ISSN: 0392-8918

VIDEO GIOCHI

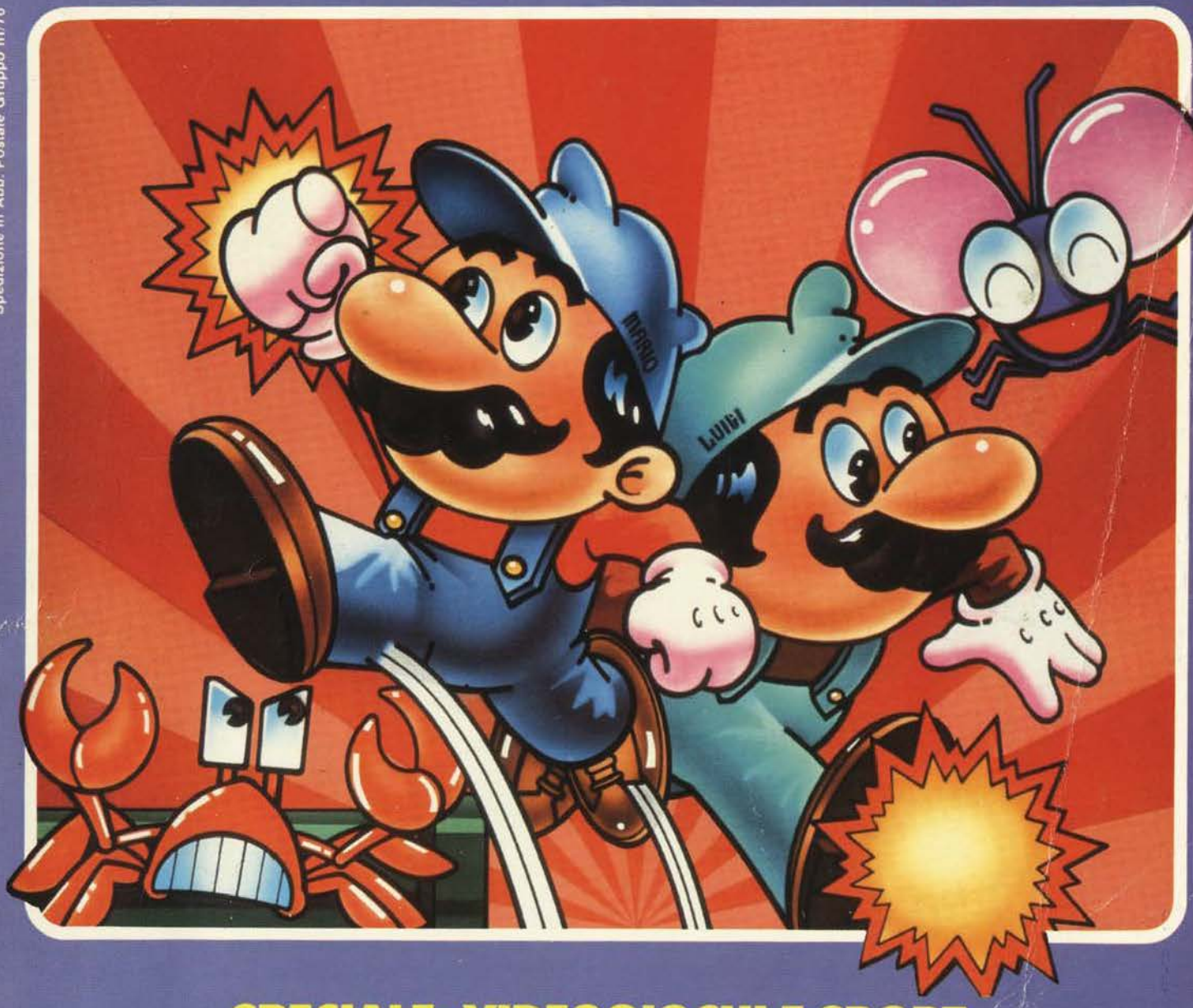
15

UNA PUBBLICAZIONE DEL GRUPPO EDITORIALE JACKSON

MAGGIO
1984
L. 3.500

LA PRIMA E UNICA RIVISTA DI VIDEOGAMES · GIOCOMPUTER · GIOCHI ELETTRONICI

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70



SPECIALE: VIDEOGIOCHI E SPORT

TUTTI I RECORD ARCADE AMERICANI

IL RITORNO DI HARRY PITFALL

Nuovi da ACTIVISION® per il tuo

HOMECOMPUTER

i videogiochi in cassetta da giocare con ATARI 600/800 COMMODORE '64, SINCLAIR SPECTRUM e M.S.X.

PITFALL, PITFALL II, H.E.R.O., BEAMRIDER, DECATHLON, ZENJI!..

Con questi cinque entusiasmanti titoli, ACTIVISION irrompe nel mercato del SOFTWARE.

Cinque videogiochi che nella versione in "cartuccia" sono stati altrettanti best sellers.

E' chiaro che lo saranno anche per il tuo HOME COMPUTER. Sì, perchè la qualità è sempre ACTIVISION!



I videogiochi ACTIVISION sono distribuiti in Italia da MIWA trading srl. Centro Direz. Milano-Fiori Strada 7 Palazzo T1 20089 ROZZANO (MI) tel. 8256289-8256921



open

SONO IN EDICOLA



Possiedi un Sinclair Spectrum
o uno ZX81 e vuoi saperne di più?
Vuoi disporre di nuovi programmi, giochi
e idee per utilizzare al meglio il tuo piccolo gioiello?
Corri in edicola e acquista SUPERSINC per dare
una nuova carica al tuo home computer.
SUPERSINC, in edicola tutti i mesi, è la rivista nuova
e indispensabile per chi possiede un computer Sinclair.

SUPERVIC è il "carburante"
per il tuo VIC 20 e il tuo C 64.
SUPERVIC è la nuova rivista pensata
e realizzata per utilizzare ancora
meglio il tuo personal computer.
SUPERVIC ti propone, ogni mese
giochi, utility, software tools, notizie,
prezzi. E tante idee nuove! Il pieno di software
si fà in edicola con SUPERVIC.

J.soft®

Un marchio di TechnoClub s.r.l.

Via Rosellini 12, 20124 Milano tel. 6880951 TLX 333436

...Idee nuove per il tuo personal.

SOMM

IL POSTO DELLA POSTA 6



CLASSIFICHE DA TUTTO IL MONDO
HIT GAMES 24

BONUS 31

FATTI E NOTIZIE
READY 38

ATTUALITÀ
VIDEOGIOCHI OLIMPICI 46
MIDWAY: SOLO IL MEGLIO 82

A CHE GIOCO GIOCHIAMO? PROVATI PER VOI:



PITFALL II: LOST CAVERNS 55
SURVIVAL ISLAND 58
LASER GATES 62
LOOPING 63
TURBO 65
TRUCKIN 66
TURTLES 72
JOUST 74
BUZZ BOMBERS 76
WORM WHOMPER 78

GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.

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

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

SEDE LEGALE
Via Vincenzo Monti, 15 - 20123 Milano

COORDINAMENTO EDITORIALE
Daniele Comboni

DIREZIONE EDITORIALE
Giampietro Zanga e Paolo Reina

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

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

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

DIRETTORE
Stefano Guadagni

COMITATO DI REDAZIONE
Riccardo Albini
Benedetta Torrani

COORDINAMENTO TECNICO
Giovanni Somazzi

ART DIRECTOR
Silvana Corbelli

ARIO

IN COPERTINA MARIO BROS. ATARI, IL CLAMOROSO RITORNO DI MARIO IL FALEGNAME E DEL FRATELLO LUIGI PROSSIMAMENTE SU VIDEOGIOCHI

FLIPPER

96 PINBALL WIZARD - BONUS N° 15

AL BAR I GRANDI A GETTONE

88 BURGER TIME

90 PSS, PSSSS... TRUCCHI, CURIOSITÀ, SEGRETI DEI VIDEOGIOCHI

91 HYPER OLIMPICS

GIOCOCOMPUTER

101 VU-FILE PER ZX81

103 SERPENTINE PER VIC 20

104 COOKIE PER SPECTRUM

106 POOYAN PER CBM 64

106 PREPPIE PER ATARI

108 IL MERCATO
GUIDA COMPLETA CON PREZZI DI VIDEOGIOCHI E DINTORNI

112 LOVOGLIONONLOVOGLIOPIÙ
MERCATINO DELL'USATO



HANNO COLLABORATO

Paola Burolla
Giuseppe Castelnuovo
Marco Gatti
Danilo Lamera
Lorenzo Mauri
Maurizio Miccoli
Vanessa Passoni
Riccardo Robiglio
Marco Sciancalepore
Nicolò Torrani
Orsola 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.

Pubblicità: 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. 300 del 18-6-1983
Stampa: ELCOGRAF S.p.A. - Beverate Como
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. 3.500
Numero arretrato L. 7.000. Abbonamento annuo L. 31.500
per l'Estero L. 47.250. I versamenti vanno indirizzati a:
Gruppo Editoriale Jackson S.r.l. - Via Rosellini, 12 -
20124 Milano
mediante emissione di assegno bancario o cartolina
vaglia, o utilizzando il c/c postale numero 11666203.



il posto della posta

PHILIPS COMPUTER

Cara super fantasmagorica rivista, da come ho iniziato potete capire che non sono uno di quelli che fanno tanti complimenti per farsi pubblicare la lettera, ma mi limito solo al vero. Vi ho scritto per avere informazioni sul Videopac Basic Interpreter C 7420, vorrei sapere: prezzo, caratteristiche, possibilità di impiego come Home-Computer. Poi vorrei sapere perché non fate un servizio sul Philips Videopac G7400, perché??? Semplicemente perché, secondo me, è uno dei pochi game-computer con alti livelli di grafica, ma non solo, anche perché offre una vastità di cartucce-gioco. Sul n. 11 di gennaio, nella rubrica READY, vi è l'anticipazione della versione video del gioco da tavolo OTHELLO, come se non esistesse già, io ho un cugino possessore di un VCS a cui qualche mese fa hanno regalato la cartuccia-gioco di... OTHELLO!!! Ora vorrei scusarmi per la foto del record che ho fatto al gioco "Mousing Cat" di 11011 punti: spero che voi mi pubblicate il punteggio facendomi partecipare alla vostra VIDEOGARA.

Videogiocosamente vostro:

Luca Vignati

Il modulo di espansione Microsoft Basic, alias Videopac Interpreter C 7420, contiene un microprocessore Z 80 in grado di trasformare il Videopac Computer Philips G 7400 in un home computer con 16 K di ROM e 16 K RAM disponibili per la gestione dei programmi.

La risoluzione grafica è particolarmente accurata, ben 320 pixels orizzontali per 230 verticali, ed un generatore di suoni di 9 toni.

Un'occasionissima da non perdere per tutti coloro che vogliono sfruttare al meglio la tastiera del loro G 7400 Videopac.

Per quanto riguarda i videogames ispirati al gioco da tavolo Othello, hai ragione quando dici che il capostipite della famiglia è made in Atari, ma noi ci riferivamo alla giocoteca Creativision quando abbiamo parlato di novità!

Concludendo dobbiamo darti una piccola delusione: the Mousing Cat, pur essendo un gioco molto divertente, fa parte di quella ristretta serie di titoli esclusi dalla Videogara a causa del loro punteggio, ahimè non sempre attendibile.

In questo gioco, infatti, ci sono varianti riservate a due giocatori che, se affrontate senza avversari a sbarrare la strada, permettono di raggiungere punteggi stratosferici.

Scusaci tanto, non scaraggiarti e mandaci un record ottenuto in un altro gioco. Buona fortuna!

GLI ARRETRATI

Mi chiamo Alberto Biraghi e volevo chiedervi perché la maggior parte delle case di Videogiochi realizzano molti più giochi per Atari che per Mattel.

Inoltre, dato che sono un vostro lettore da poco tempo, volevo chiedervi come ottenere i numeri arretrati di Videogiochi.

Ho poi un altro problema: posseggo un CBS Colecovision e quando lo accendo comincia a giocare da solo. Se io metto la cassetta Zaxxon il livello di difficoltà si seleziona da solo, l'astronave va avanti automaticamente ed i comandi non riescono a smuoverla.

Questo è già successo due volte.

Il mese dopo averlo riparato, la mia consolle si è nuovamente guastata.

Vi sarei grato se mi aiutaste a risolvere questo problema dandomi l'indirizzo della CBS.

Alberto Biraghi

Quasi tutte le case indipendenti tendono a realizzare più giochi per la consolle Atari che per quella Mattel per il semplice motivo che il sistema Atari è il più diffuso nel mondo, e che quindi un gioco realizzato per questa consolle ha più probabilità di essere venduto.

Ecco quindi perché, ora che la consolle Colecovision può contare su un numero abbastanza vasto di possessori, Imagic ed Activision hanno iniziato a realizzare i primi giochi per questo sistema.

Per quanto riguarda poi l'inconveniente occorso alla tua consolle, non abbiamo capito bene di che si tratta, ti diamo comunque per sicurezza l'indirizzo della CBS, che sarà senz'altro in grado di risolvere il tuo problema:

CBS Electronics
Via Amedei, 9
Milano

Ah, dimenticavo! Se vuoi avere i numeri arretrati di Videogiochi devi indirizzare i tuoi versamenti (L. 6.000 a numero, consulta la pagina del sommario) al Gruppo Editoriale Jackson, via Rosellini 12, 20124 Milano.

Ma certo questo indirizzo tu lo conosci già!

DI QUALE KONG SI TRATTA?

Carissima redazione di videogiochi, innanzitutto vi voglio fare i miei più sentiti complimenti per la vostra stupenda e organizzatissima rivista.

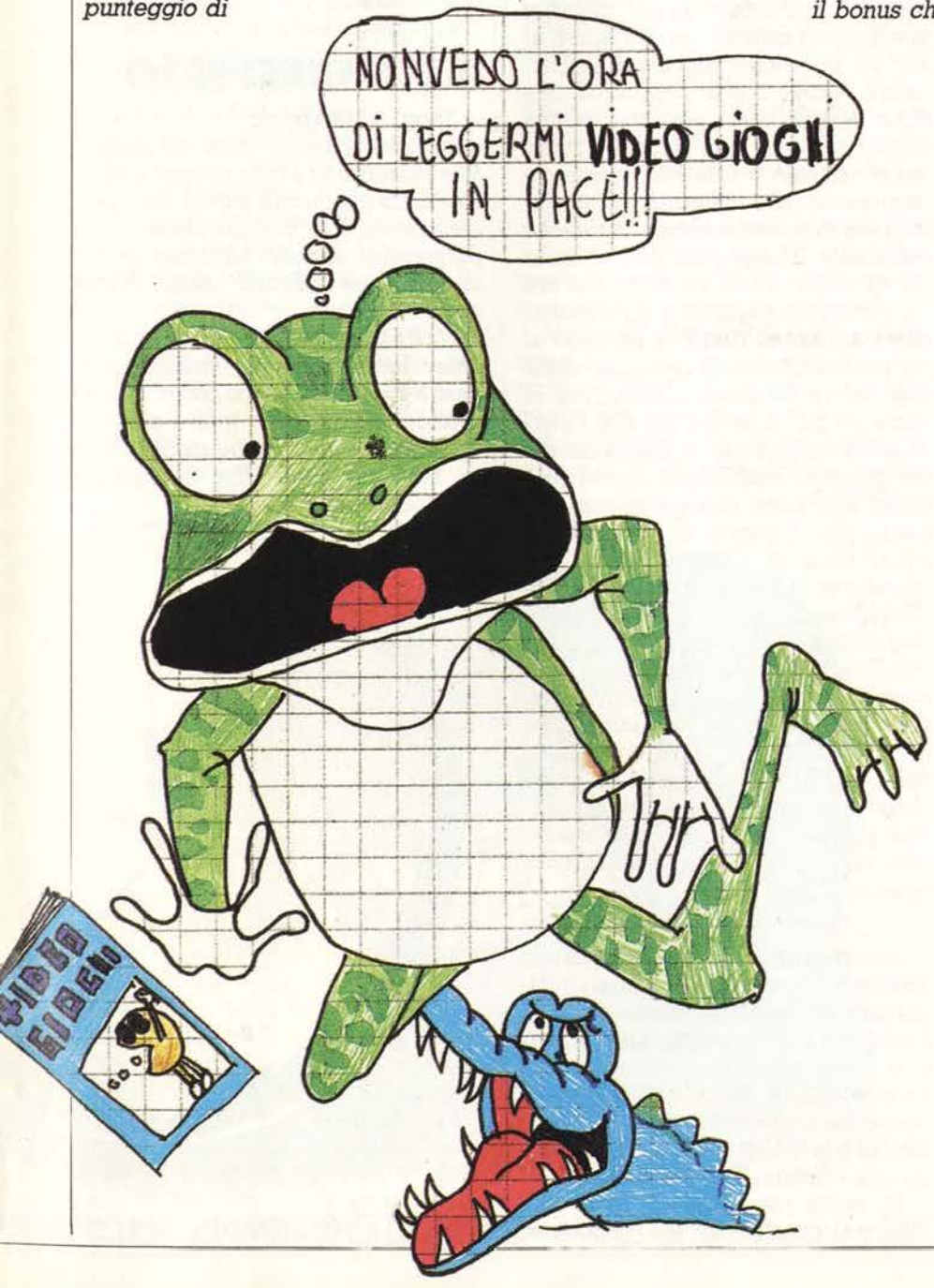
Sono un vostro fedele seguace, abito a Palermo, ho sedici anni e posso affermare con orgoglio di essere un appassionato videogiocatore. È da poco più di un mese che sono il felice possessore di una magnifica consolle "Colecovision", che reputo a mio avviso una delle migliori, se non la migliore in assoluto.

La causa di questa mia lettera è il servizietto dove presentate il nuovo computer della Coleco, la mia domanda è questa: è appunto questo il computer annunciato nei depliant e dal mio stesso venditore che, allacciato allo sportellino della consolle trasforma il videogioco, o è un computer a parte, perché non ho capito bene.

Capisco che quello che sto per chiedervi molto probabilmente non lo sapete, comunque vorrei sapere la data approssimativa dell'ingresso di questo computer nel mercato italiano.

Un'altra domanda: ho acquistato la cartuccia Donkey Kong; inspiegabilmente, arrivato al punteggio di 99.000, invece di scattare a 100.000 si azzera il punteggio, dico inspiegabilmente perché è da voi riportato nella videogara che un certo Angelo Zizzardi di Roma è arrivato a 997.600, che sia la mia cassetta? Comunque vi chiedo se visto che il mio punteggio si azzera vi basta per la videogara la foto con il bonus che segna 99.000 che è il massimo, vi faccio presente che il bonus parte da 4.000 e che scatta di 1000 ogni quattro quadri, arrivando a 99.000 di bonus sarei arrivato al massimo. Concludo rinnovando i miei più calorosi complimenti per la fantasmagorica rivista e colgo l'occasione per porgervi i miei più sentiti saluti.

Tagliavia Giuseppe Palermo



Il computer Coleco a cui ti riferisci è l'Adam, che — lo precisiamo ancora una volta — non è altro che un modulo per la consolle Colecovision che dovrebbe ormai essere in commercio da qualche tempo (la tua lettera infatti è arrivata in redazione con qualche ritardo).

Non si tratta quindi di un computer separato, ma dell'espansione atta a trasformare il Colecovision in un home computer.

Per quanto riguarda Donkey Kong, il punteggio a cui ti riferisci era relativo ad una partita realizzata su consolle Atari; nelle versioni per Atari ed Intellivision, infatti, il massimo punteggio realizzabile è di 999.900, mentre nel gioco per Coleco non si va oltre i 100.000 punti.

Consci di questo inconveniente, abbiamo aperto per il Donkey Kong tre videogare separate, una delle quali riservata alla tua versione, in cui però Ettore De Andreis ha già raggiunto il top record. Niente da fare, quindi, per questa volta: sarà per un'altra gara!

QUESTO O QUELLO?

Spettabile redazione di Videogiochi.

Sono un ragazzo di 16 anni e ho cominciato a leggere la vostra rivista dal n. 8; devo dire che è l'unica che leggo dall'inizio alla fine.

È da un bel pezzo che sto mettendo da parte i soldi per riuscire a comprare un computer, (Commodore Vic 20) e sono già riuscito a racimolare il denaro necessario, però

potrei riuscire anche a comprare l'Atari, e allora vi pongo il solito problema: computer o videogioco?

All'inizio io ero orientato per il primo, ma poi alcuni miei amici mi hanno detto che ci sono delle difficoltà non indifferenti, e mi hanno fatto notare che non ne so molto, anzi, quasi niente; ad esempio: le cartucce dove si inseriscono?

Volevo anche chiedervi, tutti parlano dei vantaggi del computer, esistono degli svantaggi?

Vi prego di pubblicare le risposte, e vi faccio i complimenti per le rubriche (soprattutto "A che gioco giochiamo").

Pangrazi Pier Giulio Roma

Non sappiamo indicare nessun svantaggio riguardo all'acquisto di un computer rispetto ad una consolle per videogames, e neppure, diciamo così, nessuna contro indicazione.

In realtà, videogioco e computer sotto l'aspetto tecnico possono essere considerati la stessa cosa, ma diventano due strumenti con fini completamente diversi se inquadriamo la faccenda dal punto di vista dell'utilizzatore.

Proprio così, caro Piergiulio: devi scegliere tra computer e videogioco pensando a come hai intenzione di impiegare questo tuo nuovo acquisto.

Vuoi limitarti a distrarti ed a giocare con i migliori videogames sulla piazza, potendo contare su una gamma di scelta qualitativamente e quantitativamente notevole? In questo caso ti consigliamo una bella consolle, un computer senza tastiera ma specializzatissimo in fatto di videogames.

Se invece vuoi incominciare ad interessarti al mondo della programmazione, senza illuderti di riuscire a ricreare con la tastiera un gioco dall'oggi al domani, bada bene, ma intenzionato a prendere confidenza con uno strumento che in un prossimo futuro si rivelerà indispensabile, in questo caso ti indirizziamo verso un home computer senza esitazioni. Non dimenticare comunque che in questo caso potrai continuare ugualmente a divertirti con dei bellissimi giocomputer, di cui avrai già letto qualcosa sulla nostra rivista.

VOGLIO IL DISCO!

Sono un ragazzo di quindici anni, felice possessore di un VIC 20.

Oltre a divertirmi a fare e provare continuamente programmi di vario tipo, lo uso molto spesso anche come videogioco. Quindi sono stato felice quando ho appreso la notizia dell'imminente uscita anche in Italia dei famosissimi e bellissimi "Demon Attack" e "Atlantis" in versione VIC 20.

Vorrei rivolgervi alcune domande. Ho acquistato circa quindici giorni fa un joystick da applicare al Vic ed ho anche acquistato la cartuccia "Gorf" che è bellissima. Ma dopo averlo usato non più di una decina di volte, il joystick si è rotto, nel senso che la leva non dirige più l'astronave sullo schermo. Ho portato il joystick nel negozio dove l'ho acquistato (l'ho pagato 35.000 lire e il negoziante mi aveva detto che era tra i migliori esistenti sul mercato), dove mi hanno detto di portarlo al centro assistenza. Lì mi hanno detto che non è un guasto grave, ma ci vorrà un po' di tempo perché i guasti sono molti. Ecco la domanda: sono davvero così fragili questi joystick? Non potrò giocare spesso per paura che il guasto si ripeta? Sono attualmente in commercio dei comandi per il VIC simili a quelli dell'Intellivision, cioè a disco? Perché mia cugina (che possiede una base Intellivision) gioca ore intere ed i comandi non si sono mai rotti! Un'ultima domanda: Perché quando gioco a "Gorf" molto spesso compaiono sullo schermo delle strisce, quasi delle interferenze, mentre quando mia cugina gioca con l'Intellivision non compare nessuna interferenza sullo schermo?

Francesco Bellofiore Napoli

Incredibile! Dopo aver ascoltato moltissimi Intellivisionari che reclamavano un joystick, comando adeguato alla loro consolle, ecco un parere contrario: un Commodoriano che, invidioso della sua cuginetta, vorrebbe un bel paio di dischi direzionali per il suo computer (che però non esistono, caro Francesco).

In verità non possiamo dare una risposta precisa al tuo problema, dato che non ci hai detto che modello è il tuo joystick. Personalmente riteniamo che il comando ideale per ogni videogiocatore sia quello con cui si è abituato a giocare da tempo. Quanto poi alla robustezza, beh, questo è un elemento che può essere verificato solo dopo mesi di uso continuato.

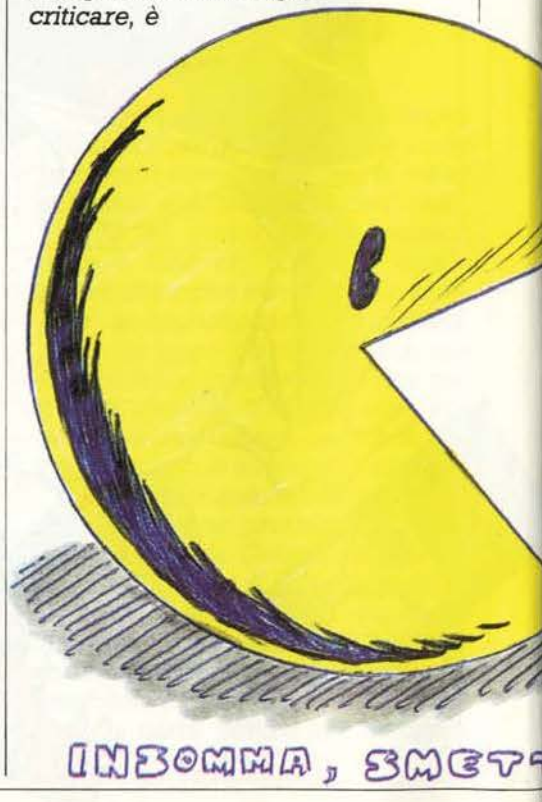
L'ampliamento del mercato ha però contribuito ad accrescere anche in Italia la gamma di comandi disponibili per le varie consolle; è nostra intenzione proporvi quanto prima un servizio con le prove dei modelli più interessanti.

IL SUPERESPERTO

Spett. Videogiochi

dopo aver passato mesi ad inviarvi foto riguardanti i miei record a Mouse Puzzle (in questa lettera troverete l'ennesima foto comprovante il mio punteggio) aspetto fiducioso la comunicazione ufficiale della vincita del TV a colori.

Nell'attesa vorrei fare quattro chiacchiere con voi. Innanzitutto la vostra rivista (la seguo dal n. 1), che ritengo buona sotto tutti i punti di vista, anche se qualche cambiamento non potrebbe che migliorarla. Non pensiate che voglia criticare, è



solo un appunto amichevole che vi viene fatto da un ragazzo (ho 25 anni) che si ritiene uno dei più grossi esperti in fatto di videogiochi che c'è in Italia.

Sorpresi? "Ma che bel modesto" avrete pensato, ma sappiate che io ho tutte le basi di videogiochi attualmente in commercio in Italia (Coleco, Atari, Intellivision, Creativision, Philips, modulo Supercharger), e posseggo od ho posseduto tutte le cartucce edite in Italia.

Incredibile? No. Solo passione ed hobby, anche se costoso, ed il fatto di avere parenti negli USA mi aiuta ad avere cartucce Coleco prima degli altri; Popeye, Q+bert, Time Pilot, Mr. Do, Rocky, Buck Rogers, gli altri per ora posso solo sognarli.

Non voglio suscitare gelosie ed invidie, volevo solo giustificare la mia autodefinizione di esperto; quindi ritengo di poter essere buon giudice e di poter dire che King Kong o Threshold sono giochi penosi e graficamente osceni (in senso lato) e non accettabili, come mi pare di capire dalle vostre parole. Perciò se un gioco non è bello ditelo senza perifrasi; i lettori, sono certo, lo apprezzeranno. Ed ora permettetemi alcune anticipazioni:
sapevate che la Mattel Electronics sta per fallire?

La CBS ha messo a terra tutti negli USA ed il suo Adam sta facendo altrettanto nel campo degli home computer.

La Spectravideo ha messo in vendita quattro cartucce Coleco in Italia. Sono graficamente magnifiche, ma per ciò che riguarda i giochi non mi sembrano gran che innovativi.

Sapevate che il Supercharger non entra nella fessura dell'Atari Converter della Coleco? Dovete informare i lettori di tutto questo prima che acquistino il Converter.

Comunque il rimedio c'è: basta limare leggermente lo slargamento superiore del modulo Starpath ed il problema sarà risolto. Sarò molto felice se vorrete pubblicare questa lettera. A quando il Seleco?

Giampiero Maggi Roma

Il Seleco ti sarà assegnato quando il tuo record avrà raggiunto il terzo mese di presenza in classifica; se ne riparla sul prossimo numero, O.K.?

Molto utili anche le tue segnalazioni, non allarmarti troppo sulla situazione Mattel, la notizia del fallimento non è esatta.

Segnaliamo il tuo suggerimento a proposito della faccenda Atari Converter-Modulo Supercharger: molti altri lettori hanno sollevato il medesimo problema; nel frattempo, per piacere, soddisfa una nostra curiosità: perché hai acquistato l'adattatore se già possiedi il VCS dell'Atari?

Curiosità a parte, veniamo alla parte "scottante" della tua lettera: l'accusa di non aver bollato come osceni i giochi della Tigervision.

Caro Giampiero, avrai già letto mille volte sulla nostra rivista della nostra rinuncia ad esprimere giudizi sui videogames; noi ci limitiamo a descriverli, anche perché "al mondo non c'è nulla di opinabile quanto i videogiochi" (visto che ti dichiari un esperto, spero che in questo ti troverai d'accordo con noi).

Se un videogioco non merita veramente la nostra attenzione, preferiamo non occuparcene sulla nostra rubrica: per problemi di spazio siamo già stati costretti a rinunciare a giochi di ottima qualità. Preferiamo agire in questo modo piuttosto che cedere alla tentazione della stroncatura, perché proprio di tentazione si tratta, a volte quanto mai allettante, ma fin troppo facile ed impietosa. Non trovi che questa sia la scelta più corretta?



ELOGIO DEL SUPERCHARGER

Carissima redazione di Videogiochi,
sono uno studente universitario (uno delle migliaia iscritti a Medicina) vostro affezionatissimo lettore (vi seguo sin dal primo numero con entusiasmo). Non vi scrivo né per fare critiche, che d'altronde non sarebbero meritate, né per incensarvi con lodi (secondo me quasi tutto in questa rivista è "in" e penso che quando potrò disporre anch'io di un home computer, riuscirò ad apprezzare e a mettere a frutto appieno anche la parte del mensile dedicata al computer).

Scrivo perché, grazie alla vostra fantastica presentazione, mi sono fatto regalare il Supercharger della Starpath: devo proprio ammettere che è esattamente come l'avete descritto voi e quindi entusiasmante (un consiglio perciò a tutti quelli che come me cominciavano a sentirsi un

po' "vecchiotti" con il loro VCS di fronte alla consolle della III generazione: non lasciatevi scappare il Supercharger: è un'esperienza fantastica). "Phaser patrol" entusiasma ed avvince: non sono infatti riuscito a staccarmi dalla consolle fino a quando non sono diventato Hero level A nella versione più difficile. Un piccolo neo della Starpath è la presenza del libretto istruzioni, peraltro fin troppo stringato e poco chiarificatore (ma questi della Starpath hanno mai letto un libretto istruzioni della Activision?) non tradotto dall'inglese in italiano, speriamo che l'importatore ovvi a questa mancanza.

Grazie alla presentazione su VG n. 10 mi sono innamorato di "Escape from the Mindmaster": voi ne avete parlato molto bene anche se con alcune inesattezze: per es. anche quando si risolve il IV labirinto bisogna lo stesso caricare una quarta volta il Supercharger per avere le felicitazioni ed il bonus - il punteggio finale e l'opinione del Mindmaster sulle nostre capacità; per es. il bonus quando si risolvono i 6 labirinti con 9 vite e l'alieno lento è di 100 punti; per es. gli schemi del IV e V labirinto, cioè la disposizione dei campi di forza, delle parti unidirezionali e delle porte d'accesso al labirinto non sono nelle posizioni giuste (sono forse errori di stampa?). Comunque visto che sono riuscito a risolvere i labirinti allego le mappe esatte del IV e V con la strategia migliore per affrontare le varie prove speciali che adotto.

In cambio mi piacerebbe che qualcuno mi spiegasse la strategia che bisogna adottare in "Dragon stamper" nel terzo e conclusivo load (cioè quello in cui bisognerebbe arrivare alla caverna del drago e riuscire a sconfiggerlo). A proposito, prima di concludere vorrei dire che qui a Milano ci sono già dieci titoli in circolazione (3 giochi multiload ed il resto uniload) e l'idea dei PREVIEW inseriti nelle cassette è molto interessante, infatti permette in anticipo di scoprire come saranno i prossimi giochi in commercio (per fortuna che queste cassette non costano molto, perché adesso per acquistare cartucce veramente belle di Atari, Activision, Parker, non si riusciva a spendere meno di ottantamila, novantamila il che rappresenta una spesa non indifferente.

Gian Filippo De Sio Milano

Lodi sperticate per il Supercharger da parte del nostro lettore milanese, entusiasta della complessità e della risoluzione grafica dei giochi della Starpath.

Non possiamo certo darti torto, caro Gianfilippo: il Supercharger è un accessorio quanto mai utile per chi già possiede il VCS (espande per ben 49 volte la memoria della consolle Atari), ed alcuni dei suoi giochi sono veramente di ottimo livello: Escape from the Mindmaster resta uno dei nostri favoriti (a proposito, è vero: due degli schemi di risoluzione pubblicati assieme alla nostra recensione sono stati invertiti; prendiamo comunque atto con piacere che tu stesso hai provveduto a correggerci).



Va comunque aggiunto che non tutti i giochi per il Supercharger sfruttano appieno il suo cospicuo aumento di potenza. Per non sbagliare, è meglio indirizzarsi verso i giochi multi-load; al momento ne puoi trovare quattro: il già citato Mindmaster, Party Mix, Survival Island (nuovissimo!), e Dragonstomper, croce e delizia dell'intera redazione.

Ebbene si, anche noi abbiamo provato a giocare a Dragonstomper, il terribile cacciatore di draghi, ma, dopo aver superato brillantemente la prima fase di gioco ed aver fatto dello shopping un po' alla cieca nella seconda, siamo periti miseramente nella parte conclusiva della missione, anche a causa del libretto di istruzioni, assolutamente insufficiente per riuscire a raggiungere l'ambita meta finale (il drago cattivo che deve essere redento).

Che vuoi farci, è questo il destino dei cosidetti Adventure Games: giochi bellissimi, ma che vanno scoperti un po' per volta: sta a te quindi scoprire gradualmente, partita dopo partita, che funzione hanno i vari diademi ed elisir in vendita al mercato, procedendo per tentativi.

Un favore: quando l'hai scoperto, lo dici in un orecchio anche a noi?



F.D.A. PRESENTA:

Sono Fabio (d'Italia, per intenderci) e, tanto per cominciare devo farvi una domanda un po' insolita: vi arrivano le mie lettere? Ne avrò spedite quasi una ventina, eppure non ne vedo i frutti, o quasi (avete pubblicato quattro miei disegni nei numeri 9, 10 e 11, grazie di cuore!). Quindi mi sorge il terribile dubbio che, dato il loro peso eccessivo per la tariffa di 400 lire, le mie lettere siano state perlomeno cestinate dalla PT!

Insomma, ditemi se vi sono arrivate le mie benedette lettere! Se poi non le avete pubblicate perché non sono abbastanza interessanti, beh... non me ne starò con le mani in mano! Verrà il mio momento, un giorno all'altro!

Non credete di regalar troppi abbonamenti per la Videogara? In questo modo non potreste andare in fallimento (anche se fra molti, molti anni)?

Mi dispiacerebbe a morte andare in edicola, in un bel giorno del 1990, e non trovare più la mia beneamata VG, causa il fallimento! Questa mia brutta ipotesi può sembrare molto azzardata, ma è meglio non essere troppo generosi col pubblico! Per la Videogara dovrebbero essere 10 i giochi in concorso, per due mesi (i giochi in concorso dovrebbero essere fissati da voi, come per la Super Videogara). Dopo questi due mesi si lascerebbe spazio ad altri 10 nuovi giochi in concorso, e così via!

In America, nessuno si lamenta del fatto che sono pochi i giochi per questo tipo di gara! La rivista Electronic Fun, ad esempio (molto rinomata in USA), promuove una specie di Videogara, con il nome di Monthly Contest (Concorso del Mese). In questo concorso mensile i giochi sui quali cimentarsi per fare il record



sono... UNO! Avete capito bene, UNO! Un gioco ogni mese! Eppure nessuno si lamenta di ciò!

Anche la famosissima Electronic Games ha una sua Videogara, la "National Arcade Scoreboard, The Best Scores For Popular Videogames" (non lasciatevi ingannare da quell'"Arcade", i giochi sono proprio da casa!), in cui i giochi in gara non superano la decina! Penso che una simile politica non farebbe male anche in Italia, con VG, non vi pare?

Parlando dei Videogiochi ideati dai lettori... è proprio necessario colorare i nostri progetti? Se non fosse per il colore, vi avrei già spedito almeno una decina di giochi ideati dal sottoscritto. Io, poi, non convivo proprio bene con i colori, sono specializzato nel bianco e nero, e i colori rischiano di non farmi spedire i miei giochi, alcuni dei quali (modestamente parlando) sono abbastanza originali! Cercherò, comunque, di migliorare anche nel colore, se proprio non è possibile lasciare in bianco (e nero) le mie idee!

Parlando ancora di me, vorrei chiedervi se il punteggio di 1.368.380 punti al gioco da bar DIG DUG (Atari/Namco) è il record italiano di questo bel gioco, da voi recensito nel 6° numero di VG. Credo, però, di illudermi già da adesso di non essere il solo ad essere capace della mia impresa!

A conclusione di questa kilometrica lettera, un nugolo di domandine varie:

1) Quanto potrebbe costare in Italia il supersistema della M.A.T.H.?

2) In TV c'era uno spot riguardante River Raid; per terminare, lo speaker annunciava la compatibilità di R.R. con il VCS, l'Intellivision e... Colecovision! Avete capito bene, Colecovision.

3) Avremo anche in Italia l'edizione italiana di Star Raiders a fumetti?

4) Perché non ci parlate un pochino dell'Intellivision III?

5) Qual è il gioco simile ad ASTERIX venduto negli Stati Uniti?

In conclusione vi invito (con singhiozzi ed altre amenità) a pubblicare per intero (o quasi) la mia lettera, perché sono sicuro che gli argomenti da me proposti siano interessanti, e questa lettera può essere capita solo se pubblicata TUTTA!

E poi, sarebbe finalmente la prima volta che pubblicate una mia lettera! Sigh!

Urlando "FORZA ITALIA" (riguardo a PORTRAITS) vi saluto! Bit! Bit!

Fabio d'Italia Milano

La nostra Vidèogara vuole essere un concorso con il più alto numero di giochi in gara possibile. Insomma, un lettore occasionale di VG dovrebbe poter aprire la rivista, guardare alla pagina di Bonus e rendersi conto immediatamente di quali sono i record nazionali delle tre o quattro cartucce gioco che ha a casa.

Ogni tanto anche noi facciamo dei concorsi riservati ad un gioco solo, ma la Videogara vorrebbe proprio essere qualcosa di diverso, e non sarà certo a causa di questo concorso che Videogiochi andrà in fallimento!

Preferiremmo che tu colorassi i tuoi videogiochi del mese, ma se hai dei problemi in questo senso potremmo anche fare un'eccezione, basta che il gioco sia bello e spiritoso... bada però che non sono mica tanti i videogames in bianco e nero in circolazione.

Il tuo punteggio di Dig Dug può benissimo essere accettato come

record italiano, basta che lo "certifichi" con il nostro apposito tagliando. Contiamo che anche l'elenco di record arcade diventa il più ampio possibile.

E concludiamo rispondendo alla tua raffica finale di domande:

1) Non essendo ancora distribuito in Italia, non possiamo ancora fornirti nessuna indicazione di prezzo per quanto riguarda il rivoluzionario sistema della M.A.T.H.

2) La TV aveva ragione! Le versioni realizzate dall'Activision per il gioco River Raid sono ben 3: Atari, Intellivision ed anche Colecovision.

3) Crediamo proprio di no, ma non si sa mai...

4) La Mattel ha rinunciato ad impegnarsi sul progetto Intellivision II. Dopo le sue ultime disavventure, poi...

5) Il gioco si chiama Taz, che è il nome di uno dei Tasmanian Devils, simpatici personaggi dei cartoni animali "Looney Times" della Warner Brothers. Il gioco comunque è assolutamente identico.

Scusaci per non avere pubblicato per intero la tua lettera, ma in questa rubrica cerchiamo di trovare spazio per tutti.

ARRABBIATO

Spettacolare Redazione di VG, mi devo congratulare con voi per la vostra riuscitissima rivista (a dir poco affascinante!!).

Perché non avete pubblicato la mia lettera, spedita il 12/12/83? Sono molto arrabbiato con voi!!!

Ma ora passiamo alla lettera vera e propria:

1) Evitate lettere (o almeno abbreviatele) "sciocche" come quella di quel tale mch di defender, pubblicata sul numero 12; se pubblicate lettere così lunghe, non rimane più spazio per le altre lettere, magari più concise e "intelligenti" (per carità non dategli retta se vi invierà qualcosa su Space Dungeon, è sufficiente Defender!).

Mettete per intero invece le lettere come quella di un certo Daniele Zambrini, ricca fra l'altro di utili strategie.

2) L'angolo della strategia: Car Action: non distruggete nessuna macchina! Alla fine riceverete un bonus di ben 5000 punti; se, ahimè, ne distruggete una sola riceverete un bonus di 200-500 punti, a seconda dello schermo.

Popeye: se per caso ci sono Timoteo e Bacheca che vi riempiono di bottiglie e teschi, avendo qualsiasi dei due sopracitati a un millimetro di distanza dall'omino, tirando un normale pugno sareste sicuramente uccisi; allora premete il pulsante "punch" (pugno, non punk, ndr) e quasi nello stesso tempo spostate il joystick nella direzione opposta al pugno: fatto. Popeye tirerà il pugno in due direzioni nello stesso tempo!

3) Trionfo! Su videogiochi vedrete i tanto sospirati!!!!!! (il milione) a River Raid di Activision. Quando vedrete le foto (a partire da 80000 PTS) mi premierete con l'abbonamento?

4) Allargate il posto della posta!!!

5) Non pubblicate lettere che criticano Pac-Man! La vecchia pallina deve ricevere solo complimenti! Se vedrò lettere critiche verso Pac, non leggerò più il posto della posta per almeno 100 Pac-Anni (un Pac-Anno equivale a un numero di VG)!

6) Perché non fabbricano un joystick con una tastiera tipo Mattel per il VCS? Sarebbe possibile giocare Dracula o altri giochi sullo stesso!!!

7) Non date troppa importanza a quel Ricc (o come diavolo si chiama): i suoi fumetti sono di una confusione unica!

La grafica, poi, fa impietosire la pietà in persona!!!

8) Sono possessore di un VCS Atari da 3 anni; ho intenzione di costituire un club di videogiocatori (di qualsiasi marca), Philips, Mattel.

Contattatemi!!!

Bodrato Giulio Milano

Arrabbiatissimo Giulio, speriamo di farti calmare rispondendo ai tuoi quesiti; prima però permettici di dissentire per i tuoi sciagurati giudizi sul Defender di MCH e sui fumetti di Ricc. Questi due videoartisti sono gli idoli della nostra redazione! Ci siamo rotolati dalle risate per tre settimane dopo aver letto le acutissime dissertazioni su Defender e sui Gufi, e le storielle di Riccardo Baroni troneggiano ancora in bella vista nella nostra redazione.

Bando alle ciance, grazie per le tue strategie (siamo riusciti a strapparle a Pss, psss... dopo lunghi ed estenuanti combattimenti).

Sappi che non sarebbe sufficiente



un joystick con tastiera per rendere Dracula compatibile Atari: il gioco così com'è è troppo complesso per le capacità di questa consolle, e si dovrebbe rinunciare a molte delle sue caratteristiche per renderlo compatibile. Crediamo che a queste condizioni non ne varrebbe neppure la pena.

Non possiamo promettere di non pubblicare più lettere che criticano Pac-man, perché altrimenti dovremmo promettere di non pubblicare anche quelle che lo lodano. Quel che è giusto per i detrattori vale anche per gli estimatori: ma se così fosse niente più Pac-Man nella nostra posta e sinceramente non ce la sentiamo di dare un aut-aut al "divoratutto".

Facci avere costantemente notizie del tuo club; attendiamo con ansia la tua foto esclamativa in redazione, dopodichè non vi saranno ulteriori impedimenti per farti ottenere l'abbonamento.

UNA SFIDA ALL'ULTIMO SANGUE

Spett.le Redazione di Videogiochi, sono un ragazzo di 15 anni e possiedo un sistema Intellivision; non mi sono mai fatto sfuggire una vostra rivista tranne la prima.

Ora, vedendo e rivedendo i giochi di ogni marca che avete provato per noi, proporrei una serie di sfide tra noi recordmen e i vostri esperti, su tutte le marche di cassette. Queste sfide sono in realtà tornei a premi; uno al mese è abbastanza. Per organizzarli potete fare con comodo, scrivendo un articolo nella pagina dei bonus. Che ne dite di questa idea?

Reale Massimo Milano

Un bel giorno potremmo anche decidere di pubblicare sulla rivista i record della nostra redazione, a puro titolo di curiosità: alcuni sono veramente ottimi, superiori anche a quelli della videogara (a cui, per ovvie ragioni, non possiamo partecipare). Altri sono un po' meno validi, e quindi ci guarderemo bene dal pubblicizzarli onde evitare brutte figure.

Quanto poi ad una sfida dal vivo con i vari recordmen, non ce la sentiremmo di affrontare un cimento tanto impegnativo: probabilmente soccomberemmo di fronte ai nostri giovani e pimpanti avversari! Del resto, anche i giornalisti sportivi non accetterebbero mai di sfidare in una partita regolare la nazionale di Bearzot, non credete?

I RECORD DA BAR

V.G., è un appassionato videogiocatore milanese quindicenne a farvi i soliti complimenti, e a darvi solo un consiglio: potreste inserire 1 o 2 misere paginette in più dedicate ai record italiani o mondiali (a vostra scelta), dei videogiochi da bar?

Se non potete, in preda alla disperazione mi darò all'alcool, sigh! Ma mi accontenterò dei record dei giochi: Olympic Games, e Zippy Race.

Ha! Ora che mi viene in mente non abolite la parte relativa ai flipper che non sono usciti affatto di moda!

Tanti super videosaluti da

Giuseppe Stancanelli Milano

Già dal numero scorso abbiamo cominciato a stilare una classifica ufficiosa dei videorecord italiani, ora sta a voi arricchirla e renderla sempre più attendibile.

Evita perciò di affogare i tuoi dispiaceri nella grappa, ma cerca di battere i primati quanto mai cospicui a Zippy Race ed Olympic Games, che in realtà si chiama Hyper Olympics, se, come pensiamo, è al gioco della Konami che ti riferisci.

Tranquillizzati, la parte dedicata ai flipper non verrà abolita. Tanti videosaluti anche a te da parte dell'intera redazione.

TRA UN HAMBURGER E L'ALTRO...

Spettabile redazione di Videogiochi.

Sono un genitore appassionato di videogames e vi mando allegata a questa lettera un'istantanea del mio ultimo record stabilito con Burgertime (Intellivision), che è di 188600.

Trovo i videogiochi molto rilassanti, per questo, quando torno a casa, non c'è santo che tenga, io mi faccio la mia dose di Burgertime. In ufficio abbiamo creato una gara di videogiochi, vi partecipano tutti i colleghi maggiori di trent'anni possessori di basi Atari e Intellivision, con relativo scambio di cassette.

Questa è la quarta lettera che vi spedisco con un mio record, spero che la pubblichiate!

(Capirete la mia ansia di far vedere ai miei colleghi che sono riuscito



ad entrare nella vostra videogara).

Avendo acquistato a Natale alcune periferiche per l'Intellivision tra cui il simpaticissimo Lucky vorrei proporvi di aprire uno spazio dedicato ad esso nella rubrica sui computer, come fare programmini, consigli e prova di alcune cassette, etc, etc.

Come potrei impiegare l'espandibilità di memoria del Lucky?

Potreste elencarmi dei giochi tipo labirinto usciti per l'Intellivision negli ultimi mesi?

N.B. A tutti gli Intellivisionaires: non abbiate paura della concorrenza, è la base più bella del globo!!!

Costantino Tranchina Milano

osta il posto della posta il posto de

Ebbene si, c'è chi come attività dopolavoristica sceglie di giocare a tennis, chi preferisce gli scacchi, chi decide di dedicarsi ai francobolli... questo gruppo di maturi videogiocatori milanesi ha optato per qualcos'altro, e non ha certo motivo di vergognarsene (ci mancherebbe altro, l'AIVA assicura ufficialmente che il videogame è da considerare attività ginnico-sportiva a tutti gli effetti).

Abbiamo pubblicato la tua lettera, caro Costantino (al quarto tentativo hai finalmente fatto centro!), ma per quanto riguarda la videogara e i tuoi



hamburger dobbiamo darti una piccola delusione: i tuoi 188.600 punti sono, ahimè, assolutamente insufficienti per entrare in classifica. Meritatissimi quindi gli sfottò che — a questo punto è inevitabile — i tuoi colleghi di ufficio non mancheranno di indirizzarti. Ma tu non desistere, e tenta con un altro gioco: la concorrenza è veramente troppo agguerrita per Burgertime!

Per quanto riguarda il Lucky, stiamo considerando la possibilità di dedicare uno spazio fisso sulla nostra rivista ai vari sistemi che trasformano in computer le consolle per videogioco. Il Lucky è appunto tra questi.

Se poi vuoi farti consigliare dei buoni giochi di labirinto per il tuo sistema Mattel i primi che ci vengono in mente sono Scooby Doo's Maze Chase (appunto per l'Intellivision Entertainment Computer System) ed il più recente Treasure of Tarmin, seconda puntata dell'avventura di Advanced Dungeons & Dragons. Ma ce ne sono talmente tanti...

UN CAMPIONE A NONANTOLA

Carissimo Videogiochi
questa è la seconda volta che vi scrivo, so che siete sommersi di lettere, ma non demordo.

Vorrei sapere il record italiano e quello mondiale di Mousetrap, che per me è il miglior videogioco esistente, dopo Robotron 2084 e Tron (a proposito, perché non avete recensito nessuno di questi 3 videogiochi?).

Modestia a parte, credo proprio di essere un campione di Mouse Trap, e vorrei confrontarmi con i record ufficiali.

Ciao ed in bocca al Ghost!

Giovanni Perrone

Come abbiamo già detto una volta, visto che non demordere serve a qualcosa?

La lettera di Giovanni giunge decisamente a fagiolo: avrete già notato sul nostro elenco ufficioso di record il nome di Mirko Bruni, un tredicenne residente a Nonantola, in provincia di Modena, che è riuscito ad ottenere alla sala gioco Paradise del suo paese il fantastico punteggio di 19.650.250 proprio con il tuo gioco favorito, Mouse Trap della Exidy.

La strepitosa prestazione, che si è protratta per circa 10 ore e che è stata interrotta soltanto dall'esaurimento fisico del protagonista, costituisce una delle migliori prestazioni mondiali. Una testimonianza della regolarità della partita è stata offerta anche dalla presenza sul posto delle telecamere di Telemodena.

Visto che ti dichiari tanto in gamba, vogliamo proprio vedere se sarai in grado di raggiungere almeno quota 20.000.000. Noi lo speriamo; per il momento, tanto di cappello e tutti gli onori che si merita a Mirko, nuovo primatista europeo, italiano e modenese di Mouse Trap.

A Giovanni ricordiamo invece che di Tron abbiamo già parlato, e che non escludiamo di inserire prossimamente anche Mouse Trap e Robotron nella sezione di "Al bar" dedicata alle vecchie glorie.

COMPUTER COMPUTER

"Io propongo un ampliamento della rubrica i Giocomputer. Propongo anche una rubrica sul Lucky, potreste chiamarla "Fortunato, ... Lucky", come dire "molto piacere, Lucky".

Riccardo Roscilli

"Perché non espandete la vostra rubrica "Di Fronte al Fatto Computer" ed in particolare LIST? Perché non fate dettagliate descrizioni degli home computers? Perché, oltre ai videogiochi, non provate altri programmi in generale?".

Flavio De Pasquale

"Perché non riservate, in una rubrica come Giocomputer, uno spazio per i programmi dei lettori? Perché non promuovete altri concorsi come la Computition?".

Alberto Galanti

"Apprezzo il vostro impegno nel cercare di aumentare la già ampia diffusione di questo tipo di giochi che hanno il merito di avvicinare le nuove generazioni — e spero non solo quelle — ai computers che ben presto diventeranno ben più di un compagno di giochi per tutti noi. Quindi credo che un ampliamento delle rubriche sugli home computer non guasterebbe".

Attilio Arena

"Vi scrivo per spezzare una lancia a favore della rubrica Di Fronte al Fatto Computer, anche se spesso pubblicate lettere di lettori contrari. Io sono un neofita, ed è grazie a voi che mi sono comperato uno Spectrum e ora mi sto divertendo".

Piero Cingolani

"Mi sembra che l'argomento computer non sia così curato come gli altri: aggiungete un supplemento che parli solo dei giochi per compu-

ter, nuovi programmi, l'utilizzo di periferiche, linguaggio macchina del micro 6502 etc.".

Francesco Chillà

Ecco altre lettere di lettori procomputer. Siamo orgogliosi di dire che a tutte le richieste è stata data una risposta positiva!

Aumentare Giocomputer? Ecco, rinnovata, la rubrica dei giochi per computer: più giochi, più belli, più nuovi!

Espandere "Di fronte al Fatto Computer"? Beh, più che essere diventata la parte predominante di una nuova rivista, sorella di Videogiochi, e interamente dedicata all'argomento... non si poteva fare.

Spazio per i programmi di lettori: di nuovo H.C., la nuova rivista.

Insomma, è inutile continuare: Videogiochi ha scelto di dar ragione a tutti, a quelli che la volevano più concentrata sui games, e a quelli che volevano "anche gli altri programmi" e più spazio per i computer.

VIDEOGIOCHI SI, MA SOLO AL BAR

Spett. redazione di "Videogiochi", anzitutto complimenti sinceri per la bellissima rivista, una grafica stupenda e ottimi articoli... Quando vi deciderete a parlare di meno sulle stupide e limitate cartucce-games che occupano regolarmente almeno una decina di pagine nella rubrica "A che gioco giochiamo"? Ogni numero della rivista pubblicate recensioni di circa 10 cassette-gioco, contro i 2-3 "veri" videogames, i "coin-op", i sistemi dedicati ispiratori delle squallide trasposizioni casalinghe. Confrontate un Pac-man Atari o un Defender con l'omonimo gioco Midway o Williams: i limiti sono palesi, le differenze incolmabili.

O un "Burger Time" Mattel con la versione "coin-op": grafica, sonoro, comandi, dinamica sono tutte a favore di questi ultimi. Perché spendere tutti quei soldi per comprarsi una consolle con relative cartucce, quando con 200 lire si può giocare una partita di ben altro livello? Se siamo tutti affetti da pigrizia galoppante e non vogliamo assolutamente cacciare il naso fuori casa, allora con quei soldi compriamoci un Atari XL800: avremo un home computer con in più gli stupendi giochi del 5200 (che giustamente la casa non commercializza in Europa, perché deve ancora smaltire le rimanenze degli obsoleti VCS), o un Cbm 64 che ha un vasto catalogo di games, e non è il caso che nomini lo Spectrum.

Quindi, datevi da fare e recensite soprattutto "coin-op", approfondite l'aspetto della programmazione e delle tattiche da adottare, con degli schemi ben precisi.

È questo che ci si dovrebbe aspettare da una rivista specializzata. Non credete?

Ecco alcuni dei più bei "coin-op" che vorrei vedere recensiti: Le Bagnard, Super Pac-man, Burger Time.

Inoltre, vi comunico che a Roma (che ho pattugliato in lungo e in largo) non esistono giochi come Robotron, Joust, Tron, Dracula... sembra impossibile, ma ancora non ho visto una sola macchina di Tron!

Ho conseguito 368.000 punti al Super Pac-man della Namco: com'è come punteggio?

Concludo con un appello a tutti coloro che vorranno scambiare strategie e tattiche varie sui giochi "Super Pac-man", "Ms. Pac-man" e "Le Bagnard". Scrivetemi a Luca Morandi - via Isacco Artom 95 - 00151 Roma.

Grazie dell'attenzione... Buon proseguimento!

P.S.: questa lettera non vuole essere "l'elogio dei coin-op", è solo un'opinione e neppure pretendo sia pubblicata...

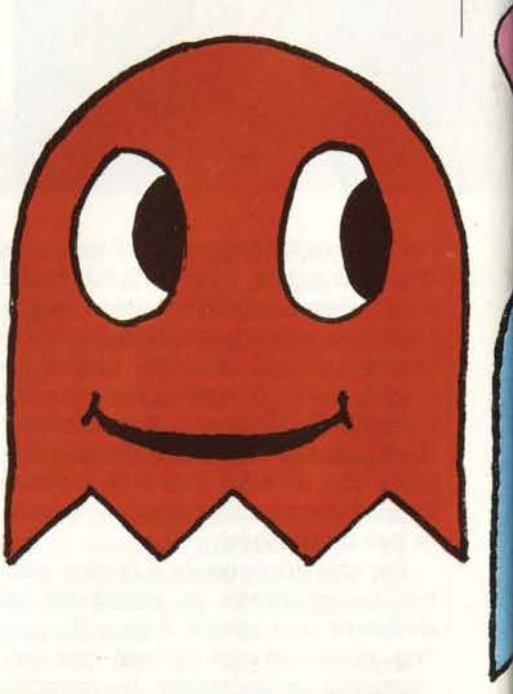
Luca Morandi - Roma

E invece preferiamo discuterne proprio su queste pagine, perché la tua appassionata e trascinante arringa ci sembra quanto mai sensata.

Siamo d'accordo con te nell'affermare che i giochi a gettone meritano il massimo dell'attenzione: anche noi abbiamo avuto il primo contatto con il mondo dei videogames grazie agli allora affascinanti Pong, Asteroids e Breakout, giochi del resto mai traditi, anche se ora possono apparire ridicoli se confrontati con i futuristici lasergames.

Maggior spazio al bar, certo: questo sta già accadendo su VG, te ne sarai già accorto, e tutte le rubriche dedicate agli arcade (gare, classifiche, recensioni, suggerimenti e strategie dei lettori, varie ed eventuali) sono destinate ad ampliarsi via via sempre di più. Ma... Si, c'è un ma. Non è necessario che tutto questo nuovo spazio dedicato ai giochi da bar vada sottratto ad "A che gioco giochiamo?", che consideriamo la rubrica principale di VG per il gradimento di cui, pare, gode (i dati del referendum, che pubblicheremo in uno dei prossimi numeri, lo dimostrano). In secondo luogo, crediamo che descrivere molto dettagliatamente le varie cartucce-gioco sia essenziale per i nostri lettori; già siete costretti a spendere 60.000 lire (quando va bene) per acquistare un gioco, noi ci illudiamo di potervi aiutare, non dicendovi però quale sia il titolo migliore da acquistare, ma facendovelo scegliere sulla base di una conoscenza del gioco abbastanza approfondita (questa è la nostra scelta di principio, e non ci stancheremo mai di ribadirla).

Certo, l'adattamento alla consolle domestica dei gloriosi titoli a gettone si dimostra per la stragrande maggioranza dei casi deludente; ma,



suvvia, non esistono solo Pac-man e Burgertime: ci sono anche Pitfall e Truckin', titoli originalissimi che per la loro particolare struttura di gioco (la durata della partita prima di tutto, ma non solo) non potrebbero trovare accoglienza nelle sale-giochi.

Inoltre, non dimentichiamolo, c'è anche un sistema Colecovision che, se non riproduce perfettamente Zaxxon, Mr. Do! e Lady Bug, poco ci manca.

Siamo sicuri di trovarti d'accordo su queste nostre osservazioni; ottimo ma non da record (devi quasi raddoppiarlo) il tuo 368.000 a Super Pac-man, e ricordati di mandarci le tue strategie di Super Pac-man, Ms. Pac-man e Le Bagnard per "Pss, psss...".

TOH?!

Spett. Videogiochi,
possiedo la console Intellivision della Mattel con molte cartucce, tra cui Skiing.

A titolo di curiosità ho provato a tenere lo sciatore al di sopra della linea del traguardo.

Il totalizzatore dei secondi, dopo i 999 secondi si è azzerato, ma poi ha proseguito il conteggio con due cifre soltanto invece di tre.

Ogni volta che scoccavano i 99 secondi davanti ai numeri cominciavano ad apparire strani segni e dopo questi sono apparse le lettere dell'alfabeto, e poi ancora altri simboli misteriosi.

Ancora un po' di attesa ed ecco le lettere in corsivo.

Alla fine, ogni 99 secondi sono arrivati dei quadrati divisi in quattro parti colorate.

Le combinazioni erano infinite e i colori cambiavano continuamente.

L'esperimento è durato un paio d'ore: ogni tanto raffreddavo la console con un fohn ad aria fredda ma non bastava. Alla fine ho dovuto interrompere tutto perché il mio Intellivision e la mia cartuccia stavano per friggere.

Vorrei per favore chiedervi una spiegazione di tutto ciò.

Alessandro Dosso Venezia Lido

Non sempre i programmatori di videogames riescono a prevedere compiutamente tutte le possibili alternative di azione che un gioco comporta.

Nel tuo caso, all'anonimo autore dello sci Mattel non deve essere passato neanche lontanamente per la testa che un concorrente si sarebbe rifiutato di tagliare il traguardo, tanto era ovvio che in un limite di 999 secondi, anche a costo di sbattere la testa contro ogni albero, qualunque sciatore ce l'avrebbe fatta.

Ma ecco che accade l'imprevisto: il tuo campione non vuole completare il percorso, il tempo passa e dopo i 999 secondi il programma è decisamente in "panne" e non sa più cosa fare perché nessuno gliel'ha detto ed allora non gli resta che cercare disperato tra i circuiti qualcosa, cifre o simboli non importa, con cui proseguire il conteggio, che non può assolutamente fermarsi a meno che non venga tagliato il traguardo.

Proprio così, i programmi, quando accade l'imprevisto, non possono prendere decisioni autonome, non sanno farlo e del resto ci avrebbe dovuto pensare chi li ha scritti. Loro, poverini, non sono che dei meri esecutori di ordini e niente di più. Il tuo è un caso strano ma è abbastanza originale per essere pubblicato, se non altro perché sei riuscito a scoprire un mondo di stranezze (i quadratini colorati?) che neppure noi avremmo immaginato.



Con questo non vogliamo affatto istigarvi al "sabotaggio" sistematico delle cartucce, che talvolta può pure riservare qualche dispiacere, ma comunque sappiate che anche in ICE TREK (Imagic), alla fine dello schermo dei caribù, se uccidete un animale mentre la Dea sta per congratularsi con voi ne succedono delle belle!

P.S. Poi basta un reset e si riaggiusta tutto!

INTY SUPER-FOOTBALL?

Alla carissima attenzione di "Videogiochi".

Non avendo letto i primi 6 numeri di V.G., perché da me sconosciuto, mi scuso anticipatamente se le domande che vi porrò saranno già state fatte.

Ho letto la vostra rivista, in particolare le pagine dedicate da voi in "A che gioco giochiamo?" a proposito della cassetta dell'Intellivision: Football.

Avendo comprato l'Intellivision circa 1 anno fa e avendo ricevuto in omaggio dal negoziante la lista di tutte le cassette disponibili (allora) mi sono subito accorto che esistevano due cassette del "Football".

La prima chiamata comunemente "Football" e la seconda chiamata "Il super Football".

Naturalmente quest'ultima cassetta portava fotografia e descrizione. Per la fotografia ho notato che il campo era tipo "Soccer" cioè in prospettiva, per la descrizione dice che avremmo perfino i replays istantanei.

Questa cassetta – riporta – sarà disponibile a fine 83 - inizi 84 e perciò vorrei sapere:

– Se sarà puntuale come sopra detto.

– E se voi ne sapete qualcosa, cosa consigliate.

Forse mi sono dilungato troppo in spiegazioni, vi faccio ancora una volta le mie congratulazioni per la vostra rivista (molto valida).

Lacasella Carlo - Vicenza

Il programma a cui ti riferisci era stato in effetti riprodotto tra le illustrazioni della primissima edizione del catalogo Mattel e faceva parte di una ipotetica serie di titoli per quello che negli intendimenti doveva essere il computer Intellivision. Da allora molta acqua è passata sotto ai ponti e, come avrai certamente notato, anche i programmi della Mattel hanno subito profonde trasformazioni, soprattutto per quanto riguarda la parte "computerizzata".

Quello che hai visto, come del resto il fantomatico programma per la gestione dell'allenamento fisico e quello sulle analisi finanziarie, era a nostro avviso solo un progetto, un prototipo indicativo su quelle che avrebbero potuto essere le potenzialità dell'Intellivision trasformato in computer.

Molto probabilmente i titoli in questione erano stati anche sviluppati e forse già si trovavano in uno stadio avanzato di progettazione, ma nel frattempo alla Mattel si stavano anche formulando nuove ipotesi sull'utilizzo di un "Entertainment Computer System" creato sulla base della console.

Ecco che così le parti utilizzate per la trasformazione del sistema hanno cambiato forma, dimensione e, soprattutto, indirizzo.

Il computer Mattel-Inty è oggi totalmente rinnovato rispetto al prototipo presentato sul primo catalogo, e soprattutto è chiaramente orientato ad una fascia di utenza molto più incline agli scopi educativi e didattici che non alla complessa arte del Football americano o del mercato borsistico.

Molto probabilmente alla Mattel hanno preferito non cercare di trasformare una console per figli in un computer per genitori, decidendo invece di continuare il dialogo intrapreso con il proprio pubblico giovane nell'intento di prenderlo per mano verso l'intricato mondo della programmazione. Forse è stato meglio così, o forse no, ma probabilmente il giudizio non spetta a noi.

Ad ogni buon conto l'allettante progetto di un Super Football è stato per il momento accantonato anche se, a onor del vero, ad ogni fiera specializzata si continua a sentirne parlare come se dovesse uscire da un momento all'altro.



Non preoccuparti comunque, se mai quel momento verrà noi saremo i primi a saperlo e, naturalmente, a comunicartelo.

POTENZA, POTENZA!

Spett. Redazione,
la risoluzione grafica di un videogame da casa dipende più dalla poten-

za in kbyte della console o più dalla cartuccia? Se, come io penso, dipende dalla console, acquistando l'espansione di memoria Lucky per l'Intellivision quali cassette migliorerebbero graficamente?

Spero rispondiate a questa lettera che vi giunge dal "profondo sud". Saluti cordiali.

E. Fasullo e E. Magnella - Potenza

Fino a non molto tempo fa si pensava che le capacità di un sistema di videogiochi da casa fossero determinate esclusivamente dalla sua potenza in bytes, che si traduceva poi in una maggiore o minore capacità di gestire la grafica, gli oggetti in movimento, la dinamica dell'azione sul video etc.

Insomma, con pochi bytes a disposizione nessuno credeva che si sarebbe riusciti a oltrepassare i limiti fisiologici della console, salvo poi ottenere risultati comunque sorprendenti con la limitata memoria a disposizione.

Oggi questi fattori sono comunque determinanti, ma non contano più di tanto ai fini del successo di un sistema.

Chi la pensava così infatti non aveva certo fatto i conti con i programmatori di videogames, una pattuglia di disperati che abitualmente passano il loro tempo a "spolpare" i microprocessori nell'intento di comprimere giochi assai complessi in una angusta piastrina di silicio.

Attualmente le eventuali manchevolezze di un sistema vengono ampiamente sopperite da una più accurata programmazione della cartuccia, cui eventualmente si unisce anche una capacità di memoria aggiuntiva per completare quella della console.

Un tipico esempio di questo tipo di soluzione viene offerto dal Decathlon di David Crane, che si avvale di ben 8 k di memoria residente nella cartuccia.

Un'altra interessante trovata è stata quella della Starpath, che con il suo Supercharger espande le capacità mnemoniche del VCS fino a 6272 bytes.

Insomma, c'è sempre il modo di aggirare, se non proprio di scavalcare ogni tipo di ostacolo, anche quelli che fino a pochi anni fa sembravano insormontabili.

Quanto al Lucky ci sembra invece che tu abbia fatto un po' di confusione. Il sistema Lucky, che trasforma l'Intellivision in computer, è formato da un insieme di periferiche che gli permettono di diventare un vero e proprio microcalcolatore.

La base della configurazione è formata dalla tastiera (Computer keyboard) e da una unità centrale (Computer adaptor) in cui risiedono le memorie ed il linguaggio Basic.

L'Entertainment Computer System — così si chiama il "tutto" — aumenta certamente le possibilità di "lavoro della console ma lascia totalmente inalterate le caratteristiche delle cartucce normali, quelle cioè previste per funzionare con il solo Intellivision.

Quelli che sulla carta dovrebbero invece migliorare nel risultato sono i titoli previsti espressamente per funzionare con l'ECS, di cui possono certo sfruttare la tastiera come strumento di interazione con l'utente. Aspettare per credere...

UN TASTO DOLENTE

Spettabile redazione di videogiochi

a parte vi invio un annuncio che spero gentilmente pubblicherete. Approfitto dell'occasione per porvi un argomento che credo tocchi molto da vicino tutti noi appassionati di videogames. Si tratta del prezzo dei giochi.

Non vi sembra che 80 o 90 mila lire per una cassetta siano molte? Io non credo che tenendo i prezzi così alti si possa favorire uno sviluppo ed un ampliamento del mercato.

Io penso che una cassetta dovrebbe al massimo costare sulle 30 mila lire. Sarei dell'opinione che la nostra rivista debba impegnarsi a fondo per calmierare il mercato e in un certo senso condurre una campagna molto incessante a favore del pubblico di consumatori. Ormai la realtà dei videogiochi casalinghi e il mercato che ne consegue meritano un trattamento di incoraggiamento e non di freno. Ci sarà sempre la persona che 90 mila lire le può spendere senza problemi ma tenuto conto che il gioco esaurisce ben presto la sua carica di interesse e che perciò il suo ammortamento costo per partita risulta sempre e comunque molto alto, la gran massa dei possibili utenti ne sarà tenuta lontana preferendo senz'altro spendere le 200 lire per giocare in una sala giochi. Questo potrebbe far pensare a una manovra delle ditte costruttrici dei giochi per incrementare l'uso dei giochi da sala a scapito di quelli casalinghi. Penso che siamo tutti d'accordo sul fatto che i videogames casalinghi, intelligentemente adoperati, siano un fattore molto positivo nello svolgimento del tempo libero dei giovani e meno giovani impegnandoli e divertendoli e nel contempo allontanandoli da quei pericoli che un cattivo uso del tempo libero potrebbe procurare loro. Perciò invito voi e tutti gli appassionati di videogames a esprimere dei pareri su come esercitare delle pressioni presso le case costruttrici e distributrici per poter avere un mercato di videogames a prezzi, diciamolo pure, più ragionevoli. Ringrazio voi e tutti quelli che vorranno intervenire.

Fulvio Sinigaglia

Beh, come negarlo? Il fattore più importante che nega al mercato dei videogames domestici la crescita e l'espansione che pure gli sarebbero possibili è costituito proprio dai prezzi. Noi di Videogiochi saremmo i primi a rallegrarci di un loro eventuale abbassamento: videogames più abbordabili per le tasche dei teenagers, quindi più videogiocatori in circolazione e, probabilmente, più gente interessata alla nostra rivista.

Ma, ahimè, il prezzo di un prodotto è stabilito perentoriamente dalle

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

leggi della domanda e dell'offerta; tutto quello che noi possiamo fare a proposito è quello di informarvi costantemente sul costo delle varie cartucce-gioco ne "Il Mercato", la nostra rubrica a ciò deputata. Ultimamente, comunque, qualcosa sta cambiando, te ne sarai già accorto: alcune case, dopo aver sopravvalutato le possibilità di crescita del mercato (almeno a queste condizioni), hanno drasticamente cambiato la loro strategia, e ridotto i prezzi; nel futuro la tendenza sarà ancora in questa direzione, noi crediamo.

Con un po' di attenzione, comunque, si può riuscire a trovare qualche ottima cartuccia attorno alle 30.000 lire anche adesso. E poi, puoi sempre iscriverti a qualche club in cui i soci pratichino lo scambio reciproco dei giochi.

NEPTINA, DOVE SEI?

Sono un ragazzo di quattordici anni, felice possessore di un VCS.

Ho passato ore ed ore davanti al televisore tentando di scoprire il mistero di Fathom, sono arrivato al settimo livello e dopo aver scoperto la prima e la terza parte del tridente non sono riuscito a trovare la seconda. Sarei contentissimo di ricevere indicazioni al riguardo. Se non volete che io muoia di vecchiaia davanti al televisore rispondetemi.

C'è già qualcuno che ha spedito la risoluzione del mistero?

Cordiali saluti.

Marcello Caprioli - Mesagne (Br)

Coraggio: vai alla pagina di bonus e consulta la risoluzione del settimo ed ultimo livello di gioco: troverai anche l'elenco completo di tutti e dieci i vincitori del concorso.

Se non sei riuscito a scovare l'ultimo frammento di tridente, sospettiamo che il tuo Proteo sia passato sullo schermo giusto, ma che la stellina non sia apparsa. È una possibilità, fa parte del gioco, ed anche a noi ha procurato qualche problema, come del resto avevamo già accennato nella recensione.

Ti abbiamo così evitato di morire di vecchiaia, ma vogliamo che tu partecipi con maggior successo a qualche altra iniziativa, Forza, ti attendiamo trionfatore!

SUPER-JOYSTICK

Cara redazione

sono un vostro accanito lettore. Possiedo una consolle Atari.

Ho 11 anni e sono un amatore di tutti i videogames.

Ho letto di un joystick realizzato dalla Colecovision che si chiama "super action controller".

Nel n. 12 di Videogiochi c'è invece un'inquadratura del joystick "Point Master Pro" dell'Imagic.

Le mie domande sono:

1) Qual'è migliore?

2) Quanto costano?

3) Sono facili da usare?

Lorenzo Patrassi - Padova

Il Point Master Pro ed i Super Action Controllers della Coleco sono due comandi di gioco profondamente diversi: il primo è realizzato per Atari, ha un prezzo di 59.000 lire e non presenta altre particolarità rispetto ai comandi di serie, se si eccettua la conformazione anatomica della leva, il tasto di fuoco sulla sommità, ed il cosidetto circuito di fuoco rapido, vale a dire la possibilità di attivare il fuoco a ripetizione semplicemente tenendo premuto il joystick, cosa questa che non è attuabile su tutti i giochi.

Completamente diversi dai Point Master Pro sono i Super Action Controllers della Coleco, dei sofisticatissimi comandi realizzati per questa consolle e che permettono di avere impulsi di ritorno molto efficaci e coinvolgenti, e di poter controllare in misura sorprendente l'azione in alcuni giochi Coleco, particolarmente nel Baseball e nel Football.

Naturalmente per raggiungere l'uso ottimale in un comando tanto complesso sarà necessaria un po' di esperienza.

Per questi specialissimi accessori non abbiamo però ancora indicazioni di prezzo.



NOSFERATUS

Una antica casa è posseduta dal male; da molti anni ormai è abitata solo da fantasmi, spettri e perfide creature.

Il protagonista dell'avventura si chiama Bertoldo, può saltare, inginocchiarsi e sparare in cinque direzioni. Soltanto nella stanza di Nosferatus Berto cammina in tutte le direzioni e non può sparare.

ARMI: le armi di Berto sono un arco e 5 frecce; queste ultime però si sprecano facilmente, è meglio quindi frugare nei mobili sperando di trovarle. Inoltre Berto possiede tre fiale di acquasanta che rendono immuni da ogni creatura, eccetto il vampiro, per breve tempo.

Il vampiro, infatti, si arresta soltanto di fronte ad un crocefisso.

NEMICI: si dividono in notturni (compaiono soltanto dalle 10 di sera alle 6 del mattino) e diurni (dalle sei di mattina alle 10 di sera). Nosferatus compare a mezzanotte e va via alle 5 del mattino.

Mosche: girano in gruppo vagando a caso senza badare a Bertoldo; al contatto provocano una ferita.

Topo: per ucciderlo basterà saltare al momento giusto e ricadere sopra di esso.

Ragno: se scende fino a terra ti sbarra la strada, quindi aspetta che risalga. Se riesce a toccare Berto gli ruba una croce, uccidendolo le recupera però tutte.

Custode: verrà verso di te lanciando dei coltelli ad intervalli irregolari; dovrai approfittare di uno di questi intervalli per colpirlo con due frecce. Potrai evitare i coltelli inginocchiandoti o saltando.

Fantasma: svolazza nella stanza piuttosto lentamente, ma ogni tanto compie una picchiata verso di te. Puoi eliminarlo con una freccia.

Pipistrello: si muove ignorandoti come le mosche, ma è molto veloce e sfarfalla imprevedibile.

