editoriale, "femminili" inclusi. Sono pazzi questi inglesi... E qui chiudiamo augurandovi un Buon Video Natale e un Buon Video Anno Nuovo, bit-bit.

"WAR GAMES" È DIVENTATO UN COMPUTERGAME

Avete visto tutti "War Games", non è vero? Il film ha avuto un grosso successo in tutte le sale del mondo, anche perché il suo messaggio pacifista non poteva capitare in un momento migliore (o dovremmo dire peggiore?).

Ora tutti si potranno calare nella parte di David, il protagonista, e cercare di evitare lo scoppio della guerra mondiale grazie a un gioco prodotto dalla Thorn Emi nelle tre differenti versioni per i computer Atari, Commodore e Texas Instruments.

La storia, almeno per chi ha visto il film, è nota, ma la riassumiamo per tutti quelli che potrebbero essere tentati da questo "Computer War" anche senza aver visto il film: anche il gioco — vi assicuriamo — è veramente bello.

Nel centro di controllo del NORAD — il North American Air Defense System — gli allarmi sembrano impazziti: il computer centrale segnala il lancio di missili termonucleari contro gli Stati Uniti. Mentre tutte le forze di aria, di terra e di mare entrano in agitazione, pronte a intervenire, voi scoprite che qualcuno ha manomesso i programmi: i missili che si vedono avanzare sugli schermi non appartengono all'Unione Sovietica, ma fanno parte di un programma di attacco simulato.

Il computer però, al quale è stato delegato il potere di rispondere automaticamente a ogni attacco, non è in grado di distinguere tra realtà e simulazione e sta facendo entrare in azione il sistema di difesa nazionale!

Mentre il Cremlino chiede spiegazioni in modo sempre più pressante e nel frattempo prepara un contrattacco, tocca a voi scoprire il codice d'accesso al computer, individuare i percorsi simulati dei missili nemici e distruggerli in un duello dove il fattore tempo è essenziale.

Presto, prima che la guerra atomica scoppi davvero! Ce la farete a salvare il mondo da un computer impazzito?

PCjr: il nuovo piccolo IBM

Sta per arrivare l'ultimo figlioletto della IBM. Sarà piccolo piccolo, un vero home computer che, essendo la sua mamma il colosso dell'informatica mondiale, avrà pur sempre delle prestazioni ragguardevoli, certo superiori a quelle di tutti gli altri concorrenti.

Doveva essere lanciato in ottobre, ma finora non se ne sa neppure il nome: Peanut, Hercules, Sprite, Pidgeon (trad: Nocciolina, Ercole, Spiritello, Piccione)?

Nonostante i giornalisti specializzati gli stiano dando la caccia, nessuno ha ancora potuto vederlo. Quel che si sa è questo: sarà una macchina basata su un microprocessore a 8 bit e il sistema base comprendente la tastiera, una memoria RAM di 64 K bytes e un'unità disco con la capacità di memoria di 320 K bytes costerà all'incirca 700 dollari.

La IBM prevede di venderne almeno 400.000 pezzi entro il 1984 e, vista la cautela con la quale si è sempre avvicinata a nuovi settori di mercato (vedi personal) per poi entrarvi da trionfatrice, c'è da crederci.

La memoria RAM sarà espandibile a 128 K e la casa madre sottolinea la compatibilità del software del suo già commercializzato Personal Computer con quello del neonato ancora senza nome.

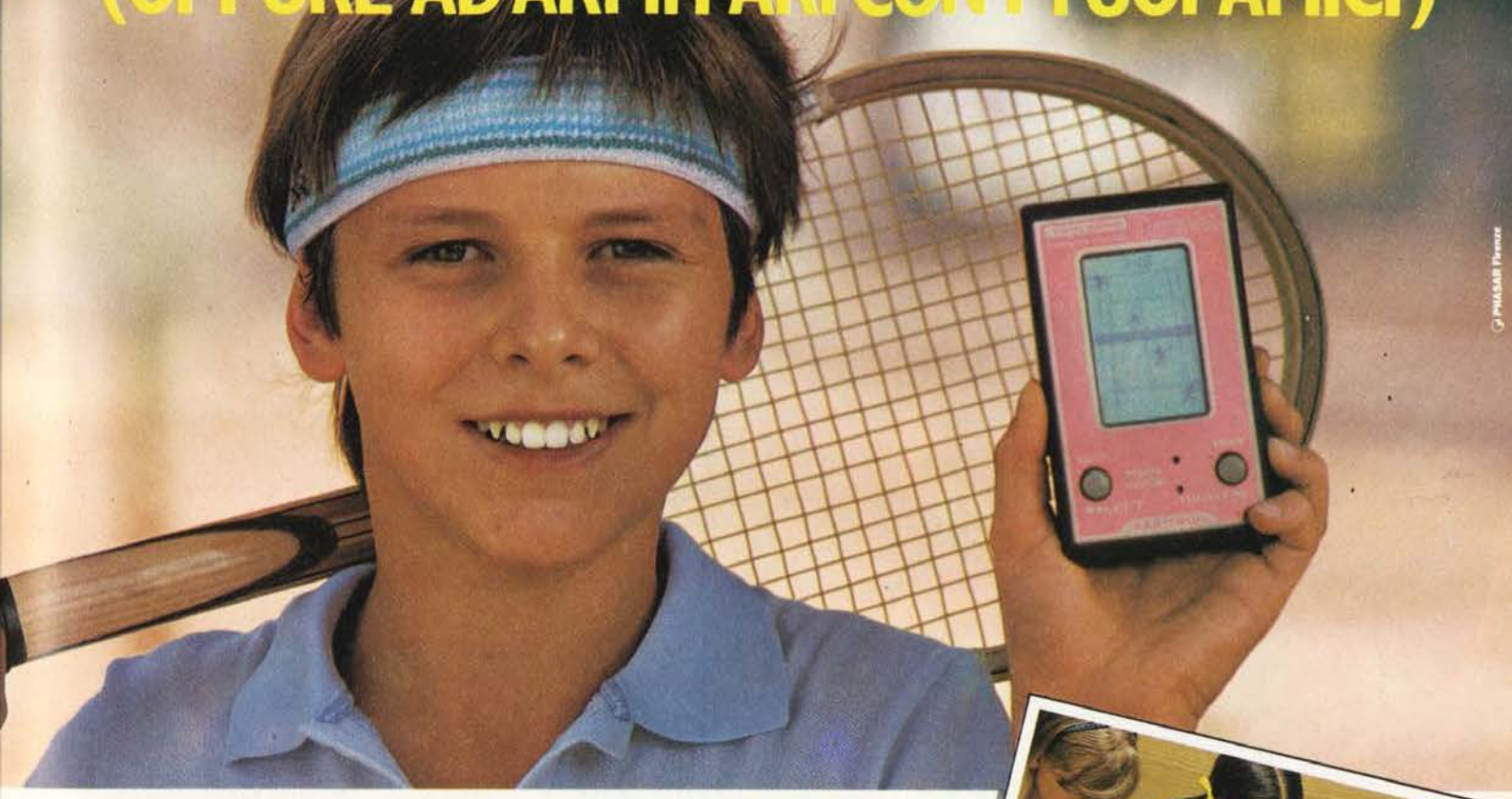
SUPER NOVITÀ

Tennis™

GiG ELECTRONICS

ELECTRONIC GAME

PER SFIDARE IL COMPUTER
(OPPURE AD ARMI PARI CON I TUOI AMICI)





Tennis electronic game è il gioco elettronico più nuovo dell'anno: per sfidare il computer, giocando in solitario, oppure, utilizzando lo speciale connettore, per giocare uno contro l'altro un singolo appassionante o, addirittura in quattro, un vero e proprio "doppio".
Tennis electronic game è il primo gioco elettronico tascabile multiplo.
Per moltiplicare il divertimento.
Una assoluta novità per rinnovare il successo delle vostre vendite.
Un successo GiG.



★TG002 Tennis electronic game

PREZZO AL PUBBLICO
Lire 65.000

★TG0022 Connettore per giocare in più giocatori

PREZZO AL PUBBLICO
Lire 20.000

GiG®
nel paese delle meraviglie



leader i

Calderara di Reno potrebbe sembrare un posto improbabile per fondare le basi di un impero del divertimento automatico, un impero cioè di flipper e videogiochi. Eppure non c'è niente di improbabile in questo paese in provincia di Bologna, sede di piccole e medie industrie, quelle che molti economisti definiscono la spina dorsale del Paese.

In una via periferica quanto anonima di Calderara di Reno, tra una fabbrica di ricambi per macchine utensili e un officina meccanica, c'è la sede dell'"impero": la fabbrica della Zaccaria. Dall'esterno non c'è alcun particolare segno di riconoscimento se non la solita targa sul muro. Ma una volta entrati ci si trova subito nella sala esposizione tra nuovi modelli di flipper e videogiochi: il campionario di quelle tredicimila "macchinette" che la Zaccaria produce in un anno.

Queste cifre pongono la Zaccaria al terzo posto nel

VIDEOGAMES IN ITALIANO SI DICE ZACCARIA

ATTUALITÀ

Visita alla ditta di Calderara di Reno, aliano (e europeo) dei Videogiochi da bar e dei Flipper.

mondo per la produzione di flipper ("Forse anche al secondo posto dopo la Bally Midway", dice Natale Zaccaria, direttore progetti dell'azienda) e al nono/decimo per la produzione di videogiochi, nonostante debba confrontarsi con i colossi americani e giapponesi che investono milioni di dollari per restare sulla cresta dell'onda di un mare sempre più difficile da navigare.

Natale Zaccaria, il nostro cicerone in questa visita alla più importante azienda italiana del settore, è il "creativo" tra i tre fratelli Zaccaria (gli altri due sono Marino Zaccaria, direttore commerciale, e Franco Zaccaria, direttore della produzione), fondatori e proprietari della società. È l'uomo che segue i nuovi progetti, cioè i nuovi flipper e i nuovi videogiochi. Appassionato del suo lavoro, Natale Zaccaria riesce a interessare e incuriosire anche l'occasionale visitatore e a renderlo partecipe della lotta impari che questa giovane società deve sostenere contro i concorrenti d'oltre oceano. "Noi abbiamo una buona esperienza con i flipper, mentre per i videogiochi gli americani e i giapponesi sono ancora molto avanti", spiega Natale Zaccaria. "In America hanno più possibilità economiche e tecnologie più avanzate di quante ne abbiamo noi in Italia. Noi allora dobbiamo metterci l'ingegno, l'estro, la fantasia e proprio in questi ultimi tempi anche nel campo dei videogiochi abbiamo ottenuto parecchie soddisfazioni".

Infatti, il primo ingresso dei videogiochi e dei flipper Zaccaria negli Stati Uniti (dove la società è rappresentata da un distributore californiano) ha ricevuto una più che positiva accoglienza sia da parte del pubblico che degli addetti ai lavori. Money Money, l'ultimo videogioco Zaccaria è stato subito recensito positivamente dalla prestigiosa rivista Video Games, e Soccer King, uno degli ultimi flipper prodotti, è addirittura in testa alla classifica degli incassi redatta dal quindicinale specializzato Play Meter.

Questi risultati, che per alcuni potrebbero costituire dei traguardi, per la Zaccaria sono semplicemente dei punti di partenza. "Non ci fermeremo qui", afferma con una punta di orgoglio, "perché pensiamo al futuro. Stiamo conducendo delle ricerche sulle tecnologie più avanzate, andando anche a rastrellare informazioni e 'know-how' in USA e Giappone per poter competere con loro".

La competizione ovviamente avverrà — ed avviene — sul terreno delle capacità creative, cioè della qualità, non su quello delle capacità produttive, cioè della quantità.

Ma la storia della Zaccaria è costellata di risultati sorprendenti, di "miracoli italiani", e qualunque obiettivo riuscisse a raggiungere non dovrebbe stupire più di tanto. È una storia di intraprendenza e successo che appartiene forse più al tanto decantato "american dream", anche se il modo in cui questo sogno è stato concretizzato è tipicamente italiano.

Nel 1963 Marino Zaccaria decise di installare nel bar di cui era proprietario un flipper. La novità fece subito breccia tra gli avventori e col passare del tempo — visti i risultati — cominciò a interessare anche i bar della zona.

Marino Zaccaria decise di farsi carico della distribuzione, ma in breve tempo il lavoro diventò troppo per una persona sola. Fu così che i tre fratelli si misero in società trovandosi a gestire circa un centinaio di "macchinette" tra flipper, calcetti e altre diavolerie elettromeccaniche.

Nel 1968 uscì una legge, intesa a scoraggiare il gioco d'azzardo, che vietava di dare premi di qualunque tipo. "Quella legge rischiò di rovinare completamente il settore: i flipper non incassavano più e così cominciammo a modificare le nostre macchinette, eliminando tutti gli automatismi che consentivano le vincite di palline o partite". Immediatamente vennero

Videogames in Italiano si Dice Zaccaria

subissati di richieste per modificare altre macchine. E così da semplici distributori, i fratelli Zaccaria diventarono anche produttori (benché inizialmente di sole macchine modificate).

Cominciarono nel 69 in un piccolo garage di 6×4 metri. "Io ero il tecnico anche se non sapevo niente di elettrotecnica" dice Natale Zaccaria. "Decisi quindi di andare a scuola e così di giorno lavoravo e di sera andavo a scuola".

La prima vera svolta nella società fu nel 1972: si chiamava Red Show ed era il primo flipper interamente progettato in Italia. "C'era molta differenza rispetto ai flipper americani, ma era ovvio visto che loro avevano quarant'anni d'esperienza alle spalle".

Un altro anno storico fu il 1973. Alla prima esposizione di suoi prodotti alla Fiera Campionaria di Milano, la Zaccaria firmò anche un contratto d'esportazione con l'Inghilterra. Fu il primo di una lunga serie ed oggi l'esportazione, soprattutto in Europa e nei paesi dell'est, rappresenta circa l'80% della produzione.

Dal 73 al 78 la ditta crebbe: passando da circa 80-90 dipendenti, a più di 130 (attualmente sono circa 200).

Il 1977 fu un altro anno importante. Fu l'anno della Grande rivoluzione nel mondo del divertimento automatico: entrò in scena l'elettronica. Arrivò il videogioco e il flipper elettronico.

La Zaccaria, fino ad allora ditta esclusivamente elettromeccanica, si trovò



impreparata ad affrontare la nuova situazione. Ma reagì con coraggio e decisione e con un pizzico di improvvisazione tipicamente italiana. Fu assunto personale specializzato e in sei-sette mesi la Zaccaria si convertì da industria elettromeccanica in industria elettronica. "Ancora oggi mi chiedo come abbiamo fatto".

Insomma, nel gennaio 78 era pronto il primo flipper elettronico italiano: Winter Sport. Parallelamente furono gettate le basi per la progettazione in proprio di videogiochi.

"In quel periodo fu creato il primo laboratorio di sviluppo del software e attualmente ben 20 persone lavorano nei nostri laboratori dove vengono elaborate le nuove idee e dove si produce il software. Di queste venti, sei si occupano del software per videogiochi e sei del software per flipper".

E così nel 1980 nacque Quasar, il primo videogioco interamente ideato e realizzato dalla Zaccaria (probabilmente in assoluto il primo videogioco italiano).

Da Quasar, attraverso giochi come Skorpion e Laser Battle (il primo gioco italiano ad attraversare l'Oceano Pacifico in senso inverso), si è arrivati al già citato, Money Money: un gioco che non ha da invidiare niente a nessuno dal punto di vista grafico.

Sono così sei i videogiochi fino ad ora prodotti dalla Zaccaria. Ma sono molti di più quelli che la società ha prodotto su licenza delle case americane per il mercato italiano o europeo.

Questo delicato lavoro di assemblaggio, la Zaccaria lo svolge soprattutto in collaborazione con la Bally Midway (ad esempio Tron). Pratica sviluppatasi



Videogames in Italiano si Dice Zaccaria

recentemente dopo che l'aumento del dollaro e le spese di spedizione hanno reso proibitivo per il mercato europeo importare i videogiochi direttamente dagli Stati Uniti.

Ultimamente, la Zaccaria e la Sega stanno valutando l'opportunità di produrre in Italia Astron Belt, il videogioco-videodisco, per la distribuzione in Europa. Su questo nuovo gioco, che la Zaccaria ha già distribuito in Italia in alcune sale gioco-campione per effettuare dei test, ma anche sui videogiochi-videodisco in generale Natale Zaccaria ha le idee molto chiare. "Questi giochi sono il futuro dei videogiochi. È evidente però che bisognerà scegliere bene i 'temi'. Ad esempio so che la Sega sta lavorando ad un gioco che simuli una corsa di formula uno: il giocatore si trova a guidare una macchina e vede davanti a se la strada vera e propria. È proprio come essere in macchina. Altri 'temi' invece si prestano meglio ad essere sviluppati al solito modo: generando cioè le immagini con il computer. Comunque bisogna stare attenti a fare critiche poiché questi giochi vengono migliorati piano piano, basandosi sugli errori ed esperienze precedenti".

La visita è finita. Dopo aver girato gli uffici dei disegnatori e grafici, il laboratorio dei softwaristi e la zona di produzione, dopo aver curiosato a destra e a manca e aver provato i nuovi giochi nella sala esposizione, Natale Zaccaria mi accompagna all'uscita.

Ci salutiamo e mentre mi accompagna alla macchina dice: "Non può immaginare quanto lavoro ci vuole per creare un videogioco, ma non può neanche immaginare quanto sia divertente! Ideare un gioco o svilupparne la produzione è sempre un'esperienza nuova, che non potrà mai ripetersi uguale".

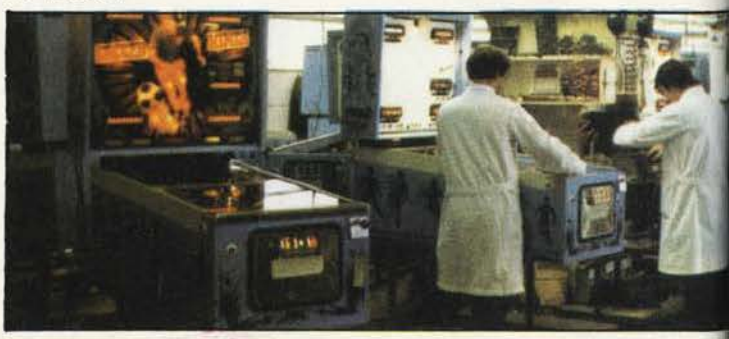


COME NASCE UN VID

"Si può partire dall'idea del gioco (ad esempio, un gioco di labirinto o del tipo "tiro al bersaglio", n.d.r.) che poi vesti con una grafica e un tema appropriati oppure si parte da un tema, un argomento dal quale ricavi le regole del gioco.

Il secondo passo consiste nel mettere sulla carta l'idea del gioco. Segue la determinazione della procedura del gioco. Dopo di che i programmatori cominciano a lavorare al computer, immettendo tutti i dati, fino a che non è pronto il gioco. Questa seconda fase dura circa tre mesi (vi lavorano un grafico e due programmatori). Una volta che il gioco è sul monitor bisogna provarlo e a volte la prova non dà i risultati sperati e bisogna modificarlo. Questa fase di prova può durare anche due mesi. Solitamente li proviamo esternamente. Ad esempio, a Bologna usiamo per i test di reazione dei giocatori la sala giochi Antares.

Insomma ci vogliono dai sei ai sette mesi prima di iniziare la produzione di serie. Questo nel caso si tratti di un videogioco, diciamo così, normale. Se invece è un videogioco con effetti speciali particolari allora la fase di progettazione può durare anche un anno".



RITRATTI DI FAMIGLIA

La storia di una ditta come la Zaccaria è nei suoi flipper e nei suoi videogiochi. Ecco qui una galleria di "personaggi" nati dall'inventiva e dalla fantasia dei grafici, disegnatori, programmatori e creativi della Zaccaria.

SKI JUMP (1979)
SHOOTING THE RAPIDS (1979)
FUTURE WORLD (1980)
FIRE MOUNTAIN (1980)
STAR GOD (1981)
HOT WHEELS (1981)
SPACE SHUTTLE (1981)
EARTH WIND FIRE (1982)
SOCCER KINGS (1982)
TIME MACHINE (1983)
FARFALLA (1983)
QUASAR (1980)
LASER BATTLE (1981)
MONEY MONEY (1983)





EOGIOCO ZACCARIA

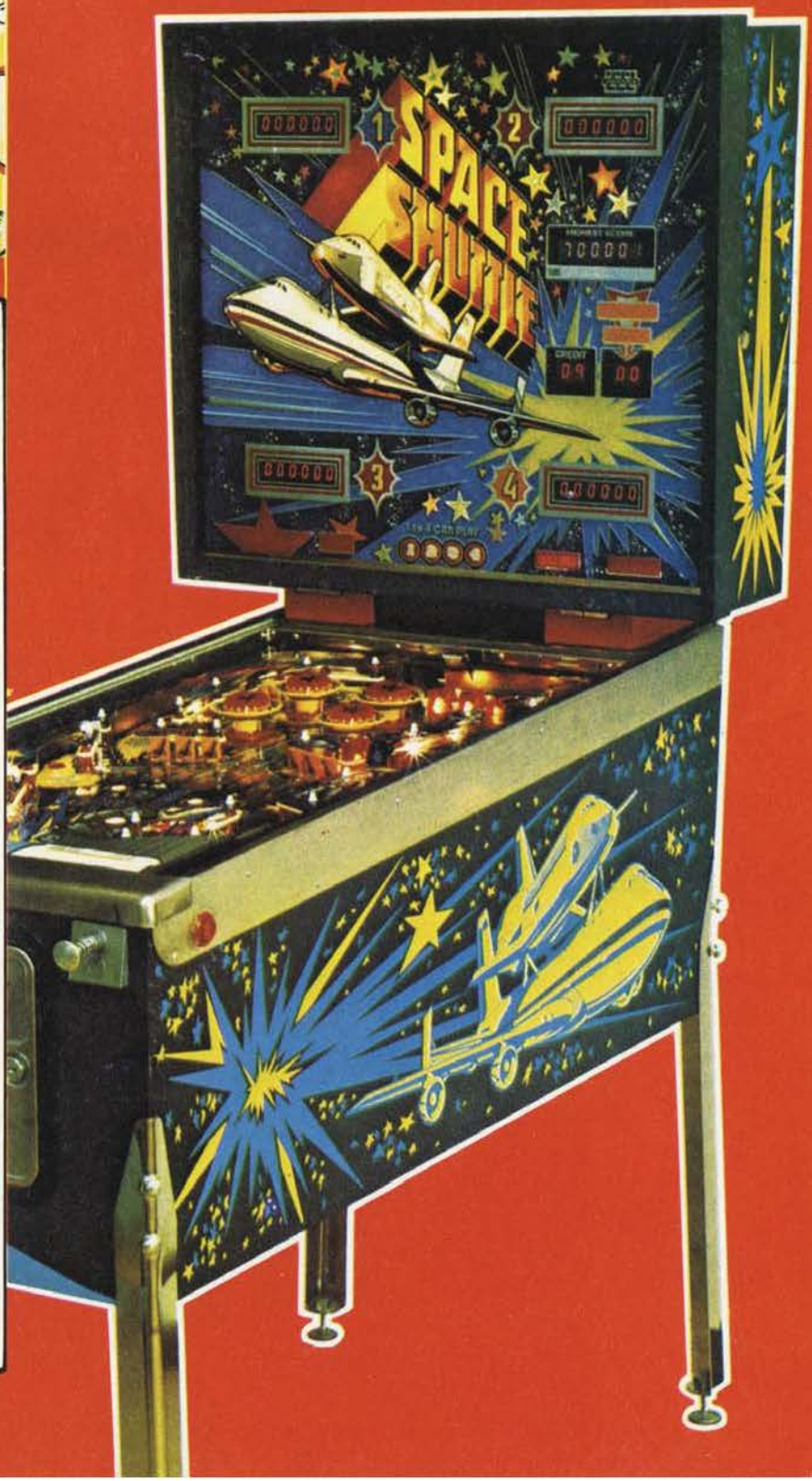












PARTECIPATE ALLA VIDEOGARA

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

NOME _____

COGNOME _____

INDIRIZZO _____

ETA' _____ **CITTA'** _____

GIOCO _____

MARCA _____

SISTEMA (BASE) _____

PUNTEGGIO O RECORD _____

NOTE _____

_____

_____

_____

DATA _____ **FIRMA** _____

LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU'

COMPRO

VENDO

Per trovarmi:

☐ indirizzo _____

☐ telefono: (prefisso) _____

☐ orari _____

LA CLASSIFICA **VIDEO GIOCHI**

nome _____

cognome _____

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

ETA' _____ INDIRIZZO _____

CHI VINCERÀ L'IMAGIC MATCH?

L'Imagic Match, il torneo giocato veramente fino all'ultimo sangue, termina.

Chi è il clamoroso vincitore?

Lo sapremo nella superattesa finalissima, prevista per gennaio.

I recordmen mensili saranno invitati con un telegramma a giocare l'ultima sfida.

Chi rinuncia è perduto.

Sarà infatti rimpiazzato dal secondo o terzo in classifica.



MASSIMO RIZZA
Gioco: **DEMON ATTAK**
(Sistema Intellivision)
Punteggio rag. - 187178
Acquistato presso:
Caruso - 91100 Trapani



VINCENZO CROFFI
Gioco: **DEMON ATTAK**
(Sistema Intellivision)
Punteggio rag. - 127157
Acquistato presso:
Giochibimbi Lanzetta -
84100 Salerno



ROBERTO PIGLIACELLI
Gioco: **DEMON ATTAK**
(Sistema Intellivision)
Punteggio rag. - 106498
Acquistato presso:
La Pietra - 80100 Napoli



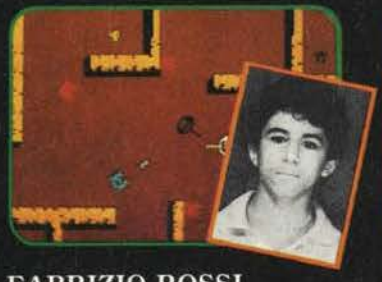
MIRCO BRACALONI
Gioco: **NO ESCAPE**
(Sistema Atari)
Punteggio rag. - 981528
Acquistato presso:
Elia Berti & Figli di F. Berti
- 55100 Lucca



ANGELO RINALDI
Gioco: **NO ESCAPE**
(Sistema Atari)
Punteggio rag. - 810908
Acquistato presso:
Elia Berti & Figlia di F.
Berti - 55100 Lucca



ALESSANDRO MONTI
Gioco: **SWORDS AND SERPENTD**
(Sistema Intellivision)
Punteggio rag. - 3500
Acquistato presso:
Gozzi Hi-fi 40121 Bologna



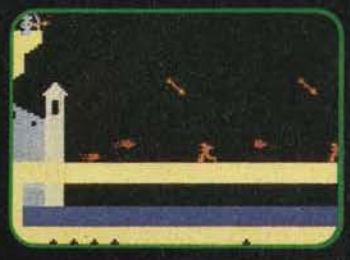
FABRIZIO ROSSI
MATTEO RUBICONI
Gioco: **SWORDS AND SERPENTS**
(Sistema Intellivision)
Punteggio rag. - 3500
Acquistato presso:
De Simoni - 43100 Parma



ROBERTO VELLACCIO
Gioco: **SWORDS AND SERPENTD**
(Sistema Intellivision)
Punteggio rag. - 3000
Acquistato presso:
Passeri Biagio -
65100 Pescara



GIANLUIGI FEDELI
Gioco: **DRAGON FIRE**
(Sistema Intellivision)
Punteggio rag. - 155350
Acquistato presso:
Discoteca Frattina -
00100 Roma



LUIGI FIORE
Gioco: **DRAGON FIRE**
(Sistema Intellivision)
Punteggio rag. - 125980



EMANUELE CANNARELLA
Gioco: **DRAGON FIRE**
(Sistema Intellivision)
Punteggio rag. - 121790
Acquistato presso:
"La Stalla" Capaccioli -
01100 Viterbo



GIORGIO BERRI
Gioco: **DRAGON FIRE**
(Sistema Atari)
Punteggio rag. - 319020
Acquistato presso:
Consorti - 00100 Roma



LUCA PONZELLINI
Gioco: **DRAGON FIRE**
(Sistema Atari)
Punteggio rag. - 255180
Acquistato presso:
Vannucci - 40100 Bologna



ALESSANDRO PADOVANI
Gioco: **DRAGON FIRE**
(Sistema Atari)
Punteggio rag. - 137500
Acquistato presso:
Testi giocattoli -
35100 Padova



GIUSEPPE ALBUCCI
Gioco: **DRACULA**
(Sistema Intellivision)
Livello Hard
Punteggio rag. - 44970
Acquistato presso:
Playgame 10100 Torino

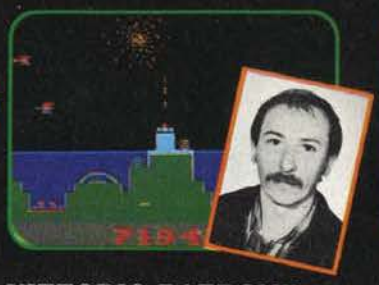


PAOLO BALDINI
Gioco: **DRACULA**
(Sistema Intellivision)
Livello Hard
Punteggio rag. - 28165

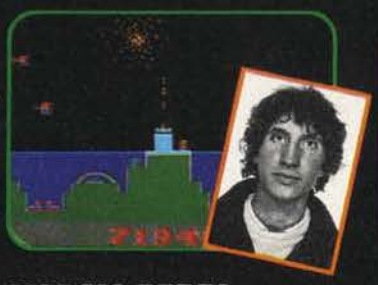
ERRATA CORRIGE: VIDEO GIOCHI N° 9 ALESSANDRO PEDONE BEAUTY AND THE BEAST P. 99150 INTELLIVISION ANZICHÈ ATARI. ADOLFO BELLANDI ATLANTIS P. 846303 ATARI ANZICHÈ INTELLIVISION



MARCO CASSILI
Gioco: **DRACULA**
(Sistema Intellivision)
Livello Hard
Punteggio rag. - 20750



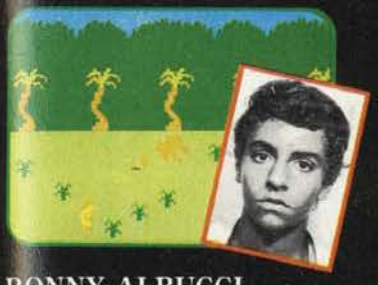
VITTORIO PATRONE
Gioco: **ATLANTIS**
(Sistema Atari)
Punteggio rag. - 999800
Acquistato presso:
Emilux - 17100 Savona



GIORGIO BERRI
Gioco: **ATLANTIS**
(Sistema Atari)
Punteggio rag. - 999500
Acquistato presso:
Consorti - 00100 Roma



ANGELO RINALDI
Gioco: **ATLANTIS**
(Sistema Atari)
Punteggio rag. - 999100
Acquistato presso:
Elia Berti & Figli di F. Berti
- 55100 Lucca



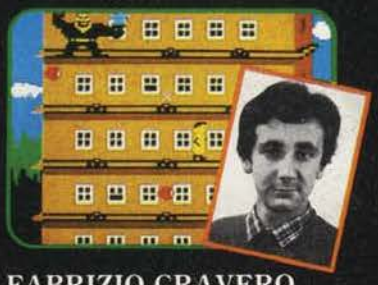
RONNY ALBUCCI
Gioco: **TROPICAL TROUBLE**
(Sistema Intellivision)
Punteggio rag. - 99500
Acquistato presso:
Play Game - 10100 Torino



ROBERTO LENATI
Gioco: **TROPICAL TROUBLE**
(Sistema Intellivision)
Punteggio rag. - 53700
Acquistato presso:
Video Rent -
27029 Vigevano (Pv)



ANDREA DELLEANI
Gioco: **TROPICAL TROUBLE**
(Sistema Intellivision)
Punteggio rag. - 43000
Acquistato presso:
Stop - 10042 Nichelino (To)



FABRIZIO CRAVERO
Gioco: **BEAUTY AND THE BEST**
(Sistema Intellivision)
Punteggio rag. - 165000
Acquistato presso:
Garosci -
10042 Nichelino (To)



LORENZO PIZZICARA
Gioco: **BEAUTY AND THE BEST**
(Sistema Intellivision)
Punteggio rag. - 131400
Acquistato presso:
Vigasio - 25100 Brescia



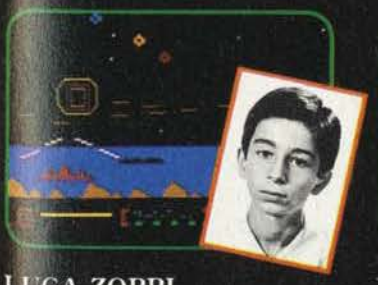
CRISTIANO VECCHI
Gioco: **BEAUTY AND THE BEST**
(Sistema Intellivision)
Punteggio rag. - 41200



STEFANO NADA
Gioco: **NOVA BLAST**
(Sistema Intellivision)
Punteggio rag. - 373850
Acquistato presso:
Vinta al Sim



ANDREA GIGANTI
Gioco: **NOVA BLAST**
(Sistema Intellivision)
Punteggio rag. - 317650
Acquistato presso:
Messaggerie Elettroniche -
07100 Sassari



LUCA ZOPPI
Gioco: **NOVA BLAST**
(Sistema Intellivision)
Punteggio rag. - 175350
Acquistato presso:
Susmus - 50100 Firenze



LORENZO BARNABA
Gioco: **ICE TREK**
(Sistema Intellivision)
Punteggio rag. - 31000
Acquistato presso:
Music Hall Hi-fi -
74100 Taranto



ANDREA DELLEANI
Gioco: **ICE TREK**
(Sistema Intellivision)
Punteggio rag. - 29890
Acquistato presso:
Stop - 10042 Nichelino (To)



CARMELO FIORE
Gioco: **ICE TREK**
(Sistema Intellivision)
Punteggio rag. - 29510
Acquistato presso:
Baby House - 84100 Salerno

ALL'ULTIMO MOMENTO: ANDREA GIGANTI NOVA BLAST INTELLIVISION 433650.

SSST... SST...

NON RACCONTATELO IN GIRO: STA PER PARTIRE L'IMAGIC MATCH.

Non è un segreto ma per adesso la notizia è strettamente riservata ai lettori di Videogiochi. L'Imagic Match, il torneo più prestigioso per esperti di videogiochi, fa il bis. Riprenderà infatti prestissimo con titoli piú entusiasmanti per il sistema Atari, Intellivision e - novità assoluta - per il Vic 20.

L'Imagic Match due sarà ancora più eccitante ed entusiasmante del primo con super-premi mensili e come premio finale... non sappiamo ancora, ci stiamo pensando.

Cosa ne diresti di un mega impianto hi-fi professional da 400 Watt?



IMAGIC

Created by Experts for Experts™

in edicola

- Prezzi
- Caratteristiche
- Descrizioni
- Prove



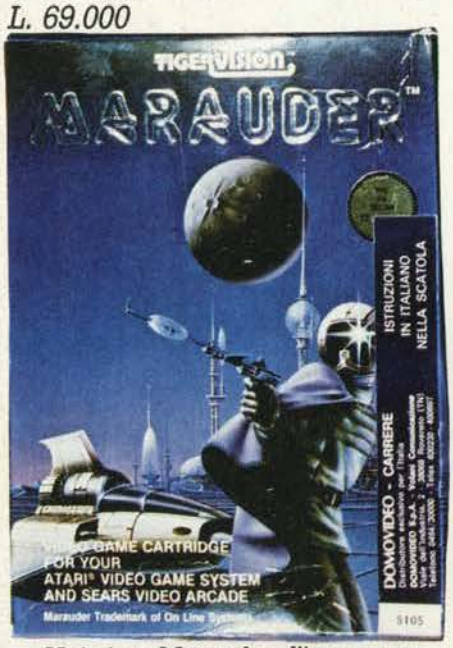
- Tutti i videogames
- Tutte le consolle
- Tutti i giochini tascabili
- Tutti gli accessori
- Tutti i giocomputer
- Tutti a colori

Tutto... tutto... ma proprio tutto.

a che Gi
Giochiar

MARAUDER

TIGERVISION VCS
L. 69.000



Voi siete Marauder, l'incursore. Siete atterrato su un pianeta sconosciuto e siete entrato nella base nemica difesa da robot armati. La base ha sei stanze, ognuna pattugliata da un gruppo di tenacissimi robot che vi danno la caccia senza tregua.

OBIETTIVO

La vostra missione è quella di trovare la stanza in cui si trova il centro d'energia della base e distruggerlo (basta sparargli).

Naturalmente non disponete di un tempo illimitato. Quello a vostra disposizione è indicato da una riga rossa in basso. Quando vi rimane poco tempo, la riga diventa bianca ed emette un segnale acustico per esortarvi a fare in fretta.

Mentre siete alla ricerca del centro, potete distruggere i robot che incontrate, guadagnando 50 punti per ciascuno. Se non riuscite nella vostra missione prima che finisca il tempo, si conclude la vostra partita, anche se avete degli uomini di scorta.

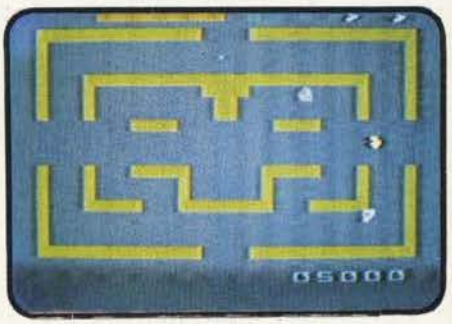
COMANDI

Con il joystick potete dirigere il vostro omino nelle quattro direzioni più le quattro diagonali. Il pulsante serve naturalmente a sparare. Tenendolo sempre premuto, appena un colpo giunge a bersaglio, ne parte un altro. Però se avete appena sparato un colpo la cui traiettoria è molto lunga, e non volete aspettare che arrivi in fondo per spararne un altro, potete ugualmente risparare. Il colpo che era già in campo scomparirà immediatamente per lasciare posto al successivo.

SCENARIO

All'inizio della partita, e dopo ogni volta che viene colpito, il vostro incursore appare all'entrata di destra di una stanza a caso tra le sei che compongono la base nemica. Da qui deve poi avventurarsi per cercare la stanza con al centro, facilmente riconoscibile perché lampeggia, il Centro di Energia. Quando lo trova basta sparargli e ricomincia una nuova, più difficile caccia.

Le stanze hanno tutte quattro entrate, ciascuna collocata nel mezzo di ogni lato. La disposizione delle stanze non è sempre la stessa, altrimenti sarebbe troppo facile trovare il centro di energia. Procedendo orizzontalmente si possono percorrere tre stanze. Se il centro non è in una di queste tre, dalla terza uscite per una delle due entrate verticali, o sopra o sotto. Arriverete in una nuova stanza. Da questa riprendete a procedere orizzontalmente e, se non era al piano di sotto, una delle due prossime stanze sarà quella che cercate. Quindi procedendo in senso orizzontale è possibile attraversare tre stanze. Dopo la terza si ritorna nella prima. Se invece Marauder lo fate spostare verticalmente, potrete vedere solo due stanze, fra loro collegate da tutte le entrate verticali. Cioè sia che si esca sotto, sia sopra, da una stanza si arriva in un altra ma sempre la stessa. In basso, come già detto, c'è l'indicatore del tempo rimasto. Tutto quello avanzato vi farà guadagnare dei punti in più. In alto a sinistra c'è il punteggio. Nelle stanze si può incontrare, ogni tanto, una specie di scudo bianco lampeggiante. Si tratta di un'armatura magica che rende Marauder invincibile. Basta che egli la tocchi per distruggere tutti i nemici toccandoli semplicemente, senza nemmeno sparare. Fintanto che dura l'effetto dell'armatura (quando questo cessa Marauder smette di lampeggiare) l'incursore è invulnerabile ai colpi dei robot. Le stanze sono facilmente riconoscibili dal colore delle pareti, diverso da stanza a stanza.



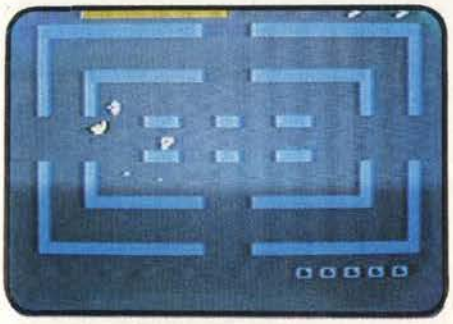
PUNTEGGIO

Ogni robot eliminato vale 50 punti. A questi vanno aggiunti i punti che, ogni volta distrutto il Centro di Energia, vengono assegnati per il tempo risparmiato. La linea rossa, che anche se perdete un incursore non riparte dal massimo, tutta intera vale 1260 punti. Ogni 1-2 secondi si riduce di un pezzettino equivalente a 20 punti. Ogni due centri di energia eliminati si vince un altro incursore. Sullo schermo ne vengono segnati soltanto tre, ma se ne avrete accumulati di più vi verranno dati regolarmente.

VARIANTI

Marauder dispone di 4 livelli di gioco. Il gioco numero 1 comincia con dei robot lenti. Nel gioco 2 i robot si muovono ad una velocità definita media, nel 3 veloce e nel

gioco 4 superveloce.
Indipendentemente dal gioco prescelto, all'inizio della partita troverete 4 robot per stanza. Dopo avere distrutto il centro una prima volta, i robot saranno 5 per stanza. Quindi diventano 6 per poi tornare, distrutto il terzo centro, al numero di 4 robot per stanza ma alla velocità superiore. Quindi se cominciaste una partita al gioco 1 e cioè al livello più facile, distruggendo un po' di centri arrivereste ugualmente al livello più difficile. Una volta distrutti i robot di una stanza, o non ne troverete più fino a che non distruggerete il centro di energia, anche se il vostro incursore dovesse



essere colpito e ne doveste utilizzare un altro. L'unica stanza che fa eccezione alla regola è proprio quella dove si trova il Centro. Questa infatti è sempre pattugliata da 4 robot. Se li eliminate tutti e quattro e uscite dalla stanza o perdete un incursore, al vostro ritorno nel cuore della base rivedrete di nuovo i quattro robot, più aggressivi che mai. I commutatori di difficoltà in Marauder non servono. Inoltre si usa solo il joystick sinistro perché può giocare un solo giocatore alla volta.

La partita comincia con tre incursori.

STRATEGIA

Cercate di imparare a conoscere bene ogni stanza, in modo da capire qual è il punto migliore per piazzarsi a sparare ai robot senza essere presi alle spalle. Questo diventa un punto fondamentale quando i robot si muovono alla massima velocità. Infatti spesso non si fa neanche a tempo a muovere l'incursore che questo viene colpito. Al livello più difficile, insomma, bisogna spostare senza sosta Marauder finché non si riesce ad eliminare i robot di una stanza o a trovare l'armatura. Ora un piccolo trucco per aumentare i vostri punteggi. Siccome quando i robot vanno alla massima velocità è facile finire in fretta la partita, cercate di fare molti punti nei livelli precedenti. Per farlo vi conviene eliminare i robot solo se riuscite, in questo modo, a totalizzare più punti di quelli che nel frattempo perdete per il tempo che passa. Se per esempio distruggete 2 robot mentre scattano 7 unità di tempo, allora vi conviene cercare, se potete, di distruggere il centro d'energia invece dei robot. Se fate un rapido calcolo vedrete che 2 robot valgono 100 punti, mentre 7 unità di tempo 140.

Ma ecco il sistema per eliminare tantissimi robot e farvi guadagnare più punti di quelli che perdete per il tempo che passa. Quando arrivate nella stanza con il centro d'energia portate l'incursore nei pressi di una delle due entrate verticali (Nord-Sud). Qui eliminate il robot più vicino all'apertura. Quindi spingete Marauder al di là di questa, nella stanza contigua. Subito lo rimuovete nella stanza con il centro d'energia e sparate immediatamente al robot che appare sempre nello stesso punto. Quando imparerete a compiere questo gesto fulmineamente, potrete arrivare ad eliminare anche due robot per unità di tempo, con un guadagno netto di 80 punti. L'ultimo consiglio riguarda le armature. Quando le avvistate, prendetele sempre, sono molto utili soprattutto nei livelli dove i robot sono più veloci. Inoltre l'armatura vi permette di entrare nello schermo con il centro d'energia indisturbati, senza nemmeno curarvi dei robot.

CONCLUSIONI

Marauder come idea ricorda molto Berzerk dell'Atari. Anche qui infatti bisogna colpire tutti i robot senza essere presi. Tuttavia, forse anche perché più recente, ci sembra migliore questo gioco della Tigervision, molto vario e divertente. Forse, quando i robot si muovono alla massima velocità, colpiscono Marauder troppo velocemente; appena compare in gioco o in una stanza viene subito bersagliato, senza lasciarvi neanche il tempo di scegliere in che direzione spostarlo. Ecco perché bisogna conoscere molto bene le stanze, per sapere subito dove dirigerlo. Resta comunque un ottimo gioco, divertente e affascinante. Non saprete mai, prima di entrare in una stanza, dove potranno trovarsi i vostri nemici...

MASH

20TH CENTURY FOX
ATARI VCS

L. 66.500



Che cos'è un M.A.S.H.? Beh, un Mash è innanzitutto un ospedale militare da campo, ma Mash è pure il titolo di un film e della notissima serie televisiva interpretata da Alan Alda ed ambientata durante la guerra di Corea. Bene, ora Mash è anche un videogioco della Twentieth Century Fox, naturalmente ispirato alle avventure

di questi chirurghi, alle prese con le decine di feriti che gli elicotteri trasportano quotidianamente dal campo di battaglia fin sul loro tavolo operatorio. Le varianti di gioco selezionabili sono ben otto, abbastanza diverse tra loro. In tutte comunque l'obiettivo è di raggiungere per primi i 999 punti; con un po' di esperienza la cosa non vi richiederà più di due o tre minuti, il che rende il gioco decisamente molto intenso.

LE VARIANTI

Nel gioco uno, per un solo giocatore in lotta contro il computer, la prima fase di gioco consiste nel trasportare i feriti dal campo di battaglia fino alle due tende-ospedale poste sul lato sinistro dello schermo. Il vostro elicottero verrà però deviato e rallentato se tenterà di passare al di sopra degli alberi, mentre un simile problema non angustierà il vostro avversario. Ogni elicottero non può caricare a bordo più di cinque feriti, dopodiché deve ritornare al campo



base per consegnarli alle amorevoli cure dei chirurghi. A disturbare le vostre evoluzioni aeree pensa, sul lato inferiore del teleschermo, un carro armato che spara ininterrottamente verso l'alto cercando di far cadere il vostro velivolo a terra, dove sarà raccolto, verrà trasportato al di fuori del campo di gara e ricomparirà completamente rimesso a nuovo di fianco al campo base; ma nel frattempo avrete perso secondi preziosi!

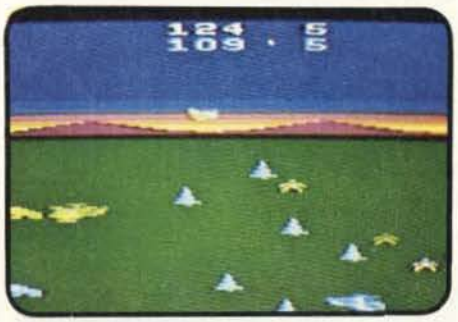
Portato in salvo un determinato numero di feriti, ha inizio la seconda fase di gioco che si svolge proprio sul tavolo chirurgico; compare sul teleschermo la sagoma di un uomo percorsa da brevi canali di forma rettilinea, ed all'interno di questi appare una pallottola; manovrando il bisturi con il comando a leva occorre afferrare il corpo estraneo (un apposito segnale acustico vi avverte) e poi spostarlo al di fuori del corpo senza toccare e ledere i suoi organi vitali; in questo caso infatti il povero paziente farebbe una brutta fine! Il gioco n. 2 è l'equivalente per due giocatori. Il gioco n. 3 è sensibilmente diverso: i feriti che l'elicottero deve raccogliere a bordo cadono direttamente da un aereoplano che sorvola il campo di battaglia, e devono essere raccolti al volo; non vi sono campi base e perciò il limite di capienza dell'elicottero è illimitato. Il gioco è per un solo giocatore, ma per chi vuole giocare in coppia c'è la variante 4. I giochi 5 e 6 (ancora per uno o due giocatori) ripetono tutte le caratteristiche della prima e della seconda variante; risultano però molto facilitati dal fatto che il carro armato non spara e che gli elicotteri hanno dimensioni più ridotte. Questo permette loro di infilarsi con facilità nei varchi esistenti tra albero ed albero. Le ultime 2 varianti (settima ed ottava) vi mettono a confronto solo con la seconda prova del gioco, l'operazione chirurgica, sia che giochiate da soli, sia in coppia.

I PUNTEGGI

L'assegnazione dei punti è abbastanza complessa. Ricordiamo che il massimo punteggio (999) assegna la vittoria. I feriti raccolti hanno un valore variabile. Si parte da un punto soltanto, per salire a tre dopo la prima sosta al campo base, poi a 5, 7, 9 fino ad un massimo di 25. Comunque il valore dei feriti viene volta per volta aggiornato e può essere letto sulla parte destra del segnapunti. Ogni successo chirurgico ha un valore variabile, anch'esso segnalato; piccola penalità e passaggio alla fase di gioco successiva per chi commette fatali errori sul tavolo operatorio.

STRATEGIA

Il trucco più efficace per anticipare il vostro avversario a quota 999 è quello di portare il valore dei feriti ad un livello ottimale. Tradotto in pratica questo significa riportarsi rapidamente al campo base, anche senza avere a bordo più di 1-2 passeggeri, fino a quando non diverrà più conveniente riempire completamente l'abitacolo (reputiamo verso i 17-19 punti per ogni ferito); per imparare, provate almeno una volta ad osservare il ritmo e la tattica che adotta l'elicottero manovrato dal computer durante la partita. Ricordate che, se



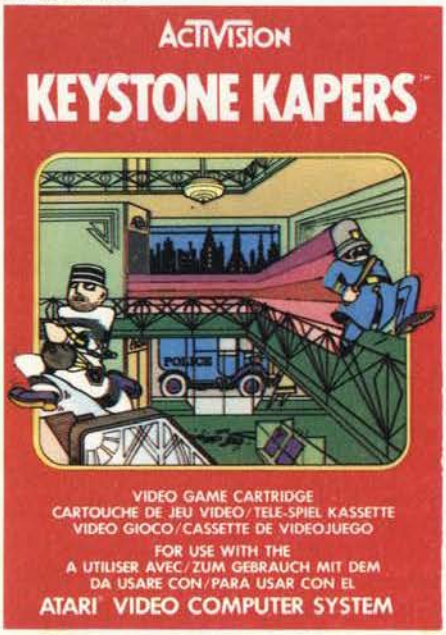
venite abbattuti dal carro armato con a bordo dei feriti, l'elicottero di riserva li conterrà ancora! Quindi, prima di ripartire per la vostra pur urgentissima missione, premuratevi di lasciarli tutti a terra. Errori è meglio non commetterne mai, ma è fuori discussione che è molto più dannoso essere abbattuti verso il finale della partita, quando i punteggi sono più alti, invece di quando i salvataggi possono offrire solo pochi punti; massima attenzione perciò!

Per quanto riguarda poi la fase operatoria di Mash, dovrebbe essere quella a voi più favorevole, consentendovi in pochi secondi di guadagnare molto terreno o di recuperare nei confronti degli avversari. Si tratterà in ogni caso di un test molto attendibile per la vostra sensibilità al joystick; raccomandiamo movimenti rettilinei, ben ponderati ma decisi.

Con questo abbiamo detto tutto. Speriamo che i nostri suggerimenti vi aiutino nel vostro doppio ruolo di spericolati piloti ed eminenti chirurghi. Il compito che vi attende è della massima responsabilità; dal vostro comportamento dipende la vita di molti eroi!

KEYSTONE KAPERS

ACTIVISION VCS
L. 92.000



Vi trovate in un grande magazzino negli anni 20. Voi siete una guardia di sicurezza, Keystone Kelly, e il nome del grande emporio è Southwick's. Il vostro compito? Quello di catturare un pericoloso e furbo ladro, Flash Harry Hooligan, che corre da un piano all'altro del grande magazzino disseminando il percorso di ostacoli di ogni genere.

OBIETTIVO

Il vostro scopo è appunto quello di catturare Harry Hooligan prima che finisca il tempo a vostra disposizione e prima che possa arrivare alla fine del quarto ed ultimo piano, senza essere colpiti, nel frattempo, dai vari ostacoli che si incontrano lungo il percorso e in particolare dagli aereoplanini giocattolo che sfrecciano all'altezza del soffitto. Questi, infatti, sono gli unici ostacoli che, se vi colpiscono, vi fanno perdere istantaneamente una vita, mentre tutti gli altri vi fanno solo perdere tempo (per l'esattezza 9 unità di tempo ciascuno, tra le 50 di cui disponete all'inizio di ogni schermo).

COMANDI

Si usa il joystick (il comando a leva). Muovendolo lateralmente, Keystone Kelly corre a destra o a sinistra.

Spingendolo in alto o in basso, il vostro poliziotto sale o scende dall'ascensore. Se invece il joystick viene spinto verso il basso quando Keystone non si trova sull'ascensore, questo si china verso il basso. Il pulsante rosso serve a fare saltare il poliziotto, per evitare i vari ostacoli (aerei esclusi) che egli incontra lungo il percorso.

SCENARIO

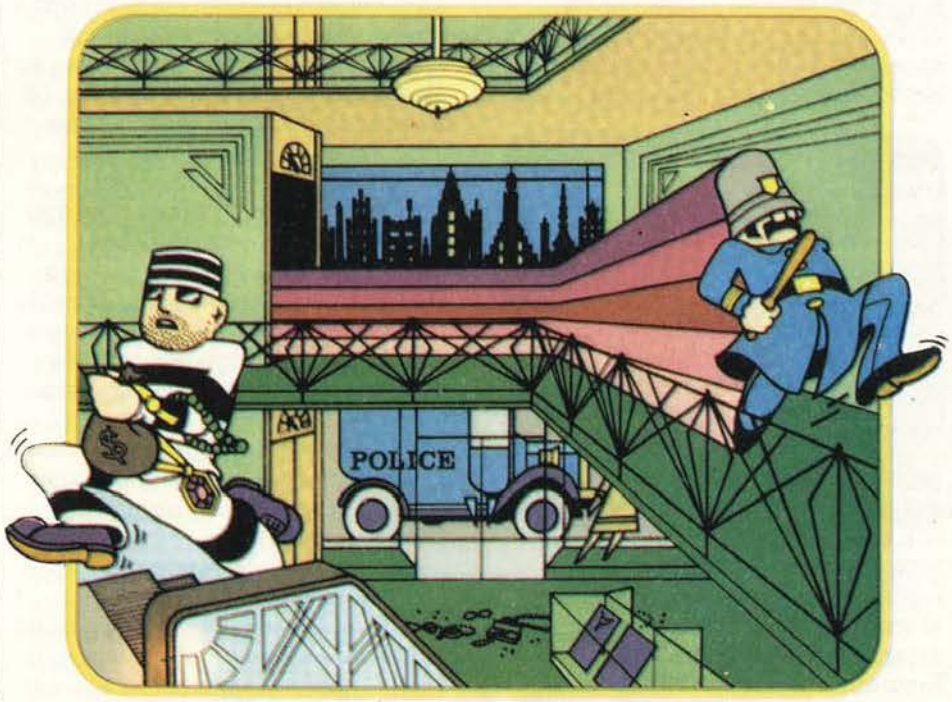
Il grande magazzino è composto di 4 piani. Oltre al piano terreno, da cui parte il poliziotto all'inizio di ogni livello, ci sono il primo e il secondo piano, raggiungibili anche con l'acensore, e l'ultimo piano, o tetto, sul cui sfondo si intravedono le sagome di altri edifici della città.

Alle estremità dei piani ci sono tre scale mobili, due a sinistra e una a destra. Le due di sinistra consentono di fare salire Keystone Kelly dal primo (pianterreno) al secondo piano e dal terzo all'ultimo. L'unica scala di destra, invece, porta dal secondo al terzo piano. Al centro dello schermo c'è anche un ascensore che, come vedremo nella parte dedicata alla strategia, converrà prendere molto spesso al posto delle scale mobili. Un piano intero è formato da 8 schermi, cioè bisogna fare percorrere al poliziotto 8 volte tutto lo schermo per vedere l'intero piano. In basso, al centro dello schermo, si trova una specie di radar che vi permette di sapere costantemente dove si trova il ladro e dove il poliziotto. È questo il sistema di sicurezza di Southwick's, formato da numerose telecamere che vi consentono di visualizzare, in piccolo, tutti e quattro i Piani contemporaneamente. Il radar però non mostra gli ostacoli cui andate in contro.

In alto a sinistra c'è il punteggio, mentre poco più sotto c'è il tempo che vi rimane per catturare Harry. Ci sono anche, almeno all'inizio, tre berretti neri, ognuno dei quali indica che avete ancora un poliziotto a disposizione.

SCHEMI

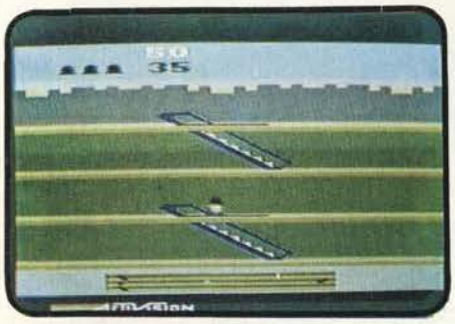
Ora guardate il vostro orologio: se avete poco tempo è meglio che finiate di leggere questo articolo un'altra volta. Infatti abbiamo intenzione di descrivervi con cura cosa succede nei primi 14 (sì, avete



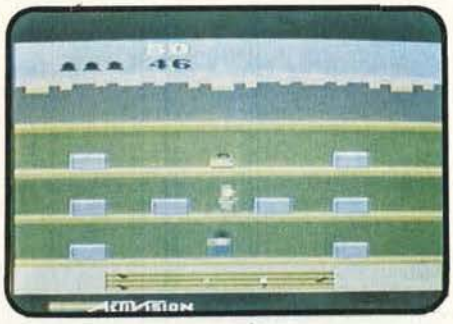
letto bene, è proprio un quattordici!) livelli di difficoltà. Diciamo che ogni volta che catturate Harry la volta successiva è più difficile e quindi scatta un livello di difficoltà più elevato.

