

UNA PUBBLICAZIONE DEL
GRUPPO EDITORIALE JACKSON**VIDEO****GIUCHI****16**GIUGNO
1984
L. 3.500LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGAMES E **GIOCOMPUTER**

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

**GIOCHI PER VIC 20,
CBM 64,
SPECTRUM, ZX 81****PER LA PRIMA VOLTA:
TUTTI I LASERGAMES****COLECO POPEYE: UN SUPER
BRACCIO DI FERRO**



I giochi 2 ne paghi



Divertimento doppio per il tuo VIC 20!
Oggi paghi 2 games e ne prendi 4,
scegliendoli nella vasta gamma di giochi
che trovi dal tuo rivenditore Commodore.
Ma affrettati, perché i favolosi giochi del

VIC stanno andando a ruba... e fatti furbo:
porta con te un amico e dividi con lui il
costo delle cartucce; così ne porti via un
mucchio, tutte originali, già pronte per
giocare... e durano un secolo!

del VIC 20 4 ne prendi.*

(...li scegli tu. 4 games al prezzo di 2)

* Validità fino al 30 giugno 1984



Con VIC 20 giocare è un affare.
Per altre informazioni, telefonaci subito:
02-618321.
Commodore Italiana S.p.A.

 **commodore**
COMPUTER

**IN COPERTINA SPACE ACE,
IL SECONDO AFFASCINANTE
LASERGAME DELLA
MAGICOM**



IL POSTO DELLA POSTA 6

CLASSIFICHE DA TUTTO IL MONDO
HIT GAMES 18

BONUS 20

FATTI E NOTIZIE
READY 26

ATTUALITÀ
L'INVASIONE DEGLI ULTRAGIOCHI 39
VIDEOGIOCHI OLIMPICI 74

A CHE GIOCO GIOCHIAMO? PROVATI PER VOI:

POPEYE 53

DONKEY KONG JUNIOR 54

MOON PATROL 56

KILLER BEES 58

QUICK STEP 59

WORD FUN 60

H.E.R.O. 61

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS 63



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

80 **AL BAR I GRANDI A GETTONE** CIRCUS CHARLIE

PSS, PSSSST... TRUCCHI, CURIOSITÀ,
SEGRETI DEI VIDEOGIOCHI
EXCITING SOCCER

88 **I VIDEOCAMPIONI**

QUATTRO CHIACCHIERE CON I GIOCATORI
PIÙ IN GAMBA DEL MESE

90 **GOLD BALL – BONUS N° 16**

94 **GIOCOMPUTER**

UN GIOCO DI PRONTEZZA PER SPECTRUM
ARCADIA PER CBM 64
ZZOOM PER SPECTRUM
RAIDER PER ZX 81
CANNONBALL BLITZ PER VIC 20
CHE QUERED FLAG PER SPECTRUM

104 **IL MERCATO**

GUIDA COMPLETA CON PREZZI
DI VIDEOGIOCHI E DINTORNI

108 **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

GUARDIE E LADRI

Spett. redazione di Videogiochi, sono un nuovo lettore del vostro mensile, che ho trovato molto interessante e completo. Complimenti. Vorrei tuttavia che mi spiegaste alcune cose riguardo uno dei giochi che ritengo più appassionanti, vale a dire Lock'n'chase della Intellelevision Mattel. La vostra Videogara premia un record che mi ha stupito particolarmente: il punteggio è di 60.301.480 punti. Nella cartuccia (con cui ho giocato per ben tre mesi consecutivamente, mattina e pomeriggio, in quanto infortunato e costretto a stare a letto), il punteggio massimo raggiungibile è di 300.000 punti soltanto, dopo di che si azzerà e continua ripartendo da zero.

Vi invito quindi a volermi spiegare come questo punteggio raggiunto dal signor Andrej Spacal sia possibile. Oltretutto il computer, secondo me, è programmato in maniera tale da non poter raggiungere le 8 cifre, in quanto l'ottava cifra (decine di milioni) del contapunti centrale si sovrapporrebbe al contapunti laterale di sinistra. Da qui il mio forte dubbio sulla veridicità del record pubblicato. Una foto dimostrativa sul vostro giornale sarebbe l'ideale, ma mi rendo conto che sarebbe difficile e quindi mi accontento di un vostro attento controllo del gioco e di una esauriente spiegazione. Grazie e a presto.

Claudio Guarino, Palermo

Contro il record di 60.000.000 a Lock'n'chase i nostri lettori sono scesi in campo plebiscitariamente, come mai era successo prima. La realtà è questa: in Lock'n'chase esiste un glitch, cioè un trucchetto che permette di far scorrere vorticosamente in avanti il contatore senza dover muovere un dito, e raggiungere così punteggi inimmaginabili: basta "entrare nel tunnel, premere in alto e, subito dopo, in basso per finire sul bordo destro blu che delimita il campo. Il ladro continuerà a muoversi in basso, per poi uscire

CORRI POSTINO
NON TI FERMARE
CHE VIDEOGIOCHI
NON PUO' ASPETTARE



dallo schermo e ricomparire nella parte alta, mentre il punteggio sale vertiginosamente (fino ad oltre 60.000.000)".

Appena l'abbiamo saputo, avremmo dovuto escludere tutti i punteggi di Lock'n'chase dalla gara, dato che chiunque, conoscendo il glitch, sarebbe stato in grado di raggiungere il massimo punteggio.

Avremmo dovuto quindi eliminare anche il record di Andrej Spacal di Trieste, che ha appunto utilizzato questo trucchetto, ma non l'abbiamo fatto perché è stato proprio lo stesso Andrej a svelarci per primo come ha fatto, quando era ancora recordman e quando nessun nostro sospetto era ancora sorto.

Visto quindi che Andrej non ha voluto fare il furbo, tra l'alternativa di non premiare nessuno e quella di assegnare l'abbonamento ad un lettore che, in fin dei conti, è stato così abile da scoprire per primo un trucco tanto particolare, abbiamo scelto la seconda.

Abbiamo fatto male? A noi non pare proprio.

COMMODORE, COMMODORE

Cara redazione di Videogiochi
Siamo due ragazzi di 14 anni e siamo fedelissimi lettori della vostra stupenda rivista VIDEO GIOCHI.

I nostri nomi: Casati Gabriele e Andrea Priora; dovrete riconoscerci perché questa non è la prima lettera che vi spediamo e non sarà l'ultima. Vi prego pubblicateci ... al più presto, certo lo sappiamo che siete sommersi da una marea di lettere però è una grande soddisfazione

per noi vedere la nostra lettera pubblicata!

1) Quando arriverà la tastiera per il Coleco, che lo trasforma in un computer?

2) Perché non allegate poster a ogni numero (sul N° 2 di V.G. c'era una specie di poster: un pugilatore con scritto a fianco sega 1981, o il presunto pugilatore era un gioco non ancora importato in Italia)?

3) È possibile registrare (riprodurre) le cassette del Super-Charger? Se non è possibile perché?

4) Nel gioco Smurf (CBS) si parla di alcune bacche da mangiare. Ma dove sono?

5) Quando arriveranno le cassette della Parker per i sistemi Mattel e Colecovision?

Esistono cassette per il CBM 64 della Parker?

6) La casa Atari ha intenzione di fare software per il CBM 64?

7) CI PUBBLICHERETE ??????????

Andre Priora - Gabriele Casati

Carissimi Gabriele ed Andrea,

1) La tastiera atta a trasformare la consolle Coleco nell'home computer ADAM è già in commercio. Ad un

il posto de

x Spelt.

REDAZIONE

Via Rosselli

24124

al posto de

Parado

prossimo numero di Videogiochi o di HC una nostra presentazione dell'intero sistema completa ed esauriente.

2) Quando ci sarà offerta ancora l'occasione, pubblicheremo un nuovo poster.

3) Sì, è possibile, ma con qualche piccolo accorgimento (scusaci, non possiamo dirti quale).

4) Abbiamo chiesto a questo proposito informazioni direttamente al grande Puffo, ma non ce le ha saputo dare. Qualcuno di voi sa dove si trovano?

5) Sono già arrivate diverse cartucce Parker per Coleco e Mattel, come già riferiamo su queste stesse pagine. Dopo la stagione estiva avremo anche i primissimi titoli compatibili con il Commodore 64.

6) L'Atarisoft non ha realizzato titoli per il CBM 64; lo ha fatto, invece, per il Vic 20.

7) Sì.

GUERRE STELLARI

Spettabile redazione di "Video Giochi" il mio nome è Federico e sono un ragazzo di 17 anni da poco vostro lettore. Prima di tutto desidero esprimervi i miei più sentiti complimenti per la vostra ottima rivista, che a mio parere è la migliore nel suo settore.

Sono un possessore di una console Intellivision da più di un'anno e vorrei rivolgermi alcune domande che

forse vi saranno già state fatte.

1) Le cartucce di altre marche possono danneggiare la mia console?

2) Sono reperibili in Italia le cartucce: Jedi arena; The empire strikes back; Return of the jedi, della Parker Brothers per l'Intellivision? Se non lo sono, lo saranno mai?

3) Altre console (come per esempio l'Atari) hanno la possibilità di cambiare i joystick per migliorare il controllo del gioco. Dato che nell'Intellivision i comandi sono fissi, ed è quindi impossibile cambiare i comandi con dei joystick, vorrei sapere se esiste in commercio qualche strumento che applicato ai comandi originali consenta di migliorare il controllo sul gioco, e quale è il suo eventuale prezzo.

Spero che possiate rispondere al più presto alle mie domande, dato che specialmente la prima che vi ho posto ha oramai creato un dubbio tanto grande nella mia testa che rischia di farmi letteralmente impazzire da un momento all'altro.

Federico Baldi, Rufina (Firenze)

Alla tua prima domanda non possiamo che rispondere con un titanico NO! Come abbiamo detto altre volte, ma non è male ripetere il concetto, le cartucce delle case indipendenti non possono danneggiare in alcun modo la tua console.

Le prime tre cartucce Parker della serie Star Wars sono tutte già disponibili nel nostro paese. A queste do-

vrebbe aggiungersene quanto prima una quarta, la seconda (assieme a Death Star Battle) dedicata al film "The Return of the Jedi".

La compatibilità Intellivision però, almeno per quanto ci risulta, è stata realizzata soltanto per The Empire Strikes Back. Per il tuo sistema Intellivision, provvisto di comandi a disco saldamente fissati alla console, l'unico sistema di applicare un joystick è quello di sovrapporlo al disco direzionale, come appunto fa il Quik-stik Point Master, un comando speciale per Intellivision già da tempo in commercio in Italia. Qualche nostro lettore ha però scoperto qualche piccolo trucco, più empirico ma altrettanto efficace, per ottenere lo stesso risultato. Prova a leggere la lettera di Marco Boschetto di Torino a questo proposito.

PARKER PER INTELLIVISION

Mi chiamo Mauro e sono un felice possessore di una base Intellivision. Colgo l'occasione per porvi alcune domande:

1) Vorrei chiedervi se uscirà mai la cassetta « Zaxxon » della CBS/Coleco per l'Intellivision.

2) Inoltre gradirei sapere se oltre a Frogger ci sono altre cartucce della Parker compatibili con l'Intellivision. Sicuro di una vostra risposta vi porgo tantissimi fantasaluti... Ciao!

Mauro Bisighini, Corsico (MI)

Una cartuccia di Zaxxon Coleco compatibile con la base della Mattel è già stata realizzata e si trova in vendita da qualche tempo. Bada comunque che in questa versione il gioco perde molto del suo fascino tridimensionale, restando comunque un buon gioco spaziale. Se questo ti basta e non hai giurato fedeltà al buon vecchio Zaxxon a gettone...

In Italia non esiste un distributore ufficiale della Parker, e sono quindi in molti ad acquistare questi giochi all'estero e ad importarli nel nostro paese con le compatibilità più disparate. Per la tua base Intellivision ci risultano comunque essere disponibili, fino a questo momento, ben sei giochi: Popeye, Tutankham, Q+bert, Super Cobra, Frogger e The Empire Strikes Back.

La Parker ha inoltre rinunciato a commercializzare i suoi titoli compatibili con il Videopac Philips, al con-

la posta

Di VIDEO Giochi

n° 12

MILANO

la pasta...



la T Pac mines fra!

trario di ciò che aveva in un primo tempo annunciato. In compenso viene data per imminente la distribuzione nel nostro paese dei primi giochi Parker realizzati per computer, e l'arrivo di novità interessantissime (prima fra tutte, la cartuccia gioco di Gyruss).

CLUB VIDEOGIOCHI LA PALLA

Spett. Rivista VIDEOGIOCHI
Vi scriviamo per informarvi che è nato un nuovo club. Il nostro nome è 'Club Videogiochi LA PALLA', e chiediamo, avendo inserito nell'intestazione del nostro club la parola videogiochi, il patrocinio della vostra Rivista.

Il nostro club conta circa 250 soci, e vorremmo partecipare ai da voi menzionati campionati fra club.

Vorremmo inoltre conoscere quali sono le agevolazioni da voi fatte sull'abbonamento alla vostra rivista agli aderenti del club.

Inseriamo copia della tessera del club.

In attesa di una vostra risposta distinti saluti

CLUB VIDEOGIOCHI LA PALLA
Via Silvio Pellico N° 20
10064 Pinerolo (Torino)

CLUB VIDEOGIOCHI LA PALLA



**TESSERA GRATUITA
NOMINATIVA NON CEDIBILE**

Pubblichiamo il vostro indirizzo per farlo conoscere a tutti i nostri lettori piemontesi (iscrivetevi!)

Complimenti! 250 iscritti sono davvero parecchi. Le nostre agevolazioni consistono in uno sconto sull'abbonamento alla rivista, ma soprattutto nell'appoggio dell'AIVA per tutto quanto riguarda gare, tornei ed altre iniziative o competizioni.

VIDEOATLETI CASALINGHI

Carissima redazione di Videogiochi, ho ricevuto in regalo la cassetta di Burgertime, che mi è piaciuta molto. A questo gioco mi sembra di aver raggiunto un punteggio abbastanza alto, e spero così di figurare fra i vostri record boys. Spero di entrare a far parte della selezione azzurra che andrà a sfidare i colleghi americani.

Conto di figurare nella vostra videogara del prossimo mese sotto la voce Burgertime, anche se l'Italia è la nazione più in gamba (o quasi) per quanto riguarda i videogiochi, e dunque, con tutti questi campioni... mah, speriamo!

Bando alle ciance, passo al problema numero 2: la proposta che giunge dall'AIVA sembra esclusivamente rivolta ai giochi da bar, ed in questo caso io sarei automaticamente escluso. Spero perciò che la competenza di questa associazione si apra anche ai giochi da casa, con base e cartuccia intercambiabile (Intellivision, Atari...).

Spero che mi rispondiate

Alongi Salvatore, Rapallo (Ge)

Il punteggio di Burgertime della nostra videogara ha ormai raggiunto cifre astronomiche, perciò i tuoi 207.750 punti non bastano proprio. Puoi comunque ritentare, se ne sei capace!

Passando all'AIVA, dobbiamo precisare (finora non l'abbiamo mai fatto) che questa associazione non si occupa soltanto di giochi da bar, ma ha competenza anche per quel che riguarda gli home videogames: non dimenticate che l'AIVA cura direttamente le pagine dei concorsi di BONUS, e quindi anche le nostre Videogare mensili.

È vero, l'iniziativa della sfida con i campioni americani riguarda soltanto i videogiochi a gettone, ma questo solo a causa dell'impossibilità di



effettuare un incontro con i campioni casalinghi, che in America... non esistono! Non avrebbe quindi senso fare un eliminatoria nazionale con Atari, Coleco, Intellivision e compagnia bella.

NIENTE FRANCOBOLLI, GRAZIE!

Cara redazione, sono un ragazzo di 14 anni, possiedo un VCS, ma non starò a dirvi che è meglio dell'Intellivision perché sono entrambi due ottimi sistemi, e poi queste rivalità hanno ormai stancato tutti, quindi W Atari e W Intellivision.

Ho comprato la cartuccia Enduro dopo aver letto la vostra recensione. Devo ringraziarvi davvero per aver-

9

bili soltanto le versioni compatibili per Colecovision (proprio da questo mese) e Commodore 64; come puoi renderti conto, non c'è nulla per Intellivision.

Effettivamente, sarebbe un po' difficile farsi un decathlon con il disco direzione, non trovi anche te?

IL CONTE NON AMA LA LUCE

Carissima Redazione di Videogiochi, questa è la terza lettera che vi scrivo, ma comprendo se le altre volte non mi avete risposto perché capisco che il numero di lettere che vi arrivano è enorme.

Posseggo il gioco Dracula e molto spesso succede un fatto strano. Appena giunge l'alba (ore 5:00 livello easy) finisce la partita anche se si ha a disposizione una grande scorta di sangue. È normale? È normale inoltre che nelle finestre escano le cifre A.S.?

Andrea De Luca, Napoli

Caro Andrea, devi sapere che il più mortale antagonista di un vampiro è la luce del sole. L'effetto sul suo organismo, in questo senso almeno si esprime la letteratura sull'argomento, è quello di provocare una rapida ed inarrestabile coagulazione del sangue che produce una repentina mummificazione del malcapitato.

A parte gli scherzi l'inconveniente da te lamentato può avere due spiegazioni:

1) Non ti sei ancora accorto che per proseguire il gioco è necessario tornare nel sepolcro, al cimitero, entro le faticose cinque del mattino, ma è possibile?!

2) La cartuccia è, ovviamente, difettosa ed in tal caso farai bene a rivolgerti presso il negoziante che te l'ha venduta perché provveda di conseguenza.

Quanto alle iniziali torniamo brevemente sull'argomento, del resto già trattato qualche mese fa, per ribadire che le cifre da te notate alle finestre sono le iniziali del nome del programmatore del gioco, ovvero Alan Smith.

STRATEGIE PER ZAXXON

Sono il possessore di una console Mattel con 11 cartucce, di un VIC 20

con un infinito numero di programmi di gioco, e di una console Colecovision con modulo Turbo, Zaxxon, Donkey Kong, Smurf, Venture, oltre naturalmente a Mouse Trap.

Vorrei fare innanzi tutto una piccola aggiunta alla recensione di Zaxxon per Coleco: i jets nemici sono inizialmente di colore azzurro (solo alla prima velocità), poi gialli, infine bianchi; naturalmente gli aerei bianchi sono più pericolosi di quelli azzurri.

Gli aerei bianchi vengono (alla quarta velocità) sui 30.000 punti.

Altre precisazioni: sul robot Zaxxon, oltre al missile, ci sono altri due bersagli da colpire, le due cupole. Inoltre, quando si colpisce il missile mentre sta su Zaxxon, il robot esplode e cambia colore (rosso, verde e nero), diventando alla fine completamente scuro. Tutto ciò accade alla prima velocità, mentre durante la quarta, alla fine, resta verde.

Aggiungo un piccolo trucco per Donkey Kong: nel secondo schermo (quello dei chiodi) togliendo tutti i chiodi meno quello vicino al martelletto del primo piano, prendendo il martello ed insieme anche una fiammella, le altre compariranno sempre lì, e voi farete un sacco di punti. Quando poi il tempo sta finendo, passate sull'ultimo chiodo.

L'unico difetto dei giochi Coleco sta nella facilità con cui il contatore si azzerava, cosa questa che limita alquanto le competizioni ufficiali; dato che a Zaxxon ho azzerato il contatore per ben sei volte (se vi mandassi il record per la videogara di 615.900, mi ridereste dietro), la cosa è piuttosto fastidiosa.

Raffaele Guidi, Roma

Grazie mille dei tuoi consigli, Raffaele, e continua pure a mandarcelle, se ne hai voglia.

DUBBI SUL LUCKY

Spett.le Redazione di "Videogiochi", ho di recente acquistato il Modulo Computer per la mia console Intellivision, spinto anche dalle vostre indicazioni negli ultimi numeri della rivista e nell'annuario.

Sapendo di aver acquistato un computer particolare non mi ha sorpreso la pochissima memoria a disposizione (2 K di RAM, potevate anche scriverlo) e l'elementarietà del

Basic, tanto più che sono ai miei primi passi nel campo e il ridotto numero di istruzioni utilizzabili può essere una spinta a usufruirne nel modo più logico ed economico.

Quello che invece mi lascia perplesso, dato l'uso che si dovrebbe fare del computer e per il quale si suppone sia stato progettato, sono le ridotte possibilità in campo grafico e quindi "videogiochistico".

In effetti è vero che si possono estrarre fino a otto elementi da una

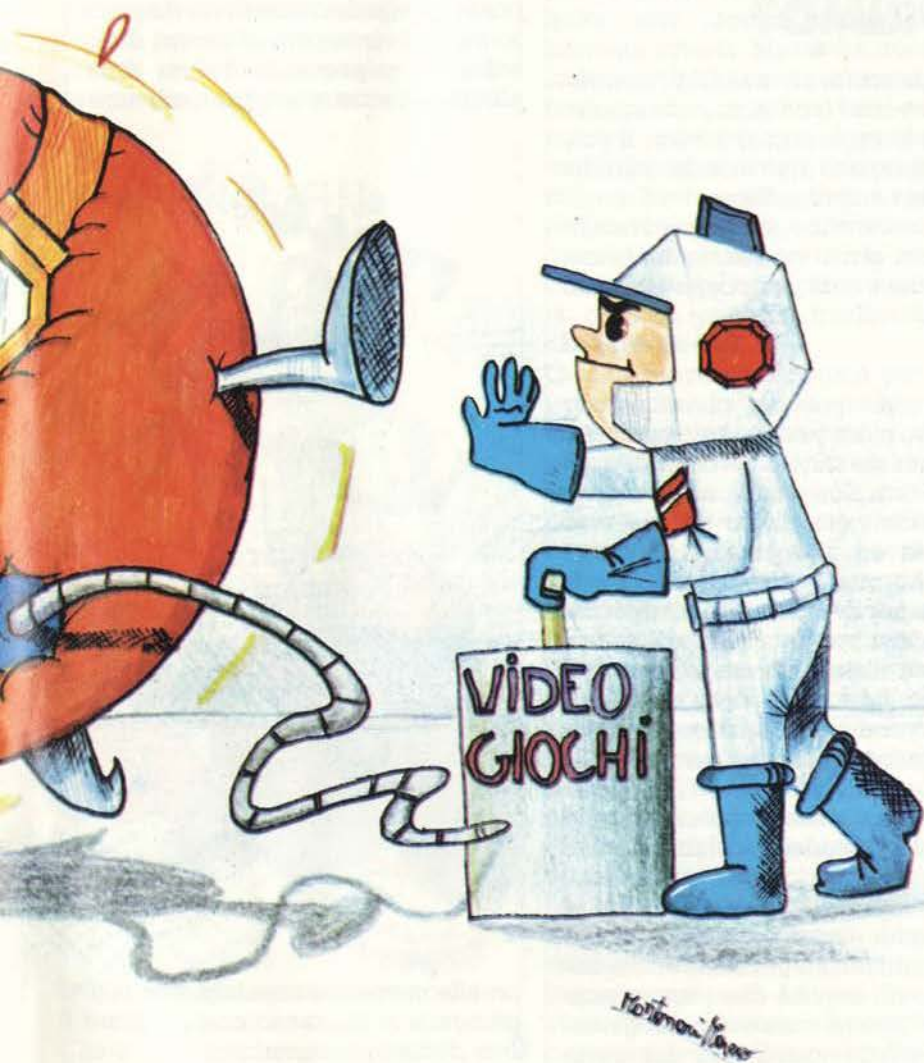


cartuccia Intellivision e farli muovere a piacimento anche col telecomando, ma a parte il fatto che questo consuma quasi tutta la memoria a disposizione, rimane praticamente impossibile architettare un videogame.

Innanzitutto è impossibile disegnare uno sfondo, potendosi solamente riempire il video di quadrati colorati; non si possono ricomporre elementi di più cartucce, perché l'estrazione della cartuccia cancella

tutto il programma già in memoria; non si possono disegnare personaggi di propria invenzione; non si può creare un conta-secondi, o qualcosa del genere e neppure un segnapunti (anche perché se si cancellano eventuali scritte dal video scompare contemporaneamente quel poco di sfondo colorato che si è disegnato). In queste condizioni non vedo come si possa programmare alcun gioco; personalmente sono riuscito solo a far correre tra di loro e con velocità

nosità del manuale di istruzioni mi abbiano impedito finora di sfruttare adeguatamente il mio computer. In tal caso vi prego di fare qualcosa: pubblicate listati, istituite una rubrica apposita nella sezione dei giochi-computer, consigliate qualche manuale specifico (nessuno di quelli che ho visti in libreria, compresi quelli della Jackson, poteva essermi utile). Altrimenti dovrò pensare che la Mattel ha dato una mezza fregatura



casuali e variabili tre omini (l'arciere di Adv. Dungeons & Dragons) lungo una striscia orizzontale che dovrebbe essere una pista, ma oltre che scommettere su chi arriverà primo (in caso di parità è possibile avere una specie di fotofinish) non si può far altro. In conclusione l'unica speranza siete voi: visto che nel numero di gennaio siete arrivati a proporre una specie di gara tra "lucky-games" devo sperare che la mia inesperienza e lacu-

ai suoi fedeli e finora più che soddisfatti "Intellivisionari" e che ci siate cascati anche voi... Spero proprio che non sia così, perché sto cominciando a rimpiangere di non aver comprato (per la stessa cifra) qualche altro home computer; per questo vi prego di rispondermi al più presto. Nel frattempo vi mando i miei saluti e complimenti per l'ottimo lavoro che fate.

Ugo Mazzorra, Napoli

il posto della posta

Sono stati in molti a scriverci chiedendo informazioni sul Lucky e sulle sue possibilità come computer. È nostra intenzione soddisfare queste curiosità con una rubrica dedicata a questo sistema, che pubblicheremo su uno dei prossimi numeri della rivista.

BRACCIO DI FERRO

Carissima redazione di Videogiochi, sono uno dei tanti possessori di una base Intellivision, e vorrei sapere se in Italia è disponibile la cartuccia della Parker Popeye. Inoltre vorrei che mi parlaste più dettagliatamente del nuovo computer della Sega, lo SC-3000.

Andrea Comida, Ozieri (SS)

La cartuccia-gioco di Braccio di Ferro, Olivia e Bluto è già distribuita in Italia da diverso tempo, sia nelle sue versioni per Intellivision che in quelle per Atari e Coleco. Forse in Sardegna non è ancora arrivata... Su questo stesso numero, comunque, nella rubrica "A che gioco giochiamo", troverai la nostra prova della più entusiasmante versione "home" di Popeye: quella per Colecovision. Per quanto riguarda il Sega, sappi che su Home Computer si sta attivando una rubrica fissa dedicata esclusivamente a questo computer, che avrà inizio sul prossimo numero.

ATARI FLASH

- 1) Possiedo la consolle Atari 2600 e vorrei sapere se uscirà Zaxxon per Atari.
- 2) Esiste una versione per il VCS del gioco da bar "Pengo"?
- 3) Esiste un convertitore Atari 2600-Colecovision?

Luca Cimino, Lugano - Svizzera

Tre risposte fulminanti quanto le domande (o quasi).

- 1) La Coleco non ha previsto la versione di Zaxxon compatibile con la tua consolle.
- 2) Esiste, ed è stata presentata da Atari al CES di Las Vegas nella sua versione per il 5200; sono previsti comunque anche gli adattamenti per gli Atari computers e per il tuo 2600. Nei test di gradimento condotti dalla Atari questo gioco ha ottenuto il ter-

zo miglior risultato di tutti i tempi.
3) Non esiste un adattatore di questo genere; non confonderti con l'Atari-Coleco Converter, che permette di giocare le cartucce compatibili Atari sul Colecovision.

NON HO L'ETÀ...

Carissima redazione, dopo avervi fatto i miei più sentiti e meritati complimenti per quella stupenda rivista chiamata Videogiochi che avete "sfornato", vi pongo il mio problema.

Sono un ragazzo di ventun'anni, mi chiamo Rino, e posseggo dal Natale '83 una console Intellivision. Fino ad ora ho solo tre cassette, di cui una molto divertente (Burgertime), e devo dire che gran parte del mio tempo libero la occupo appunto con i videogiochi, compresa, alla domenica, qualche scappatina in Sala Giochi. Solo che un giorno mia madre mi ha sorpreso mentre ero al massimo della concentrazione per non farmi prendere da salsicce, uova e sottaceti, e si è lasciata sfuggire questa frase:

"Ma guarda, non ti vergogni, hai ventun'anni e giochi ancora a queste cose!"

Io ci ho riflettuto, ed ora vi chiedo: c'è un limite d'età per giocare con i videogames, oppure questa incantevole malattia è libera di colpire chiunque, e quindi di far cadere in torto mia madre?

Rino Crudi, Bordighera (IM)

Proprio così: non è stato ancora inventato il vaccino in grado di debellare il micidiale morbo del videogiatore, che colpisce preferibilmente i teen-ager di sesso maschile, ma non disdegna giovanotti, leggiadre fanciulle, uomini maturi ed anche anziani (la posta di VG ci è testimone!)

È stupido poi farsi dell'età un problema: conosciamo serissimi ed attenti professionisti che hanno scelto di dedicare il loro tempo libero ad un hobby interessantissimo: il fermodellismo. E se nessuno trova da ridire su questo passatempo (che non può non essere considerato un gioco), perché bollare come disdicevole il videogame, un gioco che utilizza le tecniche più avanzate dell'informatica?

Perché è ripetitivo? Ma che diamine, sono solo i brutti videogames ad

essere ripetitivi; basta scegliere i migliori, e con la nostra rivista noi speriamo di potervi aiutare in questo senso.

Concludendo, non possiamo che consigliarti di seguire il nostro esempio: nonostante l'età, continua pure a videogiochi quando e se ne hai voglia, senza falsi ed irragionevoli pudori.

Ma, mi raccomando: misura!

QUAL È STATO IL PRIMO?

Seguo la vostra rivista dal primo numero e vorrei farvi alcune domande:

1) Vorrei sapere qual è stato il primo videogioco del mondo, chi l'ha inventato e in che Paese.

2) Mi piacerebbe comprare l'Intellivoice ma alcuni miei amici mi hanno detto che è solo per poche cassette. È vero?

Teo da Rimini

È opinione comune che il primo videogioco ad essere stato commercializzato sia stato il ben noto "Pong" della Atari. Non puoi non ricordartelo. Il video era diviso da una riga verticale ed ai suoi lati i giocatori potevano muovere un piccolo trattino che serviva per fare rimbalzare una pallina verso la parte di schermo controllata dall'avversario.

Il primo videogame della storia forse però non è stato quello. Abbiamo infatti letto da qualche parte che nel lontano 1958 un certo Willy Higinbotham, per rendere meno noiose le visite degli studenti ai laboratori di un centro di ricerche americano, aveva modificato un oscilloscopio al punto che questo poteva giocare delle rudimentali partite a tennis seguendo gli impulsi che provenivano da due levette manovrate dai giocatori. L'effetto visivo non era certo paragonabile a quello dei moderni videogames, ma l'idea c'era, e tanto basta per ricordarlo.

Quanto all'Intellivoice, è purtroppo vero che al momento non sono disponibili molte cartucce ad esso dedicate, ma già molti altri titoli sono stati annunciati, tra cui un fantastico viaggio sullo Shuttle con comunicazioni vocali tra gli astronauti ed il centro di Houston.

Non ti resta che aspettare, ma stai pur certo che se i giochi per l'Intellivoice sono pur sempre pochi, è

altrettanto vero che sono tutti molto buoni.

SE MAOMETTO NON VA ALLA MONTAGNA...

Cara redazione, ho scoperto un trucco per Advanced Dungeons & Dragons.

Appena iniziato il gioco, dalla casa si va fino all'angolo in alto a sinistra, poi si spinge la freccia con il numero tre e si ricompare al centro dello schermo, si preme la freccia sotto alla numero tre e si ricompare vici-



no alla montagna nuvolosa. Per raggiungerla si dovranno così superare ben poche montagne.

Il trucco consente di rendere il gioco molto più facile, specie al livello più difficile e di arrivare alla montagna nuvolosa in un battibaleno, anche se poi spesso non si riesce a vivere molto per trovare la corona.

Massimo Ambra, Roma

Qualche numero fa abbiamo parlato dei "bugs" dei programmi, quelle piccole sviste cioè che vengono dimenticate dai loro autori e che generano le conseguenze più imprevedibili nello svolgimento di un gioco.

Anche questo trucchetto appartiene alla categoria, e va doverosamente segnalato perché i risultati che permette di conseguire sono davvero notevoli.

Abbiamo comunque la netta impressione che, dato anche il moltiplicarsi delle lettere giunte in redazione per illustrare comportamenti anomali di questo tipo, forse i programmatori di videogames qualche volta lasciano volutamente piccoli "bugs" di questo tipo dentro al gioco, allo scopo di stimolarne la ricerca dei videogiocatori più accaniti. Se ci fate caso infatti la quasi totalità di questi piccoli inconvenienti permette sempre di migliorare i punteggi o di progredire decisamente nell'ambito



del gioco e quasi mai invece accade il contrario.

Che dite, potrebbe essere vero?!

SALVE!

Salve, siamo due ragazzi di Milano e siamo molto appassionati di videogiochi, tanto che possediamo una base Intellivision ed una Atari.

(seguono complimenti, ndr)

Ora passiamo alla parte succosa della lettera.

1) È per caso in giro un adattatore per l'Intellivision all'Atari o viceversa?

2) Quanto costa la tastiera Intellivision?

3) È vero che le nuove cassette della Parker come Popeye sono disponibili anche per l'Intellivision?

Speriamo di non avervi annoiato con le domande, vi porgiamo i migliori auguri per la vostra rivista e per un anno videogiocosol!

V. Magnolfi e M. Nucci, Milano

Le vostre domande non ci annoiano mai, specie se sono interessanti come la prima che hanno formulato questi due ragazzi, certamente al corrente che la Mattel ha commercializzato un accessorio capace di fare girare le cartucce Atari sul suo sistema. Proprio così, il prodigioso marchingegno esiste davvero, si chiama **System Changer** ma sfortunatamente per ora e chissà per quanto tempo ancora sarà disponibile solamente nella patria natia della gloriosa console Intellivision, e cioè l'America.

Quanto dovremo aspettare per provarlo anche noi purtroppo non possiamo saperlo, anche perché attualmente la Mattel americana ha cose più serie a cui pensare (leggi "bilanci in rosso"). Non ci resta che sperare, ma state tranquilli che se mai verrà il giorno di questa perfetta compatibilità tra i due sistemi non mancheremo di farvelo sapere.

Sfortunatamente invece non c'è alcun modo di procedere ad un'operazione inversa, tale cioè da rendere l'Atari capace di funzionare come un Intellivision, o almeno fino ad ora nessuno si è ancora cimentato in questa impresa forse un po' disperata. Chissà...

La tastiera Intellivision, dal canto suo, comincia a riscuotere il successo che merita, visto anche il numero impressionante di lettere che riceviamo sull'argomento. Il suo prezzo, comprensivo di Computer Adaptor, è di 239.000 lire, mentre se vi riferivate alla tastiera musicale dovrete invece sborsarne 199.000.

La Parker dispone di un gran numero di cartucce compatibili sia per l'Intellivision che per l'Atari. In Italia sono giunte per prime quelle relative a quest'ultimo sistema, ma già da molti giorni cominciamo a vedere nei negozi un numero sempre maggiore di confezioni color oro, quelle cioè che contengono giochi per il sistema Mattel. Popeye non fa certo eccezione, ed in America era dispo-

nibile in ambedue le versioni già dall'anno scorso.

IL PRIMO RAIDER MILIONARIO

Spett. redazione di Videogiochi, sono finalmente riuscito a fare 1.000.000 a River Raid dell'Activision. Invio pertanto le diapositive che documentano tale risultato. Per renderlo più veritiero posso dire che:

1) Ho giocato 4 ore consecutive
2) Arrivati ad un milione, oltre alla sostituzione del punteggio con i punti esclamativi, l'aereo del giocatore esplode e scompare il numero di jets di riserva.

Spero che mi crederete e che mi inserirete nella Videogara. Come mai non avete ammesso alla Supervideogara il mio punteggio a Phoenix di 991.910? Spero che lo farete. Cordiali saluti

Gianfranco Marino, Livorno

Il tuo record di Phoenix non è stato ammesso perché è stato superato da quello di altri compionissimi che hanno totalizzato qualcosa in più dei tuoi 991.910 punti.

Consolati con il tuo milione a River Raid, di cui in questo numero vedi la omologazione alla nostra pagina della Videogara. Vivissimi complimenti, e grazie delle tue osservazioni di contorno, utilissime a saziare la sempre vivissima curiosità nostra e dei nostri lettori. Cerca ora di raggiungere il milione a Hero: noi l'abbiamo già fatto!

W GLI INVENTORI!

Sono un possessore del magnifico sistema Intellivision per cui ogni invenzione che ne migliora le capacità e lo arricchisce è per me sempre bene accetta.

Sul numero 6 della vostra rivista, nella rubrica "Ready", avete pubblicato l'idea di Pierluigi Archetti di Monza, che è un'invenzione fantastica e che voi avete battezzato "DDPC-I".

Io ho provato a costruirlo, è venuto benissimo ed ora fa parte del mio sistema Intellivision (a proposito, bravo Pierluigi).

Inutile dirlo: anche se sono grandicella (20 anni) i videogames sono la mia passione. Leggendo il vostro (favoloso) giornale, ed in particolare la rubricetta "il videogioco del mese" ho provato un irriducibile desiderio di creare un videogioco. **Magic Pencil Eraser** è nato in una mattina piovigginosa, quando io cercavo un qualsiasi pretesto per sfuggire alla noia.

OBIETTIVO

Come tutti sapranno lo scopo principale di una gomma da matita è quello di cancellare tutto ciò che è scritto a lapis. La "mia" gomma magica avrà dunque un bel daffare nel cancellare tutto ciò che le intriganti matite scrivono (fig. 1). Ma dovrà anche sapersi difendere dalle frequenti macchie di inchiostro che naturalmente sono micidiali per una gomma a matita (fig. 2). Poi la gomma dovrà impedire alle cartucce ricaricatrici di raggiungere una penna ad inchiostro che intanto sarà apparsa al lato dello schermo. La gomma potrà distruggere queste cartucce soltanto prendendo un martello che "fluttua" ai lati dello schermo. La durata del martello è in proporzione al

VIDEOGIOCO DEL MESE

tempo della discesa delle cartucce. Ma attenzione: le cartucce sono veloci ed insistenti (fig. 3), oltre a doversi difendere dalle solite macchie di inchiostro dovrà difendersi anche da un terribile compasso il quale formerà delle circonferenze che la gomma dovrà cancellare prima che siano complete. Inoltre il compasso cercherà anche di infilzare la gomma. Dopo il compasso, il gioco riinizierà più veloce di prima.

SCHERMO

Le figure sono rappresentate in alternanza, mostrano cioè immagini progressive ma lo schema è unico e rappresenta naturalmente una gomma su un foglio di carta con relative matite, compassi etc.

COMANDI

Lo stick fa muovere la gomma in tutte le direzioni ed il pulsante fa saltare la gomma per im-



Anche io ho inventato un congegno, forse non proprio inventato, ma perlomeno vi suggerisco una modifica assai utile.

È un "joystick" da applicare facilmente sul disco direzionale, ed è di facile realizzazione.

Prendete una biro di plastica, togliete l'anima con l'inchiostro e fondete almeno 3 centimetri di uno dei due bordi. Successivamente premete la parte fusa su un tavolo e spalmate con un coltello la parte ancora molle di plastica in modo da ottenere un cerchio di diametro pari a quello del disco. Quando la plastica si è indurita, limate poi la parte sottostante del cerchio in modo da farla diventare liscia e sottile. Mettete del nastro biadesivo molto spesso e mettete il joystick ottenuto sul disco del comando. Si assicura una buona resistenza.

Marco Boschetto, Torino

Funziona... Funziona!!!! Bravo Marco, non sai come ci faccia piacere ricevere lettere di questo tipo, che dimostrano che i nostri lettori sono tutti dei ragazzi in gamba e molto svegli. Forse la tua invenzione non è originalissima, ma hai avuto un'idea buona e meritava di essere pubblicata. Dopo il DDPC-I abbiamo deciso di dare un nome anche alla tua scoperta. Che ne diresti di BFPDJ-1? (sta per "biro-fusa-per-diventare-joystick-1").

STUPIDO SCIMMIONE!

Caro Videogiocchi, devo darvi una notizia: sono DISPERATO! Mio padre mi ha regalato recentemente la cartuccia di Donkey Kong, ma il gioco è completamente

diverso da quello che ho visto sul numero 13 di Videogiocchi e da quello che hanno mostrato in una trasmissione televisiva.

In un altro numero di Videogiocchi ho letto un inserto sui videogiochi pericolosi della Nintendo. Non mi ricordo che la cartuccia fosse sigillata dal bollo OTO. Inoltre nella confezione non c'era la Tessera di Garanzia.

Vorrei sapere: è una cartuccia di contrabbando? Vi allego un bollo trovato nella cassetta, è questo il bollo Nintendo?

Se fosse di contrabbando si potrebbe fare qualcosa, oltre ad acquistarne un'altra, naturalmente...?

Forse un fatto importante è che io possiedo una console Atari. Devo forse rivolgermi alla Colecovision? Per favore, vi supplico, rispondetemi!

Luca Copetti, Gorizia

il posto della posta

vecchio Golf, i recenti Volleyball, Soccer e Tennis, ed i non ancora apparsi (è vero) Basketball, Football e Baseball.

Di questi ultimi tre giochi, però, non sappiamo dirti nulla. Dalla data del loro annuncio è ormai trascorso più di un anno, ma non ci risultano essere ancora distribuiti, come del resto molti altri giochi menzionati su quel catalogo. Se ne riparlerà (forse) nella prossima stagione natalizia.

A DOMANDA RISPONDE

Esiste la cartuccia Lady Bug compatibile con il VCS Atari? E quella dei Puffi?

No: le cartucce Coleco compatibili con il VCS 2600 dell'Atari distribuiti dalla Coleco sono soltanto Donkey Kong, Venture, Mouse Trap e Carnival. Niente Lady Bug e Smurf, come puoi vedere anche tu.

Esisterà una cartuccia Burgertime o Dracula per il VCS Atari?

Quella di Burgertime è già stata realizzata dalla Mattel con la sua linea di software M Network. Per quanto riguarda Dracula Imagic, invece, fumata nera: con ogni probabilità una cartuccia del genere non verrà mai realizzata, come abbiamo già avuto occasione di dire.

Vorrei sapere se esiste una cartuccia di Donkey Kong o di Dig Dug, i miei giochi preferiti, e vorrei anche sapere quanto costano queste cartucce.

Il videogioco casalingo di Dig Dug è stato realizzato dalla Atari per la sua console, ed ha un prezzo di 79.000 lire. Di cartucce Donkey Kong la Coleco ne ha realizzate addirittura tre, una per Intellivision, una per il VCS ed una per il suo sistema Colecovision; il costo di tutte e tre è di Lire 62.000.

L'Atarisoft ha poi realizzato versioni di Donkey Kong e di Dig Dug per tutti gli home computer più diffusi sul mercato.

Che cos'è l'Atari-Coleco Converter? Come funziona? A che cosa serve?

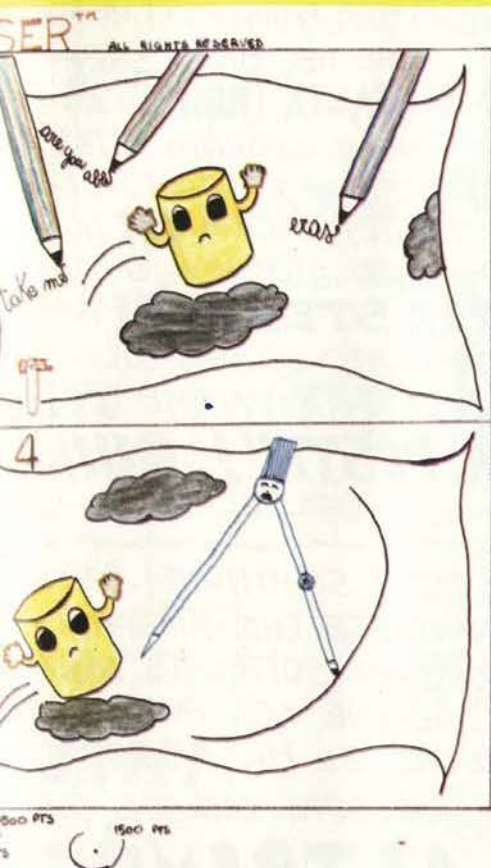
Il Convertitore Atari è un modulo di espansione che permette di utilizzare sulla console ColecoVision tutti i titoli compatibili VCS. Questo acces-

pedire che cada nelle macchie di inchiostro. Per prendere il martello bisogna muovere la gomma nel luogo dove il martello è posto e poi, con un piccolo salto, bisogna cercare di acchiapparlo.

PUNTEGGIO

Nella fig. 1 il punteggio è dato dalla quantità di parole che la gomma è riuscita a cancellare. Il punteggio però sarà maggiore se la gomma riuscirà ad impedire alla matita di scrivere una frase completa. Le parole vengono cancellate quando la gomma ci passa sopra, e per ogni salto su una macchia di inchiostro ci sarà un buon punteggio. Negli ultimi due schemi (o disegni) il punteggio passa su un piano minore. La gomma deve riuscire in ogni modo ad evitare che le cartucce raggiungano la penna ad inchiostro, altrimenti per lei è la fine. Discorso relativo per la 4ª figura, la gomma deve cancellare la circonferenza prima che il compasso la completi. E forse un gioco difficile ed impegnativo? Se lo fosse sarebbe meglio così, servirebbe a scaricare la tensione.

Arianna Corsi, Cascina (PI)



L'OTO e la Nintendo non c'entrano un bel nulla con il tuo problema: queste società non si occupano di cartucce-gioco per la tua console, ma producono e distribuiscono videogiochi tascabili a cristalli liquidi, quelli con la sveglia e l'orologio, tanto per intenderci. Il bollo OTO serve soltanto ad assicurare il servizio di garanzia a chi acquista i prodotti della Nintendo.

La soluzione del tuo drammatico arcano è, molto più semplicemente, questa: il Donkey Kong della Coleco di cui abbiamo parlato sul numero 13 (e, supponiamo, anche quello che hai visto alla televisione), sono quelli compatibili con la console Colecovision, rifiniti graficamente ed anche un po' più complessi di quelli per la tua console Atari. È tutto regolare, quindi: la tua base è meno potente di quella della CBS, e quindi i suoi giochi (non solo Donkey Kong, ma

anche Popeye, Moonsweeper ed altri) sono un po' più semplici di quelli compatibili con i sistemi di alcuni suoi concorrenti.

REALSPORTS

Sono un dodicenne appassionato di videogiochi. Spero che risponderete a queste mie domande sull'Atari. Potete dirmi se esistono o devono ancora uscire le cassette dell'Atari riguardanti il Football Americano, il Baseball ed il nuovo Basketball. Vi faccio queste domande, in quanto sul catalogo Atari '82/'83 questi giochi sono menzionati, ma non in vendita nei negozi.

Gianni Ordine, Torino

Abbiamo anche noi una copia di quel catalogo Atari, dove nella serie Realsport vengono fatti figurare il

sorio è in vendita al prezzo di lire 169.000.

Le cassette Dracula e Demon Attack della Imagic sono compatibili con il sistema CBS Coleovision?

Niente da fare: gli unici giochi Imagic compatibili Coleovision fino a questo momento sono Nova Blast, Moonsweeper ed il nuovissimo Wing War. Non sono state annunciate nuove versioni di Dracula e di Demon Attack.

Perché non fate un articolo od una rubrica dove si parli del Coleovision?

Al Coleovision abbiamo dedicato un articolo di presentazione, ed in "A che gioco giochiamo" appaiono sempre due giochi per questo sistema.

Per battere il record di Beauty and the Beast (Imagic) basta battere il punteggio o bisogna anche battere il numero di grattacieli scalati?

Occorre superare il maggior numero possibile di grattacieli. In caso di parità di edifici scalati teniamo conto del punteggio.

Perché in Pitfall si arriva solo a 114.000 punti?

Oh bella, perché il numero di tesori che si possono raccogliere è limitato, ed il loro valore complessivo ammonta appunto a 114.000, e non è possibile fare di più.

Perché nel caso di alcune cartucce Imagic (Dragon Fire, Atlantis, etc.) i punteggi ottenuti con il sistema Atari sono più alti rispetto a quelli ottenuti con il sistema Intellivision?

Nonostante i giochi nelle due compatibilità siano sostanzialmente gli stessi, spesso la versione per Intellivision è più complessa, a volte addirittura i punteggi differiscono, per cui si può affermare che, in linea generale, i giochi Imagic per il sistema Mattel sono più impegnativi di quelli per il VCS.

In Ice Trek, verso i 30.000 punti, al posto del portone del castello di ghiaccio compaiono le lettere PS. Cosa vogliono dire?

L'abbiamo già detto ma lo ripetiamo volentieri: la sigla P.S. sta per Patrick Schmitz, il game designer di Ice Trek che ha voluto personalizzare il gioco inserendo nel programma le sue iniziali.

LA "VIDEO LETTERA"

UNA REALIZZAZIONE

REN

GROWL!

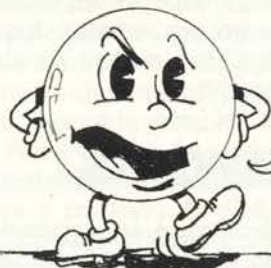


SALVE, VIGI! SONO PROPRIO IO, CHEWBACCA. PARLO A NOME DEL MIO DISEGNATORE **FABIO D'ITALIA** (RUN, PER GLI AMICI). EGLI HA APPENA DIVORATO IL 13° NUMERO DI **VIGI**, E MI HA CONFIDATO DI ESSERE MOLTO TRISTE, PERCHÉ VOI NON AVETE ANCORA PUBBLICATO IL SUO FUMETTO **"GUERRE STELLARI"** TRA VIGI. L'HO VERIFICATO OR ORA, SFOGLIANDO RISFOGLIANDO LE PAGINE DE **"IL QUOTIDIANO DELLA POSTA"**! QUINDI

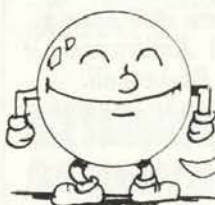


ADESSO BASTA, SCIMMIONE! ORA PARLA VOI SE NON VOLETE CHE RICCARDO ALBERTI, DIRETTORE, SIA SOFFOCATO DALLA MIA DITECI PERCHÉ NON AVETE ANCORA PUBBLICATO IL FUMETTO DEL MIO PADRONE! ADESSO VOGLIO RISPOSTE ONESTE, SINCE **ALTRIMENTI**

ANF... ANF... ANF



COMUNQUE, PER FARVI VEDERE LA LINEA DEL FUMETTO DI **FABIO**, ECCOVI TRE SPEZZONI TRATTI, APPUNTO, DAL MIO LIBRO DEI VERI E PROPRI **TRAILER**



PUBBLICATEMI!!!

AH, DIMENTICAVO! IN QUESTO FUMETTO, DEDICATO AL FAMOSO E CELEBRE FILM DI LUCAS, IL PERSONAGGIO **VADER** È INTERPRETATO PROPRIO DA MIO PADRE. INOLTRE C'È ANCHE IL MIO CARO FIGLIOLINO **PAC-MAN**, NEL RUOLO DI **LUKE!** BUON DIVERTIMENTO! (SEMBRA CHE IL FUMETTO)

QUESTE SCENE SONO SOLTANTO DEGLI "SCHIZZI"
IN REALTÀ LE SCENE DEL FUMETTO VERO E
PROPRIO SONO MOLTO, MOLTO PIÙ SPETTACOLARI!

ERO
ERE
ETE
D,
OGAMES DD!
O E
POSTO
....

D IO!!!
INI, IL VOSTRO
A FORZA,
RA PUBBLICATO
TENTI!
RE!
....!

ALIDITÀ
ALCUNI
UO FUMETTO;
S!

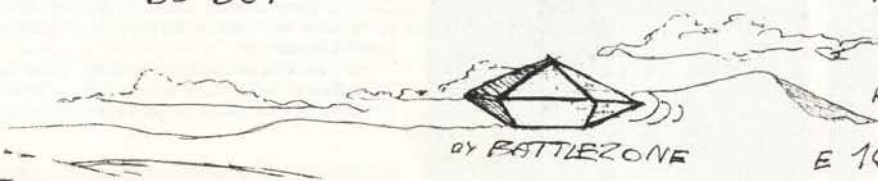
PROPRIO AL
DARTH
EH! EH! EH!
TO, BABY

SIA PUBBLICATO



"GUERRE STELLARI
TRA VIDEOGAMES"
CON I PERSONAGGI DEI COIN-OPS:

PAC-MAN
MISS PAC-MAN
BABY PAC-MAN
DONKEY KONG
LOCK'N' CHASE
BURGERTIME
TRON
Q+ BERT
MOON PATROL
E.T.
DIG DUG
POPEYE
PROFESSOR PAC-MAN
MAPPY
PENG0
ROBOTRON: 2084
ROUGIEN
E 100 ALTRI ANCORA!!!



Le clas

HIT GAMES ZOOM

LETTORI

NEGOZI

GIOCHI SPAZIALI

1) Zaxxon	Coleco	1) Zaxxon	Coleco
2) Beamrider	Activision	2) Time Pilot	Coleco
3) Defender	Atari	3) Nova Blast	Imagic
4) Vanguard	Atari	4) Space Shuttle	Activision
5) Nova Blast	Imagic	5) Phoenix	Atari

GIOCHI D'AZIONE

1) Dracula	Imagic	1) Pitfall II	Activision
2) Pitfall	Activision	2) Hero	Activision
3) Q*Bert	Parker	3) River Raid	Activision
4) River Raid	Activision	4) Smurf	Coleco
5) Safecracker	Imagic	5) Jungle Hunt	Atari

GIOCHI SPORTIVI E DI GUIDA

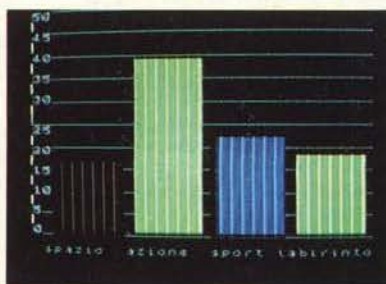
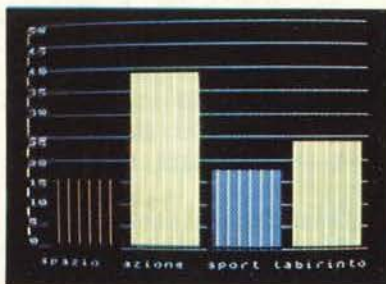
1) Decathlon	Activision	1) Decathlon	Activision
2) Pole Position	Atari	2) Pole Position	Atari
3) Enduro	Activision	3) Enduro	Activision
4) Soccer	Intellivision	4) Pit Stop	Epyx
5) Tennis	Intellivision	5) Soccer	Intellivision

GIOCHI DI LABIRINTO E DI RISALITA

1) Burgertime	Intellivision	1) Burgertime	Intellivision
2) Donkey Kong	Coleco	2) Mr. Do	Coleco
3) Popeye	Parker	3) Popeye	Parker
4) Donkey Kong	Coleco	4) Tutankham	Parker
Jr.	Intellivision	5) Lock'n'chase	Intellivision
5) Lock'n'chase			

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

1	!	-	Pitfall II	Activision
2	↑	12	Burgertime	Intellivision
3	↓	1	Decathlon	Activision
4	↑	9	Pole Position	Atari
5	↓	3	Zaxxon	Coleco
6	=	6	Enduro	Activision
7	!	-	Hero	Activision
8	↓	2	River Raid	Activision
9	!	-	Mr. Do	Coleco
10	!	-	Time Pilot	Coleco
11	!	-	Popeye	Parker
12	!	-	Smurf	Coleco
13	!	-	Jungle Hunt	Atari
14	!	-	Dig Dug	Atari
15	!	-	Pit Stop	Epyx



Appena uscito nei negozi, la nuova avventura di Harry Pitfall nelle Lost Caverns peruviane ha subito conquistato la vetta de "I quindici più", distanziando un redivivo Burgertime ed il Decathlon di David Crane, in leggera flessione.

Trionfo dei titoli Activision: ben 5 tra i primi 8, mentre Zaxxon, Mr. Do, Time Pilot e Smurf Coleco non sono da meno. Manca invece Imagic: che il conte Dracula se ne sia andato per sempre?

ifiche

AMES

VIDEOGIOCHI HIT

**SECONDO I NOSTRI
LETTORI**

1	=	1	Burgertime	Intellivision
2	↑	3	Zaxxon	Coleco
3	↓	2	Dracula	Imagic
4	↑	13	Decathlon	Activision
5	↓	4	Donkey Kong	Coleco
6	↑	7	Pole Position	Atari
7	↓	6	Pitfall	Activision
8	↑	15	Popeye	Parker
9	=	9	Q+Bert	Parker
10	!	—	River Raid	Activision
11	↑	8	Enduro	Activision
12	!	—	Donkey Kong Jr.	Coleco
13	!	—	Safecracker	Imagic
14	↓	12	Mission X	Intellivision
15	!	—	Smurf	Coleco

Burgertime mantiene saldamente la sua posizione di testa, mentre alle sue spalle ha luogo un avvicinamento tra il conte Dracula e la candida astronave di Zaxxon, ora seconda; interessante la brusca ascesa del Decathlon Activision, leader incontrastato dei videogiochi sportivi. I 15 titoli in classifica risultano essere ben distribuiti tra le varie case: questo mese ritroviamo 4 Activision, 4 Coleco, 2 Imagic, 2 Parker, 2 Intellivision ed un Atari.

HIT BAR CLASSIFICA DEI PIU' VOTATI

1	=	1	Pole Position
2	=	2	Popeye
3	↑	4	Zaxxon
4	↓	3	Burgertime
5	↑	7	Donkey Kong
6	↓	5	Q*bert
7	↑	11	Portraits
8	↑	15	Hyper Olympics
9	↑	13	Gyruss
10	↓	8	Tarzan
11	!	—	Turbo
12	!	—	Pac-man
13	↓	6	Tron
14	↓	12	Xevious
15	!	—	Lady Bug

Ancora una volta Pole Position e Popeye al primo e secondo posto, e per l'ennesima volta cambio della guardia alle loro spalle tra Zaxxon e Burgertime: non si può certo dire che in questa classifica le posizioni vengano sconvolte di mese in mese!

L'unica possibilità di rinnovamento sembra venire da Hyper Olympics, gettonatissimo e quindi suscettibile di riscuotere le vostre preferenze nelle prossime votazioni; staremo a vedere!

HIT BAR CLASSIFICA DEI PIU' GETTONATI

1	=	1	Hyper Olympics
2	↑	7	Pro Soccer
3	!	—	Elevator Action
4	!	—	Dragon's Lair
5	↑	8	Mr. Do
6	↑	13	Jack Rabbit
7	!	—	Sky Lancer
8	!	—	Up and Down
9	↓	5	Gyruss
10	↓	9	Tron
11	!	—	Rope Man
12	↓	11	Roller Aces
13	↓	12	Moto Race
14	!	—	Astron Belt
15	↓	2	Pole Position

Alle spalle di Hyper Olympics, gioco plurisportivo che si riconferma leader per il secondo mese consecutivo, riconquistano posizioni di vertice Pro Soccer ed Elevator Action. Ma la nuova entrata più interessante di questo turno è indubbiamente quella di Dragon's Lair, il gioco al laser che ha ormai invaso la penisola conquistando il favore degli estimatori italiani; in netta discesa, invece, Pole Position: quale sarà la sua posizione fra trenta giorni?

VOTATE!!!



**LA PAGINA
DELLE GARE**

BOL

A.I.V.A. SCOREBOARD - La classifica dei Record



Qui troverete i migliori giocatori italiani e stranieri; per partecipare alla schiera degli eletti dovreste: o compilare il modulo che si trova nelle pagine del mercatino o inviare una lettera con il vostro nome, cognome, indirizzo, nome del gioco e punteggio ottenuto, nome e indirizzo del bar e sala gioco dove è stato realizzato, nome e firma del gestore e di due testimoni. Se riuscite scattategli anche una foto!