Scheletro: ti cammina incontro velocemente, devi avere tempo di colpirlo tre volte prima che ti raggiunga, altrimenti è consigliabile

VIDEOGIOCO DEL MESE

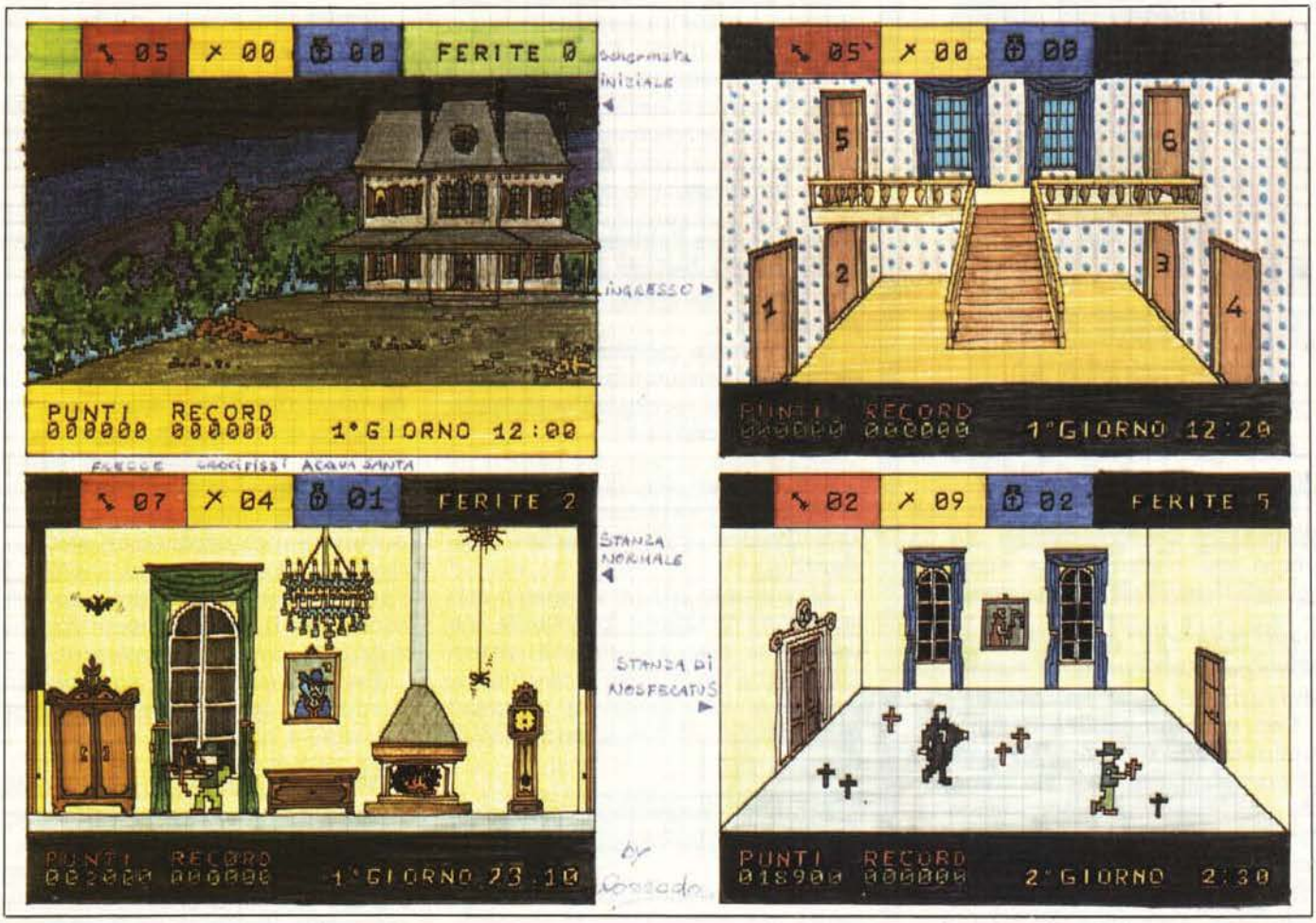
uscire dalla stanza e rientrare sperando di trovarlo sufficientemente distante per finirlo.
Strega: si comporta come il custode ma ti lancia palle infuocate che ti provocano tre ferite. Muore colpita da due frecce.
Nosferatus: una volta trovata la stanza cruciale puoi aspettarlo fino a mezzanotte, ora in cui egli farà comparsa sul portone. Egli ti rincorrerà cercando di dissanguarti, ma tu puoi fermarlo piazzando un crocefisso. Dopo un po' le croci scompaiono. Berto deve cercare di recuperarle dato che non ne possiede una scorta illimitata: ha a sua disposizione soltanto il numero di crocefissi che è riuscito a trovare frugando nei mobili della casa durante l'escursione.
Devi insomma resistere alla sete di sangue di Nosferatus fino alle cinque del mattino; a quest'ora il vampiro si rende conto del sopraggiungere dell'alba e quindi cercherà di rientrare nel portone. Qui comincia il tuo compito più difficile: impedirgli di tornarsene al sicuro. Dovrai quindi sbarrargli il cammino con delle croci; egli cercherà di aggirarle e tu dovrai precederlo in ogni mossa, se resisterai fino alle sei del mattino l'alba farà la sua trionfale comparsa ed il sole vittorioso distruggerà Nosferatus tramutandolo in polvere (grandioso!).
In questo modo potrai uscire dalla casa vittorioso e ricevere il meritato compenso. Ora apparirà di nuovo la visione esterna della villa, questa volta illuminata dal sole del mattino.

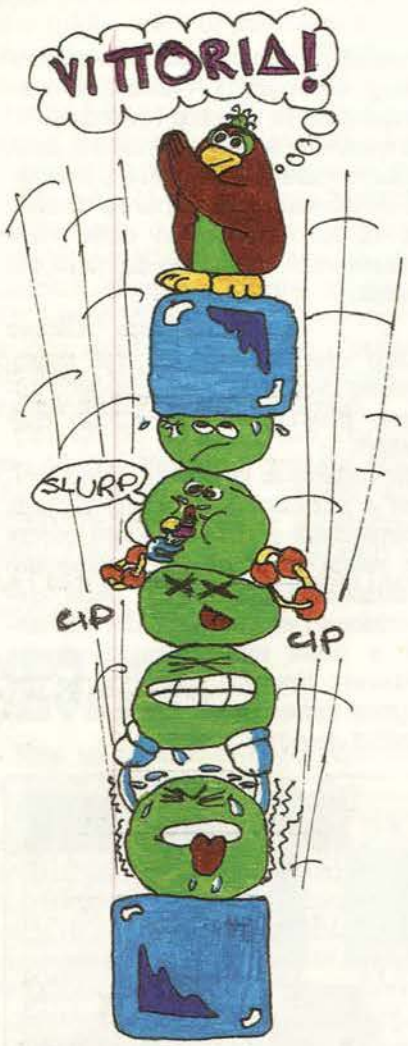




Corrado Tesio - Cuneo

Altro che videogioco del mese: questo Nosferatus andrebbe piuttosto proclamato videogioco dell'anno.
Per ragioni di spazio ci siamo limitati a pubblicare solo una piccola parte della descrizione del gioco; in realtà Corrado si è dilungato minuziosamente anche nella descrizione dei punteggi, dei comandi e della meccanica di gioco. Davvero bravo il nostro game designer cuneense, anche per i magnifici disegni!





A DOMANDA RISPONDE

Sono già arrivate in Italia le cassette Imagic per Coleco?

Risposta affermativa: i primi titoli Imagic per Coleco sbarcati già da tempo nel nostro paese sono gli spaziali Nova Blast e Moonsweeper.

Ho letto che esistono comandi Wico per Colecovision. Potete descrivermeli?

Con ogni probabilità ti stai riferendo al Wico Joystick/Keypad for Colecovision, uno speciale comando che combina in un blocco unico tastiera per la predisposizione del gioco, una bella leva affusolata per il controllo dell'azione e tasto di fuoco, proprio sulla sommità del joystick.

Nel catalogo Wico c'è anche un modello del tutto simile per Intellivision.

I prezzi? Per il primo modello L. 54.000, per il secondo L. 47.000.

Perché, pur essendo le cartucce Atari compatibili con il sistema Coleco, le cartucce Coleco non sono compatibili con il sistema Atari?

Semplice: le cartucce compatibili Atari possono essere utilizzate sulla base Colecovision perché questo sistema prevede la possibilità di espansione con uno speciale adattatore (l'Atari/Coleco Converter).

Un siffatto apparecchio non è invece disponibile per il Video Computer System dell'Atari (anche perché la capacità di memoria del 2600 è inferiore alla capacità ROM delle cartucce Coleco), ed è quindi inevitabile che su questa base possano essere utilizzate solo le cartucce strettamente compatibili.

La Videogara continuerà per sempre o avrà un termine?

La Videogara è imperitura, immarcescibile, intramontabile ed immortale. Terminerà quando termineranno i videogames, e verrà sempre rimpolpata con i record ottenuti sulle ultime novità in commercio.

Per vincere l'abbonamento a VG è sufficiente battere un record o è necessario arrivare al punteggio massimo?

È sufficiente raggiungere il terzo mese di permanenza in classifica con il proprio record, di qualsiasi tipo questo record sia.

L'Activision ha in progetto di realizzare la versione compatibile Intellivision del bellissimo Enduro?

Al momento non ne sappiamo nulla, anzi ne dubitiamo fortemente, ma non si sa mai: all'Activision sanno mantenere molto bene il segreto riguardo ai loro giochi di prossima realizzazione, come insegna Pitfall II.

Saranno compatibili con Adam le attuali cartucce per il Colecovision?

Con l'introduzione dell'Adam apparirà una serie di giochi appositamente creati per questo modulo di espansione, e continuerà ad essere arricchita la serie di giochi tradizionale, per la quale l'Adam è superfluo.

Perché le cartucce della Play Around hanno dei prezzi così elevati?

Perché si tratta di giochi Doubleender, vale a dire con una doppia entrata (due giochi in uno, tanto per intenderci). Inserendo l'una o l'altra delle due facciate si dà vita ad una avventura diversa.

I joystick prodotti per Atari e Vic 20 si possono usare sul Coleco e, in caso contrario, esiste un adattatore?

Dopo aver selezionato la variante di gioco prescelta si può inserire sulla consolle Coleco un normale joystick per Atari, ma questo tipo di comando non permette di sfruttare tutti i giochi del catalogo Colecovision.

Usciranno presto o fra molto tempo le cartucce Atarisoft per Coleco?

Presto, prestissimo, anzi, dovrebbero già essere in vendita nei negozi più aggiornati.

L'Atari VCS 2600 può essere utilizzato anche su televisori con schermo in bianco e nero?

Certamente: sulla consolle esiste uno speciale commutatore che devi spostare nella posizione inferiore quando colleghi la tua consolle ad un televisore B/N. L'unico inconveniente è dato dal fatto che molti giochi sono stati realizzati per essere giocati appositamente per schermi televisivi a colori: così in Q+bert occorre saper riconoscere senza indugi il colore dei cubi, mentre in Fast Food occorre distinguere i cetriolini verdi, perfettamente commestibili, da quelli viola, velenosi.

Per fare queste due cose bisogna disporre assolutamente di uno schermo a colori.

Vorrei sapere se il cavo del Supercharger può essere collegato a qualsiasi registratore a cassette.

Proprio così. Non solo, abbiamo provato a collegarlo anche al nostro minuscolo Walkman ed il risultato è stato il medesimo.

osta il posto della posta

Moon Ranger diventerà un gioco da casa?

Lo è già diventato, ci ha pensato l'Atari a realizzare Moon Patrol (versione casalinga dell'omonimo gioco a gettone, reperibile anche con il nome di Moon Ranger). Ad un prossimo numero di Videogiochi la nostra prova.

La Mattel creerà un flipper elettronico per la sua consolle?

Anche qui dobbiamo rispondere: "L'ha già fatto!". Il gioco si chiama Pinball, e fa parte dell'ultima serie di giochi per l'Intellivision.

Ci sarà un videogame di Pac-man per la mia base Intellivision?

Pare proprio di sì: l'Atarisoft ha appunto realizzato versioni dei suoi giochi migliori compatibili con le più diffuse consolle ed i maggiori home computer del mercato. Non solo Pac-man, quindi, ma anche Defender, Dig Dug e altri.

Si potranno utilizzare contemporaneamente il convertitore Atari ed il modulo Turbo in modo da poter giocare a Grand Prix Activision e Pole Position Atari con il volante?

Impossibile: il modulo di guida Coleco è stato realizzato appositamente per il gioco Turbo e per tutti gli altri giochi che, nel futuro, ne prevederanno l'uso. Per Grand Prix e Pole Position, quindi, è obbligatorio il joystick.

È vero che Activision Decathlon è stato soprannominato "il distruttore dei joystick"?

Pur avendo dato vita ad accanitissime ed a volte violente competizioni al Decathlon, dobbiamo dire che non si è ancora verificato nessun incidente ai nostri comandi. Resta sottinteso comunque che il Decathlon Activision costituisce un banco di prova molto difficile per la resistenza del vostro joystick.

Come si fa a diventare soci dell'Activision Club?

Basta cimentarsi in un gioco Activision, verificare che il punteggio raggiunto è superiore al limite minimo di ammissione segnalato sul libretto di istruzioni, fotografare lo schermo ed inviare il tutto a:

MIWA TRADING - Milano Fiori - Strada n. 7 Palazzo T 20090 Assago Milano.

Riceverete così il distintivo di appartenenza al club e la pubblicazione trimestrale "Activamente".

Con il convertitore Atari/Coleco la grafica delle cartucce Atari migliora o rimane uguale?

Rimane uguale; il convertitore non è in grado di influire sulla qualità delle immagini di gioco.

Perché nella Videogara non avete incluso un gioco CBS Colecovision?

Nella Videogara si possono trovare intere legioni di giochi per il Colecovision, che mancano invece nella SVG perché, quando quest'ultima è stata realizzata, la base Coleco non era ancora distribuita nel nostro paese.

Ho sentito dire che esistono due serie di cartucce CBS, di colore nero ed argento. Qual è la differenza?

Non sappiamo nulla a proposito delle fantomatiche cartucce nere. Possiamo invece dirti che quando la confezione del gioco CBS è di color argento, il gioco è compatibile con la consolle Colecovision. Se invece la confezione è azzurra, il gioco è per il sistema Intellivision; i giochi compatibili Atari hanno invece confezione rossa.

Quali marche costruiranno software per l'Adam?

Oltre alla CBS-Coleco, ovviamente, vi sono già diverse case indipendenti — definite in inglese third party publishers — che producono o hanno annunciato l'imminente produzione di software per l'Adam e/o Colecovision. Tra queste possiamo già citare la Infocom, la Electronic Arts, la Sirius, la Synapse, la Broderbund, la Sierra On-Line, la Epyx, la Hesware, la Datamost, l'Activision, la Parker Brothers, l'Atari e la Tronix. Il supporto su cui questi programmi di software saranno disponibili potrà essere sia la cartuccia (quindi compatibile anche con la consolle Colecovision) che il Digital Data Pack.

COMPUTER MANIA
by "IL SUONO"

Anche a Genova un centro fornito e competente di videogiochi e home-computer

Potrai trovare:



ATARI
INTELLIVISION
COLECOVISION
COMMODORE
SINCLAIR
TEXAS Instruments
SHARP e ancora:

Imagic - Activision - Parker br.
Starpath - Play Around - Sega
Hes - Sirius - Telesys - Softek



via prè 70 r. A
via prè 90 r.
via prè 125 r.
via gramsci 249 r.

tel. 010-265.668 Genova



Le clas

HIT G

HIT GAMES ZOOM

NEGOZI **LETTORI**

I MIGLIORI GIOCHI SPAZIALI

1) Zaxxon	Coleco	1) Zaxxon	Coleco
2) Space Shuttle	Activision	2) Demon Attack	Imagic
3) Return of the Jedi	Parker	3) Nova Blast	Imagic
4) Moon Patrol	Atari	4) Atlantis	Imagic
5) Nova Blast	Imagic	5) Phoenix	Atari

I MIGLIORI GIOCHI D'AZIONE

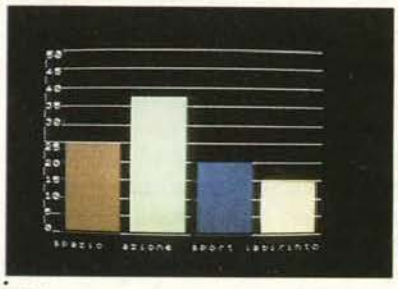
1) River Raid	Activision	1) Dracula	Imagic
2) Fathom	Imagic	2) Pitfall	Activision
3) Pitfall	Activision	3) Q+bert	Parker
4) Q+bert	Parker	4) A. D. & D.	Intellivision
5) Dracula	Imagic	5) Mission X	Intellivision

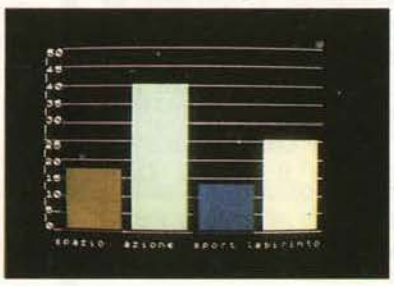
I MIGLIORI GIOCHI SPORTIVI E DI GUIDA

1) Decathlon	Activision	1) Pole Position	Atari
2) Enduro	Activision	2) Enduro	Activision
3) Pole Position	Atari	3) Soccer	Intellivision
4) Turbo	Coleco	4) Decathlon	Activision
5) Tennis	Intellivision	5) Tennis	Intellivision

I MIGLIORI GIOCHI DI LABIRINTO E DI RISALITA

1) Donkey Kong Jr.	Coleco	1) Burgertime	Intellivision
2) Burgertime	Intellivision	2) Donkey Kong	Coleco
3) Popeye	Parker	3) Lock'n'chase	Intellivision
4) Ms. Pac-man	Atari	4) Popeye	Parker
5) Donkey Kong	Coleco	5) Lady Bug	Coleco





I QUINDICI PIÙ

CLASSIFICA DEI 15 VIDEOGIOCHI PIÙ VENDUTI NEI NEGOZI ITALIANI

Mag.		Apr.	Titolo del gioco	Marca
1	↑	13	Decathlon	Activision
2	↑	10	River Raid	Activision
3	↑	5	Zaxxon	Coleco
4	↑	7	Fathom	Imagic
5	↑	14	Pitfall	Activision
6	↓	2	Enduro	Activision
7	↓	6	Donkey Kong Jr.	Coleco
8	!	–	Q+Bert	Parker
9	↓	4	Pole Position	Atari
10	!	–	Space Shuttle	Activision
11	↓	9	Dracula	Imagic
12	↓	1	Burgertime	Intellivision
13	↓	12	Return of the Jedi	Parker
14	↑	15	Moon Patrol	Atari
15	!	–	Nova Blast	Imagic

Sorpresissima in testa alla classifica: il Decathlon Activision, dopo un avvio incerto, balza prepotentemente al primo posto scalzando Burgertime, che precipita in dodicesima posizione.
Ma quello Activision è un trionfo generale, considerati i piazzamenti più che onorevoli di River Raid, Pitfall e Space Shuttle.
Il solo Enduro è in discesa, ma mantiene un'ottima sesta piazza.
Nessun esordio questo mese, ma solo tre rientri nei top 15: il già citato Space Shuttle, Q+bert e Nova Blast.



VIDEOGIOCHI HIT

SECONDO I NOSTRI LETTORI

Mag.		Apr.	Titolo del gioco	Marca
1	=	1	Burgertime	Intellivision
2	=	2	Dracula	Imagic
3	↑	4	Zaxxon	Coleco
4	↓	3	Donkey Kong	Coleco
5	↑	9	Lock'n'Chase	Intellivision
6	!	–	Pitfall	Activision
7	=	7	Pole Position	Atari
8	=	8	Enduro	Activision
9	!	–	Q+Bert	Parker
10	↓	5	Ad. Dung. & Drag.	Intellivision
11	!	–	Soccer	Intellivision
12	!	–	Mission X	Intellivision
13	=	13	Decathlon	Activision
14	!	–	Demon Attack	Imagic
15	!	–	Popeye	Parker

Classifica quanto mai stabile nella nostra Videogiochi Hit: Burgertime e Dracula mantengono le prime due piazze, mentre alle loro spalle Zaxxon e Donkey Kong si danno il cambio al terzo e quarto posto.
Risale anche il glorioso Lock'n'chase, mentre fanno la loro ricomparsa in classifica Demon Attack Imagic ed il titolo che per un anno l'ha fatta da padrone: Pitfall!
Conferma dei giochi di guida e degli sportivi con Pole Position Atari, Enduro Activision, Soccer Intellivision; si conferma al 13° posto The Activision Decathlon.

HIT BAR

CLASSIFICA DEI PIU' VOTATI

Mag.		Apr.	Titolo del gioco
1	=	1	Pole Position
2	=	2	Popeye
3	↑	7	Burgertime
4	↑	5	Zaxxon
5	↓	3	Q+bert
6	↑	9	Tron
7	↓	4	Donkey Kong
8	!	–	Tarzan
9	↓	8	Moon Ranger
10	!	–	Zippy Race
11	!	–	Portraits
12	↓	6	Xevious
13	↓	11	Gyruss
14	↓	13	Pengo
15	!	–	Hyper Olympics

Pole Position e Popeye si confermano in testa, ma alle loro spalle incalzano arrembanti Burgertime e Zaxxon.
Una curiosità: i primi 8 giochi vantano tutti anche una versione per consolle casalinga, se vogliamo eccettuare Tron, che non può certo considerare i due giochi omonimi per Intellivision come suoi parenti stretti.
Tra gli esordi più interessanti, quelli di Portraits e di Hyper Olympics, che per ora si accontenta della quindicesima piazza ma — ci giureremmo — risalirà moltissime posizioni nei prossimi mesi.

HIT BAR

CLASSIFICA DEI PIU' GETTONATI

Mag.		Apr.	Titolo del gioco
1	↑	2	Hyper Olympics
2	↓	1	Pole Position
3	!	–	Lady Bug
4	!	–	Donkey Kong
5	↑	7	Gyruss
6	!	–	Pengo
7	↓	3	Pro-Soccer
8	!	–	Mr. Do
9	!	–	Tron
10	!	–	Super Cobra
11	↓	4	Roller Aces
12	!	–	Zippy Race
13	↓	12	Jack Rabbit
14	!	–	Pop Flammer
15	↓	8	Money Money

Solo un gioco clamoroso come Hyper Olympics poteva riuscire a scalzare dalla prima posizione della classifica un titolo plurivittorioso come Pole Position, che riesce comunque a mantenere una onorevolissima seconda posizione.
Per il resto, riescono a confermarsi in classifica soltanto Gyruss, Pro Soccer, Roller Aces, Jack Rabbit e Money Money, che comunque vengono sopraffatti dall'imperioso ritorno di due giochi famosissimi: Lady Bug e Donkey Kong.

VOTATE!!!

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 _____

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

ETA' _____ INDIRIZZO _____


DAL PROFONDO
ELETTRONICO
DELL'
IMAGIC 2 MATCH...

Emergono i nuovi classificati



MIRCO BRACALONI
MOONSWEEPER - Atari
Punteggio raggiunto
664485
Negozio dove è stato
acquistato il gioco:
Elia Berti & Figli - Lucca



WALTER RIVA
MOONSWEEPER - Atari
Punteggio raggiunto
201050
Negozio dove è stato
acquistato il gioco:
Crovetto - Genova











MOONSWEEPER:



ATLANTIS:



GIULIO BOLZANI
MOONSWEEPER - Atari
Punteggio raggiunto - 178230
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Videogames - Milano



GIORGIO NOVELLA
ATLANTIS - Vic 20
Punteggio raggiunto
385000
Negozio dove è stato
acquistato il gioco:
Computer Centre - Genova



FABIO SERRA
ATLANTIS - Vic 20
Punteggio raggiunto - 66000
Negozio dove è stato
acquistato il gioco:
Marcucci - Milano



PIERO PIZZI
ATLANTIS - Vic 20
Punteggio raggiunto - 9350
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Libreria Corsico - Vigevano



MARIO FRESI
NOVA BLAST -
Colecovision
Punteggio raggiunto
80600
Negozio dove è stato
acquistato il gioco:
Videomania - Milano



NOVA BLAST:



SERGIO ANDREOLI
NOVA BLAST - Colecovision
Punteggio raggiunto - 77700
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
C.B.I. - Milano



PIERO PIZZI
NOVA BLAST - Colecovision
Punteggio raggiunto - 45500
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Videomania - Milano

Y ALBUCCI
ECRACKER - Intellivision
nteggio raggiunto - 75100
gozio dove è stato
uistato il gioco:
Game - Torino

GIUSEPPE SIGNORETTA
SAFECRACKER - Intellivision
Punteggio raggiunto - 38800
Negozio dove è stato
acquistato il gioco:
Paradiso dei Bambini - Torino

O FRESI
CRACKER - Intellivision
ggio raggiunto - 33000
io dove è stato
tato il gioco:
nia - Milano

IMAGIC 2 MATCH

È partito il secondo grande torneo per videogiocatori ancora più ricco di giochi ancora più ricco di sistemi... computer compresi.

I sistemi
Atari, Colecovision, Intellivision e per la sezione computer:
Commodore Vic 20 e IBM PC Junior.

I giochi
Moonsweeper e **Laser Gates** per il sistema Atari,
Moonsweeper e **Nova Blast** per il sistema Colecovision,
Safecracker per il sistema Intellivision, **Dragon Fire** e **Atlantis** per il computer Commodore Vic 20.
Nei prossimi numeri di Videogiochi comunicheremo i nuovi titoli.

La meccanica
Tutti coloro che vogliono partecipare all'Imagic Match 2 devono inviare entro il 10 di ogni mese: 1 foto leggibile del punteggio raggiunto, il nome del gioco, il tipo di sistema usato, più una foto formato tessera con tutti i dati personali e il nome del negozio dove è stato acquistato il gioco a:
AUDIST VIDEOGIOCHI - Casella Postale 1330 - 20121 Milano.
Una giuria di esperti esaminerà i punteggi e farà pubblicare **sul primo numero raggiungibile** della rivista Videogiochi la fotografia e il punteggio dei primi 3 per gioco e per sistema.

I premi
Ogni mese, al primo classificato per ogni gioco dei sistemi Atari, Colecovision, e del computer Vic 20 verrà inviato senza alcuna formalità un joystick Pointmaster e al primo classificato per ogni gioco del sistema Intellivision un Quickstick.

La finale
Sul finire del 1984 o all'inizio del 1985, così come per l'Imagic Match 1, ci sarà una spettacolare finale a cui parteciperanno tutti i recordmen mensili per titolo e per sistema.

Quattro Premi per ognuno dei campioni di sistema: componenti Hi-Fi del valore di **1 milione.**
Un Primo Premio per il campione assoluto intersistemi consistente in un superfantastico robot del valore di **5 milioni.**
Un Secondo Premio per il secondo campione intersistemi: un raffinatissimo impianto Hi-Fi del valore di **2 milioni.**
Un Terzo Premio per il terzo classificato intersistemi: un favoloso giradischi del valore di **mezzo milione.**

IMAGIC

Created by Experts for Experts™

Aut. Min. Conc.

In Town

LA PAGINA DELLE GARE

BONUS

LA PAGINA DEI RECORD

A CURA DELL'A.I.V.A. ASSOCIAZIONE ITALIANA DI VIDEO ATLETICA

VIDEOAZZURRI... SI DIVENTA

L'A.I.V.A., appena costituita, si è subito impegnata a realizzare un grande progetto, e proprio dalle pagine di VIDEOGIOCHI, che fin dal mese di settembre ne aveva ipotizzato la fattibilità, rivolge un appello ai lettori per una partecipazione massiccia.

Il progetto è la costituzione di una squadra nazionale di videogiocatori, o meglio "videoatleti" che si batta in tornei internazionali con analoghe formazioni estere.

Come qualcuno ricorderà esiste già una sfida dagli U.S.A.: il problema, naturalmente, è quello di organizzare un efficiente sistema di selezioni su tutto il territorio nazionale. L'A.I.V.A. si è assunta l'incarico di dar vita a questo vero e proprio kolossal della videogamistica, e ci comunica che tanto per cominciare gli appassionati videoatleti possono inviare le testimonianze dei loro record su giochi "da bar" in modo da avere una prima "mappa". Nel frattempo però si stanno prendendo i contatti e gli accordi necessari a organizzare una serie di selezioni locali, probabilmente a livello regionale.

È sicuramente troppo presto per fornire ulteriori dettagli, ma il progetto nelle sue direttive fondamentali è già sul tavolo: selezioni, semifinali e finalissima per giungere alla formazione di quel manipolo di eroi che in una fase immediatamente successiva saranno inviati in U.S.A. a sfidare i temibili campioni statunitensi.

Naturalmente chi vuol concorrere dovrà essere associato all'A.I.V.A.

Quindi, caro lettore/videoatleta, fatti sotto: chissà che in America non ci vada proprio tu.

ULTIMISSIMA ORA

Sono arrivate le prime adesioni dei videoatleti italiani; ecco i loro nomi:
il più lesto ad iscriversi (anche questo è un record: vivissimi complimenti!) è stato il milanese Alberto Ponticelli, che d'ora in avanti potrà vantarsi di essere il decano dei videoatleti italiani.
Lo hanno seguito ad una corta incollatura:
Lorenzo Olivari (Novate Milanese - MI)
Marco Riceputi (Imperia)
Fabio Serra (Milano)
Matteo Forniz (Pordenone)
Marcello Semboli (Siena)
Marco Pelagatti (Roma)
Giorgio Novella (Albisola Capo - Savona)
Umberto Mancini (Napoli)
E voi, cosa aspettate a mandarci le vostre iscrizioni?

LA PAGINA DELLA SFIDA

In attesa di un'ondata di nuovi record da parte vostra, sono arrivati i record mondiali, direttamente da Ottumwa: LA SFIDA È VERAMENTE INIZIATA!
Comunque non spaventatevi ragazzi: nonostante lo svantaggio di tempo, di organizzazione, di mentalità, ci sono già dei punteggi non troppo inferiori od addirittura superiori a quelli degli americani!
Quindi datevi da fare, seguite le nostre istruzioni e documentate accuratamente i vostri record!
... E per non incorrere nelle nostre ire, date un'occhiata alla rubrica PSS, PSSS... per non mandarci qualche record fasullo; come abbiamo già detto l'AIVA ha bisogno soprattutto della vostra collaborazione: ISCRIVETEVI!
In ultimo abbiamo pensato di darvi un piccolo aiuto per



LA PAGINA DELLE GARE

affrontare con maggiori probabilità di successo questa valanga di giochi; abbiamo quindi aggiunto una colonna indicante in quale numero di Videogiochi sono stati recensiti.

Come potete vedere sono ben 43 giochi in 15 numeri: un numero piuttosto alto se provate a pensare quanti nuovi "arcade" veramente validi compaiono in circolazione in un anno.

GAME	PUNTEGGIO	GIOCATORE	CITTÀ	MONDIALE	GIOCATORE	STATO	RECENS. SU
AMBUSH	408750	MAURIZIO MICCOLI	MI	—			VG 13
AMIDAR	2022090	MAURIZIO MICCOLI	MI	18201000	JOE BARRETT	USA	VG 11
BOSCONIAN	698230	BRUNETTO FERRARESE	GE	2913510	KEN MC LEOD	CANADA	—
BUCK ROGERS	142400	RODOLFO VARDELLI	PC	1016495	KELLY REENAN	USA	—
BUMP & JUMP (BURNING RUBBER)	—			1971000	MIKE TERNASKY	USA	VG 5
BURGER TIME	1173350	VITTORIO BADINI	MI	5882950	DARREN KENNEY	USA	VG 15
CARNIVAL	162000	PAOLO VUOLO	NA	221780	DAVID SCHOOLING	USA	VG 2
CENTIPEDE	—			163844547	JIM SCHNEIDER	USA	VG 8
CRAZY CLIMBER	171150	LUCA FARULLI	FI	—			—
CRISTAL CASTLE	470000	EVELANDRO KAPPABYTE	CA	—			—
CRUSH ROLLER (MAKE TRAX)	1241000	MAURIZIO MICCOLI	MI	2123840	THOMAS CARVER	USA	VG 10
DEFENDER	—			79976975	CHRIS HOFFMAN	USA	VG 7
DIG DUG	—			4129600	KEN ARTHUR	USA	VG 6
DONKEY KONG	220000	PAOLO VUOLO	NA	874300	BILL MITCHELL	USA	VG 1
DONKEY KONG JR.	—			1259300	CALVIN FRAMPTON	USA	VG 2
EYES	7459400	MAURIZIO MICCOLI	MI	23222320	ROOGIE ELLIOT	USA	VG 3
FROGGER	—			442330	MARK ROBICHEK	USA	VG 1
GALAGA	1744200	GIOVANNI NITTOLI	RM	22222630	ROOGIE ELLIOT	USA	VG 3
GYRUSS	18127900	PAOLO ZANNINI	BO	28015900	DAVE WISSMAN	USA	VG 11
HYPER OLYMPICS	—			—			VG 15
JOUST (NEW CHIP)	370100	GIORGIO GANDOLFO	IM	101192900	ROBERT GERHARDT	CANADA	VG 6
JUNGLE KING	122760	BRUNETTO FERRARESE	GE	1510220	MICHAEL TORCELLO	USA	VG 2
JUNO FIRST	12680140	FABIO SERRA	MI	—			VG 12
KANGAROO	188600	MARCO MAROCCO		921800	DAVID KIRK	USA	VG 4
KRULL	389650	STEFANO BRUSASCA	TO	11165670	LEO DANIELS	USA	VG 14
LADY BUG	—			609900	BRIAN CALTON	USA	VG 3
MOON PATROL (MOON RANGER)	—			1214600	MARK ROBICHEK	USA	VG 2
MONEY MONEY	714500	ANDREA BIGNOZZI	TS	—			—
MOTORACE USA (ZIPPY RACE)	3602775	GIANMARCO NANFITÒ	RM	2058100	LYLE HOLMAN	USA	VG 11
MOUSE TRAP	19650250	MIRKO BRUNI	MO	61336060	BILL BRADHAM	USA	—
MR. DO!	7600000	FRANCESCO MOLICA	ME	—			VG 13
MS. PAC MAN	149660	OSMAR TARONI	RE	701290	CHRIS AYRN	USA	VG 7
NAUGHTY BOY	5504600	MAURIZIO MICCOLI	MI	5354060	KIM FRENCH	CANADA	—
NIBBLER	350499060	VITTORIO RISCASSI	PC	1000042270	TIM MC VEY	USA	VG 10
PENGO	—			1011370	RODNEY DAY	AUSTRALIA	VG 4
POLE POSITION	—			66910	MIKE KLUG	USA	VG 7
POOYAN	533100	PAOLO PALIOTTO	SV	364550	RICK MARSH	USA	VG 3
POPEYE	268000	MARCO PADRONI	OR	1232250	STEVE HARRIS	USA	VG 5
PORT MAN	250000	STEFANO BIANUCCI	BO	—			—
PORTRAITS	—			—			VG 12
Q+BERT	3079350	PAOLO SABATINI	RM	32204485	MIKE LEE	CANADA	VG 5
QIX	—			1666604	BILL CAMDEN	USA	VG 2
ROCKN'NROPE	220720	FABRIZIO SALANI	VC	—			VG 9
SCORPION	41400	PAOLO VUOLO	NA	—			—
SCRAMBLE	185020	PAOLO PALIOTTO	SV	999250	JOHN NORMAN	USA	—
SCRAMBLED EGG	—			—			VG 10
SKY LANCER	338200	ENRICO TESTA	IM	—			—
SUPER PAC MAN	320000	GIANNI TARTARA	TO	588430	JOHN AZZIS	USA	—
TEMPEST	988864	STEFANO BRUSASCA	TO	11999978	DAVID PLUMMER	CANADA	VG 1
THE PIT	121900	FABRIZIO CARDONE	GE	162500	JAMES ADAMS	USA	—
TIME PILOT	3397000	MARCO MAROCCO		11548400	MARK ZUKLEY	USA	VG 6
TUTANKHAM	214960	FLAVIO CASETTA	MO	—			VG 4
VANGUARD	342800	MASSIMILIANO BALDI	PT	3110100	SCOTTY WILLIAMS	USA	VG 14
WORLD TENNIS	—			—			VG 3
XEVIOUS	409800	MARCELLO SEMBOLI	SI	4000200	BROWARD HORNE	USA	VG 9
ZAXXON	247100	PAOLO VUOLO	NA	3839550	ERICH BURCH	USA	VG 3

LA PAGINA DEI RECORD



PER ISCRIVERSI ALL'A.I.V.A.

spedite il tagliando qui a fianco a:

AIVA
Via Ariberto, 20
20123 Milano
allegando 10.000 lire per le spese di iscrizione. Riceverete la tessera di appartenenza all'associazione e potrete partecipare alle numerose iniziative che stanno bollendo in pentola, prima fra tutte l'allestimento e l'organizzazione dei primi campionati italiani per videogiocatori a gettone (l'obiettivo finale è la sfida con i campioni dell'associazione americana).

Nome .....
Cognome .....
Indirizzo .....
Città .....
Telefono .....
Età .....
Sei un videogiocatore "da casa", "da bar", o entrambe le cose? .....
.....
Quante ore giochi, in media, alla settimana? .....
.....
Puoi elencarci alcuni dei tuoi record più significativi? .....
.....
.....

Per comunicarci i vostri punteggi, ufficiosi od ufficiali, utilizzate questo tagliando e fatelo pervenire debitamente compilato all'A.I.V.A., all'indirizzo già precisato.

SCHEDA GIOCATORE

NOME:_____ **ETÀ:**_____
SIGLA (3 lettere):_____
VIA:_____
CITTÀ:_____ **CAP:**_____
TEL.:_____ **ATTIVITÀ:**_____
NOTE:_____

SCHEDA SALA GIOCHI

NOME:_____
VIA:_____
CITTÀ:_____ **CAP:**_____
TEL.:_____ **GESTORE:**_____

SPAZIO PER FOTO E NEGATIVO

SCHEDA GIOCO

NOME:_____ **CASA:**_____
PUNTEGGIO:_____ **DATA:**_____
LIVELLO DIFFICOLTÀ:_____
VITE INIZIALI:_____
VITE EXTRA:_____
ORA INIZIO:_____ **ORA FINE:**_____
N° QUADRI SUPERATI:_____
NOTE:_____

SCHEDA NOLEGGIATORE

NOME:_____
DITTA:_____
VIA:_____
CITTÀ:_____ **CAP:**_____
TEL.:_____

TESTIMONI

GESTORE:_____
FIRMA:_____
1° TEST. **TEL.:**_____
FIRMA:_____
2° TEST. **TEL.:**_____
FIRMA:_____
3° TEST. **TEL.:**_____
FIRMA:_____

VIDEOATLETICA

LA PAGINA DELLE GARE

BO

A PROPOSITO DI IMAGIC MATCH

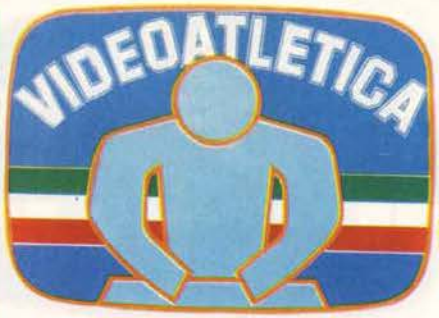
Dobbiamo fare una precisazione: in un nostro articolo redazionale apparso sul numero di febbraio anticipavamo i progetti dell'Audist riguardo al regolamento della fase finale dell'Imagic Match - prima edizione. A causa di questo articolo sono nate alcune polemiche, e ce ne dispiace: avevamo sì detto che il titolo Intellivision su cui si sarebbe disputata la finale sarebbe stato "sconosciuto, nel senso di appena giunto in Italia" (cosa che poi non si è verificata), ma avevamo anche aggiunto *per ben due volte*, proprio perché non si verificassero equivoci, che il regolamento era ancora ampiamente suscettibile di modifiche o correzioni.
È quindi senza fondamento ogni polemica scaturita in base alle nostre dichiarazioni, che del resto non volevano né dovevano costituire il regolamento ufficiale dell'Imagic Match, ma piuttosto un'anticipazione sullo svolgimento della finalissima.

MISTERO DI FATHOM: I 10 VINCITORI

Ebbene si: dopo tre mesi di continue immersioni e di svolazzamenti indicibili abbiamo finalmente l'elenco completo dei 10 vincitori del joystick Point Master Pro in palio per il concorso Videogiochi-VIT. Eccoli, in ordine rigorosamente alfabetico:
Bartolotta Alessio (che non ha specificato il suo indirizzo, provveda al più presto)
Circasso Andrea (Torino)
Corsibono Erio (Reggio Emilia)
Corso Jacopo (Milano)
Di Pierro Lorenzo (Taranto)
Fontana Daniele (Rozzano - MI)
Groppello Andrea (Legnago - VR)
Martini Antonio (Segrate - MI)
Reboli Mauro (Milano)
Tartara Gianni (Robassomero - TO)
ma moltissimi altri lettori ci hanno inviato la soluzione, purtroppo con un po' di ritardo.
L'inesplicabile mistero svelato da questi dieci valorosi è raffigurato nella foto: nessuna apparizione clamorosa, semplicemente la presenza sotto al segnapunti di una sigla quanto mai enigmatica:
31001 95031 LGCA
corrispondente all'indirizzo americano dell'Imagic, a Los Gatos, California (vedi il retro della scatola). Le prime cifre sono invece quelle del P.O. box dell'Imagic.
Cosa si deve fare per raggiungere questo schermo finale? Occorre naturalmente superare tutti e sette i livelli di gioco in cui è divisa la partita. Vi abbiamo già indicato nello scorso numero come liberare Neptina nei primi sei tentativi, ora vi forniamo la risoluzione del livello conclusivo.
Scendete tra polipi ed alghe fino a far apparire il simbolo del gabbiano, arrivate fino alle soglie del terzo schermo aereo, dove troverete la prima stella.
Scendete ancora, oltrepassate altri tre vulcani ed uno schermo di superficie e risalite al quarto livello, dopodiché basta lasciarsi alle spalle anche l'ultimo vulcano e portarsi immediatamente al sesto schermo aereo per ricomporre l'intero tridente.
Fatto? Speriamo di aver così saziato la curiosità di tutti i lettori di Videogiochi. Bisogna però aggiungere che nella versione per Intellivision il mistero finale non è lo stesso: sullo schermo appare infatti soltanto un generico "well done" (ben fatto) per ricompensare gli autori di una impresa talmente clamorosa. Questa rivelazione ci è stata fatta da alcuni Intellivisionaires che ci hanno spedito la risoluzione del gioco nella loro versione. Purtroppo nessuno di loro ce l'ha fatta ad entrare nei primi 10, ma questo si poteva facilmente immaginare: la versione per Mattel è molto più difficile di quella per Atari.
Un grazie particolare a Marco Piccinino di Pesaro, che insieme alla foto ci ha inviato anche preziose indicazioni per ritrovare le stelle nei cieli di Fathom Intellivision. Eccole:
1st Sea 1° cielo a sinistra del delfino 1° cielo a destra del delfino
2nd Sea 2° cielo a sinistra del delfino 1° cielo a destra del delfino 3° cielo a destra del delfino
3rd Sea 3°, 4° cielo a sinistra del delfino 1° cielo a destra del delfino
4th Sea 2°, 3°, 4° cielo a sinistra del delfino 3°, 4° cielo a destra del delfino
5th Sea 5° cielo a sinistra del delfino 1°, 4° cielo a destra del delfino
6th Sea 3°, 7° cielo a sinistra del delfino 4° cielo a destra del delfino
7th Sea 7° cielo a sinistra del delfino 7° cielo a destra del delfino
8th Sea 4° cielo a destra del delfino.



LA PAGINA DEI RECORD



SUPERVIDEOGARA

Sono sempre quattro i giochi in Supervideogara: Phoenix Atari e Mouse Puzzle Creativision hanno già raggiunto il top-score, ed è quindi solo questione di tempo perché Giampiero Maggi e Gianluca Trivelli si aggiudichino il televisore a colori della Seleco.
Fabrizio d'Atri, dal canto suo, ha messo una serissima ipoteca sulla vittoria con i 999.850 punti ottenuti in Infiltrate Apollo; se nessuno avrà saputo fare di meglio entro un mese, anche il terzo televisore raggiungerà il legittimo destinatario.
Per Fast Food si è invece scatenata la bagarre; dopo che per mesi interi questo gioco è rimasto ostinatamente orfano di primatista, ora i punteggi si susseguono vorticosamente, ed il record di Antonio Martini sembra destinato a restare provvisorio.

TITOLO	MARCA	MESE	PUNTI	NOME E COGNOME
Fast Food	Telesys	—	281.795	A. Martini - Segrate (Mi)
Infiltrate	Apollo	2	999.850	F. D'Atri - Roma
Mouse Puzzle	Creativ.	2	99.990	G. Maggi - Roma
Phoenix	Atari	—	999.990	G.L. Trivelli - Bolzano

VIDEOGARA

E non veniteci a dire che tra questi 160 giochi e tra tutti quelli non menzionati non ne trovate almeno uno con cui tentare di vincere l'abbonamento.
Basta un po' di buona volontà, un pizzico di abilità ed il titolo "giusto" ed il gioco è fatto.
Veniamo ai record di questo mese: i titoli più giocati in questo turno di Videogara sono stati Burgertime e Shark Shark; entrambi vantano ora un record di tutto rispetto, difficilmente superabile, anche se non ci meraviglieremmo di essere presto smentiti.
Scorrendo l'elenco dei primati si nota la fresca novità di un Mr. Do! Coleco e di ben 5 record per il Supercharger Starpath. Curioso che i videogiocatori di diverse aree geografiche si specializzino in giochi ben precisi: a Catania e dintorni ci sono i migliori specialisti nazionali di Q+bert: Paolo Ebali per la versione Atari ed Elio Anastasi per quella Intellivision.
A Napoli invece impazziscono per River Raid: nessuno finora ha fatto di meglio di Michele di Monte e di Carlo Falcone nel gioco di Carol Shaw.
Sempre da Catania giunge una voce in difesa dell'ex sistema Hanimex: viene da Roberto Cuttone, che ci propone tre record. Qualcuno è in grado di fare di meglio?

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Air Sea Battle	Atari	FG	99	L. Trombetta - Bologna
Amidar	Parker	3	118.027	M. Rossello - Roma
Asterix	Atari	—	332.000	D. Venosta - Casalpusterlengo
Asteroids	Atari	FG	99.990	E. Zanetti - Legnano (MI)
Astromash	Mattel	*	4.402.365	A. Bacchiorri - Faenza (RA)
Atlantis	Imagic	2	999.500	G. Perri - Roma
Attacco Galatt.	Imagic	2	691	A. Chiari - Bologna
Auto Racing	Mattel	2	2,46	A. Bernardi - Rimini (FO)
Bornstorming	Activ.	*	0:32,24	F. Bassetti - Cividale (UD)
Batt. spaziali	Philips	*	829	G. Del Vecchio - Giovinazzo (BA)
Battle Zone	Atari	–	999.000	G. Florio - Palo del Colle (BA)
Beam Rider	Activ.	1	165.610	M. Fresi - Brugherio (MI)
Beauty & Beast	Imagic	2	Super 15; 160.300	F. Ioannone - Chieti
Berzerk	Atari	*	230.730	C. Fanti - Volpago (TV)
Bobby is Going Home	Puzzy Bit	1	50.070	G. La Russa - Valenza (AL)
Bowling	Atari	FG	300	F. Franzini - Milano
Bowling	Mattel	*	290	A. Helman - Sampierdarena
Bowling	Philips	1	300	R. Bartolatti - Modena
Breakout	Atari	*	864	L. Intoppa - Roma
Burger Time	Mattel	—	1.538.150	M. Parrocchia - Salerno
Buzz Bomber	Mattel	–	277.500	M. Guerra - Chieti
B 17 Bomber	Mattel	1	234.200	A. Bignami - Bologna
Caccia al Dragone	Philips	—	568	M. Gambarelli - Osio Sotto
Cannibal	Philips	3	9.999	M. Baldassini - Macerata
Carnival	Coleco	2	99.990	S. Fuso - Milano
Casinò	Atari	2	970 Poker	A. Giuliani - Roma
Casinò	Atari	FG	9.990 Roul.	G. Riccio - Piacenza
Centipede	Atari	—	999.862	G. Artusio - Torino
Chopper Com.	Activ.	FG	999.999	B. Ballarini - Bollengo (TO)
Circus	Atari	FG	9.999	A. Landini - Legnano (MI)
Combattenti della Libertà	Philips	1	310	M. Pintus - Oristano
Communist Mutants	Starpath	—	113.630	A. Setti - Milano
Corsa a Cronometro	Philips	FG	9.999	G. Carbonara - Triggiano (BA)
Cosmic Ark	Imagic	*	100.010	D. Zambrini - Imola (BO)
Cosmic Avenger	Coleco	—	70.730	M. Stefani - Prato (FI)
Cosmic Creeps	Telesys	*	50.300	M. Tabasso - Savigliano
Crazy Chicky	Creat.	—	17.468	G. Giugliano - Napoli
Crazy Gobbler	Hanimex	1	236.910	R. Cuttone - Catania
Decathlon	Activ.	1	9.088	M. Cappabianca - Roma
Defender	Atari	FG	999.990	D. Oddono - Verona
Demon Attack	Imagic	1	999.995	S. Brusasca - Torino
Dig Dug	Atari	1	820.840	A. Grande - Milano
Dodge'em	Atari	FG	999	M. Fontanesi - Parma
Donkey Kong	Coleco × Atari	2	999.500	F. Stratta - Bollengo (TO)
Donkey Kong	Coleco × Coleco	2	99.900	E. de Andreis - Mola di Bari
Donkey Kong	Coleco × Mattel	2	999.900	C. Campanelli - Mestre
Donkey Kong Jr.	Coleco	—	163.500	M. Fresi - Brugherio (MI)
Dracula	Imagic	1	118.900	S. Simonetti - Napoli
Dragon Fire	Imagic	3	329.020	G. Berri - Roma
Dragster	Activ.	2	5,91	L. De Paoli - Milano
Enduro	Activ.	— 13 day	2458.2	F. Stratta - Bollengo (TO)
Empire Strike Back	Parker	—	9.999	R. Bogani - Prato (FI)
Escape From The Mind Master	Starpath	–	620	P. Cavina - Imola (BO)
E.T.	Atari	—	999.999	S. Todini - Roma
Fire Fighter	Imagic	*	00.06	T. Geroso - Lecco (CO)
Flipper	Philips	2	387.680	M. Pintus - Oristano
Freeway	Activ.	*	37	P. Noncovich - Sandigliano
Frog Bog	Mattel	–	785	M. Mercuri - Roma
Frogger	Parker × Mattel	—	99.900	M. Mosillo - Terracina (LT)
Frogger	Starpath	—	3.480	F. Rossi - Garbagnate (MI)
Galaxian	Atari	1	43.410	A. Cerullo - Avigliano (TO)
Gangster's Alley	Spectr.	—	99.990	R. Croce - Nichelino (TO)
Golf	Atari	—	32	GCelentano - Foggia
Golf	Mattel	*	34	F. Angeloni - Roma



LA PAGINA DELLE GARE



Golf	Philips	*	34	L. Cappellini - Milano
Gorf I	Coleco	–	89.750	C. Cainero - Ciampino
Gorf II	Coleco	—	14.960	F. Rossi - Garbagnate (MI)
Gorilla	Philips	FG	100	A. Machini - Vimercate (MI)
Grand Prix	Activ.	1	0:28,81	L. Girotti - Chiavari (GE)
Happy Trails	Activ.	1	455.959	G. Bolzani - Milano
Horse Racing	Mattel	2	9.999	C. Biondi - Genova
Human Cannonball	Atari	—	0 errori 7	M. Monti - Bologna
Ice Trek	Imagic	—	99.020	G. Rizza - Trapani
Jawbreaker	Tigerv.	2	60.530	A. Giannone - Milano
Journey Escape	Data Age	*	519.100	T. Gerosa - Lecco (CO)
Jungle Hunt	Atari	—	75.350	A. Bertoncini - Garignano
Kaboom	Activ.	—	107.600	F. Arrais - Cagliari
Kangaroo	Atari	1	66.500	S. Cerullo - Avigliana (TO)
Keystone Kapers	Activ.	–	999.999	G. Orlandelli - Parma
Killer Bees	Philips	1	16.810	S. Gualandi - Bologna
Lady Bug	Coleco	2	999.990	M. Pastore - Napoli
Laser Blast	Coleco	FG	1.000.000	F. Giannone - Milano
Lock'n'chase	Mattel	FG	60.301.480	A. Spacal - Trieste
Looping	Coleco	—	999.910	F. Cainero - Prato (FI)
Megamania	Activ.	FG	999.999	F. Strocco - Torino
Missile Com.	Atari	FG	999.995	P. Lugasi - S. Lazzaro (BO)
Mission X	Mattel	1	119.990	G. Bertolino - Torino
Mouse Trap	Coleco	2	999.990	W. Minozzi - Castellina Marit. (PI)
Mr. Do	Coleco	—	101.350	F. Rossi - Garbagnate (MI)
Ms. Pac Man	Atari	FG	999.990	B. Ballarini - Bollengo (MI)
Night Stalker	Mattel	2	211.300	A. Corbetta - Castelli C. (BG)
Nova Blast	Imagic	*	1.151.450	G. Reggimenti - Saronno (VA)
Outlaw	Atari	—	17" × 10 centri	M. Poggianella - Saronno
Pac Man	Atari	FG	99.999	M. Leoncini - Savona
Phaser Patrol	Starpath	1	Hero - Level A	R. Pradella - Imola (BO)
Piccone Magico	Philips	2	1.247	A. Mancini - Roma
Pitfall	Activ.	FG	114.000	M. Vignali - Milano
Planet Patrol	Spect.	2	358.920	M. Cosco - Trofarello (TO)
Plaque Attack	Activ.	1	31.385	A. Debbia - Sassuolo (MO)
Pole Pos.	Atari	2	61.110	L. Bussolari - Bologna
Popeye	Parker	1	142.320	S. Zanotti - Vimodrone (MI)
Q* Bert	Parker × Atari	–	99.850	P. Ebali - Pirri (CA)
Q* Bert	Parker × Mattel	1	85.770	E. Anastasi - Catania
Rabbit Transit	Starpath	—	270.655	S. Giorgi - Garbagnate (MI)
Reactor	Parker	—	35.097	L. Longoni - Milano
Riddle Of The Sphinx	Imagic	*	337.107	D. Zambrini - Imola (BO)
River Raid	Activ. × Atari	—	422.960	M. d Monte - P. d'Arco (NA)
River Raid	Activ. × Mattel	1	27.980	C. Falcone - Napoli
Robot Tank	Activ.	—	73	S. Todini - Roma
Safecracker	Imagic	3	30.500	R. Balboni - Milano
I Saltimbanchi	Philips	*	1.285	C. Ruberto - Cast. Pescaia (GR)
Sci	Philips	*	13,3	G. Di Tomassi - Tolentino (MC)
Sea Quest	Activ.	1	345.370	A. Cavicchia - Milano
Shark Shark	Mattel	1	416.850	R. Croni - Oristano
Skiing	Activ.	*	27,42	L. Di Maio - Napoli
Skiing	Mattel	2	33,2	A. Rastrelli - Napoli
Sky Diver	Atari	2	99	G. Artusio - Torino
Sky Jinks	Activ.	*	0:34.68	G. Lapecorella - Bari
Smurf	Coleco	—	990.900	M. Vazio - Torino
Space Armada	Mattel	*	232.440	M. Mascolo - Gragnano (NA)
Space Attack	Hanimex	1	33.430	R. Cuttone - Catania
Space Cavern	Apollo	2	540.000	R. Feruglio - Milano
Space Fury	Coleco	—	375.450	M. Casari - Orio sl Serio
Space Hawk	Mattel	2	2.511.500	C. Pardini - Diano M. (IM)
Space Invad.	Atari	FG	9.995	G. Catalano - Palermo
Spider Fighter	Activ.	*	900.000	D. Svetoni - Cesano B. (MI)
Spiderman	Parker	*	12.460	D. Zambrini - Imola (BO)
Stampede	Activ.	3	20.198	L. Massimo - Taranto
Star Master	Activ.	2	9.401	R. Amelino - Camelia (NA)
Star Raiders	Atari	*	liv. 4 Atari 5	A. Farina - Milano
Star Strike	Mattel	1	8.578	A. Parenti - R. Emilia
Star Voyager	Imagic	FG	99 ADM	M. Rabattini - Roma
Street Racer	Atari	—	99	A. dal Gesso - Venezia
Sub Hunt	Mattel	2	39	M. Nepote André - Torino
Super Cobra	Parker	—	45.760	S. Macchieraldo - Torino
Super Breakout	Atari	FG	9.997	F. Castagna - Palermo
Superman	Atari	*	00:51	G. Gulotta - Termini (RA)
Swords & Serpents	Imagic	2	3.500	G. Bolzoni - Milano
Threshold	Tigerv.	*	52.780	T. Gerosa - Lecco (CO)
Time D. Breakout	Atari	2	113"	W. Riva - Genova
Time Pilot	Coleco	—	22.600	F. Rossi - Garbagnate (MI)
Tiratore Scelto	Philips	*	216	L. Contoli - Imola (BO)
Trick Shot	Imagic	2	37	G. Artusio - Torino
Triple Action	Mattel	–	2:23	R. Rickards - Roma
Tron Deadly Discs	Mattel	1	76.630.600	M. Testi - Fornacette (PI)
Tron Maze A Tron	Mattel	*	12.840.950	R. Di Maulo - Roma
Tropical Trouble	Imagic	1	99.900	A. Sbrana - Pisa
Truckin' Game 1	Imagic	1	6 June - 15,50	A. Braca - Pescara
Truckin' Game 2	Imagic	2	61.840	M. Clementi - Roma
Turbo	Coleco	2	179.146	P. Stanic - Buccinasco (MI)
3D Bowling	Hanimex	1	300	R. Cuttone - Catania
Vanguard	Atari	2	919.990	F. Rossi - Barbagnate (MI)
Vectron	Mattel	–	463.920	A. Bassi - Genova
Venture	Coleco	2	999.900	M. Iacomelli - Milano
Video Pinball	Atari	2	999.999	G. Artusio - Torino
Wall Defender	Bomb	—	239.674	A. Carrano - Milano
White Water	Imagic	–	22.050	M. Russo - Bologna
Yar's Revenge	Atari	2	999.991	G. Artusio - Torino
Z-Tack	Bomb	1	232.137	M. Rodegher - Milano
Zaxxon	Coleco	3	99.900	M. Vazio - Torino

FG = Fuori Gara
* = Limite minimo d'ammissione

CAMPIONATI IN PIEMONTE

È in piena fase di svolgimento il primo campionato piemontese di videogiochi, una delle prime iniziative di questo genere organizzate in Italia.
Il campionato è sponsorizzato anche dalla nostra rivista. La fase di qualificazione si è aperta lo scorso 2 aprile e si chiuderà il 30 giugno, protraendosi quindi per ben tre mesi e dando modo a tutti di parteciparvi. Sono coinvolte nella competizione tre importanti sale-gioco torinesi: Divertone (via Galliari 7 e via Stradella 66) e Playtime, in via Roma 237, dove il 7 luglio si disputerà pure la finalissima.
Chiunque può cimentarsi in questa fase eliminatoria, per la quale sono stati selezionati ben 15 giochi: Zippy Race, Mr. Do, Mr. do Castle, Mr. Do Wild Ride, Super Cobra, Hyper Olympic, Car Action, Juno First, Lady Bug, Gyruss, Crazy Kong, Moon Ranger, Penta, Burger Time, Roller Aces. Solo alle ore 24 del 30 giugno, proprio al termine di questa estenuante fase eliminatoria, sarà compilata una speciale classifica che vedrà di

NUS

LA PAGINA DEI RECORD

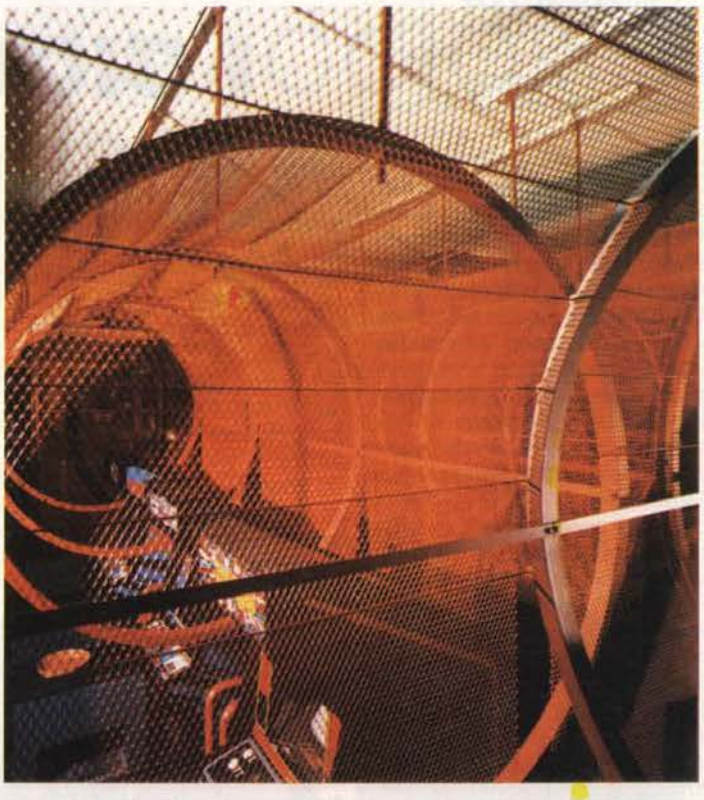
VIDEOATLETICA

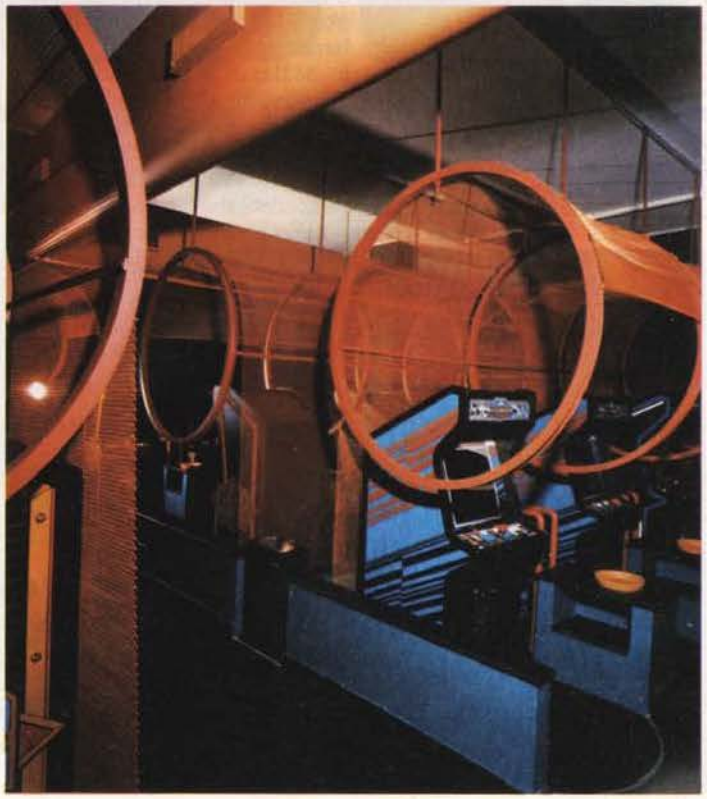
combinare i risultati ottenuti da uno stesso giocatore su più macchine: ai primi cinque classificati in ogni gioco saranno attribuiti, nell'ordine, 6, 4, 3, 2 ed un punto, e saranno perciò i 60 giocatori col miglior punteggio "ponderato" ad essere ammessi alla finalissima, nel corso della quale dovranno cimentarsi su tre sole macchine, una dopo l'altra: Mr. Do, Mr. Do Castle e Mr. Do Wild Ride. Il punteggio finale, valido per l'assegnazione dei premi, sarà dato dalla somma di questi ultimi tre punteggi parziali.

Ripetiamo che le iscrizioni (assolutamente gratuite) sono ancora aperte nelle tre sale-gioco sopra indicate. Il divertimento è assicurato, il montepremi quanto mai allettante: 5 milioni in buoni acquisto, di cui 2 milioni al primo classificato, un milione al secondo, fino a 100.000 lire per il decimo.

È facile immaginare che i vincitori di questo campionato saranno dei seri candidati a vestire la maglia azzurra dell'A.I.V.A. nella prossima sfida contro i campioni americani.







READY

COLPO D'OCCHIO SUL MONDO DEI VIDEOGIOCHI

SUL TAPPETO VOLANTE

L'elenco titoli Homevision, quello del Repro-cart System, tanto per intenderci, si è ampliato ulteriormente durante questo mese grazie all'arrivo di 5 novità compatibili Atari: IQ 180, Frisco, Ski Hunt, Racing Car e Magic Carpet. Quest'ultimo è un gioco basato su 8K di memoria: comodamente adagiato su un tappeto volante, un principe orientale deve oltrepassare tra mille insidie ben 20 castelli per riuscire a raggiungere l'immancabile principessa prigioniera e donarle la libertà. Ripetere l'operazione diventerà sempre più difficile.

Freschi freschi anche i quattro titoli per Colecovision: la nuova versione di Lilly Adventure, e tre giochi inediti: Car Race, Bee e Pumuckl Jump. Il loro prezzo sarà di L. 73.000. Ma l'indiscrezione più interessante che ci è giunta in redazione riguarda l'annunciata importazione in Italia da parte del distributore italiano Homevision di una nuova consolle in grado di utilizzare l'intera gamma di software compatibile Atari. Questa nuova consolle dovrebbe avere un prezzo leggermente inferiore a quello del VCS, ma altro al momento non è dato sapere.

SONO ARRIVATI I GIOCHI AL LASER

I lasergiochi, i videogiochi da bar che utilizzano la tecnologia del videodisco, sono finalmente arrivati in Italia. Dragon's Lair, M.A.C.H. 3, Star Rider e Laser Grand Prix sono alcuni dei giochi che alcuni fortunati hanno già in questo momento la possibilità di giocare.

Le buone notizie però non vanno mai da sole, ma si accompagnano alle cattive. La cattiva notizia è che questi giochi costano ben 600 lirette (questo almeno è il prezzo del Dragon's Lair su cui ci siamo cimentati per prepararvi la recensione che apparirà quanto prima su VG).

Ma d'altronde cosa sono 600 lire di fronte alla dinamicità e alle strabilianti immagini di questi giochi? Se non altro vi spingeranno a impegnarvi maggiormente così da farle durare più a lungo. Di Dragon's Lair ne abbiamo già parlato qualche numero fa, quindi lo saltiamo e andiamo a presentarvi gli altri giochi. Star Rider della Williams vi mette in sella ad una motocicletta e vi porta attraverso strani e lontani pianeti dai nomi esotici come Cubitania, Hexagonia e Crystallia. Il vostro compito è di portare a termine la corsa attraverso questa fantastica galassia evitando allo stesso tempo gli avversari che tenteranno di impedirvelo. In M.A.C.H. 3 (che vuol dire Military Air Command Hunter) siete al pannello di comando — a vostra scelta — di un caccia supersonico o di un bombardiere. Il vostro compito è di bombardare postazioni nemiche nitidamente rappresentate in video o sfuggire all'inseguimento dei caccia nemici, sfrecciando tra paesaggi marini e terrestri a bassa quota. Laser Grand Prix, come suggerisce il nome, è un altro gioco di guida: questa volta siete al volante di una formula uno e state gareggiando sul circuito di Fuji (lo stesso di Pole Position, indubbiamente il più famoso circuito automobilistico elettronico). Le immagini, in video e computer-generated, vi faranno credere di essere Alboreto al volante della sua fiammante Ferrari rossa.







ATARI: VIETATO AI MAGGIORI

Sono finalmente sbarcati anche in Italia i videogiochi della serie Children's Computer Workshop, una linea di giochi a carattere educativo espressamente realizzati per i più giovani dall'Atari. I due giochi sono Cookie Monster Munch e Big Bird's Egg Catch.

Nel primo gioco il bambino muovendosi all'interno di un labirinto deve cercare di raccogliere il maggior numero di biscotti e depositarli dentro un barattolo, da dove un simpatico personaggio di nome Pasticcino provvederà poi a prelevarli per farsene una scorpacciata. Giocando in questo modo i bambini dovrebbero affinare la coordinazione tra la mano e l'occhio così importante nell'età in cui apprendono a leggere ed a scrivere.

In Big Bird's Egg Catch occorre muovere la gallina Becco Giallo per farle raccogliere tutte le uova che precipitano verso terra, impedendo che cadano e si rompano in mille pezzi. I giocatori svilupperanno così la loro facoltà di osservazione e di deduzione, dato che le traiettorie di discesa delle uova non sono certo facili da seguire.

Entrambi i giochi sono corredati da una mascherina che permetterà di visualizzare le istruzioni sulla speciale tastiera di comando del gioco; sul libretto di istruzioni vengono pure segnalate le fasi di gioco in cui i genitori devono seguire i bambini per aiutarli nell'apprendimento.

Novità anche per i più grandicelli: arriva Mario Bros., la versione home del notissimo gioco a gettone by Nintendo. Mario il falegname e suo fratello Luigi devono ripulire il pavimento della loro casa da tutte le bestioline che lo infestano: Fighterflies, Shellcreepers e Sidesteppers. I due fratelli devono anche preoccuparsi di raccogliere monete e gettoni premio che appariranno di tanto in tanto sullo schermo. Attenzione anche a Slipice, l'uomo di ghiaccio che nelle fasi di gioco più impegnative ricoprirà il pavimento con un sottile ed insidioso strato di ghiaccio.





TIME PILOT 84

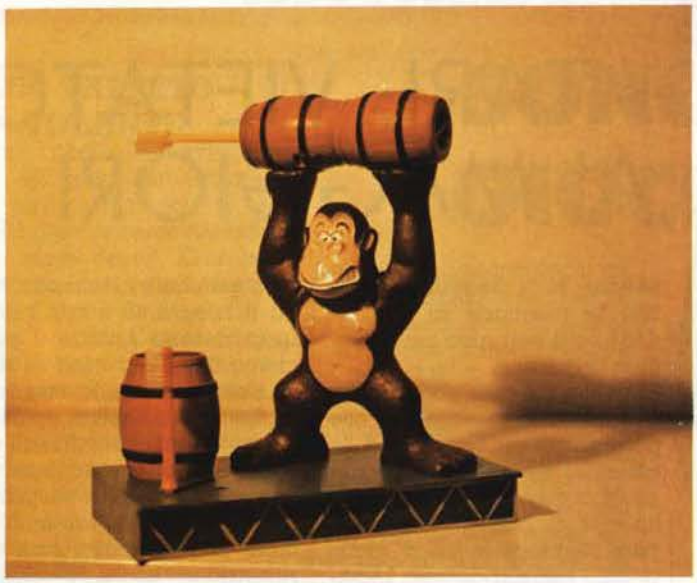
Così si chiama la seconda "puntata" del gioco della Century/Konami che ebbe così tanto successo lo scorso anno nelle "arcades" di tutto il mondo. Del gioco non sappiamo molto in effetti, avendo letto soltanto una pubblicità pubblicata su un giornale specializzato per l'industria dei coin-op. Si può presumere che il gioco non si discosti di molto dal primo Time Pilot nell'azione di gioco, mentre sia molto diverso nella grafica — più elaborata e dettagliata — che ricorda vagamente Xevious.

LA TEXAS STÀ MEGLIO SENZA IL TI?

Sembrerebbe proprio di sì, almeno a giudicare dal bilancio parziale della Texas Instruments Inc. registrato nell'ultimo trimestre del 1983. Tale risultato economico mostra infatti, rispetto allo stesso periodo dell'anno precedente, un nettissimo incremento dei profitti (pari a ben l'83%!) verificatosi proprio in corrispondenza della decisione della casa texana di abbandonare la produzione del suo home computer TI 99/4A. All'aumento degli utili si è accompagnata anche una lievitazione nei dividendi distribuiti, per cui anche gli azionisti non hanno mancato di compiacersi per questo abbandono (che invece, siamo pronti a scommettere, non deve essere garbato per nulla ai molti affezionati texisti italiani). La Texas continua comunque ad occuparsi dei servizi accessori di garanzia dei suoi prodotti del ramo, ma è chiaro che a questo punto il suo impegno nel settore è in fase di progressiva smobilitazione.



LO SPAZZOLINO DI DONKEY KONG



Igiene dentale: un problema di cui bisogna occuparsi con attenzione, specialmente durante l'età giovanile, quando la carie è costantemente in agguato ed è opportuno acquistare subito delle buone abitudini, anche alimentari, che la tengano alla larga.
Il mondo dei videogiochi ha spesso affrontato con spirito ed ironia questo problema: ricorderete certo Plaque Attack, il gioco in cui dovete utilizzare un tubetto di dentifricio per debellare l'attacco di cibi quanto mai dannosi per i vostri denti, e Jawbreaker, in cui lo spazzolino fa la sua comparsa al termine di ogni manche, dopo che vi siete abboffati con ogni genere di cibarie.
Bene, pare che un altro insigne personaggio del mondo dei videogames si sia schierato decisamente a favore di una corretta pulizia orale: il famigerato Donkey Kong ha recentemente tenuto a battesimo uno spazzolino elettrico simpaticissimo, in cui le batterie sono inserite in una coppia di barili che fungono pure da impugnatura, mentre il tutto viene sorretto gagliardamente dalle potenti braccia di questo selvaggio rapitore di leggiadre fanciulle.
Un modo più allegro di lavarsi i denti tutte le mattine, non lo pensate anche voi?

UNA CONSOLLE NINTENDO?

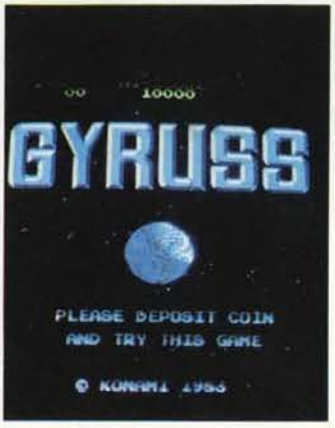
Leggiamo su una newsletter americana che la Nintendo, la ditta giapponese di giochi da bar e giochini a cristalli liquidi sta "considerando seriamente" di introdurre una console per videogiochi negli Stati Uniti, e successivamente nel resto del mondo. Si tratterebbe di una console in grado di offrire una giocabilità e qualità grafica eccezionali, riporta l'articolo, grazie alle sue cartucce-gioco da 24 K. La console, che verrà ridisegnata per gli Stati Uniti (l'originale è in plastica rossa), dovrebbe venir presentata al CES di giugno a Chicago. In Giappone, dove è in commercio da alcuni mesi, la Nintendo avrebbe venduto già 500.000 unità. Il prezzo negli USA sarà inferiore ai 100 dollari e verrà posizionata contro l'Atari 5200 e il ColecoVision. Attualmente in Giappone sono disponibili circa una quindicina di cartucce-gioco, mentre la Nintendo ha annunnciato due imminenti periferiche che sono attualmente in preparazione: una tastiera da 32 K e un fucile per i giochi di "tiro al bersaglio".