All'inizio della partita, come dopo ogni cattura, Keystone Kelly comincia la sua avventura all'estrema destra del pianterreno. Sopra di lui è visibile la scala mobile che porta dal secondo al terzo piano. Keystone deve essere diretto verso sinistra.

Infatti a destra, all'inizio, non si può andare da nessuna parte. Appena il poliziotto tocca l'estremità sinistra dello schermo, compare il segmento di Southwick's successivo. Come già detto sono 8 in tutto. Nel primo livello l'unico ostacolo è rappresentato da un pallone arancione che rimbalza da sinistra verso destra. Questo va saltato in corsa (è più facile) premendo il bottone rosso. Il pallone si incontra nella seconda sezione, cioè la prima in cui deve passare Keystone Kelly, se si esclude quella in cui appare all'inizio della partita. Nella sezione successiva si incontra una valigia di denaro. Sacchi e valigetta di denaro, seminati da Harry, vanno raccolti passandoci sopra, poiché danno 50 punti ciascuno. Nella terza sezione non si incontra niente. Quindi nella quarta, quella situata quasi nel mezzo del grande magazzino, si trova l'ascensore. Questo va sempre aspettato finché arriva e quindi preso. L'alternativa, per salire, è



rappresentata dalla scala mobile situata in fondo a sinistra. Tuttavia non conviene mai prenderla, si fa sempre prima ad aspettare l'ascensore. Preso il quale si scende al secondo piano e si corre verso destra. Arrivati in fondo fate salire Keystone sulla scala mobile. Al terzo piano lo volgete verso sinistra. Fatti pochi passi, se non avete perso tempo, acciufferete Harry Hooligan. Ripartirete da capo, questa volta con una difficoltà in più. A parte il pallone che rimbalza un po' più in alto ed Harry che corre più veloce, all'uscita dell'ascensore, al secondo piano, nel primo schermo verso destra troverete una radio d'epoca che dovrete saltare, pena la perdita di 9 unità di tempo. Per il resto tutto come prima. Sapendo che la velocità di Harry Hooligan aumenta sempre, vediamo qual è la caratteristica propria di ogni livello successivo. Nel terzo fanno la loro apparizione dei bianchi carrelli, tipici dei supermercati, che vanno saltati con un certo tempismo. Quando un carrello scompare dallo schermo, dalla parte opposta ne compare un altro. Se Keystone attraversa lo schermo correndo, dovrà comunque saltarne uno solo. I carrelli, come pure i palloni, sono più facili da saltare correndo che non stando fermi (il salto viene più lungo). Nel quarto livello fanno la loro entrata in campo gli aereoplanini. Di colore giallo, sono abbastanza facili da evitare, sebbene rappresentino l'ostacolo più pericoloso. Per evitarli basta fare abbassare Keystone (si spinge verso il basso il joystick). Quando un aereo scompare, ne riappare un altro dal lato opposto dello schermo (come i carrelli). Dovrete quindi fare chinare Keystone due volte per attraversare lo schermo indenni. Se invece viene colpito, perdete una vita. Nel quinto livello il pallone arancione, che si incontra nel secondo quadro, rimbalza così alto che, per evitarlo, dovrete fare chinare il poliziotto come quando passano gli aerei. Nel sesto le radio da saltare diventano due, collocate una di fianco all'altra. È possibile saltarle tutte e due correndo, senza fermarsi. Dopo la sesta cattura (7° livello) i carrelli diventano più veloci e, per ogni attraversamento di uno schermo con carrelli, bisognerà saltarne almeno due. Tuttavia la loro maggiore velocità rende più agevole saltarli, anche quando Keystone è fermo. Nell'ottavo livello anche gli aereoplani diventano più veloci, rendendo necessari almeno tre piegamenti per evitarli. Nel nono ecco comparire uno degli ostacoli più ostici. I palloni da saltare diventano due, molto vicini tra loro (rimbalzano con lo stesso ritmo). Superati i primi due, dovrete fermarvi a metà schermo perché,



nello stesso settore, ne arrivano subito altri due. Saltati anche questi potrete finalmente riprendere a correre verso l'ascensore, dopo avere perso un bel po' di tempo. L'ostacolo in più del decimo livello è rappresentato da una terza radio, posta in mezzo alle due che già c'erano. Ora saltarle diventa più laborioso. Non è più possibile farlo correndo sempre, bisogna fermarsi dopo ogni radio saltata, tornare indietro un pezzettino e quindi saltare quella seguente. Nell'undicesimo livello i carrelli tornano ad essere lenti. Solo che ora arrivano a coppie di due. Per saltarli conviene fare così: il primo lo saltate in corsa; all'atterraggio mollate la leva (Keystone Kelly non deve muoversi) e poiché il vostro fido poliziotto atterrerà proprio in prossimità del secondo carrello, schiacciate quasi subito il pulsante per saltare così anche questo. L'operazione va ripetuta due volte per ogni schermo e i carrelli da saltare sono ogni volta almeno quattro. Nel dodicesimo livello gli aerei accelerano ancora. Questa volta saranno necessari almeno quattro piegamenti per attraversare lo schermo senza toccare gli aereoplanini. Nel tredicesimo livello, infine, troviamo l'ultimo peggioramento, che in realtà è quasi un miglioramento. I due soliti palloni, primo ostacolo che deve affrontare Keystone, adesso rimbalzano, costringendovi a fare piegare il poliziotto. Nello schermo dei palloni bisogna entrare di corsa,

fermando Keystone proprio davanti al primo pallone. Lì lo piegate e poi, dopo averlo fatto avanzare di pochissimo, ripetete l'operazione con il secondo pallone. Quindi avanzate fino a circa due terzi dello schermo e attendete i prossimi due



palloni. Dopo il primo potete nuovamente avanzare un poco, far passare il secondo e poi accedere allo schermo successivo. In totale dovrete fare passare sopra la testa del vostro segugio quattro palloni. Dal 14° livello in poi la situazione non peggiora più, gli ostacoli rimangono gli stessi, come pure la velocità di Harry.

PUNTEGGIO

Ogni unità di tempo risparmiata dopo avere catturato Harry vale dei punti. E precisamente: 100 punti per ogni unità risparmiata durante la cattura dei primi otto ladri; 200 punti per i ladri dal 9° al 16°; 300 per ogni unità di tempo avanzata dal 17° ladro in poi. Inoltre le valigie e i sacchi di denaro valgono 50 punti ciascuno.

Si può vincere un agente ogni 10000 punti, fino ad averne un massimo di tre di scorta e uno in gioco.

VARIANTI

Keystone Kapers ha un unico gioco. Inoltre i commutatori di difficoltà non vengono usati.

STRATEGIA

Innanzitutto a Keystone Kapers dovrete fare pratica con i comandi per imparare ad evitare i vari tipi di ostacoli. È molto importante sapere premere al momento giusto il pulsante rosso, quando si deve saltare. Per aiutarvi un po' con i vari ostacoli, tenete conto di quanto già detto prima. Per quanto riguarda invece la strategia vera e propria, durante il gioco dovrete decidere, di volta in volta, a che piano scendere con l'ascensore, se usare questo o le scale mobili. Allora sappiate che: 1) non conviene mai prendere la scala mobile a pian terreno. Non inoltratevi perciò, a questo piano, più a sinistra dell'ascensore. 2) Se Harry non è più che vicino all'ascensore, non scendete mai al terzo piano per cercare di andargli incontro. Se dal radar vedete che salendo al terzo piano potete inseguirlo andando verso destra, dovete tenere presente che se Harry Hooligan riesce ad arrivare allo schermo in cui c'è la scala mobile a destra, non potete più prenderlo. Infatti egli può anche scendere con le scale mobili, Keystone no. Imparate a calcolare quando vi conviene scendere al terzo piano e quando al secondo. Questo perché se Harry si trova nella prima metà del terzo piano, e voi non fate scendere Keystone al secondo, non appena si richiude la porta dell'ascensore al secondo piano, Harry si gira e corre verso la scala mobile. Se siete incerti sul da farsi, la cosa migliore è salire al terzo piano senza scendere dall'ascensore. Questo farà indietreggiare un po' Harry. Quindi, rimanendo nell'ascensore, tornerete al piano terreno, poi al secondo e quindi di nuovo al terzo. A questo punto, avendo avuto dell'altro tempo a disposizione per andare verso il tetto, Harry sarà di sicuro a tiro. 3) Dal 9° livello in poi, se perdete di pochissimo un ascensore, vi conviene attendere il prossimo, salire fino al terzo piano e quindi inseguire Harry. 4) Dal 12° livello in poi conviene invece rimanere sull'ascensore finché Harry non passa oltre od è a portata di Keystone se questo scende dall'ascensore. Mi spiego meglio. Nei livelli in cui gli ostacoli non peggiorano più, provate a fare così. Arrivate all'ascensore; vi fate salire Keystone Kelly. Arrivate fino al terzo piano, ma non scendete. La seconda volta che tornate al terzo, calcolate se vi conviene o meno scendere. Se Harry è già passato a sinistra dell'ascensore, scendete di sicuro. Se è ancora a destra, potete pure rimanere sull'ascensore per un altro "giro". La terza volta che salirete al terzo (scusate il gioco di parole) Harry sarà quasi certamente passato oltre l'ascensore. Allora con un balzo felino scendete dall'ascensore e andate a catturarlo. Se pure avrete pochi secondi a disposizione, non vi preoccupate, vedrete ugualmente il punteggio levitare. Questo perché dopo i primi otto ladri il tempo avanzato vale molto di più. Così, con questo sistema, facendo un po' di punti per volta, potrete conseguire degli ottimi punteggi, semplicemente salendo con l'ascensore fino al terzo piano (purché facciate scendere Keystone Kelly al momento giusto). Infine un ultimo trucchetto. Quando perdete di pochissimo un ascensore e dovete aspettarne un altro, spostatevi a destra, nel settore degli aereoplanini. Qui fate chinare Keystone e lo tenete in questa posizione finché l'ascensore, che intanto controllate con il radar, non ritorna al piano terreno. A questo punto riportate il poliziotto a sinistra e gli fate prendere l'ascensore. Perché tutto questo? Semplicemente perché dove si prende l'ascensore passano in continuazione, finché non vi colpiscono, i carrelli da supermercato. Se Keystone rimane lì deve continuamente saltarli, e questo richiede molto tempismo e concentrazione. Invece dove ci sono gli aereoplanini, Keystone può restarsene tranquillo (purché stia abbassato) finché non ritorna l'ascensore, con molti meno rischi di essere colpito.



Chiaro no? Se vorrete ricevere il solito distintivo della Activision destinato ai più bravi, dovrete totalizzare un punteggio di 35000 punti.

CONCLUSIONI

Keystone Kapers è senz'altro un ottimo gioco, all'altezza dei migliori della Activision. Ad una grafica eccellente (come sempre nei giochi di questa marca) unisce una originalità che lo rende senza dubbio attraente e invoglia a giocarci. Oltre a essere bravi nei movimenti, a Keystone Kapers bisogna anche ragionare per capire dove conviene cercare di intercettare Harry Hooligan il ladro. L'unico difetto di questo ottimo gioco sta nel fatto che, una volta capito che conviene prendere l'ascensore al posto della prima scala mobile, e dopo il 10°-12° livello, anche al posto della seconda, il gioco può risultare un po' monotono e il percorso sempre uguale, soprattutto quando si diventa bravi.

Del resto questo, dopo un po' che ci si gioca, diventa un difetto comune a quasi tutti i videogiochi. Quindi preferiamo Keystone Kapers ad altri giochi che, come ad esempio il recente Seaquest, se anche non presentano la stessa successione di movimenti ogni volta, sono comunque molto meno originali e "attraenti" di Keystone Kapers.

MISSION X

MATTEL INTELLIVISION

L. 69.000



la giraffa

ENTRA nei negozi giraffa e ritira gratis il catalogo Giraffatronic

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
CASALE MONFERRATO	**Riposio Clelia** - 15033 Casale Monferrato - Via Roma, 181 - Tel. (0142) 55558
COMO	**Magazzini Mantovani Giocattoli** - 22100 Como Via Plinio, 11 - Tel. (031) 263173
FIRENZE	**Dreoni Giocattoli** - 50129 Firenze - Via Cavour, 31/R - Tel. (055) 216611
FOGGIA	**Baby In** - 71100 Foggia - Via Molfetta 11/13 - Tel. (0881) 84077
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®





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 _____

Chi ha già ammirato le meraviglie di B-17 Bomber ma non ha ancora trovato le fatidiche "due gambe" (200.000 compreso l'Intellivoice) per procurarselo, probabilmente potrà ripiegare su questo gioco e restare, fatte le debite proporzioni, ugualmente soddisfatto, dal momento che Mission X ripropone una classica e semplice missione di bombardamento per certi versi simile a quella del suo fratello maggiore, e pure con le dovute semplificazioni resta comunque un videogame di sicuro effetto spettacolare.

IL GIOCO

Siete al comando di un potente bombardiere leggero — ha tutta l'aria del famoso Northrop P-61 'Black Widow' — con il compito di cancellare dalla faccia del suolo nemico tutto quanto di appetitoso dal punto di vista bellico scorre sotto alla pancia del vostro velivolo, pronta ad aprirsi per sganciare il suo gravoso fardello di bombe e farvi totalizzare un sacco di bei succosi punti.

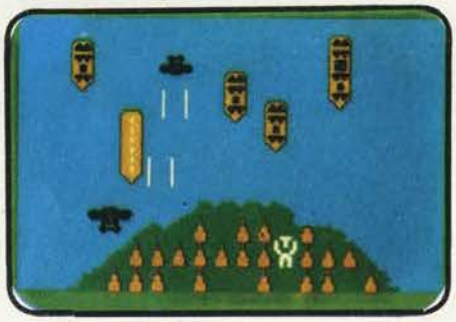
La missione è complessa, gli obiettivi sono molteplici e di varia dimensione: ponti, autocarri, navi, ferrovie con treni annessi, batterie antiaeree e tanti altri ancora, ciascuno però con il suo giusto grado di difficoltà, che richiede da parte vostra una rara perizia nella manovra dell'aereo, pronto a rispondere ai vostri ordini solamente se vi dimostrerete un comandante con l'occhio "sveglio" ed il dito rapido, specialmente durante le missioni notturne, in cui i bersagli tendono a confondersi e lo scuro teatro della battaglia viene illuminato unicamente dai bagliori delle esplosioni della contraerea.

Già, perché non dovete dimenticarvi affatto dell'odiato nemico, ben lungi dal rimanere staticamente inerte di fronte alla vostra opera di distruzione e pronto a scagliarvi addosso mortali salve di proiettili antiaerei o ad inviarvi i suoi pericolosissimi caccia con la determinazione di chi non vuole mai essere battuto.

OBIETTIVO

Punti, punti e ancora punti! La vostra abilità nel colpire i bersagli verrà, come sempre, verificata dal punteggio che riuscirete ad ottenere al termine della missione.

Sotto allo *score* comunque appare anche l'indicazione del numero di bersagli colpiti, e la cosa vi permetterà di variare un po' il tema orientando così la partita su quest'ultimo fattore o, per i più volenterosi, di calcolare la media punti/bersagli, che in teoria è un dato assai significativo.



SCHERMO

Lo schermo è di tipo scorrevole e propone la vista dall'alto del territorio che state progressivamente sorvolando con il vostro P-61.

Il disegno del suolo è molto simile a quello di B-17 ma ci sembra anche più suggestivo, cosparso com'è di bersagli variopinti e multiformi.

L'aereo si trova idealmente al di sopra di esso ed è visto anch'esso nella medesima prospettiva. Una trovata intelligente per rendere l'idea della differente quota a cui state volando (fattore critico per tutta la durata della Mission) è inoltre quella di fare variare corrispondentemente la grandezza della sagoma dell'aereo in relazione all'altezza. Più l'aereo è alto, più la sagoma si ingrosserà, la velocità apparente diminuirà e viceversa.

COMANDI

Niente di nuovo sul fronte Mattel: la tastiera seleziona il livello di difficoltà (più la variante è difficile e più avrete a che fare con la contraerea e i caccia) mentre il disco muove l'aereo (durante il gioco potrete però manovrare il velivolo con la tastiera, ma questa opzione non si rivela granché efficace).

Il comando direzionale viene usato per spostare il bombardiere a sinistra e a destra sul suo asse fisso, posto quasi sul fondo del quadro di azione.

Premendo invece il bordo superiore o quello inferiore otterrete l'effetto di farne variare la quota, con il già citato effetto sulla sua sagoma.

I pulsanti laterali servono per sganciare le bombe o per sparare con le mitragliatrici di bordo, arma quest'ultima che vi servirà unicamente durante il *dogfight* (duello aereo) con gli aerei nemici.

STRATEGIE BELLICHE & BELLICOSE

Il gioco è composto da vari turni di missione, ciascuno suddiviso dalla comparsa sullo schermo di una striscia di asfalto che funge da pista di atterraggio.

Ciascun turno, che può essere



diurno o notturno (quest'ultimo è molto suggestivo) presenta una disposizione di bersagli man mano crescente nel numero e nella difficoltà di accesso.

Tra tutti gli obiettivi quello che ci è sembrato più entusiasmante e nello stesso tempo più ostico da radere al suolo è stato sicuramente la ferrovia, specie quando troverete anche il relativo treno fermo sui binari.

Sfortunatamente infatti la strada ferrata si trova sempre in una posizione assai difficile da raggiungere (il lato dello schermo, che vi chiude sempre una via di fuga laterale), e soprattutto è stra-protetta dalle Batterie Contraeree.

Evitare i colpi nemici è essenzialmente una questione di quota.

I proiettili partono, ovviamente, dal basso delle postazioni verso l'alto, appaiono sullo schermo dapprima come piccoli puntini neri e poi man mano si ingrossano fino ad assumere la familiare fattezza di bomba.



Il tiro nemico è puntato all'altezza cui il vostro velivolo sta volando e la bomba viene teleguidata fino a scoppiare nelle vostre immediate vicinanze, con effetti disastrosi, voi mi capite.

Per impedire dunque che le bombe esplichino il loro mortale effetto dovrete attendere che siano salite in cielo per circa metà del loro percorso, e quindi variare repentinamente l'altezza.

La bomba andrà a scoppiare nel punto che avrete appena abbandonato, e voi potrete guardarla tranquillamente da un'altitudine più sicura.

Naturalmente più saranno i grappoli di bombe che verranno a fiutarvi, più la vostra tranquillità andrà a farsi benedire, ma forse è inutile che ve lo diciamo.

Certo per evitare l'antiaerea potrete anche spostarvi lateralmente, e forse questa manovra è anche più sicura della precedente, ma altrettanto certamente vi farà sovente perdere il momento buono per colpire in rapida successione una bella colonna di bersagli.

A questo punto dovrete probabilmente vedervela con il caccia nemico, che è forse il vostro avversario più pericoloso: si tratta di un aereo con le medesime fattezze del vostro (pur di far soldi hanno venduto la stessa arma a due paesi diversi e in guerra tra di loro!) che appare all'improvviso dalla parte alta del video e che viene verso di voi mitragliando all'impazzata per poi uscire dal lato basso.

La quota di volo del suo primo passaggio è sempre pari alla vostra, e nei passaggi successivi cercherà di adottare la stessa tattica, provando a puntarvi sempre in relazione all'ultima posizione che ha "memorizzato".

Anzitutto preoccupatevi di evitarlo, e ci riuscirete facilmente con repentine variazioni di quota. Se poi siete anche abbastanza abili da affrontarlo è assolutamente sconsigliabile lo scontro frontale: il vostro avversario ha la sciagurata tendenza propria dei kamikaze e si preoccupa di raggiungere il suo scopo indipendentemente dalla fine che può fare anche lui (bum!).



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
☐ «Computer Club TI 99»
☐ TI-99/4A
Nome e cognome .....
Via .....
Città ..... cap. .....
Telefono .....

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

È molto meglio quindi cercare di mantenersi un poco più a lato del suo asse di manovra, per colpirlo con una sola delle due mitragliatrici d'ala di cui disponete (mirate all'ala piuttosto che al muso quindi): in questo modo sicuramente eviterete la maggior parte dei suoi colpi (ha una dannata mira), potrete fregarlo agevolmente ed avrete almeno una via di fuga.

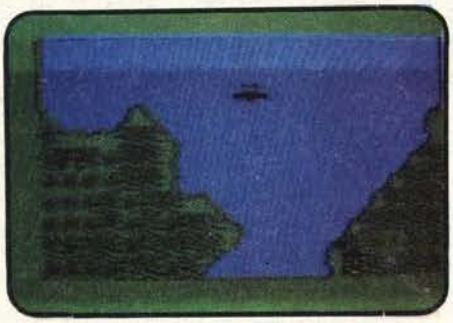
Quanto ai bersagli, beh, lì è solo



questione di tempismo e di riflessi.

Sappiate comunque che esiste sempre una quota ottimale a cui il bersaglio è preferibile che sia colpito, diversa da target a target. Per intenderci, l'attacco al treno è più efficace quando il volo è radente, mentre quello alle due sezioni di ponte richiede che sfruttiate il massimo dell'altezza consentitavi.

Ciò detto non ci resta che



augurarvi buona fortuna nella speranza che possiate ben presto riempire di 'tacche' il bordo del vostro comando: una per ogni sporco bersaglio colpito, come nei migliori bombardieri, che diamine!

PUNTI

I punti logicamente variano in relazione agli obiettivi, da un minimo di 10 (strada) ad un massimo di 500 (ponte, portaerei ed aereo nemico).

500 punti vi verranno dispensati anche se riuscirete a distruggere in un sol colpo le due sezioni rosse del ponte (noi non ce l'abbiamo mai fatta, sic!). In più ci sono 80 bei punti per ogni secondo di volo (alla quota più bassa) sulla pista di atterraggio che appare tra un turno e l'altro.

Potrete inoltre vincere degli aerei extra totalizzando 10.000 punti e successivamente raggiungendo

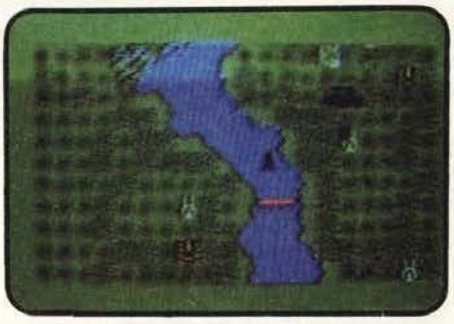


punteggi via via crescenti in base alle potenze di 2 moltiplicate per 10.000 (non è difficile: 20.000/40.000/80.000/160.000 etc.).

All'inizio comunque, di aerei ne avrete a disposizione quattro.

CONCLUDENDO

Su questo gioco non c'è molto altro da dire, salvo che si tratta di un videogame molto piacevole pronto ad essere giocato anche senza



bisogno di leggere il manuale di istruzione, tant'è immediato.

La grafica e i suoni sono perfettamente aderenti allo spirito bellico del gioco ed hanno il potere di attirare immediatamente l'attenzione senza peraltro mai stancare.

Tutto sommato dunque, se vi piace questo tipo di gioco e vi fidate di noi (vero che vi fidate?) potete andare a comprarlo ad occhi chiusi. OK? OK!

TERRAHAWKS

PHILIPS VIDEOPAC

L. 69.000



Se provate ancora un brivido nel respingere gli assalti extraterrestri dallo spazio contro il nostro pianeta, l'ultimissima novità per il Videopac a questo proposito è la nuova cartuccia-gioco della Philips "Terrahawks".

Questa volta però gli invasori spaziali, un gruppo di otto dischi



volanti, non tenterà di atterrare ma continuerà ad orbitare al di sopra di voi, ondeggiando in modo imprevedibile; i dischi si manterranno in una formazione compatta, una fila indiana che rinserrerà le fila ogniqualvolta verrà abbattuto un disco in posizione centrale.

La vostra arma è il solito cannone che spara colpi verticali scorrendo lungo la base inferiore dello schermo; con questo dovrete colpire uno per uno i dischi extraterrestri che vi volteggiano sopra la testa; eliminati i primi otto apparirà una nuova ondata di invasori.

Le ondate diventano sempre più insidiose: i missili con cui i dischi tentano di distruggere il vostro cannone aumentano in numero ed in efficacia durante lo sviluppo della partita. Per salvarvi da questi lanci potete scansare i missili o colpirli mentre ancora sono in aria; questa seconda tattica è senz'altro preferibile, perché vi farà guadagnare anche molti punti.

Nella prima ondata i dischi lanciano solamente dei gruppi di tre missili bianchi, che cadono a piombo piuttosto velocemente; colpirli dà diritto a 2 punti. Durante la seconda ondata si aggiungono degli ordigni rossi e circolari,



difficili da abbattere, dato che scendono verso terra ondeggiando; il loro valore è di 4 punti.

Ma più insidiose di tutte sono le bombe che compaiono con la terza ondata di dischi: hanno colore verde e forma quadrata, scendono con una traiettoria perfettamente verticale fino a terra, dove si dirigono per un breve tratto verso la vostra postazione; se perciò rimanete imbottigliati tra due bombe di questo tipo, oppure tra una di queste ed il limite del campo di battaglia, la vostra fine è segnata. Dovete abbatterli mentre sono ancora in fase discendente, il che vi darà diritto a 8 punti.

Altri vostri bersagli preferiti devono diventare le bombe viola di forma quadrata che entrano in scena durante la quarta ondata: valgono ben 16 punti, e non è nemmeno troppo complicato colpirli; l'unica difficoltà deriva dal fatto che calano verso di voi ondeggiando. Dalla quinta ondata in poi non vi sono novità: aumenta solo il ritmo di gioco.

Indirizzate quindi i vostri colpi di preferenza verso questi ultimi due obiettivi; il primo perché è il più pericoloso, il secondo perché è il più redditizio. Ogni disco abbattuto vale 5 punti, e nessun abbuono viene concesso all'eliminazione completa di una ondata; questa particolarità mi ha fatto nascere il sospetto che potesse essere una tattica efficace mirare esclusivamente ai proiettili, tralasciando i dischi ed evitando così che il ritmo di gioco aumenti con la successione delle ondate; alla prova dei fatti, ahimé, la mia brillante teoria è miseramente naufragata.

È inutile ricordare agli appassionati Philips che non vengono concesse vite extra. Sotto il campo di battaglia, che è di un bel colore nero che fa ben risaltare gli elementi del gioco, troviamo lo spazio riservato ai punteggi: come è ormai abituale, da sinistra a destra vediamo il miglior risultato precedentemente raggiunto, lo spazio a disposizione per scrivere il vostro nome ed il risultato della partita in corso. Il segnapunti è a

Vieni
al Nuovo Negozio

VIDEO Mania



a Divertirti
con
i tuoi
Giochi Preferiti
Coleco · Atari
Intellivision
e imparare
il Basic
con
Commodore
Vic 20·64
TI 99 Texsas e
Sinclair
Spectrum







VIDEOMANIA
Milano · Viale Piave, 5
Tel. 780487

quattro cifre, comunque non sentirete il bisogno di una quinta: bisogna già fare i salti mortali per superare i mille punti. La difficoltà del gioco è causata principalmente dal fatto che la base del cannone è molto ampia e vi costringerà a furiosi e tempestivi spostamenti laterali.

Il ritmo di gioco è naturalmente frenetico e non lascia respiro, cosa a cui del resto ci hanno abituato da tempo i precursori di Terrahawks. Forse per accentuare la sensazione di pathos compare tra una partita e l'altra la minacciosissima immagine di un teschio; che sia per ricordarvi che dalla vostra battaglia dipende la sopravvivenza dell'intero pianeta?

ZAXXON

COLECO CBS
L. 99.000



Doveroso iniziare le prove del sistema CBS Coleco con Zaxxon, il gioco spaziale tridimensionale derivato dalla versione da bar della Sega.

Il desiderio segreto di ogni videogamer è sicuramente quello di avere in casa la perfetta riproduzione del gioco da bar e potersi così allenare. Uno dei problemi che crea Zaxxon è sicuramente quello di abituarsi alla tridimensionalità del gioco muovendo nello spazio il vostro jet evitando i vari ostacoli e cabrando o picchiando verso i nemici da abbattere. Questa soddisfazione di riuscire a padroneggiare il jet nello spazio potrete togliervela facilmente provando più volte questa stupenda versione da casa di Zaxxon realizzata per i videogiochi della 3ª generazione della CBS Coleco.

Come scritto nella recensione di Zaxxon da bar (videogiochi n° 3) la visione ad effetto tridimensionale è ottenuta disponendo le diverse scene con una angolazione di 3/4, quindi essendo il piano del gioco inclinato, permetterà al vostro jet di spostarsi in tutte e quattro le direzioni.

Oltre alle fantastiche immagini e agli stupendi colori anche il sonoro contribuisce a rendere entusiasmante questo Zaxxon: il classico rumore del jet in volo che si attenua se scendete a bassa quota.

SCHERMI

L'avventura Zaxxon inizia con l'ingresso nella città fortificata che precede l'asteroide del robot Zaxxon. Superato il muro, passando nella breccia che a seconda del livello di difficoltà scelto sarà più o meno larga, entrate nella città. In questa fase fate attenzione al consumo di carburante senza perdere d'occhio il livello in basso a destra; il rifornimento ve lo garantite sparando sui serbatoi verdi cilindrici. Delle torrette arancioni tenteranno di abbattere il vostro jet sparando dei missili frontalmente, e, mano a mano che avanzate nel gioco, anche lateralmente. Un'altra insidia sono i missili a corta gittata della base che compaiono all'improvviso dal suolo. Superato un muro non molto alto sormontato da un campo di forza che vi obbliga a tenere una determinata altezza, ed evitato od abbattuto un aereo capo squadriglia nemico, abbandonate la città per raggiungere lo spazio. In questa fase e anche in quella successiva non esiste forza di gravità e così non avete problemi di peso. Nello spazio aperto di avvicinamento all'asteroide di Zaxxon incontrerete i caccia nemici che viaggiano in squadriglia e che tenteranno di abbattere il vostro jet. Usando il prezioso e sempre presente altimetro prendete le misure per intercettarli. Una piccola x che apparirà davanti al fuso del vostro jet e un piccolo bip sonoro vi segnaleranno l'agganciamento del nemico; in questo momento potrete sparare con la certezza dell'abbattimento. L'arresto momentaneo dell'immagine significa che avete superato questa fase spaziale. Un altro muro, un'altra



breccia ed eccoci nella tana del nemico: la base del robot Zaxxon. È proprio lui il maledetto protagonista della vostra sfida che vi lancia un micidiale missile se viaggiate nella prima e in questa fase troppo alti.

Comunque nella fase di avvicinamento a Zaxxon trovate il muro con il campo di forza, i jet caposquadriglia ed una novità: i robot, dei micidiali piccoli dischi che volano a livello del terreno sparando missili.

Arrivati di fronte a Zaxxon, questo terribile robot con due mobot in cima alle sue due torri ed un missile al suo fianco, tentate di eliminarlo in fretta mirando al grosso missile e colpendolo 2 volte in più del livello in cui state giocando. Abbattuto o no Zaxxon e comunque sopravvissuti a questa sfida, l'avventura continua con un altro viaggio ovviamente più impegnativo.

PUNTEGGI, COMANDI E VARIAZIONI

Scopo del gioco è avanzare il più possibile eliminando il più alto numero di nemici. Il maggiore punteggio di 5000 punti lo ottenete

facendo esplodere Zaxxon. 100 punti per ogni missile verticale della base; 200 per ogni aereo nemico e 400 per ogni caposquadriglia. Sempre 200 punti per ogni missile del robot colpito sulla città, mentre diventano 500 se il missile lo colpite nell'area di Zaxxon. I serbatoi di carburante e le torrette armate valgono 300 punti mentre i mobot ne valgono 400. Dopo i primi 10000 punti si vincerà un caccia. I comandi del Coleco a tastiera migliorano il disco dei sistemi che comprendono la tastiera, anche se non raggiungono la funzionalità e maneggevolezza dei joystick classici. La leva di comando guida il vostro jet come una cloche di aereo con otto possibilità. Tirando fino in fondo la leva verso di voi il jet prenderà quota. Per la discesa la leva verso l'alto; a destra e a sinistra per gli spostamenti laterali, mentre è possibile anche scendere o salire in diagonale. I missili li sparate con uno dei pulsanti laterali. La tastiera vi serve per selezionare il livello di difficoltà. Le possibilità sono 8: 4 per un giocatore e 4 per due giocatori.

Il primo livello (1 e 5) è il più facile: avete 5 jets con una fase di addestramento dove le torrette non



sparano, il consumo di carburante è minimo, Zaxxon non spara il missile se state alti ed il muro di uscita non ha campo di forza. I livelli successivi sono sempre più impegnativi: aumenta progressivamente la velocità ed il consumo; le torrette iniziano a sparare subito e i vostri jets sono 3.

CONSIGLI E STRATEGIA

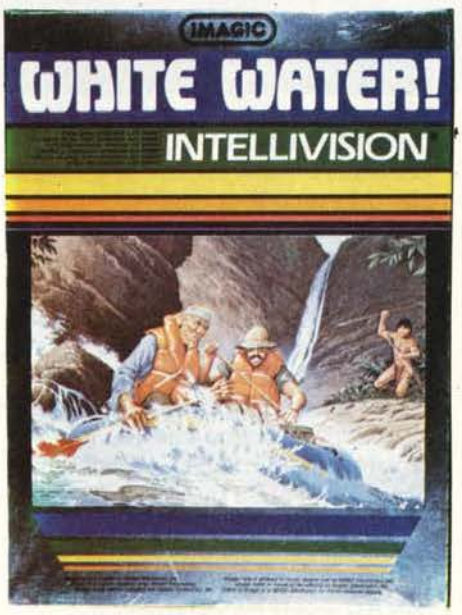
Come accennato all'inizio Zaxxon è un gioco particolare che vi impegnerà nel riuscire a destreggiarsi tra i vari ostacoli. Non perdete d'occhio l'altimetro; i muri iniziali li supererete tenendo l'altezza massima ed imboccando la fessura. Se per l'altezza vi regolate con l'altimetro, più difficile è capire la vostra posizione. Il consiglio è di sparare, vedere dove esplodono i missili e regolarsi di conseguenza senza perdere d'occhio l'ombra del vostro jet come riferimento. Volando al livello più basso riuscirete a colpire tutti i nemici. Fate attenzione però perché se ne mancate uno rischiate di venire colpiti dal missile oppure di schiantarvi contro le torrette o i serbatoi. Se non riuscite a trovare il varco tra muri e nemici per planare a livello del terreno ed attaccarli, continuate a cabrare e scendere in picchiata per evitare che Zaxxon vi invii il suo missile. Man mano che salite di livello sarà sempre più difficile neutralizzare il missile e lo dovrete evitare scendendo in picchiata il più velocemente possibile. I muretti ed in particolare quello con il campo di forza lo supererete tenendovi alla 3ª tacca sull'altimetro. Nel trasferimento nello spazio fate attenzione agli aerei nemici: solitamente escono dallo schermo molto bassi. Tentate di colpirli quando sono lontani, se non ci riuscite, non fate gli eroi e concentratevi solo per evitarli mantenendovi ad una altezza diversa dalla loro. La novità nell'avvicinarsi a Zaxxon sono i mobot. Si muovono a livello del terreno e sparano i missili come le torrette. Vi conviene volare bassissimi continuando a sparare contro i mobot facendo attenzione ad evitare i loro missili. Se il livello di difficoltà è alto fate attenzione perché i missili dei mobot e delle torrette hanno una impennata finale che vi potrà ingannare. Gli ultimi consigli sono per quando vi troverete di fronte a Zaxxon: non aspettatelo al centro dello schermo perché in questo modo vi verrà a tiro solo all'ultimo momento ed avrete meno tempo per colpirgli il missile. L'altezza che vi consigliamo è di stare tra 3 ed il terreno. Se non riuscite a colpire il missile, Zaxxon ve lo sparerà contro. Se riuscirete a colpirlo mentre si dirige verso di voi Zaxxon si allontanerà continuando però a sparare. Rimanete bassi per evitare di venire colpiti proprio quando avete scongiurato il pericolo. La soddisfazione maggiore la otterrete comunque quando riuscirete a disintegrare Zaxxon colpendo il missile ancora sul robot 2 volte in più del livello di abilità a cui state giocando (1, 2, 3 o 4). Apparirà la scritta "Bonus 5000" e potrete affrontare il viaggio successivo più felici e sicuri di voi stessi.

CONCLUSIONI

Per i possessori del nuovo CBS Coleco non può mancare questa cassetta. Come grafica si avvicina molto al cugino da bar e per grafica ed effetti non ha eguali tra le varie cassette in circolazione per i vari sistemi di videogioco da casa. Zaxxon colpirà voi e lascerà a bocca aperta i vostri amici che forse credendo di trovarsi in qualche sala gioco vi chiederanno della moneta per potere giocare.

WHITE WATER

IMAGIC INTELLIVISION
L. 89.000



Certamente vi sarà capitato di vedere da qualche parte quei pazzi scriteriati che affrontano le rapide dei fiumi armati solamente di tanta

buona volontà, di un giubbotto di salvataggio, di una buona dose di incoscienza e soprattutto di quegli enormi gommoni che sembrano tutti snodati mentre cavalcano le acque turbolente.

Bene, se imprese del genere vi hanno sempre affascinato ma non avete mai avuto né la possibilità né il fegato (e ce ne vuole tanto) per provarci, *White Water* vi offre la chance di sperimentare, almeno sul video di casa, l'ebbrezza del contatto con questo tipo di sport allo stato brado, e vi obbliga pure a vedervela con i simpatici nativi di quei luoghi selvaggi, da cui potrete ottenere ricchezze, tesori e punti ma non riuscirete certo ad averli semplicemente barattando qualche stupida collanina...

IL GIOCO

I tre protagonisti di questo 'tranquillo week-end di paura', con tanto di gommone rosso-fuoco (Ferrari?) affrontano uno tra i più perfidi e minacciosi fiumi che si siano mai visti su di un video domestico, uno di quelli che, se esistesse veramente, sarebbe sicuramente disseminato di un mucchio di cartelli con tanto di teschio ed ossa incrociate.

Incuranti del pericolo e certi che il pilota del barcone (cioè voi) sarà all'altezza della situazione, i tre incominciano la loro avventura addentrandosi subito tra le rapide e cercando di evitare i gorghi, i mulinelli, i massi sporgenti e i barili che infestano le acque.

L'impresa è ardua, ma se saranno abbastanza fortunati da approdare in qualche spiaggia potranno anche avere l'opportunità di incrementare la loro fortuna personale (e il vostro punteggio), sempreché ve la sentiate di fare affrontare all'omino che vi rappresenta il rituale dei *Riches*, il popolo che abita quelle lande desolate.

Giunti sulla spiaggia potrete quindi fare scendere dalla barca uno dei vostri tre campioni e dirigerlo verso uno spiazzo erboso sulla sinistra, dove vi aspetta uno dei nativi che attende che vi cimentiate con lui in un singolare rituale. Il vostro obiettivo è di riuscire a portare via con voi un'anfora d'oro (yum!) ma per farcela dovrete prima affrontare una gara di velocità e di astuzia con l'indigeno.

Sul prato sono disseminate un numero variabile di bandiere (da 2 a 5). La prima mossa spetta a voi e vi dà la possibilità di acchiappare una o due bandiere. Dopo la vostra mossa il nativo farà altrettanto. Quando l'ultima bandierina sarà stata raccolta (e solamente allora) potrete correre verso l'anfora, e se riuscirete a prenderla per primo sarà vostra.

Naturalmente, se la cupidigia che alberga perennemente in voi avrà il sopravvento potrete anche tentare di acchiappare l'anfora senza praticarne il rito. In questo caso però non aspettatevi che gli indigeni la prendano troppo bene: all'improvviso il Grande Kahuna (la solita divinità locale) che fino a quel momento se ne era stato tranquillo sul suo piedistallo, comincerà a scagliarvi addosso una vera e propria miriade di tomahawks, con effetto alquanto letale per la vostra zuccona, o meglio, per quella dell'omino.

Naturalmente, sempre a causa della vostra "ladrata", anche gli elementi della natura si faranno vieppiù feroci, e se riaffronterete il fiume lo ritroverete molto, ma molto più inc... pardon, più rapido e pericoloso.

In un modo o nell'altro comunque dovrete continuare a scendere la corrente del fiume e cercare di appropriarvi almeno di tre anfore, condizione necessaria per contendere agli zulù (scusate il termine da sporco colonialista) la cassa del tesoro, di cui potrete entrare in possesso con il consueto rituale, questa volta giocato sia con le bandierine che con le anfore.

Finalmente avrete così completato il primo ciclo e potrete proseguire lungo il fiume alla ricerca di altre anfore ed altri tesori, ad un livello di difficoltà più elevato, naturalmente.

SCHERMO

Il video offre una visione dall'alto, scorrevole e molto suggestiva, del fiume e dei pericoli che vi insidieranno. Man mano che scenderete con la vostra barca, al cui interno si scorgono i tre protagonisti colorati di un bel (?) giallo canarino, dovrete così valutare immediatamente la situazione che vi si para davanti e prendere decisioni rapidissime sulla strada migliore da seguire (chi mangia 'pane e volpe' al mattino si troverà a mal partito).

Le spiagge di approdo stanno tutte sulla riva sinistra del fiume e sono colorate di bianco: attraccare non è granché difficile, basta dirigerci la barca e... hop, saltarci sopra.

Quando affronterete il rituale lo schermo cambia e vi trasporta all'interno della foresta, in uno spiazzo in mezzo agli alberi, al cospetto del Grande Kahuna.

Sia il vostro omino che il nativo che vi aspetta sono disegnati sullo stile del protagonista di 'Advanced Dungeons & Dragons', per intenderci, e sono entrambi molto veloci.

Le bandierine e le anfore, dal punto di vista grafico, non fanno testo, ma lo sforzo maggiore in questo senso è stato sicuramente profuso nella apocalittica discesa delle rapide.

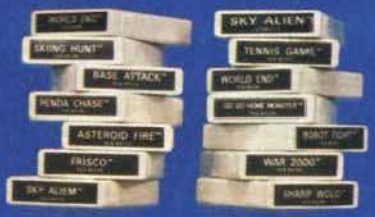
COMANDI, VARIANTI, OBIETTIVO

I comandi questa volta sono abbastanza complessi. Anzitutto il disco durante la corsa sul fiume servirà a manovrare il gommone.

Va assolutamente sottolineato a questo proposito che il comando direzionale agisce rispetto alla posizione che ha assunto il barcone in quel momento, e non in base alle direzioni "naturali" che corrispondono sul video ai quattro lati dello schermo. Con questo vogliamo dire che le quattro possibilità di movimento che avete (bordo superiore/avanti, bordo inf./indietro, bordi laterali/rotazione della barca in senso antiorario od orario) avranno effetto rispetto all'asse cui è rivolta la punta del gommone. Se ad esempio la barca è di traverso e voi premete il bordo

home vision®

LA RIVOLUZIONE NEI VIDEOGIOCHI







REPRO-VISION SYSTEM R.V.S.®

Il primo ed unico sistema di registrazione delle cartucce per videogiochi home vision®

Dove trovare il Repro Vision Center più vicino

BERGAMO
Caldara Angelo
V.le Papa Giovanni, 49

BOLOGNA
Città del Sole
Strada Maggiore 17

CIVITAVECCHIA (Roma)
Regal Casa
C.so Marconi, 10

CUNEO
Casati snc
C.so Nizza 15

GENOVA
La Befana di Baccanti
Via Assarotti 9 Rosso

LADISPOLI (Roma)
Gioca e Studia
Viale Italia, 55

LIVORNO
Mondanelli Oreste
Via Ricasoli, 52

MILANO
Oldani
Via Cola di Rienzo, 2

Supergames
Via Vitruvio, 38

MODENA
I giochi dei grandi
Via Matteotti, 20

PARMA
Hobby Center
Via Torelli, 1

ROMA
Criel Model
Via Gregorio VII 115/117

Cristofanelli Alfonso
Via Bari, 2

Galleria Tuscolana
Via Quintilio Varo 15/19

Lastaria Pasquale
V.le Regina Margherita 210

Marzi Otello
P.zza F. Carli, 4

Piromalli Luigi
Via Casilina 459

Primi Passi
Via Bevagna 35/37

SANREMO (IM)
Pon Pon
C.so Matteotti, 140

TORINO
Centro Giochi Educativo
Via Cernaia 25

Games Center
Via B. Galliari, 4

Per le zone attualmente non servite, richiedete informazioni presso il Distributore esclusivo per l'Italia:

La Mini Miniera s.a.s. - Via M. Peano 19 - 12100 Cuneo - Tel. (0171) 65.400

superiore del disco (avanti), l'effetto sarà quello di fare andare la barca per la direzione trasversale (ossia verso la direzione cui è rivolta la sua punta) e non per quella naturale che avrebbe corrisposto al lato superiore del video. Ci siamo capiti?

Inutili dirvi che per governare efficacemente la barca ci vuole quindi una super-sensibilità nell'uso del disco, capacità che potrete acquisire unicamente con un super-allenamento (gli esperti di *Auto-Racing* però se la dovrebbero cavare bene).



Nella fase terrestre del gioco il disco opera invece le normali funzioni di movimenti dell'omino, nel passaggio dalla spiaggia allo spiazzo e durante tutto il rituale dei Riches.

I pulsanti laterali servono invece unicamente a fare scendere dal gommone, quando sarete sulla spiaggia, uno degli omini che ancora vi sono rimasti.

La tastiera seleziona le varianti, che sono molte (7) e con due tipi di obiettivi differenti.

Le prime 4 riguardano unicamente la corsa sul fiume e sono a tempo. Ciò vuol dire che non dovrete fermarvi ad alcuna spiaggia ma semplicemente fare una gara di slalom tra le anse del fiume fino a raggiungere il traguardo, rappresentato da due bandierine, ovviamente nel minor tempo possibile. Le differenti opzioni riguardano il livello di difficoltà della corsa che sarà logicamente crescente (velocità del fiume 'normale' o 'super', possibilità di caduta o meno degli omini dal gommone etc.). Questo tipo di gioco vi servirà per impratichirvi con il tortuoso e minaccioso corso d'acqua, ed anche per appassionanti gare di abilità con i vostri amici (o sfidando voi stessi).

Anche le varianti 5 e 6 sono a tempo, ma introducono la possibilità di giocare il rituale, a diverso livello di velocità della corrente del fiume. L'ultima (7) è quella per i recordmen della nostra videogara. Bisogna totalizzare punti, fermandosi alle spiagge, cercando le anfore e la cassa del tesoro e proseguendo a iosa per la corrente fino ad aver perso tutti e tre gli omini (tra i flutti o per le ire del Grande Kahuna).

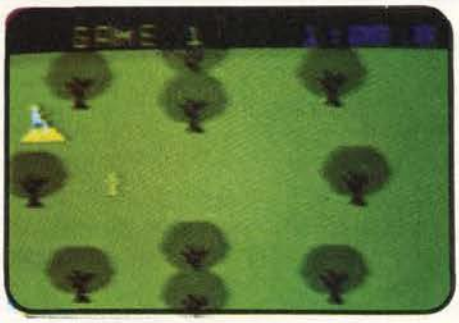
Tutto qui. Ah, no, un'altra cosa: se non riuscirete a fare la corsa n° 3 in meno di un minuto evitate pure di spedire i punteggi relativi alla variante 7 perché saranno tali da farci sbellicare dalle risate!

Non prendetevela comunque, perché per domare le rapide dovrete sudare parecchio!

STRATEGIA

Il fiume

La prima volta che affronterete le rapide con il vostro gommone vi sembrerà di cavalcare una puledra impazzita. La barca infatti, oltre ad essere assai sensibile ai contatti del disco, deve soprattutto vedersela con ogni genere di intoppo fluviale, che provocherà quasi sempre effetti sussultori assai dannosi per l'incolumità dei vostri tre omini, che potranno essere sbalzati dalla barca anche in un sol colpo.



Gli ostacoli naturali del fiume sono prevalentemente i massi e i mulinelli, anche se ogni cosa della sua stramaledetta morfologia può essere un pericolo potenziale per l'imbarcazione. I massi devono essere assolutamente evitati in slalom se non vorrete che il barcone, sbattendoci contro (THUD!), faccia subito cascare qualcuno in acqua.

I mulinelli invece sono quanto di più infido vi possa capitare: se ci passate sopra incomincerete a girare su voi stessi a più non posso, e naturalmente non aspettatevi di non finire nel frattempo contro qualcosa di contundente. Riprendere il comando della barca in questo frangente è molto molto difficile, a meno che non riusciate a fermarvi sulle 'secche', che sono disseminate un po' per tutto il percorso, specialmente in



prossimità delle spiagge, e che hanno un effetto frenante sul moto dell'imbarcazione (approfittatene spesso, perché è l'unica cosa del maledetto fiume che vi dà un po' di tregua!).

Potremmo a questo punto dimenticare le rapide? Le rapide sono rappresentate graficamente da increspature bianche sulla superficie dell'acqua, e formano tanti percorsi multipli in grado di accalappiare magneticamente il barcone sul loro tragitto.

Fortunamente non sono eccessivamente dannose, purché naturalmente sappiate dominarle.

Ciò vuol dire essenzialmente non farsi prendere dal panico quando seguirete uno di questi tratti e seguirne dolcemente il percorso (con la punta della barca sempre rivolta verso l'esterno) pronti ad uscirne quando si farà più rischioso.

In parole povere siamo sempre alle solite: dovrete imparare ad usare il disco in maniera ottimale. Se ci è consentito parafrasare un antico detto, in questo gioco bisogna avere un 'dito di ferro in un guanto di velluto'.

Per guidare bene la barca nelle tortuose anse del fiume vi

consigliamo così di tenere ben saldo il pollice premuto sul bordo del disco e di sfruttare con sapienza il movimento rotatorio del comando per apportare gli opportuni aggiustamenti di direzione, energici o delicati che siano.

Ultima e più infida insidia del fiume sono i barili, che scendono insieme alla corrente.

Nessuno sa da dove vengano o chi ce li ha mandati, ma è certo che hanno la perniciosa tendenza di colpire il barcone con precisione scientifica, facendogli fare grossi sobbalzi e sospingendolo qua e là, generalmente contro qualcosa di molto duro.

L'unica cosa da fare è di evitarli, ma spesso non sarà possibile, e quindi guai a voi!

Abbiamo già accennato al fatto che il gioco termina quando tutti e tre i vostri omini sono scomparsi tra i flutti (o sono incappati nelle ire del Grande Kahuna), ed ora non ci resta che dire che quelli che cascano in acqua possono sempre essere salvati ripassandoci sopra con la barca prima che sbattano la zucca da qualche parte, anche se la manovra a volte può farvi uscire dal percorso ottimale con risultati molto più disastrosi per tutti.

In questi casi è certamente meglio il sacrificio eroico di uno piuttosto che la sconsiderata morte di tutti e tre (non cominciate a fare discorsi sulla morale della faccenda, eh?!).



Il rituale

Quanto al rituale non è che ci sia granché da dire, giacché la situazione già l'abbiamo descritta e la manovra del vostro omino segue pedissequamente gli impulsi che provengono dal disco.

Può forse invece essere utile qualche piccolo consiglio di strategia spicciola, perché ogni schema di bandierine ha la sua tattica, giacché è differente nel numero di vessilli presenti, che varia da 2 a 5.

Nel gioco a due bandiere dovrete così acchiappare subito la bandierina più vicina all'anfora e lasciare al nativo quella più lontana: quando l'indigeno l'avrà presa il gioco sarà fatto.

In quello a tre è praticamente la stessa cosa: raccogliete due bandiere e lasciate sempre l'ultima in posizione ostica per l'indigeno.

Il gioco a 4 è il più infido ed insidioso perché è quello che più dipende dalle mosse dell'avversario piuttosto che dalle vostre (se voi ne prendete una, lui ne prende due e vi frega, se ne prendete due, lui ne prende una e vi frega).

Fortunatamente la disposizione iniziale delle bandiere vi potrà essere d'aiuto.

Nello schema a 5 sarà sufficiente che voi ne prendiate una e poi potrete comportarvi di conseguenza sia che lui ne prenda una (ne restano 3) oppure due (ne restano 2).

Lo schermo finale con il tesoro è pressapoco la stessa cosa, anche se dovrete fare il gioco sia con le bandiere che con le anfore.

Sullo spiazzo sono poi disseminati dei sacchi di monete, e dal momento che si trovano lì unicamente per farvi fare un po' di punti, approfittatene senza problemi di sorta.

PUNTI

Le bandierine valgono 10 punti l'una, l'anfora 200 e la cassa del tesoro 1000, sempreché siano acchiappate con tutti i 'crismi' della regola. Le sacche di monete vi frutteranno invece 50 punti l'una in ogni occasione.

CONCLUDENDO

Il gioco è buono ed è sugli standard di qualità IMAGIC, che sono sempre piuttosto elevati.

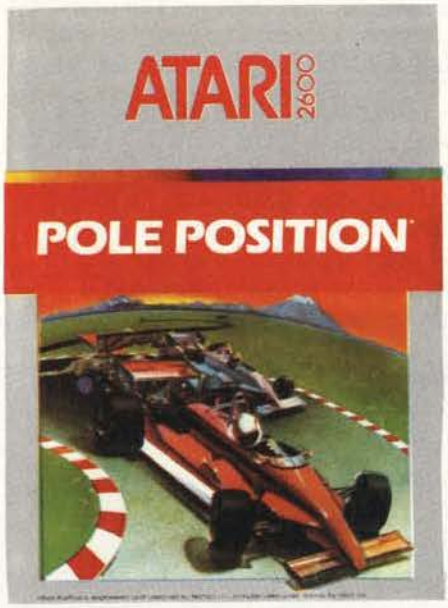
La cartuccia potrà sicuramente interessare tutti coloro che amano i giochi di guida automobilistica, giacché White Water ve ne offre una tutta speciale.

Il rituale è un simpatico gadget del gioco e siamo certi che lo praticherete sempre volentieri.

La vera forza del programma sta comunque nella corsa contro il fiume ed i suoi pericoli, che è sicuramente entusiasmante e vi incollerà al video fino alla morte... dei tre omini, naturalmente!

POLE POSITION

ATARI VCS
L. 89.000



I giochi dove bisogna sparare ad extraterrestri e astronavi assortiti senza essere colpiti non vi divertono più? Non avete ancora la patente, ma volete dimostrare a genitori e amici patentati che siete un potenziale Villeneuve? E allora giocate a Pole Position! Questa nuova cartuccia dell'Atari, ispirata al famoso gioco da bar (articolo su videogiochi n. 7), è davvero molto riuscita e, anche se tra le mani non avete esattamente un volante, riesce a darvi l'emozione della guida in un Grand Prix.

OBIETTIVO

Vi trovate sul Mt. Fuji Speedway, circuito giapponese di formula 1, e,

al volante di una monoposto arancione, dovete cercare di percorrere quattro distinti giri del circuito nel minor tempo possibile. Potete anche andare a sbattere contro le altre macchine (entro un certo limite) senza per questo pregiudicare la vostra corsa. Perderete solo del tempo prezioso.

COMANDI

Si usa il joystick. Spingendolo lateralmente, si può fare sterzare la vettura; se lo si spinge verso l'alto si ingrana la marcia bassa (low), verso il basso la marcia alta (high). Il pulsante rosso serve, a gioco fermo, per cominciare una nuova corsa; una volta in gara permette di frenare.

LA CORSA

Dapprima, come nel gioco da bar, dovrete cimentarvi in un giro di prova per conquistare un posto nella griglia di partenza. I secondi a disposizione per questo giro sono 90, tuttavia si può accedere al giro successivo soltanto fermando il cronometro su un tempo inferiore ai 73 secondi. A seconda del tempo impiegato si conquista un posto nella griglia di partenza. Il posto è del tutto ipotetico perché, contrariamente a quanto avviene nella versione da bar, in questo gioco la griglia e il semaforo di partenza non compaiono. Se si riesce ad ottenere la qualificazione si ode dapprima una musichetta, poi tre suoni di preparazione seguiti da uno più acuto: è il segnale di partenza. I giri del gran premio, che possono essere al massimo quattro, si differenziano dal giro di qualificazione per due motivi. Il primo è che si dispone di meno tempo per compiere un giro, ma la macchina va sempre più veloce. Il secondo è che le macchine da sorpassare, tutte gialle, cambiano spesso corsia rendendo molto più rischiosi i sorpassi.

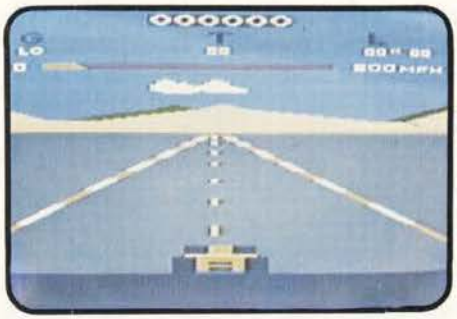
Normalmente il primo giro deve essere portato a termine in meno di 75 giri; il tempo varia a seconda dell'andamento della corsa.

È ovvio perciò che la vostra formula uno corre sempre più veloce. Per esempio nel giro di qualifica non si può ottenere un tempo inferiore a 56"73, ma nel quarto giro si può scendere sotto il "muro" dei 53". Al termine dell'ultimo giro, si ode dapprima una breve musichetta, poi comincia il conteggio delle macchine da voi sorpassate nel corso dell'intera gara e per ciascuna vengono aggiunti 50 punti a quelli già totalizzati. Se riuscite a portare a termine tutta la corsa, vale a dire il giro di qualificazione più i quattro giri del gran premio, al termine, al punteggio conseguito, si alterna il tempo totale impiegato.