Legenda della terza colonnina:

• = gioco nuovo
□ = record nuovo

GAME	PUNTEGGIO	GIOCATORE	CITTÀ	MONDIALE	GIOCATORE	STATO	RECENS. SU
AMBUSH	408750	MAURIZIO MICCOLI	MI	—			VG 13
AMIDAR	2022090	MAURIZIO MICCOLI	MI	18201000	J. BARRETT	USA	VG 11
BATTLEZONE	153000	• ANTONIO CICCARELLI	MI	21851000	J. HADOAD	USA	—
BOSCONIAN	698230	BRUNETTO FERRARESE	GE	2913510	K. MC LEOD	CANADA	—
BUCK ROGERS	142400	RODOLFO VARDELLI	PC	1016495	K. REENAN	USA	—
BUMP & JUMP (BURNING RUBBER)	—			1971000	M. TERNASKY	USA	VG 5
BURGER TIME	1543450	□ MASSIM. MARZADURI	BO	5882950	D. KENNEY	USA	VG 15
CARNIVAL	162000	PAOLO VUOLO	NA	221780	D. SCHOOLING	USA	VG 2
CENTPEDE	—			16384547	J. SCHNEIDER	USA	VG 8
CIRCUS CHARLIE	—	• LUCA FARULLI	FI	—			—
CRAZY CLIMBER	171150	□ MASSIMO CAMELLI	PV	—			—
CRYSTAL CASTLE	782384			—			—
CRUSH ROLLER (MAKE TRAX)	1241000	MAURIZIO MICCOLI	MI	2123840	T. CARVER	USA	VG 10
DEFENDER	—			79976975	C. HOFFMAN	USA	VG 7
DIG DUG	—			4129600	K. ARTHUR	USA	VG 6
DONKEY KONG	628300	□ ANTONIO BOSCO	CL	874300	B. MITCHELL	USA	VG 1
DONKEY KONG JR.	—			1259300	C. FRAMPTON	USA	VG 2
DONKEY KONG 3	150000	• ALESSANDRO NOLLI	CR	—			—
DRAGON'S LAIR	55000	• MIRKO CARDINALI	BO	558724	J. BOONE	USA	—
EXCITING SOCCER	—			—			VG 16
EXERION	608500	• ALBERTO PONTICELLI	MI	—			—
EYES	7459400	MAURIZIO MICCOLI	MI	23222320	R. ELLIOT	USA	VG 3
FROGGER	40000	□ GIOVANNI DAL NEGRO	VR	442330	M. ROBICHEK	USA	VG 1
GALAGA	1744200	GIOVANNI NITTOLO	RM	22222630	L. DAHLING	USA	VG 8
GALAXIAN	170000	• GIOVANNI DAL NEGRO	VR	389770	P. RODGERS	USA	—
GUZZLER	2410890	• MASSIMO GASPARI	BS	431108	M. KLUG	USA	—
GYRUSS	18127900	PAOLO ZANNINI	BO	28015900	D. WISSMAN	USA	VG 11
HYPER OLYMPIC	—			—			VG 15
JOUST (NEW CHIP)	370100	GIORGIO GANDOLFO	IM	101192900	R. GERHARDT	CANADA	VG 6
JOYFUL ROAD	7240000	• ALBERTO FAZI	PS	—			—
JUNGLE KING	122760	BRUNETTO FERRARESE	GE	1510220	M. TORCELLO	USA	VG 2
JUNO FIRST	12680140	FABIO SERRA	MI	—			VG 12
KANGAROO	188600	MARCO MAROCCO	TO	921800	D. KIRK	USA	VG 4
KRULL	389660	STEFANO BRUSASCA	TO	11165670	L. DANIELS	USA	VG 14
LADY BUG	795270	□ STEFANO COSTA	SV	609900	B. CALTON	USA	VG 3
MARIO BROS	212380	• ALESSANDRO GIBERTI	FI	—			—
MOON PATROL (MOON RANGER)	150000	□ GIOVANNI DAL NEGRO	VR	1214600	M. ROBICHEK	USA	VG 2
MONEY MONEY	714500	ANDREA BIGNOZZI	TS	—			—
MOTORACE USA (ZIPPY RACE)	3602775	GIANMARCO NANFITO	RM	2058100	L. HOLMAN	USA	VG 11
MOUSE TRAP	19650250	MIRKO BRUNI	MO	61336060	B. BRADHAM	USA	—
MR. DO!	7600000	FRANCESCO MOLICA	ME	—			VG 13
MS. DO'S CASTLE	189640	• MASSIMO GASPARI	BS	—			—
MS. PAC MAN	151590	□ LUCA FLORIO	FI	701290	C. AYRN	USA	VG 7
NAUGHTY BOY	5504600	MAURIZIO MICCOLI	MI	5354060	K. FRENCH	CANADA	—
NIBBLER	350499060	VITTORIO RISCASSI	PC	1000042270	T. MC VEY	USA	VG 10
PENGO	—			1011370	R. DAY	AUSTRALIA	VG 4
POLE POSITION	—			66910	M. KLUG	USA	VG 7
POOYAN	890000	□ ANTONIO BOSCO	CL	364550	R. MARSH	USA	VG 3
POPEYE	268000	MARCO PADRONI	OR	1232250	S. HARRIS	USA	VG 5
PORT MAN	250000	STEFANO BIANUCCI	BO	—			—
PORTRAITS	—			—			VG 12
Q+BERT	3079350	PAOLO SABATINI	RM	32204485	M. LEE	CANADA	VG 5
QIX	—			1666604	B. CAMDEN	USA	VG 2
ROC'N'ROPE	358250	□ RICCARDO MARTELLI	FI	—			VG 9
SCORPION	41400	PAOLO VUOLO	NA	—			—
SCRAMBLE	185020	PAOLO PALIOTTO	SV	999250	J. NORMAN	USA	—
SCRAMBLED EGG	—			—			VG 10
SKY LANCER	343900	□ ENRICO TESTA	IM	—			—
SUPER PAC MAN	320000	GIANNI TARTARA	TO	588430	J. AZZIS	USA	—
TEMPEST	988864	STEFANO BRUSASCA	TO	11999978	D. PLUMMER	CANADA	VG 1
THE PIT	121900	FABRIZIO CARDONE	GE	162500	J. ADAMS	USA	—
TIME PILOT	3397000	MARCO MAROCCO	TO	11548400	M. ZUKLEY	USA	VG 6
TUTANKHAM	214960	FLAVIO CASETTA	MO	—			VG 4
VASTAR	211700	• ALBERTO PONTICELLI	MI	—			—
VANGUARD	342800	MASSIMILIANO BALDI	PT	3110100	S. WILLIAMS	USA	VG 14
WORLD TENNIS	98740	□ STEFANO TORZONI	FI	—			VG 3
XEVIOUS	500000	□ ANTONIO SAPONARO	BA	4000200	B. HORNE	USA	VG 9
ZAXXON	247100	PAOLO VUOLO	NA	3839550	E. BURCH	USA	VG 3

GIOCO	RECORDMAN	PUNTEGGIO	BAR
Asteroids	Luca Zoppi	8.540	Sala giochi Fiorentina
Burger Time/Cook Race	Mario Pieri	184.650	Il Giglio
Champion baseball	Sandro Sagina	454.270	Sala P.za S. Marco
Crazy Climber	Andrea Bonciani	148.500	Sala P.za S. Marco
Crazy Kong/Donkey Kong	Giacomo Volpini	3.672.000	Cimabue
Dacholer	Stefano Becchino	59.700	V. Villa Demidolf
Dig Dug	Massimo Volterrani	186.400	P.za Grandi (C. fiorentino)
Eri	Massimo Pistolesi	40.500	P.za Grandi (C. fiorentino)
Eyes	Fabio Corti	890.700	Via Matteotti 27 (Fiesole)
Frog	Massimo Pistolesi	30.120	P.za Grandi (C. fiorentino)
Front Line	Luigi Giovannini	810.000	Via Pananti (Borgo)
Galaga	Flavio Innocenti	708.990	U.S. Affrico
Gyruss	Massimiliano Silvi	6.042.980	Via R. Giuliani 148
Guzzler	Massimiliano Madiati	1.856.890	Sala P.za S. Marco
Krull	Andrea Rolle	129.950	Via Verdi
Jackson	Massimiliano Madiati	57.300	Supergame (Fiorentia)
Juno First	Massimo Musetti	11.534.970	Anna (via Donizetti)
Mad Planets	Andrea Rolle	35.284	Via Verdi
Mario e Luigi	Alessandro Giberti	212.380	V. Villa Demidolf
Moon Patrol	Massimo Volterrani	94.205	P.za Grandi (C. fiorentino)
Mouse Trap	Andrea Rolle	90.230	Supergame (Sala Fiorentina)
Mr. Doo Castle	Gino Di Lillo	136.400	V. Donizetti 18 (Campi)
Ms. Pac Man	Luca Florio	151.790	Le Colonnine
Nibbler	Paolo Del Re	103.980.270	Via della Croce Impruneta
Pac Man	Emanuele Nannucci	387.500	Roma
Penta	Alessandro Bernabei	98.000	Fabrizio-Giuliano (Scan.)
Pikin	Massimo Pistolesi	122.060	P.za Grandi (C. fiorentino)
Phoenix	Luca Zoppi	16.690	Sala giochi Fiorentina
Pole Position	Lorenzo Pescini	60.600	Sala P.za S. Marco
Pooyan	Stefano Talenti	787.850	Milano, via Aretina 7r
Popeye	Andrea Bonciani	197.730	Via Ghibellina
Q.Bert	Massimiliano Alfani	1.720.450	V. Baracchini
Roller Aces/W. Roller Aces	Luigi Giovannini	185.980	V. Pananti
Rope Man	Riccardo Martelli	358.250	Piazza S. Marco 5r
Senjyo	Mario Pieri	53.100	Supergame (Sala Fiorentina)
Space Fortress	Simone Mannelli	32.305	V. Montegrappa
The Billiardres	Fabrizio Pavi	6.800.240	P.zza dei Ciompi
Tutankham	Mario Pieri	141.800	Il Giglio
Vanguard	Lorenzo Pescini	191.130	Piero (P.za Salvemini)
Vastar	Volpini-Stecchi	147.000	Bar Crisbe
Wild Boy	Rossana Fani	93.080	Amici della Concordia
World Tennis	Stefano Torzoni	98.740	Via Giuliani
Xevious	Volpini/Stecchi	498.040	Crisbe
Z. Race/A. Top/Trav. Usa	Simone Mannelli	1.057.400	Via Montegrappa

La tabella riprodotta qui sopra è la "CLASSIFICA DAL BAR" tratta dal giornale di Firenze *L'Altra Città*.

Questo giornale fiorentino redige regolarmente una rubrica di videogiochi in cui, oltre alle notizie di attualità su nuovi giochi, avvenimenti curiosi, campionati e presentazioni, viene pubblicata una classifica dei record dei principali videogiochi a gettone in circolazione nei bar e nelle sale gioco del capoluogo toscano.

Come per le classifiche AIVA, *L'Altra Città* pubblica un tagliando che il giocatore deve compilare

con tutte le indicazioni su di lui, il gioco giocato e il luogo, e che deve far controfirmare dal gestore e da alcuni testimoni.

Dai dati riportati risulta che i giocatori fiorentini non hanno veramente niente da invidiare agli altri recordman italiani e anzi si sono cimentati con maestria in una notevole quantità di giochi.

I nostri complimenti, quindi. E i nostri complimenti anche ai redattori videogiochisti de *L'Altra Città*. Possibile che solo a Firenze ci siano dei redattori di classifiche così scrupolosi?

SUPERVIDEOGARA

Questo è il turno buono per Giampiero Maggi di Roma, e per il suo 99.990 a Mouse Puzzle che, grazie al suo terzo mese di permanenza in classifica, vince il TV color Se-leco.

Altrettanto interessanti i record di Gian Luca Trivelli a Phoenix, e di Walter Riva ad Infiltrate. Continua nel frattempo la lotta per il primato a Fast Food: questo mese è il turno di Antonio Martini, già pluriprimatista dell'Imagic Match. Si sa, la classe non è acqua, e 380.200 punti sono davvero tanti.

Ma se fossimo smentiti già nel prossimo mese?

TITOLO	MARCA	MESE	PUNTI	NOME E COGNOME
Fast Food	Telesys	—	380.200	A. Martini - Segrate (Mi)
Infiltrate	Apolla	—	999.975	W. Riva - Genova
Mouse Puzzle	Creativ.	3	99.990	G. Maggi - Roma
Phoenix	Atari	1	999.990	G.L. Trivelli - Bolzano

VIDEOGARA

Incredibile! Il record di quello che viene universalmente ritenuto come il videogioco fisicamente più impegnativo, del Decathlon Activision, vale a dire, viene conquistato questa volta da una ragazza, nientepopodimeno! La quindicenne Daniela Baldi di Milano ha totalizzato 9.462 punti: anche se non conosciamo i risultati parziali, ci sentiamo di affermare che si tratta di un'ottima prestazione, ma che si può fare di meglio.

E chissà che non sia proprio questa milanese dai bicipiti d'acciaio a migliorare il suo stesso record...

Resiste nel frattempo il fantastico 1.538.150 a Burgertime, e 26 record conquistano il terzo mese e, con esso, l'abbonamento a VG.

Sono invece 21 i punteggi al secondo mese di permanenza: quanti tra questi riusciranno a resistere fino al prossimo turno?

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Air Sea Battle	Atari	FG	99	L. Trombetta - Bologna
Amidar	Parker	*	118.027	M. Rossello - Roma
Asterix	Atari	—	338.000	A. Pieraccini - Firenze
Asteroids	Atari	FG	99.990	E. Zanetti - Legnano (MI)
Astromash	Mattel	*	4.402.365	A. Bacchiocchi - Faenza (RA)
Atlantis	Imagic	—	999.990	V. Patrone - Savona
Attacco Galatt.	Imagic	—	712	M. Risaliti - Carmignano
Auto Racing	Mattel	3	2.46	A. Bernardi - Rimini (FO)
Barnstorming	Activ.	*	0:32,24	F. Bassetti - Cividale (UD)
Batt. spaziali	Philips	*	829	G. Del Vecchio - Giovinazzo (BA)
Battle Zone	Atari	1	999.000	G. Florio - Palo del Colle (BA)
Beam Rider	Activ.	—	206.204	D. Santoloci - Genova
Beauty & Beast	Imagic	3	Super 15; 160.300	F. Ioannone - Chieti
Berzerk	Atari	—	270.780	A. Coltraro - Trappeto (CT)
Bobby is Going Home	Puzzy	2	50.070	G. La Russa - Valenza (AL)
Bit	Bit	—	—	—
Bowling	Atari	FG	300	F. Franzini - Milano
Bowling	Mattel	*	290	A. Helman - Sampierdarena
Bowling	Philips	2	300	R. Bartolotti - Modena
Breakout	Atari	*	864	L. Intoppa - Roma
Burger Time	Mattel	1	1.538.150	M. Parracchia - Salerno
Buzz Bomber	Mattel	—	1.293.100	F. Premarini - Milano
B 17 Bomber	Mattel	2	8.492	A. Bignami - Bologna

Caccia al Dragone	Philips	—	808	E. Giuzio - Roma
Cannibal	Philips	FG	9.999	M. Baldassini - Macerata
Carnival	Coleco	—	100.000	G. Artusio - Torino
Casinò	Atari	—	1.030 Paker	G. Artusio - Torino
Casinò	Atari	FG	9.990 Roul.	G. Riccio - Piacenza
Centipede	Atari	—	999.996	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	—	7.875	R. Maccaferri - Bologna
Communist Mutants	Starpath	1	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	—	102.880	L. Stocchi - Roma
Cosmic Creeps	Telesys	*	50.300	M. Tabasso - Savigliano
Crazy Chicky	Creat.	1	17.468	G. Giugliano - Napoli
Crazy Gobbler	Leonardo	2	236.910	R. Caltone - Catania
Decathlon	Activ.	—	9.462	D. Baldi - Milano
Defender	Atari	FG	999.990	D. Oddono - Verona
Demon Attack	Imagic	2	999.995	S. Brusasca - Torino
Dig Dug	Atari	—	999.990	D. Pieri - Firenze
Dodge'em	Atari	FG	999	M. Fontanesi - Parma
Donkey Kong	Coleco	3	999.500	F. Stratta - Bollengo (TO)
Donkey Kong	x Atari	—	—	—
Donkey Kong	Coleco	3	99.900	E. de Andreis - Mola di Bari
Donkey Kong	x Coleco	—	—	—
Donkey Kong	Coleco	3	999.900	C. Campanelli - Mestre
Donkey Kong Jr.	x Mattel	—	—	—
Dracula	Coleco	1	163.500	M. Fresi - Brugherio (MI)
Dragon Fire	Imagic	—	158.700	F. Maltomini - Montefoscoli
Dragster	Imagic	*	329.020	G. Berri - Roma
Enduro	Activ.	3	5,91	L. De Paoli - Milano
Empire Strike Back	Activ.	—	3654,2	M. Fossati - Genova
Escape From The Mind	Parker	17 day	9.999	R. Bogani - Prato (FI)
Master	Starpath	2	620	P. Cavina - Imola (BO)
E.T.	Atari	1	999.999	S. Todini - Roma
Fathom	Imagic	—	19.491	A. Santi - Sestri L. (GE)
Fire Fighter	Imagic	*	00.06	T. Gerosa - Lecco (CO)
Flipper	Activ.	—	99	M. Pescioli - Pontassieve
Flipper	Philips	3	387.680	M. Pintus - Oristano
Freeway	Activ.	*	37	P. Nancovich - Sandigliano
Frog Bog	Mattel	1	785	M. Mercuri - Roma
Frogger	Parker	*	7.426	F. Stratta - Bollengo (TO)
Frogger	x Atari	—	—	—
Frogger	Parker	1	99.900	M. Mosillo - Terracina (LT)
Frogger	x Mattel	—	—	—
Frogger	Starpath	1	3.480	F. Rossi - Garbagnate (MI)
Galaxian	Atari	—	77.960	V. Marzano - Roma
Gangster's Alley	Spectr.	1	99.990	R. Croce - Nichelino (TO)
Ghost Manor	Xonox	—	223.019	G. Artusio - Torino
Golf	Atari	1	32	G. Celentano - Foggia
Golf	Mattel	—	25	F. Chiaralupa - Napoli
Golf	Philips	*	34	L. Cappellini - Milano
Gorf I	Coleco	1	89.750	C. Cainero - Ciampino
Gorf II	Coleco	1	14.960	F. Rossi - Garbagnate (MI)
Gorilla	Philips	FG	100	A. Machini - Vimercate (MI)
Grand Prix	Activ.	2	0:28,81	L. Girotti - Chiavari (GE)
Happy Trails	Activ.	2	455.959	G. Bolzani - Milano
Horse Racing	Mattel	3	9.999	C. Biondi - Genova
Human Cannonball	Atari	1	7	M. Monti - Bologna
Ice Trek	Imagic	1	99.020	G. Rizza - Trapani
Jawbreaker	Tigerv.	3	60.530	A. Giannone - Milano
Journey Escape	Data Age	*	519.100	T. Gerosa - Lecco (CO)
Jungle Hunt	Atari	—	93.760	A. Bertoncini - Garignano
Kaboom	Activ.	1	107.600	F. Arrais - Cagliari
Kangaroo	Atari	1	665.500	S. Cerullo - Avigliana (TO)
Keystone Kapers	Activ.	1	999.999	G. Orlandelli - Parma
Killer Bees	Philips	2	16.810	S. Gualandri - Bologna
Lady Bug	Coleco	3	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	—	999.960	M. Battaglia - Roma
Lost Luggage	Apollo	—	139.309	A. Gerli - Milano
Megamania	Activ.	FG	999.999	F. Sirocco - Torino
Missile Com.	Vectrex	—	999.999	P. Comparini - Pontasserchio

Missile C.	Atari	FG	999.995	P. Lugasi - S. Lazzaro (BO)
Mission X	Mattel	—	145.930	P. Cappello - Genova
Moon Sweeper	Imagic	—	35.630	M. Fresi - Brughiero (MI)
Mouse Trap	Coleco	—	9.999	G. Artusio - Torino
		x Atari		
Mouse Trap	Coleco	3	999.990	W. Marinazzi - Castellina
		x Coleco		Marittima (PI)
Mouse Trap	Coleco	—	2.114.500	G. Rizza - Trapani
		x Mattel		
Mousing Cat	Philips	1	11.011	L. Vignati - Pietra Ligure
Mr. Do	Coleco	1	101.350	F. Rossi - Garbagnate (MI)
Ms. Pac Man	Atari	FG	999.990	B. Ballarini - Bollengo (TO)
Night Stalker	Mattel	—	651.200	S. Salerno - Palermo
Nova Blast	Imagic	—	9.991.050	M. di Benedetto - Udine
Outlaw	Atari	1	17" x	M. Poggianella - Saronno
		10 centri		
Pac Man	Atari	FG	99.999	M. Leoncini - Savona
Pepper II	Coleco	—	999.990	P.M. Zucca - Roma
Phantom	Puzzy	—	29.800	E. Bergamini - Milano
Tank	Starpath	2	Hero -	R. Pradella - Imola (BO)
			Level A	
Piccone Magico	Philips	—	2.245	A. Lanferini - Pesaro
Pitfall	Activ.	FG	114.000	M. Vignali - Milano
Planet Patrol	Spect.	3	358.920	M. Cosco - Tronfarello (TO)
Plaque Attack	Activ.	2	31.385	A. Debbia - Sassuolo (MO)
Pole Pos.	Atari	3	61.110	L. Bussolari - Bologna
Pole Pos.	Vectrex	—	77.350	L. Olivari - Novate M.
Police Jump	Creat.	—	98.510	S. Zamperini - S. del Piave
Popeye	Parker	2	142.320	S. Zanotti - Vimodrone (MI)
		x Atari		
Popeye	Parker	—	50.380	G. Smorto - Palermo
		x Coleco		
Q* Bert	Parker	1	99.850	P. Ebali - Pirri (CA)
		x Atari		
Q* Bert	Parker	—	999.995	L. Bargelloni - Bari
		x Coleco		
Q* Bert	Parker	—	100.345	A. Cogo - Milano
		x Mattel		
Rabbit	Starpath	1	270.655	S. Giorgi - Garbagnate (MI)
Transit	Parker	1	35.097	L. Longoni - Milano
Reactor				
Riddle Of				
The Sphinx	Imagic	*	337.107	D. Zambrini - Imola (BO)
River Raid	Activ.	—	1.000.000	G. Marino - Livorno
		x Atari		
River Raid	Activ.	2	27.980	C. Falcone - Napoli
		x Mattel		
Robot Tank	Activ.	1	73	S. Todini - Roma
Safecracker	Imagic	—	34.300	G. Signoretta - Torino
I Saltimbanchi	Philips	*	1.285	C. Ruberto - Cast. Pescaia (GR)
Sci	Philips	—	12,9	G.M. Zanetti - Venezia
Sea Quest	Activ.	2	345.370	A. Cavicchia - Milano
Shark Shark	Mattel	2	416.850	R. Croni - Oristano
Sharp Shot	Mattel	—	80	F. Cainero - Prato
Skiing	Activ.	*	27,42	L. Di Maio - Napoli
Skiing	Mattel	3	33,2	A. Rastrelli - Napoli
Sky Diver	Atari	3	99	G. Artusio - Torino
Sky Jinks	Activ.	*	0.34.68	G. Lapecorella - Bari
Smurf	Coleco	—	2.117.600	R. Fargione - Torino
Space Armada	Mattel	—	269.640	M. Gariglio - Torino
Space Attack	Leonardo	2	33.430	R. Cuttone - Catania
Space Cavern	Apollo	3	540.000	R. Feruglio - Milano
Space Fury	Coleco	—	999.990	P. Carminati - S. Mauro (TO)
Space Hawk	Mattel	3	2.511.500	C. Pardini - Diano M. (IM)
Space Invas.	Atari	FG	9.995	G. Catalano - Palermo
Space Shuttle	Activ.	—	pilota	D. Garzia - Milano
Space Spartan	Mattel	—	226.660	A. Carbone - Mascalucia
Spider Fighter	Activ.	*	900.000	D. Svetoni - Imola (BO)
Spiderman	Parker	*	12.460	D. Zambrini - Imola (BO)
Spike's				
Pick's	Xonox	—	464.750	G. Artusio - Torino
Stampede	Activ.	*	20.198	M. Leone - Taranto
Star Master	Activ.	3	9.401	R. Amelino - Camelia (NA)
Star Raiders	Atari	*	liv. 4	A. Farina - Milano
			Atari 5	
Star Strike	Mattel	2	8.578	A. Parenti - R. Emilia
Star Voyager	Imagic	FG	99 ADM	M. Rabattini - Roma
Street Racer	Atari	1	99	A. dal Gesso - Venezia
Sub Hunt	Mattel	3	39	M. Nepote André - Torino
Super				
Breakout	Atari	FG	9.997	F. Castagna - Palermo
Super Cobra	Parker	1	45.760	S. Macchieraldo - Torino
Super				
Cross Force	Spectr.	—	999.800	M. Pastore - Napoli

Superman	Atari	—	00:49	F. Sibilliano - Roma
Swords & Serpents	Imagic	3	3.500	G. Balzoni - Milano
Threshold	Tigerv.	*	52.780	T. Gerosa - Lecco (CO)
Time D.				
Breakout	Atari	3	113"	W. Riva - Genova
Time Pilot	Coleco	—	84.100	G. Cortesani - Roma
Tiratore Scelto	Philips	*	216	L. Contoli - Imola (BO)
Trick Shot	Imagic	3	37	G. Artusio - Torino
Triple Action	Mattel	1	2:23	R. Rickards - Roma
Tron Deadly				
Discs	Mattel	2	73.630.600	M. Testi - Fornacette (PI)
Tron Maze				
A Tron	Mattel	*	12.840.950	R. Di Maulo - Roma
Tropical				
Trouble	Imagic	2	99.900	A. Sbrana - Pisa
Truckin' Game 1	Imagic	—	3 June - 23,30	A. Artusi - Parma
Truckin' Game 2	Imagic	3	61.840	M. Clementi - Roma
Turbo	Coleco	—	999.398	R. Forgione - Torino
3D Bowling	Leonardo	2	300	R. Cuttone - Catania
Vanguard	Atari	3	919.990	F. Rossi - Garbagnate (MI)
Vectron	Mattel	—	720.100	R. Zedda - Sarzana (SP)
Venture	Coleco	3	999.900	M. Iacomelli - Milano
Video Pinball	Atari	3	999.999	G. Artusio - Torino
Wall Defender	Bomb	1	239.674	A. Carrano - Milano
White Water	Imagic	—	32.480	A. Tarin - Napoli
Worm Whomper	Activ.	—	113.638	G. Guerra - Chieti
Yar's Revenge	Atari	—	999.996	L. Tonarelli - Verbana Intra
Z-Tack	Bomb	2	232.137	M. Rodegher - Milano
Zaxxon	Coleco	FG	99.900	M. Vazio - Torino

FG = Fuori Gara
* = Limite minimo d'ammissione

VIDEO & GAMES CLUB 1984

Abbonamento a VIDEOGIOCHI per 10 numeri
Sconto e offerte speciali su ATARI INTELLIVISION
COLECO CREATIVISION VETREX VIC 20
VIDEOCASSETTE DOMOVVIDEO
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 DIMOSTRAZIONI
Atari - Intellivision - Coleco
Creativision - Vetrex
CLUB VIDEOGIOCHI - scambi
permuta - occasioni
CASH & CARRY - videogiochi e
videocassette
Tutte le marche di videogiochi e
videocassette in anteprima.

BONUS



DONKEY KONG CONTEST

Si è recentemente svolta a Milano, presso la sede della CBS Electronics, la sospirata finalissima del Donkey Kong Contest, un concorso che ha preso il via nello scorso mese di giugno e

che, nel corso di due fasi eliminatorie disputate su basi Atari ed Intellivision, ha selezionato otto campionesimi di Donkey Kong che, lo scorso 30 aprile, sotto gli occhi di un'attenta

giuria nominata dall'AIVA, si sono confrontati sul Donkey Kong versione Colecovision.

La graduatoria finale è stata compilata sommando i punteggi ottenuti nel corso di due manche, la prima disputata sulla variante numero due, la seconda sulla numero quattro, la più impegnativa; il tempo limite concesso ai concorrenti per portare a termine ogni prova è stato fissato in dieci minuti.

Il primo premio (due milioni di lire in oro) è andato a Fabio Bottacci di Milano, che era riuscito a qualificarsi con il punteggio più basso tra tutti quelli registrati dai finalisti: 642.000 punti nella versione Intellivision. La vittoria di Fabio può quindi essere considerata una sorpresa, ma la sua superba prestazione nella seconda manche lo ha

messo al riparo dagli attacchi degli avversari.

Il secondo ed il terzo premio (una collezione completa dei giochi CBS-Colecovision) sono invece andati al romano Marco Temperini ed al torinese Sergio Stocco, che pure si trovava in testa dopo la prima prova. Evidentemente l'emozione gli ha giocato un brutto tiro.

Premi di consolazione sono andati anche ai piazzati: Giuseppe Artusio, Cesare Campanelli, Severino Tucceri, Mario Fresi ed Andrej Spacal.

Nonostante la tensione provocata dall'aspra contesa, del resto smorzata da un brindisi finale, tutti gli sconfitti hanno dimostrato grande sportività complimentandosi con il vincitore al termine della competizione.

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

E' IN EDICOLA

PAPER soft

Ricordati
che ogni venerdì
hai un appuntamento
in Edicola con me!



PAPERSOFT,
il primo settimanale di software
per il tuo home e personal computer
a sole 1.000 Lire.



READY

COLPO D'OCCHIO SUL MONDO DEI VIDEOGIOCHI



WARLORDS A FUMETTI

Ve lo ricordate Warlords, uno dei primi giochi Atari per il VCS e - ancora oggi - l'unico che permetta di poter giocare in quattro contemporaneamente? Bene, è diventato un fumetto, o meglio una novella grafica di 64 pagine.

Warlords non è un gioco spaziale, bensì un'avventura medievale tra troll, amuleti e stregoni. Il fumetto è realizzato dalla DC Comics, come avven-

ne per Star Raiders di cui abbiamo già parlato tempo fa, sotto la supervisione di Dave Manak.

Il progetto cominciò a prendere forma nel novembre '82 quando l'Atari (consociata della Warner Communications come la DC Comics) decise di trasferire su carta stampata alcuni dei suoi popolari videopersonaggi, ma poi fu interrotto quando la società di Sunny-

vale decise di abbandonare l'idea di interessarsi di fumetti. Star Raiders, il primo fumetto previsto, venne portato a termine, mentre Warlord fu messo in ibernazione fino a che la DC Comics decise di portarlo avanti autonomamente.

La storia di Warlords gira attorno ad un personaggio: Just Plain Duane, un troll simpatico e furbissimo, che si trova involontariamente impegnato in una lotta tra potenti. Duane, che di "mestiere" fa il truffatore, rapisce per conto del Mago Warlord, Marcus, l'Inventore Warlord. Marcus vuole unificare il mondo sotto la sua corona e non diviso in quattro corone.

Ma il caso vuole che Duane abbia rapito un duplicato dell'Inventore Warlord. Ciononostante riesce, con la sua astuzia, ad evitare la rabbia di Marcus. Viene però coinvolto nella lotta fratricida e si trova ad essere indicato come il salvatore che può evitare che una guerra civile distrugga il mondo. Ma Duane, che non è certo un'anima pura, non vuole saperne niente.

A detta di Manak "l'unico collegamento con il gioco è il titolo e la presenza di quattro Warlords". Per il resto è tutta farina del sacco di Steve Skeates, autore di libri fantastici, di Joe Orlando, direttore editoriale della DC Comics, e di Manak stesso.

VIDEO INCHIESTA

Un quotidiano del Minnesota, in collaborazione con la locale università, ha recentemente svolto un'interessante inchiesta interrogando 1200 giovani e chiedendo il loro parere sui videogames: il loro successo è un fatto di moda, o si tratta di qualcosa di più solido e stabile?

I risultati di questa indagine sono stati resi noti pubblicamente dall'università: un'altissima percentuale dei giovani interpellati ritiene che il boom del videogames dipenda direttamente dalla loro validità come strumento per l'intrattenimento nel tempo libero, e che quindi non si tratti assolutamente di un fatto di moda.

Questi stessi giovani, nella misura dell'ottanta per cento, hanno inoltre precisato di essere convinti che nell'arco dei prossimi 5 anni i videogames continueranno a mantenere alto il loro gradimento presso il pubblico, e che verranno resi sempre più raffinati ed interessanti.

Per l'ennesima volta, una conferma: il videogioco non è un passatempo destinato col tempo a smarrire il suo fascino, ma ha già conquistato uno spazio duraturo e ben definito nel tempo libero dei giovani.

WING WAR IMAGIC

Si chiama Wing War il terzo gioco Imagic realizzato per il sistema Colecovision: si tratta dell'avventura di un drago volante che deve scansare ogni tipo di avversario (ragni, pipistrelli, stallattiti, sciami di api, demoni infuocati ed idre) per tentare di raccogliere i cristalli, che per lui si riveleranno veri e propri elementi vitali, e che contribuiranno ad accrescere la sua potenza. Per creare un super-cristallo,

indispensabile per aumentare l'efficacia delle armi di difesa del drago, è necessario combinare tutti e tre i tipi di cristallo: quelli di fuoco, quelli di aria, quelli di acqua. Un passaggio segreto che conduce alla stanza del tesoro vi permetterà di impadronirvi dell'inestimabile diamante.

Ma per assicurare lunga vita al drago occorre anche raccogliere lungo il percorso il maggior numero possibile di

uova (ad inizio partita se ne dispone soltanto di due). Ma attenzione: basta che uno degli

animali ostili vi tocchi per perdere tutto ciò che avevate raccolto....





SCACCHI ULTRA-PIATTI

Si chiama Scisys Concord uno dei modelli di Chess Challenger più evoluti del mercato. Più precisamente, si tratta della più potente unità da tavolo funzionante a batteria (durata di circa 100 ore; è comunque disponibile un trasformatore) attualmente esistente.

Il Concord è dotato di un programma di gioco abbastanza veloce, capace di affrontare una partita su 9 differenti livelli di abilità e di risolvere ogni

problema di scacco matto forzato in quattro mosse. Le altre sue caratteristiche sono quelle di poter memorizzare una posizione nel corso di una partita, e di poter così riprendere a distanza una sfida interrotta; di riuscire ad utilizzare anche il tempo di riflessione dell'avversario per l'analisi della posizione, e di poter ritirare o sostituire una mossa già eseguita. Il tutto è corredato da una linea della scacchiera ultra-piatta e

da un design veramente gradevole, il che non guasta certo.

Il Concord, assieme agli altri modelli Travel Mate, Explorer, Companion II, Partner 6000 e Superstar (quest'ultimo è un sistema da 28 K di potenza, espandibile a 36, con 8 livelli di gioco in grado di sconfiggere anche giocatori di ottimo livello) sono distribuiti nel nostro paese dalla Marlin Electronics Italia di Firenze

NUOVE APPLICAZIONI PER I VIDEOGAMES

Arrivano dagli Stati Uniti due notizie che testimoniano l'esistenza di possibilità applicative per i videogames solo fino a poco tempo fa insospettabili: al Saint Francis Hospital di Evanston, nello stato americano dell'Illinois, nella sala di ricreazione per i bambini sono stati collocati diversi videogame; inutile aggiungere che questa sala è meta di frequenti e costanti pellegrinaggi di ragazzini, per la felicità di infermiere, pediatri e perfino dei

genitori, che ottengono così l'obiettivo prefissato: quello di mantenere in attività i piccoli malati, soprattutto quelli che hanno subito delicati interventi chirurgici per affezioni polmonari ed hanno particolare bisogno di stare in piedi, mentre abitualmente la loro reazione è quella di stare a letto guardando la televisione.

Alla facoltà di Medicina dell'Università di Filadelfia è stato invece realizzato un videogioco decisamente originale: si

chiama Cupid, ed è capace di simulare i disturbi di un paziente affetto da attacco cardiaco, in modo che gli studenti imparino a prestare in tempi molto ristretti le cure più indicate, e ad effettuare le analisi più appropriate.

Cupid è in grado di tenere sempre informato lo studente-giocatore sulle condizioni del paziente in cura, fino alla sua guarigione od alla sua... dipartita.

CRISI IN VISTA?

Due notizie lette sui giornali economici gettano una luce sinistra sul mondo dei videogiochi: l'Atari e la Coleco hanno entrambi licenziato diversi dipendenti nel tentativo di ridurre le spese di produzione per far fronte alla congiuntura che il mondo dei videogiochi sta vivendo in questo momento.

La Coleco avrebbe licenziato circa 1300 operai in seguito "all'automazione crescente e ad altri migliorie di produzione". L'Atari invece ha licenziato circa 250 impiegati mentre ha assunto 50 nuovi operai anch'essa nel tentativo di ottimizzare la produzione e le operazioni della società. Altri cambiamenti previsti, comprendono la riduzione dei progetti a lungo termine per focalizzare le proprie risorse su quei progetti che garantiscono la realizzazione di un prodotto da mettere in vendita in tempi brevi, ovvero in uno spazio di tempo variabile tra uno e quattro anni.



100 MILIARDI IN MONETINE

La SIAE ha reso note le statistiche sul mondo dello spettacolo relative all'anno 1982, durante il quale si è registrata una spesa totale del pubblico in spettacoli e divertimenti in genere di ben 2190 miliardi, con un incremento rispetto alla stagione precedente del 15,7%.

Per quanto riguarda più particolarmente il nostro settore, videogiochi e flipper innanzitutto (il divertimento automatico occupa il sesto posto tra gli svaghi degli italiani, dopo la TV, il cinema, il ballo, lo sport ed il teatro), i dati sembrano ancora più confortanti: durante il 1982 sono state inserite monetine per un totale di oltre 99 miliardi di lire, con il sorprendente incremento di ben il 225,6% rispetto alla stessa cifra registrata nel 1978 (solo 5 anni prima, cioè). La spesa effettuata da ogni italiano per il divertimento elettromeccanico può quindi essere calcolata in 1755 lire.

È interessante anche dare uno sguardo alla situazione regionale per quanto riguarda la spesa pro-capite e quella

complessiva.

Da questa tabella si può notare come la regione dove si gettona di più è la Lombardia, mentre, al contrario, statisticamente gli emiliani sembrano essere i videogiocatori più accaniti: oltre 3000 lire pro-capite; in li-

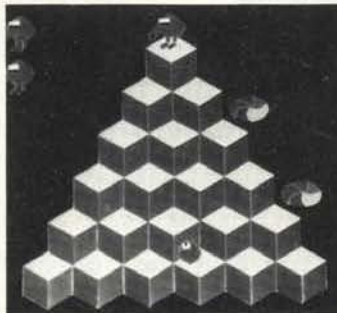
nea generale gli italiani del Centro risultano essere i gettonatori più assidui.

Videogiochi e flipper sembrano invece essere pressoché sconosciuti in Basilicata. Spesa per abitante di 850 lire, per un totale di 518.280.000.

	Spesa per abitante	Spesa per regione
Piemonte - Val d'Aosta	1659,6	7.610.134.000
Liguria	2481,6	4.478.971.000
Lombardia	1552,3	13.795.566.000
Veneto (tre Venezie)	1966,1	12.679.501.000
Emilia-Romagna	3112,3	12.307.249.000
Marche	2445,4	3.453.113.000
Toscana	2550,7	9.126.554.000
Umbria	1755,5	1.417.247.000
Lazio	1606,4	8.032.066.000
Campania	1194,2	6.526.250.000
Abruzzo-Molise	1890,2	2.921.932.000
Puglia	1546,6	5.989.929.000
Basilicata	850,0	518.280.000
Calabria	1003,0	2.068.428.000
Sicilia	1209,0	5.933.146.000
Sardegna	1472,2	2.347.670.000
Italia settentrionale	1980,9	50.871.421.000
Italia centrale	2040,2	22.028.980.000
Italia meridionale	1329,7	18.024.819.000
Italia insulare	1273,5	8.280.816.000
TOTALE	1754,7	99.206.036.000

ACCORDO PARKER-MYLSTAR

La Parker Brothers e la Mylstar Electronics (ex-Gottlieb) hanno siglato un accordo di licenza che prevede che la ditta di giocattoli abbia diritto di prelazione su qualunque videogioco prodotto e ideato dalla Mylstar per quanto riguarda i mercati degli home computer e dei sistemi videogioco. Questo accordo discende direttamente dalla collaborazione già avviata dalle due società lo scorso anno, quando la Parker acquistò i diritti di



adattamento di Q+Bert: uno dei maggiori successi sia nel bar che nella versione da casa

della storia dei videogiochi.

L'accordo prevede inoltre che la Parker Brothers lavori in collaborazione con la Mylstar anche in fase di sviluppo e progettazione dei giochi arcade.

Con questo accordo la Parker Brothers si è garantita ovviamente anche i diritti di M.A.C.H. 3, il gioco al laser della Mylstar, mettendosi così in corsa con la Coleco per la realizzazione del primo laser-gioco da casa.

BIT BANGER: UNO SCARICANERVI INDISPENSABILE

Sicuramente v'è capitato qualche volta che il vostro computer non voglia saperne di caricare un programma oppure che non prenda un'istruzione chiara e precisa, insomma che faccia le bizzie! Chissà che voglia v'è venuta di prenderlo a schiaffoni... se solo poteste. Beh, qualcuno ci ha pensato e ha ideato un bel martello di gommapiuma che i computeristi possono usare sul loro computer quando questi si rifiuta di cooperare, senza danneggiarlo.

Non è detto che questo trattamento possa far rigare dritto il vostro computer - vista la suscettibilità della macchina può addirittura diventare ancora più caparzio - ma volete mettere lo scaricamento di nervi che un tale martello può offrirvi? Purtroppo, al momento, il Bit Banger (questo è il nome del martello) è in vendita soltanto negli Stati Uniti, ma cosa vi ci vuole a farvene uno autocostruito? Niente. Comprate un tubo pieno di gommapiuma lungo 30 cm in un negozio di plastica e gomma e avrete un Bit Banger autarchico pronto per l'uso.



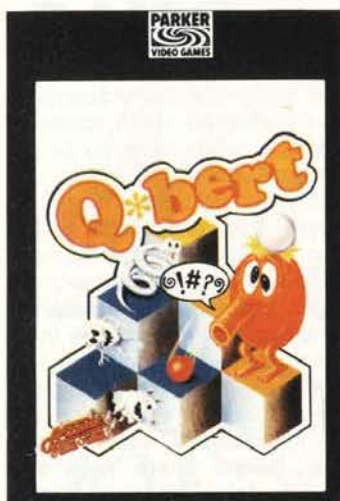
13 RECORD

A Gladstone, nel Missouri, vive Steve Harris, un ragazzo di diciassette anni per molti versi simile a molti suoi coetanei, ma con una passione che ne fa un personaggio molto particolare e, probabilmente, anche molto invidiato: Steve si può infatti considerare un collezionista di primati nei videogiochi, a gettone. Attualmente detiene ben tredici record mondiali, i più significativi dei quali sono stati ottenuti a Dragon's Lair (450.000 punti), Bega's Battle (120.000), M.A.C.H. 3 (233.000), Astron Belt (126.000) e Cliff Hanger (1.180.000 punti). Non male, che ne dite?

LE CLASSIFICHE DI BILLBOARD

Come di consueto, ecco la classifica dei videogames più venduti negli Stati Uniti redatta dal settimanale americano Billboard:

- 1) Q*bert Parker
- 2) Pole Position Atari
- 3) Pitfall II Activision
- 4) Congo Bongo Sega
- 5) Popeye Parker
- 6) Space Shuttle Activision
- 7) Frontline Coleco
- 8) Centipede Atari
- 9) Dig Dug Atari
- 10) Ms. Pac-man Atari
- 11) River Raid Activision
- 12) Frogger Parker
- 13) Moon Patrol Atari
- 14) Decathlon Activision
- 15) Kangaroo Atari
- 16) Burgertime Intellivision
- 17) Joust Atari
- 18) Pitfall Activision
- 19) Subroc Coleco
- 20) Jungle Hunt Atari
- 21) Mr. Do! Coleco
- 22) Frenzy Coleco
- 23) Mario Brothers Atari
- 24) B.C.'s Quest for Tires Sierra on line
- 25) Enduro Activision



Resiste in testa alla classifica Q*bert, ma è da sottolineare la strepitosa ascesa di Pitfall II-Lost Caverns, che dopo soli due mesi ha già conquistato la terza posizione e promette faville.

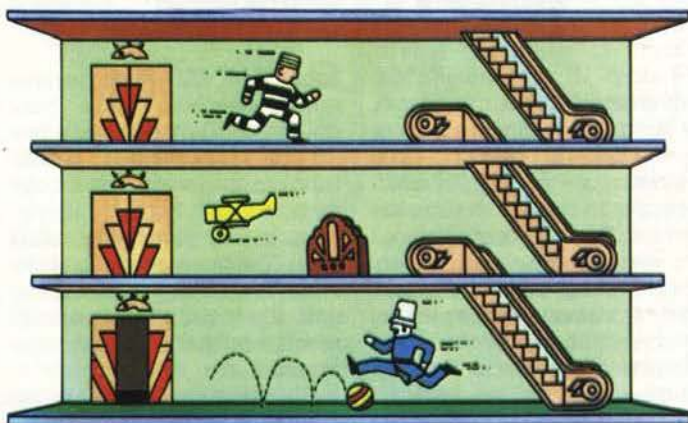
Come al solito, beneficiata Atari con ben 9 titoli tra le prime 25 posizioni, ma anche Parker, Coleco, e soprattutto Activision (6 titoli in classifica) si difendono molto bene

K.K., HERO E DECATHLON ORA ANCHE PER COLECO



Dopo Pitfall, River Raid e Beamrider l'Activision ha preparato altre tre grosse novità per gli appassionati Coleco: per questo mese di giugno è attesa la nuova versione di Keystone Kapers, la spassosissima avventura di Flash Harry Hooligan e di Keystone Kelly all'interno del grande magazzino Southwick's, progettata da Gerry Kitchen e finora disponibile soltanto per Atari VCS.

Ma già dal prossimo mese saranno disponibili per Coleco altri due giochi Activision non meno prestigiosi: Hero (di cui trovare la nostra prova in questo stesso numero) e - niente-pododimenoché - Decathlon, il bellissimo videogioco sportivo di David Crane che vi chiederà questa volta di misurarvi con gli speciali comandi Coleco, invece che con uno dei soliti joystick Atari. Non vediamo l'ora di metterci le mani sopra per comunicarvi le nostre impressioni a proposito.



SC-3000: FINALMENTE!

Le prime due pagine del nostro numero natalizio, due pagine pubblicitarie, tra l'altro, hanno destato scalpore: da quel momento nelle lettere indirizzate a VG è stato un susseguirsi di domande sull'SC-3000, il nuovo computer Sega distribuito in Italia dalla Melchioni di Milano.

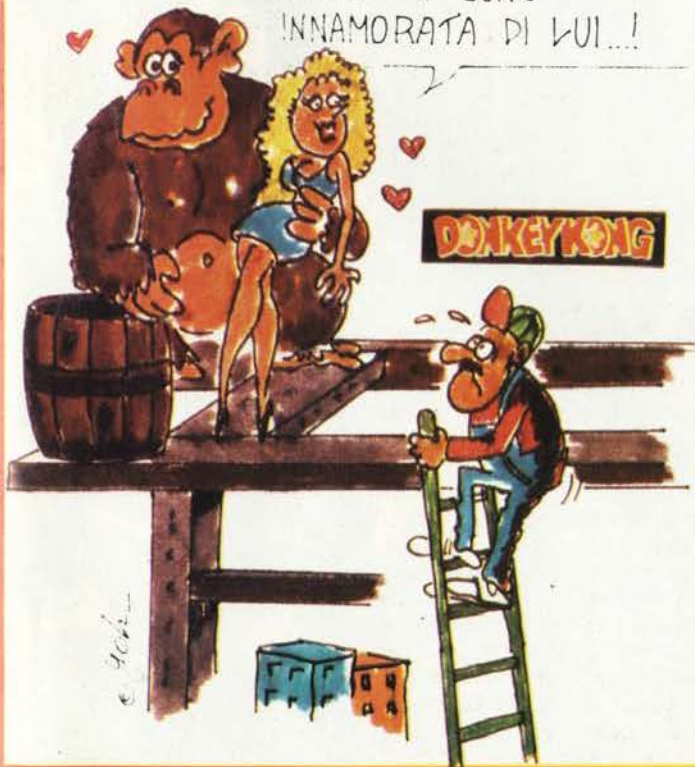
Ecco dunque alcune caratteristiche tecniche di questo SC-3000, ora finalmente disponibile: tastiera 64 tasti, memoria ROM di 8 Kbytes espandibili fino a 48, configurazione video a 16 colori (210 colori con sovrapposizione), prezzo al pubblico di Lire 435.000 (la stam-

pante costa 454.000 lire, i joystick compatibili 23.500 alla coppia), l'SC-3000 è dotato di un microprocessore Z80-A, lo stesso dei personal computer più evoluti.

Merita senz'altro un cenno anche il software compatibile, tutto su cartuccia: programmi educativi (per la musica, il BASIC, la matematica, perfino il Totocalcio), ma soprattutto videogames,

tra i più interessanti Congo Bongo, Exerion, Monaco Grand Prix. Sul prossimo numero di HC verrà inaugurata una rubrica completamente dedicata al computer SC-3000 della Sega.

E INUTILE CHE MI SALVI MARIO... MI SONO INNAMORATA DI LUI!!





UNA SALA GIOCHI INTELLIGENTE

Ad alcuni di voi il nome Atari Adventure farà venire in mente la prima avventura - e ancora una delle più originali - mai prodotta per il VCS, Adventure appunto. Ma il nome questa volta sta a significare qualcosa di diverso: una sala giochi ideata e gestita dall'Atari, aperta recentemente in un enorme "shopping center" nei dintorni di St. Louis, in Missouri.

Se l'esperimento a cui fa capo questa Atari Adventure avrà successo, quella di St. Louis sarà soltanto la prima di una lunga serie.

Atari Adventure non è infatti una sala giochi come tutte le altre: è una sala gioco ma anche un centro per l'insegnamento dell'informatica. Oltre ai più recenti videogiochi da bar si possono trovare home computer Atari 800XL da provare, giocare e programmare.

Atari Adventure è divisa in tre parti. Vicino all'entrata c'è la parte dedicata ai computer, dove un istruttore aiuta i frequentatori a operare i computer, tiene corsi di programmazione e controlla la scelta e l'uso che viene fatto della vastissima libreria di software a di-

sposizione. Gli utenti pagano questo "servizio" sulla base del tempo di utilizzo, spendendo più o meno quanto pagherebbero a giocare con i coin-op.

La seconda parte è costituita dalla "game room", la sala dove si trovano ben 65 macchine: tutti i più recenti e popolari giochi da bar di qualunque marca.

La terza parte infine è una specie di mostra permanente di apparecchi e oggetti d'altra tecnologia, nonché di alcuni prototipi di nuovi videogiochi ancora non in circolazione. Le intenzioni dell'Atari, oltre a quelle di un ritorno economico, sono indirizzate verso un rapporto diretto con il consumatore che gli fornisca input sulle preferenze e i gusti del pubblico in fatto di giochi e gli consenta di far conoscere agli utenti i computer Atari (i quali però non sono direttamente in vendita in loco). "Far conoscere alla gente cos'è un computer usando i nostri apparecchi dovrebbe comunque aiutare le vendite a livello locale" afferma il responsabile dell'Atari Adventure.

L'ULTIMO COMBATTENTE DELLO SPAZIO

Da campione dei videogiochi a combattente dello spazio. Il salto vi sembra troppo lungo? Eppure questo è quello che succede nel film "The Last Starfighter" che uscirà in prima mondiale nei cinema statunitensi il 22 giugno prossimo. Alex è un 18 enne americano che lavora con la madre in un camping per roulotte di loro proprietà. Il lavoro gli impedisce di andare a divertirsi con la sua ragazza, così passa il suo tempo libero nella sala giochi del campeggio giocando con un videogioco che si

chiama Starfighter. È un momento d'evasione per Alex e ci mette tutto il suo impegno. Il gioco però è un congegno d'addestramento sistemato da un popolo alieno, i Rylos, per scoprire e reclutare una forza di esperti "combattenti dello spazio" per aiutarli a salvare il loro pianeta dai terribili Kodan.

Alex diventa sempre più bravo finché una sera riesce ad "azzerare" il gioco. Viene così portato su Rylos da Centauri, designer del gioco e reclutatore intergalattico. Alex capisce



che non si tratta più di un gioco e vuole tornare sulla Terra (dove, nel frattempo, Centauri ha sistemato un'unità Beta, un androide, al suo posto).

Ma qui viene raggiunto da un emissario dei Ko-Dan che, credendolo uno Starfighter, vogliono ucciderlo. Alex è così costretto a ritornare su Rylos e affrontare lo scontro con i Ko-Dan.

Il film, che è costato circa 25 miliardi di lire, è diretto da Nick Castle (co-autore con John Carpenter di 1997: Fuga da New York), mentre il soggetto è di Jonathan Betuel, scrittore alla sua prima sceneggiatura. Naturalmente, come qualunque altro film di fantascienza che si rispetti - nonché film su un videogioco - "The Last Starfighter" ha la sua buona parte di effetti speciali. Non tanto modellini e miniature alla "Guerre Stellari", quanto effetti speciali grafici generati da computer. La realizzazione è stata assegnata alla Digital Effects che userà, per la prima volta nella realizzazione di un film a soggetto, un computer GRAY-1000, a detta degli esperti il più potente e veloce computer in circolazione. Per questa ragione la tecnica di realizzazione è innovativa e "se funzionerà", dice il responsabile degli effetti speciali, King Baggot, "cambierà l'industria".

Solitamente gli effetti speciali sono realizzati su uno sfondo di colore blu. Per la realizzazione di "Starfighter" si è invece lavorato su sfondi blu, neri, verdi, su sfondi di qualunque colore.

Naturalmente ci stava benissimo, per un film come questo, un bel videogioco che magari si chiamasse Starfighter. E infatti il videogioco c'è già. O meglio, i diritti di produzione del videogioco sono già stati venduti all'Atari, che cercherà di realizzare un gioco simile a quello giocato nel film da Alex.



MEGA-CAMPIONARIA.



Anche quest'anno a metà aprile si è svolta l'ormai tradizionale Fiera Campionaria di Milano; da parecchio tempo ormai questa è un'occasione per vedere le ultimissime novità anche nel campo dei coin-op, come al solito presentati al padiglione 33 dai vari produttori e distributori.

Ma mai come quest'anno ci sono state tante novità: a parte i lasergiochi, che hanno focalizzato l'attenzione di tutti e di cui parliamo in uno speciale su questo stesso numero, la quantità e la qualità dei giochi presenti era paragonabile addirittura a quella dell'ultima ENADA, che in definitiva è la vera mostra del settore in Italia.

Faremo ora una rapida carrellata su queste novità, senza soffermarci più di tanto, dato il numero; del resto, come al solito, solo una parte di questi giochi arriverà al grande circuito nazionale, ed allora ne parleremo più diffusamente. La prima cosa che colpisce girando i vari stand era la presenza di diversi giochi ispirati al famoso Xevious, o più in generale al tema spaziale: la solita Konami presentava Megazone, la Data East Zaviga, mentre di case pressoché sconosciute erano Scion (Scion

Denshi) e Nova 2001 (UPL); infine la SNK proponeva il discendente di un suo vecchio cavallo di battaglia: Vanguard II. La Jaleco si è cimentata sia in un gioco di guerra (D-Day), sia in uno sportivo (Parallel Turn, ove il protagonista dopo aver preso lo ski-lift si cimenta in slalom, salto, corsa con la slitta e biathlon); quest'ultimo tema era rappresentato anche da 10-Yard Fight (Irem: si tratta del football americano), da Tag Team Wrestling (Data East: incontro di catch tra due coppie) e da Dinamic Ski (Nichibutsu: salto e slalom sulla neve).

Sempre della Nichibutsu erano Seicross (avvincente battaglia su moto spaziali) e Tube Panic (stupenda guerra stellare, con una grafica veramente notevole grazie ad un monitor ad alta definizione).

Avevamo poi un buon numero di giochi di guida: dell'Atari erano Pole Position II e TX 1 (gioco con tre schermi "avvolgenti", per un maggior realismo), mentre era della Taito Pit And Run (con una prospettiva vecchio stile, dall'alto).

Ultimo tema abbastanza utilizzato era la storia dell'uomo: dai cavernicoli (Genesis della Deco), ai greci (Mystic Marathon della Williams), ai vichinghi (Mr. Viking della Sega) sino al selvaggio Far West (Root Beer Tapper della Bally). Ancora della Bally era Spy Hunter (storia di spionaggio), mentre la Zaccaria presentava una modifica al suo Money Money (Jack Rabbit, simpatico coniglio perennemente affamato) e la CDA esprimeva l'ultima fatica dell'Universal: Mr. Do's Wild Ride.

La Namco proponeva una serie di originali giochi: Libble Rabble (ove bisogna chiudere con un filo delle zone dello schermo delimitate da tanti pali), Phozon (bisogna ricostruire particolari strutture atomiche: una buona occasione per imparare un gioco di chimica) e Gaplus (incredibile gioco vagamente ispirato a Galaga, ma con una infinità di opzioni di gioco in più); infine era ancora presente Pac Man Chomp Chomp: forse lo vedremo finalmente in circolazione?

Per finire avevamo anche delle alternative ai tradizionali video: in Ice Cold Beer della Taito due joystick comandano un'asta telescopica con la quale dobbiamo far cadere una pallina in predeterminate buche poste in un piano verticale, mentre in Crossbow della Exidy viene unita la giocabilità del tiro al bersaglio con la definizione grafica di un vero videogioco: un connubio molto ben riuscito!





"Piacere, Donkey Kong, il big del videogame americano."

"Piacere, Leonardo da Vinci, il big dell'intelligenza, del calcolo, della me-

moria." Due sorrisi e la presentazione è fatta. Loro due, Leonardo e lo

**COLECO
VISION**

scimmione, simboli, ognuno nel suo campo, del meglio in assoluto, hanno subito fatto conoscenza; l'imbarazzo resta a noi, forse non ancora del tutto abituati ai prodigi dell'elettronica: "cosa c'entra Leonardo con Donkey Kong?"

OVVERO, COME PASSARE...

Siamo sicuri che qualcuno ha già capito. Qualcuno dell'ultima generazione, magari; qualcuno che appena nato ha cominciato a masticare pane e computer; ragazzi, più informati di un ingegnere elettronico, per cui la parola interfacciare non ha alcun segreto. Già perchè è tutto lì il problema: "interfacciare" ovvero "estendibilità", o anche "modularità" di un sistema elettronico capace di passare in pochi secondi dal puro divertimento del più raffinato dei videogiochi alla mostruosa intelligenza del più potente cervello elettronico per uso familiare concepito. adulti,



ne re mai Signori voi rimasti magari un po' indietro, aprite le orecchie: oggi si può! Si può passare...

...DAL PIU' POTENTE DEI VIDEO GIOCHI...

Un attimo! Qualsiasi quattordicenne lo sa che, dicendo il più potente dei videogiochi, stiamo ovviamente parlando di CBS Coleco Vision.

è sicuramente allora dica CBS

Ma qualcuno dei genitori non così ben informato: moglielo subito.

Coleco Vision è una console da 16 Kbytes - nessun altro video gioco ne pos-

OGGI DONKEY KONG INTERFACCIA

siede altrettanti - per fantastiche video avventure, anche tri-

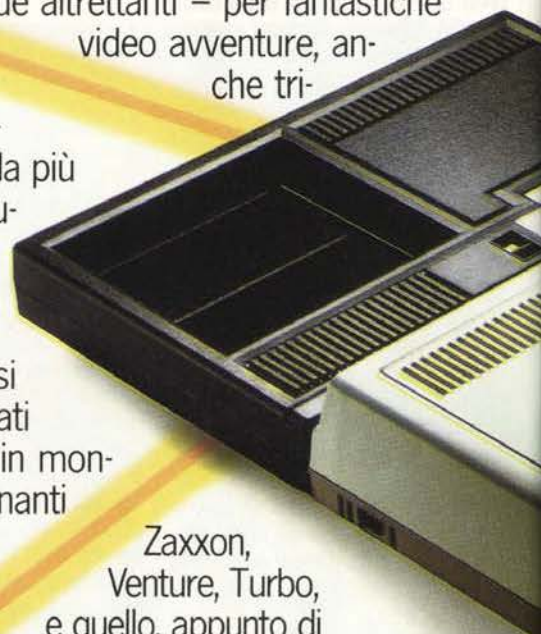
dimensionali, con la più alta risoluzione grafica con i più precisi e sofisticati controlli, in mondi affascinanti come

Zaxxon, Venture, Turbo, e quello, appunto di Donkey Kong, padre e figlio.