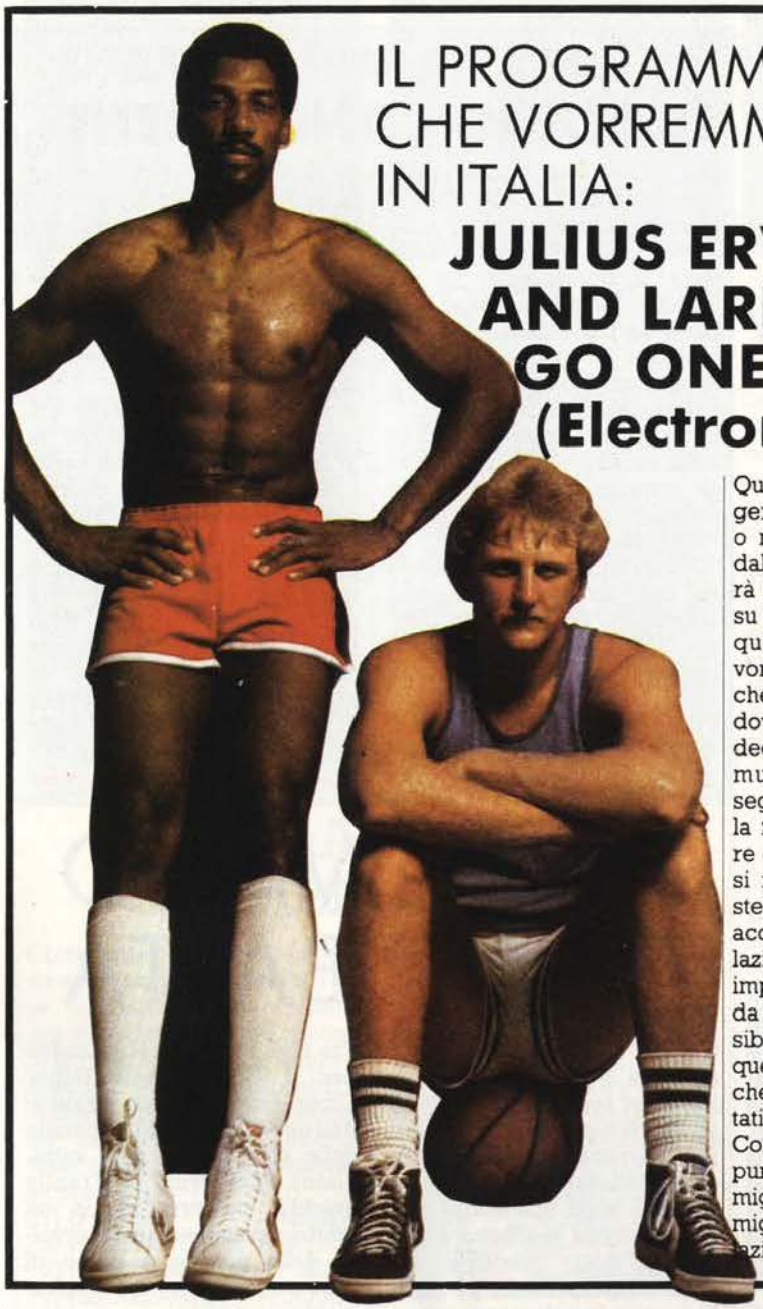
ROBOT SECONDINI

Una società americana è stata incaricata di realizzare un migliaio di robot che possano essere utilizzati nelle prigioni in un ruolo quanto mai inedito e singolare: quello di guardie carcerarie.
L'ingegnere Denning, il progettista di qeusti robot, ha detto che a partire dal 1985 fornirà annualmente alla Southern Steel Co. di San Antonio circa 200 robot del costo unitario approssimativo di 30.000 dollari. La società texana provvederà poi a cedere questi robot alle prigioni.
Gli automi realizzati da Denning sono in grado di muoversi alla velocità di cinque miglia all'ora, sondando il terreno circostante fino ad una distanza di 150 piedi grazie ad un radar a microonde e sensori agli infrarossi. Sono inoltre dotati di rilevatori sonar sviluppati dalla Polaroid Corp. per rilevare la presenza delle pareti e di altri ostacoli.
Anche se il progetto non è ancora definitivo, si può azzardare un identikit di questi automi: misurano più di un metro e mezzo di altezza, pesano circa 90 chilogrammi, e potrebbero essere programmati per rilevare la presenza di una porta aperta. I robot saranno in grado di pronunciare almeno dieci frasi differenti per assolvere alle loro funzioni, e non saranno armati: potrebbero però essere equipaggiati con telecamere a circuito chiuso. Tra le loro possibili applicazioni, quella di effettuare missioni suicide durante le rivolte carcerarie, in cui sarebbero in grado di trasmettere suoni ed immagini fino alla distruzione.
È ancora in fase di perfezionamento l'aspetto estetico degli automi, che nelle intenzioni dei produttori dovranno dimostrarsi efficienti ma anche di bell'aspetto: anche gli occhi dei carcerati vogliono la loro parte!

QUASI RECORD A GYRUSS

La notizia è apparsa su molti quotidiani, ed è stata ripresa anche dalla televisione: il quattordicenne Paolo Zannini di Pieve di Cento, in provincia di Bologna, è riuscito a protrarre una partita ad Enu, meglio conosciuto come Gyruss, per la bellezza di 13 ore e mezza, dalle 10 del mattino fino alle 23.35, totalizzando ben 18.127.900 punti. La partita è stata interrotta soltanto da un medico che, preoccupato per il prolungato sforzo nervoso di Paolo, gli ha consigliato di interrompere il tentativo dopo averlo visitato "al volo", senza fargli sospendere la partita.
Nel corso della giornata un valido manipolo di volontari si è alternato al fianco del nostro videoatleta, porgendogli in continuazione panini e succhi di frutta (sempre al volo, naturalmente!) Paolo ci ha confidato di non saper indicare nessun trucco efficace per Gyruss: lui si è limitato a memorizzare i vari schemi di gioco, poi è stata solo questione di pazienza e di resistenza fisica.
Contrariamente a quanto annunciato dalla stampa nazionale, questi 18 milioni di punti e rotti non costituiscono ancora il primato mondiale, che è invece detenuto dall'americano Dave Wissman con 28.015.900 punti (a occhio e croce, supponiamo che Dave abbia giocato per almeno 27 ore consecutive!). Siamo stati proprio noi di Videogiochi a dare la ferale notizia a Paolo, che ci ha risposto con una insolita pausa di riflessione che ci ha insospettito ed infatti, al momento di andare in stampa, ci giunge la notizia che Paolo ha migliorato il suo record: oltre 16 ore di gioco ininterrotto!





IL PROGRAMMA GIOCO CHE VORREMMO VEDERE IN ITALIA:

JULIUS ERVING AND LARRY BIRD GO ONE-ON-ONE (Electronic Arts)

Questo box (così si chiama nel gergo giornalistico un articolo o notizia riquadrato e distinto dal resto della pagina) apparirà da questo mese, ogni mese, su Videogiochi per segnalare quei programmi-gioco che vorremmo poter giocare anche noi qui in Italia invece di doverli soltanto invidiare ai videogiochisti americani o comunque stranieri. È una segnalazione per chi di voi ha la fortuna di recarsi (o di avere genitori, parenti o amici che si recano) qualche volta all'estero e ha la possibilità di acquistarli, nonché una segnalazione e un consiglio per gli importatori/distributori a darsi da fare per quanto loro è possibile ad acquisire i diritti di quei giochi e di quelle società che meritano di essere importati in Italia.

Cominciamo questo nuovo appuntamento di VG con uno dei migliori, se non addirittura il migliore programma di simulazione sportiva in circolazione. Si tratta di Julius Erving and Larry Bird Go One-on-One della Electronic Arts. Chi di voi conosce i due nomi citati avrà già capito che è una simulazione elettronica della pallacanestro. Ma non è una simulazione qualunque: in questo gioco non comandate due giocatori qualunque ma "Dr. J" e "The Bird", forse i due migliori giocatori di pallacanestro in attività, ereditandone la personalità e lo stile di gioco, le loro mosse particolari, la loro forza e velocità. Potrete fare quasi tutto quello che Erving e Bird sono in grado di fare su un campo da pallacanestro e vi assicuriamo che non è poco. Tiri da fuori, schiacciate (con, a volte, tabelloni che vanno in frantumi), canestri acrobatici, tap-in, rimbalzi e anche tiri liberi. Più di così dovete essere Larry Bird o Julius Erving. A voi la scelta. Julius Erving and Larry Bird Go-on-One è disponibile su disco per i computer Apple, Atari, Commodore e IBM PC.





1984 IN NERO PER ATARI?

Dopo il 1983, un'annata in cui le case produttici di videogames hanno sofferto una certa crisi, pare che il mercato stia registrando proprio in questi mesi alcuni promettenti sintomi di ripresa.

L'Atari, azienda leader nel settore, ha recentemente annunciato tramite il capufficio della società James Morgan che le proiezioni per il 1984 mostrano un risultato economico positivo a fine anno, anche se ci si aspetta che la ripresa vera e propria possa aver luogo soltanto nel secondo semestre.

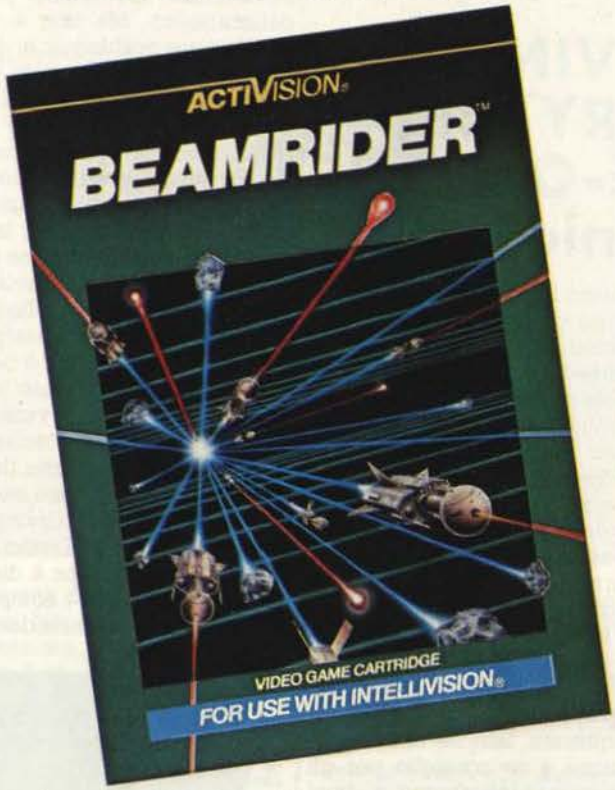
I dati forniti alla stampa sono stati frammentari, ma sembra scontato che nel corso dell'anno si assista ad un'inversione di tendenza nella situazione economica dell'azienda. James Morgan ha fra l'altro aggiunto che d'ora in avanti i dettaglianti dovranno bilanciare i ritorni in fabbrica di materiale difettoso con ordinazioni di nuovi prodotti per pari ammontare. Questo perché è risultato che solo il 25% del materiale riconsegnato dai venditori al produttore si dimostrava poi effettivamente difettoso.

In parole povere, in un periodo in cui la domanda del mercato era in fase di netta discesa, i dettaglianti avevano scoperto il sistema di ridurre i fondi immobilizzati in magazzino a spese dell'Atari.



Si calcola che questa faccenda sia venuta a costare alla società di Sunnyvale circa 100 milioni di dollari, ed era quindi inevitabile trovare una soluzione che ponesse rimedio al problema.

ACTIVISION COMPUTER



Ebbene sì: anche l'Activision ha deciso di indirizzare parte dei suoi sforzi produttivi verso la realizzazione di giochi compatibili con i maggiori home computer del mercato (per intenderci, Atari 600 ed 800, CBM 64 e Spectrum).
Queste cassette, di imminente commercializzazione anche nel nostro paese, sono dedicate ai giochi più popolari realizzati da questa casa americana: Pitfall I, Beamrider, Decathlon, Pitfall Lost Caverns, Hero e Zenji.
È da notare come da qualche tempo questa software house leader nel settore si stia dedicando ad una vastissima gamma di hardware: dopo essersi interessata fino alla scorsa stagione quasi esclusivamente di Atari, l'Activision ha successivamente lanciato titoli per la consolle Intellivision (anche se dopo le recenti disavventure in casa Mattel sembra che questo sistema non verrà più considerato).
Negli ultimi tempi ecco il computer e il sistema Colecovision, per cui sono ancora disponibili tre super-titoli Activision compatibili: Pitfall, River Raid e Beamrider.



BALLY E WILLIAMS RESTANO CONCORRENTI

Era da almeno quattro mesi che Michael Stroll e Robert Mullane, rispettivamente presidenti della Williams e della Bally, si incontravano per discutere l'acquisto della Williams da parte della Bally, ma alla fine di gennaio è stato annunciato che gli incontri tra i responsabili delle due società erano terminati senza che nulla accadesse. Le due società storiche del divertimento automatico rimarranno quindi concorrenti.
"Questo indica una possibilità tra due" ha detto un esperto economico dell'industria coin-op. "O gli affari vanno meglio oppure i termini di valutazione erano inaccettabili per la Bally. Presumo siano stati i termini". Un analista delle Bear Stearns & Company ha stimato il valore della Williams coin-op sui 20 milioni di dollari. Questa valutazione include il recente contratto siglato con l'Atari, con il quale la Williams cede alla società di Sunnyvale i diritti per la vendita dei suoi successi da bar in versione domestica.
A detta di alcuni, la Bally era intenzionata a comprare la Williams per le notevoli capacità innovative del suo dipartimento ingegneristico. Ma recentemente, la Bally ha fatto sapere che intende sviluppare maggiormente le capacità ingegneristiche interne all'azienda, alla luce soprattutto dell'accordo siglato con la RCA per l'utilizzo di lettori per videodischi economici nella produzione di videogiochi.

DOMOVIDEO ALLA RIBALTA

Grosse novità per quanto riguarda i giochi della Spectravideo: sono arrivati in Italia sei nuovi titoli pluricompatibili. Per Atari abbiamo Master Builder e Mangià, un gioco alimentare in cui una madre molto premurosa si affanna a servire al figlio prediletto dei piatti di pastasciutta prelibati. Voi, nei panni di questo giovane ma golosissimo commensale, dovrete divorare il maggior numero possibile di portate di pastasciutta prima che il tavolo crolli sotto il loro peso. Se il vostro stomaco è pieno, passate allora un po' di cibo al cane od al gatto, ma che vostra madre non se ne accorga, mi raccomando!



Tre titoli nuovi di zecca anche per il Colecovision: Super Cross Force (nuova edizione dell'omonimo giocc spaziale dallo schema di fuoco incrociato), Spectron e Frantic Freddy, un'avventura in un edificio completamente avvolto dalle fiamme e pieno di personaggi da portare a salvamento.
Inoltre, Spectravideo vanta nella sua gamma di giochi anche il suo primo giocomputer: si tratta di Cave In per Commodore Vic 20, un'avventura nel fantastico regno di Meese sul pianeta Spectra.
Sempre a cura della Domovideo, distributore ufficiale per il nostro paese dei giochi Spectravideo, arrivano i prestigiosi titoli Tigervision Polaris e Miner 2049er, quest'ultimo pluridecorato dalla critica specializzata americana. Pare inoltre che la stessa Domovideo provvederà prossimamente ad importare in Italia anche i giochi della U.S. Games, una società americana che però già da qualche tempo ha chiuso i battenti.






COLONNA SONORA PER LASERDISCO

Mark Volman e Howard Kaylan, altrimenti detti Flo and Eddie, due dei fondatori dei vecchi Turtles (Tartarughe), un gruppo americano degli anni 60, e ora duetto di successo negli USA, stanno lavorando alla creazione della colonna sonora del primo gioco d'avventura su videodisco da casa. Del gioco, creato da Rick Dyer, colui che ideò e realizzò Dragon's Lair, si sa attualmente molto poco se non che seguirà la stessa struttura di Dragon's Lair: il giocatore cioè dovrà prendere decisioni immediate per decidere il destino dei personaggi principali.

Secondo Dyer il gioco, che è costato già 2 milioni di dollari in ricerca, sarà comandato a voce invece che con il tradizionale joystick. Il sistema funzionerà con i normali videodischi ma conterrà degli accorgimenti tecnologici particolari che renderanno il gioco più interattivo di quanto lo sia Dragon's Lair.

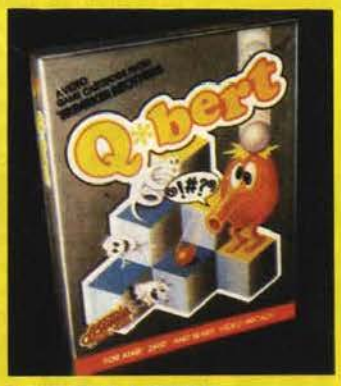
La colonna sonora sarà generata completamente con tecnologia computerizzata utilizzando un sistema particolare nel quale gli strumenti di un'orchestra sono registrati direttamente su chip. Secondo Flo e Eddie la musica è molto importante per questo gioco perché "vogliamo che sia un assalto stereofonico per le orecchie di chi gioca".

Ancora una volta, come nel caso di Dragon's Lair, la realizzazione degli scenari e dei personaggi è affidata ad uno studio d'animazione, quello di Murakami, Wolff e Swenson, noti per aver creato il cartone animato di Strawberry Shortcake. Il titolo del gioco non è stato ancora deciso; attualmente viene chiamato da chi vi sta lavorando "Quest", ma ogni mistero sarà svelato fra non molto visto che Dyer prevede di presentare il sistema e il gioco al prossimo Consumer Electronic Show di Chicago.

LE CLASSIFICHE AMERICANE

Come promessovi nello scorso numero, anche per questo mese pubblichiamo la classifica dei 25 videogames più venduti negli Stati Uniti; la classifica è stata compilata da Billboard, il notissimo settimanale americano specializzato nel mondo della musica e dello spettacolo in generale.

1)	Q+BERT	PARKER
2)	POLE POSITION	ATARI
3)	CONGO BONGO	SEGA
4)	MS. PAC-MAN	ATARI
5)	FRONTLINE	COLECO
6)	DIG DUG	ATARI
7)	JOUST	ATARI
8)	FROGGER	PARKER
9)	PITFALL II	ACTIVISION
10)	PITFALL	ACTIVISION
11)	SPACE SHUTTLE	ACTIVISION
12)	POPEYE	PARKER
13)	CENTIPEDE	ATARI
14)	MARIO BROTHERS	ATARI
15)	RIVER RAID	ACTIVISION
16)	BURGER TIME	INTELLIVISION
17)	DECATHLON	ACTIVISION
18)	MOON PATROL	ATARI
19)	SUBROC	COLECO
20)	FRENZY	COLECO
21)	JUNGLE HUNT	ATARI
22)	MR.DO!	COLECO
23)	ENDURO	ACTIVISION



24)	SUPER ACTION BASEBALL WITH CONTROLLERS	COLECO
25)	KANGAROO	ATARI

Ci sono ben 9 Atari tra i primi 25 giochi in classifica: da notare anche l'imperioso esordio di Pitfall II, esordiente e già al nono posto, e la conferma in testa di Q+bert, un gioco che decisamente sta mietendo molti allori (vanta il decimo posto anche nella classifica riservata ai programmi per computer). Una curiosità: il titolo che vanta la maggior permanenza in classifica non è Pitfall, come sarebbe lecito aspettarsi, bensì Frogger, che da ben 81 settimane si mantiene tra le prime 25 posizioni.

SINCLAIR: SOLO QL NEGLI U.S.A.

La Sinclair ha deciso di non distribuire più negli Stati Uniti la sua linea di home computer a basso prezzo (leggi ZX 81 e Spectrum) dopo il ritiro dal mercato della Timex, la società che detiene la licenza per la produzione e la distribuzione dei prodotti Sinclair sul territorio americano.

La Timex si è dimostrata essere la prima vittima di una guerra dei prezzi da lei stessa scatenata nel lontano agosto 1982, quando mise sul mercato e riuscì a vendere in pochi mesi circa 550.000 esemplari dello ZX 81, il primo computer che poteva vantare un prezzo inferiore ai 100 dollari. Successivamente, però, lo ZX 81 e lo Spectrum non riuscirono a riscuotere sul territorio americano lo stesso successo incontrato nel Regno Unito, dove la Sinclair può contare sul 49% delle vendite dell'intero settore.

Il managing director ha dichiarato a questo proposito che la società britannica non punterà più su questi modelli (negli USA meglio conosciuti con il nome di Timex Sinclair 1000 e 2068), ma concentrerà tutti i suoi sforzi commerciali per imporsi con il suo ultimo computer, il Quantum Leap, che quindi li dovrà sostituire pur essendo piazzato su una categoria di prezzo sensibilmente superiore: si parla di circa 580 dollari.



BYTES

Questo mese cominciamo la nostra rubrica parlando di errori: degli uomini e dei computer. Si parla tanto del fatto che i computer non sbagliano e se c'è un errore questo è sempre da ricercare nell'intervento umano sulla macchina. A volte è proprio così, ma non sempre. Ecco due esempi che illustrano che le possibilità di commettere errori sono di entrambi. Il PC della IBM, indiscutibilmente un ottimo computer, è un prodotto di una società il cui nome è sinonimo di efficienza e qualità. Può succedere però che lungo il processo produttivo di un computer qualcosa sfugga e il risultato finale non sia sempre in accordo con gli standard previsti. Alcuni mesi dopo che il PC venne messo in vendita in USA, un suo acquirente, tale David Walonick, si lamentò con l'IBM che il suo computer, quando gli veniva detto di dividere 0,1 per 10 dava come risultato 0,001 invece che 0,01. All'IBM un po' scocciati gli risposero che i programmatori inesperti hanno spesso di questi problemi; ma Walonick è un esperto consulente informatico non un principiante, così l'IBM capì che l'errore era nella macchina e infatti sostituirono l'interprete del computer (il programma incorporato che traduce il BASIC in linguaggio macchina) che era evidentemente guasto... Se gli errori delle macchine sono individuabili, e quindi abbastanza facili da riparare, quelli degli uomini sono invece imprevedibili e casuali. Il volo della navicella Gemini nel 1965 ammarò, al ritorno dalla sua missione, a circa 103 miglia di distanza dal punto previsto per un errore del programmatore che formulò sul computer il programma di volo. Questi infatti formulò il piano di volo considerando che la terra impiega esattamente 24 ore per compiere una rivoluzione intorno al suo asse. Ma allora cosa ci stanno a fare gli anni bisestili? A evitare, appunto, ammaraggi fuori bersaglio...



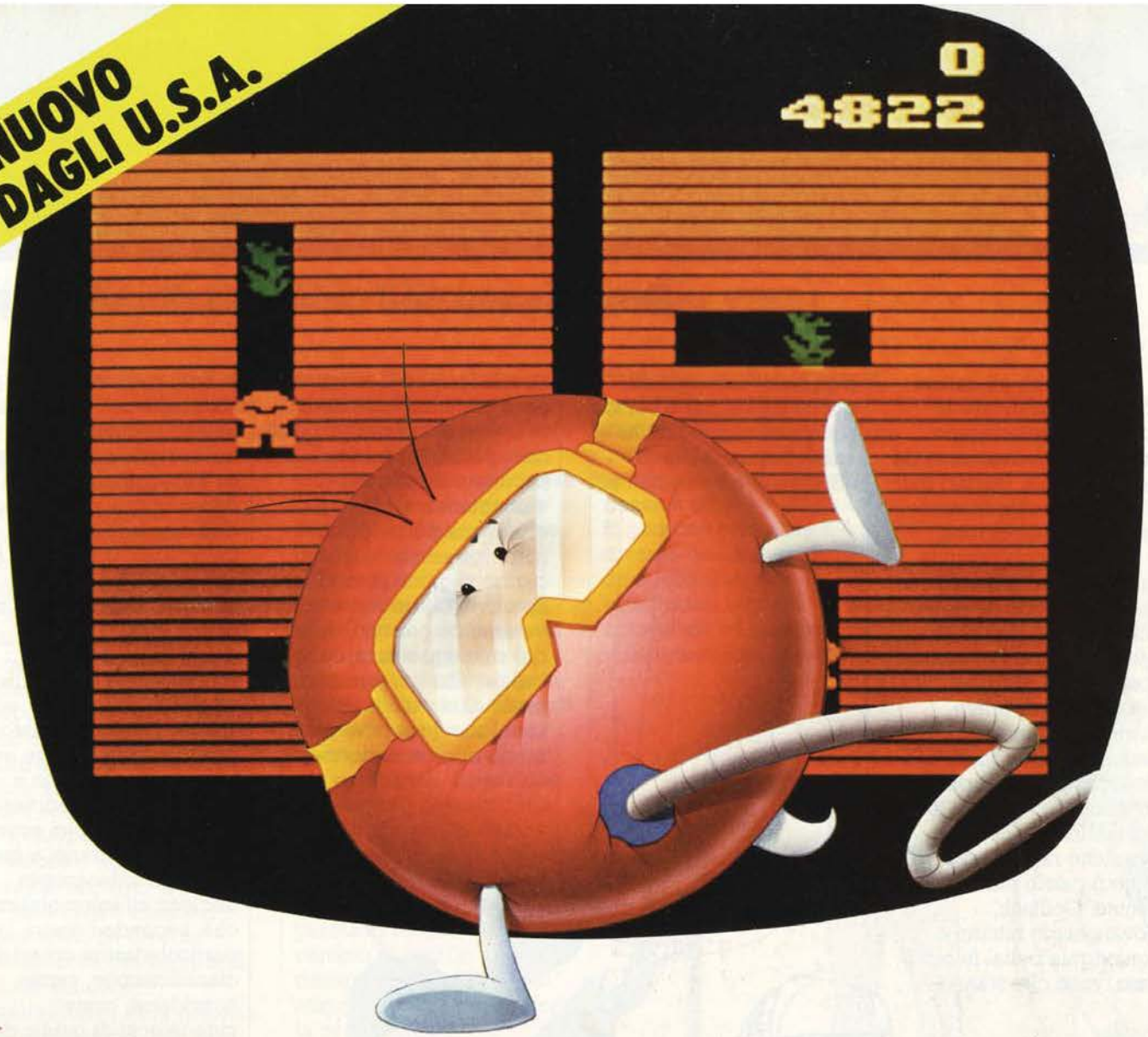
A questo punto abbiamo già riempito buona parte dello spazio di Bytes, ma per non lasciarvi senza la solita sfilza di curiosità, anticipazioni e pettegolezzi vedremo di essere stringati. L'Atari si è assicurata i diritti esclusivi per il mercato degli home e personal computer del nuovo videogioco da bar della Konami Track & Field (in Italia noto con il nome di Hyper Olimpics)... Tenete d'occhio quando arriverà, il nuovo gioco della Williams, Spy Hunter... Bill Wyman, bassista dei Rolling Stones, ha tenuto un diario dei 21 anni di storia del gruppo ed ora sta trascrivendo tutte quelle informazioni che farebbero la gioia dei giornali scandalistici su Apple II e per poterle usare magari per un libro o per un film... Leggiamo su Electronic Fun, una delle più interessanti riviste americane, che l'Atari ha in progetto una telecamera con laserdisco per il 5200 (ovviamente, si presume, se mai arriverà in Italia sarà una periferica per i computer Atari visto che il 5200 noi l'abbiamo visto solo in fotografia)... Se proverete la Long Beach Speedway, una delle quattro piste del nuovo Pole Position II, fate caso ad un ponte rossastro ad una campata (cioè due piloni): è la replica, o l'intenzione di una replica, del famoso Golden Gate Bridge di San Francisco... Pole Position II, seconda: un nostro recente viaggio in USA ci ha fatto notare che i videogiocatori americani scelgono, tra le quattro nuove piste di P.P.II, la Fuji Speedway a grande maggioranza, quella cioé su cui si svolgeva la gara del primo P.P. Ora, questo ci sembra dovuto al fatto che la conoscono già e vanno quindi sul sicuro per non rischiare di fare brutta figura sui nuovi circuiti e per non spendere soldi per impararli. Ma, che diamine, l'avventura è l'avventura e se non si vuole rischiare neanche su un videogioco forse è meglio darsi all'ippica nelle vesti di cavallo (ché fare il fantino non è mica rose e fiori in quanto a rischio...) Larry Holmes, il campione mondiale dei pesi massimi, sta aiutando (dietro lauto compenso ovviamente) la Nintendo a promuovere il suo nuovo videogioco-arcade "Punch Out", basato "of course" sul pugilato... Chiudiamo con la solita (no, è più esatto dire saltuaria) citazione del mese: "È possibile che un giorno finiremo col regalare l'hardware per vendere il software", detta da Edward Mc Cracken, general manager della divisione sviluppo della Hewlett-Packard. Lui si riferisce a computer professionali, ma chissà... Contrordine: Bytes non è ancora finita, prima di andare in stampa abbiamo trovato una foto che non potevamo non mostrarvi: è la foto della sede della Connecticut Leather Company, alias Coleco, quando ancora era un modesto rivenditore/distributore di pellami. Ne ha fatta di strada da allora.

BOUNCER: UN GIOCO ORIGINALE

Già la foto dello schermo suggerisce agli attenti ossevatori che questo gioco ha qualcosa di diverso: se non altro la qualità grafica dell'immagine.
Ma c'è dell'altro. Bouncer è un videogioco interattivo 3-D in tempo reale. Il Bouncer (che significa buttafuori) deve mandare fuori dal bar gli avventori indesiderabili prima che essi disturbino i clienti. Sono quattro i locali in cui si svolge l'azione del gioco: Hussang's Cantina, Gulley's, Studio 64 e il Ritz. Alla fine di ciascun round se nel bar è rimasto almeno un cliente soddisfatto il buttafuori passa al livello successivo, cioè ad un altro bar.
Il gioco, prodotto dalla Entertainment Sciences, è stato realizzato con l'ausilio di un fumettista/animatore che ha lavorato con Walt Disney e Hanna-Barbera.
La particolarità del gioco consiste nel sistema di hardware utilizzato dalla Entertainment Sciences: un elaboratore d'immagine in tempo reale con una memoria di un milione di bytes, tre microprocessori da otto-bit e uno da sedici-bit, grafica ad alta risoluzione e capacità di simulare la voce.



NUOVO HIT DAGLI U.S.A.



Young & Rubicam

GALLERIE, SPETTRI E DRAGHI DIABOLICI. E' DIG DUG. L'ULTIMA SFIDA DEI VIDEOGIOCHI ATARI.

La terra nasconde i suoi frutti. E tu devi conquistarli per sopravvivere. Ma gli esseri del male sono appostati dentro ogni cunicolo. Scava in fretta e gioca d'astuzia per riuscire a distruggerli. 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 ne hai da scegliere: Pole Position, Kangaroo, Sorcerer's Apprentice, Galaxian, Battlezone, Jungle Hunt, Asterix.

ATARI®



ATARI. NIENTE DIVERTE DI PIU'.



VIDEOGIOC

Brevi cenni sull'universo dei videogame

Si vuole che gli italiani non amino praticare lo sport, ma preferiscano assistervi passivamente da semplici tifosi, magari dal televisore, comodamente seduti su una poltrona.

Questo luogo comune nasconde indubbiamente anche un fondo di verità: chissà quanti tra i nostri lettori sono anche assidui spettatori di *tutte* le trasmissioni sportive domenicali, nessuna esclusa, arrivando a rivedere per tre o più volte consecutive i gol dei loro beniamini, grazie alle cronache radiotelevisive di Tutto il calcio minuto per minuto, Golflash, Novantesimo minuto e compagnia bella! In ogni caso, visto che stanno leggendo Videogiochi, questi inguaribili e convinti sedentari sapranno che esiste la possibilità di affrontare lo sport ben più agonisticamente, sempre però comodamente seduti di fronte al televisore: basta collegare all'apparecchio la propria consolle per videogames, ed inserire ormai una delle numerosissime cartucce-gioco di carattere sportivo. Ce ne sono veramente per tutti i gusti, dal calcio al tennis, dal basket allo sci, per un totale di circa 35 simulazioni sportive più o meno riuscite e divertenti, in ogni caso sufficienti a convincerci dell'opportunità di fare un bel servizio sull'argomento su Videogiochi, magari diviso in due parti: la prima dedicata agli sport individuali, la seconda (che apparirà sul prossimo numero) riservata agli sport di squadra.



Del resto, la bella stagione ben si concilia con un simile argomento, ed anche l'annata è quanto mai propizia (quest'estate avrà luogo a Los Angeles e dintorni la XXIII edizione dei giochi olimpici estivi).

Restano estranei a questo servizio i videogames dedicati all'automobilismo, che, secondo i nostri particolarissimi criteri di classificazione, vanno considerati come videogiochi di guida; del resto le simulazioni di questo tipo sono talmente numerose e particolari da meritare un servizio specifico sull'argomento, e non è escluso che un giorno se ne riparli.

Come abbiamo già detto, per esaltare il vostro spirito competitivo questo mese ci occuperemo degli sport individuali suddividendoli per gruppi; non perché vogliamo mostrarvi quale tennis o quale sci sia il migliore (fino a prova contraria, chi possiede una base Mattel sarà interessato esclusivamente al Tennis Intellevision, e non certo a quello Atari o Creativision), ma piutosto per valutare con quanta credibilità si può riprodurre al computer ogni singola disciplina; nel farlo cercheremo di comportarci da

HI OLIMPICI

sportivi alla vigilia delle Olimpiadi (quelle vere)

ATTUALITÀ

appassionati sportivi, e non da fanatici dei videogames.

Per quanto possibile.

TENNIS

Lo sport di stagione per eccellenza compare qui tra gli sport individuali nonostante la specialità del doppio, che finora del resto è stata considerata soltanto dal nuovissimo Tennis Intellevision. Nella seconda edizione di questo popolarissimo gioco della Mattel sorprendenti novità: oltre alla possibilità di sfidarsi in doppio, si può pure scegliere la superficie del campo di gioco: erba, sintetico o terra battuta nei gloriosi impianti di Wimbledon o Flushing Meadows. La diversa consistenza del campo di gioco influisce naturalmente sulla potenza e l'angolazione dei vostri colpi. Tralasciamo i vari Pong, i primissimi esemplari di giochi elettronici per apparecchio televisivo che venivano spesso e volentieri spacciati per tennis (a volte addirittura per calcio!) solo per la presenza di una pallina continuamente respinta da due rudimentali racchette.

Fortunatamente da allora il livello di realismo dei videotennis è notevolmente migliorato: ne è esempio illuminante il primo tennis Intellivision.

Se lo sport è il punto di forza del catalogo Mattel, infatti, con il tennis a detta di molti si raggiunge il massimo della simulazione sportiva: oltre agli elementi accessori (applausi degli spettatori dopo i palleggi più combattuti, ripetizione del servizio deviato dalla rete, successione del punteggio identica a quella reale, incluso il tie-break di spareggio sul sei pari e partita al meglio dei 5 set, cambio di campo ai game dispari e rituale stretta di mano dei contendenti dopo la conclusione dell'incontro) questo tennis Intellivision sorprende soprattutto per il pressoché completo controllo dei movimenti e dei colpi che riesce a offrire a chi gioca. Si possono selezionare 4 diverse velocità di gioco, da quella riservata ai principianti a quella consigliata ad aspiranti video-campioni di coppa Davis; la partita inizia naturalmente con il servizio, che, grazie ai tasti 1, 2 e 3, può essere indirizzato internamente, centralmente, od esternamente nell'area di battuta. Per il primo servizio è consigliabile tentare un colpo potente per ottenere subito il punto con un ace (tasto supaeriore destro); per evitare il doppio fallo con il secondo servizio, invece, è



meglio usare il tasto inferiore destro, che farà compiere alla palla una traiettoria leggermente arcuata.

Nel palleggio conseguente lo spostamento del giocatore viene gestito con il disco direzionale, mentre i due tasti di sinistra permettono di colpire la palla con un tiro rapido e radente la rete (quello superiore), o di effettuare un pallonetto, più sicuro ma spesso meno insidioso (tasto inferiore). Anche la direzione della palla, incrociata o lungolinea, può essere controllata anticipando o ritardando l'attuazione del colpo.

Beh, direi che ce n'è





abbastanza perché la Federazione Italiana Tennis decida di aprire un corso per maestri di Tennis Intellivision!

Per gli appassionati Atari c'è possibilità di scelta: innanzitutto il Tennis Activision di Alan Miller, con 4 varianti di gioco, per 1 o 2 giocatori, a velocità normale o rallentata. Il commutatore di difficoltà B permette di inserire nel gioco colpi particolarmente angolati.

La palla viene messa in gioco premendo il tasto rosso di fuoco. Sullo schermo non compaiono però le linee che delimitano l'area di servizio sul campo; per effettuare la battuta sarà quindi sufficiente piazzare la palla entro i limiti estremi del terreno di gioco. Per indirizzare i colpi nella direzione desiderata occorre spostare il giocatore in modo che colpisca la palla con il cuore o con una parte esterna della racchetta. Quando il punteggio giunge al sei pari, il segnapunti si azzera: la vittoria viene quindi assegnata al primo giocatore che riesce a superare l'avversario di almeno due game (proprio come nella Coppa Davis).

Di poco si differenzia il Tennis Atari della serie Realsport: la posizione da cui il campo di gioco viene inquadrato è la medesima (frontale); sullo sfondo però compare un vero e proprio segnapunti, su cui va inserito il proprio nome.

Nella sfida contro il computer o contro un avversario in carne ed ossa si può utilizzare un repertorio di tre colpi: il tiro normale, che si effettua colpendo la palla mentre il giocatore è fermo, il pallonetto che viene alzato correndo verso la linea di fondo campo, e la schiacciata che si effettua spostandosi sotto rete.

Non dimentichiamoci del Tennis Homevision compatibile VCS: 7 varianti permettono di svolgere partite con differenti velocità, per uno o due giocatori. Non c'è tie-break. Il pulsante di fuoco serve esclusivamente per effettuare i servizi.

Concludiamo la serie con il tennis Creativision, compatibile con l'omonimo sistema, offerto in omaggio a chi acquista la consolle. L'alto numero di varianti (ben 16) permette di far partecipare al gioco 1 o 2 tennisti, di selezionare diverse velocità di gioco, e di sottoporre ad handicap uno dei due contendenti (il più abile), rallentando i suoi movimenti.

La palla viene respinta automaticamente dalla racchetta di uno dei due giocatori quando questi, diretto opportunamente dalla manopola di controllo, giunge nella posizione più appropriata.
Per effettuare il servizio è sufficiente premere il tasto indicato sulla mascherina.

PUGILATO

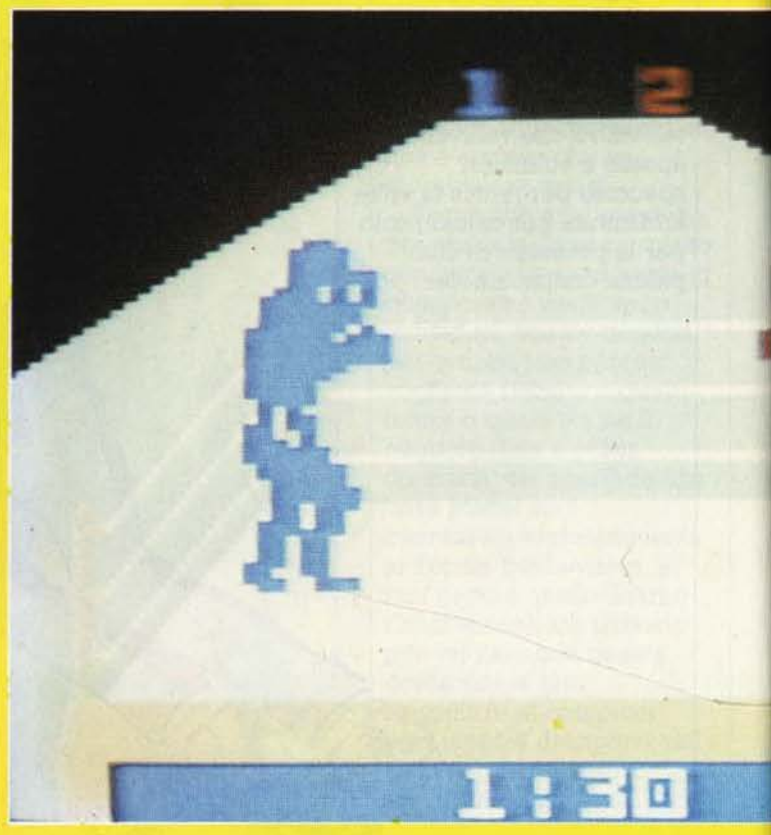
I suoi sostenitori amano definire questo sport "nobile arte" o "scherma dei pugni". In ogni caso con il videogame appropriato è possibile sostenere un incontro di boxe senza le conseguenze fisiche che troppo spesso — ahimè — riportano i pugili professionisti e dilettanti dopo i loro combattimenti.

Cominciamo da Boxing Activision, ideato da Bob Whitehead; sul quadrato, inquadrato dall'alto, si muovono due sagome di pugili gigantesche e un po' rigide, una bianca ed una nera (forse per rievocare gli epici scontri Holmes-Cooney, Griffith-Benvenuti e così via). Premendo il pulsante il pugile tenterà di colpire con un jab il suo avversario proprio in pieno volto. Mettendo a segno allunghi di disturbo e colpi più ravvicinati si accumulano punti, e toccando quota 100 si mette fuori combattimento definitivamente il proprio avversario. La durata di ogni ripresa è stata prudentemente ridotta da 3 a 2 minuti.

Naturalmente neanche Intellivision manca di includere nel suo catalogo sportivo un videogame ispirato al pugilato; la simulazione si ispira agli stessi concetti: tentare di colpire più volte il proprio avversario per accrescere il punteggio e giungere così alla vittoria per K.O.

Il ring, costantemente illuminato dai riflettori, viene inquadrato da una posizione laterale; sullo schermo compare anche il contasecondi, per misurare la durata dei vari round (che qui ammonta a un minuto e trenta secondi).

Il repertorio pugilistico



che boxing Intellevision vi mette a disposizione, occorre ancora una volta sottolinearlo, è veramente sorprendente: potrete effettuare combinazioni da vero virtuoso del guantone portando a segno dei potenti diretti al volto, dei colpi generici per mantenere a distanza l'avversario, o dei ganci molto ampi ai fianchi. In fase difensiva vi sarà invece possibile schivare i colpi diretti verso la vostra persona (si fa per dire!). Col procedere delle riprese i due pugili si mostreranno più affaticati, i loro movimenti si faranno più appesantiti ed i loro colpi più lenti.

Non ci dimenticheremo certo di accennare a Rocky Battles the Champ, uno degli ancora rari giochi sportivi per Coleco. Una presentazione sfolgorante, con i due tradizionali avversari (Rocky Balboa e mr. T) che si sfidano al centro del ring sotto gli occhi di un arbitro imparziale. La grafica è eccellente, forse si poteva fare qualcosa di più sul piano dell'interattività, ma il gioco resta di livello eccezionale, supportato in ciò anche dagli speciali comandi Super Action Controllers.



BOWLING

Tre riproduzioni per questo sport che, se pure non si può definire olimpico in senso stretto, ha vissuto un periodo di grandissima popolarità durante gli anni '50.

Per cominciare, brevi cenni sulla terminologia: in ogni frame (turno di lancio) si realizza uno strike abbattendo tutti i birilli al primo tentativo; se invece si deve ricorrere ad un secondo tiro, si ha allora uno spare; se, dopo il secondo tentativo, rimane ancora in piedi qualche birillo, si ha un open frame; si ricomincia allora con un nuovo turno di lancio.

Il bowling Atari non è precisamente un gioco molto recente, ma si tratta dell'unico video-bowling disponibile per questa consolle. Sei varianti di gioco per uno o due partecipanti: il lanciatore si trova a sinistra, e spostandosi verticalmente trova la posizione migliore per lanciare la sua boccia premendo il tasto. Dopo il lancio non si può modificare la traiettoria rettilinea della palla (giochi 5 e 6), oppure si può rettificare una sola volta (giochi 1 e 2), o più volte (giochi 3 e 4). Conclusi i primi dieci tiri e gli



eventuali colpi supplementari concessi dopo il decimo frame vengono segnalati risultato e vincitore. Il massimo punteggio raggiungibile è di 300 punti; il lanciatore celebra con una capriola lo spare, e con due lo strike.

Il secondo bowling considerato è quello compatibile con il Videopac: in realtà nel catalogo Philips non figura un titolo interamente dedicato a questo sport, ma nella cartuccia-gioco numero 6 compaiono sia il basket che il bowling; inevitabile quindi che la qualità di questo videogioco Philips sia un po' deludente; la corsia di lancio è sistemata in senso verticale, un po' irrazionalmente. In basso compare la boccia, che ondeggia continuamente da destra a sinistra; per lanciarla (con direzione irrimediabilmente rettilinea) occorre premere il tasto quando la boccia viene a trovarsi nella posizione più centrale possibile.

Abbiamo però notato che, nonostante la semplicità del gioco, è estremamente difficile realizzare uno strike. Concludiamo con il bowling Intellivision che permette la partecipazione di ben 4 giocatori; la sua complessità di gioco è notevolmente superiore a quella dei suoi "colleghi".

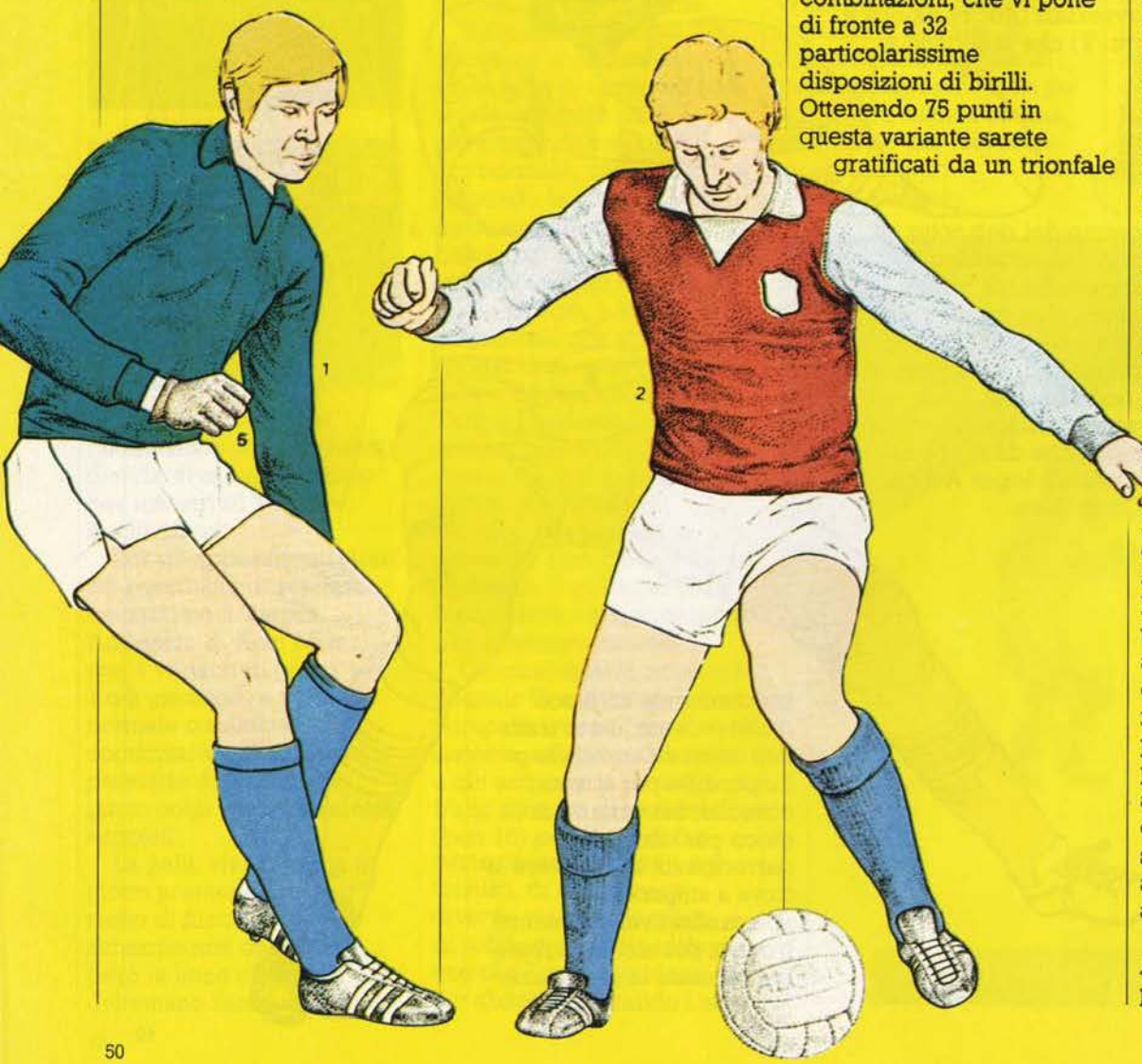
Cominciamo ad analizzare lo schermo di gioco: nella parte superiore appaiono i birilli a fine corsia, poi i punteggi ed, inferiormente, il giocatore in attesa di effettuare il proprio lancio.

La caratteristica principale di questo bowling è costituita dalla possibilità di influire in misura ben maggiore sulla traiettoria e sull'efficacia del tiro: si può scegliere tra 10 diverse corsie, ognuna con una scorrevolezza variabile, e con diverse possibilità di imprimere un effetto particolare alla boccia. Si può scegliere il peso della palla, per avere maggiori chanches di abbattere i birilli con una palla pesante, o per puntare sull'effetto da imprimere al colpo con una palla leggera.

E non è finita qui! Anche la possibilità di optare per un giocatore destro o mancino vi sarà utile per far curvare la palla a sinistra o a destra; a selezionare l'effetto pensa invece il disco tradizionale.

Molto preziosa è la possibilità di allenarsi con la variante delle combinazioni, che vi pone di fronte a 32 particolarissime disposizioni di birilli. Ottenendo 75 punti in questa variante sarete gratificati da un trionfale suono di fanfara.

Da sottolineare pure l'abbondanza, il realismo e la completezza degli effetti acustici di contorno.



GOLF

Per i videogiocatori più flemmatici Intellivision, Atari e Philips hanno preparato ben tre riproduzioni del golf; in realtà a queste andrebbe aggiunto pure un minigolf Atari, ma comprendeteci; considerando il golf alla stregua di tutti gli altri sport siamo già andati contro la nostra indole, tendenzialmente dinamica ed effervescente; al minigolf abbiamo deciso di opporci decisamente: c'è un limite a tutto!

Bando alle nostre periodiche divagazioni, vi rammentiamo che negli scorsi numeri abbiamo inserito un'ampia recensione del golf Mattel; di questa cartuccia saprete perciò vita, morte e miracoli. Riassumendo le sue caratteristiche essenziali, per superare le 9 buche del percorso, i 4 partecipanti si potranno far servire da un ipotetico caddie personale la più appropriata tra le 9 mazze in dotazione, in legno od in metallo, come in un ufficialissimo impianto di gioco anglosassone. Con i tasti laterali si influisce invece sulla lunghezza del colpo.

Pure il golf Atari è su 9 buche, costellate da ostacoli naturali come alberi e laghetti artificiali. Premendo costantemente il tasto rosso di fuoco si accresce la potenza del colpo che poi si effettua rilasciando il pulsante. Si possono imprimere alla palla 24 differenti direzioni; avvicinandosi alla buca comparirà in primo piano sullo schermo il green; allora si che occorrerà fare attenzione!

Molto simile a quello Atari è il golf Philips: percorso di nuove buche

con ostacoli naturali, e limitata possibilità di influire sulla traiettoria della palla. La posizione sul green viene riportata in primo piano quando si giunge nelle più immediate vicinanze della buca.

SCI

Tre presenze: Philips per Videopac, Activision per Atari e, naturalmente, Intellivision per l'omonimo sistema. Anche se ci troviamo fuori stagione, quindi, una bella discesa o un arditissimo slalom al videogame non è assolutamente fuori luogo.

La cartuccia Philips dedicata agli sport invernali è la numero 25, che vi propone le tre specialità di sci alpino più tradizionali disputate in parallelo tra due concorrenti: slalom speciale, slalom gigante e discesa libera.

In tutte le gare occorre dirigere la propria traiettoria attraverso 55 porte direzionali, spesso disposte verticalmente nello slalom speciale, maggiormente distanziate nello slalom gigante, e scarsamente selettive nella discesa libera.
A fine gara viene dichiarato vincitore chi ha saltato il minor numero di porte, e solo in caso di parità chi ha totalizzato il minor tempo. Molto più importante essere precisi tra i paletti, dunque, invece di essere veloci.

Questo sci Philips è già stato provato da Videogiochi sul numero 8, così come sul numero 5 lo è stato Skiing Activision, che propone 5 percorsi di slalom speciale e 5 di discesa libera, (4 di questi, con lunghezza e difficoltà variabili, non cambiano mai nella disposizione delle porte direzionali, mentre un quinto tracciato si rinnova continuamente). Il tempo di discesa viene misurato da un cronometro che vi penalizzerà di 5 secondi per ogni salto di porta.

Incocciare in un paletto o in un albero, o incespicare in una gobba del terreno della discesa libera fa cadere a terra lo sciatore; nulla gli vieta di alzarsi e di continuare la gara anche dopo aver perso preziose frazioni di secondo.

Concludiamo con lo sci Intellivision; anche qui ce n'è a sufficienza per soddisfare le esigenze di slalomisti e discesisti.

Con la tastiera si seleziona il numero di giocatori (da 1 a 6), la pendenza e le caratteristiche della discesa (slalom o libera), mentre i pulsanti laterali



permettono di evitare gli insidiosi lastroni di ghiaccio della discesa libera. Con il disco direzionale si indirizza lo sciatore nella traiettoria più opportuna. La lunghezza del percorso resta comunque la medesima in entrambe le specialità: inevitabile perciò che i tempi ottenuti nello slalom siano molto più alti di quelli della discesa.

ATLETICA LEGGERA

L'atletica è stata definita "la regina delle Olimpiadi", ciononostante non offrirebbe molti spunti per un gioco se non fosse per la specialità del Decathlon, che riunisce in una competizione unica, anche se disputata nell'arco di 48 ore, la bellezza di 10 singole gare: 100, 400 e 1500 metri piani, 110 metri ad ostacoli, getto del peso, lancio del disco e del giavellotto, salto in lungo, in alto e con l'asta. Nel Decathlon Activision di David Crane ritroverete tutte e dieci queste prove, nello stesso ordine in cui vengono effettuate nella realtà. Possono partecipare fino ad un massimo di 4 decathleti; facendo ondeggiare la leva del joystick ci si metterà in moto, tanto più velocemente quanto maggiore sarà la vostra "frequenza di ondeggiamento". Premendo il tasto di fuoco si salta, si lancia e si rilascia l'asta in fase di scavalcamento.

Chi riesce poi a totalizzare più di 1000 punti in una singola specialità viene celebrato con tanto di fanfara.

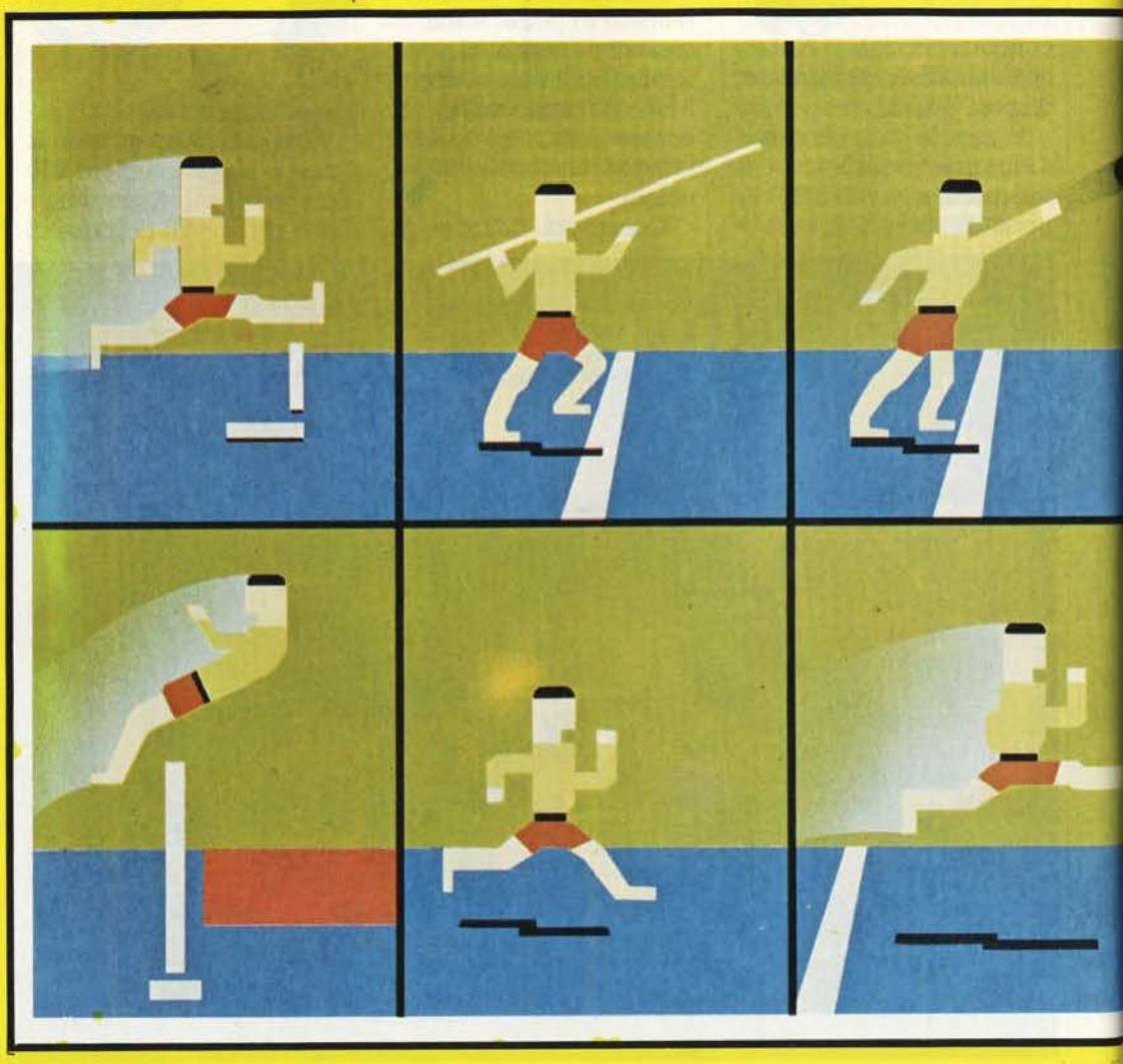
Una particolarità che a nostro avviso contraddistingue il Decathlon Activision e lo differenzia da tutti gli altri videogames sportivi è che questo si può considerare un gioco veramente "atletico": il continuo ed ossessionante movimento della leva si dimostrerà veramente faticoso, e vi intossicherà abbondantemente le fibre muscolari del braccio, in particolar modo durante la gara conclusiva (i 1500 metri), che vi terranno impegnati per poco meno di 4 minuti.

In ogni caso con questo gioco concludiamo la prima parte di questo mega-servizio sportivo; continueremo nel prossimo numero con calcio, football, basket, baseball, hockey e pallavolo.

E AL BAR...

Come si dice?... L'appetito vien mangiando... e mentre analizzavamo tanti videogiochi sportivi in versione home, pian piano si è fatto strada nella nostra mente un pensiero, come un piccolo tarlo che gradatamente si "pappa" tutto un bell'armadio di noce massiccio; perché non fare un lavoro analogo anche per i giochi da bar?

In realtà non è che la nostra fervida immaginazione non avesse concepito la cosa, ma si era scontrata con la nostra pignoleria che metteva in risalto la pochezza del settore sino a poco tempo fa. In effetti bisogna riconoscere che i giochi da bar solo da poco si sono dati una "raddrizzata" come vi avevamo annunciato nell'articolo sulla 12° ENADA (VG 11) segnalandovi un'invasione di giochi sportivi. Prima di allora possiamo dire che solo due "coin-op" si erano fatti notare: WORLD TENNIS e DRIBBLING; mantenendo la suddivisione già operata per i giochi da casa, tralasciando il secondo e rimandando per tutti gli sport di squadra al prossimo numero. Di WORLD TENNIS già vi abbiamo parlato in VG 3; qui vi ricorderemo soltanto alcune "doti" del gioco. Innanzitutto è da notare la visione in prospettiva del campo di gioco, del tutto simile a quella di una ripresa televisiva; questa, unita al fatto che la pallina cambia dimensioni secondo l' altezza a cui viaggia, permette un vero gioco di profondità. Per ciò che riguarda i colpi, con un poco di pratica è possibile effettuare agevolmente dritti, lungolinea, incrociati, (anticipando o ritardando il colpo), volée, smash, e lob; in pratica gli unici colpi che mancano sono il rovescio (per questo conviene tirare la palla sulla sinistra dell'avversario) e la battuta (é automatica: c'è lo



svantaggio di non poterla dirigere a proprio piacimento, ma contemporaneamente il vantaggio di non poter commettere falli).

Per completare la simulazione del gioco anche il sistema di punteggio ricalca quello originale: infatti qui ci si aggiudica un GAME al quarto punto (con un vantaggio di due) come nel tennis vero, (ove la sequenza è 15, 30, 40, invece che 1, 2, 3) e c'è la possibilità di andare ai vantaggi quando si giunge al tre pari.

Tornando al tema in generale, forse vi sarete chiesti il motivo di questo "gap" temporale, cioè perché sia passato tanto tempo prima di vedere comparire altri giochi sportivi.

A dire il vero da PONG alla 12° Enada ci sono stati altri "arcade" sportivi che hanno tentato la fortuna, ma nessuno di loro ha avuto successo, almeno qui in Italia; per tutti citiamo due giochi della TAITO (la casa di SPACE INVADERS): ALPINE SKI (sci alpino) e (TOP BOWLER) (bowling).

Una spiegazione di questi insuccessi è che forse il pubblico si aspettava qualcosa di più da questi giochi sportivi, soprattutto in rapporto agli altri giochi in circolazione, e/o i costruttori stessi non avevano una grande fiducia in una effettiva rispondenza commerciale in questo campo, e quindi non si impegnavano più di tanto.

Da quest'ultimo punto di vista si può forse dire che la scossa all'ambiente l'ha data proprio la MATTEL che con i suoi stupendi giochi sportivi da casa ha dimostrato che quando si offrono prodotti validi si ottengono anche buoni risultati dal punto di vista economico. Ritornando alla TAITO la nostra casa nipponica si mantiene sempre in prima linea fornendoci una ottima versione dello sci d'acqua: WATER SKI, che non era presente alla 12° ENADA.

Alla mostra romana era invece presente un altro gioco in tema: TROPICAL ANGEL, prodotto dalla IREM e distribuito dalla ATARI.

In entrambi i giochi bisogna completare un predeterminato percorso in un tempo limitato, evitando i vari ostacoli dell'ambiente marino: scogli, zattere, pescicani, motoscafi, trampolini; la possibilità di ottenere l'EXTENDED PLAY (cioè il prolungamento della partita) è legato nel primo al raggiungimento di un certo punteggio (solitamente 12000 punti e multipli) e nel secondo al superamento di alcune bandierine (in pratica si tratta di una sorta di slalom marino).



Dal lato estetico i due giochi si differenziano sia per la prospettiva di gioco, verticale dall'alto in WATER SKI e simile a quella di POLE POSITION in TROPICAL ANGEL, che per la definizione grafica di grande effetto nel secondo arcade nel quale "l'Angelo tropicale" non è altro che una stupenda ragazza in bikini.

Un altro gioco presente alla ultracitata manifestazione ottobrina è ROLLER ACES che ci ricorda vagamente il film Rollerball; la situazione non è certo la medesima, ma si respira lo stesso un'aria di violenza in quanto il protagonista del gioco è un pattinatore che deve percorrere in 60 secondi una pista disseminata di ostacoli di ogni genere, cercando nel contempo di evitare o di colpire altri due nerboruti pattinatori che lo inseguono. Chi fosse particolarmente interessato a questo ottimo gioco della Williams potrà trovare notizie più precise nella recensione già in progetto per la rubrica "al Bar" in uno dei prossimi numeri. Rimandiamo invece alla stessa rubrica di questo numero per l'ultimo gioco della nostra lista, vero regalo di Natale 1983 della Konami: Hyper Olimpics, gioco che raggiunge un altissimo livello di simulazione, paragonabile a quelli dei "fratelli maggiori", ossia i Computer con la "C" maiuscola, con capacità di memoria notevolmente superiori a quella dei videogiochi.



GLI "Z" LIBRI

Il Nanobook Z-80 vol. 1
Tecniche di programmazione

Il software dello Z80, con particolare riguardo alla programmazione in linguaggio macchina ed assembler, insegnato per mezzo della sperimentazione
Pagg. 256, Formato 14,5 x 21
Prezzo L. 17.000 cod. 301P

Il Nanobook Z-80 vol. 3
Tecniche di interfacciamento

I problemi e le tecniche di interfacciamento con gli elementi CPU, P10 e CTC della famiglia Z80.
Pagg. 464, Formato 15 x 21
Prezzo L. 20.000 cod. 312P

Programmazione dello Z80 e progettazione logica

L'implementazione della logica sequenziale e combinatoria con l'uso del linguaggio assembly.
Pagg. 400, Formato 14,5 x 21
Prezzo L. 21.500 cod. 324P

La programmazione dello Z8000

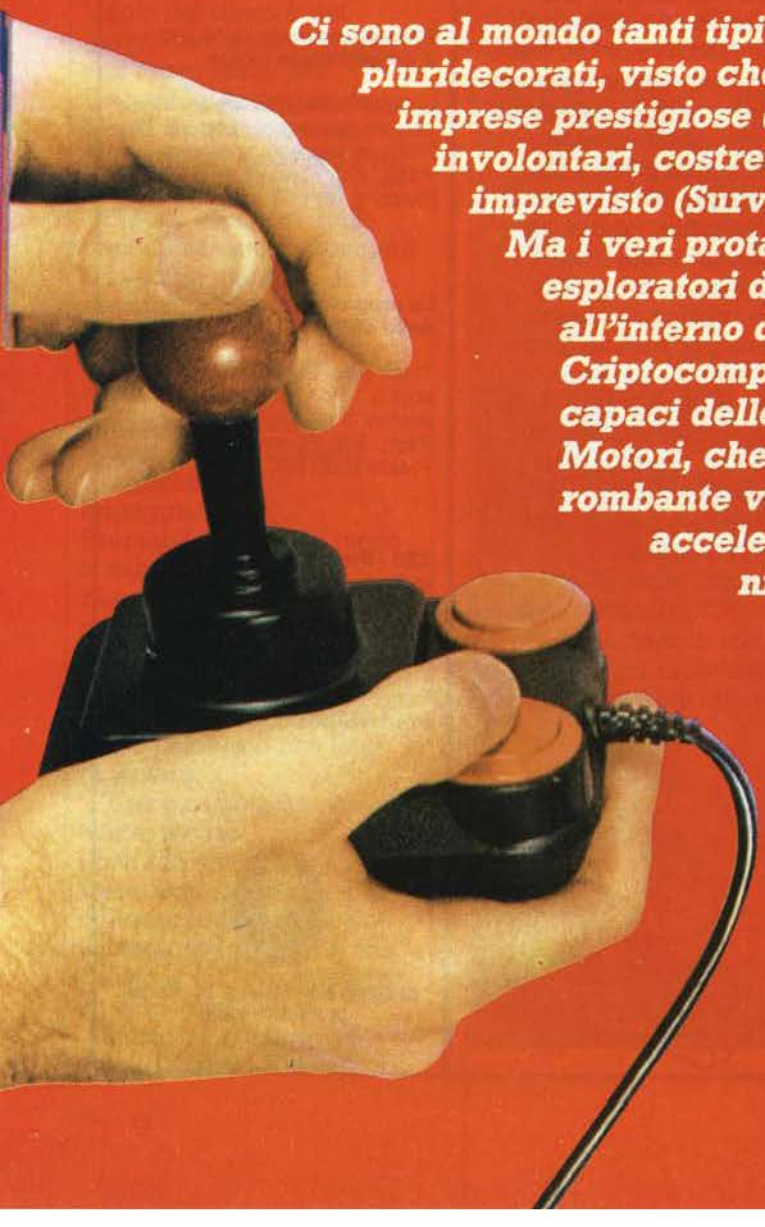
Tutto sullo Z8000, microprocessore a 16 bit, dall'architettura ad esempi di programmi.
Pagg. 302, Formato 14,5 x 21,5
Prezzo L. 25.000 cod. 321D

Z80 - Programmazione in linguaggio Assembly

Il linguaggio assembly con in più gli strumenti di debugging, testing ed esempi pratici.
Pagg. 640, Formato 14,5 x 21
Prezzo L. 34.000 cod. 326P

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE LIBRI

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?



Ci sono al mondo tanti tipi di esploratori: innanzitutto quelli bravi e pluridecorati, visto che possono già vantare al loro attivo imprese prestigiose (Pitfall II), ma ci sono anche gli esploratori involontari, costretti su un'isola deserta da un naufragio imprevisto (Survival Island).

Ma i veri protagonisti della nostra epoca sono gli esploratori dello spazio, eroici combattenti cosmici all'interno dei corridoi di un fantomatico Criptocomputer (Laser Gates), od abilissimi aviatori capaci delle più spericolate evoluzioni aeree (Looping).

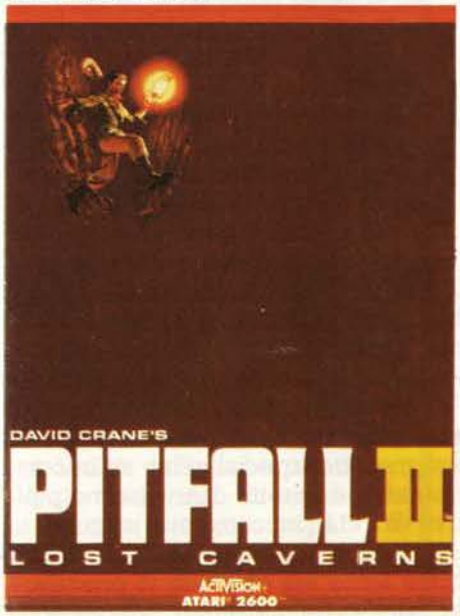
Motori, che passione! Mettetevi ora al volante di una rombante vettura di Formula Uno con tanto di acceleratore (Turbo), perché poi dovrete misurarvi nientemeno che con il giro degli Stati Uniti in camion (Truckin').

Quindi animali, animali per tutti i gusti: simpatici come le tartarughe di Turtles, utili come gli uccellacci di Joust, ma anche animali dannosi o dispettosi come le api di Buzz Bombers o come le lumache ed i vermi che infestano il podere di Felton Pinkerton in Worm Whomper. Tutto questo sul vostro Videogiochi, naturalmente...

PITFALL II: LOST CAVERNS

PITFALL II: CAVERNE PERDUTE

Activision ***Atari VCS***
Progettato da: ***David Crane***
Prezzo: ***L. 94.000***



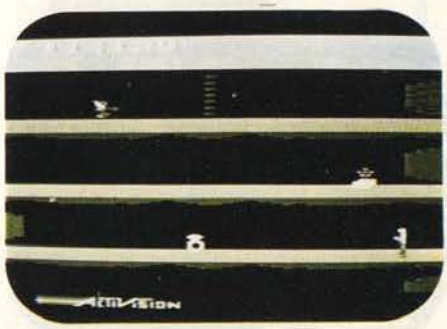
Eccolo qua il tanto atteso secondo episodio dell'avventura più famosa dei videogiochi da casa: Pitfall. Sull'onda della moda hollywoodiana, David Crane ha creato un nuovo scenario, nuovi pericoli e nuovi tesori per il suo ormai famosissimo eroe Harry Pitfall.
VG l'aveva subodorato che Pitfall potesse avere un seguito o, quantomeno, che fosse adatto ad avere un seguito. Se avete letto l'intervista a Crane apparsa sul numero 12, ricorderete che tra le domande ve ne era una che faceva più o meno così: "Che ne pensi di un Pitfall numero due, un seguito al gioco nella tradizione più recente del cinema?". Crane restò molto abbottonato e rispose soltanto che era una possibilità interessante ma "è ancora incerto se lo farò o no".
Non voleva svelare niente prima della presentazione ufficiale al CES di Las Vegas, ma lui già sapeva che il gioco sarebbe stato fatto: anzi, forse al tempo dell'intervista era già pronto.

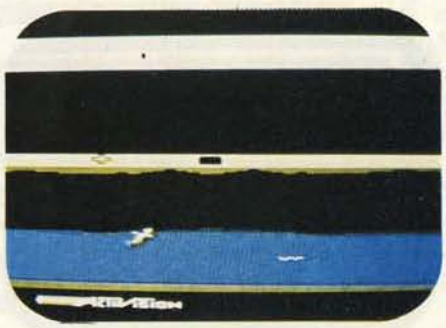
IL GIOCO

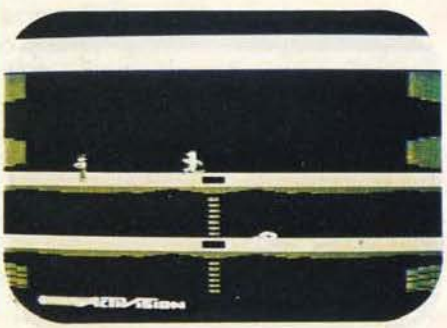
Il gioco ovviamente assomiglia al primo Pitfall, ma sono più le differenze che le somiglianze.
Tanto per cominciare, lo scenario dove si svolge la ricerca di Harry (sicuramente non ce ne vorrà se lo chiamiamo per nome, ma ormai ci sembra di essere suoi amici da lunga data) è diverso dal primo.
In Pitfall I, la giungla era a sviluppo orizzontale, in entrambe le direzioni, e il nostro prode esploratore si muoveva solo a destra o a sinistra tranne le poche volte che scendeva nel sottosuolo per sfruttare qualche scorciatoia. Nella caverna sotterranea degli Incas lo scenario è molto più vasto. David Crane, grazie ad uno speciale chip disegnato e progettato dall'Activision (se non da Crane stesso) ha potuto creare quella che è probabilmente la più grande matrice per un gioco compatibile con l'Atari 2600: la caverna sotterranea è infatti larga otto schermi e profonda ventotto livelli. All'interno di questa caverna Harry ha acquisito una serie di possibilità di movimento che nel primo gioco non aveva: oltre a correre, saltare, salire e scendere le scale, il nostro eroe può nuotare e librarsi nell'aria aggrappato a un pallone aerostatico.
Anche i tesori da recuperare sono diversi: ci sono ventotto lingotti d'oro (la cui importanza è per così dire secondaria), il topo che sta a guardia della caverna, il famoso diamante Raj, la nipotina di Harry, Rhonda, e il tremebondo puma Quicklaw. Quest'ultimi tre personaggi non sono ovviamente dei tesori ma sono di estrema importanza ai fini del gioco. Questo infatti si conclude soltanto quando Harry Pitfall sarà riuscito a ricongiungersi con Rhonda e Quicklaw e quando avrà recuperato il diamante. Il topo e i lingotti d'oro sono invece elementi marginali anche se importantissimi dal punto di vista del punteggio.
Ma la differenza più importante è che in Pitfall II non c'è alcun limite di tempo come invece succedeva nel primo. Quindi la vostra ricerca può durare fino a quando volete o fino a quando troverete il diamante, Rhonda e Quicklaw (in quel momento il gioco si arresterà automaticamente). Per giunta anche il numero di "vite" a disposizione è illimitato: o meglio, Harry Pitfall non muore mai, ma ogni volta che incappa in uno degli animali sparsi qui e là per la caverna, viene trasportato all'ultima croce mistica che ha toccato.
Gli ostacoli che Harry deve superare sono costituiti esclusivamente da animali: vi sono scorpioni albini (gli stessi della prima avventura), rane velenose, pipistrelli svolazzanti, condor volteggianti e anguille elettriche. Ciascuno ha i suoi "pattern" o schemi di movimento ed è importante riuscire a capirli per evitarli, ma di questo parleremo dettagliatamente più avanti.

COMANDI

Il comando è il buon vecchio joystick Atari. Come al solito la leva serve a dare la direzione di movimento di Harry, mentre il pulsante rosso fa compiere un salto al nostro eroe. Come nel primo Pitfall è importante imparare a scendere le scale gradino per gradino. Assolutamente vietato saltare giù, altrimenti si perderanno 100 punti ogni volta e in alcuni casi si rischierà di venire a contatto con un pipistrello di passaggio, rimandando il nostro Harry all'ultima croce mistica toccata. Per scendere le scale quindi tirate la leva verso di voi *appena prima* che Harry raggiunga la buca, mentre per salire le scale basta spingerla in avanti appena si è in prossimità della scala.
La leva serve inoltre a comandare il movimento di Harry quando questi è aggrappato ad un palloncino aero-







statico, nonché per determinarne la velocità: spingendo la leva in avanti si accellererà il movimento, tirandola verso di voi lo si rallenterà.

SCHERMO

L'immagine che appare sullo schermo è, ogni volta, una "finestra" della ipotetica matrice che sostituisce lo scenario del gioco.
La grafica è firmata Crane e quindi non ha bisogno di essere lodata visto che tutti voi dovreste ormai conoscere lo stile e la qualità del noto disegnatore-fondatore dell'Activision. I personaggi e l'ambiente hanno quello stile "fumettistico" tipico di Crane e sono disegnati con estrema cura. Provate ad esempio ad osservare Harry quando nuota e noterete che il movimento natatorio è perfetto: il movimento delle braccia è l'esatta riproduzione — entro i limiti del VCS — di quello vero.
Abbiamo detto all'inizio che la matrice di Pitfall II è larga otto schermi e profonda ventotto livelli. Muovendosi orizzontalmente, apparirà uno schermo completamente diverso ogni volta che Pitfall Harry esce, a destra o a sinistra, da quello in cui si trova (allo stesso modo del primo gioco), mentre spostandosi verticalmente lo schermo scorre su o giù "inquadrando" due o tre livelli alla volta.

PUNTEGGIO

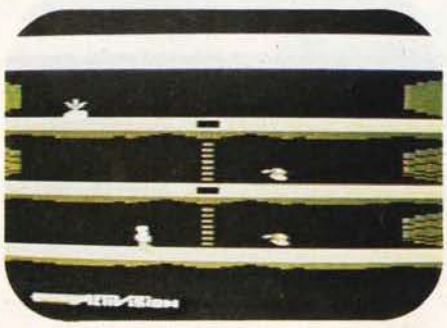
Anche qui c'è un punteggio massimo da raggiungere: l'obiettivo ultimo del giocatore che non si accontenta. È possibile realizzare un punteggio massimo di 199.000 punti (attenzione!, il libretto d'istruzioni indica un punteggio massimo di 199.999, ma è un errore di stampa) e benché ormai sappiamo che niente è impossibile per i nostri lettori, vi avvertiamo subito che non sarà facile totalizzarlo. Si dovrà infatti giocare un "perfect game" senza commettere alcun errore.
All'inizio del gioco si hanno 4000 punti. Ogni lingotto d'oro raccolto vale 5000 punti, il topo preistorico vale 1.500 punti, il diamante Raj vale 20.000 punti, mentre Rhonda e Quicklaw valgono ciascuno 10.000 punti.
Ogni volta che Harry cade invece che scendere una scala perde 100 punti. Quando infine viene a contatto con uno degli animali-ostacoli disseminati nella caverna, il contatore comincia a girare alla rovescia ad alta velocità e il giocatore continua a perdere punti finchè Harry non raggiunge la croce mistica rossa che ha toccato per ultima.