SCENARIO

Metà schermo è grigio, in quanto occupato dall'asfalto della pista e dai suoi bordi. La metà superiore è invece colorata con montagne e nuvole che si stagliano su un cielo azzurrissimo. Ci sono anche tutte le informazioni riguardanti lo svolgimento della corsa. Più in alto di tutti c'è il punteggio. Sotto di esso, da sinistra verso destra, si trovano le tre lettere G, T, L. La G (gear) indica che marcia state usando, se quella bassa (LO) o quella alta (HI). La T indica quanto tempo vi rimane per completare il giro. La L (lap), infine, indica il tempo che si impiega a percorrere un giro. T indica un conto alla rovescia, L invece parte da zero ad ogni giro.





Sotto alle tre lettere c'è il tachimetro che indica la velocità della vostra vettura in ogni momento. Si tratta di una riga viola che, man mano che la velocità aumenta, diventa marroncina. Il tachimetro parte da zero ed arriva fino a 200 miglia all'ora. Quando state imboccando l'ultima curva, quella che immette sul rettilineo di partenza, ai due lati del punteggio cominciano a lampeggiare due bandierine a scacchi per segnalarvi che il traguardo è vicino. Quando la partita finisce, alternativamente con lo scenario della corsa, compare una grande bandiera a scacchi con all'interno il tracciato del circuito. Ai margini della pista, come in ogni circuito che si rispetti, ci sono i cosiddetti cordoli rossi e bianchi, su cui la vostra macchina può anche passare, rallentando però sensibilmente la velocità. In compenso ai bordi della pista non c'è alcun cartello contro i quali, nella versione da bar, le macchine spesso andavano a schiantarsi.

STRATEGIA

Il primo consiglio riguarda il momento esatto in cui, alla partenza, va inserita la marcia alta. Bisogna farlo quando la linea rossa del tachimetro arriva circa a metà corsa, poco prima di giungere sotto la T al

centro dello schermo. Inoltre ogni volta che avete un incidente o indugiate troppo a lungo sui cordoli a bordo pista, per ripartire conviene "scalare" e rimettere momentaneamente la marcia bassa. In questo modo si arriva alla massima velocità più velocemente.

Le curve vanno sempre affrontate nella corsia interna, per due motivi. Il primo è che così si



può, uscendo dalla curva, lasciarsi portare dolcemente verso l'esterno della pista senza frenare troppo (cioè rallentare), cosa che invece dovrete fare affrontando le curve già dall'esterno. Il secondo motivo sta nel fatto che, incontrando un'altra vettura in piena curva, è più facile, per evitarla, passare dalla corsia interna a quella esterna che non viceversa. Se non sapete come evitare una vettura (da quale parte passare), buttatevi sui cordoli bianchi e rossi. Perderete sì del tempo, ma facendo un incidente ne perderete di più. Se compirete in fretta e senza incidenti i primi due giri, avrete poi più secondi a disposizione per completare gli ultimi due. Quindi impegnatevi allo spasimo fin dall'inizio. Il pulsante rosso del freno non va mai usato! Infatti è possibile percorrere l'intera gara al massimo della velocità senza mai frenare.

Cercate di sterzare il meno possibile, poiché anche questo fa perdere del tempo. Guardate sempre in avanti per prevedere quanto più possibile in anticipo se le macchine che compaiono man mano si spostano e in quale senso lo fanno.

PUNTEGGIO

Ogni giro portato a termine vale 10000 punti e ogni macchina sorpassata 50. Inoltre dopo il giro di qualificazione (il primo) viene assegnato un bonus che va da 200 a 4000 punti (quest'ultimo per un tempo inferiore ai 58"50 che vi permette di conquistare l'ambita Pole Position). Ogni secondo avanzato al termine dell'ultimo giro del gran premio vale inoltre 200 punti.

CONCLUSIONI

Questo rifacimento casalingo del gioco, sempre prodotto dalla Atari e ideato dalla Namco, che tanto successo ha avuto nelle sale giochi, è decisamente riuscito, considerando poi che stiamo parlando del vecchio VCS. La grafica non può ovviamente essere quella dal gioco originario, ma è lo stesso molto buona. Anzi diremmo che all'Atari si sono superati per tirare fuori dal cappello magico del VCS questo emozionante gioco. Allora, mi raccomando, fate montare le gomme "tenere" per il giro di qualificazione e... vinca il migliore.

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

ATTUALITÀ

CENTIPEDE

Siamo in viaggio verso Monaco di Baviera dove si svolgerà la finale del Campionato Mondiale di Videogiochi Atari; accompagnano i due campioni italiani: Renato (per la categoria seniores) e Fabrizio (per quella juniores). L'uno è alto alto con barba e baffi, l'altro piccolo, gli arriva solo alla cintola. Sono buffi uno di fianco all'altro.

È la prima volta che partecipiamo a un torneo internazionale e tutti ci domandiamo come sarà: come saranno gli altri concorrenti? Questo in fondo è quello che conta.

C'è un po' di emozione, Fabrizio è la prima volta che va in aereo: è emozionato e un po' dubbioso che le ali ci tengano su. Mentre siamo in aereo chiacchieriamo e mi raccontano un po' della finale italiana che si era svolta al Palazzo dello Sport di Milano due giorni prima.

"Quando ho sentito che c'era la possibilità di misurare la mia bravura ai videogiochi" dice Renato "sono stato subito attirato dal concorso Atari e allora ho deciso di partecipare. Ho fatto la selezione in un negozio e poi mi hanno comunicato che ero tra i 100 finalisti. Non sono rimasto molto sorpreso di essere arrivato in finale ma pensavo sicuramente di trovare gente se non più forte di me almeno al mio livello. Invece sono rimasto un po' deluso — beh! si fa per dire ero anche, chiaramente, molto contento — perché il livello era inferiore. E così — superiorità mia inferiorità degli altri — ho vinto abbastanza facilmente".

Però certo, la finale mondiale... Fabrizio me lo ricordo nell'immenso parterre del Palazzo dello Sport: era felicissimo e sicuro di sé. La sua famiglia gli faceva un tifo sfegatato.

"Io, quando ho fatto la finale a Milano cercavo di arrivare primo perché i videogiochi mi piacciono tanto. Così mi sono impegnato, ce l'ho messa proprio tutta e ce l'ho fatta!"



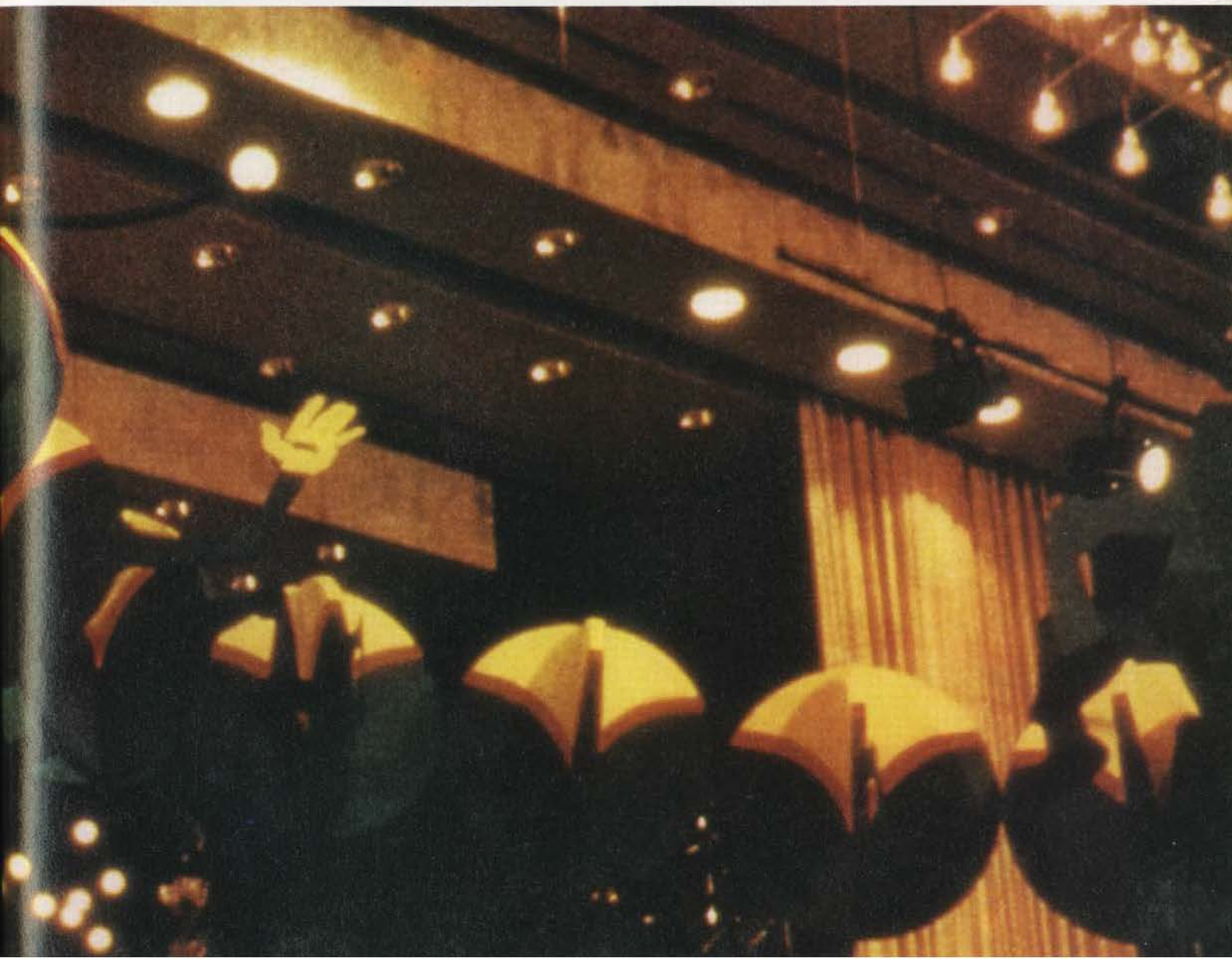
A MONACO

E mettercela tutta è proprio ciò che dovranno fare entrambi per la finale mondiale se vogliono rappresentare bene i colori italiani. "Ma a dire il vero non ne sono ancora convinto, mi sento più Renato-che-partecipa anziché Italia-vai-e-vinci".

E finalmente arriviamo in albergo L'organizzazione Atari comincia a farsi sentire: nella grande hall una reception speciale accoglie gli ataristi; vengono distribuiti gadget, magliette, distintivi e notizie stampa... Ai nostri due concorrenti viene data una maglia rossa con i numeri 33, per Fabrizio, e 31 per Renato. E poi a tutti viene consegnato il programma di soggiorno. Per questa prima serata è previsto un party a sorpresa: Salomé, uno spettacolo teatrale di prestigiditazione e acrobazie.

Iniziamo a vedere, qua e là per l'immenso albergo, gli altri concorrenti: ognuno guarda l'altro cercando di indovinare dall'aspetto la sicurezza di chi è preparatissimo o la titubanza di chi è nervoso. Se si riesce a trovare una lingua comune — i concorrenti vengono da 20 diversi paesi — si chiedono i punteggi di qualificazione, di che paese sei, cosa fai nella vita.

In una sala lievemente rialzata sono allineate alcune consolle: un'alteprima delle novità che usciranno tra poco sul mercato europeo: Pole Position, Asterix — la prima cassetta prodotta appositamente per l'Europa — Moon Patrol, Joust e, naturalmente, anche Centipede per tenersi in allenamento fino alla sera del giorno dopo, quando, davanti al monitor, tutti i giochi saranno fatti e bisognerà solamente cercare di arrivare primi. "Vedi" dice Fabrizio indicando un ragazzo che sta giustappunto allenandosi, "il trucco sta nel trovare un sistema di fare un canaletto, il più centrale possibile, dove il Centipede entra dentro. E allora tu sparando li colpisci tutti. Anche io uso questa tattica, l'ho imparata da mio zio, quest'estate quando mi allenavo".



CENTIPEDE A MONACO

L'atmosfera è allegra nel piccolo tendone da circo che, la sera, ospita il misterioso party. In mezzo agli attori, in sontuosi costumi da Mille e una Notte, tutti applaudono la bravissima contorsionista che sorride con la testa che le sbuca tra le ginocchia, il tipo mago-merlino che fa ruotare su un telo nero una palla d'argento e l'attrezzista tutto muscoli che fa la verticale sui colli delle bottiglie.

Intanto in albergo fervono i preparativi per la gara: la grande sala dei congressi viene trasformata e addobbata. Al centro, su un quadrato delimitato da un pavimento di linoleum grigio, vengono sistemate le strutture che reggono i monitor e le consolle. Sono, in tutto, dieci parallelepipedi argentati da cui fanno capolino, nella parte alta, i monitor e a media altezza le consolle.

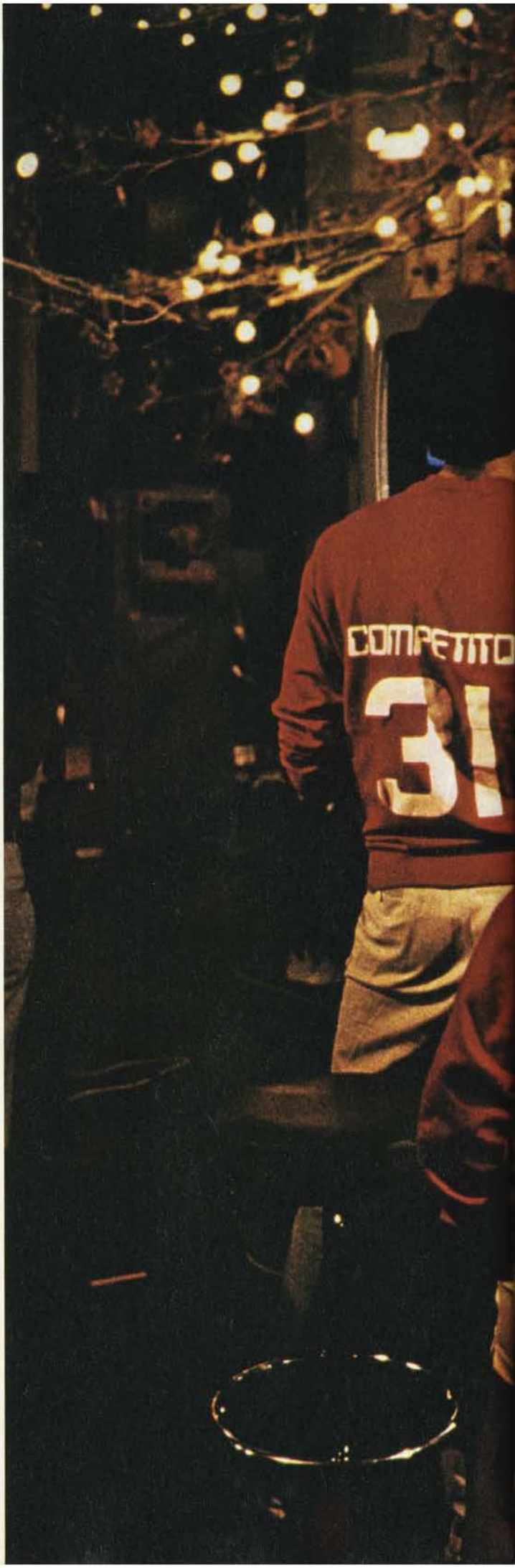
Le dieci fatidiche postazioni sono disposte in cerchio, con lo schermo rivolto verso l'esterno in modo da permettere agli spettatori di vedere il gioco di ogni concorrente e i punti che scorrono nell'angolino in alto.

Dal soffitto un enorme centipede di compensato colorato sorride e dondola sornione. Intorno a lui il ragno, lo scorpione e la mosca: i personaggi che hanno fatto di questo gioco un successo internazionale, nonché una grossa organizzazione di marketing e promozione.

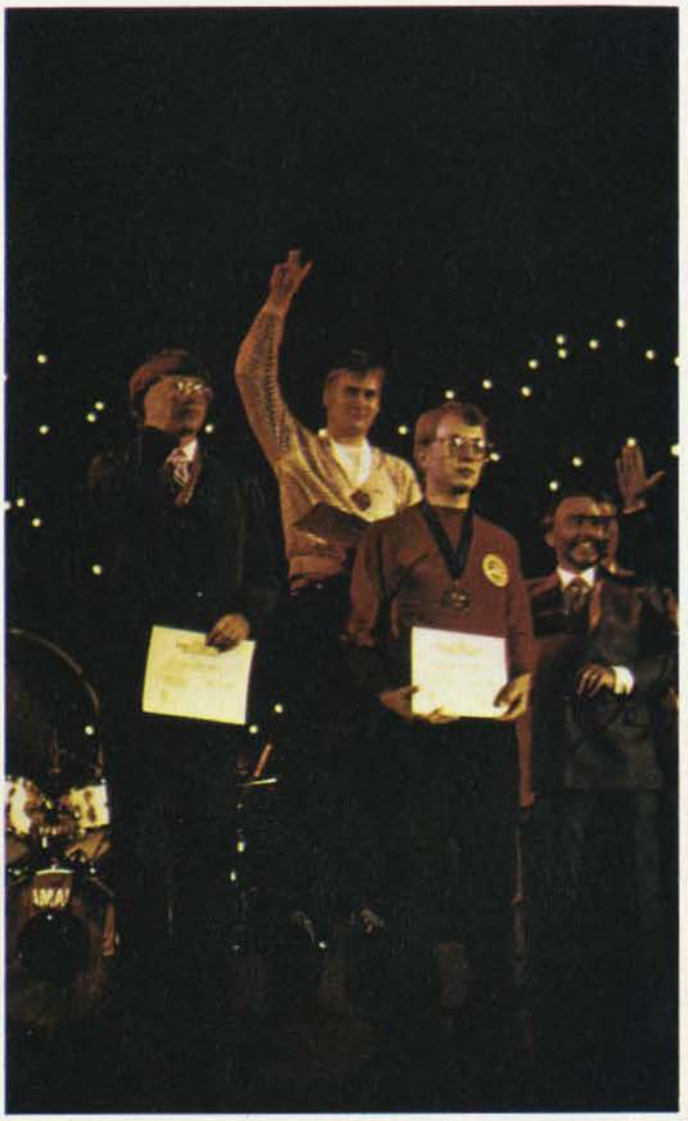
Mentre si accendono le luci, si attaccano i microfoni, si piazzano le telecamere, i giudici di gara in maglia verde controllano che tutte le consolle siano in ordine. Uno di loro appoggia un grosso vassoio pieno di joystick su un tavolino, mentre lo speaker ne annuncia la disponibilità per quei concorrenti che non ne avessero portato uno personale...

Ormai manca poco all'inizio, i 36 concorrenti rappresentanti 20 nazioni — per la maggior parte europee — vengono suddivisi in juniores e seniores e alla fine viene assegnata a ognuno la postazione dalla quale gareggerà per la semifinale. Ci saranno due turni per i 20 juniores a cui seguiranno due turni per i 15 seniores. I primi sei









punteggi massimi fra le due categorie parteciperanno alla finale.

Il nervosismo cresce. Fabrizio sarà il primo a gareggiare. E qui si scopre che la finale mondiale si gioca sulla variante difficile e non, come a Milano, su quella facile. "È per quello che i punteggi degli altri erano così bassi!" dice con disappunto Renato. Ma ormai non c'è più tempo per recriminare, i precedenti disguidi organizzativi non c'entrano più e tutti sono in postazione, con il joystick sollevato. "3... 2... 1... via!"

Le mani velocemente si abbassano e iniziano a muoversi con rapidità e precisione sui comandi. I visi attenti controllano che sullo schermo il centipede scenda bene, nella colonnina centrale che quasi tutti i concorrenti hanno immediatamente costituito. Il ragno va su e giù, questa volta creando scompiglio tra i cannoncini dei giocatori, e i colpi partono velocissimi.

Gong! Sono finite le semifinali e i due concorrenti italiani si allontanano dispiaciuti dallo schermo.

Finalmente dopo un'ora di funghi che scoppiano e millepiedi che precipitano, c'è una breve pausa prima dello scontro finale: le signore vanno a farsi eleganti e i giudici controllano i punteggi per i sei più sei finalisti.

Ed ecco di nuovo la gara, e questa volta è quella decisiva. Ancora vengono

CENTIPEDE A MONACO

assegnate le postazioni, ancora i joystick sono alzati e ancora "3... 2... 1... via!" urla lo speaker.

Nessuna distrazione è ammessa, bisogna resistere per ben 20 minuti.

Intorno ai concorrenti la gente silenziosa si muove dall'uno all'altro, commenta e confronta, i fotografi si aggirano e fanno lampeggiare i flash, lo speaker scandisce il tempo che manca alla conclusione, i cameramen spostano i loro carrelli da un piano all'altro. E loro, concentratissimi, sembra non si accorgano di niente: solo uno sguardo di tanto in tanto a quello vicino o una mano che abbandona il joystick per toccarsi la fronte, i capelli o la bocca con gesto nervoso. Loro, attaccati alle consolle, i protagonisti: bambini in cima a una pedana perché lo schermo è troppo alto, ragazzi mastica-chewing-gum o non-più-tanto-ragazzi ormai sulla quarantina e, unica, la signora seduta composta sullo sgabello che attira col suo sguardo da mamma decisa l'attenzione di tutti.

Il momento del gong sembra non arrivare mai, mancano ancora quattro minuti e la vittoria si gioca per poche centinaia di punti: tutti hanno il canaletto e pazienti si sono sistemati in basso e sparano come matti.

Di tanto in tanto un segmento se ne va per conto suo e bisogna inseguirlo, attimi di suspence, rischia di mandare in fumo i 100 punti appena guadagnati sul vicino. Ma ecco, di nuovo, il Centipede è al suo posto e scende tra le due file di funghi.

"Twenty more seconds!" Ancora venti secondi, e tutti a rischio di perdere il proprio cannoncino, fanno pazzie.

Mancano tre secondi al suono del gong e già i fotografi, la TV, i giornalisti, i parenti e i curiosi sono alle spalle dei due concorrenti inglesi pronti ad applaudire e 'clickare' i due futuri campioni.

Sono loro i vincitori: Andrew Brzezinski (seniores) e Stuart Murray (juniores). Emozionato e stremato, Stuart si appoggia di fianco alla consolle senza sapere se ridere, piangere o saltare di gioia, rimane lì a fissare ancora incredulo i lampi dei flash.

Tutti chiedono tutti domandano "Ti aspettavi di vincere?" "Come hai fatto?" "Ti piace giocare?" risponde a spizzichi e bocconi con un incredibile — e per me quasi incomprensibile — accento scozzese "Bah si me lo aspettavo, o meglio sapevo che avevo delle buone possibilità". "Sai come si fa? ci vuole concentrazione. Il segreto è tutto lì".

Poi si allontana, alzando per la prima volta le braccia in segno di vittoria.

E solo dopo la cena e il brindisi che si svolge la premiazione. Tutti i partecipanti vengono chiamati sul palco e gli viene consegnato il diploma. I primi tre di ogni categoria, come ogni atleta che si rispetti, vengono premiati sul podio con una medaglia d'oro che pende da un nastro di raso blu.

I due vincitori assoluti comunque hanno un premio che li aspetta: un viaggio a Los Angeles di due settimane in occasione delle Olimpiadi dell'84.

E tutti concordano nel dire che se lo sono proprio meritato.



NUOVO
HIT DAGLI U.S.A.



COCCODRILLI, CANNIBALI, MACIGNI ROTOLANTI.
E' JUNGLE HUNT.
L'ULTIMA SFIDA DEI VIDEOGIOCHI ATARI.

La tua bella è prigioniera dei cannibali. Devi salvarla. Ma nulla è più insidioso della giungla. Stringi i denti e vai. Solo resistendo puoi continuare a giocare e raggiungere il punteggio più alto. Questo è il bello di Atari: che la sfida diventa sempre più difficile.

E tra le ultime cassette Atari ne hai da scegliere: Pole Position, Kangaroo, Sorcerer's Apprentice, Galaxian, Battlezone, Dig Dug, Asterix.

ATARI®



ATARI. NIENTE DIVERTE DI PIU'.



AL BAR

AMIDAR

Continuiamo in questo numero con la nostra carrellata sui videogiochi che hanno già maturato una certa anzianità, ma non per questo sono da reputarsi superati.

Questa volta parleremo di un gioco che ha quasi due anni di vita, essendo stato presentato al pubblico all'inizio del 1982 da una ditta italiana, l'Olympia, su licenza della Konami.

Bisogna dire che Amidar non ha avuto uno strepitoso successo di pubblico come invece avrebbe meritato. È infatti un gioco molto difficile, ma proprio per questo molto gratificante da giocare.

IL GIOCO

Essendo un gioco prettamente schematico, per affrontare Amidar bisogna conoscere esattamente il campo di gioco che è in pratica un reticolato. Questo reticolato rettangolare è formato da 25×26 quadratini immaginari variamente suddivisi, così da formare schermi diversi. Nei quadri di spazi i vertici di questi quadratini sono facilmente identificabili: sono i vari pomi o "puntini"; nei quadri dispari non esiste invece alcun riferimento preciso e bisogna andare per analogia. Più precisamente il campo di gioco è sempre diviso da sei linee verticali equidistanti (cinque caselline), mentre variano la posizione e il numero (da un minimo di quattro a un massimo di nove) delle sbarrette orizzontali, che determinano il numero delle caselle che formano il reticolato.

La tecnica di gioco si divide in due parti secondo che si affronti un quadro dispari (ODD STAGE) o un quadro pari (EVEN STAGE).

Nel primo caso il protagonista del gioco è uno scimmione che deve raccogliere dei pomi disseminati lungo tutto il reticolato; si passa allo schermo successivo quando sono stati raccolti tutti questi pomi.

Quando si completano i quattro lati che delimitano una casella, questa si colora, mettendo così in risalto la parte di reticolato già completata.

Gli avversari di turno, degli armigeri armati di lancia e mannaia, variano da un minimo di cinque (nel primo schermo) ad un massimo di sette (dal quinto schermo in avanti).

Vi sono due tipi di armigeri: il Tracer (che è uno solo) e gli Amidar. Il Tracer percorre in senso antiorario il bordo esterno del reticolato, per un periodo di tempo sempre più breve con l'aumentare degli schermi superati.

Scaduto questo tempo, il giocatore viene avvertito da una particolare musichetta e il Tracer si getta all'inseguimento dello scimmione seguendolo, o meglio, "rintracciandolo" e ripetendo le sue stesse mosse, ovviamente con una velocità maggiore così da poterlo

raggiungere.

Gli altri armigeri, gli Amidar, hanno un movimento completamente indipendente dal comportamento dello scimmione ed obbediscono ad un'unica legge: cambiare strada ad ogni angolo.

Capire tale comportamento è basilare per poter adottare una qualunque strategia di gioco. Difatti una delle prime impressioni che si riceve giocando ad Amidar è che gli avversari se ne vadano in giro per il reticolato per i fatti loro e poi all'improvviso ci piombino addosso chiudendoci ogni varco.

Nei quadri pari il protagonista è invece un rullo il cui compito è di dipingere le varie caselle del reticolato.

Però non può farlo a casaccio, come invece avviene per lo scimmione, poiché può dipingere solo le caselle contigue a caselle già colorate.

Il Tracer e gli Amidar nei quadri pari hanno un comportamento identico a quello già descritto; l'unica cosa che cambia è la loro rappresentazione grafica: al posto degli armigeri ci sono infatti dei paffuti maialini (cinque nel secondo quadro, sette dal quarto in poi).

SCHERMI

Gli schermi sono fondamentalmente otto (il gioco ha un ciclo ottale), ma non sono sufficienti otto schemi di gioco, per due motivi.

Il primo è che la velocità degli avversari aumenta nei primi tre cicli, dopo di che rimane costante. Il secondo è che nel 9° e nel 10° schermo gli avversari partono da posizioni diverse rispetto a quelle del 2° e del 3° schermo, percorrendo così tragitti diversi.

Giacché la situazione si ripete per tutti i cicli successivi, ecco la necessità di conoscere ben 26 pattern diversi per affrontare tranquillamente (o quasi) questo gioco.

Completato ogni schermo, prima di passare a quello successivo, compare sul video uno schermo-bonus.

Questi è pressoché identico allo schermo appena finito, tranne che per le linee superiore ed inferiore che non compaiono più. In basso, all'estremità di una linea verticale c'è una banana (il bonus) ed in alto, sulla stessa o su un'altra linea, un porcellino che si sposta da sinistra a destra. Bisogna quindi calcolare il tragitto che il porcellino deve fare, ricordando che cambia direzione ad ogni angolo, per arrivare alla banana ed ottenere così il bonus.

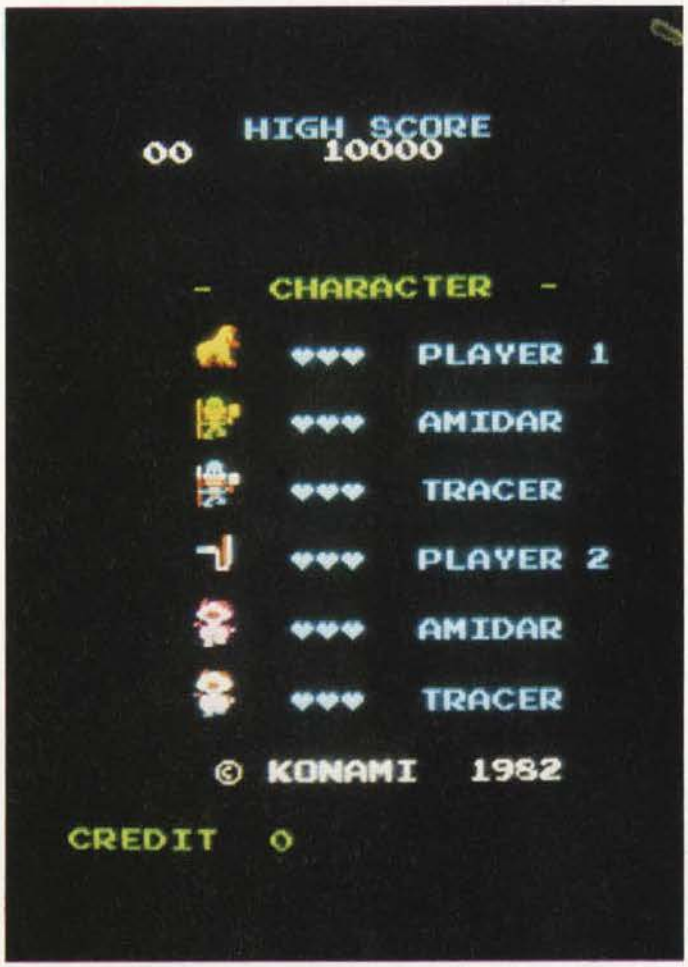
Se si vuol evitare anche la parca fatica di fare tale calcolo ogni volta (fatica che può essere facilitata calcolando il tragitto a partire dalla banana), basta memorizzarsi le varie posizioni, ovvero 48 numeri (6 per ciascun schermo).

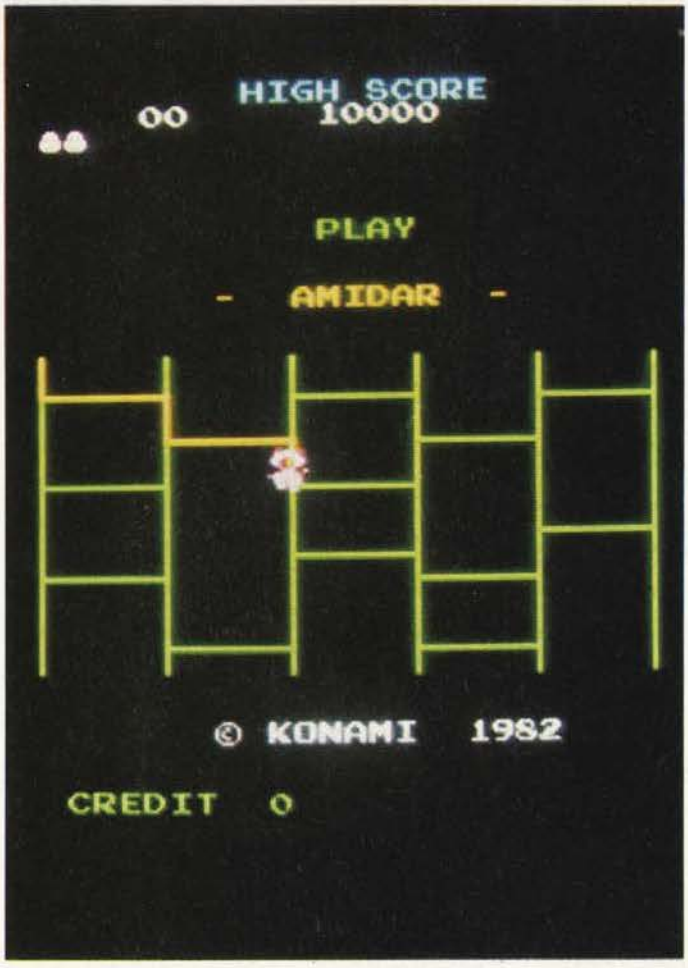
Ad esempio, per il primo schermo la "sestina" è: 5, 6, 1, 3, 2, 4; cioè facendo partire il porcellino dalla prima linea, arriva nella 5ª, dalla seconda va nella 6ª, e così via.

COMANDI

Per far scendere il porcellino bisogna schiacciare il pulsante apposito, ma ciò non è sempre possibile perché esistono diversi modelli di Amidar.

Quello originale prevedeva un joystick per muovere il PLAYER 1 (lo scimmione) o il PLAYER 2 (il rullo) e un pulsante per far saltare (JUMP) gli avversari e passarci sotto o per manovrare il porcellino nello schermo-bonus.







Poi, con l'aumentare della bravura dei giocatori, è diminuito il numero dei jump a disposizione: da tre a due, a uno, e infine a zero.

Ma il modello più difficile è quello dove invece di modificare il gioco internamente è stato alterato il pulsante sovrapponendogli una placca.

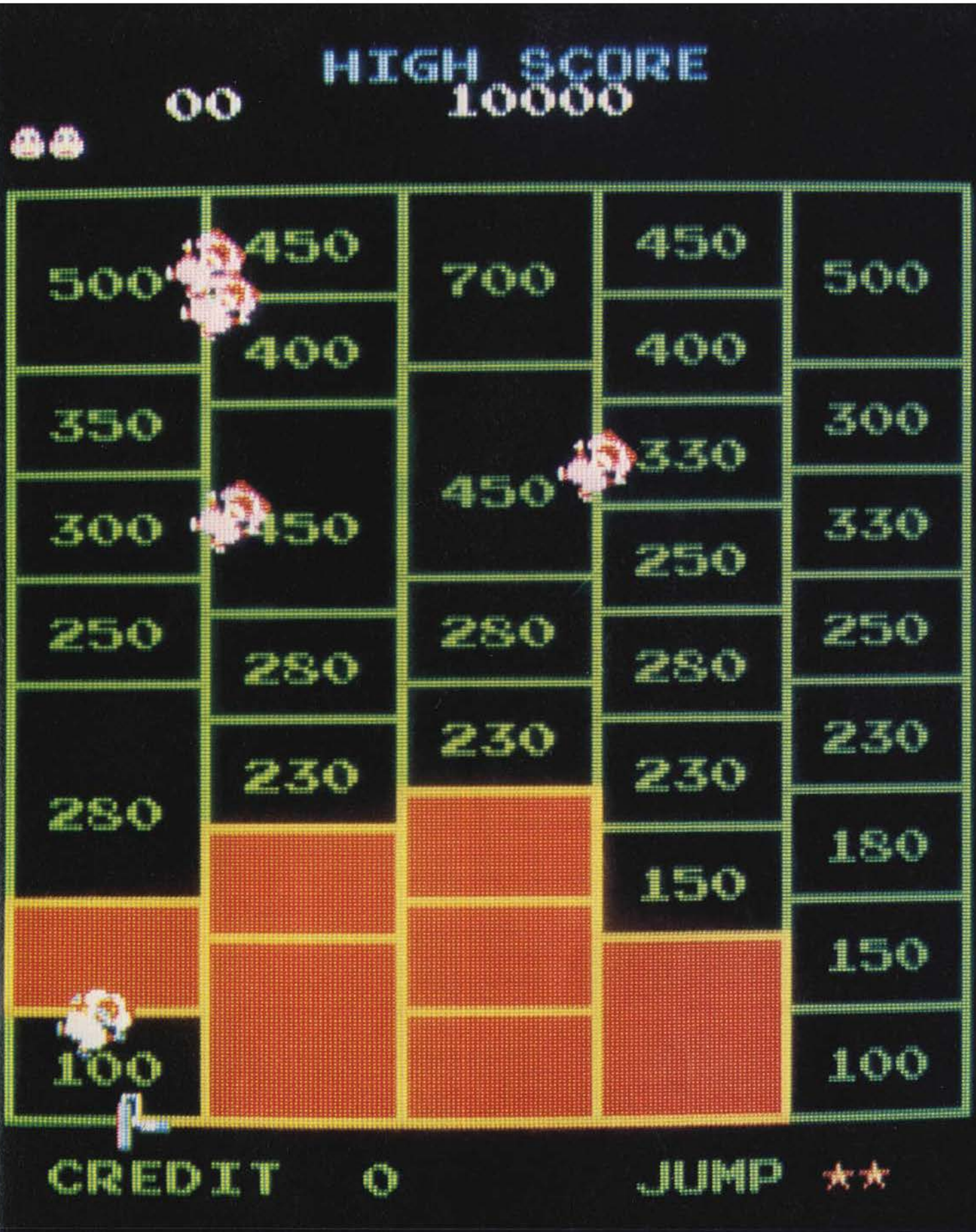
Questo altera tutti i ritmi di gioco nei quadri superiori in quanto gli avversari fanno subito tre salti ed all'ultimo atterraggio si vede partire subito in caccia il Tracer, senza alcun avviso sonoro.

Inoltre, il porcellino dello schermo-bonus scende subito alla prima linea.

PUNTEGGIO

Come quasi tutti i giochi a "puntini", i puntini non valgono granché (un'eccezione è EYES).

Difatti ogni pomo raccolto od ogni pezzetto di lato colorato vale 10 punti; nei quadri pari invece,



completando una casella, si totalizzano i punti che erano raffigurati al suo interno. Un altro modo di raggranellare punti è quello di eliminare momentaneamente gli avversari. È possibile farlo una volta colorate le quattro caselle d'angolo: allora cambia la musichetta d'accompagnamento e per qualche secondo gli avversari cambiano di colore e diventano vulnerabili.

Catturatone uno si ottengono 200 punti, col secondo 400, il terzo dà 800 punti, il quarto, il quinto e il sesto ne danno 1600 ed il settimo ben 3200.

L'ultima maniera per fare punti sta nella cattura della banana bonus: 5000 punti.

STRATEGIA

Una volta capiti i meccanismi del gioco, bisogna cercare di individuare i punti dove è possibile passare indenni dalla parte inferiore dello schermo a quella superiore o viceversa.

Trovati questi punti, che sono fissi, si può cercare uno schema che utilizzi il tempo che intercorre tra un passaggio e un altro per completare la maggior parte del reticolato. Logicamente il pattern ottimale sarebbe quello che non percorre mai la strada già fatta, ma purtroppo questo è impossibile, soprattutto nei quadri pari, data la loro tecnica di gioco.

Anche se i pattern da trovare sono 26, è sufficiente trovare i punti fissi di 13 quadri e precisamente quelli dei primi 11, del 18° e del 19°.

Questo perché nel 1° ci sono solo 5 avversari, nel 2° e nel 3° sei, mentre dal 4° in poi diventano sette. Quindi, logicamente, nel 9°, 10° e 11° quadro essendoci degli Amidar in più, i punti fissi sono diversi da quelli dei quadri precedenti. Inoltre, come già detto, gli avversari del 10° e dell'11° partono da posizioni diverse da quelle degli avversari del 18° e del 19° schermo.

Tecnicamente l'unico trucco da notare è che nei quadri pari non è necessario completare il rettangolo per colorarlo: basta fermarsi poco dopo la casellina precedente la chiusura.

Anzi, quando tra due sbarrette orizzontali c'è solo una casellina di differenza, si può girare tranquillamente subito e il rettangolo si colorerà lo stesso.

Però questi punti possono diventare anche delle pericolose trappole: infatti se nel momento in cui si gira passa un avversario, anche se è distante una casella ci catturerà lo stesso.

CONCLUSIONI

Amidar fondamentalmente è un gioco a "puntini" (da un minimo di 288 nel 1° schermo ad un massimo di 352 nel 7°), ma non assomiglia a nessun gioco del genere.

È difficile comprenderlo subito, soprattutto per la diversità dei quadri e della metodologia necessaria per affrontarli.

Inoltre è ancora più difficile ricordarsi tutti i pattern (se si riesce a trovarli) e riuscire ad usarli senza sbagliare mai.

Nonostante tutto ciò chi è rimasto affascinato da questo gioco, l'ha studiato bene ed è riuscito a "distruggerlo": in U.S.A. hanno superato i 18 milioni, mentre in Italia hanno raggiunto "solo" i 2 milioni.

Forse questo è dovuto al fatto che in Italia è difficile trovare un locale che rimanga aperto anche di notte se siete sul punto di fare un record mondiale. Vero? Anche se può essere semplicemente una questione di bravura.

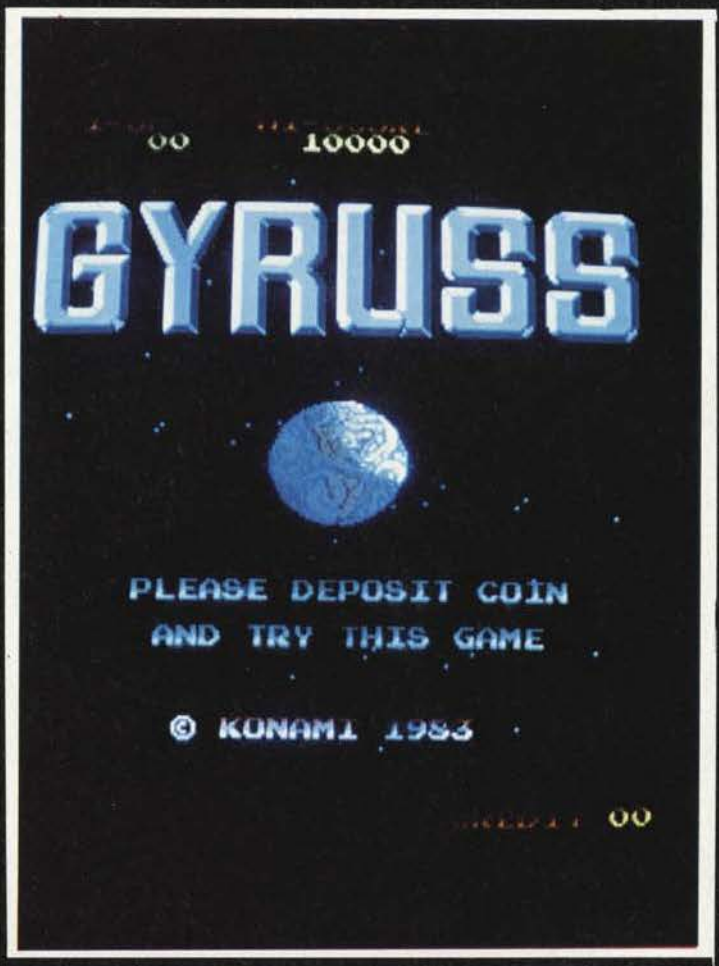
GYRUSS

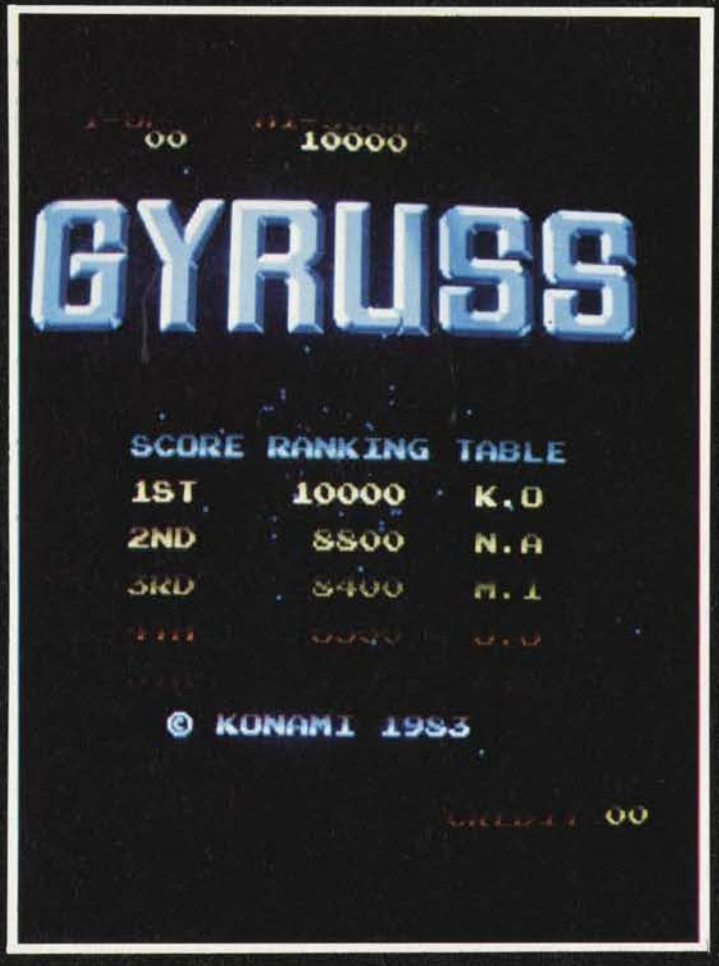
Da qualche tempo, quando si entra in una sala giochi può capitare di udire un inconfondibile suono stereofonico: si tratta di Gyruss, uno dei più interessanti videogiochi dell'ultima generazione.

Infatti questo gioco è fornito di un amplificatore stereo e di due altoparlanti: da uno esce il rumore caratteristico del gioco e dall'altro un accompagnamento a base di musiche di Bach.

OBIETTIVO

Bisogna dire che la musica è incalzante e va





pienamente d'accordo con il ritmo del gioco, il cui scopo è difendere il sistema solare dall'invasione di orde agguerritissime di alieni.

COMANDI

Per far questo si dispone di due comandi: un bottone per sparare e un joystick.

Quest'ultimo ha una funzionalità molto particolare: permette infatti di muovere la nostra astronave spaziale in maniera circolare lungo il bordo dello schermo.

Tale fatto richiede un minimo di tempo per abituarsi alla prospettiva diversa da quella finora usata nei videogiochi.

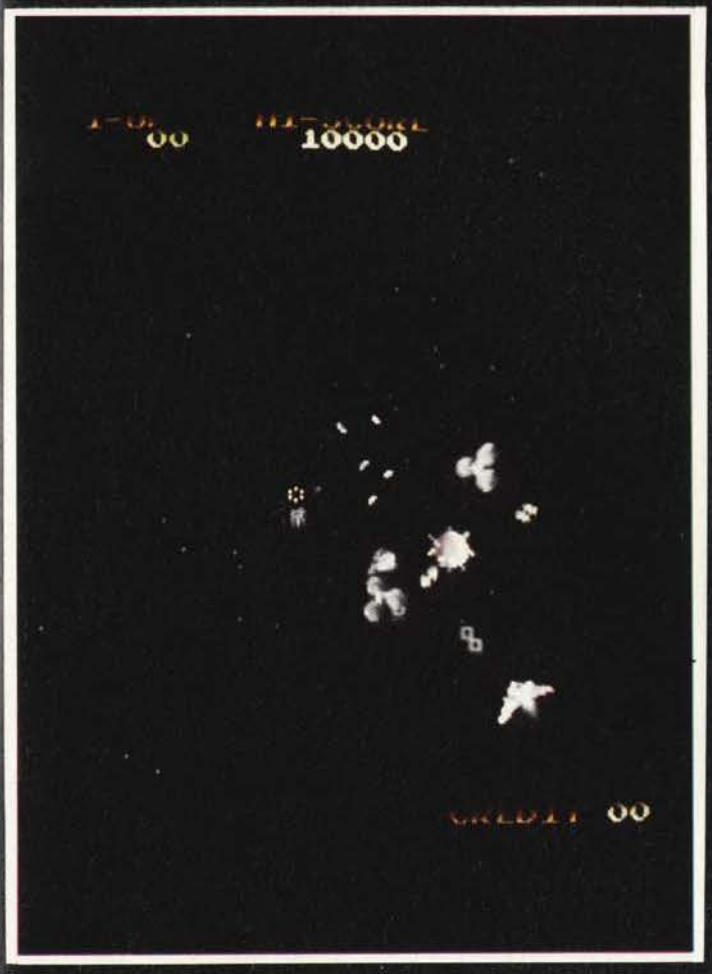
Difatti gli alieni possono comparire dal centro dello schermo come dal bordo, ma si possono eliminare solo quando si trovano sulla traiettoria dei nostri colpi, che sono tutti diretti verso il centro dello schermo.

NEMICI

Gli alieni dispongono di diversi mezzi di offesa. Il principale è costituito da flotte di astronavi spaziali che compaiono a ondate di 10 ciascuna e che ci possono eliminare o venendoci addosso o sparandoci grandinate di colpi, che non si possono parare.

C'è poi una formazione di tre Ufo, che si dispone ad arco ad alta quota, molto vicino alla nostra astronave, e spara ad intermittenza.

Questi Ufo sono di due tipi: uno scompare nel mezzo dei tre solo quando la nostra astronave spara un colpo alla volta, e se viene colpito dà la possibilità di raddoppiare il colpo.



L'altro lo chiameremo TER, in quanto ha una rappresentazione grafica ternaria, che ricorda molto uno degli avversari in Moon Ranger. Dal quarto schermo (STAGE) si presentano due nuovi pericoli.

Il primo, che può solo essere evitato, è dato da una meteora ghiacciata velocissima che parte dal centro dello schermo e precede ogni nuova ondata di astronavi e accompagna poi l'attacco finale degli alieni superstiti.

L'altro è costituito da una barriera di antimateria, che parte dal centro ed è disposta ad arco, che sbriciolerà la nostra astronave se questa viene a contatto con la barriera. Però tale barriera può essere eliminata colpendo uno dei due generatori laterali.

SCHERMI

Gli STAGES sono di due tipi fondamentali: ci sono le battaglie di avvicinamento (WARPS) ai vari pianeti e poi, arrivati su questi ultimi, i CHANCE STAGES.

Qui si passa all'eliminazione degli alieni che si erano installati sui pianeti e che cercano di scappare a bordo di astronavi indifese, che non sparano.

I pianeti da riconquistare sono 6: in ordine sono Nettuno, Urano, Saturno, Giove, Marte ed infine la nostra cara Terra; poi si ricomincia il ciclo ripartendo da Nettuno.

Per arrivare ad ogni pianeta bisogna superare 3 WARPS, tranne che per il primo Nettuno, che ne presenta solo due, dopo di che c'è uno CHANCE STAGE.

In ogni WARP compaiono 4 ondate di 10 astronavi e solo se vengono distrutte tutte o quasi ne arriva una quinta.

Mentre quest'ultima esce a casaccio, le altre quattro escono secondo schemi ben precisi, sempre uguali per lo stesso pianeta.

PUNTEGGIO

Le astronavi valgono 100 punti se colpite in volo e solo 50 se eliminate quando sono ferme al centro dello schermo.

Se si eliminano tutte le 10 astronavi che formano un'ondata, si ottiene un punteggio extra di 1000 punti; se si eliminano anche le ondate successive, l'extra si incrementa progressivamente: 1500, 2000, 2500 ed infine 3000 punti.

I generatori della barriera valgono 200 punti ciascuno.

I TER eliminati hanno un valore crescente: il primo vale 1000 punti, il secondo 1500 ed il terzo 2000.

L'altro Ufo, quello che vi fa raddoppiare il colpo, dà invece solo 500 punti.

Ma lo schermo ove si totalizza il maggior punteggio è il CHANCE STAGE.

Qui ogni astronave colpita dà 100 punti, ma se vengono eliminate tutte le quattro ondate (non c'è la quinta) si ottiene un bonus di ben 10000 punti. Se si manca qualche astronave c'è lo stesso un bonus di consolazione di 100 punti per ogni astronave colpita, fino ad un massimo di 3900 punti. Inoltre per ogni ondata eliminata completamente si ottiene un extra costante per ciascun pianeta.

Così le quattro ondate di Nettuno danno sempre 1000 punti, quelle di Urano 1500, quelle di Saturno 2000, quelle di Giove 2500 e quelle di Marte e della Terra 3000.

Con un semplice calcolo si può verificare che con gli Chance Stages di Marte e della Terra si possono ottenere ben 26000 punti!

STRATEGIA

In questo gioco bisogna innanzi tutto padroneggiare molto bene il joystick: e l'unico modo per farlo è di impugnarlo con dolcezza così da poter effettuare piccoli e frequenti spostamenti.

Poi bisogna cercare di colpire subito l'Ufo che dà il doppio colpo, perché con quest'ultimo qualsiasi tattica di gioco risulta molto agevolata.

Per quel che riguarda la tattica di gioco, bisogna memorizzarsi le posizioni in cui compaiono le varie ondate.

Questo perché, oltre a consentire il conseguimento di un maggior punteggio, se le astronavi aliene vengono eliminate subito non hanno la possibilità di spararci contro, il che nei quadri superiori è una cosa fondamentale.

È da notare il fatto che se si eliminano tutte le ondate o comunque si lasciano pochissime astronavi superstiti, non compaiono i tre Ufo.

Un'ultimo consiglio: soprattutto nei quadri superiori, ove è più difficile eliminare subito tutte le astronavi, conviene continuare a sparare anche nel breve intervallo tra un'ondata e l'altra perché così si possono colpire gli alieni superstiti che attendono la fine delle ondate al centro dello schermo.

Così facendo si impedisce loro di continuare a sparare e soprattutto di effettuare l'attacco finale, situazione nella quale gli alieni si dimostrano più virulenti che mai.

CONCLUSIONI

Gyruss è senz'altro uno dei giochi spaziali più avvincenti, sia per le novità in termini di schema di gioco sia per la sua giocabilità.

Infatti anche quando si raggiunge una notevole abilità in questo gioco, non lo si può affrontare tranquillamente anche perché col passare degli Stages aumenta pure il livello di difficoltà.

Chi pensa che dopo aver superato la Terra avrà un momento di relax si sbaglia di grosso: le astronavi del secondo Nettuno sparano come e più di quelle della Terra, anche se per fortuna hanno una velocità leggermente minore.

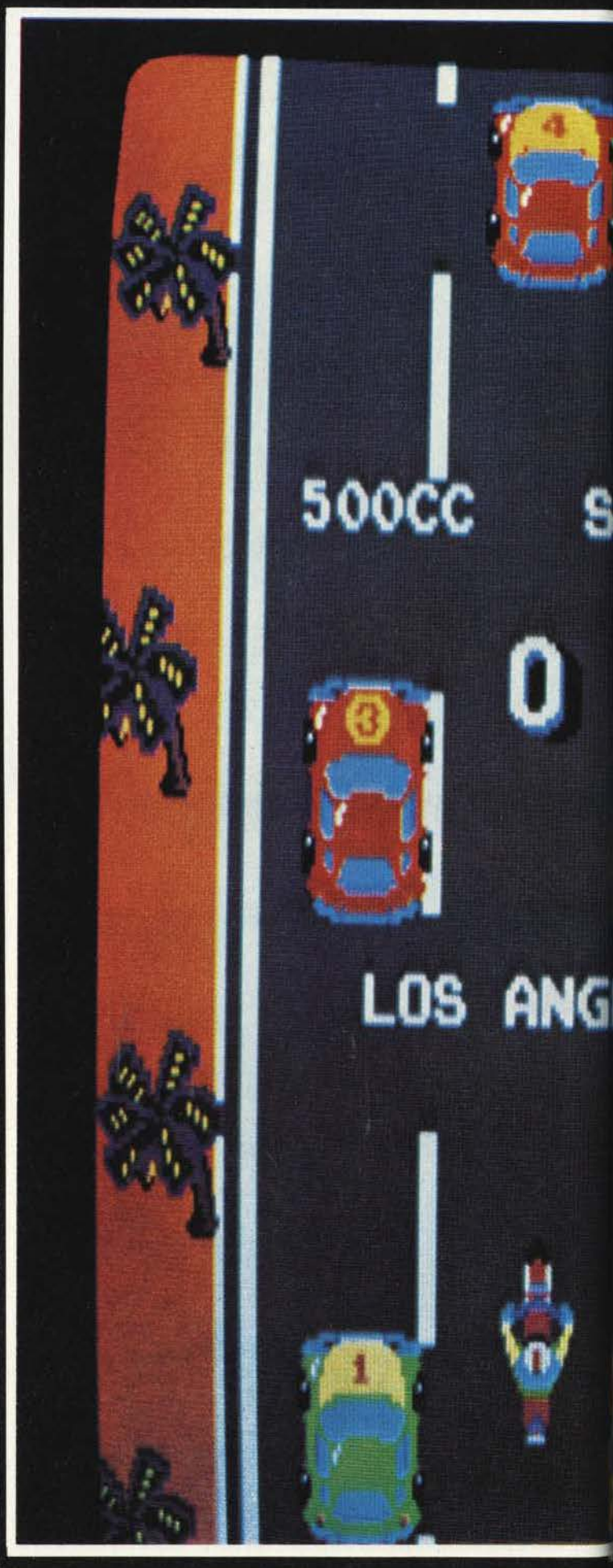
In conclusione: per avere successo in questo gioco bisogna essere molto decisi, avere molta grinta ed essere disposti a fare una madornale sudata.