Bene, oggi, chi possiede questa meraviglia può passare con un semplice "clack" dal più potente dei videogiochi...

...AL PIU' POTENTE DEGLI HOME COMPUTER.

"Piacere, Adam." Eccolo lì, collegato alla console del video gioco; altri 64 Kbytes di memoria, per un totale di 80 Kbytes Ram estendibili a 144; il più potente degli home computer oggi in circolazione. Ma se è vero che la potenza non è tutto e che altret-



tanto indispensabili sono i mezzi per sfruttarla, anche qui Adam è assolutamente all'avanguardia. E' l'unico computer che funziona subito, appena installato; Adam contiene infatti già inserito un programma di "word processing", che imposta, margina, rielabora automaticamente interi paragrafi di qualsiasi testo da voi impostato.

Inoltre Adam è stato studiato per pensare e parlare in un

e sposta
mente interi pa-
di qualsiasi testo da voi
Inoltre Adam è
per pen-

memoria).
Tastiera: una
apparecchiatura,

sofisticata
con 75 tasti
a corsa
precisa,
che con-

CIA CON LEONARDO DA VINCI.

raffinato linguaggio basic e guidarvi passo per passo nel mondo dell'informatica. Poi, dine:

nell'or-
sistema
di registrazio-
ne incorporato;
uno o an-
che due
lettori di-
gitali per
cassette
speciali, bidi-
rezionali,
che consento-
no una velocità di
caricamento superio-
re a quella dei "floppy
disk" (ogni cassetta può me-
morizzare fino a 250 pagine fit-
te di testo, per un totale di più
di 500 Kbytes di

sente alta efficienza e velocità d'esecuzione. Stampante: bidirezionale, ad 80 colonne, con portacaratteri a margherita intercambiabile.

ADAM™

Questo complesso assolutamente unico di elettronica avanzata – videogioco (se non l'avete) e memoria, tastiera e stampante del più potente home computer del momento – vi aspetta nei negozi CBS ad un prezzo ancora più unico; un'offerta che solo un'altissima tecnologia può permettere. Allora, buon lavoro, Leonardo, buon divertimento, Donkey Kong.

DA **CBS** ELECTRONICS





SPECTRACOMPUTER

Si chiama SV-328, ed è un computer molto potente, dotato di una memoria base di 32 K RAM e 32 K ROM, che però, grazie all'apposita espansione, possono essere portati fino a 96.

E il primo computer nato in casa Spectravideo, e naturalmente il primo ad essere commercializzato in Italia, nonostante in America la gamma degli Spectracomputer vanti già tre modelli: oltre allo SV-318, il suo parente stretto SV-328, dotato però di un apparato un po' più professionale, con tanto di tastiera numerica separata. Il modello più avanzato di computer realizzato dalla Spectravideo è invece l'SVI-728 MSX, con 32 K ROM

e 80 K RAM rispettivamente espandibili fino a 96 e 144 K, ed una gamma di periferiche sufficientemente ampia (stampante, registratore ecc.)

La Comtrad, distributore ufficiale per il nostro paese, ci ha comunicato che attualmente sono disponibili per l'SV-318 soprattutto cartucce-gioco, ma che non mancherà in un prossimo futuro anche software didattico e gestionale.

Ad ogni buon conto, è stato recentemente realizzato un adattatore per le cartucce compatibili con il sistema ColecoVision. Tale accessorio per il momento è però disponibile soltanto negli Stati Uniti, ma chissà...

OIL BARON (Epyx)

Il gioco che vorremmo giocare questo mese si chiama Oil Baron. È un gioco della Epyx che piacerà a tutti coloro che sognano di rivivere le perfide contrattazioni e gli alti rischi che sono il pane quotidiano J.R. Ewing. Infatti, come dice il titolo, siete dei "baroni del petrolio" e il vostro compito è cercare di arricchirvi il più possibile scoprendo e sfruttando giacimenti petroliferi.

Già alla partenza siete ricchi oltre ogni vostra immaginazione: il capitale iniziale distribuito a ciascun giocatore è infatti di 1 milione e mezzo di dollari. Oil Baron è un gioco misto: computer più tavoliere. Lo si gioca con il computer e con una tavola che rappresenta le concessioni petrolifere da sfruttare. In un certo senso è una versione riveduta e corretta del famoso Monopoli, ma al posto dei soldi di carta ci sono movimenti azionari visualizzati costantemente sullo schermo dal computer.

Ciascun giocatore (possono essere fino a otto) parte con un certo numero di terreni e quando è il suo turno deve decidere se trivellare alla ricerca del petrolio una o più delle sue concessioni o saltare il turno.

All'inizio di ogni mano c'è un'asta tra i giocatori per aggiudicarsi nuovi terreni, i quali possono anche essere acquistati via contrattazione privata tra due giocatori.

Una volta che decidete di trivellare, il computer descrive graficamente le operazioni necessarie. Se, ad esempio, vi trovate nella giungla, arriverà un trattore che disboscherà la zona circostante e comincerà a sondare il sottosuolo. Lo schermo visualizzerà le percentuali di probabilità di trovare il petrolio e a questo punto toccherà a voi decidere se avviare la trivellazione vera e propria della vostra concessione oppure passare ad un'altra zona. La scelta non è facile perché un'operazione di trivellazione può costare anche 3 milioni di dollari e se sotto non c'è nient'altro che terra sono un bel po' di soldi buttati via. Se decidete di trivellare l'attesa - mentre il computer disegna la torre di trivellazione e manda giù la sonda - sarà spasmatica e solo se ad un tratto vedrete sgorgare l'oro nero saprete di esservi arricchiti.

Alla fine di ogni mano, il computer visualizzerà i guadagni, le tasse, le spese, ecc. di ciascun giocatore e subito dopo appariranno le notizie dell'Oil Street Journal, che informeranno i giocatori di cambiamenti nei tassi d'interesse, di nuove tasse o di altri eventi inaspettati che possono influire sul gioco.

Queste variabili possono anche essere definite dall'utente, contribuendo così a creare variazioni infinite alle possibili situazioni di gioco e nel caso ciò non sia sufficiente c'è anche una versione "solitario". Oil Baron è indubbiamente un gioco che merita attenzione: l'uso di un tavoliere insieme al computer, già sperimentato con successo altre volte, dà corposità e senso di realizzazione al gioco. E per di più, il gioco sembra essere stato realizzato da persone che se ne intendono di affari e ricerche petrolifere.

Insomma, se non potete giocare realmente al petroliere simulatelo almeno: capirete se avete la stoffa dell'affarista.

TRE GIOCHI IN REGALO

È la sorpresa che attende chi acquista una base Intellivision tra il 15 marzo ed il 31 luglio: assieme all'agognato apparecchio gli verranno consegnati tre videogames in omaggio: oltre ad un titolo a sorpresa, come al solito offerto in omaggio agli acquirenti, ci sono due dei più bei giochi mai realizzati per questo sistema: nientemeno che il Tennis ed il Calcio, che probabilmente possono considerarsi in assoluto come le due migliori simulazioni mai realizzate dalla Mattel.

Per approfittare di questa ghiotta opportunità (valida, lo ricordiamo ancora una volta, soltanto fino al 31 luglio) occorre accertarsi della presenza del certificato di garanzia all'interno della confezione. Compilate quindi tale certificato e fatelo corredare dal negoziante con timbro del negozio

e data del vostro acquisto. Basta poi far pervenire il tutto alla Mattel Electronics e vi saranno quindi consegnati direttamente a casa sia il tennis che il calcio; la terza cartuccia è invece inclusa direttamente all'interno della confezione.

Vi informiamo inoltre, come ci comunica la Mattel, che sono attualmente in commercio nel nostro paese console Intellivision di provenienza britannica, sprovviste del certificato di

garanzia italiano e quindi, naturalmente, escluse da questa iniziativa promozionale. Queste console inglesi sono state costruite con il sistema PAL I per adeguarsi a necessità tecniche del mercato britannico, e funzionano a 240 V., pertanto un funzionamento protratto in condizioni tecniche diverse (in Italia, per l'appunto) potrebbe danneggiare sia la console che il televisore.

Occhi aperti, dunque!



BYTES

Ciao a tutti. Mentre voi leggete queste righe il nostro inviato speciale è a Chicago, al Consumer Electronics Show estivo. Secondo quanto annunciato dalle varie case sarà un salone pieno di sorprese entusiasmanti non solo nel campo del software (l'imminenza delle ordinazioni per il periodo natalizio l'ha fatto diventare ormai più importante di quello di Las Vegas, dato che tutte le case di software cercano di riservare i loro "assi nella manica" per la distribuzione sotto Natale) ma anche in quello dell'hardware. Vedremo... Intanto, preparatevi al prossimo SIM-IVES che quest'anno si svolgerà, come era sempre successo tranne l'eccezione dello scorso anno, a settembre: precisamente dal 6 al 10. Come l'anno scorso, videogiochi e computer hanno un intero padiglione (il 17) e noi di VG stiamo alacramente lavorando per prepararvi un po' di sorprese. Ovviamente però dovrete aspettare fino all'apertura del Salone per scoprire di

cosa si tratta (se no che sorpresa è?). Quindi venite a trovarci...

Dipartimento Errata Corrigere: quando era ormai troppo tardi per correggere le bozze è giunta in redazione la notizia che la Starcom, produttrice di Dragon's Lair, ha cambiato il nome in Magicom: quindi prendete nota e poi leggete lo speciale sui lasergiochi nelle pagine d'attualità di questo numero. Prossimo... Tanto per restare in tema sappiate che Don Bluth (disegnatore e animatore di D's L) sta lavorando alla realizzazione di - esatto avete indovinato - Dragon's Lair II: insomma, perché non sfruttare una gallina dalle uova d'oro si saranno detti alla Starcom Magicom. Come dargli torto dopo aver visto quello che il cinema è riuscito a propinarci con i vari numeri I, II, III e via contando?...

Con questo non vogliamo dire che D's L II sia necessariamente una "bufala", temiamo soltanto che i videogiochi facciano la fine di Dallas o Dynasty, la stessa minestra condita con salse diverse. Ad ogni modo vi anticipiamo la trama di D's L II: Daphne e Dirk si

sono felicemente sposati e ora hanno 13 figli 13 (certo che si sono dati da fare!).

Un Mago Malvagio rapisce Daphne portandola con sé attraverso una distorsione spazio-temporale. Dirk riesce a mettere le mani su una macchina del tempo e si getta all'inseguimento attraversando epoche e luoghi diversi... Last but not least, il successo di D's L non poteva passare inosservato ed ecco così che la Magicom ha venduto i diritti di riproduzione dei personaggi e delle scene del gioco. Dirk the Daring e compagni appariranno quindi su figurine, chewingum, cappelli, puzzles, tovagliolini di carta, mutande e pigiami. Ma non solo, qualcuno sta già scrivendo - col permesso della Magicom ovviamente - persino un romanzo ispirato alle avventure del prode cavaliere e della sua bella... Il VCS e i videogiochi Atari saranno finalmente venduti anche in Turchia: l'Atari ha infatti siglato un accordo con una società turca per l'assemblaggio in loco e la distribuzione dei suoi prodotti anche nel paese asiatico...

Dal 26 al 31 marzo si è svolto a Perugia lo Sportfest - Incontri Cinematografici del Cinema Sportivo.

Questa di Perugia è stata la prima edizione di una mostra - che speriamo potrà continuare in futuro - sul cinema sportivo. Molti i film presentati in e fuori concorso tra cui alcuni colossali come Racing Bull e Prima del Calcio di Rigore di Wim Wenders.

Parallelamente alla rassegna cinematografica il festival presentava diverse iniziative allestite qua e là tra i bei monumenti della antica città umbra. La più importante si è svolta nella Sala Polivalente degli antichi mercati che conteneva una mostra sul Fumetto e lo Sport e un'altra sull'Elettronica e lo Sport.

Accanto alla famosa bicicletta del record dell'ora di Moser il festival ha invitato l'AIVA (Associazione Italiana Video Atleti) a organizzare una serie di gare di videogiochi sportivi.

Per tutti i giorni di svolgimento del festival decine di ragazzi e ragazze si sono cimentati su alcuni dei più famosi giochi sportivi dell'Atari.

Come al solito, Pole Position è stato il gioco più seguito, ma un grande interesse hanno riscosso anche il Volleyball (in tema con la manifestazione), il Soccer e il Tennis, anche se per quest'ultimo non si è svolta una gara, essendo un gioco che richiedeva troppo tempo, non potendo ridursi a 5 minuti. I vincitori, Marco Burzigotti (Pole Position), Flavio Centoscuri (Volleyball) e Cataldo Leo (Soccer) hanno ricevuto in premio una delle più recenti cartucce per il VCS Atari: Dig Dug.

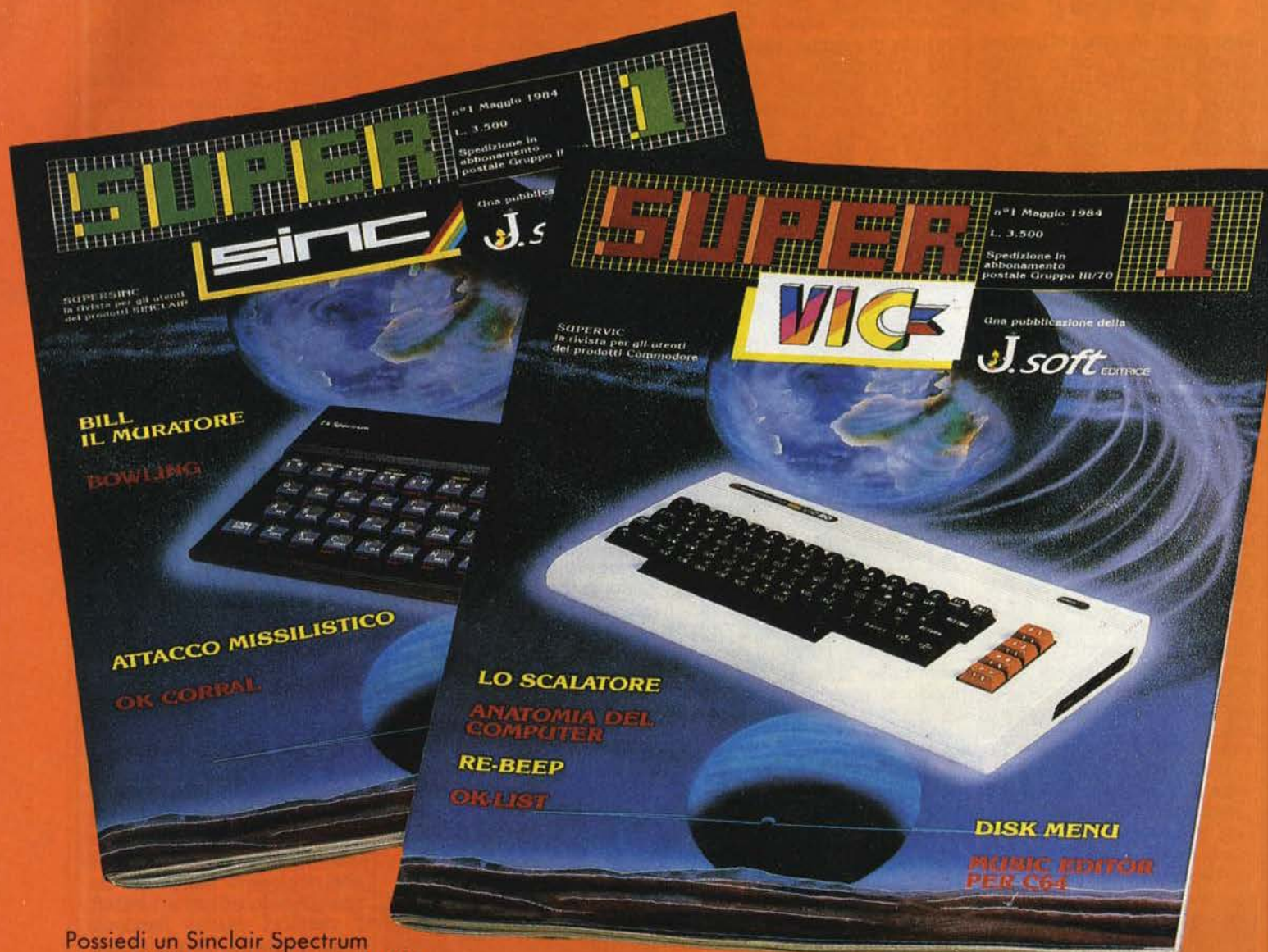
È stato assegnato, quale "Premio simpatia", un abbonamento a Topolino a Sonia Grassini, che è riuscita nella notevole impresa di perdere 40 a 0 nel Soccer, peraltro divertendosi moltissimo.



SPORTFEST: VOLLEY E VIDEOGIOCHI



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 acquisti 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 fa 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.

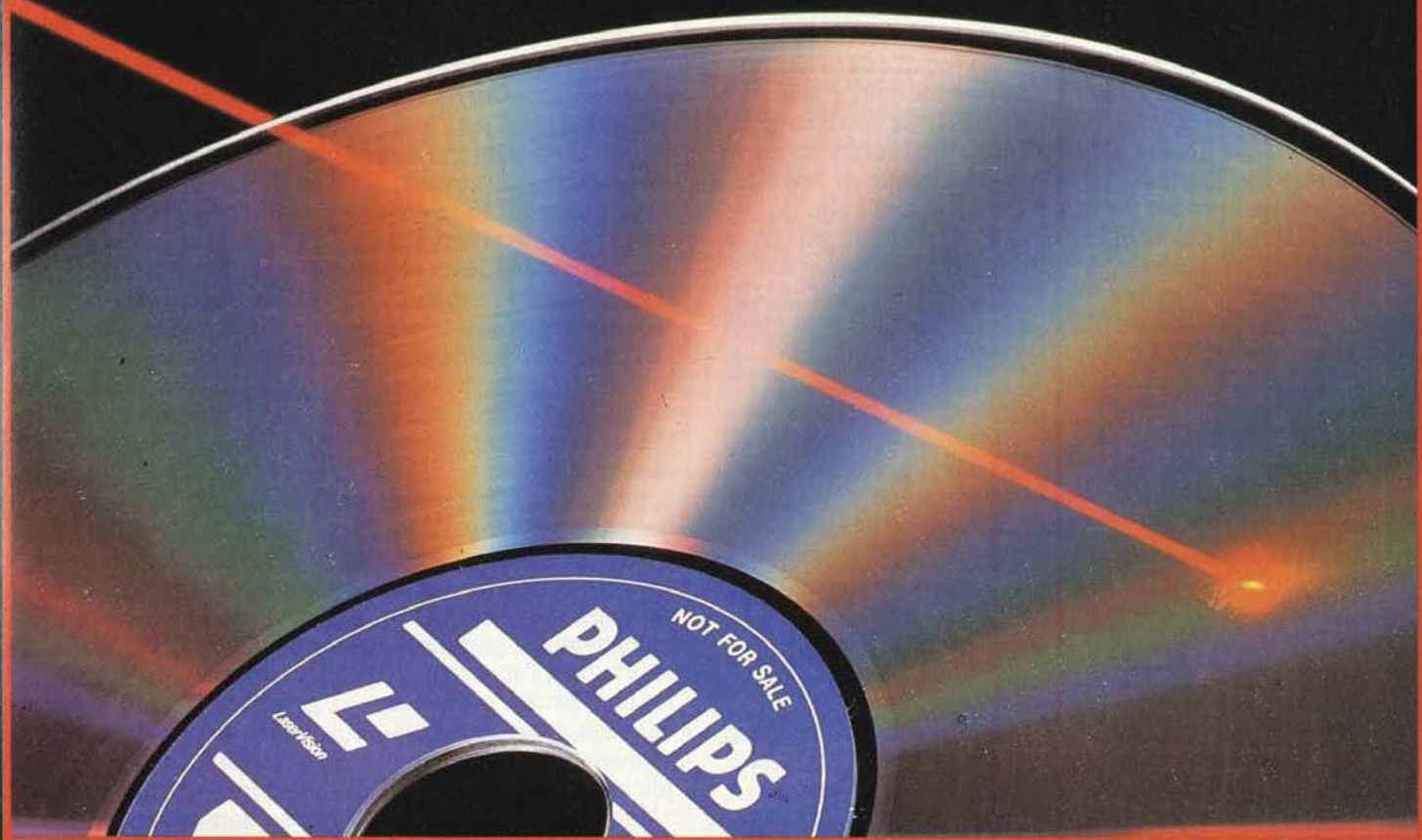
L'invasione degli ultragiocchi

ATTUALITÀ

I lasergiochi sono finalmente arrivati in Italia. Cosa sono? Come funzionano? Quali sono? Tutto quello che è necessario sapere sui lasergiochi – e qualcosa di superfluo – in questo speciale di VG.

13 lasergiochi presentati e commentati per voi.

di Riccardo Albini



L'INVASIONE DEGLI ULTRAGIOCHI

LASERGIOCHI

Dirk the Doring è in una stanza dal pavimento a lastroni. Un muro di fuoco lo circonda su tre lati. Sopra di lui, in spregio della gravità e di tutte le leggi conosciute, una spada infuocata galleggia a mezz'aria. All'improvviso, si muove puntando sul cuore del cavaliere, il quale reagisce con prontezza e la distrugge con la sua spada. Una mazza ferrata appare al posto della spada infuocata, ma nuovamente il cavaliere riesce a parare l'attacco. Poi, senza alcun preavviso, un'incudine luccicante si solleva dal suolo di fronte a Dirk e si getta contro di lui. Dirk cerca di evitarla ma non vi riesce. L'incudine lo colpisce sul torace e Dirk va a sbattere contro il muro attraversandolo e lasciando soltanto la sagoma di lui e dell'incudine uniti in un abbraccio mortale. La sequenza a cartoni animati sopra descritta non è tratta da un film di Walt Disney, ma da un videogioco. Si chiama Dragon's Lair e Dirk the Doring è il personaggio comandato dal giocatore: il suo compito consiste nel liberare la principessa Daphne dalle grinfie del dragone che la tiene prigioniera in una bolla di cristallo nella stanza del tesoro del suo castello. Il successo di Dragon's Lair, forse il videogioco più gettonato negli USA lo scorso anno, ha indicato una delle strade che l'industria coin-op percorrerà nei mesi e anni a venire: la strada dei lasergiochi. I lasergiochi sono dei videogiochi che utilizzano la tecnologia dei videodischi. Lasergiochi perché lo strumento di lettura del disco è un raggio laser. Il primo lasergio fu presentato dalla Sega - ora consociata della Bally -

nell'ottobre 1982 all'AMOA di Chicago, la fiera specializzata dell'industria del divertimento automatico. Si chiamava Astron Belt. Era un tradizionale gioco spaziale del tipo "shoot 'em up" (spara e fuggi) ma l'astronave, realizzata con la tecnica digitale, volava su uno sfondo di immagini cinematografiche tratte, si dice, da un vecchio film di fantascienza giapponese. Fu un successo senza precedenti. Lo stand della Sega venne preso d'assalto: tutti volevano provare l'emozione di giocare ad Astron Belt, di vivere un'esperienza così avvolgente e realistica. Poi, per ragioni tecniche, la Sega ne rimandò l'introduzione negli USA e preferì "testarlo" in altri mercati, ad esempio quello europeo. Alcuni modelli - sei o sette - di Astron Belt arrivarono in Italia distribuiti dalla Zaccaria, ma il numero limitato di macchine fece sì che si trattò di un'apparizione episodica.

Il fenomeno dei lasergiochi esplose qualche mese dopo - nell'estate dell'83 - negli Stati Uniti grazie all'introduzione di Dragon's Lair. Fu un successo pari quasi a quello di PacMan. Dragon's Lair colpì la fantasia e l'immaginazione dei giocatori con la sua stupenda grafica: il gioco era un piacere da giocare ma ancora di più da vedere. Come ai tempi di Space Invaders, gruppi di spettatori si accalcavano attorno alla macchina ad osservare il giocatore sciorinare la sua abilità. Per produrre il software di Dragon's Lair ci sono voluti mezzo milione di dollari, quando solitamente un gioco costava sui 250.000 dollari per il software. La produzione, che ha richiesto quattro anni, è il risultato dello sforzo congiunto di quattro società

diverse: Dragon's Lair è stato ideato e realizzato dalla Starcom con la collaborazione della A.M.S. per la parte ingegneristica, della Don Bluth Animation per la realizzazione grafica e l'animazione del cartone animato, e della Cinematronics per la produzione e il marketing. Sull'onda del suo successo, all'ultimo AMOA di Chicago, nell'ottobre '83, furono presentati ben 13 videogiochi che utilizzano la tecnologia del videodisco: alcuni entusiasmanti, altri poco più che un film sullo schermo.

Ora molti di questi giochi sono finalmente arrivati in Italia e, al momento in cui leggete, molti di voi li avranno già giocati. Saprete già, quindi, che le medaglie hanno sempre un rovescio. Costano 400 - o anche 600 - lire a partita! Beh, vedetelo come un incentivo a imparare in fretta i trucchi del gioco! Un videodisco è un disco grande più o meno come un 33 giri e ruota più o meno allo stesso modo (anche se molto più veloce); la differenza è che oltre che ai suoni ha incise delle immagini, che un raggio laser è in grado di leggere e riprodurre su uno schermo televisivo. Ideato e realizzato dalla Philips, il videodisco al laser utilizzato (tranne un'eccezione) nei lasergiochi, s'è dimostrato ideale per le applicazioni di tipo interattivo. Un videodisco interattivo è un disco realizzato appositamente per sfruttare dei particolari trucchi video quali il ferma-immagine, la velocità di riproduzione rallentata, l'avanzamento immagine per immagine e, soprattutto, l'accesso rapido casuale ovvero la capacità di saltare quasi istantaneamente da un punto all'altro del disco. I videodischi interattivi erano

stati finora utilizzati esclusivamente nel campo dell'educazione e dell'apprendimento, ad esempio nei simulatori di volo, e solo recentemente sono state esplorate le applicazioni ludiche. Nonostante la tecnologia sia già piuttosto avanzata, i sistemi videodisco necessitano ancora di migliorie, soprattutto per quanto riguarda la velocità di accesso casuale. Infatti la ricerca di un'immagine non è istantanea: ci vuole qualche secondo per trovare la scena "chiamata" dalla risposta del giocatore.

Ciò nonostante sono già stati fatti notevoli progressi in questo settore da quando la Sega presentò Astron Belt. Quello che comunque è già evidente è l'enorme potenziale del videodisco di coordinare arte e tecnologia. La grafica, ad esempio, è già migliorata notevolmente e, in alcuni casi, i temi di gioco sono più interessanti ed originali.

Detto questo, non significa che i videogiochi tradizionali, quelli cioè generati digitalmente, siano destinati a scomparire. Anzi, anch'essi sono destinati a migliorare sempre di più, grazie allo sviluppo di microprocessori sempre più potenti ed economici. L'avvento del videodisco ha soltanto allargato le opzioni di gioco a disposizione dei videogiocatori.

Alcuni di questi giochi saranno disponibili anche per i "giocatori casalinghi": già la Coleco si è assicurata i diritti per il mercato da casa di Dragon's Lair (che sarà prodotto in una versione digitale e in una su videodisco che dovrebbe essere messa in commercio in USA il prossimo Natale), mentre la Parker Brothers ha siglato un accordo con la Mylstar - ex-Gottlieb - nella quale sono compresi anche i

diritti di adattamento di M.A.C.H. 3, il recente lasergiochi della società di Chicago.

I videodischi da giocare in casa offrono inoltre altre possibilità. Il primo Mystery Disc, intitolato "Murder, anyone?", di cui abbiamo parlato nel numero 10 di VG ne è un esempio. "Murder, anyone?" è la versione video del gioco di società "Cluedo". I giocatori - che possono essere fino a sei contemporaneamente - devono immedesimarsi nel ruolo di Steve Cavanaugh, un detective di New York incaricato di scoprire

l'assassino o gli assassini di Derrick Reardon, un milionario senza scrupoli trovato morto nella sua villa. Sta ai giocatori scoprire l'assassino e il movente. Il gioco è in pratica un telefilm poliziesco, diviso in cinque atti, con 16 svolgimenti e soluzioni diverse. Il primo atto, quello introduttivo, è sempre lo stesso mentre gli altri quattro sono determinati dai giocatori che devono scegliere, in ciascuno dei quattro punti decisionali, in che direzione far continuare lo svolgimento del telefilm. Utilizzando poi le funzioni

speciali del lettore (cioè del "videogiradischi") quali il fermo-immagine, l'accesso casuale e la velocità rallentata, i giocatori possono rivedere particolari ritenuti importanti, interrogare i sospetti ed esaminare indizi, fino ad arrivare a trovare la soluzione del caso.

I lasergiochi da casa consentono di adoperare l'abilità e prontezza mentali più che quelle fisiche. Purtroppo in Italia i videodischi non sono ancora in commercio e né la Philips né la Pioneer hanno annunciato date di

introduzione. Attualmente sono reperibili soltanto negli USA, in Giappone, in Inghilterra e in Germania. Per giunta, anche se dovessero essere commercializzati in Italia a breve termine, il loro prezzo - ben oltre il milione di lire - li renderà per molti un oggetto irraggiungibile, se non al prezzo di 400 o 600 lire di una partita in sala giochi.

In che direzione potranno andare i lasergiochi interattivi, sia da casa che da bar? Rispondere non è facile, anche perché la tecnologia si evolve così rapidamente che è difficile

HANNO DETTO...

Poutpourry di impressioni, opinioni, citazioni sui lasergiochi.

"Quello che offriamo è una 'finestra del futuro', un mezzo con il quale i giocatori possano 'giocare' un film. Credo che in futuro diverse case cinematografiche si interesseranno direttamente di videogiochi. Invece di prendere un personaggio del film e crearli attorno a un gioco, prenderanno il film e allo stesso tempo produrranno un gioco basato sulle scene dal vivo o su quelle animate del film stesso". Gary Goldman, direttore per l'animazione della Don Bluth Animation.

"Questo gioco è stato creato per essere giocato, non solo per essere guardato", Bob Lloyd, presidente della Data East USA, parlando di Bega's Battle.

"Non credo che i giovani saranno gli stessi dopo aver giocato per un po' ai videogiochi animati. Tutte le grosse società sono in competizione e la corsa è sull'aspetto visuale del gioco. Verranno a Hollywood per cercarlo e noi lavoreremo insieme agli ingegneri e la scienza e l'arte insieme produrranno un divertimento visivo entusiasmante quanto Guerre Stellari o qualunque altra cosa Hollywood possa creare". Don Bluth, titolare della Don Bluth Animation.

"I videodischi conquisteranno le sale giochi. Succederà inevitabilmente poiché i videoappassionati sono così volubili che invece di produrre una nuova macchina ogni tot mesi, non si farà altro che cambiare disco. Credo che ciò rivoluzionerà le sale giochi". Michael Uslan, produttore video-cinematografico indipendente.

"Wow! Ma è un film a cartone animati o un videogiochi?". Anonimo visitatore del reparto videogiochi della Fiera Campionaria alla vista di Dragon's Lair.

"L'abilità di controllare quello che vedi sullo schermo è la cosa veramente entusiasmante dei videogiochi. Ecco perché i giochi interattivi con laserdisco hanno suscitato così grande interesse: essi danno al giocatore la possibilità di controllare immagini e animazioni dettagliate che non hanno confronto con quello che era apparso in precedenza sugli schermi dei videogiochi". Doug Mahugh, capo redattore di Joystick.

"I videogiochi interattivi rappresentano la fine del gioco isolazionista, uomo contro macchina". Dave Grossman, coordinatore per la NFL del gioco Bally, NFL Football.

"Il nostro gioco è veramente un film interattivo. Abbiamo viaggiato per tutto il mondo per girare scene per il gioco". Robert Walker, presidente della LDCS, casa produttrice del gioco Eon and the Time Tunnel.

"È una visione degna di Salvador Dalí o Steven Spielberg". Un redattore del Wall Street Journal, parlando di Eon and the Time Tunnel.



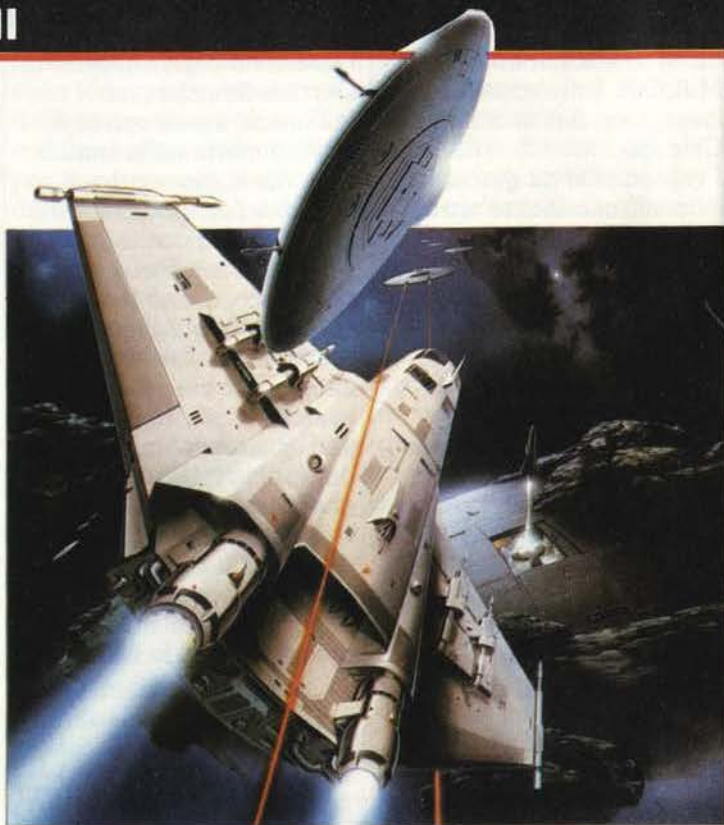
Da sinistra a destra: Don Bluth, Gary Goldman e John Pomeroy della Don Bluth Animation

L'INVASIONE DEGLI ULTRAGIOCHI

prevederne gli sviluppi. Roger Hector, ingegnere responsabile della Sente, la nuova società coin-op di Nolan Bushnell, la mette in questi termini: "Nei prossimi tre o quattro anni, gli standard verranno talmente aumentati che i giochi creati oggi sembreranno antiquati". Già oggi però diversi visionari stanno lavorando, o quanto meno pensano, ai possibili scenari futuri. Secondo la rivista americana *Technology Illustrated*, George Lucas - regista/produttore della saga di *Guerre Stellari* - sta attivamente interessandosi ai lasergiochi interattivi. Si parla di "un film interattivo nel quale si partecipi decidendone lo svolgimento - forse attraverso un sondaggio elettronico istantaneo". Anche Bushnell - come poteva mancare - ha la sua personale visione del futuro. Sempre secondo *Technology Illustrated* "Bushnell ha già espresso il suo interesse a creare un'arcade che porti i frequentatori in viaggio, dispensando immagini, suoni e odori di luoghi lontani". Per quanto suggestive possano essere queste visioni del futuro, i lasergiochi sono ancora una tecnologia nuova e quindi ancora imperfetta. L'interazione tra macchina e giocatore è ancora piuttosto limitata e benché non potrà mai arrivare a uguagliare quella dei giochi generati da computer è suscettibile di miglioramenti. Nei lasergiochi tutte le possibili azioni e sviluppi di gioco sono già contenuti nel gioco stesso, cioè sul disco. Il giocatore non controlla realmente i movimenti del suo personaggio, sia esso un astronave o una persona. Quello che il giocatore fa è dire al computer di andare in un

certo punto del disco, prendere una certa scena incisa su di esso e farla apparire sullo schermo. Le opzioni sono quindi limitate a quello che c'è sul disco. Un altro problema dei lasergiochi è il loro costo (sia per i noleggiatori-gestori che per i giocatori). Questo però è un problema già più risolvibile poiché in teoria sarà possibile fra breve cambiare un gioco semplicemente acquistando il disco e accessori minori, costruendo a poco a poco una biblioteca di dischi-giochi e inserirli nella macchina a seconda della richiesta. Il costo di un lasergiochi, attualmente variabile dai cinque milioni in su, scenderà allora drasticamente quando per acquistare e installare un nuovo gioco basterà procurarsi il solo videodisco.

A conclusione di questo articolo - accompagnato dalla presentazione di tutti o quasi i videogiochi già prodotti e di prossima produzione, da una spiegazione tecnica sul funzionamento dei videodischi e da alcune dichiarazioni riguardanti questi nuovi giochi - non resta molto altro da dire. I lasergiochi sono ancora in una fase iniziale-sperimentale, ma è certo che la strada aperta da *Astron Belt* e poi percorsa con successo da *Dragon's Lair* resterà una delle direzioni in cui si muoverà il divertimento elettronico da casa e soprattutto da bar dei prossimi anni. Anzi proprio l'uso del videodisco servirà ad allargare le occasioni di gioco e a rendere sempre più entusiasmante la passione per i videogiochi.



ASTRON BELT (Sega-Bally)

Astron Belt è stato il primo videogioco arcade ad utilizzare la tecnologia del videodisco. Presentato nell'autunno del 1982 all'AMOA di Chicago dalla Sega - ora consociata della Bally - *Astron Belt* ha aperto una strada seguita poi da numerosi produttori. Il gioco utilizza come sfondo del materiale cinematografico sopra il quale è stata sovrainpressa un'astronave generata digitalmente. Le stesse immagini rappresentano anche i bersagli da colpire - ad es. formazioni di astronavi in picchiata - o ostacoli da evitare - le pareti di un canyon tortuoso -. *Astron Belt* è allo stesso tempo un gioco di tempismo e precisione di tiro e un gioco d'abilità nel manovrare l'astronave. Gli effetti speciali delle esplosioni sono visivamente entusiasmanti, ma il gioco non riesce ad offrire gran che di più al giocatore. *Astron Belt* è un gioco

spaziale classico - il cosiddetto "shoot'em up" - con in più solo delle belle immagini. Dimostra tutta la sua età anche se l'ultima versione presenta alcune modifiche in meglio rispetto all'originale.





DRAGON'S LAIR (Starcom)

Ormai molti di voi conosceranno già questo gioco per averne letto più volte su VG e per averlo giocato. La storia è abbastanza comune ma in Dragon's Lair viene trattata con un'originalità che sorprese tutti quando il gioco apparve per la prima volta negli Stati Uniti nell'estate '83. È un cartone animato interattivo anche se l'interazione gioco-giocatore è un po' limitata. Un dragone ha rapito la vostra bella Daphne: a voi, Dirk l'Ardito, il compito di penetrare nel suo covo-castello e liberarla. Ci sono 40 diverse scene o episodi e oltre 600 "nodi" o punti decisionali, dove il giocatore deve prendere una decisione istantanea per decidere l'azione da far compiere al personaggio. Dragon's Lair, che è stato ideato da Rick Dyer, un ingegnere californiano trentenne, detiene anche l'invidiabile record di lasergiooco più venduto: la

produzione del gioco è infatti vicina alle 25.000 unità per il solo mercato nordamericano.



LASER GRAND PRIX (Taito)

Laser Grand Prix è il primo lasergiooco di guida. Il giocatore si trova al volante di un'automobile di formula uno della quale vede soltanto il muso, come se vi si trovasse realmente alla guida. Le immagini della pista sono immagini cinematografiche, colorate digitalmente così da consentire alle altre atutomobili, generate da computer, di non risaltare troppo e di "confondersi" con lo sfondo.

La pista dove si svolge il gioco è la stessa di Pole Position – la Fuji Speedway. Ciò nonostante vi è una notevole differenza nel modo di guidare l'automobile poiché il volante è molto più sensibile – si dice anche troppo – di quanto lo sia quello di Pole Position: è, in altre parole, più corrispondente ai volanti reali.

Come in Pole Position, il giocatore deve prima superare un giro di qualificazione per poter

cominciare la corsa vera e propria.

L'utilizzo di immagini cinematografiche pone Laser Grand Prix ai vertici della categoria dei giochi di guida, anche se dal punto di vista del successo di pubblico dovrà vedersela con il nuovissimo Pole Position II e TX-1 (il gioco di guida a tre schermi televisivi).



L'INVASIONE DEGLI ULTRAGIOCHI



FIREFOX (Atari)

Firefox è il primo lasergiochi Atari e l'unico finora a basarsi esplicitamente e direttamente su un film. Come dice il nome stesso, Firefox è tratto dall'omonimo film di e con Clint Eastwood. Al posto del Maggiore Grant dovete rubare il Firefox – un aereo supersonico avanzatissimo – e portarlo dalla Russia agli Stati Uniti senza farvi distruggere dall'aviazione sovietica.

Il gioco presenta immagini del film e altri spezzoni girati in occasione del film ma mai apparsi nella versione finale.

Visivamente, Firefox è forse uno dei migliori lasergiochi prodotti e in quanto a simulazione della realtà il gioco più realistico tra quelli di volo e combattimento aereo.

L'Atari ha sviluppato un sistema particolare per accedere alle immagini registrate sul disco così che sia sempre una continuità di gioco fluida e

ininterrotta.

La sezione audio, ovviamente stereofonica, comprende la viva voce di Clint Eastwood che vi consiglia durante il gioco come agire per evitare i nemici.

Il comando è del tipo a volante d'aereo e permette di comandare il jet con precisione e sicurezza.



STAR RIDER (Williams)

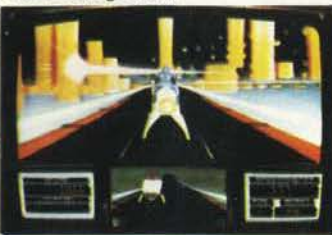
Star Rider, della Williams, è indubbiamente uno dei migliori lasergiochi in circolazione. Il gioco simula una corsa motociclistica che si svolge – in diverse manche – su motovelodromi galattici, attraversando strani e lontani pianeti come Cubitania, Hexagonia o Crystallia.

I comandi sono costituiti da un vero e proprio manubrio con una manopola per il gas, l'altra per inserire la velocità turbo e un pulsante per frenare.

Lo schermo presenta una veduta frontale dello scenario e una – più in piccolo – che rappresenta lo specchietto retrovisore, così da controllare gli avversari alle proprie spalle. Questa veduta di spalle consente al giocatore di pianificare la propria strategia davanti e dietro: oltre che superare coloro che lo precedono, egli può cercare di bloccare la strada a coloro che lo seguono.

Il gioco è in un certo senso la versione a due ruote di Pole Position, con però delle differenze visuali notevoli. I quattro motociclisti avversari hanno ciascuno caratteristiche diverse e tre collisioni con loro o con gli ostacoli, subdolamente disposti lungo il percorso, significa la fine del gioco. Ogni corsa comincia e finisce nel Cosmodromo, uno stadio intergalattico, e ad ogni corsa un Robofficial – una specie di arbitro robotico – vi dà la vostra classifica d'arrivo e il vostro stato.

Star Rider è un gioco entusiasmante e graficamente eccezionale, con un sistema audio a 3 canali che vi lascerà a bocca aperta.





M.A.C.H. 3 (Mylstar)

M.A.C.H. 3 (Military Air Command Hunter) è un vero e proprio gioco di simulazione di un combattimento aereo. In effetti, i giochi sono due: il giocatore può scegliere tra pilotare un caccia o un bombardiere. L'azione consiste nel manovrare l'aereo sopra o attraverso (nel caso del caccia) uno scenario costituito da immagini di qualità cinematografica, evitando o cercando di colpire immagini generate da computer sovrainpresse sullo sfondo. Il paesaggio cambia continuamente in accordo con il movimento dell'aereo. In alcuni modelli una speciale lente ingrandisce le dimensioni dello schermo dando un'illusione di "presenza" al giocatore. Durante la versione "caccia" il gioco procede ad una velocità quasi supersonica, mentre alla guida del bombardiere la velocità è più lenta. I comandi sono costituiti da

un joystick a otto direzioni provvisto di grilletto e un pulsante di fuoco sul pannello (entrambi hanno la stessa funzione di controllare lo sgancio delle bombe e il fuoco del cannoncino del caccia). M.A.C.H. 3 ha avuto un buon successo negli Stati Uniti poiché la Mylstar è riuscita a metterlo a punto e a distribuirlo prima della concorrenza: per diversi mesi è infatti rimasto l'unica alternativa a Dragon's Lair. Attualmente, in confronto ai lasergiochi più recenti, M.A.C.H. 3 già dimostra i suoi limiti. Ciò nonostante la versione cabinata - con il suono stereofonico e la sensazione ambientale che riesce ad offrire - riuscirà a entusiasmare gli esperti di giochi spaziali tipo Juno First o Zaxxon, soprattutto nella guida del caccia.



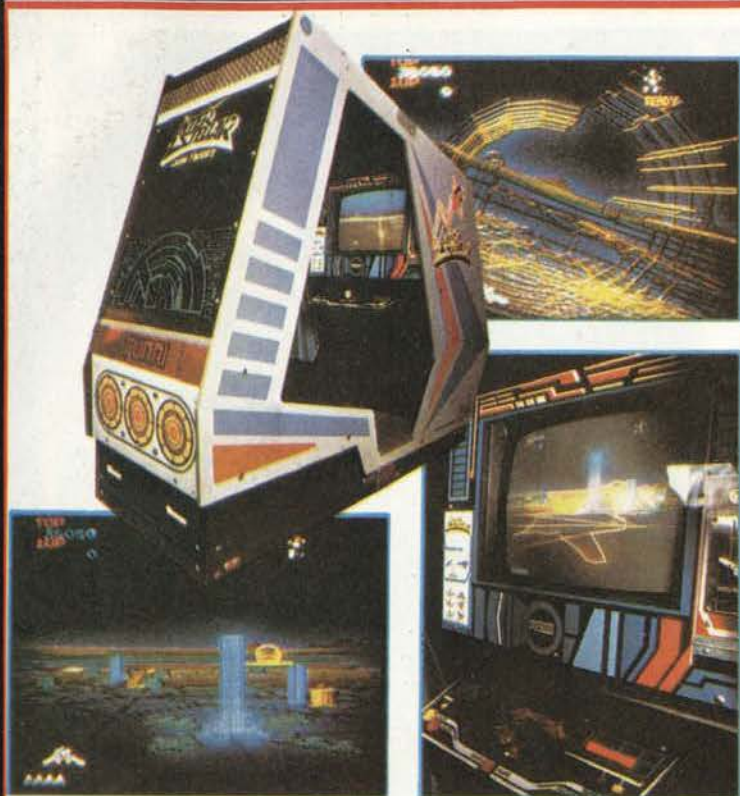
BEGA'S BATTLE (Data East)

Bega's Battle, il primo lasergiochi della Data East, è un gioco a disegni animati (come Dragon's Lair, ma un po' meno bello visto che si tratta di cartoni animati un po' troppo unidimensionali). Il gioco è tratto da un film giapponese intitolato Genma Taisen e figurano gli stessi personaggi del film. L'eroe, il vostro rappresentante sullo schermo, è Bega. Suo compito è salvare la terra dai ripetuti attacchi delle forze del male. Come nel film anche nel gioco possono venire in vostro aiuto diversi personaggi - amici di Bega - quali Luna, dai poteri magici, Indian e Sony (si chiama proprio così). Anche i nemici però non scherzano, in particolare la perfida Varagah, dalla quale dovrete guardarvi bene. Le immagini cinematografiche fanno da sfondo al gioco che è invece realizzato in sovrainpressione con la

tradizionale tecnica digitale: sia i vostri eroi che i gagglioffi. L'azione di gioco è in un certo senso simile a quella di Space Invaders o Juno First (muoversi orizzontalmente e sparare agli avversari) anche se l'uso delle immagini cinematografiche lo rende entusiasmante dal punto di vista grafico. Ciò nonostante può succedere che le immagini possano distrarre il giocatore o, peggio ancora, impedirgli di individuare con chiarezza i pericoli imminenti. Bega's Battle ha ben 40 schermi-situazioni diversi ed è a detta di coloro che l'hanno provato un gioco "molto difficile".



L'INVASIONE DEGLI ULTRAGIOCHI



INTERSTELLAR (Funai)

Interstellar è un altro gioco spaziale del genere invasione. Lo scenario del gioco è costituito da 40 scene diverse che visualizzano paesaggi fantastici legati tra di loro da una colonna sonora realizzata con un sintetizzatore. Le immagini laser, prodotte dalla Gakken - nota per i giochini a cristalli liquidi - sono colorate e fantasmagoriche: pianeti sospesi nel vuoto, paesaggi percorsi da campi di forza, spazioporti astratti. Fanno da sfondo all'astronave - tipo Galaga-sovrainpressa sullo schermo, la quale oltre che perpendicolarmente può sparare anche in diagonale. Visivamente entusiasmante, Interstellar è però poco innovativo dal punto di vista della giocabilità. In effetti è un Galaga o Galaxian fatto con immagini cinematografiche e non sappiamo quanto questo tipo di gioco possa interessare i giocatori ormai smalzati e abituati a

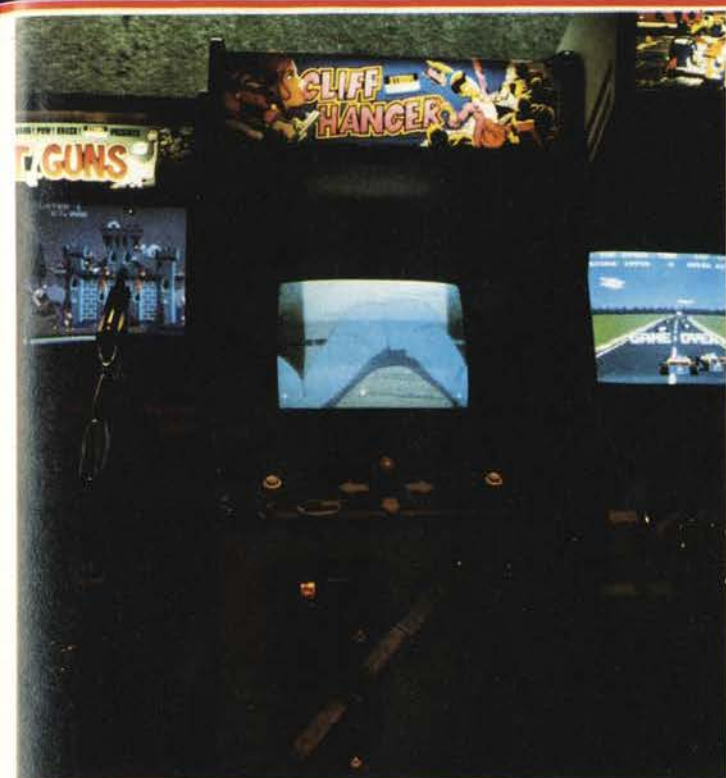
competizioni molto più difficili e complesse di quelle che offre Interstellar.



NFL FOOTBALL (Bally)

NFL Football si distingue da tutti gli altri giochi con videodisco per il fatto che utilizza il disco capacitivo CED invece di quello al laser. Oltre a ciò, anche il gioco in se stesso presenta certe originalità che non figurano nei giochi visti fino a qui. NFL Football è la simulazione di un incontro di football americano tra due popolarissime squadre della NFL, la lega professionistica americana: i Los Angeles Raiders e i San Diego Chargers. A differenza di molti - se non tutti - videogiochi che richiedono abilità di coordinazione oculo-motorie, NFL Football si basa esclusivamente sulla strategia di gioco. Nel gioco tra due giocatori, ad esempio, ciascuno ha 5 secondi di tempo per decidere l'azione d'attacco e quella di difesa. Poi il computer calcola le probabilità e il grado di successo dell'azione contro la difesa prescelta, tenendo conto anche di altre

variabili come la posizione di campo, ecc. L'azione risultante appare quindi sullo schermo accompagnata dalla voce dell'annunciatore e dal rumore di folla. A fine azione, la palla verrà portata sul punto corrispondente al guadagno o alla perdita di yarda tramite grafica generata da computer. L'azione risultante è una delle 40 azioni registrate sul disco ed è stata tratta da una delle partite giocate e filmate durante gli ultimi tre anni di incontri svoltisi tra le due squadre.



CLIFF HANGER (Stern)

Cliff Hanger ha due particolarità che lo distinsero dai seppur pochi precedenti lasergiochi, quando fu presentato all'AMORA 1983. Innanzitutto i comandi: un joystick e due bottoni. I due bottoni servono a comandare rispettivamente le mani e i piedi del personaggio principale, Cliff (anche se per noi assomiglia a Lupin III): si schiaccia quello delle mani se si deve aprire una porta o sparare con la pistola, quello dei piedi se bisogna saltare un ostacolo. La seconda particolarità consiste in una serie di scritte che compaiono sul basso dello schermo ogni qualvolta Cliff faccia una mossa sbagliata. Le scritte suggeriscono al giocatore quello che avrebbe dovuto fare: "avresti dovuto andare a destra" o "avresti dovuto usare le mani". In questo modo il giocatore meno esperto può, con la vita successiva, fare la mossa giusta e passare alla scena successiva.

La storia non è certo delle più originali: la principessa, fidanzata di Cliff è stata... rapita (e che altro?) e Cliff deve liberarla. Il gioco si basa su una buona dose di tempismo e riflessi nonché su dei "pattern" da mandare a memoria, e non manca del fascino necessario a incantare un buon numero di giocatori. Difetta solo per un problema quasi "etico": ogni volta che il giocatore perde una "vita" appare sullo schermo un'immagine in bianco e nero di un impiccato (hanger in inglese vuol dire "appeso", sarà questa la connessione?) e ciò è sembrato un po' macabro ad alcuni gestori di locali. La Stern è subito corsa ai ripari offrendo l'immagine incriminata come opzionale nella seconda serie di produzione. Chissà quali arriveranno in Italia, quelli integrali o quelli in versione "spurgabile"?



SPACE ACE (Starcom)

Space Ace è il nuovo gioco della Starcom. È naturalmente attesissimo: si vuole vedere se e come la Starcom riuscirà a ripetere il successo di Dragon's Lair. Le premesse ci sono: un gruppo di lavoro che ha già dato prova delle sue capacità e l'esperienza che viene dall'aver già realizzato un lasergiochi d'animazione. Attualmente possiamo basarci soltanto su delle foto e su un'intervista a Don Bluth poiché al momento in cui scriviamo il gioco non è ancora uscito in USA, ma ritorneremo sull'argomento appena possibile. Space Ace, come già il suo predecessore, ha una trama delineata e degli obiettivi precisi da raggiungere. Il giocatore è Dexter, un giovane colpito da un "raggio infante" che lo trasforma in bambino. A sparargli contro è stato Borf, un perfido alieno che gli rapisce la ragazza e minaccia di colpire tutta la popolazione terrestre con il terribile raggio. Dexter

deve allora cercare di salvare la sua ragazza e la terra e, se il giocatore riuscirà a superare una certa serie di ostacoli iniziali, potrà trasformarsi nell'Asso dello Spazio. Da quel momento diventerà più forte e potente mentre il gioco presenterà difficoltà crescenti. Space Ace, non potendo contare sul fattore novità, sarà più difficile e più veloce di Dragon's Lair cercando di impegnare maggiormente i giocatori con trucchi, indicazioni audio sbagliate e altri accorgimenti vari. Un pregio già ce l'ha: Space Ace ci farà rivedere la ricchezza, i colori e l'azione dell'animazione di Don Bluth. In confronto ai disegni animati giapponesi, spigolosi e schematici, l'animazione di Space Ace vale da sola il costo della partita.

L'INVASIONE DEGLI ULTRAGIOCHI



GOAL TO GO (Stern)

Ancora ambientazione sportiva e in particolare ancora football americano anche in questo secondo laserdisco della Stern: Goal To Go.

Il gioco comincia con un kickoff - o calcio d'inizio - e il giocatore inizia a controllare l'azione dal momento in cui il suo giocatore riceve la palla e cerca di riportarla avanti il più possibile. Il joystick comanda la direzione di movimento del giocatore - anche se indirettamente - il quale deve cercare di evitare gli avversari della squadra verde.

Quando il ritorno di kickoff è terminato, il giocatore (si gioca solo contro la macchina) può scegliere tra un certo numero di azioni - visualizzate sullo schermo - ed egli deve sceglierne una entro un certo limite di tempo, pena la perdita di un down o tentativo.

Dopo aver scelto l'azione, sullo schermo appare un diagramma di simboli (X e

O) che rappresenta la disposizione delle due squadre alla partenza dell'azione. L'obiettivo del giocatore è conquistare almeno 10 yarde in quattro tentativi oppure andare in meta. Se non vi riesce perde la partita.

Il computer, come già in NFL Football, controlla la scelta dell'azione e il suo svolgimento, ma l'interazione è maggiore di quanto non lo sia nel gioco della Bally. Infatti durante lo svolgimento dell'azione, il giocatore può far cambiare direzione al portatore di palla, ad esempio, facendogli così evitare il placcaggio da parte di un avversario o sfruttando dei buchi che improvvisamente sono venuti a crearsi nella difesa avversaria.



BADLANDS (Konami)

Badlands è un altro lasergioco a disegni animati, anche questa volta giapponesi. L'azione si svolge in un selvaggio e spietato Far West dove il nostro eroe, un biondo e aitante cowboy, è alle prese con pistoleros prezzolati, indiani sul piede di guerra, sfide all'OK Corral, puma e serpenti a sonagli assortiti.

L'azione di gioco è simile a quella di Dragon's Lair: con

il joystick e il pulsante segnalate al computer qual è la vostra mossa e questi va a cercare l'immagine corrispondente all'esito della mossa.

Anche qui bisogna far buon uso della memoria per ricordarsi come comportarsi in una data situazione, ma il gioco conta molto anche sul tempismo e la velocità di reazione del giocatore di fronte a pericoli improvvisi.



COS'È UN VIDEODISCO?

Prontuario tecnico per chi vuole saperne di più.

Il videodisco è uno dei supporti per l'immagazzinamento delle informazioni più densi tra quelli esistenti oggi. Per densità si intende la capacità di inserire un alto numero di dati in uno spazio ristretto. Il videodisco è un supporto di sola lettura – in altre parole una memoria ROM di immagini e suoni i quali possono essere riprodotti casualmente a discrezione dell'utente.

Praticamente, un videodisco è un disco di plastica, del diametro di circa 30 cm, con una capacità di 54.000 immagini fisse per lato. Queste immagini, rappresentate da piccole cavità incise sulla superficie del disco, vengono lette da un raggio di luce coerente, un raggio laser, che le decodifica e permette di riprodurle su uno schermo. In termini di tempo equivale a 30 minuti per lato. Le informazioni audio e video, cioè i suoni e le immagini, sono incise sul disco sottoforma di minuscole cavità presenti sulla sua superficie. Il disco viene stampato su un materiale di vetro fotosensibile e poi ricoperto da uno strato riflettivo e da una pellicola protettiva di plastica trasparente. Attraverso un complesso sistema ottico, il raggio di luce coerente – il raggio laser – viene convogliato sul disco e focalizzato sullo strato riflettivo. La presenza o assenza di microcavità sullo strato riflettivo determina il tempo di ritorno del raggio riflesso che attraversa nuovamente, in direzione contraria, il sistema ottico per andare a colpire un rivelatore di segnale che lo trasforma elettronicamente in suoni e immagini sullo schermo.

Il fatto che si usi un laser e che questo legga otticamente i "solchi" del disco sta alla base dei nomi dati a questo sistema, sviluppato dalla Philips: videodisco al laser o a lettura ottica. Il nome commerciale per il quale sono conosciuti tutti i lettori al laser – prodotti prevalentemente dalla Philips e dalla giapponese Pioneer – è invece LaserVision.