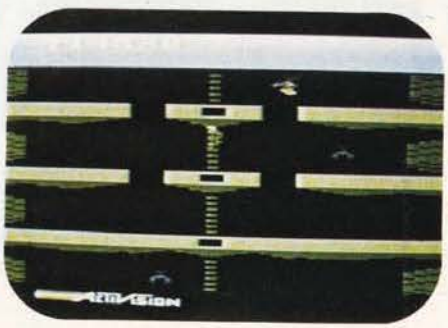
STRATEGIA

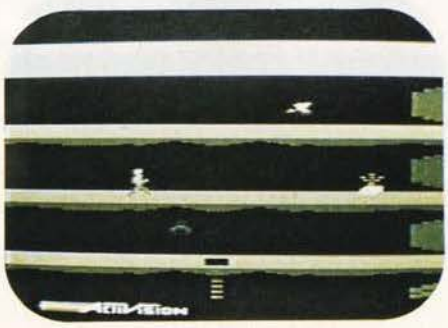
La prima cosa da fare è disegnarsi una mappa della caverna sotterranea. Vi sono due modi per farlo: registrare la partita con un videoregistratore (consigliato vivamente se ne possedete uno) e poi tirar giù su foglio la mappa, oppure farsi aiutare da un amico/a o parente, il quale sia disposto a tracciare la mappa della caverna sotterranea mentre voi la esplorate (sempre che riusciate a trovare una persona così gentile e disponibile).
Visto che il gioco non finisce mai — a meno che, ovviamente, non ritroviate i tre oggetti della ricerca — potrete continuare l'esplorazione anche quando il punteggio sarà arrivato a zero.
Vi consigliamo quindi di fare questa esplorazione preliminare prima di gettarvi nel vivo dell'azione, cioè del gioco. Saprete così la dislocazione esatta dei vari lingotti d'oro e degli altri "tesori" e lo sviluppo del labirinto.
Nel frattempo avrete avuto la possibilità di conoscere le difficoltà del gioco, il tipo di ostacoli da superare, ecc.
Una volta tracciata la mappa della caverna il gioco risulterà notevolmente semplificato, ma non semplice.
A questo punto la vostra attenzione dovrà concentrarsi sul pattern di movimento dei vari animali. È



importante che impariate a evitarli se volete totalizzare il massimo punteggio.
Gli scorpioni albini si muovono come nel primo Pitfall: lentamente ma inesorabilmente. Come allora bisogna evitarli con un salto ben calcolato, possibilmente cominciato con un attimo di ritardo rispetto a quello che vi suggerisce il vostro istinto.
Le rane velenose sono un ostacolo rognosetto, specialmente se in combinazione con un dannatissimo pipistrello. Le incontrerete soltanto in prossimità delle buche. Il loro saltellare lento ma continuo vi procurerà qualche guaio all'inizio, ma una volta che riuscirete a prendere le giuste misure non vi sarà difficile riuscire a superare l'ostacolo. Non cercate di evitare la rana di getto ma posizionatevi sulla scala nel punto il più possibile vicino all'animale e studiatene il movimento fino a trovare il momento giusto per schizzare via.
Le anguille elettriche sono gli animali meno pericolosi tra tutti quelli che popolano la caverna degli Incas. In tutte le partite che abbiamo giocato non ci hanno mai dato fastidio, quindi passiamo oltre e veniamo ai pipistrelli.
Questi mammiferi volanti sono i secondi ostacoli in ordine di difficoltà, dopo i condor. Il loro movimento è continuo e sinusoidale. È una sinusoide molto corta e con un po' di pratica riuscirete a superarli con una buona percentuale di successo.
Per superarli il modo migliore è il seguente: aspettare che il pipistrello vi si avvicini; appena è in prossimità







di Harry, correte nella sua direzione standogli sempre attaccato e quando avete individuato il pattern della sinosoide e siete sicuri di poter passare, spostate velocemente il joystick nella direzione opposta a quella di provenienza del pipistrello; passerete sotto di lui senza colpo ferire.
L'ultimo e più difficile ostacolo o animale è il condor. Anche qui, come nel caso del pipistrello, è necessario fare pratica e capire il "pattern" di movimento del volatile.
Anche il movimento del condor è continuo e sinusoidale, ma la sinusoide è molto più lunga di quella del pipistrello per cui vi è spesso un solo punto in tutto lo schermo (a volte due) in cui è possibile passarvi sotto indenni.
È importante riuscire a individuare immediatamente questo punto poiché se uscite dallo schermo dove c'è il condor per attendere il momento propizio per superarlo può succedere che questo punto cambi.
Vi consigliamo di pensarci due volte prima di buttarvi a capofitto nel tentativo di superare il condor: anche il minimo errore sarà fatale e vi impedirà di totalizzare il punteggio massimo.
Anche qui bisognerà agire come con il pipistrello ma con una lieve differenza: invece di portarvi a ridosso del condor, mettetevi a ridosso del "punto di passaggio" e giostrate Harry a seconda del movimento del condor.

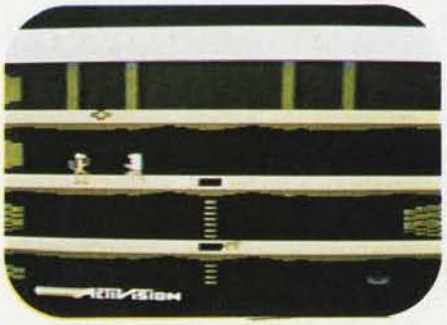




Quando riuscirete a superare il condor con una certa continuità avrete risolto il più grosso problema di Pitfall II.
Più di questo non possiamo dirvi, altrimenti vi toglieremmo il gusto di scoprire da soli come risolvere il mistero della caverna perduta degli Incas.
L'unico suggerimento che possiamo darvi è di seguire attentamente i suggerimenti di David Crane: solo così riuscirete a recuperare il diamante Raj.
Non possiamo però congedarci senza avervi detto di catturare il topo preistorico prima di Quicklaw: nel caso opposto il gioco si fermerà, Pitfall Harry esulterà, ma voi perderete la possibilità di totalizzare i 15.000 punti del topo.

CONCLUSIONI

Pitfall II piacerà a tutti coloro a cui è piaciuto il primo classico Pitfall. La giocabilità è pressoché identica (nel senso che il gioco si sviluppa seguendo più o meno gli stessi binari: ricerca di oggetti, ostacoli fissi e mobili da superare, ecc.), il personaggio è già conosciuto, il designer è garanzia di qualità.
La grafica infine, grazie al chip progettato appositamente per il gioco, è ancor più dettagliata e ricercata del primo Pitfall (e sinceramente non possiamo non stupirci ogni volta che vediamo cosa questi designer riescono a fare con l'Atari 2600).



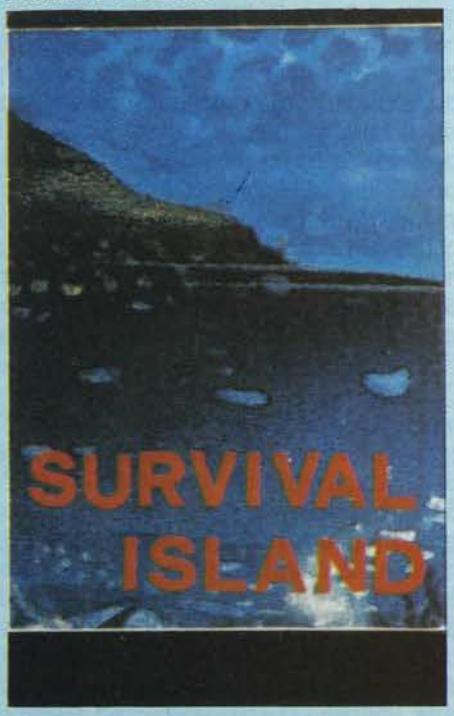
L'unico appunto che ci sentiamo di fare a Crane riguarda la difficoltà del gioco: Pitfall II è più semplice del primo Pitfall. Se da una parte questo consentirà di suscitare l'interesse di un più largo numero di giocatori, i quali vorranno e potranno cimentarsi in questa nuova avventura di Pitfall Harry senza rischiare di provare la frustrazione dovuta a impossibilità di portare a termine il gioco, dall'altra parte, i giocatori incalliti (tra i quali ci mettiamo) avranno a che fare con un gioco che li impegnerà in misura minore di quanto li impegnò il primo.
Con questo non vogliamo dire che Pitfall II non sia impegnativo, stimolante o divertente, tutt'altro. In assoluto lo è, ma lo è meno relativamente al primo Pitfall.
Se nel primo Pitfall gli obiettivi del gioco (recuperare i 32 tesori e totalizzare il punteggio massimo di 114.000 punti) erano entrambi difficili perché bisognava trovare le scorciatoie giuste e allo stesso tempo non commettere alcun errore, qui i due obiettivi (recuperare i 32 tesori e totalizzare il punteggio massimo di 199.000 punti) sono sbilanciati in quanto a difficoltà. Il primo è molto più semplice, mentre il secondo è molto più difficile.
Dopo solo qualche partita riuscirete a recuperare i lingotti d'oro, il topo preistorico, il diamante Raj e i vostri amici con estrema facilità, ma farete difficoltà a realizzare il punteggio massimo. Dovrete riuscire a superare tutti gli animali senza mai commettere un errore: vi garantiamo che avrete il vostro bel da fare, ma non dubitiamo che molti di voi (dei quali conosciamo le capacità) vi riusciranno.
Insomma per rendere Pitfall II un gioco da professionisti del joystick sarebbe bastato a nostro avviso porre qualche limite: un limite di tempo e/o un limite di vite come avveniva nel primo Pitfall.
Tolto questo appunto, non possiamo che fare i nostri complimenti a Crane. Nonostante un seguito al primo Pitfall potesse facilmente portarlo a produrre un qualcosa di "dejà vu", di poco originale, Crane è riuscito a mantenere lo standard di qualità e originalità a cui ci ha abituato in questi anni.

R.A.

SURVIVAL ISLAND

L'ISOLA DELLA SOPRAVVIVENZA

Starpath ***Atari VCS/Supercharger***
Prezzo: ***L. 45.000***



Bella la vita degli esploratori, ma anche imprevedibile e ricca di sorprese: la vostra nave ha infatti fatto naufragio nel bel mezzo dell'oceano Pacifico, ed ora non vi resta che raggiungere quell'isoletta che si staglia lontana all'orizzonte col suo bel pennacchio fumante.
A volte non tutti i mali vengono per nuocere: l'isola sembra proprio inesplorata, chissà che non nasconda qualche tesoro di inestimabile valore? Si potrebbe unire l'utile al dilettevole...

IL NAUFRAGIO

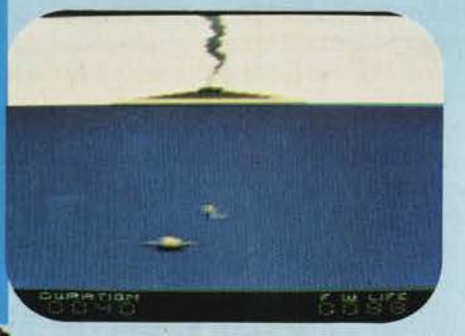
Nella prima fase di gioco vi ritrovate in balia dei flutti su una scialuppa di salvataggio dispersa in mezzo all'oceano.
Ma ecco già in vista la sagoma dell'isola della sopravvivenza, verso cui una lenta ma provvidenziale deriva vi sta sospingendo senza che dobbiate fare un bel nulla.
Beh, proprio nulla no: mentre l'isola si avvicina ed il suo profilo si fa via via sempre più imponente dovrete fronteggiare alcuni avversari e preoccuparvi di svolgere importanti operazioni: le esamineremo in un secondo tempo, subito dopo aver dato un'occhiata ai segnapunti.
Nella parte inferiore dello schermo vedete infatti due contatori: quello a sinistra, contrassegnato dalla scritta "duration" scandisce il tempo trascorso dall'inizio della missione; dimenticatevene, per il momento: entrerà in scena soltanto alla fine della partita.
Il contatore di destra è invece molto più importante, e deve essere tenuto costantemente sotto osservazione in ogni momento: ne va della vostra vita!
Questo contatore è composto da quattro cifre: le prime due vi segnalano il numero di contenitori di vivere e di serbatoi d'acqua presi a bordo (le sigle F e W stanno per Food e Water), alimenti veramente indispensabili per sopravvivere una volta approdati sull'isola.
Le ultime due cifre sono le più importanti: saranno presenti lungo tutto l'arco della partita, segnalando il vostro livello di energia. Il contatore parte da 99, cala progressivamente e, una volta raggiunta quota zero, vi metterà fuori gara.
Ma caliamoci concretamente in questa avventura: con il joystick potete muovervi nelle quattro direzioni, ma non pensate che spingendo la leva verso l'alto riuscirete ad anticipare il vostro arrivo: limitatevi quindi a confidare nella deriva, e rincorrete i serbatoi d'acqua ed i contenitori di viveri che si trovano a transitare accanto alla vostra scialuppa; sappiate che potete aumentare la vostra andatura premendo il tasto rosso di fuoco, anche se così facendo aumenterete sensibilmente il vostro consumo di energia.



Non dirigetevi verso i relitti galleggianti, i cosidetti "useless junk", che non possono arrecarvi alcun beneficio ma rischiano al contrario di farvi perdere tempo ed energia preziosi.
Oltre a rincorrere i vari obiettivi, dovrete anche preoccuparvi dei terribili animali che infestano le acque del Sud Pacifico: un branco di pesci che, di quando in quando, attraversa orizzontalmente lo schermo; un terribile pescecane (ogni tanto si vede affiorare dalla superficie dell'acqua la sua terrificante pinna dorsale), ed un non meglio identificato drago marino. Se riusciranno a raggiungere la vostra imbarcazione, questi tre avversari la faranno colare a picco, lasciandovi a mollo e facendovi correre il rischio di interrompere la partita nel caso di un secondo raggiungimento. Tenete anche conto che, senza imbarcazione, smarrirete nell'oceano tutte le vostre riserve di acqua e di cibo, e non potrete più raccogliere a bordo alcunchè.
Come porre rimedio a questa drammatica situazione? La misura preventiva da adottare è quella di evitare mostri e pescecani: sapere che la loro traiettoria è sempre diagonale vi sarà senz'altro utile; non esitate comunque a dare potenti colpi di acceleratore sul pulsante quando è necessario.
Se poi la frittata è già stata fatta e siete stati sbattuti in mare, calma e sangue freddo. Non consideratevi ancora spacciati, potete sempre accelerare la vostra nuotata, ed inoltre una scialuppa verso cui nuotare e su cui imbarcarsi non tarderà ad apparire sullo schermo.
Resta ancora un ultimo avversario da analizzare, il più singolare ed inaspettato di tutti: nientemeno che un agguerritissimo sottomarino che, dopo aver fatto affiorare il suo periscopio per una rapida perlustrazione dell'ambiente circostante, si riimmergerà e vi scaricherà addosso un potente siluro. La vostra penalità non sarà però quella dell'affondamento (che strano!), ma semplicemente la perdita di una decina di unità di energia.
Se volete evitare anche questa penitenza, possiamo suggerirvi un piccolo trucco: spostatevi lateralmente nella stessa direzione in cui vi stavate muovendo al momento dell'apparizione dell'avversario, ma accelerando bruscamente subito dopo l'immersione del periscopio (non prima, per carità!); in questo modo il siluro vi mancherà e sfilerà oltre la vostra posizione.
Avete anche la possibilità di accrescere la riserva di energia, tanto preziosa per la vostra sopravvivenza: appena compare sullo schermo un polipastro nero, vogate vorticosamente verso di lui e raggiungetelo: sacrificherete così un contenitore di viveri (sempre che ne abbiate a bordo qualcuno), ma in compenso otterrete 10 unità di energia in premio.
Una volta raggiunta la costa (compare la scritta "at island") potrete sbarcare immediatamente od indugiare un poco al largo nel tentativo di raggranellare qualche altro oggetto utile nel proseguimento della missione. Registrate quindi il numero di codice che appare sullo schermo, e che vi permetterà di riprendere la missione da questo punto in qualsiasi momento.

L'ISOLA DESERTA

Siamo finalmente in salvo sull'isola, quando ci accorgiamo immediatamente che questo territorio sconosciuto ed inesplorato è attraversato da una fittissima e quanto mai sospetta rete stradale.
L'isola è però disabitata, la sua civiltà si è quindi estinta, ma chissà che non abbia lasciato sul posto preziose vestigia...
Mossi dall'avidità, ci mettiamo quindi in moto in compagnia di questo simpaticissimo e barbuto viandante, con un occhio sempre rivolto al contatore dell'energia che non si deve mai azzerare.
L'obiettivo da perseguire in questa fase di gioco multischermo è quello di raggiungere il tempio nascosto nella parte settentrionale dell'isola, dopo essersi procurati una chiave per aprirne la porta.
Prima di farlo, però, pensate pure a procurarvi una lampada, indispensabile per rischiarare l'ambiente in cui si svolge la fase di gioco successiva.
È fondamentale naturalmente sfamarsi e dissetarsi di quando in quando per impedire che il livello di energia si azzeri, ed evitare i numerosi ostacoli disseminati lungo il







percorso. Il joystick vi aiuterà a muovervi a destra ed a sinistra, ma anche in direzione Nord e Sud quando i sentieri si biforcano. Premendo il pulsante appaiono poi una serie di opzioni che si possono selezionare, sempre con l'aiuto della leva. Vediamole insieme:

NORMAL MOVE: vi permette di spostarvi con un'andatura normale.

SEARCH MOVE: vi consente una camminata più lenta e più cauta, la cosidetta andatura di ricerca che vi impedirà di entrare in contatto con oggetti sgraditi.

EAT FOOD: fatene uso per consumare uno dei contenitori di viveri portato in salvo dopo il naufragio; guadagnerete così 20 unità di energia.

DRINK WATER: vi permette di bere un recipiente di acqua, e di accrescere la vostra energia di 10 unità.

DISCARD ITEM: vi permette di scartare uno degli oggetti raccolti sul percorso, quando siete sovraccarichi ma volete trovare spazio per qualcosa di più importante a cui non potete rinunciare.

USE ITEM: vi permette di utilizzare uno degli oggetti in questione.

Ma quali sono questi oggetti? Vediamo di elencarli e di accennare alla loro funzione.

Le Monete (Coins) vi consentiranno di prezzolare le corruttibili guardie che presidiano alcuni punti del percorso, e di passare oltre le loro postazioni. Sono importantissime (un gruppo lo troverete subito alla sinistra dello schermo di partenza), e non si deve mai rinunciare a raccoglierle.

Come le Monete, anche l'Amuleto (Amulet) vi permette di eludere la sorveglianza delle guardie, oltretutto senza pagare neppure una moneta. Ma più di ogni altra cosa l'Amuleto vi permette di rendervi invisibili, e di oltrepassare col minimo dispendio d'energia i rivoli d'acqua che ostruiscono il vostro cammino, guadandoli nei punti più stretti. Per raggiungere chiavi e lanterne è infatti indispensabile oltrepassare più volte i corsi d'acqua, e, se lo fate "in carne ed ossa", il dispendio d'energia rischia di farsi troppo elevato. State però alla larga dai fiumi di lava (di colore rosso), che vi attendono anche alle soglie del tempio: avvicinatevi quindi restando sui bordi del sentiero.

I Funghi (Mushroom) e l'Erba (Herb) vi serviranno invece per ritornare visibili ed essere così in grado di afferrare la lanterna. Attenzione alle trappole, all'acqua avvelenata ed ai serpenti che, toccandovi, vi priveranno di energia.

Alcuni consigli per superare questa impervia ed enigmatica fase di gioco sono veramente indispensabili.

Come suggerisce il libretto di istruzioni, si dimostrerà utilissimo stendere una piantina del territorio visitato man mano che si procede nella perlustrazione: segnate il tragitto ideale per raggiungere il tempio, ed i punti in cui rintracciare gli oggetti essenziali per i vostri scopi: Monete, Amuleto, Chiave e Lampada.

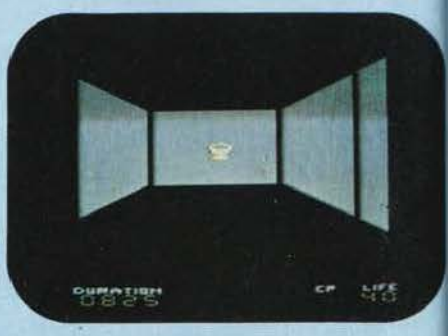
Non dimenticatevi di segnare dove si trova il tempio: senza l'aiuto di una mappa noi non saremmo mai venuti a capo della situazione.

Un altro elemento che si dimostrerà molto importante nel prosieguo della vostra missione è dato dalla quantità di acqua e di viveri recuperati dopo il naufragio; qui torna utile la possibilità di "riesumare" una situazione particolarmente favorevole grazie alla registrazione del numero di codice.

A proposito, un numero di codice





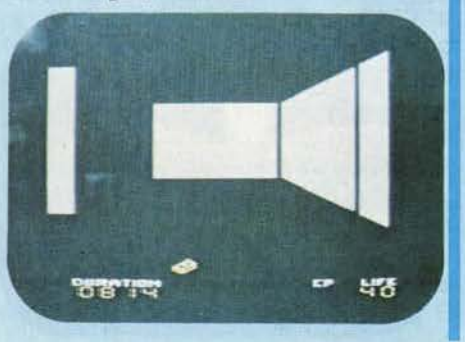




compare anche dopo l'apertura della porta del tempio; meglio che annotiate anche questo.

IL SEGRETO DEL TEMPIO

Eccoci finalmente all'interno del tempio: in questa terza e conclusiva fase di gioco siamo calati in un labirinto tridimensionale visto in soggettiva, del tutto simile a quello di Mindmaster.
A differenza di quest'ultimo, però, la vostra visuale sarà estremamente limitata: la lanterna vi permetterà di intravvedere soltanto le pareti immediatamente di fronte a voi, quelle in cui state per mettere piede (l'unica direzione consentita è in avanti; per ruotare di 90 o 180 gradi spostate la leva lateralmente).
Un'altra differenza sostanziale che contribuisce a rendere questo labirinto più impegnativo di quello di Mindmaster è dato dall'assenza di uno schermo radar in cui poter scorgere la struttura del labirinto e la propria posizione all'interno di quest'ultimo. Per questa ragione vi consigliamo caldamente di stendere personalmente le piantine man mano che li percorrete.



Il vostro obiettivo è quello di passare da una sezione del labirinto a quella successiva (ce ne sono ben 8!), procurandovi dapprima un oggetto particolare appeso su una delle pareti, e quindi passando magicamente attraverso le porte fluorescenti che separano i vari settori del tempio.
Alcune delle pareti del labirinto sono però unidirezionali, ostruiscono cioè il vostro passaggio solo se affrontate in un senso; vi sono anche delle aree trasportatrici, dislocate in determinati punti del labirinto, che dopo aver emesso un piccolo segnale acustico vi porteranno istantaneamente in una nuova posizione, facendovi smarrire l'orientamento ed impedendovi un'efficace stesura della piantina.
Questi contrattempi non possono essere considerati come dei veri e propri avversari; sappiate invece che l'unico modo per essere messi fuori gioco lungo il labirinto finale è quello di rimanere senza unità di energia.
Quando si rimane senza unità di energia?
Si perde un punto quando ci si dirige contro una parete, si perdono invece ben 10 punti quando, durante il quinto ma soprattutto il sesto labirinto, si mette un piede in fallo e si compie qualcosa di simile a un salto nel buio (lo schermo diventa completamente scuro, a parte l'apparizione di due lettere misteriose: una R ed una T).
Se riuscirete ad evitare questi insidiosi tranelli riuscirete anche ad approdare nella ottava sezione del labirinto, in cui si cela l'ultimo, misteriorissimo oggetto meta finale dell'intera avventura; raggiungetelo ed accadrà qualcosa di singolare. Non vi diciamo cosa per non guastarvi il fascino della ricerca e della scoperta finale, vi suggeriamo in un orecchio che tornerà protagonista il bel cratere fumante che si intravvedeva all'orizzonte durante il naufragio.
Il risultato finale sarà dato dal punteggio Duration, trascurato durante tutto lo svolgimento della partita. Il punteggio deve essere il più basso possibile, naturalmente!

CONCLUSIONI

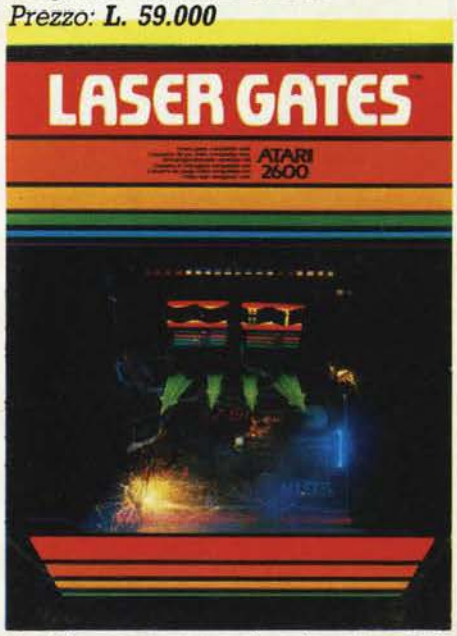
Veramente bello questo Survival Island, un gioco molto vario in cui ad una prima fase che ricalca gli schemi di un classico action game (molto originale, tra l'altro) seguono due fasi squisitamente strategiche e di riflessione, in cui la velocità della manovra ricopre un ruolo assolutamente secondario.
Bisogna dire però che il libretto di istruzioni ancora una volta non aiuta molto a farsi un'idea chiara e completa della meccanica di gioco; noi abbiamo passato diversi giorni soltanto per capire che cosa dovevamo fare sull'isola deserta!
Pensiamo comunque di aver posto rimedio a tutto ciò con questa accurata descrizione, evitando di svelarvi che l'assassino è il maggiordomo. Potete quindi giocare a Survival Island senza paura di venire abbandonati in mezzo all'oceano in balia del vostro destino.

G.S.

LASER GATES

CANCELLI LASER

Imagic ***Atari VCS***
Progettato da: ***Dan Oliver***
Prezzo: ***L. 59.000***



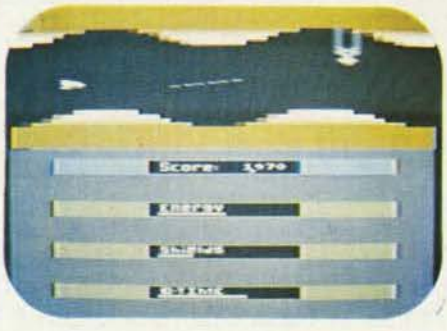
Il Criptocomputer, sintetizzatore della difesa galattica, non funziona più bene! Quattro detonatori di sicurezza all'interno del computer daranno ora inizio all'autodistruzione universale! Solo voi potete evitare tutto ciò, con la vostra agile astronave chiamata Dardo Dantesco.

OBIETTIVO

L'obiettivo principale sarebbe quello di distruggere tutti e quattro i detonatori. Siccome però questo è molto difficile, almeno le prime e, diciamolo, anche le volte successive, l'obiettivo reale è quello di andare avanti il più possibile lungo le caverne del Criptocomputer, senza farsi colpire ed evitando tutti gli ostacoli. Ogni volta che si viene colpiti, o si va a sbattere, non si perde una astronave, ma solo una parte di scudi protettivi, esauriti i quali termina la partita.

SCENARIO

La vostra astronave procede da sinistra verso destra, in un lungo cunicolo disegnato come un serpentone; ci sono cioè, sia sopra che sotto, delle cavità alternate a delle sporgenze. Quando in alto c'è una sporgenza, di fronte, in basso, c'è una cavità. Comunque non c'è bisogno di fare uno slalom, perché il cunicolo è molto largo e viaggiando al centro c'è spazio in abbondanza per proseguire sempre dritti. Lungo il percorso appaiono, un tipo per volta, gli ostacoli, da evitare, e i nemici, da distruggere. Questi appaiono sempre all'estrema destra, lasciandovi così il tempo di mirarli o di mettere il Dardo Dantesco nella condizione di evitarli. Lo scenario occupa solo la parte superiore dello schermo. La parte inferiore è occupata da quattro indicatori da tenere sempre d'occhio durante lo svolgimento della missione. Il primo in alto indica il punteggio che si consegue man mano. Il secondo l'energia rimasta. Il terzo le unità di scudi rimaste e il quarto il tempo che manca all'esplosione del prossimo detonatore sul vostro percorso. Punteggio a parte, gli altri tre indicatori sono critici e quando da verdi diventano arancioni, significa che se non intervenite al più presto la vostra partita termina nel giro di pochi secondi. L'indicatore dell'energia lampeggia quando siete a corto di energia. L'unico modo per rifornirsi è quello di toccare delle bolle d'energia che appaiono, raramente, appoggiate sul fondo dello schermo. Si riconoscono perché non si muovono e sono verdi. Inoltre lampeggiano. Le pillole vanno sempre prese, perché ce ne sono poche e spesso rappresentano il fattore critico, specie nelle fasi più avanzate della partita. L'indicatore degli scudi, shields, rappresenta le unità-schermo a disposizione del Dardo Dantesco.
All'inizio della partita si hanno a disposizione 24 unità e se ne vincono altre sei ogni volta che si totalizzano 10.000 punti. L'ultimo indicatore, D-time, indica il tempo che rimane all'astronave per distruggere il detonatore. Gli indicatori sono molto importanti perché gli oggetti disseminati lungo il percorso, compresi i detonatori e le bolle d'energia, non sono disposti sempre nello stesso modo, ma cambiano da partita a partita.
Quando si esaurisce uno degli indicatori termina il gioco.

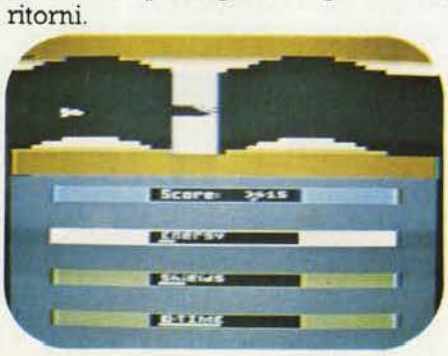


COMANDI

Si usa il solo joystick sinistro. Il tasto serve per sparare e tenendolo sempre premuto si dispone del fuoco continuo. Spostando la leve nelle classiche otto direzioni (sono comprese le diagonali) si muove l'astronave.
Se non la si sposta in avanti (spingendo il joystick verso destra), l'astronave arriva quasi al limite sinistro dello schermo e procede da sola.
Al termine di una partita premendo il pulsante rosso si comincia una nuova partita.

LE DIFESE DEL COMPUTER

Queste possono essere divise in due categorie: i nemici e gli ostacoli. I nemici, che si muovono, sono il Pipistrello, il Tritaroccia e il Radiomissile, il nemico più insidioso. Gli ostacoli invece sono: i campi di forza, di tre tipi diversi, le colonne ultradense e i mortai radar. Ma vediamoli uno per uno. Il pipistrello, di colore verde, si muove verticalmente a scatti e non spara. Se vi tocca però perdete 6 unità schermo. Il tritaroccia, una specie di ovale schiacciato verde e arancione, procede quasi nello stesso modo del pipistrello ma spara. Se vi colpisce con un proiettile perdete solo una unità schermo. Se invece tocca il Dardo Dantesco perdete 6 unità. Il radiomissile è un razzetto arancione che procede diritto verso la vostra astronave, senza sparare ma con una mira infallibile. Infatti è attirato dal calore dei motori del Dardo Dantesco e viene difficilmente schivato. Vediamo ora i campi di forza. Il primo tipo che si incontra è quello dei campi di forza pulsanti. Sono delle colonne variopinte che compaiono a intervalli regolari. Bisogna fermare il Dardo proprio in prossimità della colonna, aspettare che questa compaia e, appena scompare, passare prima che ritorni.



All'inizio i campi di forza pulsanti compaiono a coppia o da soli. Quando sono a coppie è possibile superarli o fermandosi in mezzo alle due colonne oppure anche superandoli tutti e due insieme tra una pulsazione e la successiva. Dopo il primo detonatore i campi di forza di tutti e tre i tipi cominciano a comparire a gruppi di tre. I campi di forza a flessione si aprono e chiudono a intervalli regolari. Passare al centro è più facile perché in questo punto sbarrano il passo solo per un istante. Questo tipo di ostacolo è di gran lunga il più facile da superare. Il terzo ed ultimo tipo di campo di forza è quello fisso, il più difficile dei tre da superare. È composto da colonne con una piccola apertura che scorre su e giù per la colonna. Per superarli bisogna infilare l'astronave nella fessura in movimento. Le colonne ultradense sono grigie e immobili. Per superarle bisogna perforarle e creare un buco abbastanza grande da farci passare dentro il Dardo. I campi di forza e le colonne ultradense, se toccati, fanno perdere 6 unità schermo ciascuno. C'è poi il mortaio radar, una specie di torretta collocata indifferentemente in alto o in basso, che spara a intervalli regolari con una pessima mira. È un ostacolo che non presenta difficoltà. Se colpisce il Dardo con un proiettile fa perdere una unità schermo, se invece lo tocca, 6. L'ultima cosa che fa perdere unità schermo è la parete del computer. Una unità in meno ogni volta che si tocca.

STRATEGIA

Fino al secondo detonatore non conviene accelerare finché non entra in campo l'ostacolo da superare. Bisogna cioè procedere lasciando l'astronave sulla sinistra dello schermo, in modo che avanzi con la stessa velocità dello schermo. Appena compare in campo il nemico/ostacolo si avanza fino a portare il Dardo Dantesco il più vicino possibile al bersaglio, in modo da avere più tempo e più colpi per superarlo. L'unico bersaglio che fa eccezione a questa regola è il radiomissile. Infatti restando all'estrema sinistra si ha più tempo per cercare di colpirlo. Questo non appare sempre alla stessa altezza del Dardo, per cui non è facile colpirlo, ma si sa che se non lo farete, lui sicuramente colpirà voi. Il radiomissile può anche essere evitato, ma la manovra per farlo è un po' laboriosa. Bisogna o spostarsi bruscamente quando il radiomissile è vicinissimo, oppure sistemare il Dardo in una delle buche, sopra o sotto, che compongono lo scenario, e aspettare che il radiomissile passi oltre. Infatti nelle buche non entra fino in fondo. Per quanto riguarda il pipistrello e il Tritaroccia, bisogna dire che per colpirli conviene spostarsi subito vicinissimi al primo, per avere più colpi e soprattutto più tempismo nello sparare; conviene invece restare a sinistra nel caso del tritaroccia, in modo da avere il tempo per schivare i suoi colpi (il pipistrello non spara). Per entrambi vale la pena di dire che conviene piazzare l'astronave nella parte inferiore dello schermo, dove questi due nemici stazionano per più tempo. Le colonne ultradense vanno perforate in tutto il loro spessore almeno due volte. Bisogna cioè formare almeno due buchi contigui per poter passare con il Dardo. Le colonne ultradense sono di due spessori diversi. Per entrambi un buon sistema è questo: sparate fino a perforare la colonna. A questo punto date un colpetto verso il basso al joystick, in modo da spostare il Dardo di pochissimo (il minimo). Ricominciate a sparare e fate un secondo buco, che va ad affiancarsi al primo. Non toccate più il joystick e, se avete fatto come detto, vedrete il Dardo Dantesco scivolare dolcemente attraverso la colonna.
Utilizzate il percorso per giungere ai primi due detonatori per esercitarvi in acrobazie e passaggi veloci dei campi di forza, perché dopo ogni detonatore la velocità di gioco aumenta e passare i vari ostacoli, soprattutto i campi di forza fissi, diventa sempre più difficile.

PUNTEGGIO

I punti si conseguono così:
superamento di un campo di forza 400 punti
superamento di una colonna ultradensa 400 punti
distruzione di un mortaio radar 115 punti
distruzione di un tritaroccia 325 punti
distruzione di un pipistrello 330 punti
distruzione di un radiomissile 525 punti
distruzione di un detonatore 6507 punti.
Come già detto si guadagnano 6 unità-scudo ogni 10.000 punti.

CONCLUSIONI

Laser Gates è un gioco molto piacevole e graficamente ben riuscito.
Certo non è molto originale. Assomiglia un po' a giochi come Scramble o Vanguard. Però non c'è l'incubo dei razzi avversari che attaccano da più parti, perché in Laser Gates si affronta un avversario per volta. Unica pecca della Imagic va indicata nel libretto delle istruzioni, molto povero di disegni e descrizioni. Nel corso delle prime partite, chi non avrà letto questo articolo, probabilmente distruggerà, alla loro comparsa in campo, le pillole d'energia che, oltre a non dare punti, sono indispensabili per la continuazione della partita. E questo perché nelle istruzioni non sono descritte le cose che compaiono sullo schermo. Per il resto è un gioco O.K.!

L.M.

LOOPING

*CBS: **ColecoVision***
*Prezzo: **L. 77.000***

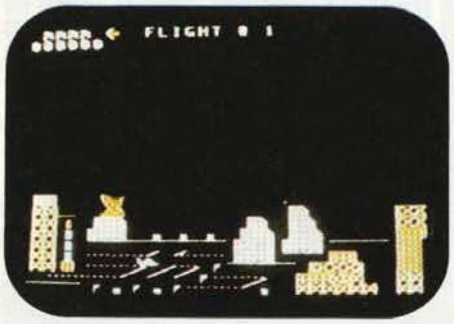


Il nome di questo gioco dice già tutto: infatti il looping non è altro che una manovra acrobatica effettuata da un aereo.
Chi non ha mai visto le evoluzioni delle famose "frecce tricolori", ossia

della pattuglia acrobatica della nostra aeronautica? Ebbene, quando le vediamo descrivere un cerchio su un piano verticale, quello è un looping.

IL GIOCO

Dopo questa piccola esplicazione "linguistica", passiamo alla descrizione vera e propria del gioco.
Siamo al comando di un minuscolo aeroplano che deve destreggiarsi in mezzo ad un mondo fantastico popolato di strane creature.
Dopo qualche volteggio, cabrata, looping (per l'appunto), ci rendiamo conto che siamo in una sorta di gabbia, e se non troveremo in fretta una via d'uscita faremo presto una brutta fine: difatti purtroppo non siamo soli, in quanto ogni tanto sbucano fuori da chissà dove delle specie di palloni che diventano sempre più veloci e che cercano di speronarci.
Ma ecco finalmente che riusciamo a risolvere l'arcano: individuiamo un missile-chiave, distrutto il quale compare una scritta — GATE OPEN — che indica l'apertura di un cancello posto all'estrema destra.
Riacquistato un filo di speranza... ma dove siamo capitati?
È tutto un intrico di tubi, bisogna essere precisissimi nelle nostre evoluzioni, altrimenti andiamo a sbattere, ma c'è da farsi girare la testa.
Alla fine, prova e riprova, riusciamo a trovare l'uscita anche di questo posto da incubi (magari qualche idraulico ci si trova invece a suo agio) ed arriviamo in un ampio spiazzo senza pericoli...





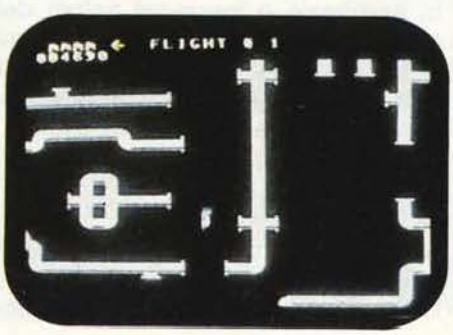
Non l'avessimo mai pensato: da dove arrivano questi "schizzi"?
Ecco, là in alto: c'è una specie di mortaio che spara ad intermittenza dei goccioni colorati; allora proviamo ad entrare in quest'altra stanza... attenti, ci sono dei mostri scintillanti, spara, spara!
È passata... finalmente vediamo la fine... ma sarà la NOSTRA fine?
No, è solo la scritta FINE (END); non è ancora nato il mostriciattolo in grado di abbattere il nostro aeroplano.
Certo che queste palle rimbalzanti finali sono un poco fastidiose, ma con qualche proiettile ben piazzato vedrete che convinceremo anche loro a lasciarci passare.
Ecco, siamo giunti alla fine del nostro avventuroso viaggio, e siamo già pronti ad affrontare una missione ancora più difficile (ma non per noi).

COMANDI

Dopo aver visto con quale grinta bisogna affrontare questo gioco se non vogliamo farci sopraffare in un battibaleno, analizziamo i comandi che la Coleco ci mette a disposizione per affrontare la lotta.
Notiamo subito che il joystick funziona esattamente come la cloche di un vero aereo: spingendolo in avanti l'aereo si abbassa, e viceversa.
Per quanto riguarda i pulsanti, quello di destra serve per sparare proiettili, mentre quello di sinistra ha la funzione di acceleratore e viene usato solo dai giocatori più esperti, dato che rende più difficoltoso il controllo del nostro aereo.

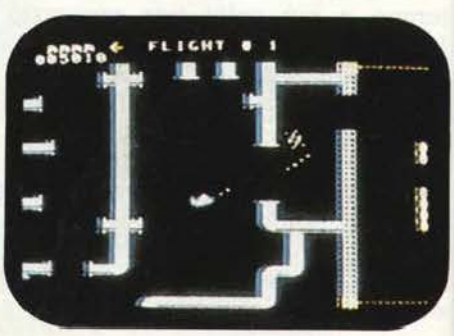
VARIAZIONI

La tastiera serve come al solito a selezionare il livello di gioco: da 1 a 4 per un giocatore, da 5 a 8 per due.
I livelli 4 e 8, i più difficili, sono addirittura leggermente più difficili della versione da sala.
Quando si finisce una partita, se si vuole giocarne un'altra allo stesso livello è sufficiente premere il tasto contrassegnato da un asterisco; se invece vogliamo cambiare livello, basta schiacciare il tasto con il simbolo del diesis e poi scegliere il nuovo livello.



STRATEGIA

Come non si fa un buon pilota con poche ore di volo, così anche in questo gioco è necessario un discreto periodo di tempo per far pratica col comando a cloche: non cercate di fare cose strane e difficili finché non avete acquisito un completo automatismo di movimenti.
All'inizio date solo piccoli colpi al joystick e non fatevi prendere dal panico se vi sembra di andare a sbattere contro la parete superiore della prima fase: è una parete speciale che vi farà semplicemente rimbalzare, invece di fracassarvi.
Nella prima fase conviene colpire subito il missile-chiave, in modo da poter raccogliere qualche punto colpendo i palloni e i mattoni dei due bunker (dentro i quali ci saranno altri missili da colpire nei viaggi successivi); quando i palloni si fanno troppo veloci, è opportuno passare alla fase successiva (ricordate che c'è anche l'acceleratore).
Qui conviene farsi una piccola mappa con la disposizione esatta dei tubi, che è fissa; con un poco di pratica si può continuare a girare attorno al nucleo centrale dei tubi.
Così facendo si accumulano punti: infatti in questa fase il punteggio è determinato unicamente dal tempo trascorso (ossia tot punti per ogni secondo).
Usciti dalla "tubopoli", arriviamo al cospetto delle "gocce verdi"; qua non conviene entrare subito nella stanza accanto, giacché è difficile eliminare al primo colpo i mostri scintillanti che la occupano.
La cosa migliore è descrivere una traiettoria ellittica nella stanza delle gocce, in maniera tale da non farsi colpire da queste e nel contempo eliminare ad ogni passaggio qualche mostro scintillante, che una vol-



ta colpito non si riforma più.
Eliminati tutti i mostri, entriamo nella stanza delle palle rimbalzanti.
Qui la tattica migliore è buttarsi subito verso l'alto e poi andare su e giù lungo una linea verticale, cercando di cogliere l'attimo propizio per sparare alla palla laterale ed entrare così nella stanza finale; state attenti a non farvi colpire proprio ora: dovreste ricominciare tutto da capo.

PUNTEGGIO

Nella prima fase il missile vale 2.000 punti, ogni mattone 150 punti, i palloni 200 punti se sono verdi e 500 punti se sono rossi (sono i più veloci).
Nel labirinto di tubi otteniamo 100 punti per ogni secondo di "permanenza", che diventano 150 se acceleriamo.
Infine le gocce verde valgono 500 punti ciascuna, i mostri scintillanti 1000 e le palle rimbalzanti 500.

CONCLUSIONI

Looping è un gioco strano, particolare, soprattutto per la forte difficoltà iniziale, dovuta ai suoi comandi.
Chi l'aveva già giocato al bar e l'aveva poi abbandonato per la sua "esosità" (un gettone durava un attimo), ha ora l'opportunità di rifarsi giocando con questa versione casalinga in cui la "trasposizione" è perfettamente riuscita.

M.M.

TURBO

CBS: ***ColecoVision***
Prezzo: ***L. 130.000***



Ecco, finalmente, il tanto atteso Modulo di Espansione N° 2: patiti di giochi automobilistici e non, tutti lo attendevano con ansia; questo perché il fatto apre nuove prospettive nel discorso dell'espandibilità dei videogiochi da casa.
Come per ogni novità di questa portata, sono tutti curiosi di scoprire se verrà considerata dai posteri "famosa" o "famigerata", se, cioè, si rivelerà una pietra miliare nella storia dei videogiochi oppure un "bidone".
"Ed ergendoci a giudici supremi ecco che ci apprestiamo ad emettere il nostro giudizio inappellabile in materia: tremate dunque, che l'ora è giunta".
Scusateci, ci siamo lasciate prendere un poco dalla foga oratoria ed abbiamo "forse" ecceduto un poco...
Ma, bando alle ciance, vediamo come si presenta questo "modulo": esteriormente è abbastanza compatto, poco ingombrante, sembra persino troppo minuto, tanto da chiedersi se resisterà alla nostra "guida irruente".

IL GIOCO

Per verificare la funzionalità di questo modulo la Coleco ci offre la possibilità di giocare con TURBO, videogioco che ha determinato una svolta nel settore giochi automobilistici.
Oltre all'ottima qualità grafica, TURBO presenta infatti un cambio di prospettiva rispetto ai giochi precedenti: la strada non si vede più perpendicolarmente dall'alto, bensì con la prospettiva che si potrebbe avere ad esempio da un camion, cioè ancora un poco alta, ma realistica.
Eccoci dunque alla partenza: in mezzo ad altre quattro potenti Formula 1 attendiamo che si accendano le quattro luci del semaforo che segnala la partenza di questa corsa lungo un vario circuito cittadino.
Piede pronto sull'acceleratore, notiamo subito la praticità del joystick, che qui assolve la funzione di cambio a due marce: bassa (joystick verso l'alto) e alta (verso il basso).
Infatti il "braccio corto" del joystick in questo caso assicura un'ottima velocità di accelerazione-decelerazione, cosa basilare nei punti più impegnativi.
Proprio l'alta velocità di reazione è una caratteristica di tutto il modulo: anche l'acceleratore permette cambi di velocità improvvisi, mentre il volante garantisce addirittura lo spostamento da una parte all'altra della pista in una frazione di secondo.
Insomma, alla prova dei fatti tutti i comandi si rivelano comodi e precisi, tali cioè da consentire condizioni di guida senz'altro superiori a quelle offerte dai comandi della versione da bar: una bella rivincita per gli "home"!

OBIETTIVO

Lo scopo del gioco è superare un numero minimo di automobili (30) nel tempo concesso (99 unità di tempo).
Per controllare la situazione abbiamo a disposizione due indicatori: un classico contatore numerico (CAR PASSED) e una striscia suddivisa in rettangolini rossi (che indicano le macchine da sorpassare obbligatoriamente) o verdi (le macchine in più).
Se raggiungiamo almeno l'obiettivo minimo, allo scadere del tempo otteniamo l'estensione dello stesso (EXTENDED PLAY) con altre 99 unità di tempo.
Se abbiamo scelto, con la solita procedura, il livello di abilità I, il gioco proseguirà con le medesime modalità; se invece giochiamo con i livelli 2, 3 o 4, potremo fare solo 2 incidenti più un altro per ogni ulteriore EXTENDED PLAY ottenuto) prima di finire la partita.

SCENARIO

L'alto livello di "multischermità" è senz'altro una delle caratteristiche peculiari di questo gioco: si susseguono con un ritmo avvincente rettilinei, curve e dossi, di giorno e di notte, in piena città, in periferia, in campagna, lungo un lago, sui tornanti di una montagna e, ahimè, su una strada ghiacciata.

PUNTEGGIO

Sembra una banalità, ma più strada si percorre, più punti si fanno; questo perché ci sono solo due maniere per incrementare il nostro punteg-



gio, ma mentre il numero di auto sorpassate si ferma una volta raggiunta quota 41 e non permette quindi un ulteriore accumulo di punti, la strada continua sempre...
È banale, lo ripetiamo, e lo sembra ancor di più se condiseriamo il fatto che ogni pezzo di bordo pista, cioè di cordolo, vale la miseria di 4 punti; ma quando si va al massimo della velocità, la pista scorre molto veloce, e così pure, di conseguenza, il punteggio.
Per quanto riguarda le macchine superate, per ottenere il relativo BONUS è necessario superarne almeno 30; quando finisce il tempo, il gioco si ferma per permettere l'accreditamento di 50 punti per ciascuna macchina oltrepassata (questo alla fine del primo "viaggio", mentre dopo ogni EXTENDED PLAY il bonus aumenta di 10 punti ogni volta).

STRATEGIA

In questo genere di giochi è assurdo pretendere di imporre una strategia: ognuno ha il proprio stile di guida.
Vi possiamo solo consigliare di farvi uno schema dei diversi pezzi del percorso, controllando il punteggio che realizzate, dato che questo è legato al numero di cordoli che superate e quindi in pratica funziona da "contachilometri".
Per quanto riguarda gli ostacoli, le macchie d'olio non danno eccessive preoccupazioni, tranne nei casi in cui ci capitate sopra mentre state facendo un sorpasso "al pelo".
Il bordo pista varia secondo il punto del percorso in cui vi trovate: a volte potete addirittura buttarvici contro per decelerare improvvisamente, mentre in altre occasioni un contatto provoca un incidente.
La situazione più scabrosa di tutto il gioco è forse proprio quest'ultima: infatti nove volte su dieci mentre state riprendendo velocità dopo un incidente (ricordate che per farlo dovete prima scalare, cioè innestare la marcia bassa) sbuca alle vostre spalle un'altra macchina che vi causa subito un nuovo incidente; quindi cercate di spostarvi il più presto possibile.
Come tecnica di guida pura e semplice è basilare sapere decelerare e riaccelerare dopo una breve sterzata; solo così si superano i pezzi più ostici, ossia la strada ghiacciata e il tornante di montagna, ove le macchine sbucano fuori all'improvviso decelerando e chiudendovi la strada con l'ausilio di un'altra macchina che viaggia a velocità normale.
Se riuscirete ad andare avanti nel gioco la stessa situazione si presenterà anche in altri punti del percorso, perciò meglio essere già preparati.

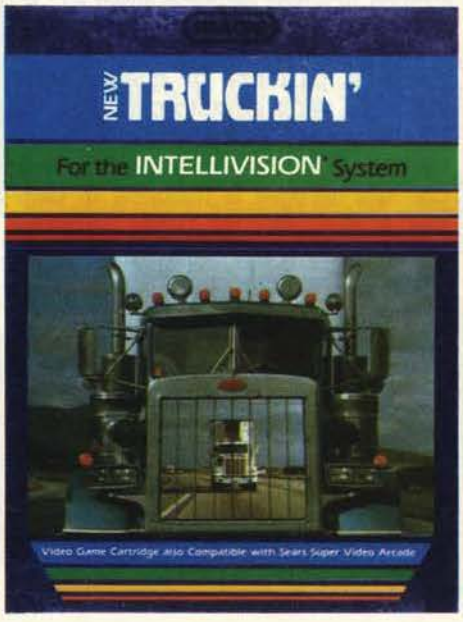
CONCLUSIONI

Siamo sicuri che questo videogioco appassionerà soprattutto i più giovani; a tutti consigliamo di cercare di costruirsi uno stile di guida "pulito": ricordate che nella realtà se fate un incidente in macchina non sono sufficienti pochi secondi di attesa per ripartire sani e salvi come prima, come se nulla fosse successo.
Oltretutto, a parte il richiamo serioso, il discorso è valido anche per ciò che riguarda il gioco, per i livelli di abilità superiori.
Comunque TURBO è solo un gioco, anzi un gioco veramente ben riuscito.

TRUCKIN'

ANDANDO IN CAMION

Imagic: ***Intellivision***
Progettato da: ***Robert Levine***
Prezzo: ***L. 39.000***









Forse il nome dell'autore di questo gioco non vi dirà granché, ma già se ve lo presentassimo come l'ideatore di un fantastico video-viaggio all'interno del corpo umano potrebbe essere tutto molto più chiaro.
Bene, dopo un'opera prima ponderosa come *Microsurgeon* (quello era il titolo della cartuccia in questione), il geniale Robert Levine si è impegnato a proseguire per la strada coraggiosa già intrapresa, una strada fatta di intenti ambiziosi e di concetti dal respiro ben più ampio rispetto ai temi pecorecci dei soliti videogames.
Truckin' è un gioco difficile e complesso che simula i problemi, le fatiche e le decisioni di un tipico camionista americano alla guida di uno di quegli enormi autoarticolati che sovente vediamo sfrecciare anche sulle autostrade di casa nostra.
Pensate che sia semplice? Neanche un po'! La vita di un "truck driver" è piena di imprevisti e di contrattempi. Una sola decisione sbagliata può portare a conseguenze irreparabili, con perdite di tempo e di denaro che potrebbero pregiudicare in breve tempo la vostra neo-attività di autotrasportatore.
Forza ragazzi, è il momento di saltare sul "bestione".
Un'occhiata alla cartina e poi via: un carico di granoturco sta aspettando, laggiù in California!

IL GIOCO

A vostra disposizione c'è una variopinta cartina stradale del Nord America che vi sarà di indispensabile aiuto per tutta la partita.
Su di essa sono riportate le principali città degli Stati Uniti e, naturalmente, il reticolato di strade che le collega, ciascuna contrassegnata da un numero.
Il match si articola in due tipi di competizione differenti, per uno o due giocatori, ma la cartina risulta fondamentale in entrambi i casi.
Con il suo aiuto potrete scegliere, a seconda delle necessità, il percorso da fare seguire al vostro automezzo e soprattutto avrete l'opportunità di programmare con un certo anticipo le città da "toccare" e i punti in cui conviene prendere una strada piuttosto che un'altra.
Il primo gioco (ROAD) è una corsa di velocità pura.
Il vostro compito è di compiere un



viaggio attraverso gli States, passando almeno per otto città differenti, stabilite all'inizio del gioco in un lotto di 59 percorsi.
Sia che giochiate da soli o che vi cimentiate con un antagonista, l'obiettivo è di impiegare il minor tempo possibile per arrivare all'ultima città.
I problemi qui sono limitati al buon uso delle risorse a vostra disposizione — carburante, fatica fisica e capacità di guida — e la partita in sé vi impegna più meccanicamente che mentalmente.
Con il secondo gioco a disposizione (GAME 2) lo scopo è differente. Ora siete il titolare di una piccola impresa di autotrasporti e dovrete anche prendere decisioni strategiche vitali per il buon fine della vostra modesta ma dignitosa attività.
Avete un termine di tempo — lo imposterete voi all'inizio del gioco — per cercare di guadagnare la maggior quantità di denaro possibile, lavorando per caricare e scaricare ogni genere di merce da una città all'altra, di volta in volta suggerita da un apposito elenco di destinazioni.
La parte dinamica del gioco si risolve nella guida vera e propria dell'automezzo attraverso le strade americane raffigurate sulla cartina. Qui il problema maggiore è di evitare nei limiti del possibile i pericoli della strada: sbandate, curve pericolose, eccessi di velocità, inversioni proibite e soprattutto gli altri automezzi in circolazione assieme a voi, tutti guidati, ve l'assicuriamo, da autentici criminali del volante perlopiù ubriachi.

SCHERMO

Lo schermo è anzitutto diviso in due quadri simmetrici per consentire che due giocatori possano seguire contemporaneamente ed in modo indipendente le vicissitudini del proprio automezzo.
In ciascuna sezione sono poi riportati i dati necessari allo svolgimento del gioco, siano essi relativi alle città da visitare durante il viaggio oppure alle merci e alle destinazioni per il secondo tipo di gioco, o ancora al tempo trascorso dall'inizio della partita.
Durante il viaggio avrete una visione della strada direttamente dall'abitacolo del vostro autocarro, di cui potrete scorgere unicamente il grigio e tozzo muso che fa capolino dal bordo inferiore dello schermo.
La strada che vi si para innanzi corre diritta in prospettiva e si perde verso un ipotetico punto di fuga al di là dello schermo.
Sullo sfondo ed ai lati sono raffigurati i variopinti e multiformi paesaggi americani, fatti di montagne, deserti, grandi distese verdi ed agglomerati urbani.
Poco più in alto, in prossimità del bordo superiore dello schermo c'è anche lo specchietto retrovisore da cui potrete scorgere, oltre ai profili degli altri automezzi, anche la sagoma eloquente di un'auto della polizia, che apparirà minacciosa ogni qualvolta vi farete beccare ad una velocità superiore a quella consentita dal percorso, riportata in un angolino in alto a sinistra.
In basso è invece raffigurato l'indicatore del carburante, unitamente a quello della velocità.
Tutto è poi completato con il rilievo dell'ammontare di denaro a vostra disposizione per completare l'impresa.
Un altro piccolo spazio di ROM è dedicato infine alla rappresentazione grafica del rifornimento di carburante ed a quello dell'area di parcheggio in cui vi riposerete dalle vostre fatiche: un tocco di classe in più e nient'altro.
In mezzo alle due sezioni ci sono quindi due scudetti — uno per giocatore — atti a verificare il numero della strada percorsa ed anche una piccola freccia che indica il senso di marcia rispetto alla cartina.

COMANDI

Probabilmente questo videogame si conquisterà premi e titoli di vario tipo, ma uno sicuramente possiamo attribuirglielo noi sin d'ora ed è quello dei comandi più numerosi, anche se B-17 Bomber può certo competere alla pari.
Niente di difficile, sia ben chiaro, ma i tasti e i pulsanti sono davvero sfruttati al massimo, a volte anche in modo multifunzionale.
Con tutta questa dovizia di controlli il povero disco direzionale recita la parte del parente povero, perché ad esso sono attribuite "solo" le funzioni di guida dell'autocarro, rappresentato sul video, come accennato, da una sorta di semicerchio che si muove orizzontalmente da una parte all'altra della strada in ossequio alla vostra pressione sui bordi esterni del comando.
Delle inversioni ad "U" e del cambio di percorso parleremo più avanti, ma non c'è nulla di particolarmente difficile, sempreché marciate alla velocità giusta.
Occupiamoci invece della tastiera.
Select city. Tocchiamo questo tasto per primo perché ci sembra assai importante per capire una particolare peculiarità del gioco.
In ambedue i tipi di competizione potete scegliere tra 59 diverse rotte prestabilite, ciascuna composta di 8 città.
Ognuno di questi percorsi è contraddistinto da una città di riferimento, diversa da rotta a rotta, denominata "FLAG CITY".
All'inizio del gioco dovrete dunque decidere su quale di questi tracciati volete competere durante il match, sia per la gara di corsa che per quella di commercio.
Ciò non vuol dire che non possiate viaggiare liberamente dove vi pare, ma per effettuare le operazioni che il gioco vi impone dovrete assolutamente riferirvi alle città della rotta che avete scelto.
Premendo questo tasto avrete dunque la lista delle città — ognuna è contrassegnata da una sigla — che dovranno interessare il vostro operato, le uniche dunque che permettono di conseguire gli obiettivi del gioco.
Il percorso n° 1 è già impostato automaticamente ed interessa un classico viaggio "coast to coast" da San Diego (California) a Boston (Massachussets).
Per cambiare la rotta e sceglierne un'altra tra le 58 restanti alternative (l'elenco è riprodotto sul retro della





cartina) dovrete impostarla appena dopo avere scelto tra ROAD e GAME 2.
A quel punto apparirà sul video la sigla SD (San Diego, Flag City del primo percorso). Premete ora il pulsante inferiore destro per fare scorrere le sigle delle altre Flag Cities. Quando comparirà quella del persorso in cui volete cimentarvi premete ancora ROAD e la partita avrà inizio.
Road. Oltre a selezionare, all'inizio, il gioco numero 1 consente anche, durante la gara di ritornare sempre alla visione diretta della strada, quella dell'abitacolo, che ovviamente è la più importante.
Game 2. Serve solamente a selezionare il gioco numero 2, dopodiché, per incominciare la partita vera e propria, bisogna passare alla visione diretta della strada, ottenibile con ROAD.
Check load. Vi fornirà l'informazione puntuale sul tipo di merce che avete caricato sul container del vostro TIR. Nel gioco numero 1 questa opzione naturalmente non viene usata.
Local Info. Ha diverse funzioni in abbinamento con altri tasti e pulsanti. Mostra anzitutto il tipo di merce che può essere caricata nella città in cui vi trovate e la sua destinazione. Per effettuare l'operazione dovrete usare il pulsante inferiore destro per spostare la freccia che compare accanto alla lista e ai codici delle città e porla in prossimità del carico/destinazione scelto. Ora dovrete confermare con **Pick up load** e la merce verrà trasferita sull'autocarro.
Quando sarete giunti nel luogo in cui va scaricata dovrete premerlo nuovamente. Sul video verrà richiamata la lista, questa volta relativa alla città di destinazione. Portate la freccia in prossimità del tipo di merce che volete scaricare e premete **Drop off load.** Siete pronti per un altro viaggio o per un'altra consegna.
Ci sembra superfluo sottolineare che prima di effettuare operazioni del genere è assolutamente indispensabile fermare l'autocarro, affinché le ipotetiche persone che vi aiutano durante questa fase non siano obbligate ad acchiappare al volo la merce e a tirarvene dell'altra mentre state andando a tutta velocità!
Call Ahead Info. È un tasto decisamente strategico. Va usato quando vi trovate in una città ma volete anche sapere qual è la lista delle merci disponibili in un'altra città della rotta e la loro destinazione.
Anzitutto dovrete fermarvi e successivamente premere Select City per avere l'elenco delle città.
Con il solito pulsante inferiore destro spostate la freccia in prossimità del luogo di cui volete informazioni e poi premete il tasto in questione.
Gas. Premendolo otterrete un rifornimento di carburante, a pagamento, naturalmente.
Il pieno di propellente può essere ottenuto solamente nelle aree urbane o in quelle industriali e non in altri luoghi. Come fare a riconoscerle?
Quando viaggiate potrete constatare che il codice della città verso cui vi dirigete, posto appena sopra allo scudetto di indicazione del numero della strada, ha due colori diversi.
Quando è nero significa che vi state approssimando ad essa ma non l'avete ancora raggiunta. Giunti nell'agglomerato però il codice diventa bianco. Ora siete nell'area urbana e fintantochè la sigla della città resta di quel colore potrete rifornirvi, purché abbiate sempre l'accortezza di fermarvi.
Per il rifornimento nelle aree industriali dovrete invece osservare attentamente i bordi della strada, perché solamente quando appariranno i simboli dei pozzi di petrolio, gialli e facilmente identificabili, potrete effettuare l'operazione.
Se rimarrete invece senza carburante in un luogo non previsto per dispensarne dovrete aspettare fino a mezzanotte... A quel punto un'anonima anima pia vi concederà una tanica di carburante con l'aiuto del quale potrete proseguire almeno fino al prossimo distributore.
Rest. Guidare costa fatica e la fatica si traduce in una progressiva perdita della capacità di viaggiare velocemente. Più guidate, più vi stancherete e, naturalmente, più avvertirete la necessità di riposarvi. Premendo il tasto in questione lo schermo cambia e trasferisce automaticamente l'autocarro in un'area di parcheggio.
Ci sono cinque gradi di stanchezza, ed il vostro è riportato da un indicatore sul video.
Quando il valore che rappresenta raggiungerà lo zero sarete di nuovo "freschi" e potrete così ripartire nel pieno possesso delle vostre capacità fisiche. Attenzione però, perché anche riposarsi costa denaro, specie nelle aree urbane. Molto meglio appartarsi in un bel prato isolato in cui potrete dormire sonni tranquilli e non dispendiosi.
Horn. Fiato alle trombe! Il tasto in questione serve a suonare il poderoso clacson dell'autotreno, che farà sentire la sua voce per tutto il circondario.
Un orpello inutile? Tutt'altro! Sulla strada ci sono altri automezzi che sbandano qua e là per la carreggiata. Un'opportuna strombazzata avrà dunque l'effetto di fare cambiare loro corsia e vi permetterà di effettuare i sorpassi in tutta tranquillità.
Status. Vi dà l'informazione relativa al tempo trascorso dall'inizio del viaggio. Punto e basta.
I **tasti** attengono alle funzioni meccaniche dell'automezzo. Quelli superiori funzionano indifferentemente come un acceleratore. Più ne tenete premuto uno e più rapidamente raggiungerete la velocità di punta del vostro mezzo (94 miglia all'ora, se non siete troppo stanchi).
Per fermarvi basterà invece una lieve pressione del tasto inferiore sinistro (**Brake**) che sovraintende all'impianto frenante del bestione.
Unica eccezione è il già tanto nominato pulsante inferiore destro, che è preposto alle svariate funzioni di selezione di cui ci siamo già occupati.
Uff... e con questo abbiamo proprio finito!

OBIETTIVO

Due sono i giochi e due, naturalmente, gli obiettivi.





Nella gara di velocità è necessario, lo rammentiamo, passare per le otto città della rotta che avrete preventivamente selezionato, impiegando, per completare il tragitto, il minor tempo possibile.
A vostra disposizione c'è una dotazione di denaro (1500 dollari) che verrà automaticamente decurtata delle spese progressivamente sostenute durante il viaggio (incidenti, carburante, gasolio etc.).
Nel secondo gioco invece c'è un limite di tempo in cui il partecipante deve far funzionare al meglio la sua impresa di trasporti guadagnando più denaro possibile.
Si tratta dunque di scegliere man mano il tipo di merce più redditizia con la destinazione più conveniente per effettuare la consegna ed accaparrarsi altri carichi.
Le merci a disposizione sono quattro (latte, grano, ghiaia e bestiame) e per ciascuna di esse verrà pagata una tariffa differente.
A voi dunque scegliere di volta in volta la combinazione tariffa/destinazione più efficace per la partita che state giocando.

STRATEGIA

In ambedue i tipi di gioco la parte dinamica è la più pericolosa ed è rappresentata dalla guida dell'autocarro sulla strada.
La strada è sempre diritta e in questi frangenti l'unica possibilità di movimento consentitavi è quella di un cambio di carreggiata, perché la rappresentazione stilizzata del muso dell'autocarro può spostarsi solo orizzontalmente per tutta la sua larghezza e nulla più.
Il movimento non desta preoccupazioni di sorta, ma a velocità elevata la sagoma del muso alla minima pressione del disco schizza veloce da una parte all'altra della strada e richiede un po' più di concentrazione.
Giunti in un'area urbana — sul video la sigla della città diventerà bianca — potrete quindi prendere un'altra "highway" o effettuare delle inversioni ad "U".
Nel primo caso dovrete assolutamente rallentare fino ad una velocità inferiore alle 24 miglia (noi per sicurezza vi consigliamo comunque di stare sempre sotto alle 10). Noterete certamente a questo punto che la strada che state percorrendo si incrocia con altre strade.
Bene, se avete consultato sapientemente la cartina dovreste dunque sapere se in quella città avete bisogno di cambiare percorso e in caso di risposta affermativa in quale direzione dovete andare tra le due possibili (sinistra o destra, ricordate che stiamo parlando di incroci).
A seconda della svolta da effettuare dovrete quindi spostarvi verso il bordo della carreggiata ed infilare la nuova strada attraverso l'apertura che si dirama dall'incrocio (se la velocità è troppo elevata... crash!).
Uno stridìo di pneumatici, lo schermo che si sposta, il numero dello scudetto sul video che cambia (controllate che sia giusto!) e ... voilà, l'operazione è completata.
L'inversione del senso di marcia richiede invece unicamente la presenza del mezzo in un centro urbano ed una velocità moderata.
In queste condizioni sarà sufficiente premere il bordo inferiore del disco per effettuare la manovra senza intoppi.
La parte più difficile del viaggio è costituita senz'altro dal sorpasso o dall'incrocio con gli altri autocarri presenti sul tracciato.
Non vi nascondiamo che, specie all'inizio, affrontare gli altri automezzi delle pericolose strade americane ci ha provocato disagi che francamente ritenevamo insuperabili.
Gli autocarri arrivano dall'orizzonte e possono marciare nel vostro senso oppure provenire dalla direzione opposta.
Dei primi potrete vedere unicamente il grande portellone posteriore del container che si avvicina minaccioso e sbandante.
Allo stesso modo e molto più imprevedibili sopraggiungono invece i mezzi che vanno per la strada opposta, di cui potrete persino scorgere l'arcigno muso barbuto del conducente.
Urge dunque evitarli, ma non è certo facile, perché il loro tipo di slalom tra le corsie (maledetti ubriaconi) è quanto di più rapido e casuale vi potrebbe capitare.
Del pari, un piccolo errore di movimento del mezzo vi costerà molto caro: uno schianto e l'eloquente immagine di un video "frantumato" verranno a testimoniarvi l'incidente, per non parlare poi della perdita di tempo e di denaro che comporta.
Glissare gli automezzi non è per niente semplice ma fortunatamente c'è un modo sicuro di fregarli 9 volte su 10. Pronti? OK, si va ad incominciare.

BIT SHOP PRIMAVERA
La più grande catena di computer in Europa.

AGRATE BRIANZA Via G. Matteotti, 99
ALBA Via Paruzza, 2
ALESSANDRIA Via Savonarola, 13
ANCONA Via De Gasperi, 40
AOSTA Av. Conseil Des Commis, 16

BARI C.so Cavour, 146
BASSANO DEL GRAPPA Via Jacopo Da Ponte, 51
BELLANO Via Martiri della Libertà, 14
BENEVENTO Via E. Goduti, 62/64
BERGAMO Via S. F. D'Assisi, 5
BIELLA Via Italia, 50A
BOLOGNA Via Brugnoli, 1
BRESCIA Via B. Croce, 11/13/15
BUSTO ARSIZIO Via Gavinana, 17

CAGLIARI Via Zagabria, 47
CALTANISSETTA Via R. Settimo, 10
CAMPOBASSO Via Mons. Il Bologna, 10
CASTELFRANCO VENETO Via S. Pio X, 154
CATANIA Via Muscatello, 6
CATANZARO Via XX Settembre, 62 A/B/C
CESANO MADERNO Via Ferrini, 6
CESENA Via F.lli Spazzoli, 239
CINISELLO BALSAMO V.le Matteotti, 66
COLICO P.za Cavour, 24
COMO Via L. Sacco, 3
CONEGLIANO V.le Italia, 128
CREMA Via IV Novembre, 56/58
CUNEO C.so Nizza, 16

EMPOLI Via Masini, 32

FAVRIA CANAVESE C.so G. Matteotti, 13
FIRENZE Via G. Milanesi, 28/30
FIRENZE Via Centostelle, 5/B
FOGGIA V.le Europa, 44/46
FORLÌ P.zza Melozzo Degli Ambrogi, 6

GALLARATE Via A. Da Brescia, 2
GENOVA Via Domenico Fiasella, 51/R
GENOVA Via S. Vincenzo, 129/R
GENOVA-SESTRI Via Chiaravagna, 10/R
GENOVA-SESTRI Via Ciro Menotti, 136/R

IMPERIA Via Delbecchi, 32

LA SPEZIA Via Lunigiana, 481
LECCE Via Marinosci, 1/3
LECCO Via L. Da Vinci, 7
LEGNANO C.so Garibaldi, 82
LIVORNO Via Paoli, 32
LUCCA Via S. Concordio, 160
LUGO (RA) Via Magnapassi, 26

MACERATA Via Spalato, 126
MANTOVA Via Cavour, 69
MESSINA Via Del Vespro, 71
MILANO Via Altaguardia, 2
MILANO Via G. Cantoni, 7
MILANO Via E. Petrella, 6
MILANO Galleria Manzoni, 40
MIRANO-VENEZIA Via Gramsci, 40
MODENA Via Fonteraso, 18
MONFALCONE Via Barbarigo, 28
MONZA Via Azzone Visconti, 39
MORBEGNO Via Fabani, 31

NAPOLI Via Morosini, 8
NAPOLI C.so Vittorio Emanuele, 54
NAPOLI Via Luca Giordano, 40/42
NOVARA Via Perazzi, 23/B

PADOVA Via Fistomba, 8 (Stanga)
PADOVA Via Piovese, 37
PALERMO Via Libertà, 191
PALERMO Via Notarbartolo, 23 B/C
PARMA Via Imbriani, 41
PAVIA Via C. Battisti, 4/A
PERUGIA Via R. D'Andreotto, 49/55
PESCARA Via Conte di Ruvo, 134
PESCARA Via Trieste, 73
PIACENZA Via IV Novembre, 60
PISA Via Emilia, 36
PISA Via XXIV Maggio, 101
PISTOIA V.le Adua, 350
POMEZIA Via Roma, 39
POTENZA Via G. Mazzini, 72
POZZUOLI Via G.B. Pergolesi, 13
PRATO Via E. Boni, 76/78

RECCO Via B. Assereto, 78
REGGIO CALABRIA Via S. Marco, 8/B
RIMINI Via Bertola, 75
ROMA P.za San Donà di Piave, 14
ROMA Via G. Villani, 24-26
ROMA V.le dei IV Venti, 152/F
ROMA Via Valsavaranches, 18/26

S. DONÀ DI PIAVE P.zza Rizzo, 61
SALERNO C.so Garibaldi, 56
SANREMO Via S. Pietro Agosti, 54/56
SASSUOLO P.zza Martiri Partigiani, 31
SESTO CALENDE Via S. Vincenzo, 8
SENIGALLIA Via Maierini, 10
SIRACUSA Viale Scala Greca, 339/9
SORRENTO V.le Degli Aranci, 31/M/L

TARANTO Via Polibio, 7/A
TERMOLI Via Martiri della Resistenza, 88
TORINO C.so Grosseto, 209
TORINO Via Tripoli, 179
TORINO Via Nizza, 91
TORINO C.so Racconigi, 26
TRENTO Via Sighele, 7/1
TREVISO Via IV Novembre, 13A
TRIESTE Via Fabio Severo, 138
TRIESTE Via Torrebianca, 18
TRIESTE Via Paolo Reti, 6

UDINE Via Tavagnacco, 89/91

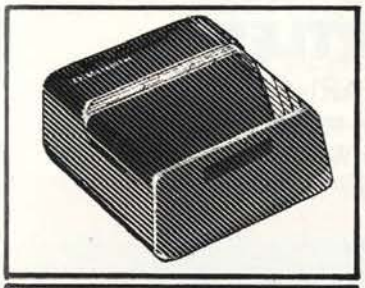
VARESE Via Carrobbio, 13
VENEZIA Cannaregio, 5898
VERCELLI Via Dionisotti, 18
VIAREGGIO Via A. Volta, 79
VICENZA Via del Progresso, 7/9
VIGEVANO C.so V. Emanuele, 82
VOGHERA P.zza G. Carducci, 11

COMPETENZA in COMPUTER

ZX Microdrive

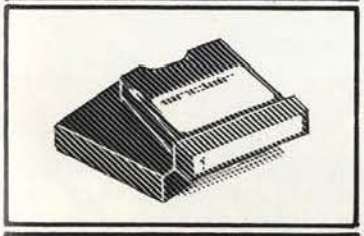


fai crescere
il tuo sinclair - Spectrum
con le sue eccezionali periferiche!



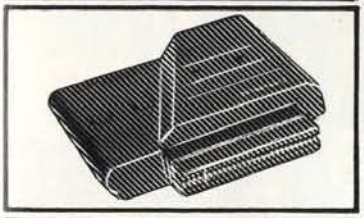
ZX MICRODRIVE
Amplia le possibilità dello ZX Spectrum in quei settori come la didattica e le piccole applicazioni gestionali, dove è necessaria una ricerca veloce delle informazioni.
Ogni cartuccia può contenere:
85 kbyte / 95 kbyte

L.199.500



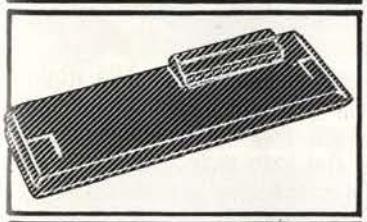
CARTRIDGE
Per ZX Microdrive.
Capacità:
85 kbyte / 95 kbyte
Confezione da 2 pezzi.

L. 45.000
La coppia



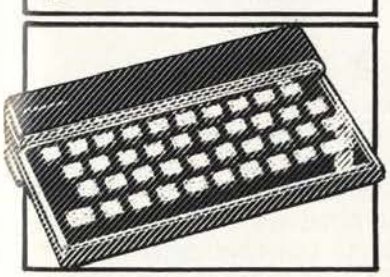
ZX INTERFACE 2
Permette di utilizzare le nuovissime ZX ROM, cartucce software e il collegamento per 2 joystick.

L. 95.500



ZX INTERFACE 1
Indispensabile per il collegamento dello ZX Microdrive.
Inoltre permette il collegamento fra lo ZX Spectrum e una ampia gamma di periferiche e di altri Sinclair in rete locale.