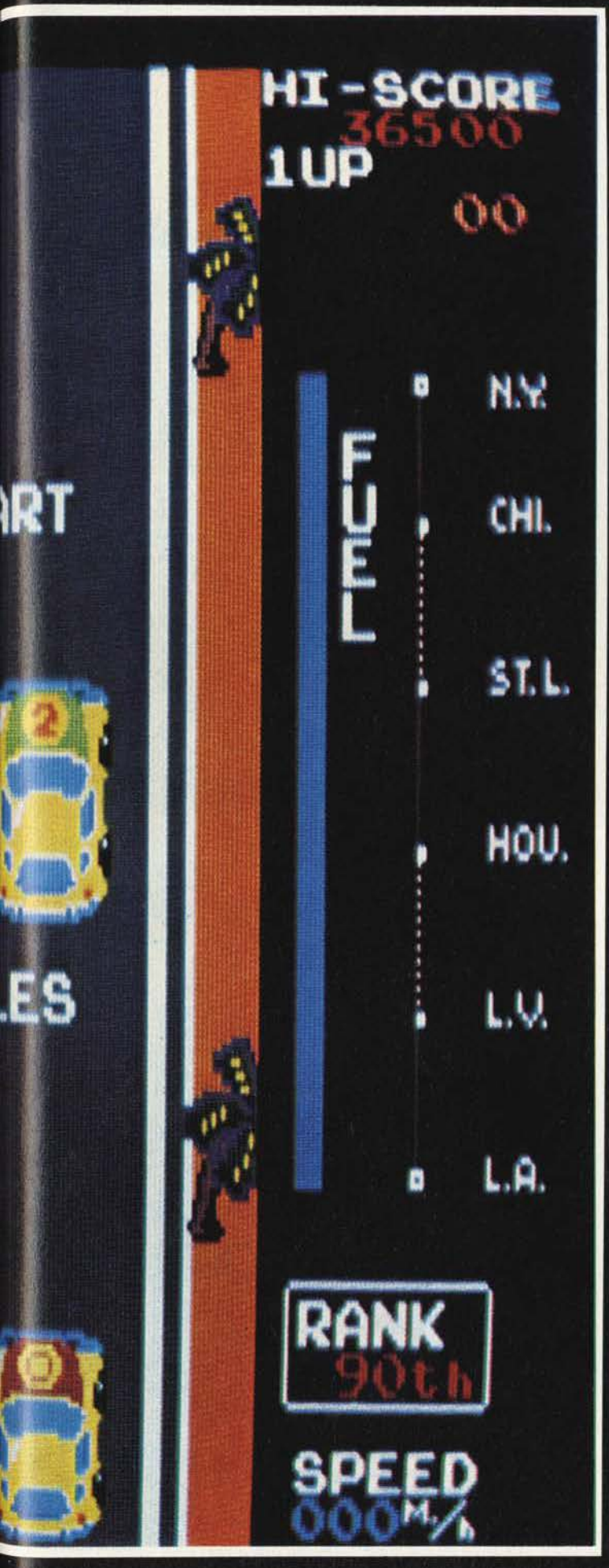
ZIPPY RACE

Dopo tanti videogiochi basati sulle automobili, finalmente eccone uno in cui la protagonista è una moto.

IL GIOCO

Il gioco si svolge in cinque fasi, analogamente a quanto accadeva in Moon Ranger; però a differenza di quello, la sua fine dipende unicamente dalla benzina (FUEL) a disposizione della moto, che è ben visualizzata a destra dello schermo.





Il viaggio si svolge attraverso gli U.S.A., da ovest ad est: partendo da Los Angeles, passiamo nel Nevada (Las Vegas), per scendere poi fino al Texas (Houston), risalire nel Missouri (Saint Louis) e nell'Illinois (Chicago) ed arriviamo infine a New York, ove veniamo accolti da trionfatori con tanto di inno nazionale americano.

SCHERMI

Le varie strade che dobbiamo percorrere sono essenzialmente di tre tipi.

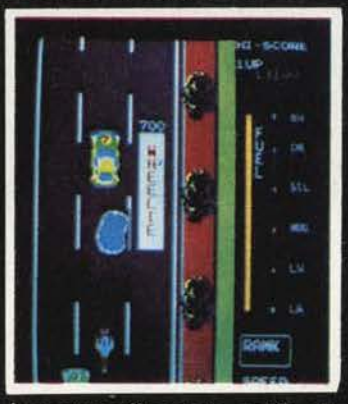
La prima, la terza e la quinta fase si affrontano lungo una strada variamente articolata: ci sono una, due, tre o quattro corsie, strettoie, bivi e varie curve.

La seconda e la quarta fase presentano invece un deserto interrotto qua e là da vari torrentelli che si possono superare passando sopra a tronchi o a trampolini appositamente disposti.

Alla fine di ogni fase, prima di arrivare in città compare una strada a due corsie, vista in prospettiva, dalla quale sbucano all'improvviso delle automobili (da 8 a 11) che cercano di investire il nostro povero centauro.

OSTACOLI

Gli ostacoli principali in questo gioco sono proprio le automobili; però mentre su quest'ultima strada vanno





incontro alla moto, nelle altre cinque fasi vanno nella sua stessa direzione cosicché possono essere superate, con la dovuta cautela.

Anzi, ad un primo esame sembra proprio questo lo scopo del gioco: superare il maggior numero possibile di automobili.

Difatti esiste un apposito segnalatore che indica la posizione della moto rispetto alle automobili, partendo dal 90° (90 th) posto.

Inoltre più auto si superano, più punti si fanno, più bonus si ottiene alla fine di ogni fase (e di conseguenza più fuel viene reintegrato).

Ma tutto ciò dà una impressione ingannevole: il discorso di superare le auto è valido solo per i primi due viaggi fino a NY.

Questo perché nel primo viaggio la moto ha una cilindrata di 500 cc. e viaggia a una velocità massima di 210 km/h (185 nel deserto), mentre nel secondo è una 750 cc. e va a 250 km/h (220). Dal terzo viaggio in poi la moto è una 1200 cc. e tocca i 300 km/h (265 nel deserto); decisamente una velocità troppo elevata per permettere un agevole superamento delle macchine data la presenza di altri ostacoli sul percorso.

Degli altri ostacoli, il più infido è una specie di pozzanghera di acqua ed olio che fa slittare la moto per

un breve tratto; queste pozzanghere sono disseminate in buon numero in tutte le cinque fasi.

Invece solo nei tratti di deserto compaiono altri numerosi ostacoli: macigni, piante, siepi e cactus variamente disposti così da rendere difficoltoso il cammino della moto; inoltre in un paio di punti del percorso compare un camion che scarica dei barili, in verità molto facili da evitare.

PUNTEGGIO

Ogni macchina superata vale 500 punti, ma solo la prima volta: se la moto urta un qualsiasi ostacolo e fa quindi un incidente e viene sorpassata da un'auto, quando la risupera non ottiene alcun punto.

Passando negli spazi lasciati dagli ostacoli si ottiene il punteggio indicato: da 100 a 1000 punti; i vari trampolini danno invece 700 punti.

Poi ci sono i bidoni di FUEL che sono basilari per continuare a giocare, non tanto per il punteggio che elargiscono, solo 500 punti, ma perché reintegrano il carburante a disposizione della moto.

Infine c'è il bonus all'arrivo in ogni città, che dipende dal numero indicato dal segnalatore; il massimo si ottiene quando questi indica "1 st", il che significa che la moto ha fatto registrare il miglior tempo e totalizza quindi ben 20000 punti.

STRATEGIA

La cosa principale che bisogna conoscere di questo gioco è la disposizione dei FUEL: infatti se si pigliano tutti e non si fanno incidenti, il che causerebbe una diminuzione del fuel a disposizione, si continua tranquillamente il viaggio.

Poi bisogna cercare di memorizzare tutto il percorso, così da poter superare le auto senza il pericolo di andare a schiantarsi contro un qualsiasi ostacolo.

Una conoscenza ottimale del percorso e una perfetta padronanza dei comandi (un joystick per piegare a destra e a sinistra la moto e due tasti per accelerare o frenare) permettono di piazzarsi al 1° posto già al primo passaggio per Chicago e di ottenere circa 115000 alla prima tappa a New York e di giungere nei primi 10 alla seconda tappa newyorkese.

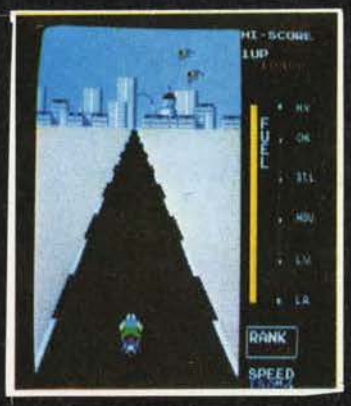
Dal terzo viaggio in poi conviene andare invece molto cauti ed essere sempre pronti a frenare; in particolare è molto pericolosa l'ultima fase, perché alcune auto si spostano anche di quattro corsie.

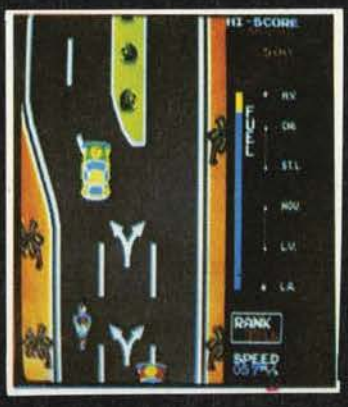
CONCLUSIONI

Una volta ben inquadrato, ZIPPY RACE diventa un gioco di routine, che però corre sempre sul filo del rasoio: bastano un paio di errori per finire il fuel e di conseguenza la partita.

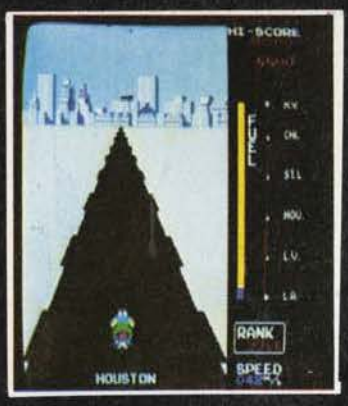
Sappiate comunque che sinora il punteggio più alto conosciuto, in Italia, è 557100 punti: 90 minuti di gioco per attraversare ben nove volte gli Stati Uniti, da Los Angeles a New York.

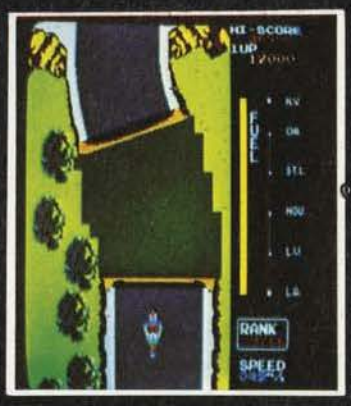


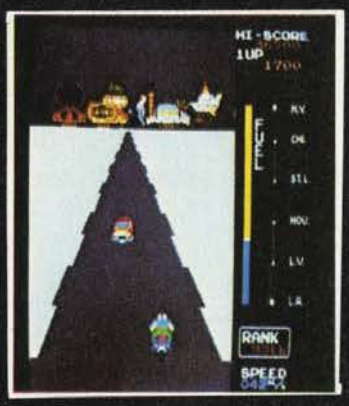




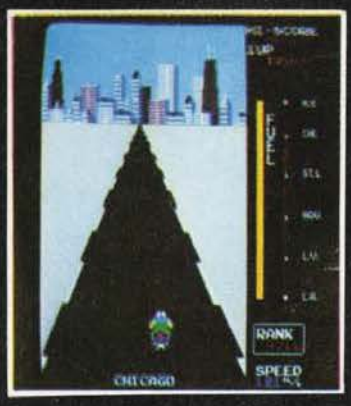


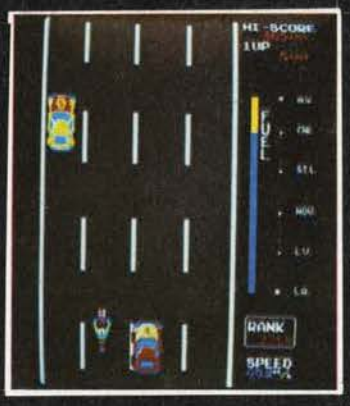












Se pensi che il tuo videogioco (o il tuo computer) sia divertente prova WICO

INTERNORD

I comandi WICO fanno di una partita su di un normale videogioco o home computer un'avventura del tutto nuova. D'improvviso giochi meglio. Fai più punti, resisti più a lungo. Perché WICO asseconda la tua mano che segue la tua mente. Fulmineamente e con precisione. Hai la sensazione di giocare con un videogioco a gettone. Sensazione verissima perché la società americana WICO è, da 42 anni, il più grande fabbricante di comandi per videogiochi a gettone.



* RED BALL *

Questo è Famous Red Ball, della serie COMMAND CONTROL. Provalo e ti sembrerà di giocare con un ottimo videogioco da bar. I telecomandi della serie COMMAND CONTROL presentano infatti la stessa struttura e le stesse soluzioni funzionali dei videogiochi a gettone prodotti da WICO.



* THE BOSS *

Questo è the boss, il capo, in inglese. È il comando WICO di serie junior. Mantiene tutti i pregi funzionali di WICO unendoli a un prezzo interessantissimo, permesso dal fatto che the boss è il comando custom più venduto negli Stati Uniti. The boss è il comando ideale per rendere ancora più divertente il videogioco di famiglia o per completare un home computer privo di joystick.



* TRACKBALL *

Ed ecco l'incredibile TrackBall, il comando a sfera della serie COMMAND CONTROL. Definirlo fulmineo è poco. Provalo sul più impegnativo labirinto del più intricato videogame! La serie CAMMAND CONTROL viene completata dal comando "Joystick", con impugnatura a leva tradizionale, dal "Three-Way", con impugnatura intercambiabile, a leva liscia o anatomica e, infine, dai comandi con tastiera incorporata per i videogiochi Intellivision® e ColecoVision®.

concessionaria per l'Italia

MELCHIONI

WICO Corporation

SOLTANTO WICO PUO' DARTI LA PRECISIONE, IL DIVERTIMENTO, LA DURATA DI UN COMANDO PROFESSIONALE

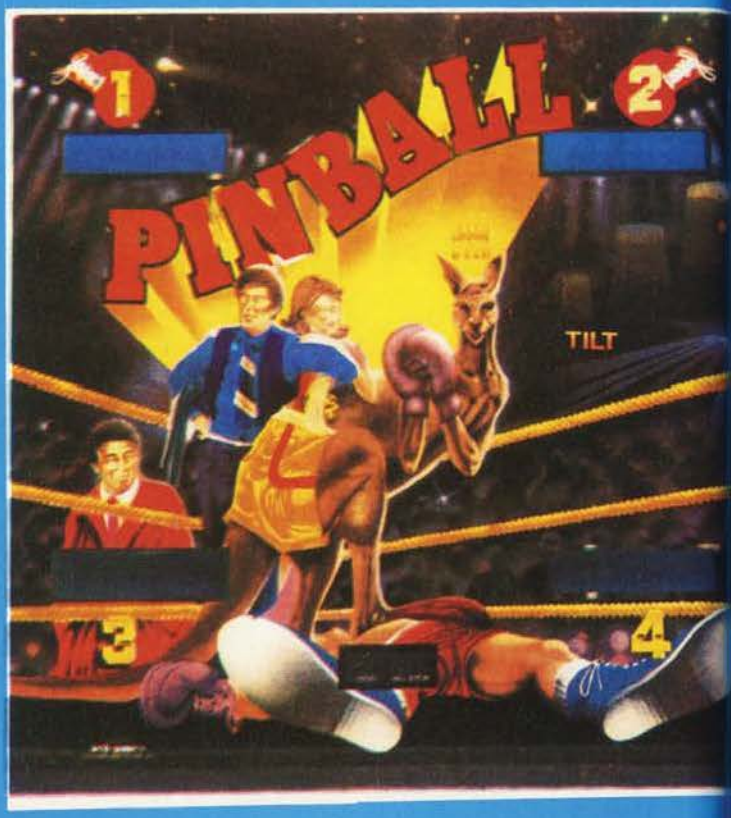
I comandi WICO si accoppiano senza adattatori ai videogiochi Atari VCS e agli home computer Atari e Commodore. Sono disponibili speciali adattatori per i videogiochi Philips e per gli home computer Apple II®, Radio Shack TRS80®, Texas Instruments e IBM.

LE NOVITÀ DELL'ENADA

Come potete leggere in altra parte del giornale, alla 12° ENADA erano i videogiochi a farla da padroni, ma i flipper non erano certo in sordina. Anzi, le novità per i "pinball wizard", cioè per i maghi del flipper, sono molte e piuttosto gustose. Qui di seguito ve ne presentiamo alcune delle più interessanti.

Cominciamo da quelli di produzione italiana, che vi consigliamo vivamente di giocare (e poi non si dica che non siamo sensibili ai problemi dell'economia nazionale!). La Zaccaria ha presentato il primo flipper con nome italiano. In un mondo dominato dalla lingua di Lady Diana non è cosa da poco. Si chiama Farfalla: design floreale-ecologico e tema romantico-bucolico in stile con il nome. I quattro corridoi roll over superiori sillabano, ad esempio, la parola "L-O-V-E". Il gioco però non è per educande, ma offre tutti gli elementi di gioco accessibili dal tiro dei flipper, creando una vera e propria logica nella partita. La novità, questa volta, è il test dei riflessi: dei flipper appositi, collocati sui canali laterali esterni, consentono di salvare la pallina mentre esce dal campo di gioco (cioè, se siete abbastanza svelti da reagire in tempo).

Altra ditta italiana presente con i suoi modelli all'ENADA era la Bell Games di Bologna (l'Emilia Romagna è proprio il centro del divertimento automatico in Italia). Due i flipper presentati: Pin Ball Pool e Pinball. Entrambi sono kit di modifica da applicare a vecchi modelli di flipper Bally. Il primo è una rivisitazione del tema del biliardo americano a 15 bocce; il secondo è un







WIZARD

poutpourri di personaggi del cinema e della TV come Cleopatra, Charlie Angels, Buck Rogers, Charlot e i Sette Nani. Quest'ultimo è a due piani di gioco e quattro flipper.
E veniamo ora ai tre "pinball giants": Williams, Gottlieb e Bally. Dalla Williams è arrivato Firepower II, secondo episodio della serie Firepower. Non sappiamo se gioire o rattristarci per il fatto che anche nel campo dei flipper siamo arrivati ai "seguiti". Vedremo. Per ora possiamo dire che Firepower è uno dei migliori flipper della Williams e quindi la scelta di farne un numero due è stata piuttosto felice.
Il gioco ha un nuovo sistema di bonus, la possibilità di gioco multipallina per raddoppiare il punteggio e una rampa di tiro che attraversa tutto il campo di gioco. E naturalmente la velocità e la difficoltà del modello originale. Dalla Gottlieb sono in arrivo Royal Flush e Amazon Hunt. Il primo è una variazione sul tema del gioco del poker. Colpendo i bersagli cadenti il giocatore



l'enciclopedia dei FLIPPERS

BONUS N° 11

Anche per questo nuovo bonus dell'enciclopedia del flipper c'è un'intervista. E precisamente a Abdul Kader Tabit il ragazzo che ha vinto il campionato italiano di flipper organizzato da Zaccaria sul suo flipper Time Machine.
Abdul, figlio di madre italiana e di padre libanese, vive a Genova, ha 23 anni è diplomato meccanico navale. È piccolino, magro e nervoso, lo sguardo vivace e le mani che si muovono sui tasti. Lavora come tuttofare alla sala-gioco Toboga ed è un supergiocatore non solo di flipper ma anche e "soprattutto" di videogiochi, dei quali è un grande appassionato.
"A dire il vero io non sapevo neanche di questo campionato. Un giorno, era esattamente il penultimo giorno valido per le selezioni regionali, sono andato al Toboga di ritorno da poche ore dal Libano, dove ero stato per un periodo a sistemare, a causa della guerra, le mie cose. La cassiera sapendo che sono grandissimo a giocare mi chiede perché non partecipo anch'io". E così Abdul inizia questa avventura che l'ha portato, dopo una finale di ben 24 ore piene di gioco, a vincere la Ritmo in palio per il primo premio.
"Alla prima prova non sapevo neanche come funzionava il gioco e ho totalizzato 2 milioni di punti. Prima della seconda prova mi hanno fatto vedere il gioco, mi hanno spiegato cosa bisognava fare e quali erano i vari target. Alla seconda prova ha totalizzato 5 milioni e 500 mila punti qualificandomi per la finale regionale alla quale ho poi vinto. Ma solamente alla terza pallina" soggiunge

quasi a rendere merito anche alla bravura altrui.
Arrivato alla finale italiana, che si è svolta a Roma in occasione della 12° edizione dell'ENADA, si è trovato di fronte una non facile prova. Infatti la gara finale si svolgeva a tempo indeterminato per tre giorni consecutivi a chi totalizzava più punti. Per tre giorni le mani di Abdul sono state attaccate agli angoli del flipper con le dita pronte a 'flippare' (e ci meravigliamo che anche la testa non abbia seguito la stessa sorte!) e gli occhi, vivacissimi nonostante la stanchezza, seguivano attenti la pallina.
"Dopo il primo giorno ero sicuro di vincere. Ho visto i risultati degli altri e mi sono ancora più convinto perché la mia media (circa 2 miliardi di punti) non era in grado nessuno di tenerla. Tranne me! Mi sono molto stancato, per fortuna che avevo un assistente, una mia amica che mi ha dato da mangiare, da bere e mi accendeva le sigarette. Perché è stata proprio dura, mi sono venute le bolle alle mani, ho dovuto mettere un polsino, perché l'orologio non mi facesse la piaga.
Sai io sono sempre stato convinto di essere il migliore e quando sono sicuro "vinco".
Comunque il premio era molto bello, una Ritmo nuova fiammante e "se hai un premio così te lo devi guadagnare, anche a costo di distruggerti le mani, come ho fatto io".



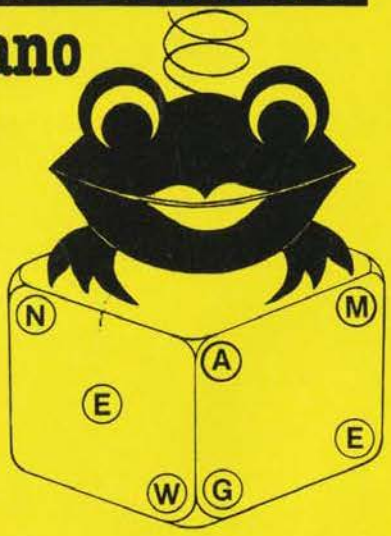
può "servirsi" la mano di poker che più gli aggrada fino, appunto, alla Scala Reale. Il piano del gioco è scarno, ma la velocità di gioco è elevata. Amazon Hunt è invece più "ricamato" esteticamente e più complesso da giocare. Funghetti, corridoi roll over, buche nascoste e bersagli cadenti costituiscono i trabocchetti da superare in questa caccia amazzonica.
Chiudiamo con la Bally/Midway e con il suo Goldball,



definito il flipper della nuova era. Il gioco, esteticamente futuribile, presenta una novità assoluta: una pallina d'oro (ovviamente non massiccio, altrimenti, crediamo, non durerebbe molto) che appare casualmente nel corridoio di lancio e una volta in gioco triplica qualunque punteggio.

vieni al
NEW GAME
a Legnano
C.so Garibaldi, 199
Tel. (0331) 544.142

il nuovo
e specializzato
negozio dove
acquistare
il tuo
videogioco
preferito!!!



TI ASPETTIAMO...
DIVERREMO AMICI

dorland italia

PARLIAMO DI VIDEOGIOCHI

MAI VISTA UNA PARATA DI SUCCESSI COSÌ

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

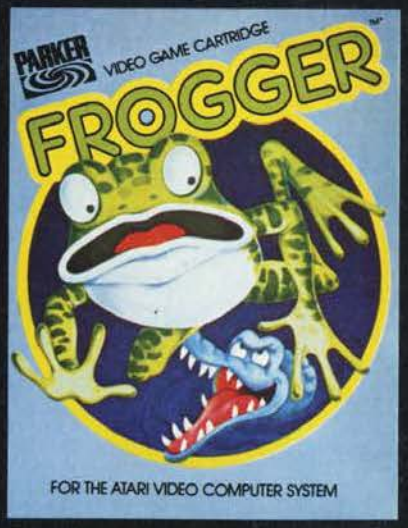
Anche sotto il profilo della grafica e della spettacolarità non secondi a nessuno.

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

*solo nella versione per Atari 2600®

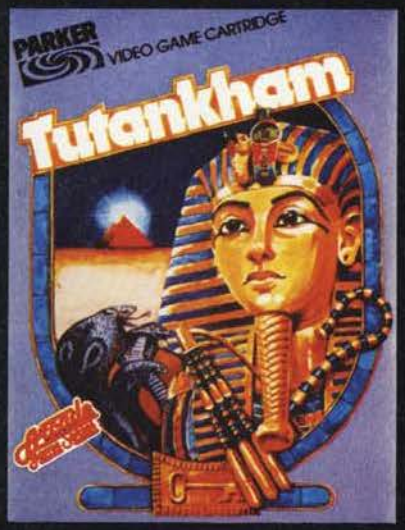
DISPONIBILI SUBITO!

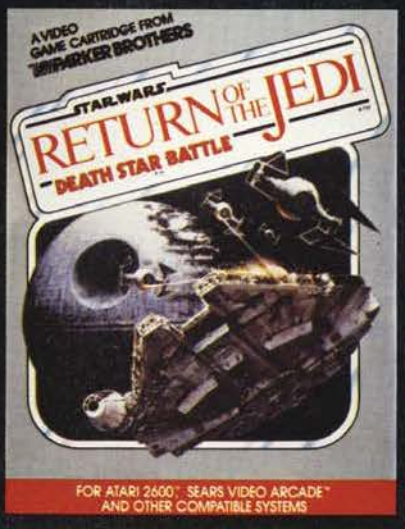
Vuoi saperne di più?
Compila e invia il tagliando qui a fianco.













Spedire a: General Mills Products Corporation, Export Sales Office, Owen Street, Coalville, Leicester LE6 2DE, Inghilterra. Riceverai l'illustratissimo catalogo videogiochi Parker.

Nome e Cognome _____

Via _____

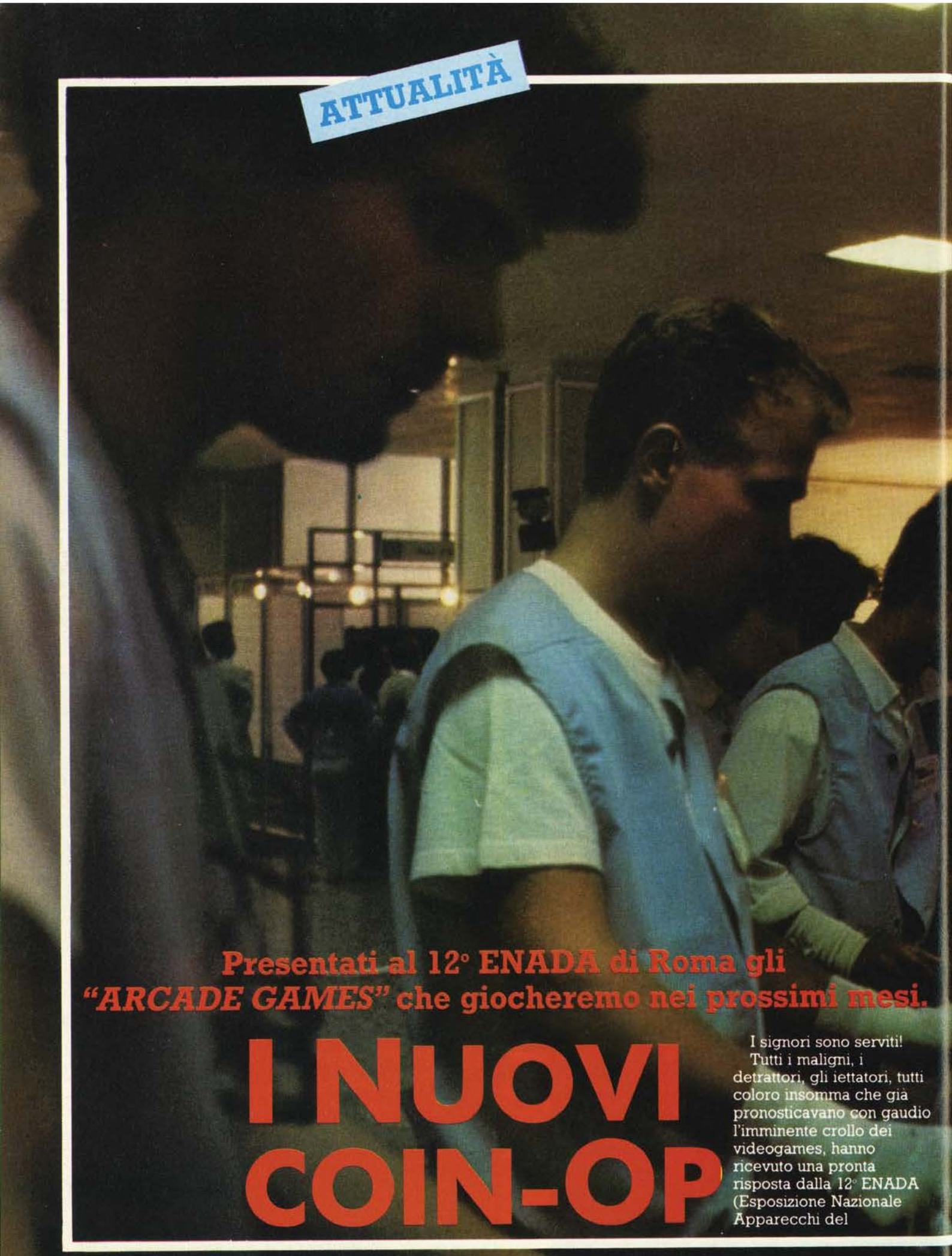
Cap. _____ Città _____

Grossista ☐ Dettagliante ☐ Privato ☐

PARKER videogiochi

VG

™Frogger is a trademark of Sega Enterprises Inc. - Q*Bert© 1982 D. Gottlieb & Co. Q*Bert is a trademark of D. Gottlieb & Co. and used by Parker Brothers under authorisation. ™Super Cobra is a trademark of Konami Industry Co. Ltd. - ™Tutankham is a trademark of Konami Industry Co. Ltd. and used by Parker Brothers under authorisation. ©Lucasfilm Ltd. (LFL) 1983 all rights reserved. ™Trademark owned by Lucasfilm Ltd. (LFL) and used by Parker Brothers under authorisation. ©1983 King Features Syndicate Inc. ©1983 Nintendo of America Inc. Popeye is a registred trademark of and is licensed by King Features Syndicate Inc.
Atari® is a trademark of Atari Inc. - Intellivision™ is a trademark of Mattel Inc.



Presentati al 12° ENADA di Roma gli *"ARCADE GAMES"* che giocheremo nei prossimi mesi.

I NUOVI COIN-OP

I signori sono serviti! Tutti i maligni, i detrattori, gli iettatori, tutti coloro insomma che già pronosticavano con gaudio l'imminente crollo dei videogames, hanno ricevuto una pronta risposta dalla 12° ENADA (Esposizione Nazionale Apparecchi del



Divertimento Automatico) che si è conclusa il 16 ottobre a Roma.

Una sessantina di espositori hanno presentato quanto di meglio prodotto nell'ultimo anno: flipper, calcetti, juke-box e soprattutto videogiochi a gettone.

Ed è veramente impressionante la quantità e soprattutto la qualità delle novità in quest'ultimo settore: c'era da rimanerne almeno storditi.

Difatti noi non siamo nemmeno riusciti a provarli tutti; primo perché c'era tanta folla da sembrare di essere in piena Fiera Campionaria, nonostante la mostra non fosse aperta al pubblico: e meno male che c'era la crisi! Secondo perché era oggettivamente difficile stabilire a priori quale gioco fosse più bello, ed una volta incominciato a giocare su uno, ci si appassionava e si cercava di scoprire tutti i meccanismi di gioco ed i

suoi trucchi.

Comunque, una cosa comune a tutti i nuovi giochi è il notevole miglioramento della parte grafica, dovuto anche all'uso di monitor ad altissima risoluzione.

Tra i soggetti, quello più sfruttato era forse lo sport: un ritorno alla grande!

L'ATARI presentava una graziosa versione di sci nautico: una bella ragazza emerge pian piano dal mare, trainata da un motoscafo e deve poi fare uno slalom tra sei bandierine, ostacolata però da tanti piccoli scogli.

Altri giochi dell'ATARI erano CRISTAL CASTLES, ambientato per l'appunto in un castello di ghiaccio, e STAR WARS, tratto dall'omonimo film, gioco molto elaborato, con uno scenario e una cloche fantascientifici.

Altri sport rappresentati erano il calcio (PRO SOCCER - Data East), la pallavolo (VOLLEY BALL - Taito), il baseball, con due varianti, una delle quali era presentata dalla Williams, e lo skateboard (ROLLER ACE), sempre della nota casa americana. Sempre di quest'ultima erano BUBBLES, ambientato in un lavello, pieno di idee molto originali, e BLASTER, gioco spaziale di cui vi avevamo dato anticipazione nel numero di settembre ("Il dopo Robotron").

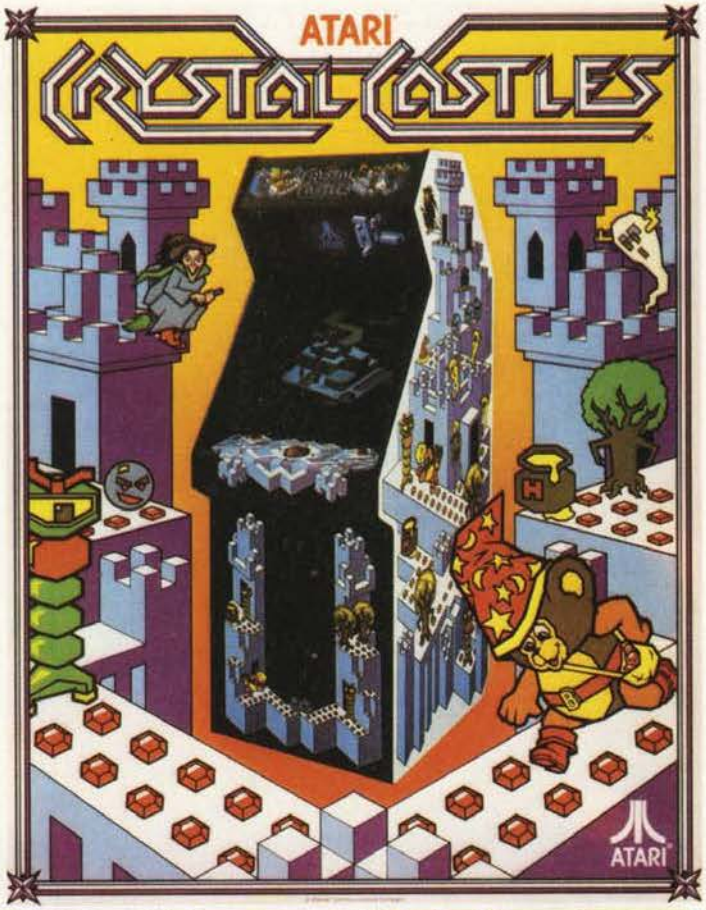
Per i Pac-maniaci buone nuove: è in arrivo PAC MAN CHOMP-CHOMP; della stessa casa (NAMCO) è MAPPY, gioco che in U.S.A. fa già furore, il cui protagonista è un gatto poliziotto.

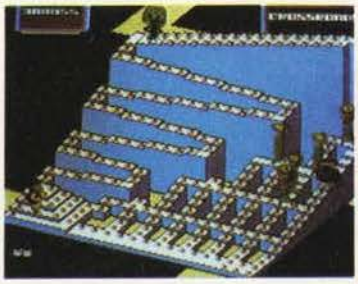
Dalla GOTTLIEB arrivano MAD PLANETS e KRULL, quest'ultimo tratto dal film omonimo.

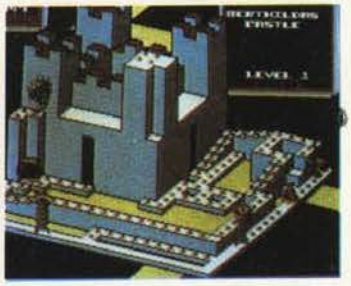
Della SEGA abbiamo potuto ammirare ASTRON BELT, il fantastico gioco al laser di cui vi abbiamo già parlato: purtroppo non siamo riusciti a giocarci perché per farlo avremmo dovuto sopprimere il nugolo di gente in fila per provarlo.

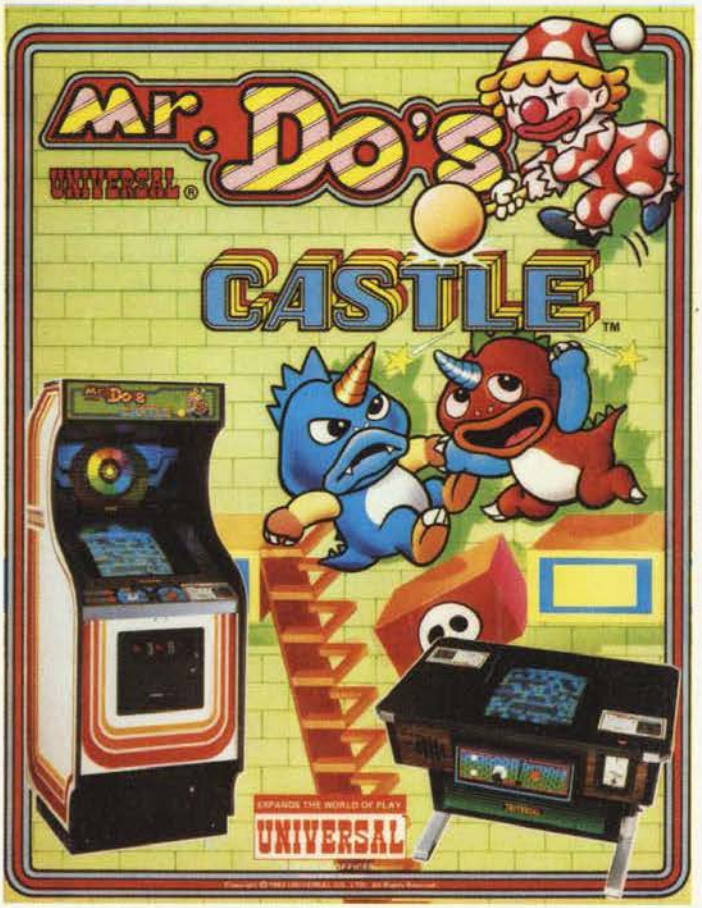
Ancora della SEGA erano UP'N' DOWN, gioco di macchine diverso dai soliti, e HOPPER ROBO, che a noi è piaciuto molto grazie ai suoi bonus nascosti.













In un altro stand erano presenti altri due giochi della SEGA: STAR JACKER, gioco semi-spaziale, e TIP TOP, dove un indomito esploratore deve lottare in mezzo alla giungla.

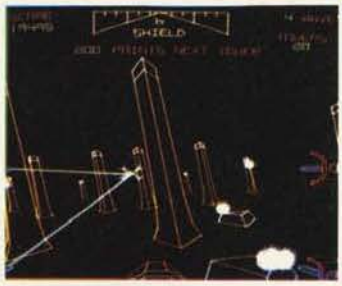
Per i patiti di Mr. Do, l'Universal presentava Mr. DO'S CASTLE, dove il nostro pagliaccio scorrazza per un castello inseguito da feroci unicorni.

E gli italiani?

Si sono fatti valere ed hanno dato prova della loro fantasia e delle loro capacità: basta vedere PORTRAITS dell'Olympia.

Questo gioco è semplicemente un safari fotografico con una novità assoluta in campo mondiale: chi realizza il record del gioco viene fotografato e la sua foto si inserisce nella presentazione.







Altro gioco italiano era ROCK DUCK della Datel, di cui vi parliamo in un altro articolo; l'I.G.R. presentava HAREM, logicamente ambientato in Arabia.

La Midcoin cercava un acquirente per il suo ANNO DOMINI 2083, gioco spaziale in sei fasi, mentre l'A.E.A. vendeva addirittura solo l'idea di un gioco ancora in fase di progettazione.

Oltre a questi citati erano presenti un'altra ventina di giochi, tra novità assolute e novità per l'Italia.

Dipenderà dai vari distributori e noleggiatori se un giorno li vedremo nei nostri bar; sicuramente molti di loro ve li presenteremo prossimamente nella rubrica "Al Bar".

LA SAPAR GONGOLA

Le prime considerazioni su questo 12° ENADA non potevano spettare a nessun altro se non a Maurizio Maneschi, Segretario Nazionale della Sapar, l'associazione di categoria che ha organizzato l'esposizione.

"Siamo molto soddisfatti di questo 12° ENADA", ha detto Maneschi, "perché abbiamo notato un deciso risveglio produttivo da parte degli operatori che hanno finalmente capito che non bisogna contraffare le schede, che non si può continuare a copiare i giochi illegalmente e riempirsi di denunce per lesione di copyright".

A questo maggiore sforzo produttivo ha corrisposto un andamento molto positivo dell'esposizione che ha registrato, secondo Maneschi, "un aumento dei visitatori del 20% e un volume di affari di circa un miliardo".

espande all'infinito la tua esperienza

HES



software a misura d'uomo

DI FRONTE AL FATTO COMPUTER

"A cosa serve un computer?". "A tutto e a niente", amano rispondere con una strizzatina d'occhi gli addetti ai lavori, e con questo l'argomento è chiuso. Poi giù a parlare di RAM, di Kbytes, di microprocessori Z 80, di risoluzione grafica, di pixel e avanti così a colpi di sigle marziane. Ai marziani allora la gente ha risposto per le rime, non accorrendo con il "dovuto" entusiasmo alla chiamata, comprandone pochi di quei marziani-computer, molti meno di quanti ci si aspettasse di venderne lassù nelle alte sfere del marketing.

Così gliene sono rimasti troppi sul gobbone, tanti da mettere in discussione tutta la strategia di vendita che non si è mai occupata di spiegare perché uno dovesse portarsi a casa un computer. Si è lasciato che gli ignoranti (nel senso letterale di "coloro che non sanno") continuassero a credere che una volta comprato un bel computer con 48 K di RAM ci si poteva fare di tutto, dal progettare un'astronave al bollire le uova alla coque; bastava imparare un po' di Basic...

Invece no, e lo sapete benissimo anche voi amici computeromani, o per lo meno la sa chi ha letto questa rivista fin dai primi numeri: non abbiamo mai cercato di lusingare il lettore con facili (e facilone) promesse. Programmare è un divertimento, d'accordo, ma prima di fare qualcosa di buono e soprattutto di utile, ce ne vogliono di serate davanti alla tastiera! Certo, esiste il software già pronto, ma quanto se ne è parlato finora?

Già da qualche mese gli esperti di Wall Street (la Borsa di New York) lo avevano previsto: un terremoto scuoterà le maggiori case produttrici di home computer e farà crollare, insieme con le azioni, anche le teste dei massimi dirigenti. La Mattel ha così sostituito il responsabile del suo settore elettronica con il massimo esperto americano di vendite di prodotti alimentari, la Texas Instruments ha strappato l'uomo chiave della Procter & Gamble, l'Atari ha nominato suo nuovo presidente il responsabile del marketing della Philips Morris (quella che produce anche le Marlboro) e la Apple ha messo alla sua testa addirittura il presidente della Coca Cola, tutta gente insomma che con i computer non aveva mai avuto niente a che fare.

Il guaio che le aziende hanno scoperto in ritardo è molto semplice: da qualche anno tutti hanno fatto a gara nel produrre macchine sempre più sofisticate a prezzi sempre più stracciati, ma si sono dimenticati che i prodotti, specie quando sono di massa, devono essere prima di tutto venduti alla massa stessa. La massa quindi, più elegantemente definibile come "gente", dovrebbe anche capirli questi prodotti: qualcuno cioè dovrebbe spiegarglieli. Ma... contandogliela giusta.

Visto che l'autorevolismo mensile "Time" proclama per il 1983 il computer uomo dell'anno, visto che il salto del videogioco all'home computer pareva scontato, nessuno si è dato la pena di rispondere alla famosa domanda: "A cosa diavolo mi serve un computer in casa?". Con il risultato che le troppe rosee speranze di molti sono finite (almeno per ora) in bollicine.

Staremo a vedere il secondo round. "Videogiochi" ha dato spazio nelle sue rubriche fisse a quelle case che bene o male cercano di rispondere alla domanda famosa: in futuro tutto può accadere...

ATTUALITÀ

L'Italia non è gli Stati Uniti e nemmeno l'Inghilterra, dove gli home e i personal computer sono già entrati nelle case di un mucchio di gente. Da noi si è ancora un po' indietro, ma un vantaggio c'è: il panorama su quel che offre il mercato a chi volesse avvicinarsi per la prima volta al "mostro sacro", stimolato magari dalla curiosità di quel che c'è sotto un videogioco, è abbastanza ristretto, tale comunque da non confondere troppo le idee al neofita.

Ecco dunque sei home computer alla portata di (quasi) tutte le tasche, gli unici sui quali val la pena di soffermarsi in quanto già dotati di una ricca biblioteca di software, tale da non costringere il nuovo adepto a scervellarsi da subito per trarre qualche soddisfazione dal suo nuovo acquisto.

Se poi volesse cimentarsi lui stesso nella nobile arte della programmazione, ben venga: con le nostre rubriche su "VIDEOGIOCHI" noi cercheremo di dargli una mano.

P.S. Auguri di buon Natale.

SINCLAIR

Ancora in auge il "vecchio" ZX 81, che continua ad essere il best seller in tutta Europa, oggi offerto ad un prezzo veramente molto appetitoso, ossia 125.000 lire, ma la grande star è però lo ZX Spectrum.

Iniziamo questa zoomata sullo Spectrum con qualche considerazione per chi fosse molto a digiuno di computer. Lo Spectrum è un home computer a colori con straordinarie possibilità di programmazione da parte dell'utente. In aggiunta a ciò la sua dotazione di software già pronto è molto alta e oltre a comprendere quasi tutti i più celebri videogames, e altri originali, include anche un patrimonio di programmi applicativi, linguaggi, utilità che consentono di estendere l'uso del computer anche oltre il binomio divertimento/apprendimento. Il nuovo prezzo è di 299.000 per il 16 K e di 399.000 per il 48 K. (IVA esclusa).

Totale è la possibilità di crearsi un sistema completo partendo dalla semplice consolle: il sistema cresce gradualmente col crescere delle esigenze



ZX SPECTRUM



ZX 81



VIC 20

dell'utente fino a una configurazione che prevede l'espansione della memoria RAM fino a 48 K, l'adattamento di periferiche come il sistema di memoria a disco, le interfacce standard RS 232, la stampante, il sintetizzatore vocale, i comandi a distanza, ecc.

Ovviamente il primo sistema di memoria, il più economico, è il registratore a cassette: molti comuni registratori vanno benissimo, basta avere un cavetto adattatore speciale, ma esiste anche un registratore dedicato che può anche essere usato come registratore normale, a differenza di altri sistemi del genere.

Il sistema di memoria a disco, oltre a una scheda di controllo del disco, consiste in 1, 2 o 3 "drives". Il disco, a singola faccia e singola densità, ha una capacità massima di 89 K bytes.

Quattro i linguaggi di programmazione possibili: oltre al TI Basic (e il TI Extended Basic, opzionale), si può programmare in UCSD-Pascal, in TI-Logo (presto disponibile anche in italiano) e in Editor/Assembler. Per questi ultimi tre linguaggi la configurazione minima prevede 32 K bytes di espansione di memoria RAM e il sistema di memoria a disco (tranne che per il TI-Logo, con il quale è sufficiente il registratore a cassette).

La disponibilità del software a stato solido (leggi "cartucce") e di cassette è vastissima, complessivamente oltre 600 programmi.

Chiudiamo con un appunto: il libretto di istruzioni in italiano è molto "pasticciato", tutto il contrario di quello che oggi si definisce con un termine molto alla moda "user friendly", cioè "amichevole". Leggendolo non crediate di imparare il Basic. In un sistema tanto versatile è un neo piccolo piccolo, ma è facilmente ovviabile con l'acquisto di un buon manuale di programmazione in Basic.

VIC 20

Parliamo un po' del "piccolo" della Commodore, anche se ormai chi segue la nostra rubrica mensile "Vic, Vic hurrà" dovrebbe conoscerlo già abbastanza bene. Cominciamo col dire che si tratta del più diffuso home computer del mondo; di ragioni perché lo sia ce ne sono veramente tante, troppe per elencarle tutte qui.

In primo luogo il rapporto prezzo/prestazioni, uno tra i più favorevoli del settore: cosa sono 235 mila lire per una tastiera tanto professionale da dare dei punti anche a quelle di rango decisamente superiore?

In secondo luogo c'è da tenere conto della vastità del software disponibile, prodotto non solo dalla Commodore, ma da una serie sempre crescente di aziende software only.

In terzo luogo la sua vocazione giocosa: il Vic, anche se non è proprio una consolle per videogames, ci assomiglia moltissimo. Tutti i videogiochi più classici sono tradotti per questo "computer da sballo" e la qualità delle immagini è analoga a quella dei videogiochi della "seconda generazione".

Passiamo alle caratteristiche tecniche di questo computer che, sebbene un po' vecchiotto, sono di tutto rispetto. La memoria RAM è di 5 K bytes, espandibile fino a 32 K.

La grafica è su 178 punti × 184, 22 colonne × 23 righe.

I quattro amplificatori interni permettono di spaziare su 5 ottave, con la scelta di tre "voci" diverse più un generatore di effetti sonori.

Il panorama delle periferiche è pressoché completo: registratore dedicato (non utilizzabile come normale registratore a cassette per la mancanza di microfono e altoparlante), stampante programmabile, unità disco singola con memoria fino a 170 K bytes, modem (quell'accessorio che permette di collegare il computer con le linee telefoniche) ecc.

In conclusione, possiamo dire che il Vic è ideale per chi si vuole avvicinare al suo primo computer, anche se la comparsa recente del suo fratellone, il "64", potrebbe far venire a molti un appetito maggiore...



COMMODORE 64

Quando è uscito se ne è parlato come del mostro dell'anno, mostro in senso buono, s'intende. È il fratello maggiore del Vic 20 e si chiama Commodore 64. Al Vic somiglia solo per l'aspetto, praticamente identico tranne che nel colore, e per la possibilità di interfacciarsi con le medesime periferiche. La compatibilità finisce qui: chi volesse fare un salto dal suo Vic 20 al 64 dovrà buttare



COMMODORE 64

via tutti i suoi programmi (o meglio, rivenderli al miglior offerente) perché il microprocessore usato è completamente differente e quindi non c'è possibilità di "lettura" del vecchio software.

Il software per il 64 è comunque abbondantissimo: appena lanciato sul mercato questo home computer con spiccate tendenze al personal appariva pericolosamente sguarnito di programmi applicativi, ma ora sia la Commodore sia altre aziende stanno rimediando in tutta fretta.

Tra i programmi già esistenti, si possono citare quelli prodotti dalla Sirius Software, dalla Hes, dalla 20th Century Fox e dalla Thorn Emi. La Sirius Elettronica italiana inoltre sta lavorando per la messa a punto di programmi applicativi per il "64" specifici per il nostro mercato.

In più, con l'inserimento del microprocessore universale Z 80 contenuto in una cartuccia, è ora possibile leggere le migliaia di programmi disponibili per il sistema operativo CP/M, il più diffuso al mondo.

La tastiera del "64" è praticamente uguale a quella del Vic, quindi inutile parlarne più a lungo, tranne ribadire che è ottima. Vediamo ora le differenze.

Cominciamo dagli "sprites", forse la più interessante innovazione fatta dalla Commodore: in aggiunta ai disegni che si possono creare combinando i numerosi simboli grafici contenuti nei tasti multifunzione, è possibile generare contemporaneamente otto immagini diverse ad altissima definizione ("sprites" appunto). Ciascuna immagine è composta da 24×21 pixel e può raddoppiare la propria altezza, larghezza o entrambe.

Lo "sprite" può essere spostato in un punto qualunque dello schermo grazie a due locazioni di memoria che hanno la funzione di indicatrici di coordinate. Il Sistema Operativo stesso pensa a cancellare lo "sprite" dalla posizione occupata precedentemente e a collocarlo in quella desiderata, senza bisogno di stilare un apposito programma come erano abituati quelli che tentavano di fare un po' d'animazione grafica col "vecchio" Vic.

C'è inoltre una particolare locazione che, gestita direttamente dal Sistema Operativo, modifica il suo contenuto senza ulteriori istruzioni da programma, nel caso in cui due "sprites" venissero a sovrapporsi. L'utilità di tale funzione è evidente a tutti coloro costretti finora a stilare routines chilometriche per programmare un videogioco che comportasse lo scontro di due immagini in movimento e il conseguente effetto-esplosione.

In memoria è possibile tenere fino a 13 "sprites" differenti e richiamarli mediante il semplice comando POKE.

Ultima delizia per gli aspiranti designer di videogames in linguaggio Basic è il fatto che gli "sprites" sono completamente indipendenti dai caratteri che compaiono sullo schermo: quando uno di essi passa su un disegno costruito con i simboli grafici questi non vengono cancellati, con l'evidente vantaggio di poter disegnare fondali e "maschere" di gioco permanenti.

Vediamo ora le capacità musicali e sonore del "64": tutte le opzioni si ottengono anche qui mediante gli statement POKE o, per i più esperti, servendosi a scelta del linguaggio macchina. Il "64" dispone di tre generatori di suono indipedenti, ciascuno dei quali può emettere 95 note diverse.

Di ciascuna frequenza emessa è possibile selezionare l'"Attack" (il tempo cioè che una nota



TI 99/4A

impiega per raggiungere il massimo volume partendo dalla minima intensità sonora) in uno dei 16 intervalli di tempo selezionabili.

La medesima selezione vale per il "Decay" (l'inverso dell'"Attack"), il "Sustain" (cioè l'intervallo di tempo durante il quale la nota viene mantenuta alla massima intensità sonora) e il "Release" (inverso del "Sustain".

Per concludere, vediamo brevemente le caratteristiche tecniche del "64": 39 K bytes di memoria RAM utilizzabile in Basic, 52 K bytes di RAM utilizzabili in linguaggio macchina.

Tastiera a 66 tasti multifunzione.

Schermo: 40 colonne per 25 righe, 16 colori utilizzabili in contemporanea, risoluzione 320×200 pixel.

Il sistema può "crescere" con l'aggiunta di un registratore a cassette, di unità disco a singola densità (fino a 5 contemporaneamente), di stampante Commodore collegabile senza interfacce addizionali, di adattatore PET per utilizzare tutti i programmi dei sistemi PET senza modifiche particolari, di interfaccia per joysticks, modem, stampanti diverse e penna ottica.

TI-99/4A

Tra i più diffusi home computer del mondo c'è il TI-99/4A della Texas Instruments, una tra le prime aziende del settore (anche dal punto di vista cronologico, dato che nasce a Dallas, in Texas appunto, nel lontano 1931).

Cominciamo dalla consolle, un'unità dotata di tastiera semi-professionale tipo QWERTY a 48 tasti, dei quali parecchi multifunzione. Il design, nonostante il TI sia nato già qualche anno fa, è tuttora validissimo, forse il migliore tra gli home computer in commercio; i tasti sono comodi e ben distanziati, in modo da generare difficilmente errori di battitura; è possibile scrivere contemporaneamente sia in caratteri maiuscoli sia in caratteri minuscoli grazie al tasto "Alpha Lock" e la pressione prolungata su un tasto genera la ripetizione del carattere.

Unico grosso appunto che si può muovere alla tastiera è la vicinanza dei due comandi "Shift" e "Fctn", dove quest'ultimo serve per usare i tasti con funzioni particolari: premendo "Shift" e il primo tasto in alto a destra si ottiene il simbolo "+", molto usato nella stesura dei programmi; se inavvertitamente si batte il medesimo tasto premendo "Fctn" invece di "Shift", il risultato è disastroso, si cancella tutto il programma immesso precedentemente. Il difetto è grosso, dato che specie mentre si copiano dei listati si può incorrere facilmente nell'errore, con la conseguenza di dover ribattere tutto daccapo.

Il TI ha una memoria RAM di 16 K bytes espandibile fino a 48 K e una memoria ROM interna di 26 K bytes. La CPU (CENTRAL PROCESSING UNIT) è composta da un microprocessore a 16 bit della famiglia 9900, più 256 bytes di memoria RAM.

Discreta la risoluzione video, 192 punti × 256, su 24 × 32 caratteri e 16 colori disponibili in contemporanea.

Una delle caratteristiche più notevoli del TI è la gestione del suono, nettamente superiore a quella di quasi tutti i computer della sua stessa classe: col TI infatti si spazia liberamente su 5 ottave con la possibilità di emettere 3 diverse tonalità contemporanee più la generazione di un rumore di fondo. Ciascuna tonalità è controllabile, per intervalli di 1 Hertz, da 110 Hertz ad oltre la gamma audio umana. I vantaggi di queste caratteristiche diventano immediatamente riscontrabili con l'uso della cartuccia "Music Maker", un vero capolavoro del genere, che permette di divertire sia chi la musica già la conosce, sia i principianti, che possono comporre armonie tanto usando il pentagramma che utilizzando un sistema visivo particolare.



SHARP MZ-700

SHARP MZ-700

Nel panorama home computer abbiamo inserito anche questo nuovissimo Sharp MZ-700, una tastiera molto interessante completa di registratore a cassette e stampante a colori incorporate. La particolarità di questo Sharp sta proprio qui, nel fornire cioè all'utente un sistema compatto e completo a un prezzo relativamente abbordabile. Il sistema base senza registratore e senza stampante ha un prezzo che non lo rende competitivo, dato che separatamente le due periferiche costano rispettivamente 140 mila e 380 mila lire; il costo del sistema base è di 790 mila lire che, sommato con quello delle periferiche, sale oltre il milione e 300 mila più 240 mila lire di IVA, una bella cifra.