I lettori LaserVision presentano numerose funzioni speciali: è possibile fermare qualunque immagine, farla avanzare di un "fotogramma" alla volta, riprodurla a velocità normale, accelerata, rallentata, avanti e indietro a doppia velocità, nonché accedere a richiesta a ciascuna delle 54.000 immagini incise (ogni immagine è numerata e può essere trovata in pochi secondi, semplicemente componendo il numero ad essa relativo sulla tastiera del telecomando). Alcuni lettori LaserVision infine possono interfacciarsi con un computer, il quale ne gestisce il funzionamento. Non esistendo alcun contatto meccanico tra il disco e il lettore ottico, né l'uno né l'altro sono soggetti a usura o logorio, consentendo così ai laser-giochi da bar di sopportare un po' degli scossoni che i "clienti" sono usi riservargli. L'unico inconveniente è che i dischi hanno la durata di soli trenta minuti per facciata. Esiste un altro tipo di disco in grado di durare 60 minuti per lato, ma ciò è possibile solo a scapito della sincronia di rotazione e si perde



L'interno di un lettore al laser: il fascio rosso indica il percorso del raggio laser.

la possibilità di sfruttare le funzioni speciali: il programma sul disco può essere soltanto visto e l'interattività è inesistente.

Il sistema LaserVision non è però l'unico esistente nel campo dei videodischi: esistono altri due sistemi, entrambi detti a lettura capacitiva. Di questi quello che ci interessa è uno solo, il cosiddetto sistema CED della RCA. L'altro, il sistema VHD della JVC è semplicemente un gadget elettronico venduto solo in Giappone e ormai abbandonato da quasi tutti quelli che lo avevano sostenuto inizialmente.

Il sistema CED (la sigla sta per disco elettronico capacitivo) si basa, come dice il nome stesso, sulle proprietà di un condensatore o, più comunemente, condensatore. Un condensatore – che nella sua forma più semplice è costituito da due placche metalliche parallele – accumula cariche elettriche di segno opposto e quindi energia elettrostatica. Nel sistema CED il disco e lo stilo funzionano come le due placche di un condensatore. Lo stilo, come la puntina del giradischi, legge le variazioni di capacità (l'unità di misura del condensatore) dovute alle cavità incise sulla superficie del disco, che variando la distanza tra disco e stilo variano la misura di capacità. Queste variazioni corrispondono alle immagini e suoni che appariranno sullo schermo.

Il disco capacitivo è un disco di PVC (polivinilcloruro) anch'esso di circa 30 cm di diametro con una durata di un'ora per facciata.

In principio il sistema RCA, conosciuto commercialmente come SelectaVision, non disponeva di funzioni speciali che ne suggerissero un uso interattivo. Solo recentemente la RCA ha introdotto dei modelli che offrono tutte o quasi le funzioni speciali del videodisco a lettura ottica. Ed è proprio questa possibilità, aggiunta alla maggiore durata per lato – 60 minuti contro 30 – e al costo decisamente inferiore, che ha spinto la Bally a preferirlo al sistema al laser. C'è però un inconveniente: essendo il disco e lo stilo costantemente a contatto, il disco CED è più sensibile all'usura e quindi, teoricamente, soggetto ad una maggior durata.

FESTA NAZIONALE DE L'UNITÀ - ROMA 30 AGOSTO - 15 SETTEMBRE 1984

Computer Games '84

IL PRIMO FESTIVAL DEGLI AUTORI DI SOFTWARE PER IL GIOCO
"PERCHÉ I COMPUTERS NON SI PRENDANO GIOCO DELLA VITA"

10 BUONE REGOLE PER PARTECIPARE A QUESTO CONCORSO:

- 1) Realizzate programmi originali. Per favore evitate le copie dei videogames da bar e stanche storie di invasioni di qualsiasi specie terrestre o spaziale.
- 2) Scriveteli nel linguaggio che meglio conoscete. Se scrivete in Basic fatelo con stile.
- 3) Qualunque sia il tipo di gioco - di strategia, di avventura, animato, educativo - cercate di realizzare il maggior numero di schermi. La varietà li renderà più interessanti.
- 4) Fateli su home o personal computer, su disco o cassetta.
- 5) Realizzate una buona pagina, di presentazione, con un titolo e in seguito le istruzioni.
- 6) Dedicate molto tempo al "DEBUG", cioè alla eliminazione degli errori e al perfezionamento.
- 7) Fateli per il computer in versione di memoria base, senza espansione. Se ben utilizzati, vi consigliamo l'uso di accessori per l'input, come il joystick, la penna ottica, la tavoletta grafica, ecc.

8) Fate il maggior sforzo possibile per dare un tocco di stile, non solo nella realizzazione della dinamica del gioco

ma anche nell'accuratezza degli scenari, nel disegno dei caratteri, nella velocità di animazione, negli effetti sonori.

9) Mandateci il programma. Non avete niente da perdere.

La nostra giuria deciderà se il vostro programma entrerà

nella rosa finale, che verrà presentata alla Festa Nazionale de l'Unità a Roma, dal 30 Agosto al 15 Settembre 1984.

In quell'occasione, al voto della giuria si aggiungerà quello del pubblico: sarà così

designato il programma vincitore di questa PRIMA EDIZIONE DEL COMPUTER GAMES FESTIVAL.

Se il vostro programma non sarà selezionato per le finali, vi sarà restituito con una lista di osservazioni e consigli.

Ai vincitori, oltre alla pubblicazione dei loro programmi, verranno dati favolosi premi consistenti in monitors televisivi a colori e videoregistratori.

10) Ultima regola: siete chiamati a sfidare il computer con la vostra creatività.

LABORATORI DI SVILUPPO a cura dell'ARCI

Durante i mesi di Maggio, Giugno e Luglio saranno attivati laboratori come supporto per l'elaborazione di computer games, corsi di basic e computer-graphic, Bologna, Torino, Roma, Milano, Firenze, Napoli, Bari, Palermo, Cagliari.

PER RICEVERE LA SCHEDA
DI PARTECIPAZIONE E LE
INFORMAZIONI RELATIVE
AL CONCORSO SCRIVERE O
TELEFONARE A:
MAGIC BUS CAS. POST. 1144
40100 BOLOGNA
TEL. 051/228937-223708.



GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON

Italia: Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Stati Uniti: GEJ Publishing Group, Inc. 1143 Quince Avenue Sunnyvale, CA 94087
Gran Bretagna: GEJ Publishing Ltd Oxford Street
187 London W1R1AJ

NELLA VOSTRA EDICOLA

TRUCCHI MAGICI

PER ESSERE UN LEADER FRA I TUOI AMICI

"STUPIRE" sempre piú in alto.

Da oggi sarà possibile trovare in edicola una serie di giochi di prestigio nata per soddisfare anche i piú esigenti dei nostri lettori.

Abbiamo fatto tutto ciò con il nostro abituale impegno che ci distingue nella serietà editoriale e nella qualità del prodotto sperando di fare cosa gradita agli appassionati di arte magica.

**UN NUOVO MENSILE
MAGICO
PER L'ITALIA.**

**MONDO
MAGICO
PROFESSIONAL**



Desidero ricevere informazioni **TOP SECRET** sulle vostre produzioni
nel campo della magia.
giochi di prestigio facili ma professionali.

Nome Cognome

Indirizzo

Città C.A.P.

Spedite a: FORBES & HUGES - EDIZIONI
Via Enna 8 - 20142 Milano - Tel. 02/8134609 - 4479226

FORBES & HUGES - EDIZIONI

Quality Magic

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?



Sappiamo bene che quello di Braccio di Ferro è uno dei Videogiochi più amati dai nostri lettori: eccovi quindi Popeye in una delle sue versioni più sfavillanti, quella per Colecovision. E visto che siamo in tema di adattamenti, gustatevi pure Donkey Kong Junior per Coleco e Moon Patrol per Atari. Dopo tre avventure tanto difficili, dedichiamoci a qualcosa di spensierato e di meno impegnativo: le api di Killer Bees affrontano stranissimi personaggi all'interno del loro alveare, mentre canguri e scoiattoli continuano a rincorrersi sui trampolini di Quick Step. Se poi volete studiare l'inglese senza accorgervene, e far felici così i vostri genitori, Word Fun vi darà una mano.

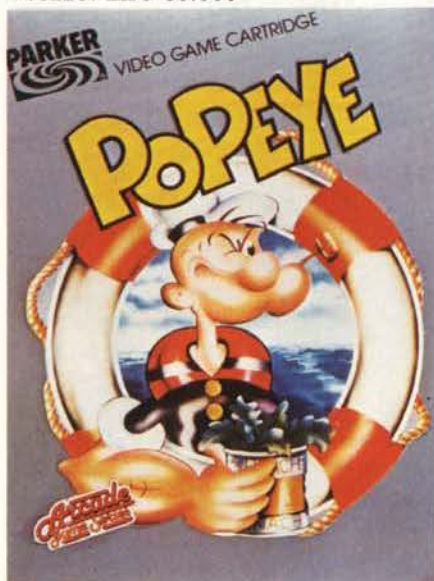
Prima di misurarci per la seconda volta con l'avventura di Advanced Dungeons & Dragons, questa volta alla ricerca del tesoro di Tarmin, ammiriamo il coraggio e la perizia di Roderick Hero impegnato nel salvataggio dei minatori intrappolati all'interno del Mount Leone. Ancora una volta siamo alla fine, ma non dimentichiamo l'avventurosa e saltellante Lilly della nuova casa Home Vision. Anche questo sul vostro Videogiochi, naturalmente.

POPEYE

(Braccio di ferro)

Parker per Colecovision

Prezzo: Lire 89.000



"POPEYE THE SAILOR MAN, POPEYE THE SAILOR MAN..." oh, scusateci, ci eravamo lasciati un poco prendere dal gioco e, pipa in bocca, ci eravamo immedesimati nel simpatico marinaio dal pugno proibito.

Del resto, chi non ha mai letto o visto in televisione le avventure di questo marinaio di terra (l'azione ben di rado si svolge sul mare), della filiforme e capricciosa Olivia, sua eterna fidanzata, del suo brutale e nerboruto avversario, Timoteo, e di tutti quei personaggi di contorno che variano il ménage a tre, quali la strega Bacheca, il perenne affamato Poldo e il birichino Piselino?

Ebbene, una volta tanto il caro Braccio di Ferro non avrà vita facile: infatti in questo gioco gli spinacci a disposizione del nostro eroe non sono così efficaci come nei fumetti ed eliminano il "cattivo" Timoteo solo per pochi attimi; in fin dei conti questo fatto contribuisce a rendere più simpatico Popeye, proprio perché il finale della storia non è scontato come nei fumetti, anzi!

IL GIOCO

Olivia è disperata: da tempo non vede il suo paladino e teme che il perfido Timoteo sia riuscito ad eliminarlo.

Finalmente scopre che Popeye è intrappolato in un buio sotterraneo a quattro piani ed allora, per dimo-

strargli il suo amore ed illuminargli la via per uscire, la nostra bella (bellezza "anni 20") gli lancia tanti bei cuoricini rossi, che il nostro eroe deve prontamente raccogliere.

Dopo aver recuperato ben 24 cuoricini (che espansiva questa Olivia!), che si accumulano automaticamente nella casupola in alto a sinistra, il quadro è completato e si passa ad un'altra avventura.

Stavolta Timoteo è riuscito a rinchiudere (si fa per dire) Popeye in una casa a quattro piani; siamo di notte e sotto una splendida luna l'affascinante Olivia trae da una preziosa lira una melodiosa musica, le cui note, scendendo lentamente, illuminano la scena e la via del ritorno.

Finita la raccolta delle note (solo 16), il nostro eroe si ritrova finalmente in un ambiente familiare: una anomala imbarcazione a quattro piani, di certo non molto adatta ad affrontare un mare forza nove: basta guardarla!

Ora Olivia è veramente nei guai: addirittura un condor insidia la sua incolumità, ed è inevitabile quindi la richiesta di aiuto: HELP, HELP...

Il vento disperde le invocazioni e così giungono al nostro prode solo le lettere separate, una ad una; possiamo solo ringraziare la dea bendata che il vento non fa giungere alle nostre orecchie la voce di Olivia, notoriamente alquanto stridula e sgradevole.

Raccolto il messaggio (ben 24 lettere), Popeye ha terminato il suo compito, almeno momentaneamente; infatti da questo momento ricomincia un nuovo ciclo composto dagli stessi quadri appena visti.

COMANDI

Semplici ed immediati: il joystick serve per muoversi nelle quattro direzioni fondamentali, mentre il pulsante laterale viene utilizzato per tirare pugni; bisogna ricordare che durante quest'ultima azione Popeye non può camminare.



NEMICI

I nemici più insidiosi sono proprio gli "oggetti" che lancia Olivia: se questi raggiungono il piano inferiore, dopo qualche secondo si inabissano (veramente d'effetto il sonoro: sembra proprio di annegare!), facendo perdere una vita a Popeye.

Il nemico più costante, si sarà già capito, è il forzuto Timoteo che persegue Popeye in maniera asfissiante: non solo quando questo è sullo stesso piano, ma anche quando si trova sul piano superiore (facendo un saltino buffo, vista la sua mole, ma efficace) o inferiore (piegandosi per dare una smanciata, od addirittura saltando a piè pari sul nostro marinaio).

Infine Timoteo può cercare di eliminare Popeye tirandogli una serie di bottiglie, che però possono essere eliminate con una buona dose di pugni; stessa operazione malvagia può essere compiuta dalla strega Bacheca, che compare di tanto in tanto in alcuni punti fissi (a volte anche contemporaneamente ai due lati dello stesso piano).

C'è infine il condor, che compare solo nel terzo quadro, e che è molto più insidioso di quello della versione da bar perché non segue una traiettoria uniforme, ma "a saltelli".



PUNTEGGIO

Il punteggio ricalca fedelmente quello della versione "coin-op". I vari oggetti lanciati da Olivia danno 500 punti se catturati al piano superiore; scendendo i piani, cala anche il punteggio: 300, 100 ed infine 50 punti sul piano inferiore.

Colpendo una bottiglia lanciata da Timoteo o dalla strega Bacheca si ottengono 100 punti.

Nel sotterraneo (1° schermo) c'è poi la possibilità di intrappolare momentaneamente Timoteo con un cesto; secondo il piano ove si trova quest'ultimo, si totalizzano 1000,

2000 o 4000 punti.

A lato della casa (2° schermo), troviamo in basso Poldo su una specie di altalena ed in alto Pisellino, attaccato ad un pallone, con una chiave di violino, che va continuamente su e giù; se si sceglie il momento giusto per saltare sull'altalena, si può acciuffare il pallone per risalire al piano superiore (cosa che Timoteo non può fare) ed acquisire altri 500 punti.

Sulla nave si possono ottenere 1000 punti ogni volta che si colpisce un condor. Infine ci sono gli spinaci, che permettono di raddoppiare i vari punteggi e di colpire Timoteo "buttandolo a mare". Quest'ultimo colpo frutta ben 3000 punti.

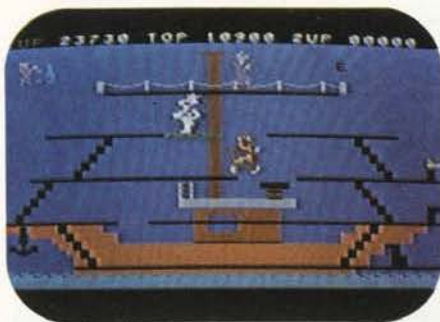
Ultima inerzia, i 30 punti che si ottengono tirando un pugno contro il punching-ball del 1° schermo (anche dopo che è caduto il cesto).

STRATEGIA

Prima di adottare una qualsiasi strategia, bisogna decidere con quale dei tre livelli disponibili giocare (da 1 a 3 per un giocatore e da 4 a 6 per due).

Per verificare la diversità dei vari livelli è sufficiente stare fermi sul piano superiore e guardare il comportamento di Timoteo: al livello 1 non si cura di Popeye e scende al piano inferiore, al livello 2 comincia a saltellare una volta a destra e una volta a sinistra del nostro marinaio, mentre al 3° livello il primo saltello è già da K.O.: una bella differenza! Comunque, con qualsiasi livello si giochi, è possibile elaborare dei veri e propri schemi: infatti, anche se a prima vista non sembra, Popeye è un gioco che risponde quasi sempre allo stesso modo utilizzando la medesima strategia.

Quindi con un poco di pratica si riesce a rimanere quasi costantemente sui piani superiori, il che significa fare più punti, visto che gli oggetti lanciati da Olivia qui valgo-



no di più.

Bisogna poi cercare di prendere gli spinaci quando Olivia ha lanciato un buon numero di oggetti (il loro valore raddoppia) e Timoteo si trova in posizione favorevoli (ad esempio, nel 2° schermo, quando è esattamente sopra gli spinaci, è sufficiente poi andare sull'altalena per colpirlo al volo).

In alcuni casi conviene prendere gli spinaci per recuperare un oggetto che altrimenti affonderebbe: si perdono punti, ma si mantiene una vita.

Un ultimo consiglio: cercate di individuare il punto preciso dove si possono salire o scendere le scale; eviterete così di "incepparvi" quando vi troverete alle costole Timoteo.

CONCLUSIONI

Dopo un poco di allenamento, sicuramente vi stabilizzerete sul 3° livello, dato che ha un coefficiente di difficoltà paragonabile a quello della versione bar.

Quindi i fanatici di Popeye si potranno sbizzarrire nelle tecniche tipiche di questo gioco, quali il pugno destro-sinistro-destro-sinistro ecc. in mezzo a due lanci contemporanei di bottiglie, o il lancio del cesto da 4000 punti nel 1° schermo, dopo aver mangiato gli spinaci. Per quanto riguarda le vite a disposizione, all'inizio sono quattro, e se ne ottiene una extra a 4000 punti.

Ed infine un augurio: che non vi capiti nella vita di dover fare come Popeye, cioè che non dobbiate fare sempre a botte per conquistare il cuore della vostra donna; è una cosa che può andare bene al massimo nei fumetti o in un videogioco!

M.M.

DONKEY KONG JUNIOR

Coleco per Colecovision
Prezzo: Lire 72.000

A CBS Electronics Video Game Cartridge



HIGH RESOLUTION GRAPHICS

EXTRAORDINARY SOUND REPRODUCTION

UNIQUESTORY AND GAMEPLAY

GRAFICA AD ALTA DEFINIZIONE

FOR USE WITH 1 HOUR UTILIZATION SLIP - ZIP ASSUREN AUF / PARA USAR COM / PER USAR CON

CBS COLECO VISION

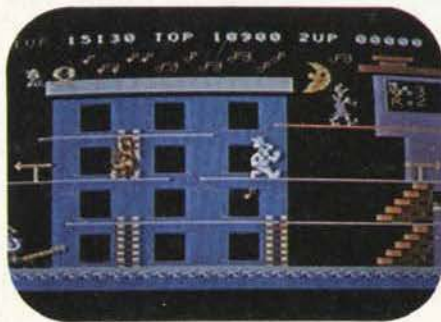
Quale esempio di amore filiale! Il povero Junior, appena svezzato, si getta nella lotta per salvare il proprio papà, il vecchio Donkey Kong, che ha l'unico torto di avere un cuore semplice e sensibile alle bellezze della fidanzata di Mario. Il noto carpentiere siciliano, a riprova dell'insensibilità umana, non si è infatti accontentato di liberare la sua bella, ma ha rinchiuso Kong in gabbia, una piccola gabbia con un grosso lucchetto, la cui chiave è per l'appunto l'ambita meta di Junior.

IL GIOCO

Ma per raggiungere l'agognata chiave, Junior deve affrontare tutta una serie di insidie preparate da Mario, "cattivo" di turno.

Nel primo schermo il nostro gorillino deve arrampicarsi prima su delle liane, poi percorrere una piattaforma, indi scivolare lungo un'altra liana che lo porta su alcune isole che conducono ad un sistema di liane posto sotto alla piattaforma finale; un ultimo saltino e la chiave è presa!

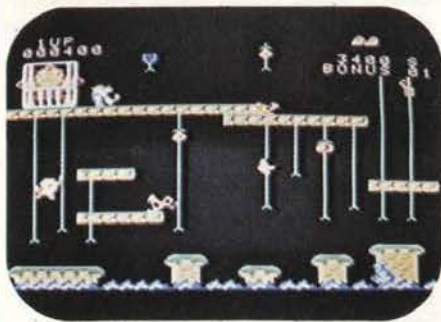
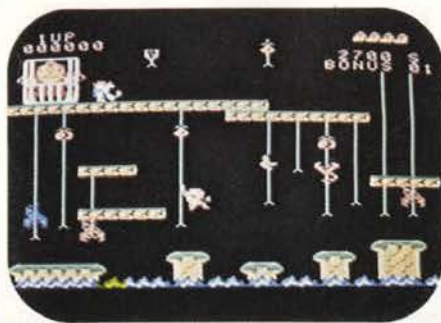
Ma grande è la delusione di Junior quando si accorge che questa è solo la chiave d'accesso all'ambiente successivo: ci sono ben dieci catene alla base delle quali pendono 6 chiavi che devono essere inserite nelle serrature poste in cima allo schermo; man mano che si



aprono le varie serrature, si stacca un pezzo di gabbia, sicché Kong è completamente libero ed esultante.

È un vero peccato che a questo punto manchi la scenetta della versione da bar, nella quale Kong rifila un potente pedatone a Mario; comunque anche qui il perfido carpentiere non si dà per vinto ed alla fine riesce a rimettere in gabbia il povero gorillone.

Adesso la missione di Junior si fa più ardua: tra il quadro delle liane e quello delle catene, caratterizzato da una parte inferiore in cui troviamo un trampolino e un sistema di piattaforme a catene semoventi, mentre la parte superiore è costituita da una serie di catene molto pericolose, perché piuttosto corte. Finito anche questo ciclo, il gioco prosegue alternando i due tipi di cicli, a due o a tre quadri.



COMANDI E VARIAZIONI

Il joystick permette di muovere Junior nelle quattro direzioni fondamentali; bisogna tenere presente che sulle liane (e sulle catene) la salita è più veloce su due liane, mentre la discesa è più spedita su una sola.

Il pulsante laterale serve per saltare quando ci si ritrova su una piattaforma; il salto può essere effettuato sia da fermo, che in corsa, spingendo il joystick nella direzione desiderata.

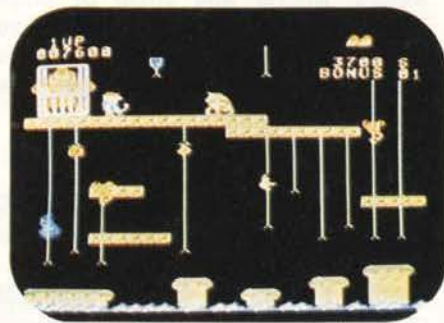
Per quanto riguarda le variazioni, sono le solite 8 (4+4) dei giochi

Coleco, con i due tasti per ricominciare il gioco dallo stesso livello o per cambiarlo. Come in Donkey Kong, il primo livello dà cinque vite iniziali, mentre gli altri solo tre; inoltre a 10000 punti se ne vince una extra.

NEMICI

Il nemico più inesorabile è il tempo-bonus, che parte da 5000 unità nel primo ciclo, da 6000 nel secondo e da 7000 dal terzo in poi; quando questi giunge a zero prima che Junior completi la sua missione, il nostro gorillino perde una vita.

Nel quadro delle liane, compaiono due tipi di avversari: le ZANNE (Snapjaw) ROSSE (ce ne sono diverse, ed ognuna controlla una determinata zona) e le ZANNE BLU (partono dall'alto, percorrono una liana e scompaiono nel nulla).



Nel quadro delle catene oltre le ZANNE ci sono anche gli UCCELLI RACCATTALARVE (Nitpicker bird) che attraversano a diversa altezza tutto lo schermo, prima da destra e sinistra e poi viceversa.

Nel quadro del trampolino il nemico principale è proprio la struttura inferiore per i suoi diversi movimenti; nella parte superiore abbiamo invece un'altra specie di uccelli, i BOMBARDIERI (Stookybirds) che, tranne nel primo livello, lanciano anche delle pericolose uova bianche.

PUNTEGGIO

Saltando un Uccello o una Zanna si ottengono 100 punti; saltandone due o più con un solo salto 300 punti.

Raccogliendo uno dei frutti appesi a liane e catene si totalizzano 400 punti; se col frutto si eliminano avversari, il primo vale 800 punti, il secondo 1200 e i successivi 1600.

Nel quadro delle catene, ogni chiave introdotta nella apposita

serratura dà 200 punti.

Infine quando si completa un quadro viene accreditato il tempo-bonus residuo.

STRATEGIA

La prima cosa da fare in questo gioco è dimenticare come si gioca nella versione da bar; questo non perché la versione "home" sia diversa, ma perché è più difficile ed alcune cose che si possono fare al bar, qui sono assolutamente sconsigliabili. I motivi sono diversi: minor spazio di manovra a disposizione, lievi, ma sostanziali differenze nei medesimi schermi e, soprattutto, maggior pericolosità delle Zanne Blu, che fanno molte finte prima di decidere quale liana percorrere. Quindi bisogna cercare come al solito di utilizzare i frutti per eliminare le Zanne Rosse, ma è sconsigliabile rischiare troppo solo per fare qualche punto in più: se la strada è libera, è meglio finire lo schermo.

State attenti alle Zanne Rosse, perché si sporgono molto dalle piattaforme e raggiungono punti che sono invece "neutri" nella versione da bar.

Per quanto riguarda il quadro del trampolino, si può effettuare con qualche difficoltà il super-salto sul trampolino come nella versione da bar, saltando ancora nel momento in cui si tocca la molla. Comunque è abbastanza agevole anche il giro lungo, basta fare attenzione a non farsi colpire dalle uova.

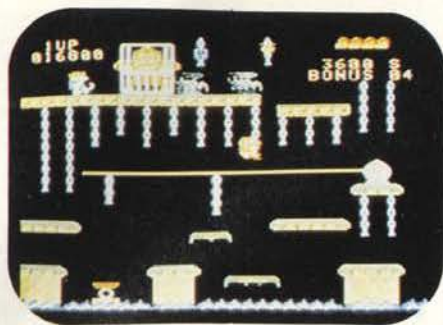
A proposito di trucchi, purtroppo non funziona la "botola di Junior" che vi abbiamo descritto in PSS, PSSSSST... di VG 14: provare per credere ... e vi ritroverete direttamente in bocca a una Zanna Blu.

CONCLUSIONI

Anche se manca del terzo schermo della versione da bar, il quadro delle scosse, questo Donkey Kong Junior non perde affatto il suo fascino.

In effetti, se si doveva scegliere un quadro da scartare, il terzo era il candidato principale perché anche se sembrava il più pericoloso era quello più facile una volta trovato il pattern adatto.

In conclusione, bisogna ammettere che finché saranno ben curate come questo Donkey Kong Junior, queste versioni "home" degli arcade più famosi non potranno che



migliorare il livello qualitativo dei videogiocatori, dato che permettono un allenamento di base con i livelli di gioco più bassi mentre con i livelli alti permettono un notevole affinamento per certi aspetti addirittura superiore a quello ottenuto con i "coin-op".

M.M.



MOON PATROL

(Pattuglia lunare)

Atariper Atari VCS

Prezzo: Lire 79.000

ATARI 2600

MOON PATROL



Siete l'impavido pilota di una Moon Buggy e la vostra missione consiste nel far correre il vostro veicolo sulla superficie lunare il più rapi-

damente possibile, evitando o distruggendo tutti i nemici che incontrerete durante la vostra incursione.

Dovete cercare di percorrere più settori che potete e, conseguentemente, totalizzare il maggior numero di punti possibile.

COMANDI

Si usa il joystick. Spingendolo in alto la vostra jeep lunare salta, verso sinistra la fa rallentare, verso destra accelerare. Infatti la jeep procede da sinistra verso destra. Premendo il pulsante rosso si spara. Ogni volta che premete parte un colpo in avanti e uno verso l'alto, simultaneamente. Il colpo che va in avanti, però, ha una gittata abbastanza corta e non arriva a percorrere tutto lo schermo. Si possono sparare due serie di colpi in fila, per un totale di 4 in verticale e 2 in avanti, finché una serie di colpi non arriva a bersaglio o scompare dallo schermo. Il bottone rosso serve anche a ricominciare una nuova partita.

SCENARIO

Lo scenario ovviamente non appare ben definito come nel gioco originario da bar, tuttavia è ugualmente buono. In basso, sotto al campo di gioco, ci sono: il punteggio, le jeep rimaste e il tempo che è trascorso dall'inizio di un settore, e infine c'è il "contatore di percorso", che è costituito da una linea vuota che si riempie man mano che si procede con la jeep. Infatti il percorso del vostro viaggio lunare è diviso in settori. Ogni volta che giungete al termine di un settore il gioco si ferma e vengono conteggiati o meno dei punti a seconda del tempo impiegato per terminare il percorso. La jeep ripartirà dal settore seguente.

DINAMICA

Il vostro percorso è diviso in 5 sezioni. Ovviamente la partita comincia dalla prima. Quando accendete il VCS, se cominciate una partita vi trovate nel percorso medio (M). Esistono tre tipi di percorsi. Quello facile, contrassegnato dalla lettera E (easy), quello medio, M, e quello difficile, H (hard). Agendo sulla levetta Game Select si può scegliere da quale percorso partire. Se si parte da quello medio, si può accedere a quello più

difficile (H), percorrendo tutti e cinque i settori che compongono ogni percorso. Se invece si comincia dal percorso più facile (E), una volta completato si accede ugualmente al percorso difficile, ma sempre in versione facilitata. Cioè la variante E è grosso modo uguale alle altre, solo un po' facilitata. Consideriamo quindi la versione normale, la M.

Nella prima sezione gli ostacoli che incontrerete sono di tre tipi. Al suolo ci sono buche, da saltare, e massi che possono essere sia saltati che distrutti (sparando). In cielo il nemico è rappresentato dalle astronavi. Queste si muovono orizzontalmente in entrambi i sensi, e compaiono sia da sinistra che da destra, bombardando il suolo sottostante. Le astronavi sono di tre tipi diversi, ma la differenza fondamentale è fra un solo tipo e gli altri due.

Infatti quelle formate da tre cerchi azzurri, chiusi in formazione triangolare, sono chiamate, non a caso, UFO devastatori, perché le loro bombe provocano delle larghe buche nel terreno, che dovranno essere prontamente saltate dalla vostra jeep.

Le bombe di tutte le astronavi possono essere eliminate prima che tocchino il suolo intercettandole con il laser della jeep. Nel secondo settore incontrerete le prime combinazioni insidiose sassi-buche. Cioè ci sono dei sassi subito prima o dopo delle buche. Bisogna quindi sparare e poi subito saltare. L'insidia della manovra è dovuta al fatto che la jeep ha una portata di tiro molto corta, in avanti, e quindi sparando ai massi quando si è molto vicini, si rischia poi di non avere il tempo per saltare la buca. Nel terzo settore il nuovo ostacolo sono delle mine, rosse, collocate per terra e che non devono essere toccate, pena la perdita di una jeep. Bisogna perciò fare saltare la jeep con molto tempismo. Nel quarto settore, quasi all'inizio, c'è una diabolica combinazione sassi-buche molto difficile da superare. Un sistema è quello di sparare al primo masso e di saltare il secondo, insieme alla buca che lo segue. Nel quinto settore si trovano anche dei carri armati rosa, che non si muovono e sparano in direzione della vostra jeep. Prima bisogna affrontarne uno, poi due, e infine

SOFTWARE !!

DISTRIBUITO DA

**REBIT
COMPUTER**



A&F software

ANIROG



ATARISOFT

Audiogenic



CDS Micro Systems



Datasoft®



HISOFT PASCAL
DEVPAC



HesWare



INTERCEPTOR
MICRO'S ©

LLAMASOFT!!

MIKRO-DEN



MELBOURNE



PICTURESQUE



sinclair

PSION



QUICKSILVA

®RABBIT SOFTWARE



®SUPERSOFT



UNA VASTA
GAMMA
DI PROGRAMMI,
DI GIOCHI
E DI UTILITÀ

DISTRIBUITI DA:



DIVISION OF G.B.C.

tre, uno in fila all'altro. Bisogna sparare ripetutamente, in modo da annullare prima i loro colpi, dovreste fare un po' di pratica. Se riuscite a terminare tutti e 5 i settori del primo percorso, potete accedere al percorso difficile (come se il primo fosse facile!), dopo esservi guadagnati un cospicuo bonus (vedi Punteggio).

Nel secondo percorso, durante la prima sezione, fa la sua comparsa in campo un nuovo nemico: il missile. Questo missiletto aranciano compare all'improvviso (bè, veramente compare dopo la prima X del primo settore) sulla sinistra dello schermo e dopo pochi secondi parte verso la jeep. Dovete saltare e farlo passare sotto la jeep, e sparare per cercare di colpirlo mentre riatterrate. Poi, nel secondo percorso, ci sono delle combinazioni carri armati-buche, molto difficili da superare, anche perché molte volte le buche sono doppie, e non possono essere superate saltando al minimo della velocità. Di ostacoli nuovi, da questo punto in poi, non ce n'è più. Cambiano soltanto le disposizioni delle buche, dei massi, dei carri armati etc.

VARIANTI

Come già visto Moon Patrol ha tre diverse varianti: Easy, Medium e Hard. Ognuna può essere giocata da uno o due giocatori. I commutatori di difficoltà vengono utilizzati così: quello sinistro, nella posizione B, elimina la graziosa musicchetta di sottofondo tipica di Moon Patrol. Il commutatore destro, invece, nella posizione B, permette alla jeep di procedere a velocità due, nella posizione A a velocità tre (ma in realtà c'è poca differenza).



PUNTEGGIO

Il punteggio si può dividere a seconda che si spari o si salti.

SALTARE	PUNTI
Mina	50
Masso	80
Carro Armato	100
Buca singola	100
Buca doppia	200
Sparare	
Masso	100
UFO	100
UFO devastatore	200
Carro armato	200
Missile	a caso 500/800/1000

Poi ci sono i bonus. Nel percorso uno ogni secondo avanzato, al di sotto di 55, nelle sezioni 1 e 2 vale 100 punti; al di sotto dei 60 secondi nelle sezioni 3 e 4 ogni secondo risparmiato vale ancora 100 punti. Nella quinta sezione i punti per secondo/risparmiato sono sempre 100, ma vengono detratti da un tempo totale di 65 secondi. Ogni sezione completata fa guadagnare 1000 punti, e alla fine del percorso se ne guadagnano altri 8000. Nel percorso 2, ogni secondo risparmiato, dal totale di 70, vale 100 punti, per tutte e cinque le sezioni. Solo che al termine di ogni sezione vengono aggiunti 2000 punti, e al completamento del percorso ancora 8000. La partita comincia con 4 Moon Buggies e se ne può vincere un'altra a 10000, 30000 e 50000 punti.

STRATEGIA

Per prima cosa va detto che accelerare, spingendo il joystick verso destra, non fa guadagnare del tempo, ma solo spostare la jeep un po' più a destra. Invece rallentare, spingendo il joystick verso sinistra, fa perdere molto tempo. Quindi usate il joystick per accelerare o rallentare soltanto per evitare i colpi degli UFO o gli ostacoli "terreni". Le buche che precedono dei



massi vanno saltate solo dopo avere sparato ai massi stessi ed averli distrutti. Invece le buche che precedono dei carri armati vanno sempre saltate al minimo della velocità, per avere il tempo, una volta atterrati, di sparare ai carri armati senza essere colpiti. Ma ecco ora il trucco più importante, che vi permetterà di superare gli ostacoli più insidiosi. Quando la jeep procede ad andatura normale e dovete saltare una doppia buca, senza però farlo troppo velocemente perché all'atterraggio vi aspetta un carro armato o un'altra buca (come avviene nella prima sezione del percorso due), quando la jeep arriva proprio sul bordo della buca spingete il joystick a sinistra e in alto, quasi nello stesso tempo. In questo modo la Moon Buggy rallenta ma salta il doppio che rallentando normalmente, e ciò vi consente di saltare anche i crateri doppi ad andatura ridotta. Esercitatevi ad eseguire questo movimento esattamente perché nel secondo percorso risulta essere la carta vincente, senza la quale non si può procedere. Un ultimo consiglio: memorizzate la posizione delle X per terra, per ricordarvi quali ostacoli si presentano dopo avere passato ogni X, in modo da essere già pronti. Stesso discorso vale per la musicchetta di sottofondo. Ascoltatela bene, specie all'inizio di ogni sezione, perché le astronavi nemiche, gli UFO, arrivano sempre allo stesso punto della musica, e quindi potete sparare con anticipo e colpirle appena entrano in scena (i colpi della Moon Buggy sono un po' lenti).

CONCLUSIONI

A nostro parere Moon Patrol è uno fra i giochi, ispirati all'originale a gettoni, meglio riusciti. Anche se la grafica non è all'altezza dell'originale da bar, la sostanza del gioco è la stessa, compresa la musicchetta.

L.M.

**GRANDE
OFFERTA ATARI**

MARIO BROS.

BY NINTENDO



METÀ PREZZO

**MARIO BROS.
e un'altra cassetta
a tua scelta.***

*es. MARIO BROS. L. 89.000 + JUNGLE HUNT L. 79.000
= L. 168.000 **METÀ PREZZO = L. 84.000.**

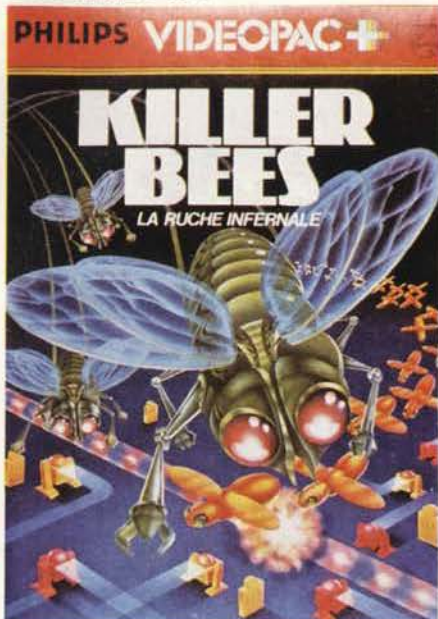
ARI®
te di più

KILLER BEES

(Api assassine)

Philips per Videopac

Prezzo: Lire 65.000



Delle api si sente dire tutto ed il contrario di tutto: chi le ama per la loro industriosità e per la perfezione della loro struttura sociale, chi invece le detesta dopo avere sperimentato l'efficacia del loro pungiglione.

Ora però dovete dimenticare ciò che sapete o credevate di sapere sul conto di questi insetti: le mattatrici di Killer Bees sono infatti delle api eccezionali, dalle caratteristiche veramente sorprendenti.

IL GIOCO

Il campo di azione riproduce alla perfezione l'ambiente dell'alveare: tante piccole cellette esagonali su uno sfondo giallo che sembra grondare miele (yum, yum!). Il vostro sciame di api bianche viene comandato da uno dei due joystick: il suo compito è quello di aggredire ed eliminare un gruppo di sei Beelings (animali inidentificabili a due zampe, con una testa colorata e una camminata geometrica: quelli blu si muovono in senso orario, in senso antiorario invece quelli rossi).

Dopo essere stati investiti di punture per un periodo di tempo sufficiente, i Beelings avranno rapidamente la peggio: spariranno di scena, ed al loro posto sorgeranno della bianche lapidi (un po' macabro, ma tant'è...).

Le difficoltà vi verranno procurate

da cinque sciame di api variopinte che faranno irruzione in fasi successive uscendo dalle cinque arnie laterali: dapprima saranno Guardiani Verdi che vagheranno per l'arnia seguendo traiettorie assolutamente casuali, dopo alcuni secondi si trasformeranno in Guardie del Corpo Blu, che cominceranno a circondare i Beelings difendendoli dai vostri assalti, ed alla fine diventeranno terribili Diavoli Rossi, in grado di inseguirvi in ogni angolo del campo di gioco. Statene accuratamente alla larga, perché appena le api nemiche riusciranno a raggiungervi, priveranno gradualmente il vostro sciame di tutti gli elementi che lo compongono. Quando rimarrete senza nemmeno un'ape, la partita avrà termine; se invece sarete riusciti ad eliminare tutti i Beelings dallo schermo, avrà inizio una nuova fase di gioco, in cui dovrete affrontare avversari più rapidi e più "resistenti" ai colpi del vostro pungiglione.

Per difendervi dagli attacchi delle api nemiche avete a vostra disposizione il raggio pungente, un vero e proprio asso nella manica che con la sola pressione del tasto di fuoco vi permetterà di eliminare momentaneamente dal gioco tutti gli sciame colorati che si trovano al vostro fianco (orizzontalmente parlando).

Il raggio pungente deve però essere ricaricato prima di essere utilizzato per una seconda volta: bisogna quindi eliminare un nuovo Beeling ed attendere l'apparizione delle due bandierine rosse lampeggianti sui due lati dello schermo.

PUNTEGGIO

1 punto per ogni puntura inferta all'avversario, 10 punti per ogni sciame posto fuori combattimento, e 100 punti per l'eliminazione di ogni Beeling sono i premi che vi vengono proposti.

Al termine di ogni fase di gioco



verrà poi assegnato un bonus speciale che si può "facilmente" calcolare moltiplicando i 10 punti assegnati per ogni ape bianca sopravvissuta all'assalto, per il numero di livelli di gioco portati a compimento con lo sciame completamente integro (questo coefficiente viene continuamente visualizzato sullo schermo da un numero che compare nell'angolo superiore destro). L'hi-score (massimo punteggio raggiunto) viene registrato assieme alla sigla del primatista in carica, e comparirà a fianco del segnapunti.

STRATEGIA

Come molti altri giochi Philips, anche questa è una gara di inseguimenti e di fughe: indispensabile quindi possedere una certa abilità e destrezza in abbondanza. Anche in Killer Bees siamo però riusciti a scoprire qualche truccetto.

Non fate uso del raggio pungente se non è proprio indispensabile, e concentratevi invece sul vero obiettivo del gioco, la caccia ai Beelings. Cercate di aggredirli subito nei primi istanti di gioco quando siete soli sullo schermo, anche senza eliminarli completamente, ma limitandovi a rallentarne l'azione; quando poi, con più calma, avrete il tempo di completare l'operazione, pensate anche a scegliere con attenzione il punto in cui finire i vostri avversari: i Beelings non sono in grado di attraversare le lapidi, che riescono anzi a deviare la loro direzione. Se quindi



fate in modo che le lapidi sorgano in prossimità dei bordi del campo di gioco, la loro traiettoria rettangolare diventerà più ristretta, e per il vostro sciame sarà più semplice raggiungere l'obiettivo prefissato.

CONCLUSIONI

Molto suggestiva la grafica di questo Killer Bees, ed anche gli effetti sonori ci sembrano completi ed efficaci, utilissimi ai fini dello svolgimento della partita.

In poche parole, uno dei migliori giochi mai realizzati per il Videopac, grazie anche all'originalità del soggetto ed alla complessità dell'azione. Per la nostra Videogara sono già arrivati i primi record.

G.S.

QUICK STEP

(Passo veloce)

Progettato da: Dave Johnson

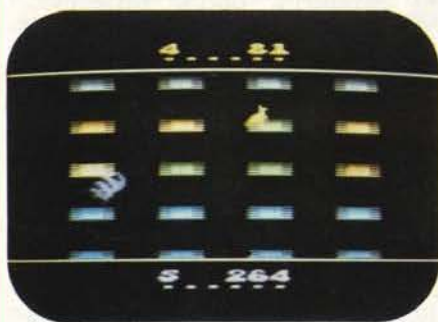
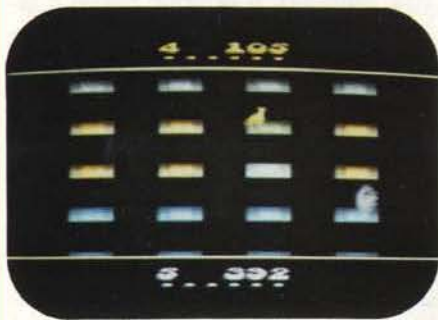
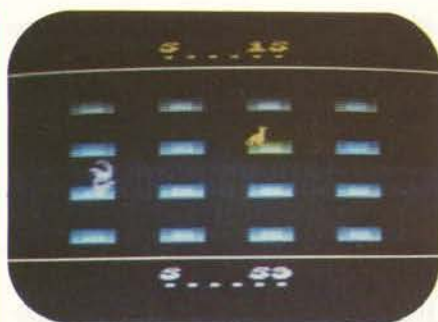
Imagic per Atari VCS

Prezzo: Lire 59.000



«Alla conquista dei trampolini. Dateci sotto, grandi e bambini! Uno scoiattolo ed un canguro. In una gara d'acrobazia: A scatti e salti, sgambetti e balzi. Chi vincerà in questa pazzia? Le stuoie bianche ti fan luccicare, Altre scompaiono all'improvviso; I trampolini son trappole amare. Che ti fanno gelare il sorriso. Un colore cambia mentre sei in volo, Una scala appare con un fischio, S'affretta il tempo, aumenta il rischio: Quello più furbo rimarrà solo».

Questa è la graziosa presentazione



che la Imagic fa di Quick Step, nuovo e originale gioco per il VCS Atari.

OBIETTIVO

L'obiettivo di Quick Step è quello di fare più punti del vostro avversario, computer o altro giocatore. Questo si può ottenere facendo saltare il vostro animaletto più in fretta del vostro avversario sui gradini variamente colorati che scorrono sullo schermo. Ma vediamo più precisamente come.

DINAMICA

Gli animali in campo sono due: il canguro e lo scoiattolo. Il canguro, di colore arancione, viene manovrato dal giocatore di sinistra, mentre lo scoiattolo, viola, dal giocatore di destra o dal computer. Sul campo di gioco, nero, compaiono delle file di rettangoli colorati. Questi sono dei gradini, da cui il nome del gioco: Quick step = Gradino veloce.

Ogni fila è composta da quattro gradini. Le file scorrono lentamen-

te, per poi ogni tanto accelerare, dall'alto vero il basso, fino a scomparire in fondo allo schermo. I gradini possono essere di cinque diversi colori. La sostanza del gioco, infatti, è proprio nel colore dei gradini. Vediamo perché.

I gradini superiori, cioè quelli che appaiono in campo, inizialmente sono grigi. Quando sono in questo stato non è possibile farci saltare sopra il vostro animale. Scesi un po' più verso il basso cambiano colore e diventano arancioni. Ora finalmente si può saltarci sopra. Se il canguro atterra su un qualunque gradino che non sia grigio, questo diventa verde. Invece i gradini toccati dallo scoiattolo diventano azzurri. Questi colori sono indicativi, perché possono variare a seconda degli apparecchi televisivi utilizzati. Lo scopo dei due animali è quindi quello di colorare i gradini del proprio colore saltandoci sopra. Se un animale colora un gradino arancione, totalizza tre punti. Se invece un gradino scompare dallo schermo, in basso, è del colore di uno dei due animali, varrà sei punti per l'animale che l'ha colorato. Il gioco quindi si risolve in una sfida alla rapidità nei movimenti e alla freddezza necessaria per colorare i gradini inferiori, quelli che stanno per scomparire dallo schermo. Infatti un giocatore, come detto, totalizza sei punti per ogni gradino che scompare del suo colore. Siccome però se un animale si trova su un gradino quando questo scompare del tutto dallo schermo, precipita nell'abisso pure l'animale, capirete che per colorare il gradino per ultimi, e quindi rischiare di perdere una vita, si corrono dei rischi. Ecco perché spesso tutto si risolve in una sfida di "freddezza" e tempismo.

Ci sono poi altri due tipi di gradini. Le cosiddette "Stuoie magiche", di colore bianco, segnalate anche da un particolare suono, e le "Stuoie dorate", di colore leggermente diverso da quelle arancioni.

Le stuoie magiche danno, all'animale che ci atterrasse sopra, un potere temporaneo nei confronti dell'altro animale. Chi ci salta sopra lampeggia per un po' di tempo, durante il quale ha il potere di bloccare il suo avversario se salta sul gradino dove si trova questo. Questa manovra è molto importante perché immobilizzando l'avversario si ottengono 10 punti. Ma se

lo si blocca quando questo si trova nell'ultima fila di gradini, in basso, è facile che finisca per perdere una vita scomparendo dallo schermo, perché per alcuni secondi non può muoversi e quindi mettersi in salvo. Un giocatore può anche tendere dei trabocchetti, togliendo dallo schermo alcuni gradini. Schiacciando il pulsante rosso mentre si salta, il gradino che si è appena lasciato scompare. All'inizio della partita ogni giocatore dispone di sei possibilità di trabocchetto. Atterrando su una stuoia dorata si totalizzano sette punti e in più si guadagna una possibilità di trabocchetto. Ogni tanto si odono cinque note. Queste indicano la fine di un'ondata; dopo pochi secondi lo schermo si restringe, vale a dire rimane una sola colonna di gradini tramite cui accedere alla parte superiore dello schermo. Cioè delle quattro colonne verticali di gradini presenti sullo schermo rimane soltanto la seconda partendo da destra, mentre le altre tre scompaiono. Inoltre durante questa fase aumenta molto la velocità con cui scorrono sullo schermo i gradini.

Quando si odono le cinque note bisogna portarsi in alto, nella seconda colonna da destra, e aspettare che lo schermo si restringa. In questa fase diventano fondamentali i trabocchetti. Infatti il primo giocatore che riesce ad accedere alla strettoia, se l'altro è distanziato, può togliere, premendo il pulsante, un gradino, in modo da isolare l'animale avversario che non può più salire e perde una vita. Andando avanti con la partita la "griglia" dei gradini può assumere diverse configurazioni, con bivi e strettoie che compaiono anche senza essere precedute dai segnali acustici.

Ogni giocatore comincia la partita con sei vite e ne perde una quando scompare al livello inferiore dello schermo. Si può vincere una vita a 2000 punti. Quando uno dei

giocatori termina le sue vite finisce la partita e all'altro giocatore vengono assegnati 200 punti per ogni vita rimasta.

COMANDI

Si usano i joystick. Spingendo il joystick nelle quattro classiche direzioni si fa saltare il proprio animale sui gradini (alto, basso, destra, sinistra). Il bottone serve a far scomparire i gradini e, terminata una partita, a cominciarne una nuova.

A Quick Step si può giocare da soli, contro il computer, al gioco 1. Contro un avversario al gioco 2. Tuttavia battere il computer è veramente molto facile. Già dalla seconda o terza partita un videogiocatore smaliziato riesce a vincere. Ma il bello di questo gioco è confrontarsi con un altro giocatore.

STRATEGIA

Qui si può dire ben poco, visto che il vostro avversario è un altro giocatore. Tuttavia prestate molta attenzione ai segnali acustici, che segnalano quando lo schermo sta per restringersi e quando compare in campo una stuoia magica. Le stuoie magiche vanno sempre colorate per prime, cioè bisogna saltarci sopra prima del vostro avversario. In tal modo potrete successivamente immobilizzare il vostro avversario, con molti vantaggi come quello di colorare, nel frattempo, altri gradini del vostro colore, oltre a guadagnare 10 punti immobilizzando l'animale nemico. Per il resto cercate di colorare per primi i gradini arancioni (3 punti ciascuno) e per ultimi i gradini che stanno per scomparire dallo schermo (6 punti).

CONCLUSIONI

Quick Step può sembrare, a prima vista, un gioco adatto ai bambini, semplice e monotono. Invece è un gioco che, pur non avendo nessun senso se giocato contro il computer (troppo facile batterlo), è divertentissimo giocato in due, contro un amico possibilmente bravo come voi. Allora la sfida a chi colora l'ultimo gradino diventa appassionante e divertente.

Insomma: provatelo e non ve ne pentirete.

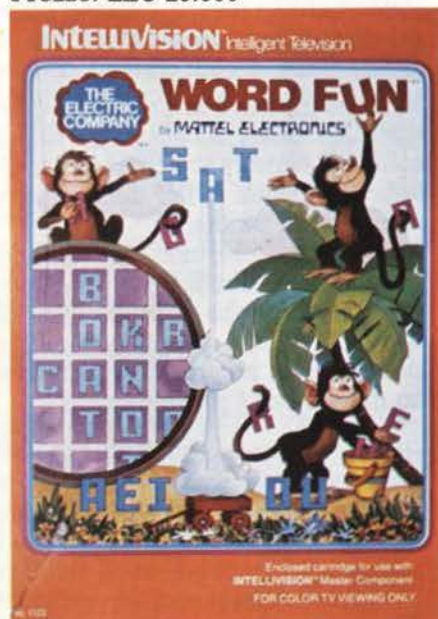
L.M.

WORD FUN

(Divertirsi con le parole)

Intellivision per Intellivision

Prezzo: Lire 29.000



Abbiamo la netta impressione che i nostri lettori tendano un po' a snobbare i giochi educativi.

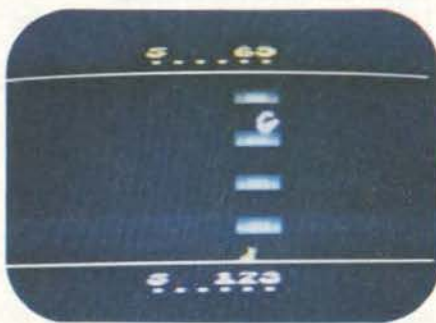
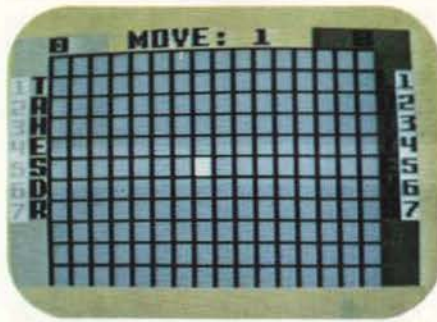
"Eh già" - si pensa di solito - "forse che non ci fanno già studiare abbastanza?"

Il nostro punto di vista è che chi si esprime con simili affermazioni forse non comprende appieno il grande contenuto potenziale delle cartucce di questo tipo.

La parola d'ordine è "divertirsi" e su questo siamo tutti d'accordo, ma perché rifiutare aprioristicamente ogni forma di aiuto e di collaborazione che i videogames possono offrire in altri campi magari per loro natura privi di qualsiasi spunto ricreativo?

Queste sono dunque le buone intenzioni espresse da questo gioco, prodotto e studiato dalla Mattel in collaborazione con gli autori di una famosissima trasmissione televisiva americana per ragazzi che si chiama "The Electric Company".

Divertitevi con le parole quindi,



senza preconcetti, e per una volta scoprirete che anche una cosa di per sé noiosa come lo studio di una lingua straniera può essere molto più divertente di quanto non sembri a prima vista, specie se vi farete aiutare da un sapiente maestro come il vostro fido Intellivision.

IL GIOCO

I giochi anzitutto sono tre e sono tutti racchiusi in un'unica cartuccia. Il primo si chiama **CROSSWORDS** e sostanzialmente non è che una versione semplificata del ben noto **Scarabeo**.

La partita va necessariamente giocata contro un avversario ma può essere ancora più divertente se riuscirete a riunire davanti al televisore un bel gruppo di amici per una agguerrita sfida a squadre.

Ai due lati si trovano invece due file numerate composte da sette lettere dell'alfabeto. Il problema dei giocatori è quello di formare, a turno e con le lettere a disposizione da una delle due file, delle parole di senso compiuto da trasferire sullo schema, badando bene di sfruttare al meglio gli incroci con gli altri vocaboli già disposti dall'avversario.

Per effettuare le operazioni di trasferimento delle lettere dalla fila esterna ci si avvale di un cursore che si muove sul video per mezzo del disco direzionale. L'utilizzo del comando a mano non presenta

particolari difficoltà, eccetto forse per il fatto che devono essere effettuate diverse manipolazioni, vuoi per decidere la casella di partenza della parola e la sua direzione, vuoi per selezionare i numeri delle lettere che andranno a costituirle.

All'altro giocatore, o ad un giudice-arbitro scelto per l'occasione, spetterà infine la decisione sulla correttezza linguistica della stessa prima che venga confermata con un *Enter*. Ogni lettera collocata vale un punto ma è pure possibile sfruttare i vocaboli già formati ed incrementare così il proprio punteggio magari solo per avere aggiunto una lettera. Ad esempio, la parola **WORD** con la semplice aggiunta di una *S* può essere tramutata in **WORD**, od anche in **WORDS**, e l'operazione vi darà comunque diritto a cinque bei punti.

Vince chi totalizza il maggior punteggio al meglio di 20 turni di gioco.

Gli altri giochi sono più semplici ma anche più spettacolari e sicuramente troveranno parecchi consensi tra gli appassionati delle azioni più dinamiche.

Nel secondo gioco, che si chiama **WORD HUNT**, i giocatori (sempre due) devono affrontare le insidie ed i pericoli di una giungla popolata di... lettere dell'alfabeto. Ciascun contendente controlla, per mezzo del disco direzionale, una simpatica scimmietta che ha un'ampia libertà di movimento in tutta la parte superiore del video.

In tre minuti di tempo bisogna riuscire a condurre il proprio animaletto verso le lettere e fargliele catturare utilizzando uno dei due pulsanti laterali. Lo scopo è di trasportarle verso la parte bassa del video e di depositarle in un apposito spazio al fine di comporre tre parole. Quando il tempo assegnato termina a ciascun giocatore spetta l'opera di verifica dei vocaboli dell'avversario e, successivamente al-

la pressione di *Enter* per confermare il tutto, i punti verranno assegnati in ragione di 1 per lettera. Terminata anche quest'ultima fase si passa ad un altro turno di gioco: ce ne sono ben cinque su cui valutare le proprie attitudini e, vi assicuriamo, l'impresa non è facile come sembra.

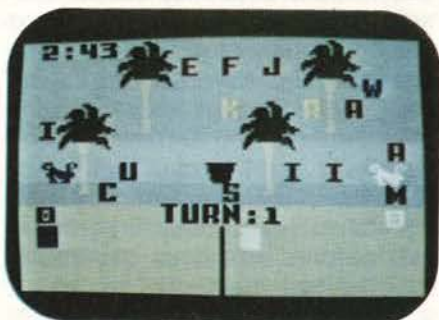
Nel terzo gioco, **WORD ROCKETS**, tutto si basa sulla velocità. Sul fondo dello schermo i due contendenti, con il solito disco, muovono due carrelli lungo un asse orizzontale. La parte bassa del video è altresì divisa in quattro parti uguali e al centro di ciascuna fa bella mostra di sé una vocale.

In alto invece c'è un bel cielo blu solcato da qualche nube attraverso il quale si muovono, in senso orizzontale da un lato all'altro del video, dei gruppi di due lettere divisi da uno spazio vuoto in cui, guarda un po', manca proprio una delle vocali della parte bassa.

Sta a voi dunque dirigere repentinamente il vostro mezzo nella porzione di schermo in cui si trova la lettera giusta, caricarla sul carrellino con il tasto laterale e spararla senza indugi all'indirizzo del gruppo di lettere per completarlo.

Se il vostro avversario è abile almeno quanto voi la battaglia diverrà subito aspra e la caccia alla vocale corretta dovrà essere condotta sul filo delle frazioni di secondo.

Ritmo e concentrazione sono dun-



que indispensabili per condurre in porto la partita fino ai 50 punti, corrispondenti a 50 parole completate, indispensabili per vincerla.

La grafica non è certo roboante come quella di altri giochi, ma certo è simpatica, carina ed accattivante, specie nel secondo gioco. I suoni sono poi all'altezza della situazione in ogni momento.

Se avete bisogno di rinfrescare un po' la conoscenza dell'inglese elementare ma non avete certo voglia

di rimettervi a sfogliare tristi e noiosi libri di grammatica, questo gioco è certamente quello che fa per voi.

CONCLUSIONI

WORD FUN è interessante e l'idea che lo anima sicuramente apprezzabile. Noi lo abbiamo trovato molto appassionante, soprattutto per il marcato senso di competizione che anima ogni singolo gioco e per la sua grande versatilità, tutte doti che non lo rendono mai noioso.

I suoi maggiori pregi sono certamente l'immediatezza e la semplicità, che ne fanno un gioco adatto a qualunque categoria di videogiochi, dai ragazzini a quelli un po' più maturi.

Forse non diventerà un classico, ma se dovete riparare Inglese a Settembre non potreste fare acquisto più riuscito.

D.L.

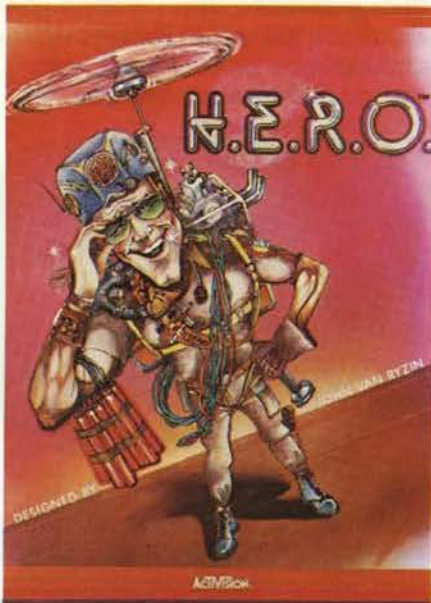
H.E.R.O.