L.199.500



COMPUTER ZX SPECTRUM
A colori, collegabile ad un televisore a colori o in b/n e ad un normale registratore a cassetta.
32x24 caratteri.
RAM di base: 16 k - 48 k
256x192 punti.
8 colori - 2 luminosità.

16 K L.398.000

48 k L.499.000

I prezzi sono comprensivi di I.V.A.

SHOP bit primavera

competenza in COMPUTER
sinclair

Portatevi all'estremo della corsia di sinistra, non importa a quale velocità, ed aspettate che compaia un autocarro.
Valutate anzitutto di che tipo è, se va cioè superato perché marcia nel vostro stesso senso oppure incrociato perché arriva dalla direzione opposta.

1° caso. Arriva di fronte. Se l'autocarro fa la sua prima apparizione al centro della linea tratteggiata che divide le corsie potete stare tranquilli.
Mantenete la vostra posizione laterale, non toccate assolutamente nulla e comportatevi come se non esistesse (se non avete fegato al massimo chiudete gli occhi). Dopo due o tre sbandate il veicolo vi incrocerà sulla destra non sfiorandovi nemmeno.
Se l'altro mezzo compare invece per la prima volta nella stessa corsia in cui vi trovate voi avrete, diciamo, 3 probabilità su 4 di farla franca comportandovi allo stesso modo.
Nel 4° caso l'urto sarà inevitabile ma a quel punto sarete già usciti indenni da almeno una decina di questi passaggi, ed avrete ampiamente ammortizzato il rischio.
2° caso. Arriva nello stesso senso. In questo frangente potrete adoperare il clacson per guidarne gli spostamenti di corsia (quando suonate cambia carreggiata). In questi casi noi preferiamo spostarci sulla corsia di destra ed aspettare che l'autocarro arrivi nelle nostre immediate vicinanze: se è sulla stessa carreggiata un bel colpo di clacson lo leverà di torno, mentre nel caso opposto se ne passerà di lato senza procurare guai.
Il sistema descritto nel primo caso è quasi infallibile, mentre il secondo può avere esiti variabili soprattutto perché buona parte della faccenda dipende dal vostro comportamento.
In ambedue le situazioni vi sconsigliamo vivamente di affrontare una gara di slalom perché quasi sempre finireste per avere la peggio. Se poi ci volete provare ugualmente... affari vostri!
Il resto della partita è prevalentemente di tipo statico e quindi in merito non potremo che fornirvi qualche consiglio spiccio, ovvio ma utile.
Anzitutto imparate a familiarizzare con la cartina e soprattutto con la posizione delle otto città della rotta che avete scelto.
Successivamente studiate bene i percorsi che le collegano e, se possibile, scrivete su di un pezzo di carta i punti cruciali per effettuare le svolte oppure quelli in cui si trovano le merci più appetibili. Ragionate dunque sulle varie alternative che vi si presentano e comportatevi di conseguenza.
In questi casi non c'è strategia che tenga, a parte quelle più banali che preferiamo volentieri risparmiarvi, come ad esempio caricare la merce con la tariffa più elevata e la destinazione meno lontana.
Qui c'entra solo il vostro cervello e niente più, la vostra capacità di capire in frazioni di secondo dove vi conviene andare, dove no e soprattutto come fregare il vostro eventuale antagonista scegliendo i carichi ed i tragitti più redditizi.
Stiamo parlando di doti naturali come l'istinto e il senso della logistica o, più semplicemente, di "furbizia".
Ognuno di noi ne ha in quantità maggiori o minori nella ROM del proprio cervello: di certo questo gioco vi aiuterà ad affinarle.

PUNTEGGIO

Truckin' non è un gioco a punti. La vostra abilità verrà testimoniata dal tempo impiegato per "toccare" le otto città della rotta (ROAD) oppure dall'ammontare di denaro accumulato alla fine del gioco numero due.
In ambedue i casi la dotazione di denaro disponibile verrà poi automaticamente aggiornata dal computer in base alle vostre operazioni.
Sappiate comunque che riposare in una città costa 30 dollari e che lo stesso prezzo va pagato per un quarto del pieno di benzina.
Le tariffe per il trasporto variano da un minimo di 280 dollari per la ghiaia ad un massimo di 1.000 per il bestiame.
Una multa per eccesso di velocità può costarvi fino a 200 dollari mentre le spese di riparazione per un incidente oscillano tra i 50 ed i 100.

CONCLUSIONI

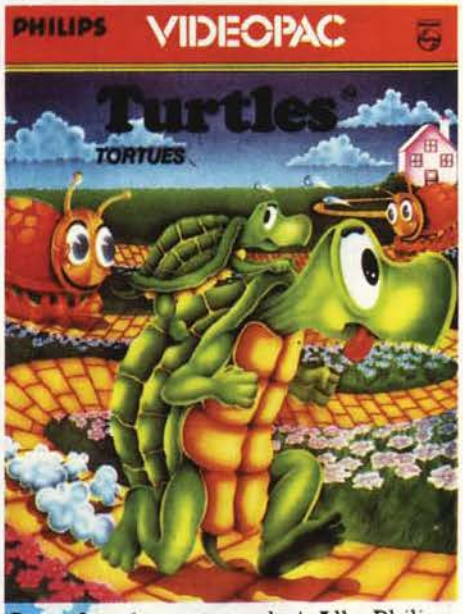
Truckin' è un gioco ambizioso che sviluppa un concetto davvero originale solo per questo meriterebbe almeno una partita.
La grafica è curata a livelli soddisfacenti come pure il sonoro, che desta grande impressione soprattutto per il senso di realismo espresso dal rumore della "strada".
Ciò che invece non convince appieno è proprio la parte dinamica, che ha suscitato in noi qualche perplessità soprattutto per le limitate possibilità di intervento da parte del giocatore alla guida del mezzo.
Il gioco in sé è difficilotto e non può essere consumato come un "giochino" qualsiasi, perché ha delle regole che vanno studiate accuratamente ed un meccanismo che non consente distrazioni di sorta.
A dispetto della forse eccessiva macchinosità a noi comunque è piaciuto molto, soprattutto perché sprizza intelligenza ed ingegno da tutti i bit.
Per apprezzarlo compiutamente dovrete accostarvi a questa cartuccia in un momento di assoluta tranquillità dell'ambiente che vi circonda e soprattutto con una disponibilità di tempo maggiore di quella che abitualmente dedicate agli altri videogames.
Le vacanze di quest'estate andrebbero benissimo, per esempio.

D.L.

TURTLES

TARTARUGHE

Philips: ***Videopac***
Prezzo: ***L. 60.000***



Scarafaggi e tartarughe! Alla Philips scelgono davvero dei singolarissimi personaggi per interpretare le avventure dei loro videogames; consideratela come una garanzia di originalità.

IL GIOCO

L'azione si svolge in un ipotetico "albergo delle tartarughe". Questo particolare ostello di otto piani altro non è che un labirinto in cui si rincorrono una tartaruga e diversi famelici scarafaggi; obiettivo della tartaruga è quello di sfuggire ai suoi avversari

e di esplorare le sei tane che si trovano in ogni labirinto, contraddistinte da sei punti interrogativi.
Effettivamente è un grosso interrogativo scoprire chi si nasconde in queste tane: spesso vi troverete una piccola tartarughina bianca che vi salirà in groppa ed attenderà di essere accompagnata in un piccolo e candido rifugio che, nel frattempo, sarà spuntato in uno dei quattro angoli del labirinto.
Per una o due volte ad ogni piano, però, avrete la gradita sorpresa di scontrarvi con delle uova di scarafaggio, che si schiuderanno subito dopo.
Dall'uovo dischiuso nascerà un nuovo avversario, che tenterà immediatamente di aggredirvi per mettervi fuori combattimento.
È impossibile sapere a priori dove si nascondono le tartarughine e dove gli scarafaggi: le loro tane cambiano ad ogni piano ed in ogni partita.
Con un po' di fortuna, ed indovinando tutte le tane "amiche" senza disturbare gli scarafaggi, passereste al piano ed al labirinto successivo senza troppi problemi. Tanto meglio!
Per una volta non vi presenterete in un labirinto completamente indifesi per affrontare orridi avversari: avrete a vostra disposizione pure delle bombe anti-scarafaggio che vengono disseminate sul tracciato semplicemente premendo il pulsante. Quando uno degli scarafaggi transiterà su una di queste bombe, verrà colpito e resterà immobile per alcuni secondi; in questo breve periodo di tempo potrete anche transitare incolumi sui loro cadaveri.
Le bombe in dotazione ad inizio partita sono tre; se ne guadagnano altre tre ad ogni passaggio per il centro del labirinto, contraddistinto da un asterisco. Il computer emetterà un segnale acustico di avvertimento quando resterete privi di bombe.
Non si può depositare a terra una seconda bomba anti-scarafaggio prima che quella precedente sia esplosa.
Gli scarafaggi diventano sempre più pericolosi con il trascorrere dei secondi: inizialmente hanno un colore blu e si muovono in maniera assolutamente casuale; diventano poi gialli, cominciando ad inseguirvi appena entreranno in contatto visivo e rettilineo con la tartaruga.
Gli scarafaggi raggiungeranno però il loro massimo grado di pericolosità quando si tingeranno di rosso, e saranno quindi in grado di localizzarvi attraverso l'intero labirinto. Dopo essere stato coinvolto in un'esplosione, però, ogni scarafaggio ritornerà alla condizione iniziale.

PUNTEGGIO

La babele di numeri che vedete alla base dello schermo diventerà perfettamente comprensibile dopo un po' di tempo. Da sinistra a destra si trovano:
1) il numero delle tartarughe di riserva
2) la quantità di bombe anti-scarafaggio rimaste a disposizione
3) il punteggio della partita in corso
4) il numero delle tartarughine portate in salvo
5) la segnalazione del piano dell'albergo in cui vi trovate. Dopo essere giunti fino al tetto la sfida ricomincerà dal primo piano.
Prima di ogni partita, mentre la tartaruga fa il suo ingresso nell'albergo, compare pure l'Hi Score (il punteggio più elevato raggiunto precedentemente).
Far salire una tartarughina sul groppone da diritto a 100 punti; portarla nel suo rifugio 150 punti. Far schiudere un uovo di scarafaggio (anche se vi sconsigliamo di farlo) vi farà guadagnare 80 punti, mentre colpire un avversario con una bomba vi frutterà 50 punti.
La dotazione iniziale di tartarughe è di quattro; anche se il libretto di istruzioni non dice nulla a proposito, guadagnerete una vita extra a 5000 punti.

STRATEGIA

Dei videogiochi di labirinto saprete ormai moltissimo; Turtles presenta però alcune particolarità (le bombe anti-scarafaggio, l'incognita delle tane) che contribuiscono a differenziarlo da tutti gli altri; vi consigliamo perciò alcuni trucchi specifici ed espressamente collaudati da Videogiochi per Turtles.
Tanto per cominciare, quando dovete esplorare una tana, ricordatevi di non entrarvi in profondità; nel caso si trattasse di una tana ostile non fareste in tempo a ritirarvi, e lo scarafaggio vi divorerebbe.
Vi consigliamo invece di dare un minimo colpetto alla leva quando desiderate visitare una tana: sarà più che sufficiente per caricare a bordo l'eventuale tartarughina, ed in più avrete il tempo necessario per sfuggire allo scarafaggio nel caso siate stati più sfortunati.
Le bombe sono preziosissime: vi aiutano a liberarvi di un avversario che vi trovate alle calcagna, e, lasciate opportunamente agli incroci tre i corridoi, veri e propri punti nevralgici del percorso, possono anche togliere dalle vostre tracce più di uno scarafaggio (uno abbattuto, ed altri deviati dal suo corpo immobile).
Non bisogna però abusare di queste armi: si rischia di rimanerne privi in men che non si dica, e di restare completamente in balia degli avversari.
Il nostro consiglio è quello di fare un'abbondante scorta di bombe nei primi livelli, quando vi saranno soltanto tre scarafaggi in azione, e non correrete quindi rischi eccessivi; non sganciate una bomba se non siete matematicamente sicuri che giunga a segno: rischiereste di rimanere disarmati per un bel po'!
Merita un accenno anche la struttura del campo d'azione; il labirinto che compare ai primi piani è abbastanza "aperto", con più vie di fuga. Al sesto e settimo piano, invece, troverete quattro delle sei tane al termine







di alcuni contorti corridoi a fondo cieco; sarà abbastanza semplice superare questa fase di gioco solo a patto che abbiate conservato un numero sufficiente di bombe.
Al penultimo ed ultimo piano i labirinti si fanno più ostici: vi sono dei corridoi esterni molto lunghi, con scarse vie di fuga, e delle stanze centrali dove è molto difficile sfuggire agli assalti degli avversari. Cercate di arrivare al penultimo piano con almeno 12-15 bombe, o ve la passerete male!

CONCLUSIONI

Turtles (cartuccia numero 49 del catalogo Philips) non fa parte della serie di giochi ideati per il nuovo Videopac G 7400; otterrete quindi gli stessi effetti grafici anche sui vecchi modelli di consolle.
Il gioco ci ha divertito: labirintico ma vario, richiede grande abilità e destrezza, caratteristiche distintive di ogni videogiocatore di valore, abbinate ad un pizzico di lungimiranza nella disposizione delle bombe.
Anche la fortuna si dimostrerà una componente importante durante lo svolgimento della partita (che si cela nella tana? Un alleato od un avversario?), ma questo a noi non disturba affatto, anzi... E a voi?

G.S.

JOUST

GIOSTRA

*Atari **Atari VCS***
*Prezzo: **L. 89.000***



L'Atari non poteva certo farsi sfuggire l'occasione di riproporre in versione casalinga questo gioco che ha riscosso un certo successo. Alla sua comparsa sul mercato, il Jouyst a gettone aveva suscitato molto interesse per l'originalità portata nel campo dei videogiochi; ecco quindi pienamente giustificata l'apparizione di questo Joust compatibile con la consolle Atari.

OBIETTIVO

Cavalcando un grosso uccello dovete disarcionare altri cavalieri, anch'essi in groppa a dei grandi volatili. Per vincere il duello è sufficiente che al momento del contatto tra i due cavalieri il vostro si trovi più in alto; non importa in che posizione, basta che sia più in alto.

COMANDI

Con il joystick potete dirigere il vostro uccello a sinistra ed a destra. Per farlo volare basta premere il tasto rosso: ad ogni pressione del pulsante corrisponde un battito d'ali dell'uccello, quindi, più in fretta si preme il pulsante, più facilmente si prende quota.
Si può anche far correre l'uccello rasoterra, basta premere il joystick senza mai schiacciare il tasto.

DINAMICA

All'inizio della partita, ed ogni volta che perdete una vita, il vostro cavaliere compare in basso a sinistra. I cavalieri avversari, due nel primo schermo, appaiono invece in alto, dandovi così il tempo di decidere cosa fare.
Ogni volta che eliminate un avversario il suo uccello, scomparendo, deposita un uovo che fluttua per lo schermo; voi dovrete raccoglierlo. Se non riuscite a farlo, dopo poco tempo questo uovo darà vita ad un cavaliere più agguerrito del precedente.
Non avrete problemi energetici o di tempo per eliminare tutti i nemici, ma dopo un breve periodo di relativa tranquillità comparirà sullo schermo uno pterodattilo, noto (?) uccello preistorico, che attraverserà lo schermo orizzontalmente.
Urtando con il cavaliere questo nuovo avversario, perderete una vita. È comunque possibile eliminare lo pterodattilo compendolo con la lancia esattamente nella bocca, ma questa è impresa veramente improba, per cui non vale la pena rischiare la propria incolumità.
Dopo la fine di ogni ondata si avrà un breve intervallo, dopodiché appariranno ai lati dello schermo i nemici dell'ondata successiva. A differenza del gioco da bar, questi irromperanno subito in atteggiamento da combattimento, invece di comparire sopra a delle specie di generatori e lasciare una frazione di secondo in più per decidere cosa fare.

NEMICI

I cavalieri avversari sono di tre tipi. I primi a comparire sono i Bounders, di colore rosso; sono i più facili da eliminare perché sono i più lenti ed imprevedibili nei loro spostamenti.
Poi ci sono gli Hunters, i cacciatori, di colore bianco, che fanno il loro ingresso in campo a partire dal terzo schermo; sono più veloci e agili dei Bounders.
Infine ci sono gli Shadow Lords, i signori delle tenebre, che fanno il loro esordio ufficiale nella tredicesima ondata. Perché ufficiale? Perché quando eliminate un Bounder il suo uccello genera un uovo che, se non viene raccolto in fretta (di solito può attraversare due volte lo schermo, dopo si trasforma) da vita ad un cavaliere più forte di quello che avevate eliminato. Un uovo di Bounder genera un Hunter, ed un uovo di quest'ultimo genera un signore delle tenebre.
Ecco perché potete vedere questi avversari anche prima della loro comparsa in campo ufficiale.
Gli avversari più coriacei sono naturalmente gli Shadow Lords: sono i più veloci, e inoltre sono quelli che cambiano più spesso direzione. Mentre i Bounders e gli Hunters solitamente si voltano dopo essersi scontrati contro qualcosa, i signori delle tenebre cambiano direzione improvvisamente, di solito appena li sorpassate con il vostro cavaliere.

SCENARIO

Il gioco si svolge in uno scenario irreale. Lo sfondo è completamente nero; ai lati ed in mezzo allo schermo appaiono delle piattaforme di



roccia su cui si può sostare. A partire dalla terza ondata, in basso, ai due lati dello schermo, potrete scorgere anche delle pozze di lava, letali per qualunque cavaliere.

ONDATE

La prima ondata ha inizio proponendovi due soli Bounders da eliminare; le piattaforme sono sei: due a sinistra, due in centro e due a destra.
La seconda ondata è una Survival Wave: se la si supera senza perdere neanche un cavaliere si guadagnano 3000 punti.
Nella variante a due giocatori, entrambi guadagnano 3000 punti se durante questa ondata non si disarcionano.
La seconda ondata presenta un Bounder in più.
La terza ondata ha ancora tre Bounders, ma anche un Hunter in più. Nella variante a due giocatori, la terza ondata è detta "Gladiator Wave". Il primo cavaliere che riesce a disarcionare l'avversario guadagna 3000 punti.
La quarta ondata è una "Egg Wave", o ondata delle uova; i cavalieri nemici (stavolta sono sei) appaiono appunto sotto forma di uova, che dovrete raccogliere prima che diano vita ad un cavaliere.
La quinta ondata è quella dello Pterodattilo. Questo compare già fin dall'inizio, mentre di solito entra in scena solo quando avete impiegato troppo tempo a terminare un'ondata. Troverete solo tre Bounders.
La sesta ondata è ancora una Survival Wave; i cavalieri sono due Bounders e due Hunters, le piattaforme sono solo tre, una a sinistra, una al centro ed una a destra. Ritroverete la Survival Wave ciclicamente ogni 4 schermi, al decimo, al quattordicesimo e così via.
La settima ondata presenta tre Hunters ed un solo Bounder.
Questa volta le piattaforme sono solo due, laterali. Al centro, sopra di voi, l'infinito.





L'ottava ondata è ancora una Egg Wave, con sei uova. La nona ondata è quella dello Pterodattilo, ma questa volta gli avversari sono un solo Bounder e due Hunters (come vedete, man mano che si avanza con gli schermi, i cavalieri più lenti lasciano il posto a quelli più veloci).
La decima ondata, come detto, è una Survival. Un Bounder e tre Hunters i vostri bersagli.
Nell'undicesima troverete ben 5 avversari: due Bounders e tre Hunters. Alla dodicesima ecco ancora una Egg Wave. Nella tredicesima ondata, ahinoi, compare fin dall'inizio uno Shadow Lord. Lo accompagnano un Bounder e due Hunters.
La quattordicesima ondata è una Survival Wave, con un Bounder, uno Shadow Lord e tre Hunters. Nella quindicesima ondata, infine, troverete un Bounder, due Hunters e ben due signori delle tenebre, di gran lunga gli avversari più temibili.

PUNTEGGIO

All'inizio della partita si hanno a disposizione 4 vite, e se ne vince una ogni 2000 punti. Disarcionare un Bounder frutta 500 punti, uno Hunter 750 ed un signore delle tenebre 1500.
Raccogliere il primo uovo di ogni ondata da diritto a 250 punti, 500 il secondo, 750 il terzo e 1000 punti dal quarto uovo in poi. Inoltre ci sono alcuni premi speciali: si ottengono 50 punti di consolazione ogni volta che si perde una vita. 3000 punti se si supera la Survival Wave senza perdere neanche una vita. Nella partita a due giocatori, invece, entrambi guadagnano 3000 punti se non si disarcionano durante la Survival Wave. Nella partita a due, inoltre, c'è anche la Gladiator Wave, in cui è il primo giocatore riuscito a disarcionare l'avversario che guadagna 3000 punti. Infine, si possono totalizzare altri 1000 punti uccidendo lo Pterodattilo; per riuscirsi bisogna colpire il terribile animale proprio in mezzo al becco.

VARIAZIONI SUL TEMA

Vediamo le principali differenze tra questo Joust e quello originario. Oltre alle ovvie semplificazioni grafiche (l'Atari fa del suo meglio dovendo contenersi entro i limiti tecnici della sua consolle), ci sono anche alcune differenze di gioco. Le più evidenti sono:
1) le uova, quando sono sganciate, invece di cadere verso il basso, fluttuano nello schermo, ignorando spudoratamente tutte le leggi di gravità; nel gioco da bar cadevano invece

verso il basso.
Allo stesso modo, durante la "Egg Wave" del gioco originario, le uova restavano ferme per terra, qui invece compaiono alla spicciolata, sempre svolazzando.
2) il Lava Troll, quella specie di spirito maligno che, spuntando dalla lava, cattura il vostro uccello trascinandolo nel magma incandescente, in questo Joust Atari non compare, mentre è rimasta la lava.
Lo spazio tra le varie piattaforme di roccia è oltremodo angusto, il che rende più difficoltoso trasferirsi da un piano all'altro dello schermo. Anche l'assortimento dei nemici nelle varie ondate risulta leggermente modificato.

STRATEGIA

Il primo consiglio è quello di non sbattere freneticamente le ali, non le vostre, ma quelle dell'uccello, e cercare di farlo muovere il meno possibile. Questo perché, una volta che l'uccello ha iniziato a spostarsi in una direzione, gli sarà necessario un po' di tempo per fermarsi, e quindi muoverlo velocemente vuol dire poterlo controllare di meno.
La seconda cosa importante da ricordare è che occorre sempre attendere l'inizio di un ondata al centro dello schermo, e mai ai lati: infatti i cavalieri nemici non si formano lentamente come nel gioco da bar, ma appaiono improvvisamente già in volo, quindi sostando ai lati è facilissimo venire disarcionati prima ancora di poter scorgere il cavaliere che vi colpisce.
Un altro consiglio è quello di cercare di colpire il nemico cadendogli in testa dall'alto, facendo precipitare il vostro uccello a peso morto. Se vi trovate in una posizione molto superiore, è pressoché impossibile sbagliare. Potete anche aspettare i vostri avversari stazionando poco sopra ai varchi che collegano i vari piani: quando un cavaliere nemico cerca di salire e quindi di cambiare piano, voi riuscirete a colpirlo facilmente.
Nel terzo schermo fate attenzione a non sostare troppo lateralmente nel piano inferiore: durante questa fase di gioco, infatti, la lava compare proprio ai bordi del pianterreno, facendovi correre il rischio di bruciarvi le zampette.
Nella "Egg Wave" la posizione migliore per cominciare ad affrontare l'ondata è al piano più basso, a sinistra, sotto al varco tra le due terrazze per accedere alla sezione centrale. Da questa posizione prendete dapprima le due uova del primo piano, poi salite in verticale al secondo e prendete le altre due uova, infine passate al terzo piano e, se siete stati abbastanza rapidi, avrete ancora tutto il tempo per prendere le ultime due uova.
A proposito di uova: non crediate che quelle della "Egg Wave" generino soltanto Bounders. Infatti nella dodicesima ondata (la terza Egg Wave) le sei uova generano Hunters, mentre più avanti daranno vita agli Shadow Lords.
Questi ultimi vanno presi con le molle: se durante un duello aereo li mancate oppure pareggiate perché vi scontrate alla stessa altezza, questi cambiano subito direzione e vi colpiscono prima che possiate girarvi.
L'ultimo consiglio è quello di evitare lo Pterodattilo: è veramente difficile riuscire ad abbatterlo, a volte è questione di pura fortuna. Non indugiate troppo a completare un'ondata, o potreste trovarvene di fronte addirittura tre!

CONCLUSIONI

L'Atari negli ultimi tempi si è dedicata quasi completamente alla creazione di versioni casalinghe dei migliori classici a gettone: basti pensare ai recenti Pole Position, Jungle Hunt, Centipede, Dig Dug, Kangaroo...
Joust rientra in questa serie e, sebbene non sia ovviamente paragonabile al gioco da bar, resta un titolo abbastanza ben riuscito ed attraente. Il suo grande pregio risiede nella possibilità di giocare in due contemporaneamente, alleati contro un comune nemico oppure in uno scontro senza quartiere. La sfida con un amico, dopo un accordo preventivo di non disarcionarsi a vicenda, risulta molto più stimolante che non nei giochi dove si manovra a turno o senza altri nemici.
Insomma, anche se la grafica non è da fantascienza, Joust è un ottimo videogioco, ideale per sfide dirette con gli amici.



BUZZ BOMBERS

BOMBARDIERI RONZANTI

Intellivision ***Intellivision***
Prezzo: ***L. 69.000***



A prima vista, questo Buzz Bombers non sembrerebbe altro che l'ennesimo tentativo di imitazione dell'ennesimo videogioco di grande successo (in questo caso Centipede), ma, osservandolo meglio, ci si rende subito conto di come questo gioco abbia una certa originalità ed una sua identità ben definita, vuoi per i divertenti effetti sonori e grafici di contorno, vuoi per la divertente situazione rappresentata.
Al posto della solita astronave spaziale, ai vostri comandi avete un efficacissimo sostituto: una bomboletta spray con cui potrete difendervi da un tremendo ed agguerrito sciame di api che, a quanto pare, non ha altro scopo nella vita se non quello di rendervi la vita difficile.
Dovete adeguarvi alla situazione: fuoco a volontà, ma attenzione a non consumare l'intero contenuto della bomboletta. Il vostro obiettivo è proprio quello di vendere cara la pelle, eliminando il maggior numero possibile di api prima che si vaporizzi l'ultima goccia di spray disponibile; totalizzerete così il massimo punteggio.

IL GIOCO

All'inizio del gioco siete provvisti di tre bombolette: una da utilizzare subito, ed altre due da tenere di scorta, nel caso la prima si esaurisse.
Nel corso della partita, comunque, a questa dotazione iniziale di tre bom-

bolette se ne possono aggiungere altre totalizzando i punti necessari a raggiungere i vari bonus.
La vostra bomboletta si trova nella parte inferiore dello schermo, e può essere spostata in senso orizzontale, mentre le api, all'inizio di ogni schema, appaiono nella parte superiore dello schermo (proprio come in Centipede), e si muovono orizzontalmente, scendendo sempre più in basso ogni volta che incontrano qualche ostacolo, come i bordi dello schermo o i piccoli oggetti pentagonali che appariranno nei punti dove le api vengono eliminate.
Colpire le api, ma anche colpire questi piccoli oggetti pentagonali vi farà guadagnare punti.
Per fortuna, in questa complessa operazione di disinfestazione vi sarà prezioso il vostro piccolo ed efficiente collaboratore, un simpatico colibrì che si darà da fare aiutandovi a togliere di mezzo i già citati avversari.
Tutte le api che passeranno indenni attraverso il vostro fitto fuoco di sbarramento riusciranno ad arrivare sul fondo dello schermo, dove potranno depositare il loro miele.
Tutto questo contribuirà a rendervi i movimenti più limitati e complessi. Infatti, in questo caso, la vostra bomboletta non potrà più spostarsi liberamente, perché invischiata nel miele accumulatosi nelle sue vicinanze.
Una volta uccise tutte le api di uno schema, poi, si potrà passare allo schema successivo che, oltre a riservarvi le solite sgraditissime sorprese, si dimostrerà sempre molto più difficile del precedente.
Tra uno schema e l'altro, comunque, avrete la possibilità di fare rifornimento di spray riempiendo fino all'orlo la bomboletta che state utilizzando.
Negli schemi più avanzati dovrete tenere attentamente sotto osservazione un gruppo di api di diverso colore, molto pericolose, e che hanno la particolarità di essere velocissime.





STRATEGIA

Giocando a Buzz Bombers occorre prima di tutto preoccuparsi di non sciupare inutilmente lo spray contenuto nelle vostre bombolette, senza però rinunciare ad abbattere le api prima che riescano a raggiungere la parte inferiore dello schermo e vi depositino il miele.
Infatti, una volta che l'intera area di spostamento dello spray sarà stata ricoperta dal miele, inevitabilmente perderete la bomboletta che stavate utilizzando in quel momento e sarete così costretti a ricominciare da capo lo schema in cui avete subito questa invasione, ovviamente solo se vi sarà rimasta almeno una bomboletta di scorta.
Ogni tanto, tra uno schema e l'altro, alcuni piccoli intervalli animati vi concederanno un divertente attimo di pausa, mostrandovi qualche simpatica scenetta in cui protagonisti sono le famigerate api ed alcuni animali feroci.
Durante questa sospensione del gioco, voi dovrete solo guardare ed approfittarne per distendervi.
Ma continuiamo con i consigli strategici: durante il gioco potrà capitare che un ape rimanga bloccata tra due o più ostacoli.
Non potendo più muoversi, l'insetto in questione sarà così obbligato ad abbandonare il prezioso nettare nel punto in cui si trova, e questo vi permetterà di guadagnare molti punti, una volta terminato lo schema in corso.
Una volta consumate tutte le bombolette di spray, il gioco si conclude.
Pur essendo soltanto un gioco di fantasia, questo Buzz Bombers può comunque riservarvi utili ammonimenti: dopo averci giocato, infatti, sarete diventati così esperti nella lotta contro le api che nel vostro prossimo pic-nic ne potrete fare tranquillamente piazza pulita, se solo queste oseranno darvi fastidio.
Buona fortuna!



SOLO L. 16.000 I.V.A. & SPESE POSTALE INCLUSE
NEGOZIANTI: Per ordini all'ingrosso telefonare (0332) 288.666
☐ Pagherò al postino ☐ Allego assegno n°_____ di L. _____

Spectrum	Spectrum 48K	VIC-20	CBM-64
Arcadia ☐	Zzoom ☐	Arcadia ☐	Arcadia 64 ☐
Jumping Jack ☐	Zip Zap ☐	Wacky Waiters ☐	Pedro ☐
Molar Maul ☐	Stonkers ☐	Catcha Snatcha ☐	Cosmic Cruiser ☐
Ah diddums ☐	Alchemist ☐	Bewitched ☐	**Atari 600/800**
	Pedro ☐		Leggit ☐

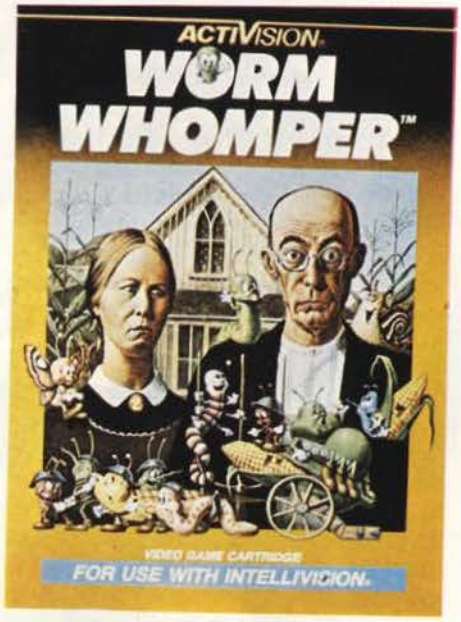
Nome **Cognome**
Via
Città **C.A.P.** **Prov.**
Data **Firma**

Spedire in busta chiusa a: ARTON export (div. IMAGINE)
Via Staurenghi, 31 - 21100 VARESE

WORM WHOMPER

LA SCHIACCIAVERMI

Activision ***Intellivision***
Progettato da: ***Tom Loughry***
Prezzo: ***L. 89.000***

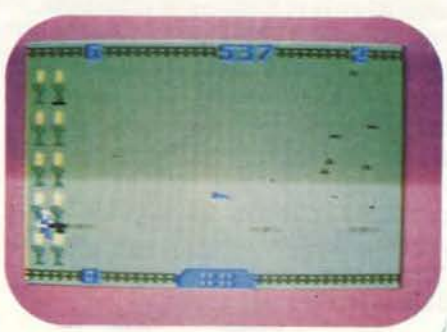


Felton Pinkerton aveva investito tutti i suoi risparmi in quel piccolo campicello.
Certo ancora non sapeva spiegarsi il perché di tutta quella buona terra ad una cifra così irrisoria, ma poco importava. Ora il grano era cresciuto e finalmente poteva godersi il meritato riposo, dopo che ci aveva lavorato per giorni e giorni senza mai smettere neanche un attimo.
Felton si irrigidì di colpo. "Cavolo" — pensò — "da dove arriva questo rumore?".
Era come un ronzìo, un concerto di suoni striduli e di vibrazioni che non lasciavano presagire nulla di buono.
Ora il povero agricoltore non poteva credere ai propri occhi.
Migliaia, no, centinaia di migliaia di schifosi parassiti stavano avanzando verso la sua piccola piantagione.
Luridi, marci e viscidi vermi che altro non aspettavano se non di affondare le loro voraci mandibole nel frutto del suo sudato lavoro.
Ah, no, questo non l'avrebbe mai permesso a quei maledetti! Felton corse rapidamente nel ripostiglio degli attrezzi ed afferrò un bidone di quel nuovo insetticida che gli avevano appena venduto.
Fuori, presto, fuori prima che sia troppo tardi!



IL GIOCO

Worm Whomper è un gioco di invasione a disposizione orizzontale un po' atipico nel suo genere, e la storiella che vi abbiamo raccontato ne rappresenta il prologo ideale.
Il gioco vero e proprio è concentrato sulla lotta disperata di un povero agricoltore, Felton Pinkerton perlappunto, che deve difendere ad oltranza un piccolo campicello di dieci piante di granoturco dagli assalti progressivamente più numerosi di ogni genere di minaccia animale, dai piccoli e metodici vermiciattoli agli sguscianti ed imprevedibili lombrichi delle più svariate forme e dimensioni, per non parlare poi delle tarme, delle lumache e di tutte le altre amenità ad esse similari.
A sua disposizione c'è una riserva illimitata di un potente insetticida, che espelle agitando nervosamente il braccio (buffissimo!) sullo stantuffo di un flit, ma per le situazioni disperate può anche avvalersi di potenti e rapide palle di terra che, lanciate, avranno l'effetto di lasciare la striscia di terreno che percorrono nella situazione in cui si sarebbe trovata se ci fosse passato Attila.
La situazione non è certo sostenibile per lungo tempo: i vostri invadenti avversari sono confortati da un numero di unità veramente impressionante ed il vostro rappresentante sul video sfortunatamente non possiede il dono dell'ubiquità.
L'opera di distruzione dell'infernale sciame di nefandezze si compie quando essi giungono in prossimità delle pannocchie: a quel punto sarà sufficiente un fugace contatto per farle appassire miseramente.
Eh già, impersonare Felton Pinkerton in questo gioco non è per niente facile, ma almeno è divertente, e del resto quel piccolo pezzo di terra costava così poco...



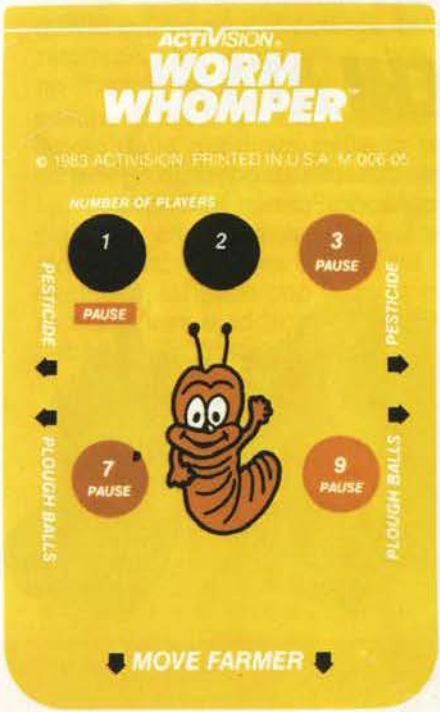
SCHERMO

Lo schermo è unico e riproduce una visione laterale del campo da difendere, delimitato da due staccionate orizzontali.
In prossimità del bordo sinistro sono piantate le pannocchie: belle, floride, rigogliose e disposte su due file di cinque elementi ciascuna.
Il vostro campione, in una splendida "mise" da agricoltore, con tanto di tutina blu e cappello di paglia, ha invece la possibilità di muoversi a suo piacimento per circa 4/5 dello schermo fino a quasi dieci centimetri dal bordo sinistro da dove, naturalmente, arriveranno "loro".
Gli avversari del povero Felton sono tutti coloratissimi, multiformi e diabolicamente animati dall'unico intento di divorare le pannocchie.
La grafica è dunque curata nel minimo dettaglio ed i malvagi protagonisti del videogame nell'insieme rendono perfettamente l'idea che tutti abbiamo di una "invasione", al punto che talvolta, alla vista di tutta quella schifosa accozzaglia di mostriciattoli, non siamo davvero riusciti a vincere un reale senso di ribrezzo.
Se pure all'inizio il loro numero è contenuto e la difficoltà di gioco modesta, nel prosieguo della partita vi accorgerete in modo palpabile di quanto diventino progressivamente più veloci, cattivi e consistenti, ai limiti dell'inverosimile.
Il giusto spazio è riservato ai punteggi, al numero di palle di terra ancora a disposizione (si parte con tre unità), dell'ondata che state affrontando e delle pannocchie di riserva che vi guadagnerete con il lavoro di disinfestazione.
In prossimità del bordo superiore è pure posto il vostro ripostiglio per gli attrezzi, incui dovrete dirigere il vostro campione ogni malaugurata volta che un mostriciattolo distruggerà, per contatto, il preziosissimo flir: lì e solo lì potrete sostituirlo, con la rovinosa perdita di tempo che l'operazione comporta.
Una particolare menzione meritano poi i suoni e soprattutto la musica di sottofondo.
È stato scomodato, pensate, niente-popodimeno che Paul Dukas con il

suo "Apprendista Stregone".
Il leit motiv della celeberrima sinfonia vi accompagna per tutto il gioco ed aumenta la cadenza in proporzione alla velocità degli animaletti in modo da infondere in progressione il senso di urgenza e di drammaticità della battaglia.

COMANDI

Il disco guida Felton per tutta l'area a sua disposizione mentre i pulsanti hanno le tipiche funzioni di fuoco.
Quelli superiori sparano l'insetticida (il termine è un po' riduttivo ma rende bene l'idea) e quelli inferiori lasciano partire le palle di terra.
Ci permettiamo a questo punto di suggerirvi, a proposito dei comandi, due consigli strategici assai importanti.
Uno è il tiro di fuoco continuo, ottenibile con la continua pressione del tasto e l'altro è la necessità di manipolare il disco a "piccoli scatti".
Il primo accorgimento è praticamente indispensabile per giocare delle partite decenti: scordatevi di lavorare di fioretto e sparate invece all'impazzata, sempre ed ovunque, senza remore o timori, perché è molto più proficuo ed il numero dei vostri assalitori è talmente ingente da non consentire mai una mira raffinata.
Il secondo deriva dal fatto che è necessario spostare il vostro omino più che accuratamente per essere certi di ripulire per bene tutta l'area dalle bestiacce, specie da quelle più piccole, che sono le più facili da eliminare ma anche da trascurare.
Inutile dunque usare energicamente il pollice: otterrete il solo effetto di fare sbandare il vostro eroe qua e là per il campo senza venire a capo di un bel nulla. Abituatevi invece a controllarlo con piccoli tocchi del disco verso l'alto o verso il basso e dosate attentamente l'intensità della pressione: i risultati non mancheranno!

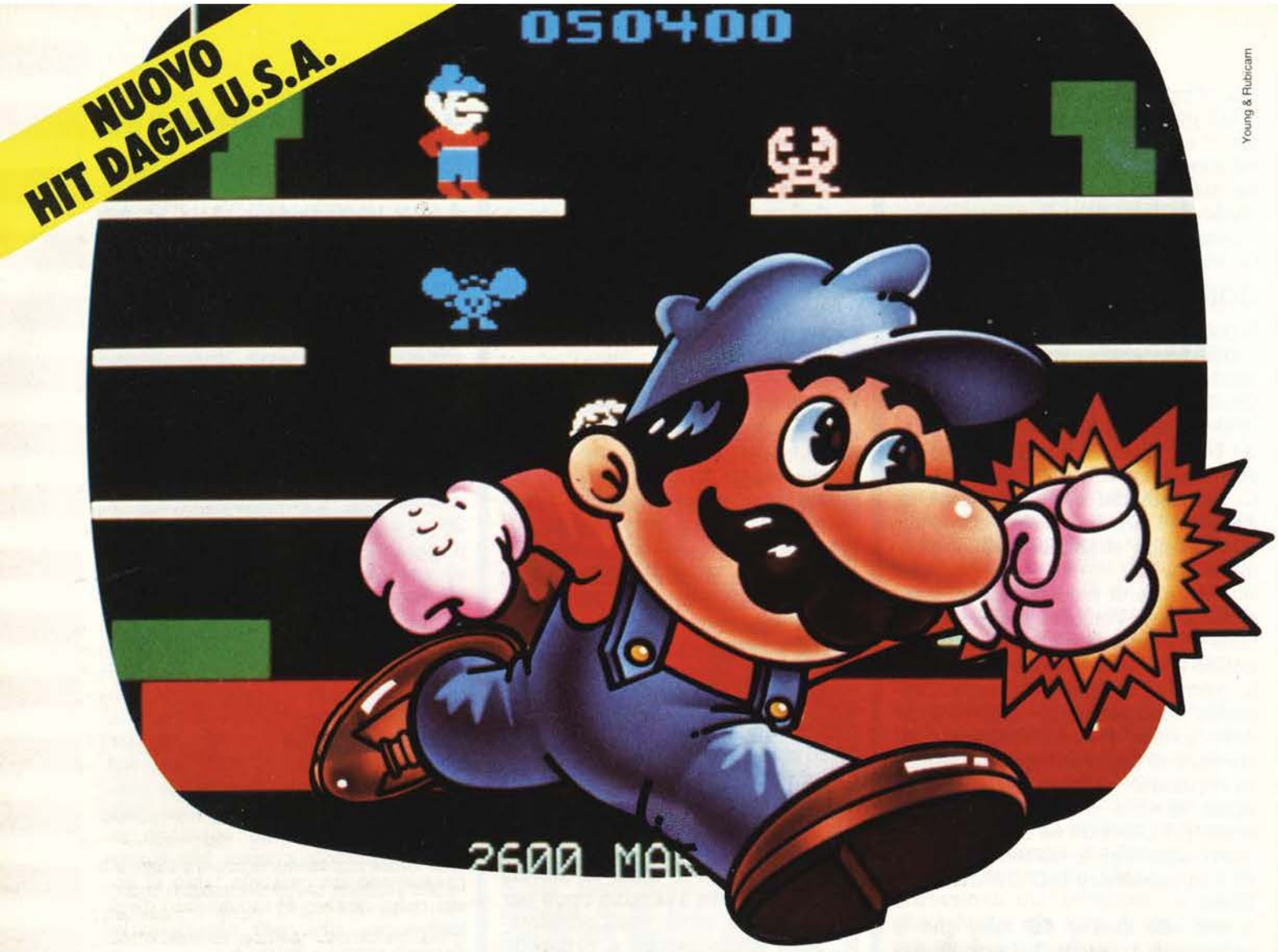


OBIETTIVO

Provate ad indovinare? Esatto, ancora una volta si tratta di far punti su punti e, dato il tipo di gioco, non poteva essere diversamente.
Parallelamente dovrete anche difendere ad oltranza il vostro campo di granoturco fino all'ultima pannocchia perché, appassita pure quella, il gioco terminerà senza possibilità di scampo.

STRATEGIA

I perfidi animaletti compaiono dal bordo destro dello schermo e procedono determinati per linee più o meno orizzontali.
I vostri antagonisti possono essere suddivisi in tre categorie fondamentali, ciascuna con le sue peculiarità strategiche di movimento.
Gli inchworms. Si tratta di giovani vermiciattoli che avanzano poco per volta lungo la stessa linea orizzontale. Sono molto piccoli e progrediscono con costanza e decisione alla volta delle pannocchie senza mai abbandonare la loro strada.
Non sarebbero granché pericolosi — basta un solo colpo per eliminarli — se non fossero confortati da un numero di unità smisurato.
Sono tantissimi e, quindi, pericolosissimi.
Guai a dimenticarsene qualcuno: mentre voi sparate come un pazzo verso qualche minaccia più consistente loro avanzano imperterriti per la loro strada con gli effetti devastanti che potete ben immaginare.
Dal momento che non mutano mai direzione è buon gioco, durante le fasi avanzate della partita, quando cioè dovrete difendere un gruppo ristretto di piante (le altre avranno già fatto una brutta fine), trascurare quelli che non costituiscono una minaccia diretta e dedicarsi a loro solo quando il grosso dell'ondata sarà stato eliminato.
Vermi, lombrichi e lumache. Oltre agli inchworms ogni cosa che non vola appartiene a questa categoria.
Il campionario di questi esseri è davvero imponente, ed è composto da almeno sette od otto tipi differenti.
Tutti comunque sono regolati sulla medesima lunghezza d'onda: radere al suolo la piantagione.
Richiedono generalmente più di un colpo per essere distrutti ma con il tiro di fuoco continuo potrete sbarazzarvene agevolmente.
Quando le pannocchie rimaste si saranno inevitabilmente diradate cominceranno anche a seguire direzioni oblique.
Hanno una morfologia assai varia ma in sostanza il pericolo che vi portano dipende unicamente dalla loro velocità di avvicinamento.
Sotto questo punto di vista il più pericoloso è un terribile verme, rosso e lungo, che compare generalmente attorno ai 30.000 punti: occupatevi subito di lui e senza troppi indugi od altrimenti ve lo ritroverete addosso in un batter d'occhio!
Le lumache non si comportano molto diversamente dai loro alleati ma, rispetto ad essi, hanno una interessante possibilità in più: possono lasciare sul campo da gioco le conchiglie in cui sono avvolte. Sullo schermo questi "rifiuti" appaiono come una piccola chiazza blu e rappresentano un ostacolo tanto ai vostri colpi quanto al movimento degli inchworms che, per oltrepassarle, devono prima aggirarle.
Pur rappresentando in teoria un effettivo svantaggio, i gusci possono tramutarsi anche in un potenziale vantaggio.
Talvolta infatti la loro disposizione sul campo vi consente di avere un'"efficace copertura" su alcune pannocchie, perché gli inchworms saranno obbligati necessariamente a prendere un'altra strada, diversa magari da quella che li avrebbe portati direttamente a ridosso delle piante.
Tra tutte le lumache la più terribile è sicuramente un'orrenda mostruosità nera (ci rifiutiamo di chiamarla altrimenti) che appare attorno ai 40.000 punti.
È veloce, minacciosa e battagliera, capace com'è di depositare anche tre o quattro gusci per volta e va assolutamente eliminata prioritariamente rispetto ad altri obiettivi, con una raffica di colpi o con una palla di terra bene assestata.
Distruggerla vi procurerà la stessa emozione di schifo e di soddisfazione che vi darebbe lo schiacciare uno scarafaggio con un piede.



Young & Rubicam

GRANCHI, MOSCHE GUERRIERE, PALLE DI FUOCO. E' MARIO BROS. L'ULTIMA SFIDA DEI VIDEOGIOCHI ATARI.

Eccoli. Sono gli animaletti insidiosi che infestano la casa di Mario e Luigi. Una testata al pavimento per stordirli, un salto e un calcio per eliminare prima le tartarughe, poi i granchi e le mosche guerriere, infine l'omino che ti ghiaccia il pavimento sotto i piedi. 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 ne hai da scegliere: Pole Position, Kangaroo, Moon Patrol, Galaxian, Battlezone, Jungle Hunt, Dig Dug, Asterix.

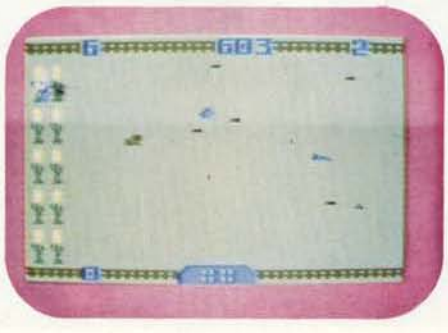
ATARI®



ATARI. NIENTE DIVERTE DI PIU'.

Tra i bruchi (si distinguono perché hanno due piccole antennine sulla testa) il più frequente nelle apparizione è una specie di putrido millepiedi giallastro, che però non è più pericoloso di tanti altri.
L'unica particolarità per cui è degno di menzione risiede nel fatto che può depositare sul suo percorso delle macchie di bava (puah!) che hanno l'effetto di fare slittare più velocemente gli inchworms. Niente di cui preoccuparsi, comunque, anche perché la bava, come del resto i gusci, può essere spazzata dalla solita palla di terra.

Le Tarme. Le tarme sono di ben quattro tipi differenti e non minacciano direttamente il raccolto.
L'unico problema che vi creano, ed è per questo che vanno eliminate anche loro, è che svolazzano a zigzag per tutto il campo da gioco depositando qua e là le loro uova.
Le uova non possono essere distrutte in alcun modo e per riuscire ad eliminarle dovrete aspettare che si schiudano per partorire gli onnipresenti inchoworms. I fastidi che vi procurano sono di lieve entità, a patto che non permettiate alle tarme di depositarle nelle immediate vicinanze della piantagione, nel qual caso diventeranno pericolosissime e non faticherete certo a capirne il perché.
La partita giocata è molto dinamica e divertente e la battaglia aspra e concitata, specie dopo i 40.000 punti.
Giova a questo punto rammentare che gli spray di "Formula BUG" — quello è il nome del potente antiparassitario che adoperate — non sono l'unica arma di cui disponete, perché potrete avvalervi anche del lancio delle già citate palle di terra ad effetto dirompente.
La finalità di questi efficacissimi proiettili, che sono capaci di spiaccicare qualsiasi cosa si trovi sul loro cammino, all'inizio può forse apparire misteriosa o addirittura superflua.
Bubbole. Si tratta di un elemento preziosissimo che non va assolutamente sottovalutato.
La sua ragione d'essere diverrà palese attorno alla dodicesima ondata.
A quel punto tutti i vostri avversari — tranne la mitica "Tarma Viola gigante" — saranno in campo, più veloci e consistenti che mai.
La palla può dunque aiutarvi moltissimo ad eliminare in un sol colpo i vostri antagonisti più minacciosi, giganteschi e determinati (il verme rosso e la lumacona nera ad esempio) sempreché disponiate di una grande saldezza di nervi e di una buona mira.
Ve ne vengono dispensate tre per ogni ondata ed è buon gioco conservarle fino al 10/12 livello, dopodiché andranno sparate a seconda delle necessità.
Il vostro eroe non è mai minacciato fisicamente dalle bestiacce, che lo disdegnano per occuparsi invece delle pianticelle, ma può trovarsi comunque a mal partito se uno degli animaletti riesce a toccare il suo flit. Il contatto avrà l'effetto di dissolvere l'arma ed egli sarà obbligato a rifornirsene nel ripostiglio degli attrezzi, in basso sul video.
L'operazione, naturalmente, gli farà perdere concentrazione, posizione e tempo, a tutto vantaggio della massa devastatrice.
Il match si perpetua ad ondate e durante i "breaks" vengono conteggiati i punti di bonus, attribuiti in base al numero delle piante superstiti.
È chiaro che l'"orrenda invasione" (così l'avrebbe chiamata John Wyndham) alla distanza finirà con l'averla sempre vinta, ma confidiamo sinceramente che presto saprete rendere loro la conquista assai ardua e soprattutto riuscirete a disseminare per tutto il campo di battaglia un bel mucchio di cadaveri.



PUNTI

I punti logicamente vengono totalizzati abbattendo gli animaletti, che valgono in misura differente in relazione alla dimensione e alla pericolosità.
Per i piccoli inchworms non potrete aspettarvi più di un punticino, ma già con la lumaca nera ed il verme rosso ne potrete totalizzare 700, per non parlare poi della tarma gigante, che ne vale ben 1.000, ed ogni singolo punteggio va poi moltiplicato per il numero dell'ondata in partita.
Ogni pianta di grano che sopravviverà intatta ad un turno di gioco frutta 50 punti moltiplicatori anch'essi per il numero di ondata.
Ogni quattro turni potrete avere il bonus di una pannocchia, mentre i flit sono disponibili illimitatamente, giacché quando andrete a ricaricarvi nel ripostiglio avrete perso talmente tanto tempo che un'ulteriore penalizzazione sarebbe stata del tutto superflua.

CONCLUSIONI

Worm Whomper è un gioco davvero carino che noi ingiustamente avevamo sottovalutato.
A dimostrazione dunque che talvolta non è la prima impressione quella che conta, ci permettiamo di consigliarvelo per un sacco di buoni motivi.
Anzitutto è semplice e già questo è un grosso pregio, non vi pare?
In secondo luogo è "fatto" bene, e cioè piace all'istante programmato com'è con dovizia sia nei particolari che nel disegno dei suoi protagonisti.
Per finire non stanca, e noi che l'abbiamo giocato per otto ore di fila ve lo possiamo confermare.
Certo, in fin dei conti si tratta solo di un giochino di invasione, ma ora che lo sapete non è poi così grave, no?
Ad ogni buon conto sappiate che totalizzando 75.000 punti avrete diritto al badge di merito videoatletico (a proposito, la conoscete l'AIVA?) gentilmente fornito dalla Activision. Noi ce l'abbiamo già, e voi?

D.L.



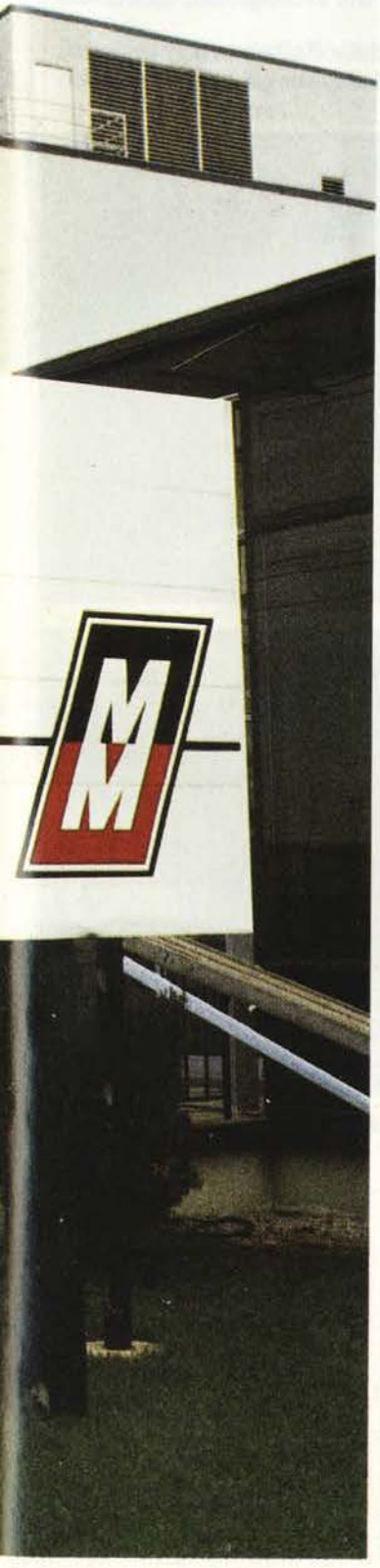
Le prove dei giochi di questo mese sono state realizzate da Riccardo Albini, Bruno Dapei, Danilo Lamera, Lorenzo Mauri, Maurizio Miccoli e Giovanni Somazzi.

ATTUALITÀ

BALLY MID



OWAY: SOLO IL MEGLIO



Il cartello all'ingresso non lascia dubbi: il nome Bally Midway troneggia su campo bianco, accompagnato da una scritta e un disegno che dice "La casa di Pac-Man e Ms. Pac-Man".

Una volta entrati negli uffici, l'inconfondibile immagine di Pac-Man la si ritrova ovunque. Campeggia su quadri e manifesti appesi alle pareti, su accendini usa-e-getta appoggiati casualmente sulle scrivanie, su block-notes quadrettati e via dicendo.

Thomas Nieman, vicepresidente del marketing e nostro gentile cicerone in questa visita, ci offre durante la lunga chiacchierata che abbiamo con lui del caffè americano in una tazza con l'effigie di voi-sapete-chi, mentre Stan Jarocki, presidente del marketing, ci regala un "official Pac-Man wrist watch" (cioè un orologio da polso Pac-Man ufficiale) al momento del congedo. Insomma, "lui" è dappertutto. D'altronde sarebbe scortese non essere riconoscenti verso il creatore delle recenti fortune della Bally Midway. La Bally e la Midway erano due società concorrenti e distinte fino al 1969, quando per ragioni economiche i due proprietari-fondatori della Midway vendettero la società alla Bally.

La Bally, nata nel 1931, è una delle tre società storiche del divertimento automatico insieme alla Williams e alla Gottlieb. Fu fondata nel 1931 da Ray Moloney, allora distributore dei cosiddetti "bagatelle", i rudimentali flipper degli anni 20. Quando non poté ottenere un numero sufficiente di apparecchi per soddisfare la richiesta dei suoi clienti, Moloney si mise a produrseli in proprio (il primo di questi si chiamava Ballyhoo) e fondò la Bally Manufacturing Corporation.

La Midway è invece più giovane. Fondata nel 1958 da Hank Ross (attualmente consulente e mentore alla Bally) e Marcine Wolverton, la Midway debuttò con un flipper-bingo che si chiamava Red Ball.

Dopo la fusione, il marchio Midway riguardava quasi esclusivamente i videogiochi (Space Invaders e Pac-Man, ad esempio, sono giochi Midway), mentre il marchio Bally è restato nostalgicamente ancorato ai flipper.

Quando nel 1927 arrivarono i primi videogiochi, la Midway era molto indietro rispetto alla concorrenza in termini di tecnologia elettronica. Riuscì però a fiutare abbastanza in fretta da che parte tirava il vento e produsse diversi giochi, tre dei quali riuscirono a creargli un posto al sole nel già affollato mondo del divertimento elettronico. Quei tre titoli erano: Winner, una copia di Pong, che la Midway ebbe in licenza dall'Atari; Gunfight, il primo videogioco giapponese della Midway, acquistato dalla Taito e Sea Wolf, disegnato dalla Nutting Associates, una consociata della Bally.

Nonostante questi tre giochi ebbero un discreto successo, non si poteva dire che la Midway fosse una "grande potenza" nell'ambiente dei videogiochi, soprattutto se comparata all'Atari.

La svolta avvenne nel 1978. Fu uno di quegli eventi che cambiano il mondo, figuriamoci se non una società. La Taito propose alla Midway un gioco che stava sbancando in Giappone, creando addirittura problemi di carenza delle monete spicciole. Si chiamava Space Invaders.

Fu la consacrazione definitiva del videogioco negli Stati Uniti. La mania degli "invasori spaziali" pervase l'America da costa

BALLY MIDWAY: SOLO IL MEGLIO

a costa e la Midway vendette circa 72.000 macchine stabilendo un record che al tempo sembrò impossibile da battere. Ma tre anni dopo fu polverizzato da un altro gioco giapponese, questa volta della Namco: Pac-Man.

"Non credo che potrà mai ripetersi un successo della portata di Pac-Man", ci dice Thomas Nieman. "Gli ingredienti, il tempismo, tutto funzionò perfettamente. Eravamo al posto giusto, nel momento giusto con il gioco giusto".

Dal 1980 ad oggi sono stati prodotti quasi 300 mila apparecchi di Pac-Man. Pac-Man, Baby Pac-Man, Super Pac-Man, Professor Pac-Man e Pac-Man Junior.

Tra questi il record spetta a Ms. Pac-Man (quando l'allievo supera il maestro), del quale ne sono state prodotte circa 110.000 macchine, che lo rendono il videogioco più popolare e venduto della storia.

Ma le fortune della Bally/Midway sono dovute anche all'indotto di costume che Pac-Man e i personaggi correlati hanno generato: circa un centinaio di società hanno acquistato i diritti di utilizzo del personaggio Pac-Man per oltre 600 prodotti, dalla gioielleria ai pigiami, dalle tazze di caffè ai "board game". Nel 1982 questi diritti hanno da soli fruttato alla Bally oltre 18 miliardi di lire. "Se trattato nel modo giusto, Pac-Man può durare se non i 50 anni di Mickey Mouse (Topolino, n.d.r.) almeno 5 o anche 10 anni" ci dice Stan Jarocki.

Ma la Bally/Midway non è soltanto Pac-Man e famiglia. La società di Franklin Park fonda il suo successo su una capacità produttiva e creativa che poche altre società possono vantare.

Il sistema di produzione altamente integrato comprende tutte le fasi del processo realizzativo di un videogioco e di un flipper: dal design dell'hardware e del software, alla costruzione degli apparecchi. I diversi centri di produzione della Bally/Midway accentrati nell'area metropolitana di Chicago — patria anche della Williams e della Mylstar (ex Gottlieb) — coprono oltre 45 mila metri quadrati e includono centri di produzione e montaggio delle piastre, costruzione dei cassoni e assemblaggio finale dei videogiochi e flipper.

Con l'eccezione dei tubi catodici (cioè degli schermi), la Bally/Midway produce quasi tutti i maggiori componenti internamente, potendo esercitare un controllo diretto e continuo della produzione.

Circa 100 persone lavorano nel reparto Ricerca & Sviluppo (quello dove nascono le idee dei giochi, il software e l'hardware), il quale è "off-limits", cioè inaccessibile a chiunque non sia addetto ai lavori. Durante la nostra visita abbiamo potuto visitare qualunque parte della fabbrica centrale di Franklin Park, eccetto il 2° piano della palazzina degli uffici, quello appunto dove lavorano i game designer.

Quella che segue è un'intervista con Thomas Nieman, vicepresidente del marketing, a cui abbiamo rivolto alcune domande sui videogiochi, sulla Bally/Midway e sul futuro di questa industria.

INTERVISTA A THOMAS NIEMAN

D — Crede che potrà mai esistere un videogioco che abbia lo stesso successo di Pac-Man?

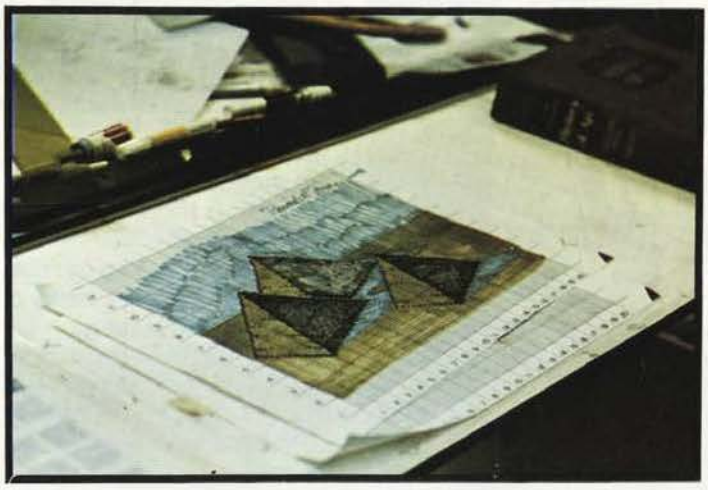
R — No, non credo che potrà mai ripetersi un successo della portata di Pac-Man. Gli ingredienti, il tempismo, tutto funzionò perfettamente. Eravamo al posto giusto, nel momento giusto con il gioco giusto. L'industria era in crescita e noi introducemmo Pac-Man proprio nel momento in cui esplose il boom dei videogiochi. Il meccanismo di controllo era molto semplice: un joystick a quattro direzioni in confronto ad alcuni giochi spaziali che avevano quattro o più pulsanti e un joystick. Per di più, il personaggio quasi da cartone animato attrasse il pubblico femminile che fino ad allora si era tenuto a debita distanza dalle sale giochi. Non credo che si possano ripetere le stesse condizioni da permettere ad un gioco o a un concetto di gioco di avere lo stesso successo di Pac-Man.

Penso che quello che potrà succedere sarà un salto tecnologico che causerà di per sé un boom, ma non penso che sarà focalizzato su un singolo gioco. Credo che ci sarà un gioco che per primo aprirà la strada ma il boom sarà dovuto ad una serie di giochi.

Ciò espanderà il mercato dei videogiochi, anzi il mercato degli apparecchi automatici ricreativi, perché credo che il video giocherà sempre un ruolo importante ma ci sarà una tendenza sempre più crescente verso uno scenario elettromeccanico o tridimensionale. Chexx Hockey (vedi rubrica Pinball Wizard su VG 8, n.d.r.) è un esempio di questa tendenza. Come può aver incassato quello che

Uno dei numerosi illustratori della Bally/Midway intento a disegnare la testata di uno dei nuovi giochi in produzione.





Lo schizzo di uno dei probabili schermi di un gioco

ha incassato e non avere uno schermo TV? La ragione è che i giovani vogliono avere un personaggio tridimensionale da comandare. Credo che questa sia anche una delle ragioni del ritorno del flipper. Il flipper stanno andando molto meglio adesso di quanto sono andati negli ultimi 3 o 4 anni. Proprio per lo scenario tridimensionale che li caratterizza in confronto al piano unidimensionale di uno schermo televisivo. I giovani vogliono comandare quella palla argentata, colpirla e mandarla a centrare il bersaglio. Il flipper è un gioco di abilità e credo sia proprio quello il suo fascino. Penso quindi che il salto tecnologico qualitativo possa venire in seguito a una combinazione innovativa tra il software originale e caratteristiche di vecchi giochi, ad esempio i fucili, ecc. (Crossbow, l'ultimo gioco della Exidy con fucile-balestra potrebbe essere un esempio, n.d.r.)

La catena di montaggio dei flipper: i pannelli verticali del flipper Golball attendono di essere montati sulla struttura del flipper.





Il salone centrale di assemblaggio dei componenti.

D — Parlando di salto tecnologico, cosa ne pensa dei "lasergiochi"? È quello il futuro?

R — (Questa intervista è stata condotta prima che la Bally/Midway annunciasse il suo gioco con videodisco, NFL Football, n.d.r.) — Qualunque costruttore sta ovviamente esplorando quale sarà il nuovo livello tecnologico. E se questo nuovo livello sarà rappresentato dal laserdisc o no. Noi abbiamo dei progetti di ricerca che stanno esplorando la potenzialità del laserdisc o di qualcosa che gli assomigli (il gioco videodisco della Bally/Midway utilizza infatti un videodisco capacitivo sviluppato dalla RCA e non il disco a lettura laser, n.d.r.).

Quello che i videodischi possono offrire è un'immagine di alta risoluzione, cioè un'immagine reale di qualità che non è possibile ottenere con i computer, ma d'altro canto i videodischi hanno il difetto della scarsa interattività e del costo elevatissimo.

D — Quindi il suo giudizio sui giochi con videodisco è negativo?

R — No, non esattamente. I videogiochi sono dei simulatori. Possono simulare la guida di un'automobile, una partita a tennis, qualunque cosa. Più si riesce a creare una simulazione realistica, più emozionante sarà il gioco e più gente lo giocherà.

I laserdisc consentono di offrire uno sfondo molto realistico e penso che questa strada debba essere assolutamente esplorata, ma credo anche che vi siano altri modi per simulare la realtà. Ad esempio si possono creare con il computer le cose viste nel film Tron. È una questione di costi. Attualmente è un costo enorme assolutamente antieconomico. Il problema è vedere quanto ci vorrà



BALLY MIDWAY: SOLO IL MEGLIO



Una fila di monitor pronti per essere montati su nuovi videogiochi.



Una volta assemblati e testati i videogiochi sono pronti per essere imballati e spediti a destinazione.

per far sì che questo costo scenda. Prima o poi sarà possibile creare delle immagini molto spettacolari ad un costo abbordabile. Questa è un'altra delle strade che si stanno esplorando.

D — È possibile prevedere quali videogiochi giocheremo fra, diciamo, cinque anni da oggi?

R — Fra cinque anni la tecnologia sarà andata così avanti che i laser disc sembreranno cose del passato. Avremo tubi catodici (schermi) ad alta risoluzione con 1000/1100 linee di risoluzione (contro le 525/625 linee di risoluzione degli schermi di oggi, n.d.r.). Solo questo basterà ad avvicinarsi, quasi a simulare la qualità dell'immagine della pellicola cinematografica. Poi avremo la possibilità di usare i Superchip che stanno emergendo adesso.

La cosa strabiliante dell'industria coin-op è che essa è solitamente l'avanguardia per l'industria del software. Le farò un esempio. La Texas Instrument è stata la prima a produrre un buon sintetizzatore di voce. Venne usato internamente ma quando venne offerto all'esterno noi fummo i primi a cui si rivolsero per utilizzarlo: videogiochi e flipper.

Il passo successivo è quello del riconoscimento della voce umana e due sistemi del genere che ti consentono di dare comandi vocali alla macchina sono stati presentati allo scorso CES di Chicago dall'Atari e dalla Texas Instrument.

Questi sistemi potrebbero venire utilizzati anche nell'industria coin-op. E poi l'olografia potrebbe finalmente diventare un formato pratico e funzionale, cioè fruibile.

Abbiamo tutte queste cose da esplorare e non dobbiamo far altro che restare sempre all'avanguardia tecnologica nel campo del software e dell'hardware.

D — Come decidete se un gioco ha un concetto valido?

R — È una questione di intuizione, gente come Hank Ross e Stan Jarocki con la loro esperienza e con il loro fiuto sanno capire se un gioco vale o no.

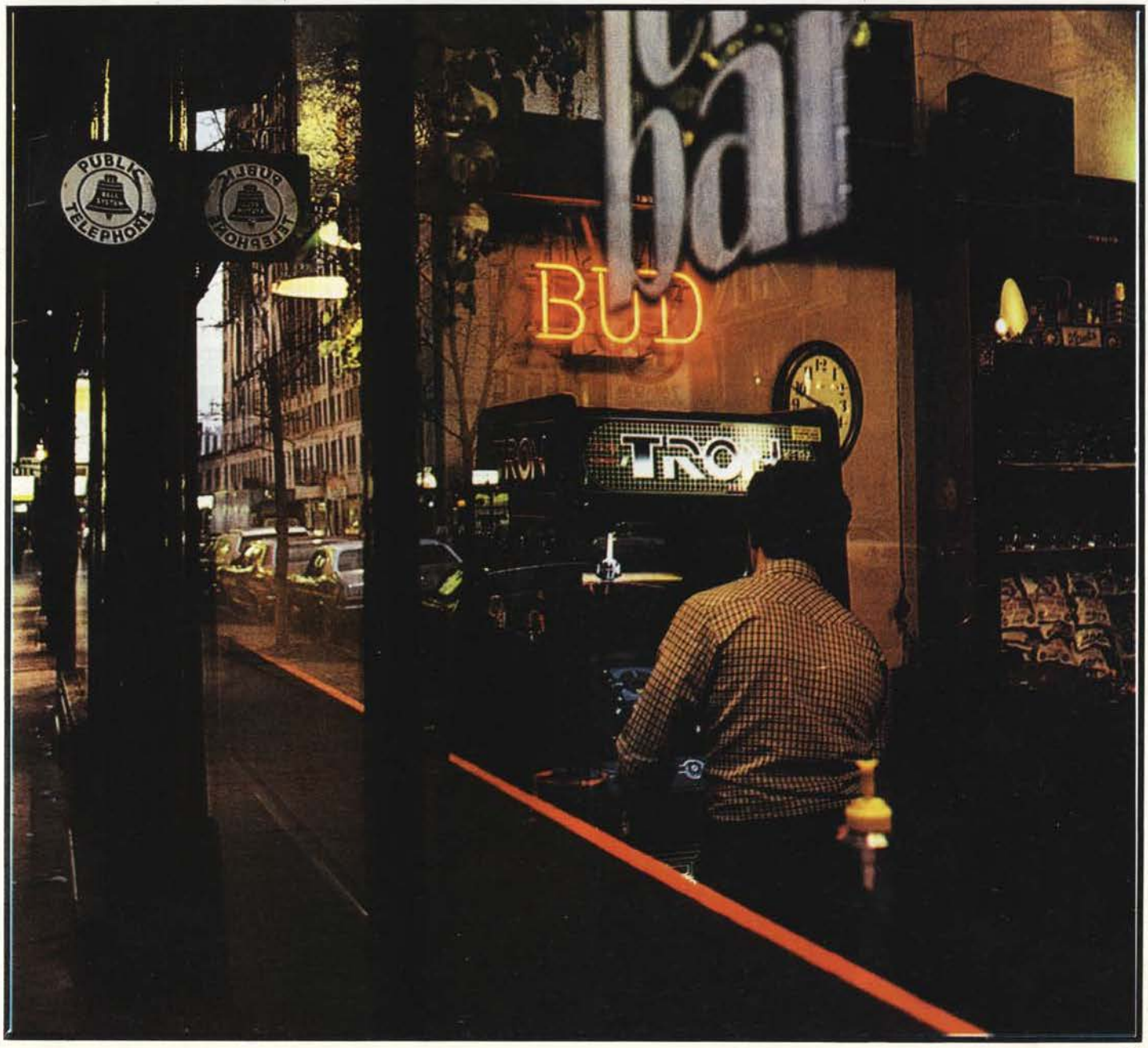
In genere è una decisione presa da quattro/cinque. Speri sempre di non eliminarne uno buono, ma questo è il rischio del mestiere. Probabilmente però ne sviluppiamo più di quanti dovremmo. Se abbiamo dei dubbi, andiamo al livello successivo; facciamo dei disegni dell'hardware, chiamiamo i grafici e gli facciamo disegnare alcuni schermi per farci un'idea di come sarà. Una volta che hai visto le illustrazioni, se il gioco continua ad aver senso, se capisci dove comincia e dove finisce, se ti sembra competitivo, allora lo fai mettere su schermo. Lo si passa al reparto videografica che mette sullo schermo alcune immagini statiche con una video palette. Queste immagini statiche possono anche essere messe in movimento senza dover ricorrere alla

programmazione; così si ha un'idea del personaggio, dello scenario, ecc. Se il "visual" è soddisfacente si procede sempre di più. Gradino per gradino lo si mette insieme fino a che cominciano ad intervenire i programmatori. Ne programmano una parte e poi te la mostrano e via così fino alla fine. Quando è finito viene dato ad un gruppo di persone che non fa altro che riferire i loro commenti sul gioco. Rappresentano i giocatori e sono molto critici. Noi ascoltiamo i loro commenti e cerchiamo di inserirli nel gioco, dopo di che prendiamo finalmente la decisione di costruire un prototipo e di fare un test. Abbiamo diversi di questi prototipi nelle sale attorno a Chicago che sono arrivati fino a questo livello. Ne costruiamo due o tre e poi li mettiamo in luoghi selezionati: una volta che il test è finito e siamo soddisfatti del risultato, cioè il programma funziona, fila abbastanza, non è troppo difficile ma neanche troppo facile, ne produciamo circa un centinaio di copie e le diamo ai nostri distributori e lasciamo che siano loro a provarli. Se anche dopo quest'ultimo esame tutto va bene cominciamo la produzione.

D — Crede che la creazione e produzione di videogiochi resterà sempre una faccenda americana-giapponese?

R — No, credo anzi che non passerà molto tempo prima che la qualità dei videogiochi disegnati dagli europei arrivi ai livelli nostri e dei giapponesi.

Fino ad ora c'è stata disparità perché gli europei non producevano o producevano molto poco. Ora che la disparità tra il dollaro e le valute europee rende più economico costruire in Europa piuttosto che importare, credo che vi sarà uno sviluppo dei videogiochi europei. Una volta che hai necessità produttive, hai sempre di più bisogno di software di qualità. E credo che da questa necessità nasceranno dei buoni game designer in qualunque paese europeo, poiché non ci vuole un hardware estremamente elaborato per disegnare un gioco, né un capitale eccessivo. Credo che tra non molto troveremo dei buoni game designer anche in piccole città, in qualunque parte del mondo.





AL BAR

BURGER TIME

Vi è mai capitato di partecipare a qualche pranzo luculliano, facendo a gara nell'ingurgitare ogni sorta di cibarie?

E poi di addormentarvi sazi e soddisfatti, senza minimamente sospettare ciò che vi aspettava: sogni popolati da anatre arrosto, armate di forchettoni puntuti, che vi inseguono inferocite, mentre voi scappate ansimando, con quella pancia sempre più simile ad un enorme pallone...

E quando vi credete miracolosamente in salvo ecco spuntare da ogni anfratto torme di spaghetti, che ora tanto assomigliano a degli enormi boa; più in là una manciata di patate arrosto caracollano alla vostra volta con la malcelata intenzione di farvi a fettine...

Insomma pian piano tutto il pranzo è in rivolta e voi non sapete più che pesci pigliare (e per fortuna non ce ne sono che cercano di pigliare voi, visto che non è venerdì); l'unica cosa che vi rimane da fare è svegliarvi di soprassalto, mentre state lottando con la gamba del tavolo, sotto al quale siete intanto scivolati, implorando sconciamente pietà.