Lo MZ-700 dispone di 64 K bytes di RAM più 2 K per il video e impiega il microprocessore standard Z-80A, con il vantaggio di poter tradurre per questo home tutti i programmi in Basic disponibili per questa CPU.

La tastiera dello Sharp è decisamente professionale, non si potrebbe chiedere di meglio: contiene tutti i tasti necessari per una programmazione completa e per una perfetta gestione dei programmi già esistenti.

Sullo schermo il "display" è di 40 caratteri su 25

righe, mentre la grafica a otto colori si limita a 80×50 punti, un po' pochino per ottenere effetti grafici ad alta risoluzione. A parte questa unica grossa pecca, dello Sharp non si può dire che bene: ottima la stampante a quattro colori (nero, blu, rosso e verde) a 80, 40 o 26 caratteri per riga, e molto comodo il registratore incorporato che permette di lavorare senza troppi fili e spine multiple, fatto che sarà altamente apprezzato da chi ha un bambino o un gatto per casa.

ORA C'È IL GAME COMPUTER



A tutti i lettori che ce lo chiedono, non manchiamo di rispondere: la consolle dei videogames è un computer, che si differenzia da un home computer solo per la dotazione di attrezzatura di input e output e per l'assenza di un linguaggio di programmazione. Oggi fra le due realtà, consolle e home computer, c'è un ponte: il game computer Lucky, cioè quel complesso di accessori che agganciati alla consolle Intellivision la trasformano in un home computer.

Le cose, però, non stanno esattamente così: in effetti Lucky fornisce l'Intellivision della tastiera e del linguaggio residente, ma il tutto ha caratteristiche troppo peculiari per poter essere assimilato ad uno degli home computer che appaiono in questa rassegna natalizia. Vediamo insieme perché.

LA TASTIERA: è molto semplificata, priva di quella multifunzionalità che ormai è caratteristica imprenscindibile di un buon computer. La dotazione simbolica è ridotta all'osso. Ma per gli usi a cui Lucky è destinato, va bene anche così.

IL LINGUAGGIO: che si tratti di un BASIC è fuori di dubbio, ma le differenze dal Basic standard sono molto marcate. Circa tutte le istruzioni sono diverse nella sintassi e anche nella grafia, molto ridotta la dotazione di funzioni ordinarie, molto ampliata quella di funzioni che chiamano routine in linguaggio macchina. Queste ultime due caratteristiche incominciano già a illuminarci sugli scopi di Lucky.

IL SISTEMA OPERATIVO infatti contiene delle routines assolutamente inedite, che non si trovano su nessun home computer: queste routines permettono di estrarre da un cartridge compatibile con il sistema Intellivision uno qualsiasi dei "caratteri" (pezzo di disegno) utilizzati nel videogame stesso, per poi poterlo manovrare a proprio piacimento. Ecco che infatti troviamo istruzioni molto dirette per l'animazione, per valutare le distanze, per formare successioni di caratteri nello stesso luogo.

Lucky, in altre parole, si incarica della traduzione immediata in linguaggio macchina: voi prendete un videogame, ne scomponete le figure, ne ricomponete delle altre, le animate a vostro piacimento, le fate muovere come vi pare e alla velocità che meglio desiderate, e, se siete pazienti, vi costruite un altro videogame, nuovo.

È ora chiaro che non si può confrontare Lucky con nessuno degli home computer, e quindi è anche privo di senso porsi l'alternativa fra l'acquisto di un home o di Lucky: si tratta di strumenti molto diversi, che servono a fare cose diverse.

Per concludere, è nella migliore tradizione di VIDEOGIOCHI lanciare qualche proposta: tutti i Luckisti dovrebbero quindi scriverci e segnalarsi, in modo che valutiamo l'opportunità di prendere qualche iniziativa di tipo "gara al migliore lucky-game" o cose del genere!

Naturalmente chi ha fatto già qualcosa, ce lo mostri.

I GIOCOMPUTER

SPECTRUM DELLE MIE BRAME...

JET PAC

COMPUTER	SUPPORTO	NOME DEL GIOCO	JOYSTICK	RAM	PREZZO
SINCLAIR	CASSETTA	JET PAC	OPZ	16K	L. 20.000

Finalmente, amici Spectrumisti, un vero gioco di abilità e, con una grafica veramente magnifica.

Jet Pac è un gioco fantascientifico e di sopravvivenza.

Il "jet-pac" è quella specie di zaino (per il momento allo stadio sperimentale) che permetterà agli astronauti di spostarsi in maniera autonoma nello spazio.

Ma parliamo del nostro gioco. Appena inserita la cassetta, vedrete apparire sullo schermo un avvertimento che annuncia che la cassetta sta caricando (Jet Pac is loading). In seguito apparirà un disegno in Logo, che riproduce un astronauta, su di un pianeta, che spara a volontà.

Ecco poi uno schema che vi permette di decidere se volete giocare da soli o con un amico, e se con o senza joystick.

Ricordate che siete un astronauta munito di jet pac e di lanciafiamme, che dovete sopravvivere su di un pianeta ricostruendo i tre pezzi della vostra astronave e riempendola di benzina per poter ripartire.

All'inizio disponete di 5 vite, ma se arrivate al termine del quarto quadro ve ne viene data una supplementare; ovviamente il gioco comporta diversi quadri.

Nel primo bisogna sistemare i 3 pezzi dell'astronave in verticale e farle il pieno di benzina.

I bidoni di benzina cascano a uno a uno dal cielo. Bisogna prenderli evitando con cura i meteoriti vaganti e lasciarli cadere sopra all'astronave.

Oltre ai bidoni di benzina cascano anche dei gioielli che hanno la funzione di bonus: questi però valgono poche centinaia di punti, quindi è sempre meglio cercare di riempire l'astronave prima di dedicarsi ai gioielli.

Quando l'astronave è completa ed ha fatto il pieno, inizia a lampeggiare e dovete entrarvi per poter partire.

Ora l'astronave sale, ma come arriva nella parte alta dello schermo, ha già terminato il suo pieno di benzina e scende vuota. Bisogna rifarle il pieno (ed è il secondo quadro).

In questo quadro bisogna stare attenti ad evitare degli insidiosi mostriciattoli, abitanti del nuovo pianeta.

Nei quadri successivi si combatterà contro dei cattivi palloni e poi contro dei kamikaze (questi ultimi sono però molto facili da distruggere).

Dopo aver sconfitto i kamikaze l'astronave finalmente parte per un lungo viaggio e vi ritrovate con una seconda astronave da costruire e a dover combattere contro degli UFO.

Ora vi chiederete cosa c'è dopo... non lo sappiamo: sta a voi a scoprirlo, perché il gioco continua.

Concludendo, anche grazie alla grafica, questo gioco vi farà fare uno splendido viaggio in mondi sconosciuti, sempre nuovi e sempre con emozioni diverse. Siamo sicuri che vi piacerà perché il "cosa ci sarà dopo" vi terrà sempre con il fiato in sospeso. Le difficoltà del Jet Pac svilupperanno il vostro colpo d'occhio ed i vostri riflessi.

CONSIGLI UTILI

Tenete sempre schiacciati i bottoni dello sparo e cercate di restare sempre verso l'alto dello schermo prendendo al volo tutto ciò che potete prendere.

Non portatevi mai ai lati dello schermo (se non in casi eccezionali) perché sono i luoghi di abitazione dei nemici (meteoriti, mostriciattoli, palloni ecc.).

Evitate di prendere un gioiello caduto sul fondo dello schermo e circondato da nemici: in questo caso, la mania di fare punti vi potrebbe essere fatale.

Infine cercate sempre di prendere tutto al volo e non lasciate che niente appoggi a terra, perché anche qui è facile trovarsi nei guai.

Ed ora pronti, i riflessi svegli, le dita appoggiate sui bottoni giusti e... in bocca al Jet Pac.

Ci farebbe piacere avere anche le vostre impressioni. Sapere se siete riusciti ad andare oltre ai quadri che vi abbiamo descritto e... soprattutto che cosa avete trovato.

DIMMI DI TE...

Un'altra routinetta da piazzare in fondo al programma, a qualsiasi programma.
Questa volta la routine permette di conoscere, a richiesta, la situazione in cui si trova il computer: che versione di computer è (16 o 48 K), quanti bytes sono occupati sui microdrive, quanto memoria è occupata dal programma, quanto dalle variabili, quanti bytes sono ancora disponibili, quanto tempo è trascorso dall'accensione, e lo stato di definizione dei caratteri definibili.

```
        STATUS SPECTRUM

    VERSIONE          :48 K

    MICRODRIVE MAPS:0 Bytes

    PROGRAM. BASIC  :1857 Bytes
    VARIABILI         :76 Bytes

    BYTES DISP.48K  :39678 Bytes
    BYTES DISP.16K  :6910 Bytes

    TEMPO
    DALL'ACCENS.      :1222 Sec.

    Situaz. User Def.Graphics
    NOR:ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTU
    UDG:ABCDEFGHIJKLMNO▮QRSTU
9988>CLS : DRAW 255,0: DRAW 0,17
5: DRAW -255,0: DRAW 0,-175: PLO
T 40,158: DRAW 127,0: PRINT AT 1
,5;"STATUS SPECTRUM";AT 4,2;"VER
SIONE          :";(FN p(23732)-1638
3)/1024;" K";AT 6,2;"MICRODRIVE
MAPS:";FN p(23631)-23734;" Bytes
";AT 7,2;AT 8,2;"PROGRAM. BASIC
:";FN p(23627)-FN p(23635);" Byt
es";AT 9,2;"VARIABILI      :";FN
 p(23641)-FN p(23627)-1;" Bytes"
;AT 11,2;"BYTES DISP.48K :";FN p
(23730)-FN p(23641);" Bytes";AT
12,2;"BYTES DISP.16K :";FN p(237
30)-FN p(23641)-32768;" Bytes";A
T 19,2;"UDG:ABCDEFGHIJKLMNO▮QRST
U";AT 18,2;"NOR:ABCDEFGHIJKLMNOP
QRSTU"
9989 PRINT AT 17,2;"Situaz. User
 Def.Graphics": PRINT AT 14,2;"T
EMPO";AT 15,2;"DALL'ACCENS.    :"
; INT ((FN p(23672)+65536*PEEK 2
3674)/50);" Sec.": GO TO 9989
9998 SAVE "STATOSPECT" LINE 1
```

VIC, VIC... HURRÀ!

GORF

SUPPORTO	NOME DEL GIOCO	JOYSTICK	RAM	PREZZO
CARTUCCIA	GORF	SI	BASE	L. 41.000

GORF, ovvero il più bel videogioco spaziale per il Vic. È bella anche la grafica (che nei giochi del Vic lascia troppo spesso a desiderare), tanto da far dimenticare per giorni e giorni l'esistenza stessa dei videogiochi da bar.

PRIMO QUADRO

Ora basta coi complimenti, anche se ben meritati, e veniamo al sodo: il primo quadro, la Astro Battle, si presenta come il superclassico Space Invaders. Già da qui si devono sfruttare due particolarità di questo "Gorf", e cioè la gittata variabile del tiro e la possibilità di spostare la propria astronave anche verticalmente nella fascia inferiore dello schermo.

Gli invasori non compaiono tutti insieme all'inizio del gioco, ma uno per uno: finché lo schieramento su tre file non sarà completato, bisogna approfittare per farne fuori il maggior numero, dato che fino a quel momento sono innocui. Per farlo più rapidamente conviene spostarsi subito il più in alto possibile e aprire un fuoco rapido spostandosi sotto le loro fila.

Poi comincia l'inferno: altro che Space Invaders, questi sparano come dannati e per farcela conviene far fuoco stando alla base dello schermo e accorciare il loro schieramento fino a ridurlo a quattro o cinque colonne in tutto.

Dicevamo della gittata variabile: il tempo di ricarica del vostro cannone è immediato, ma appena sparato il secondo colpo il primo si dissolve lì dove si trova. Questo significa che il secondo colpo va sparato solo quando il primo ha fatto centro, oppure quando è evidente che andrà a vuoto, altrimenti lo si spreca; usando accortamente il movimento del cannone in su e in giù vedrete che imparerete presto la tecnica del primo quadro.

Stavamo per dimenticarcene: come a Space Invaders, ogni tanto passano astronavi che valgono un mucchio di punti. Ce ne sono di veloci che passano senza fermarsi, altre che si bloccano per qualche istante in due punti determinati dello schermo e altre ancora, i famigerati Gorf, che trotterellano tonti e lenti.

Per beccare le prime l'unica è mettersi all'angolo





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.

estremo dello schermo (se avete abbattuto abbastanza colonne di invasori da poterci restare al sicuro per qualche secondo) e far fuoco appena compaiono. Per le seconde non ci sono problemi, basta imparare i punti dove si bloccano (sono sempre gli stessi), mentre per i Gorf è buona norma sparare stando il più in alto possibile perché la loro lentezza inganna facilmente.

SECONDO QUADRO

Eccoci al secondo quadro, il Laser Attack. Qui ci si deve battere contro due formazioni composte da un Gorf, tre uccellacci tipo Galaxian e un'astronave armata di laser. Appena quest'ultima ha lanciato il suo laser, bisogna farla fuori perché è veramente pericolosa. Le altre non sono un gran problema, a patto di tenersi sempre ben bassi alla base dello schermo e usare abilmente il tiro rapido, quasi a mitraglia.

Il brutto è che il cannone di cui si dispone (all'inizio si parte con sei) è bello grosso, tanto da costituire facile preda del fuoco nemico. A parte questo, il secondo è un quadro che si supera in fretta, una manciata di secondi.

TERZO QUADRO

Il terzo quadro è davvero infernale, un incubo che dura venti secondi e che bisogna cercare di passare con i danni minori. All'inizio pare impossibile; si resta affascinati dallo schermo nero sul quale saettano a spirale Gorf e astronavi aliene che sputano palle infuocate e ci si accorge troppo tardi di aver perso tutti i propri cannoni. Game over.

A forza di partite però s'impara qualcosa, per esempio a dominare la terribile angoscia che attanaglia il polso e la gola e a mirare alla meno peggio i nemici. Conta molto anche la fortuna di non venir investiti di striscio, di colpire sparando alla cieca, ma buona norma è il tenersi per quanto si può al centro dello schermo, sparando all'impazzata.

Ricordate che da questa fase, più che collezionare centri, è importante uscire indenni. A noi — lo confessiamo — è capitato ben poche volte di non perdere neppure un cannone, ma voi saprete fare certamente di meglio...

QUARTO QUADRO

Eccoci al quadro finale, la grande astronave a forma di bottiglia che passa incessante da sinistra a destra e viceversa, abbassandosi ad ogni passaggio. Questa è protetta da una barriera nella quale è necessario aprirsi un varco centrale e sputa in continuazione proiettili e palle infuocate, tutto sommato abbastanza facili da evitare almeno all'inizio.

Ed è proprio all'inizio che conviene cercare di far saltare l'ammiraglia con un colpo ben mirato in un buchino che ha sulla pancia in corrispondenza del reattore. Con un po' di pratica l'operazione riesce quasi sempre, soprattutto tenendo conto che bisogna sparare un colpo singolo esattamente nel momento in cui l'astronave si volta, stando ovviamente al centro dello schermo. Quando si fa centro non solo si ha la soddisfazione di vedere un'esplosione magnifica e coloratissima, ma anche quella di guadagnare un cannone e di passare dal grado di Space Cadet a quello di Space Capitain.

LA PARTITA

Ora si ricomincia col primo quadro, con gli alieni più bassi e più rabbiosi però, e questo vale anche per i quadri successivi.

Abbattuta la seconda ammiraglia non si vince nessun cannone (ed è un peccato), ma si passa al grado di Space Colonel. Qui cominciano i guai, non tanto nei primi due quadri quanto nel terzo, Time Wart, veramente mostruoso. L'angoscia e il panico salgono a limiti intollerabili e per passarlo ci vogliono nervi e pollice d'acciaio.

Poi di nuovo l'astronavona e i galloni di Space General, anche stavola senza cannoncino in bonus. Perché?

Questo dei bonus mancanti ci sembra l'unico difetto di "Gorf", ma il gioco è talmente appassionante che lo si dimentica presto.

P.S. C'è anche il grado di Space Warrior e quello di Space Avenger. A proposito di quest'ultimo il libretto d'istruzioni minaccia: "Vi ci vorranno mesi per arrivarci". È vero, ve lo garantiamo.

ATARIANA

PHARAOHS CURSE

OBIETTIVO

Lo scopo del gioco è quello di recuperare 16 tesori da 16 stanze che compongono la piramide e uscire in tempo da quest'ultima.

SCENARIO

Il gioco è ambientato in una suggestiva piramide, coloratissima e veramente ben curata graficamente, dove il labirinto di stanze e l'ira del faraone e della mummia rendono ardua la sopravvivenza.

Ogni stanza è cosparsa di una serie di oggetti ed esseri che possono essere divisi in Nemici e Amici.



SYNSONIC DRUMS by MATTEL ELECTRONICS

La batteria Elettronica che ti permette di:

SUONARE come un vero batterista con il micro-computer incorporato.
COMPORRE, REGISTRARE E RIPRODURRE la tua musica con le 3 memorie da 16 battute separate.
PRODURRE i tuoi suoni spaziali sintetizzati con un Tom-Tom elettronico regolabile su un'ampiezza di cinque ottave.
CREARE più di 4.000 ritmi diversi con la semplice pressione di un dito... e un po' di fantasia.
OTTENERE gli effetti sonori di una vera batteria con le 4 piastre elettroniche sensibili alla pressione.



All'incredibile prezzo
di L. **199.000** Iva compresa

Distribuzione in esclusiva per l'Italia
CGD Messaggerie Musicali Divisione VIDEOSUONO via Quintiliano 40, 20138 Milano

OGGETTI ED ESSERI NEMICI

Faraone e mummia: sono i principali nemici, compaiono all'improvviso e sparano al nostro eroico esploratore; si eliminano temporaneamente colpendoli.

Mine a tempo: molto pericolose, vengono innescate dal peso dell'omino e dopo alcuni secondi emettono una fiammata mortale. Alcune mine sono collegate fra loro, basta innescarne una per provocare una esplosione a catena.

Sbarre d'acciaio: sono il nemico meno pericoloso; poste in alcuni passaggi obbligati si muovono con regolarità costringendo l'omino a corse al limite dell'errore.

OGGETTI AMICI

Ascensori: sono i più utili fra gli oggetti amici. Permettono di salire in posti altrimenti irraggiungibili; bisogna prenderli saltando poiché alla base una mina a tempo è collegata ad un'altra mina all'arrivo, innescandola alla partenza si rischia di arrivare a bruciarsi.

Liane: abbastanza rare, hanno la stessa funzione degli ascensori ed è meno pericoloso usarle.

Chiavi: anche se non sono indispensabili sono molto utili poiché aprendo passaggi segreti permettono di risparmiare evitare lunghi e pericolosi giri.

L'omino rimane in possesso della chiave fino a che lampeggia color oro.

Per arricchire il tutto un uccellaccio svolazza nella piramide cercando di agguantare il nostro baldo eroe per trasportarlo in un'altra stanza.

Infine saltuariamente un oggetto si materializza ai bordi dello schermo per poi scomparire dopo pochi secondi; se viene toccato quando ha la forma di vaso regala una vita, se colpisce l'omino quando ha la forma di freccia lo uccide.

COMANDI

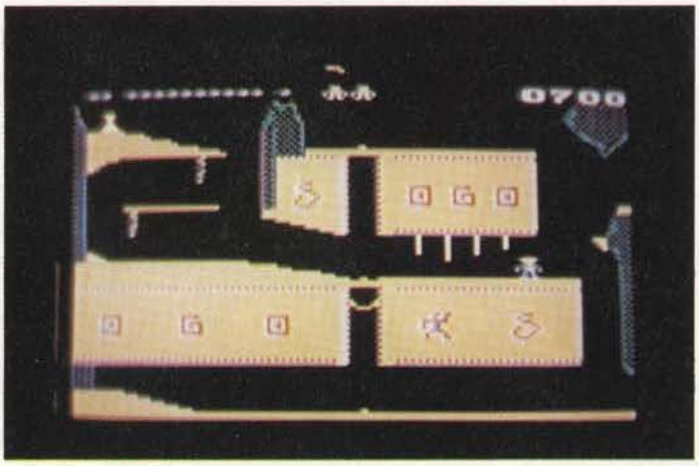
L'esploratore viene diretto orizzontalmente muovendo lo stick 1 nella direzione voluta, sale le liane spingendo in alto e salta gli ostacoli indirizzando lo stick diagonalmente in alto.

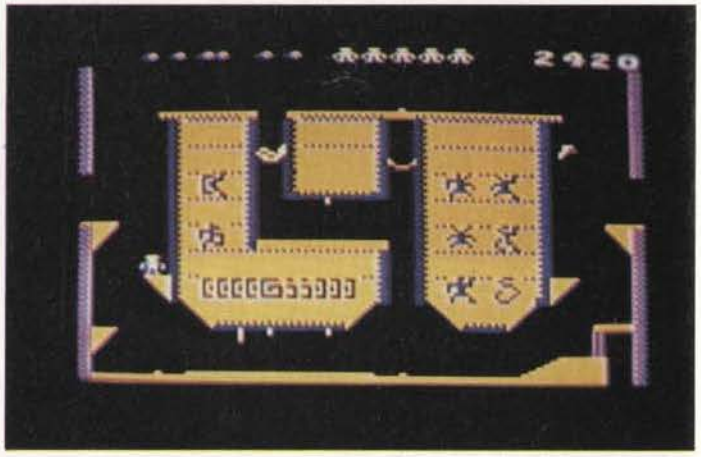
Spara premendo il bottone rosso e muovendo l'omino nella direzione desiderata.

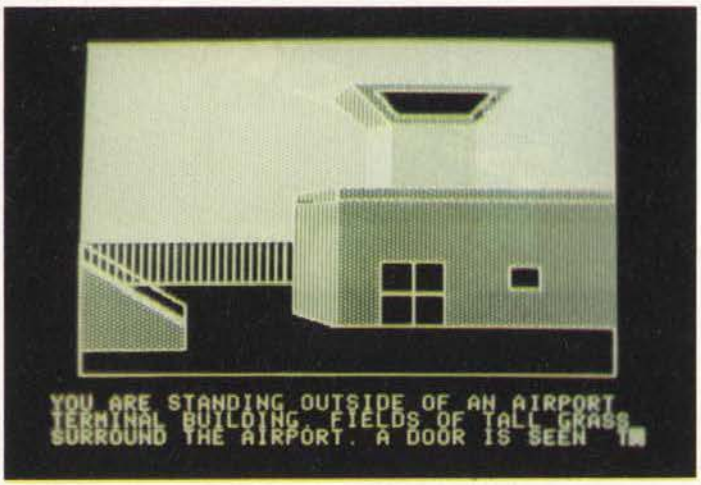
VARIAZIONI

Pharaohs curse (La maledizione del faraone) consente di giocare a 4 differenti livelli, tutti per un solo giocatore.

I livelli determinano la velocità e la tenacia della mummia, del faraone e del nostro eroico esploratore che









ai livelli più alti corre spasmodicamente per sfuggire all'ira dei due egizi.

Per accedere al livello 2 bisogna prima aver finito al livello 1; rivelata la parola d'ordine per il 2 livello si potrà iniziare direttamente da quest'ultimo e così via fino alla difficoltà 4.

PUNTEGGI E BONUS

Il punteggio finale è dato dal numero di volte che si uccide il faraone (10 P.), la mummia (15 P.) e l'uccello (25 P.) e dal numero di tesori presi (200 P.) e chiavi usate (100 P.), anche se il punteggio vero e proprio è, secondo noi, dato dal numero di tesori rubati dalla piramide, indicato in alto a sinistra.

Ad ogni tesoro preso si vince una vita. Non esistono limitazioni nel numero delle vite anche se ne vengono al massimo indicate 5 sullo schermo.

STRATEGIA

In questo gioco non abbiamo individuato alcuna strategia determinante o molto utile per la buona riuscita della avventura, ci limitiamo quindi a consigliarvi di esercitarvi soprattutto ai salti, inizialmente difficili, di disegnare una mappa della piramide e di cercare di ricordare dove si è già stati.

Anche se non è indispensabile vi consigliamo di usare le chiavi e di scoprire i passaggi segreti.

Infine ripetiamo l'utilità di prendere gli ascensori al volo onde evitare sgradite bruciature.

CONCLUSIONI

Il programma è veramente ben fatto, il gioco pur mantenendo lo spirito avventuriero è veloce ed assortito.

Come sempre la Synapse è riuscita ad ottenere il massimo, anche per quanto riguarda la grafica, dall'ottimo personal computer Atari.

Vi chiederete perché mai dedichiamo dello spazio, prezioso spazio, a un videogame di una marca non importata in Italia, come la Synaps.

Ce lo siamo domandati anche noi, prima di metterci al lavoro su questo game, naturalmente. Abbiamo concluso che è un vero peccato che questa casa non sia distribuita nel nostro Paese: chissà che questa recensione non convinca qualche bravo importatore a darsi da fare!

LE GRAFICHE ATARI

Come ricorderete il mese scorso abbiamo considerato le prime due grafiche Atari che permettevano di creare scritte giganti; questa volta analizzeremo le grafiche dal 3 al 7, utili per programmare disegni e grafici.

Questi 5 modi grafici si possono dividere in due gruppi, le grafiche a 3 colori (3, 5 e 7) e le grafiche a 1 colore (4 e 6); all'interno di ogni gruppo le grafiche si differenziano per la risoluzione dello schermo che va da 40×20 della 3 a 80×40 della 4 e della 5 fino a 160×80 della 6 e della 7.

Come si può notare dal listato 1, nelle linee generali, l'uso di questi modi grafici è uguale al metodo impiegato con le grafiche 1 e 2.

Bisogna innanzi tutto definire la grafica (linea 10), definire il colore (linee 20, 60 e 90) e tracciare il disegno desiderato (linee 30, 70 e 100).

Nella linea 110 è posto il messaggio da scrivere nelle 4 righe di testo presenti in ognuna delle grafiche.

Anche in questi modi grafici è possibile eliminare lo spazio di testo aggiungendo al numero della grafica 16, come si nota nel listato 1 modifica 1, anche se poi è obbligatorio sostituire la riga 110 con un GOTO 110 o con un più utile FOR...NEXT.

I colori nel listato 1 sono modificabili tramite i comandi SETCOLOR, dove cambiando il registro del setcolor (primo numero) si influisce appunto sui colori e su altri fattori, indicati nella seconda parte del listato.

Analogamente si usano le grafiche 4 e 6 a un colore, dove i setcolor influiscono sull'unico colore e su vari componenti come indicato nel listato 2 parte 2.

Come avere visto usare questi modi grafici è semplice, potete adattarli ad ogni esigenza e cambiando opportunamente i colori potrete ottenere vivaci disegni e chiari grafici.

LISTATO 2 PARTE 1

```
10 GRAPHICS 4:REM anche GR. 6
20 COLOR 1
30 PLOT 0,1:DRAWTO 30,1
40 PRINT "Prove grafiche 4 e 6"
```

LISTATO 2 PARTE 2

```
15 SETCOLOR 4,4,4:REM *
   CAMBIA LO SFONDO *
20 SETCOLOR 0,11,4:REM *
   CAMBIA IL COLOR 1 *
30 SETCOLOR 1,0,0:REM *
   CAMBIA I CARATTERI DI TESTO *
40 SETCOLOR 2,0,0:REM *
   CAMBIA LO SPAZIO DI TESTO *
```

LISTATO 2 MODIFICA 1

```
10 GRAPHICS 4+16:REM anche GR. 6+16
40 GOTO 40:REM Trasformabile in riga
   40 FOR A=1 TO 2000:NEXT A
```

LISTATO 1 PARTE 1

```
10 GRAPHICS 3:REM anche GR. 5 e 7
20 COLOR 1
30 PLOT 0,1:DRAWTO 30,1
60 COLOR 2
70 PLOT 0,3:DRAWTO 30,3
90 COLOR 3
100 PLOT 0,5:DRAWTO 30,5
110 PRINT "Prove grafiche 3,5 e 7"
```

LISTATO 1 PARTE 2

```
15 SETCOLOR 4,4,4:REM *
   CAMBIA LO SFONDO *
20 SETCOLOR 0,11,4:REM *
   CAMBIA COLOR 1 *
50 SETCOLOR 1,2,10:REM *
   CAMBIA COLOR 2 E CARATTERI TESTO *
80 SETCOLOR 2,7,2:REM *
   CAMBIA COLOR 3 E SPAZIO TESTO *
```

LISTATO 1 MODIFICA 1

```
10 GRAPHICS 3+16:REM o GR. 5+16 e 7+16
110 GOTO 110:REM Trasformabile in riga
    110 FOR A=1 TO 2000:NEXT A
```

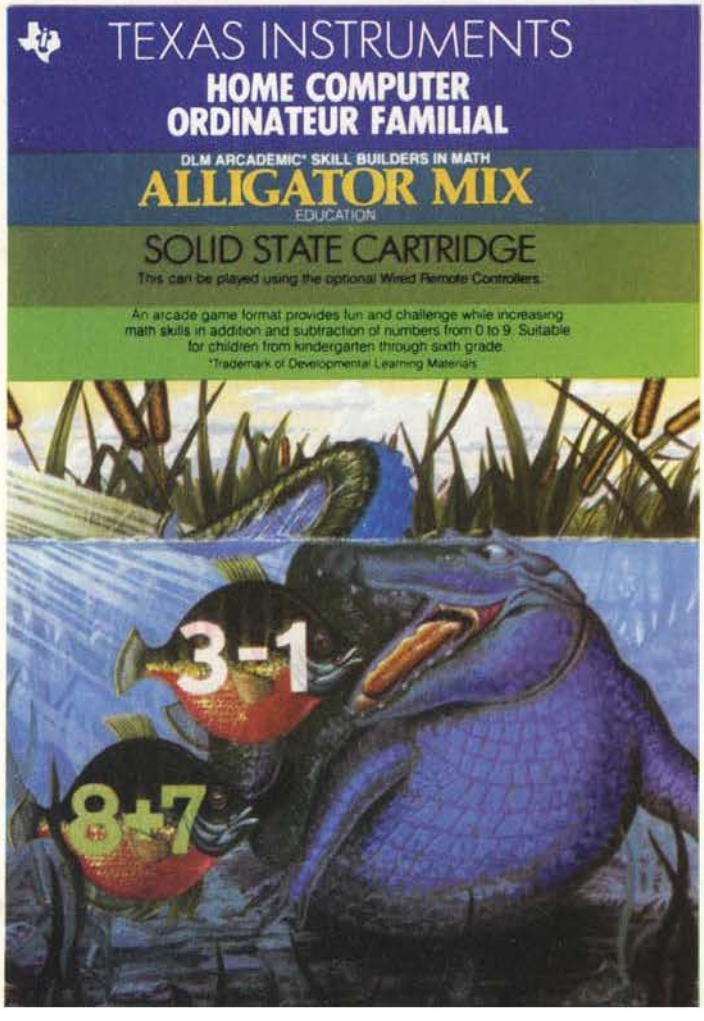


ALLIGATOR MIX

COMPUTER	SUPPORTO	NOME DEL GIOCO	JOYSTICK	PREZZO
TI/99	CARTUCCIA	ALLIGATOR MIX	OPZ	L. 49.000

Un'intera famiglia di sorridenti alligatori aspetta nella sua palude di essere sfamata a colpi di addizioni e sottrazioni. I rettili sapienti sono un'altra trovata della Texas per impartire ai ragazzini massicce dosi di aritmetica senza provocare violente ribellioni.

Una mela contenente un'operazione galleggia verso le fauci del primo alligatore: il giocatore deve aprire o chiudere le potenti mascelle. Se il numero che compare sulla pancia dell'animale corrisponde all'operazione in arrivo e le fauci sono aperte, tutto è OK e viene assegnato un punto. Se non si apre la bocca dell'alligatore o se la si apre quando non c'è concordanza fra operazione e risultato, viene assegnato un punto nel conteggio degli errori e la povera bestia emette un verso di delusione accorata.



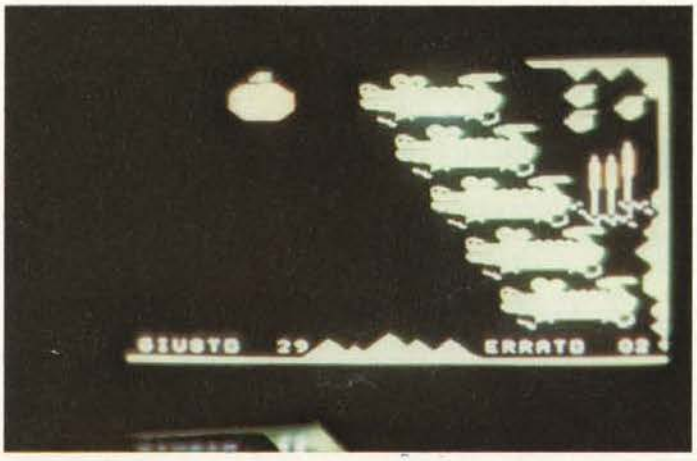
Ogni cinque risultati esatti compare sullo schermo un altro alligatore. Il gioco si fa via via più difficile perché lo spazio fra gli alligatori e le mele diminuisce fino ad essere molto ridotto, lasciando di conseguenza al giocatore un tempo minore per decidere e reagire di conseguenza.

Inoltre, quando si accumulano tre errori l'alligatore sparisce e si torna a quello inferiore.

Le opzioni di gioco riguardano la difficoltà (da 1 a 9), il tipo di esercizio (con cifre fino a 3, 6 o 9), la durata (da 1 a 5 min.).

"Alligator Mix" è forse il più accattivante dei giochi didattici Texas per la simpatia dei protagonisti, per la grafica eccellente ed il sonoro azzeccato.

Siamo certi che piacerà ai genitori quanto ai figli e che in famiglia si organizzeranno gare accanite per rimpinzare i lucertoloni.



MISSIONE IMPOSSIBILE

Qualche lettore ci ha rimproverato di dedicare molto spazio al Vic ed allo Spectrum e di trascurare il Texas. Fra questi Salvatore Gulisano di Catania, che ci ha inviato il suo gioco "Missione Impossibile", che stazza ben 300 righe di programma!

Niente di meglio, quindi, che riempire questo nuovo spazio dedicato al TI con il contributo di Salvatore, sicuri che riscuoterà l'interesse dei "Texisti".

Qui di seguito diamo il listato del programma seguito dalle spiegazioni del suo creatore.

DESCRIZIONE DEL PROGRAMMA

Dalla riga 10 alla riga 240 definisce i caratteri e i colori.

Dalla riga 260 scrive le possibilità di gioco.

Alla riga 320 la **CALL KEY** sceglie il livello di difficoltà e le eventuali istruzioni (la subroutine della riga 1770 scrive le istruzioni).

La riga 360 prepara la variabile in ordine crescente partendo da uno per la successiva **ON... GOSUB...**

L'**IF... THEN...** controlla che la variabile **S** non superi i valori della **ON GOSUB.**

Dalla riga 390 alla 420 si prepara il video.

Dalla riga 430 sino alla riga 710 il programma prepara il labirinto.

Vediamo le parti più importanti:

480 definisce il carattere

Il labirinto è formato da segmenti perpendicolari sia verticali che orizzontali: con le istruzioni randomize si trovano le coordinate degli assi rispettivamente nella prima metà video e nella seconda cioè: una coordinata si trova nelle colonne da 1 a 16 e l'altra tra 16 e 32 la riga è casuale tra le 24.

Per gli assi verticali è lo stesso procedimento cambiando le righe con le colonne.

I segmenti sono 15 orizzontali e 15 verticali più un quadrato in alto a sinistra.

Alle righe 690, 820 sono situate due **CALL KEY** che servono per far rifare il labirinto in caso che il labirinto sia senza sbocco oppure ci siano troppe mine sulla strada.

Dalla riga 730 alla riga 810 sistema le mine, la quantità varia a seconda del grado scelto.

Come già detto nel caso che si voglia rifare il labirinto si deve premere "Enter" in caso contrario un tasto qualsiasi.

Dalle righe 890 sino a 1000 sistema le mine.

Vediamo le righe principali:

Prima trova le righe e le colonne delle mine poi con il **CALL GCHAR** alla riga 960 controlla che le cellule non si posino sulle mine, sull'obiettivo o sul muro.

Da 1010 a 1120 il programma crea i valori iniziali:

E = energia disponibile (si consuma un'unità ogni movimento).

AS = astronavi disponibili, è un numero casuale che può essere sostituito da un numero fisso.

R, C = posizioni iniziali dell'astronave (possono essere sostituite da numeri casuali).

CAR = flag per il carattere dell'astronave, 40 se è senza scettro, 41 se è con lo scettro, cioè con la pancia piena.

Alla riga 1130 si trova la **CALL KEY** principale per il movimento dell'astronave.

La **GOSUB 2950** serve per bloccare il programma senza rovinare i caratteri con un **BREAKPOINT AT XY** e per non sporcare il video. Per ottenere questa fermata bisogna premere **P** e per ricominciare a giocare un tasto qualsiasi: non conviene bloccare il programma in caso di pericolo perché si perde un movimento rispetto alle mine. Premendo **P** invece di incrementare **R** e **C** si va alla subroutine della linea 2950.

La riga 1150 serve per non far lampeggiare il carattere quando si ferma, senza questa linea il carattere verrebbe cancellato e ridisegnato nello stesso posto dando luogo ad un fastidioso lampeggiare.

Le **CALL KEY** delle righe 1180 e 1190 servono per depositare lo scettro e per ricominciare il gioco senza ribattere **"RUN"**.

Per ricominciare allo stesso livello si deve premere "Redo" e per riselezionare il livello si deve premere "Back".

La **GOSUB 2730** definisce i nuovi valori di **R** e di **C.**

Esaminiamo la suddetta subroutine:

RTI è la variabile di ritorno.

C è la coordinata Y dell'astronave che incrementa o diminuisce del valore di **V.**

R ha la stessa funzione di **C.**

RIC servirà in una prossima subroutine e serve per l'incremento negativo di **C.**

RIR è uguale a **RIC** però serve per la variabile **R.**

La **GOSUB 2100** della riga 1250 controlla che l'astronave non esca dallo schermo causando un messaggio di errore, poi controlla se l'astronave sale sopra una mina o esce dal labirinto.

Nel caso che esca dal labirinto i valori **E** e **C** decrescono rispettivamente delle variabili **RIR** e **RIC,** viste precedentemente sino ad arrivare o su una mina o sul labirinto o sulla cellula.

Poi controlla, e se sale su una mina manda alla sub routine **ESPLOSIONE.**

Controlla anche se sale sullo scettro (2290); se si dispone di altro carburante (2330) in caso contrario manda alla subroutine "esplosione" **2630** poi manda alla richiesta di nuovo gioco.

Nel caso che si disponga di altra energia il programma controlla se abbiamo ancora astronavi (difatti quando si esplode si riappare e dopo un movimento siamo avvertiti della mancanza di astronavi **(1650)**.

Poi stampa l'astronave CHR (40) se non abbiamo lo scettro, in caso contrario CAR (40).

Il **FOR... NEXT** (1270-1330) muove le cellule calcolando la differenza tra le coordinate della vostra posizione e quella delle cellule.

La **GOSUB 2400** della riga 1310 controlla che la cellula non vada sopra le mine, sopra l'obiettivo o sopra il muro vicino all'obiettivo.

Poi controlla se la cellula sale sull'astronave e manda alla subroutine esplosione.

Alla riga **1340** c'è una diminuzione di energia per ogni ciclo, questa diminuzione si può trasformare con **E=E−V** in modo da far consumare più energia.

In caso che tutto vada liscio, il programma ricomincia anzi ripete lo stesso ciclo partendo dalla riga **1130.**

Premendo **ENTER** (RT=13) e possedendo lo scettro si lascia lo scettro nella posizione attuale e si ritorna al punto di partenza. (1400-1410) invece nel caso che noi fossimo già al punto di partenza si vince la partita e il programma ci manda alla riga 1460 dove ci sono gli allori per i vincitori.

Dopo la vittoria abbiamo la sconfitta, anzi, le sconfitte perché si può morire in due modi: o distrutti oppure rimanendo a secco. Dopo (come già detto) abbiamo la proposta per il nuovo gioco.

Alla riga 1770 abbiamo la subroutine istruzioni (premendo AID).

Dalla riga **1900** alla riga **2090** abbiamo la subroutine per il livello di difficoltà la subroutine viene comandata dalla **ON... GOSUB...** della riga 380.

Nella prima edizione del mio programma le cellule si muovevano casualmente senza inseguire l'astronave e perciò la velocità uno era più che sufficiente per un principiante, però adesso il livello più facile è il IV.

In conclusione consiglio di invertire la velocità. Provare per credere! Se giocate al livello uno verrete

distrutti perché le cellule camminano più velocemente dell'astronave avendo la possibilità di camminare in diagonale.

Si deve notare che la maggior parte di quelle che io chiamo subroutine sono normalissimi passi di programma perché utilizzati da una sola parte del programma, però mettendoli separati sono di più facile accesso a chi comincia da poco a programmare.

Cari **NEW PROGRAMMER** non preoccupatevi! Presto diventerete anche voi dei **V.I.P. (VERY IMPORTANT PROGRAMMER).**

Qualche osservazione sul gioco

Personalmente troviamo un po' "soffocanti" i giochi ambientati in un labirinto e preferiremmo almeno poter avere qualche arma a disposizione per distruggere le cellule inseguitrici: in "Missione Impossibile" invece l'unica possibilità è la fuga.

Un altro elemento poco piacevole per il giocatore è la casualità del numero di astronavi a disposizione. Di questo numero poi si viene a conoscenza solo alla fine del gioco, mentre sarebbe invece molto più utile saperlo all'inizio per elaborare una strategia adeguata.

Inoltre, la fine della missione, anche con una vittoria, conclude il gioco mentre si potrebbe invece iniziare una nuova missione al livello di gioco superiore, fino ad esaurimento dell'energia o delle astronavi.

Detto questo dobbiamo però fare i nostri complimenti al lettore che, pur avendo acquistato il TI da pochi mesi, ha già raggiunto una notevole capacità di programmazione.

A tutti gli amici Texisti un invito: vogliamo che questa rubrica sia fatta non solo per voi, ma soprattutto da voi con i vostri programmi e i vostri suggerimenti. Scriveteci, dunque, e non dimenticate di mandarci le vostre creazioni su cassetta e non degli interminabili listati dattiloscritti!

```
10 REM
20 REM ********************
30 REM ***                  ***
40 REM *** MISSIONE      ***
50 REM *** IMPOSSIBILE ***
60 REM ***                  ***
70 REM ********************
80 REM ** COLORI **
90 CALL COLOR(1,2,1)
100 CALL COLOR(12,16,16)
110 CALL COLOR(2,6,2)
120 CALL COLOR(9,13,16)
130 CALL COLOR(10,9,16)
140 CALL COLOR(11,14,16)
150 CALL COLOR(12,1,16)
160 CALL COLOR(13,2,16)
170 REM ** CARATTERI **
180 CALL CHAR(40,"0099BDE7E7BD99")
190 CALL CHAR(127,"00")
200 CALL CHAR(41,"0099BDFFFFBD99")
210 CALL CHAR(96,"FFF7BFE5E7FFDDFF")
220 CALL CHAR(104,"81522C4522548A01")
230 CALL CHAR(112,"18183CFFFF3C1818")
240 CALL CHAR(128,"1818181818181818")
250 CALL CHAR(129,"000000FFFF")
260 CALL CLEAR
270 PRINT TAB(5);"MISSIONE IMPOSSIBILE":::::
280 PRINT "LIVELLO 1 = PRINCIPIANTE"::"LIVELLO 2 = INTERMEDIO"::
290 PRINT "LIVELLO 3 = CAMPIONE"::"LIVELLO 4 = PROFESSIONISTA"::
300 PRINT " SCEGLI IL TUO LIVELLO":::::
310 PRINT "PREMI""AID""PER LE ISTRUZIONI"
320 CALL SOUND(300,440,2)
330 CALL KEY(0,RT,ST)
340 IF RT<>1 THEN 370
350 GOSUB 1770
360 GOTO 260
370 S=RT-48
380 IF (S<1)+(S>4)=-1 THEN 330
390 ON S GOSUB 1900,1950,2000,2050
400 CALL SCREEN(11)
410 CALL COLOR(1,1,16)
420 CALL COLOR(2,6,2)
430 CALL CLEAR
440 C12=32
```

```
450 R22=24
460 R12=1
470 CALL CLEAR
480 RANDOMIZE
490 CALL CHAR(137,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
500 C21=32
510 R11=24
520 C11=1
530 REM    ***DAL 490 GENERA***************IL LABIRINTO*****************************
**********************************
540 FOR I=1 TO 15
550 RP1=ABS(C11-C21)
560 CALL HCHAR(R11,C11,137,RP1+1)
570 C11=INT(16*RND)+1
580 C21=INT(16*RND)+16
590 R11=INT(24*RND)+1
600 RP2=ABS(R12-R22)
610 CALL VCHAR(R12,C12,137,RP2+1)
620 R12=INT(12*RND)+1
630 R22=INT(12*RND)+12
640 C12=INT(32*RND)+1
650 NEXT I
660 FOR PPP=1 TO 4
670 CALL HCHAR(PPP,1,137,4)
680 NEXT PPP
690 CALL KEY(0,RT99,ST99)
700 IF ST99=0 THEN 690
710 IF RT99=13 THEN 440
720 REM ****FINE DELLA*****************GENERAZIONE*****************DEL LABIRINT
O*****************************************************************
730 FOR I=1 TO M
740 RANDOMIZE
750 R1=INT(24*RND)+1
760 RANDOMIZE
770 C1=INT(32*RND)+1
780 IF ((R1=1)+(R1=2))+((C1=1)+(C1=2))=-2 THEN 740
790 IF (R1=24)+(C1=32)=-2 THEN 740
800 CALL HCHAR(R1,C1,127)
810 NEXT I
820 CALL KEY(0,RT98,ST98)
830 IF ST98=0 THEN 820
840 IF RT98=13 THEN 440
850 CALL SOUND(500,440,2,-3,2)
860 CALL HCHAR(2,1,129)
870 CALL HCHAR(1,1,112)
880 CALL HCHAR(24,32,40)
890 REM ** PIAZZA LE **
900 REM ** CELLULE   **
910 FOR I=1 TO W
920 RANDOMIZE
930 R3(I)=INT(24*RND)+1
940 RANDOMIZE
950 C3(I)=INT(32*RND)+1
960 CALL GCHAR(R3(I),C3(I),A)
970 IF (A=40)+(A=112)+(A=127)+(A=128)+(A=129)=-1 THEN 920
980 CALL SOUND(100,440,2,-8,2)
990 CALL HCHAR(R3(I),C3(I),96)
1000 NEXT I
1010 REM ** ROUTINE     **
1020 REM ** PRINCIPALE **
1030 CALL SOUND(500,440,2,660,2,550,2,-3,2)
1040 CALL KEY(0,RT,ST)
1050 IF ST=0 THEN 1040
1060 CALL SOUND(500,440,2,-3,2)
```

```
1070 RANDOMIZE
1080 AS=INT(10*RND)+1
1090 E=500
1100 R=24
1110 C=32
1120 CAR=40
1130 CALL KEY(0,RT1,ST1)
1140 GOSUB 2950
1150 IF ST1=0 THEN 1170
1160 CALL HCHAR(R,C,137)
1170 GOSUB 2730
1180 CALL KEY(0,KEY,ST)
1190 CALL KEY(0,RT,ST)
1200 IF KEY=6 THEN 390
1210 IF KEY=15 THEN 20
1220 IF (RT=13)+(CAR=41)=-2 THEN 1360
1230 IF ST1=0 THEN 1250
1240 CALL SOUND(30,380,2)
1250 GOSUB 2100
1260 CALL HCHAR(R,C,CAR)
1270 FOR I=1 TO W
1280 CALL HCHAR(R3(I),C3(I),137)
1290 R3(I)=R3(I)+SGN(R-R3(I))
1300 C3(I)=C3(I)+SGN(C-C3(I))
1310 GOSUB 2400
1320 CALL HCHAR(R3(I),C3(I),96)
1330 NEXT I
1340 E=E-1
1350 GOTO 1130
1360 CAR=40
1370 CALL SOUND(300,550,2,-3,2)
1380 CALL HCHAR(R,C,112)
1390 IF (R=24)+(C=32)=-2 THEN 1440
1400 R=24
1410 C=32
1420 E=E-2
1430 GOTO 1130
1440 REM ** VITTORIA **
1450 GOSUB 2630
1460 PRINT "SEI RIUSCITO A PORTARE A"::"TERMINE LA MISSIONE"::::
1470 PRINT TAB(10);"BRAVO!!!!":::::
1480 PRINT "ASTRONAVI RIMASTE";AS::
1490 PRINT "ENERGIA RESIDUA";E
1500 CALL SOUND(500,440,2,660,2)
1510 FOR I=1 TO 3
1520 CALL SOUND(200,550,2)
1530 CALL SOUND(200,770,2,-3,2)
1540 CALL SOUND(100,440,2,660,2,-3,2)
1550 NEXT I
1560 CALL SOUND(600,440,2,550,2)
1570 FOR T=1 TO 1000
1580 NEXT T
1590 GOTO 1680
1600 REM ** SCONFITTE **
1610 PRINT "HAI ESAURITO TUTTA L'ENERGIA"::::::::::
1620 FOR T=1 TO 500
1630 NEXT T
1640 GOTO 1680
1650 PRINT "HAI PERSO TUTTE LE ASTRONAVI"::::::::::
1660 FOR T=1 TO 500
1670 NEXT T
1680 CALL CLEAR
1690 CALL SOUND(300,440,2)
1700 PRINT "VUOI RIPROVARE?"::"PREMI""REDO""PER RICOMINCIARE,"::
1710 PRINT """BACK""PER RISELEZIONARE IL"::"LIVELLO, N PER NON RITENTARE"::::
1720 CALL KEY(0,RT,ST)
```

```
1730 IF RT=6 THEN 390
1740 IF RT=15 THEN 20
1750 IF (RT=78)+(RT=110)=0 THEN 1720
1760 STOP
1770 REM ** SUBROUTINE **
1780 REM ** ISTRUZIONI **
1790 CALL CLEAR
1800 CALL SOUND(200,440,2)
1810 PRINT "MUOVI L'ASTRONAVE CON I"::"JOYSTICK RAGGIUNGI"::"L'OBBIETTIVO E LO P
RENDI"::
1820 PRINT "POI LO RIPORTI AL PUNTO DI"::"PARTENZA E LO LASCI"::
1830 PRINT "PREMENDO""FIRE""":::
1840 PRINT CHR$(40);" ASTRONAVE"::CHR$(96);" CELLULE"::CHR$(127);" MINE"::CHR$(1
12);" OBBIETTIVO"
1850 FOR T=1 TO 500
1860 CALL KEY(0,RT,ST)
1870 IF ST<>0 THEN 1890
1880 NEXT T
1890 RETURN
1900 REM  LIV 1
1910 M=10
1920 W=1
1930 V=3
1940 RETURN
1950 REM  LIV 2
1960 M=20
1970 W=2
1980 V=3
1990 RETURN
2000 REM  3
2010 M=30
2020 W=3
2030 V=2
2040 RETURN
2050 REM  4
2060 M=40
2070 W=4
2080 V=2
2090 RETURN
2100 REM ** SUBROUTINE **
2110 REM ** CONTROLLO  **
2120 IF R>=1 THEN 2140
2130 R=1
2140 IF R<=24 THEN 2160
2150 R=24
2160 IF C>=1 THEN 2180
2170 C=1
2180 IF C<=32 THEN 2200
2190 C=32
2200 CALL GCHAR(R,C,B)
2210 IF (B=128)+(B=129)+(B=32)=0 THEN 2270
2220 R=R-RIR
2230 C=C-RIC
2240 CALL GCHAR(R,C,P)
2250 IF (P=128)+(P=129)+(P=32)<>0 THEN 2220
2260 CALL HCHAR(R,C,40)
2270 IF (B=127)+(B=96)=0 THEN 2290
2280 GOSUB 2490
2290 IF B<>112 THEN 2330
2300 CALL HCHAR(R,C,41)
2310 CAR=41
2320 CALL SOUND(500,440,2,660,2,550,2,-3,2)
2330 IF E>0 THEN 2360
2340 GOSUB 2630
2350 GOTO 1600
2360 IF AS>0 THEN 2390
```

```
2370 GOSUB 2630
2380 GOTO 1650
2390 RETURN
2400 REM ** SUBROUTINE **
2410 REM ** CONTROLLO  **
2420 CALL GCHAR(R3(I),C3(I),D)
2430 IF (D=112)+(D=127)+(D=128)+(D=129)=0 THEN 2460
2440 R3(I)=R3(I)-SGN(R-R3(I))
2450 C3(I)=C3(I)-SGN(C-C3(I))
2460 IF (D=40)+(D=41)=0 THEN 2480
2470 GOSUB 2490
2480 RETURN
2490 REM ** SUBROUTINE **
2500 REM  ** ESPLOSIONE **
2510 CALL HCHAR(R,C,CAR)
2520 CALL SOUND(500,110,2,-6,2)
2530 CALL SOUND(800,110,2,-8,2)
2540 CALL HCHAR(R,C,104)
2550 CAR=40
2560 R=24
2570 C=32
2580 CALL HCHAR(R,C,CAR)
2590 CALL HCHAR(1,1,112)
2600 AS=AS-1
2610 E=E-20
2620 RETURN
2630 REM ** SUBROUTINE **
2640 REM ** CAMBIO     **
2650 REM ** COLORI     **
2660 CALL SCREEN(4)
2670 CALL COLOR(1,2,1)
2680 CALL COLOR(2,2,1)
2690 CALL CLEAR
2700 RETURN
2710 END
2720 END
2730 IF RT1<>83 THEN 2780
2740 C=C-V
2750 RIC=-1
2760 RIR=0
2770 RETURN
2780 IF RT1<>68 THEN 2830
2790 C=C+V
2800 RIC=1
2810 RIR=0
2820 RETURN
2830 IF RT1<>69 THEN 2880
2840 R=R-V
2850 RIR=-1
2860 RIC=0
2870 RETURN
2880 IF RT1<>88 THEN 2930
2890 R=R+V
2900 RIR=1
2910 RIC=0
2920 RETURN
2930 RETURN
2940 END
2950 IF RT1<>80 THEN 3010
2960 CALL HCHAR(24,32,80)
2970 FOR PAUSA=1 TO 100
2980 NEXT PAUSA
2990 CALL KEY(0,TR,TS)
3000 IF TS=0 THEN 2990
3010 CALL HCHAR(24,32,137)
3020 RETURN
```

APPLE

Da questo mese cominciamo a parlare di Apple: lo conoscete? È il più famoso, il più venduto e (forse) il più riuscito personal computer d'America.

Perché ne parliamo? Perché in America Apple II è usato essenzialmente per giocare, giocare, giocare. Una buona ragione, no?

Nato nel 1976 dal febbrile lavoro di Steve Jobs e Stephen Wozniak nel garage di casa (luogo prediletto di tutti gli inventori), il computer con la Mela, anche se oggi è un po' superato dal punto di vista strettamente tecnico, trova comunque la sua vera e potentissima forza nel software di cui dispone, che è praticamente illimitato, come pure enorme è la biblioteca di giochi di cui è fornito (pensate che ogni anno viene pubblicato un vero e proprio libro soltanto per catalogare tutti i programmi disponibili).

In Italia, a causa del prezzo piuttosto elevato (2.000.000 la sola unità centrale, più il disk-drive, più il monitor, più la stampante, più...) giocare con la Mela è privilegio di pochi, soprattutto di coloro che l'hanno comprato per piccole applicazioni di gestione aziendale o tecnica (e dei loro figli, naturalmente).

Ciononostante, il sottobosco di Apple-dipendenti è piuttosto vasto anche da noi, più di quanto non si possa pensare, gente che magari ha fatto anni di sacrifici o che comunque ha la fortunata possibilità di accedere a questo computer per chissà quali vie traverse.

Come sono i giochi? Beh, francamente la qualità è eccellente, le simulazioni sono splendide, specialmente quelle sportive e quelle belliche, i giochi da bar sono praticamente identici a quelli da bar e gli altri giochi hanno pregi difficilmente riscontrabili in un normale videogame domestico.

Francamente non potevamo continuare ad ignorare questo fenomeno, e quindi abbiamo deciso di offrirvi anche noi un piccolo morso periodico di questa fantastica Mela, se non altro per aiutarvi un po' a sognare.

Il titolo che abbiamo scelto questo mese è un'avventura, un tipo di gioco assai comune nell'ambito dei personal, ma praticamente inesistente in altri settori videogiochistici.

Lo schema di questo tipo di videogames è sempre lo stesso: siete in una situazione disperata e dovete assolutamente uscirne, passando attraverso mille pericoli che metteranno a dura prova la vostra capacità di sopravvivenza.

Il sistema di gioco prevede un intenso colloquio con il calcolatore: lui vi descrive una situazione, corredandola spesso con una illustrazione, e voi gli dovrete ordinare come comportarsi in quel frangente.

Si tratta di giochi ad azione implicita, dove non esiste cioè una dinamica diretta, ma sono ugualmente molto belli e divertenti, soprattutto per la tenace resistenza che oppongono nei vostri confronti a rivelare tutti gli arcani di cui sono impregnati fino al raggiungimento della soluzione finale (che spesso richiede mesi e mesi di applicazioni).

Kabul Spy è sicuramente uno dei più bei sviluppi del concetto mai elaborati sinora, soprattutto per il soggetto che è stato scelto: una missione di spionaggio nell'Afghanistan occupato dai Russi!

