ISSN: 0392-8918

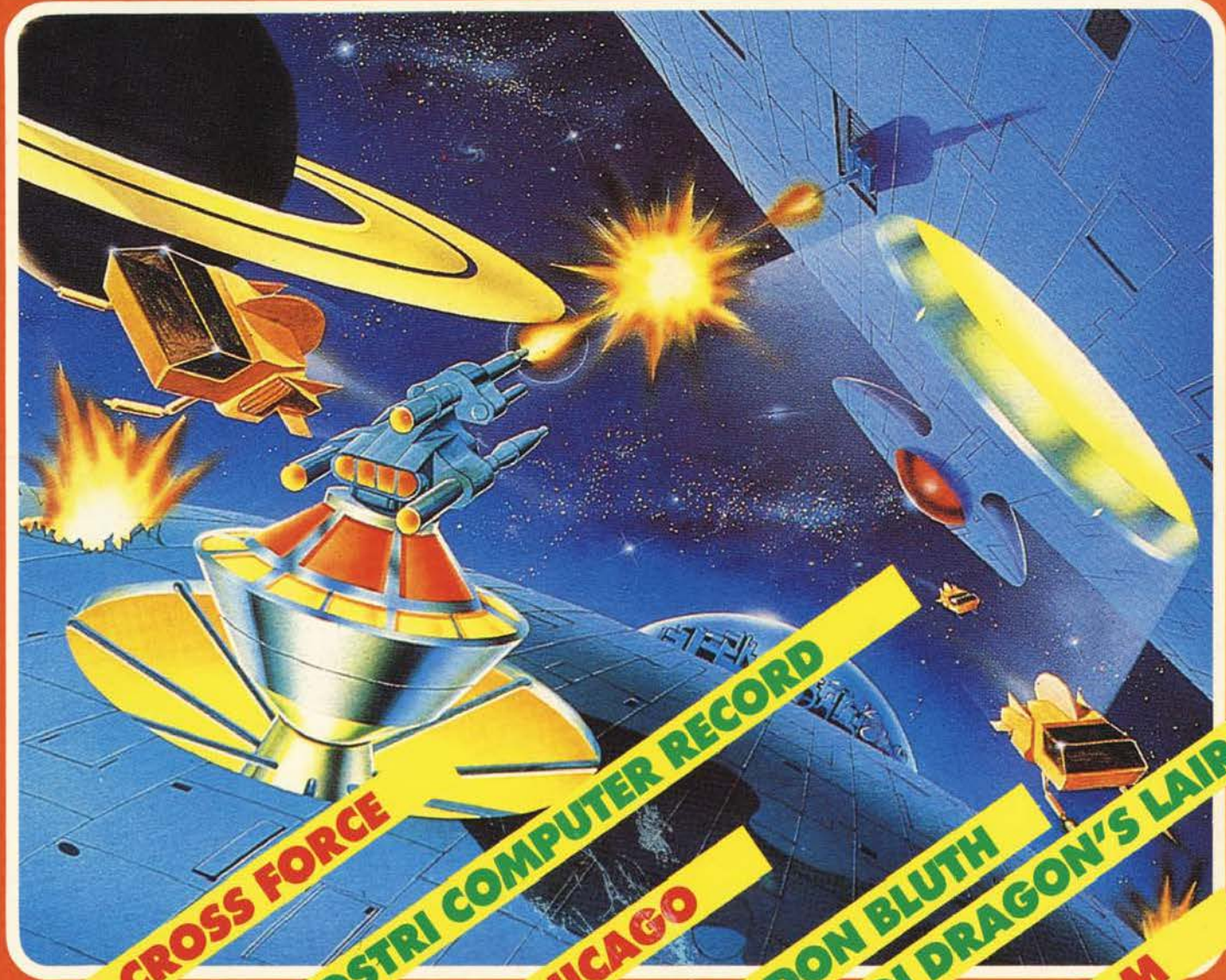
VIDEO GIOCHI 18

UNA PUBBLICAZIONE DEL
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

SETTEMBRE
1984
L. 3.500

LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGAMES E GIOCOMPUTER

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70



SUPER CROSS FORCE

HIT BIT: I VOSTRI COMPUTER RECORD

TUTTO CHICAGO

INTERVISTA A DON BLUTH

IL CREATORE DI DRAGON'S LAIR

IL NUOVO ADAM



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

"Piacere, Leonardo da Vinci, il big dell'intelligenza, del calcolo, della memoria." Due sorrisi e la presentazione è fatta. Loro due, Leonardo e lo 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?"