Per fortuna Burger Time non giunge a questi eccessi: potremmo definirlo "un incubo minore"; vi potrebbe capitare di averlo già con un misero "breakfast", dato che gli inseguitori qui sono semplicemente delle salsicce (gli esterofili dicono si tratti di wurstel), delle uova in tegamino e dei sottaceti alquanto evanescenti.

IL GIOCO

In questo videogioco ci sono poi degli innegabili vantaggi rispetto all'incubo sopra descritto: mentre in quello potevamo solo scappare, qua possiamo contrattaccare, anzi dobbiamo farlo giacché è praticamente impossibile fuggire sempre.

Il protagonista del gioco è uno smilzo cuoco, con un cappellone da chef alto quasi quanto lui, che deve far cadere nei piatti posti alla base dello schermo alcuni tramezzini a più strati (sino ad un massimo di otto), variamente disposti in delle specie di gabbie collegate in certi punti da delle piccole scalette.

Per far ciò deve passare sopra ai vari strati, che rappresentano pane, carne, formaggio, verdure, pomodori, con i piedi (e non ditemi che ora capite il perché dello strano sapore del panino che avete appena mangiato); se si osserva bene, si può notare che gli strati sono composti da quattro pezzi, e non è sufficiente calpestarne solo una parte per farli cadere.

Il gioco in effetti si basa proprio su questo fatto: calpestando solo tre quarti di uno di questi strati ed aspettando l'attimo opportuno per schiacciare anche l'ultimo quarto, si possono eliminare momentaneamente i nostri nemici, come vedremo più in dettaglio nella strategia.

NEMICI

I nemici sono solo quelli già descritti, cioè salsic-

ce, uova e sottaceti, tutti dotati di buffe ed esili gambette per meglio inseguirci. Il loro numero totale è sei (in alcuni modelli si riduce a quattro per i primi tre schermi), ma mentre nei primi schermi compaiono prevalentemente salsicce, che sono i nemici meno pericolosi, e qualche uovo, negli schermi superiori abbiamo una salsiccia, un uovo e un sottaceto per ciascuna scala d'ingresso, cioè le due scale, una a destra e una a sinistra, poste alla base di ogni quadro.

Se osserviamo il video possiamo notare che in alto a destra sono visualizzati il numero di cuochi e di PEPPER rimastici a disposizione.

Il PEPPER (cioè il PEPE) è l'altra "arma" di cui disponiamo per sfuggire ai nostri assillanti nemici: una buona "pepata" e salsicce & company cambiano colore per qualche istante permettendoci anche di attraversarli.

COMANDI

Per dirigere il nostro eroe culinario possiamo utilizzare un joystick a quattro direzioni, mentre per gettare il pepe c'è un apposito pulsante.

SCHERMI

Burger Time è uno dei tanti giochi ciclici; qua il "fattore di ripetizione" è sei, cioè il settimo schermo ha la medesima struttura del primo. La differenza tra i due schermi consiste solamente nella aumentata velocità dei nemici; man mano che si avanza nel gioco questi ultimi diventano sempre più veloci e sono meno sensibili alle pepate, nel senso che "rinascono" subito.

I sei schermi si differenziano sia per ciò che riguarda la struttura delle varie gabbie, sia per il numero degli strati che per il numero dei tramezzini.

Questi vanno da un minimo di tre nel secondo schermo, ad un massimo di sei nel quarto, mentre negli altri quadri sono sempre quattro.

STRATEGIA

La prima cosa da fare in codesto gioco è prendere confidenza con le curve; questo significa che bisogna essere molto precisi nel cambiare direzione perché è facilissimo incastrarsi nell'ultimo scalino di una delle innumerevoli scale, che collegano i vari "piani", data la loro piccolezza.

Raggiunta una sufficiente dimestichezza con il joystick, possiamo cominciare ad elaborare qualche strategia di gioco.

Vediamo quindi di analizzare il comportamento dei nostri avversari: questi tendono a fare le nostre stesse mosse, ossia a salire quando noi saliamo, e così via.

Perciò, se sul piano dove ci troviamo c'è anche un avversario e tra noi e lui c'è almeno una scala di distanza, possiamo fingere di salire o di scendere una scala; basta fare uno scalino e vedremo la salsiccia di turno "abboccare" subito e salire o scendere la scala più vicina.

Dato che i nostri nemici non possono mai fare dietro-front, è sufficiente tornare indietro per ottenere un buon ventaggio di spazio (e di tempo).

Ricordando sempre questo fatto, i migliori giocatori di Burger Time riescono a destreggiarsi anche in mezzo a tutti i sei "cattivi", risparmiando così preziosi PEPPER.

Ma come abbiamo già detto, in questo gioco possiamo anche passare al contrattacco, e lo possiamo fare in due diverse maniere.

La prima è vagamente sadica: consiste nell'aspettare che qualche avversario si porti sotto alla fetta (o strato) dove ci troviamo; facendolo quindi cadere spiaccicheremo tra uno strato e l'altro il malcapitato nemico, che rinascerà dopo qualche secondo alla base dello schermo.

Ricordatevi che se una fetta cade (normalmente di un posto) sopra un'altra fetta la fa cadere a sua volta, e così via sinché l'ultima fetta non trova un posto libero o cade nel piatto alla base dello schermo.

La seconda maniera è la migliore in assoluto, in quanto permette l'acquisizione di punteggi superiori e la formazione dei tramezzini nei piatti in un tempo più breve.

Bisogna semplicemente aspettare su una fetta che ci seguano uno o più nemici; facendo poi cadere la fetta con sopra gli avversari, la vedremo precipitare per diversi piani (dipende dal numero dei nemici: si può anche riuscire a fare un tramezzino con un colpo solo).

PUNTEGGIO

Vediamo subito quanto può fruttare quest'ultima strategia.

Se facciamo cadere una fetta con un nemico, otterremo 500 punti, con 2 1000, con 3 2000, con 4 4000, con 5 8000 e con tutti e sei ben 16000 punti (anche se compare solo la scritta 1600). Inoltre quando una fetta cade di un posto, ci dà 50 punti; se schiaccia una salsiccia accumiliamo altri 100 punti, con un uovo 200 e con un sottaceto 300.

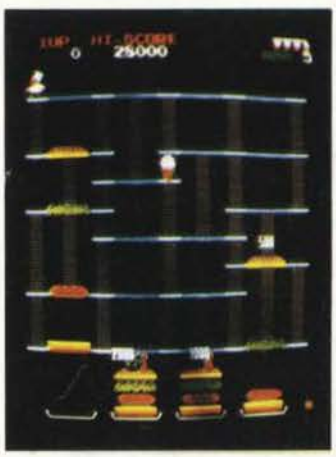
Infine abbiamo i BONUS-PEPPER che compaiono in alcuni punti fissi dei vari schermi e che se vengono raccolti ci danno appunto un PEPPER extra; sono rappresentati da un cono gelato (500 punti) nel primo e nel quarto schermo, da una tazzina di caffè (1000 punti) nel secondo e nel quinto e da un babbo Natale (1500 punti) nel terzo e nel sesto; la loro comparsa dipende dal numero di fette fatte cadere.

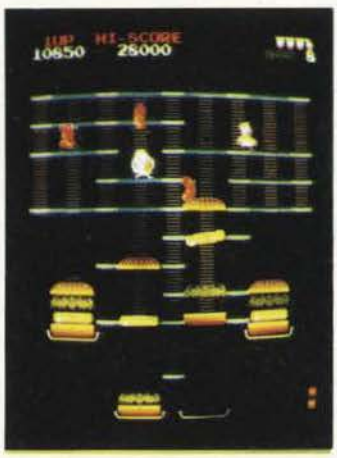
CONCLUSIONI

Coloro che sono convinti di essere dei maestri in questo gioco perché hanno sfiorato i 100000 punti, riuscendo a superare il difficilissimo sesto schermo, subiranno ora una grossa delusione: abbiamo visto con i nostri occhi superare tranquillamente la soglia del milione di punti, quindi...

Il trucco è molto semplice (si fa per dire): bisogna studiare un metodo per riunire tutti i sei nemici in modo da totalizzare 16000 punti per ogni fetta fatta cadere.

Questo è possibile in tutti gli schermi, ma non è





economico, nel senso che non è sufficiente il numero di PEPPER che abbiamo a disposizione; perciò si preferisce farlo solo nel primo e nel quarto schermo (e qualche volta anche nel terzo). Vi descriviamo comunque l'inizio dello schema per il primo schermo: all'inizio salite fino al 3° piano, andate a sinistra, scendete al piano inferiore ed aspettate che arrivi un uovo quasi sotto alla fetta di quel piano.

Ora fate la stessa strada al contrario e tornate al punto di partenza; da qui calpestate tre quarti della fetta subito a sinistra, aspettate un attimo per verificare che la salsiccia più a destra salga la 3ª scala: se invece vi viene incontro, fatevi eliminare e riprovateci.

Altrimenti andate verso destra e salite la 2ª scala da destra, quindi al 1° piano andate ancora a destra ed aspettate.

Quando arrivano gli incauti nemici, con tre o quattro pepate avete l'opportunità di riunirli e di farli cadere con la fetta del primo piano.

Ora tocca a voi trovare un percorso tale da utilizzare tutti gli strati, ottenendo così circa 240000 punti già alla fine del primo schermo, ricordando anche di recuperare i BONUS-PEPPER.

Buon appetito!

TRUCCHI, CURIOSITÀ, SEGRETI DEI VIDEOGIOCHI DA BAR

PSS, PSSSS...

I RECORD "ILLEGALI"

Questa volta parleremo dei record illegali, cioè di quei record non riconosciuti ufficialmente perché ottenuti con modalità tali da dare un vantaggio indipendente dalle capacità effettive del giocatore. Tralasciando la possibilità di giocare in FREE PLAY, cioè all'infinito o quasi (solitamente però appaiono anche delle scritte sullo schermo che segnalano il fatto), esistono alcuni giochi che vanno in TILT, per dei difetti della scheda, e che si conseguenza "danno i numeri" facendo comparire dei record non veritieri; già vi avevamo parlato del clamoroso caso di XEVIOUS (9999990 punti), ma il fatto è abbastanza comune in altri giochi quali GUZZLER, MR. DO e HYPER OLYMPIC. Ci sono poi altri videogiochi nei quali si può cominciare una partita dal punto in cui era finita la precedente, introducendo una moneta entro pochi secondi: i casi più noti sono quelli di TEMPEST e di MILLIPEDE (quest'ultimo praticamente sconosciuto in Italia).

Per ottenere dei record validi in tutti questi giochi bisogna invece iniziare la partita da zero.

Passiamo ora a quei trucchi che sfruttano "errori di programma" dei videogiochi.

Ve ne abbiamo presentato un esempio nel numero scorso parlandovi della "botola di Junior" nel gioco DONKEY KONG Jr.; se ci mandate la documentazione di un record in questo gioco, abbiate cura di fare una foto in cui sia evidente che avete fatto una partita ad un giocatore.

Un alro trucco non ammesso era possibile sui primi esemplari di JOUST, ma appena i costruttori si resero conto di questa possibilità riuscirono a modificare le schede del gioco, eliminandolo.

Comunque si può sempre provare, per curiosità, sperando di trovare un JOUST scampato alla "epurazione": rimanendo sulla piattaforma di mezzo, in alto, possiamo tranquillamente (dopo un poco di pratica) ammazzare tutti gli Pterodattili che vogliamo.

Ed eccoci infine ad un trucco al quale vi avevamo velatamente accennato nel n° 5 di VG: ricordare che vi dicevamo che in GALAGA potevate "divertirvi" a lasciare un'ape, mettendovi in un angolo dello schermo ed osservarla attaccare inutilmente per qualche minuto?

Qualche lettore leggendo quelle righe sentì "puzza di bruciato", provò a vedere cosa succedeva, ed ecco i risultati:

... mi sono accorto anche di qualcosa di strano: ogni tanto un alieno non sparava... e dopo circa 13 minuti, dopo un turno senza sparare, ACCADDE: smise di sparare... al quinto passaggio, spinto dalla curiosità, lo colpii... cominciò lo STAGE 2, cominciarono ad arrivare le ondate di alieni: NESSUNO DI LORO SPARAVA!

Come avrete capito dagli stralci della lettera di Simone Bregni, uno dei lettori "intraprendenti", il risultato finale del trucco è che i nemici smettono di sparare: un vantaggio decisamente non indifferente!



Ma precisiamo meglio: bisogna lasciare una delle due api giallo-blu (o entrambi) poste all'estrema sinistra della formazione dei nemici; per non correre rischi è quindi opportuno non sparare alla quinta ondata iniziale, che contiene appunto le due api indicate.

Poi bisogna aspettare che la "superstite" smetta di sparare (bastano due passaggi senza che spari) prima di colpirla; secondo taluni esperti bisognerebbe aspettare 256 passaggi (cioè il trucco sarebbe legato a un difetto di un chip a 8 bit, dato che $256 = 2^8$), ma l'esperienza smentisce questa affermazione.

Infatti il tempo di attesa varia da 10 minuti (poco più di un centinaio di passaggi) a quasi mezz'ora, nei casi più sfortunati.

Perciò per documentare un record a GALAGA è necessario mandare una foto ove siano visibili: un punteggio prossimo al milione, un congruo numero di astronavi di riserva, i proiettili dei nemici e il fatto che state giocando una partita singola.

Comunque il trucco vi potrà sempre servire per allenarvi: potrete ad esempio studiare meglio le traiettorie delle varie ondate, facendovi così qualche schema per migliorare anche nel gioco "regolare".

HYPER OLYMPIC

Pensando a come redigere la recensione di questo "arcade" ci siamo pian piano resi conto che avremmo potuto intitolarla "apologia del videogioco".

Sono molti gli aspetti che determinano il successo di un videogioco ed è raro che siano presenti tutti nello stesso momento.

Quelli prevedibili sono stati ben individuati dall'equipe di ideatori della Konami: siamo entrati nell'anno olimpico e quei vecchi marpioni giapponesi hanno ben pensato di racimolare qualche yen anche loro, sfruttando quest'idea ormai plurimillenaria.

Non era molto facile rendere sul video il "feeling" che caratterizza la competizione olimpica, ma la Konami è riuscita perfettamente nell'intento regalandoci un gioco completamente dinamico che rispecchia lo spirito dei giorni nostri: ben lungi dagli ideali "decoubertiniani", l'importante è vincere!

C'è poi l'aspetto imprevedibile del mondo dei videogiochi: la reazione del pubblico. Le diverse case costruttrici cercano ora di tutelarsi anche da questo punto di vista, facendo provare ogni nuovo gioco da un vario campione di persone dai gusti più disparati (basti leggere l'intervista a David Crane su VG 12).

Ma senz'altro Hyper Olympic è andato oltre ogni più ottimistica previsione, non solo perché il gioco "piace", ma soprattutto perché è il primo videogioco completamente interpretabile: ognuno può giocarlo alla sua maniera. È proprio questo fattore che rende Hyper Olympic forse il miglior "arcade" in assoluto; ma ci spiegheremo meglio quando parleremo dei comandi.

IL GIOCO

Vediamo ora come si articola questo videogioco da tutti chiamato "le Olimpiadi", ma che sarebbe più preciso definire "esathlon".

Infatti il gioco si compone di sole sei gare dell'atletica leggera: in successione abbiamo i 100 metri piani, il salto in lungo, il lancio del giavellotto, i 110 metri ad ostacoli, il lancio del martello ed il salto in alto.

Due corse, due salti e due lanci; come si vede una struttura ben diversa dal Decathlon dell'Activision, che ricalca fedelmente la gara originale; proprio questo video da casa, essendo comparso poco prima, ha forse preparato ancor meglio il terreno per la comparsa di un gioco analogo in versione da bar.

In Hyper Olympic la grafica assume aspetti coreografici: siamo in uno stadio pieno di pubblico sempre pronto a scatenarsi in scroscianti applausi, attento com'è a seguire l'evolversi delle gare, ben segnalato da appositi tabelloni.

Questi ci indicano in alto lo SCORE (punteggio) dei vari giocatori, che possono essere anche quattro; infatti nel gioco originale si è cercato di rispettare lo spirito di universalità dei giochi olimpici rappresentando atleti di tutto il mondo.

Abbiamo così un bianco, un negro, un mulatto ed un rosso nordico, tutti forniti di splendidi mustacchi; in realtà solitamente partecipano al gioco solo i primi due (si può giocare in coppia o contro il computer nelle due corse), dato che in Italia sono arrivate solo le piastre del gioco e quindi bisognerebbe modificare i "cassoni" dove vengono inserite per dotarli di quattro tasti di selezione (come ha fatto qualche noleggiatore volenteroso).

Tornando ai tabelloni, possiamo vedere i 3 migliori risultati del mondo (WORLD RECORD); se riusciremo a superarli riceveremo le congratulazioni del computer: GREAT! THIS IS THE 1st (2nd, 3rd) IN THE WORLD - YOUR NAME IS REGISTERED IN THE SCORE BOARD, il che significa per l'appunto che il nostro nome è stato inserito nel tabellone dei record.

Più sotto un altro tabellone ci aggiorna sulla situazione delle gare in corso; qui vige la legge del tre: nelle due corse possiamo effettuare tre false partenze (FLYING START) prima di essere squalificati (DISQUALIFY), nell'alto abbiamo a disposizione tre errori



(FAULT), mentre nelle altre gare ci sono tre possibilità (TRY) per superare la misura minima di qualificazione (QUALIFY). Proprio questa è la cosa più importante da controllare perché è il nostro unico "nemico": se non ci qualifichiamo perdiamo infatti un omino e molto spesso ciò significa anche finire la gara. Questo perché normalmente si ha a disposizione solo un omino e non se ne vincono; tuttavia c'è la possibilità di trovare qualche gestore generoso che regola il gioco su due omini iniziali ed alcuni addirittura che permettono la vincita di un omino extra ogni 100000 punti.

Esiste infine un'altra possibilità di regolazione, che consiste nel permettere o meno la ripetizione di tutto il ciclo di gare, ovviamente con un cospicuo incremento delle misure di qualificazione.

Comunque sia, alla fine di ogni ciclo compare un podio di premiazione a tre posti ove il campione (THE CHAMPION) riceve in premio ben sei baci dalla bionda "miss" di turno.

Molti altri dettagli arricchiscono questo gioco, ma il più importante è senz'altro la visualizzazione della velocità (SPEED) raggiunta dal nostro atleta, espressa in cm/sec. e visualizzata da una striscia blu-gialla suddivisa in opportune caselline.

COMANDI

Vediamo ora come è possibile ottenere le prestazioni richieste, cioè come si gioca effettivamente, analizzando i vari modelli in circolazione.

Quello migliore, con cui si ottengono i risultati più eclatanti, prevede un joystick, per far correre il nostro omino (bisogna muoverlo freneticamente da destra a sinistra e viceversa), ed un pulsante, per saltare (o lanciare) ed imprimere la giusta inclinazione (visualizzata in un apposito riquadro), tenendolo schiacciato quel tanto che basta, per ciascuno dei due giocatori.

C'è poi un modello che presenta solo un joystick per giocatore; qui la funzione salto si ottiene spostando verso l'alto il joystick stesso.

Infine ci sono i modelli con i bottoni: con due bottoni (uno per correre, che deve essere schiacciato ad intermittenza, ed uno per saltare) o con tre bottoni (due per correre e quello centrale per saltare), sempre per ogni giocatore.

Mentre col joystik non si possono utilizzare tecniche di gioco molto differenti (anche se noi ne abbiamo viste ben quattro), con i bottoni si possono fare cose incredibili.

Abbiamo visto usare un dito, due dita, tutte le dita, il palmo della mano, le punte delle dita riunite a mo' di becco d'aquila, il taglio della mano, il pugno, un dito di una mano e un dito dell'altra alternati; altri ancora utilizzano oggetti appuntiti, penne, chiavi, addirittura monete di vario taglio.

Ma senza dubbio i risultati migliori si ottengono nel modello con tre bottoni, percuotendo entrambi i bottoni come se si suonasse un tamburo, alternando le due mani: l'unico inconveniente di questo metodo è che non lo si può utilizzare nei 110 H, perché ci vorrebbe una terza mano (e se vi fate aiutare da un amico otterrete un record non riconosciuto ufficialmente).

E non è finita qui: chi gioca a Hyper Olympic "perde ogni ritegno" ed assume le pose più strampalate; chi si mette di fianco, chi di tre quarti, chi incrocia le mani, chi addirittura si abbassa sulle gambe e si raggomitola.

Possiamo solo rilevare che tutte queste pose, ed altre ancora, mirano semplicemente a trovare la migliore condizione psico-fisica tale da permettere un aumento della velocità, che in definitiva è il fattore che determina il successo, o meno, in questo gioco.

PUNTEGGIO

Dato che i vari tipi di comandi di cui è fornito questo videogioco non influenzano direttamente l'attribuzione del punteggio, che dipende unicamente dalle misure e dai tempi ottenuti, ma di fatto lo determinano permettendo prestazioni nettamente differenti, non si può parlare di record assoluti, ma solo di record relativi a questo o a quel modello.

Nella prima gara, i 100 piani, possiamo prendere come punto di riferimento una "barriera storica": i 10 secondi netti; ottenendo questo tempo si totalizzano 11000 punti, mentre per ogni centesimo in meno (od in più) si devono sommare (o sottrarre) 30 punti.

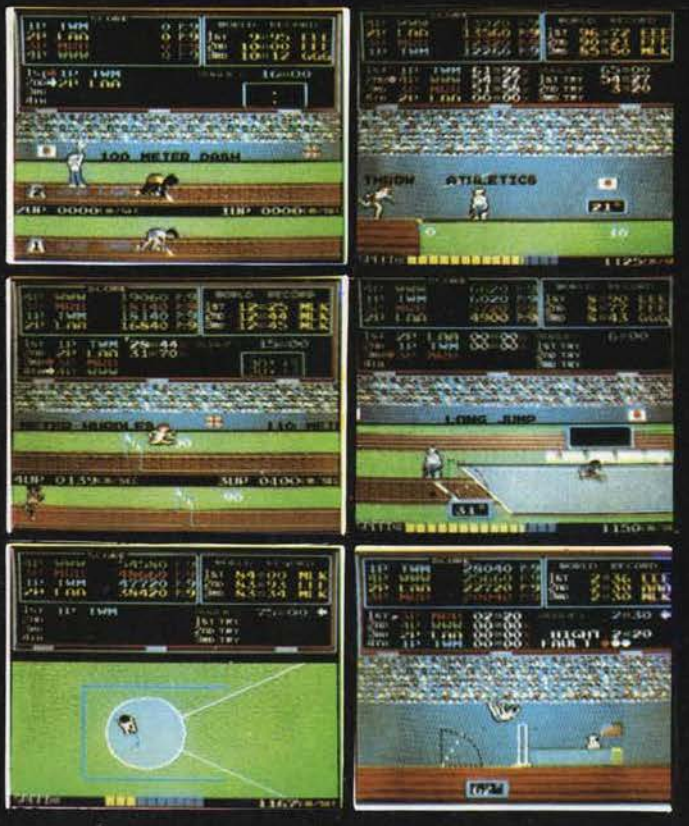
Per il salto in lungo consideriamo una misura tuttora d'eccellenza pure per gli specialisti: gli 8 metri, a cui corrisponde uno SCORE di 10000 punti, con uno scarto di 20 punti ogni centimetro in più od in meno.

Nel giavvellotto per ottenere 10000 punti bisogna lanciare l'attrezzo a 82,50 metri; qui sono ininfluenti i centimetri, in quanto per scalare di 20 punti si considerano solo i decimetri.

Tornando alle corse, per analogia con i 100, per fare 11000 punti nei 110 ostacoli basta correre in 13 secondi netti; qua però ogni centesimo di differenza vale solo 20 punti.

Anche nel martello si considerano solo i decimetri per scalare i soliti 20 punti; la quota base è 10000 punti per un lancio di 80 metri.

Abbiamo infine il salto in alto, il cui meccanismo è ancora più semplice: saltando 2,15 metri riceviamo 8500 punti, con m. 2,25 9500, con m. 2,30 10000 e con m. 2,35



10500; da qui ogni ulteriore centimetro vale 500 punti.

Per curiosità vi diamo i "TOP" (cioè i massimi) raggiunti sinora e relativi punteggi:

100 metri: 7"99" = 17030 punti
lungo: m. 9,72 = 13440 punti
giavell.: m. 98,24 = 13140 punti
110 H.: 9"80 = 17400 punti
martello: m. 99,45 = 13880 punti
alto: m. 2,49 = 17500 punti

Il tutto dà un totale teorico di 92390 punti (nel modello con joystick e bottone), che sommato ad altri 3000 punti ottenibili con dei bonus nascosti, diventa 95390 punti; tuttavia è fisicamente impossibile fare una gara perfetta, per cui il miglior punteggio sinora realizzato è 90180 punti.

Degli accennatti bonus nascosti, che danno 1000 punti ciascuno, parleremo più dettagliatamente nella strategia.

STRATEGIA

La cosa più importante in questo gioco è riuscire a trovare la tecnica di utilizzo dei comandi che avete a disposizione più adatta alla vostra muscolatura.

Una volta che vi siete sbizzarriti con la fantasia e avete individuato la vostra "posizione preferita" non cristallizzatevi su questa; se la cambierete ogni tanto vi servirà a rompere il ritmo e a non indurire troppo i muscoli (attenti quando cominciano a fare male!).

Passiamo ora alla tattica vera e propria cominciando dalle corse: sia nei 100 che nei 110 H. è basilare cogliere l'attimo dello sparo. Mentre nella realtà lo starter è una persona e quindi tra una gara e l'altra varia il tempo che intercorre tra il "PRONTI" e lo sparo, qui abbiamo a che fare con un preciso computer, per cui si può adottare un qualsiasi metodo di conteggio per guadagnare anche solo poche frazioni di secondo; si può anche rischiare un minimo dato che abbiamo a disposizione tre false partenze.

Per i 110 H. bisogna cercare di saltare molto prima dell'ostacolo; logicamente tutto dipende dalla velocità: infatti col joystick si può addirittura saltare nel momento in cui si tocca di nuovo la pista (niente male un passo tra un ostacolo e l'altro, vero Moses?).

Avete mai guardato a bordo pista mentre prendete la rincorsa per il salto in lungo?

Ci sono alcuni atleti che fanno finta di riscaldarsi, ma che in realtà appena voi saltate si strappano i capelli disperati: non riescono a concepire il fatto che loro, con le tecniche più sofisticate (due passi e mezzo in volo, o più), sputino sangue per fare 8 metri, mentre voi fate un normale "saltino", raggruppate le gambe e superate tranquillamente i 9 metri.

Scherzi a parte, tutta l'azione del salto è resa molto bene graficamente, dando proprio l'impressione del "decollo" dal suolo; l'unica cosa anomala è il fatto che l'omino smette di muovere le gambe circa 4-5 metri prima della linea di battuta (ossia dal punto in cui possiamo farlo saltare), "strisciando" la gamba di stacco.

Comunque in questa gara non ci sono tattiche particolari: bisogna cercare di "staccare" esattamente sulla linea (ricordate che se la superate fate FOUL, cioè un salto nullo), perché così a volte il computer regala un surplus di velocità, dando un'inclinazione variabile da 42° a 48°.

Se volete cercare di guadagnare qualche centimetro, potete provare a continuare a "smanettare" sui comandi dopo il salto.

Quest'ultima tattica è invece fondamentale nel lancio del giavellotto, in quanto permette un guadagno medio di 5-6 metri; l'unica controindicazione è che se si corre continuamente per tutti i tre lanci, poi ci si ritrova con il braccio a pezzi e difficilmente si fa un buon 110 H.

Inoltre qui la gradazione ottimale varia da 40° a 46° ed è consigliabile cercare di lanciare il giavellotto alla fine della pista, giacché l'omino non ferma le gambe come nel lungo e perciò è più difficile da controllare.

Veniamo ora alla gara che è stata considerata per molto tempo la più ostica: il lancio del martello.

In realtà per questa gara esiste un trucco abbastanza semplice: basta concentrare la propria attenzione sulla striscia gialla (SPEED) ed un attimo dopo che ha superato la penultima casellina lanciare il martello con una inclinazione ottimale di 43° - 45°.

Soprattutto in questa gara, a volte si riceve l'impressione che il computer consideri anche l'imponderabile (potrebbe essere il vento) anche se non ci sono prove visive; ma come spiegare altrimenti risultati diversi per prove perfettamente identiche? Normalmente l'omino si ferma a 1500 cm/sec (dando il FOUL) e lancia l'attrezzo fuori campo già a 1493 cm/sec, ma se si "corre" dai 1000 ai 1200 cm/sec circa, si sfalsano le rotazioni dell'omino con il risultato di ottenere un lancio valido anche con 1500 cm/sec (ma tutto ciò non dà risultati concreti: abbiamo visto lanciare a 1500 cm/sec con 45° ed ottenere 93 metri scarsi!).

Infine ecco l'ultima gara, la più tecnica, descritta graficamente in tre fasi: stacco, inarcamento e richiamo delle gambe; si tratta del salto in alto.

Al contrario delle altre gare dove la gradazione parte da 20° ed aumenta, qui si parte da 90° e si arriva a 20°; con un buon allenamento si riesce a staccare anche con 87° - 88°.

Se lo stacco è avvenuto al momento giusto, si deve modificare (di poco) l'inclinazione solo dopo che l'omino supera con i pantaloncini l'asticella, inarcando la schiena; quando poi alza le gambe (e inizia la fase di caduta) si può fare un'ultima correzione.

Se saltate normalmente vi sarete stupiti nel leggere che è stata superata la quota di m. 2,49; in effetti il limite "naturale" di questa gara è m. 2,41, ma esiste una tattica per superarlo agevolmente.

Quando "staccate" cominciate subito a "correre": vedrete subito l'omino come "lievitare" in aria; il difficile qui è riuscire a coordinare le varie correzioni con il movimento frenetico della mano con cui correte.

Potete provare a correre anche prima dello stacco, ma oltre che nettamente più faticosa, la cosa sembra anche improduttiva.

Veniamo adesso ai segreti di Hyper Olympic, che possiamo considerare come la classica ciliegina sulla torta, cioè ai già nominati bonus nascosti.

Sono di diverso tipo: il più noto è senz'altro il "lampadario", che compare nel lancio del giavellotto se lo si lancia troppo in alto (fuori dallo schermo); evidentemente siamo in uno stadio coperto!

Ricordate solo che non otterrete nessun bonus se farete anche FOUL, cioè se supererete la linea di

lancio.

C'è poi la "talpa", che sbuca fuori nel salto in alto (dicendoci anche NICE). per vederla bisogna sbagliare i primi due salti a m. 2,15 e poi superare la misura minima di qualificazione. Infine abbiamo un omino, molto simile al protagonista di Tutankham (non per niente anche questo gioco è della Konami), nel salto in lungo (bisogna fare tre salti identici) e nei 100 metri (i due velocisti devono realizzare il medesimo tempo).

Sembra che lo stesso capiti rispettivamente nel lancio del martello e nei 110 H., ma non abbiamo mai avuto occasione di verificarlo direttamente.

Quindi, mentre l'omino è più che altro una curiosità, in quanto non possiamo determinare sicuramente la sua uscita, si può fare un certo ragionamento con gli altri bonus.

Col primo lancio del giavellotto conviene prendere il lampadario, perché stranamente si ottengono sempre misure minori che con gli altri due lanci.

Effettuato poi il secondo lancio, bisogna fare questo calcolo: se è difficile migliorare la misura ottenuta di più di 5 metri (che equivalgono a 1000 punti), conviene prendere un altro lampadario.

Se poi vi sentite molto sicuri nel salto in alto, potete far uscire la talpa cercando di arrivare a m. 2,49 con un solo tentativo; pensateci sopra, però, sono ben 18 salti!

CONCLUSIONI

Anche la parte sonora è perfettamente aderente al tipo di gioco: una voce commenta tutta la competizione, mentre una simpatica musica accompagna i vari siparietti tra una gara e l'altra, all'inizio ed alla fine del gioco.

Se proprio vogliamo trovare un piccolo difetto a questo gioco, possiamo dire che arrivati ad un certo livello non si può più improvvisare: anche solo per mantenersi bisogna allenarsi continuamente!

Questa volta siamo stati un poco lunghi, ma abbiamo detto solo una piccola parte di ciò che si potrebbe raccontare intorno a Hyper Olympic.

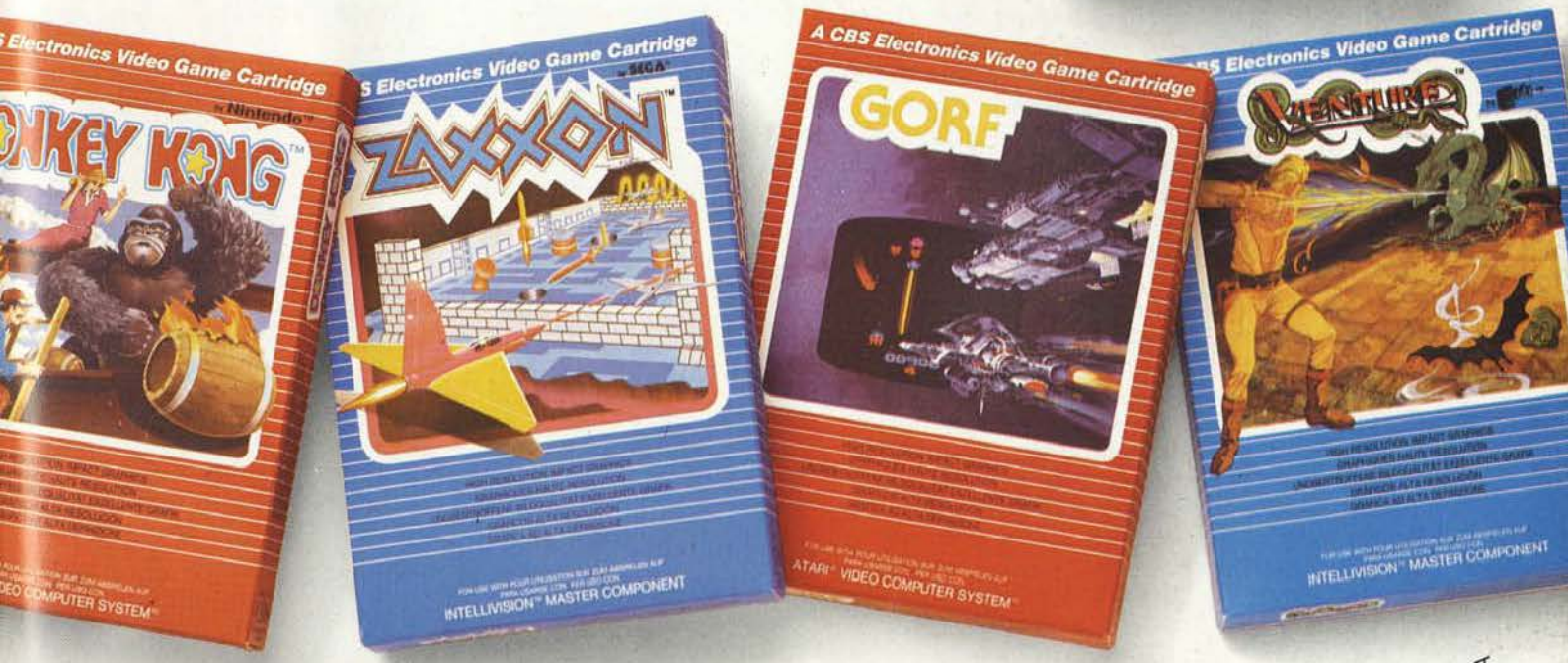
Tanto per fare un esempio, si potrebbe effettuare un piccolo studio antropologico sul comportamento di chi gioca a questo "arcade", oppure studiare la parte di muscolatura che qui viene violentemente sollecitata.

Per chiudere una piccola "chicca": se vi ritenete bravi in questo gioco, avete mai provato a giocarlo con l'atleta invisibile?

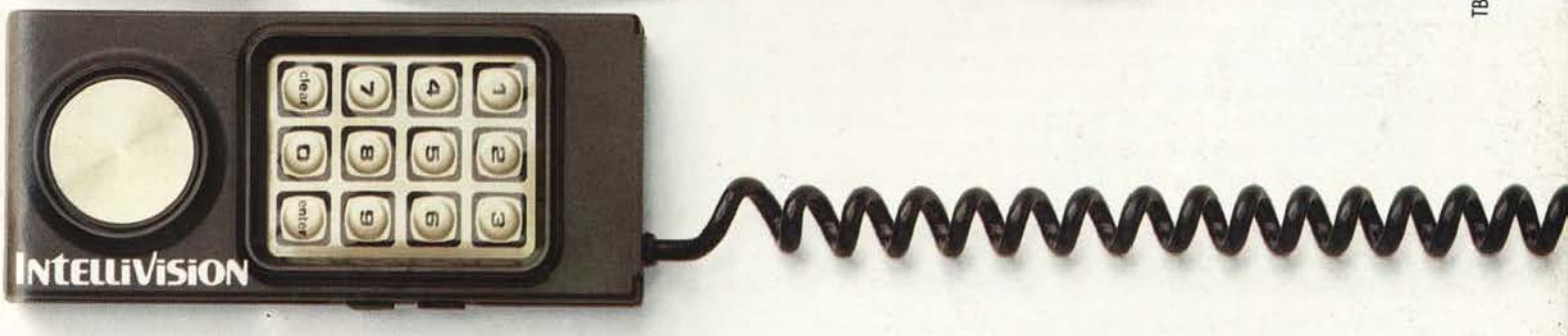


CBS vince sempre.





TBWA



Anche se gioca fuori casa.

Vuoi giocare con la tecnologia CBS anche se hai una consolle Atari o Intellivision? Ecco quattro sfide che metteranno a dura prova la tua abilità. – Il favoloso VENTURE, un'avventura ai confini della realtà alla ricerca di tesori difesi da terrificanti mostri. – DONKEY KONG, la star più famosa d'America nella sua fortezza d'acciaio; riuscirai ad evitare i suoi pazzi barili? – GORF, quattro missioni impossibili contro gli invasori venuti dalle stelle. – E infine ZAXXON, una drammatica incursione sulle fortezze dei tuoi nemici galleggianti nello spazio.

Quattro giochi tecnologicamente superiori e sempre più difficili. Riuscirai tu, con la tua sola abilità, a vincere contro CBS? La sfida è aperta.

Avventure dentro l'elettronica con CBS ELECTRONICS

FARFALLA (ZACCARIA)

Farfalla è l'ultimo flipper della Zaccaria, il primo — se non andiamo errati — che abbia un nome italiano. Con questo nome, la Zaccaria intende affermare la capacità produttiva e creativa dell'industria italiana dei flipper che ormai non è seconda a nessuno per originalità e fantasia. Farfalla è un flipper d'argomento romantico-bucolico, molto diverso come tema dai soliti combattimenti spaziali, ecc. che ormai, sulla scia del successo dei videogiochi, stanno affollando il mondo del divertimento gravitazionale.

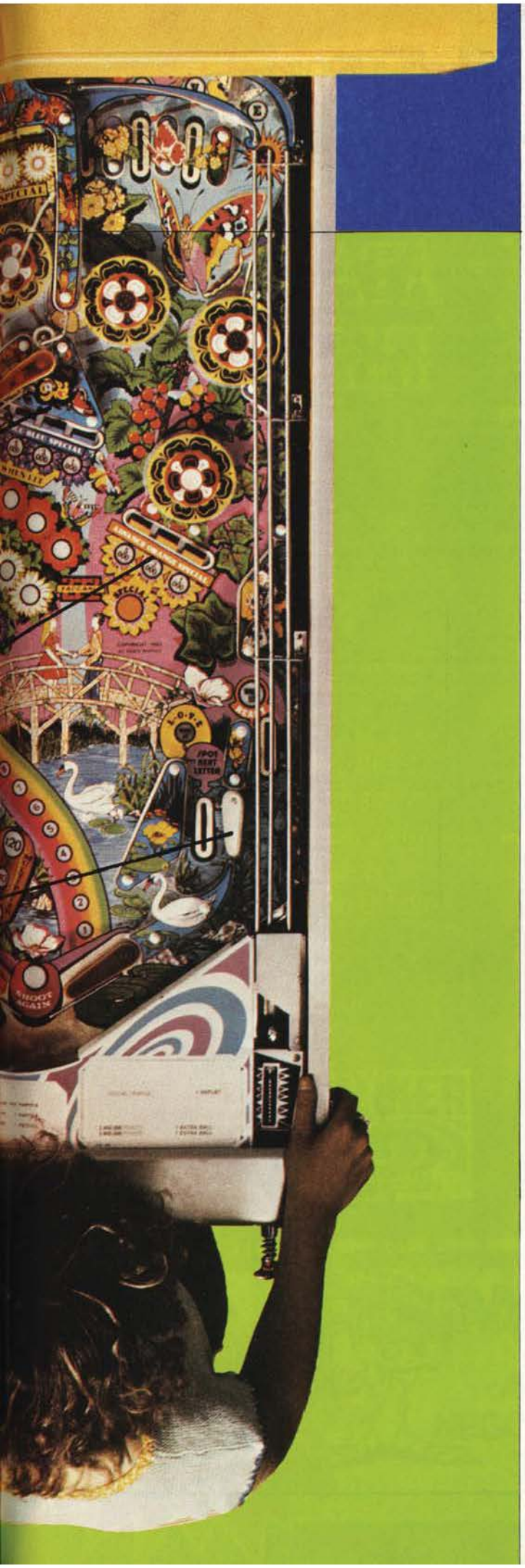
La qualità della realizzazione è ben visibile appena poggiate gli occhi sul frontale verticale che, grazie alle luci radenti e alla plasticità delle figure, crea un piacevole effetto tridimensionale. Ma quello che conta è il piano di gioco, pieno di colori e disegni floreali. In effetti la decorazione è, a nostro avviso, un po' ridondante e forse disturba un po' il gioco non consentendo di individuare sempre con chiarezza gli obiettivi, ma se si esclude questo appunto, la Zaccaria ha profuso in Farfalla tutta la sua conoscenza del gioco del flipper.

Il solito corridoio sopraelevato porta la pallina a cadere nella parte alta a destra del piano di gioco dove vi sono tre corridoi e uno spinner ciascuno siglato con una lettera della parola L-O-V-E. Una volta spente tutte e quattro le lettere avanza il Boms moltiplicatore. Immediatamente sotto troviamo tre funghetti più un quarto di poco spostato a sinistra. Sotto il funghetto inferiore si trova un gruppo di bersagli cadenti arancioni e poco più in alto a sinistra un gruppo di bersagli cadenti blu. Nella parte in alto a sinistra del campo di gioco, la parte coperta dal "piano alto" trasparente c'è un terzo gruppo di bersagli rossi. Nel piano superiore, a cui si accede tramite una rampa, si trova il quarto ed ultimo gruppo di bersagli cadenti gialli e due flipper.

La parte bassa del piano di gioco è piuttosto tradizionale tranne che per due ulteriori flipper di dimensioni più piccole che in posizione di riposo costituiscono parte dei corridoi di uscita della pallina. Sono i flipper React e vedremo in seguito a cosa servono.

Il gioco è ben strutturato e ha una certa sequenzialità che stimolerà i "professionisti" del flipper senza per questo confondere i principianti. Vediamo ora quali sono le funzioni dei vari bersagli. I Bersagli cadenti blu fanno avanzare, una volta abbattuti tutti, lo Special Blu e accendono la funzione React. La lampadina accesa di fronte al gruppo di bersagli indica il valore del punteggio che si ottiene quando li si colpisce. Lo stesso dicasi per i bersagli cadenti rossi. Quando tutti i bersagli arancione sono stati abbattuti avanzerà lo Special Orange fino ad accendersi: a quel punto colpendo un bersaglio arancione si otterrà il valore indicato nella cartella a destra. I bersagli gialli, gli Yellow Special, che si trovano sul piano alto sono ben sei: una volta che si è riusciti ad abbassare la rampa e a salire al piano superiore, avrete 20" di tempo per colpirli tutti e ottenere





l'enciclopedia dei

FLIPPERS!

LO ZEN DEL FLIPPER

In questo Bonus vi presentiamo un testo curioso ma, a nostro avviso, piuttosto interessante: si tratta di un capitolo di un libro sul flipper, Pinball Wizardry (La Magia del flipper), scritto da Robert Polin e Michael Rain.
Il capitolo in questione, che si intitola "Lo Zen del flipper", descrive in modo originale e interessante una filosofia del gioco del flipper che ci è sembrata degna di pubblicazione nella nostra enciclopedia.
Ad alcuni sembrerà forse un po' eccessiva questa comparazione tra il gioco del flipper e una filosofia orientale, ma se la leggerete con ironia non mancherà di divertirvi.
Lo Zen, per chi non lo sapesse, è una filosofia orientale, in particolare giapponese, che professa la contemplazione dell'esistente, ma non andiamo troppo fuori strada: capirete da soli, leggendo il capitolo cosa intendono dire i due autori con il titolo "Lo Zen del Pinball".
Il Pinball Wizard (il Mago del Flipper) sta a gambe aperte, il corpo ritto e leggermente inclinato in avanti, sostenuto dalle braccia che sono rilassate ma vigili a qualunque movimento dell'aggeggio lampeggiante e squillante che ha davanti a sé. Ogni tanto si ode un suono secco e forte che indica la vincita di un'altra partita. A volte questi suoni vengono in cascata, uno dietro l'altro, e il Mago sorride, senza per questo distogliere l'attenzione dalla traiettoria cangiante della piccola e lucente orbita danzante davanti al suo sguardo. Cos'è che attira il Mago, e migliaia di persone come lui, così profondamente dentro un mondo meccanico di luci colorate e suoni elettronici? Le risposte sono diverse.
Una spiegazione del fascino del gioco del flipper sta in una metafora che abbiamo usato diverse volte nei capitoli precedenti — quella della vita e della morte della pallina.
In un certo senso, un giocatore che si fa prendere da una partita di flipper può avere la sensazione che la pallina abbia non solo una sua propria vita quando è in gioco, ma che egli

divida quella vita creata quando egli inserisce la moneta, tira indietro il lanciabiglia e espelle la pallina dal grembo della macchina. È abbastanza normale per i giocatori riferirsi alla pallina — e a loro stessi — come "morta" o "andata" quando essa esce dal campo di gioco o parlare di una pallina che ritorna miracolosamente in gioco dopo essere uscita dal campo come una pallina "Lazzaro".
Chiunque abbia giocato una partita a flipper conosce la sensazione istintiva di partecipare ad una lotta continua per tenere in vita la pallina, cercando allo stesso tempo di totalizzare punti e vincere partite gratuite che danno un senso alla vita della pallina. È la lotta primordiale per la sopravvivenza, che si accompagna alla ricerca umana del significato della vita, riproposta in ogni partita! Ed è appropriato che l'unico riconoscimento che si ottiene per aver giocato un'ottima partita sia concedere la possibilità di continuare a giocare.
Lo schema di conferire palline extra e partite gratuite significa incorporare l'idea della rinascita nelle regole del flipper. La pallina può morire, ma se la prestazione del giocatore ha superato il livello di qualità richiesto, egli può riportarla in vita e avere l'opportunità di lottare per un'altra rinascita, in un ciclo continuo di vita, morte e rinascita simile al concetto zen di Samsara.
Il Samsara incarna la credenza che la morte non sia la fine della vita, ma semplicemente una fase nel continuo processo della vita. Un uomo muore quando il suo corpo si è consumato, ma ritorna sotto forma diversa per ricominciare una nuova vita, o più precisamente un nuovo stadio di una vita continua.
Allo stesso modo, l'esperto del flipper punta a raggiungere la sua propria versione del Samsara, che consiste nel gioco continuo per un periodo indefinito di tempo con una sola moneta. Benché possa perdere occasionalmente la pallina, la sua abilità nel trattare la sfera argentata gli assicura che essa tornerà sempre a nuova vita per ulteriori imprese. Questa non è cosa facile e, a parte la semplice soddisfazione di sapere di aver fatto bene qualcosa, ci sono diversi riconoscimenti ancora più profondi psicologicamente per questa sua qualità nel giocare. Prima di descriverli, comunque, dovremmo parlare dell'obiettivo finale di qualunque fanatico del flipper, l'obiettivo che trascende anche il Samsara del gioco continuo con una moneta. E cioè l'obiettivo del giocare indefinitamente e ininterrottamente con una sola pallina: il Nirvana.

Tratto da "Pinball Wizardry" di Robert Polin e Michael Rain, edito da Prentice-Hall, Inc.

10" di prolungamento, l'abilitazione dello Special Alto (che dà una vincita), l'avanzamento dello Special Giallo e l'abilitazione della funzione React.

Il Multispecial si accende quando sono accesi i tre special rosso, giallo e blu. Quando viene colpito si ottiene il valore indicato nella cartella a destra.

Anche i pop bumper, cioè i funghetti, sono stati inseriti nell'azione di gioco: infatti cinque contatti consecutivi tra pallina e funghetti faranno avanzare lo Special Bonus, Special Bonus che avanza con tutti i bersagli cadenti. Colpitelo quando è acceso e farete avanzare il Multispecial e il flipper conteggerà tutti i punti del bonus. La dinamicità dell'azione di gioco è continua. Nonostante il piano di gioco sembri zeppo di bersagli, ostacoli, ecc. è possibile ottenere tiri lunghi che arrivino fino nella parte alta del flipper. Il punteggio si costruisce pallina dopo pallina e quindi si ha la possibilità di capitalizzare sulle cose fatte con le palline precedenti, senza dover ricominciare da capo ogni volta. A questo proposito preferiremmo giocare cinque palline invece che tre (e siamo disposti a pagare quello che costa) poiché altrimenti non si ha il tempo di costruire i vari multispecial e quindi di totalizzare punteggi soddisfacenti.

La funzione React, che consente di salvare la pallina in uscita nei corridoi laterali, è un'aggiunta piacevole che se giocata attentamente vi può consentire di salvare una pallina già persa.

Forse avremmo preferito che i funghetti intervenissero maggiormente a determinare accensioni di special e cose varie — in effetti nella posizione in cui si trovano servono a poco — perché così com'è Farfalla si basa quasi esclusivamente sull'abilità di tiro del giocatore. Ma è un dettaglio marginale che assolutamente non detrae niente a questo flipper.

VIDEO & GAMES CLUB 198

Abbonamento a VIDEOGIOCHI per 10 numeri
Sconto e offerte speciali su ATARI INTELLIVISION
COLECO CREATIVISION VETREX VIC 20
VIDEOCASSETTE DOMOVIDEO
Sconti e offerte su comics fantascienza giochi
Nessun obbligo di acquisto minimo
Iscrizione per l'anno solare 1984 lire 30.000
per informazioni e iscrizioni rivolgersi alla segreteria
presso: **COMICS LIBRARY Via Assisi 29**
00181 ROMA tel. 06/7858339



VIDEO & GAMES

CENTRO DIMOSTRAZION
Atari - Intellivision - Colec
Creativision - Vetre
CLUB VIDEOGIOCHI - scamb
permute - occasion
CASH & CARRY - videogiochi
videocassett
Tutte le marche di videogiochi
videocassette in anteprim

dis 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.

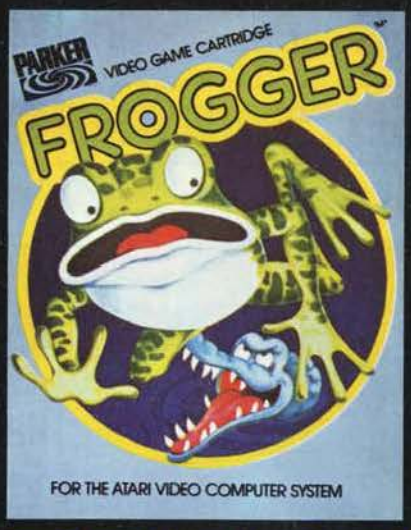
Anche sotto il profilo della grafica e della spettacolarità non secondi a nessuno.

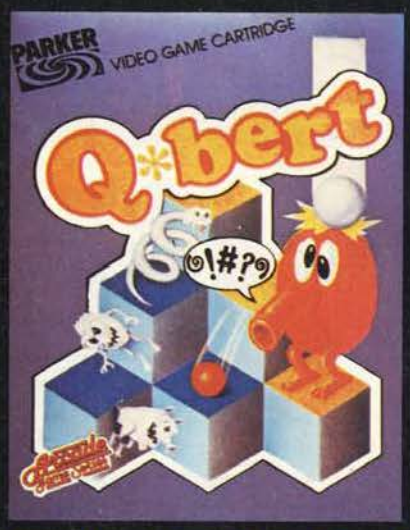
Oggi già compatibili con i sistemi Atari 2600® e Intellivision,™ prossimamente anche con gli altri sistemi e con gli home-computers più diffusi.

*solo nella versione per Atari 2600®

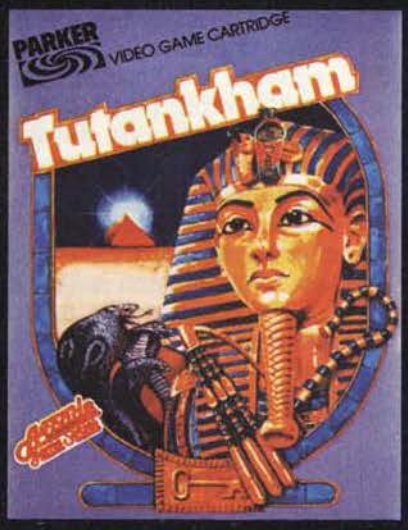
™Frogger is a trademark of Sega Enterprises Inc. - Q*Bert© 1982 D. Gottlieb & Co. Q*Bert is a trademark of D. Gottlieb & Co. and used by Parker Brothers under authorisation. - ™Super Cobra is a trademark of Konami Industry Co. Ltd. - ™Tutankham is a trademark of Konami Industry Co. Ltd. and used by Parker 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.
General Mills Corporation, Owen Street, Coalville, Leicester LE6 2DE.

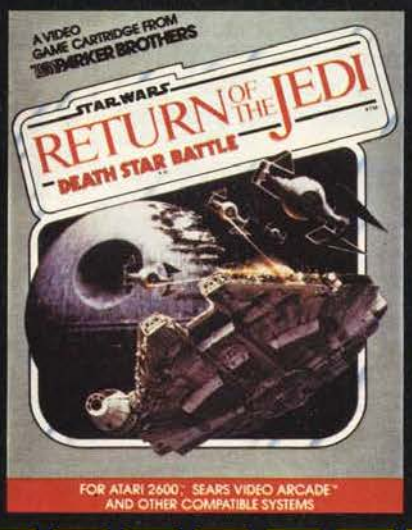
PARKER videogiochi

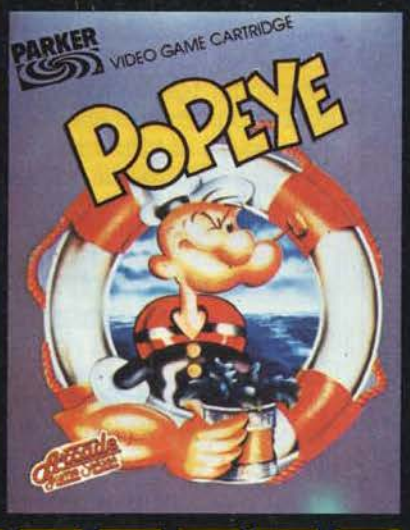












FINO AL 31 MAGGIO 1984

RISPARMI 60.000 lire

ACQUISTANDO PRESSO IL TUO NEGOZIO DI FIDUCIA LA CONFEZIONE SPECIALE DI 2 VIDEOGIOCHI

giocomputer

Fra tanti programmi "bell'e pronti" ecco qua due prodotti, per molti versi analoghi, dei nostri lettori programmatori.

Marco Palminiello e F. Gava hanno notato che il formato carta della ZX printer è perfettamente adattabile alle confezioni di plastica delle musicassette. Di conseguenza le copertine dei programmi, soprattutto di quelli autoprodotti, possono benissimo essere realizzati con la stampantina stessa.

F. Gava ha pensato all'interno della cassetta, cioè all'etichetta che sta proprio sull'involucro del nastro: il suo programma disegna la "dima" esatta di questa etichetta, che poi l'utente dovrà ritagliare come eloquentemente mostrano le graziose forbicine.

Il programmino è bello e funzionale: l'autore si è preoccupato di rifiutare le risposte inesatte: la stampa finale è ottenuta con un "COPY". Marco Palminiello, invece, ha pensato alla copertina della custodia, sulla quale sarà riportato l'elenco dei programmi ivi registrati. Molto bella la ridefinizione dei caratteri grafici per ottenere la scritta SINCLAIR e le caratteristiche barrette diagonali. Ah, dimenticavamo: il "di fronte al fatto computer" non appare più su VG, in quanto è nata, la sorella HC (Home Computer) che ne ha raccolto, per così dire, l'eredità. Ora VIDEOGIOCHI continua ad occuparsi di computer per quanto riguarda la prova dei giochi (giocomputer) e, come in questo caso, per quei programmini che ci inviano i lettori e che possono interessare ai videogiocatori.

Una promessa: ci saranno sempre più giocomputer.




```
  0 >REM ETICHETTE PER CASSETTE
       © 1984 F.GAVA SOFTWARE
  1 PAPER 1: INK 7: CLS : BORDE
R 1
 10 PLOT 3,160
 20 DRAW 10,10
 30 DRAW 229,0
 40 DRAW 10,-10
 50 DRAW 0,-100
 60 DRAW -249,0
 70 DRAW 0,100
 80 PLOT 65,85
 90 DRAW 0,40,-3
100 PLOT 190,85
110 DRAW 0,40,3
120 DRAW -124,0
130 PLOT 65,85
140 DRAW 124,0
150 PRINT AT 2,8;"F.GAVA SOFTWA
RE"
160 PRINT AT 2,8; OVER 1;"_____
_____"
170 PRINT AT 4,13;"© 1984"
180 PRINT AT 6,2;"LATO": CIRCLE
27,99,10
190 LET A$="ZX SPECTRUM": FOR I
=1 TO LEN A$: PRINT AT I+1,27;A$
(I): NEXT I
200 PRINT AT 9,29;"K"
210 INPUT "LATO ?";A$: IF A$<>"
a" AND A$<>"b" AND A$<>"1" AND A
$<>"2" THEN GO TO 210
220 PRINT AT 9,3;A$
230 INPUT "QUANTI K ?";A$: IF A
$<>"16" AND A$<>"48" THEN GO TO
230
240 PRINT AT 6,29;A$(1): PRINT
AT 7,29;A$(2)
250 INPUT "TITOLO ?";A$: IF A$=
"" OR LEN A$>20 THEN GO TO 250
260 LET A=(20-LEN A$)/2
270 PRINT AT 12,5+A;A$: PRINT A
T 12,5+A+LEN A$;"."
280 FOR I=1 TO 4+A: PRINT AT 13
,I;"_": NEXT I
290 FOR I=6+A+LEN A$ TO 30: PRI
NT AT 13,I;"_": NEXT I
300 INPUT "VUOI LA COPIA ? (S/N
)";A$
310 IF A$<>"s" AND A$<>"n" THEN
GO TO 300
320 IF A$="s" THEN COPY : GO TO
340
330 IF A$="n" THEN RUN
340 RUN
```

```
SPETT.VG

MI CHIAMO MARCO PALMINIELLO,SONO
UN VOSTRO NUOVO ABBONATO.
ABITO A MILANO IN VIA CATALANI 9
C.A.P.20131.
HO 12 ANNI ,E SONO 6 MESI CHE HO
LO SPECTRUM 48K .

HO SCRITTO QUESTO PROGRAMMA PER
PARTECIPARE AL VOSTRO CONCORSO
"COMPUTITION".
IL PROGRAMMA REALIZZATO PER ZX
SPECTRUM,NECESSITA DI UNA ZX
PRINTER.   SERVE A STAMPARE UNA
COPERTINA PER LE CASSETTE DEI
PROGRAMMI.
PER OGNI PROGRAMMA VIENE STAM-
PATO IL NUMERO DI POSIZIONE SUL
CONTAGIRI DEL REGISTRATORE,E IL
SUO NOME.
I VARI PROGRAMMI SONO SEPARATI
DA DELLE SBARRETTE(//).

        CORDIALI SALUTI
              MARCO PALMINIELLO
```

```
ECCO UN ESEMPIO DI COPERTINA:
            sinclair

CASSETTA PER ZX SPECTRUM:
          GIOCHI
Programmi:

2 labirinto // 23 horace // 51 3D
INVASION // 67 VU 3D // 99 side a
//


      GIOCHI


 sinclair  ZX Spectrum 16,48 or 80K
```

ED ECCO IL LISTATO:

```
    1 CLS : FOR U=USR "a" TO USR
"1"+7
    2 READ S1: POKE U,S1
    4 NEXT U
    9 REM "ABCDEF(©)"="sinclair ": R
EM "GII(©)"=" /////": REM "IIH(©)"=
"/////"
   10 PRINT TAB 13;"sinclair "
   15 INPUT "Genere cassetta";q$
   20 PRINT : PRINT "CASSETTA PER
 ZX SPECTRUM:";"                 ";q$
   50 PRINT "Programmi:": PRINT
  100 INPUT "Quanti programmi?";p
r
  120 FOR b=0 TO (pr-1)
  200 INPUT "Postazione";hgg: INP
UT "Nome";h$
  210 PRINT hgg;" ";h$;" ";"//";"
";
  300 NEXT b
  500 PRINT AT 21,0;"                                ": COPY : PA
USE 0
  505 CLS
  510 PRINT : PRINT : PRINT "
   ";q$: PRINT : PRINT "                              "
  520 PRINT "     /////": PRINT "
 /////": PRINT "     /////": PRINT "
 /////": PRINT " sinclair ZX Spectru
m 16,48 or 80K": PRINT "     /////":
PRINT "  /////": PRINT " /////": PRIN
T " /////"
  990 COPY : PAUSE 0: RUN
9000 DATA 0,0,255,128,255,1,255,
0,64,0,95,80,80,80,80,0,0,0,191,
160,160,160,191,0,64,64,95,64,95
,80,95,0,32,0,175,168,168,168,16
8,0,0,0,192,0,0,0,0,0,0
9010 DATA 1,1,2,2,4,4,8,8,16,16,
32,32,64,64,128,128,17,17,34,34,
68,68,136,136,17,17,34,34,68,68,
136,136
9998 STOP
9999 SAVE "CASSETTA" LINE 1
```



VU-FILE

Computer: ***ZX81***
Configurazione: ***16 K***
Supporto: ***Cassetta***
Produttore: ***Psion***
Distributore: ***Rebit***
Prezzo: ***Lire 30.000***

Il problema di mettere un po' d'ordine nelle faccende quotidiane è uno di quelli che più tormentano il nostro queto vivere fatto di cartacce, libri ammonticchiati qua e là, dischi sparpagliati alla rinfusa per le stanze o, peggio, documenti magari importanti riposti in un angolo remoto di chissà quale cassetto.

In un certo senso vivere disordinatamente fa piacere e soprattutto comodo (volete mettere la cenere sul pavimento?), ad eccezione di quando non veniamo periodicamente colpiti dalla sindrome del "dove l'ho messo?" e passiamo intere giornate a rovistare e a scartabellare tra le "immondizie" per trovare qualche oggetto dimenticato.

Se avete sempre pensato che i programmi di Data Base fossero riservati a pochi intimi e fortunati utilizzatori di mega-computers magari in camice bianco è ora che vi ricrediate, perché VU-FILE è qui a dimostrare che anche il vostro piccolo ZX 81 può diventare un potente ed efficiente archivio di dati pronto a soccorrervi alla bisogna sia per ricordarvi il numero di telefono di qualche amico oramai perso di vista che per aiutarvi a catalogare e a classificare con precisione ogni genere di cosa, dalla collezione di farfalle della Papuasia a quella di figurine dei calciatori o francobolli.

IL PROGRAMMA

VU-FILE, l'abbiamo detto, è un Data Base, un programma cioè che permette di gestire e di conservare gelosamente tutti i dati che interessano le vostre piccole cose di tutti i giorni, libri, indirizzi o qualunque altro oggetto meritevole di essere ricordato.

Va subito detto che siamo al cospetto di un programma veramente ben fatto e, cosa più importante, facile da usare.

VU-FILE si lancia automaticamente dopo circa due minuti e mezzo di caricamento demandandovi d'acchito

la scelta del *Record Layout* da applicare alla vostra prima serie di dati.

Si tratta, al di là delle apparenze, di una procedura molto semplice che consiste nel creare i campo di lavoro del Data Base entro cui dovranno essere archiviati i dati, contrassegnandoli poi con una intestazione di riferimento che andrà a costituire lo schema permanente del programma.

Esempi banali di queste intestazioni vengono offerti da diciture come "NOME", "COGNOME", "VIA", "TELEFONO", "AUTORE" ed altre amenità di questo tipo.

L'operazione viene effettuata spostando nei punti desiderati, per mezzo dei 4 tasti cursore, il piccolo quadratino nero che appare in alto a sinistra del video e digitando poi sulla tastiera il nome prescelto.

La fase finale di questo semplice lavoretto preparatorio si risolve nel tabulare, con il solito cursore nero confermato da Newline, i punti di "margine" di ogni campo a partire dai quali i records verranno inseriti. Tutto qui. Ora che avete impostato il vostro primo Data Base non vi resta che incominciare ad immettere man mano le informazioni da archiviare all'interno della sua capace memoria, operazione quest'ultima che presenta un coefficiente di difficoltà non superiore a quello determinato dall'uso di una comune macchina da scrivere.

Ogni buon Data Base che si rispetti va valutato in base alle capacità di trattare velocemente i dati da richiamare sullo schermo ed alla possibilità di manipolarli a piacimento.

In questo senso VU-FILE dispone di due menù di opzioni, uno principale ed uno operativo, davvero esaustivi ed efficienti che vi consentono, con procedure molto semplici illustrate esaurientemente sul foglio di istruzioni e schematizzate nella parte superiore del video, di ordinare, ricercare, modificare e stampare ogni genere di informazione archiviata nella misura più adatta alle vostre esigenze.

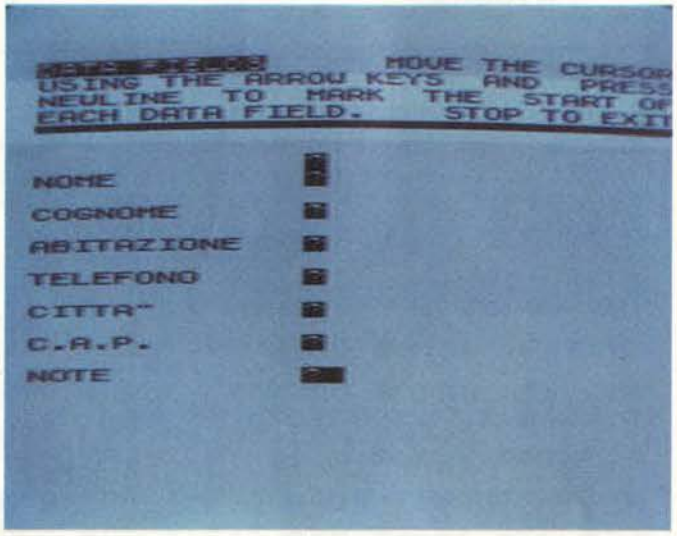
Il meccanismo di ricerca dei dati offre ad esempio un'illuminante dimostrazione della grande duttilità del programma.

Dopo avere impostato l'opzione *Select* del menù operativo — l'altro menù, quello principale, serve unicamente per le operazioni di utilizzo indiretto del programma — vi verrà chiesto di scegliere il campo di lavoro (nome, cognome, telefono etc.) cui andrà applicata la procedura di ricerca. Se poi siete anche incerti sulle caratteristiche del dato da ritrovare non è comunque il caso di preoccuparsi, perché con la semplice pressione di Newline potrete attivare simultaneamente il sistema di ricerca su tutti i campi del Data Base.

Ora non dovete fare altro che impostare una qualsiasi stringa di caratteri, anche pochi e frammentari, che contraddistingua il record da ripescare, ed in una frazione di secondo otterrete l'informazione di cui avete bisogno nella sua completezza.

Un'altra interessante possibilità del menù operativo, ma è solo una delle tante, è quella offerta dalla opzione *INFO*, che vi fornisce il riscontro puntuale sul numero di records inseriti e sulla percentuale di memoria occupata. Il menù principale del programma, che è richiamabile in ogni momento sullo schermo con l'opzione *QUIT*, oltre alle tipiche possibilità di modificare il Record Layout o di salvare i dati inseriti su di un'altra cassetta, è anche dotato della interessante capacità di creare separatamente un nuovo layout in funzione delle necessità derivanti dall'uso della stampante, al fine di ottimizzarne l'uso della carta o di ottenere liste di records da consultare rapidamente.

La classica ciliegina sulla torta di VU-FILE è rappresentata infine da un utile esempio di una sua possibile applicazione che serve, tra l'altro, per acquisire una maggiore dimestichezza con i suoi meccanismi. Si



tratta di un altro programma (*GAZETTEER*) inciso sul lato B della cassetta. È una specie di dizionario geografico-politico che archivia le informazioni più rilevanti di tutti i paesi del mondo. Se riuscite a sopportare gli oltre 7 minuti di caricamento che richiede avrete modo di divertirvi anche con quello. Insomma, le possibilità operative di questo programma sono virtualmente illimitate ed i vantaggi che vi procurerà decisamente rilevanti, soprattutto perché potrete disporre di un archivio permanente molto potente, di facile accesso e di provata affidabilità nell'esiguo spazio fisico di una normale musicassetta.

CONCLUSIONI

A differenza di molti programmi analoghi, che prima di funzionare spesso richiedono la risoluzione di veri e propri rebus di enigmistica, VU-FILE ci ha decisamente stupiti per la pressoché perfetta impostazione del rapporto con l'utente e la capacità assai meritevole di metterlo sempre a proprio agio. Tutto si traduce dunque in una disarmante semplicità d'uso che potrà sicuramente interessare chiunque ha sempre avuto poca dimestichezza con il calcolatore nella fattispecie e i soliti genitori impauriti da quella strana scatoletta con i tasti che vedono quotidianamente tra le mani dei propri figli.

Quanto poi alle possibilità di impiego non spetta a noi suggerirvele perché siamo certi che non farete troppa fatica a ritrovarne molte specialmente guardan-

dovi un po' intorno, proprio dalle parti di tutte quelle scartoffie impolverate che altro non aspettano se non di essere finalmente ordinate e classificate come documenti degni del massimo rispetto: dopotutto anche vostra madre sarà contenta!

SERPENTINE

Computer: ***VIC 20***
Configurazione: ***Base***
Supporto: ***Cartuccia***
Produttore: ***Creative Software***
Distributore: ***Bits'n'bytes***
Prezzo: ***Lire 52.000***

Saranno i viscidi serpenti a mangiarvi, o sarete voi a mangiare loro?

Sono tanti, lunghi e affamati, ma vi divertiranno per interminabili ore.

GIOCO

Tu sei un povero serpentello che avendo perso la strada di casa, finisce tragicamente in un pericoloso labirinto in cui si aggirano insidiosi serpentoni che non gli daranno un solo momento di tregua. Sei corto e blu, ma ricorda che più corto sei più veloce andrai; sei formato da una serie di anelli che riuscirai a moltiplicare piano piano mangiando le rane che appariranno casualmente.

Potrai sconfiggere i tuoi nemici rosicchiando dalla coda gli anelli che compongono il loro corpo, ma attenzione se tenterai di affrontarli faccia a faccia soccomberai inevitabilmente. Solo quando avrai ridotto il tuo acerrimo nemico a soli due anelli il serpente inseguito diventerà verde e allora potrai attaccarlo anche frontalmente.

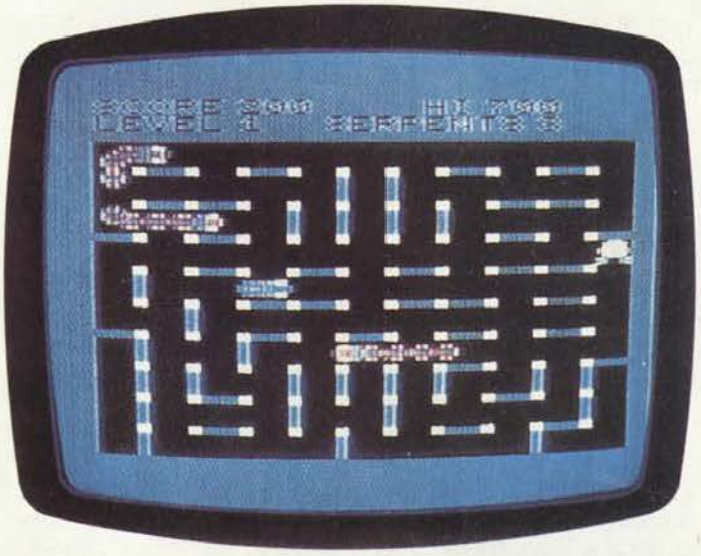
Abbiamo parlato prima della funzione della rana, ma essa non sarà solo un tuo privilegio, stai attento infatti che quando il serpente sarà verde e passerà sopra la rana, ritornerà ad essere rosso e più lungo rendendoti così il compito più difficile.

I tuoi nemici lungo il percorso depositeranno delle uova gialle che se tu non mangerai al più presto si trasformeranno in adulti serpenti. Se sarai riuscito ad avere la meglio sui primi tre serpenti avrai diritto ad accedere al livello successivo dove non solo cambierà il percorso del labirinto, ma troverai avversari più agguerriti di prima.

Se sarai particolarmente fortunato alla fine di ogni quadro resterà tra i corridoi del labirinto un uovo verde che ti regalerà un serpentino in più che ti aiuterà a continuare la tua lotta.

STRATEGIA

Appena sei entrato nel labirinto individua subito il serpente che vuoi combattere, seguilo ovunque vada e cerca di capire e di prevedere i suoi movimenti. Una volta che hai iniziato la lotta contro il nemico cerca di concluderla mangiandolo tutto, in modo tale che non si riformi.



Quando avrai sconfitto i primi due serpenti e ti troverai con un solo nemico verde, ti conviene mangiare quante più rane possibili per aumentare il tuo punteggio e avere la possibilità di guadagnarti un vermino, se sullo schermo nel frattempo è apparso l'uovo verde, e solo allora ti conviene concludere il quadro.

In linea generale ricordati che se mangi le rane ti allunghi perdendo parte della tua velocità e della tua agilità diventando così più vulnerabile. Ma se sei abile puoi cercare di perdere la parte terminale della tua coda facendotela mangiare e ritornare così scattante come prima. Un ultimo consiglio: fai attenzione al vermino verde, che pur essendo corto è tre volte più veloce di te ed è più affamato degli altri.

PUNTEGGIO

Rana: 500 punti e nuovo segmento
Uova gialle: 150 punti e nuovo segmento
Coda del serpente: 100 punti al primo e secondo livello aumentati di 100 ad ogni livello successivo
Testa del Serpente: 200 punti per segmento al primo e al secondo livello e un nuovo segmento. Il punteggio per segmento aumenta di 200 punti ogni livello successivo.

Riteniamo che 60.000 punti circa siano un buon trampolino di lancio per diventare un campione di Serpentine.

Dopo questa accurata spiegazione vi lasciamo un punto interrogativo: quanti livelli ci sono?

Noi vi diciamo che almeno cinque ce ne sono; starà a voi scoprire se ce ne sono degli altri.

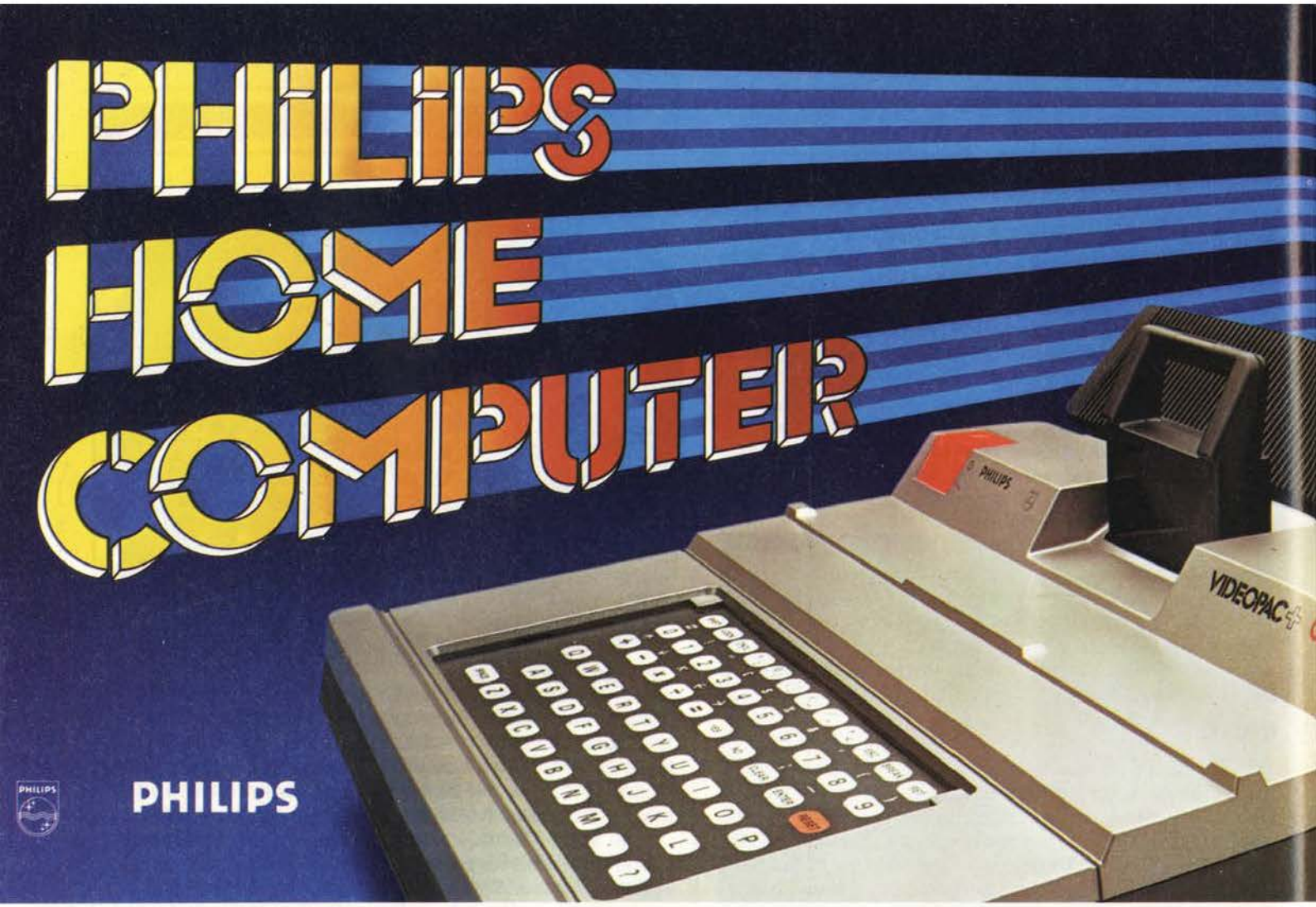
COMANDI

Il gioco è controllato dal joystick. Schiacciando il pulsante rosso potrai dare inizio al gioco e potrai fermarlo quando vorrai schiacciandolo nuovamente.