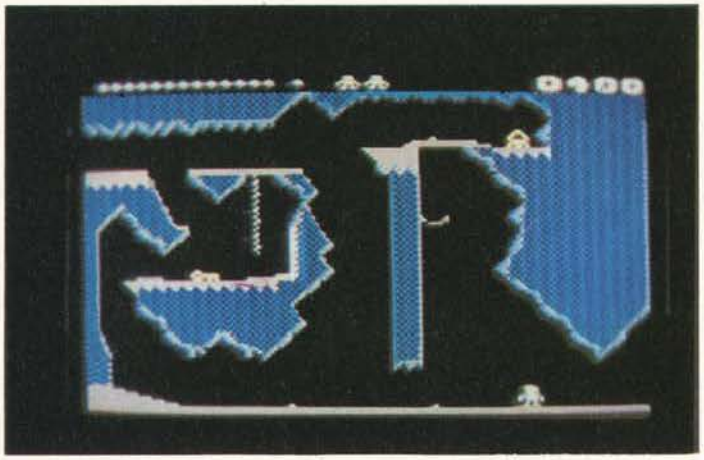
Buon divertimento!

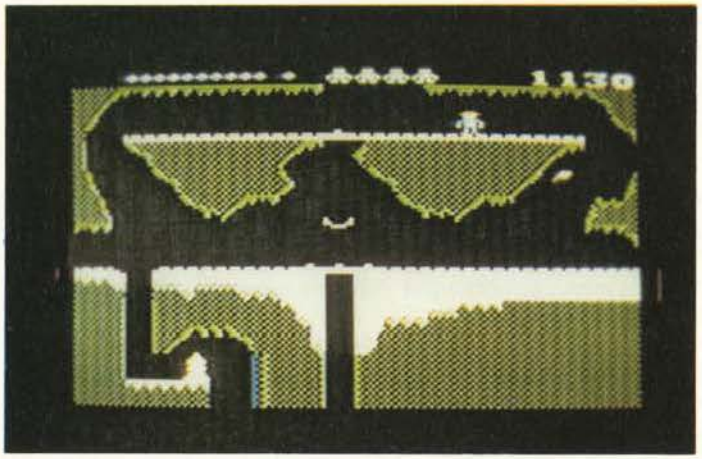
KABUL SPY

I videogiochi si sono conquistati la sinistra fama di riuscire a tenere chiunque incollato allo schermo per ore ed ore, dando loogo alla famigerata sindrome del tipo "giuro che questa è l'ultima partita...". In realtà, quando si pensa ad un gioco elettronico, la mente corre alle solite torme di alieni più o meno verosimili che vomitano fiamme dai laser, agli incubi divoratori del tipo Pac-Man o comunque a scenari preclusi a chi, per sopraggiunti limiti di età o altro, non dispone di riflessi ai limiti dell'incredibile.

Chi possiede un Personal computer sa (o perlomeno dovrebbe sapere) che non tutti i programmi di gioco appartengono a tale vituperata categoria. A prescindere dai soliti scacchi et similia, i giochi d'avventura mantengono intatta la caratteristica di saper incatenare l'attenzione del giocatore senza per questo







pretendere la sua trasformazione in una specie di frenetico manipolatore di pulsanti.

Un esempio senz'altro riuscito di gioco d'avventura è KABUL SPY della Sirius Software, ditta statunitense fino ad ora distintasi soprattutto per i suoi eccezionali giochi d'azione tra i quali tra i più conosciuti.

Il protagonista è un agente segreto, il cui compito consiste nel recuperare uno scienziato depositario di vitali segreti strategici e caduto nelle mani del famigerato servizio segreto sovietico, il KGB. L'azione si svolge nell'Afghanistan occupato dai sovietici, dopo un breve ma tormentato itinerario alla frontiera settentrionale del Pakistan dove avete incontrato il vostro informatore.

La vicenda non manca certo di colpi di scena e di risvolti imprevedibili, e vi sarà impossibile avanzare oltre un certo limite senza prima aver acquisito una discreta padronanza della tecnica di gioco.

La sintassi utilizzata per comunicare con il programma è quella ormai classica per questo genere di scenario: gli ordini hanno la forma di un verbo seguito da un norme — ad esempio "Take key" (prendi la chiave) o "Open door" (apri la porta) — ma alcune interessanti caratteristiche sono degne di essere sottolineate. È possibile impostare più comandi su una stessa linea, separandoli con una virgola ed avendo cura di non superare la limitazione di 40 caratteri imposta dal video dell'Apple.

Il carattere "/", posto alla fine della linea, permette la ripetizione automatica dell'intera sequenza di comandi, mentre se battuto all'inizio di una linea ordina la ripetizione del comando precedente. Le sei possibili direzioni di movimento possono venire impostate con una sola lettera, ed è stata prevista la possibilità di salvare su disco lo stato del gioco per poterlo richiamare in seguito (questa caratteristica si rivela di estrema utilità per evitare frustanti perdite dei progressi acquisiti in una sessione di gioco).

La caratteristica più accattivante del programma è senz'altro la grafica. Decine e decine di schermi dai colori affascinanti illustrano i vari scenari, e a differenza di quanto accade in altri giochi del genere i tempi di attesa per il caricamento da disco delle immagini sono veramente ridotti al minimo.

In determinati punti dell'avventura si richiede al giocatore di estrarre il disco e di reintrodurlo dall'altro lato; probabilmente tale procedura si è resa necessaria in considerazione della notevole mole di dati grafici e alfanumerici cui il programma deve accedere, ma la frequenza con la quale questa operazione va compiuta non è certo tale da intaccare la continuità dell'azione.

Un paio di suggerimenti per il giocatore meno esperto in questo tipo di programmi: esaminate sempre con la massima attenzione gli oggetti e le situazioni che venite mano a mano ad incontrare e non trascurate nessuna delle informazioni che il computer vi offrirà di volta in volta, se non volete terminare miseramente la vostra carriera di agente segreto in qualche deserto dell'Afghanistan o in una puzzolente cella di Bahawalpur...

ZX81

STAR TREK

COMPUTER	NOME DEL GIOCO	RAM	JOYSTICKS	PREZZO
ZX 81	STAR TREK	16 K	NO	L. 18.000

C'erano una volta, durante l'era della cibernetica preistorica, i calcolatori-dinosauro. Si trattava perlopiù di sistemi con dimensioni gigantesche che sonnecchiavano generalmente nei sotterranei di qualche grossa industria dispensando qua e là i loro favori nella elaborazione di complessi e noiosissimi programmi di gestione aziendale, attorniati da esigue pattuglie di disperati in camice bianco che altro non aspettavano se non il dopolavoro per potersi giocare finalmente una bella partita a **Star Trek** (e chissà che non se lo aspettasse anche il calcolatore!).

Sia ben chiaro che non stiamo parlando di secoli e secoli fa, ma di una decina di anni orsono, tanti quanti sono gli anni che oramai si porta sulle spalle questo glorioso programma, pioniere dei giochi fantascientifici, e che ancora oggi, in questa trascrizione per lo ZX, è qui a dimostrare che dopotutto la classe non è acqua.

IL GIOCO

Star Trek è una simulazione a sfondo galattico imperniata sulle imprese della arcinota astronave **Enterprise** e del suo capitano **Kirk** alla perenne ricerca di nuove forme di vita ma, in questo contesto, specialmente dei cattivi di turno, rappresentati nell'ordine dalle perfide astronavi della flotta Klingoniana, Romulana e Toliana.

Come tutte le simulazioni che si rispettano, in questo programma non c'è la minima traccia di azione diretta, quella del tipo 'spara-e-colpisci' per intenderci, ma del resto non se ne sente proprio la mancanza.

Il computer insomma questa volta svolge proprio le funzioni di... computer, e vi fornisce unicamente tutti i dati di cui avete bisogno per affrontare la ipotetica realtà del mondo esterno come se foste ermeticamente chiusi con lui all'interno della stanza dei bottoni dell'Enterprise, pronto ad impostare gli ordini strategici della missione che poi la vostra 'ciurma' eseguirà diligentemente.

Dopo avere caricato il programma ed avere selezionato il livello di difficoltà (tra i 4 di cui disponete), lo ZX vi informerà sull'obiettivo del vostro mandato, sul tempo che avete per conseguirlo, sul numero di nemici presenti e sul numero di basi stellari che potranno esservi d'aiuto durante l'intercalare della missione.

La galassia in cui operate è divisa in 64 quadranti, e su di un foglio di carta potrete utilmente riprodurla come un quadrato di 8×8 caselle, tenendo però ben presente che i lati opposti si congiungono tra loro fino a farle assumere uno sviluppo sferico.

Per rendere l'idea, anche se non è proprio così, è sufficiente che immaginiate di incollare la tabella che avete preparato su di una pallina: vi potrete così rendere conto che è sempre possibile spostarsi tra due bordi opposti con il semplice movimento di un solo quadrante senza bisogno quindi di attraversare tutta la galassia.

Il quadrante, che a sua volta è suddiviso in 64 settori, è invece il vero e proprio teatro dell'azione, attiene alla fase tattica delle operazioni e sarà lo sfondo di ogni vostra battaglia.

A questo punto in breve tempo sarete proiettati nello spazio, armati fino all'ultimo bit per tentare di contendere all'odiato nemico il primato sull'intera galassia.

Il computer vi offre un menù di opzioni molto esauriente con cui impostare la partita e vi permette di controllare appieno ogni variabile critica della vostra missione.

Anzitutto con il comando **VISORE** avrete la rappresentanzione-radar del quadrante in cui vi trovate. In alto a sinistra del video appare infatti un quadratino nero, diligentemente numerato, su cui è riportata la vostra posizione attuale (una **E**), quella dei nemici presenti (**K, R, T**), delle basi di appoggio (**B**) e di tutto quello che ancora affolla quel pezzetto di cosmo (stelle, navette etc.).

Sulla destra ritroverete invece i dati relativi alla situazione visualizzata, all'energia di cui disponete, alle vostre difese, ai riscontri di navigazione e ai rilievi temporali.

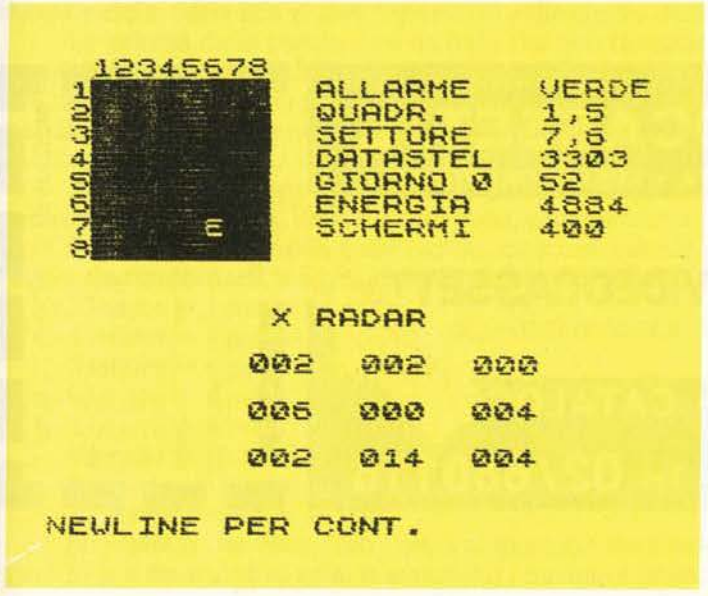
Se in quel punto non troverete niente di interessante potrete usufruire del comando **X RADAR** per esaminare gli otto quadranti che stanno attorno al vostro: apparirà una matrice di 3×3 caselle (quella centrale è la vostra), ciascuna raffigurante tre cifre, che vi indicheranno il numero di nemici presenti in quel quadrante (la prima), quello delle Basi Stellari (la seconda) ed il numero di stelle (la terza).

A questo punto è possibile che nei dintorni troviate qualcosa di appetibile su cui sfogare i vostri istinti bellicosi: è il momento di muoversi e dirigere verso il cuore della battaglia.

Per gli spostamenti ci si serve del comando **NAVIGAZIONE,** che vi chiederà di impostare le due variabili che regolano il moto dell'astronave: la curvatura e la direzione.

La prima misura è assimilabile alla distanza che volete percorrere e la seconda, logicamente, fa fede al suo nome.

Muoversi non è così difficile come a tutta prima potrebbe sembrare. Sappiate ad esempio che una curvatura pari a I muove l'Enterprise di un intero riquadro nella direzione desiderata, mentre un valore di





0,125 la farà spostare di un solo settore (1:8, elementare, no?).

Ad ogni buon conto prima di arrivare nella zona di guerra è raccomandabile approntare una adeguata difesa dell'astronave, ottenibile utilizzando una buona dose di energia per erigere gli scudi protettivi contro i lasers nemici (comando **DIFESE**).

Sul luogo dello scontro a vostra volta potrete poi azionare i sistemi offensivi di cui disponete: Fasers e Siluri Fotonici.

I primi hanno un effetto più drastico quanto maggiore è la quantità di energia che riserverete loro, e sicuramente sono i più efficaci perché, se ben dosati, possono spazzare d'acchito tutto ciò che puzza di alieno nello spazio di un intero riquadro.

I secondi sono meno dispendiosi ma in compenso richiedono una mira più che accurata, dal momento che funzionano sulla base delle coordinate di puntamento che imposterete sul computer.

La battaglia, sul video, non dà ovviamente delle emozioni palpabili, poiché sono riportati unicamente i laconici comunicati che riguardano i vostri danni e quelli delle astronavi avversarie, ma con un po' di fantasia non faticherete molto ad immaginare lo scontro nella sua imponenza, come nella migliore tradizione di quelli dispensati dalla famosa ed omonima serie di telefilms.

Durante le operazioni potrete anche avvalervi della preziosa collaborazione del computer di bordo, richiamabile sullo schermo con l'apposito comando: vi servirà, tra l'altro, per calcolare automaticamente i dati di navigazione (sovente fonte di pasticci specialmente per le traiettorie trasversali) e la direzione dei siluri fotonici, ma soprattutto vi darà preziose informazioni sulla rotta di attracco per la Base Stellare, vostro unico e prezioso rifugio per effettuare le riparazioni alle parti danneggiate dai combattimenti e per ricaricare l'energia.

Effettuata quest'ultima manovra sarete ancora pronti per coprirvi di gloria e di onori con una Enterprise completamente rimessa a nuovo.

Ciò che conta in Star Trek più che l'abilità è soprattutto la vostra intelligenza, e solo su di essa potrete fare affidamento per portare a termine con profitto la missione.

Logico dunque che dobbiate mostrare spiccate attitudini al comando, all'organizzazione e alla gestione delle risorse, o altrimenti in breve tempo la vostra astronave diventerà una delle tante carcasse senza vita alla deriva nello spazio!

Insomma, una volta tanto l'occhio sveglio e le dita da virtuoso del pianoforte non vi serviranno assolutamente per cacciare dalla galassia l'infame nemico, perché qui dovrete vedervela con problemi di logistica, strategia e di tattica di guerra.

CONCLUDENDO

Star Trek in ultima analisi si rivela essere una grandiosa battaglia navale alla massima potenza. Certo il programma è un po' datato, e qua e là andrebbe riveduto e corretto, soprattutto nel meccanismo di gioco, che oggi appare un po' semplicistico nei confronti degli sviluppi che recentemente hanno avuto questi tipi di videogames.

Nonostante tutto comunque il gioco conserva praticamente intatto il suo fascino e siamo certi che vi regalerà ore ed ore di "intrippamento" davanti al video.

Se un appunto si può muovere a questa trascrizione per lo ZX 81, esso è rivolto alla lentezza di esecuzione del programma, che a volte è un po' esasperante. Se riuscite a dimenticarvi questo piccolo difetto, sicuramente vi divertirete, e anche tanto. Buona fortuna dunque capitano Kirk, è il vostro signor Spock che vi parla!

VIDEO MOVIES • VIDEO GAMES • VIDEO MOVIES • VIDEO GAMES • VIDEO MOVIES • VIDEO
VIDEOGIOCHI E VIDEOCASSETTE
INFORMAZIONI • VENDITE • NOLEGGIO • PERMUTA • SPEDIZIONI POSTALI
VIDEX
CENTRO VIDEOGIOCHI VIDEOCASSETT
APERTO Lunedì 15,30-19,30 da Martedì a Venerdì 9,30-12,30 15,30-19,30
Sabato 9,30-12,30
1 CASSETTA IN OMAGGIO OGNI 7 ACQUISTATE
FORNITURE • INFORMAZIONI • CATALOG
SCRIVERE• TELEFONARE
VIDEX - Via Galvani, 12 - 20124 Milano - Tel. 02/680116
VIDEX
COGNOME
NOME
VIA N.
CAP CITTA'
TEL
☐ FILM ☐ GIOCHI ☐ SPEDIZIONI



LIST

UNDICESIMA LEZIONE

Chi, per caso, avesse "perso" il numero precedente non sa che LIST ha subito una radicale trasformazione: non si spiega più il funzionamento di ogni singola istruzione, come è avvenuto fino al numero di ottobre.

Non si tratta di un ripensamento o di un cambiamento di metodo, ma di una logica evoluzione. Dopo nove mesi il "bambino" programmatore è nato. I suoi pezzi, le istruzioni, sono formati. Ora deve "vivere", cioè farli funzionare. Dal numero scorso, dunque, LIST illustra delle routines, ossia dei segmenti di programmi, che a volte possono anche essere intesi come programmi compiuti, ossia funzionali così come sono.

Abbiamo anche detto che chi si aspetta il programma di gioco, il videogame, potrebbe anche restare deluso: i nostri esperimenti sono rivolti alla risoluzione di problemi generici, che si possono presentare, e di fatto si presentano, all'interno di programmi più specifici.

In altre parole: per prima cosa abbiamo mostrato la materia prima, cioè le singole istruzioni fondamentali, e ora è giunto il momento di vedere assieme alcune procedure di montaggio di questi pezzi.

IL COMPUTER TIENE I CONTI

Quello di questo mese è un programma che funziona in sé e per sé: tuttavia le routines di cui è formato offrono altrettanti esempi di routines di carattere generale.

Il gioco a cui mi riferisco è il celebre paroliamo, e occorre spendere alcune... parole per spiegare il gioco, il motivo per cui ho ritenuto utile servirmi di un computer, e infine il metodo impiegato per rendere operativo ed efficace l'impiego del computer. In questo modo il lettore, spesso sperduto di fronte al suo computer e alle sue infinite quanto vaghe sue possibilità di impiego, avrà un esempio concreto di tutti i ragionamenti che precedono e accompagnano la nascita di un programma.

1) IL GIOCO. Esistono dei "dadi", 16, sulle sei facce di oguno dei quali si trovano delle lettere. Si agirano, in modo che alla fine ognuno di essi si trovi accanto all'altro, con una delle sei facce rivolta all'insù, quindi leggibile, accanto agli altri, in una specie di "quadrato magico" di 4×4 caselle. A questo punto i giocatori hanno tre minuti di tempo per rintracciare delle parole formate da lettere che si trovino l'una accanto all'altra in qualsiasi direzione (orizzontale, verticale, diagonale). La stessa lettera però non può essere utilizzata più di una volta nell'ambito della stessa parola, ossia non si può "ripassare" sullo stesso dado.

La validità delle parole — è un fatto che non riguarderà il computer, ma già che ci siamo è bene fornire anche questa informazione, è affidata a regole concordate fra i giocatori: ad esempio possono essere invalidate le parole che rappresentano nomi propri, di persona o geografici, parole straniere, gergali o dialettali, così come si può stabilire la validità o meno delle varie forme verbali, piuttosto che del solo infinito, o ancora vietare l'uso dei plurali o dei diminutivi.

Al termine del tempo a turno ogni giocatore legge le sue parole, e invalida tutte quelle che sono state trovate anche da altri giocatori, i quali, a loro volta, provvedono a cancellarle dalla loro lista.

Finita la dichiarazione delle parole, ciascuno calcola il punteggio conseguito dalle sue parole valide, secondo regole da concordare, ma generalmente rispondenti ad una tabella del tipo:

3 lettere = 1 punto
4 lettere = 2 punti
5 lettere = 4 punti
6 lettere = 6 punti
7 lettere = 8 punti
8 lettere = 10 punti
9 lettere = 12 punti
10 lettere e oltre = 14 punti

Si possono fare molti "giri": starà ai giocatori decidere quanti, e comunque non è importante deciderlo a priori: quando si è stanchi si smette, si sommano i punteggi ottenuti in ogni "giro", e chi ne ha di più... è il più bravo.

2) IL RUOLO DEL COMPUTER. Si tratta di un gioco molto divertente, anche perché è incredibile vedere come ogni persona "scopra" parole diverse, poi per le discussioni animatissime che ne nascono sulla validità o meno delle parole, e, infine, perché... competere fa sempre piacere.

OK, ma il computer che cosa c'entra? La cosa migliore sarebbe che si accollasse l'onere della verifica della validità di ogni parola: per far ciò occorrerebbe mettergli in memoria l'intero dizionario della lingua italiana, forme verbali varie comprese, e poi fargli confrontare ogni singola parola trovata da ogni giocatore con tutto il repertorio in memoria. Niente di più semplice: infatti basterebbe un programmino del tipo:

```
10 INPUT A$
20 FOR J=1 TO NP
30 READ B$
40 IF A$=B$ THEN GOTO 100
50 NEXT J
60 PRINT "PAROLA NON VERIFICATA"
70 RESTORE
80 GOTO 10
100 PRINT "PAROLA VERIFICATA"
110 GOTO 70
120 DATA...
```

Che cosa c'è che non va? Semplicemente il fatto che abbiamo tralasciato i DATA relativi all'istruzione READ: essi sono l'intero repertorio del dizionario italiano, e il loro numero, quindi, è all'incirca qualcosa come 300.000 parole: così anche la variabile NP (Numero Parole) dovrà essere attorno quel valore!

Posto che in media una parola abbia 4 lettere, e siamo già ottimisti, si tratta della bellezza di 1.200.000 caratteri, cioè di più di un Mega Byte...

Per stivare in memoria questa quantità di informazioni non ci basterebbe neppure un computer aziendale, e anche in tal caso il tempo di rintracciamento potrebbe richiedere qualcosina di più di qualche minuto. Il gioco, insomma, diventerebbe costosissimo e anche molto noioso; per non parlare del lavoro necessario per digitare in memoria tutte le parole ritenuti valide!

E allora? Posso assicurarvi che giocando a Paroliamo una delle operazioni più lunghe e noiose e il calcolo dei punteggi e la loro somma. C'è sempre qualcuno che vi chiede qualcosa, quanto vale una parola di 7 lettere, oppure quanto fa 37+11...

Ecco che dunque il ruolo del nostro home computer potrebbe proprio essere quello di fare il "ragioniere" della compagnia, che, detto fra noi, è sempre il ruolo preferito da qualsiasi computer.

Ecco che, se riusciamo a farlo, e cioè a individuare le varie fasi di intervento del computer e a dar loro un funzionamento pratico, il nostro gioco diventa automaticamente un "videogioco", poiché il video, e il computer che lo governa, ne diventano parte integrante.

Nel momento in cui abbiamo messo in campo la Macchina, però, possiamo anche assegnarle qualche altro compito: infatti l'estrazione dei dadi, un'operazione basata sulla casualità, è un'altra delle specialità dei nostri amici elettronici. E anche il calcolo del tempo lo è.

Ricapitolando, dunque, affidiamo al nostro personal computer i seguenti incarichi:

A) Estrazione dei DADI

B) visualizzazione dei DADI per il tempo determinato

C) giocatore per giocatore richiede il numero di lettere di ciascuna parola risultata valida e calcola il totale di ciascun giro e il punteggio totale di ciascun giocatore nel corso dell'intera partita.

Per ottimizzare queste funzioni il computer sarà anche delegato a memorizzare il nome dei partecipanti (e con ciò anche il loro numero).

Inoltre sarà possibile costruire una routine che ricerchi la validità combinatoria di una parola, a richiesta. Tratteremo questo argomento a parte, per due motivi:

A) perché è il più difficile, dal punto di vista della logica e della programmazione;

B) perché la velocità di esecuzione della verifica è quasi sempre inferiore a quella ottenuta dagli esseri umani.

Due motivi che fan sì che l'interesse di questa routine è più teorico che pratico.

3) REALIZZAZIONE DEL PROGRAMMA. Per prima cosa vediamo i blocchi operativi principali, che desumiamo dalla stessa elencazione delle funzioni del computer, aggiungendovi i blocchi funzionali necessari per il funzionamento del computer stesso:

A) INIZIALIZZAZIONE.

B) RICHIESTA DEI NOMINATIVI e determinazione del numero di giocatori.

C) ESTRAZIONE DEI DADI.

D) VISUALIZZAZIONE TEMPORIZZATA.

E) RICHIESTA, giocatore per giocatore, DEI NUMERI DI LETTERE e loro CONVERSIONE NEI RELATIVI PUNTEGGI; SOMMA DEI PUNTEGGI (parziale e totale).

F) BLOCCO DATI: lettere che si trovano su ogni dado, relazioni fra numero di lettere e punti che ne conseguono.

Come blocchi opzionali avremo:

G) Routine di verifica della esistenza della successione di lettere di una data parola, con soppressione delle lettere già utilizzate.

H) Pubblicazione dei punteggi di ciascuno in ordine decrescente di punteggio totale. Ossia CLASSIFICA GENERALE.

BLOCCO A INIZIALIZZAZIONE. Pensiamo alla "gabbia" di 4×4 caselle all'interno di ciascuna delle quali si trova un carattere: quale che sia il computer questa gabbia avrà il suo primo quadratino, quello in alto a sinistra nelle coordinate R (numero di riga) e C (numero di colonna): in base alle caratteristiche grafiche del computer dobbiamo quindi inizializzare R e C.

Le caselle da sistemare sono 4×4, in ciascuna delle quali andrà sistemato un carattere: dimensioneremo quindi A$ (4, 4).

Dovremo memorizzare i nomi di N giocatori: in base alla memoria del computer, ma anche alla probabilità di compagnia, dimensioneremo un vettore per i loro nomi G$ (N), i loro punteggi parziali P (N), i loro punteggi totali T (N).

Poiché il computer dovrà temporizzare la durata della visualizzazione della gabbia di caratteri in secondi, inizializziamo (ossia attribuiamo un valore a) il numero di unità di tempo/computer necessarie per fare un secondo U, e il numero di secondi necessario per raggiungere il tempo utile S.

Ancora nel blocco dell'inizializzazione.

BLOCCO B) RICHIESTA DEI NOI. Questa routine è molto semplice e l'abbiamo già vista assieme. Occorre videare la domanda ("Ditemi i vostri nomi"), contare man mano il numero di nomi entrati — fate attenzione a rifiutare stringhe nulle (""), e videare anche quel particolare nome che segnalerà al computer la fine dei nomi, per esempio una stringa tipo "ZZZ".

Al termine dell'operazione il computer avrà caricato in G$ (...) il nome degli NG giocatori: NG non è stato inizializzato, ma è risultato dal numero dei giocatori entrati, meno l'ultimo ("ZZZ"). Questa routine è illustrata nella seguente FLOW CHART, ossia diagramma di flusso.

```
00 REM ESTRAZIONE
10 FOR Y=1 TO 4
15 FOR X=1 TO 4
20 LET K= ...numero casuale estratto fra 1 e 6 (RND)...
25 LET J=0
30 LET J=J+1
40 READ B$
50 IF J<>K THEN GOTO 30
60 LET A$(Y,X)=B$
70 NEXT X
80 NEXT Y
```

BLOCCO C ESTRAZIONE DEI DATI. Ogni dado ha sei facce, i dadi sono 16, e quindi avremo 16 blocchi DATA di 6 caratteri ciascuno (vedi tabella). Ogni blocco è formato dalle sei facce dei dadi, così come le troviamo sui veri dadi di questo gioco.

Per ogni dado (= per ogni blocco DATA) sarà estratto un solo carattere; avvieremo dunque un cursore FOR...TO...NEXT da 1 a 6, ma nel vettore A$ (5, 5) sarà caricato solo il DATA il cui numero d'ordine darà uguale a un numero RND estratto a caso fra 1 e 6. La procedura è illustrata nel diagramma di flusso seguente:

In questo caso il diagramma di flusso evidenzia con delle IF...THEN ciò che in realtà è ottenuto con delle FOR...TO...NEXT, ed appare quindi più complicato di quello che può essere un listato BASIC. Poiché, inoltre, questa routine non comprende altro che istruzioni standard, possiamo tranquillamente progettarla in BASIC, poiché in ogni caso sarà valida su qualunque computer, ad esclusione dell'istruzione RND (estrazione casuale) che quindi riportiamo in... italiano, a scanso di malintesi.

Tenete presente che dei numeri di linea ho evidenziato solo le decine e le unità: nel programma definitivo questa routine apparterrà probabilmente al secondo centinaio, il che evidenzierà meglio la sua appartenenza al secondo blocco, e avrà quindi numeri di linea da 200 a 280.

BLOCCO D) VISUALIZZAZIONE TEMPORIZZATA DEL QUADRO-DADI. Utilizzando le due coordinate iniziali R e C, ossia le coordinate del primo quadratino in alto a sinistra, rispettivamente sommate a Y e X avremmo potuto ottenere la visualizzazione del quadro-dadi estratti già nella routine precedente. Sarebbe infatti bastato aggiungere una sola istruzione del tipo 69 PRINT (... coordinate R+Y, C+X...) A$(X, Y).

Beh, sarebbe stato un'errore: è probabile che più tardi avremo bisogno di ristampare sul video il quadro-dadi, anche dopo il termine del tempo, per esempio quando i giocatori vorranno verificare l'esistenza di una certa successione di lettere. La routine di stampa quindi ci servirà più volte, ed è quindi opportuno farne una subroutine, accessibile da diversi punti del programma.

Essa è molto semplice, e consiste in:

```
00 REM SUB VIDEO QUADRO-DADI
10 FOR Y=1 to 4
20 FOR X=1 TO 4
30 PRINT (coordinate R+Y,C+X...) A$(Y,X)
40 NEXT X
50 NEXT Y
60 RETURN
```

Per accedervi dalla routine precedente basterà quindi scrivere l'istruzione GOSUB NNNN, dove NNNN è il numero di linea di inizio della subroutine.

La temporizzazione si ottiene utilizzando le istruzioni di attesa proprie del computer stesso: esse variano sia per la parola chiave (PAUSE, WAIT, WAIT TIME, etc.), sia per l'unità di tempo impiegata dal computer.

Poniamo che detta unità sia 1/50 di secondo: per ottenere un secondo dovremo utilizzare 50 unità di tempo. Per questo nel blocco di inizializzazione abbiamo previsto di assegnare alla variabile P il valore di unità di tempo necessarie per fare un secondo.

Una funzione gradita può essere quella di realizzare un contasecondi visivo. Se la grafica del computer lo consente possiamo addirittura servirci di essa per visualizzare, ad esempio, una colonnina discendente, o uno striscione colorato che si accorcia. Ma queste sono routine opzionali e troppo dipendenti dalle caratteristiche e dal BASIC grafico della macchina per poterne parlare qui.

È possibile invece descrivere le istruzioni necessarie per far apparire, in una posizione dello schermo ben definita, la visualizzazione del numero di secondi mancante, ed è ciò che appare nel listato 3.

```
00 REM TEMPORIZZATORE
10 FOR J=1 TO S
20 (...attendere il tempo...) U
30 PRINT (...alle coordinate volute...) S-J;" ";
40 NEXT J
```

A voi, invece, il compito di fare la stessa cosa, però facendo apparire il tempo mancante espresso in minuti e secondi: un bell'esercizietto di aritmetica che, forse per la prima volta, vi farà apprezzare quanto sia balzano il nostro sistema di calcolo del tempo.

BLOCCO E) CONTROLLO QUADRO E CALCOLO PUNTEGGI. Lo schermo ora è vuoto. I giocatori devono, a turno, dichiarare le parole trovate sul quadro non più visibile e verificarne la validità e l'unicità: infatti basta che una parola sia stata trovata da più di un giocatore ed essa non è più valida ai fini del punteggio. In tutta questa operazione il nostro amico computer non serve, e abbiamo già spiegato il perché.

Talvola fra i giocatori, però, sorge il dubbio che qualche concatenazione non sia valida, ossia che nel quadro non esistessero lettere adiacenti adatte a formare una certa parola. È quindi necessario che il quadro possa riapparire, e che il computer ci avverta di come eseguire questa operazione:

LA OTO VA IN CAPO AL MONDO
per far conoscere il meglio dell'elettronica applicata al gioco.

Ha portato al successo gli straordinari microflipper elettronici NINTENDO.

La gamma di giochi elettronici più completa ed esclusiva.
Fate attenzione, però:
gli originali sono solo quelli garantiti dalla OTO.

I favolosi "panoramici": gli unici tascabili con la musica!
Nei "doppio schermo", esclusivi della Nintendo, l'azione passa da uno schermo all'altro.
Hanno orologio e sveglia incorporati.
Gli altri tascabili: divertenti, comodi e simpatici.
Nella gamma Nintendo trovi Topolino e Paperino, Snoopy e gli altri delle Peanuts, Mario e Donkey Kong, Braccio di ferro, Olivia e naturalmente Bruto.
Una galleria che non finisce mai!

La OTO è presente al Salone del Giocattolo nello Stand n. L1-L3-L3/a-L5

OTO

distributore esclusivo della Nintendo per l'Italia



```
00 REM CONTROLLO QUADRO
10 PRINT "QUALSIASI TASTO PER CONTROLLARE IL QUADRO"
20 LET AÅ= ""THEN GOTO 20
40 GOBUS (numero di linea della subroutine "video quadro" come da listato n. 2)
50 PRINT (nell'ultima riga in basso) "FINITO IL CONTROLLO PREMERE QUALSIASI TASTO"
60 LET A$= INKEY$
70 IF A$= "" THEN GOTO 60
```

I giocatori premeranno dunque "qualsiasi tasto" quando avranno finito la verifica delle parole. Ora ogni giocatore ha un certo numero di parole valide, ed ognuna di esse ha una sua lunghezza in lettere. È ciò che dovremo dire al computer, per permettergli di esserci ancora utile, ossia di calcolare i punteggi di tutti i giocatori.

Metteremo quindi nuovamente in atto una routine di chiamata dei giocatori ad uno ad uno. A ogni giocatore chiamato — il computer ne conosce anche i nomi, in seguito alla routine del blocco B, e quindi può chiamarli per nome! — sarà chiesto continuamente il numero di lettere di ogni parola: la cosa potrebbe andare avanti all'infinito, senonché avremo istruito sia il computer, sia i giocatori, a interrompere la richiesta quando sia data la risposta 0 (zero), poiché è manifestamente impossibile che esista una parola di lunghezza zero lettere.

Interrotta la richiesta, dunque, il computer passerà al giocatore successivo.

Il punteggio di ogni giocatore è P (J), il punteggio totale è T (J).

```
00 REM CALCOLO DEI PUNTEGGI
10 (cancella tutto lo schermo)
20 FOR J=1 TO NG (ng = numero massimo giocatori)
30 PRINT G$ (J); "LUNGHEZZA DELLE TUE PAROLE";
40 INPUT LP
50 IF LP=0 THEN GOTO 130
60 IF LP<3 THEN GOTO 40
```


sinclair
Spectrum
con
"supergaranzia originale"

```
00 REM TEMPORIZZATOR
10 FOR J=1 TO 8
20 (...attendere il t
30 PRINT (...alle coor
40 NEXT J
```

A voi, invece, il compito di fare secondi: un bell'esercizietto di

a casa vostra subito!

Se volete riceverlo velocemente compilate e spedite in busta il "Coupon Sinclair" e riceverete in OMAGGIO il famoso libro "Guida al Sinclair ZX Spectrum" di ben 320 pagine, del valore di L. 22.000.

EXELCO
Via G. Verdi, 23/25
20095 - CUSANO MILANINO (MILANO)

Descrizione	Qt.	Prezzo unitario	Totale L.
Personal Computer ZX Spectrum 16K RAM con alimentatore, completo di manuale originale Inglese e cavetti di collegamento.		L. 299.000	
Personal Computer ZX Spectrum 48K RAM con alimentatore, completo di manuale originale Inglese e cavetti di collegamento.		L. 399.000	
Kit di espansione 32K RAM		L. 99.000	
Stampante ZX Printer		L. 180.000	
Guida al Sinclair ZX Spectrum		L. 22.000	
Cassetta programmi dimostrativi per il rapido apprendimento alla programmazione e utilizzo dello ZX Spectrum in Italiano.		L. 48.000	

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

Nome
Cognome
Via
Città
Data
C.A.P.
Desidero ricevere la fattura SI NO
Partita I.V.A. o, per i privati Codice Fiscale
Acconto L.

Sarà data precedenza alle spedizioni, se assieme all'ordine verrà incluso un anticipo di almeno L. 10.000. Aggiungere L. 5.000 per il recapito a domicilio.
I prezzi vanno maggiorati dell'I.V.A. 18% e sono validi fino a giugno 1984.

V1/12-83

A questo punto occorre dire che alla fine dei 16 blocchi DATA utilizzati per formare il quadro, se ne deve sistemare un altro, contenente i punteggi relativi alle lunghezze delle parole, così come li abbiamo visti all'inizio: NN è il numero di linea di questo blocco.

NNN DATA 1, 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14

Ora vediamo come mettere la lunghezza in relazione al dato giusto:

```
70 IF LP>9 THEN LP=10
80 LET LP=LP-2
90 FOR H=1 TO LP
100 READ PL
110 RESTORE NNN
```

ed ecco che LP=3 diventa LP=1 e porta a leggere il dato n. 1 (1), così come LP=5 diventa LP=3 e porta a leggere il dato n. 3 (4), e così via.

```
220 LET A$=INKEY$
230 IF A$= "" THEN GOTO 220
240 GOTO (numero di linea della routine 1,00)
```

CONCLUSIONI. Per la numerazione delle linee ho lasciato la più ampia libertà: ogni routine parte da 00, ma nella stesura del programma bisognerà sommare ai numeri da me indicati un opportuno importo di centinaia o di migliaia. Per esempio: inizializzazione (da 10 a 90), estrazione da 100 a 180), subroutine video-quadro (da 1000 a 1060), temporizzatore (da 200 a 240), controllo quadro (da 300 a 370), calcolo dei punteggi (da 400 a 540), DATA da 1100 a 1270.

Volutamente ho tralasciato qualsiasi abbellimento, righe lampeggianti, messaggi che si sostituiscono ad altri, tabelline dei punteggi in ordine di grandezza. Il programma così com'è funziona e fa il suo dovere.

A ognuno il compito di tradurlo sul proprio computer e il piacere di abbellirlo sfruttando le doti grafiche della macchina e le risorse di fantasia umane in suo possesso!

TABELLA DATI

```
DATA ADEZNV     DATA BLAITR     DATA NCOUET     DATA ITAOEA
DATA ALRESC     DATA FACIOR     DATA NLGUOE     DATA BMAOQO
DATA ELUPTS     DATA FIEESH     DATA ESTDON     DATA IENRSH
DATA MADEPC     DATA IETVGN     DATA EUILOR     DATA ORMAIS
```

Ogni blocco dati è formato da una stringa di sei caratteri, che corrispondono alle sei lettere residenti sulle sei facce di ognuno dei 16 dadi che costituiscono il gioco "paroliamo".

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

LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU'

COMPRO **console Colevision** (CBS). Vendo 2 Atari VCS CX 2600 corredati da comandi a leva e manopola + 3 cassette (Atari) per ogni sistema. Padova - Tel. 049/583119.

COMPRO **Buger Time** e Shark Shark.
VENDO Frog Bog nuova confezione originale L. 30.000. Space Hawk, Sur Hunt, Tropical Trouble, Beauty end The Beast. Via Luigi Calabatta 3/A - Tel. 06/6545022 (dalle 5 alle 10).

COMPRO **cartucce Mattel** per Intellivision: Frog Bog (L. 20.000) e Lock'n'chase (L. 30.000)tutte in buono stato (solo città di Roma).
VENDO cartuccia Mattel per Intellivision Poker e Blackjack (L. 20.000) (sempre a Roma). Via C. Pisone (Marco) - Roma - Tel. 06/7481543 (dalle ore 20 in poi, escluso sabato e domenica).

ATTENZIONE AI GIOCHI... PERICOLOSI

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

IL PRODOTTO ORIGINALE È IDENTIFICABILE DALLA "GARANZIA OTO" PRESENTE IN TUTTE LE CONFEZIONI CHE SONO SIGILLATE DAL BOLLO OTO

OTO
DISTRIBUTORE UFFICIALE
Nintendo
GAME & WATCH
PER L'ITALIA
CON TESSERA DI GARANZIA E ISTRUZIONI IN ITALIANO

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

OTO S.P.A. – DISTRIBUTORE ESCLUSIVO DI NINTENDO GAME & WATCH



COMPRO Dracula, Microsurgeon, Auto Racing.
VENDO Ice Trek (Imagic) L. 45.000, Advanced Dungeons and Dragons L. 35.000, Tron Maze a Tron L. 35.000 (Intellivision) o cambio con Dracula, Microsurgeon o altri. Beppe Fasolis - Corso Alba, 13 - 14100 Asti - Tel. 0141/53817 (pom./sera).

COMPRO **cassette** compatibili ad Atari/VCS in ottimo stato: Vanguard, Pole position, New Soccer (della Serie Real Sports), Star Raidrs, Phoenix, Doney Kong, New Tennis (Real Sports), Dig Dug, Frogger, tutte per VCS.
VENDO cassette per Atari/VCS: Combat (L. 19.000), Dodge Em (L. 29.000) in ottime condizioni o le cambio con altre cassette per il VCS (i prezzi sono trattabili). Marco Marra - Via Cintia Parco S. Paolo, 8 - 80126 Napoli - Tel. 081/7282196 (ore 18,30-20,30 - Mar. Gio. Sab. ore 16,30-20,30).

COMPRO giochi come Lupin II, Donkey Kong oppure cambio Atari + 8 cassette con Coleco + cassette Lady Bug, Puffi, Zaxon Popey.
VENDO Atari con cassette Starmaster, Chopper, Command Adventures, MS Pac Man. Kangaroo, Basket, Combat, Dodgem a L. 500.000 valore L. 750.000, nuovo da 11 mesi. Landi Davide - Via Cutinelli, 12 - Baronissi (SA) - Tel. 089/870852 (14-22 di tutti i giorni).

SCAMBIO **commputer Intellivision** + 6 casette gioco Tron, Sea Battle, Armor Battle, Snafu, Mockey, Las Vegas per un valore di L. 645.000 in cambio di computer VIC 20 Commodore in ottimo stato. Via Gioberti, 27 - 36100 Vicenza - Tel. 0444/24616 (dalle 14 in poi).

COMPRO listati di **giochi per VIC 20** e il libro "Vic Bevealed" solo se in italiano. Cambio cartucce Intellivision e cartucce VIC 20.
VENDO base Intellivision con 21 cartucce tra cui: Pitfall, Frogger, Dracula, Beauty e The Beast, Tron 1 e 2, e tante altre. Il tutto in ottimo stato e in garanzia al prezzo di L. 800.000 trattabili. Vendo anche separatamente. Albonetti Luciano - Via Cesena, 7 - 48018 Faenza (RA) - Tel. 0546/30959 (pomeriggio e sera 13-20).

COMPRO a metà prezzo di listino le seguenti cassette: Megamania e Chopper Comand (Activision) e BerzekMrk, Defender, Phoenix (Atari) per Atari 2600. Possibilmente in Milano. Vendo inoltre a metà prezzo di listino la cassetta Atari Breakout.Adriano Cavicchia - Via Fratelli Ruffini, 11 - 20123 Milano - Tel. 02/4391793 (ore 14,30-17,30).

COMPRO istruzioni in italiano del gioco Flight Simulatore per Apple II.
VENDO dischetto The Pirate con 12 copiatori tra cui Locksmith 3.0, 3.1, 4.1 e Nibbles Away a L. 20.000. Inoltre scambio qualsiasi programma (su dischetto). Marco Carrubba - Via M. Campionesi, 29 - 20135 Milano - Tel. 02/585294 (ore 18-20).

COMPRO solo se in buone condizioni la cartuccia Shark... Shark (Intellivision) prezzo più stracciato possibile; nel caso fosse guasta la potrei restituire entro 30 giorni.
VENDO cartucce per Intellivision: Tron Maze a Tron. Armor Battle e Poker e Blackjack, nuovissime (prezzo da concordare); oppure scambio con qualsiasi altra (in particolare: Advanced Dungeons & Dragons e Baseball). Zibetti Alessandro - Via V. Veneto, 9 - 21013 Gallarate - Tel. 0331/791028 (ore pasti).

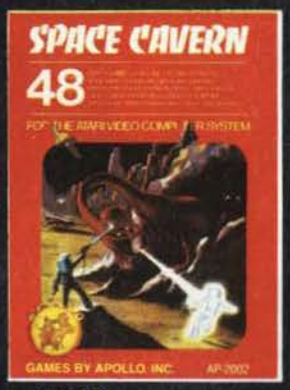
COMPRO la cassetta Lock'n'chase compatibile Intellivision a L. 40.000 trattabili. Vendo le tre cassette compatibili Intellivision Tennis, Poker e Blackjack, Star Strike a L. 30.000 cadauna oppure cedo le tre per Pitfall o una cassetta Imagic. Nicola Graziano - P. P. Amedeo, 32 - Aversa (CE) - Tel. 081/8906343.

COMPRO per **Intellivision** Microsurgeon e Dracula a L. 35.000 l'una e Shark Shark a L. 25.000. Vendo Videogames (non computer) con cassette per 16 giochi a L. 99.000 trattabili. Sket Igor - Via J. Gagarin, 17 - Paullo (Milano) - Tel. 02/9068080.

COMPRO/vendo/cambio **cassette** per i sistemi Atari 2600 e Mattel Intellivision fra cui (per l'Intellivision) vendo: Pittfall, Utopia, Horse Racing, Sea Battle. Via Del Nuoto, 13 - 00194 Roma - Tel. 06/3278036 (fra le ore 14,00 e le 16).

VIDEO GAMES

favolose novità



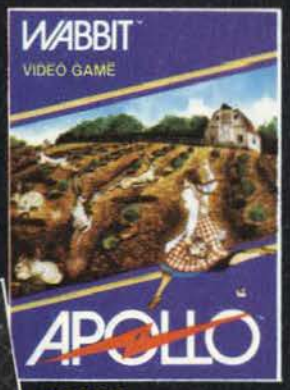
L 69.000



L 69.000



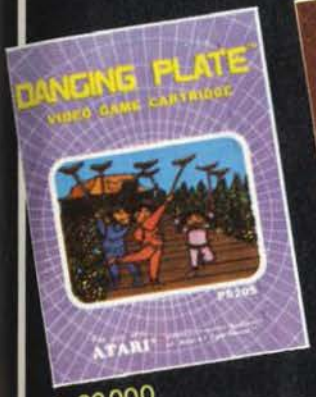
L 69.000



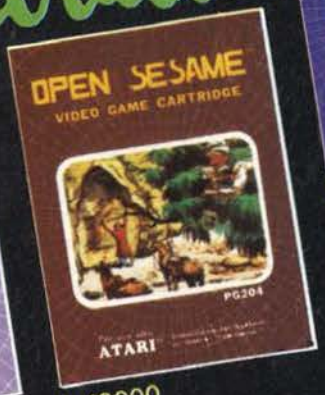
L 69.000



L 69.000



L 39.000



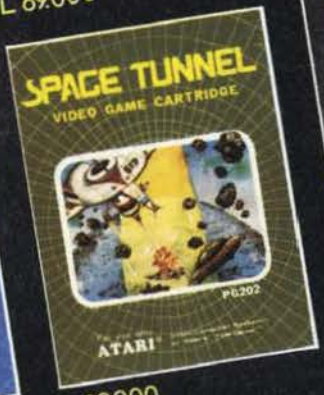
L 69.000



L 39.000



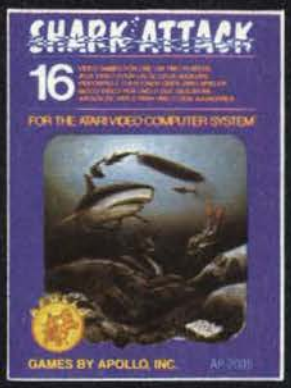
L 39.000



L 39.000

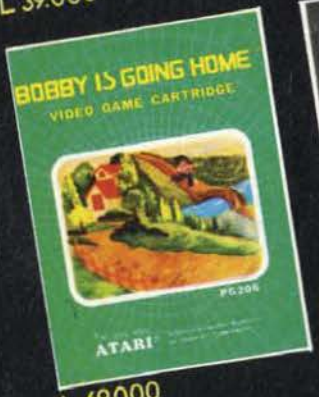


L 69.000





L 69.000



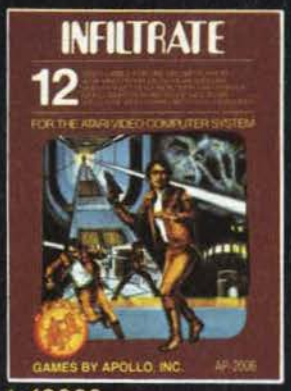
L 69.000



L 77.000



L 77.000



L 69.000

CHI ACQUISTA
1 CASSETTA **BIT** O **APOLLO**
HA DIRITTO A 1 CASSETTA
OMAGGIO
PRESENTANDO QUESTO TAGLIANDO

ITP
Viale MilanoFiori - 1a strada
Pal. F Ingresso 2
20090 Assago-MI-

ITP SVS

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

COMPRO **cassette per VCS Atari** Phoenix, Berzerk, Indy 500, Pac Man, Centipede, Donkey Kong (Coleco), Demon Attack (Imagic), Pitfall, River Raid, Sea Quest, Spider Fighter (Act.). Vendo/scambio cassette per VCS Atari: Freeway (Activision), Combat, Pele Soccer (Vendo/scambio solo Piemonte, compro in tutta Italia). Via Pinerolo, 12/2 - Frossasco (TO) - Tel. 0121/52537 (ore pasti).

COMPRO **cassette per VCS** Atari: Phoenix, Pac Man, Berzerk, Demon Attack (Imagic), Donkey Kong (Coleco), Pitfall (Activision), Crazy Chichy (Creativision), River Raid (Activ.). Vendo a L. 10.000 cassetta per VCVS Atari: Combat, a L. 15.000 cassetta Pele Soccer, a L. 40.000 cassetta Freeway (Activision) oppure scambio con altre. Solo Piemonte. Via Pinerolo - Tel. 0121/52537 (ore pasti).

COMPRO **Atari 600 XL** solo se in ottime condizioni a L. 420.000. Vendo per Atari CX 2000 le seguenti cartucce tutte in ottime condizioni: Slot Racers L. 20.000 trat., Night Driver L. 35.000, Asteroids L. 50.000, Star Raiders L. 65.000, Space Invaders L. 39.000, Adventure L. 35.000, Yars'Revenge L. 41.000, Defender L. 65.000 tratt. Via Putti, 26 - Bologna - Tel. 051/333424 (ore pasti).

COMPRO le seguenti **cassette per VCS Atari 2600:** River Raid, Boxing, Grand Prix (Activision); Defender, Yar's Revenge (Atari); solo se in ottime condizioni, al 50% del prezzo di listino. Vendo o cambio: Combat (Atari) e Space Invaders (Atari). Scrivere o telefonare a: Amato Mario - Via Pier delle Vigne, 43 - 80137 Napoli - Tel. 081/443083 (ore 14,30-16).

COMPRO **CDS Colecovision** a L. 400.000. Vendo Atari VCS con 9 cassette (Pitfall, Grand Prix, Defender, Pac Man, Pele's Soccer, Space War, Superman, Combat, Breakout. Prezzo trattabile sulle L. 550.000. Pietro - Via Etna, 2 - Tel. 434107.

COMPRO **cassetta Atari** Star Raiders, Vanguard, Breakout, Activision, Star Master, Pitfall, Parker, Star wars e Spiderman. Trattabili. Vendo cassette Apollo Ingiltratte, Space Chase, Shork Attack, Space Cavern, Lost Language non usate. Via Renzo Rossi, 3 int. 1 - Roma - Tel. 06/433534 (tutto il giorno).

COMPRO cassette sotto elencate tra le parentesi a L. 25.000, e i n. 1 e 2 di Videogiochi a L. 2.500. Vendo Cassetta n. 1 per Videpac Philips G7000 a L. 25.000 oppure cambio con le cassette tra le parentesi. Vendo cassetta n. 23 per Videopac Philips, in buone condizioni, a L. 25.00 usata poche volte, oppure cambio (cerco N. 38, 44, 33, 32, 35, 42, 2, 9, 11, 14, 16, 19, 20, 21, 29, 30, 34, 37, 39, Demon Attack Atlantis). Via Roma, 46 - Tel. 080/718502 (dalle 12 alle 12,45).

COPRO o cambio con i giochi sotto elencati le seguenti cassette Intellivision: Boxing Tron Deady Disk, Pitfall (Activision), Beauty and Beast, Burger Tyme, Soccer a L. 30.000 trattabili. Vendo gioco tascabile elettronico Mattel "Soccer" a L. 35.000; gioco elettronico Tomy "Motocross" a L. 35.000; Battaglia spaziale elettronica della Polystil a L. 55.000. Conti Cristiano - Via Condelli, 12 - 95127 Catania - Tel. 095/372867 (ore 18,00-22,30 Sabato e domenica intera giornata).

COMPRO con urgenza **cassetta per la consolle Intellivision Chess (scacchi) per L. 35.000-40.000. Inoltre compro cassetta Donkey Kong della Coleco per Intellivision a L. 55.000-70.000. Cambio cassetta Astrosmash con Chess (Intellivision) o Donkey Kong (Coleco) Advanced Dungeons & Dragons (Intellivision) oppure cambio Calcio con una cassetta elencata qui sopra. Andrea Ferrari - Via Bay, 5 - 20075 Lodi (Milano) - Tel. 0371/32848 (ore 13,30-14,30 - 20,00-21,30).**

COMPRO Dracula-Atlantis fino a L. 60.000. Oppure per queste 2 cartucce, li cambio con Pitfall, Swords & Serpents, Tron Maze Tron a scelta. Vendo le 3 cartucce Pitfall, Swords e Serpents. Tron Maze Tron a L. 50.000 l'una e Triple Action, Golf a L. 28.000 l'una. Montaina Filippo - Via Venezia, 62 - 43100 Parma - Tel. 0521/70065 (ore pasti).

COMPRO **Atari:** Star Raiders, Vanguard. Activision: Star Master, Pitfall. Parker: Star Wars, Spider Man. Trattabili. Vendo cassette Apollo Infiltrate, Space Chase, Space Cavern, Shark Attack, Lost Luggage a poco prezzo; le cassette non sono usate. Via Renzo Rossi, 3 int. 1 - Roma - Tel. 06/433534 (pomeriggio).

COMPRO qualsiasi gioco **Imagic** compatibile con l'Intellivision (tranne Dracula e Microsurgeon) a lire 50.000 in buono stato. Vendo Armor Battle a L. 20.000, Astrosmash L. 30.000, Black Jack L. 20.000. Tomaselli Carlo - Via M. Sanmichele - Tel. 041/976010 (ore pasti tranne domenica).

COMPRO **Horse Racing - Intell.** Buono stato e buon prezzo. Vendo Tron Maze a Tron. Vendo al miglior offerente volendo cambio Tron per Horse Racing. Luigi Randi - Tel. 049/26133 (tutti i giorni 13,30-14,30).

COMPRO le seguenti **cassette per Intellivision:** Burger Time, Utopia e Tropical Trouble (Imagic). Offro max. L. 35.000. Solo provincia di Grosseto. Vendo cassetta Basket (Mattel) L. 30.000 oppure cambio con Space Battle, o Advanced Dangerouns & D.. Solo provincia di Grosseto. Via Don Minzoni, 22 - Castiglione della Pescaia (GR) - Tel. 0564/935193 (dalle 13 alle 15).

COMPRO per **VCS Atari** Skiing - Activision, Pitfall - Activision; Grand Prix - Activision; Cosmic Ark - Imagic; Phoenix - Atari per L. 35.000 l'una ed in buone condizioni. Vendo per VCS Atari Breakout - Atari; Video Olimpics - Atari; Space War - Atari; Street Racers - Atari; Outland - Atari; Air Sea Battle - Atari; Space Invaders - Atari per L. 35.000 luna. Pula Raffaella - Via S. Bassiano, 11 - 96100 Siracusa - Tel. 0931/31098 (ore pasti).

COMPRO-scambio **Atari** "3.D TIC-TAC-TOF" per Atari CX 2600. Activision "Laser Blast" per Atari CX 2600. Activision "Dragster" per Atari CX 2600. Data Age "Encounter L-5" per Atari CX 2600. Vendo-scambio Atari "Miniature Golf" per Atari CX 2600; Atari "Golf" per Atari CX 2600; Atari "Night Driver" per Atari CX 2600; Atari "Sky Driver" per Atari CX 2600. Tutto metà prezzo di listino. Viale delle Sacramentine, 2/18 - 16145 Genova - Tel. 010/314911 (ore pasti).

COMPRO/cambio **softare per ZX81** + 16K. Numerosi programmi disponibili. Si annuncia la formazione del Sinclair New Club (quota d'iscrizione '84 L. 6.000 + 3 programmi). Inoltre vendo computer ZX81 + 16K RAM + manuale + cavi e alim. a L. 330.000 (regalo 10 giochi). Gentili Gianpaolo - Via Turati, 10 - 10023 Moncalieri (TO) - Tel. 011/6407195 (ore pasti).

COMPRO **cartucce** per Intellivision. Vendo Subbuteo più molte squadre, giochi Mattel tascabili (Spazio e Calcio) e cartucce Intellivision. Prezzo da concordare oppure scambio con altre cartucce per Intellivision. Mucci Umberto - Via Caccia Dominioni, 19 - Roma - Tel. 06/6237056 (ore pasti).