(Eroe)

Activision per Atari VCS

Progettato da: John van Ryzin

Prezzo: Lire 94.000



Roderick Hero, l'impavido protagonista di questa pericolosa avventura multischermo, non si può certo definire un personaggio schivo ed introverso, visto che ha scelto di far coincidere la sigla della sua organizzazione di salvataggi con il suo stesso cognome. Però,

suvvia, un pizzico di culto della personalità è pienamente giustificato e si può anche scusare se solo si pensa alle importanti ed altruistiche finalità di questa Helicopter Emergency Rescue Organization.

IL GIOCO

Alcuni minatori sono rimasti intrappolati all'interno di una miniera. La situazione è già di per sé imbarazzante, lo diventa ancor di più se si pensa che questa miniera è stata scavata all'interno del Mount Leone, una turbolenta montagna di origine vulcanica.

A tutto ciò cercherà di porre rimedio il nostro eroe, del resto perfettamente attrezzato e organizzato per una simile missione. L'equipaggiamento di Roderick Hero prevede infatti, oltre ad una buona dose di fegato, un'arma a raggi laser con cui sparare a ripetizione contro i suoi avversari, una dotazione di sei potenti esplosivi e, piazzato saldamente sulla schiena, un piccolo ma potentissimo motore, perfettamente in grado di azionare un'elica e di permettere così ad Hero di alzarsi in volo.

OBIETTIVO

Quella di Hero, come abbiamo già accennato, è un'avventura multischermo. La partita si suddivide in diversi livelli di gioco, con sviluppo del percorso e difficoltà crescenti; l'obiettivo è quello di raggiungere un minatore disperso in un angolo della miniera via via più lontano e difficile da raggiungere. I passaggi da percorrere per spostarsi da schermo a schermo sono costituiti da cunicoli verticali di larghezza variabile, o da semplici corridoi orizzontali. A volte questi passaggi sono a fondo cieco, altre volte vengono ostruiti da un sottile diaframma; in quest'ultimo caso per proseguire occorre depositare una bomba nelle immediate vicinanze dell'ostacolo ed allontanarsi immediatamente, od almeno prima che si verifichi l'esplosione (avete solo poche frazioni di secondo a disposizione).

A volte le pareti avranno un colore rossastro e lampeggeranno; massima attenzione: si tratta di pareti incandescenti, e bisogna quindi evitare accuratamente di venirci a contatto.

Ricordate che la miniera è stata scavata all'interno di un vulcano, e che anche il magma può costituire un pericolo. Riconoscerete la sua presenza appena scorgete una massa liquida e colorata ondeggiare nella parte inferiore dello schermo; statene alla larga per evitare di venirci inghiottiti.

Ogni tanto vedrete galleggiare sulla superficie del liquido lavico una candida ed immobile piattaforma; planandoci sopra, questa comincerà a spostarsi e vi condurrà sulla sponda opposta (che si può desiderare di meglio?). Dopo il superamento dei primi 18 livelli di gioco vedrete inoltre affiorare dal magma un enorme braccio tentacolare: ignoriamo chi sia il proprietario di una simile estremità, ma vi consigliamo caldamente di non cercare di approfondirne la conoscenza!

Vi sono comunque altri animalacci immondi di cui man mano farete la conoscenza calandovi nelle viscere della terra, e che costituiranno insidie non meno impegnative: i ragni resteranno immobili spenzolando da una ragnatela; i pipistrelli ondeggeranno svolazzando per brevi tratti, a volte pericolosi serpenti faranno capolino da nicchie celate nel terreno.

Un altro elemento del gioco molto importante è costituito dalle lanterne, che appaiono spesso piazzate all'entrata dei vari ambienti. Urtarle significa spegnerle e far piombare l'intero schermo nel buio più assoluto: resteranno così visibili soltanto le pareti incandescenti, il magma e le bestiacce di cui sopra (se però depositate una bomba, l'accensione della miccia vi consentirà di far luce e di poter scorgere così l'intera struttura dello schermo).

COMANDI

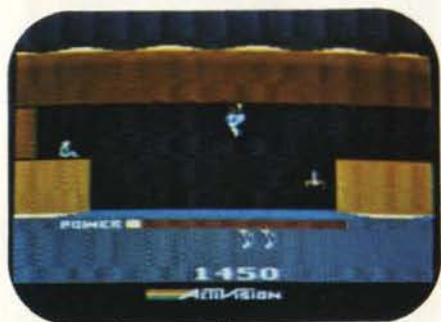
Si gioca naturalmente con il joystick. Il tasto rosso permette di aprire il fuoco; spingendo la leva a destra od a sinistra, Hero si sposterà in queste due direzioni; abbassandola con forza si depositerà a terra l'esplosivo, mentre per azionare il motore ad elica sarà sufficiente tirare la leva verso l'alto: dopo qualche secondo il nostro eroe prenderà ad innalzarsi, e da quel momento il joystick servirà esclusivamente a dirigerne il movimento.

Prestate la massima attenzione in fase di atterraggio: è facile spinge-

re inavvertitamente la leva verso il basso, e ritrovarsi così una bella bomba tra i piedi, immaginate un po' con quali conseguenze...

PUNTEGGIO

Occorre prima di tutto precisare che Roderick Hero, per salvare i minatori in ogni livello, ha una limitata quantità di energia a disposizione, che viene costantemente visualizzata da una barra bianca di lunghezza variabile: se la barra si azzerà, occorre ripartire dallo schermo di partenza del livello in corso (dopo ogni altro tipo di errore, la missione riprende invece dallo stesso punto in cui è stata interrotta, dispensandovi dal dover affrontare nuovamente l'ostacolo che vi è stato fatale. Un bel vantaggio, vi possiamo assicurare!). Sarà comunque proprio l'energia risparmiata al termine di ogni livello di gioco a fornirvi la quota di punteggio più cospicua. Raccoglirete comunque qualche altro pre-



zioso punticino facendo saltare in aria i diaframmi (75) e sopprimendo gli animali che ostacolano il vostro cammino (50). Un premio speciale anche per ogni bomba inesplosa a salvataggio avvenuto (50). Le vite a disposizione sono 4, e se ne vince una ogni 20.000 punti. Non si possono comunque avere più di sei vite di riserva nel corso della partita.

VARIANTI

Sono 5, ed ognuna permette di iniziare la partita da un differente livello di difficoltà. Si può esordire con la massima calma partendo, nella variante 1, dal primo livello (il più semplice, con soli 2 schermi, quello di partenza e quello del minatore), oppure dal quinto, dal nono, dal tredicesimo o dal diciassettesimo. In quest'ultima variante, però, i livelli di gioco si susseguir-

ranno secondo un ordine casuale, e non comparirà l'indicazione del livello di gioco che invece, nelle altre quattro varianti, appare all'inizio di ogni missione.

STRATEGIA

Hero è un gioco molto complesso, e sono quindi innumerevoli i consigli tattici e strategici che potremo suggerirvi; vediamo di sottolineare insieme i più importanti.

Quando scendete in una galleria verticale per accedere ad uno schermo ancora inesplorato, bloccatevi immediatamente alla sua imboccatura: questo vi consentirà di evitare eventuali trabocchetti in agguato (lo spegnimento della lanterna è il più frequente ma anche il meno dannoso), e di osservare con calma la struttura dell'ambiente circostante: a volte può essere più utile o addirittura inevitabile tornare sui propri passi ed entrare da un altro passaggio.

Imparate a muovere bene Hero in



volò: non è una cosa facile, ve ne accorgete presto, eppure la struttura degli schermi è talmente varia e complessa che il successo della vostra missione dipende quasi esclusivamente da quanto sarete riusciti a familiarizzare con i movimenti di Roderick, molto difficili da "addomesticare"; nei livelli più avanzati diventa fondamentale anche utilizzare con parsimonia la dotazione iniziale di sei esplosivi, onde evitare di restarne privi e di non riuscire quindi ad oltrepassare gli ultimi diaframmi che vi dividono dall'ambito traguardo.

Un trucco c'è: mettetevi a ridosso del diaframma e sparate a ripetizione. Riuscirete così a frantumare la parete in due tempi, anche se questo vi costerà molto in termini di tempo e di energia.

Veramente si potrebbe utilizzare questo metodo anche quando la soluzione alternativa non è molto



**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 70r. A
via prè 90r.**

**via prè 125r.
via gramsci 249r.**

tel. 010-265.668 Genova

convincente (quando, cioè, non esiste un valido spazio di fuga da utilizzare dopo aver scaricato l'esplosivo), ma noi ve lo sconsigliamo: meglio prima cercare di eliminare l'ostacolo che vi disturba, e poi piazzare senza problemi l'esplosivo.

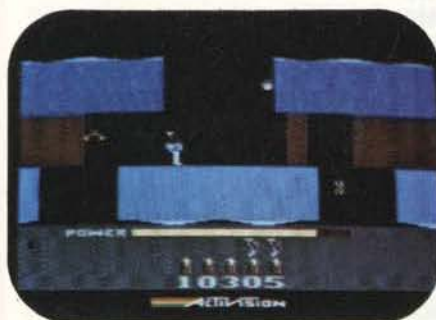
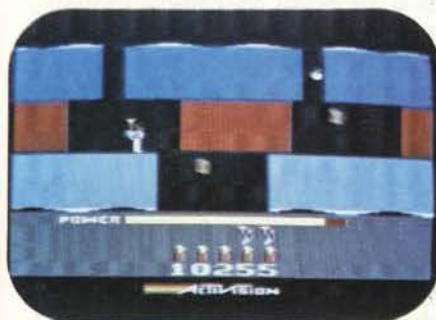
Alcune osservazioni complementari: si possono colpire i ragni restandosene a terra, ma bisogna alzarsi in volo per raggiungere i serpenti. I pipistrelli, che si spostano su diverse altezze, non vi costringono invece a manovre particolari. L'ostacolo più difficile da superare è costituito dai blocchi incandescenti che si aprono e si richiudono ad intermittenza, lasciandovi solo una misera frazione di secondo per penetrare nel varco ed oltrepassare l'ostacolo senza rimetterci le penne. Noi vi consigliamo di piazzarvi in posizione centrale nella parte alta dello schermo, e di restarvi, completamente immobili, per alcuni secondi (meglio prima sincerarsi di avere eliminato gli eventuali avversari presenti nella parte bassa dello schermo superiore... non si sa mai!). Saldamente piazzati in questa posizione strategica, attendente il momento fatidico: un istante prima che i due blocchi si ricongiungano, spingete con forza e decisione la leva verso il basso, e riuscirete a transitare incolumi attraverso questo trabocchetto davvero insidioso.

CONCLUSIONI

Non si finisce mai di giocare ad Hero: spinti dalla curiosità di vedere quali nemici ci attendono nel livello successivo, ci accorgiamo che le partite scorrono via una dietro l'altra.

E vi possiamo assicurare che le sorprese non mancheranno davvero! Gli elementi di gioco vengono combinati in ogni livello in maniera originale, in modo da dar vita a situazioni sempre diverse e sempre più imbarazzanti. Hero infatti, dopo avervi illuso con un esordio senza particolari difficoltà, diventa un gioco da veri esperti dopo appena una decina di salvataggi, ed un gioco veramente "impossibile" dopo quindici.

Meglio così: se si deve rinunciare ad un centone o giù di lì per acquistare una cartuccia-gioco, meglio prima sincerarsi che questa non vi faccia divertire solo per un pome-



riggio, ma che vi offra un motivo valido per giocarla sempre "una volta ancora". Possiamo affermare senza tema di smentite che questo Hero appartiene alla fortunata serie dei giochi che non mostrano i propri limiti troppo in fretta. Per questo i nostri ringraziamenti vanno a John van Ryzin, l'imberbe creatore del programma (un vero e proprio teenager) che promette di diventare uno dei più validi game-designer del mondo in poco tempo, se è vero che il buongiorno si vede dal mattino. Attendiamo comunque una sua riconferma con il prossimo gioco.

Un'ultima cosa: il libretto di istruzioni promette una sorprendente apparizione sullo schermo al raggiungimento del milione di punti. Noi ci siamo arrivati, ma non vogliamo certo togliervi completamente il gusto della scoperta; ci limitiamo a dirvi che si tratta di una sorpresa già vista in altri giochi Activision.

G.S.

VIDEOGIOCHI

hi-fi club

Piazza Marucchi, 2 Roma Tel. 8445343

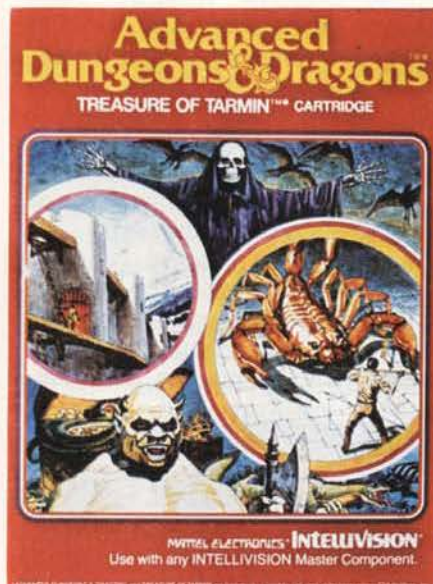
**Novità - Anteprime - Permute
Noleggio - Vendita anche per
corrispondenza contrassegno**

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS: Treasure of Tarmin

(Draghi e trabocchetti: il tesoro di Tarmin)

Intellivision per Intellivision

Prezzo: Lire 59.000



Ancora non ci eravamo abituati alle insidie ed agli orrori del primo "Dungeons & Dragons" che già ci troviamo al cospetto della seconda puntata, pronti per affrontare nuovi draghi e sempre più perfidi trabocchetti.

Treasure of Tarmin è costruito, in parte, sulla base delle caratteristiche del suo fortunato predecessore: anche qui c'è un labirinto, un tesoro da ritrovare e soprattutto una inesauribile folla di mostri variopinti che aspetta di combattere con voi. Diversa è invece l'impostazione del gioco: questa volta vi catapulta direttamente all'interno del labirinto, che si sviluppa dinanzi ai vostri occhi in una dimensione tridimensionale veramente spettacolare.

Attenti dunque, ragazzi, perché ora rischierete proprio sulla vostra pelle, e i perfidi abitanti del mondo infernale che vi accingete ad esplorare non aspettano altro!

IL GIOCO

C'è un castello, in qualche landa desolata di chissà quale paese nei

cui sotterranei si cela il favoloso tesoro di Tarmin.

Molti hanno cercato di recuperarlo ma nessuno ci è ancora riuscito. Si dice anche che gli oscuri e tortuosi meandri del labirinto che conduce all'ambito bottino siano popolati da tutti gli esseri mostruosi che animano i peggiori incubi dell'umanità.

Voi siete un esploratore e non avete paura di niente e di nessuno, anche perché altrimenti non osereste entrare in quella trappola maledetta armata solamente di un arco, una faretra e un po' di cibo.

Il viaggio è lungo, ma con un po' di fortuna potrete anche trovare tutti gli oggetti che vi serviranno per portare a compimento l'eroica impresa. Sta a voi scoprirli, addentrando sempre di più nelle viscere del labirinto, e se vi dimostrerete un guerriero degno di questo nome avrete anche la possibilità di riuscire dove tanti altri hanno fallito: carpire il tesoro sconfiggendo il terribile Minotauro a sua custodia, che per l'occasione ha lasciato da parte i suoi problemi con Tesè e con la bella Arianna per dedicarsi esclusivamente a voi.

LO SCHERMO

Lo schermo è doppio ma uno solo vi accompagnerà durante tutto il corso della missione. L'altro, quello che appare all'inizio del gioco dopo avere selezionato il livello di difficoltà, non serve che a mostrare una mappa in sezione dei sotterranei del castello da cui potrete ricavare costantemente sia la vostra posizione che quella del tesoro, ambedue rappresentate da un puntino lampeggiante. La mappa, che è molto utile perché raffigura parte dello sviluppo verticale del labirinto, si presenta come una sorta di triangolo di ripiani collegati con il vertice rivolto verso il basso. Ogni singolo elemento di cui si compone sta ad indicare un pezzo del labirinto e le connessioni rappresentano delle scale, unici mezzi che vi permettono di trasferirvi ai livelli inferiori fino alla sezione di vertice in cui è situato il tesoro con il suo minaccioso guardiano.

L'altro schermo offre invece la vista tridimensionale del labirinto, in una prospettiva diretta ed immediata dei muri che vi stanno ipoteticamente attorno. Voi siete là,

dentro, e mentre proseguirete al suo interno potrete osservare le pareti scivolare via come se steste realmente camminando, oppure scorgere direttamente gli anfratti, i cunicoli, le quinte, le misteriose porte e le ampie stanze quadrate. L'idea non è nuova, ma in questo contesto è molto suggestiva e ben realizzata, tanto da infondere quasi una sensazione di angoscia da claustrofobia. La parte di schermo dedicata all'azione è delimitata da quattro lati ed occupa circa i tre quarti superiori del video. In prossimità di quello inferiore si apre una specie di triangolo che rappresenta l'indispensabile punto di contatto tra voi e l'esterno per quanto riguarda la manipolazione degli oggetti. Quando vorrete usufruire di qualche elemento che il gioco mette a vostra disposizione dovrete muovervi in modo che l'oggetto in questione venga a trovarsi proprio all'interno del triangolo. Successivamente deciderete poi cosa fare premendo uno dei tasti del comando a mano.

I mostri che popolano il labirinto hanno ogni genere di forma e dimensione e sembrano fatti apposta per incutere paura. Ci sono scheletri, giganti, elfi, serpenti e draghi come nella migliore tradizione del genere fantasy, ma soprattutto c'è lui, il Minotauro, che troneggia gigantesco dietro a chissà quale porta: lui sa che voi lo state cercando e già da tempo sta affilando le sue armi.

La parte inferiore dello schermo è comune ad ambedue i quadri e vi fornisce il riscontro puntuale su tutte le variabili che influenzano il gioco. Nella sezione di destra si trovano, disposti su tre righe, i valori della vostra potenza di guerriero e di mago, delle vostre difese materiali e magiche e del valore attuale dell'oggetto nella mano destra. Al centro stanno idealmente le vostre due mani, ma di esse potrete scorgere unicamente l'oggetto impugnato che, nella fase iniziale del gioco, è un arco. Al centro dei due spazi riservati alla capacità dei due arti viene pure riportato il livello del labirinto in esplorazione in quel momento che, durante la battaglia, si tramuta nel valore dei punti di forza dell'avversario.

A sinistra invece è riservata una parte per raffigurare gli oggetti che man mano riporrete nella vostra ipotetica sacca, siano essi ar-

RIVISTE JACKSON.
LA VOCE
PIÙ AUTOREVOLE
NEL CAMPO
DELL'ELETTRONICA
E DELL'INFORMATICA.

l'Elettronica
PERSONAL
SOFTWARE
AUTOMAZIONE

strumenti
MUSICALI

INFORMATICA

elektor
Bit

VIDEO
Giochi

elettronica
OGGI

telecomunicazioni



GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON

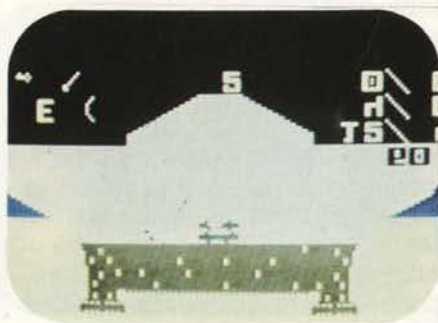
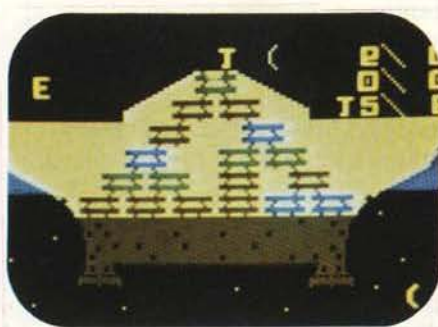
mi, contenitori, libri magici o qualunque altra cosa. Al centro dello spazio avrete infine l'indicazione della bussola, che vi informerà sulla direzione di marcia.

COMANDI

La tastiera anzitutto seleziona il grado di difficoltà. Ci sono quattro livelli di gioco e, come nella quasi totalità delle cartucce Intellelevision, quello più difficile viene selezionato con la pressione del disco. Le differenze tra una variante e l'altra vengono definite da una maggiore o minore vulnerabilità del protagonista, dalla presenza di avversari più o meno temibili e dal numero di livelli verticali di cui si compone il labirinto (2 per il gioco più facile e 12 per quello più difficile).

I tasti successivamente vengono a ricoprire le funzioni più importanti del gioco e meritano pertanto un esame particolareggiato.

Tasto 1/Pick up Drop. Premendolo, l'oggetto che si trova disposto sul pavimento del labirinto verrà impugnato dalla mano destra e si andrà a collocare nello spazio basso del video riservatole. Premetelo un'altra volta, e la cosa ritornerà al suo posto. Va doverosamente ricordato che affinché l'operazione abbia successo l'oggetto deve as-



solutamente presentarsi nell'angolo che si apre dal lato inferiore della porzione di schermo riservata alla vista del labirinto.

Tasto 2/Swap Hands. Con questo tasto potrete scambiare tra di loro gli oggetti che impugnate nelle due mani. La sua utilità deriva dal fatto che la mano che "agisce" è sempre la destra.

Tasto 3/Rotate Pack. Gli elementi disposti nella sacca subiranno un

movimento rotatorio, verificabile direttamente sul video. Dalla sacca infatti può essere tratto un oggetto per volta e soprattutto solo quando si trova in una determinata posizione. È dunque necessario tenere sempre a portata di mano la cosa che in quel momento riterrete più utile ai vostri fini.

Tasto 4/Open. Serve ad aprire le porte del labirinto (anche quelle segrete) e pure alcuni contenitori sparsi qua e là (sacchi e cinture). Per raccogliere i segreti che vi si sveleranno non resterà poi che agire su Pick up/Drop.

Tasto 5/Use. È indicato per libri e pozioni magiche, di cui libera gli effetti, ma anche per indossare le parti di armatura che serviranno alla vostra difesa. Perché abbia effetto sovente è necessario che l'oggetto sia già stato impugnato nella mano destra.

Tasto 6/Swap Pack. Permuta l'oggetto che si trova nella sacca con quello della mano destra. Vi servirà quando dovrete cambiare rapidamente l'arma che impugnate con una più potente, ma anche per trasferire una cosa appena raccolta nella sacca stessa.

Tasto 7/Attack. Tasto importantissimo che serve a scagliare o ad utilizzare l'arma nella mano destra con l'intento di offendere l'avversa-

Un sistema già com



rio che vi sta di fronte. Quando viene usato potrete scorgere l'oggetto in questione partire dalla vostra ipotetica mano per dirigersi verso il vostro antagonista.

Tasto 8/Rest. Dopo ogni combattimento o dopo avere oltrepassato uno dei cancelli che collegano le sezioni del labirinto in orizzontale è indispensabile rifocillarsi: con questo tasto riuscirete a ristabilire i vostri punti di forza e di magia (la prima riga dei punteggi) ai valori che possedevano precedentemente, sempreché portiate ancora con voi del cibo con cui ristorarvi.

Tasto 9/Use ladder. Abbiamo già accennato al fatto che i livelli verticali del labirinto sono collegati da scale. Durante il viaggio, esplorando il labirinto, le ritroverete e, il gioco ve lo impone, sarete obbligati ad usarle se vorrete scendere di livello. Con il tasto in questione otterrete proprio quest'ultimo effetto.

Tasto O/Retreat. Mentre combattete o alla sola vista di un mostro particolarmente pericoloso può capitare di trovarsi a mal partito. I grandi generali devono saper scegliere con saggezza il momento di ritirarsi per tempo e questo tasto ve ne offre l'opportunità, riportandovi nella posizione precedente a quella dell'incontro fatale.

Clear, Enter/Glance. Questi due tasti sono assai importanti e, molto spesso, trascurati ingiustamente. Consentono di dare un'occhiata a sinistra e a destra della vostra posizione e soprattutto di passare inosservati. Vi spieghiamo subito il perché. I mostri reagiscono unicamente quando si trovano dinanzi a voi. In caso contrario è assai probabile che non vi degneranno nemmeno di uno sguardo. Premendo questi tasti potrete accorgervi della loro presenza e nel contempo non provarli, perché si troveranno di lato e, badate bene, non di fronte alla vostra posizione. Successivamente potrete poi decidere con calma se alzare i tacchi o prepararvi al combattimento.

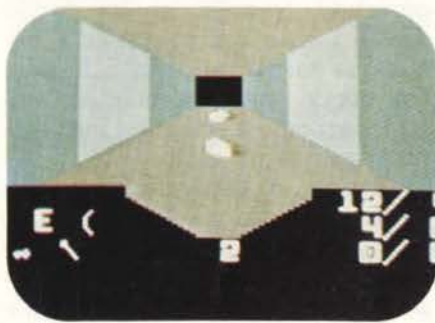
I tasti laterali hanno funzioni del tutto marginali. Quelli superiori permettono di passare dalla vista diretta a quella della mappa del labirinto mentre quelli inferiori sono adibiti al conteggio delle frecce contenute nella faretra e delle unità di cibo a disposizione. Ambedue le indicazioni sono rilevate da una serie di click acustici.

Il disco opera le funzioni di movimento nel labirinto ed una leggera pressione provocherà un effetto di avanzamento a scatti delle pareti laterali che simula ovviamente il vostro incidere al suo interno. Per

volgersi a destra e a sinistra non resterà che premerlo in prossimità dei corrispondenti lati mentre per tornare sui vostri passi il bordo inferiore non avrà alcun effetto. Per riuscirci dovrete girare su voi stessi, in un senso o nell'altro, di 180° oppure utilizzare il tasto *Retreat* che, per lo scopo, funziona benissimo.

OBIETTIVO

È palese che l'obiettivo finale dell'esplorazione è quello di combattere con il Minotauro per la conquista del tesoro di Tarmin. Per raggiungere una meta tanto ambita è però indispensabile una paziente ed accurata formazione della propria forza durante il viaggio. Una specie di "body building" insomma, che può essere ottenuto solamente con l'esperienza e con una



Completo. Sin da adesso.

Spectravideo ha tanta potenza in più

perché ha un Basic super esteso che consente di programmare più rapidamente e con più facilità, occupando meno memoria.

Con Spectravideo disegni i tuoi giochi

hai a disposizione 32 sprites, 16 colori contemporanei, una serie di comandi specifici ed un macro linguaggio grafico con altri 14 comandi aggiuntivi.

Spectravideo utilizza tutta la biblioteca CP/M

è perfettamente compatibile con tutti i suoi programmi senza dover aggiungere costose interfacce.

Spectravideo è sistema completo

tutte le periferiche necessarie sono utilizzabili sin dal primo giorno e a basso costo. Tanti "computers system" in realtà non sono un sistema, non comunicano con qualunque altro elaboratore e si completano solo nel tempo.

Tanta potenza ed espandibilità sanno starti dietro quando crescono le tue esigenze!

SVITM

SPECTRAVIDEO

sagace ricerca degli oggetti e dei segreti che il labirinto porta con sé.

È chiaro dunque che per avere qualche speranza di sopravvivere non dovrete mai affrettare le discese verso i livelli inferiori ed intensificare invece le ricerche nella medesima sezione al limite della noia.

I "pivellini" hanno davvero poche speranze di sopravvivenza, credeteci!

STRATEGIA

Ogni livello del labirinto, sia orizzontale che verticale, ha la forma di un quadrato ed è delimitato da un corridoio esterno. Da questo corridoio si dipartono poi le entrate interne, ognuna contrassegnata sul pavimento del perimetro da un indicatore.

Il gioco parte proprio da questo corridoio laterale, in un livello scelto a caso dal computer e comunque visualizzato sulla mappa. Ora non vi resta che incedere lungo il percorso e scegliere man mano le entrate da esplorare.

Le entrate, in generale, sono contrassegnate da una porta blu che va, ovviamente, aperta con il tasto *Open*. Può accadere tuttavia che le porte siano mimetizzate con il muro del labirinto. Poco male, se vi trovate ancora nel corridoio esterno non avrete comunque difficoltà nel riconoscerle, dal momento che sono anch'esse contrassegnate dagli indicatori sul pavimento, ma in caso contrario potreste faticare a ritrovarle. In questa eventualità non vi resta che sperare in un pizzico di fortuna.

Le pareti del labirinto, l'abbiamo detto, sono collegate in senso verticale dalle scale. Quelli sul medesimo livello invece sono divisi da cancelli, e se vorrete accedere ad un'altra sezione dovrete oltrepassarli. Il fatto però provoca anche due conseguenze collaterali: non potrete più tornare indietro e talvolta subirete qualche modificazione nei punti di energia. Ad esempio, se il cancello da superare è di colore blu potrete usufruire di un rimescolamento tra i punti di forza e quelli di magia a favore di questi ultimi.

Esaminiamo ora il significato di questi punteggi che ci servirà, tra l'altro, per capire compiutamente il meccanismo del combattimento, il-

lustrato più avanti.

I punteggi sono disposti su tre righe nella parte bassa del video, ma il più importante ai fini del gioco è quello riportato nella prima. Qui troverete infatti i riscontri relativi alla vostra potenza di guerriero e di mago. Di cosa si tratta? Presto detto, sono i punti di quel body building cui accennavamo nella parte relativa agli obiettivi. Combattendo e facendo esperienza nel labirinto potrete accrescerli e di-



ventare così più potente, pronto ad affrontare ogni genere d'insidia.

Durante i combattimenti, che avvengono, ve l'anticipiamo, sconfiggendosi reciprocamente con l'avversario ogni tipo di arma a portata di mano, i colpi ricevuti andranno a scalfire le vostre energie ed intaccheranno così il vostro punteggio fisico e magico (quello della prima riga). È dunque indispensabile accumulare preziose riserve per mettersi al sicuro contro ogni spiacevole imprevisto, ed un simile risultato potrà essere ottenuto solo combattendo contro avversari alla propria portata.

Il gioco è essenzialmente basato sulla ricerca degli oggetti e sui combattimenti.

Gli oggetti, così come i mostri, sono tutti contrassegnati da un codice a colori che va, in ordine progressivo di potenza dal bronzo al bianco per le armi materiali e dal blu al porpora per quelle magiche. Ciò significa che due oggetti uguali ma di colore diverso hanno due differenti valori: inutile dirvi che ciò moltiplica a dismisura la gamma di scelte a disposizione del giocatore.

Qua e là per il labirinto troverete anzitutto le armi, che possono essere di tipo materiale oppure magico. Tra le prime vanno annoverate lance, balestre, archi e coltelli. Alcuni (archi e balestre) possono essere utilizzate più d'una volta mentre altre consumano il loro effetto nel breve spazio del loro im-

piego. Tra le seconde ci sono invece lanciafulmini, palle di fuoco e lampi di energia.

Per incrementare le vostre difese materiali, sempreché abbiate la fortuna di trovarli, potrete utilizzare scudi, corazze, spalliere ed elmi (*Pick up/Use*) mentre per quelle magiche dovrete invece usufruire di anelli, pozioni e libri dai poteri misteriosi. Il valore di quest'ultima categoria di oggetti andrà automaticamente ad incrementare i punteggi della seconda riga.

Per terminare la tipologia delle cose sparse per il labirinto non restano che i contenitori. Questi ultimi fanno logicamente fede al loro nome e perlopiù rivelano tesori, che andranno poi raccolti per incrementare il proprio bottino, ed altri oggetti magici. Non infrequentemente però avrete anche la sfortuna di ritrovarvi delle bombe ad effetto deprimente sui punteggi.

Alcuni si aprono normalmente (sacchi e cinture), mentre altri richiedono necessariamente l'uso di una chiave che, fatalmente, si trova in chissà quale punto del labirinto. A questo punto della disamina vi sarete già chiesti più volte come mai abbiamo sempre ben distinto tra forze materiali (o fisiche o di guerriero o comunque le vogliate chiamare) e poteri magici (o spirituali).

Semplice, la logica di tutto ciò risiede nel fatto che i vostri avversari sono divisi in due grandi categorie proprio sulla base di questi due fattori. Alcuni derivano i loro poteri dalla forza fisica dei guerrieri, mentre altri utilizzano i poteri misteriosi dei maghi. I più terribili si avvalgono addirittura di entrambe.

Ognuno di loro va affrontato in relazione a queste caratteristiche e pertanto diviene indispensabile saperli riconoscere immediatamente per poi poter usare, al momento dello scontro, l'arma più efficace.

Gli abitanti del labirinto si dividono in tre categorie fondamentali: i *Bad Monsters* (formiche e scorpioni giganti, serpenti surdimensionati, elfi, alligatori e draghi) che usano solo armi magiche, i *Nasty Monsters* (scheletri e giganti) che si avvalgono solo di armi materiali e gli *Horrible Monsters* (demoni, fantasmi e il Minotauro) che invece le usano ambedue.

È dunque molto importante saper distinguere subito il ramo genealo-

gico cui appartiene il vostro antagonista perché in tal modo potrete valutare immediatamente se avete le armi adatte per sconfiggerlo e soprattutto se siete abbastanza forte da resistere ai suoi poteri.

Quest'ultima è una scelta di grande momento nell'ambito del gioco perché da essa dipende la vostra sopravvivenza: una sola battaglia sbagliata significa inesorabilmente offrirvi quale lauto pasto ad uno di essi. Una cosa poco piacevole, non credete?

I vostri avversari non sono dotati di un vero e proprio movimento e piuttosto preferiscono aspettarvi, statici ed immobili, qua e là per le varie segrete. Ciò significa che il combattimento vi sarà imposto unicamente quando ve li ritroverete di fronte, ma non in un'altra posizione. In pratica dunque, se riuscirete ad accorgervi della loro presenza per tempo potrete scantonare alla svelta, a meno che non decidiate voi stessi di ingaggiare la lotta od il mostro in questione non decida lui stesso di venire a provarvi, ma quest'ultima è un'eventualità piuttosto rara dal momento che sono tutti molto pigri.

Al momento dello scontro lo schermo lampeggia.

A quel punto, in basso sul video, al posto del numero del livello in esplorazione si sostituirà il valore dei punti di forza dell'avversario, colorati di blu se deriva i suoi poteri dalla magia oppure di verde se si avvale della forza materiale (se le usa entrambe comparirà il punteggio relativo alla sua risorsa più scarsa).

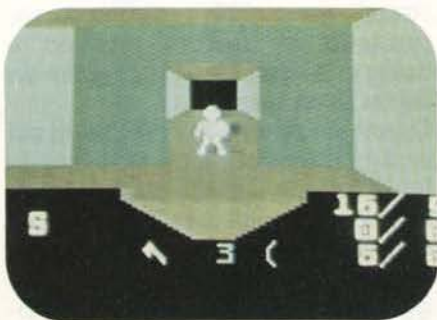
La battaglia avviene a turni sulla base di un colpo a testa. Per poter combattere voi dovete assolutamente possedere qualcosa atto all'uopo nella mano destra, perché da essa infatti verrà scagliata l'arma prescelta. I colpi del vostro avversario andranno a scalfire la vostra base di energia (punti di forza + punti di difesa) mentre i vostri faranno altrettanto con la sua (osservate il valore dei suoi punti diminuire man mano).

Andando avanti di questo passo, lanciandovi l'un l'altro ogni sorta di oggetto contundente, lo scontro terminerà per eliminazione. Il primo che esaurisce le sue energie è automaticamente "out", "kaputt", ci siamo intesi?

È proprio su questo fattore che vogliamo soffermarci.

Il combattimento non è indispensabile, se non per aumentare punticino dopo punticino i vostri potenziali bellici, ma spesso la foga di cimentarsi con un avversario vi farà perdere quest'importantissima chiave del gioco. In questi casi sarete spesso indotti a cercare grane anche quando non ce n'è proprio bisogno e se non riuscirete a capire che i più forti in questo gioco hanno sempre la meglio non riuscirete a progredire granché. Scegliete con ocutezza gli avversari e non esitate a ritirarvi quando vedete la mala parata, perché a Balaklava sono morti in 600 per non averlo capito!

A proposito della ritirata (*Retreat*) va sottolineato che l'operazione presenta qualche difficoltà. Il tasto anzitutto va premuto una sola volta e vi spieghiamo subito il perché. Quando lo premete il mostro che vi trovate di fronte si riserva di sparare *sempre* un ultimo colpo e voi non dovete fare altro che subirlo. Poiché la risposta sul video alla vostra mossa viene eseguita con qualche secondo di ritardo viene d'istinto premere più volte il pulsante per togliersi tosto dalle grane. Guai a voi! Il computer registra meticolosamente tutte le vostre azioni e il vostro avversario



continuerà a tirare un numero di "ultimi colpi" pari al numero di volte che il tasto è stato premuto. A voi indovinare come andrà a finire...

Ancora qualche parola per raccomandarvi un sano ed efficace riposo dopo i combattimenti (*Rest*) che avrà l'effetto di ripristinare i vostri punteggi alle condizioni originarie e per ricordarvi di non mancare di raccogliere i sacchi di provviste e le faretre piene di frecce che ritroverete lungo il percorso: non occupano spazio nella sacca e sono molto molto utili.

Finiamo con qualche consiglio spicciolo. Prima di scendere ai li-

velli inferiori abbiate l'accortezza di esaminare per bene tutti i meandri del livello che state esplorando e soprattutto non esitate a superare i cancelli che vi fanno accedere alle altre sezioni poiché avrete sicuramente nuove possibilità di incrementare la vostra potenza al medesimo coefficiente di difficoltà. Allo stesso modo, se vi accorgete di essere carenti in uno dei due punteggi (fisico o magico) potrete usufruire del rimescolamento di forze che provoca il passaggio attraverso il cancello a vostro uso e consumo per rinforzare una parte oppure l'altra del vostro potenziale di energia.

Nelle varianti più difficili, prima di scendere al secondo livello, vi consigliamo vivamente di procurarvi almeno qualche pezzo di armatura, un anello magico di protezione ed una chiave per aprire i contenitori.

Andare giù come un qualsiasi turista domenicale non vi farà fare molta strada!

Ecco tutto... ah no, manca il combattimento con il Minotauro! Niente di speciale, si risolve come gli altri, eccetto per il fatto che lui è davvero il più forte di tutti. Siate ben preparati quando verrà il momento, occhèi?

PUNTI

In questo gioco non ha molto senso parlare di punti perché al loro posto c'è un ben preciso obiettivo da conseguire, ed è la conquista del tesoro di Tarmin. Ciononostante c'è sempre il modo di verificare la vostra abilità anche se non riuscirete a raggiungere la mèta finale ed è basato sulla raccolta dei tesori sparsi per il labirinto. Si tratti di lingotti, lampade, corone, braccialetti e monete dei metalli più preziosi che danno diritto ad un punteggio proporzionale alla loro importanza (da un minimo di 10 per le monete d'argento ad un massimo di 600 per la corona di platino).

Quando poi passerete all'esame della mappa dei sotterranei del castello potrete osservare che questi valori verranno totalizzati appena al di sopra delle tre righe adibite al conteggio dei punti relativi alle altre variabili del gioco. Queste ultime poi non danno punti nel senso materiale del termine, ma rappresentano piuttosto il risultato dei vo-

stri sforzi di ricerca degli oggetti e delle condizioni più efficaci per progredire nell'esplorazione.

CONCLUSIONI

Treasure of Tarmin è una cartuccia indubbiamente complessa che ben si presta ad essere giocata in questo periodo di lassismo post-scolastico.

Di segreti e di segrete ce ne sono davvero tanti e si sveleranno compiutamente ai vostri occhi solamente poco per volta dopo ore ed ore di sessioni davanti al video. Per vincere questo gioco ci vuole dunque molta pazienza ed anche un bel po' di fortuna, che spesso qui svolge un ruolo importantissimo per il buon esito della missione.

La grafica è bella e suggestiva, i colori sono sobri ed eleganti, al punto da non annoiare mai. Il suono è un po' povero e lugubre ma forse non poteva essere altrimenti, stante che in un posto così sperduto le musiche allegre e confortanti c'entrano un po' poco.

C'è sì qualche piccolo difettuccio (troppe stanze vuote e pochi aiuti al giocatore) ma dopotutto è cosa di poco conto, soprattutto perché nel complesso ci sembra che tutti i tasselli di cui si compone la sua meccanica siano stati studiati alla perfezione.

La Mattel ha quindi creato un prodotto che colpisce nel segno. Noi lo abbiamo apprezzato moltissimo per il fascino intrigante e coinvolgente che sprigiona, voi non fatterete certo ad amarlo come probabilmente avete amato il primo.

Lo dedichiamo volentieri ad ogni genere di pubblico, eccettuata forse quella ristretta schiera di giocatori che preferisce dimenticare il cervello a favore della paranoia. Qui invece non c'è da scherzare, e se all'ultimo livello riuscirete a venire a capo della faccenda beh, state pur certi che vi proporremo per un'iscrizione "honoris causa" al MENSÀ di Clive Sinclair: ve la sareste proprio meritata!

D.L.



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

LILLY ADVENTURE

(Avventurosa Lilly)

Homevision per Atari VCS

Prezzo: Lire 35.000



Proprio così: di questi tempi anche camminare tranquillamente lungo un viottolo di campagna può dimostrarsi veramente pericoloso, soprattutto se questo viottolo è deserto e frequentato soltanto da loschi personaggi.

Questa è appunto l'avventura di cui sarà protagonista Lilly, una bionda fanciulla che avanza impavida su una strada lunga ben 256 schermi che si susseguono a gruppi di quattro, mostrando tutti i colori e gli scenari delle varie stagioni: primavera, estate, autunno ed inverno.

IL GIOCO

Si gioca con il poliedrico comando a leva, che dovrete limitarvi a spostare a destra se volete avanzare, oppure a sinistra se preferite indietreggiare di fronte ad un avversario particolarmente arretrante. Premendo il tasto di fuoco si può invece saltare per superare i vari trabocchetti disseminati lungo il tracciato; Lilly potrà essere manovrata con la leva anche mentre è in volo. Questa possibilità si dimostrerà utilissima, dato che spesso, dopo aver effettuato il salto, occor-

re ritornare rapidamente indietro per evitare di soccombere di fronte ad un avversario che vi ha sbarato la strada all'improvviso.

Ma parliamo un po' di questi avversari senza cuore: ce ne sono veramente di tutti i tipi: uccellacci che svolazzano nella parte centrale dello schermo e che a volte impediscono di saltare tranquillamente, fantasmi che avanzano in senso inverso al vostro a gruppi di due o tre, e che vi costringeranno a balzi ben calibrati per evitare di essere investiti. Vi sono anche ponti retrattili che vi obbligheranno a muovervi con estrema circospezione, onde evitare di fare un salto nel vuoto.

Per rendere le cose un po' più complicate, a volte appariranno lungo il percorso anche dei trabocchetti. Generalmente è sufficiente un piccolo balzo per oltrepassarli; attenzione soltanto a non essere raggiunti dai rapaci mentre siete in volo, o ad atterrare su un avversario al di là del trabocchetto. A volte, però, questi trabocchetti saranno più ampi delle vostre capacità di salto; in questo caso occorre balzare nel vuoto e cercare di atterrare sul dorso di una delle tartarughe o sul muso di uno dei coccodrilli che si trovano a passare sotto di voi, lasciarsi trasportare fin sotto il ciglio opposto del burrone, e quindi saltare verso l'alto per poter riprendere tranquillamente il cammino.

PUNTEGGIO

Lilly inizia ogni schermo con una dotazione di 1000 punti, che calano progressivamente; quando riesce a raggiungere il lato destro dello schermo mette per così dire "in cassaforte" i punti indicati in quel momento dal contatore.

Se invece Lilly soccombe di fronte ad un ostacolo, viene riportata automaticamente sulla parte destra



dello schermo ed il contatore ri-
parte da zero; Lilly perde così una
delle cinque vite che aveva a di-
posizione all'inizio della partita,
ma in compenso ne otterrà una di
bonus per ogni schermo attraver-
sato (nientemeno!).

STRATEGIA

Cautela e massima attenzione sono
le precauzioni raccomandabili a
chi vuole condurre Lilly il più
avanti possibile su questo sentiero
accidentato e ricco di tranelli. Se
necessario, non esitate a ritornare
fino al punto di partenza per evita-
re di essere raggiunti dagli uccelli
rapaci. Sono questi infatti gli av-
versari più pericolosi, non tanto
perché posseggano delle doti par-
ticolari, ma piuttosto perché impe-
discono spesso di saltare gli av-
versari o i trabocchetti nei punti
più opportuni. Evitate insomma gli
errori, e sfruttate al massimo la
possibilità di modificare la vostra
direzione anche mentre siete in
volo dopo un salto.

CONCLUSIONI

Ci capite a volte di consigliare i
titoli appena recensiti in questa ru-
brica ai più piccoli, intendendo
con ciò che si tratta di giochi non
troppo impegnativi, anzi molto
semplici, quasi elementari.
Questo Lilly Adventure è invece un
gioco **dichiaratamente** dedicato
ai bambini, vuoi per il tema un po'
fantastico, vuoi per il commento
sonoro, vuoi per la semplicità dei
comandi. Pure il fatto di concedere
una vita bonus al superamento di
ogni schermo permette anche a
chi non sa molto di videogames di
fare un'ottima figura: teoricamente
basta riuscire a non commettere
più di un errore in ogni schermo
per poter prolungare la partita al-
l'infinito, od almeno fino alla 256°
scena.



Libri firmati JACKSON

nuovidea



Rita Bonelli - Daria Gianni
**ALLA SCOPERTA DEL
VIC 20**

Un testo chiave per
imparare a conoscere e
usare uno dei Personal del
momento.
308 pagine L. 22.000
Codice 338D
Cassetta Programmi
L. 15.000
Floppy Programmi
L. 25.000

Gaetano Marano
**77 PROGRAMMI PER
SPECTRUM**

Dalla Grafica alla Business,
Grafica, dalla musica alle
animazioni, dai giochi
all'elettronica... tutte le
possibilità offerte dal più
piccolo dei computer.
150 pagine a colori
L. 16.000
Codice 555A

Nicole Bréaud-Pouliquen
LA PRATICA DELL'APPLE
"Il Sistema APPLE II",
il "BASIC Applesoft",
il disegno e la grafica:
arricchiti da esempi e
esercizi.
130 pagine L. 10.000
Codice 341D

Giacomino Baisini
Giò Federico Baglioni
**IL FORTH PER VIC 20 E
CBM 64**

La programmazione in
FORTH e la sua
implementazione sul
Commodore VIC 20
e CBM 64.
150 pagine L. 11.000
Codice 527B

Carmine Elefante
**L'HOME COMPUTER
TI/99-4A**

Il BASIC, il BASIC Esteso e
il microprocessore
dell'home computer della
T.I. Con programmi di utilità
e svago.
192 pagine L. 15.000
Codice 343B

Alessandro Polistina
**COMPUTER GRAPHICS,
CAD, ELABORAZIONE DI
IMMAGINI: sistemi e
applicazioni**
Tutti gli atti del 3° Convegno
nazionale AICOGRAPHICS,
finalmente a disposizione di
operatori, sperimentatori,
appassionati.
512 pagine, 33 illustrazioni
a colori L. 45.000
Codice 529C

La Biblioteca che fa testo

In busta chiusa, e senza impegno, inviate questo coupon a:
Gruppo Editoriale Jackson - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

☐ Desidero ricevere gratuitamente il Catalogo Generale
della Biblioteca Jackson e informazioni sulle 10 Riviste
specialistiche da voi pubblicate.

(allego L. 1.000 in francobolli per contributo spese di spedizione)

☐ Desidero ricevere contrassegno il/i volume/i

(pagherò al ricevimento L.
più L. 2.000 per contributo spese di spedizione)

Nome Cognome

Via

CAP Città



VIDEO GIO

Brevi cenni sull'universo dei videogames sportivi alla vi

Seconda parte del nostro servizio dedicato ai videogiochi sportivi: dopo esserci occupati degli sport individuali nello scorso numero, dedichiamo questa volta la nostra attenzione agli sport di squadra che, se nella realtà esaltano al massimo lo spirito sportivo in senso collettivo, al videogame vi inviteranno ad un maggiore impegno, considerato che questi giochi sono in linea generale molto più complessi della media.

CALCIO

Anche se il calcio non è ancora diventato uno sport molto popolare negli Stati Uniti, terra di origine e mercato principale per le vendite di videogames, il fatto che sia indiscutibilmente lo sport più seguito e praticato del mondo gli ha fatto guadagnare le attenzioni dei programmatori ed un nuovo, significativo primato: quello di aver ispirato il maggior numero di videogames, almeno per quel che riguarda quelli distribuiti attualmente nel nostro paese.

La più nota tra tutte queste riproduzioni sportive è sicuramente quella Intellivision: tra l'altro il Soccer Mattel è stato pure il primo titolo sportivo a conquistare la testa della nostra classifica mensile delle vendite "I quindici più".

A parere di molti, è stata proprio la credibilità di questo calcio ad aver lanciato prepotentemente in Italia il sistema Mattel

durante la stagione natalizia del 1982; si sa, siamo sessanta milioni di potenziali commissari tecnici della nazionale, ed avere a propria disposizione 11 calciatori elettronici che obbediscono ciecamente ai comandi del disco direzionale è veramente l'ideale per verificare l'efficacia dei nostri schemi, non è vero?

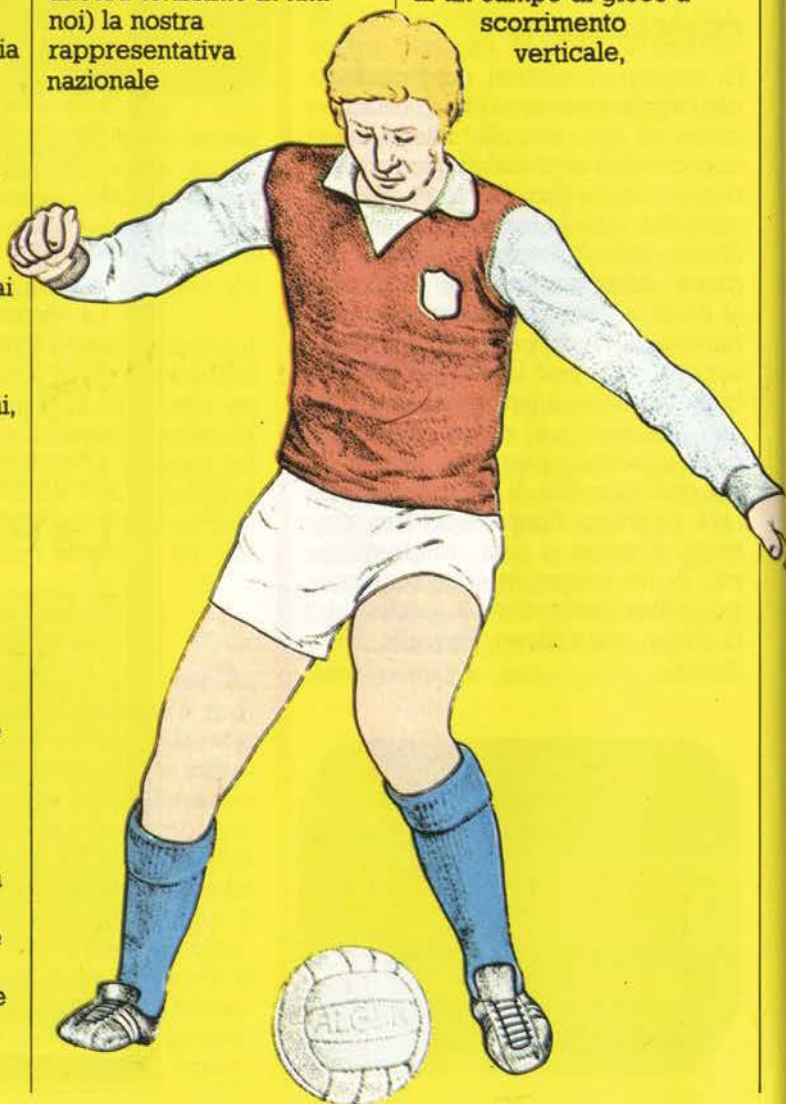
Vediamo di rivedere insieme le caratteristiche salienti di questo videogioco "storico", ora affiancato nel catalogo Intellivision da un "Super Soccer" ancor più realistico: scorrimento orizzontale del campo di gioco, simulazione dei due tempi di 45', a cui vanno aggiunti gli eventuali supplementari di 7'. I due contendenti controllano i movimenti del giocatore in possesso della palla se in attacco, e quelli di un rude difensore colorato in fase di contenimento; il portiere può essere invece controllato solo parzialmente, e solo

quando appare sullo schermo. Viene offerta anche la possibilità di effettuare le rimesse laterali, i calci d'angolo e le rimesse dal fondo. Per evidenziare al meglio anche le vostre doti tecniche e non solo quelle atletico-tattiche potrete far sfoggio di eleganti dribbling, di precisi passaggi smarcanti e di tiri in porta di rara potenza.

Vediamo ora che cosa ha fatto l'Atari per questo gioco in cui (il ricordo è ancora vivissimo in tutti noi) la nostra rappresentativa nazionale

vanta il titolo di campione del mondo.

Il primo videogioco dedicato al soccer prodotto da questa casa californiana godeva di una "sponsorizzazione" prestigiosa, quella del più grande calciatore di tutti i tempi, Pelè. Il gioco si chiamava infatti Pelè's Championship Soccer ma, Perla Nera a parte, non si poteva certo considerare un hit: Championship Soccer era un gioco essenziale, in cui, all'interno di un campo di gioco a scorrimento verticale,



CHI OLIMPICI

ia delle Olimpiadi (quelle vere)

ATTUALITÀ

agivano due schieramenti contrapposti di tre uomini, in formazione perennemente triangolare. Il portiere si ergeva, ultimo baluardo di una porta che assomigliava piuttosto ad una gabbia per l'hockey. 54 varianti di

due sulle ali ed uno al centro. Con il tasto di fuoco si tira a rete, si passa la palla o si cambia il controllo del giocatore in fase difensiva. Purtroppo, non compare il portiere; resta invece immutata la

possibilità di giocare da soli o contro il computer.

Tutto questo per quel che riguarda i sistemi principali; resta da parlare però di altri videosoccer sparsi nell'arco delle diverse compatibilità.

Il Soccer Creativision, tanto per cominciare: un giocatore contro l'altro ed un portiere

apparentemente inerme di fronte alle bordate degli attaccanti.

Possibilità di giocare in coppia o contro il computer, che può impegnarvi su due livelli di difficoltà diversi.

Il gioco del calcio compatibile con il sistema Vectrex si chiama invece Heads up: il campo è qui ancora una volta a scorrimento orizzontale (questa sembra proprio

essere la soluzione più efficace per una buona riproduzione del terreno di gioco regolamentare), ed i giocatori sono stilizzati in maniera soddisfacente, ma comunque curiosa, data la caratteristica grafica a vettori di questo sistema.

Anche Heads up può essere affrontato da due contendenti.

Chiudiamo con il Videopac, che di titoli dedicati al calcio ne vanta addirittura due: la cartuccia numero 27, un gioco del calcio che nelle intenzioni vuole simulare il popolare biliardino: 6 calciatori allineati su tre file (1 portiere, 3 centrocampisti e 2 attaccanti) si contendono un pallone per mandarlo nella rete avversaria: la vittoria verrà assegnata alla prima squadra in grado di



gioco provvedevano quindi ad inserire nel gioco opzioni spesso utili (numero dei giocatori, velocità della squadra e della palla, penalità di gioco, dimensioni della porta), che però non aiutavano a mutare l'aspetto essenziale del gioco: l'unica strategia valida in questo Pelè's Soccer resta: palla lunga a pedalare (e questo a causa dell'impossibilità di effettuare passaggi in profondità).

Ora però, nella serie Realsport, l'Atari ha presentato un nuovo Soccer decisamente migliorato rispetto alla versione precedente: il campo scorre orizzontalmente, i giocatori sono sempre tre ma si spostano indipendentemente dai movimenti dei compagni:



VIDEOGIOCHI OLIMPICI

totalizzare 10 goal.

Il secondo Videopac Philips dedicato al calcio è il numero 36, in cui compare però anche una variante tutta per l'hockey. Ancora sei sono i giocatori a disposizione di ogni squadra, mentre il tempo di gioco ed il punteggio vengono segnalati da appositi indicatori.

FOOTBALL

Grande successo per questo sport di origine americana che in pochi anni è riuscito a conquistarsi una bella fetta di popolarità anche in Italia.

Le precise geometrie caratteristiche di questo sport rendono molto semplice e realistica la trasposizione del football americano su videogame.

Un football molto interessante è quello della Vectrex: si chiama Blitz!, vi possono partecipare uno o due giocatori, che si misurano in una partita di 5 minuti. Il campo, diviso dalle linee trasversali che indicano le yards percorse, è a scorrimento verticale; obiettivo è appunto quello di guadagnare almeno 10 yards in quattro tentativi; il numero dei downs e delle yards ancora da correre viene visualizzata nella parte inferiore del monitor.

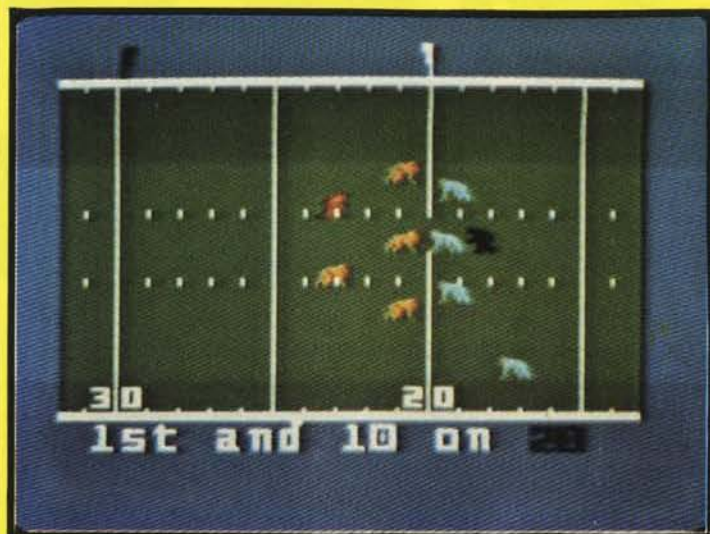
Come in tutti i videofootball, anche in questo Blitz! i giocatori scelgono preventivamente ed all'insaputa dell'avversario i propri schemi di attacco e di difesa: premendo uno dei quattro tasti di azione si può scegliere di correre, di passare la palla in avanti, di calciare o di tentare un field goal. I giocatori sono rappresentati da semplici quadratini e da crocette che si muovono a varie velocità sul terreno, ma questo nulla toglie al senso tattico-geometrico del gioco.

Anche la Philips presenta per il suo Videopac una simulazione del football americano: a nostro parere il Videopac numero 3 può essere considerato il gioco sportivo più divertente tra quelli realizzati per questo sistema, anche se si deve ammettere che la trasposizione non è molto accurata: le squadre si affrontano con sei elementi su un terreno di gioco (questa volta immobile) solcato dalle tradizionali linee di demarcazione.

L'obiettivo è quello di raggiungere con i quattro tentativi a disposizione non le 10 yards, come normalmente ci si aspetterebbe, ma addirittura la lontana area di touch-down; obbligatorio quindi spiazzare la difesa avversaria con la più adeguata tra le 8 formazioni di attacco a disposizione; selezionatela all'inizio dell'azione prima spostando la leva, poi premendo il pulsante.

Quando poi vedrete sullo schermo anche la difesa selezionata dall'avversario potrete scegliere se correre con il quarterback o lanciare la palla in profondità. Due speciali posizioni della leva vi consentiranno anche di tentare il field goal o di eseguire un punt per ricacciare all'indietro la formazione avversaria. Il terzo videogioco dedicato al football è stato realizzato dalla Mattel, e si può considerare come uno dei titoli sportivi più gloriosi dell'intero catalogo Intellivision. Campo di gioco a scorrimento orizzontale, con simulazione di quattro tempi di 15' ciascuno.