CONCLUSIONI

In definitiva il gioco risulta molto divertente, l'unico difetto lo si può ritrovare nella grafica che appare piuttosto povera e scarna, ma sarà la vostra fervida immaginazione a dovervi porre rimedio.

PHILIPS HOME COMPUTER





COOKIE

Computer: ***Spectrum***
Configurazione: ***16/4 8 K***
Supporto: ***Cassetta***
Produttore: ***Ultimate***
Distributore: ***Rebit***
Prezzo: ***Lire 15.000***

L'unico schermo che compone questo gioco è senza dubbio ben realizzato e di sicuro effetto, con delle trovate sceniche particolarmente divertenti (vedi i gatti).

Voi siete rappresentati da un omino con tanto di cappello da chef alle prese con una serie di cinque tipi di ingredienti che andranno a formare una grossa torta.

Sulla destra dello schermo è rappresentata una ricca dispensa munita di cassetti dai quali fuoriescono 5 tipi diversi di ingredienti. Ogni cassetto rappresenta anche un livello di gioco. Nel primo livello di gioco sarete alle prese con dei pani, nel secondo con della farina un po' stilizzata, nel terzo con delle uova al tegamino, nel quarto con delle pizzette, e nell'ultimo con dei vermicelli particolarmente appetitosi.

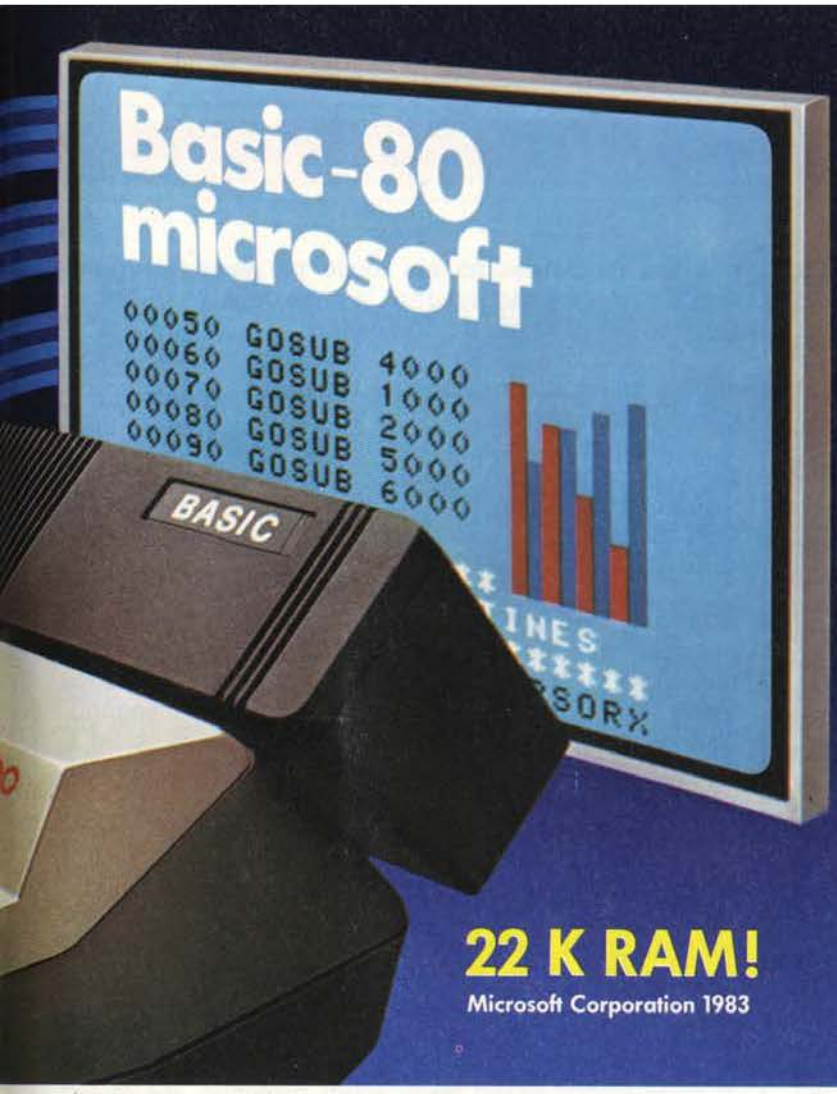
Nella parte bassa dello schermo trovate quattro bidoni della spazzatura dai quali spuntano spesso e volentieri dei visitatori di questi luoghi ai quali dovrete prestare particolare attenzione.

Tra i bidoni ecco il piatto che conterrà tutti gli ingredienti. Su di esso è visualizzato un contatore indicante il numero degli ingredienti necessari alla lievitazione della vostra torta.

Infine, in alto allo schermo ci sono tre contatori di punteggio. Dalla sinistra trovate: il punteggio del primo giocatore, il punteggio più alto e il punteggio del secondo giocatore.

GIOCO

Lo scopo del gioco è molto semplice (almeno a parole). Lo chef, che viene da voi mosso in tutte le direzioni, deve fare entrare nella grossa padella che si trova nella parte inferiore del video un determinato numero di ingredienti. Il numero di ingredienti da fare entrare nella padella varia a seconda del livello di gioco e viene indicato dal contatore sulla padella. Quando questo contatore è a zero vuol dire che non vi necessita più quel tipo di ingrediente e automaticamente passate al livello superiore di gioco.



Puoi imparare il Basic... creare programmi...

- Microprocessore Z 80
- Memorie: Rom 17 K, Ram 22 K, Video Ram 8 K
- Grafica ad alta risoluzione
- Linee per caratteri Linee 23 x 40

... e puoi videogiocare!



Il Barone Rosso



Terra Hawk

22 K RAM!

Microsoft Corporation 1983

Ma non è tutto così semplice, infatti dai quattro bidoni della spazzatura, di tanto in tanto, si affaccia un gattaccio randagio che dopo aver preso ben bene la mira vi spara ogni sorta di sudiciume, dalla lisca di pesce, ai bulloni, dalle scatole arrugginite di pelati ai pneumatici. Naturalmente oltre che cercare di evitare tutti questi detriti non dovete assolutamente farli entrare nellà padella. Infatti vi andrebbero ad aumentare il numero di ingredienti da introdurre nella padella. Se riuscirete a superare gli iniziali cinque livelli di gioco sarete ricompensati con la lievitazione della torta che voi stessi avrete preparato e guadagnerete uno chef.

Dopo di che le fatiche non sono finite perché vi dovrete rimboccare le maniche per la preparazione di un'altra torta ripartendo dal primo livello di gioco.

P.S. Ad ogni passaggio di livelli potrete assistere, prima dell'inizio del gioco, ad un divertente balletto dello chef che rincorre l'ingrediente di turno.

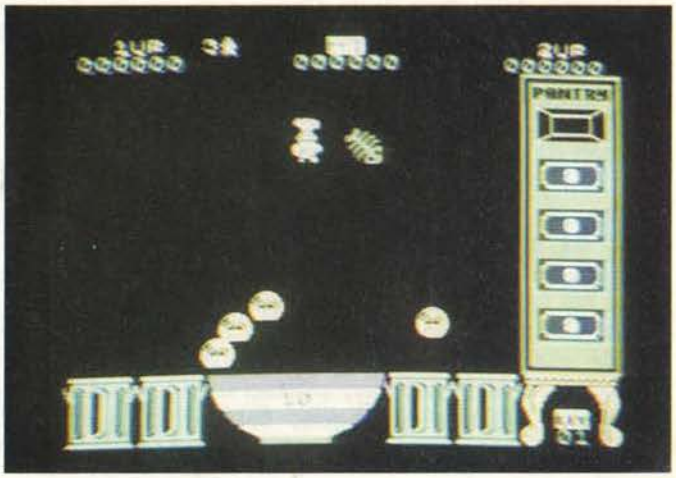
COMANDI

I comandi che costituiscono la selezione del gioco sono 5 oltre a quello per l'inizio della partita. Potete quindi scegliere tra il gioco a 1 o 2 persone e selezionare se usare la tastiera del vostro computer oppure il joystick. Per quanto riguarda i comandi per muovere il vostro chef sono molto semplici. Infatti si può muovere sia orizzontalmente sia verticalmente che sparare. Lo chef può sparare in tutte le direzioni (lo sparo si dirige nella direzione in cui avete orientato lo chef) e con un po' di allenamento potrete anche fare dei fantastici tiri ad effetto. All'inizio sarà sicuramente un po' difficoltoso l'uso di questi tasti ma non basteranno 3 o 4 partite per 'addomesticarvi' il gioco. (Piccolo consiglio per terminare la torta: sparate sempre!!!).

OBIETTIVO

L'obiettivo del gioco è quello di fare il maggior numero di torte... I punti sono i seguenti

1° livello 1 pane 55 punti
2° livello 1 farina 65 punti
3° livello 1 uovo 75 punti
4° livello 1 pizza 85 punti
5° livello 1 verme 95 punti.



Con una torta lievitata vi sarà regalato uno chef vita. Nei primi 5 livelli il numero di ingredienti da introdurre nel paniere è 10. Nel 6°, 7°, 8°, 10° si passa a 20. Ogni 5 livelli successivi il numero di ingredienti aumenta di 10 in 10.



POOYAN

Computer: ***CBM 64***
Configurazione: ***Base***
Supporto: ***Cassetta***
Produttore: ***Datasoft***
Distributore: ***Bits'n'bytes***
Prezzo: ***Lire 51.000***

Siamo in piena foresta: nella lotta per la sopravvivenza un branco di lupi insidia la tranquilla esistenza di una famiglia di maialetti. Tu sei il padre disperato che deve cercare di salvare sé stesso e i suoi piccoli dall'attacco dei ferocissimi lupi. Essi per arrivare al loro scopo si librano nel cielo attaccati a dei palloncini che bisogna forare lanciando frecce stando in un canestro che tu muovi lungo una parete a picco, sotto la quale si trovano i tuoi piccoli indifesi. Puoi però anche utilizzare la tua arma segreta: un succulento pezzo di carne che lanciato nella direzione dei lupi li distrae, cosicché nel tentativo di afferrarlo essi precipitano miseramente nel vuoto. Sia frecce che armi segrete sono in numero illimitato.

Ma attento! I tuoi nemici ti lanciano addosso delle ghiande a effetto mortale, che devi evitare o abbattere, pena la perdita di una vita (si comincia con 5 vite, con possibilità di vincerne altre durante la partita).

Se qualcuno dei nemici oltrepassa la tua difesa sono guai e i guai sono diversi a seconda dello schermo che si sta facendo.

Nel primo schermo i lupi scendono appesi ai loro palloncini dalla cima di un albero e se qualcuno di essi riesce a passare, sale lungo la parete dove c'è il tuo canestro e si apposta per azzannarti.

In questo schermo il numero iniziale di lupi è 32 e si passa al secondo schermo quanto tutti i lupi si sono lanciati dalla cima dell'albero.

Nel secondo schermo, che rappresenta la tana stessa dei lupi, i nemici sono inizialmente 40. Essi cercano di raggiungere la cima di una scogliera e quelli che ci riescono tentano di far cadere un pesante masso sulla tua testa. L'azione è coronata da successo quando i lupi che spingono il masso sono 7; il masso cade e si perde una vita. In questo schermo oltre tutto i palloncini sono più resistenti e scoppiano solo se si colpiscono più volte. Quando rimangono solo 5 lupi o meno da abbattere, può comparire il Capo Branco (Boss Wolf) che usa un palloncino blu molto più resistente degli altri. Se riesce a raggiungere la cima della scogliera, ci saranno 5 lupi in più da combattere.

Se si finisce anche il secondo schermo e si hanno ancora vite a disposizione, si torna al primo schermo con difficoltà crescenti e così via.

Schermi BONUS. Nel primo la tua sola arma è il pezzo di carne e con quello devi cercare di eliminare il maggior numero possibile di lupi, mentre nel secondo devi cercare di colpire delle fragole; colpendole tutte si ha un BONUS di 5000 punti.

È molto semplice e intuitivo manovrare il personaggio nel suo canestro, dato che bisogna o sparare e muoversi su e giù lungo la parete. Il programma offre numerose possibilità: escludere la musichetta di sottofondo (dopo un po' se ne sente veramente il bisogno!), "congelare" il gioco e riprenderlo quando si vuole e infine resettare il tutto in qualunque momento (se una partita comincia male...)

Vediamo ora i punteggi: i palloncini colorati valgono 50 punti, i lupi abbattuti dalla frecce, l'afferrare il pezzo di carne e l'abbattimento delle fragole fruttano 200 punti. Se invece si usa l'arma segreta i punteggi sono diversi a seconda del numero di lupi "ingannati" con lo stesso pezzo: 400 punti per il primo lupo, 800 per il secondo, 1600 per ogni successivo.

Per giocare con successo, occorre tener presente alcune cose e qualche "trucchetto". I lupi per difendersi dalle frecce usano degli scudi protettivi, ma questi deflettono le frecce verso il basso in modo che se sotto c'è un lupo si può colpire il suo palloncino.

Con il pezzo di carne è meglio disfarsi dei nemici più lontani e occuparsi personalmente di quelli più vicini per avere più sicurezza nel tiro. Nel secondo schermo ho notato che, se si rallenta la salita del lupo più vicino, si va a prendere l'arma segreta e la si usa sugli altri nemici più lontani, si ha tutto il tempo di tornare sul malcapitato e finirlo.

Concludendo, POOYAN è un gioco indovinato e molto divertente, con grafica abbastanza ben curata e ottimo sonoro. Sicuramente avrà un buon successo, data anche l'originalità delle situazioni.

PREPPIE

Computer: ***Atari***
Configurazione: ***32K***
Supporto: ***Disco***
Produttore: ***Adventure International***

L'Adventure Int. con sede in Florida, terra di sole, mare e bellezze naturali, quindi luogo di svaghi, non poteva che proporci, prendendo l'ispirazione da Frogger, un po' di questa vita attraverso uno degli sport più popolari d'America: il golf.

OBIETTIVO

Preppie deve, attraversando pericoli di ogni genere, andare a riprendere una o più palline, scagliate nei luoghi più impensati da tiri maldestri.

SVOLGIMENTO

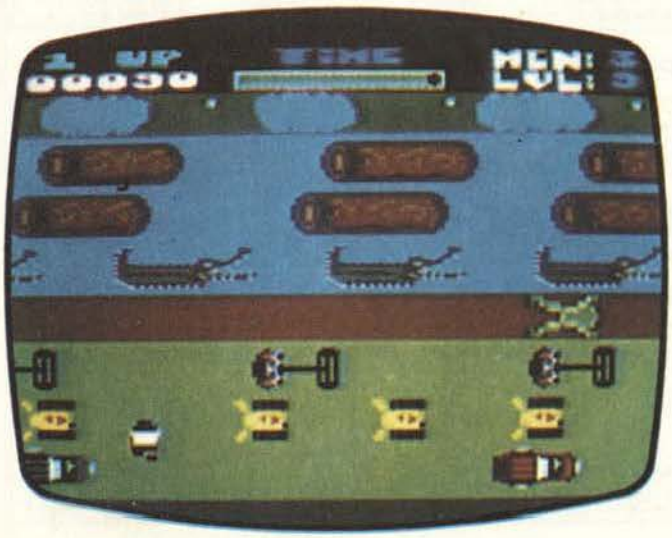
Il nostro eroe vestito come si conviene ad un abile giocatore di golf, maglietta con coccodrillino e scarpe chiodate, si avventura attraverso lo schermo per recuperare una per volta le palline che si sono allontanate dalla traiettoria di tiro. Le sue peripezie si svolgono in un paesaggio tipicamente caldo. Preppie deve vedersela con 3 file di tagliaerba dapprima, poi si ritrova sulle sponde di uno stagno sul quale galleggiano 3 file di barche; il nostro amico allora deve cimentarsi in salti misurati attraverso le barche, fino a raggiungere la riva opposta dove alcune insidiose pozze d'acqua limitano le zone dove le palline possono trovarsi.

Gli schermi sostanzialmente non mutano, si succedono con alcune modifiche. Nel primo schermo vi è una sola pallina da recuperare, nel secondo le palline sono due, una sul bordo dello stagno, un'altra sulla sponda opposta; importante: il recupero deve essere di una sola pallina per volta, infatti Preppie dopo aver ripreso la pallina deve ritornare nella parte più bassa dello schermo, ed è allora pronto per un nuovo recupero. Gli schermi si arricchiscono con l'andare del gioco.

Infatti dapprima ad una fila di falciatrici si sostituisce una coda di piccole automobili che trasportano i giocatori attraverso i campi da golf, la cui velocità è evidentemente superiore a quella delle falciatrici; le barche vengono poi sostituite da tronchi e da affamati coccodrilli, è sempre importante che Preppie saltando si porti al centro sia della barca che degli altri elementi, infatti il suo peso (notevole si direbbe dalla sua silhouette) potrebbe far ribaltare la barca o il tronco e il malcapitato si troverebbe in acqua (e morto) mentre nel caso del coccodrillo un salto nella bocca dell'affamato carnivoro sortirebbe lo stesso effetto (morte dunque).

Per complicare ulteriormente la questione, sul bordo dello stagno compare una ranocchia deleteria tanto quanto i coccodrilli per il povero ometto, che però ha come difesa l'aumento della velocità di andatura, solitamente un po' goffa!

Gli automezzi che percorrono la strada adiacente lo stagno sono anch'essi pericoli reali, poiché se Preppie viene investito da uno solo di essi viene miseramente "spiaccicato" al suolo mentre la sua fine viene scandita dalla consueta musichetta mesta.



Va ricordata la bellissima grafica ed inoltre i luminosi colori e la divertente musica che accompagna tutti i recuperi del nostro amico.

COMANDI E VARIANTI

Questo gioco può essere giocato da 1 a 2 persone con entrambi gli stick oppure con uno solo. All'inizio della partita si hanno a disposizione 3 vite ed esiste la possibilità di un bonus per poterne acquisire altre attraverso il punteggio. Quest'ultimo viene misurato dal tempo che l'omino impiega per recuperare le palline sull'intero campo, quello rimasto viene moltiplicato per 20 e indica quindi il punteggio per ogni livello; al giocatore è possibile controllare il tempo rimasto attraverso una barretta graduata che si trova in cima allo schermo.

STRATEGIA

Dare dei consigli strategici in un gioco così immediato come Preppie è un'impresa assai ardua, infatti la cosa più saggia che vi possiamo dire è: "Attenti alle falciatrici!".

Più che strategie possiamo quindi darvi piccoli suggerimenti come per esempio quello di calcolare con estrema precisione il salto di Preppie sulla barca; come infatti noterete, dal momento che schiacciate il bottone rosso al momento in cui Preppie salta, passa un piccolo lasso di tempo, sufficiente però a farvi cadere in acqua se avevate premuto il pulsante quando la barca era già davanti a voi.

È quindi necessario, per evitare sgraditi bagni, saltare quando la barchetta si trova leggermente spostata rispetto al nostro piccolo ed abile giocatore di golf, atterrando così al centro di essa.

Analogamente per evitare di finire nelle fauci dei temibili coccodrilli, anche se non abbiamo ancora capito che cosa ci facciano dei coccodrilli in un fiumiciattolo che attraversa un verde campo di golf in California, bisogna calcolare il salto con molta precisione, poiché eccedendo in prudenza si finisce poi per saltare sulla coda di questi animali con conseguenze ugualmente mortali.

CONCLUSIONI

Il gioco che è stato veramente popolare negli Stati Uniti ha tutti i numeri per esserlo anche in Italia, è graficamente curato, è corredato da una divertente musichetta, è facile ma non troppo, e l'idea, anche se non nuovissima, è sempre brillante; un solo appunto: i tempi di passaggio da una manche all'altra e l'attribuzione del relativo punteggio sono troppo lunghi, si rischia di annoiarsi nell'aspettare di vedere comparire Preppie per un nuovo recupero.

Le prove del giocomputer di questo mese sono state realizzate da: Giancarlo Butti, Danilo Lamera, Riccardo Robiglio, Marco Sciancalepore, Orsola Torrani, Luca Tramer, Andrea Verona.

ACTIVISION

Miwa Trading - Milano Fiori, Strada 7, Palazzo T1 - Assago MI

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
BARNSTORMING	AZIONE	1	4	92.000	
BOXING	SPORT	1-2	2	65.000	
BRIDGE	STATEGIA	1	7	92.000	
CHOPPER COMMAND	GUERRA	1	2	92.000	
DECATHLON	SPORT	1-4	1	97.000	VG13
DRAGSTER	GUIDA	1-2	2	57.000	
ENDURO	GUIDA	1	1	92.000	VG10
FISHING DERBY	SPORT	1-2	2	65.000	
FREEWAY	AZIONE	1-2	8	77.000	VG2
FROSTBITE	AZIONE	1-2	4	89.000	VG14
GRAND PRIX	GUIDA	1	4	92.000	
H.E.R.O.	AVVENTURA	1	5	94.000	
ICE HOCKEY	SPORT	1-2	2	77.000	
KABOOM	AZIONE	1-2	2	92.000	VG1
KEYSTONE KAPERS	AVVENTURA	1	1	57.000	VG11
LASER BLAST	SPAZIALE	1	4	77.000	VG6
MEGAMANIA	AZIONE	1-2	4	92.000	VG4
OINK	AVVENTURA	1	1	89.000	VG12
PITFALL	AZIONE	1-2	1	92.000	VG10
PITFALL II	AZIONE	1	1	94.000	VG15
PLAQUE ATTACK	AZIONE	1-2	1	89.000	VG6
RIVER RAID	GUERRA	1-2	1-2	77.000	VG9
ROBOT TANK	GUERRA	/	/	97.000	
SEAQUEST	AVVENTURA	1-2	10	65.000	VG5
SKIING	SPORT	1	1	89.000	VG7
SKY JINKS	AZIONE	1	1	89.000	VG8
SPACE SHUTTLE	SPAZIALE	1	3	92.000	
SPIDER FIGHTER	AZIONE	1-2	1	77.000	VG4
STAMPEDE	AZIONE	1	8	92.000	VG3
STARMASTER	SPAZIALE	1	4	77.000	
TENNIS	SPORT	1-2	4	77.000	

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
BEAMRIDER	SPAZIALE	1	1	92.000	VG13
HAPPY TRAILS	AZIONE	1	1	92.000	VG10
PITFALL	AVVENTURA	1	1	92.000	VG1
RIVER RAID	GUERRA	/	/	92.000	
STAMPEDE	AZIONE	1	8	77.000	VG4
WORM WHOMPER	AZIONE	/	/	89.000	VG15

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
BEAMRIDER	SPAZIALE	1	1	89.000	
PITFALL	AVVENTURA	1	1	89.000	
RIVER RAID	GUERRA	1	1	89.000	

ATARI

Atari Int. - v.le della Liberazione, 18 - Milano

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
ASTERIX	AZIONE	1	1	79.000	VG12
ASTEROIDS	SPAZIALE	1-2	77	69.000	
BATTLE ZONE	GUERRA			79.000	VG13
BERZERK	AZIONE	1	12	69.000	
BIG BIRD'S EGG CATCH	AZIONE	1-2	10	59.000	
CENTIPEDE	AZIONE	1-2	2	89.000	VG10
COOKIE MONSTER MUNCH	AZIONE	1-2	10	59.000	
DEFENDER	SPAZIALE	1-2	20	69.000	VG2
DIG DUG	AZIONE			79.000	VG13
GALAXIAN	SPAZIALE			79.000	VG13
JOUST	AZIONE	/	/	79.000	VG15
JUNGLE HUNT	AVVENTURA			79.000	VG12
KANGAROO	AZIONE			79.000	
MARIO BROS	AZIONE	1-2	8	79.000	
MISSILE COMMAND	SPAZIALE	1-2	34	59.000	VG3
MOON PATROL	SPAZIALE	/	/	79.000	
MS. PAC-MAN	LABIRINTO	1-2	3	89.000	VG9
NEW SOCCER	SPORT	1-2	5	59.000	
PAC-MAN	LABIRINTO	1-2	8	79.000	VG2
PHOENIX	SPAZIALE			79.000	VG6
POLE POSITION	GUIDA	1	1	89.000	VG11
SORCERER'S APPRENTICE	AZIONE			59.000	VG14
SPACE INVADERS	SPAZIALE	1-2	112	59.000	
STAR RAIDERS	SPAZIALE	1-2		89.000	VG8
TENNIS	SPORT	1-2		69.000	
VANGUARD	SPAZIALE	1-2		79.000	VG14
VOLLEYBALL	SPORT	1-2	2	59.000	
YARS' REVENGE	SPAZIALE	1-2	7	59.000	VG2

COLECOVISION

CBS Electronics - via Amadei, 9 - Milano

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
CARNIVAL	AZIONE	1-2		52.000	
COSMIC AVENGER	SPAZIALE	1-2		52.000	
DONKEY KONG	AZIONE	1-2		62.000	VG13
DONKEY KONG JR	AZIONE	1-2		72.000	
LADY BUG	LABIRINTO	1-2		52.000	VG12
LOOPING	AZIONE	1-2		62.000	VG15
PEPPER II	LABIRINTO	1-2		62.000	
SMURF	AVVENTURA	1-2		62.000	VG14
SPACE FURY	SPAZIALE	1-2		52.000	
SPACE PANIC	SPAZIALE	1-2		52.000	
VENTURE	AZIONE	1-2		62.000	VG14
ZAXXON	SPAZIALE	1-2		72.000	VG11

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
CARNIVAL	AZIONE	1-2		40.000	VG6
DONKEY KONG	AZIONE	1-2		62.000	VG5
GORF	SPAZIALE	1-2		40.000	
MOUSE TRAP	LABIRINTO	1		40.000	
VENTURE	AZIONE	1-2		52.000	
WIZARD OF WOR	LABIRINTO	1-2		40.000	

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
CARNIVAL	AZIONE	1-2	/	40.000	VG6
DONKEY KONG	AZIONE	1-2	/	62.000	VG5
MOUSE TRAP	LABIRINTO	1	/	40.000	
VENTURE	AZIONE	1-2	/	52.000	

HOMEVISION

Mini Miniera - via Mons. Peano, 19 - Cuneo

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
ASTEROID FIRE	SPAZIALE	/	/	55.000	
BASE ATTACK	SPAZIALE	/	/	55.000	
COSMIC WAR	SPAZIALE	/	/	55.000	
FRISCO	AZIONE	/	/	35.000	
IQ 180	STRATEGIA	/	/	55.000	
LILLY ADVENTURE	AVVENTURA	/	/	35.000	
MAGIC CARPET	AVVENTURA	/	/	55.000	
PANDA CHASE	AZIONE	/	/	55.000	
PLATE MANIA	AZIONE	/	/	55.000	
PARACHUTE	AZIONE	/	/	55.000	
RACING CAR	GUIDA	/	/	35.000	
ROBOT FIGHT	SPAZIALE	/	/	55.000	
SKY ALIEN	SPAZIALE	/	/	55.000	
TANKS WAR	GUERRA	/	/	55.000	
TEDDY APPLE	AZIONE	/	/	55.000	
TENNIS	SPORT	/	/	55.000	
TOPY	AZIONE	/	/	55.000	
WALL BREAK	AZIONE	/	/	55.000	
WAR 2000	AZIONE	/	/	55.000	

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
LILLY ADVENTURE	AZIONE	/	/	73.000	

IMAGIC

Audist - via Castelbargo, 2 - Milano

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
ATLANTIS	SPAZIALE	1-2	/	39.000	
DEMON ATTACK	SPAZIALE	1-2	/	49.000	VG1
FATHOM	AZIONE	1	/	59.000	VG12
LASER GATES	SPAZIALE	1-2	/	59.000	VG15
MOONSWEEPER	SPAZIALE	1-2	/	59.000	
QUICK STEP	AZIONE	1-2	/	59.000	
RIDDLE OF THE SPHINX	STRATEGIA	1-2	/	39.000	VG4
TRICK SHOT	AZIONE	1-2	/	39.000	

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
ATLANTIS	SPAZIALE	1-2	/	49.000	
BEAUTY & BEAST	AZIONE	1-2	/	49.000	VG4
DRACULA	AVVENTURA	1-2	/	69.000	VG6
FATHOM	AZIONE	1	/	39.000	VG12
MICROSURGEON	AVVENTURA	1	/	49.000	VG7
NOVA BLAST	SPAZIALE	1-2	/	69.000	VG10
SWORDS & SERPENTS	AVVENTURA	1-2	/	59.000	
TROPICAL TROUBLE	AVVENTURA	1	/	59.000	VG9
TRUCKIN'	GUIDA	1-2	/	39.000	VG15
WHITE WATER	AVVENTURA	1-2	/	69.000	VG11

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
MOONSWEEPER	SPAZIALE	1-2	/	89.000	
NOVA BLAST	SPAZIALE	1-2	/	89.000	VG10

per Commodore VIC 20

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
ATLANTIS	SPAZIALE	1-2	/	59.000	
DEMON ATTACK	SPAZIALE	1-2	/	59.000	VG1
DRAGON FIRE	AZIONE	1-2	/	59.000	VG8

INTELLIVISION

Mattel Electronics - Via Vittorio Veneto - Oleggio Castello

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
ADVANCED DUN-GEONS & DRAGONS	AVVENTURA	1-2	4	59.000	VG5
A.D.&D. TREASURES OF TARMIN	AVVENTURA	—	—	59.000	
A.D.&D. TOWER OF MISTERY	AVVENTURA	—	—	69.000	
ARMOR BATTLE	GUERRA	2	4	49.000	
ASTROSMASH	SPAZIALE	1	1	59.000	
AUTO RACING	GUIDA	1-2	1	49.000	
BACKGAMMON	STRATEGIA	1-2	2	49.000	
BASEBALL	SPORT	—	4	49.000	VG3
BASKETBALL	SPORT	2	4	59.000	VG2
BOWLING	SPORT	1-4	10	49.000	
BOXING	SPORT	2	3	59.000	
BUMP'N'JUMP	GUIDA	—	—	69.000	
BURGERTIME	AZIONE	1-2	4	69.000	VG10
BUZZ BOMBERS	AZIONE	1-2	8	69.000	VG15
CHECKERS	STRATEGIA	—	—	49.000	
CHESS	STRATEGIA	1-2	8	69.000	
FOOTBALL	SPORT	2	4	29.000	VG8
FROG BOG	AZIONE	1-2	3	49.000	
GOLF	SPORT	1-4	1	49.000	VG13
HOCKEY	SPORT	2	4	49.000	
HORSE RACING	AZZARDO	1-6	1	59.000	
HOVER FORCE 3D	AZIONE	—	—	79.000	
ILLUSIONS	AZIONE	—	—	59.000	
LAS VEGAS ROULETTE	AZZARDO	1-2	1	29.000	
LOCK'N'CHASE	LABIRINTO	1-2	5	69.000	
MASTERS OF THE UNIVERSE	AZIONE	—	—	69.000	
MATH FUN	EDUCATIVO	1-2	18	29.000	
MISSION X	GUERRA	1	4	69.000	VG11
MOTOCROSS	GUIDA	—	—	49.000	
NIGHT STALKER	LABIRINTO	1	4	69.000	
PINBALL	AZIONE	—	—	59.000	
REVERSI	STRATEGIA	—	—	49.000	
ROYAL DEALER	AZZARDO	1	4	49.000	
SEA BATTLE	GUERRA	2	1	49.000	
SHARK SHARK	AZIONE	1-2	4	49.000	VG7
SHARP SHOT	AZIONE	1-2	1	29.000	VG7
SKIING	SPORT	1-6	15	59.000	
SNAFU	AZIONE	1-2	16	49.000	
SOCCER	SPORT	2	4	59.000	
SPACE ARMADA	SPAZIALE	1	2	49.000	
SPACE BATTLE	SPAZIALE	1-2	5	59.000	
SPACE HAWK	SPAZIALE	1-2	4	59.000	
STAR STRIKE	SPAZIALE	1	6	59.000	VG2
SUB HUNT	GUERRA	1-2	5	59.000	
SUPER COMPUTER SOCCER	SPORT	—	—	79.000	
SUPER COMPUTER TENNIS	SPORT	—	—	79.000	
TENNIS	SPORT	2	4	59.000	
THUNDER CASTLE	AZIONE	—	—	59.000	
TRIPLE ACTION	AZIONE	1-2	7	49.000	
TRON DEADLY DISCS	AVVENTURA	1	4	59.000	VG4
TRON MAZE A TRON	AVVENTURA	1-2	12	59.000	VG4
UTOPIA	STRATEGIA	1-2		69.000	VG9
VECTRON	AZIONE	1-2	18	59.000	VG12
WORD FUN	EDUCATIVO	—	—	29.000	

per Intellivoice

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
BOMB SQUAD	GUERRA	—	—	69.000	
B-17 BOMBER	GUERRA	1	7	69.000	VG6
SPACE SPARTANS	SPAZIALE	1	/	69.000	VG14

per Lucky

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
GAME FACTORY	AZIONE	—	—	49.000	
JETSONS' WAYS WITH WORDS	EDUCATIVO	—	—	49.000	
MELODY BLASTER	EDUCATIVO	—	—	49.000	
MIND STRIKE	STRATEGIA	—	—	49.000	
EMR. BASIC MEETS MR. BYTES	EDUCATIVO	—	—	49.000	
NUMBER JUMBLE	EDUCATIVO	—	—	49.000	
SCOOBY DOO'S	LABIRINTO	—	—	49.000	VG14
W.S.M. LEAGUE BASEBALL	SPORT	—	—	49.000	

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
A.D.&D. TOWER OF MISTERY	AVVENTURA	—	—	69.000	
A.D.&D. TREASURES OF TARMIN	AVVENTURA	—	—	59.000	
BUMP'N'JUMP	GUIDA	—	—	69.000	
BURGER TIME	AZIONE	—	—	69.000	
MASTERS OF THE UNIVERSE	AZIONE	—	—	69.000	

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
BUMP'N'JUMP	GUIDA	—	—	69.000	
BURGERTIME	AZIONE	—	—	69.000	
ILLUSIONS	AZIONE	—	—	59.000	
MASTERS OF THE UNIVERSE	AZIONE	—	—	69.000	

LEONARDO

Linea Gig - via Danubio, 14 - Osmannoro (FI)

per Leonardo

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
ALIEN INVADERS	SPAZIALE	/	/	39.000	
AMERICAN FOOTBALL	SPORT	/	/	49.000	
ASTRO INVADERS	SPAZIALE	/	/	49.000	
BASEBALL	SPORT	/	/	39.000	
CAPTURE	STRATEGIA	/	/	29.000	
CAT TRAX	LABIRINTO	/	/	49.000	
GRAND SLAM TENNIS	SPORT	/	/	49.000	
HOBO	AZIONE	/	/	49.000	
JUMP BUG	AZIONE	/	/	49.000	
MISSILE WAR	GUERRA	/	/	39.000	
OCEAN BATTLE	GUERRA	/	/	29.000	
PLEIADS	SPAZIALE	/	/	49.000	
ROBOT KILLER	AZIONE	/	/	49.000	
ROUTE 16	AZIONE	/	/	49.000	
R2D TANK	GUERRA	/	/	49.000	
SOCCER	SPORT	/	/	29.000	
SOCCER 3D	SPORT	/	/	49.000	
SPACE ATTACK	SPAZIALE	/	/	49.000	
SPACE MISSION	SPAZIALE	/	/	29.000	
SPACE SQUADRON	SPAZIALE	/	/	39.000	
SPIDERS	AZIONE	/	/	49.000	
STAR CHESS	STRATEGIA	/	/	29.000	
TANKS A LOT	GUERRA	/	/	49.000	
THE END	AZIONE	/	/	49.000	
TURTLES TURPIN	AZIONE	/	/	49.000	
3D ATTACK	GUERRA	/	/	49.000	
3D BOWLING	SPORT	/	/	39.000	

IL MERCATO

PARKER

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
ACTION FORCE	AZIONE	1-3	/	79.000	
AMIDAR	AZIONE	1	/	79.000	
FROGGER	AZIONE	1-2	/	79.000	VG5
POPEYE	AZIONE	1-2	/	79.000	
Q+BERT	AZIONE	1-2	/	89.000	VG14
REACTOR	AZIONE	1-2	/	79.000	VG6
SPIDERMAN	AZIONE	1-2	/	79.000	VG12
STAR WARS/ JEDI ARENA	SPAZIALE	1-2	/	79.000	VG8
STARWARS/RETURN OF THE JEDI	SPAZIALE	1-2	/	89.000	
STARWARS/THE EMPIRE STRIKES BACK	SPAZIALE	1-2	/	79.000	
SUPER COBRA	AZIONE	1-2	/	89.000	
TUTANKHAM	LABIRINTO	1-2	/	89.000	

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
FROGGER	AZIONE	1-2	/	79.000	VG5

PHILIPS

P.zza IV Novembre, 3 - Milano

per Philips Videopac

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
ALLA CONQUISTA DEL MONDO	BOARD GAME	1-6	1	90.000	VG8
ATTACCO GALATTICO+	SPAZIALE	1	1	80.000	
BACKGAMMON	STRATEGIA	1	/	70.000	
BASEBALL	SPORT	2	1	55.000	
BASKET/BOWLING	SPORT	1-4	3	55.000	
BATTAGLIE SPAZIALI+	SPAZIALE	1	1	80.000	
CACCIA AL DRAGONE	LABIRINTO	1-2	1	70.000	VG7
CACCIA AL TESORO	BOARD GAME	1-6	1	90.000	VG8
CANNIBAL	LABIRINTO	1	10	70.000	VG3
CASSETTA MUSICALE	EDUCATIVO	1	1	75.000	

RICERCA SOCI

Nota Azienda operante da tempo a livello nazionale nel settore delle vendite per corrispondenza, disponendo proprio vasto e selezionato indirizzario clienti acquisiti, esaminerebbe serie proposte di associazione da parte di possibili soci finanziatori (aziende o privati) interessati al settore in forte espansione.

per ulteriori informazioni scrivere a:
CAS. POST. 5062 ROMA

CHESS MODULO C 7010	STRATEGIA	1	7	200.000	
COMBATTENTI DELLA LIBERTÀ +	SPAZIALE	1	1	80.000	VG4
FORMULA UNO +	SPORT	1-2	3	80.000	
GIOCHI DI MEMORIA/ MATEMATICA	EDUCATIVO	1	1	55.000	
GORILLA	AZIONE	1	40	70.000	VG9
GUERRA LASER	SPAZIALE	2	1	55.000	
KILLER BEES	AZIONE			80.000	
LAS VEGAS	AZZARDO	1-4	1	55.000	
LOGICA CINESE	STRATEGIA	1	1	55.000	
LOONY BALLOON	AZIONE	/	/	80.000	
MODULO BASIC C7420	EDUCATIVO	/	/	250.000	
MOSTRO SPAZIALE	SPAZIALE	1	1	55.000	
MOUSING CAT	AZIONE	1-2	7	70.000	VG13
NEUTRON STAR	SPAZIALE	/	/	80.000	
NIGHTMARE	AZIONE	/	/	80.000	
PICCONE MAGICO +	AZIONE	1	1	80.000	
RACCATTAPALLE	AZIONE	1-2	1	55.000	
SALTIMBANCO	AZIONE	1	1	55.000	
SAMURAI	STRATEGIA	2	1	55.000	
SCI	SPORT	1-2	3	55.000	VG8
IL SEGRETO DEL FARAONE	STRATEGIA	1-2	1	55.000	
SUPER BEES	AZIONE	/	/	80.000	
TERRAHAWKS	SPAZIALE	1	1	80.000	VG11
TIRATORE SCELTO	AZIONE	1	1	55.000	
TIRO CON LA CATAPULTA +	AZIONE	1-2	1	80.000	
TURTLES	AZIONE	/	/	70.000	VG15
VIDEO MESSAGGI	AZIONE	1	1	45.000	
WESTERN	AZIONE	/	/	55.000	

SEGA/Melchioni,

via Pietro Colletta, 37 - Milano

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
BUCK ROGERS	AVVENTURA	/	/	59.000	
CONGO BONGO	AVVENTURA	/	/	59.000	
STAR TREK	SPAZIALE	/	/	59.000	

SPECTRAVIDEO

Domovideo - via Tacchi, 1 - Rovereto (TN)

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
CHINA SYNDROME	AZIONE	1	1	42.000	
CROSS FORCE	SPAZIALE	1-2	1	42.000	VG4
GANGSTER ALLEY	AVVENTURA	1-2	1	42.000	VG3
MANGIÀ	AZIONE	/	/	42.000	
MASTER BUILDER	AZIONE	/	/	42.000	
NEXAR	SPAZIALE	1	1	42.000	VG7
PLANET PATROL	SPAZIALE	1-2	1	42.000	VG5
TAPEWORM	AZIONE	1-2	1	42.000	VG9

STARPATH

Ruggeri Telegames - via Matilde di Canossa, 22 - Roma

per Atari/Supercharger

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
COMMUNIST MUTANTS FROM SPACE	SPAZIALE	4	2	35.000	VG14
DRAGONSTOMPER	AVVENTURA	1	3	42.000	
ESCAPE FROM THE MINDMASTER	LABIRINTO	1	4	42.000	VG10
FIREBALL	AZIONE	4	3	35.000	
FROGGER	AZIONE	2	/	35.000	
KILLER SATELLITES	SPAZIALE	1	4	35.000	
PARTY MIX	AZIONE	/	/	42.000	
PHASER PATROL	SPAZIALE	1	2	omaggio	
RABBIT TRANSIT	AVVENTURA	2	/	35.000	
SUICIDE MISSION	AZIONE	2	2	35.000	
SURVIVAL ISLAND	AVVENTURA	1	1	42.000	VG15
SWORD OF SAROS	AZIONE	/	/	35.000	

TIGERVISION

Domovideo - via Tacchi, 1 - Rovereto (TN)

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
JAWBREAKER	AZIONE	1-2	1	64.000	VG9
KING KONG	AZIONE	1-2	1	64.000	VG10
MARAUDER	SPAZIALE	1	1	64.000	VG11
THRESHOLD	SPAZIALE	1-2	1	64.000	VG12

20TH CENTURY FOX

Sirius It. - via Imperia, 21 - Milano

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
CRASH DIVE	AZIONE	/	/	47.500	
MASH	AZIONE	1-2	8	66.500	VG11
MEGAFORCE	AZIONE	/	/	44.500	
PORKY'S	AZIONE	/	/	66.500	

XONOX

Melchioni - via Pietro Colletta, 37 - Milano

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
MANOR/PEAK	AZIONE	1-2	/	79.000	
LANCE/HOOD	AZIONE	1-2	/	79.000	
DUEL/KU-FU	AZIONE	1-2	/	79.000	

VECTREX

MB Italiana - Milano Fiori, Strada 2, Palazzo C1 - Assago MI

per Vectrex

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
ARMOUR ATTACK	GUERRA	1	1	75.500	
BEDLAM	SPAZIALE	1	1	85.500	
BERZERK	AZIONE	1	1	75.500	
BLITZ	SPORT	1	1	75.500	
CLEAN SWEEP	AZIONE	1	1	75.500	
COSMIC CHASM	SPAZIALE	1	1	75.500	
FLIPPER	AZIONE	1	1	85.500	
FORTRESS OF NARZOD	SPAZIALE	1	1	85.500	
HYPERCHASE	GUIDA	1	1	75.500	
RIP OFF	AZIONE	1	1	75.500	
SCRAMBLE	AZIONE	1	1	75.500	
SOCCER	SPORT	1	1	85.500	
SOLAR QUEST	SPAZIALE	1	1	75.500	
SPACE WARS	SPAZIALE	1	1	75.500	
SPIKE	AZIONE	1	1	85.000	
STAR HAWK	SPAZIALE	1	1	75.500	
STAR SHIP	SPAZIALE	1	1	75.500	
WEB WAR	GUERRA	1	1	85.000	

HARDWARE

ACTIVATOR per Atari	**L. 153.000**
ACTIVATOR per Intellivision	**L. 153.000**
ATARI VIDEO COMPUTER SYSTEM	**L. 299.000**
BASE CREATIVISION	**L. 415.000**
BASE COLECOVISION	**L. 485.000**
ATARI/COLECO CONVERTER	**L. 169.000**
COLECO modulo Turbo con cartuccia	**L. 130.000**
Consolle LEONARDO	**L. 199.000**
LUCKY KEYBOARD tastiera alfanumerica	**L. 249.000**
LUCKY tastiera musicale	**L. 199.000**
LUCKY espansione di memoria	**L. 145.000**
BASE MATTEL INTELLIVISION	**L. 349.000**
Modulo Intellivoice	**L. 99.000**
PHILIPS VIDEOPAC G 7000	**L. 165.000**
PHILIPS VIDEOPAC G 7200	**L. 300.000**
PHILIPS VIDEOPAC G 7400	**L. 200.000**
SUPERCHARGER con cartuccia	**L. 135.000**
CONSOLLE VECTREX	**L. 499.000**
VECTREX hand controller	**L. 80.000**
ACCESSORI-JOYSTICK	
Point master-controllo competizione compatibile Atari/Vic 20	**L. 39.000**
Point master-controllo competizione con fuoco automatico rapido	**L. 59.000**
Point master-fuoco automatico rapido	**L. 29.000**
Point master-quik compatibile Intellivision	**L. 29.000**
Wico-the boss control	**L. 39.000**
Wico-joystick	**L. 58.500**
Wico-red ball	**L. 58.500**
Wico-power grip	**L. 58.500**
Wico-three way de luxe	**L. 64.000**
Wico-trackball at/Vic 20/64	**L. 103.000**
Wico-Philips adaptor	**L. 20.300**
Wico-Apple adaptor	**L. 45.500**
Wico-Keypad per Intellivision	**L. 47.000**
Wico-Keypad per Colecovision	**L. 54.500**

Via E. Petrella, 6 — *Via G. Cantoni, 7*



VIDEOGIOCHI

a MILANO?

TUTTI, MA PROPRIO TUTTI.

Via E. Petrella, 6 — *VACCI, E VEDI SE NON È VERO!* — *Via G. Cantoni, 7*

LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU'

VENDO **Consolle Intellivision** con: poker e black jack, frou bov, Dracula, Demon Attak, Atlantis, Astromash. Il tutto a lire 500.000 trattabili (prezzo listino L. 734.000) 6 mesi di vita, tratto solo con Milano. Via Monte Lungo 5, Milano. Malinverni Roberto - Tel. 02/2890647 (dalle 14,30 alle 19,30).

VENDO **Consolle Hanimex Home Arcade** corredata di 5 cassette (alien, invaders, space attack, tennis, turtle turpin, crazy gobbler) in ottimo stato a L. 350.000. Via Marziale 9 - Sorrento (NA) 80067 - Adria Francesco - Tel. 081/8782823 (dalle 13 alle 15,30)

VENDO **Videogioco Interton V.C. 4000** completo di 5 cassette: Space Invaders, Circus, Labirinti, Battaglia carri armati, aerei, iet, per un totale di 130 giochi. Tutto a L.270.000. Via De' Antichi 8 - 20051 Monza (MI) - Tel. 039/740140 - ore pasti.

VENDO **Gioco elettronico Tron** A L. 100.000 - nuovo tre mesi con imballo originale. Via Di Ravone 7 - Tel. 051/432412 (dalle 13,45 alle 20,30).

COMPRO **Gran Prix Activision** (per atari) a 50.000 in buona condizione. VENDO **Basic Programming** senza tastiera a L. 20.000 minimo. Gianpaolo Finzio - Via Sansovino 29 - 20133 Milano - Tel. 021/203659 (dalle 1,30 alle 2,30)

VENDO **Consolle Intellevision** con imballo condizioni perfette, sei mesi usato pochissimo, con scatola commutatore, fili e istruzioni in italiano più tre cassette (tennis, triple action, space battle) a L. 360.000 trattabili. Sebastiano Bruno - Via Marconi 61 - Lido Venezia - 041/766102 - ore pasti (dalle 13 alle 14)

VENDO **tre giochini nuovi a cristalli liquidi "Game & Watch"** (nintendo) Fire Attack (il fortino) a L. 30.000, Snoopy Tennis a L. 30.000, Donkey Kong II a L. 40.000 (doppio), singolarmente o in blocco. Sergio - Via Valdieri 9 - Torino - Tel. 011/442051 (dalle 16,30 alle 18,30 no festivi)



VENDO **Atari VCS 2600** a L. 150.000 completo di due joistick, 2 paddles, scatola istruzioni, trasformatore e cassetta combat. VENDO inoltre **cassette Vanguard, Asteroids, Defender**, a L. 40.000 (prezzo listino 79.000), Volleyball a L. 30.000 (prezzo listino 59.000), Slot Raser L. 15.000 (prezzo listino 29.500), le cassette sono in ottimo stato come l'Atari. Via Marazzani 14 - chiedere di Enrico o Giovanni - Tel. 0381/72016 (pasti serali).

VENDO **Videopac Computer Philips G.7000** ancora con garanzia e completo di 4 cassette, Cannibal, Allarme Spaziale, Telegiochi numerici, Saltimbanco, a sole L. 290.000. Ceccolini Simone - Via Milazzo 11 - Pesaro - Tel. 0721/451036 (ore 20).

VENDO **Interton VC 4000**, in perfette condizioni completo di 12 cassette: Tank-Air Battle, Memory I, Caccia, Boxing, Guerre Spaziali, Flipper, Calcio, Golf, Corse Cavalli, Corse Auto, Casinò, Bowling, (valore totale L. 790.000) a L. 380.000. Corrado Bearz - Via Hermet 1 - Trieste -Tel. 040/755790 (ore pasti).

VENDO **Intellevision** più 18 cassette mattel, più 21 magic (utopia, poker e blackjack, star strike, golf, sea battle, astromash, advanced dungeons drugons, skiing, morse, racing, frog bog, autoracing, tronmaze-atron, space battle,snafu, basket, soccer, tennis, footbal, microsergeon, beauty and the best), tenute benissimo con istruzioni e scatole quasi nuovo, valore L.1.696.000 a L. 800.000 trattabili, oppure la sola base a L. 200.000, o le sole cassette a L. 600.000. Via San Giuliano 14/S - Genova - Tel. 010/361314 (qualsiasi ora lasciare numero telefono).

VENDO **Base Microvisio** in buono stato con cartucce intercambiabili shooting star, duello sul mare e block master a L. 115.000 (trattabili) e merlin 35.000. Milano - 02/474495 - (dopo le ore 15)

VENDO in blocco per **Videopac G 7000** le seguenti 5 cartucce: atlantis (imagic), cannibal, battagkie spaziali, space invaders, rischia e vinci. Prezzo complessivo di listino attuale Philips, L. 316.000, vendo a L. 150.000. Tratto solo zona Lazio. Civita Castellana - Via Falerina 27 - (VT) CAP 01033.

VENDO **Base atari CDS 2600** con due cassette al miglior offerente partendo dalla modica cifra di L.200.000. Roma -06/270212 (dalle 14 alle 20).

VENDO **Console Atari 2600** più starmaster, star war, mazecraze, calcio, defender, superman, street racer, sky driver, combat, space invaders. Marco Campazzi - Tel. 02/323340 - (ore 19-21 feriali).

VENDO **Videopac G 7000** con 9 cartucce: sci, formula 1, guerra areonavale, calcio, attacco galattico, caccia al drago, comb. della libertà, demon attack, atlantis, comp. philips. A L. 420.000 (valore L. 738.000). Tel. 0461/42466 - (ore pasti meglio la domenica).

CAMBIO **cartuccia Imagic** per intellevision "saffecraker" con "microsurgeon" o "demon attack". D'Emilo Alessandro - Via Biancavilla 31 - 95125 Catania - Tel. 035/432246 (ORE 13,30-14,30 o dopo le 20,00).

VENDO **Base Intellevision** con sei cassette: burger-time, lock'm'chase, triple action, soccer, boxe, astromash. A L.480.000 trattabili è tutto in buono stato. Via G. Marconi 11 - Legnago Verona - Tel. 0442/23632 (ore pasti).

VENDO **gioco televisivo Conic** con sei giochi: pocket simon, gioco elettronico soccer e battaglia spaziale insieme, flipper elettronico con 9 livelli di difficoltà. O scambio con cassette atari - solo in Genova. Via Tortosa 13/9 - Genova - Tel. 010/894109. (dalle 12,00 in poi).

VENDO una **Console Atari** con cassette Combat e Riddle of Spynx con due manopole dell Spectravision oltre quelle normali a L.260.000 o senza a L. 200.000 tratt. - Vendo inoltre cassetta Atlantis a L. 50.000 tratt., cassetta Star Wars a L.65.000 tratt., cassetta Centipede a L.70.000 tratt. e Vanguard a L.60.000 tratt. Tutto in blocco a L. 400.000 trattabili. Per informazioni ed acquisto telefonare a Marco - Tel. 049/754941 - (ore pasti).

VENDO **programmi per TI/4A** (su cassetta) di videogiochi. Non sono necessarie espansioni di memoria. Zoriaco Bartolomeo - Via Lombardia 32 - Taranto - Tel. 099/326556 (ore 15.00)

VENDO **Listati giochi** per apple, atari, pet/cbm, vic 20, trs 80, commodore 64, TI 99. Vendo anche cartrides video giochi per Vic 20: Radar-Rat Race, Avenger e programmi di revisione Matem, Fis-Echim. Prezzi da concordare. Reina Nicola - Ville Loreto - 00066 - Manziana (RO) - 06/9025171 (dalle 14,30 alle 16,00).

TRONI GAMES

VIDEOGAMES
GIOCHI ELETTRONICI
GIOCOMPUTER



Vieni subito, ti aspettiamo

Via G. Pascoli n. 56 Ang. Viale Romagna
Milano tel. 230207

VENDO oppure cambio **Venture** della Coleco per Atari. Cambio solo con Dig Dug (VCS) o con Keyston Kapers (Activision) Venture è in buone condizioni (13 settimane di vita). Via Laurana 6 - Milano - Tel. 02/606896 - (ore pasti dalle 19 alle 20).

VENDO **Dracula Imagic Mattel** a L. 69.000 - Star Strike a L. 60.000 - Space Battle a L. 46.000. Camillo - Via Mauro Rota 8 - Milano - Tel. 02/6880273 (dopo i pasti).

VENDO **Videogioco Philips G 700** con 8 cassette numerate: 2, 10, 16, 18, 22, 25, 33, 38. Il prezzo di vendita è di L. 350.000 cassette comprese. Via Voltone - Rep. di San Marino - 0541/991953 (dalle 13,30 alle 14,00).

VENDO le seguenti **cartucce**: Safecraker (Imagic) L. 55.000, Utopia L. 45.000, Space Hawk L.35.000, Star Srike L. 30.000, Baseball L.25.000. O cambio con l'Intellevoice completo di cartuccia o ancora cambio con le seguenti cartucce: Pitfall, Donhey Kong, Tropical Trouble, Beauty ad Beast, Vectron Missionx, Sharkshark. Triolo Sergio - Via Luigi Sturzo 1 - San Nicolaza - Strada Caserta - Tel. 0823/450303 (a qualsiasi orario pomeridiano).

VENDO **Sinclair ZX 81** più 16 K Memoria Ram più cavetti più alimentazione più manuale originale inglese più tre cassette gioco più listati altri giochi tutto a sole L. 200.000. Lorenzo Mancini - Viale Mazzini 11 - 36100 Vicenza - Tel. 0444/37149.

VENDO **Atari 2600** più cartucce Combat, Pele's, Soccer e Asteroid a L. 300.0000 tratt. e vendo Amidar Thempire Strikes Back e Frogger a L. 50.0000 cadauna. Via Larezza 91 - 10023 Chieri Torino - 011/9472841 (pasti serali).

VENDO eccezionale **Atari** più tastiere più joistick più paddle più 9 cartucce Ber 2erk, Asteroid, Space Invaders e in regalo mobiletto porta consolle tutto solo L. 500.000. Roberto Donato -Via De Giovanni 16 - Rimini - Tel. 772042 (ore pasti).

VENDO cartucce per Atari CX 2600: (atari) Yars'Revenge a L. 45.000 (nuova costa L.60.000) in buone condizioni; (atari) Night Driver L.20.000 (nuovo costa L. 30.000) in buone condizioni. Andrea Tricarico - Viale Giotto 20 - 00153 Roma - Tel. 5773744 (ore pasti).

VENDO **base Intellevision** più cassette Soccer, Tennis, Poker, Sub Munt, Space Armada, Armor Battle. Tutto a L. 480.000 non trattabili. Tullio - 0125/307131 (ore pasti).

VENDO per Vic 20 **Cassetta** con otto programmi di videogiochi: Invader Fall, Medioevo, Killer Comet, Rocket Command, Crazy Kong, Meteor, Blitz, Abductor. Il tutto a sole lire 15.000. Corfini Katia - Via Tremaiola 11 - Tonfano Marina di Pietrasanta Lucca - Tel. 0584/23930.

VENDO **Night Driver e Basic Programming** (completo nel caso dei comandi a tastiera) entrambi dell'Atari a prezzo trattabile o cambio con gli stessi Space Invaders con aktre cassette per il VCS. Tel. 02/2158135 (dalle 15 alle 16 o dalle 20,30 alle 21,30).

VENDO per intellevision **Star Strike** a L. 35.000 e appena acquistato Tron Maze-a-Tron a L.50.000. Zona tra Gallarate e Novara - Tel.0331/880576.

VENDO **Atari VCS 2600** ancora in garanzia e con scatola di imballaggio originale (2 joystick, 2 paddle, trasformatore, base e una cassetta) il tutto a L. 200.000. Torre Vincenzo - Via Vittorio Veneto, 49B - Arona (NO) - Tel. 0322/46116 (qualunque orario).

VENDO/CAMBIO **ottimi giochi** "LM" e "Basic" su cassetta per VIC 20. Scrivett per ricevere la lista gratuita. Federco e Tommaso Gurrieri - Via U. Foscolo, 14 - 50124 Firenze.

VENDO/CAMBIO tutti i fascicoli dell'**Enciclopedia E.I. Elettronica ed Informatica** dal N. 1 all'ultimo uscito (continuo ad acquistarli) con lre relative copertine. Non sono mai stati aperti. Prezzo di copertina, regalo le copertine, oppure cambio con cartucce per VCS Atari 2600, sia Originali o non. Ricciarelli roberto - V. Sanpierdicanne 13/10 Chiavari (GE) - Tel. 0185/307332.

VENDO **Cassette Atari** "Space Invaders" l. 20.000, Air Sea Battle L. 15.000, Combat L. 10.000, Defender L. 30.000, Missile command L. 20.000. Via Carlo Mirabello, 6 - Roma - Tel. 06/3582542 (20,30-22,00).

VENDO **Personal Computer TI99/4** completo di trasformatore, sintonizzatore per la TV e cavetti per registratore a L. 270.000 trattabili. Via Birago, 57 - 33100 Udine - Tel. 0432/32097 (2,30-4,30).

VENDO **Atari VCS** + **Lombat** + Demon Attak + Kangaroo + MS Pagman, a sole 385.000. Con i rispettivi yoistick e 21 paddles, tutto in ottimo stato. Vincenzo Mazzara - Tel. 587973 solo in Torino. Telefonare (dalle ore 13,30-16,30) escluso sabato, domenica, mercoledì.

VENDO **VCS Atari 2600**, perfettamente funzionante, completo d'imballo, a L. 200.000 trattabili. Vendo anche 11 cartucce tra le quali Donkey Kong, Pole Position, Star Raiders, Pac-Man e Miss Pac-Man per zone di Roma e Napoli. Tel. 081/645416(NA) - 06/5611176 (ROMA) - (dalle 18,00 alle 21,00).

VENDO **Cassette** per Spectrum 16/48 K hobbit, flight Simulation, Timegate, Orazio, Jetpac, Manic Miner e molte altre. Interessato anche a cambio di cassette. Mauro Grella - Via O. Cancelliere, 49/25 - 16125 Genova - Tel. 010/213770 (ore pasti).

VENDO **Cassette Microsurgeon** Space Battle per Intellivision in ottimo stato a L. 40.000 e L. 30.000 o cambio con Lock'n chase o Demon Attack. Scrivere a: Schiesaro Alberto - Via Roma, 30 - 45014 Contarina (Rovigo).

TUTTO A PREZZI INCREDIBILI!

sumus

SUMUS! IL PIÙ GRANDE ASSORTIMENTO DELLA TOSCANA DI PICCOLI COMPUTERS E VIDEO GIOCHI! VENITE A VISITARCI; SIAMO APERTI ANCHE IL SABATO



A FIRENZE, a tre minuti dal Duomo, IL PIÙ GRANDE ASSORTIMENTO DELLA TOSCANA DI HOME COMPUTERS E VIDEO GIOCHI! Troverete prodotti Intellevision , Atari, Hanimex, Activision, Imagic, Philips, VIC-20 e C-64 Commodore, Texas, Atom, Sinclair Spectrum, Multitech Microprofessor, Apple, Osborne, Orange, G5, Casio, Sharp, Seikosha, Honeywell, Strobe, ecc. ecc.. Libri delle migliori case editrici. Un vero bazar! (e potete provare tutte le apparecchiature che volete senza alcun impegno...).

SUMUS s.r.l. via S. Gallo 16/r - 50129 Firenze

Tel. 055/29.53.61 - tlx 57.10.34
sabato aperto - chiuso lunedì mattina

VE LO DICE SUPER SUMUS!

VENDO **consolle Philips G 7000** in perfetto stato con imballo originale, libretto istruzioni più 3 cartucce: n. 11 (battaglie Spaziali); N. 18 (Guerre Laser); n. 39 (combattenti della Libertà). Il tutto a L. 240.000. Consolle e cartucce possono essere acquistate separatamente ad uno ad uno con prezzi da concordare. Via G.B. Ruino n. 11 - 00166 Roma - O6/6243403 (dalle 19,00 ALLE 21,30 chiedere di Ivano)

VENDO **Videogioco Atari 2.600** completo di Joistick e Paddle con la seguenti cartucce: Space Invaders, Street racer, Combat, E.T., Basketball, Asteroids, River Raid, Pac-Man, Pit hall, Our Le Battle, Tennis. Il tutto, prezzo di listino L. 990.000, lo vendo a L. 478.000 - via Fratelli Rosselli 24 - Bari - 080/337163 (ore pasti chiedere di Francesco)

VENDO a buon prezzo **Atari-VCS 2600** ancora in garanzia. Vendo inoltre le seguenti cassette: Star raiders + speciale tastiera (63.000), Demon attack (32.000), Pace-invaders (43.000), New Tennis (45.000), Riddles of the sphinx (31.000), Ms. Pacman (?), Maze-craze (30.000), Defender (55.000), Comabt (20.000). Prezzi trattabili. Roberto - telf. 0464/518150 (ore 13.00-14.30-20.30-22.00).

VENDO **videogioco ATARI CX2600** con cassette Asteroids, Combat e Missile Command a L.250.000. Matteo De Marchi - via Corfù, 12 - Verona - tel. 045/49793 (ore pasti).

VENDO + **cartucce: Combat, Indy 500, Outlaw, Grandprix, Asteroids, Pac man, Berzerk (comandi speciali-indy-inclusi), Ram + tutte le ROM in ottimo stato. Tutto lo chassis, se trattato con cura può durate anche una vita. Valore complessivo L.1.100.000. Vendo tutto a L.850.000. Stefano Alloro - via Deledda, 1 - Albinea - 42020 (R.E.) - tel. 0522/59370.**

VENDO missile command (40.000) in buono stato (4 mesi) oppure SCAMBIO con New Volley Ball, o Ski Jinks. Chiedere di Giuseppe - via Ignazio Guidi, 75 - 00147 Roma - tel.06/5139878 (ore pasti).

VENDO **VCS Atari** + 6 cartucce (Asteroids, Defender, Missile command, Space Invaders, Air sea battle, Combat), tutto in ottimo stato con imballo originale. Solo in blocco, L.250.000 non trattabili. Antonio Bruschi - via Paghezzana, 49 - Fosdinovo (MS) - tel.0187/610686 - (dopo le ore 18).

VENDO **consolle Soundic programmabile** + 2 video-cassette, il tutto per sole lire 90.000. Via Paolo della Valle, 93 - 80100 Napoli - tel. 081/7283168 (dalle 14,30 alle 20,30).

VENDO **Intellevision** + Spece Battle + Armor battle + Sub hunt + Astro smash + Pocker & Black Jack. Lire 400.000-500.000 trattabili. Via S. Lorenzo, 17 - Bonate Sopra (Bg) - tel.035/991248 - (dalle ore 19.00 alle 22.00, tranne lunedì e giovedì).

VENDO **Intellevision** + cartuccia Soccer (Calcio) L.250.000 trattabili. Inoltre: Microsurgeor (Imagic), Lock'n' chase, Space hawk, Skiing, Space armada, Star strike. Prezzo da concordare. Massimiliano Baruffini - via 24 Maggio, 10 - 33077 Spilimbergo (PN) - tel.0427/2940 - (ore 13.00-15.00 20.000-22.00).

VENDO **giochi elettronici** di vario tipo a L.60.000 cad. Vendo anche varie cassette per intellevision. Per informazioni scrivere a: Gian Luigi Ruggeri - via Berna, 2 - 6900 Lugano -TI) - Svizzera.

VENDO **video gioco** COLECO (spina e batterie) Donkey Kowy. Lire 80.000. Porpora Maurizio - viale Emilia, 1 - Palermo - tel.091/512460.

VENDO favoloso **ZX Spectrum**, completo di tutto (alimentatore, manuali, cavetti, imballaggio), 6 mesi di vita, L.300.000 + cassetta illustrativa horizons (in negozio L.24.000) in omaggio. Ghirarduzzi Daniele - Borgo Riccio, 30 - Parma - tel.0521/39978 (ore serali).

VENDO **gioco tascabile** Donkey Honey, Game e watch a L.36.000 e a L.22.000. Una macchina radiocamondata, Lotus 79, Scala 1:10. Il tutto in buone condizioni. Oppure scambio entrambi per una o più cassette atari usate che abbiano lo stesso valore commerciale. Preferibilmente comunico con persone zona Como. Via Crispi, 12 - Como - tel.031/271182 (ore pasti o pomeriggio).

VENDO **starmaster activision** L.50.000, Grand prix activision L.20.000, Peleis Soccer atari L.20.000 - Vendo cassette per atari nuovissime. Alessio Bucella - via Garibaldi, 9 - Murano (Venezia) - tel.041/736535 - (ore 15-19).

VENDO **Consolle ATARI** più Space Invaders, Combat, Human cannon bal, Air sea battle, Demon Attak a L.370.000 eventualmente trattabili (L.350.000). Claudio Ciabattini - Via Cosimo Ridolfi, 40 - Firenze - tel.055/474619. (ore 14-15 Lunedì e Giovedì).

VENDO **VCS ATARI** + cartucce: Combat, Indy 500, Outlaw, Grand Prix, Asteroids, Pacman, Berzerk. Comandi speciali -INDY- inclusi. RAM + tutte le ROMA. Ottimo stato. Tutto lo chassis, se trattato con cura, può durare anche una vita. Valore complessivo L.860.000. Vendo tutto a Lire 800.000 (non trattabili). Stefano Alloro - via G. Deledda, 1 - Albinea (R.E.) - tel./0522/59370 - (ore pasti).

VENDO **gioco elettronico** Pac man (3 giochi), Battaglia spaziale galaxian, entrambi con schermo multicolore luminoso, 2 difficoltà, 1-2 giocatori. Massimiliano - Roma - tel.06/5035689 - 0ore 15.00-20.00).

VENDO **cassette** Dracula (Imagic per intellevision), Basket (int.), Armor battle (Int.), a lire 35.000-40.000 l'una. Cambio Dracula con Burger time o Tron Deadly Disc. Via Cassia, 1004 - Roma - tel.06/3760132 - (ore 16-21).

VENDO **texas TI58C** completa di tutto come nuova L.100.000, Board Games Sicilia 43, Kroll Prumni, Millenium L.15.000 ciascuno, Cassette mattel space battle L.30.000, Tron 2 L.40.000 o cambio con altre cassette mattel. - Ghirarduzzi Daniele - Borgo Riccio, 30 - 43100 Parma - tel.0521/39978 - (ore serale).

VENDO **Orologio al quarzo** Logic con sveglia, calcolatrice, gioco elettronico, data e luce al fantasmagorico prezzo di L.30.000. P.S. L'ho pagato L.50.000. Andrea Boschis - Corso Toscana, 10/6 - tel.011/294183 - (pomeriggio presto).

VENDO **consolle Atari VCS CX 2600** ottime condizioni con imballo originale completo di accessori + 2 cassette a scelta (Pitfall, Defender, video chess etc.). A L. 200.000. Emilio Sammarco - via Massimi, 94 - 00136 Roma - tel.06/3454062 - (Ore pasti).

VENDO o scambio la **cartuccia imagic per intellevision** Sword e Serpents a L.40.000 o con Beauty e beast o nova blast, imagic per intellevision o con skiing o con qualsiasi cassetta parker per la Mattel. P.za Vesuvio,3 - tel.06/8172916 -(dalle 14 alle 17).

VENDO **intellevision** + 6 cassette: (Soccer, Astrosmash, Triple action, Baxing, Loch'n' chase, Burger Time) a L.500.000 trattabili o scambio con 2X Spectrum 48K RAM con alimentatore corretti, e programmi. V. Guglielmo Marconi, 11/B - Legnago (VR) - tel.0442/23632 - (ore pasti).

VENDO **base intellevision** + 5 cartucce (Soccer, Star Strike, Auto Racing, Tron 1, Advanced D. e D.) + 2 jostik-staccabili (tutto in ottimo stato) a L.450.000 (prezzo di listino L.713.000). Via Macedonia, 72 - tel.06/7943246 (dopo le ore 20.00).

VENDO **VCS ATARI** completo di 2 Joy stick, 2 Paddles, fuoco automatico rapido, e 2 cassette a scelta fra Asteroids, Defender, Star Raiders, Solar Storm: tutto nuovissimo ad un prezzo complessivo di L.280.000. via Eleonora d'Arborea, 31 - Roma - tel.06/4271990 (ore pasti e dalle 20.00 alle 22.000).

VENDO Star strike, Tron II, Auto racing, Utopia, prezzo da concordare. Oppure cambio con altre cartucce per intellevision. Compro frogger parker. Via Ubaldo de Medici,38 - Lamezia Terme (CZ) - tel.0968/24369 (tutti gli orari).

VENDO **Cassette per ATARI VCS** Star Raiders a L.50.000, Defender a L.50.000, Adventure a L.15.000, Night Driver a L.20.000. Mereu Antonio - via Tiraboschi,2 - Milano - Tel.5461584 (ore pasti).**cassetta ativision** per Atari. Skiing a L.35.000-40.000 trattabili o la cambio con cassette Pitfall, Die Pug, Pac Man, New Soccer a vostra scelta. Viale Cavour, 76 - tel.0861/35332 (dalle ore 3,00 alle ore 5,30).

VENDO **videogioco** Dracula (Imagic) per Intellevision (15 giorni, praticamente nuovo) a L.65.000 trattabili o cambio con ream rider (Activision) o qualsiasi cassetta parker per intellevisio. Via Cona, 4/D - 64100 Teramo - tel.0861/52838.

VENDO **base intellevision** + 7 cassette (Triple action, Soccer boxing, Astrosmash, poker, Torn I, Tron II) il tutto per L.450.000 trattabili. Piazza Fontana, 32 - Valmadrera (Como) - tel.0341/582040 (ore pasti-chied.Daniele).**cassette intellevision** Forg-Bog, Astromash, Space Battle, Star strike, Tron deadly discs L.100.000 in blocco. Cattani Luciano - via Botticelli, 8 - 40133 Bologna - tel.051/310579 (dopo le 19).**ZX81 con 64K** di memoria + cavetti di registrazione + libri. Guida al Sinclair e 66 rpgrammi per ZX 81 + programmi ZUC, Defender ed altri + e a space invaders. Il tutto a L.300.000. Via G. Verdi,74 - Desio (MI) - tel.0362/620276 (17.30 - 21.00).

VENDO **cassette per VCS Atari** Jungle Hunt (Atari) L.45.000, Frogger (Parker) L.45.000, Demon Attack (Imagic) L.25.000, Raiders of lost ark (Atari) L.35.000, Riddle of the spinx (Imagic) L.20.000. Tel.011/9589629 (13-14.30).

VENDO **cassette intellevision** Astromash, Soccer, Tennis, Skiing, Space Armada, Tron-maze a trontropical troubel (Imagic compatible con intellevision) valore complessivo L.423.000, io le vendo a L.211.000. Via Volta, 28 - Appiano Gentile - 22070 Como - tel.031/931019 (ore pasti).

VENDO **ZX81** completo di alimentatore, cavetti vari per registratore e TV a L.90.000 oppure L.185.000 con esp. 16K in regalo 3 cassette e 3 manuali. Paolo Simonetta - via A. Colombo, 3» - 21012 Cassano (Va) - tel.0331/201927 (lunedì-venerdì 18.30/21.30).

VENDO **TI 99/4A** completo di cavo registratore, TI Ext. Basic, 4 cartucce (video chess, TI invaders, Tombs tone city, Hunt the wunpus) a L.680.000. Inclusi molti programmi. Gianfranco Cianchetti - via Tigellio, 28 - 09100 Cagliari.

VENDO **base Atari VCS 2600**, 3 mesi di vita, imballaggio originale, garanzia ancora valida, trasformatore, 2 joistick, un videogioco: Space Invaders con 112 varianti, Prezzo: L.250.000 trattabili. Luigi Mirunni- via Gorizia,91 - 33100 Udine - tel.0432/42146 (ore pasti nei giorni feriali).