COMPRO/cambio/vendo **programi** (cartuccia, cassetta) per TI99/4A. Inviatemi il vostro catalogo e vi invierò il mio. Vendo/cambio cassette Atari VCS. Posseggo: Combat, Defender, Star Raiders, Missile Command, Circus Atari, Adventure, Basic Prog., Space Invaders, Bowling, Calcio, Surround. Prezzi da L. 20.000 in su. Michele Percopo - Via Grazia Deledda, 62, 50047 Prato (FI) - Tel. 0574/467258 (ore 13,30-14,30 - 20-22).

COMPRO **Coleco** e cassette; Creativision e cassette. Vendo Intellivision/Atari consolle e cassette, garanzia da spedire, due mesi di vita. Prezzo afare anche separatamente. Scalia Nello - C.so Siracusa, 77 - 10137 Torino - Tel. 011/357981 (ore serali).

COMPRO **regole Lock'n'chase non più di L. 1.500. Cambio cassette Intellivision: Armor Battle e Star Strike, con Frog Bog, Tron Maze Tron, Triple Action, Skiing o altre. Ugo Minguzzi - Via Panciatichi, 11 - 50127 Firenze - Tel. 055/433811 (ore 7,30-3,30 - 19,30-21).**

COMPRO le cassette per il Videpac G7000 Formula 1, Battaglie spaziali e Il piccone magico cambiandole con Guerre Aereonavali, Flipper e soldi trattabili. V.le Tor di Quinto, 33/A - Tel. 06/3966981 (ore pasti).

COMPRO **ZX Spectrum 48K** a L. 350.000 trattabili possibilmente con qualche programma. Vendo Atari VCS in buone condizioni a L. 200.000 trattabili e con Pitfall (Activision), Megamania (Activision), Starmaster (Activision), Freeway (Activision), Berzerk, Video Chess, Video Pinball, Yars Revenge, Pac-Man, Defender, ecc. Milano (cercare di Fabio) - Tel. 02/4158657 (ore pasti).

COMPRO **cartucce** e cassette di videogiochi per il VIC 20. In particolare Jelly Monster. Vendo giochini elettronici Galaxtian e Merlin rispettivamente per L. 25.000 e 20.000. Fabio Serra - Viale Lazio, 27 - 20135 Milano - Tel. 02/585922 (ore pasti).

COMPRO **Magic Dragonfire** per Intellivision imballato a L. 70.000, usato a L. 35.000. Imagic Atlantis per Intellivision imballato L. 71.000, usato L. 52.500; Nova Blast nuovo od usato L. 72.500. Vendo casette Intellivision Dama e Vectron L. 30.000 Dama e L. 50.000 Vectron o cambio con Imagic Ice Trek o Beauty and the Beast. Via Sabrata, 8 - 00198 Roma - Tel. 06/8387877 (ore 10-20).

COMPRO **cassetta Activision** Pitfall per Intellivision in cambio di cassette: Astrosmash, Star Strike, Soccer o Triplice Azione. Vendo radio trasmittente CB Midland 4001 80 canali AM/FM + antenna G.P. + trasformatore e rosmetro in cambio di computer VIC 20. Via Umberto I°, 29 - Castelnuovo Scrivia (AL) - Tel. 0131/85142 (dalle 14 in poi).

COMPRO **VIC 20** prezzo possibilmente sotto L. 400.000. Possibilmente entro zona di Cagliari. Vendo cartuccia Soccer (Mattel) L. 40.000 usata 2 giorni e non più usata per rottura di console. Vico Imerello, 14 - 09100 Cagliari - Tel. 070/654353 (dalle 20,00 alle 21,00).

COMPRO in contanti oppure con programmi per VIC 20 fotocopie della rubrica "I giocomputer" apparse sui numeri 1, 2, 3, 4, 5 di Videogiochi e precisamente le parti riguardanti le cartucce per il VIC 20. Per accordi scrivere o telefonare. Grassi G. Carlo - Vasto, 81 - 46044 Goito (MN) - Tel. 0376/607239 (dopo le ore 20,00).

COMPRO **cassette Intellivision:** Shark!, Burger Time, Tron Maze a Tron e altre nuove a buon prezzo! Vendo Video 400-EX DX-503 videogames con 4 giochi: Tennis, Hockey, Handball, Pratice. Corso Risorgimento, 251 - Novara - Tel. 0321/472532 (ore serali).

COMPRO **base Colecovision** L. 400.000 + 1 cassetta (Donkey Kong, Lady Bug, Zaxxon). Vendo base Intellivision mai usata + 2 cassette in ottimo stato (Lock'n'chase (stupendo) e Space Armada) tutto a L. 280.000 tratt. o cambio con base Coleco. Giancarlo Vignoli - Via Pietro Breda, 2 20141 Milano - Tel. 02/8493723 (ore 13,30-15 - 18,30-23,00).

COMPRO **Atari VCS** Megamania, Demon Attack, Phoenix, Defender, Riddele of the Sphinx, Asteroids, Donkey Kong max. 35-40.000. Cerco altri titoli. Vendo per VCS Atari Slot Racer L. 20.000. Paris Giorgio - Via Migliorini, 20 - 25079 Vobarno (BS) - Tel. 0365/61749 (ore 13,30-14,30).

COMPRO **cassetta n. 9** (Programmazione del Computer) del sistema Philips G7000, oppure cambio con cassetta musicale (n. 31 ottimo stato). Compro buono stato casetta Gorilla. Vendo cassetta n. 6 Basket-Bowling ottimo stato a L. 35.000 (valore L. 45.000).
Gialini Flavio - Via Sapienza, 47 - S. Arcangelo di Magione (PG) - Tel. 075/848141 (ore 12,00-13,00 - 18,00-20,00).

COMPRO **Spectrum 16K** a L. 330,000, buono stato. Sinclair New Club compra/vende/cambia molto software. Quota d'iscrizione L. 6.000 + 3 programmi oppire L. 8.000 senza programmi. Vendo Sinclair computer Z81 + Espans. 16KRAM + cavi e alim. + molto software (giochi e utility) a L. 330.000. Scrivimi o telefonami. Gentili Gianpaolo, Via Turati, 10 - 10024 Moncalieri (Torino) - Tel. 011/6407195 (pomeriggio).

COMPRO o vendo o scambio cassette per Vieogioco Mesaton. Cerco inoltre in zona Napoli e provincia possessori del T.V. Game Nuova Elettronica per importanti comunicazioni. Ascione Alessandro - Viale Ascione, 18 - Portici (NA) - Tel. 081/7390175 (ore 20-21,30).

COMPRO qualsiasi **cartuccia** compatibile con il sistema Intellivision; preferibilmente Imagic, Activision, Coleco; oppure cambio con Boxing, Astrosmash, Poker & Blackjack. Vendo in blocco base Intellivision con sei cartucce: Tennis, Boxing, Astrosmash, Poker & Blackjack, Bsketball, Lock'n'chase tutto ancora in garanzia (acquistato marzo '83) a lire 500.000. Posso dare dimostrazioni sullo stato del materiale (perfetto). Scrivere a: Marinozzi Walter - Via S. Martino, 6 - 56040 Castellina Marittima (Pisa).

COMPRO **Sinclair ZX Spectrum** a meno di L. 250.000. Vendo cassette Atari Streetracer Hounted House, Space Invaders, Video Olimpics oppure cambio con Donkey Kong Coleco per Atari o Froggher (Coleco) per Atari o altre. Massimo - Tel. 039/23066 oppure 323066 (ore pasti).

COMPRO **cassetta** compatibile con Intellivision della Imagic. Beauty e the BeasuMt con scatola, cartellini e istruzioni a L. 30.000. Vendo Cassette Philips G7000 - N. 1 corsa auto, n. 6 palla a canestro bowling n. 16 tiratore scelto n. 11 battaglie spziali n. 12 rischia e vinci a L. 20.000 cadauna. Hanno la scatola e le istruzioni. Via Leone Delagrande, 7 - 50127 Firenze - Tel. 055/373428 (scrivere o tel. dalle 20,00 alle 21,30).

COMPRO **gioco elettronico Tron** della Tomy Sebino in buone condizioni oppure della stessa marca il gioco Caveman. Vendo gioco televisivo con sei (6) giochi (senza casette) in buone condizioni a L. 40.000 trattabili. Telefonare a: Luca - Via Livorno, 58 - Quartiere Nomentano - Roma - Tel. 06/4271185 (dalle 16,30 alle 18,30).

COMPRO **videogiochi Intellivision** o Atari usati in buone condizioni o cambio con giornalini o altro preferibilmente zona Milano. Vendo video gioco Lem 2000. Un mese di vita, garanzia e imballo originali + 3 video cassette a L. 160.000 (trattabili). Via Alessandro Manzoni, 70 - 20034 Paina di Giussano (Milano) - Tel. 0362/234454 (ore serali).

COMPRO Raiders of the los ork; New Tennis; Vanguard (Atari); Donkey Kong (Coleco per Atari); Amidor, Tutankham (Parker per Atari), River Raid (Activision). Espansione super Changer a pochissimo. Vendo Star Voyager (Imagic), Tindy 500; Basic programming (con tastiera); COmbat; Pele's Soccer (Atari), Asteroids (Atari); Subuteo continental con otto squadre molto belle. Prezzo da concordare. Giulio - Tel. 010/361125 (ore 18,00-20,00 P.P. - 14,00-15,00).

COMPRO **Frog Bog,** Utopia, Lock'n'chase, Baseball a L. 35.000 l'una oppure le cambio con Triple Action. Space Battle, Armor Battle, che altrimenti vendo a L. 35.000-40.000 l'una trattabili. Vendo Pista Pronto Intervento Metehbox nuova in buono stato a L. 50.000 trattabili. P.S. Tratto solo con gente dell'Emilia Romagna. Chiedete di Chelli Gian Luigi - Via G. Oberdan, 10 - Bologna - Tel. 051/270214 (dopo le ore 15).

COMPRO **programmi di giochi** per Sinclair Spectrum 16!48K. Vendo programmi di giochi per Sinclair Spectrum 16!48K. Via Bertani, 8 - 46100 Mantova - Tel. 0376/363346.

COMPRO numeri 1 e 2 di Videogiochi. Vendo Atari CX 2600 con 4 cassette (Pac Man, Combat, Asteroids, Space Invaders) o anche senza oppure cambio con VIC 20; VIC 64; TI99/4A; Sinclair Spectrum o qualunque altra proposta interessante con eventuale conguaglio in denaro da ambo le parti. Buccoliero Giancarlo - C.so Brunelleschi, 84 - 10141 Torino - Tel. 011/700793 (pomeriggio sera).

COMPRO ultimi arrivi per **Intellivision** o cambio con altre cassette. Vendo per Intellivision le seguenti cassette: Tennis, Star Strike, Tron Maze a Tron a L. 40.000 cadauna; Beauty and the Beast L. 50.000; Dracula L. 65.000. Via Ariosto, 12 - Vercelli - Tel. 0161/6685 (10,30-13,30 - 16,00 in poi).

COMPRO **base Intellivision** a L. 250.000 in buono stato. Pagherò L. 20.000 per ogni cassetta in più in dotazione della consolle. Possibilmente in Milano e provincia, ma non è necessario. Vendo Atari VCS 2600 sette mesi di vita completo di 18 cartucce tra cui: Pitfall, Asteroids, Space Invaders, Phoenix, Frogger, MS Pac Man. Tutto perfettamente funzionante, valore complessivo oltre 1 milione e mezzo, a L. 700.000. Viale Beatrice d'Este, 8 - Tel. 02/8324896 (ore 13,15-14,15 - 20,00-21,30).

COMPRO **programmi per ZX Spectrum** 48K. Vorrei anche aderire a qualche Sinclair Club. Attendo vostre lettere!. Vendo programmi per ZX Spectrum 48K (giochi soprattutto). Paolo shley Cooper - Piazza Borghese, 2 - 00186 Roma.

VENDO **video gioco Tele-partner** mod. CL 2002 completo di joystick e cartuccia. Vendo gioco elettronico portatile Blatestar Galactica Mattel oppure cambio con Personal Computer ZX 81. Vendendo il prezzo sarebbe di L. 110.000 trattabilissime. Cipriano Egidio - Via Abruzzi, 96 - 74100 Taranto - Tel. 099/332759 (13-15 - 20-22).

COMPRO **cassette Demon Attack** (Imagic), Indy 500 (Atari), Lady Bug (Coleco), Turbo (Coleco), X-Man (Data Age), tutte compatibili con Atari VCS. Vendo cassetta Atari Asteroids a L. 60.000 in perfette condizioni (listino L. 100.300). Posso cambiarla per Indy 500 (Atari VCS), Lady Bug (Coleco) o per Turbo (Coleco). Candito Giuseppe - Res. Spiga, 521 - 20090 Segrate (Milano).

COMPRO **base Intellivision** Mattel in buone condizioni. Vendo base Hanimex HMG2650 perfettamente funzionante e con garanzia completa di 5 cassette (3D Bowling, Crazi Globber, Ocean Battle, Space Attack, Soccer). Prezzo da concordare. Via Naz. S. Caterina, 66/C - 89100 Reggio Calabria - Tel. 0965/45942 (dalle 8 alle 23).

COMPRO **cartucce** Dracula, Tropical Trouble, Demon Attack a metà prezzo listino attuale tutte per Intellivision. Compro anche Nova Blast (Imagic) sempre per Intellivision. Cambio cassette Soccer, Armor Battle, Space Battle, Football con cartucce Imagic sopra indicate. Gli scambi sono trattabili. Cambio Microsurgeon con Dracula. Chiedere di Alessandro - Via Ponchielli, 3 - Tel. 035/224656 (ore pasti).

COMPRO per VCS Atari cartucce da usare con tastierini numerici oppure vendo per VCS Atari cartucce: Hunt & Score, Code Breaker, complete di 2 tastiere numeriche o cambio con cassette di azione - battaglie - spazio. Di Tomaso C. - Via Garello, 9/1 - Genova - Tel. 010/443465 (ore 13,00-14,00).

COMPRO **Vectrex,** disposto cambio con Intellivision (vedi sotto).
Vendo Intellivision in perfette condizioni a L. 250.000, cartucce varie a L. 30-40.000. Via M. Polo, 17 - 40131 Bologna - Tel. 051/361644 (ore 8-14 - 19).

COMPRO **Intellivoice** con prezzo da concordare. Vendo in blocco o metà almeno: Tron Maze a Tron, Frog Bog, Snafu, Star Strike, Utopia, e dell'Imagic, Beauty e the Beast. Tutte in ottime condizioni! con istruzioni e targhette perfette! Valore L. 370.000 tutte L. 270.000 o metà (3 cassette) L. 160.000. Tel. 010/361314 (ore 12,00-14,00 - 20,00-22,00).

COMPRO a L. 420.000 **Commodore 64** in discrete condizioni. Vendo Atari VCS CX 2600 gennaio 83 a L. 220.000 trattabili + le seguenti cassette: Night Driver, Adventure L. 35.000, Space Invaders, Yars' Revenge L. 45.000, Star Raider, E.T., Defender L. 70.000, Asteroids L. 60.000, Slot Racers L. 20.000. Via Putti, 26 - 40136 Bologna - Tel. 051/333424 (ore pasti).

COMPRO **cartuccia Activision** "Kaboom" compatibile con Atari VCS a L. 30.000. Vendo cartuccia Atari Basic Programming incompleta di tastiera a L. 30.000. Via Giovinazzi, 5 - Taranto - Tel. 099/24003 (ore pasti).

COMPRO **base Mattel** Intellivision con una cartuccia (anche più di una) a L. 250.000. Offro anche L. 30.000 per cartucce Mattel o compatibili. Vendo Philips G7000 Videopac in buone condizioni più 3 catucce (Demon Attack, Cannibal, Formula 1) a L. 250.000 trattabili. Via Lungoliri Matteucci - 03039 Sora (FR) - Tel. 0776/831662 (ore 12-13,30 oppure 19-20).

COMPRO **cassette per Intellivision:** Tron 1, Tron 2, Lock'n'chase, Donkey Kong (Coleco) o qualsiasi altra cassetta Imagic. Vendo o cambio Space Battle, Astrosmash, Basketball e Skiing Autoracing del sistema Mattel. Possibilmente nella provincia di Bologna. Berti Carlo - Via S. Stefano, 45 - Tel. 051/235674 (ore 13,45-14,30 - 19,00-22,00).

COMPRO **Intellivision** Mattel, buone condizioni, preferebilmente zona Pordenone. Vendo videogioco Cabel Lem 2000 + cassetta + alimentatore, ancora in garanzia ed imballo. Prezzo molto vantaggioso. Otonno Massimiliano - Via Vittorio Veneto, 2 - Vilcossa (PD) - Tel. 0434/630170 (ore 10-12 o 18-20).

COMPRO **cassetta Activision** per VCS: River raid, solo se munita di scatola, libretto di istruzioni e in buone condizioni a L. 45.000 (metà prezzo di listino). Vendo cassetta Imagic per VCS Dragonfire in ottime condizioni a L. 45.000 o la cambio con cassetta River Raid in buone condizioni. Luigi Cerasoli - V.le Kennedy, 122 - 65100 Pescara - Tel. 085/74236 (ore pasti).

COMPRO **cassette Intellivision** (o compatibili Intellivision) a buon prezzo. Vendo Tron 2 Mattel o cambio con una di queste cassette: Lock'n'chase, Frog Bog, Triple Action, Microsurgeon (Imagic), Atlantis (Imagic). Giovanni Piras - Via Borea, 6 - 09100 Cagliari - Tel. 070/371863 (ore pasti).

COMPRO per Intellivision: Demon Attack, Burger Time, Dracula a L. 40.000 contanti ciascuna. Vendo Soccer per Intellivision L. 39.000 contanti. Morini Elio - Via Clelia Garofolini, 19 - 00151 Roma - Tel. 06/5379875 (ore pasti e sera).

COMPRO **casette Intellivision:** Advanced Dungeons & Dragons, Frog Bog. Vendo cassette Intellivision: Star Strike. Cassette Imagic per Intellivision: Sword & Serpent o cambio con le precedenti. Carubbi Gian Guido - Corso Genova, 58 - 18039 Ventimiglia - Tel. 0184/356777 int. 303 (ore 8,30-13,00).

COMPRO **programma o listato per TI99/4A** di simulazione di volo solo se valido. Cambio listati con listati per TI99/4A. Tratoto solo con Milano e zona. Vendo joystick per TI99/4A nuovi imballati L. 55.000, registratore Philips L. 30.000. Casetta con corso Basic per principianti pr TI99/4A L. 10.000 + spese. Barca Giuseppe - Via Tre Ré, 29 - 20047 Brugherio (MI) - Tel. 039/879211 (orari lavorativi).

COMPRO **Atlantis,** Tropical Trouble, Ice Treak (Mattel), Frog Bog, Shark, Baseball, Football, Utopia, Advanced D. e A. a L. 20.000 ciascuna. Vendo Videogame Fairchild + 10 giochi a L. 200.000. Vendo Microsurgeon nuovissimo completo di tutto a L. 60.0000. Cambio Microsurgeon con Dracula. Via Montaione, 38 - 00139 Roma - Tel. 06/8125377.

COMPRO **videogioco Atari VCS** a L. 150.000. Compro anche cartucce usate. Vendo organo elettronico di marca, valore L. 300.000 completo di ritmi, tonalità, accompagnamento, ec. o scambio con Atari VCS completo di alcune cartucce. Gerardo Ventura - Via Regina Elena, 82 - 65100 Pescara - Tel. 085/23374 (ore pasti serali).

COMPRO cassette a poco per VIC 20. Vendo per VCS le seguenti cassette: Missile Command, Yars Revenge, Berzerk, Air Sea Battle, Asteroids (Atari), Fishing Derby (Activision), Trick Shot (Imagic), dalle 30.000 alle L. 50.000 l'una. Paolo Salvatori - Via Lavagna, 15 - 56100 Pisa - Tel. 050/25297 (ore pasti).

COMPRO a L. 200 gettoni di sale giochi a scopo raccolta. Compro cassetta Imagic Riddle of the Spinx a L. 20.000 trattabili. Vendo Videogioco a colori Tectronics 858 + joystick + cassetta 10 giochi L. 100.000 (Listino L. 200.000). Via S. Orsola, 19ıD - 24100 Bergamo - Tel. 0351/219086 (ore pasti).

COMPRO **cartucce Intellivision** Pitfall a prezzo moderato, cartucce Imagic per consolle Intellivision Atlantis. Altre cassette a poco prezzo. Vendo giochi Reel 4 giochi TV Pelota, Squash, Calcio, Tennis. Prezzo da concordare. Alessandro Pedone - Via Ponchielli, 5 - Tel. 035/224656 (ore pasti o 15,00-16,30 - 19).

COMPRO **programmi per ZX Spectrum** (videogames) prezzo da concordarsi. Vendo o cambio Master Mind Electronic a L. 25.000, Pocket Ufo Attack a L. 30.000, Touch me a L. 20.000. Tel. 035/260130 (ore pasti, chiedere di Marco).

COMPRO **cassette compatibili** con Intellivision Imagic: Atlantis, Demon Atack, Beauty & Beast a metà prezzo di listino. Vendo cassette Intellivision Star Strike a L. 30.000 e Poker & Blackjack a L. 25.000, oppure cambio con le due cassette di Tron o altre. Tel. 0881/33401 (ore pasti e serali).

COMPRO **ZX Spectrum** (preferibilmente a 48K) in ottimo stato e pronto all'uso. Considero ogni offerta e sono interessato anche al software. Vendo per Atari VCS le seguenti cartucce: River Raid, Pitfall (Activision), Berzerk, Missile Command, Hounted House, Pele's Soccer, Adveture, Video Chess, Video Olympics, Casinò, Night Driver e altre Atari. Andrea Verona - Via Mascheroni, 12 - Milano - Tel. 02/495814 (ore pasti e sera fino 9,30-10).

COMPRO **VIC 20** a L. 400.000, deve essere in buone condizioni e se è possibile anche con registratore e se non c'è fa niente. Vendo Intellivision 6 cartucce Tennis, Calcio, Space Armada, Astromar, Tron Maze a Tron, Skiing. Via Volta, 28 - Appiano Gentile (Como) - Tel. 031/931019 (ore pasti).

COMPRO **Intellivision** consolle a L. 90.000 trattabili. Berzerk (Atari) a L. 40.000, Demon Attack (Imagic) a L. 40.000. Cambio con Superman o Super Breakout. Vendo Basic Programming a L. 90.000 con tastiere o cambio con 2 di queste: Ilfiltrate (Apollo), Demon Attack (Imagic), Gangster Alley (Spectravision), Frogger (Parker), Berzerk (Atari). Luca Vecchi - Via Valeriani, 39/2 - 40134 Bologna - Tel. 051/412652 (dalle ore 19,30 alle 22,00).

COMPRO **cassette compatibili** con Intellivision a L. 25.000 quelli della Mattel gli altri accordarsi per prezzo. Vendo gioco Grunding con pistole molte varianti, adatto solo per televisori Grundig o cambio con cassette Intellivision di qualsiasi genere, vendo per L. 80.000 valore effettivo L. 160.000. Tuscano Francesco - Via Salici, 17 - 20025 Legnano (MI) - Tel. 0331/597054 (ore 16,50-20.30).

COMPRO **cassetta Cannibal** per G7000 Philips o cambio con cassetta Sci. Vendo cassetta Sci per Videopac G7000 Philips nuovissima L. 25.000. Gianni Capasso - Via Mazzini, 131 - 86100 Campobasso - Tel. 0874/62018 (ore 15-22).

COMPRO **cassette Intellivision** Tron 2 oppure Burger Time oppure Dungeons and Dragons, Donkey Kong. Vendo cassette Intellivision Tennis, Calcio, Poker & Blackjack, Auto Racing o le cambio. Armienti Guglielmo - Via P. Mengoli, 3 - 40138 Bologna - Tel. 051/390029 (dalle 14,00 alle 20,00).

COMPRO una delle seguenti cassette (Intell.): Golf, Poker and Blackjack, prezzo da concordare oppure cambio con Space Battle. Vendo cassetta Space Battle (Intell.) a L. 25.000. È in ottimo stato perché usata pochissimo. Telefonare a Michele 02/435245 Milano (ore 19,30).

COMPRO **cassette per Colecovision a metà prezzo o cambio con cassette Intellivision. Cerco amici del Coleco per scambi e formazione club. Tuscano Francesco - Via Salici, 17 - Legnano - Tel. 0331/507054 (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 VIC20** "Jelly Monsters" o cambio con cartucia "Road Race" in perfette condizioni. Imballo originale e istruzioni più cospicua somma in denaro!! Vero affare! Federico Guerrieri - Via Ugo Foscolo, 14 - 50124 Firenze - Tel. 055/700635 (pre 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/994A, giochi o programmi. Telefonare sera. Palmieri Vittorio - Via Domenico Fontana, 36 - Tel. 081/254922 (Pm 7-9 tranne weekend).

COMPRO **cassette per VCS Atari:** Soccer, Dodge'm Basket, Circus, Pitfall, Tennis, Skiing, Golf, E.T.n Raider o the lost Ark, X-MAN (Data Age), a prezzi trattabili. Giuseppe Pileri - Corso Garibaldi, 264 - Scicli (Ragusa) - Tel. 0932/931558 (ore 14,00-16,00 - 21,00-23,00).

COMPRO **consolle** videogiochi Philips G7000 in buono stato a L. 100.000 (trattabile). Di Tomassi Giorgio - Via Trento e Trieste, 15 - 62029 Tolentino (MC) - Tel. 0733/99755 (ore 14,30 - 16,30 - 20,00 - 22,00).

COMPRO **Base Atari VCS** L. 200.000. Roma - Tel. 06/8319286.

COMPRO **cassette** usate per il VCS Atari di marca Activision L. 25.000 ciascuna. Le spese di spedizione a mio carico. Pitfall, Megamania, Star Master, Stampede, Kaboom, FREEWAY, Laser Blaster, Fishing Derby, Tennis, Skiing, Ice Hockey, Dragster, Grand Prix, Spiderfighter, River Raid e di altre marche come Apollo ecc. ecc. sempre compatibili con il VCS Atari. Via C. Scobar, 41-43 - 90100 Palermo - Tel 091/577436 (orario di negozio).

COMPRO **cassette x VCS** Atari: Tennis, Maze Craze, Circus Atari, Volley Ball, Defender, Pac-Man, Asteroids, Berzek, Lindy 500, Pitfall, Donkey Kong, River Raid, Megamania. Solo provincia di Torino. Vendo o scambio cassette per CVS Atari: Pele Soccer, Combat e Activision: Freeway e Tennis. Solo provincia di Torino. Via Pinerolo, 12/2 - Frossasco (Torino) - Tel. 0121/52537 (ore pasti).

COMPRO **Vectrex** o cambio con Intellivision in perfette condizioni. Via M. Polo, 17 - Bologna - Tel. 051/361644 (ore 8-14).

COMPRO **base Intellivisiona** prezzo non superiore a L. 200.000. Nadasi Enrico - Via Maragliano 6/7 - Genova - Tel. 010/565243 (ore pasti).

COMPRO **cartucce Parker** e Spectravision compatibili con sistema VCS/Atari. Tabasso Massimo - Via Novellis, 4 - 12038 Savigliano (CN) - Tel. 0172/35096.

COMPRO **Keyboard Controllers** (tastiere) Atari. Massimo L. 25.000. Solo zone Livorno e Firenze. Vorrei formare un club per scambiare cartucce ed eventuali competizioni. Scrivere per adesioni a: Videogiochi Atari Club - Via Delle Grazie, 1 - 57100 Livorno - Tel. 0586/22777 (ore 9-10 - 20,30-22,30).

COMPRO **cassette Intellivision** in buone condizioni "Atlantis - Dracula - Space Armada - Astromash - Pitfall - Beauty e The Beast - a non più di L. 40.000 cad. P.zza Matteotti, 5 - Scandicci (FI) - 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. N.B.: solo zona Napoli. Via Cintia P.co S. Paolo, 4 - Napoli - Tel. 081/6762050 (ore 17-20).

COMPRO **cassette** per il VCS Atari: Phoneix, Pac-Man, Megamania, Kaboom. Max. L. 40.000. Tel. 085/2024213 (ore 13-14 - 21-22).

COMPRO qualunque **cassetta per VCS Atari** al 40%, 50% del prezzo di listino. Sono disponibile a scambi e permute. Inoltre affitto a modico prezzo molte cassette Atari anche recentissime. Antonio Carrano - Piazza Guardi, 15 - Milano - Tel. 02/732933 (pomeriggio e sera).

COMPRO **cartuccce per Intellivision** di qualsiasi titolo e marca ai migliori prezzi. Modulo Intellivoice + B17 Bomber. Trs. Rossi Luca - 13 Btg. Trs. Mauria Caserma L. Capitò - Portogruaro (VE).

COMPRO i numeri della rivista **Videogiochi** 1-2-3 a L. 8.000 trattabili; oppure cambio con fumetti e libri di vario genere. Per ulteriori accordi telefonare allo 044/546461 (ore 19,30-20,30).

COMPRO **cassetta Intellivision** Soccer che sia in buono stato compresa la scatola, libretto istruzioni e mascherina. Sesana Michele - Via Randaccio, 8 - Monza (Milano) - Tel. 039/325341 (ore pasti).

COMPRO **Lock'n'Chase** Mattel Intellivision (in buono stato) max L. 35.000. Carlo Capelbadino - Via Righi, 33/35 - 28100 Novara - Tel. 0321/453355 (ore 12-13,30 - 19-20,30).

COMPRO **Sinclair ZX 81** senza espansioni o accessori. Offro max L. 50.000 o cambio con gioco elettronico calcio + gioco basket. Via Val di Fiemme, 11 - Tel. 02/2578311.

COMPRO cambio **cassetta Intellivision** (Horse Racing) con Golf o altro. Jacopo Guido - Via Maragliano, 8/8 - Genova - Tel. 010/368165 - 540739 (ore 19,30).

COMPRO **cartuccia** per TI99 "Hunch Man" in buono stato con istruzioni, max L. 30.000. Via M. G. Capocci, 5 - 00199 Roma - Tel. 06/8381555 (ore 13,30-14,00).

COMPRO la **cartuccia Basic Program** + tastiere per l'Atari VCS. P.S. in buone condizioni. D'Elia Davide - Villa D'Elia - 87020 Marina di Belvedere M.mo (CS) - Tel. 0985/82200 (ore serali).

COMPRO la seguente **cassetta Mattel:** Burger Time. Chiedi di Franco - Tel. 059/771757 (ore pasti + sabato e domenica).

COMPRO **cartucce Coleco** compatibili con VCS/Atari. Compro anche Star Master, Sky Jinks, Spider Fighter, Seaquest di Activision compatibili con Atari. Tabasso Massimo - Piazza Molineris, 1 - 12038 Savigliano (CN).

COMPRO **Videogiochi Atlantis e Dracula** completi di scatole e mascherine a L. 15.000 (per Mattel). Via Montalone, 38 - 00139 Roma - Tel. 06/3125377 (ore 13,30-17,30 - 20,30-22,30).

COMPRO **Pitfall** a non più di L. 30.000 possibilmente in buono stato, anche senza scatola. Via Manzoni, 40 - 20040 Cavenago Brianza - Tel. 02/9501106 (ore pasti).

COMPRO numeri 1-2-4 di **Videogiochi.** Prezzo da concordare sulle 1.500 lire a numero, in buone condizioni. Spese postali escluse. Scrivere per accordi. Paolo De Santi - Vicolo Musonello, 2 - 31033 Castelfranco Veneto (TV) - Tel. 0423/492743 (ore 13,10 oppure ore 19,45).

COMPRO i numeri 1-2-3 del mensile **Videogiochi** ad un buon prezzo da concordare... Compro inoltre sciarpe ultras warrics di squadre di calcio e pallacanestro. Battaglia Jimmy - Via Piave, 76 - Montebelluna (TV) - Tel. 0423/23282 (ore pasti).

COMPRO **cassette compatibili Atari:** Pac-Man, Video Chess, Othello, Pitfall, Grand Prix, Asteroids, Atlantics, Demon Attack, Defender. Offro buon prezzo. Franzone Riccardo - Via Dott. Palazzolo - 94011 Agira (EN) - Tel. 0935/91163 (ore pasti).

COMPRO **cartucce per Intellivision** quali Donkey-Kong, Pitfall, Shark-Sharl, Microsurgeon o cambio una di queste per due sotto elencate cartucce per Intellivision: Ice Trek (IM) (L. 50.000); Tron I (L. 50.000); Soccer (L. 30.000); Basket (L. 30.000); Poker (L. 15.000). Possibilmente zona Napoli. Via Mario Ruta, 29/A - Napoli - Tel. 081/659193 (dopo ore 20,30).

COMPRO a metà prezzo le seguenti **cassette per consolle Intellivision:** Nightstalker (Int.); Dracula (Imag.); Mouse Trap (Coleco). Oppure dò 2 di queste cartucce Intellivision: Sea Battle - Tron Deadly Discs - Armor Battle - Hockey per una di quelle sopra citate. Ah mi dimenticavo, compro a metà prezzo anche Lock'n'chase. Gianlica Delay - Via Gioberti, 27 - Vicenza - Tel. 0444/27616 (dalle 14 alle 20).

COMPRO **programmi per Texas Instruments TI99** Chess Scacchi in buone condizioni a L. 20.000. Solo zona Firenze. Bernardo Belgrado - Via La Farina, 19 - Firenze - Tel. 055/579489 (ore pasti).

COMPRO **cassette** per il Videopac G7000 della Philips, usate. Altariva Lorenzo - Viale Gorizia, 46 - 41049 Sassuolo (MO).

COMPRO **cartucce Intellivision** Football L. 15.000, Tron Maze a Tron L. 30.000, Frog Bog, Hockey, Royal Dealer, Shark! L. 25.000, Burger Time, Lock'n'chase, Utopia, Vectron, Chess, Nightstalker L. 35.000. Microsurgeon (Imagic) L. 35.000. Compro Intellivoice + B17 Bomber. Salvatore Curreri - Via Garibaldi, 1 - 90018 Termini Imerese (PA) - Tel. 091/941087 (13-14,30 - 20,30-22).

COMPRO qualunque **videocassetta** Imagic - Activision e Coleco per Intellivision! Prezzi buoni.
VENDO Space Battle a L. 20.000 o cambio con qualsiasi altra cassetta per Intellivision. Scrivere a Marco Borcassa - P.zza Indipendenza, 74 - 47022 Borello di Cesena (FO) - Tel. 0547/342502 (ore pasti).

COMPRO **numeri arretrati** di Video Giochi n. 11-3-4-5-6 per un prezzo di L. 2.000 trattabili. Stefano Ciampolini - Via Buonvicini, 13 - 50132 Firenze.

COMPRO **listati - programmi** su cassetta e software per Texas TI99/4A; inviare offerte o telefonare a: Amato Mario - Via Pier delle Vigne, 43 - 80137 Napoli - Tel. 081/443083 (ore 14,30-16).

COMPRO le prime 5 riviste di **Videogiochi** solo se in buono stato. Via G. Leopardi, 14 - Tel. 011/9207011 (ore serali).

COMPRO **Cartridge** (cartuccia) per il VIC 20 "Jelly Monsters" nuova o usata, solo se in buono stato e funzionante. Prezzo da concordare. Luca Maccari - Via Pismonte, 5 - 20139 Milano - Tel. 02/5391991 (ore pasti).

COMPRO **Spectrum 48K** possibilmente in buone condizioni intorno alle L. 400.000 trattabili. Cerco inoltre cassette per VCS Atari: Adventure, Breakout, Space Invaders, Space War. Via Pestalozza, 20 - 20131 Milano - Tel. 02/2364478 (ore pasti).

COMPRO **cassette** per sistema base Mattel Intellivision. Possibilmente a Bologna. Alex Reverberi - Via A. Massone, 14 - 40137 Bologna - Tel. 051/307258 (ore pasti).

COMPRO **base Atari** a L. 160.000 - 180.000 e la cassetta Puck Man per L. 20.000. Paganella Alessandro - Via del Bersagliere, 29 - 37123 Verona - Tel. 045/595686 (ore 13,30-14,30 - 18,30-20,30).

COMPRO **cassette Intellivision** escluse Space Battle, Soccer, Armor Battle a prezzo almeno L. 30.000 inferiore a quello di mercato. Preferirei trattare zona Firenze. Del Mastio Andrea - Via F.lli Stuparich - 50127 Firenze - Tel. 055/371015 (dalle ore 20).

COMPRO contanti **cassette VCS Atari** 2600 CX, MS Pac-Man, Soccer, Space Invaders, Phoenix. Prezzo modico ma che siano ben funzionanti. Genca Giuseppe - Via G. Cantore, 26 - Cantù (Como) - Tel. 031/732088 (dalle 20 alle 21).

COMPRO **programmi, listati,** cassette, cartucce per CBM 64 preferisco giochi.
VENDO Intellivision + 17 cartucce il tutto ancora in garanzia tra cui Beauty & Beast, Demon Attack e Donkey Kong. Vendo a circa metà del prezzo di listino attuale. Guerrini Cesare - Via Lungara, 8/A - Imola (BO).

COMPRO **riviste di videogiochi** straniere come "Electronic Games", "Videogaming Illustrated", "Automat", "Match", "Tilt" ecc. Pago buon prezzo. Per accordi scrivere o telefonare a: Leopoldo di Maio - Via Surripa, 48 - 80053 Castellammare di Stabia (NA) - Tel. 081/8713923.

COMPRO **Hand-Hled,** videogiochi tascabili, Game and Watch, della Nintendo, Bandai, Casio, Mattel, Polistyl (Schiacciapensieri) o di altre marche. Scrivere o telefonare a: Leopoldo Di Maio - Via Surripa, 48 - 80053 Castellammare di Stabia (NA) - Tel. 081/8713923.

COMPRO **cassette Activision** (Starmaster, Megamania, Pitfall, River Raid, Sea Quest ecc.); Atari (Pac Man, MS Pac Man, Defender, Centipede, Phoenix, Vanguard, Circus, Missile Command, ecc.); Imagic (Atlantis, Cosmic Ark, Demon Attack, ecc.); Parker (Frogger, Reactor) compatibili Atari per accordi: Leopoldo Di Maio - Via Surripa, 48 - 80053 Castellammare di Stabia (NA) - Tel. 081/8713923.

COMPRO **cassette Imagic** per Intellivision a L. 30.000 l'una: Dracula, Dragon Fire e a L. 20.000 l'una per la Mattel Intellivision: Utopia, Lock'n'chase, Burger Time, Shark Shark, Advanced Dungeons e Dragons. Vallebona Roberto - Via Monte Mixi, 11/a - Cagliari - Tel. 070/301973 (ore 13,30-15 - 21-22).

COMPRO **Texas TI 99 4/A** Francomputer Club Vicenza. Tutto sul TI99 - Scambi, informazioni, riviste e libri sul TI99. Siamo già 300! Scrivi anche tu. Francomputer Club - Corso Fogazzaro, 174 - Vicenza - Tel. 044/42678 (ore 8-20,00).

COMPRO vendo cambio molti programmi solo su cassetta per VIC 20; vastissimo assortimento, massima serietà. Tratto esclusivamente per posta. Rispondo a tutti. Per i vostri acquisti mandate L. 1.500 per liste e spese postali. Se volete scambiare invio gratis le liste in cambio delle vostre. Fate pure offerte di vendita. Giorgio Ferrario - Via Adua, 1 - 21052 Busto Arsizio (VA).

COMPRO/Vendo/Cambio molto **Software** di ogni tipo solo su cassetta per VIC 20. Avrete le mie liste gratis se invierete le vostre, oppure le avrete allegando L. 1.500. Massima serietà, rispondo a tutti. Cerco anche cartucce di ogni tipo per VIC 20 e arretrati di VIC Computing e Compute. Dispongo di molti giochi. Specificate se volete il listino prezzi. Ferrario Giorgio - Via Adua, 1 - 21052 Busto Arsizio (VA).

COMPRO a buon prezzo **cartucce** per consolle Interton. Tel. 081/7390175 (ore 20-21).

COMPRO **cartucce Atari** e cartucce Apollo compatibili con il VCS. Tabasso Massimo - Via Novellis, 4 - 12038 Savigliano (CN) - Tel. 0172/35096.

COMPRO tutte le **cassette** compatibili con il VCS Atari purché funzionanti perfettamente o scambio con materiale fotografico. Posseggo già: Combat, Air-Sea Battle, Space Invaders. Sandro Socci - Via Maramarco, 14 - 71043 Manfredonia (FG).

COMPRO **cassette Philips G7000** a L. 10.000 l'una. Le cassette sono Cannibal, Caccia al dragone, Mostro spaziale, I combattenti della libertà e Baseball. Davide Donati - Viale principe Umberto, 230 - Messina - Tel. 090/770578 (ore 14,00 lunedì).

OFFRO L. 50.000 per una delle seguenti cassette **per VCS Atari 2600:** Amidar (Parker Brothers), Megamania (Activision), Demon Attack (Imagic). Rossello Massimo - Via Zandonai, 11/5 - 00194 Roma - Tel. 06/3284889 (Lunedì-venerdì 19-21 solo per Roma).

COMPRO **VCS Atari,** solo se in ottime condizioni, a L. 100.000 trattabili ed eventualmente cassette compatibili a L. 25.000 cadauna. Carlo Dalle Luche - Via Rovigo, 18/1 - 39100 Bolzano - Tel. 0471/33259 (ore pasti).

COMPRO **cartucce** Data Age e Telesys per VCS/Atari. Tabasso Massimo - Via Novellis, 4 - 12038 Savigliano (CN) - Tel. 0172/35096.

COMPRO **Base VCS Atari** in buone condizioni a L. 150.000 o Intellivision a L. 180.000, anche con qualche cassetta pagata extra. Telefonare ore pasti allo 0575/20423 e chiedere di Cristiano (Centro Italia con preferenza Toscana).

COMPRO a prezzo ragionevole la **Cassetta Programmi Dimostrativi** in italiano per lo ZX Spectrum. Chidere di Massimo. Tel. 02/8322690 (solo mattina).

COMPRO **VCS Atari** + cassetta Pac-Man o videogioco Coleco + cassetta (se possibile) Goblin Room oppure videogioco Intellivision + cassetta Donkey Kong a prezzo stracciatissimo. In più offro in cambio un videogioco (semplice) con 10 giochi a colori del valore di L. 50.000 (quasi nuovo). Amodio Umile - Via Vescovi, 14 - 87048 S. Sofia d'Epiro - Tel. 0384/857008 (ore 20,00-21,00 chiedere di Umile).

COMPRO **cassette Activision,** Apollo, Atari, Data Age, Imagic, Parker, Spectravideo, Starpath, Telesys, Tigervision compatibili Atari; cassette Coleco per Colecovision. Compro tutte quelle che non ho, possibilmente dopo prova. Leopoldo Di Maio - Via Surripa, 48 - 80053 Castellammare di Stabia (NA) - Tel. 081/8713923.

COMPRO per ZX81 Sinclair **memoria** da 32K o 64K oppure anche 16K. Inviare proposte. Maruca Raffaele - Via E. Toti, 27 - 21047 Saronno (VA).

COMPRO **cassetta Intellivision** Star Strike in perfette condizioni con imballo originale prezzo L. 20-25.000, trattasi zona Novara-Milano. Rea Marco - Via Solferino, 13 - 28100 Novara - Tel. 0321/27228 (ore 19-20).

COMPRO **cartuccia** Casinò Atari e cartuccia Pitfall Activision. Tratto solo con la zona di Milano. Tel. 02/3557446 (dopo le ore 18,00).

COMPRO in buone condizioni una **videocassetta** per sistema Intellivision che sia nelle seguenti: Dracula (Imagic), Demon Attack (Imagic), Lock'n'Chase (Mattel) per L. 40.000 e Pitfall (Activision) e Atlantis (Imagic) per L. 45.000. Via Punico, 4 - 00053 Civitavecchia (Roma) - Tel. 0766/25675 (ore 20,00-22,00).

COMPRO **cassette per Intellivision** Donkey Kong (CBS), Dracula (Imagic), Tron Mauze a Tron. Lock'n'chase, Utopia a L. 40.000 o cambio con Poker and Blackjack, Tennis, Sub Hunt e Space Battle e Football. Cambio 3 giochi elettronici Mattel Soccer, Sub Chase, Pinball + Battaglia Spaziale Elettronica Mattel con Intellivoice + B17 Bomber. Solo zona Roma e Gaeta (LT). A. Parrini - presso Tufarolo - Via Porfirione, 4 - Roma - Tel. 06/3496311 (ore pasti e tardo pomeriggio).

COMPRO **cartuccia Atari** Superman in buone condizioni a L. 20.000, cartucce Atari Raiders of the Lost Arck a L. 80.000. Chiedere di Donato - Via Conte Rosso, 56 - 86100 Campobasso - Tel. 0874/94764 (ore 14-15.30 - 19-21,00).

COMPRO **cassette Activision** (Pitfall, River Raid, Tennis, Stampede ecc.), Atari (Defender, Circus, Pac Man, Missile Command, Phoenix ecc.), Imagic (Atlantis, Demon Attack, No Escape ecc.), Parker (Frogger, Reactor, ecc.), compatibili Atari. Prima desiderei provarle. Per accordi: Leopoldo Di Maio - Via Surripa, 48 - 80053 Castellammare di Stabia (Napoli) - Tel. 081/8713923.

COMPRO **cartucce Intellivision** Auto Racing, Hockey, Frog Bog, Shark Shark L. 25.000-30.000 o compatibili Atlantis, Ice Trek, Tropical Trouble, Carnival, Mouse Trap L. 40.000-45.000 solo in ottimo stato e con scatola buona. Possibilmente mia regione. Possibile anche uno scambio. Cerco inoltre Dungeons & Dragons, Boxing, Night Stalker, Locomotion L. 40.000 stesse condizioni. Via R. De Martino, 22 - 84120 Salerno - Tel. 089/227272 (ore 15-20 tutti i giorni).

COMPRO **VIC 20 o TI994A,** offro in permuta una bellissima borsa per signora, nuova in serpente pregiato del valore di negozio di L. 400.000, modello esclusibo ed originale. Tel 02/4407292.

COMPRO **cartucce Intellivision** Mattel e compatibili Mattel: Boxing, Autoracing, Frog Bog, Shark Shark L. 25.000; Tron II, Night Stalker L. 30.000; Donkey Kong, Carnival (Coleco) L. 40.000; Atlantis, Tropical Trouble, Microsurgeon L. 35.000/40.000 (Imagic); Tutankham, Q Bert (Parker) L. 50.000. Possibile anche lo scambio con queste cartucce: Space Armade, Astrosmash, Star Strike, Poker Black Jack, Demon Attack. Vincenzo Cioffi - Via Renato De Martino, 22 - 84100 Salerno - Tel. 089/227272 (tutti i giorni dalle 15,00 ale 20,00).

COMPRO **cassette** Raiders of the Lost Ark, Vanguard. Disposto ad offrire fino a L. 50.000. Via Federico Persico, 50 - 80141 Napoli - Tel. 081/7805517.

COMPRO **programmi per il Commodore 64.** Desidero inoltre contattare possessori CBM 64. Scrivere o telefonare. Petrizzo Enzo - Via Nazionale, 155 - 84030 Padula (Salerno) - Tel. 0975/74022 (ore 13,00-14,00 o dopo le 18).

COMPRO scambio vendo **programmi** per ZX81 Spectrum. Tel. 02/230379 (dopo ore 19).

COMPRO **cassette Atari:** Galaxian, Phoenix, Vanguard, Berzerk, Centipede; Activision: Spider Fighter, Stampede, Megamania, Sea Quest, River Raid, Frogger Reactor; Imagic: Atlantic, Demon Attack, Dragon Fire. Scrivere o telefonare a: Leopoldo Di Maio - Via Surripa, 48 - 80053 Castellammare di Stabia (NA) - Tel. 081/8713923.

COMPRO **cassette Coleco** per Colecovision: Zaxxon, Donkey Kong, Turbo, Puffi, Wizard od Wor, Cosmic Avenger, Gorf, Carnival, Venture, Lady Bug. Scrivere o telefonare a: Leopoldo Di Maio - Via Surripa, 48 - 80053 Castellammare di Stabia (NA) - Tel. 081/8713923.

COMPRO **riviste** di Video Giochi n° 1-2-3-4-5 al prezzo di L. 5.000 trattabili. Via S. Giorgio, 12 - 50047 Prato (FI) - Tel. 0574/38813 (ore pasti).

COMPRO **cartucce dell'Imagic** per Intellivision: Dracula, Demona Attack. Prezzi trattabili, oppure le cambio con: Skiing, Poker Blackjack, Space Battle. Sempre questi li cambio con: Lock'n'chase, Star Strike, Advanced Dungeons & Dragons, Tron Maze Tron. preferisco telefonate. Saccomano Gianluca - Via Russo, 14 - 07029 Vigevano (PV) - Tel. 0381/79328 (ore 13,15-17).

COMPRO **Commodore 64.** Cerco amici per scambio ed acquisto programmi giochi e gestionali. Gianpiero Piacentini - Via G. Mameli, 115 - 00040 S. Maria Mole (Roma) - Tel. 06/9351150 (dopo le 21).

COMPRO le seguenti **cartucce** Plaque Attack (Activision); Oink (Activision); New Tennis (Atari); Galaxian (Atari); Jungle Hunt (Atari). A metà prezzo di listino. Tabasso Massimo - Piazza Molineris, 1 - 12038 Savigliano (CN).

COMPRO **base Atari VCS** in buone condizioni ad un massimo di L. 200.000. Via Broseta, 74 - 24100 Bergamo - Tel. 035/257257 (ore 13-15 - 19-21 chiedere di Paolo).

COMPRO **cassetta** Demon Attack, Atlantis, Dragon Fire, Donkeu Kong compatibili con sistema Intellivision, a L. 35.000. Andrea Bellicini - Via Milano, 1 - Pisogne (Brescia) - Tel. 0364/8083 (ore 13,30-14,30).

COMPRO **cassette per VCS** dell'Atari. Defender, Space Invaders (Atari), Demon Attack, Atlantis (Imagic), Starmaster, Grand Prix (Activision) a lire 15.000 trattabili. Pere trovarmi: Tel. 9799921 (ore pasti).

COMPRO/Vendo/Scambio **programmi pr 2X Spectrum** ne ho tanti e tutti belli. Enrico Angelini - Via Garibaldi, 9 - 20010 Buscate (MI) - Tel. 0331/800308 (ore pasti).

COMPRO **Programmi** di ogni genere su cassetta per Commodore 64. Giulio Vitetta - Via Ugo Bassi is. 157 - 98100 Messina - Tel. 090/2938281 (dalle 14,30 alle 15,30).

COMPRO a L. 200.000 **consolle Intellivision** e a L. 40.000 cassetta Pitfall (Activision) per Intellivision. Tel. 0185/730614 (ore 13,30-14,00).

COMPRO **cartucce Atari** VC Interton 4000 Philips. Tutte in buono stato. Da concordare prezzo intorno L. 15-20.000. Cainero Franco - Piazza Mercatale, 85 - 50047 Prato - Tel. 0574/41310 (provare orari diversi).

COMPRO **Personal Computer** ZX 81 o Personal Computer EX-Spectrum 16K RAM. Vittorio Scisciani - Via Spalato, 63 - 62100 Macerata - Tel. 0733/34507 (ore 13-15 - 19,30-20,30).

COMPRO o cambio **cassette compatibili per Intellivision,** cerco soprattutto Ice Trek e Beauty and The Beast. Cotti Gabriele - Via Padova, 253 - Milano - Tel. 02/2569690 (dalle 18 alle 19,30).

COMPRO **Mattel** (per Int.): Shark! Shark, Burger Time ed altre Imagic (per Int.): Beauty and the Beast, Demon Attack. Prezzi modici. Via Giulio Palermo, 45 - 80131 Napoli - Tel. 081/464504 (ore serali - chiedere di Massimo).

COMPRO **Intellivoice** più una cassetta con spiegazioni in italiano a L. 100.000 o 150.000. Via Quintilio Varo, 51 - Tel. 06/745633 (ore 1,30-2,30).

COMPRO **cassette:** Auto Racing L. 20.000; Tron 1 - Tron 2 - Star Strike L. 25.000; Lock'n-'chase - Burger Time - Night Stagler - Utopia - Vectron L. 30.000. Solo zona Roma. Stefano Formiconi - P.zza Ugo da Como, 3 - Tel. 06/8123582 (ore pasti).

COMPRO contanti **cassette VCS Atari** 2600 CX MS. Pac-Man, Soccer, Space Invaders, Phoenix. Prezzo modico ma che siano ben funzionanti. Genca Tonio - Via G. Cantore, 26 - Cantù (Como) - Tel. 031/732088 (dalle 20 alle 21).

COMPRO **cassette Intellivision** Soccer, Autoracing, Ski, Utopia, Astrosmash, Lock'n'chase, Burgetime, Dungeons & Dragons e Nightstalker. Prezzo da concordare. Massimiliano - Tel. 0823/324534 (ore pasti).

VENDO **base G7000 Philips** con cassetta numero 35, tutto a L. 150.000 nuovo in perfette condizioni. Telefonare per informazioni. Tuscano Francesco - Via Salici, 17 - Legnano (MI) - Tel. 0331/597054 (ore 17-20,30).

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).

VENDO/scambio **software per VIC 20** su cassetta e cartuccia. Vendo numeri di "Videogiochi" dall'1 in poi. Cerco pubblicazioni per VIC 20. Vendo molte riviste di elettronica. Giorgio Ferrario - Via Adua, 1 - 21052 Busto Arsizio (Va).

VENDO-compro ma soprattutto cambio **programmi per 2X Spectrum.** Possiedo vasta biblioteca software. Risposte assicurate, affrettatevi a scrivere. Norbio Umberto - Via Manzoni, 24 - 30027 San Donà di Piave (Venezia) - Tel. 0421/42004 (ore 15).

VENDO **Game & Watch** della Nintendo "Fire". Vendo Basket Ball 2 della Mattel Electronics. Compro cassette: Bridge, River Raid, Chopper Command, Megamania, Pitfall (Activision); Crazy Chichy, Mouse Puzzle, Police Jump, Tank Attack, Astro Pimball, Plamet Defender (Creavision); Donkey Kong, Lady Bug (Coleco); Demon Attack (Imagic); tutte compatibili con VCS Atari, a prezzo da concordare. Candito Giuseppe - Residenza Spiga, 521 - 20090 Segrate (Milano) - Tel. 02/2153674.

VENDO **base Atari CX 2600** completa di 12 cassette, Space Invaders, Video Olimpics, Pac Man, Superman, Basic Program Haunted House, Slotracers, Super Breakout, Volley-Ball, Defender, Video Checkers, Demon Attack; o cambio con ZX Spectrom 16-48K RAM, completo. Vaiano Pasquale - Via Tre Ponti 150 - 80045 Pompei (NA).

VENDO **base Intellivision** ancora in garanzia completa di 4 cassette (Pitfall, Soccer, Space Battlle, Poker e Blackjack). Prezzo L. 280.000. Monti Roberto - Milano - Tel. 02/4040324 (ore 15-20).

VENDO **Atari CX 2600** VCS + cassette: Star Raiders, Basketball, Space Invaders, Berzerk, Volley ball, MS. Pac Man, Galaxian, Imagic: Atlantis, Trik Shot. Activ. Tennis, Star Master, Sky Driver, Video Checkers, Othello, Video Pinball, Pele's Soccer, Superman, Asteroids. In buone condizioni. Via Antonio Silvani, 32 - Roma - Tel. 06/8123995 (ore pasti).

VENDO **software** originale importato direttamente dalla Gran Bretagna per computer Spectrum. Allegare francobolli per risposta. Antonio Mauriello - Via S. Attanasio, 55 b - 80141 Napoli.

VENDO **videogioco Atari VCS 2600** + joystick + paddles + le seguenti cassette: Combat, Fire Fighter, Missile command, Breakout, il tutto a L. 350.000 trattabili. Tratto esclusivamente con la zona di Roma. Paolo Corsini - Tel. 06/6381278 (ore 17,00-20,00).

VENDO **Atari VCS** completo di Combat + 4 cassette (quelle in vendita) a L. 300.000. Le cassette in vendita sono(Pele's Soccer a L. 15.000, Missile Command, Volleyball ed E.T. a L. 40.000 ciascuna. Viale Michelangelo, 74 - 80121 Napoli - Tel. 081/365232 (non chiamare di mattina).

VENDO a L. 360.000 **video gioco Atari** CX 2600 più nove cassette: Nighr Driver, Championship Soccer, Breakout, Videochess, Video Olympics, Air Sea Battle, Asteroids, Combat, Space Invaders. Federico Salvatore - Via G. Sopramonte, 10 - Capri (NA) - Tel. 081/8378185 (ore 13-14,30).

VENDO **videogioco Philips** Odissey 2001 e i seguenti giochi elettronici: Simon, Affonda la flotta, Merlin, Flipper elettronico, Donkey Kong, Turtle Bridge, Grab , Man (PacMan), Space Invaders separatamente o in blocco, oppure cambio con una consolle Atari VCS 2600. Via Gramsci, 51 - 00015 Monterotondo (Roma) - Tel. 06/9005981 (ore 13,15-15 - 18-21,30).

VENDO **Atari 2600** + 4 cassette (Atlantis, Vanguard, Space Invaders, Freeway), Schiacciapensieri e gioco Basket. Tutto in ottime condizioni (acquisto base Atari 1 ottobre 1983). Prezzo listino circa L. 670.000, vendo il tutto a L. 400.000 oppure cambio per consolle Intellivision. Via G. De Pedemuto - 36100 Vicenza - Tel. 0444/507604 (tutti i pomeriggi tranne martedì e venerdì).

VENDO programmi **ZX Spectrum** giochi vari (anche programmati a richiesta) a prezzi imbattibili. Prinetti Marco - Via Mazzone, 14 - Serravalle Sesia - Tel. 0163/450177 (tutte le ore).