OGGI DONKEY KONG INTERFAC

COLECO VISION

...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 video giochi alla mostruosa intelligenza del più potente cervello elettronico per uso familia ne re mai concepito. Signori adulti, 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.

Ma qualcuno dei genitori non è sicuramente così ben informato: allora dicia moglielo subito. CBS Coleco Vision è una consolle da 16 Kbytes – nessun altro video gioco ne possiede altrettanti – per fantastiche video avventure, anche tridimensionali, 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 consolle 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 e sposta automatica mente interi paragrafi di qualsiasi testo da voi impostato. Inoltre Adam è stato studiato per pensare e parlare in un raffinato linguaggio basic e guidarvi passo per passo nel mondo dell'informatica. Poi, nell'ordine: sistema di registrazione incorporato; uno o anche due lettori digitali per cassette speciali, bidirezionali, che consentono una velocità di caricamento superiore a quella dei "floppy disk" (ogni cassetta può memorizzare fino a 250 pagine fitte di testo, per un totale di più di 500 Kbytes di memoria). Tastiera: una apparecchiatura, sofisticata con 75 tasti a corsa precisa, che consente alta efficienza e velocità d'esecuzione. Stampante: bidirezionale, ad 80 colonne, con portacaratteri a margherita intercambiabile.

CIA CON LEONARDO DA VINCI.



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





SOMM





IL POSTO DELLA POSTA 6

CLASSIFICHE DA TUTTO IL MONDO
HIT GAMES 18

BONUS 20

FATTI E NOTIZIE
READY 26

ATTUALITÀ
CHICAGO DALLA A ALLA Z 38
L'AMICO DI FAMIGLIA AMERICANO 86
DON BLUTH: DISNEY DEGLI ANNI 80 90

GIOCOMPUTER 53

QUESTO MESE GIOCHIAMO CON:
VCS LOS ANGELES 84 GAMES · MOON SWEEPER · POLARIS · MANGIÀ
INTELLIVISION BOMB SQUAD · MIND STRIKE
PHILIPS NEUTRON STAR
COLECO FRANTIC FREDDY · BUCK ROGERS
TI 99/4A FUN PAC 3
SEGA MONACO GP
ZX SPECTRUM QUETZALCOATL · SUPERBALL
ATARI XL PHOBOS · JUNGLE HUNT



GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.
MILANO - LONDRA - S. FRANCISCO

DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: 68.03.68 - 68.00.54 - 68.80.951-2-3-4-5 - Telex: 333436 GEJ IT
SEDE LEGALE: Via G. Pozzone, 5 - 20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

DIREZIONE EDITORIALE
Daniele Comboni

DIREZIONE DIVISIONE PERIODICI
Dario Tiengo

DIREZIONE DIVISIONE LIBRI E GRANDI OPERE
Roberto Pancaldi

DIREZIONE AMMINISTRATIVA
Giuliano Di Chiano

UFFICIO ABBONAMENTI
Tel. (02) 6880951 (5 linee ricerca automatica)

CONSOCIATE ESTERE
USA GEJ Publishing Group, Inc. 1143 quince Avenue Sunnyvale. CA 94087
Tel. (408) 7730103 telex 0025/49959972 GEJ PUBL SUVL
U.K. GEJ Publishing Ltd 18/Oxford Street London WIR 1AJ
Tel. (01) 4392931 - Telex (051) 21248

Il Gruppo Editoriale Jackson è iscritto nel registro Nazionale della stampa al n. 117 vol. 2 - foglio 129 in data 17.8.1982.