SV·318

Nessun personal ti ha mai dato tanto

SVI™
SPECTRAVIDEO



Distributore per l'Italia
COMTRAD
Divisione Computers
Tel. (0586) 404108 TLX 623481 COMTRD I

VENDO **Video Gioco Atari** 8 mesi di vita con 3 cassette (Combat), Wiew Volley Ball, Atlantis), comandi a manopola (mai usati) e comandi a cloche, tutto in ottime condizioni a L. 230.000 - Davide Pesce Torino - via Rubino 75/A - 011/302857 (ore pomeridiane e pasti)

VENDO/cambio (solo zona di Savona e Genova) **cartuccia** Pitfalli della Activision per Atari 2600 con cartuccia "Donkey Kong" CBS per V.C.S. Atari 2600 cambio cassetta Imagi "Riddle of the Spink" con qualsiasi cassetta **Imagic** per V.C.S. Atari 2600 - via Nazionale al Piemonte 52/2 - Violante Daniele - Savona - 019/85059 (ore pasti)

VENDO **Colecovision** base con imballo e garanzia + cassetta L. 350.000 - Renzo - Roma - 06/8191037 (ore 15-21)

VENDO **Video Gioco Atari** 6 mesi di vita, con cartucce Pole Position, Vanguard Ditel Stampede Grand Prix, Spence Invaders è altre anche Sfuse - via Millesimo 19 - 06/3371156 (ore pomeridiane)

VENDO **Base Intellevision**, nuovissimo in garanzia, completo di Joystick e cartucce poker-sea battle, Star Strike astrosmash - donkey Kong e L. 480.000 - Via M. Troisi 23 Bari - 080/491709 - (ore 8-9: 14,30-17: 22-23)

VENDO **Base Intellevision** + 6 cassette (Soccer - Boxing - Ski - Football - Star Strike - Poker And Blackjack) a L. 350.000 trattabili. (Valore effettivo L. 605.000!) vera occasione! - Via M. fascetti 13 - 00136 Roma - chiedere di Filippo - 06/3495597 (dopo le 14)

VENDO **Base Intellevision** con 5 cassette (auto Racing, Las Vegas, Advanced Dungeors e Dragons, Burger Time, Soccer) a L. 450.000, il tutto nuovissimo (1 mese di vita) ancora in garanzia e con imballo originale. Solo Roma e dintorni - via G.R. Curbastro 56 - Roma - 06/5586888 (dalle 19 alle 22 escluso martedì e giovedì; sabato e domenica)

VENDO **Base Intellevision** come nuova come imballo originale, più 5 cassette: Burger Time - Astrosmash - Tennis - Calcio - Poker e Black Jack - L. 380.000. Alessandro - via Appia Nuova, 114 - Roma -06/7594835 (ore 9-13 - 15,30-10,30)

VENDO **ZX 81+16K**+ cavi di collegamento + manuali inglese e italiano + alimentatore + vari programmi favolosi per un valore di L. 250.000 circa (Frogger, Pac-Man, Space Invaders, Donkey Kong, ecc.); il tutto vendo a L. 295.000 tratt. David Pintus, via Nuoro 3 - 09042 Mandas (Ca) - 070/984068 (ore 20,30-21,30)

VENDO **cassetta** con 25 bellissimi video-games per Vic 20, metà sono in Linguaggio macchina (Puck man, Grid Runner, Alien, Alien Blitz, crazy Kong ecc.). Il prezzo L. 25.000 compresa sped. contrassegno - Dalla Bona Claudio - via Roma n. 324 - Cap. 35010 - Arsego (PD) - 049/572738 (dopo le ore 16,00)

VENDO **Base Intellevision** + 10 cassette; Advanced Dungeons & Dragons; Bascketbol, Boxing, Astrosmach, Star Strike, Sking, Pitfall, Stampede Poker e BlackKack, e Horcei. Vendibile anche senza o con poche cassette - Alberto Galli - via Roma 103 - 57100 Livorno - 0586/803305 (ORE 13,30-14,50 - 20,30-21,30)

VENDO **Videogioco Atari CX 2600** + 9 cassette CS: Basketball, Combat, Asteroids, Pac-Man, Outlaw, Championship-Soccer, Defender, Video Olimpics, Yndi 500+2 volanti. L. 650.000 tutto in perfette condizioni - Bergna Andrea - via E. Caruso, n. 20 - Trezzano S/N (Mi) - 02/4453588 (tutti i giorni dopo le 18).

VENDO **Atari VCS** + 7 cassette (del valore di L. 693.000) a L. 350.000. Possibilmente zona Milano - Minervino Antonia - via Marsala 1 - Buccinasco (MI) - 02/4490231 (dalle 20 alle 21)

VENDO **Videogioco** a cassette Reel completo di cassetta "10 giochi" L. 110.000 trattabili - Marco Caroli - V. Vittorio Veneto 21 - Marzabotto (Bo) - 051/845306 (ore ufficio)

VENDO **cassette intellevision** Soccer, tennis, Space Battle, Sesa battle, con lo sconto del 30%. Chiedere di Giovanni - via Vittorio Veneto n. 14 - Appiano Gentile (Co) - 031/933176 - (ore pasti)

VENDO **VCS Atari** completo di 3 Yoystick, 2 Paddles, imballi originali e 9 cassette, Combat, Frogger , Pole Position, Star Voyager, Phoenix, Missile Comma and- Casinò, Riddle of the Spinx, Surround con le relative istruzioni tutto a L. 600.000 trattabili in perfette condizioni, oppure vendo solo la console o le cassette separatamente a prezzi convenienti - via P.L. da Palestina 85 - Goldoni Andrea - 41100 Modena - 059/362212 - (ore pasti)

VENDO **Cartucce** per Atari VCS: (atari) Ms Pac Man per L. 60.000 (costo 89.000 nuova) perfette condizioni. Night-Driver per lire 30.000 (costa 70.000 nuova) perfette condizioni - Viale giotto 20 - Roma - 06/5773744 (orario pasto)

VENDO **Videogioco Atari CX 2600** meno di 1 anno di vita, ottime condizioni, con imballaggi originali; 2 joystik, 2 paddles, + cartuccia (Combat) per L. 210.000. A richiesta vendo altre 17 cartucce, tra cui ultime novità. Per trovarmi: via Aristide de Togni 7 - 20123 Milano - telefono. 02/878549 (ore 17.30 alle 22.00) Federico lazzati

VENDO **Cassetta Intellevision** 9Soccer» (Calcio) ancora in imballo originale prezzo L. 40.000 non trattabili - Alessandro Svettini - via Gioeni 38 - 92100 (AG) - 0922/56861 (ore 15,00-18,00 20,30-22.00)

VENDO **Base intellevision** + 10 cartucce: Poker & Black Jack, Soccer, Tennis, Hockey, Basket, Pitfall, microsurgeon, Beauty & Beast, Tron Deadly Disk, Demon Attak. Prezzo si listino L. 1.013.000 - vendo a L. 600.000 - Visentini Mirko via IV Ponte n. 16 - Verona - 045/563627 (ore 19-22)

VENDO **Combat (Atari)** Street Racer (atari) Demon Attack (Imagic) a L. 80.000, oppure cambio con altre cassette Atari o compatibili (Ms. Pac Man, Pitfall Popeye, Qbert ecc.) - Via Volta 28 - 22070 - Appiano Gentile - Como - 031/931072 (ore serali chiedere di Simone)

VENDO **Console Intellevision** e cinque cartucce (Soccer, Porker, Triple Action, Space Battle, Atlantis) a L. 350.000 6 mesi di vita - Reg. Baffico n. 8 - 17031 Albenga Sv - 0182/540305 (ore 18-22)

VENDO **Philips Videopac** G 7000 - ottime condizioni - prezzo L. 120.000; più 5 cassette n. 37 - 38 - 43 - 44 e nuovissima (!) Demon Attack dell'Imagic - tutte a L. 172.000 - vendo anche separatamente o tutto insieme a L. 290.000. - via della Magliana 256 - Roma - 06/5273610 - (ore 16-17 20-22)

VENDO **base Mattel Intellevision** in ottimo stato con istruzioni in Italiano e imballaggio originale con sette magnifiche cassette: Advanced dungeons e Dragons, Soccer, Pitfall, Tron deadly, Disc, Sking, Basketball, Star Strike. Prezzo di listino L. 845.000 (verificare su video giochi n. 10) a L. 595.000 tutto compreso. Oppure cambio con base Atari con 7 cassette a parità di prezzo - chiedere di Roberto Vignoli - via Ricci Signorini 3 - Massalombarda (Ravenna) - TEL. 0545/82694 (ore 13,30-14,30 - 18,30-21,30)

VENDO **cassette serie Adventure** per Texas Ti 99 4A: Modulo base L. 60.000 - Count, Adeventure laud, Pyrsmid of doom, Golden Voyage, Missiam inpossibile, Strange Odissey, Ghost Town L. 40.000 l'una. Tutte in blocco L. 250.000 - Cambio con videogiochi per Intellevision. - Alessandro Santoni - Via Roma 15 - Narni (Terni) - 0744/722711 - (ore 8-12)

VENDO/scambio vendo compro **programmi ZX Spectrum**, dispongo di circa 300 programmi, inviate le vostre liste e proposte e riceverete le mie. Rispondo a tutti - Bruno Mautone - Via Trentino 74 - 80145 - Napoli - 081/7540707 (ore 14 in poi)

VENDO **Consolle Atari** + 5 cassette (compat -Megamania - Demon - Attack - Pac-Man - Pole Position valore L. 618.000 a L. 320.000 (5 mesi di vita come nuovo) - Vitale Roberto - via dei Pini n. 8 Pino T°e (To) - 10025 - 011/840669 (ore pasti)

VENDO **Videogioco Philips** G 7000 con ben 8 cassette. Prezzo trattabile, oppure solo cassette a L. 30.000 l'una, telefonate. - Messina - via Lodi n. 6 - Isolato 47b - Cap. 98100 - 080/2933568

VENDO IN OTTIMO STATO **giochi o meglio cartucce** Astrosmach - Space Battle - Star Strike della Mattel al prezzo di L. 100.000 (tutte e 3 assieme) - via Nemorense n. 38 - Nemi - Roma - Casa Sarasso/ Galieti - 06/9378295 (ore liberi)

VENDO/cambio cassetta Imagic per Intellevision "Dracula" con Stampede o Tron-Maze a Tron o Beauty Best - Via Pomezia 44 - 00183 - Roma - 06/7581352 - (ore 18-20)

VENDO **Consolle Intellevision** con istruzioni in Italiano e garanzia a L. 200.000 (omaggio cassetta) - Paolo Libertini - via Gavinana n. 8 - Busto A. (Va) - 0331/633101 (ore pasti)

VENDO **Consolle Intellevision** in ottime condizioni completa di 5 cassette (Basketball, Snafu, Frog-Bog, Boxing e Bowling) a L. 300.000 trattabili o cambio con TI 99 Texas Instrument + 1 cartuccia computer - via Autonomia Siciliana n. 8 - Giuseppe Cottone - 091/291823 - (ore pasti)

VENDO **Videogioco:** Video Match (in bianco e nero), 4 giochi: tennis, calcio, Squash, Practile 28 varianti ed è in ottime condizioni, prezzi stracciati (da concordare) - via caravaggio 70/B - Napoli - Andrea Parente - 081/641455 - (dalle 13,00 alle 22,30)

VENDO **Base intellevision** più 9 cassette: Basket, Tennis, Space Battle, Soccer, Poker & Blackjack, Football, Autoracing, Horse Racing, Dragonfire a L. 380.000 trattabili. Lucio de Vecchi - via Pier della Francesca 1 - Buccinasco (Milano) - 02/4401972 (dopo le 19)

VENDO **Base Intellevision** e Computer Adaptor ancora in garanzia e scatole originali + 14 cassette L. 900.000 - Gianluca Casaburi - via Posillipo 146 - Napoli - 80123 - 081/7694597 (ore 14,00-15,00)

VENDO **le cartucce Imagic** compatibili col VCS Atari "Star Voyager" e "Riddle of the Sphink" oppure le cambio con altre sempre per il VCS. - Via S. Pellico n. 25 - Viareggio (Lucca) - 0584/42160 (ore pasti)

VENDO **Videogioco Philip G 7000** più 6 cassette a L. 300.000 - Cassette: Guerre Aeronavali - Battaglie Spaziali - Golf - Labirinto - Mastermind - Atlantis - programmazione computer con libro - Masella Guido - viale V. Veneto, 2 - 0046 Grottaferrata (RM) - TEL. 06/9455052 (ore pasti)

ONE HUNDRED STEPS TO LONDON

CONCORSO
per tutti i SINCLAIRisti



COME FUNZIONA IL CONCORSO?

Prima di entrare nel dettaglio del Regolamento che per altro consigliamo di leggere attentamente, descriviamo il meccanismo di questo strabiliante concorso, organizzato dalla J.C.E.
Ci preme innanzitutto chiarire che la Giuria è il pubblico, ossia i lettori di Sperimentare con l'Elettronica e il Computer, e ciò sottolinea la filosofia di dialogo e di fiducia, in cui la redazione non si pone, come in altri casi spesso avviene, nella presuntuosa posizione di infallibilità!
Ogni mese a partire dal numero di Giugno 1984, la rivista pubblicherà i quattro migliori programmi pervenuti in redazione, e giudicati dalla nostra commissione tecnica. I lettori troveranno quindi i listati di questi quattro programmi ed un tagliando sul quale scriveranno il titolo del programma che sarà parso più meritevole, per qualsiasi motivo.
Fra tutti i lettori che avranno inviato il tagliando sarà estratto, ogni mese, un computer Sinclair Spectrum 16 K!!!
Questa procedura si ripeterà per sei mesi, quindi sui numeri di Giugno, Luglio/Agosto, Settembre, Ottobre, Novembre e Dicembre, quindi ogni mese saranno pubblicati quattro programmi, il tagliando da spedire e fra i tagliandi sarà estratto uno Spectrum 16 K.
Alla fine di questa prima fase usciranno, dunque sei programmi classificati al primo posto in ciascuna delle sei "batterie".
Noi li sottoporremo al giudizio dei lettori, pubblicando sul numero di Marzo 1985 un nuovo tagliando sul quale andranno indicati, in ordine di preferenza, tutti i sei programmi. I primi tre saranno premiati, e fra i lettori sarà estratto di nuovo uno Spectrum 16 K.
Mica male, eh, che ne dite?
Il regolamento è riportato sulla rivista "Sperimentare con l'Elettronica e il Computer".

1° CONCORSO SINCLUB 1984-85

I Sinclair Club e i Sinclairisti sono spesso vere e proprie fonti di idee per il miglior impiego del nostro beneamato spectrum; è un peccato che la maggior parte di queste idee restino nel cassetto, o nel migliore dei casi vengano resi noti alla ristretta cerchia degli amici.
Uno degli scopi del Sinclub è proprio quello di dare le ali a chi le merita. Da qui l'idea di un concorso a premi, organizzato dalla **J.C.E.**, aperto a tutti. Il concorso inizierà il **1° Aprile** e terminerà il **31 Dicembre 1984**; tutti potranno inviare alla redazione di **Sperimentare con l'Elettronica e il Computer** entro il suddetto periodo loro programmi più interessanti ed originali.

10) **I programmi devono essere memorizzati su cassetta e devono essere spediti alla redazione di Sperimentare con l'Elettronica e il Computer al seguente indirizzo:**

J.C.E. - CONCORSO SINCLUB
VIA DEI LAVORATORI, 124
20092 CINISELLO BALSAMO (MI)

VENDO **Atari** L. 190.000 in ottime condizioni con scatola istruzioni e 2 tipi di comandi, cloche e paddle + combat gratis e pacman a L. 35.000. Possibilmente in zona Roma - Via Francesco Denza, 19A - Tel. 06/805379 (ore pasti)

VENDO **Consolle intellivision** e 11 cassette (calcio, tennis, basket, football, autoracing, advanced dungeons e dragons dracula, beauty and the beast, microsurgeos, star strike, poker e blackjack) a L. 250.000 (la sola consolle + cassetta in omaggio) più 20.000 per ogni cassetta acquistata in più. Chiedere di Michele - Tel. 02/487239 (ore pasti)

VENDO **Per commodore 64** i seguenti giochi (tutti su cassetta): matrix, pakacuda, motor, mania, soccer, crazy kong, gridrunner, hustler, siren city, B1 nuclear bomber. Vendo anche, sempre su cassetta: assembler 64, Simon's basic (114 nuovi comandi). Giovanni Gigante - Via Giacomelli, 16 - 31100 Treviso Tel. 0422/51923 (dopo le 20)

VENDO **I migliori giochi** per VIC 20. contattatemi e vi invierò la mia lista. Anche ottimi inediti e utility. Tratto per posta - affari garantiti - Vendo anche cartuccia "Alien" a prezzo ridicolo - Scrivete!!! Federico Gurrieri - Via Ugo Foscolo, 14 - 50124 Firenze - Tel. 055/700635

VENDO **per Commodore VIC 20** giochi su Rom: Road Race L. 30.000; Cosmic Crungher (Tipo Pac-Man) L. 30.000; Alien Soccer su nastro L. 10.000; Vendo anche espansione di memoria 16K + Regalo Space Invaders L. 140.000 trattabili; vendo infine interfaccia VCX-1001 per usare un comune registratore a cassette sul Vic L. 15.000. Da Lio Mauro - via Ponchielli 12 - Spinea (VE) - tel. 041/997160

VENDO **computer sinclair ZX8A+16K** RAM+cavetti + manuali italiano-inglese + regalo 10 giochi L/M +regalo alcune riviste. Il tutto in imballo originale cedo a L. 250.000 comprese spese di spedizione - Scambio software per ZX81-17K. Vendo programmi L/M. Gentili Gianpaolo - via Turati 10 - 10024 Moncalieri (To) telefono 011/6407195 (ore pasti)

VENDO**personal** computer Atari 800 con unità Disk Drive 810 + reg. 410 con moltissimi programmi e giochi L. 250.000" - Nardin Mario - C.so Italia 10/13 - 39100 Bolzano (BZ)

VENDO**console Intellevision** buona condizioni a L. 290.000 o cassette Space Battle, Boxing, Astrosmach, Triple Action, Lock'n'chase Advanced dungeons and Dragons con sconto di L. 8000 o tutto insieme a L. 500.000, Degli Esposti Cristiano - via Stazione n. 1 Pratissolo/Scandiano (Re) tel: 0522/857220 (ore pasti)

VENDO**Consolle Philip** Video Pac (nuovissima) con 2 cassette (11-37) a L. 280.000 trattabili - Maselli Andrea - Viale Gottardo 21 - 00141 Roma - TEL. 06/894251 (ore 14-15 20-22)

DISPONIAMO programmi di giochi e utilità per **"Texas TI99"** a prezzi veramente eccezionali. Ottima grafica a colori con effetti sonori. Garantita piena soddisfazione! - Telefonare o scrivere per invio gratuito listino a Tarocchi Paolo - Via Alberti, 51 - 50055 Lastra a Signa (Fi) - telef. 055/8720274-8735356.

VENDO **organo** elettronico Thomas a doppia tastiera con pedaliera incorporata e con un ampli interno da 20W, disposinibilità di 13 accompagnamenti musicali differenti e di 6 registri per tastiera, controllo del volume tramite pedale, corredato di un manuale e di 2 spartiti. Il tutto a L. 600.000 trattabili. Vero affare. Telefonare ore pasti a Orlandini Andrea al numero 02/571035 di Milano.



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

AREZZO	**Bobini Vasco** - 52100 Arezzo - Via L. Alberti, 3 - Tel. (0575) 23842
BERGAMO	**Caldara Angelo** - 24100 Bergamo Viale Papa Giovanni XXIII, 49 - Tel. (035) 242476
BIELLA	**Sereno Galantino** - 13051 Biella (VC) P.zza 1. Maggio, 1 - Tel. (015) 23285
BRESCIA	**Vigasio** - 25100 Brescia - Portici Zanardelli, 3 - Tel. (030) 59330
COMO	**Magazzini Mantovani Giocattoli** - 22100 Como Via Plinio, 11 - Tel. (031) 263173
FIRENZE	**Dreoni Giocattoli** - 50129 Firenze Via Cavour, 31/R - Tel. (055) 216611
GALLARATE	**Liverani Vergani** - 21013 Gallarate (VA) Via Manzoni, 9 - Tel. (0331) 793492
GENOVA	**Babyland** - 16124 Genova - Via Colombo, 58r - Tel. (010) 580246
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 **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	**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 - Tel. (06) 462833 **Il Mondo dei Piccoli** - 00167 Roma - Via Boccea, 245 Tel. (06) 6230957 **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 **Still 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. Giovanni (MI) Piazza Resistenza, 37/39 - Tel. (02) 2470520
TORINO	**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.ta 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 delle ditte: ACTI VISION - ATARI - IMAGIC - MATTEL ELECTRONICS - M.B. - COLECO - CBS - COMMODORE

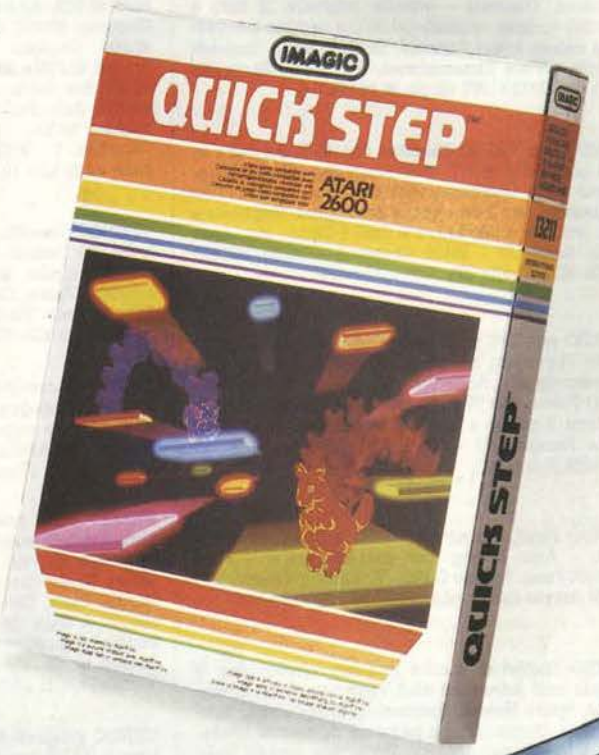
i negozi

giraffa tronic

L'unica organizzazione che ti dà la possibilità di acquistare videogiochi e home computer ATARI, INTELLIVISION, COLECO VISION, COMMODORE, ecc., tutte le cassette, gli accessori novità delle migliori marche in 24 città.

la giraffa®







Iscriviti al

club giraffa tronic

del 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

Cognome
Nome
Via
Età
Città
CAP
Allego L. 500 in francobolli
Firma

Spedire a: "Gruppo Giraffa Tronic" Via U. Foscolo, 4 20121 Milano

PROMO'S COMO

VENDO **cartucce intellevision** Bauty & the beast (60.000), Space armada (35.000), Tron deadly discs (45.000) solo per la zona di Roma. Massimo - tel.06/5314703 (ore pasti).

VENDO **console intertonin** buone condizioni + cassette (Menory II - Simon), Boxing Match e circo. Prezzo attuale L.432.000. Lo vendo a L.200.000/230.300 (trattabili) oppure scambio con cassette per intellevision. Fabbri Paolo - via Matteucci, 53 - 41100 Modena - tel.059/354025 (13.30/21.00-pomeriggio).

VENDO **cassette pe VIC 20**: Pac man L.18.000, Crazy Kong L.10.000. Inoltre cassetta contenente: Calcio, Slalom, Atterraggio, Antiaerea, Ferrovia, Slot machine a L.25.000. Ciano Massimo - corso Vittorio Emanuele 3°, 16 - 80058 Torre Annunziata (Na) - tel.081/8616869 (ore pasti e pomeriggio).

VENDO **cassetta activision** Pitfall per intellevision a L.45.000 oppure cambio con Ice Trek, o Beauty and the Beast o Tropical Trouble. Corti Giuseppe - via Monterotondo, 2 - Lecco (Co). - TEL.0341/369706. - (13/15 o dopo le 19.00).

VENDO **Affond ala flotta elettronica** completa di istruzioni. Garanzia - imballo originale. Il tutto a L.40.000 (prezzo originale 90.000) o cambio con cassetta coleco smurf Zaxxnon, Donkey Kong. Ingiardi Giorgio - Viale Rimembranze, 52 - 26010 Sergnano (CR) - tel.0373/41897 (dopo le 14.00).

VENDO per **VIC 20 Cassetta** con 20 Programmi in L.M. a L.30.000 + P.T. Tra questi cito (Crazy Kong, Munch Man, Galacions, Multitron, ecc. Offro anche programmi per il 64 a prezzi bassissimi. Rispondo a tutti. Scrivere o telefonare a: Zanini Carlo - via Largo Paolo Sarpi, 17 - 26100 Cremona - tel.0372/27498 (dalle 20 e 30 alle 22).

VENDO per **VIC 20 Cassetta** contenente programmi in linguaggio macchina tra cui: Labirinto tridimensionale 3D, Abductor, Aline Blitz (Space Invaders) Poker, Star War, Grand Prix, Briscola. Froger, Bioritmi. Il prezzo è incredibile: L.30.000. Stazi Bruno - via Rucellai, 82 - 00185 Tor Sapienza - tel.06/2278469 (ore pasti).

VENDO Pitfall, Demon Attack, Nova Blast, Microsurgeon - Auto Racing per sistema Intellevision a L.30.000 l'uno. Stefano Dolci - V. Vittorio Veneto, 96 - 20091 Bresso (MI) - tel.02/6103790 (19.30-20.30).

VENDO baskeball ancora incartata intellevision o cambio con: Advanced d&d. Frog bog, Tron 2, Star Strike, Space Hawak, Autoracing, Shark shark, space battle, Utopia. Anche pagando differenza telefonare a Mauro per accordi. Preferisco scambi nella zona di Milano. Via Guido Rossa, 5 - Buccinasco (MI) - tel.02/4401301 (sera dopo le 20.30).

VENDO **Consolle Videopac 6/700** a L.150.000 con le favolese cassette, Sci, Cannibal, battaglie spaziali, Flipper, calcio Kockey, Monteyschines (scimmie, tiratore scelto, Attacco galattico, a L.25.000 cadauna. Vendo in più il Video Gioco Reel a colori con una cassetta con 10 giochi a L.50.000; chi acquista il Videopac o il Video Gioco Reel ha in regalo un fantastico schiacciapensieri, oppure cambio il tutto con base Colecovision o Intellevision. Simone Segattini - via Venezia, 61 - Varone Riva del Garda - Trento - tel.0464/521095 (pasti e serali-fino alle 9.30).

VENDO **cassette Mattel**: Soccer, Space Battle, Tron Maze a Tron a L.30.000 cadauna. Cassette Imagic compatibili con Intellevision, Swards & Serpents, Dracula a L.40.000 cadauna. Chi comprerà una cassetta, regalerà il n.2 di V.G. Napoli Federico - via Nicola Coviello, 47 - tel.06/6226606 (ore pasti).

VENDO urgentemente **ATARI CX 2600** + cassette Combat, Air sea battle, Defender, Space Invaders, Surround, Phoenix, Ms Pac Man. Valore commerciale L.640.000 (VG 10) vendo a L.340.000 trattabili; 3 mesi di vita, ancora in garanzia; solo zona Bologna. Domandare di Rosalba Annunziata - v. Bellaria, 25 - 40068 S. Lazzaro (Bologna) - tel.051/452142 (dalle ore 14.00 in poi).

VENDO le seguenti **cassette intellevision** Pitfall, Frog Bog, Space armada, Tropical Trouble a metà prezzo o cambio con microsurgeon, Sworde Serpents, Ad & Dragons, Baseball, Bowling, Hochey, Snafu, Tron Deadly Disc, Roulette, Vectron, Beaty e best. Piras Giovanni - via Borea, 6 - 09100 Cagliari - tel.070/371863 (ore pasti-12.00-14.00/19.00-21.30).

VENDO in blocco o separatamente **24 cassette** compatibili intellevision (tra cui 2 Coleco, 8 Imagic) a metà prezzo (su 5 cassette comperate ne regalo 1). Fabio Zirone - viale Poetto, 16 - Cagliari - tel.070/373629 (ore pomeridiane e serali).

VENDO **cassette per ATARI**Dodge cm 21.000, Kars revenge 40.000, Video Pinball 40.000, Sorround 24.000, Kangaroo (nuovissimo) 60.000, Space Invaders 40.000, Mc. Pac Man (nuovissimo) 79.000 Berzerk 59.000, Asteroid 54.000. Bowling 30.000, Video Olimpicy 30.000, Street racers 30.000, Pele soccers 40.000. Cassette per intellevision vendo Soccer, Roulett 40.000 e 20.000, Advens dongeros e Dragons 45.000 Sea Battle 30.000, Lock'n'chase 50.000, Sking 40.000, Auto Racing 35.000. Football 19.000, Safecvacker 79.000, Microsurgeon 59.000. via Giosuè Carudcci, 7 - Milano - tel.02/80555571 (tutti i giorni dalle 14.30 alle 12.30).

VENDO **Consolle Intellevision** + 12 cassette a L.495.000 (valore d'acquisto L.1.164.000) Cassette: Sci, Stampede, Space battle, Tennis, Astrosmash, lock'n'n Chase, Calcio, Tron-maze-tron, Baskesball, Burger Time. Via Caboto, 4 - Torino - tel.011/584635 (dalle 13.30 alle 15.00).

VENDO e compro **programmi per spectrum 48/16K**. A prezzi da urlo! Ampia scelta nei videogames dalla grafica stupeda! Beh? Cosa aspetti? Scrivi o telefona a Gianluca Pontalto - viale Matteotti, 50 - 10048 Vinovo (Torino) tel.011/9653938.

VENDO **Base Intellevision** + Cassette Auto Racing, Triple Action, Space Battle L.270.000 (il tutto ha un mese di vita). Disponibili inoltre: Nova blast, White Water (Imagic), Torn Maze a Tron, Advance, Burger Time, Tennis, Vectron, Utopia e Siing (Mattel) + 2 Quik Stik per Intellevision a L.15.000 in regalo all'acquirente del blocco 2 Schiacciapensieri Polistil nuovi. Via dei Cignoli, 3 - Milano - tel.02/3085312 (pasti 13-14-19.30-21.30).

VENDO **programmi avvincenti per TI994A** soprattutto in TI Extented basic. Adattissimi per chi vuole imparare a programmare senza rinunciare a divertirsi. Enrico Mondo - via Garessio, 24/6 - 10126 Torino - tel.011/678289 (dalle 20.30 alle 22.00).

VENDO **Nova blast per intellevision** 25 giorni di vita a L.75.000 oppure cambio con uno dei seguenti: Atlantis, Microsurgeon, Carnival per intellevisio, a patto che siano completi ed in buone condizioni. Via B.V. Carmelo, 70 - Roma - tel.06/5982148 (esclusivamente ore serali).

VENDO urgentemente **computer TI99/GA** (texas), nuovo con 3 cartucce bellissime; parseg, ti invaders e il calcio. Tutto in perfette condizioni vendo a L.480.000 trattabili. Pazienza Stefano - via Piave, 7 - Venaria (TO) - tel.011/493319 (ogni ora).

VENDO **videogioco ATARI VCS 2600** + Space invaders e Ms. Pac Man. Il tutto ha poco meno di un mese di vita (in ottime condizioni). Adriano - via Ressi, 10 - 20125 Milano) tel.02/6073161 (ore pasti).

VENDO **base Atari CX 2600** con comandi Joystick e Paddle. Comabt (27 varianti) e il favoloso Pac-Man (8 varianti) il tutto a L.300.000 trattabili. Vendo anche cassetta Space invaders a L.45.000. Via Fiume, 37 - Sesto S. Giovanni (MI) - tel.02/2424004 (ore pasti).

VENDO **cassette intellevision** Basketball, Sky, Tennis. Via Tabacchi, 15 - Milano - tel.02/8398209.

VENDO **VCS Atari** 2600 + Sette cassette: Pece Soccer - Circo Atari, Space Invader - Night-Driver - Combatt - Air Sea - Battle - Breakout - Lire 500.000 - trattabili - viale delle Provincie - tel. 06/4242673 (ore serali 20,30-22.00)

VENDO **Cassetta** Mission per (Int) e "Venture" (Coleco) compatibile intellevision a L. 60.000 trattabili, oppure le scambio con Dungeos Dragons - Donkey Kong (Coleco) o con qualsiasi altra cassetta - via Veturia 45 - Roma - 00181 - chiedere di Andrea - tel. 06/7853453 - dalle 19,00 alle 23,00

VENDO **Subbuteo**: campo (già montato su tavola di legno); recinto Mod. San Siro; 11 Squadre (Miniature vecchie e nuove); porte 2 calciatori per la rimessa laterale e 2 per batterie le punizioni. Il tutto in ottimissime condizioni a L. 100.000 - Via Val d'Aosta 24 o Via DI Sacco Pastore 15 - 00141 Roma - 06/891743 (orario negozio 8-30 a 13,30; 17-30 a 19.00)

VENDO **Lock'n'chase** o Denon Attak a meno di L. 40.000 in buone condizioni offerte scambio con Barkgammon (intel.) più L. 10.000 la cassetta Demon Attack deve essere per sistema intellevision solo zona di provincia di Livorno, Grosseto - via Luigi Capuana n. 7 - Piombino (Li) Chiedere di Marco Greco - tel. 0565/38272 - (ore pasti preferibilmente 14 e 20)

VENDO per VCS 20 molti programmi su cassetta anche in L.M. espanso. (Scramble, Frogger, Amok, Blitz, Meteors e altri 200 Ca) a prezzi incredibili - Antonio Liuni - Parco dei Principi 50 - 70010 Casa Massima (Bari) - tel. 080/1671708 Antonio (ore 18 alle 22)

VENDO **VCS Atari** con Joystick, 2 padle, Demon Attak, Combat Raidens of the Lost Ark - Valore nuovo L. 487.000 a L. 300.000 - Piccinini Massimiliano - Via F. Filzi 2 - 42100 R.E. tel. 0522/73220 - (ore pomeriggio)

VENDO **VCS Atari**, nuovissimo in perfette condizioni, garanzia in bianco, ancora da compilare e da spedire, con 2 Jostics, 2 Paddles, trasformatore base e 2 cassette Combat e Vanguard, a L. 260.000, o sola la base L. 200.000, òppure cambio con base intellevision con 1 o 2 cossette - Torre Vincenzo - via Vittorio Veneto 69b - tel. 0322/46116 (qualunque orario)

VENDO/cambio **Atari VCS**, ancora in garanzia con 5 cassette tra cui Ms Pac Man, River Raid, Laser Blast, Star Voyager, Combat, con Sinclair ZX Spectrum o Commodore C 64; o vendo a lire 360.000 - tel. 0733/74023 (dalle ore 13,45 alle 18,15)

VENDO **Base Atari** modello CX 2600 in ottimo stato e imballo con 5 cassette: combat, night Driver, Phoemix, centipede, Defender L. 550.000 trattabili - Via Leomero 26 - Spinazzi Marco - tel. 02/5692798 (ore pasti)

VENDO **VCS Atari** 2600 completo di imballaggiogaranzia - Jostik - Alimentatore + 3 cassette; Kangaroo - Jungle hunt e Pac-Man 3 mesi di vita!!! L. 300.00 (listino 540.000) Affarone!!! Oppure vendo solo la consolle a L. 190.000 (al I che telefona la dò a L. 280.000 mangifesta Massimiliano - via Max Valier 12 (Parcimes) BZ - tel. 0473/97044 (ore 19,30 alle 22.00)

ETHOS

Quando Commodore dice "sistema"...

commodore

Conserva queste pagine.

...è un vero
per il gioco, lo stu

Scegli qui il regalo intelligente per le vacanze.



FLOPPY DISK
Ti consente di sfruttare la potenza e la potenzialità del VIC 20 o del Commodore 64. Rende veloce ed efficiente la memorizzazione e il recupero dei dati e dei programmi. Immagazzina sino a 170.000 caratteri per ogni singolo disco. L. 630.000 + IVA.

STAMPANTE
Ora tutti i tuoi programmi oltre che leggerli sul video li puoi mettere su carta (e puoi anche stamparli a colori) puoi inviare lettere d'affari, fare corrispondenza in generale, inviti, libri, e realizzare programmi di word processing. L. 515.000 + IVA.

VIC 20 COMPUTER
Ecco alcune notizie sul tuo prossimo amico. 5 Kbytes espandibili a 32, 24 colori in tastiera per una infinità di combinazioni cromatiche. Note musicali. Collegabile al registratore, al floppy disk, al plotter e alla stampante. Collegabile, tramite Modem, alle normali linee telefoniche. Il più venduto nel mondo. L. 199.000 + IVA.

NOVITÀ

PLOTTER/STAMPANTE A COLORI
Per scatenare tutta la potenza del tuo sistema (gira pagina).

sistema
dio, la professione.

ETHOS



MONITOR A COLORI
Per il tuo computer, un monitor professionale ad alta risoluzione con schermo da 14'' e audio incorporato (Commodore produce anche monitor monocromatici a fosfori verdi da 12''). L. 690.000 + IVA.

REGISTRATORE DEDICATO
È questo il primo degli accessori del tuo computer. Serve per memorizzare dati e programmi che realizzerai su normali cassette magnetiche o per inserire programmi già pronti. Si collega direttamente con il VIC 20 (o con Commodore 64). L. 120.000 + IVA.

COMMODORE 64
64K di memoria incorporata. 16 colori in tastiera. Alta risoluzione grafica. Effetti tridimensionali. Sintetizzatore sonoro professionale. Capacità di un secondo processore. Completa gamma di periferiche e interfacce. Si collega con qualsiasi televisore o monitor professionale. L. 625.000 + IVA.

commodore COMPUTER

Oggi scatena la pot
con il nuovo plotter



Si collega direttamente al VIC 20 o al Commodore 64.

enza del tuo sistema /stampante a colori.

ETHOS

Una matita in mano al tuo computer! Il plotter/stampante 1520 disegna a colori tutte le figure che vuoi. Traccia con assoluta precisione grafici, schemi tecnici di architettura e ingegneria, planimetrie ecc. È una vera stampante con tanti caratteri in diversi formati.



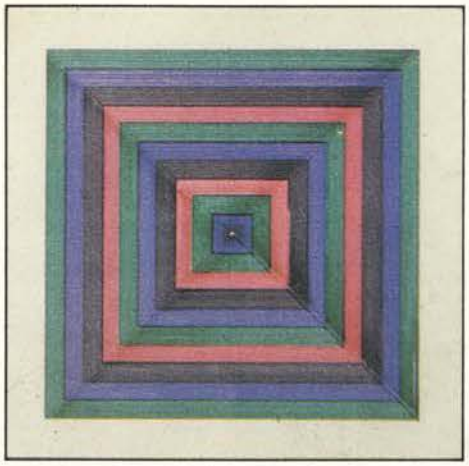
Disegna e scrive sui due assi. È compatto, leggero, affidabile, dal funzionamento silenzioso. È firmato Commodore.

commodore COMPUTER

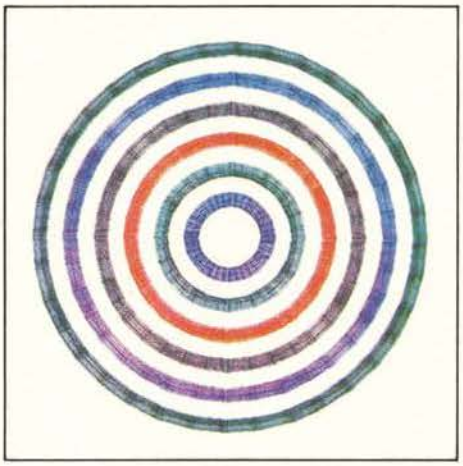
Nuovo plotter/stampa

Ora che ce l'hai,

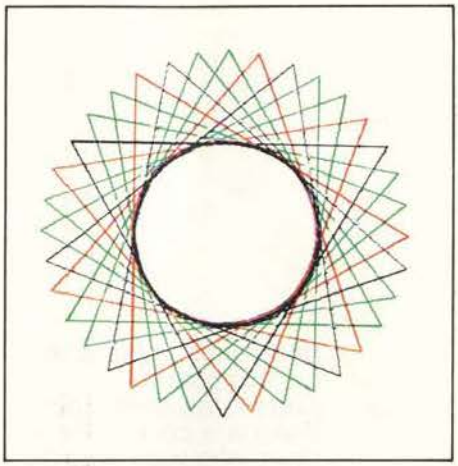
scrivi, disegni, fai i gra



Quadrati concentrici.



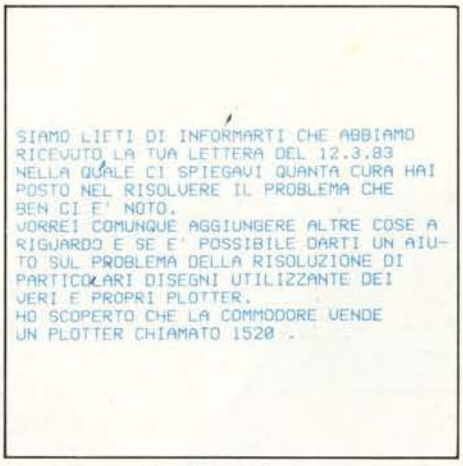
Cerchi concentrici.



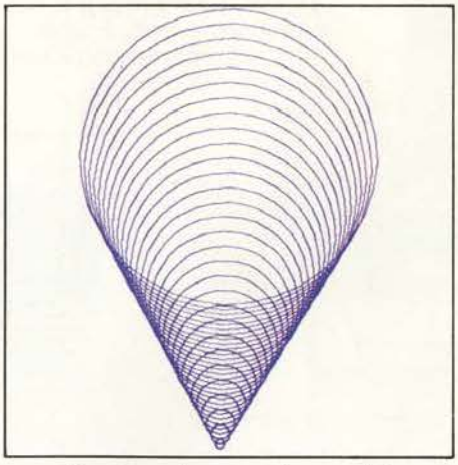
Triangoli rotanti.



Caratteri di diverso formato.



Corrispondenza.



Un cono formato da cerchi.

Nuovo! Dalla Commodore. È arrivato il primo plotter/ stampante che puoi collegare direttamente al tuo VIC 20, o al Commodore 64.

Provalo, e scatena tutta la potenza del tuo computer... guarda quante cose sa fare.

Disegna a 4 colori, figure anche complesse; e sa tracciare disegni molto grandi, di 30-40 cm. Fa i grafici.

Ha una grafica da plotter estremamente accurata con una altissima risoluzione (di 0,2 mm) perché usa 4 pennini che stampano formando una linea continua.

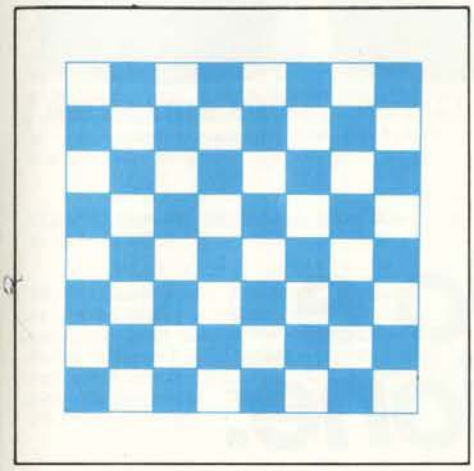
È una vera stampante! Stampa i normali caratteri in quattro differenti misure automaticamente.

Con opportuni comandi sul computer, stabilisce le dimensioni dei caratteri, le maiuscole o le minuscole.

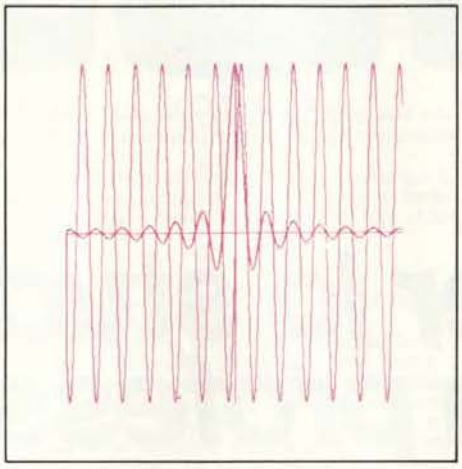
Ma non solo. Può stampare sia in orizzontale - fino a un massimo di 80 caratteri per riga - che in verticale, usando

ETHOS

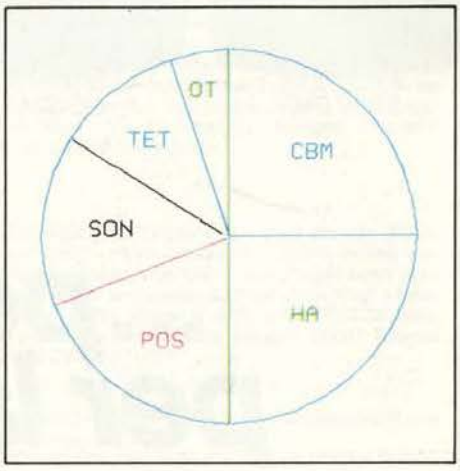
nte 1520 Commodore
guarda che ci fai.
fici, stampi a 4 colori.



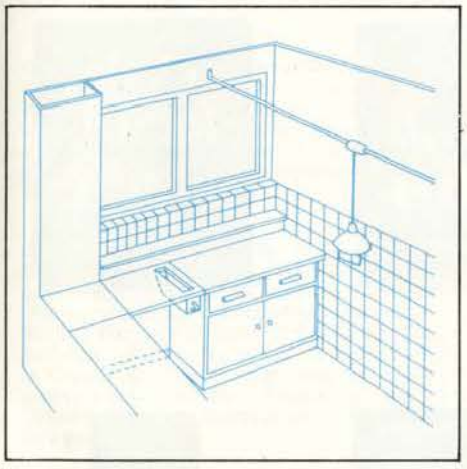
Una scacchiera.



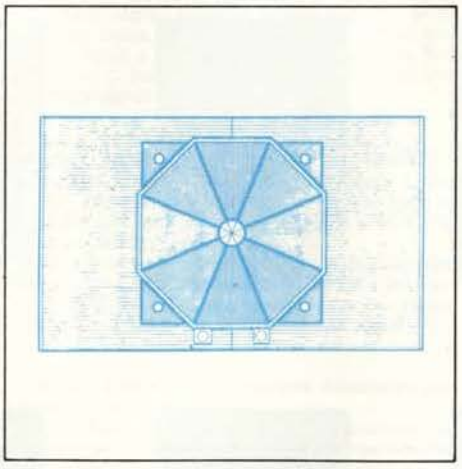
Funzioni.



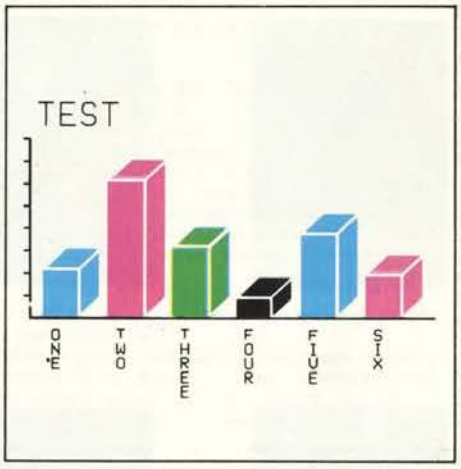
Grafici a colori.



Progetti d'ambiente.



Piante, planimetrie, schemi tecnici.



Istogrammi.

l'altezza della carta!
Così potrai scrivere testi di qualsiasi "giustezza" tipografica. È facile da usare: è sufficiente un po' di familiarità con il linguaggio BASIC e con i princìpi della programmazione; e potrai scrivere tu stesso i programmi per il tuo plotter.

E poi confronta il prezzo: il concorrente più vicino costa almeno tre volte tanto... e il nuovo plotter Commodore è anche più compatto e più leggero.
Non c'è miglior regalo che puoi fare al tuo sistema.
Commodore Italiana S.p.A. Tel. (02) 618321.

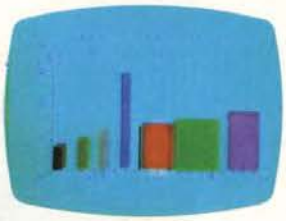
commodore COMPUTER

E scegli tra cento e cento programmi per il gioco...

Dal favoloso catalogo di giochi e programmi del VIC 20:



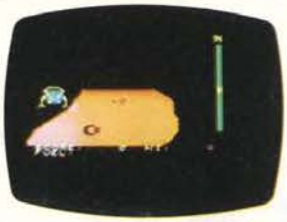
SPECTRE



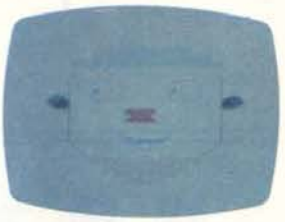
VIC STAT



MATEMATICO/ SCIENTIFICO



JUPITER LANDER



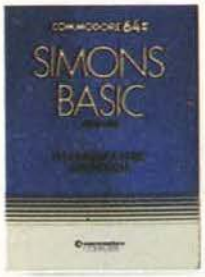
HOME BABY SITTER

...per lo studio e per la professione.

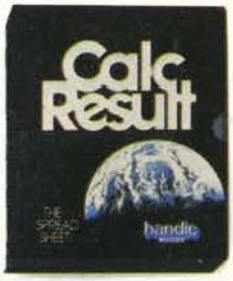
Dal vastissimo repertorio di programmi per il Commodore 64:













Facile registrazione dati.



Punta un dito e Commodore fa.



Per creare tutti i testi che vuoi (con manuale).



Direttamente dalle sale-giochi.



Calcio spettacolo.

commodore COMPUTER

Commodore Italiana S.p.A. - Tel. (02) 618321

COMPRO **Cartucce Coleco Vision** a metà prezzo di listino o trattabili.
VENDO Cartuccia Coleco per colecovision - Smurf Puffi a L. 70.000 prezzo di listino L. 92.000. Vendo anche uno schiacciapensieri (All'arembaggio) a L. 40.000 (ha solo una settimana) Giorgis Silvio - Via O. Moreno, 39 - 12038 - Savigliano - Tel. 0172/32245 (tutti i pomeriggi non il venerdi)

COMPRO **Cambio le cassette Horse Racing** e Basketball complete di istruzioni e schede (ottime) con la cassetta Burger time.
VENDO Cartucce intellivision Horse Racing e Basketball in ottimo stato e complete di istruzioni e schede a L. 50.000. Marini Andrea - Via XX Settembre, 74 - 06100 - Perugia - Tel. 075/26110 (ore 14-15/19,30-21)

COMPRO **Modulo Intellivoice** a L. 100.000 devo provarlo Intellevision solo zona Imperia
VENDO Poker e Blak, Jack - Roulett rispettivamente a: 30.000 e 25.000. Sono in buonissimo stato. Solo zona di Imperia Intellevision - Filippo - Via Caboto, 10 - San Lorenzo al mare (Im) - Tel. 91157 (dalle 19 alle 21 o dalle 13 alle 14)

COMPRO **Cassetta intellivision Nova Blast** (Imagick) L. 30.000

VENDO Cassette Atari Adevnture - Dodge'em - Maze Craze - Warlords - Night Driver - L. 15.000 cad. purtroppo senza scatola ma con istruzioni. Golf - Human Cannon Ball - Combat - Casino - L. 10.000 cad. senza scatola ma con istruzioni. Massimo Filippini - Via Canova, 41 - Treviso - Tel. 0422/41242 (ore 2-5 pm/8-9,30 serali)

VENDO/CAMBIO **programmi giocosi** per Vic - 20 anche in L.M. espanso a L. 600 l'uno. Richiedere listini gratuiti. Antonio Liuni - Parco dei Principi, 60 - 70010 - Casamassima - Bari - Tel. 080/671708)

COMPRO **Videogioco Atari vcs 2600 a L. 100.000.**
VENDO Videogioco Fairchild + 10 cassette a L. 200.000. Vendo V.G. Microsurgeon con Dracula o Saeercrafer o Atlantis (in buone condizioni) Star Strike con Stark-Shark o Advanced Dungeons & Dragons - Gianclaudio Roni - Via Montatore, 38 - 00139 - Roma - Tel. 06/8125377 (ore 14-20)

COMPRO **Cambio Atari 2600** (completo di 6 cartuccie: Combat Soccer Basketball Volley Ball missile command River Raid) con compiuter ZX Spectrum (completo di cassetta dimostrativa e manuale)
VENDO Atari 2600 completo di 6 cartuccie: Combat Basketball - Soccer - Volley Ball - River Raid - Missile Command - tutto in ottimo stato per L. 240.000 (valore attuale L. 476.000) - Pasquali Gianluigi - Via Gramsci, 214 - Castelmaggiore (Bo) - Tel. 051/711472 (ore pasti)

CAMBIO **Le cassette sotto indicate** con prodotti compatibili intellivision dell'Imagic, Colevision, Parker, o con pitfall Activision.
VENDO Cassette Mattel intellivision - Utopia, Vectron - Space Battle - Space Armada - night stalker - Tron 1 - Tron 2 - Space Hawk - Advanced Dongeons and Dragons, Auto Racing - Triple Action - Tennis - Soccers - Star Trek - ed eltre - a prezzo da concordare. Viale della Vittoria, 152 - Terracina (Latina) - Tel. 04019/724915 (ore pasti)

VENDO O SCAMBIO **Cartucce Imagic** per Intellivision: Dracula (L. 55.000) - Beauty and the Beast - Atlantis - Demon Attack)l. à*.»»» - Mattel: Tron-Maze a Tron (L. 35.000). Luca Chittaro - V. Dante, 25 - 33090 - Cavasso Nuovo (Pordenone) Tel. 0427/77074 (sabato-domenica ore pasti)

SCAMBIO O VENDO **programmi vari per CBM 64**
VENDO inoltre videogioco Saba con 7 cartuccie e cartuccie per Atari VCS - titoli: Adventure - Night Driver - Brearout - Demons to diamonds - Hounted House - Maze - Craze - Outlan. Prezzi trattabili. Igor Varnero - Via Torricelli, 48 - 10129 - Torino - Tel. 011/594691 (ore 13,30-15,00/19-21)

COMPRO **Chess** per intellivision a L. 40.000 non trattabili.
VENDO Soistic per intellivision, un mese di vita a L. 29.000 trattabili. Preferisco con ragazzi di Roma.
VENDO le seguenti cassette per intellivision: Microsurgeon a L. 65.000 - Math Fun a L. 20.000 - Frogbog a L. 35.000 - Dracula (Imagic) a L. 70.000 - Ice Trek (Imagic) a L. 65.000 - Donkey Kong (Coleco) a L. 80.000 - Triple Action a L. 35.000, Astro Smash a L. 45.000 - Space hawk a L. 45.000 - Skiing a L. 45.000 - Sharp Shot a L. 25.000 - Lock'n' Chase a L. 55.000. Tutte in ottime condizioni con schede tastiera hanno sei mesi di vita, oppure cambio una Imagic con Chess intellivision. Catufa Marco - Via Danilo Stiepovich, 180 - Ostia Lido - Roma - Tel. 06/5699041 (ore 19,30-20,30/13,30-14,30)

COMPRO **Quick Stick Imagic** per Mattel usati a L. 20.000 o ne scambio 1 con la cassetta intellivision pokere blackjack
VENDO Cassette Intellivision Poker e Blaskjack a L. 10.000 e Triple action a L. 23.000 entrambi contrattabili. Poco usate. Roma - Tel. 06/8123684 (ore 17,30-20,30)

COMPRO **Comodore 64** con registratore oppure scambio intellivision con comodore 64
VENDO Intellivision con 16 cassette: Armor Battle - Advanced Dungeors - Dangeors - Auto Racing - Buager Time - Frog Bog - Lock'n Chase - NIght Stalker - Snafu - Soccer - Shark Shark - Tron Maze e Tron - Utopia - Poker Pitfall - Atlantis Mission X - (Prezzo listino 1.366.000) vendo a 770.000. Via Vetulogna, 1 - Bologna - Tel. 051/547547 (ore pasti (escluso sabato e domenica)

VENDO/SCAMBIO **Cassette Intellivision Star** Stike & Armor Battle, prezzo da definire, o cambio con Demon Attak, o Atlantis o altre cassette. Genta Stefano, C.so G. Matteotti, 110 - Castel S. Giovanni (Pc) Tel. 0523/842312 (ore pasti)

COMPRO VCS **Pitfall** (Activision a L. 30-35.000 - Adventure L. 25-30.000 - VCS Star Riders L. 20-25.000 - Phoenix VCS L. 30-35.000 - Donkey Kong L. 30-35.000 Breakont L. 15-20.000 Pac Man L. 25-30.000 Riddle of the Spinx Imagic L. 20-25.000
VENDO Cassette sempre per il VC8 2699 Atari: Slot Racer L. 15-20.000 Combat L. 15-20.000 Air Sea Battle L. 15-20.000. Andrea Dessalvi - Via del Parco, 10/2 - Recco (Ge) - Tel. 0185/76742 (ore pasti)

COMPRO **Cartucce** perfettamente funzionanti per consolle Colecovision.
VENDO base Intellivision con garanzia ancora da spedire con 8 cartucce: poker - skiing - space buttle star strike - frog bog - night stalker - beauty e best e ataltnis dell'Imagic (listino L. 852.000) vendo a 480.000 oppure cambio con commodore c-64 o Spectrum 48. Massimo Fresia - Tel. 019/803316 (ore pasti)

VENDO/O CAMBIO **Base 67000 Philips** (mousing cat compresa) con qualunque altra base (intellevision o Atari) o vendo a offerta libera. Cerri Filippo - Via Giacobbi, 59 - Pittolo (Pc) - Tel. 0523/380351 (ore pasti)

VENDO/CAMBIO **Space Invaders** - Pac Man - Adventure - Vanguard - Superman - Combat (Atari); prezzo da concordare. Via Rossetti, 6 Avigliana (To) - Tel. 011/938029 (ore 13-15/18/21)

COMPRO **Software** per commodore 64 (giochi)
VENDO Software su cassetta e disco per CBM 64: Lander - Motornania a L. 5.000; Calcio e Gridder a 6.000 Tel. 06/8123582 (ORE PASTI(

VENDO **SCAMBIO/COMPRO** Programmi per VIC 20 inespanso. Vendo in listato e su cassetta tra cui battaglia navale, ferroviere - Frogger. Liste gratis a chi invia le sue per acquisti L. 300 per lista. Buzzavo Leonardo - V.le Cairoli, 111/B - 31100 Treviso - Tel. 0422/260808 (preferibilmente ore pasti)

COMPRO X CVS 2600 le seguenti cassette a L. 30.000 trattabili: Spider Man (Parker) - Ritorno dello Jedy - Endoro Fathom e Jedi Arena
VENDO Video gioco Atari VCS 2600 con le cassette: Centipede - Indy 500 - Starmaster Defender - Atalntis - Super Brekant Freeway - Yars Revenge - Combat Night Driver a L. 300.000 e inoltre vendo: Megamania - Dodge'em e Laser Blast 50%. Claudio - Via Giovanni Verrazzano, 22 - Tel. 02/2563153 (ore pasti)

COMPRO **Cassetta Atlantis (Imagic)** per intellivision.
VENDO Cassette intellivision Frog Bog L. 35.000 - Advenced D. L. 40.000 Soccer L. 35.000 STAR Strike L. 30.000 o cambio con Lock'n chase e altre. Manaresi Fabio - Via Albornoz, 11 - Bologna - Tel. 051/47911 (ore 12-14,30/19-21)

VENDO/SCAMBIO giochi di società roulette, domenica sprint - risiko - manager - guerre stellari, monopoli - cluedo, texwiller + Schiacciapensieri ripopere tutte in buonissimo stato per base Atari o Intellevision o V20 oppure li vendo a 20.000/25.000 l'uno. Arbizzani Andrea - Emilia Levante 194115 Bologna 40139 Tel. 051/348978

COMPRO **Cambio il malloppo sottoindicato con computer...**
VENDO base intellivision + Soccer - Tennis Poker - Roulet Back Gammon - Lokn Case - Night Stack Auto Rancing Tron Disc Star Strike Astrosmash Beautybest - Dragon Fire + copia Joystik 550.000 trattabili. Solo in Emilia. Franco - Tel. 059/771757 (ore pasti + sabato o domenica matt.)

COMPRO **Cassette Atari 2600** oppure Atari novenali non inferiori al 1981 e compatibili anch'esse non inferiori al 1981 a prezzi accessibili a seconda dell'età e del prezzo di listino.
VENDO Cassette space Invades e Havuted House Atari, a L. 40.000 cad. trattabili oppure cambio con 1 o 2 cassette Atari o compatibili a seconda del valore di listino. Via G. Quarenghi, 44 - 24100 Bergamo - Tel. 035/241388 (ore pasti e dopo)

COMPRO **solo su cassette programmi e giochi per il commodore 64.**
VENDO per il commodore 64 programmi su nastrocassetta fra cui Bioritmi - Othello - Invaders. Federico Bersano Begey - P. Carlo Felice, 80 - 10121 - Torino - Tel. 011/551521 (Dalle 18 in poi)

COMPRO **Utopia** solo se in buone condizioni e completa di regole max 30.000 sea battle (con gli stessi requisiti) max 25.000
VENDO Armon battle e Pitfall - Arman bottle L. 30.000 - Pitfall 40.000-45.000 oppure li cambierei con Utopia o Sea bottle. Via Muratori, 31 - Livorno - Tel. 0586/503849 (dalle ore 20,30 in poi)

COMPRO **Programmi per Commodore Vic 20** solo su nastro magnetico, preferibilmente programmi-gioco
VENDO Schiacciapensieri - Polistil - La grande fuga - solo un anno di vita, prezzo L. 40.000 trattabili, in ottimo stato e completo di pile nuove. Antonio Iandolo - Via Sassari, 61 - 07046 Portotorres (Ss)

COMPRO **numeri 1-8** video giochi a lire 1.000 l'uno anche un po' rovinati.
VENDO/CAMBIO urgentemente Video Giochi lem 2.000 con gioco Pac-Mam. P.za Irnerio, 67 - Roma - Tel. 06/623255 (dalle 8,30 alle 21,30)

VENDO **videogiochi Atari VCS** in buone condizioni, completo di 2 coppie di pulsanti e 3 cassette: Combat, Space Invaders e Pele's Soccer a L. 200.000 - nome Ceccarelli Fabrizio - via Empoli 131, - 47025 - Cesena (Fo) - tel. 0547/331656

VENDO **VCS 2600 CX** con 6 cartucce: Casino, Combat, Circus, Atari, Breakout, Championship Soccer e Atlantis (Imagic) completo di 2 Paddles a 330.000. Inoltre vendo (sempre per Atari) Air-Sea-Battle-Trick Shot (20.000 cad), Yars Revenge - Star Raiders (30.000 cad), è tutankame (50.000) (possibilmente Milano e dintorni) - chiedere di Guido - Via Toselli - Bresso (Mi) - tel. 02/6142627 - (ore 19,30-21,30)

VENDO **Base Hanimex HGM** 2650 con 10 cartucce tra cui: Hobo, Space Raiders, Bowling, Brain Quiz, Missile War ecc. Il tutto nuovissimo, (3 mesi di vita) valore reale L. 700.000, vendo a L. 360.000 - Porta Fabio V.F. Corridoni 59 - 20050 - S. Damiano (Mi) - tel. 039/830195 (ore serali)

VENDO **Space Armada**, intellevision dieci giorni di vita, più un game and Watch intendo, parachute, in ottime condizioni, il tutto a L. 70.000 altrimenti separati rispettivamente a L. 40.000 e L. 40.000 - via Panizza n. 11 - Milano - chiedere di Stefano - tel. 02/4697416 (ore 13,30 alle 17,30)

VENDO **VideoPac G 7000** Philip usato pochissimo corredato di 12 cassette N. 1 - 3 - 4 - 6 - 8 - 12 - 16 - 22 - 27 - 38 - 39 (co'prendente Pac-Man) a L. 600.000 trattabili - chiedere di Andrea Vianello - via delle Regioni n. 16 - Venezia Chirignago - Tel. 041/913735 (tutti i giorni ore pasti)

VENDO **Intellevision Aneora** in garanzia + 8 cassette tra cui Nova Blast e Beauty & Beast (Imagic) a L. 600.000 trattabili (valore L. 850.000) - tel. 0881/33401

VENDO **Causa Acquisto VIC 20** Consolle intellevision dell'agosto 83 + 5 cartucce Mattel ed Imagic + microfono professionale Toshiba nuovo in regalo: tutto a L. 360.000 trattabili, preferibilmente se possibile scambio con Spectrum. - Tanci Stefano - Via Torricelli 7 - 52100 Arezzo - tel. 0575/33714 - (ore serali chidere Stadano)

VENDO **Base Intellevision** Mattel, ottimo stato con garanzia e imballaggio originale + 3 cassette: Poker, Tron 2, Basket a L. 380.000 - Massimo Cerrato - Via Monte Rainero, 37 - Asti - tel. 0141/52227 - (dopo le ore 20)

VENDO **X Atari** Cartuccia "Pitfall" a L. 60.000 anche trattabili - Via del Pellegrino 8 - Firenze - Tel. 055/485612 (ore 2,30-3,30)

VENDO **Soccer**, Basketball (Int) Ice Trek Imagic, L. 207.000 listino, vendo tutto. Cartuccia Intellevision, e Imagic 1) a L. 153.000 - chiedere di matteo - tel. 02/2141415 (ore serali)

VENDO **4 Cassette** per sistema Intellevision acquistate luglio '83 - ottime condizioni (Basketball, auto racing, sea Battle, Tropical Trouble) a L. 100.000, oppure singolarmente L. 45.000 tropical trouble L. 20.000 le altre - Franco Verga - Mariano Comense (Como) - tel. 031/746654 (ore pasti)

VENDO **Videpac Philip** con 5 cassette (Baseball, corse formula 1, Biliardo, Battaglie spaziali , Cowboys) L. 230.000, trattabili. Possibilmente Sicilia e Calabria - La Rosa Fabrizio - Via Chiesa dei marinai 15.448 n. 12 Messina (Me) - tel. 090/40637 - (ore 14-16)

VENDO **98 gialli** dei ragazzi Mondadori tra cui 19 numeri dei primi 30 compresi il numero 1, il 2, il 3, il 5, il 6. Prezzo 100.000 lire trattabili - TEL. 051/852068 (lunedì, mercoledì, venerdì ore 14-14,30)

VENDO **Console Atari 2600** più cassette: Air Sea Battle, Combat, Indy 500 a Space Invaders tutto a L. 370.000 - Riccardo Trifoni - via Donizetti 5 - Napoli - tel. 081/249882 (ore pasti)

VENDO **Console Intellevision** completa di 4 cassette a L. 370.000 trattabili - Antonio Esposito - via Galefati 249 - 70122 Bari - tel. 080/239693

VENDO **Videogioco Philps** G 7000, come nuovo, con garanzia + 6 cassette (18 - 33 - 34 - 37 - 43 - 44 -) tutto a L. 300.000 - via Portuense, 761 Roma - TEL. 06/5237704 - (ore 15,30-21)

VENDO **VCS Atari 2600** ottime condizioni + combatte Space Invaders L. 200.000 - Via Tarquinio Prisco 67 - chiedre di Paolo - tel. 784960 - (ore serali)

VENDO **I seguenti Activision e Imagic** per Atari VCS 2600: Pitfall (L. 40.000) Freeway (L. 30.000) Sky Jinsk (L. 30.000) Sea Quest (L. 40.000) Dragonfire (L. 30.000) tutti a L. 150.000 + Space Invaders in omeggio. La consolle a L. 100.000 - Via Lazzaro papi 22 - 20135 - Milano - tel. 02/5451422 - (qualsiasi ora)

VENDO **Night Driver** - Atari - per sole lire 24000 con confezione e istruzioni in ottime condizioni - Via Putti 26 - Bologna - tel. 051/333424 - (ore pasti)

VENDO **Atari VCS** + 9 cassette + Supercharger a L. 500.000 - Cinisello B. (Mi) via Guardi n. 50 - tel. 02/6170351 - (ore pasti)

VENDO **Videogioco** della Philips "Odissey 2100" usato pochissimo, ancora in ottimo stato sei tipi di gioco con innumerevoli varianti il tutto a L. 80 K trattabili. - Orlandini Andrea - via Sigeri 11 - 20135 - Milano - Tel. 02/571035 - (ore pasti 14,15-19,20)

CEDO **Atari** + 5 cassette: Pelé Soccer, Doge'm, combat, volley ball, space invaders a L. 260.000. Tel. 080/211443 ore pasti o scrivere a Giuseppe Prencipe - Via de Rossi, 57 - 70121 Bari

CERCO **possessore texas TI99** per scambi programmi basic - Via Giannetto Valli n. 95 - Roma - Tel. 06/5262521 (ore pasti)

CERCO **Consolle intellivision o colevision** in buono stato; in cambio cedo: TV Game color elettronico 10 giochi - nuovissimo, con scatola d'imballaggio. Una cassetta Atari VCS space invaders, più una scatola completa subbutteo con campo, 2 squadre due palloni 2 porte e catologo (iuve mancest) più 5 squadre subbutteo: Italia, cosmos, bayern, liverpool tc., più uno slittino, un flipper, un biliardino in buono stato, più 4 giochi in scatola (hulk, safari, splash, astronauta), più parecchie cassette musicali (phisical, arthur's time, gost in the machine), più 4 manuali, più grande libro delle carte, più album con francobolli, più un portacassette musicali, più poster adesivi, più 20.000 L. in contanti, più 150 giornaletti di tutti i tipi in omaggio. Giannini Alessandro - Via Traversa Valdichiana traversa ovest 227 - Torrita di Siena - Tel. 0577/65321 - (DALLE 16 ALLE 18).

CEDO nuovo causa bisogno **VCS Atari CX 2600** 6 mesi più 2 joisticks più 2 paddle più trasformatori più 9 cassette: berzerk, combat, hounted, house, adventury scacchi, back gammon, space invaders, defender, starmaster, a L. 800.000 trattabili. Pietro Verri - Via Banchette 18/10 - Pino Torinese (TO) - Tel. 011/842576 (ore pasti).

CERCO possessori di **Spectrum** 2 X 81 e 2 X 80 per fondare Sinclair Club in Pavia e provincia; cambio programmi per spectrum. Via San Giovannino 5 - 27100 Pavia - Tel. 0382/38179 (dopo ore 13).

OFFRO **Dracula (imagic)** come nuova in cambio di ice trek o nova blast o piffal o donkey kong (per mattel) in buono stato. Cambio space hawk (1 mese di vita) con burger time o mission X . Bertino Marcello - Alba (CN) - C.so Langhe 24 - Tel. 0173/33698 (ore pasti).

CERCO istruzioni in italiano per programmi **ZX Spectrum** di utilità rimborso le fotocopie. Di Cristofaro Giandomenico - Via Colle Pretara 33 - Tel. 0862/65381 (dopo le ore 20,00).

CAMBIO **cassette per VCS Atari 2600 Pitfall,** Cosmic Ark, Pac Man, Combat con quattro delle seguenti cassette: Donkey Kong (Coleco per Atari VCS); Keistone Kapers, (Activision); Video chess, (Atari); Phoenix, (Atari); Pole Position, (Atari); Q Bert (Parker); Popaye (Parker); Spiderman (Parker); Gran Prix (Activision); Skiing, (Activision). (Solo zona Palermo). Mezzatesta Roberto - Tel. 521496. (dalle 19 alle 21 oppure il sabato dalle 9 alle 14).

POSSIEDO gioco elettronico **Arrufacervelli** della mattel elettronix (8 giochi diversi di impegno) (listino 89.000) lo scambio con cassetta philips caccia al dragone o il piccone magico. Oppure una cassetta imagic compatibilità philips demon attack, solo zono Como Lecco. Tel. 039/956218 - STEFANO - (dalle 3 alle 7 tutti i giorni).

CAMBIO cassetta **Star Voyager (Imagic)** con laser Blast (activision), cosmic ark (activision) o con altre imagic o activision, inoltre cambio cassetta asteroid (atari), con phoenix, defender, vanguard, centipede, missile command, (tutte compatibili atari) compro anche cassette a metà prezzo. Tel. 07331/74023 - (13,45 - 15,15 - 19,00 - 21,30).

CAMBIO cassetta **Star Voyager (Imagic)** con Laser Blast (Activision), Cosmic Ark (Imagic), River Raid (Activision) o con altre imagic o Activision; inoltre cambio cassetta Asteroids (Atari), con Phoenix, Defender, Vanguard, Centipede, Missile Command (tutte Atari). Tel. 0733/74023 - (dalle 13,45 alle 15,15 o dalle 19,00 alle 21,30).

CAMBIO **Pitfall** con Tutankham (parker); Tron Maze a Tron con Venture (coleco); tennis e space armada con burger time (intellevision) tutti in ottime condizioni e compatibili intellevision. Sandro Sebastianis - Varese - Tel. 0332/288565 (ore serali).

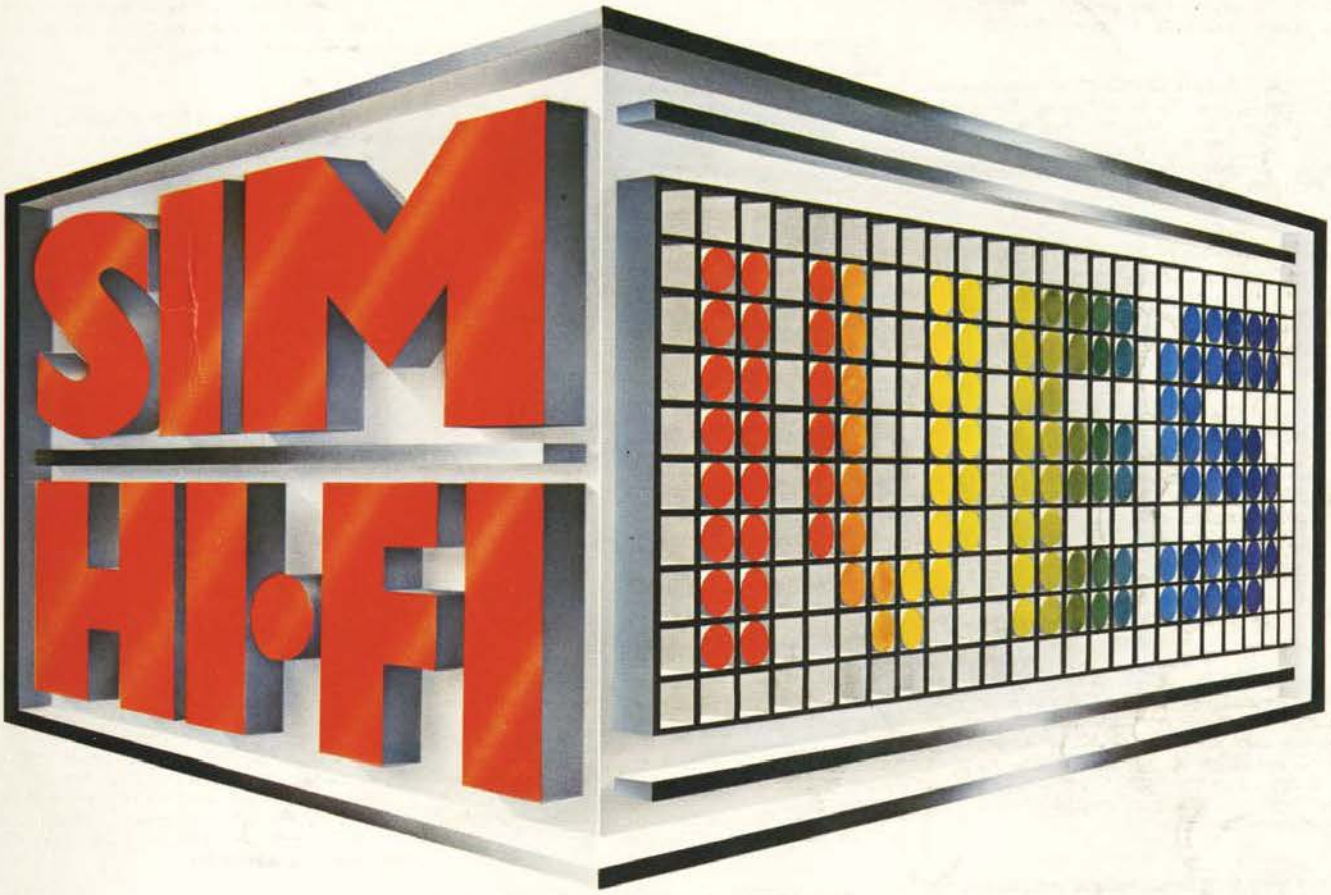
CAMBIO cassetta per **Videopac computer G 7000 Philips** N. 5 con uno dei seguenti numeri: 1, 2, 3, 4, 9, 11, 12, 14, 16, 17, 18, 19, 21, 26, 27, 28, 29, 30, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43. Via Dante 91 - San Cesario di Lecce - Tel.0832/631329 (dalle 16,30 alle 20,00).

CAMBIO **ccassette** poker e blackjack; sea battle e snafu, con altre cassette per il sistema intellevision mattel. Antonio Esposito - Via Calefati 249 - 70122 Bari - Tel. 080/239693.

CAMBIO le **cassette** per base intellevision golf, star, strike per una delle seguenti cassette: donkey kong (coleco), dracula (imagic), ice trek (imagic), demon attack (imagic), burger time (mattel) oppure le vendo rispettivamente a L.25.000 e L. 30.000 trattabili. Alex Reverberi - Via A. Massone 14 - Bologna - Tel. 051/307258 (ore pasti).

CAMBIO **Atari VCS 2600** più 7 cassette con l'intellevision completo di 7 cassette se sono meno si può trattare. Via Ovada 29/A - Milano - Tel. 02/8131197 (ore pasti)

6·10 settembre 1984
fiera di milano



18° salone internazionale della musica e high fidelity
international video and consumer electronics show

padiglioni 17-18-19-20-21-23-26-41F-41IR-41SI-41SAVE-42

Segreteria generale SIM-HI-FI-IVES
Via Domenichino 11 - 20149 Milano
Tel. 02/4989984 - 4697519 - 4989116
Telex 313627

SIM HI·FI IVES

Ingressi: Porta Meccanica (P.zza Amendola)
Orario: 9.00 - 18.00
Giornate per il pubblico: 6-7-8-9 settembre
Giornata professionale: 10 settembre
(senza ammissione del pubblico)

Strumenti musicali, P.A. System, Apparecchiature Hi·Fi,
Attrezzature per discoteche, Musica incisa, Broadcasting,
Videosistemi, Televisione, Elettronica di consumo
Videogiochi, Home computers

Promozione Intellivision: a tutto sport!







IL TENNIS. IL CALCIO. A SORPRESA.

Ehi, compra il tuo Intellivision, questo è il momento giusto! Se acquisti Intellivision dal 15 marzo al 31 luglio, avrai in omaggio ben tre cassette con i più giocati e famosi videogiochi sportivi. Una (a sorpresa) è già inclusa nella console, e le altre due (i fantastici "Calcio" e "Tennis"), le avrai gratis direttamente da noi!

È semplicissimo, basta compilare il tagliando di garanzia, far mettere timbro e data di acquisto dal rivenditore e spedire il tutto alla Mattel Electronics.

Forza, non perdere questa eccezionale occasione!

DAL 15-3 AL 31-7-1984



Aut. Min. Conc.

MATTEL ELECTRONICS

INTELLIVISION

Intelligent Television

Attenzione! Questa promozione è valida solo per console Intellivision con certificato di garanzia della Mattel Electronics Italy S.p.A.