VENDO **consolle Colecovision** nuovissima, garanzia ed imballo, con le seguenti cassette: Donkey Kong, Smurf, Venure, Mouse Trap, Carnival. Tutto a lire 400.000. L. Giancipoli - Via Japigia, 3 - 74100 Taranto - Tel. 099/93072 (pomeriggio o dopo le 22).

Programmi per **ZX Spectrum** scambio o vendo, lista con oltre 200 programmi tra cui alcune assolute novità, telefonate o scrivete aggiungendo L. 1.000 in francobolli e ricevere la lista per poter scegliere ciò che vi interessa. Matteo Barboni - Via Fezzan, 19 - 00199 Roma.

VENDO causa doppio regalo le cassette per il VCS Video Olympics (Atari) L. 35.000 trattabili e Shark Attack (Apollo) L. 50.000 trattabili. In blocco L. 70.000-75.000. Scrivere o telefonare a Luca Forelli - Via Chiusure, 391/C - 25100 Brescia - Tel. 030/310058.

VENDO **VCS Atari** + 12 cassette: Asteroids, Pele's Soccer, Space Invaders, Defender, Golf, Carnival, Star Wars, Vanguard, Pitfall, Dragsters, Missil Command, Combat. Tutto a L. 600.000. Enrico - Via Palestro, 26 - Legnano (Milano) - Tel. 0331/543022 (ore pasti).

SVENDO in blocco **base Intellivision** + cartucce Demon Attack (Imagic), Tennis, Space Battle, Star Strike, Auto Racing, Sea Battle, Armor Battle, Poker & Blackjack a sole L. 410.000 (valore d'acquisto L. 753.000). Causa regalo base Colecovision. Telefonare allo 06/7315238 ore 9,30-12. Carmelo - V.le Manzoni, 28 - 00185 Roma. Solo zona Lazio.

VENDO **ZX Spectrum** 48K RAM, causa doppio regalo, con dieci cassette del valore di L. 150.000 completo di manuale italiano, alimentatore e cavetti a L. 450.000. Inoltre cambio/vendo programmi per lo stesso, prezzi modici, eseguo programmi su richiesta (Bsic, Pascal, Forth). Giovanni - Tel. 0331/543022.

VENDO per **VIC 20** cartuccia CBM nuova Avenger a L. 30.000. Via Bertier, 1 - 20146 Milano - Tel. 02/471541 (ore pasti).

VENDO per urgente bisogno di contanti **computer Commodore VIC 20** completo di alimentatore e modulatore + interfaccia per registratore a cassette + super espansione grafica con 3K di memoria RAM aggiuntiva + chess cartridge Sargon II + vastissima biblioteca software su cassette comprendente programmi originali della Commodore e fantastici giochi in L.M. (Alien Blitz, Guardian, Amok, Asteroids, ecc.) + manualistica inglese ed italiana che vi consentirà un rapido apprendimento del Basic e dei segreti del VIC a L. 650.000 trattabili (fino a un certo punto!), imballi originali, il tutto trattato sempre con la massima cura. Garantisco e quindi richiedo la massima serietà. Scrivere o telefonare a: Luca Trabalzini - Via dei Termini, 11 - 53100 Siena - Tel. 0577/289011.

VENDO **VCS Atari** privo imballo + 10 cartucce (Asteroids, Pac Man, Defender, E.T., Berzerk, Street Racer, Human Cannonball - Atari), (Demon Attack, Riddle of Spink - Imagic) e Venture - Coleco a L. 750.000 (nuovo L. 950.000) preferibilmente in Toscana, Telefonare solo se interessati. Viua della Coroncina, 22 - 57100 Livorno - Tel. 0586/31130 (dalle 16,30 alle 18,30).

VENDO **base VCS Atari** più 3 cassette: Space Invaders, Asteroids, Combat a L. 320.000. Via del Pesco - Montecalsoli (PI) Tel. 0587/748035 (ore 19,00-21,00).

VENDO **Intellivision** nuovo (2 mesi) con Basket e Poker a L. 300.000 trattabili o scambio con eventuale conguaglio con Sinclair Spectrum. Paolo Fornasini - Via Oleandri, 5 - 61032 Fano - Tel. 0541/875841 (dalle 8,30 alle 9).

VENDO **cartuccia Atari** Raiders of the lost Ark (i Predatori dell'arca perduta) a metà prezzo di listino trattabili. Scambio cassetta Frogger. Via dei Canzi, 22 - Milano - Tel. 2155313 (sera).

VENDO eccezionali programmi di ogni tipo (specialmente video games) per ZX Spectrum 16/48K anche in linguaggio macchina e listati per altri computer. Via A. Saffi, 80 - 43100 Parma - Tel. 0521/37608 (ore 13,30-20,30).

VENDO **Intellivision** + 5 cassette (Poker e Blackjack, Tron Deadly Discs, Sea Battle, Swords & Serpents, Microsurgeon) a L. 450.000 oppure con 1 cassetta a L. 250.000. Vendo Atari VCS + 2 cassette e tre tipi di comandi a L. 200.000. Vendo inoltre Phoenix (49.000), Centipede (55.000), Pitfall (Activision 55.000), Demon Attack (Imagic 49.000), No Escape (Imagic 48.000). Telefonare ore pasti a Luca 0524/66172.

VENDO **videogioco Philips** G7000, con 2 cassette. Nuovo, con garanzia di un anno L. 200.000. Moreno Testi - Via Dini, 31 - 56025 Pontedera (PI) - Tel. :587/46047.

VENDO **consolle Intellivision** con cartuccia Poker, data acquisto 13 giugno 83 a L. 250.000. Cartucce: Astrosmash, Tennis, Basket, Boxing, Soccer a L. 35.000 cadauna. Lock'n'chase a L. 40.000. Beauty & Beast (Imagic) L. 45.000. Pitfall (Activision) L. 45.000. In blocco vendo L. 500.000. Marinozzi Walter - Via S. Martino, 6 - 56040 Castellina Marittima (Pisa).

VENDO **cassette Intellivision** Boxing, Space Battle, Tennis, Poker, Tron I, prezzo da concordare. O scambio con cassette Intellivision o Imagic. Marco (solo zona Milano) - Viale dei Platani, 14 - Arese (MI) - Tel. 02/9385071 (dalle 20,30 in poi).

VENDO Tron Maze a Tron L. 40.000 usato 6 volte. Via F. Tajani, 1 - 20133 Milano - Tel. 02/731353 (ore 18,30-19,30).

VENDO **ZX Spectrum** con tasti blu, 16K RAM + alimentatore + cavi + cassetta dimostrativa + manuali in inglese e italiano a L. 350.000 trattabili. Via Umberto Boccioni, 7 - 42100 Reggio Emilia - Tel. 0522/511227 (ore serali).

VENDO **programmi per ZX Spectrum** importati direttamente. Sono in possesso di circa 150 programmi. Chiedetemi l'elenco. Novità settimanali. Giochi - utilyties. Gianni Prignano - Via Portuense, 1450 - 00050 Ponte Galeria - Roma - Tel. 06/6171026 (ore ufficio).

VENDO **Autoracing** e Basket (Intellivision) L. 27.000 ognuna, Beauty & the Beast (Imagic) L. 52.000 o eventualmente cambio con Tennis (Intellivision). Luca Malinconico - Via Cassia, 1004 - Roma - Tel. 06/3664706 (ore 14,00-21,00).

VENDO **cassetta Mattel** per Intellivision Star Strike a L. 45.000 trattabili e Triple Action L. 30.000 (ottime condizioni). Tel. 0573/33367 (ore 13,30-15).

CAMBIO vendo **software ZX Spectrum** 16/48K RAM, giochi a volontà tutti come nei bars. Richiedere elenco aggiornatissimo. Eventuali scambi. Maganza Massimo - Via San Michele del Carso, 29 - 21100 Varese - Tel. 0332/230676 (ore pasti).

VENDO **cartuccia Imagic** Dracula (per Intellivision), causa antipatia per il soggetto (usata 2- ore) a L. 60.000 invece che 89.000. Possibilità di consegna diretta in zona Udine-Pordenone. Luca Chittaro - Via Dante, 25 - 33090 Cavasso Nuovo (Pordenone) - Tel. 0427/77074 (sabato e domenica alle 13,00 o alle 20,00).

VENDO **cartuccia Pitfall** della Activision per Atari 2600, lire 50.000 (cinquantamila), molto ben tenuta e perfettamente funzionante. Bertuzzo Stelvio - Via Aurelia, 80/19 - 17047 Vado Ligure (S V) - Tel. 019/882317 (ore pasti).

VENDO **traduttore della Sharp** fornito di 1 cassetta italiano, comperando nuove cassette ha possibilità di tradurre in 6 lingue, libretto istruzioni originale in inglese e custodia molto elegante + gioco elettronico game e watch a 3 schemi, senza istruzioni causa non c'erano, il tutto in buonissimo stato a L. 300.000 oppure cambio con 1 ZX Spectrum 48K RAM con manuale e cavetti, in ottimo stato. Hotz Gianluca - Via Brughieretta, 8 - 21038 Leggiuno (VA) - Tel. 0332/647424 (dopo ore 20,00 fino ore 21,30).

VENDO **videogioco Atari** 2600 con cassette regalo Combat a L. 170.000. Vendo cassetta Basketball L. 10.000, Outlow a L. 15.000, Pac Man, Yndi 500, Tennis (Activision) a L. 30.000. Via delle Pinete, 36 - Marina di Carrara - Tel. 0585/57018 (ore pasti, chiedere di Andrea).

VENDO **Atari VCS 2600** otto mesi di vita completo di sei cartucce: Asteroids, River Raid, Freeway, Space Invaders ecc. il tutto a L. 520.000. Via Corti 70/2 - Modena - Tel. 059/374269 (ore ufficio).

VENDO **cassetta per sistema Philips** g 7000 (n. 18 Laser War) a L. 25.000 o la scambio con una di queste cassette: Cannibal, Il piccole magico, Combattenti della Libertà. Vendo anche 3 videogiochi tascabili (di cui 2 Mattel) a L. 25.000 l'uno. Maurizio Elisio - Viale G. Marconi 590 - 00146 Roma - Tel. 06/5565476 (re 14-20).

VENDO cassette per **sistema Intellivision** Demon Attack L. 45.000, Tron maze a Tron L. 35.000, Dracula L. 55.000, Tennis L. 35.000. Andrea - Viale Alessandro Magno, 184 - Tel. 06/6090091.

VENDO **VCS Atari** e cassette Combat, Pele's Soccer, Defender, Air Sea Battle, Space Invaders e Demon Attack (per Atari). Il tutto in ottime condizioni - L. 350.000 trattabili. Via Michele Pascoli, 20 - 48100 Ravenna - Tel. 0544/401848 (ore 13,30-14,30).

VENDO **base Hanimex** HMG 2650 con 8 cartucce: Crazy Gobbler, Space Squadron, Alien Invaders, Space Mission, Soccer, Spiders, Jump Bug, Turties Turpin in buone condizioni, valore reale L. 700.000, la vendo a L. 350.000. Santi Luigi - Loc. Vaticino - Casa Bai - Buriano - Castiglione della Pescaia (GR) - Tel. 0564/343855 (dalle 13 alle 14, dalle 21 alle 23).

VENDO **programmi per Spectrum** prezzi da 5 a 7.000 Lit. + spese. Es. Gulpman, VU30, Scacchi, Orazio va a sciare. Scrivetemi!! Via S. Pellico, 15 - 61030 Lucrezia (PS) - Tel. 0721/897564 (ore 14-15 - 19-21,00).

VENDO per il VIC 20 programmi originali inglesi o cassetta già programmata con: Abductor, Skiing, Trappola, Bioritmi. Per informazione chiedere di Alberto al: 06/4382801 (14-15,30 - 21-22)

VENDO **Video Computer Sistem** Atari, con 9 cassette fra cui E.T., Frogger, Video Chess, ecc. Chiedere di Vittorio De Angelis - Via Aleardi, 4 - Pesaro - Tel. 0721/53224 (dalle 14 alle 15).

VENDO **Atari VCS** (L. 385.000) + cassetta omaggio Combat + Berzerk (L. 100.300) + Riddle of the Spinx (Imagic L. 74.000) per un valore di L. 560.000 a sole L. 350.000. Quattrocchi Giovanni - Via G. Cesareo, 24 - 98100 Messina - Tel. 090/714514 (ore 13,50-14,50).

VENDO **cassetta Atari** Pelé Champion Soccer L. 25.000, Cassette Intellivision: Hockey, Football americano. Voglio maggior onestà da parte degli acquirenti. Tutte a L. 35.000. Via Cirillo, 31 - Napoli - Tel. 081/294190 (dalle 15,00 in poi).

VENDO **Philips G700** + cassette American Football e Biliardo elettronico, 6 mesi di vita a L. 100.000. Hanimex HMG 2650 + 1 cassetta Crazy Gobbler, 4 mesi di vita a L. 150.000. Il tutto in perfette condizioni. Via Madonna delle Rose, 46 - 10134 Torino - Tel. 011/632274 (dalle 12 alle 14, dalle 19 alle 21).

VENDO **VCS Atari** + 8 cassette tra cui Basic program completo di tastiera, manopole e leve a L. 890.000. Il computer è in buone condizioni compreso cassette. Via G. Pascoli, 95 - 41058 Vignola (Modena) - Tel. 059/771734 (dalle 11,30 alle 2,00 oppure dalle 8,30 alle 9,30).

VENDO videogioco **Video 4000 - ex DX-503,** prezzo da concordare, contenente 4 giochi: Tennis, Hockey, Handball, Practice. Corso Risorgimento, 251 - Novara - Tel. 0321/472532 (pomerigio-sera non oltre le 24).

VENDO **sola cassetta Tennis** Creativision causa scatola e schede rosicchiate dal mio cane mentre giocavo a tennis a L. 25.000 trattabili. Preferibilmente regione Veneto, Venezia provincia e dintorni. Tel. 041/640489 (dalle 16 alle 18).

VENDO **consolle Intellivision** con 8 cartucce gioco, come nuovo (3 mesi di vita). Prezzo molto, molto interessante, Fatevi sotto. Morelli Fabio - Via Ostiano, 1 - 25020 Gambara (BS) - Tel. 030/956408.

Autore di software vende cassetta con 10 bellissimi programmi per il TI99/4A tra cui Master Mind, Lunar Lander, Castello incantato in Basic e Kong in ext. Basic. Prezzo L. 25.000. Chiedere di Paolo - Tel. 02/2135919-2153796.

VENDO **programmi:** Pole position, Donkey Kong, Qix, Soccer. Tennis e molti altri per computer Atari 400/800 su disco e cassetta. Luigi Servolini - Via La Spezia, 81 p- 00182 Roma - Tel. 06/384488-7581219 (ore 14,00-21,00).

VENDO **elaboratore per scacchi** Sensory Chess Challenger 6 livelli, 8 mesi di vita, usato pochissimo. Permette l'impostazione di problemi, giocare con i neri, ritirare la mossa fatta ecc. Prezzo L. 160.000. Rondinelli Andrea - Via Flaminia, 387 - Roma - Tel. 06/3282027.

VENDO **cassette Atari:** Human Canon ball, Air Sea Battle, Othello, Adventure, Casinò, Bowling, Surround, Miniature Golf, Video Pinball a L. 340.000 (oppyre anche singolarmente). Corso Garibaldi, 527 - Reggio Calabria - Tel. 0965/20105 (dalle 14 alle 16).

VENDO/Cambio **Atari VCS 2600** come nuovo, 6 mesi di vita, completo di cassette: Combat, Defender, Asteroids, Garanzia scritta. Baruzzi Giovanni - Via Tofane, 2 - 40134 Bologna - Tel. 051/433580 (ore pasti).

VENDO per **Texas TI99/4A** programmi, giochi, didattici, utility, 5.000 lire a programma compresa cassetta tape o gratis in cambio di vostri programmi. Scriveteci in massa. Siamo a quota 300. Aggiungo un posto nel club. Francomputer Club - Corso Fogazzato, 174 - 36100 Vicenza - Tel. 0444/42678 (ore 7,30-20,00).

VENDO **cassette per Videopac** Ohilips G7000 n. 11, 1, 4, 27, 37 a L. 30.000 cadauna. Telefonare al 081/641770 Napoli.

VENDO **Philips G700** base con 23 cassette di cui 2 Imagic a L. 350.000 o permuto con Colecovision. Tel. 0321/454744.

VENDO **Personal Computer VIC 20** + registratore, 5 cassette, 4 cartridge, 2 manuali d'istruzione con imballo ed altri programmi a L. 600.000. Tel. 02/6121338 (chiedere di Gabriele).

VENDO o cambio con **Z Spectrum** Atari VCS ottime condizioni, Combat, Space Invaders, Berzerk, Slot Racers, Basketball, Air Sea Battle a L. 500.000. Ghidotti Doriano Viale Vaschi, 7 - Tel. 0376/322988 (ore pasti).

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 **Lem 2000** + 2 cassette che comprendono 15 giochi. Ottime condizioni, L. 170.000. Oppure vendo gioco Pac Man, 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 bita, garanzia da spedire, imballo originale più cassette Combat e Asteroids, il tutto a L. 350.000. Antonio Carlo - Via Bolognese, 67 - Firenze - Tel. 055/486025 (ore pasti).

VENDO per **Spectrum** fantastici programmi. Pacman L. 10.000, Defender 40, Space Invasion, Tunnel L. 8.000, Hungry Horsce + Horsce goes skiing L. 15.000 anziché 24.000. Lombardo Andrea - C.so Sempione, 39 - Milano - Tel. 02/382897.

VENDO **videogioco Philips** G7000 come nuovo, con imballo originale + 8 cassette (Pacman, Mostro spaziale, Formula 1, Satellite attack). Prezzo da concordare). Tel. 035/520248 (dopo le 14).

VENDO **cartuccia Soccer** Intellivision ancora imballata a L. 39.000 oppure la cambio con Star Strike o Shark Shark o Lock'n'chase o con Advanced Dungeons & Dragons. Perassolo Maurizio - Via E. Cadenaccio, 9/6 - 16153 Genova Sestri - Tel. 010/626955 (ore 20,30-21,30).

VENDO urgentemente **base Philips G7000** con: Demon Attack, Atlantis, nuovi! + Pacman 38, Laser Wer nuovissimi, Bigliardo, Golf, Combattenti della Libertà, Il mostro. Il tutto per L. 600.000. Vendo più omaggio programmazione del computer (stupendo) mai usato!!! Affarone. Causa: bisogno di denaro. Tel. 091/451238 ufficio (9-13 - 15-18).

VENDO **VCS Atari** in ottimo stato ed imballo con 8 cassette: Missile command, Combat, Defender, Night Driver, Adventure, Cosmis Ark (Imagic), Planet Patrol (Spectravision). River Raid (Activision) a L. 600.000 trattabili. Pardi Gabriele - Via Vittorio Veneto, 83 - Viareggio (LU) - Tel. 0584/45439 (ore pasti).

VENDO **Videopac G7000** + 5 cassette (Cannibal, Attacco galattico, Formula 1, Guerra laser, Pistolero) a L. 220.000 trattabili. Scambio con ZX81 + alimentatore senza espansione. Lanzi Luis - Via Gardenie, 10 - 20089 Rozzano (Milano) - Tel. 02/8250675.

VENDO **Atari VCS 2600** come nuovo (causa doppio regalo) con o senza cassette (E.T., Combat, Video Ches, Adventure, Berzerk, Pacman, The Empire Strikes Back (Guerre stellari) (Parker). Vendo anche le cassette sfuse. Prezzo di favore a chi compra tutto il blocco. Andrea Gualandi - Via Del Lavoro, 29 - Casalecchio di Reno (Bologna) - Tel. 051/590425 (pomeridiani dalle 2 alle 5).

VENDO **Base Intellivision** + è cartucce: Armor Battle, Soccer, Star Strike, Space Battle, Space Armada, Poker e Bkackjack, Pitfall. Il tutto come nuovo (pochi mesi di vita) all'eccezionale prezzo di L. 480.000 (non trattabili) circa la metà del prezzo di listino. Rivolgersi a Marco - Tel. 0871/32827 (ore serali o durante i pasti).

VENDO **video gioco Intellivision** completo di 6 cartucce Astrosmash, Golf, Soccer, Poker & Blackjack, Boxing, Star Strike, tutto in ottimo stato a L. 600.000. Via Montasola, 13 - 00189 Roma.

VENDO per **Atari:** Pac Man, River Raid, Tennis, Volley ball, Demon Attack, Frogger, Dragon Fire a L. 35.000 cadauna più console a L. 250.000, causa cambio sistema. Bellotto Luciano - Via S. Pietro, 10 - 10034 Chivasso - Tel. 011/9111219.

VENDO **Sinclair ZX81** + istruzioni in italiano, alimentatore 2,5 ampère + cavetti di collegamento + calcolatrice Texas mod. TI 58 programmabile + istruzioni a L. 280.000. Malesan Gigi - Via C. Battisti, 25 - Bolzano - Tel. 0471/30734 int. 99 (ore ufficio dalle 8,30 alle 13,30).

VENDO **cassetta per VIC 20** del gioco: Raid on Isram, senza espansione. Prezzo L. 15.000 (fuori costa L. 45.000). Via Biscaretti, 2 - Pino Torinese (Torino) - Tel. 011/840894.

VENDO o cambio per **ZX Spectrum** circa 200 programmi originali inglesi. Per informazioni scrivere a Laurenti Maurizio - Via Emanuele Filiberto, 257 - 00185 Roma - Tel. 06/7575716 (pomeriggio).

VENDO **Home video game** Soundic Sport + 4 cassette (Supersportif: 10 giochi, Motorcycle: 4 g., Sub Marine: 6 g., Superbwipe out: 6 g.), imballi originali, perfetti, L. 150.000. Andrea - Tel. 079/216757 (mattina).

VENDO **computer ZX81** nuovo, completo di manuali italiano e inglese, alimentatore e cavetti, L. 200.000 (affare). Tel. 06/8189523 Maurizio.

VENDO per **Intellivision** a L. 30.000 le cassette Astrosmash e Space Battle. Vendo inoltre sempre Intellivision le cassette Imagic: Demon Attack, Beauty and Beast e Atlantis a L. 60.000 o cambio una di queste con Pitfall. Antonio - Tel. 02/2820227 (dopo ore 19).

VENDO in blocco: Microvision + 2 cassette, Pac Man Coleco, Touch me Atari, Calcio Naxos, Demon Driver Palitoy, Space Invaders Entex, Boxing bambino a L. 315.000. Oppure scambio la suddetta merce con la consolle Atari o Intellivision completa di accessori. Telefonare nelle ore dei pasti a David Tel. 039/742421.

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 Coleco

Pepper 2	L. **79.000**
Space Panic	L. **79.000**
Donkey Kong Yunior	L. **79.000**
Looping	L. **79.000**
Space Furi	L. **79.000**
M. Tore	L. **79.000**

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.

Offerta speciale ATARI fino ad esaurimento L. **299.000** oltre alle cassette Atari, altre 3 cassette in omaggio più Padle

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	Soccer - 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

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. 69.000**
0077	**Centipede**	**L. 89.000**
0078	**Ms. Pacman**	**L. 89.000**
0079	**Star Raiders**	**L. 59.000**

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	Jedi arena	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

Novità Activision per Atari

Decathlon	L. 98.000
Robot Tank	L. 98.000
Space Shuttle	L. 92.000

Novità Activision per Mattel

Beamrider	L. 92.000
River-Raid	L. 92.000

Novità Atari

Pole Position	L. 89.000
Plate Zone	L. 79.000
Dig Dug	L. 79.000
Moon Patrol	L. 79.000
Youst	L. 79.000

STARPATH CORPORATION (former: 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 CITTÀ TELEFONO (PREFISSO)

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

Firma di un genitore se minorenne

* L'ordine non sarà evaso in mancanza di tale firma

VENDO, causa necessità di realizzo, **videogioco Philips** G7000 corredato di tre Videopac (n. 1-9-11). Il tutto nuovissimo, costo complessivo L. 200.000. Ghirelli Alberto - Via Crimea, 21 - 20146 Milano - Tel. 4041261.

VENDO **videogioco Atari:** unità completa + 6 cassette: Combat, Adventure, Asteroids, Missile Combat, Yar's Revenge, Night Driver + manopole. Tutto a L. 390.000. Paolo Ferrami - Via Verdi, 9 - 26011 Casalbuttano (CR) - Tel. 0374/60259 (ore pasti).

VENDO **flipper** anni 60-70 al primo che telefona, in buone condizioni a L. 400.000. Viale Romagna, 46 - Milano - Tel. 02/297019 (solo ore pasti).

VENDO **Atari 2600** con 7 cassette: Yars Revenge, Superman, Night Driver, Combat, Indy 500 ed infine Centipede e Super Brekout a L. 35.000. Via Giovanni Verrazzano, 22 (zona 10) - Tel. 02/2563113 (ore pasti).

VENDO **videogioco Philips G7000** + 2 cassette a L. 180.000 trattabili. Vendo inoltre a L. 25.000 le cassette: Car-race, Tiro con la catapulta, Rugby eCosmic conflict. Fontacci Claudio - Roma - Tel. 06/5283790.

VENDO **console Intellivision** a modico prezzo con o senza cassette. Tel. 011/551261 (ore 18-21,30).

VENDO **consolle Intellivision** 7 mesi, perfetta, L. 280.000. Regalo inoltre cassetta Las Vegas Poker e Blackjack (solo Roma). Gaetano - Roma - Tel. 06/777041.

VENDO **console Intellivision** + 5 cartucce tutto nuovissimo. Prezzo da concordare. Via degli Scipioni, 191 - Tel. 06/384357 (ore 14,00-16,:00).

VENDO **console Intellivision** da poco comprata a L. 340.000 con imballaggio originale. Sorrentino Michele - Via Gradoni Sopramonte, 10 - 80079 Capri (NA) - Tel. 081/8378185 (ore 13,30-15,00).

VENDO **console Intellivision** + 18 cartucce (2 Imagic) Frog Bog, Night Stalker, Tron Maze a Tron, Sea Battle, Math Fun, Skiing, Soccer, Tennis, Astrosmash, Space Battle, ecc. ecc. L. 1.100.000. Federico Giovanni - Via Gradoni Sopramonte, 10 - 80073 Capri (NA) - Tel. 081/8378185 (ore 13,30-15,00).

VENDO **casette Rulette** Int. a L. 20.000 trattabili. Cambio cassetta Dracula con Microsurgeon o Doneky Kong)Int.) Solo zona Roma. Piazza Ugo da Como, 3 - Tel. 06/8123582 (ore pasti).

VENDO **consolle Intellivision** con 6 cartucce (Golf, Soccer, Royal Dealer, Poker e Bkacjack, Astrosmash, Skiing) il tutto nuovissimo (5 mesi di vita) Prezzo L. 370.000 trattabili. Andrea Rondinelli - Via Farnesina, 100 - Roma - Tel. 06/3965066 (dalle 14,00 alle 19,00, escluso domenica e lunedì).

VENDO **consolle Intellivision** con cassette Astrosmash, Triple Action, Soccer, a L. 300.000. Telefonare al 06/6095361 (ore pasti).

VENDO causa militare dieci cartucce Intellivision in blocco (L. 350.000) oppure sfuse. Sono: Astrosmash, Star Strike, Soccer, Poker e Blackjack, Football, Boxing, Skiing, Tron maze a Tron, Frog Bog, Triple Action. In blocco costano meno. Il loro valore reale è di oltre mezzo milione. Pierluigi Crespini - Via Lancisi, 15 - Sansepolcro (AR) - Tel. 0575/75314 (ore 14-18 - 20-22).

VENDO 3 **hand held Nintendo:** Donkey Kong, Mickey Mouse e Turtle brudge, tutti con pile in omaggio e garanzia. Tutti e tre insieme a L. 100.000. C.so Trieste, 67 - Roma - Tel. 06/852718 (ore 17,00-17,30).

VENDO più di 130 programmi per ZX Spectrum. Prezzi eccezionali. Richiedetemi gratis l'elenco. Novità mensili. Progetto software su misura per ogni esigenza. Gianni Prignano - Via Portuense, 1450 - 00050 Ponte Galeria - Roma - Tel. 06/6471026.

VENDO cassetta di **videogiochi Gorf** per VIC 20 L. 30.000. Se non mi si trovasse in casa scrivetemi. Lello Calianno - via dei Lecci, 45 - 74015 Martina Francia (TA) - Tel. 080/707431 (ore 13-15,30).

VENDO **Atari VCS 2600** completo comandi a cloche più due cassette (Combat, Pele's Soccer) più comandi a manopola in ottime condizioni usato pochissimo L. 250.000. Andrea Di Pasquale - Via A. Albertazzi, 28 - 00137 Roma - Tel. 06/8171290 (ore 19-21).

VENDO offro BBC complete english per imparare l'inglese. Completo di: favoloso registratore, 2 dizionari inglesi, 24 cassette, 6 libri e cuffia; il tutto in ottimo stato. Il prezzo da concordare. Giammarrusti Massimo - Via P. Rossi, 80 - Milano - Tel. 02/646357 (ore di cena, chiedere di Massimo).

VENDO **console Intellivision** ancora in garanzia con imballo originale con 4 cassette: Advanced Dungeons and Dragons, Soccer, Poker e Blackjack e Football (prezzo di listino L. 546.000) a L. 410.000, un affare!!! Gerardi Riccardo - Via Casati, 7 - 20013 Magenta (Milano) - Tel. 02/9797493 (dalle 19 alle 21).

VENDO **VCS Atari** 7 mesi di vita con: Combat, Asteroids, Missile Command, Dodge'em, Pele's Soccer, Haunted House. con tutte le scatole e istruzioni. L. 400.000 tratt. Via Razza, 2 - Milano - Tel. 02/6571279 (ore 13,30-14,30 - 19,30-21,30, chiedere di Paolo o Andrea).

VENDO **VCS Atari** + 13 cassette: Pele's Soccer, Video Olympics, Video Chess, Video Checkers, Surround, Combat, Warlords, Night Driver, Space Invaders, Pac Man, Asteroids, Indy 500, Star Raiders + 2 Paggle aggiuntivi. Tutto, istruzioni e imballo compresi, perfettamente funzionante e in ottimo stato estetico. Valore L. 1.060.000 vendo a L. 450.000 + spese spedizione. Claudio Morello - Via S. Fosca - S. Cristina di Quinto (Treviso) - Tel. 0422/378305 (dalle 8,00 alle 20,30).

VENDO **Spectrum:** 20+20+20 programmi (3 nastri); ZX81: 50+50 1 K, 35+35 media lungh. 3/12K, 20 macipr. 16K. Ogni nastro L. 7.000 dopo averli provati 10 giorni. Richiedili a: Bruno Del Medico - Via Torino, 72 - 04016 Sabaudia.

VENDO più di 100 programmi, originali inglesi, per lo ZX Spectrum a L. 8.000 cadauno. Scrivere (allegando L. 1.000) o telefonare (dopo le 14,30) a Cocconcelli Marcello - Via Spagni 77 - 42010 Massenzatico (RE) - Tel. 0522/50729.

VENDO **cassette Intellivision** Skiing e Armor Battle assolutamente perfette rispettivamente a L.47.000 e 40.000. L'annuncio è valido solamente per zona Napoli e provincia. Tel. 8713392.

VENDO **VCS 2600 Atari** con ben 10 cassette al fantastico prezzo di L. 460.000 non trattabili. Bogni Roberto - Via Venegoni, 43 - Cassano M. (VA) - Tel. 0331/202276 (ore pasti).

Si vende a malincuore per mancanza di liquido, base Intellivision con le più belle cartucce: Lock'n'chase, Skiing, Soccer, Ice Trek, Astrosmah, Poker Blackjack, Pitfall e il nuovissimo Nova Blast (Imagic). Il tutto per la misera cifra di L. 600.000 (prezzo reale L. 960.000), in regalo il joystick per la tastiera al posto del disco. Valerio Borgioli - Via Brodolini, 5 - Limite S/Arno - Firenze - Tel. 0571/577848 (ore negozio).

VENDO **Philips Videopac G7000** con 16 cassette a L. 30.000 trattabili. Chiedere di Vittorio - Via del Nuoto, 13 - Roma - Tel. 06/3278036.

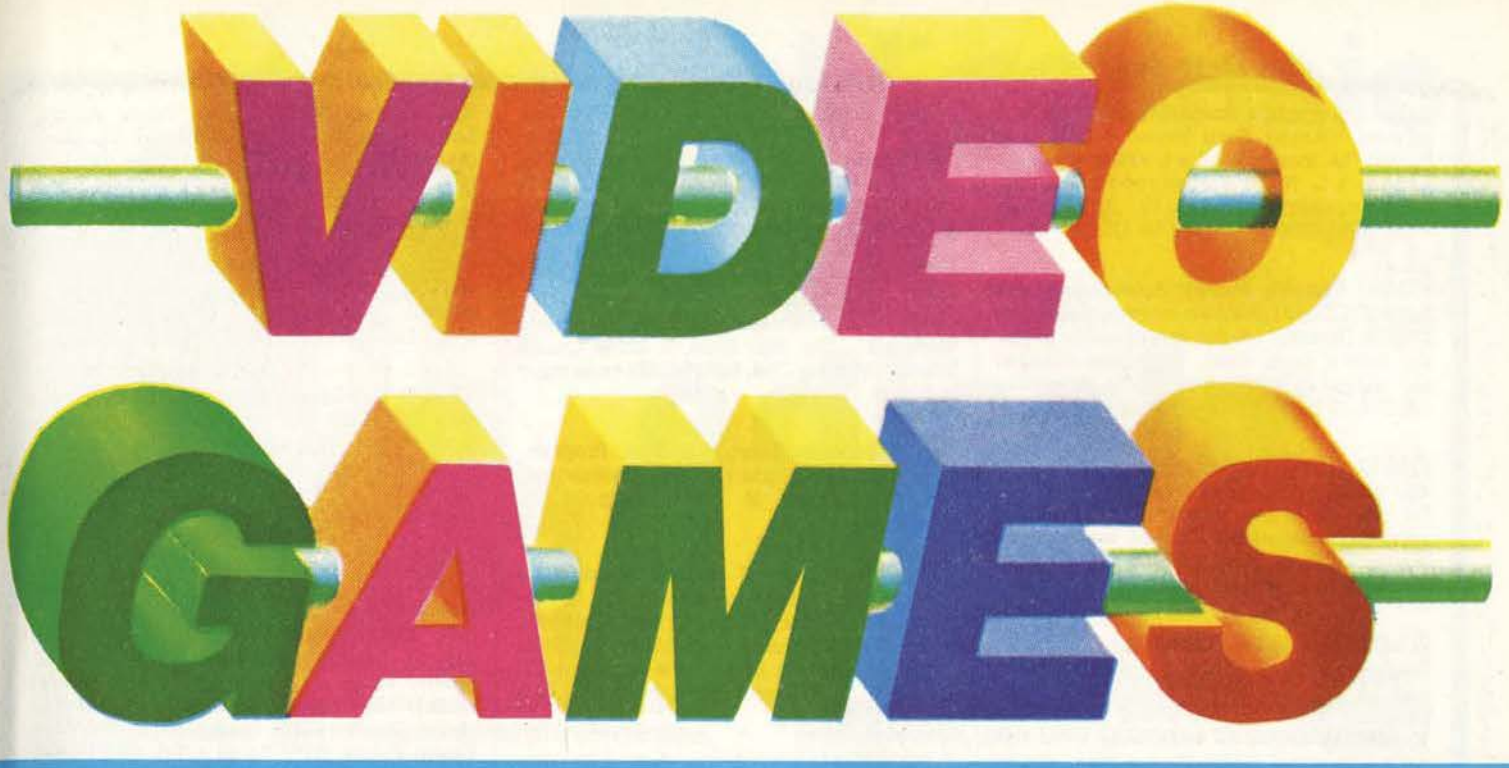
VENDO **cartucce Intellivision** Utopia, Snafu, Horse Racing, Bowling, Triple Action, Auto Racing, Basket Ball, Baseball, Sea Battle, Star Strike, Frog Bog, Space Battle (valore L. 648.000 vendo tutto per L. 388.000 non trattabili), regalo checkers il tutto usato pochissimo. Bergamaschi Franco - Via S. Rocco, 2 - 25010 Isorella (BS) - Tel. 030/958291 (ore ufficio).

VENDO **cassetta Intellivision** Mattel cassetta Soccer (calcio) a L. 90.000 in meno del normale prezzo; quasi nuova, completa di istruzioni e schedine in ottimo stato. Ottimo funzionamento. Cora Carlo - Via Cimabue 8/A - Quartiere Mirafiori (Centro Europa) - Torino - Tel. 011/304937 (dalle 2,30 alle 21,30).

VENDO le seguenti cassette: Backgammon, Brekout, Dama (Atari) a L. 20.000; Space Invaders, Missile Command, Yars Revenge, Haunted House, Nexar, Demon Attack a L. 45.000; Defender, Pacman, Asteroids, Berzerk, Megamania, Tennis (Act.), Phoenix a L. 58.000; Star Raiders, Starmaster, Pitfall a L. 70.000; E.T., Raiders of the lost Ark a L. 75.000. Tutto come nuovo. Moretto Giorgio - Via Tione, 11 - 35100 Padova - Tel. 049/601118 (ore 13-14 - 19,30-20).

VENDO 3 cartucce perfette (usate pochissimo) per il Videopac G7000. Sono la 4-8-21. Vendo la 4 a L. 30.000, la 8-21 a L. 25.000. Saverio Borrolan - Via Acquette, 11 - Padova - Tel. 049/658781 (ore pasti e serali).

VENDO **ZX Spectrum** Sinclair, meno di tre mesi di vita, causa doppio regalo, ancora in garanzia, compreso manuale inglese e italiano e cassetta dimostrativa. Sole L. 390.000. Andrea Galvani - Via Martiri di Cefalonia, 57 - San Donato Milanese (MI) - Tel. 02/5230031 (ore pasti).



INTELLIVISION SYSTEM

Consolle con 1 cass. omaggio L. 399.000

CASSETTE INTELLIVISION

Football	L.	29.000
Las Vegas Roulette	L.	29.000
Sharp Shot 4 giochi	L.	29.000
Math Fun	L.	29.000
Hockey	L.	49.000
Auto Racing	L.	49.000
Bowling	L.	49.000
Golf	L.	49.000
Baseball	L.	49.000
Backgammon	L.	49.000
Royal Dealer - Gioco di carte	L.	49.000
Triple Action - Triplice Azione	L.	49.000
Sea Battle	L.	49.000
Armor Battle	L.	49.000
Frog Bog	L.	49.000
Shark! Lo squalo	L.	49.000
Snafu - La Trappola	L.	49.000
Space Armada - Flotta Spaziale	L.	49.000
Soccer - Calcio	L.	59.000
Tennis	L.	59.000
Basketball	L.	59.000
Skiing - Sci	L.	59.000
Boxing	L.	59.000
Horse Racing - Corsa di Cavalli	L.	59.000
Star Strike	L.	59.000
Astrosmash	L.	59.000
Space Battle	L.	59.000
Space Hawk	L.	59.000
Sub Hunt - Battaglia sottomarina	L.	59.000
Vectron	L.	59.000
Tron Maze Tron - Caccia al Tron	L.	59.000
Advanced Dungeons & Dragons - Draghi e Tesori nascosti	L.	59.000
Tron Deadly Discs	L.	59.000
Chess - Scacchi	L.	69.000
Utopia	L.	69.000
Night Stalker - Labir. degli orrori	L.	69.000
Lock'N Chase - Guardie e Ladri	L.	69.000
Burger Time	L.	69.000
Buzz Bombers	L.	69.000
Mission X	L.	69.000
Locomotion	L.	69.000

INTELLIVOICE

Modulo Intellivoice L. 199.000
Sintetizzatore di voce con una cassetta omaggio (in inglese)

CASSETTE INTELLIVOICE

Bomb Squad (in italiano)	L.	85.000
Space Spartans (in italiano)	L.	85.000
Bomb Squad (in inglese)	L.	85.000
Space Shuttle (in inglese)	L.	85.000
Solar Sailor (in inglese)	L.	85.000

LUCKY PRODUCTS

Lucky Keyboard Tastiera Alfanumerica con Computer Adaptor	L.	299.000
Tastiera musicale	L.	199.000
Espansione di memoria	L.	145.000

CASSETTE LUCKY

Mr Basic	L.	49.000
Astromusic	L.	49.000
Melody Maker	L.	49.000
Scooby Doo	L.	49.000

VIDEOGAMES IMAGIC COMPATIBILI ATARI

Atlantis	L.	39.000
Star Voyager	L.	39.000
Cosmic Ark	L.	39.000
Riddle of The Sphinx	L.	39.000
Fire Fighter	L.	39.000
Trick Shot	L.	39.000
Demon Attack	L.	49.000
Dragon Fire	L.	79.000
No Escape	L.	79.000
Solar Storm	L.	89.000
Controlli speciali Point Master (compatibili Atari)		
Controllo competizione	L.	39.000
Fuoco Automatico rapido	L.	29.000
Controllo competizione con fuoco automatico rap.	L.	59.000

VIDEOGAMES IMAGIC COMPATIBILI PHILIPS

Atlantis	L.	59.000
Demon Attack	L.	59.000

VIDEOGAMES IMAGIC COMPATIBILI INTELLIVISION

Atlantis	L.	69.000
Beauty and the Beast	L.	69.000
Microsurgeon	L.	69.000
Demon Attack	L.	69.000
Dragon Fire	L.	79.000
Tropical Trouble	L.	79.000
Swords & Serpents	L.	79.000
Ice Trek	L.	89.000
Dracula	L.	89.000
Nova Blast	L.	89.000
Safecracher	L.	89.000
White Water	L.	89.000
Controlli speciali Point Master (compatibili Intellivision)		
Quik - Stik	L.	29.000

ACTIVISION

Space Shuttle
Pressure Cooker
Decathlon
River Raid
Kaboom
Robot Tank
Enduro
River Raid
Plaque Attack
Keystone Kapers
Oink
Pitfall
Megamania
Speder Fighter
Seaquest
Chopper Command
Starmaster
Beamrider
Happy Trails
Pitfall
Stampede
Kaboom
Freeway
Tennis
Skiing
Ice Hockey
Bridge

PHILIPS

G 7000	L.	150.000
G 7400	L.	220.000
CASSETTE	L.	45.000
CASSETTE 41 42	L.	90.000
DAL 36 AL 45	L.	55.000

SPECTRAVISION

ATARI

Cross Force	L.	45.000
Gangster Alley	L.	45.000
China Syndrone		
Tele game Atari	L.	45.000
Space Tunnel	L.	40.000
Dan Ging Plate	L.	40.000
Open Sesame	L.	40.000
Phantom Tank	L.	40.000
Sea Monster	L.	40.000

ATARI

Berzek	L.	40.000
Super Brea Kout	L.	40.000
Asteroidi	L.	40.000
Raiders of lost ark	L.	40.000
E.T.I.	L.	40.000
Hars Revenge e air Seabattle	L.	55.000
Football Soccer	L.	59.000
New volley ball	L.	59.000
Sinceres apprentice	L.	59.000
Kangaro	L.	79.000
Junglehunt	L.	79.000
New Tennis	L.	69.000
Galaxian	L.	79.000
Phonix	L.	79.000
Vanguard	L.	79.000
Pole Position	L.	89.000
Centipede	L.	89.000
ms. Pac Man	L.	89.000
Pac Man	L.	79.000
Lady Bug	L.	79.000
Battle Zone	L.	79.000
Dig Dug	L.	79.000

Novità Parker - Atari

Tutte le cassette Atari e Coleco

Casino Atari Circus Atari Breakout Atari	L.	30.000
Casino Atari Circus Atari Breakout Atari con Padel	L.	55.000

VIDEOGAMES ELECTRONICS

MILANO - Via Vitruvio, 38 - Tel. (02) 27.16.343 – VARESE* - Via Carrobbio, 13 - Tel. (0332) 24.10.92

VENDO **2 giochi a cristalli liquidi,** uno a 2 schermi "Donkey Kong Junior" e uno della Polistyl "La Sonnambula" e li vendo al prezzo il primo a L. 70.000 e il secondo a L. 40.000 (pile comprese). Via Arena, 29 - 20123 Milano - Tel. 02/8357000 (ore 14-15-16-17).

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. Affrettatevi!!! Tel. 02/9363806 (dalle 14 alle 17).

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!!! Contato solo in zona Milano. Via Santa Sofia, 8 - 20122 Milano - Tel. 02/806502 (ore pasti e pomeriggio).

VENDO **Videogioco Cabel** con 2 cassete Breakout e Grand Prix a L. 100.000!!! Nuove costano L. 200.000. Via XI Febbraio, 24 - Carpenedolo (BS) - Tel. 030/969587 (dalle 9 alle 10 mattino).

VENDO **cartucce** Imagic, Atari o Intellivision nuovissime, ancora confezionate, prezzo da concordare. Pigliacelli - Casella Postale 2020 - 80100 Napoli - Tel. 081/229246 (ore 12/13 - 20/22).

VENDO per VIC 20 **cassetta** contenente programmi in Linguaggio Macchina tra cui: Space Invaders - Alien Blitz (versione base), The Alien 3K, The Tomb of Drewan 16K, Labirinto tridimensionale-3D Maze (v.b.), Othello (v.b.), Poker (v.b.) ed altri. Il prezzo è incredibile: L. 35.000. Paolo Anania - Via Capuana, 56 - 00137 Roma - Tel. 06/823514 (ore pasti).

VENDO a lire 400.000 o cambio Consolle Philips Videpac G7000 + 7 cassette con consolle Intellivision – cartucce possibilmente fra Dracula, Microsurgeon, Nova Blast, Tron 1, Tron 2, Lock'n'chase, Pitfall. Le mie cartucce sono Basket, Bowling, Laser War, Air Sea Battle, Football, cc. Il tutto col valore di 600.000 lire a sole L. 400.000. Via Roma 80 - Putignano (BA) - Tel. 080/733900 (ore pasti).

VENDO **Subbuteo** completo di lampioni, panchine, 8 squadre; Football Mondiale dell'Arcofalc; 6 componenti micronauti (Baronkaza, Andromeda, macchine spaziali ecc.), Pista Polystil (la più grande), Hand Held Nintendo. Donkey Kong o Donkey Kong jr o cambio con consolle Atari o Intellivision o ancora meglio con computer (VIC 20 preferito). Tutto ciò che vendo è in ottima condizione (come nuovo). Daniele Sterpetti - Via della Farnesina, 52 - Roma - Tel. 06/3965108 (ore pasti o sera tardi).

VENDO o cambio **console Intellivision** + 5 cassette con Atari + 5 cassette. Vendo a L. 500.000. Torrese Franco - Via A. Barelli, 5 - 20148 Milano.

VENDO Football (Mattel); Tropical Trouble (Imagic); Dracula (Imagic); Snafu (Mattel); Boxing (Mattel); Sea Battle (Mattel); Auto Racing (Mattel); Basket Ball (Mattel). Effettuo anche scambi con le cassette della serie nuova. Bulgarani Riccardo - Via Don Perosi, 23 - 43011 Busseto (PR).

VENDO **cassetta** Combat e Laser Blast, entrambi pe Atari VCS, compresi libretti istruzioni italiano a L. 15.000 la prima e L. 30.000 la seconda; entrambi in ottimo stato a parte la scatola, o cambio con altrettante cassette Atari o compatibili; solo se in ottimo stato. Compro a L. 25.000, e non più, cadauna le seguenti cassette per il sistema Atari: Space Invaders (Atari), Yars Revenge (Atari), Asteroids (Atari), Atlantis (Imagic per VCS). Francesco Meregalli - Via Ugo Bassi, 8 20048 Carate Brianza (Milano) - Tel. 0362/903372 (solo dopo le 20,00).

VENDO **cassette Atari VCS:** Basic Programming e Space Invaders. Forte Alessandro - C.so Regio Parco, 38 - 10153 Torino - Tel. 011/288105.

VENDO **VCS Atari** 6 cassette ottimo stato con istruzione e imballo originali: E.T., Space Invaders, Combat, Night Driver, Freeway, Skiing + 2 joystick + 2 paddles. Vendo L. 470.000. Cannatella Gilles - Via Manfredi Azzarita, 41 - 00189 Roma - Tel. 06/3666573 (ore 14-16 - 18-20,30).

VENDO **VIC 20** Commodore completo di accessori, perfette condizioni, usato pochissimo a L. 340.000. Tel. Fabio - Roma - Tel. 06/6541818 (dalle 15,30 in poi).

VENDO **Schiacciapensieri Nintendo** La Piovra, completo di scatola, istruzioni e batterie. Il tutto è in perfette condizioni e lo cedo per L. 30.000. Andrea Lucchese - P.zza Riccardo Strauss, 10 - 90145 Palermo.

VENDO **Computer Philips** G7000 con 8 cassette Videopac n. 1, 19, 25, 33, 34, 37, 38, 43. Il tutto a L. 300.000. Silvestrini Franco - Via G.B. Milani, 36 - 60044 Fabriano - Tel. 0732/21593 (ore 13 - ore 20-21).

VENDO **Videopac G7000** Philips + 4 cassette (Attacco galattico, Mostro galattico, Sci, Calcio), condizioni buonissime L. 340.000 trattabili. Solo Puglia. Fiorenzo Oliva Junior - Via Cavallotti, 44 - 74100 Taranto - Tel. 099/23230 (14,00-16,00).

VENDO **Atari VCS** 4 Mesi di vita con imballo originale perfetto con cassette: Asteroids, Dodge'em, Trick Shot, Combat, Cosmick Ark. Occasionissima!!! il tutto a L. 200.000. Via Dario Papa, 10 - Tel. 02/603802 (ore pasti).

VENDO **cassetta Imagic** Demon Attack per Intellivision nuovissima neanche un mese di vita oppure cambio con Dracula per Intellivision. Vendo anche Poker e Black Jack o cambio con Beauty e Beast. Andrea Comida - Via Angioy, 29 - Ozieri (SS) - Tel. 079/785018 (ore 13,30-14,00).

VENDO **VCS Atari** + cassette Golf, Pac-Man, Breakout, Calcio, Haunted House, Basket, Combat, Space Invaders, Scacchi a L. 350.000 trattabili. Nicola Paggin - Via L. D'Avanzo, 9 - 35100 Padova - Tel . 049/602311 (ore pasti).

VENDO **consolle Intellivision** completa di 4 cassette: Poker and Black Jack, Soccer, Atlantis (Imagic), Dracula (Imagic) a L. 390.000. Rossi Federico - Via Mentana, 7 - 20013 Magenta (MI) - Tel. 02/9793806 (dalle 19 alle 22).

VENDO **Sword & Serpent,** Triple Action, Lock'n'chase, Football, Dracula, Ski. Via Montenero, 51 - Tel. 02/5160465 (dalle 19,00 in poi).

VENDO **Atari 2600** 2 joystick, 2 manopole, cassette Combat, Asteroids, Real Soccer (novità 1983). Sconto 30% sul prezzo reale L. 400.000. Marco Maromi - Piazza Zanardelli - 25087 Salò (BS) - Tel. 0365/21983 (ore pasti).

VENDO **Videogioco Philisp** G7000 + 4 cassette a L. 280.000. (Videomessaggi, Corsa cronometro, Formula uno, Crittogramma, Bowling, Basket, Duello western). Luigi De Negri - Via Puggia, 22/5 - 16131 Genova - Tel. 010/368375 (dopo le 20,00).

VENDO **VCS Atari** 4 mesi di vita, garanzia da spedire + 10 cassette: E.T., Casinò, Maze Craze, Soccer, Super Breakout, Space Invaders, Video Chess, Video Pinball, Combat, Atlantis (Imagic). Listino Videogiochi n. 6 L. 950.000 vendo a L. 480.000 trattabili oppure cambio con Colevision o con Vic 20 purché nuovo. Cambio anche le singole cassette. Via Fausto Coppi, 35 - Roma - Tel. 06/5035186 (ore serali).

VENDO **Videopac G7000** come nuovo con 14 cassette n. 25, 1, 38, 43, 37, 39, 40, 14, 33, 20, 29, 2, 44, 18 A L. 650.000 (non trattabili). Andrea Crozzetto - Via Quintino Alto, 36 - Bergamo - Tel. 035/345345 (dalle ore 19 in poi).

VENDO occasionissima **gioco elettronico** Boxing lL. 45.000 non trattabili vendo. Farina Federico - Viale Bernabò Brea, 50/9 - Genova - Tel. 010/399125 (ore pasti).

VENDO per **Commodore 64:** games originali inglesi su cassetta o dischetto. Scrivere per richiesta lista e prezzi a: Sfregola Stefano - Viale Vittorio Emanuele, 47 - 24100 Bergamo.

VENDO/cambio **software** su cassetta per ZX Spectrum. Zona Milano. Scrivere o telefonare a: Bozzoni Giacomo - Via Sardegna, 80 - 20099 Sesto S. Giovanni (MI) - Tel. 02/2479771 (ore pasti).

VENDO **cassetta Intellivision** Armor Battle perfetta in garanzia, completa di custodia a L. 47.000. Solo zona Napoli. Tel. 8713392.

VENDO Utopia **Mattel** L. 35.000, Space Hawk Mattel L. 30.000 oppure cambio con Tron Maze a Tron Mattel o Lock'n'chase Mattel. Tel. 010/3471805 (ore 21-22,30).

VENDO **consolle Philips** G7000 (completa di alimentatore ed istruzioni) + 11 cassette fra le migliori: Formula uno, Mostro spaziale, Calcio americano, Programmazione del computer (con istruzioni), Biliardo elettronico, Battaglie spaziali, Guerra aereo-navale, Golf, Sci, Tiro con la catapulta, Gioco del calcio. Il tutto, in ottime condizioni, a L. 550.000 trattabili (prezzo di listino L. 790.000). Carati Stefano - Via Michelangelo, 1 - 40033 Casalecchio di Reno (Bologna).

VENDO programmi per **ZX Spectrum** Scramble, Escape 3D, 3P Tunnel, Superman, Arcadia, ecc. Catalogo a richiesta L. 1.000. Stefano Nocilli - Via G. De Leva, 23 - 00179 Roma.



dal 1° gennaio è in edicola

L. 8.000

È in edicola la prima **Guida all'acquisto di libri italiani ed esteri principalmente di informatica, di elettrotecnica ed elettronica, nonché del software applicativo.**

Oltre 350 testi italiani, 1000 stranieri in lingua originale e 900 package applicativi costituiscono l'attuale assortimento.

La guida è il tuo consulente sicuro per orientarsi nel labirinto dell'editoria tecnica, lo strumento ed il servizio essenziale per chi ha compreso l'importanza della tecnologia nel mondo odierno.

Libri di base e didattici per imparare e capire; applicativi per realizzare e coltivare il proprio hobby; pratici per risolvere i problemi dell'attività quotidiana; di elevata specializzazione per migliorare il proprio background professionale o culturale.

Software per Apple, IBM, Texas, Sinclair, TRS, VIC per risolvere i problemi più complessi o, semplicemente, per giocare.

Un'ampia gamma di "applicativi" che comprende tra gli altri i più efficienti Data Base, i più completi programmi per l'elaborazione dei testi, i più sofisticati package grafici oltre naturalmente, ai più divertenti programmi ricreativi.



E inoltre, la nuova linea Software TechnoClub, sviluppata in collaborazione con programmatori professionisti, con una gamma di programmi selezionati e convenienti per il tuo home o personal computer.

Acquista la guida in edicola o ordinala direttamente, compilando e spedendo il coupon sottoriportato, unitamente a L. 8.000.

Potrai così prendere visione anche delle modalità per diventare Socio del **TechnoClub** e godere dei numerosi vantaggi che ne derivano tra i quali **La ricezione gratuita di minimo 8 ulteriori numeri di questa guida.** Sarai così costantemente aggiornato su tutte le novità editoriali più qualificate e sui package più interessanti ed innovativi per il tuo computer.

Nessun impegno di acquisto durante il periodo di adesione. Scelta libera e senza vincoli di minimi quantitativi di acquisto durante il periodo di adesione, potendo così ordinare ciò che si vuole, quando si vuole.

Convenienza certa. I testi italiani sono scontati del 10% circa rispetto al prezzo di copertina. Particolarmente vantaggiosi risultano i prezzi dei libri esteri e del software.

La tessera TechnoClub. Il documento personale che dà diritto a sconti speciali su diversi articoli acquistati presso negozi convenzionati.

Oltre 5.000 Soci hanno già aderito al TechnoClub. Attendiamo anche te.

Ordino il primo numero della
Guida all'acquisto di libri e software e

☐ allego L. 8.000 (in contanti o francobolli)

☐ allego assegno di L. 8.000

Nome _____

Cognome _____

Via _____

Città _____ C.A.P. _____ Prov. _____

Data _____

Firma _____

CEDOLA da compilare e spedire in busta chiusa a Gruppo Editoriale Jackson srl Via Rosellini, 12 20124 Milano

Intellivision regala.



IL TENNIS



IL CALCIO



ASTROSMASH



IL BASKET

Se acquisti una Console Intellivision, ti regaliamo una di queste cassette. A tua scelta.

Ehi, ragazzi! Se non l'avete ancora fatto, questo è il momento giusto per acquistare il più fantastico dei videogiochi: Intellivision!

Perché in questo momento (a partire dal 1° novembre e fino al 31 dicembre 1983) chi acquista una Console Intellivision avrà uno di questi quattro fantasmagorici videogiochi Intellivision: il Calcio - il Tennis - il Basket - Astrosmash.

E' semplicissimo. Basta compilare il tagliando della garanzia – con il titolo della cassetta scelta, la data e il timbro del Rivenditore – e spedirlo alla Mattel Electronics.

Prendete al volo questa eccezionale offerta: correte dal vostro Negoziante di fiducia e... E allora, cosa aspettate a divertirvi con Intellivision?

DALL' 1-11 AL 31-12-1983



MATTEL ELECTRONICS

INTELLIVISION

Il grande capolavoro del piccolo schermo.

Aut. Min. Com