Grazie alla tastiera di comando si può influenzare l'azione successiva in maniera decisamente soddisfacente, decidendo

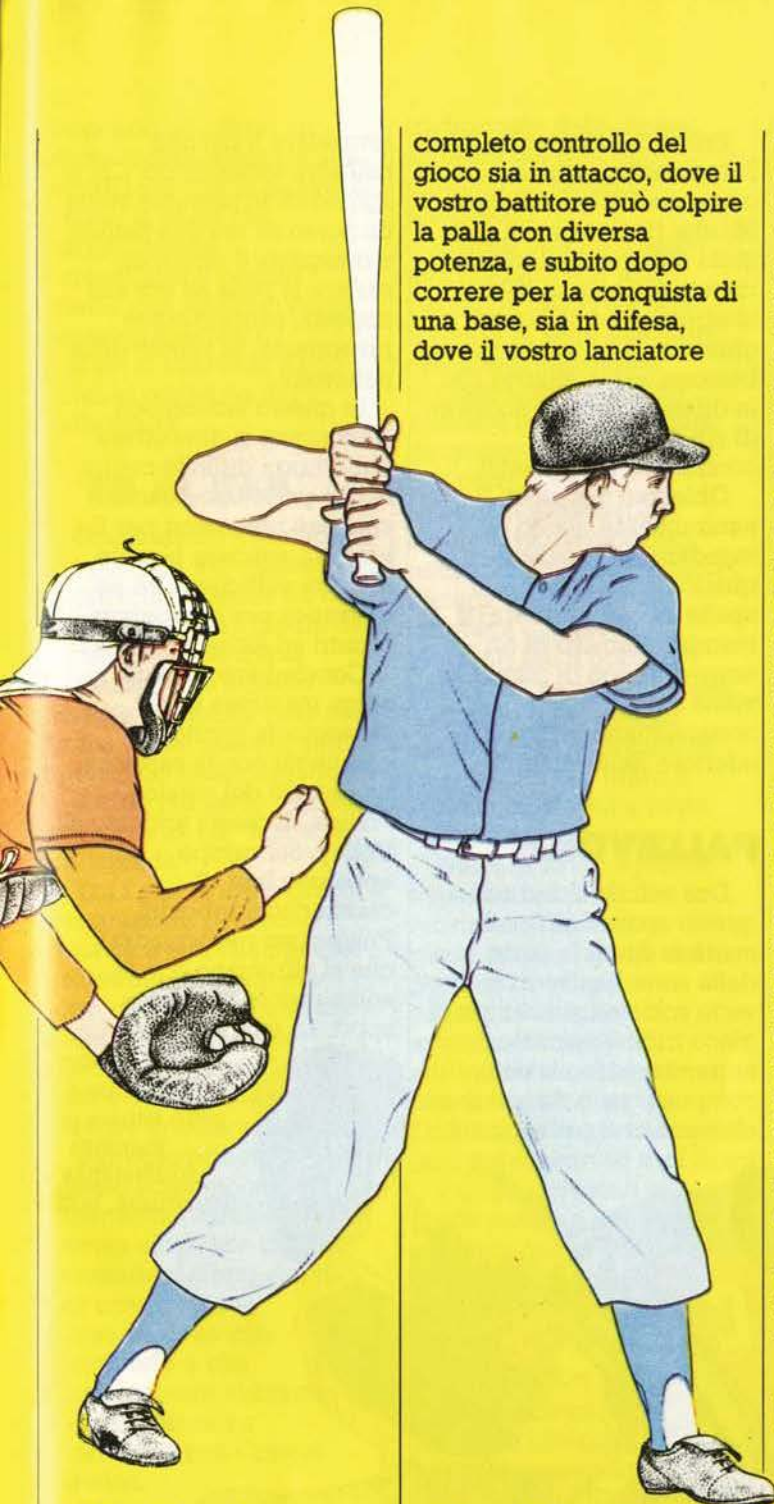


se calciare la palla, correre o passare in avanti. Potete pure selezionare quella che ritenete la migliore disposizione dei vostri elementi in campo; con il disco direzionale si manovrano poi il quarterback od il ricevitore della squadra d'attacco, mentre la difesa gioca tutte

le sue carte con un estremo difensore quanto mai deciso ed aggressivo.

I tre giochi sono molto





completo controllo del gioco sia in attacco, dove il vostro battitore può colpire la palla con diversa potenza, e subito dopo correre per la conquista di una base, sia in difesa, dove il vostro lanciatore

uomo prima di essere eliminato, nel caso sia riuscito ad ottenere una valida, il difensore può agire sulla traiettoria del lancio per ingannare il battitore, può poi aiutarsi col joystick nello spostamento dei tre ricevitori situati alle estremità superiori del campo di gioco per tentare di eliminare gli avversari. Ottime tattiche, nell'uno e nell'altro videogame, si dimostreranno il tentativo di rubare le basi ed i fuoricampo, che a volte vi permetteranno di guadagnare un vantaggio incolmabile.

Recentissimo è il Baseball della Coleco per il Colecovision, dotato di una grafica fulminante anche durante la fase dinamica del gioco. Sullo schermo vengono inquadrati da una posizione laterale sia il lanciatore che il battitore, e tre riquadri in alto mostrano anche la situazione sulle altre tre basi. Una speciale tabella segnapunti vi aggiornerà la situazione statistica dell'incontro.

Anche in questo gioco Coleco si utilizzano gli speciali comandi Super Action Controllers.

PALLACANESTRO

La pallacanestro è senz'altro uno sport trattato con accuratezza nel mondo dei videogames; Atari vanta un solo titolo dedicato al basket, tra l'altro pure un po' datato: due giocatori si fronteggiano su un parquet approssimativamente tridimensionale. Basta impossessarsi della palla per riuscire a palleggiare con disinvoltura e giungere al tiro, che verrà effettuato premendo con insistenza il tasto rosso di fuoco; tale tasto va utilizzato anche dal difensore quando vuole tentare di stoppare il tiro dell'avversario.

La partita dura quattro minuti, e c'è anche la possibilità di giocare contro il computer.

Pure la Philips vanta per il suo Videopac un titolo dedicato al basket: si tratta della cartuccia gioco numero 6, di cui abbiamo avuto occasione di parlare anche nello scorso numero (sulla stessa cartuccia compare anche una variante dedicata al bowling).

Il gioco è veramente essenziale: due giocatori si inseguono lungo un campo che non offre alcuna sensazione di profondità. Non c'è palleggio, e quindi non viene offerta la possibilità di rubare la palla all'avversario (il pallone cambia di mano automaticamente solo dopo un certo periodo di tempo). I canestri, più che altro, si possono immaginare.

Nella gamma degli sportivi Intellivision non manca certo lo sport di Jabbar e di Meneghin: la squadra in fase di attacco ha un tempo massimo di 24 secondi per giungere al tiro, proprio come nella NBA. Occorre cercare di evitare le zone di campo più affollate, e quindi, appena ci si rende conto di essere accerchiati dai difensori avversari, è meglio passare subito la palla ad un compagno meglio piazzato. La manovra di passaggio è però molto impegnativa.

Per effettuare il tiro ci sono due alternative: utilizzare il tiro in sospensione, che vi permette di elevarvi al di sopra degli avversari ma che non vi garantisce una grande precisione di tiro, ed il tiro piazzato, più preciso e calibrato anche se più esposto alle stoppage degli avversari.

Proprio come nella realtà, conviene ricorrere al tiro in sospensione solo nelle più immediate prossimità del canestro.

simili tra loro, almeno per quanto riguarda l'impostazione e lo svolgimento delle azioni. La soluzione grafica e la complessità di gioco, invece, li differenziano nettamente.

BASEBALL

Un altro sport tipicamente americano esportato con esito positivo in Europa, ed in Italia in particolare. Uno tra i videogames dedicato al baseball, manco a dirlo, è stato realizzato dalla Mattel:

può scegliere tra un vasto repertorio di lanci: veloci, lenti, e con una curvatura ed un effetto differenziati. Basta poi premere opportunamente la tastiera per acquistare il controllo di uno dei ricevitori, nel tentativo di eliminare gli avversari. La partita viene disputata su nove innings, come pure nel baseball Philips, la cartuccia-gioco numero 8. Mentre il giocatore in attacco si limita a scegliere il tempo esatto in cui girare la mazza (sempre che voglia farlo), e a bloccare la corsa del suo

VIDEOGIOCHI OLIMPICI

Se ci si trova fuori area, senza l'assillo dei difensori avversari, è consigliabile invece ricorrere al tiro piazzato. La partita è divisa in quattro tempi di 12 minuti simulati; se al termine dei 48 minuti regolamentari il punteggio è in parità, la partita prosegue ad oltranza con i tempi supplementari (5 minuti ciascuno).

HOCKEY

Uno degli sport più duri del mondo è l'hockey su ghiaccio, una disciplina praticata soprattutto nelle regioni nord-orientali europee, in Canada e negli Stati Uniti, dove si disputa un campionato professionistico estremamente violento.

Molte meno preoccupazioni desta l'hockey Intellivision (sempre e solo per due giocatori), che vi permette di gareggiare all'interno di un impianto perfetto, e vi costringe a misurarvi con un estremo difensore abilissimo, comandato autonomamente dal computer. L'unico modo per riuscire ad averne la meglio è quello di tirare ripetutamente il disco verso la gabbia, in modo da far sdraiare il portiere sul ghiaccio ed avere quindi a vostra disposizione un varco utile in cui indirizzare il disco.

Per fortuna la natura aggressiva dell'hockey non viene snaturata in questa trasposizione: è prevista la possibilità di far cadere a terra il giocatore avversario in possesso del disco manovrando con abilità il bastone. Attenzione però a non far inciampare un avversario privo del disco; una volta su tre l'arbitro si accorgerà della vostra scorrettezza, e vi infliggerà

una penalità di due minuti nel penalty box. Ma forse vi conviene lo stesso rischiare e tentare di fare i furbi...

Il realismo di questa gelida simulazione sportiva è assicurato anche da una serie di effetti acustici completi ed efficaci.

Proseguiamo con l'hockey Activision di Alan Miller, che vede misurarsi su un campo di hockey due formazioni composte soltanto da una coppia di schettinatori, incluso il portiere. Chi è in possesso della palla ha a sua disposizione ben 32 angolazioni di tiro differenti per indirizzare il disco, quindi si dimostrerà molto importante familiarizzare con i comandi per imparare ad eseguire correttamente i passaggi, e per sfruttare a dovere anche i rimbalzi contro la balaustra.

Tre minuti di gioco, possibilità di ridurre la velocità di azione e di giocare contro il computer condisciono il tutto.

Prima di esaurire l'argomento, resta la cartuccia Philips numero 36, che riunisce in un solo titolo due giochi dedicati rispettivamente al calcio elettronico ed all'hockey su ghiaccio. Il possesso del bastone, sia in attacco che in difesa, indica il giocatore di cui si possono controllare i movimenti.

Obiettivo del gioco è naturalmente quello di mandare nella gabbia (un quadratino colorato alle spalle di ogni portiere) il maggior numero di tiri entro il tempo di gara, che viene indicato costantemente nella parte inferiore dello schermo.

PALLAVOLO

Due soli titoli dedicati a questo sport: il primo è made in Atari, fa parte della serie Realsport e vede schierati sul campo di gioco tridimensionale entrambe le formazioni, composte però da soli due elementi che palleggiano tra di loro per riuscire a

rimandare il pallone nell'altra metacampo. Chi si aggiudica lo scambio vince un punto se era alla battuta, o conquista il diritto di servire la palla se era alla risposta, proprio come prescrivono le regole della pallavolo.

In questo videogioco sulle prime si dimostrerà abbastanza difficile capire in che posizione occorre spostare i giocatori per far loro raggiungere la palla, ma sarà sufficiente un po' di pratica per ingaggiare scontri ad altissimo livello!

Concludiamo questa lunga maratona tra i videogiochi sportivi casalinghi con la cartuccia numero 28 del catalogo Philips, dedicata appunto al Volley. Sul campo appaiono ben 12 caratteristici robottini Philips (sei per squadra) che si affrontano con le solite regole di questo sport. La rete centrale che

separa le due metacampo è però situata in maniera abbastanza discutibile, non



riuscendo ad offrire un effetto tridimensionale alla partita (e si che la pallavolo è forse lo sport che maggiormente richiederebbe questo effetto: non esistono certo passaggi rasoterra!).

Il set si conclude dopo 10 punti, al contrario dei 15 della realtà.

ED AL BAR...

Continuando nella nostra panoramica sui videogiochi sportivi in versione da bar, analizziamo ora i giochi di squadra: anche qui la situazione non è molto diversa da quella vista nella prima parte, relativa agli sport individuali, anzi, forse è ancora più netto il divario esistente tra gli "home" e gli "arcade".

Tra i giochi della prima generazione possiamo ricordare una rudimentale **pallavolo**, che non era altro che una variante del tennis, e una più che discreta versione del basket, naturalmente sempre in bianco e nero.

Il pregio principale di questo videogioco era la dinamicità dell'azione, dovuta all'utilizzo del comando a sfera, che ha poi trovato la sua consacrazione con Centipede e che recentemente abbiamo visto riutilizzato a meraviglia con Crystal Castles.

Chi riusciva ad impadronirsi della tecnica particolare che è richiesta da questo tipo di comando, era in grado di giocare delle partite veramente avvincenti; l'unico difetto di questo videogioco era che le partite duravano troppo poco, essendo il tempo di gioco prestabilito.

Altro videogioco a tempo era **Dribbling**, unica luce nel buio periodo che ha preceduto l'ENADA 1983, come già vi avevamo accennato. In realtà Dribbling non era un videogioco nel senso

tradizionale del termine: sarebbe più preciso definirlo un calcetto elettronico.

Questo perché il gioco non era altro che una partita da calcio tra due squadre di sette giocatori, che erano manovrati, analogamente a quanto succede nel calcio-balilla, da quattro manopole, due per parte.

La manopola destra controllava tre giocatori nella metà campo d'attacco, mentre quella sinistra muoveva gli altri tre giocatori più il portiere nella metà campo di difesa; entrambe le manopole erano inoltre provviste di un pulsante per tirare il pallone, posto sulla parte superiore delle stesse.

Non era molto agevole imparare a coordinare i movimenti dei vari giocatori, soprattutto del portiere, ma il gioco risultava talmente avvincente che fu addirittura organizzato un campionato italiano di Dribbling, fatto più unico che raro nel settore.

Ed ora arriviamo ai giorni nostri, o meglio a ciò che abbiamo potuto vedere all'ENADA di ottobre ed all'ultima Fiera di Milano, svoltasi come al solito in aprile.

Delle **due versioni di baseball** alle quali vi avevamo accennato nel reportage sull'ENADA, una della Williams e una della Sega, solo quest'ultima sta lentamente diffondendosi. Questo perché in Italia il baseball non è popolare come in altri paesi come ad esempio in Giappone ove per l'appunto **Champion Baseball** furoreggia: non si possono apprezzare le raffinatezze di un gioco, se non se ne conoscono nemmeno le regole principali.

Bisogna anche dire, a discolpa di noi italiani, che pur presentando situazioni di gioco molto simili alla

realtà, con la possibilità ad esempio di cambiare lanciatore e battitore o di dare l'effetto alla palla, **Champion Baseball** non facilita la comprensione delle modalità di gioco, avendo una presentazione esclusivamente in giapponese.

Altro gioco presente all'ENADA, ma che sinora ha ricevuto stranamente scarsi consensi, è **Volleyball** della Taito, che presenta anch'esso una giocabilità molto prossima alla realtà. Un gioco che sembra ottenere un discreto successo è invece **Pro Soccer** della Data East, videogioco che contraddice in pieno la mentalità del calcio all'italiana, con il suo primo comandamento: "primo non prenderle!".

Infatti lo scopo del gioco è fare goal partendo dalla "palla al centro" e giungendo in zona-tiro con una serie di appropriati passaggi: se si sbaglia il tiro in porta o il portiere para o un difensore intercetta la palla si perde una possibilità (o vita) avendone a disposizione solo tre.

Essendo il campo e, soprattutto, la porta alquanto ristretti, molto spesso si finisce quindi di giocare solo per aver perso un banale tackle con un avversario: sinceramente non è un fatto che riempia di soddisfazione.

Altra versione del gioco del calcio, senz'altro la più riuscita, è **Exciting Soccer**: due squadre di sette giocatori, giocabilità a tutto campo con tre inquadrature del campo (difesa, centrocampo ed attacco), vasta gamma di situazioni di gioco, possibilità di passare o di tirare il pallone, mobilità in area del portiere, arbitro che segue l'azione e possibilità di spareggio ai rigori.

Per saperne di più su questo videogioco, senza

dubbio tra i migliori in assoluto, vi rimandiamo alla recensione su questo stesso numero di VG, nella rubrica "al Bar".

Per finire un cenno su due videogiochi presenti alla Fiera di Milano.

Il primo riguarda il football americano: molto probabilmente il suo nome originale è "10 Yard Fight", prodotto dalla Irem, ma l'abbiamo trovato anche con altre denominazioni, quali **Touch Down o American Football**.

Il gioco è a tempo e dà quattro possibilità per guadagnare 10 yards, come accade nella realtà; se non si riesce nell'intento si riparte 10 yards più indietro, mentre se gli avversari intercettano un nostro passaggio di yards ne perdiamo addirittura venti.

Sia questo che l'altro gioco, che riguarda il catch, sono però di difficile comprensione: questo è un difetto che sicuramente ostacolerà non poco la loro diffusione.

Il nome originale del secondo gioco, prodotto dalla Technos Japan su licenza della Data East, dovrebbe essere "**Tag Team Wrestling**"; usiamo il condizionale perché la maggioranza dei videogiochi presenti in Fiera erano dei campioni, cioè erano delle novità assolute anche per gli stessi standisti, che non erano quindi in grado di darci delucidazioni molto precise.

Abbiamo inserito questa versione del catch tra gli sport di squadra perché il combattimento si svolge tra due coppie, con tanto di scambi al volo, e di possibilità di scelta tra i vari colpi della specialità: Kick, Straight Job, Karate Chop, Drop Kick, Body Slam, Rabbit Killer, Pile Driver, W. Lariat, Brain Buster: se voi ci capite qualcosa siete già dei campioni!

con J. soft per il tu

Personal Data Base

Cod. CJSOA01 L. 58.000

J.Soft - Floppy disk per Apple //e,
Apple //c

Il programma che ha fatto conoscere
agli utenti Apple italiani quanto è
semplice e utile il data base.

J.soft presenta una nuova versione,
potenziata e aggiornata, di
questo famoso programma:

Il PERSONAL DATA BASE della J.Soft

è "cresciuto" con Apple: sistema operativo Pro-Dos, visualizzazione
su 80 colonne, utilizzo dei 128 Kbyte (per Apple //e e Apple //c).

Corredato da una completa documentazione che ne consente
l'apprendimento e l'utilizzo immediati.



Via Rosellini, 12 - 20124 Milano - Tel. 6888228

CFS-Schedario

Cod. CC0GA01 L. 198.000

COMINFOR per J.soft - Floppy disk per
Apple //e (80 col.) e Apple //c (mouse
opzionale)

CFS-Schedario mantiene le
informazioni che riceve e le presenta
sotto forma di "modulo" il cui
tracciato è definito in partenza
per ogni dischetto. Le informazioni
registrate possono essere sfogliate su
video liberamente o selezionate per criteri particolari con il tocco di
un tasto o... con il nuovo MOUSE Apple.

Potete stampare, modificare, cancellare e copiare le schede a
vostro piacere, fare calcoli con la calcolatrice sempre a vostra
disposizione e ricevere aiuto tramite un micromanuale sul video.



Signori della galassia

cod. CCEMA01 L. 48.000

Cerruti per J.soft - Floppy disk per
Apple // Plus, Apple //e, Apple //c.

Un impero spaziale da conquistare
direttamente a portata di video.
Basta con i soliti "games" spaziali!
Questo avvincente gioco di
strategia richiede una valutazione
intelligente delle proprie risorse,
rispetto a quelle dell'avversario, ed
una precisa conoscenza della psicologia dei contendenti.

Le regole, fornite con il package, sono precedute da un'accurata
descrizione dell'ambiente la cui lettura vi farà entrare perfettamente
nello spirito del gioco. SIGNORI DELLA GALASSIA: un capitolo
nuovo nella storia dei giochi spaziali.



Melopoli

Cod. CDIMA03 L. 48.000

Dinosoft per J.soft - Floppy disk per
Apple // Plus, Apple //e, Apple //c

L'illustrazione vi avrà certamente fatto
pensare al più celebre dei giochi di
compra vendita.

Non è la stessa cosa! Strategie già
collaudate, con MELOPOLI non
funzionano. Il tema del gioco è
turistico: ogni casella rappresenta un
albergo di diversa categoria, dalla bettola al Grand Hotel.
Le trattative di acquisto, vendita e baratto rendono il gioco
dinamico e intelligente. Fornito di note esplicative e regole del
gioco, MELOPOLI vi farà trascorrere piacevoli serate in compagnia
degli amici e del vostro Apple.



Avventura nel castello

Cod. CDIMA01 L. 48.000

Dinosoft per J.Soft - Floppy disk per
Apple // Plus, Apple //e, Apple //c

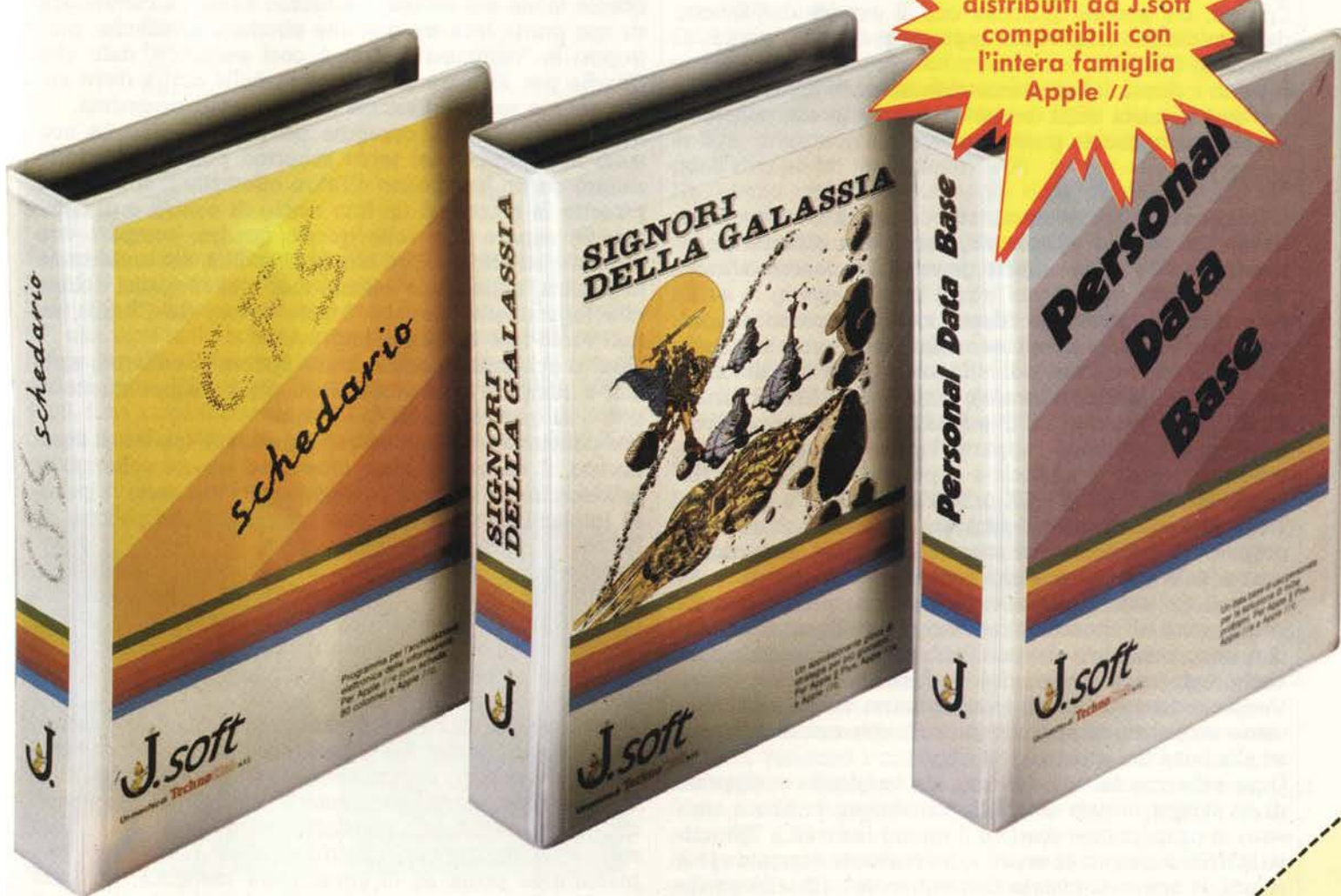
Il primo programma "adventure"
progettato e sviluppato in Italia.
Il gioco consiste nell'esplorare un
vecchio castello che riserva ai
giocatori innumerevoli sorprese e
imprevisti.

Impegno, astuzia e immaginazione
sono le doti necessarie per guadagnare i 1000 punti disponibili,
diventando così... (a voi il gusto di scoprirlo).
AVENTURA NEL CASTELLO è un gioco affascinante che vi assicura
molte ore di divertimento stimolando fantasia e capacità di
intuizione.



idee nuove o Apple.

5 pacchetti
"pensati" e
distribuiti da J.soft
compatibili con
l'intera famiglia
Apple //



CEDOLA DI COMMISSIONE
CEDOLA DI COMMISSIONE
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

Nome _____
Cognome _____
Via _____
Città _____ CAP _____
Data _____ Firma _____

Spedizione
contrassegno
+ L. 2.000 per contributo
fisso spese di spedizione

Quantità	Codice	Prezzo unitario	Prezzo totale
	CJSGA01	L. 58.000	
	CCOGA01	L. 198.000	
	CDIMA03	L. 48.000	
	CEEMA01	L. 48.000	
	CDIMA01	L. 48.000	
Totale			

Da inviare a **TECHNOCLUB**

AL BAR AL BAR

CIRCUS CHARLIE



Spesso si dice che i ragazzi di oggi, che nascono e crescono in città (siano esse grandi o piccole), non sanno più apprezzare le belle cose di una volta, perché la vita scorre via veloce, frenetica, e non si ha il tempo per gustare i valori veri, soprattutto le bellezze della natura. Eppure, c'è ancora qualcosa con il sapore dell'antico, della tradizione, che viene apprezzato da tutti, grandi e piccini: il CIRCO.

Ispirato a questo affascinante mondo, ecco dunque l'ultimo protagonista sulla scena dei videogiochi: Charlie, simpatico pagliaccio perennemente nei guai.

IL GIOCO

Come si sa, il circo è un mondo composito, nel quale si trova ogni sorta di spettacolo; per questo Charlie ha la possibilità di scegliere quale genere di avventure affrontare.

All'inizio della partita (e dopo il completamento di ogni singola avventura) compaiono infatti 6 schermi con indicato il rispettivo livello di difficoltà: EASY (facile) il 1° schermo, NORMAL (normale), il 2° e il 3°, HARD (duro) il 4°, HARDER (più duro) il 5° e HARDEST (durissimo) il 6°. Contemporaneamente appare l'invito a scegliere lo schermo usando il joystick e il pulsante: CHOOSE THE SCREEN USING JOYSTICK & BUTTON.

Tutte queste avventure si svolgono all'interno di un circo gremito di pubblico, ma mentre la prima, la terza, la quarta e la quinta si svolgono al livello della pista, la scena delle altre due viene vista da una prospettiva diversa, quasi all'altezza del soffitto del tendone del circo, che viene resa oltre che con l'abbassamento della platea anche con l'oscuramento del tendone stesso.

Vediamo ora nei dettagli i vari schermi, la cui lunghezza viene segnalata da appositi pannelli distanziometrici posti alla base del quadro.

Ogni schermo ha una determinata lunghezza e dispone di un tempo iniziale (BONUS, visualizzato in alto a sinistra) in proporzione; scaduto il tempo (arrivati a 500 unità-BONUS il sonoro ci avverte del pericolo aumentando il ritmo), la scena si chiude (letteralmente), Charlie perde una vita e riparte leggermente più indietro del punto ove era arrivato, con un tempo determinato dalla distanza che deve ancora percorrere (ad esempio se si trova in prossimità della fine, riceverà 3000 unità di tempo).

Per precisione ecco una tabella riassuntiva:

SCHERMO	LUNGHEZZA	BONUS
1° ANELLI DI FUOCO	70 M	5800
2° CORDA TESA	70 M	6300
3° TRAMPOLINO	70 M	5900
4° PASSEGGIATA SUI PALLONI	70 M	6500
5° DORSO DI CAVALLO	190 M	5400
6° TRAPEZIO VOLANTE	60M	6000

Nel primo schermo il nostro Charlie ci mostra le sue notevoli capacità di domatore cavalcando un maestoso leone dalla folta criniera.

È noto che tutte le fiere hanno una paura folle del fuoco; ebbene, Charlie è talmente abile nell'ammaestrare il suo leone che questo addirittura si getta attraverso gli anelli di fuoco che gli vengono incontro appesi ad una sorta di nastro trasportatore e salta i pentoloni pieni di fuoco disposti lungo la pista senza alcuna incertezza.

Ma il nostro pagliaccio è anche un discreto equilibrista: eccolo infatti nel secondo schermo intento a camminare su una corda tesa tra due alte strutture metalliche; purtroppo la "camminata" non è così semplice, dato che Charlie per arrivare all'altro capo della corda deve anche saltare sopra ad alcune scimmie dispettosissime.

Le dimostrazioni di coraggio da parte di Charlie non sono certo finite: nel terzo schermo possiamo vederlo saltare da un trampolino all'altro effettuando spericolate piroette in mezzo ad un fitto lancio di coltelli e di fiamme. Se supera due volte questo quadro, compare uno schermo simile, sempre con i trampolini, ma ambientato in piscina, dalla quale saltano fuori dei simpatici delfini, che logicamente devono essere evitati da Charlie, se non vuole fare un bagno imprevisto.

Questo schermo in realtà è una specie di schermo-special e compare automaticamente dopo il superamento di due e di quattro quadri del 3° tipo.

Per convincerci definitivamente delle sue qualità di equilibrista, il nostro eclettico clown nel quarto schermo si esibisce in una sorta di passeggiata su una serie di palloni rotolanti, saltando con una capriola da un pallone all'altro.

Se tutte le peripezie sin qui viste ci hanno impressionato, che dire allora delle ultime due avventure, le più dure? Nella quinta Charlie si trova sul dorso di un irrequieto e bizzoso cavallo che corre in maniera inarrestabile sotto una serie di ostacoli, la cui superficie superiore è elastica.

Alcuni ostacoli sono abbastanza alti da lasciar passare sotto anche Charlie, ma la maggior parte sono più bassi così che debbono essere necessariamente saltati.

L'ultimo schermo è nettamente il più difficile, ma anche quello che regala più soddisfazioni: il nostro eroe deve saltare da un trapezio all'altro sino ad atterrare su una piattaforma posta su un'impalcatura metallica; qui sarà accolto da una stupenda ragazza bionda, la quale gli darà un bacio che gli farà girare la testa tanto da farlo decuplicare!

Come già accennato, i comandi sono due: un joystick e un pulsante.

Il pulsante serve per saltare in tutti gli schermi tranne il terzo, quello dei trampolini; qui infatti è sufficiente muovere verso destra il joystick per far saltare Charlie sul successivo trampolino o verso sinistra per farlo tornare indietro.

Negli altri schermi il joystick serve per andare avanti (verso destra) o per tornare indietro, tranne nel secondo e nel quinto schermo, nei quali non si può ritornare al punto di partenza (START).

AL BAR AL BAR

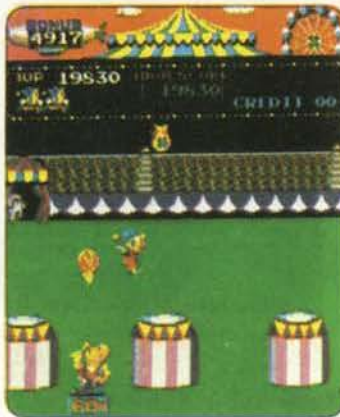
Infine nel sesto schermo il joystick viene utilizzato per aumentare l'oscillazione dei trapezi.

PUNTEGGIO

Il sistema di attribuzione del punteggio è alquanto complesso perché varia da schermo a schermo; l'unica cosa comune a tutti i quadri è lo SCORE in relazione al BONUS rimasto, attribuito in base alla seguente tabella:

BONUS RESIDUO	SCORE
6000-4500	10000
4499-4000	5000
3999-3500	4000
3499-3000	3000
3999-2500	2000
2499-2000	1000
1999-1500	800
1499-1001	600
1000- 500	400
499- 0	200

Saltare un anello di fuoco dà 100 punti, insieme al pentolone 300 punti; due anelli valgono 200 punti, con il pentolone 400; il pentolone da solo vale 500 punti, la "saponetta", che ogni tanto schizza fuori dai pentoloni, 3000 punti. Infine l'anello di fuoco piccolo, con dentro un sacco di dollari, vale 1000 punti la prima volta, poi 2000, 3000, 4000, sino a stabilizzarsi a 5000 punti; inoltre se si saltano questi anelli insieme al pentolone si ottengono altri 300 punti.



Ogni scimmia saltata vale 200 punti se è marrone, 300 se è blu; due scimmie insieme, una marrone ed una blu, valgono 1000 punti, mentre tre scimmie danno ben 2000 punti.

Ogni salto di un trampolino in avanti vale 20 punti e i sacchi di dollari appesi in alto sopra alcuni trampolini partono da 300 punti ed aumentano di 100 punti ogni volta sino ad arrivare a 900.

Il quarto schermo è il più semplice: ogni pallone saltato dà 100 punti, mentre superandone due alla volta si ottengono 500 punti.

Gli ultimi due schermi presentano dei problemi anche per quanto riguarda la determinazione del punteggio: nel quinto questo dipende dalla velocità del cavallo, dall'altezza dell'ostacolo e dal numero di volte che viene saltato ogni gruppo di due ostacoli, varia da un minimo di 80 punti sino ad un massimo di 3200.

Nell'ultimo quadro il punteggio dipende dal numero di oscillazioni del trapezio o dal punto in cui ci si aggancia al trapezio successivo e oscilla da 700 a 2000 punti.

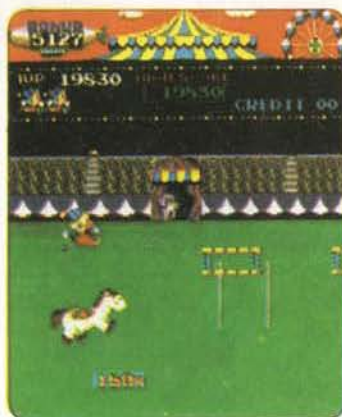
Infine ci sono dei bonus particolari nei primi due schermi se si giunge alla fine con un tempo molto alto: nel primo schermo arriva un uccello che scarica un sacco di monete d'oro in testa a Charlie, mentre nel secondo alla fine compare sulla piattaforma superiore un mucchio di sacchi di dollari: un ultimo salto ed altri 5000 si accumulano al bottino del nostro clown.

STRATEGIA

In questo gioco la prima cosa che si impara a proprie spese è che non si può stare fermi: vediamo cosa succede in questo caso nei vari schermi.

Nel primo ci viene incontro un anello di fuoco e ci brucia completamente, nel secondo o cadiamo da soli dalla corda, o ci butta giù una scimmia, nel terzo dopo tre salti sul trampolino rimbalziamo talmente in alto da sfondare il soffitto del tendone del circo, nel quarto perdiamo l'equilibrio e cadiamo dal pallone, nel quinto non ci si può nemmeno fermare giacché il cavallo corre sempre e nel sesto ci vengono i crampi alle braccia e scivoliamo giù dal trapezio. Assodato che non è molto salutare rimanere fermi, analizziamo ora le strategie più adatte ai vari schermi.

Nel primo quadro bisogna cercare di far uscire subito la saponetta, saltando un pentolone da solo e poi risaltan-



AL BAR AL BAR

dolo all'indietro; se si esegue correttamente la manovra schizzerà fuori dal pentolone la saponetta e l'unico problema sarà di non saltare addosso ad un anello di fuoco per cercare di prenderla.

Uscita la saponetta (ne esce una sola) è preferibile arrivare al più presto in prossimità della fine (GOAL) e poi saltare e risalire il penultimo pentolone sino quasi alla fine del BONUS; si perderanno dei punti per quest'ultimo, ma si ottengono 500 punti per ogni salto (in avanti) e si ha l'opportunità di catturare agevolmente qualche ulteriore sacchetto di dollari.

Nel quadro della corsa conviene cercare di costruirsi dei pattern in cui si va sempre al massimo della velocità, tranne qualche fermata per saltare le due (o tre) scimmie; in pratica qui è sufficiente memorizzare la successione delle scimmie.

Il quadro dei trampolini si può superare in due maniere: o fermandosi, quando è il caso, solo per evitare i coltelli e le fiamme o raccogliendo anche i sacchetti di dollari.

Se non è possibile completare il quadro nella prima maniera ottenendo un BONUS residuo superiore alle 4500 unità è preferibile allora utilizzare la seconda strategia in quanto con 7 sacchi si totalizzano 4200 punti, cioè ben più dei punti persi per il minor Bonus rimasto.

Anche nel quarto quadro, come nel secondo, bisogna cercare di andare sempre al massimo della velocità; così infatti è più semplice trovare dei pattern sempre validi: se ci si fermasse ad ogni pallone basterebbe una piccola variazione per alterare tutto la successione dei palloni.

Per quanto riguarda il quinto schermo, basta memorizzare la disposizione degli ostacoli in maniera tale da poterli superare accelerando quel minimo necessario ad ottenere i 10000 punti per il Bonus residuo.

Nel quadro dei trapezi è praticamente impossibile costruirsi dei pattern; bisogna affidarsi alla propria precisione per cogliere l'attimo propizio in cui saltare.

CONCLUSIONI

Circus Charlie offre una vasta gamma di livelli di difficoltà, per cui i pattern validi su una macchina non sono utilizzabili su un'altra regolata in maniera differente; questo fatto contribuisce a rendere sempre difficile ed interessante questo divertente videogioco.

Normalmente ogni schermo può essere affrontato cinque volte, dopo di che compare la scritta NO MORE nella casella dello schermo esaurito e si deve passare ad un'altra avventura.

Per finire, verrebbe da dire: la KONAMI ha colpito ancora!

In effetti questi giapponesi sono inesauribili: appena finito un videogioco del valore di Hyper Olympic, sono già in grado di sfornare un altro che sarà un sicuro successo.



PST, PSST...

TRUCCHI
DEI VIDEO

ANCORA XEVIOUS

Torniamo a parlare di Xevious in questa rubrica per due motivi: in primis per riparare ad un disguido tecnico capitato in VG 13, nel quale parlavamo delle quattro bandierine nascoste nel sottosuolo; in quell'occasione comparivano però solo due foto, mentre ora le pubblichiamo tutte e quattro, ricordando che la 1ª si trova nel primo settore, la 2ª nel terzo, la 3ª nel quinto e la 4ª nel settimo, che è poi il primo dei nove settori che si ripetono ciclicamente.

Dopo aver chiesto ancora venia, passiamo ora ad una curiosità di questo gioco: il suo progettista ha inserito nel programma la possibilità di un trucco grazie al quale si può far comparire sullo schermo il suo nome.

Però il trucco sembra funzionare solo sulle copie originali, cioè quelle nelle quali compare nome e simbolo dell'Atari durante il ciclo di presentazione del gioco.

Quando inizia la partita bisogna portarsi rapidamente in alto a destra sparando continuamente le bombe, e quando il primo gruppo di anelli giunge molto vicino alla Solvalou, bisogna colpirlo usando l'altro bottone; se avremo scelto il tempo giusto comparirà per un attimo la scritta: NAMCO ORIGINAL PROGRAM BY EVEZCO.



AL BAR AL BAR

CURIOSITÀ, SEGRETI
GIOCHI DA BAR



CHARLIE, PAZZO PAGLIACCIO

L'ultimo gioco della Konami comparso in Italia, Circus Charlie, sembra fosse pieno di bug; questo vuol dire che c'erano diversi errori di programma, alcuni dei quali in questo caso permettevano addirittura di vincere un numero spropositato di Charlie extra.

Però, analogamente a quanto successo per Joust, questi "simpatici difetti" sono stati prontamente eliminati ed ormai non si trova più in circolazione una macchina non modificata.

Fortunatamente c'è ancora un trucco che permette di vincere un clown extra, ma è poco utilizzato perché molto rischioso.

Infatti bisogna arrivare quasi in fondo alla pista degli anelli di fuoco e poi tornare indietro sino alla partenza; a questo punto, tornando verso destra si vedrà comparire un pagliaccio appeso al nastro trasportatore: basta un salto ed avremo guadagnato una vita extra.

L'inconveniente di questo trucco è che per tornare indietro si impiega troppo tempo ed è molto difficile saltare gli anelli di fuoco nell'altro senso: bisogna essere molto precisi.

I "MILIONARI" AUMENTANO...

Nel numero 13 di Videogiochi vi avevamo accennato che in ben 16 giochi era stata superata la soglia del milione qua in Italia.

Ebbene, ora la schiera degli eletti si è arricchita di tre nuove unità: JOYFUL ROAD e HYPER OLYMPIC, che hanno un contatore a sette cifre, insieme a GUZZLER, che invece si azzera arrivato al milione.

Aspettiamo qualche bella foto che testimoni queste imprese: le pubblicheremo subito!

EXCITING SOCCER

Si è mai visto un videogioco dal nome più pretenzioso? **CALCIO ECCITANTE!**

Dopo essere rimasti scottati da un altro gioco del genere, Pro Soccer, che di professionistico aveva ben poco, offrendo una giocabilità molto limitata, abbiamo analizzato questo nuovo calcio molto cautamente, ma alla fine, dobbiamo ammetterlo, siamo rimasti piacevolmente sorpresi.

IL GIOCO

In effetti Exciting Soccer ci offre la possibilità di giocare finalmente una autentica partita di calcio, anche se tra due squadre di soli sette giocatori.

Il gioco è a tutto campo, con tre inquadrature secondo la zona ove si svolge l'azione: difesa, centrocampo ed attacco.

All'inizio della partita abbiamo la possibilità di scegliere i colori della nostra squadra (SELECT YOUR TEAM) tra sei nazionali: giapponese (JPN), statunitense (USA), inglese (GBR), francese (FRA), tedesca ovest (FRG) e brasiliana; in alcuni modelli la squadra giapponese è stata giustamente sostituita da quella italiana: non siamo forse i campioni del mondo?

Dopo che anche il computer ha scelto i propri colori tra quelli rimasti, le squadre entrano in campo, e quando tutto è pronto l'arbitro fischia l'inizio della partita.

Sì, avete letto bene: l'arbitro, perché in questo arcade c'è anche lui, che segue sempre l'azione ed interviene prontamente quando è il caso.

La partita si svolge in uno stadio pieno di folla, con tanto di cartelloni pubblicitari e speaker che descrive i principali momenti del gioco.

Questi, che vengono evidenziati anche da una scritta che compare nel mezzo dello schermo, sono:

KICK OFF (il calcio d'inizio),

GOAL KICK (rimessa dal fondo perché la palla è uscita o è andata sul palo),

THROW IN (rimessa laterale),

CORNER KICK (calcio d'angolo),

OFF SIDE (fuorigioco),

TIME UP (fine del tempo).

Ma il momento più importante, quello che scatena l'entusiasmo sugli spalti, dove il pubblico esplode in un boato, e sul campo, ove i giocatori protagonisti si abbandonano a scene di giubilo, è logicamente il goal: IN GOAL!

La durata della partita (GAME) può essere regolata da uno a sei minuti, ma normalmente viene fissata dai gestori in due minuti; il cronometro che scandisce il tempo è ben visibile in alto a destra.

Se si vince un GAME, realizzando un numero di reti superiore al computer, alla fine dello stesso compare la scritta: YOU ARE WINNER - CONTINUE 2ND (3RD, 4TH, ...) GAME, che indica per l'appunto che si può giocare un'altra partita perché abbiamo vinto quella precedente. Quindi il computer sceglie i colori di una delle squadre

AL BAR AL BAR

rimaste (COMPUTER SELECT TEAM), dopo di che inizia un'altra partita, leggermente più impegnativa, dato che ora gli avversari corrono e contrastano molto di più.

Finito il quinto Game, il computer ha esaurito le squadre a disposizione, per cui inizia un secondo ciclo, nettamente più difficoltoso del primo: adesso gli avversari non perdonano nemmeno un errore.

Esiste poi la possibilità di terminare la partita in parità e quindi di effettuare uno spareggio tirando una serie di calci di rigore; a dire il vero in questo caso esistono poche probabilità di successo ed inoltre questa è una delle opzioni del gioco, cioè può anche essere eliminata; in tale caso se si pareggia un Game, automaticamente si finisce di giocare.

COMANDI

Considerata l'ampia gamma di situazioni che può offrire una partita di calcio, i comandi sono proprio ridotti all'indispensabile.

Il joystick serve per manovrare il giocatore in possesso di palla e contemporaneamente muove la freccia posta lungo la linea di porta per scegliere il punto in cui tirare il pallone.

Quando sta attaccando il computer, il joystick viene uti-

lizzato per spostare il giocatore (contraddistinto da una sorta di mirino) più vicino all'avversario che sta portando la palla, oppure per manovrare il portiere che si può portare in qualsiasi zona dell'area di rigore (altra novità assoluta di questo videogioco!).

Ci sono poi due bottoni: uno serve per tirare in direzione della freccia già descritta, mentre con l'altro si passa ad uno dei compagni contrassegnati dal solito mirino; quando ci sono più possibilità di passaggio basta dirigere il joystick verso la posizione del giocatore prescelto.

PUNTEGGIO

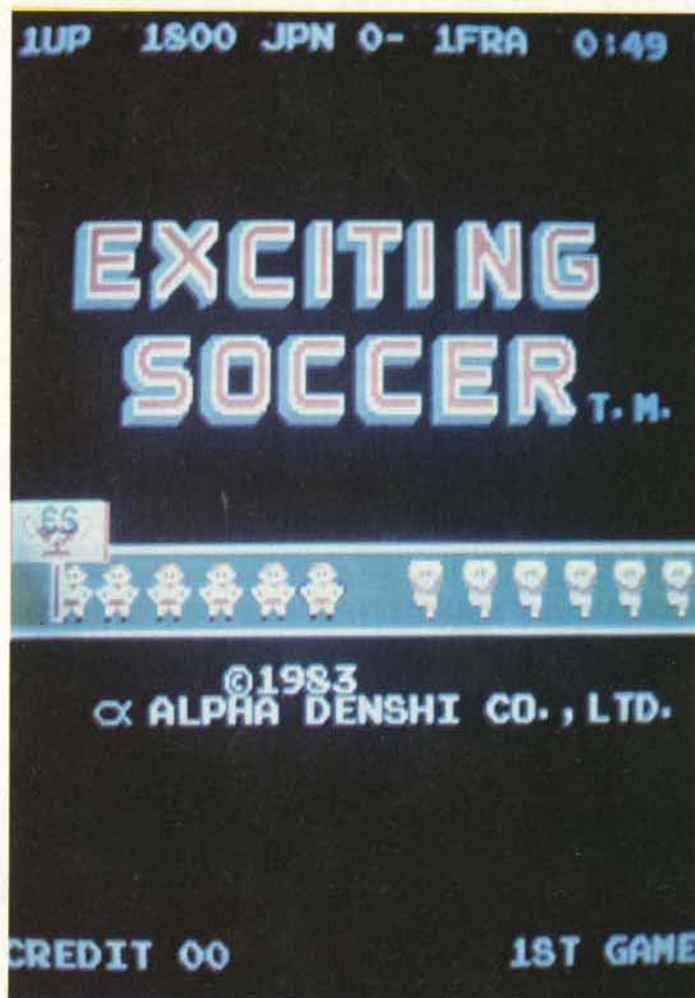
Anche per quanto riguarda il punteggio viene data una maggiore importanza a ciò che in definitiva è lo scopo del gioco del calcio: il goal.

Segnando un goal infatti si ottengono ben 3000 punti, ed anche semplicemente effettuando un tiro se ne totalizzano 200.

Al confronto le altre azioni assumono un aspetto insignificante: un palleggio rende solo 20 punti, con un passaggio ne riceviamo 30 ed un contrasto ne vale 50.

STRATEGIA

In ossequio al principio fondamentale del calcio all'italia-



AL BAR AL BAR

na (primo: non prenderle), vediamo come ci si deve comportare quando si sta difendendo.

Quando si perde un tackle ed un avversario riesce a scattare in contropiede, palla al piede, non conviene mai cercare di inseguirlo con il giocatore che si trova alle sue spalle; bisogna invece allontanarlo in maniera tale che il gioco automaticamente cambia il giocatore, solitamente inquadrandone uno che stavolta si trova davanti al pericoloso avversario.

Se poi è evidente che non si riuscirà a contrastare l'avversario prima che questo entri nella nostra zona di difesa, bisogna prepararsi al peggio tenendo il joystick verso l'alto; così quando la zona inquadrata passerà dal centrocampo alla difesa, il nostro portiere si troverà in prossimità dei limiti dell'area di rigore, chiudendo quasi totalmente lo specchio della porta.

Ultimo consiglio: se vi trovate in affanno in difesa e vedete tutti i compagni marcati, a volte è opportuno tirare invece di passare la palla: ciò permette di allontanare momentaneamente la pressione, dato che il tiro è lungo poco più di un terzo di campo (naturalmente bisogna fare attenzione che sulla traiettoria del tiro non si trovi un avversario, perché lo intercetterebbe).

Per quanto riguarda le manovre d'attacco, come nella realtà, se una zona del campo è intasata di avversari

spesso conviene cambiare gioco spostando il pallone dall'altra parte oppure tornare indietro per fare aprire la difesa del computer.

Non esistono particolari trucchi in Exciting Soccer; bisogna soltanto cercare di non portare molto la palla, soprattutto nei Game più difficili, passare ai compagni smarcati e tirare prima che un difensore si porti sulla traiettoria del tiro.

Esistono alcuni punti dai quali è più facile segnare, ma almeno nei primi Game è sufficiente portarsi su una fascia laterale e poi tirare verso l'angolo opposto.

Superati i primi quattro o cinque Game, diventa invece indispensabile tirare da lontano, quando si è al limite superiore della zona di centrocampo; è difficile segnare, ma è l'unico punto ove i difensori non "chiudono" subito i nostri attaccanti.

CONCLUSIONI

Exciting Soccer raggiunge un livello di simulazione veramente notevole: in pratica le uniche azioni che mancano sono le punizioni in mezzo al campo e i colpi di testa.

Si possono però effettuare delle combinazioni di gioco realmente spettacolari, almeno sinché il gioco si mantiene ad un livello medio di difficoltà, arrivando anche a fare dei goal con passaggi di prima e tiro finale al volo.



GOLD BALL

Gold Ball, il nuovo flipper della Bally, è una buona idea mancata. Il flipper, che prende il nome da una pallina dorata che triplica tutti i valori del campo di gioco, si basa un po' troppo sul caso – sulla fortuna – invece che sull'abilità, riducendo così gli stimoli per il giocatore.

Il piano e l'azione di gioco sono piuttosto semplici: una specie di ritorno ai concetti base del flipper senza quelle distrazioni e/o complicazioni elettroniche che hanno invaso in questi ultimi anni il gioco del flipper.

Superficialmente, Gold Ball presenta un piano di gioco semplice e lineare con pochissimi bersagli. La parte superiore presenta quattro corridoi rollover che sillabano la parola P-L-A-Y e che devono essere completati per ottenere, successivamente, un bonus da 50.000 punti, una pallina extra e uno special. Sulla destra dei corridoi c'è uno spazio aperto che porta nella parte principale del piano di gioco. In mezzo a questo spazio aperto si trova una stella rollover la quale, una volta illuminata, può dare una pallina extra.

Poco più in basso – sempre sulla destra – vi sono tre bersagli tondi fissi, numerati 1-2-3, che offrono la possibilità di ottenere un bonus moltiplicatore 2X e 3X. Appena sotto i quattro corridoi rollover si trovano tre funghetti che consentono di rimandare la palla sui rollover o lateralmente contro i bersagli tondi fissi. A sinistra un corridoio con spinner consente di accedere nuovamente ai corridoi rollover, incrementando la possibilità di sillabare la parola P-L-A-Y.

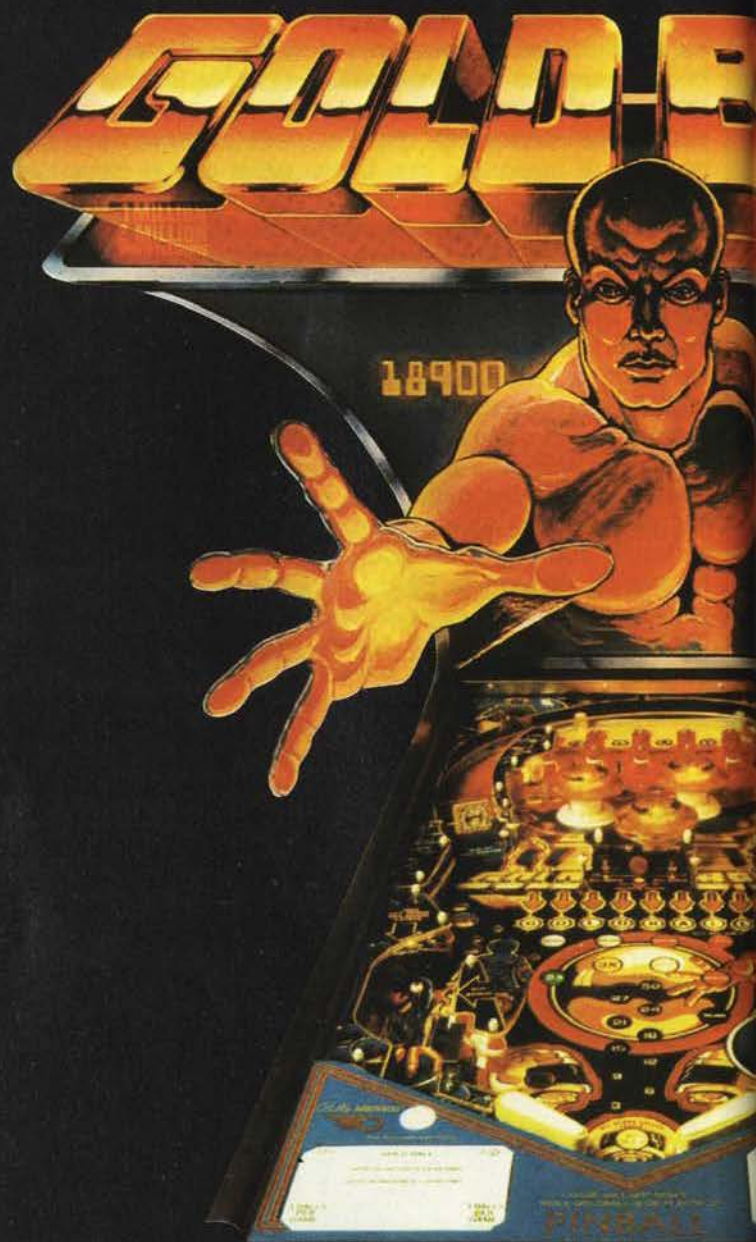
Appena sotto il funghetto centrale c'è l'elemento principale del gioco: un gruppo di tre bersagli tondi fissi, costituito da due bersagli e un bersaglio dorato centrale. Davanti a questo gruppo di bersagli vi sono delle lettere da illuminare che sillabano la parola G-O-L-D-B-A-L-L. A ciascuna lettera corrisponde una freccia, la quale indica quale lettera verrà illuminata ogni volta che si colpisce il bersaglio dorato.

I due bersagli laterali muovono semplicemente le frecce a destra e a sinistra. La prima volta che si completa l'intera sequenza, cioè si sillaba la parola Goldball, si otterranno 100.000 punti di bonus, 200.000 punti la seconda volta e una partita gratis la terza.

Ovviamente, riuscire a completare la parola una sola volta è già una bella impresa e per facilitarne la riuscita, sulla destra del piano di gioco – più o meno all'altezza del gruppo di tre bersagli – è stato posto un corridoio curvo con una stella rollover che ad ogni passaggio della pallina accende una delle lettere ancora spente. Completano il piano di gioco i due corridoi d'uscita laterali. Uno a destra, micidiale e maledetto, e uno doppio a sinistra: un corridoio curvo che porta sicuramente la pallina al flipper, l'altro verticale che non offre alcuna possibilità di salvezza.

La particolarità del gioco è una pallina dorata che appare casualmente durante la partita. Quando ciò avviene tutti i valori, come abbiamo già detto, vengono triplicati. Inoltre se si riesce a far rotolare la pallina dorata sopra la stella rollover in alto a destra prima che questa tocchi qualunque altro bersaglio si vince una pallina extra.

In termini di gioco, l'elemento essenziale di Gold Ball è la serie di lettere che sillabano le due parole che danno il nome al flipper. Purtroppo però, il bersaglio dorato centrale che accende le lettere indicate è situato in una



posizione infelice: infatti due volte su tre, se viene colpito nel centro, la pallina precipiterà perpendicolarmente in buca punendo così, invece di premiare, il giocatore che è riuscito nell'intento. Insomma, è un po' una situazione illogica e ci stupisce che sia sfuggita ai disegnatori del flipper.

Infine, la pallina dorata appare casualmente, invece che come diretta conseguenza dell'aver completato la scritta G-O-L-D-B-A-L-L. Anche qui, la situazione è assolutamente illogica: che senso ha completare la scritta se poi non appare subito, come diretta conseguenza, la pallina? Vuol dire incentivare il giocatore a fare una cosa e poi non premiarlo per averla fatta. Si premia la fortuna e non l'abilità.

Se si esclude il gruppo di bersagli centrali, rimangono ben pochi altri obiettivi sui quali concentrare i tiri: lo spinner, i bersagli 1-2-3 e il corridoio curvo laterale con la stella rollover (per altro difficile da centrare).



l'enciclopedia dei FLIPPERS

BONUS N° 16

Riprendiamo la pubblicazione del capitolo "Lo Zen del Flipper" - di cui nel numero scorso abbiamo pubblicato la prima parte - tratto dal libro Pinball Wizardry di Robert Polin e Michael Rain.

Il Nirvana, nel pensiero buddista Zen, è il culmine del ciclo vita-morte-rinascita del Samsara. Avviene quando una persona realizza pienamente la sua identità con la natura e l'universo, segnando così la fine dell'alternanza vita e morte. Una persona nello stato di Nirvana è in pace con se stesso e con il mondo perché sa che lui e il mondo sono una cosa sola. Non esistono più i concetti di "sé stesso" e "gli altri", di soggetto e oggetto, ma c'è un senso di unità che è il risultato dell'inevitabile armonia tra le entità che sono parte dello stesso organismo. Allo stesso modo, il Nirvana del flipper segna la fine della costante morte e rinascita della pallina. Ciò viene sostituito da un continuo giocare, senza confini tra vita o morte, e senza le preoccupazioni che l'accompagnano. Uno non si domanda più "Sarà l'ultima pallina?". Sa che è l'ultima pallina, ma sa che durerà per sempre. La pace interiore che accompagna tale stato di esistenza è infinita, dato che rappresenta il raggiungimento della perfezione.

Come mortali, naturalmente, non potremo mai raggiungere la perfezione del Nirvana del flipper. Ma possiamo sempre cercare di raggiungerla, e le più grosse soddisfazioni spirituali del gioco possono essere percepite in quei momenti nei quali ci sembra di averla a portata di mano. Sono questi i momenti quando stiamo giocando al meglio, spingendo le nostre menti e la macchina ai limiti e compiendo imprese di tale abilità che non avremmo mai pensato possibili.

I "maghi" che raggiungono questi vertiginosi livelli di prestazione sperimentano le stesse emozioni che sono state descritte dai maestri Zen nei secoli. Provano un senso di calma e benessere che abbraccia ogni cosa. Perdonano qualunque ansia sulle loro capacità o sul risultato del gioco. Le loro azioni sembrano nascere istintivamente, senza pensarci coscientemente, ed ogni manovra viene eseguita automaticamente e con devastante precisione.