Associato all'Uspi Unione Stampa Periodica Italiana

DIRETTORE
Stefano Guadagni

COMITATO DI REDAZIONE
Riccardo Albini
Benedetta Torrani
Vanessa Passoni (coordinamento tecnico)

ART DIRECTOR
Silvana Corbelli

ARIO





SPECTRAVIDEO SUPER CROSS FORCE
CBM 64 FLIP FLOP

AL BAR I GRANDI A GETTONE
94 BOGGY 84
96 NAUGHTY BOY
98 VASTAR
99 PST, PSSST... TRUCCHI, SEGRETI, CURIOSITÀ DEI VG DA BAR

102 I VIDEOCAMPIONI
QUATTRO CHIACCHIERE CON I GIOCATORI PIÙ IN GAMBA DEL MESE

104 PINBALL WIZARD
X'S & O'S - BONUS N. 18

107 IL MERCATO
GUIDA COMPLETA CON PREZZI DI VIDEOGIOCHI

113 LOVOGLIONONLOVOGLIOPIÙ
MERCATINO DELL'USATO



HANNO COLLABORATO

Paola Burolla
Francesco Carlà
Marco Gatti
Federico Fiecconi
Danilo Lamera
Lorenzo Mauri
Maurizio Miccoli
Mario Salvadori
Stefano Soliano
Nicolò Torrani
Andrea Verona

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.

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA DI PUBBLICITÀ
REINA S.r.l. - Via Washington 50 - 20149 Milano
Tel. (02) 498.80.66/7/8/9/060 - Telex 316213 REINA I
Uffici regionali in tutta Italia.

Autorizzazione alla pubblicazione:
Trib. di Milano n. 455 del 27-11-1982
Stampa: Reweba - Brescia
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
Per i versamenti utilizzare il Conte Corrente Postale
numero 11666203 intestato a Jackson Milano

il posto della posta

"SHOOT, EM UP"

Sono un ragazzo di 16 anni molto appassionato di video giochi e affini. Ho scoperto da poco la vostra rivista e tanto mi è bastato per mettervi ai primi posti delle mie preferenze.

Posseggo un VCS ATARI da più di un anno e vorrei chiedervi alcune cose:

Che cosa sono i giochi shoot i em up e perché prendono questa denominazione?

Qual'è il massimo punteggio raggiunto con il Moon Patrol Atari? (Vi faccio notare che non è comparso sulla tabella dei record di VG. 14).

Stefano Cianci - Siracusa

Il termine "Shoot 'em up" significa "sparagli addosso". Agli alieni, ovviamente. Il termine sta ad indicare quei giochi – generalmente di ambientazione spaziale – in cui lo scopo principale del gioco consiste nel colpire gli invasori più o meno assortiti evitando, allo stesso tempo, di farsi centrare dai proiettili nemici, siano essi ragi laser, missili intercontinentali o semplici pallottole.

Noi a Videogiochi, li chiamiamo "spara e fuggi". É una traduzione libera, ma il significato è lo stesso.

Il massimo punteggio raggiunto a Moon Patrol Atari è il fondo scala: 99.900. È stato ottenuto da Emiliano Mugnai di Firenze ed è apparso per la prima volta su VG N° 17.

Non è comparso prima per il semplice fatto che non ci era pervenuto ancora nessun record.

PANICO E SGOMENTO

Spettabilissima redazione di VG, sono un ragazzo di 14 anni, possessore del sistema Intellivision e, nonostante le vere pressioni, non abbandonerò mai il mio bel sistema, semmai affonderò con lui. Slanci di eroismo a parte, potreste darmi precisazioni, ora che sicuramente è passato un po' di tempo, sull'avvenire del mio videogame? Per essere più precisi: a quando la rinuncia uffi-



ciale e definitiva della Mattel? Che cosa comporterà? A chi ci si dovrà rivolgere per guasti a consolle e cassette? Le ditte indipendenti continueranno a produrre per noi? Se sì, in che misura?

Ci si potrà fidare della nuova società? Insomma, produrrà buon software? Assicurerà celerità e precisione nella distribuzione? Si avrà un calo generale nel commercio, oppure le nuove direttive non influiranno sulla situazione del mercato? Da noi, più precisamente, come si metteranno le cose? Voi ci assicurerete le solite recensioni? Non ci priverete delle abituali notizie flash?