Intrecciata con questo inconscio flusso di mosse effettive è la sensazione, descritta comunemente, di unificazione con la macchina. Il "mago" non sente di giocare con una macchina, bensì sente che la macchina è una parte naturale del suo corpo e della sua anima e che, reciprocamente, egli è anche una parte della macchina. È come se i flipper potessero reagire direttamente al pensiero del giocatore e il giocatore, a sua volta, potesse "sentire" la pressione della pallina contro i flipper. I flipperisti in piena azione spesso cancellano dalla loro mente tutte le percezioni esterne all'entità giocatore-macchina della quale fanno parte. Tale stato di sospensione della realtà è ricorrente nell'universo psichico vissuto dal serio appassionato del flipper. Nasce come risultato dell'intensa concentrazione che il gioco richiede ed è certamente un fattore primario nel mesmerismo che esercita sugli abitué. Insieme alla promessa di intensa soddisfazione spirituale, il flipper offre anche una sfida intellettuale a cui è difficile resistere. C'è, innanzitutto, lo spettacolo di una pallina di metallo che si muove all'impazzata su un piano inclinato in un modo che appare a prima vista completamente imprevedibile. Poi, vi viene offerta la possibilità di domare i selvaggi movimenti della pallina con nient'altro che un paio di flipper. Infine, venite sfidati non solo a prevenire che la lucente pallina sfugga il vostro remoto controllo, ma a incanalare la sua energia su sentieri costruttivi per raggiungere un obiettivo apparentemente elusivo. In altre parole, dovete imparare a prevedere ciò che sembra totalmente casuale ed a usare quella conoscenza per esercitare il vostro controllo sulla fisica di quell'universo in miniatura. Questo sembra essere un lavoro per uno stratega sportivo-scientifico-militare, ed in realtà uno deve generalmente possedere qualità di tutti e tre per succedere al gioco. Probabilmente la più affascinante sfida intellettuale del flipper è la sfida a creare. Per giocare flipper di alto livello, dovete creare una strategia globale per ciascun nuovo gioco, nonché dei dettagli tattici su come implementare il vostro piano di gioco. A volte devono essere inventate nuove combinazioni di vecchi tiri, e occasionalmente dovrete fare ricorso a manovre completamente nuove resesi necessarie da alcuni aspetti della macchina. La necessità aguzza l'ingegno nel flipper come in qualunque altro campo dell'attività umana. Sia che siate attratto dal flipper dalle sue soddisfazioni psichiche, che dagli stimoli cerebrali che da una combinazione dei due, siamo certi che la vostra mente gioverà di questa esperienza. Mentre cercate di raggiungere l'unicità con la macchina che segna il vostro ingresso tra coloro che hanno sperimentato il Nirvana, avanzerete verso l'elusivo obiettivo della perfezione. È questo avanzamento che rende il gioco divertente.



Libri firmati JACKSON

nuovidea



Alan Miller
PROGRAMMI SCIENTIFICI IN PASCAL
Un'opera base per chi desidera costruirsi una "libreria" di programmi in grado di risolvere i più frequenti problemi scientifici e ingegneristici. 372 pagine L. 25.000
Codice 554P

Franco Filippazzi
Giulio Occhini
VOI E L'INFORMATICA
L'opera che il manager moderno non può ignorare. In 100 tavole: gli strumenti dell'Informatica, l'Informatica e l'Azienda, realtà e prospettive tecnologiche... 116 pagine L. 15.000
Codice 526A

Roland Dubois
CAPIRE I MICROPROCESSORI
Un fantastico viaggio alla scoperta del "cervello" elettronico: la funzione del microprocessore, delle memorie ROM e RAM, delle interfacce... 126 pagine L. 10.000
Codice 342A

TRASMISSIONE DATI



Giuseppe Saccardi
TRASMISSIONE DATI
Dispositivi standard e protocolli
Il calcolatore e le sue infinite applicazioni nel campo delle comunicazioni applicate a tutti i settori in cui si articola la società moderna. Un libro che traduce in tecnologia la profezia orwelliana di "1984" 308 pagine L. 23.000
Codice 528P

F. Franceschini
F. Paterlini
Voi e il vostro Commodore 64
Uno strumento fondamentale per la comprensione e programmazione del Commodore 64. Con consigli, programmi testati, glossario e utili accenni di BASIC. 256 pagine L. 22.000
Codice 347 B

La Biblioteca che fa testo

In busta chiusa, e senza impegno, inviate questo coupon a:
Gruppo Editoriale Jackson - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

☐ Desidero ricevere gratuitamente il Catalogo Generale della Biblioteca Jackson e informazioni sulle 10 Riviste specialistiche da voi pubblicate.
(allego L. 1.000 in francobolli per contributo spese di spedizione)

☐ Desidero ricevere contrassegno il/i volume/i

(pagherò al ricevimento L.
più L. 2.000 per contributo spese di spedizione)

Nome Cognome

Via

CAP Città

GP50A E GP50S

le piccole stampanti per tutti i computer

SEIKOSHA



Piccole e compatte dalle prestazioni grandi e generose, le GP50A e GP50S sono realizzate con standard professionali a misura di Personal e Home computer e si impongono quale soluzione ottimale per gli usi hobbystici più di-

sparati a costi incredibilmente sorprendenti.

Particolare attenzione merita la GP50S, stampante direttamente interfacciata verso i computer Sinclair ZX81 e Spectrum.

Caratteristiche:

- Stampante ad impatto a matrice di punti da 46 colonne (32 colonne versione GP50S)
- Matrice di stampa 5x8 (7x7 versione GP50S)
- Percorso di stampa monodirezionale (da sinistra a destra)
- Capacità grafiche con indirizzamento del singolo dot
- Possibilità di ripetizione automatica di un carattere grafico
- Velocità 40 caratteri/secondo (35 caratteri/secondo versione GP50S)

- Caratterizzazione: 12 cpi e relativo espanso
- Interfacce: parallela centronics (interfaccia Sinclair versione GP50S)
- Alimentazione carta a frizione (largh. carta fino a 5")
- Stampa 1 originale e 1 copia
- Set di 96 caratteri ASCII
- Consumo 11W (standby) o 17W (stampa)
- Livello di rumore inferiore a 60 dB
- Durata di vita testa: 30 milioni di caratteri
- Peso 1,5 KG
- Dimensioni: 215 (prof.) x 250 (largh.) x 85 (alt.) mm.
- Nastro nero (standard); optional: rosso, arancio, verde, blu, viola e marrone.

VIDEO CAM PIONI

di Francesco M. Carlà

Alice Ghellini anni 19 Bologna

Alice Ghellini, avanti le donne viddio, è la videocampionessa che vi faccio conoscere per prima. Una bella ragazza bruna, alta e simpatica e soprattutto il joystick sinistro di Dio!

C'incontriamo in una delle più famose "arcade" di Bologna: la sala giochi STOP: mi ha parlato di lei una ragazza e sono impaziente di vedere se è davvero così brava. All'inizio vedo solo i suoi capelli, perché la faccia è in "full immersion" nel suo video preferito: ZAXXON.

Parla con disinvoltura e competenza

e continua a giocare come se niente fosse: è chiaro che di Zaxxon sa tutto. L'aereo tipo shuttle che si alza e si abbassa e sorvola silenzioso, in un ronzio da vento lunare, un deserto costellato d'insidie, non ha nessun risvolto segreto per lei. "Una volta - mi racconta - ho fatto un milione e mezzo, ma credo che se avessi tempo e voglia potrei fare di più!"

Continuo ad ammirarla giocare anche se non sono certo lusingato di non costituire la minima attrazione per lei; ma già, Zaxxon assorbe tutta la sua concentrazione e certo non finirà tanto presto. "Come ti trovi a giocare con la mano sinistra?" azzardo. "Non peggio che a scrivere o a giocare a tennis" risponde.

E allora finalmente il ghiaccio si rompe e comincia a raccontarmi dei

suoi primi videogames. Era molto brava a Venture, un giochino simpatico che "andava di moda" un po' di tempo fa, e poi giocava molto, anche se non era bravissima, a Q+bert. Di PAC-MAN non gliene è mai importato niente. Ma è giusto, io non credo che siano mai stati molti gli appassionati in Italia.

E poi nella vita fa anche altre cose: va a ballare, guarda molto la tivù e adora posare per la macchina fotografica, anche per la mia.

Ma la nostra videocampionessa non è tutta qua: s'infervora molto a raccontarmi i trucchi di Zaxxon: mi spiega che l'aereo va guidato con calma e non bisogna mai cambiare direzione troppo alla svelta. Poi vuole assolutamente parlare anche di Galaga. Mi chiede se anch'io ci gioco e io, vanitoso, spiattello tutta la mia competenza sul videogame della NAMCO. "Lo sai", mi dice "che Galaga è uno dei videogames più impegnativi, proprio dal punto di vista fisico che ci siano in giro? Io lo uso al posto dell'aerobica, davvero, mi serve a stare in forma".

Alice è anche un tipo saggio: mi racconta che studia lingue orientali all'università: il Giappone l'attira molto e crede che potrebbe viverci, anche a lungo forse. È sicura di potersi trovare a suo agio in un paese che immagina pieno di videoregistratori e di giochi elettronici.

Gli altri videogames che fanno parte del suo giro sono Sinistar e Joust: due Williams, come sapete. E allora le dico che secondo me ogni casa ha il suo segno ed è impossibile confondere un Atari con un Williams o con un Namco. Lei mi dà ragione e mi racconta che quando c'era ancora in giro Defender usava il pianoforte e la macchina da scrivere, insieme, per allenarsi a governare bene i tasti. Non che fosse servito a nulla: Defender non si era mai piegato alla sua volontà.

S'informa se la foto esce sul numero di maggio o di giugno, poi non ti dà nemmeno il tempo di risponderle e dice che tanto VIDEOGIOCHI lo compra sempre.

Intanto muove con calma il joystick



e Zaxxon, animato dalle sue mani, è sposta sullo schermo. Alla fine le chiedo se il suo ragazzo gioca a videogames e lei, un po' rude, dice che i suoi amori nascono e muoiono davanti al video. Ma è un bluff, ne sono certo.

Per salutarla le spingo via la mano dalla leva: non se la prende, ricambia il saluto e torna a giocare.

Germano Bonaveri anni 16 Bologna

Germano è un ragazzo moderno e spigliato. Alto, un viso asciutto da atleta. Gli occhiali lo rendono più simpatico, ma lo è anche senza. Il suo videogame preferito è NIBBLER, ma mi dice, abbassando improvvisamente la voce, "in realtà continuo a giocarlo solo perché così risparmio". E risparmia davvero. Il suo record è 99 milioni, ma solo per un timore, e gli dico di stare tranquillo, la paura che a cento milioni lo screen si azzeri. Lo schermo non si azzerà, forse capita a novecentonovantanovemilioni, ma non lo so. Germano mi racconta che ha mandato la foto dello schermo con il suo top a Videogiochi e vorrebbe sapere

che fine ha fatto. Io che non lo so glisso e riesco a cambiare discorso. Ci tiene a fare capire di non essere un monomaniaco: "I videogames mi piacciono ma c'è tutto il resto del mondo che mi interessa. Soprattutto mi piace pescare. La trota non è come il gioco elettronico, ma in fondo ci somiglia: a guardare bene fa sempre le stesse cose e puoi impararle a memoria".

Nibbler, il serpentello guizzante che sta schizzando sullo schermo lo impegna pochissimo: lui parla tranquillamente con me e lo guida disinvolto e sicuro. Non ci sono difficoltà che non conosca, anche se ogni tanto qualche errore è inevitabile e capita pure a lui.

Prima di cominciare con Nibbler, gli piacevano altri videogames solo che di solito non raggiungeva grandi punteggi. Invece questo sembra fatto per lui: grande colpo d'occhio, velocità nel decidere, razionalità. Si alterna al joystick con un suo amico: anche lui è piuttosto bravo, ma il confronto è impietoso: sembrano di due pianeti diversi. Germano è un tipo da tenere d'occhio, potrebbe di sicuro rappresentare l'Italia per il suo video: purtroppo non mi viene in mente di chiederglielo.

È anche un ragazzo piuttosto schivo: gli piace enfatizzare il gioco elettronico, non gli cerca significati che non ha. Confessa, con un briciolo di

pudore di troppo, di venirci di rado in sala giochi. Ma il callo tra il pollice e l'indice confessa una grande attitudine al joystick. Gli chiedo se ha un computer e naturalmente ce l'ha, ma purtroppo è un TI 99/A della Texas e tutti voi sapete che non è più in commercio. Ma lui non ne sembra troppo preoccupato: tanto un po' di soft lo ha già, eppoi può sempre comparsene uno nuovo.

"Con le donne - dice - il videogame è un modo per 'intortare', un sistema per beccarne qualcuna. Infatti tutti lo conoscono in giro e anche le ragazze lo vedono con un occhio di riguardo: in fondo è un videocampione. Ma Germano mi sembra davvero un ragazzo simpatico: ogni tanto fa due giri a Roller Aces, un video della Williams che certo conoscete, anche se lo trova un po' noioso alla fin fine. Ci tiene molto anche ai suoi studi e si vede che ha le idee chiare: "Il videogame è un divertimento, può essere anche un lavoro per quelli che lo disegnano, e chissamai, un giorno anche per i videocampioni, ma lo studio è più rassicurante, eppoi Nibbler fra un po' mi stuferà del tutto e dovrò cercarmi un video nuovo e mica è sicuro che lo troverò. A volte non si riesce più a giocare agli stessi livelli, ma non è un problema".

Giusto, videocampione, non è un problema.



G

I

O

C

O

UN GIOCO DI PRONTEZZA PER SPECTRUM

Da Gualtiero (Milano) ci è arrivato un programma molto semplice: l'idea è buona, la realizzazione un po' troppo spartana, anche se i dodici anni di Gualtiero giustificano ampiamente questa caratteristica.

Il gioco consiste nel riconoscere un numero che appare per un tempo brevissimo sullo schermo. In figura 1 ecco il listato originale. Noi suggeriamo qualche modifica per rendere il tutto più attraente.

Nella figura 2 c'è il listato del programma di Gualtiero vestito... a festa: vediamo un po' insieme le modifiche.

LINEA 4: lo Spectrum è a colori e consente tante particolarità di impaginazione, come il lampeggio, la brillantezza e così via: con buon gusto e senza esagerare, però usatele!

LINEA 10: Quando componete una frase per il vostro computer, tenete presente che a leggerla saranno degli esseri umani: scrivetela in buon italiano, e state attenti a far "tornare" bene gli a-capo.

LINEA 20: Non decidete mai voi quanto tempo occorre al lettore per leggere i vostri messaggi sul video: può darsi che il tempo che voi avete previsto sia troppo breve o troppo lungo. In questo caso sullo Spectrum esiste l'istruzione PAUSE 0 che mantiene lo stato di attesa finché

l'utente preme un qualsiasi tasto: usatela, accompagnandola con un messaggio che spieghi all'utente che cosa deve fare se vuole continuare. Questo tipo di frase (messaggio temporaneo) è meglio farlo stampare fuori dal riquadro normale: per far ciò si scrive PRINT # 0.

LINEE 25 e 26: abbiamo preparato uno schermo attraente e colorato: notare come il contatore J sia usato in vari modi e con diversi scopi. Andate a vedere il risultato e provate a fare delle modifiche.

LINEA 30: Innanzitutto non c'è bisogno di scrivere una "stringa" di 4 righe (un sacco di bytes) per formare quel riquadro: basta usare tanto AT.

Però noi abbiamo anche fatto in modo che nel formarsi,

```

1 CLS : PAPER 7: BORDER 1: PR
INT AT 10,10;"GRAN SIMONZ"; AT 2
1,2;"by GUALTIERO"; PRINT AT 1,2
;"Ferma il nastro";
2 GO SUB 9990
3 CLS
4 PRINT "BUON GIOCO !!!!!!!!!!"
!!!!!!!!!!!!!!
10 PRINT "Schiacciate i tasti
corrispon- denti a quelli che v
edrai sul tuo monitor."
20 PAUSE 200: CLS
30 PRINT AT 10,15;"

```

```

35 LET s=2+INT (RND*8)
40 PRINT AT 12,5,15.5;s
45 PAUSE 9: CLS
50 INPUT "che numeri sono comp
arsi";a
60 IF a=s THEN PRINT "HAI VINT
O: rirova": GO TO 4
70 IF a<>s THEN PRINT "HAI PER
SO crash": GO SUB 9990
8899 GO TO 4
9990 FOR a=1 TO 4
9991 BEEP .5,2: BEEP .5,7
9992 NEXT a: RETURN

```

```

1 CLS : PAPER 7: BORDER 1: PR
INT AT 10,10; PAPER 6;"GRAN SIMO
N Z"; AT 21,2;"by GUALTIERO"; PR
INT AT 1,2;"Ferma il nastro";
2 GO SUB 9990
3 CLS
4 PRINT AT 1,0; PAPER 6; FLAS
H 1;"!!!!!!!! BUON GIOCO !!"
!!!!!!!!!!
10 PRINT "Premi il tasto co
rrispondente al carattere che ved
i sul monitor."; PAPER 6;"Ma
devi essere velocissimo, per-ch
e hai solo una frazione di seco
ndo per riconoscere il carattere
: auguri e buon divertimento!"
20 PRINT #0; AT 1,0; FLASH 1; P
APER 1; INK 7;"PREMI UN TASTO
PER GIOCARRE "; PAUSE 0: CLS
25 BORDER 0: LET y=-1: FOR J=1
TO 6: PRINT AT y+J,0; PAPER J;"
"; NEXT J
26 LET y=14: FOR J=7 TO 2 STEP
-1: PRINT AT y+J,0; PAPER 8-J;"
"; NEXT J
30 FOR J=1 TO 7: PRINT BRIGHT
1; PAPER J; INK 8-J; AT 8,14;"
"; AT 9,14;""; AT 10,14;"
"; AT 11,14;""; AT 12,14;"
"; BEEP .02,J*5: NEXT J
35 LET s=2+INT (RND*8)
40 PRINT AT 10,16;s
45 PAUSE 9: PRINT AT 10,16; FL
ASH 1;"?";
50 PRINT #0; FLASH 1; PAPER 6;
INK 0; AT 1,5;"che numero e' com
parso?";
55 LET i$=INKEY$: IF i$<"1" OR
i$>"9" THEN GO TO 55
56 LET a=VAL i$
60 IF a=s THEN FOR k=1 TO 10:
FOR J=2 TO 6: PRINT FLASH 1; PAP
ER 7-J; INK 9; AT 10,4;"BRAVISSIM
O CE L'HAI FATTA": BEEP .005,J+k
+10: BORDER J: NEXT J: NEXT k: G
O TO 20
70 IF a<>s THEN PRINT FLASH 1;
AT 10,1;"Sob short HAI PERSO cra
sh sigh": GO SUB 9990: GO TO 20
9990 FOR a=1 TO 4
9991 BEEP .5,2: BEEP .5,7
9992 NEXT a: RETURN

```


quel riquadro assuma tanti colori (in particolare inizierà dal giallo e finirà sul blu). Questa animazione sottolinea meglio il fatto che il gioco è iniziato, così come il BEEP che abbiamo legato alla FOR...NEXT.

LINEA 40: I numeri decimali non sono servibili nel determinare un PRINT AT: inoltre abbiamo dato dei nuovi valori a tutte le coordinate, in modo che il numeretto da indovinare appaia esattamente in centro al riquadro (per questo abbiamo anche dovuto allargare in riquadro).

Curate sempre questi dettagli, perché sono quelli che danno l'impressione di un programma ben fatto.

LINEA 50: Un'istruzione INPUT impone all'utente di battere anche return oltre alla risposta: soprattutto nel caso di un gioco ciò toglie ritmo. Quando la risposta necessita di un solo tasto (come nel nostro caso, poiché la risposta può solo essere un numero da 2 a 9), è possibile usare l'istruzione INKEY\$. Le linee 50 e 55 mostrano tutti i provvedimenti necessari per impiegare correttamente questa istruzione: notate che se l'utente, ossia il giocatore, dovesse per sbaglio battere un altro tasto (per esempio "H") il computer tornerebbe ad attendere un'altra battitura.

LINEA 60: Anche qui: più spettacolo! Il giocatore ha azzeccato il numero, no? E allora festeggiamolo con una bella sparata di colori, con una frase più entusiastica e con una gragnuola di bip bip. Notate che qui il colore è stato usato sul bordo, il che dà una sensazione di... terremoto.

LINEA 70: Frase giustamente luttuosa: l'abbiamo voluta centrare sul video e usare il lampeggio per renderla dinamica.

Notare che il rinvio non è alla linea 4, poiché questo andrebbe a ripetere, inutilmente, le istruzioni, togliendo ritmo al gioco.

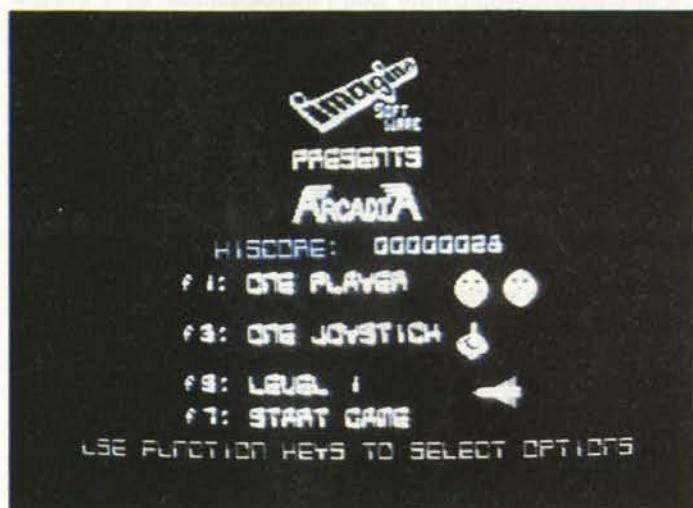


ARCADIA

COMPUTER CBM 64
SUPPORTO CASSETTA
CONFIGURAZIONE BASE
CASA PRODUT **IMAGINE**
DISTRIBUTORE **IMAGINE**
PREZZO L. 16.000

Arcadia 64 appartiene alla categoria dei giochi spaziali in cui la vostra astronave deve respingere l'attacco delle armate nemiche.

Vi trovate, infatti, al comando della nave stellare a pro-



pulsione ionica Arcadia, armata di potenti cannoni dirompenti al plasma.

La vostra missione è di resistere agli attacchi di ogni ondata dei feroci Atariani per 99 secondi, ma attenzione, se distruggete l'intera flotta prima dello scadere del tempo un'altra uguale prenderà il suo posto.

Se riuscite a sopravvivere una nuova e più micidiale ondata di astronavi è pronta a riprendere l'attacco.

COMANDI E VARIAZIONI

Dopo aver caricato il programma, premendo 'F7', appare sullo schermo, oltre al punteggio più alto finora raggiunto, l'elenco delle varianti selezionabili.

Potete così scegliere se giocare da soli o in due e se usare la tastiera o i joystick.

Potete inoltre scegliere da quale quadro, tra i primi 6, inizierete il combattimento.

Usando il joystick controllate gli spostamenti laterali, il fuoco (due colpi alla volta) e l'accensione dei motori.

Accendendo i motori la vostra astronave si porta verso l'alto dello schermo, mentre, spegnendoli, essa ricade lentamente verso il basso.

Se selezionate la tastiera potete usare per spostarvi lateralmente ogni coppia di tasti della prima fila in basso (ad esempio SHIFT e Z oppure X e C e così via), per azionare i motori qualunque tasto della seconda fila e per far fuoco un tasto della terza fila.

Una curiosità: potete rallentare o addirittura fermare il gioco premendo i tasti della fila più in alto.

SCENARIO

La battaglia si svolge chiaramente nello spazio interstellare. Premendo 'F7' è possibile iniziare il gioco; una scritta vi annuncia a quale livello siete arrivati.

Sulla parte superiore dello schermo sono visualizzati i punteggi, le astronavi che restano ad ogni giocatore (ne avete inizialmente 5) ed il tempo che manca al termine dell'attacco. Ogni ondata è formata da astronavi di forma

differenti che sganciano micidiali bombe contro di voi. Tra le curiosissime forme delle astronavi nemiche abbiamo: missili, uccelli, ruote, marziani, palloni, api, teschi, volti umani (16° quadro).

Cosa si nasconde al di sopra del sedicesimo quadro lo scoprirete quando avrete raggiunto una perfetta conoscenza del gioco.

PUNTEGGIO

Per ogni astronave colpita ricevete un punteggio pari al livello a cui state giocando.

Non si vincono astronavi durante il gioco.

Scopo del gioco è di totalizzare il massimo punteggio.

Attenzione! Non è facile superare i 2000 punti.

Quando ci riuscirete sarete dei degni comandanti della vostra astronave Arcadia.

STRATEGIA

Dal momento che in ogni quadro le astronavi nemiche usano differenti strategie d'attacco sarebbe troppo lungo elencare le diverse tattiche da usare.

Qualche consiglio importante:

1) Fate attenzione a non rimanere incastrati negli angoli. In certi quadri lo schermo non ha confini e le astronavi nemiche che escono dallo schermo di lato o dall'alto, rientrano dal lato opposto o dal basso.

Cercate quindi di restare al centro dello schermo.

2) Apritevi un varco tra i nemici che scendono verso di voi, portatevi in alto per colpirli nuovamente quando rientrano dall'alto.

3) Fate attenzione al tempo.

Quando manca qualche secondo allo scadere del tempo le astronavi nemiche rimaste in gioco precipitano verso di voi.

Cercate quindi di non trovarvi sotto di esse e formate un ombrello difensivo con i vostri cannoni.

4) Distruggete l'intera flotta nemica lasciando una sola astronave. Cercate poi di schivare i suoi colpi fino allo scadere del tempo.



CONCLUSIONI

Arcadia 64 è un gioco d'azione abbastanza impegnativo che richiede una certa abilità nel controllo della vostra astronave e una buona dose di riflessi e precisione.

Più che buoni sono gli effetti sonori e la grafica, ma ciò che rende attraente e giocabile questo videogame è l'originalità delle sagome e dei loro movimenti.

Ad ogni quadro vi troverete di fronte a nuove e curiose forme di astronavi e a differenti strategie d'attacco.

Difficilmente smetterete di giocare prima di aver scoperto cosa si nasconde nel successivo quadro.

Un solo piccolo inconveniente: occorre pazientare quasi 20 minuti per caricare il programma dalla cassetta.

A.C.



ZZOOM

COMPUTER SPECTRUM
SUPPORTO CASSETTA
CONFIGURAZIONE 48K
CASA PRODUTTRICE
DISTRIBUTORE IMAGINE
PREZZO L. 16.000

Siete il pilota di un aereo super sofisticato che possiede come computer di bordo addirittura uno ZX Spectrum.

La vostra missione è di impedire ai vostri nemici di attuare la loro politica di distruzione. La vostra sarà una lotta senza frontiere; nei pressi dell'aeroporto, sul deserto, sull'oceano.

L'indicatore di condizione (a destra in alto) inizierà a segnalare la condizione verde, che vi consiglia di stare all'erta. Successivamente segnerà la condizione gialla, che indica che i nemici stanno per attaccare. Alla fine lampeggerà il segnalatore della condizione rossa che vi dice che i nemici vi stanno attaccando.

Il primo attacco verrà sferrato dal cielo.

Avete a disposizione un sofisticato radar (che si trova a destra in basso) che vi segnala solamente la posizione dei nemici.

Tra le nuvole che scorrono sullo schermo vedrete finalmente sbucare gli aerei nemici. Questi possono essere di due tipi.

Bombardieri: che sganciano le loro bombe sui profughi che dovete difendere.

R.P.V.: che hanno il brutto vizio di tentare la collisione con voi.

Quando il computer di bordo localizza un R.P.V. o un "EXOTRON" ve lo segnala scrivendolo sotto l'indicatore di condizione.

L'EXOTRON è un tipo di bomba che viene lanciata dai nemici.

Dovete cercare di distruggere sia gli R.P.V. che le EXOTRON.

Entrambi, infatti, riducono la potenza del vostro scudo protettivo (indicata dal triangolo multicolore posto sotto la scritta SHIELD) e quando esso svanisce, se sarete colpiti ancora una volta, precipiterete.

Superata la prima ondata di attacchi, la condizione passerà da rossa a gialla e da gialla a verde. Poi si innesterà il pilota automatico. Ora potete riposare per qualche attimo mentre il computer calcola i punteggi e il numero dei profughi salvati.

Il secondo attacco si svolgerà allo stesso modo anche se i nemici saranno più accaniti.

Se resisterete al secondo attacco, una volta innestato il pilota automatico, l'aereo si sposterà su un altro campo di battaglia.

La guerra si svolgerà sul deserto.

Questa volta, quando sarete nella condizione rossa, l'attacco verrà sferrato da carri armati che distruggono tutto ciò che incontrano.

Fate attenzione! Anche i carri armati possono sparare le famigerate bombe EXOTRON. Contro questi carri, avete a disposizione dei missili terra-aria. Per localizzare la posizione dei carri, potete sempre usare il radar.

Anche il quarto attacco si svolgerà allo stesso modo.

Se passerete anche il quarto attacco, l'aereo si porterà su un nuovo campo di battaglia: l'Oceano.

Come al solito dovete salvare gli uomini che, questa volta, non camminano ma navigano sulle loro barche.

I nemici sono invece su potenti sommergibili che emergono ogni tanto per sparare l'EXOTRON. Voi potete colpirli con i missili aria-acqua.

Anche questa volta il campo di battaglia sarà lo stesso sia per il quinto che per il sesto attacco.

Se passerete il sesto attacco, sarete già a buon punto.

Da ora in avanti gli attacchi saranno simili ai precedenti ma gli elementi si mischieranno rendendo le cose ancora più difficili.

Il settimo e l'ottavo attacco saranno svolti nel deserto ma non contro i carri; contro gli aerei. (Avete però a disposizione anche i missili).

Il nono e il decimo saranno come i primi due mentre l'undicesimo e il dodicesimo saranno svolti nel deserto ma contro carri armati e aerei.

Il tredicesimo e il quattordicesimo si svolgeranno sull'Oceano ma, oltre ai sommergibili, compariranno delle porta-aerei inaffondabili dalle quali decolleranno gli aerei.

Veniamo ora ai punteggi.

Per ogni nemico distrutto avete 100 punti. Per ogni superstita abbattuto, avrete invece 100 punti in meno.

In più viene calcolato un "Bonus". Quando all'inizio dell'attacco il contatore segnerà un Bonus di 1200, vi sarà data un'altra astronave. Ciò è segnalato da un suono e accadrà intorno all'ottavo attacco.

Se farete un buon punteggio, finito il gioco, vi sarà richiesto il vostro nome per inserirlo nella lista dello

squadroni di attacco.

Qualche consiglio.

Per avere un'idea della vostra posizione nello spazio, tenete d'occhio l'orizzonte artificiale (rappresentato dalle due barre che si vedono vicino al radar). Se la barra orizzontale del dispositivo lampeggia, significa che non dovete raggiungere una quota più bassa o precipiterete. Quando gli aerei sono troppo lontani non vengono raggiunti dai vostri colpi. In questo caso seguiteli tenendo la mira leggermente più bassa rispetto alla loro posizione e, quando si avvicineranno, potrete colpirli con maggiore facilità.

Quando potete, usate sia i mitra che i missili.

Passiamo ai comandi.

Per girare a destra usate uno dei seguenti tasti:

Cps Shift, X, V, N, Symbol Shift.

Per girare a sinistra usate uno dei tasti: Z, C, B, M, Space.

Per abbassare la quota usate: A, D, G, J, L.

Per alzarla usate: Q, E, T, U, O.

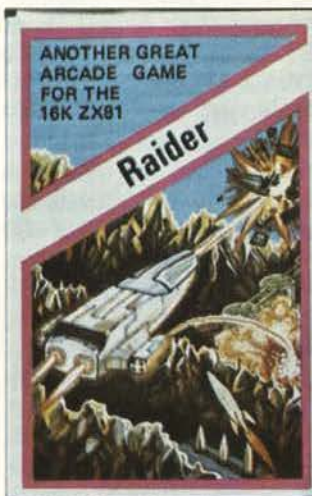
Per usare i mitra usate: W, R, Y, I, P.

Per usare i missili usate: S, F, H, K, Enter.

Il gioco può essere momentaneamente fermato, premendo un qualunque numero. Il gioco ripartirà quando sarà premuto un altro tasto.

In bocca al lupo per le prossime missioni!!

M.R.



RAIDER

COMPUTER ZX 81
SUPPORTO CASSETTA
CONFIGURAZIONE 16 K
CASA PRODUT ARCTIC
DISTRIBUZIONE REBIT
PREZZO L. 24.000

Quando è arrivata in redazione questa nuova cassetta per lo ZX 81 abbiamo subito cercato di capire che razza di gioco si nascondesse dietro ad un titolo anonimo come RAIDER.

Ebbene, una sola occhiata alle istruzioni è bastata per formulare una diagnosi precisa ed infallibile: due tasti per andare su e giù, due per muoversi avanti ed indietro, uno per sparare ed un altro per sganciare bombe.

Aggiungete poi l'inequivocabile sfondo spaziale della copertina e capirete che la risposta non poteva essere diversa: SCRAMBLE, e così è stato.

IL GIOCO

Raider, l'abbiamo appena detto, è la trascrizione per il

G

I

O

C

O

r

piccolo Sinclair dell'arcinoto gioco da bar Scramble, che ha bruciato la sua esistenza qualche anno fa con un folgorante ma brevissimo successo proprio nel momento in cui i videogiochi stavano faticosamente compiendo il laboriosissimo salto di qualità per passare dalla seconda alla terza generazione di prodotti.

Questa versione non può che meravigliare sia per l'accuratezza con cui è stata realizzata dal punto di vista grafico sia per la fedeltà con cui è stato riprodotto il meccanismo di gioco, in tutto e per tutto simile a quello originale sin nei minimi dettagli.

La storia di Scramble è simile a quella di molti altri giochi ed è basata sulla tenace e disperata lotta di una agguerritissima navetta spaziale che cerca di penetrare nel suolo di un fantomatico nemico per carpirne i segreti più reconditi, avanzando il più possibile attraverso una moltitudine di livelli progressivamente più insidiosi e tenacemente difesi.

Le fasi della missione sono molteplici e le capacità richieste al pilota del mezzo offensivo decisamente superiori alla media. Non solo infatti la pedissequa abilità di sparare e colpire con scelta di tempo pressoché perfetta, ma anche quella di manovrare l'astronave con rara destrezza per districarsi dalla selva di proiettili indirizzati alla sua volta e per guidarla senza incertezze nei meandri di stretti e pericolosi labirinti di ogni foggia e dimensione.

Lo schermo di *Raider*, proprio come quello del gioco da bar, riproduce una visione laterale e scorrevole del tormentato paesaggio di chissà quale pianeta disseminato per ogni dove da ogni sorta di difesa.

La vostra astronave avanza costantemente da sinistra a destra e può sfruttare per il suo movimento, mediante l'uso sapiente dei comandi a disposizione, gran parte della porzione di schermo che appare sul video.

Due tasti servono per muoverla verso l'alto e verso il basso (*W* e *X*), altri due la fanno andare rispettivamente a sinistra e a destra (*A* e *D*) e gli ultimi infine le consentono di sparare innanzi a sé e di sganciare le bombe, anche simultaneamente (*J* e *H*).

Sin dall'inizio è subito una dura battaglia per il superamento del primo livello. L'astronave deve approssimarsi

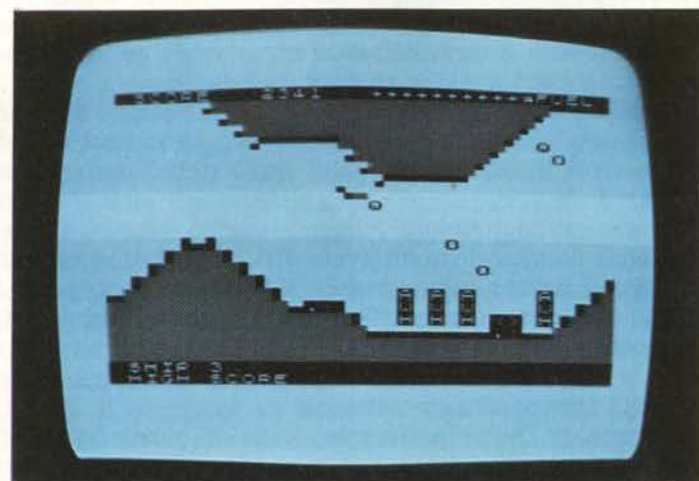
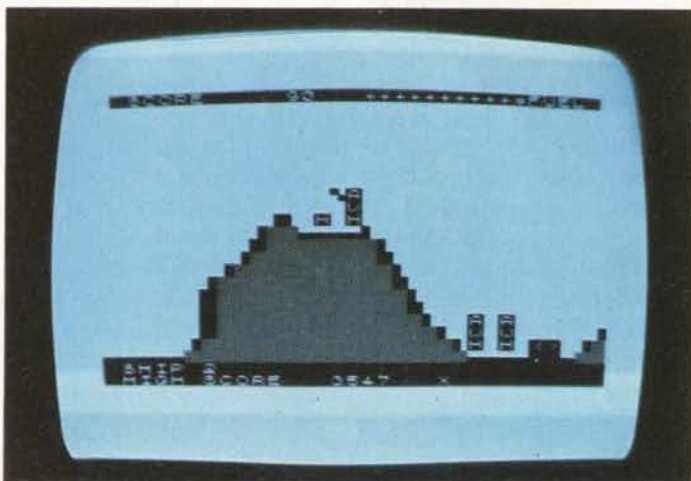
all'ingresso delle grotte di entrata della fortezza nemica ma per riuscirci è necessario prima sorvolare il territorio di confine, già di per sé di difficile accesso per gli ampi dirupi ed i ripidi saliscendi che lo contraddistinguono. Come se non bastasse deve anche vedersela con i micidiali missili *AWH* che partono dalle postazioni nemiche e pure tenere costantemente sott'occhio il carburante, vero e proprio fattore critico per tutta la durata della missione.

Fortunatamente il propellente dei vostri avversari è buono almeno quanto il vostro ed un opportuno bombardamento ai loro depositi avrà l'effetto di ricaricarvi, sia pure parzialmente.

Giunti al secondo livello l'impegno dovrà essere totale perché vi troverete al cospetto di un frastagliato cunicolo di grotte percorso in lungo e in largo da bombe rimbaltanti contro le pareti ed esplosive contro il vostro mezzo. Successivamente ci ritroviamo ancora a... riveder le stelle. Il terzo passo della lunga opera di penetrazione ha infatti per teatro lo spazio aperto, questa volta percorso in senso opposto al vostro da uno sciame di asteroidi impazziti che ostruiscono pericolosamente le possibilità di manovra.

Superato anche questo scoglio si comincia a capire di essere vicini alla soluzione finale. Dopo uno stretto ed insidioso tracciato irto di serbatoi e di missili si giunge in prossimità di un difficile labirinto che si snoda tortuosamente su e giù per lo schermo obbligandovi a manovre di vera e propria precisione certosina per non incocciare contro una delle pareti. Manca poco, molto poco. Ora siete nel cuore della fortezza e non vi resta che bombardare, con perfetta scelta di tempo, l'obiettivo finale, che si nasconde certamente in uno sperduto anfratto di difficile accesso.

Se riuscirete a passare indenni attraverso tutte queste fasi, conservando almeno una delle tre vite che avete a disposizione all'inizio del gioco, potrete ritenervi fortunati e soprattutto abili. La Federazione ha bisogno di gente come voi: un breve attimo di respiro e poi via, per un'altra missione ancora più difficile e suicida. Chi conosce Scramble avrà certamente capito da questa descrizione che *Raider* è una sua trasposizione pressoché perfetta.



La grafica è veramente valida sotto tutti i punti di vista, se si eccettua forse un leggero movimento a "scatti" dello sfondo scorrevole. Ciò che impressiona di più è comunque la stretta aderenza alla meccanica del gioco originale, che nel piccolo ZX ha trovato una collocazione di livello ottimale.

Il movimento, come sempre, dà problemi di ambientamento, che peraltro si risolvono nello spazio di poche sessioni: giusto il tempo di prendere un po' di confidenza con i tasti.

A proposito di questi ultimi va doverosamente notato che la gestione del sistema di comando dell'astronave non può essere, per ovvi problemi fisici, attuata contemporaneamente su tutti e sei i tasti predisposti per il suo controllo. Di volta in volta dunque, a seconda della fase di gioco in partita, dovete scegliere, per il solo movimento, i due tasti che più si addicono alle caratteristiche del settore che state affrontando (l'altra mano sarà occupata a sparare), optando di volta in volta per agire sulla sola direttiva orizzontale oppure per quella verticale.

Nel primo settore ad esempio è consigliabile privilegiare lo spostamento in senso orizzontale ad altezza costante, mentre nelle grotte è invece indispensabile usufruire delle capacità di movimento verticali.

Tra i meandri del labirinto sarà opportuno lasciare i comandi di sparo per operare, con le due mani, su tutte quattro le possibili direzioni e ritornare a questi ultimi solo in caso di necessità.

Un ultimo consiglio, prima di concludere. Durante il viaggio ricordatevi di non trascurare mai i depositi di carburante, che sono disseminati per tutto il percorso e si riconoscono perché sono formati dai due segni "maggiore" e "minore" in campo inverso: dimenticarsi può significare far naufragare anche la missione guidata dalle dita più abili.

CONCLUSIONI

Bastano poche parole per giudicare questa cassetta, giacché per un bel gioco in genere non c'è bisogno di tessere lodi troppo sperticate, perché il successo che si merita sarà capace di procurarselo da solo.

Se potete provarla provatela, sennò fidatevi di noi e compratela ad occhi chiusi, è un consiglio da amici.

Ah, non dimenticate di dire che vi manda VIGI!

D.L.

CANNONBALL BLITZ

COMPUTER VIC 20
SUPPORTO CARTUCCIA
CONFIGURAZIONE BASE
CASA PRODUTTRICE UN-LINE
DISTRIBUTORE BITS'N' BYTES
PREZZO L. 49.000

Programma su cartuccia per VIC 20 abbastanza bello ed avvincente.

Questo programma è molto simile al cugino DONKEY

KONG dal quale differisce solamente per i trampolini che prendono il posto delle scale, presenti in quello che possiamo considerare l'originale. La grafica non è delle migliori, anche se son curati i particolari.

L'OBIETTIVO

L'obiettivo è quello di impadronirsi della bandiera francese, difesa strenuamente da un soldato che farà di tutto, usando le armi più subdole, per impedirvi di arrivare alla meta. Se con destrezza e prontezza di riflessi riuscirete a conquistare la bandiera, allora cambierete quadro. L'obiettivo sarà sempre il medesimo, ma diverso sarà il metodo per arrivarci.

Questa volta dovete soltanto togliere i supporti delle piattaforme sulle quali sta a guardia il nemico. Tolti tutti i supporti potrete conquistare nuovamente la bandiera e cambiare quadro. Quest'ultimo sarà alquanto diverso dai precedenti: avrete a disposizione degli ascensori che potrete però usare soltanto per passare da una piattaforma ad un'altra. Naturalmente ci sarà sempre il nemico che cercherà di uccidervi. Cambiato ancora quadro sarete alle prese con dei tapis-roulant che renderanno alquanto ardua la vostra scalata al vessillo.

LO SCHERMO

Lo schermo del primo quadro mostra una sezione laterale di alcune piattaforme orizzontali. Sopra queste piattaforme vi sono dei trampolini che voi userete per passare da una piattaforma all'altra. Sulla penultima piattaforma si trova il nemico di guardia. Sull'ultima, separata dalle sottostanti, la bandiera. In alto, a destra del teleschermo, c'è il 'bonus' che diminuisce man mano che il tempo passa e lo 'score'.

All'inizio del gioco apparirà, poco più in alto del centro, sulla destra del teleschermo, una piccola mongolfiera che poco dopo si sposterà. Alcuni secondi dopo apparirete voi alla base dello schermo.

Il secondo quadro è abbastanza simile al primo, ma le piattaforme sono unite da delle scale. Il terzo è completamente diverso. Vi troverete su una piccola piattaforma, con davanti a voi delle basi ascendenti e più avanti alcune discendenti. Vi sono inoltre altre piccole piattaforme e sulla cima il solito nemico a guardia della bandiera.

Il quarto quadro sarà molto simile al secondo, ma sulle piattaforme vi sono i 'tapis-roulant'.

Il joystick serve a far andare l'omino in tutte le direzioni. Il pulsante del fuoco serve invece a farlo saltare. Se si spinge la manopola del joystick su di un lato e si preme contemporaneamente il pulsante del fuoco, si avrà un balzo dell'omino nella direzione desiderata.

I NEMICI

Il soldato nemico cercherà di impedervi di raggiungere la bandiera facendovi rotolare addosso dei grossi barili di dinamite. L'unica possibilità, per evitare di essere colpiti, è di saltarli. Ogni volta che viene saltato un barile lo 'score' viene incrementato di 200 punti.

In due punti delle piattaforme sulle quali sarete, troverete dei martelli; saltando sotto ad essi avrete a disposizio-

ne quest'arma per 10 secondi durante i quali potrete distruggere i barili aumentando il punteggio. (Più avanti spiegherò in che modo si potrà utilizzare, a vostro vantaggio, la caduta dei barili).

Nel secondo quadro dovrete fare i conti con una grande quantità di cannoni; anch'essi potranno essere saltati e ciò aggiungerà duecento punti al punteggio. Questi cannoni hanno un'altra proprietà: quando meno ve lo aspettate, e del tutto casualmente, potranno sparare una palla di cannone che colpendovi vi ucciderà. L'unica 'chance' è data dal fatto che, a volte, sparando a casaccio, i cannoni si colpiscono tra di loro distruggendosi.

Tolto un supporto alle piattaforme, non potrete più passare camminando sul medesimo tratto perché cadreste nel vuoto. Per superare quei punti è necessario fare dei balzi in avanti. Anche in questo quadro avrete a disposizione due martelli coi quali potrete difendervi dai cannoni. Quando sarete sull'ultima piattaforma dovrete stare attenti a non avvicinarvi troppo al soldato perché cercherà di farvi cadere oltre il bordo. Nel terzo quadro, oltre alla difficoltà di dover saltare da una piattaforma all'altra ed evitare i cannoni, bisognerà fare attenzione a non soffermarsi troppo sugli 'ascensori' perché se sarete indecisi, arriverete troppo in alto (o in basso, se sull'altro ascensore) e il soffitto vi farà irrimediabilmente cadere, perdendo l'omino.

Più avanti ci sarà anche da evitare i barili di dinamite lanciati dal soldato nemico. Nel quarto quadro occorrerà fare attenzione a repentini cambi di direzione dei 'tapis-roulant' che potrebbero procurarvi delle cadute dalle piattaforme.

IL GIOCO

All'inizio del gioco vi troverete alla base del teleschermo con davanti a voi alcuni trampolini. Per passare alla piattaforma superiore sarà sufficiente porsi alla base dei trampolini. I barili di dinamite, rotolando, potrebbero cadere entro alcune botole poste sopra i trampolini e colpendo questi ultimi provocheranno il lancio del vostro omino sino a raggiungere la piattaforma. Bisogna procedere con questa condotta sino alla penultima piattaforma. Qui non essendoci alcun trampolino dovrete aspettare la piccola mongolfiera alla quale vi dovrete attaccare saltando. Questa vi porterà alla tanto agognata meta. Ma non sempre i barili cadranno dentro le botole, vi converrà quindi tornare indietro e aspettare l'arrivo della dinamite per saltarla.

All'inizio del secondo quadro sarete sempre alla base dello schermo, ma avrete a disposizione delle scale e non dei trampolini.

Per eliminare i supporti delle piattaforme dovrete correrci sopra, sino a che, non essendoci più sostegni, le piattaforme, e con esse il nemico, crolleranno e voi avrete la possibilità di sfuggire ai cannoni.

Nel terzo quadro dovrete, innanzi tutto, servirvi degli ascensori per balzare da un piano all'altro e usare delle scale per arrivare all'ultima piattaforma. Qui inizierà la parte più impegnativa del quadro: dovrete uscire allo scoperto e, con la dinamite che vi rotola addosso, arrivare alla agognata bandiera non sarà cosa facile.

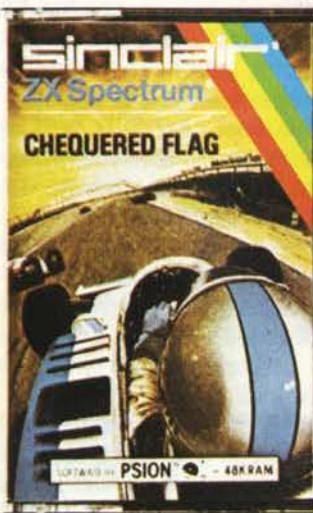
QUALCHE CONSIGLIO

Al primo quadro, nel caso la dinamite non dovesse cadere nella botola, è preferibile tornare momentaneamente indietro e saltare i barili, piuttosto che sperare sino all'ultimo che un barile vi faccia salire.

Quando i cannoni sparano le loro palle, non sempre è utile saltare, può anche essere dannoso: infatti lo sparo non è sempre alla medesima altezza e quindi saltando potreste scontrarvi con il proiettile.

Buon divertimento!

S.P.F.



CHEQUERED FLAG

**COMPUTER SPECTRUM
SUPPORTO CASSETTA
CONFIGURAZIONE 48 K
CASA PRODUTTRICE PSION
DISTRIBUTORE REBIT
PREZZO L. 24.000**

Avete mai desiderato di correre con una macchina da "Formula 1"?

Ebbene, il programma vi offre questa possibilità... naturalmente sul vostro beneamato ZX Spectrum.

Le caratteristiche principali del programma sono la grafica, la velocità, la varietà delle possibili combinazioni di gara.

Tanto per cominciare, si può dire che tutto ciò che scorre sullo schermo è in prospettiva. Vale a dire che alberi, pietre miliari, rocce, frecce di avvertimento e molte altre figure vi verranno incontro a varie velocità. Tutto ciò è fatto con una grafica veramente "ECCEZZIONALE".

Le possibili combinazioni di gara sono diverse.

Potete scegliere tra dieci circuiti e tra tre macchine differenti.

Non appena terminato di caricare il programma, appariranno i tracciati dei dieci circuiti con i rispettivi migliori tempi. Potete scegliere tra:

- | | | |
|-------------------|----------------|-----------------|
| 1) Brands Hatch | 4) Psion Park | 7) Saturn Sands |
| 2) Monaco | 5) Monza | 8) Paul Ricard |
| 3) Osterreichring | 6) Micro Drive | 9) Silverstone |

Successivamente, dopo aver inserito il numero dei giri che volete compiere, vengono visualizzate tre macchine diverse, con diverse caratteristiche.

MC FASTER SPECIAL: è una macchina per piloti inesperti. Infatti possiede il cambio automatico. Di conseguenza evita il surriscaldamento dei motori e la conseguente rottura degli stessi.

PSION PAGASUS: è una macchina molto veloce ma non troppo difficile da guidare. Ha una resistenza notevole

COMPUTER

alle sollecitazioni ma fate attenzione alla temperatura del motore.

FERRETTI TURBO: è una macchina molto potente e molto veloce. Risulta piuttosto arduo tenere in pista questa macchina e quindi richiede una notevole dose di esperienza.

Ma veniamo al dunque. Dopo aver fatto le opportune scelte, siete finalmente pronti a partire.

A sinistra in alto compare un semaforo che vi darà lo "START".

Il vostro compito è quello di mantenere la macchina in pista, cercando di compiere i giri nel minor tempo possibile.

Se uscite dal circuito, il bordo dello schermo si metterà a lampeggiare.

Niente paura, potete ancora rientrare in pista, ma attenzione! Se uscite per troppo tempo, la macchina si romperà in mille pezzi.

Così, il gioco sarebbe troppo facile!

Per complicare le cose, in mezzo alla pista appariranno via via acqua, sassi, ghiaccio, olio, fate attenzione!

OLIO e ACQUA: fanno perdere il controllo della macchina.

GHIACCIO: provoca lo scoppio di un pneumatico.

ROCCE: danneggiano la macchina. Causano una riduzione del rendimento e la perdita del carburante.

Rimediare a questi inconvenienti è facile.

Ad un certo punto del percorso, vedrete sulla destra una scritta, in prospettiva, che indica i "PITS". Subito dopo noterete delle linee orizzontali.

Se vi fermate e accostate a quelle linee, sul video apparirà la scritta "PIT STOP" e la macchina verrà riparata e rifornita di gomme e di carburante. Finito il lavoro, durante il quale il tempo continua a scorrere, apparirà il semaforo che vi lascerà via libera.

Se riuscite a compiere tutti i giri che vi eravate prefissati, una volta vicini al traguardo, lampeggerà su tutto lo schermo una bandiera a scacchi. Oltre al tempo impiegato, vi saranno segnalati lo stato della macchina e il tempo necessario per ripararla.



Ora passiamo ai comandi. Essi sono dieci.

Lo $\odot$ corrisponde all'acceleratore

La I corrisponde ai freni

La M serve per incrementare le marce

La N serve per decrementare le marce

La A serve per girare velocemente a sinistra

La S serve per girare lentamente a sinistra

La D serve per girare lentamente a destra

La F serve per girare velocemente a destra

La H serve per fermare momentaneamente il gioco (per ripartire basta ripremerlo).

Per uscire dalla gara basta premere contemporaneamente la T e la H.

Qualche suggerimento prima di lasciarvi al vostro Spectrum e alle vostre gare.

Fate attenzione alla temperatura e al numero dei giri del motore.

Attenti alle curve molto strette, segnalate dalle frecce.

Per affrontare bene una curva, rallentate quando siete ancora nel rettilineo, cercate di anticiparla e ricominciate ad accelerare prima di uscirne.

Se dovete compiere un grande numero di giri, state attenti al carburante.

Ora vi lascio e... BUON DIVERTIMENTO!!

M.R.

Le prove dei giocomputer di questo mese sono state realizzate da Alberto Ceriani, Danilo Lamera, Stefano Pellicchia Fatini e Marco Rabusin.

Ogni settimana l'elettronica, l'informatica, l'elettrotecnica in un unico fascicolo



Enciclopedia di Elettronica e Informatica
Oggi in edicola... domani nella vostra biblioteca



Enciclopedia di
Elettronica e Informatica
50 fascicoli settimanali

- 12 pagine di elettronica digitale e microprocessori
 - 16 pagine di informatica (oppure elettronica di base e comunicazioni)
 - 1 scheda (2 pagine) di elettrotecnica per ottenere in meno di un anno
 - 7 grandi volumi
 - 1400 pagine complessive
 - 1 volume schede di elettrotecnica
- L'opera è arricchita da circa 700 foto e 2200 illustrazioni a colori.

In collaborazione
con il Learning Center

TEXAS INSTRUMENTS

GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON





TORINO - VIA CARLO ALBERTO, 39 - TEL. 517.740

OFFERTE SPECIALI

Cassette valide finì ad esaurimento

MATTEL

Hockey	29.000
Golf	29.000
Royal Dealer	29.000
Sea Battle	29.000
Frog Bog	29.000
Shark lo Squalo	29.000
Soccer	29.000
Tennis	29.000
Basketball	29.000
Skiing	29.000
Boxing	29.000
Star Strike	39.000
Space Battle	39.000
Tron Deadly Disc	39.000
Night Stalker	39.000
Scacchi	39.000
Lock'n'chase	39.000
Tron Maze a Tron	39.000
Lady Bay	52.000

ATARI:

Dig Dug	55.000
Centipede	55.000
Ms. Pac-Man	55.000
Asterix	50.000
Berzerk	49.000
Jungle Hunt	69.000
Kangaroo	69.000
Mon Patron	55.000
Battle Zoen	55.000

ATARI SOFT PER VIC 20

Donkey Kong	64.000
Mis. Pac-Man	64.000
Centipede	64.000

IMAGIC PER VIC 20

Demon Attack	49.000
Dargon Fire	49.000

PARKER

per Atari:

ACTION FORCE	79.000
AMIDAR	79.000
FROGGER	79.000
POPEYE	79.000
Q+BERT	89.000
REACTOR	79.000
SPIDERMAN	79.000
STAR WARS/	
JEDI ARENA	79.000
STAR WARS/RETURN	
OF THE JEDI	89.000
STAR WARS/THE EMPIRE	
SUPER COBRA	89.000
TUTANKHAM	89.000

per Intellivision

FROGGER	79.000
Q+BERT	89.000
TUTANKHAM	89.000
POPEYE	89.000

ACTIVISION

per Atari:

PITFALL 2	92.000
BARNSTORMING	92.000
BOXING	65.000
BRIDGE	92.000
CHOPPER COMMAND	92.000
DECATHLON	97.000
DRAGSTER	57.000
ENDURO	92.000
FISHING DERBY	65.000
FREEWAY	77.000
FROSTBITE	89.000
DRAND PRIX	92.000
H.E.R.O.	94.000
ICE HOCKEY	77.000
KABOOM	92.000
KEYSTONE KAPERS	57.000
LASER BLAST	77.000
MEGAMANIA	92.000
OINK	89.000
PITFALL	92.000
PLAQUE ATTACK	89.000
RIVER RAID	77.000
ROBOT TANK	97.000
SEAQUEST	65.000
SKIING	89.000
SKY JINKS	89.000
SPACE SHUTTLE	92.000
SPIDER FIGHTER	77.000
STAMPEDE	92.000
STARMASTER	77.000
TENNIS	77.000

per Intellivision:

BEAMRIDER	92.000
HAPPY TRAILS	92.000
PITFALL	92.000
RIVER RAID	92.000
STAMPEDE	77.000
WORM WHOMPER	89.000

per Colecovision:

BEAMRIDER	89.000
PITFALL	89.000
RIVER RAID	89.000

per CBM 64:

H.E.R.O.	32.000
PITFALL 1	32.000
PITFALL 2	32.000
DEKATHLON	32.000
BIN RAIDER	32.000

COLECOVISION

CARNIVAL	77.000
COSMIC AVANGER	77.000
DONKEY KONG	92.000
DONKEY KONG JR.	92.000
GOLF	77.000
LADY BUG	77.000
LOOPING	92.000
MOUSE TRAP	77.000
PEPPER II	92.000
SMURF	77.000
SPACE FURY	77.000
SPACE PANIC	92.000
VENTURE	77.000
WIZARD OF WOR	77.000
ZAXXON	99.000

NOVITÀ

PIT STOP	79.000
JUMPHAN J.	79.000
MR. DO	72.000
TIME PILOT	52.000

PER CBM 64:

PIT STOP	79.000
JUMPHAN J.	79.000

IMAGIC per Atari:

ATLANTIS	39.000
COSMIC ATTACK	39.000
DEMON ATTACK	49.000
FIRE FIGHTER	39.000
NO ESCAPE	49.000
RIDDLE OF THE SPHINX	39.000
STAR VOYAGER	39.000
TRICK SHOT	39.000

per Intellivision

ATLANTIS	49.000
BEAUTY & BEAST	49.000
DRAGON FIRE	79.000
MICROSURGEON	49.000
NOVA BLAST	69.000
SAFECRACKER	69.000

CEDOLA DI COMMISSIONE

*VG 16

da inviare a Play Game - Via C. Alberto, 39 - Torino - Tel. 011/517740

NOME COGNOME ETÀ

VIA N. TEL.

VIC 20

CBM 64

SPECTRUM

CEDOLA DI COMMISSIONE

*VG 16

da inviare a: Play Game - Via C. Alberto, 39 - Torino - Tel. 011/517740

NOME COGNOME ETÀ

VIA N. TEL.

Pagherò al postino. Le spese di spediz. sono comprese nel prezzo

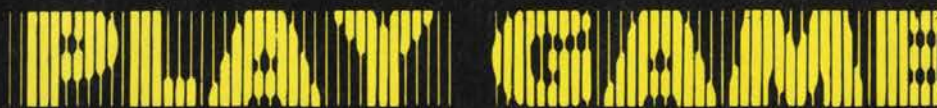
ATARI

COLECO

MATTEL

DATA FIRMA

Firma di un genitore se minorenne.