Michele Meoni, Pistoia

La Mattel ha cessato la produzione di consolle Intellivision. Quelle che saranno poste in vendita da questo momento in poi sono soltanto ripescate dalle rimanenze della Mattel. Speriamo che questa notizia non ti deprima più di tanto: la nuova società "figliata" dalla Mattel dovrebbe senz'altro dimostrarsi in grado di rifornire di software gli affezionati Intellivisionaires lasciati invece in braghe di tela da molte software house che hanno già annunciato di abbandonare il sistema della Mattel. In Italia sarà ancora la Mattel ad occuparsi di Intellivision, ed anche noi di VG continueremo a farlo, fino a che saranno in circolazione possessori di basi Intellivision, e fino a che ci saranno giochi per il loro sistema.

LE GRANE

Riceviamo diverse lettere, non moltissime per fortuna, di utenti di home computer scontenti o addirittura furibondi con i servizi di assistenza delle rispettive macchine.

È evidente che questi lettori si aspettano l'immediata pubblicazione delle loro lettere, spesso contenenti invettive nei confronti delle organizzazioni responsabili delle loro disavventure, e il fatto che tale pubblicazione non avvenga li induce a ritenere che noi "stiamo dalla parte" dei commercianti.

Vorremmo rassicurare costoro e tutti i lettori, che da parte nostra non esiste questo atteggiamento di parte, ma semplicemente un senso di responsabilità che ci impedisce di attivare campagne denigratorie nei confronti di imprese commerciali di cui conosciamo la serietà: serietà che non si può disconoscere solo perché esistono degli errori o dei disguidi. In questo senso un organo di stampa ha un potere enorme, e questa forza bisogna usarla con parsimonia: sarebbe troppo facile fare dello scandalismo!

Del resto questi casi di malfunzionamento esistono, e non vanno sottovalutati: è nostra prassi "girare" queste lettere alle organizzazioni stesse in modo che si rendano conto dei casi in cui le loro filiazioni periferiche non funzionano a dovere. Questo ci sembra un atteggiamento costruttivo, che va a vantaggio dei singoli utenti colpiti, senza peraltro indurre i lettori della rivista a generalizzare dei casi che, lo ripetiamo, non sono molto frequenti.

Le cose cambieranno aspetto qualora l'intensità dei reclami aumentasse e si concentrasse in specifico su questa o quella marca: in questo caso prenderebbe corpo il sospetto di un'organizzazione mal costruita o di una macchina difettosa.

Spectrum, VIC 20 e Commodore 64 sono cumputer ormai largamente diffusi, in centinaia di migiliaia di esemplari; si tratta inoltre di apparecchi economici, che offrono prestazioni sbalorditive rispetto ai loro costi. Non c'è da stupirsi del fatto che qualche modello sia difettoso o riuscito non troppo bene, e sarebbe sempre opportuno, da parte dell'utente in difficoltà, un sereno e since-

ro esame di coscienza sulle proprie responsabilità in una eventuale "panne". Ma al di là di ciò, è pur vero che qualche volta i servizi di assistenza non sono così rapidi e efficienti come era stato promesso al momento dell'acquisto.

A discolpa delle organizzazioni commerciali dobbiamo dire che il "boom" di queste macchine ha portato a una crescita enorme di tutti i problemi connessi, assistenza compresa, ma a loro carico affermiamo che il singolo utente non può soffrire per una situazione, quella del sovraccarico, che in fin dei conti è piena di risvolti positivi per le organizzazioni commerciali stesse.

Auspichiamo, cioè, una rapida maturazione delle organizzazioni commerciali, la definizione di sistemi di assistenza rapidi, efficienti e sicuri, tanto quanto rapido, efficiente e sicuro è stato quel cliente che ha lasciato giù i suoi soldi, soldi "buoni", acquistando il computer in negozio o per corrispondenza.

Lo stesso atteggiamento responsabile, che oggi ci induce a non istigare campagne di denigrazione, ci indurrà a segnalare tutti quei casi in cui i malfunzionamenti assumano una frequenza eccessiva.

ATTENZIONE AI CLANDESTINI!

Verso Natale ho acquistato una consolle INTELLIVISION presso un negozio di dischi e Videogames del centro di Bologna (più precisamente la Important Video and Records) e, fin dalla prima accensione, mi ha dato un fastidiosissimo problema: non restava sintonizzata l'immagine, cioè ogni 2 o 3 minuti (interrompendo quindi la partita) dovevo mettere a posto lo schermo girando il pulsante della sintonia del TV.

Dopo 2 o 3 mesi di questa "solfa" e dopo avere interpellato il negozio più volte (mi hanno sempre risposto che era il mio TV a essere "sballato") ho portato la consolle al centro riparazioni della Mattel a Bologna, i quali mi hanno gentilmente risposto che la mia consolle non è guasta ma è stata importata (probabilmente clandestinamente) dall'AMERICA *per cui non sarà mai compatibile con il mio TV e per giunta se si guastasse davvero nessuno potrebbe aggiustarla in quanto non esistono i pezzi di ricambio sul mercato Italiano.*

In effetti, all'atto dell'acquisto, mi meravigliò molto che dentro la scatola ci fossero le istruzioni per l'uso solo in lingua Inglese, ma ora capisco il motivo!!

Per cui voglio dire a chi legge il "nostro" giornale, che, quando acquista un Videogame, controlli molto bene da dove proviene.

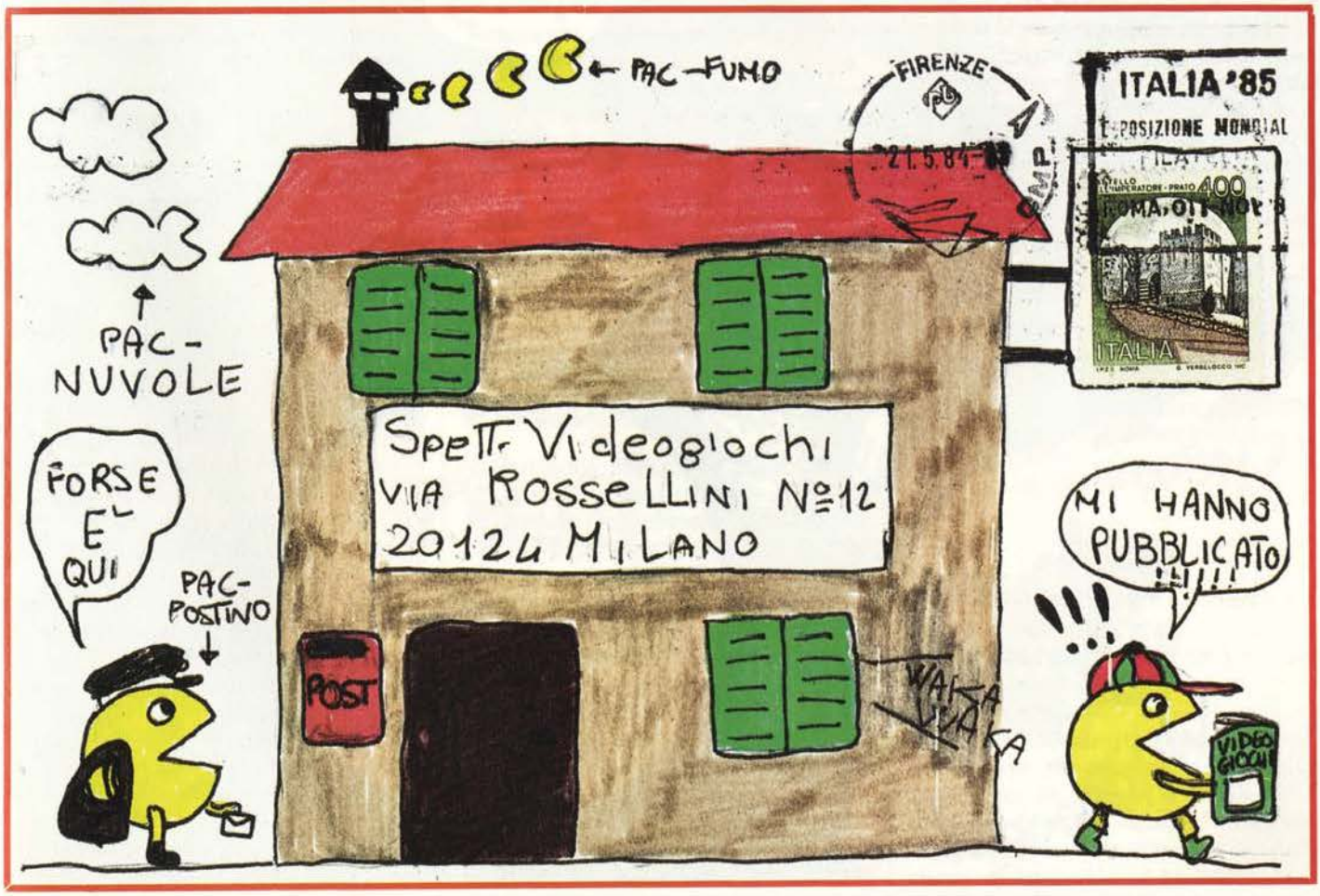
Ora spero di riuscire a farmi sostituire la consolle, nel caso contrario dovrò rassegnarmi a comprarne un'altra (sic!).