TORINO - VIA CARLO ALBERTO, 39 - TEL. 517.740

MR. WIMPY
SPECTRUM - CBM 64



HUNCHBACK
SPECTRUM - CBM 64



HALLS OF THE THINGS
SPECTRUM



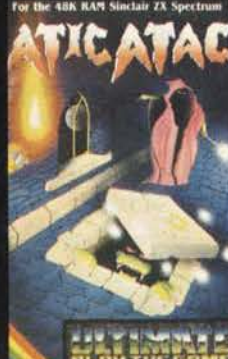
KONG
SPECTRUM



XADOM
SPECTRUM



ATIC ATAC
SPECTRUM



ALCHEMIST
SPECTRUM



THE ORACLE'S CAVE
SPECTRUM



FIGHTER PILOT
SPECTRUM



BUGABOO (THE FLEA)
SPECTRUM



MUNCH MAN
CBM 64



ROBIN TO THE RESCUE
CBM 64



EXPERT
CBM 64



BUG-BYTE
CBM 64



MULTITRON
VIC 20



WACKY WAITERS
VIC 20



TORNADO
VIC 20



CHOPPER
VIC 20



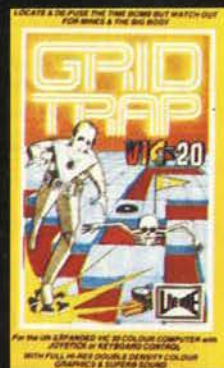
BEWITCHED
VIC 20



COSMONAUT
VIC 20



GRID TRAP
VIC 20



TERMINAL SOFTWARE
VIC 20



CATCHA SNATCHA
VIC 20



FLIGHT ZERO ONE FIVE
VIC 20



VIC 20 L. 22.000 • CBM 64 L. 22.000 • SPECTRUM L. 20.000 • IVA E SPESE DI SPEDIZIONE COMPRESSE NEL PREZZO.

IL MERCATO



IL MERCATO

ACTIVISION

Miwa Trading - Milano Fiori, Strada 7, Palazzo T1 - Assago MI
per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N° GIOCAT.	N° GIOCHI	LIRE	PROVA
BARNSTORMING	AZIONE	1	4	92.000	
BOXING	SPORT	1-2	2	65.000	
BRIDGE	STRATEGIA	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	1	1	79.000	VG13
BERZERK	AZIONE	1	12	69.000	
BIG BIRD'S EGG CATCH	AZIONE	1-2	10	59.000	
CENTPEDE	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	1	1	79.000	VG13
GALAXIAN	SPAZIALE	1	1	79.000	VG13
JOUST	AZIONE	/	/	79.000	VG15
JUNGLE HUNT	AVVENTURA	1	1	79.000	VG12
KANGAROO	AZIONE	1	1	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	1	1	79.000	VG6
POLE POSITION	GUIDA	1	1	89.000	VG11
SORCERER'S					
APPRENTICE	AZIONE	1	1	59.000	VG14
SPACE INVADERS	SPAZIALE	1-2	112	59.000	
STAR RAIDERS	SPAZIALE	1-2	1	89.000	VG8
TENNIS	SPORT	1-2	1	69.000	
VANGUARD	SPAZIALE	1-2	1	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		40.000	VG5
GOLF	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 Castelbarga, 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	
FATHOM	AZIONE	1	/	59.000	VG1
LASER GATES	SPAZIALE	1-2	/	59.000	VG12
MOONSWEEPER	SPAZIALE	1-2	/	59.000	VG15
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 DUNGEONS & DRAGONS	AVVENTURA	1-2	4	59.000	VG5
A.D.&D. TREASURES OF TARMIN	AVVENTURA	—	—	59.000	
A.D.&D. TOWER OF MYSTERY	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	
BURGER TIME	AZIONE	1-2	4	69.000	VG10
BUZZ BOMBERS	AZIONE	1-2	8	69.000	VG15
CHECKERS	STRATEGIA	—	—	49.000	
CHESSE	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	
SNAPU	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	
JETSON'S WAYS		—	—	49.000	
WITH WORDS	EDUCATIVO	—	—	49.000	
MELODY BLASTER	EDUCATIVO	—	—	49.000	
MIND STRIKE	STRATEGIA	—	—	49.000	
EMR. BASIC MEETS		—	—	49.000	
MR. BYTES	EDUCATIVO	—	—	49.000	
NUMBER JUMBLE	EDUCATIVO	—	—	49.000	
SCOOBY DOO'S	LABIRINTO	—	—	49.000	VG14
W.S.M. LEAGUE		—	—	49.000	
BASEBALL	SPORT	—	—	49.000	

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
A.D.&D. TOWER OF MYSTERY	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	
BURGER TIME	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	
HOBOT	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 CHESSE	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	VG5
AMIDAR	AZIONE	1	/	79.000	
FROGGER	AZIONE	1-2	/	79.000	
POPEYE	AZIONE	1-2	/	79.000	
Q+BERT	AZIONE	1-2	/	89.000	
REACTOR	AZIONE	1-2	/	79.000	VG14
SPIDERMAN	AZIONE	1-2	/	79.000	VG6
STAR WARS/ JEDI ARENA	SPAZIALE	1-2	/	79.000	VG12
STAR WARS/ RETURN OF THE JEDI	SPAZIALE	1-2	/	89.000	VG8
STAR WARS/ 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	VG7
CACCIA AL DRAGONE	LABIRINTO	1-2	1	70.000	
CACCIA AL TESORO	BOARD GAME	1-6	1	90.000	
CANNIBAL	LABIRINTO	1	10	70.000	VG3
CASSETTA MUSICALE	EDUCATIVO	1	1	75.000	

CHESSE MODULO C7010	STRATEGIA	1	7	200.000	VG4
COMBATTENTI DELLA LIBERTÀ + FORMULA UNO + GIOCHI DI MEMORIA/	SPAZIALE	1	1	80.000	
MATEMATICA	SPORT	1-2	3	80.000	
GORILLA	EDUCATIVO	1	1	55.000	VG9
GUERRA LASER	AZIONE	1	40	70.000	
KILLER BEES	SPAZIALE	2	1	55.000	
LAS VEGAS	AZIONE	1	1	80.000	
LOGICA CINESE	AZZARDO	1-4	1	55.000	
LOONY BALLOON	STRATEGIA	1	1	55.000	VG13
MODULO BASIC C7420	AZIONE	/	/	80.000	
MOSTRO SPAZIALE	EDUCATIVO	/	/	250.000	
MOUSING CAT	SPAZIALE	1	1	55.000	
NEUTRON STAR	AZIONE	1-2	7	70.000	
NIGHTMARE	SPAZIALE	/	/	80.000	VG8
PICCONI MAGICI + RACCATTAPALLE	AZIONE	/	/	80.000	
SALTIMBANCO	AZIONE	1	1	80.000	
SAMURAI	AZIONE	1-2	1	55.000	
SCI	AZIONE	1	1	55.000	
IL SEGRETO DEL FARAONE	STRATEGIA	2	1	55.000	VG11
SUPER BEES	AZIONE	1-2	1	55.000	
TERRAHAWKS	SPAZIALE	/	/	80.000	
TIRATORE SCELTO	AZIONE	1	1	80.000	
TIRO CON LA CATAPULTA + TURTLES	AZIONE	1	1	55.000	
VIDEO MESSAGGI WESTERN	AZIONE	1-2	1	80.000	VG15
	AZIONE	/	/	70.000	
	AZIONE	1	1	45.000	

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	VG4
CROSS FORCE	SPAZIALE	1-2	1	42.000	
GANGSTER ALLEY	AVVENTURA	1-2	1	42.000	
MANGIA	AZIONE	/	/	42.000	VG3
MASTER BUILDER	AZIONE	/	/	42.000	
NEXAR	SPAZIALE	1	1	42.000	
PLANET PATROL	SPAZIALE	1-2	1	42.000	VG7
TAPEWORM	AZIONE	1-2	1	42.000	

STARPATH

Ruggeri Telegames - via Matilde di Canossa, 22 - Roma

per Atari/Supercharger

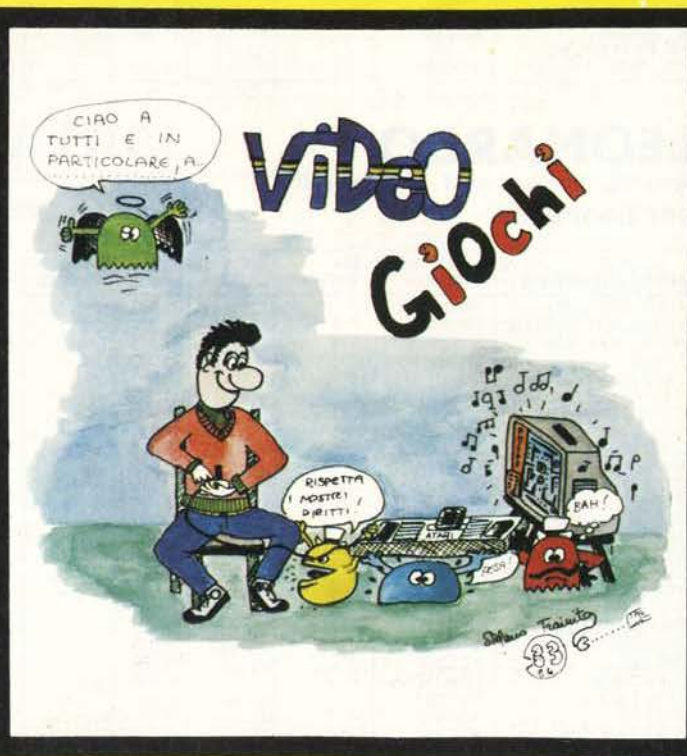
NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
COMMUNIST MUTANTS FROM SPACE	SPAZIALE	4	2	35.000	VG14
DRAGONSTOMPER	AVVENTURA	1	3	42.000	
ESCAPE FROM THE MINDMASTER	LABIRINTO	1	4	42.000	VG10
FIREBALL	AZIONE	4	3	35.000	
FROGGER	AZIONE	2	/	35.000	
KILLER SATELLITES	SPAZIALE	1	4	35.000	
PARTY MIX	AZIONE	/	/	42.000	
PHASER PATROL	SPAZIALE	1	2	omaggio	VG15
RABBIT TRANSIT	AVVENTURA	2	/	35.000	
SUICIDE MISSION	AZIONE	2	2	35.000	
SURVIVAL ISLAND	AVVENTURA	1	1	42.000	
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	
MARAUDER	SPAZIALE	1	1	64.000	VG11
THRESHOLD	SPAZIALE	1-2	1	64.000	



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	VG11
MASH	AZIONE	1-2	8	66.500	
MEGA FORCE	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 CREATION	L. 415.000
BASE COLEVISION	L. 485.000
ATARI/COLECO CONVERTER	L. 169.000
COLECO modulo Turbo con cartuccia	L. 130.000
Console 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 MATEL INTELLIVISION	L. 349.000
Modulo Intellivoice	L. 99.000
PHILIPS VIDEO PAC G 7000	L. 165.000
PHILIPS VIDEO PAC G 7200	L. 300.000
PHILIPS VIDEO PAC 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-quick 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 deluxe	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

VIGEOGAMES ELECTRONICS

Intellivision **L. 280.000** - con 3 cassette

Vectrex **L. 195.000** - Cassette **L. 50.000**

Coleco **L. 300.000** - Turbo **L. 85.000**

Super charger starpath **L. 85.000** - Cassette **L. 25.000**

Philips G-7400 **L. 185.000** - Espansione 22K **L. 195.000**

Cassette Atari:

Mario S. Bross	}	L. 80.000
Dig Dug		
Mario S. Bross	}	L. 80.000
Battlezone		
Mario S. Bross	}	L. 80.000
Asterix		
Mario S. Bross	}	L. 80.000
Mon Patrol		

Atari 800 • Sega CS 3000 • Spectrum 48K

VIC 20 Commodore • Commodore 64

Programmi e periferiche per tutti gli Home Computer



VIDEOGAMES ELECTRONICS

MILANO - Via Vitruvio, 38 - Tel. (02) 27.16.343 - VARESE - Via Carrobbio, 13 - Tel. (0322) 24.10.92

LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU'

VENDO ATARI VCS (novembre 83) + 1 cartuccia a L. 250.000. **VENDO per ATARI:** Pole Position 74.000; Missile Command 49.000; Space Invaders 49.000; Supervision 30.000; Asteroids 55.000; Star Raiders + 1 tastiera nuovo tipo 79.000. **VENDO Realsports Tennis** 58.000; (IMAGIC) Riddle of the Sphinx 35.000; Trick Shot 36.000; Combat 25.000. Tutto in perfetta condizione offro, quindi richiedo massima serietà ed onestà. Vendo in tutta Italia. Prezzi trattabili. Casaletti Leonardo - Via S. Marco n. 1 - Castellina Scalo - CAP 53032 (SI) - Tel. 0577/304491 (dalle 14 alle 17 - dalle 19 alle 24).

VENDO Atari VOS (novembre 1983) + 10 cartucce, anche separatamente - Console + 1 cartuccia L. 250.000. Pole Position L. 75.000, Missile Command L. 48.000, Space Invaders L. 48.000, Superman L. 30.000, Asteroids L. 55.000, Star Raiders + 1 tastiera L. 79.000, (Imagic) Trick shot & Riddle of sphinx L. 35.000, Combat L. 22.000, Realsports Tennis (Mai Usato) L. 58.000. Tutte le cassette sono state acquistate dopo il natale "83". Casaletti Leonardo - Via 9 Marzo n. 1 - Castellina Scalo - 53032 (SI) - 0577/304491 (Dalle 19 alle 23).

VENDO Atari VCS + 6 cassette tra cui Defender, River raid, Skyline ecc. + garanzia a lire 320.000 o cambio con CBM 64, Spectrum o altri computer. Vendo anche le sole cassette. Chiedi di Massimo - 0733/74023 (dalle 13,45 in poi).

VENDO vera-occasione console Intelelevision di 4 mesi a L. 250.000 + 9 cassette (Sea Battle L. 25.000, Sub Hunt 30.000, Utopia 35.000, Beamrider 50.000, Tron-Maze-a-Tron 30.000, Baseball 25.000, Soccer 30.000, Foot Ball 13.000, Poker e Blackjake 10.000 - Viale Marconi 190 - Torre del Lago - Viareggio (55048) - 0584/341684 (a qualsiasi ora).

VENDO Videocomputer Creativision con 2 cassette (Tennis, Auto Chase) in ottimo stato 4 mesi di vita a L. 280.000 non trattabili - Corso Sebastopoli 298 - Torino - 011/367193 (dalle 13 alle 14).



VENDO Intellelevision + 3 cassette (Advanced Dungeons and Dragons-Poker e Blackjack-Utopia) a L. 350.000 o cambio il tutto con VCS 2600 Atari con almeno 2 cassette. **VENDO anche Big Track** (carro computer-comandato) a L. 100.000. Via Ponte Vecchio 4 - Pavia - 0382/20682 (ore pasti chiedere di Davide).

VENDO base Intellelevision in condizioni perfette, ancora in garanzia + cassette Tennis, Soccer, Football, BurgerTime, Poker e Black-Jack, Pitfall (Activision), Microsurgeon, Ice-Trek e Dracula (Imagic) il tutto a L. 600.000 trattabili. Anche materiale sfuso. Ravenna - Via Michele Pascoli n. 20 - 0544/401848 (13-14/19-20).

VENDO base Intellelevision con 6 cassette (Poker, Soccer, Tron-Maze-a-tron, Ice Trek, Imagic, Frog-Bog, Burger Time) il tutto completo di imballaggio a L. 400.000- Parco S. Paolo 32 - 80126 Napoli - 081/7674796 (ore pasti).

VENDO console Intellelevision 5 cassette: Skiing, Space Hack, Soccer, Las Vegas Poker e Blackjack, Sub Hunt (il tutto nuovo) a L. 380.000. Un affare. Venezia Castello 3610 - Chiedere di Riccardo Chiarot - 041/25701 (ore pasti).

COMPRO cassetta "Basic Programming" per Atari. Via Gorizia n. 25 - Borgaretto (TO) - 011/3581013 (ore pasti).

VENDO base Intellelevision + cassette: Skiing, Poker and Black Jack, Sea Battle, Soccer, Space Battle. Il tutto a L. 300.000 trattabili. Via Bellonci 12 - Forlì - Riccardo Ruffilli - 0543/722533 (ore pasti).

VENDO, o meglio ancora, SCAMBIO le cartucce **Atari Ms. Pac Man e Space Invaders**, sono disposto a darne due per una, con: StarMaster, Pitfall, Megamania, Robot Tank, Battlezone, Pole Position, Donkey Kong, Amidar, Moon Patrol. Massimiliano della Mora - P.zza Tripoli 7 - Milano - 02/4234464 (dalle 19 in poi).

VENDO Videogioco Atari VCS 2600 completo di trasformatore e joystick 3 mesi di vita a L. 280.000 tutto nuovo e perfettamente funzionante. Via Giuseppe Mangionello n. 36 - Lecce - 0832/44275 (14,30-19,30).

VENDO Intellelevision completo di 3 cassette bellissime a L. 350.000 o scambio con ZX Spectrum 16-48K. Via Lanfranco della Pila n. 27 - 02/6437993 (durante pasti o dopo ore 18).

VENDO base Intellelevision con cassette IceTrek e Beauty F the Beast a lire 299.000 oppure solo base a lire 199.000 ottime condizioni. Urgente. Via Marco Polo 416 - Pisa - 050/29806 (orari pasti).

COMPRO sistema Video Giochi T.V.C. 50 64 con 10 giochi: Basket, Tennis, Hokey, Rugby, Squash, Soccer, Tiro al bersaglio, oltre ai seguenti giochi singoli: Basketball, Tiro al bersaglio, Squash con joystick controller per L. 60.000 trattabili. via A. De Gasperi n. 50 - 091/521383 (13,40-15,50).

VENDO o SCAMBIO le cassette **Star Strike e Skiing** compatibili con la base Intellelevision della Mattel Electronics. Via Davide Carnaghi 2 - Milano - 02/747041 (dalle 18,00 alle 19,00).

COMPRO cartucce o dischi preregistrati per Commodore 64 max L. 40.000. **VENDO VCS Atari** completo con 7 cassette: Enduro, Asteroids, Breakout, Ice Hockey, Pac-Man, Space Invaders, Combat. Condizioni perfette 4 mesi di vita L. 500.000 trattabili. Via Darsena 160/1 - Ferrara - Federico di Lascio - 0532/25821 (ore pasti).

VENDO Pitfall L. 40.000, Phantom L. 30.000. **VENDO X Intellelevision** cartucce Advanced Dungeons and Dragons, Tron Maze a Tron, Vectron Triple Action a ciascuna a L. 30.000. Via Galvani 8 - Brugherio (MI) - 039/877365 (dalle 7 serali alle 10).

VENDO videogioco -TV Sport- 6 giochi: Calcio, Pallamano, Tennis, Football, Squash, Tiro al Bersaglio a pile o a corrente (con trasformatore) e tutto a L. 45.000. E sia a colori che in bianco e nero. Via Crocerossa n. 20 - 80131 - Napoli - 081/467384 (dal lunedì al venerdì, 16,30-19,30).

VENDO videogioco Atari VCS 2600. Il tutto più 2 cassette "Vanguard e Space Invaders" (nuove costano risp. L. 79.000 e L. 59.000) e con soli 3 mesi di vita a L. 25.000. S. Croce 574/B - 30125 - Venezia - 041/713760 (20,15-21,00).

VENDO console Intellelevision in ottime condizioni con 7 cartucce (BurgerTime, Football, Mission X, Shark Shork, Triple Action, Space Armada, Black Jack Poker) L. 300.000 trattabilissimi. Marco Ferrario - Via A. Gozzi 1 - Milano 02/7382692 (pranzo - cena).

VENDO console Videopac Philips 4 mesi di vita a L. 240.000. Affarone. Osio Sotto (BG) - Via Vitt. Veneto n. 60 - 035/806818 (20,30-22,30).

TRONI GAMES VIDEOGAMES GIOCHI ELETTRONICI GIOCOMPUTER



**Vieni subito,
ti aspettiamo**

**Via G. Pascoli n. 56 Ang. Viale Romagna
Milano tel. 230207**

COMPRO le cassette per Intellelevision: Ice Trek, Tropical Trouble, Dracula, Burger Time, Boxing Soccer, a buon prezzo purché abbiano scatola, istruzioni e mascherine e funzionino perfettamente. Telefonare dalle 19,00 alle 21,00 allo 055/686702 di Firenze.

VENDO Atari VCS con cloche + trasformatore inclusi + cassetta Activision "Megamania" 6 mesi vita L. 330.000. Possibilmente zona Palermo. Calderone Giovanni - Via Br 50 n. 57 - Ciaculli - 90124 (PA) - 091/478257 (dalle 15,30 alle 18,30) - Chiedere di Giovanni.

VENDO console Intellevision L. 280.000, in ottime condizioni e 6 cassette a L. 25.000 l'una. Acquistato tutto in agosto 83. **COMPRO base Atari max. 180.000.** Rossetto Mauro - Via Balma Fol. - Bussoleno (TO) - 0122/49196 (ore pasti).

COMPRO cassette per Atari 2600: Joust-Decathlon, Enduro, River Raid, Super Cobra. **COMPRO e VENDO anche cassette per Intellevision.** Rossetto Mauro - Via Balma Fol. - Bussoleno (TO) - 0122/49196 (ore pasti).

VENDO console Atari completa di 5 cassette: Space Invaders, Combat, Pelé's Soccer, Night Driver, Pac Man con un anno e 4 mesi di vita a L. 360.000 tratt. Via Cesena 64 - 61100 Pesaro - Federico Zazzaroni - 0721/21930 (ore pasti).

VENDO console un anno Intellevision + 5 cassette: Auto Racing, Poker Black Jack, Soccer, Space Battle, Sea Battle a L. 250.000. Via dei Marmorari n. 74 - Spilamberto (MO).

VENDO Atari in ottime condizioni - data di acquisto 20-12-83, ancora in garanzia con Ms. Pack Man, Defender, Space Invaders, Video Pin Ball. Vero affare a L. 250.000. Via Prealpi Saronno n. 28 - Marco Bianchi - 9608746 (ore 20 tutti i giorni).

VENDO/CAMBIO cassette per Intellevision: Pitfall L. 65.000 o **CAMBIO** con Mission X, Safecracker, Vectron, Dracula; **CAMBIO** anche altre cassette con altre. MAX - 0331/619846 (da lunedì a venerdì/13.00-17.00).

VENDO Atari V.C.S. + 3 cassette L. 200.000 Intellevision + 1 cass. L. 250.000 varie cassette per Atari e Mattel tra cui Dracula, Robot Tank Defender Keystone Kapers, White Water!, Demon Attack, Microsurgeon, No Escape!, Tron I. Luca - 0524/66172.

CAMBIO cassetta Ms. Packman con: Amidar, o Q-Bert, o Frogger della Parker. Tomasini Moris - Via N. Sauro 13 - Muggiò (MI) - 039/793083 (dalle 19,30 alle 21,00).

VENDO a Como e Milano città console Intellevision in ottime condizioni + 2 Quik-Stick + Armor Battle + Atlantis + Swords & Serpents + Bowling + Ice Treck + Advanced dungeons & Dragons + Basketball + Burgertime + Soccer + Mission X + Football + Pitfall + Microsurgeon + Lock'n'chase + Happy Troils + Tennis + Sea Battle + Astrosmash. Prezzo trattabile tutto in ottime condizioni. Cercare di Arnaboldi Andrea - Via Pola n. 8 - Como (Tanernola) - 031/559729 (pranzo e cena 13-15/18,30-20,30).

CAMBIO le seguenti cartucce Mattel: Lock'n'Chase, BagkGamon X, e poi Giochi tascabili: Astro Zone, Ballons, e il Simons con un Computer Intellevision, oppure lo ZX81 Sinclair. Ilari Carlo - Via Florindo Guerrini - Piancastagnaio (SI) - Tel. 0577/786321 (dalle 14,00 alle 18,00).

VENDO (clamoroso!) console Atari 2600 - Nuovissima: ancora 2 mesi di garanzia + trasformatore Atari + 2 cassette (di cui una ancora sigillata), prezzo reale L. 400.000 cedo il tutto a L. 250.000; oppure vendo i pezzi separatamente. Via T. Molteni 4/8B - 16151 GE - Sampierdarena - 010/453260 - Renato Cattani.

VENDO cassette Intellevision "Skiing" e "Las Vegas Power e Blackjack" per L. totali 35.000 oppure le cambio con "Advanced Dungeon e Dragons", "Auto Racing", "Star Strike", "Vectron", "Fathom", "Atlantis" oppure "Frog Bog". Centis Andrea - Via Madonnina 34 - 34100 Trieste - 040/774863 (ore serali).

COMPRO per Colecovision Mr DO, Time Pilot, Loopin e tutti i giochi di sport. **VENDO programmi su disco** per Computer Atari e la stampante termica Atari 822. Via S. Brigida 51 - 80133 - Napoli - 081/320284.

SCAMBIO consol Intellevision + 5 cassette (Space Battle, Triple Action, Tennis, Calcio, Sea-Battle) con consol Atari con almeno 4-5 cassette. Telefonare ore pasti al n. 031/933176 - Como.

VENDO Atari V.C.S. + 3 cass. L. 200.000 Intellevision + 1 cass. L. 250.000, varie cassette per Atari e Mattel tra cui Dracula, Robot Tank, Defender, Keystone Kapers, White Water!, Demon Attack, Microsurgeon, No Escape!, Tron I. Luca - 0524/66172.

VENDO o SCAMBIO cartucce Advanced D. & Dragons (L. 30.000), Tropical Trouble (L. 45.000), Marca Imagic tutte compatibili con Intellevision o scambio le seguenti cassette con: Pitfall (x Intellevision), Swords & Serpents (Magic) o Dracula (Imagic) oppure con altre cassette Intellevision. Le mie cassette sono in perfette condizioni. Aurelio Mantegazza - Via L. Morelli, 309 - 21050 Marnate (VA) - 0331/600123 (ore pasti o dalle 21 alle 23).

VENDO console Atari VCS + 1 joystick professionale + 2 joystick + 5 cassette: Dekatroln, MS. Packman, Kangaroo, Demon Attack, Combat. Il valore è di L. 650.000 vendo il tutto a L. 450.000 Via Amerigo Vespucci 4 - Torino - Vincenzo Mazzara - 587973 - Torino (011) (dalle 13,30 alle 17 dal lunedì al venerdì).

OFFERTE SPECIALI

MBM
COMPUTER SHOP



BASE ATARI:

MARIO BROTHER'S + 1 CASSETTA A SCELTA

ATARI AL PREZZO DI UNA PADDLE CON 3 CARTUCCE L. 50.000.

BASE COLECO:

LADY BUG - SPACE PANIC CARNIVAL - SPACE FURY L. 44.000 CAD.

COMPUTER VIC 20:

4 CARTUCCE AL PREZZO DI 2

BASE ATARI VCS 2600 + 3 CASSETTE L. 239.000.

CORSO BASIC GRATUITO PER CHI ACQUISTA COMMODORE VIC 20 O CBM 64

SCONTO 50% SU CARTUCCE GIOCO PER COMMODORE CBM 64

CASSETTE PER ATARI APOLLO SPACE CAVERN - SHARK ATTACK - INFILTRATE GUARDIAN FINAL APPROACH - WABBIT L. 48.000 cad.

CASSETTE PER ATARI BIT SEA MONSTER - SPACE RUNNEL - PHANTOM TANK - DANCING PLATE - OPEN, SESAM - BOBBY IS GOING HOME - MISSIONE 3.000 A.D. - L. 48.000 cad.

CASSETTE PER COLECO BIT COSMIC CRISIS - TANK WARS - L. 55.000 cad.

CASSETTE PER ATARI SPECTRAVIDEO CROSS FORCE - NEXAS - CHINA SYNDROME - TAPEWORM - GANGSTER ALLEY - PLANET PATROL - L. 52.000 cad.

CASSETTE PER ATARI TIGERVISION THRESHOLD - KING KONG - MARAUDER - JAWBREAKER - L. 52.000 cad.



Viale Piave n. 5 - 20129 MILANO
Tel. 02/780487

Corso Roma n. 112 - Lodi
Tel. 0371/53610

MAGIC 2 MATCH:

PRESENTA: I "SIRENISSIMI" VINCITORI.



ANTONIO MARTINI
NOVA BLAST
Colecovision
Punteggio raggiunto
116200
Negozio dove è stato
acquistato il gioco:
Videogames - Milano



SERGIO BRAMBILLA
NOVA BLAST
Colecovision
Punteggio raggiunto
114500
Negozio dove è stato
acquistato il gioco:
Videogames - Milano



MARIO PASTORE
NOVA BLAST
Colecovision
Punteggio raggiunto
91900
Negozio dove è stato
acquistato il gioco:
De Marco Videogiochi
Napoli



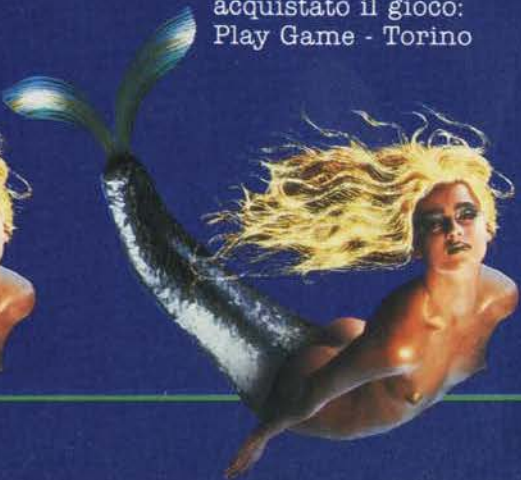
GIORGIO NOVELLA
SAFECRAKER
Intellivision
Punteggio raggiunto
151800
Negozio dove è stato
acquistato il gioco:
Bartoli - Genova



ALESSANDRO LAMA
SAFECRAKER
Intellivision
Punteggio raggiunto
101300
Negozio dove è stato
acquistato il gioco:
Sumus - Firenze



GIUSEPPE ALBUCCI
SAFECRAKER
Intellivision
Punteggio raggiunto
42400
Negozio dove è stato
acquistato il gioco:
Play Game - Torino



L'Imagic Match 2 continua con nuovi campioni. Spedite i vostri punteggi record al solito indirizzo: AUDIST VIDEOGIOCHI, Casella Postale 1330, 20121 Milano. I giochi in gara sono:

per ATARI - Moonsweeper e Laser Gates; per INTELLIVISION - Safecracker per COLECOVISION - Moonsweeper, Nova Blast e Wing War. Ogni mese i recordmen di titolo saranno premiati con un joystick o un quickstick a seconda del sistema. Tutti i recordmen mensili parteciperanno alla finalissima con un premio per il campione di ogni sistema: componenti hi-fi del valore di 1 milione. Al campione assoluto intersistemi: un personal Robot del valore di 5 milioni. Al 2° classificato: un impianto hi-fi del valore di 2 milioni e al 3° un favoloso giradischi del valore di mezzo milione.



MOONSWEEPER



WALTER RIVA
MOONSWEEPER

Atari

Punteggio raggiunto
417300

Negozi dove è stato
acquistato il gioco:
Crovetto - Genova



NICOLA MARZULLI

MOONSWEEPER - Atari

Punteggio raggiunto
310850

Negozi dove è stato
acquistato il gioco:
Michele Ranieri - Bari



LASER GATES



GIULIO BOLZANI

LASER GATES - Atari

Punteggio raggiunto
71030

Negozi dove è stato
acquistato il gioco:
Videogames - Milano



ATTENZIONE!
I record dei giochi
per computer
saranno riportati,
mese per mese,
sulla rivista HC
alla pagina
"Computer Match".

IMAGIC

E per il sistema COLECOVISION... WING WAR

Guida il tuo Dragone volante alla caccia dei nemici, dei cristalli e delle uova attraverso 40 diversi schermi di gioco!



Nelle profondità della terra è nato un Dragone volante. La sua tana nasconde le uova dalle quali nascerà nuova vita. Il pericolo è in agguato, ma il Dragone è fatto per la conquista e i cristalli possono infondergli super-poteri incredibili.



Il Dragone volante affronta nemici mortali: ragni, pipistrelli, sciame di api assassine, demoni sputa-fuoco, grifoni spaventosi, mostri dalle teste di idra e molti altri. È la lotta per la sopravvivenza dei più veloci.



Il vulcano sputa cristalli infuocati; cristalli d'acqua si trovano in prossimità dei laghi e cristalli d'aria si librano come bolle. In una caverna segreta è nascosto un tesoro in attesa del Dragone, ma è ferocemente custodito dal più terribile dei nemici...

VENDO videogiochi Atari + 7 cassette a L.300.000 (Combay, Airsea battle, Defender, Missil Command, Starmaster, Atlantis e peles Soccer) o Console Intellelevision + 3 cassette (Carte, calcio, trondedly) a L.300.000 (trattabili). Andrea - Scalinata Toscanini, 2 - La Spezia - tel.0187/24817 (pasti).

VENDO cassette per Videopac: logica cinese a L.35.000 e Gorilla a L.45.000 come nuove, complete di istruzioni e imballaggio originale, vendo anche video gioco della Reel a L.60.000 contenente 4 giochi: pelota, squash, tennis, calcio, usato massimo 3-4 volte, perché ero già in possesso del Videopac Philips. Pintus Maurizio - via Carducci, 44 - 09170 Oristano - tel.0783/74102 (ore pasti).

VENDO per VCS Atari 24 cassette videogiochi a L.800.000 (ottocentomila) per Atari 400-800. Vendo/Scambio software originale americano solo su disco. Via S. Dino Isol. 18 - 80058 Torre Annunziata (NA) - tel.081/8614223.

VENDO 14 cassette per base intellevision usate al massimo 1 ora praticamente nuove: AD & Dragons, Autoracing, Basketball, Poker & BJ, Lock'n chase, Snafu Soccer, Space Armada, Star strike, Atlants, Donkey Kong, Beauty & the beast, Triple action e Football in blocco L.600.000 fuse: L.10.000-15.000 in meno dal prezzo di listino di VG. N.10 preferibilmente in Piacenza e dintorni - causa: per acquistare cassette e programmi per CBM 64. Andrea Corradi - via Don Minzoni, 12 - tel.0523/755234 (ogni ora ma di domenica).

VENDO. Affarone!! Gioco da Bar Pengo (Pinguino) perfetto, nuovo (2 mesi) a L.2.000.000 trattabili. Garanzia totale. Cedo per mancanza spazio in casa. Franco - Rovigo - tel.0425/25555 (pasti).

VENDO per Atari VCS: Yars, Revenge per L.30.000 (nuovo costa L.59.000) buone condizioni Breakout a L.10.000 (nuovo costa L.29.500). Viale Giotto, 20 - Roma - tel.06/5773744 (ore pasti).

VENDO o permuta con base coleovision, VCS Atari completo di 2 joystick e 2 Paddles con imballi originali e istruzioni + cassette: Missile command, Asteroids, Casino, Chopper Command e Caser balst (activation) in ottime condizioni (valore L.630.000) a L.400.000. A. E Roberto Zecchino - viale Bovio, 131 - 64100 Teramo - tel.0861/54328 (ore pasti).

VENDO cartucce per ATARI VCS: Berzerk (Atari), Barn Torming (Activision), Defender (Atari), Asteroid (Atari) Mrs. Pac Man (Atari) Riddle of the Spainy (Imagic). Prezzi trattabili. Via Polesine, 33 - Milano - tel.02/5390997 (dopo le 20).

VENDO Pitfall (intellelevision), Star Strike (intellevision), Triple Action (intellevision). L.40.000, L.25.000, L.20.000. Barbieri Massimo - via Carlo de Cesare, 20 - 80132 Napoli - tel.081/412544 (ore pranzo).

VENDO: cassette intellevision, Football + Poker L.10.000, Subhunt, Soccer, Basketball, Tennis, Boxing, Sea battle, Baseball, Hockey, Space battle L.40.000, Space Hawk L.45.000, Demon Attak, Ice trek, Swords and serpents L.50.000, Donkey Kong, Pitfall L.55.000. Cassette in perfette condizioni e nuovissime, vendo causa acquisto computer. Vendo console (INT) L.200.000. Andrea Parrini - Via Porfirione, 4 - tel.06/3496311 (13.00-15.00 e dopo le 20.30);

VENDO Computer TI-99/4A 16K, + manopole e due cassette da gioco BLAST, The Attack, + programmi da ricopiare + manuale L.300.000. Il computer è nuovissimo comprato l'1/10/83. Via Arrigo Davila, 37 - 00179 Roma - tel.06/7883108 (ore pasti).

VENDO Console ATARI + cassette (Comabt, Defender, Space Invaders, Adventure, Peles Soccer e Night-Driver) compresi 4 comandi e alimentatore a L.350.000 valore effettivo L.571.000. Vendo poi porta cassetta per intellevision Donkey-Kong a L.65.000 prezzo reale L.92.000. Brochiero Gianluca - via Don Gnocchi, 2 - 20148 Milano - tel.02/4040430 (13.40-14.15/19.30-21.30).

VENDO videogiochi Hanimec (nuovo) HMG 2650 con 3 cassette (Space Attack, Bowling, Crazy Gobbler), all'acquirente regalo videogiochi Oceanic + 2 cassette. Il tutto a L.300.000 per completamento Hi-Fi. Di Stefano Paolo - via Rosselli, 80 - 27058 Voghera (PV) tel.0383/47305 (15-21).

VENDO cassetta Pitfall L.60.000 per Mattel. Oppure cambio con una di queste: Dracula, Microsurgeon, Nova Blast, Demon Attack, Burger Time. O per due di queste: Space Armada, Bowling, Boxing, Utopia, Loch'n Chase, Shark...Shark. Cambio Star Strike per una delle ultime 6 sopracitate. Roberto Vignoli - via Ricci Signorini, 3 - Massalombarda (RA) - tel.0545/82694 (ore 13.30-14.30/18.30-21.30).

VENDO cassette Atari Space Invaders, Combat, Pele's Soccer, New Volleyball, Basketball, Air sea Battle, Video olympic. Video chickens. Cassette Imagic Star Voyager, Riddre of the sphinx. I prezzi si basavano da L.20.000 a 30.000. via Vecchia Massaquano, 23 - Vico Equense (NA).

VENDO Cassetta Mattel: Sea Battle a L. 35.000 o cambio con Burger Time, o con il Baseball-Lock'n'Chase - Via Orazio 95 (Napoli)

VENDO Base Intellevision con: O+Bert, Venture - Dracula-Beauty & the Beast - Nova Blast Burger time - Space Hawk - Hockey - Armor Battle - Space Armada - Poker per un valore di L. 1.116.000 a L. 800.000 sbrigateci potrei cambiare idea. Elio Anastati (Catania) 095/386982 (ore 20.30-21.30)

VENDO Cartuccia "Fire Fighter" (Imagic) per Atari 2600 a L. 29.000, praticamente nuova; oppure cambio con cartucce "Star Voyager" o "Demon Attak" (Imagic) per Atari 2600 solo in Torino e provincia. Carlevaro marco - C.so Giambone 46/13 - Torino - 011/610618 (ore serali dalle 19.30 alle 21.30)

VENDO Base Intellevision + 6 cartucce (Soccer, Skink, Frog-Bog, Space Armada, Triple-Action, Poker e Blackjack) Ottimo stato L. 43.000. Via Porrettana n. 518 Casalecchio di Reno (Bologna) Cavazza Devis - 051/571074 (dalle 19.00 alle 21.30)

VENDO software su cassette per Spectrum 16/48 K a prezzi eccezionali. Per informazioni telefonate o scrivete a Fabio Quarantotto via Matteo Bartoli 137 Roma/ Tel. 5010807 (pomeriggio)

VENDO Base Intellevision con Q+Bert (Parker) Venture (coleco) Dracula - Beauty & the Beast - Nova Blast (Imagic) Burger time - Space hawk - Hockey - armor battle - Space Armada - Poker & Blakjak per un valore di L. 1.116.000 a L. 800.000. Elio Anastati Latina - 095/386982 (ore 20.30-21.30)

VENDO Philips B 7000 con cassette n. 5 e 34 - Odyssey 2001 - Videogioco Coleco «Ms Pac-Man» con 3 game - Videogioco Coleco «Galaxian» - Soccer Mattel - CIP8 (giocattolo elet. Telecomandato) Vendo cartucce intellevision «Dracula - Ice Trek - Frag bag - Lock'n chase - Swing - Armor battle - Space battle - Auto racing - Tron 2 - Football - Royal dealer» Prezzi trattabili per telefono. Via De Filippis 59 bis - 84010 - Cava dei Tirreni (Sa) - 089/464836 (dalle 20 alle 22)

VENDO cassette Intellevision Dracula, Basket, Rulette e le cambio tutte per Draccenpire e Nova Blast - 06/8123582 (ore pasti)

VENDO Molti programmi per Spectrum su cassetta (The Hobbit, Time Gate, Golf, Manic Miner, Flight Simulation, Gulpman, Pascal, Penetrator, ecc.) a prezzi stracciati. Offro 10 giochi in blocco (tra cui quelli sopra indicati) a L. 29.000 + spese di spedizione. Di Tommaso Pasquale - Via Fabrizio Rossi, 10 - 70053 - Canosa di Puglia (Bari) 0883/62827 (ore pasti e/o dopo le 20,00)

VENDO Cassette Atari: Hounted House, Maze Craze, Cassette Activision; Kaboom, Keystone Kapers; solo zona Napoli (Mimmo) - Via Nicolardi, 52 - 081/7433017 (ore 9-11)

VENDO VIC-20 commodore L. 35.000 trattabilissimo. Il computer è nuovissimo (regalo 1 Jostik!) vero affare! Murgante Alberto - via Montebernasco 49 - Varese 21100 - 0332/242360 (ore 13.30-15 18-21)

VENDO Cassette Imagic compatibilità Atari: Cosmic Ark, Atlantis; solo zona Napoli (Mimmo) - via Nicolardi, 52 - 081/7433017 (pm 8-11)

VENDO/cambio programmi per ZX Spectrum L. 4000 cad. Chiedere listino gratuito con oltre 250 programmi anche telefonicamente inviate i vostri listini!!! - Bontempi Mario - via Valle, 7 - 25087 Salò - 0365/40637 (ore pasti)

VENDO Videogiochi Lem 2000 compreso con cassetta Decaton con 10 giochi. Usato 2-3 volte a L. 130.000 trattabili - Via Jacopo Nardis Firenze - 055/243315 (12.30-15.30 o 20 o 22,00)

VENDO Base Intellevision 1983 + cassette Mattel + Space Battle - Space Armada - Star Strike - Maze a Tron - Poker a Black jack - Soccer - Burgertime - Armor Battle - Imagic + Demon Attak - Dracula. Il tutto in buone condizioni a L. 600.000 (seicentomila) - Leo Zagami - via La Mola 5 - 00022 - Anticoli Corrado, Roma - 0774/96312 (pomeriggio)

VENDO Console Intellevision appena comprato + cartucce Poker e Blackjack e Atlantic (Imagic) a L. 320.000 trattabili. Via Garibaldi 16/B (Bergamo) - 035/234007 (ore pomeridiane)

VENDO Base Intellevision (8 mesi di vita); poco usato, con imballo originale e con le seguenti cassette: Poker e Blackjack; Soccer; Tennis e Ice Trek (prezzo di listino 596.000) a L. 270.000 + eventuali spese di spedizione (preferibile zona Genova) - Della Giustina Gian Luigi - Arenzano (Ge) - 010/9125875 (Ore 13.30-14.30 - 19-20.30)

VENDO Console Intellevision modico prezzo con o senza cassette: Tron Maze a Tron, Tron Deadly Discs Soccer, Backgammon, Space Armada, Intelvoice + Space Spartans - Tasselli Walter - V.le Sna Nilo 53 - Grottaferrata (Rm) - 06/9458585

VENDO fotocopie riviste settore computer e da tali riviste programmi su cassetta per Vic 20. Per lo stesso vendo a L. 10.000 cassetta Skramble 0LM.) Distruggi con l'Astronave le postazioni aliene divertentissimo - Carrone Vincenzo - Via G. Pascoli, 67 - Tel. 0874/91995 - 86100 Campobasso

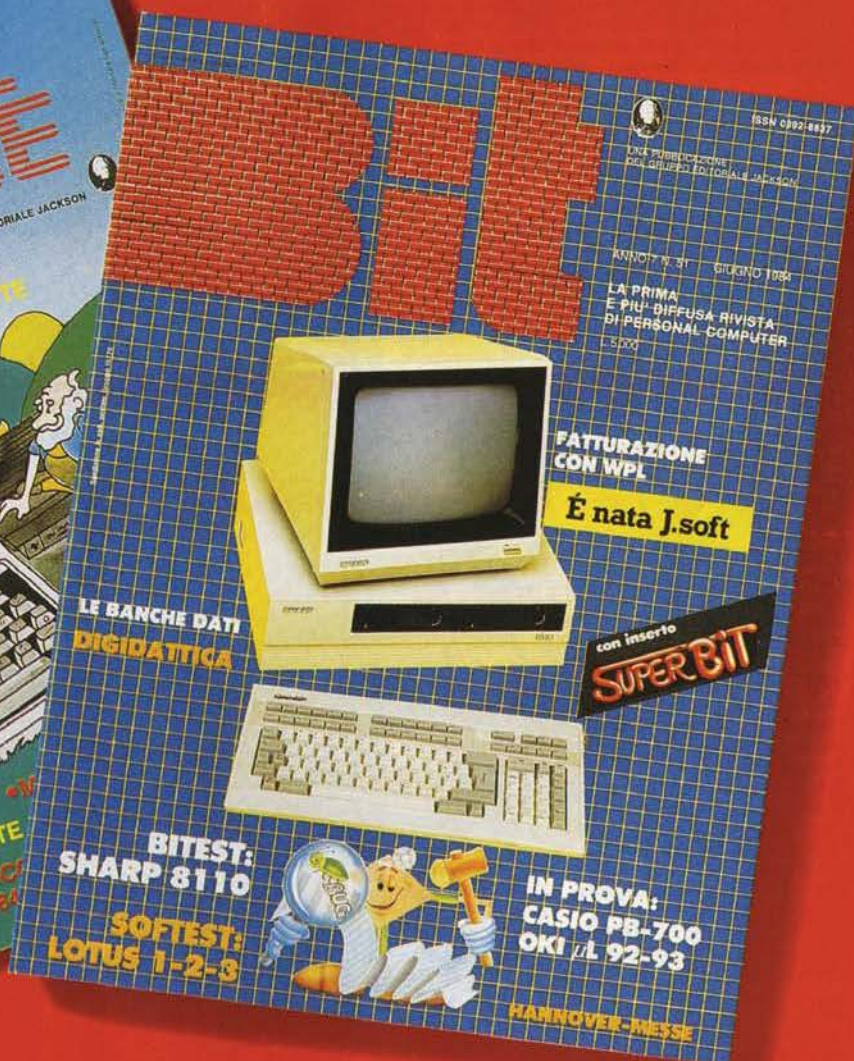
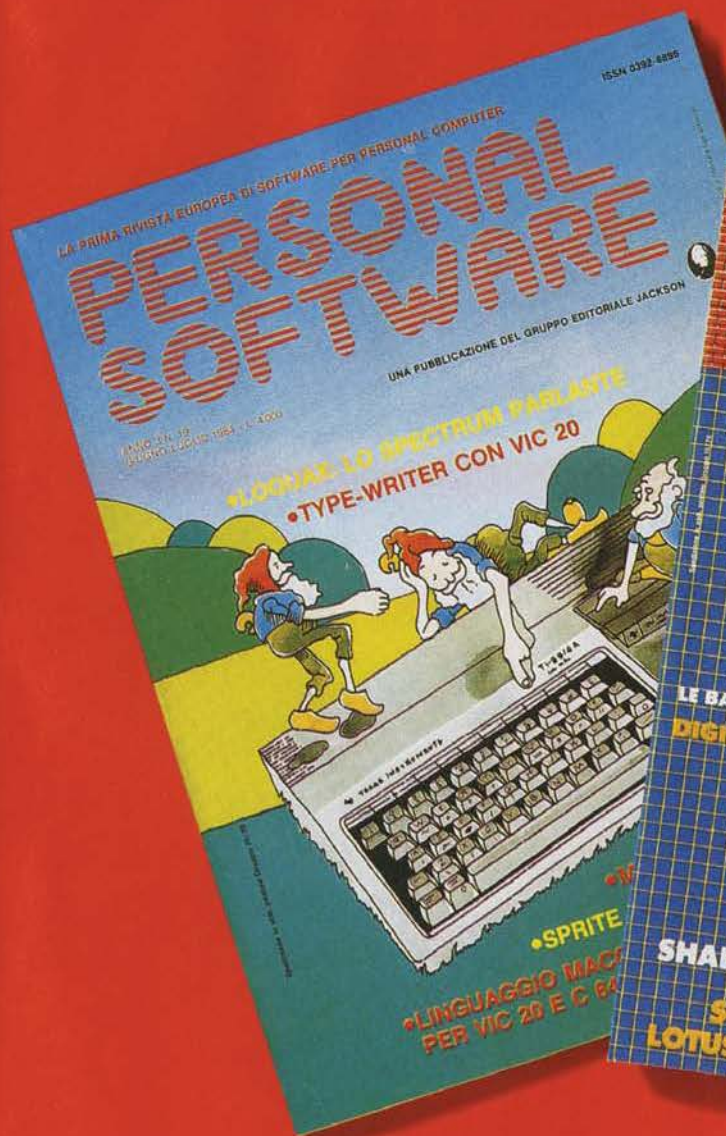
VENDO/scambio Space Fury della Coleco per Coleovision con un'altra cassetta coleco - 02/2155313 (ore serali)

VENDO Base Atari 2600 + 15 cassette a L. 450.000 garanzia 3 mesi - Ferri Michele - 02/5457597 (dalle 15 alle 18)

VENDO Software per Spectrum 16/48K veramente a prezzi stracciati L. 4000 per 16 e L. 5000 per 48 K oltre 50 titoli fra originali e No. Telefonatemi! - G. Franco - Via L. Ariosto 123 - Sesto S.G. (Mi) - 02/2480163

PERSONAL COMPUTER: il meglio, in edicola!

BIT: La più letta, la prima e più diffusa.
TEST: Sharp PC 8100.
SUPERBIT - 64 pagine di programmi
per i vostri personal computer.



PERSONAL SOFTWARE

L'unica che presenta software per tutti i personal:

Commodore, Apple, Sinclair, T.I., HP, Sharp, Sega, Olivetti, ecc.



**Bit e Personal Software sono riviste firmate
GRUPPO EDITORIALE JACKSON**

VENDO cassette Atari: Asteroids, Pack-Man, Star Raiders, sinceramente come nuove, prezzo onesto. 081/8903019 (14-15 o dalle 21 in poi).

VENDO Intellivision con tastiera (Lycky Keyboard) e 28 cassette sia in blocco che sfusi con prezzo da concordare. Stefano Baldini - V.le Carducci 13 - Bologna (BO) - 40125 - 051/309853 (dalle 19,00 alle 22,00).

COMPRO a prezzi modici (L. 50.000), Pittfall Harry per Intellivision. **VENDO** a L. 30.000 la cassetta per Intellivision Space Battle. Via Gallano 29 - Firenze - 055/367361 (orari cena-8.00 pranzo-2.00).

VENDO base Intellivision in perfette condizioni + Quik-Stik e 9 cartucce: Dracula, Demon Attack, Lock'n'Chase, Nova Blast, Microsurgeon, Buzz Bombers, Star Strike, Snafu, Poker a L. 400.000. Rogora Daniela - Via Mazzini 21 - 21052 - Busto Arsizio (VA) - 0331/624228 (ore pasti).

CAMBIO nuovissimo Safe Cracker (Imagic) per Intellivision con n. 2 cassette a scelta tra le seguenti: Bowling, Football, Lock'n'chase, Snafu, Space Hawk, Star Strike, Baseball (Intellivision) purché perfettamente funzionanti e con istruzioni. Marco Mignone - Rione Mazzini 52 - Avellino - 0825/72100 (ore 14/15).

VENDO videogioco Compiccolor A1, marca Lart elettronica. Ha 3 cassette (Golf, Invaders e Labirinto). Molto bello. Prezzo interessante. Stefano Zanetti - Via Vittorio Veneto 30 - 21020 - Luinate - Varese - 0332/228550 (ore pasti).

VENDO sistema base Intellivision natale 83-84 nessun danno esterno e interno con cassette Burttime, Pokerrblackjack, Astrosmash, Mission X (Le ultime 2 hanno 2 settimane di vita) + 2 joystick vendendo a L. 440.000 invece che 580.000 + in regalo 2 bollini per Play Game, se ne si hanno 8 si riceve gratis una cassetta a vostra scelta. Via S. Ampello n. 5 - Milano - 02/8437793 (dopo le ore 8).

VENDO cartuccia Atari Soccer L. 35.000 tratt. 095/450213 (ore 15,30 oppure 20,30).

CAMBIO temporaneamente cartucce per Intellivision ogni tipo. Bologna - Riccardo - 051/361644 (ore 19/22).

VENDO Consolle Atari (ancora in garanzia) + 6 video cassette (Popeye) + (Ms. Pac-Man) + (Air-Seat-Battle) + (Combat) + (Yars'-Revenge) + (Bowling) a L. 500.000 - Via di Corticella 216(*) (BO) - Andrea Cuppini - 051/326177 (19,30 - 20,30).

VENDO Base Creativision quasi nuova (4 mesi di vita) comprensiva di 3 cassette (Tennis, Plicejump, Planet Defender) con garanzia ed imballo a L. 289.000 - Telefonatemi o scrivitemi è un'occasione da non perdere - Ingiardi Giorgio - Viale Rimembranze 52 - Sergnano (Cremona) - Cap 26010 - 0373/41897 (orari pomeridiani).

VENDO cassette Intellivision: "Skiing" a L. 30.000, "Soafu" 25.000, "Boxing" 30.000 oppure le cambio con una o due delle seguenti: "Atlantis", "Burger Time", "Advanced D. e D.", "Dracula", "Fathom", "Pitfall" compatibili con Mattel. Centis Andrea - Via Madonnina 34 - 34100 Trieste - 040/774863 (dalle 18 alle 20).

VENDO molti programmi su cassetta per Vic 20 a L. 2000 ciascuna oppure ne scambio 20 per una cassetta Intellivision che io non ho. Via Cannero 15 (Milano) - 02/6893930 (tutti i giorni dalle 4 alle 7).

VENDO Intellivoice con 13-17 Bomber, Space Spartan e le seguenti cassette: X Intellivision: Nova Blast, Fathom, Mission X, Star Strike, Lock'n'chase, Frog Bog a sole L. 930.000 (valore effettivo L. 691.000). Massimo Antonini - Via Marsala n. 14 - Gallarate (VA) - 0331/796296 (13,05-14 e 19,50-22,30).

VENDO straordinaria occasione base Intellivision ancora in garanzia + undici cassette tra cui Donkey-Kong, Burttime, Soccer, Tron e Microsurgeon, in tutto in eccellenti condizioni al prezzo eccezionale di L. 480.000 (valore reale L. 1.005.000). Motivo: necessità soldi. Via Casal Giuliani 69 - (00141) Roma - chiedere di Roberto o Francesco Villani - 06/8128619 (ore pasti 1,30-2,30).



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 BERGAMO

Bobini Vasco - 52100 Arezzo - Via L. Alberti, 3 - Tel. (0575) 23842

Caldara Angelo - 24100 Bergamo
Viale Papa Giovanni XXIII, 49 - Tel. (035) 242476

BIELLA

Sereno Galantino - 13051 Biella (VC)

Pizza 1. Maggio, 1 - Tel. (015) 23285

BRESCIA

Vigasio - 25100 Brescia - Portici Zanardelli, 3 - Tel. (030) 59330

CASALE M.

Riposio Giocattoli - 15033 Casale Monferrato

Via Roma, 181 - Tel. (0142) 55558

COMO

Magazzini Mantovani Giocattoli - 22100 Como

Via Plinio, 11 - Tel. (031) 263173

FIRENZE

Dreoni Giocattoli - 50129 Firenze

Via Cavour, 31/R - Tel. (055) 216611

FOGGIA

Baby In - 71100 Foggia - Via Molfetta, 11-13 - Tel. (0881) 84077

GALLARATE

Liverani Vergani - 21013 Gallarate (VA)

Via Manzoni, 9 - Tel. (0331) 793492

GENOVA

Babyland - 16124 Genova - Via Colombo, 58r - Tel. (010) 580246

MESTRE

Bressan Giocattoli - 30170 Mestre (VE)

Pizza 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

Quadruga - 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) 324905

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

Piomalli Luigi - 00177 Roma

Via Torpignattara, 27 - Tel. (06) 2719741

Styl Baby - 00168 Roma - Via Torvecchia, 100 - Tel. (06) 3370640

Ve.Bi. Giocattoli - 00100 Roma

Via S. Maria in Via, 37 - Tel. (06) 6790135

S. GIULIANO

Quadruga - 20098 S. Giuliano Milanese (MI)

MILANESE

C.so Risorgimento, 3 - Tel. (02) 9846988

SESTO

Massironi Giocattoli - 20099 Sesto S. Giovanni (MI)

S. GIOVANNI

Piazza Resistenza, 37/39 - Tel. (02) 2470520

TORINO

Giocami Hobbyland - 10123 Torino

Pizza 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, 25 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 - CRS - COMMODORE

i negozi

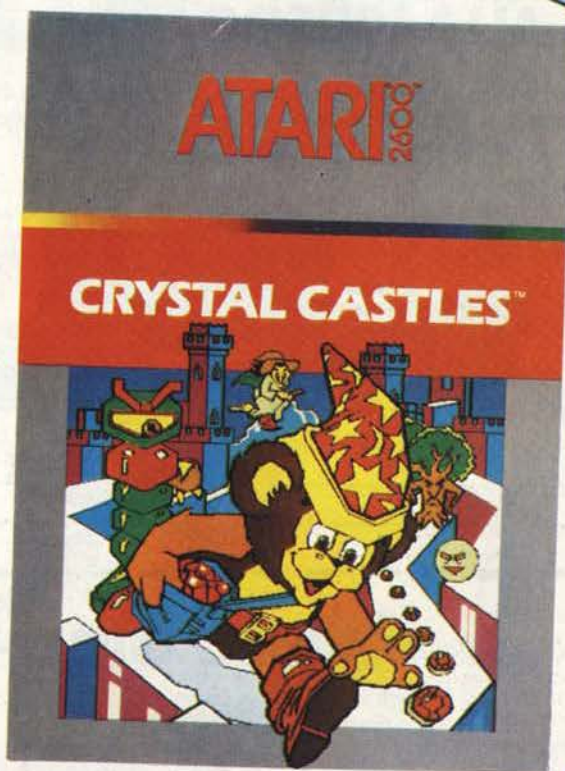
giraffa tronic

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®

PROMOS.COMO



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.

Nome _____

Cognome _____

Via _____

CAP _____

Allego L. 500 in francobolli

Firma _____

Spedire a: "Gruppo
Giraffa Tronic"
Via U. Foscolo, 4
20121 Milano

Età _____

Città _____

A.I.V.A. SCOREBOARD

DATA _____

GIOCATORE

NOME: _____ ETA': _____
 SIGLA (3 lettere): _____
 VIA: _____
 CITTA': _____ CAP: _____
 TEL.: _____
 NOTE: _____

SALA GIOCHI

NOME: _____
 VIA: _____
 CITTA': _____ CAP: _____
 TEL.: _____ GESTORE _____

FOTO O NEGATIVO (Facoltativo)

TESTIMONI

GESTORE _____
 FIRMA: _____
 1° TEST. _____ TEL.: _____
 FIRMA _____
 FIRMA: _____
 1° TEST. _____ TEL.: _____
 FIRMA _____

GIOCO

NOME: _____ CASA: _____
 PUNTEGGIO: _____
 ORE GIOCATE: _____
 NOTE: _____

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'

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 _____

compra il tuo
Spectrum
 con la supergaranzia

La Rebit Computer, distributrice per l'Italia dei prodotti SINCLAIR, ha messo a punto una nuova **supergaranzia** che ti darà i seguenti vantaggi:

- 1° Prezzo ridotto nell'acquisto dell'interfaccia programmabile.
- 2° Tessera sconto sull'acquisto dei programmi.
- 3° Tariffa ridotta per l'abbonamento a "Sperimentare con il Computer"
- 4° Libro sulle interfacce e sui microdrives.

Un risparmio di oltre 70.000 lire.



NON PERDERE QUESTA OCCASIONE
 al prezzo ECCEZIONALE
 di **L. 49.000 + IVA**
 anziché
L. 99.000 + IVA



**PROGRAMMABLE
 JOYSTICK
 INTERFACE
 ZX Spectrum**



**ADD ACTION
 TO YOUR
 COMPUTER GAMES !!
 TENKOLEK®**

**Inoltre riceverete
 in OMAGGIO
 direttamente a casa,
 l'opuscolo in italiano :
 SINCLAIR ZX Interfaccia 1
 ZX Microdrive
 del valore di L. 10.000**



**REBIT
 COMPUTER**
 A DIVISION OF G.B.C.

sinclair

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

MATTEL ELECTRONICS
Intellivision
Intelligent Television