Spero in una Vostra risposta
Vi mando un mega CIAO!!!!!!!!!

Milena, Bologna

Cara Milena, la disavventura che ti è capitata è già successa altre volte ad altri lettori: non è la prima volta, né sarà l'ultima.

Proprio per questo continueremo a pubblicare lettere come la tua per avvertire i nostri lettori e ricordar loro di fare sempre attenzione ogni qualvolta acquistano una consolle



per videogiochi. Assicuratevi che abbiano il certificato di garanzia in italiano. Solo in questo modo sarete certi che la vostra è una consolle regolarmente importata e quindi regolare a tutti gli effetti.

Per quanto riguarda il tuo caso, hai diritto a farti sostituire la consolle (prova a chiedere al negozio dove l'hai acquistata di farti vedere se funziona sul loro TV visto che dicono che il tuo è "sballato") e quindi non mollare: ci mancherebbe che dopo l'inganno dovessi subire anche la beffa.

IL JOYSTICK FATTO IN CASA

Spett. redazione di videogiochi sono un ragazzo di 13 anni, fiero possessore di una base CBS Colecovision. Sono molto contento di questo mio acquisto, tranne una cosa: le manopole molto fragili e delicate. Infatti una delle 2 mi si è rotta. Non sapendo il perché, allora, io e mio padre (esperto elettrotecnico) abbiamo cercato, smontandola di capire quale fosse il suo guasto e siamo riusciti a capire che c'era un'interruzione lungo il filo (anzi, al suo interno). Ora mio padre vuole riparare questa manopola con dei mezzi che rovinerebbero seriamente la sua estetica e mi sconsiglia di spedire la manopola (ancora in garanzia) a Milano, alla sua fabbrica per farla riparare perché, dice, ci vogliono mesi e mesi prima che essa possa ritornare alla sua base CBS. Allora sono ricorso a voi che manovrate i fili di questa stupenda rivista che io seguo dal suo 3° numero (Perdonatemi!) e vorrei sapere:



1) Quanto tempo impiegherebbe la manopola per andare alla sua sede, essere riparata e tornare al suo paese (Civitavecchia) dato che a Roma non esiste una Sede della Coleco.
2) Quanto verrà a costare il videogioco della Coleco quando arriverà e quali sono per ora i games annunciati.
3) Vi prego vivamente di fare un articolo su l'Adam (computer veramente eccezzionale) quando arriverà da noi e quanto costerà.

Fersini Pier Angelo, Civitavecchia (ROMA)



È proprio un peccato che le tue sfide a due siano momentaneamente bloccate comunque, se sei ancora in garanzia non dovrebbero esserci molti problemi.

La CBS Coleco, per il momento, dispone di un unico Centro di Assistenza Convenzionato che si trova a Milano. Ti consigliamo di rivolgerti direttamente a loro per chiedere tutte le informazioni necessarie anche perché, soprattutto per il tempo necessario, dipende dalla mole di lavoro che hanno da sbrigare in quel momento. L'indirizzo è: Centro Assistenza HIFI O.K. – Via Conchetta, 4 – Milano – Tel. 02/8394906.



Per quel che riguarda l'ADAM sei subito accontentato: in questo stesso numero di Videogiochi troverai un servizio di attualità sul nuovo sistema e sul suo funzionamento la recensione di quello che è uno dei primi titoli disponibili in Italia: "Buck Roger".

INNAMORATO PAZZO

Carissima redazione di VG, sono un fiero (novello) possessore di un VCS 2600. Complimenti innanzi tutto per la vostra rivista: il primo numero che ho comprato è stato quello d'aprile 1984 e vi confesso che già ne sono "innamorato pazzo". Proprio così, la vostra rivista sazia tutta la mia brama di sapere in campo di videogiochi, così ho cercato di procurarmi altri numeri di VG, ma ne ho trovato solo quattro; come posso fare ad avere quelli che mi interessano?

Io vorrei comprare il SUPERCHARGER STARPATH, so che potenzia il VCS di 49 volte, ma come fa? Forse se io gioco la cartuccia MS. PAC-MAN con il SUPERCHARGER il videogame diventa più complesso o con più effetti sonori o con una migliore grafica?

So che non potete rispondere a tutte le lettere che vi arrivano, ma vi chiedo (per piacere) di fare tutto il possibile per pubblicare la mia... epistola.

Stefano Sarro, Viterbo

Siamo commossi: una dichiarazione d'amore così, davanti a tutti...

Scherzi a parte.

Se vuoi sapere tutto di noi fin dall'inizio devi chiedere alla Jackson i numeri arretrati che desideri ricevere allegando nella busta la ricevuta di pagamento del vaglia postale.

Il prezzo di un numero arretrato è di lire 7000, comprensivo delle spese postali. La richiesta e il versamento vanno indirizzati a: Gruppo Editoriale Jackson, Via Rosellini 12, 20124 Milano.

E veniamo alle altre domande.

Il Supercharger, di cui abbiamo parlato nel N° 10 di VG (visto che ti interessano degli arretrati, potresti approfittarne, n.d.r.) è un buffer di memoria, cioè un "grosso pezzo" di memoria il cui compito generalmente è quello di tenere memorizzati temporaneamente una serie di dati. Questi dati sono i giochi su audio cassetta, creati appositamente per il Supercharger, e poi caricati tramite un registratore nel buffer e quindi nel VCS. In questo senso il Supercharger aumenta la potenza del 2600: gli consente di accettare giochi più complessi. Assolutamente non può migliorare o aumentare giochi su cartuccia.

Vorrebbe dire aumentare la ROM del gioco e questa è una modifica di hardware che nessun buffer è in grado di fare.

RUGGERI TELEGAMES COMUNICA

Da qualche tempo stiamo ricevendo diverse rimostranze da parte di acquirenti di materiale STARPATH (Supercharger e relativi videogiochi) i quali si lagnano per la mancanza di istruzioni in italiano a cor-

redo delle varie confezioni.

Affinché possiate dare adeguata risposta vi informiamo che i materiali STARPATH privi di istruzioni in lingua italiana appartengono ad un quantitativo originariamente destinato al mercato britannico che, Ditte poco scrupolose, hanno illecitamente importato e riversato sul mercato italiano a prezzi concorrenziali.

Da parte nostra possiamo assicurare che TUTTO il materiale ufficialmente importato e distribuito è corredato da istruzioni in italiano di nostra edizione che accompagnano quelle in inglese, e i Supercharger sono muniti di certificato di garanzia numerato da noi rilasciato.

Nello stesso tempo siamo spiacenti di informarvi che non siamo in grado di fornire *le sole istruzioni* da quanti ne risultassero privi per aver acquistato materiali non da noi importati e distribuiti.

Fidando nella vostra comprensione, vi ringraziamo per la collaborazione che vorrete darci nell'informare i vostri lettori.

Ruggeri Telegames, Roma



RECORD SÌ, MA LA FOTO NO

Cara redazione, aiutatemi!!!
Non so più cosa fare!
Posseggo punteggi altissimi a Decathlon e Jungle Hunt, ma la mia Polaroid non riesce a fotografare chiaramente lo schermo.
A questo punto ho intenzione di utilizzare l'Agfa con il flash elettronico incorporato, ma che pellicola devo usare?

Andrea Casertano, Roma

La Polaroid o l'analoga Instamatic della Kodak, si prestano ottimamente a fotografare il video, ma attento al FLASH!!

Se la macchina è del tipo a flash incorporato coprilo con un cartoncino nero, altrimenti ci manderai solo la foto del televisore spento, per giunta neanche tanto ben fatto.

Attenzione a fare in modo che il soggetto non sia né troppo lontano (non si leggerebbe il punteggio), né troppo vicino (risulterebbe sovraesposta) e se nella foto lo schermo presenta una fascia più scura, poco male, l'importante è che si veda il punteggio.

Con la reflex avrai più opportunità operative e riuscirai ad ottenere fotografie migliori.

La macchina deve essere perfettamente perpendicolare al video della TV e il tempo di posa deve rimanere su 1/15 mo di secondo.

Poiché l'immagine potrebbe risultare "mossa" comunque, la cosa migliore è montare la macchian su un cavalletto, o in ogni caso bloccarla.

Utilizza pellicole rapide, l'ideale è la 400 ASA che permette di usufruire di aperture del diaframma molto ridotte.

Spegni le luci e chiudi le finestre in modo che riflessi fastidiosi non rovinino la foto, c'è anche il rischio che coprano proprio il punteggio!! Forza, aspettiamo i tuoi punteggi e... buona fortuna!

È MEGLIO A CASA O È MEGLIO AL BAR?

Carissima redazione di VG:
1) Posseggo una base Atari e ho la cartuccia di Pole Position. Perché nella versione da bar questo gioco è molto ma molto più bello? Nella versione domestica mancano il semaforo, i cartelloni pubblicitari che stanno ai bordi della pista, la griglia di partenza; e ancora, le altre macchine sono tutte diverse mentre nella versione domestica sono tutte gialle, e poi lo scenario: in quella da bar, ci sono i monti e poi ad un tratto si vede una città, invece nella versione domestica ci sono dietro sempre le solite montagne. Nel numero 13 di VG avete scritto in Atariana. Il passaggio bar-casa non ha compromesso la bellezza e quindi, tra virgolette, realtà del gioco; la velocità è strabiliante, la manovrabilità ottima, la grafica stupenda... Ecco quest'ultima è la vera piaga, grafica stupenda, ma avete visto Pole Position domestico? O anche Kangaroo o Dig Dug o altri ancora?
2) Nel numero di VG 14 avete scritto che l'Atari farà come cartuccia per il 2600, Mario Bros, vorrei sapere per grafica sarà uguale a quello da Bar? Se sì, quando uscirà in commercio? L'Atari in futuro farà cartucce tridimensionali, tipo ZAXXON o i PUFFI?

Renato, Monopoli (BA)

La conversione di un gioco da bar in uno da casa è un'operazione molto difficile, a volte più difficile di quanto lo sia crearne uno ex-novo.

Il problema principale è ovviamente il problema della memoria disponibile. Nel realizzare un gioco da casa il disegnatore-programmatore si trova costretto ad agire all'interno di una quantità di memoria che può essere 10-15 volte inferiore a quella utilizzata nella versione da bar. Un designer di un gioco da bar può, se lo ritiene necessario, farsi creare chip appositi così da espandere maggiormente la memoria su cui sta lavorando. Ciò ovviamente è una possibilità che il disegnatore-programmatore di un gioco da casa non può permettersi.

Anzi, questi deve decidere cosa lasciare e cosa togliere della versione originale perché tutto, ovviamente non entra. E allora può succedere che tolga i semafori o i cartelloni pubblicitari di Pole Position perché li ritiene accessori ai fini del gioco.

Detto questo, crediamo però che la versione da casa di Pole Position sia dignitosa: ha la stessa tensione di gioco dell'originale e anche la grafica, benché scarna, è più che adeguata per il tipo di computer per cui è stata realizzata.

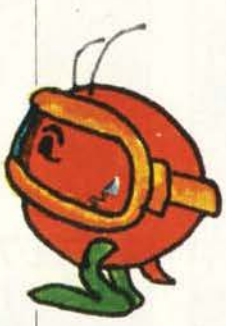
Che poi Pole Position da bar sia più bello siamo d'accordo, ma se un Atari 800 costa 700.000 lire, un Pole Position costa sui 4-5 milioni.

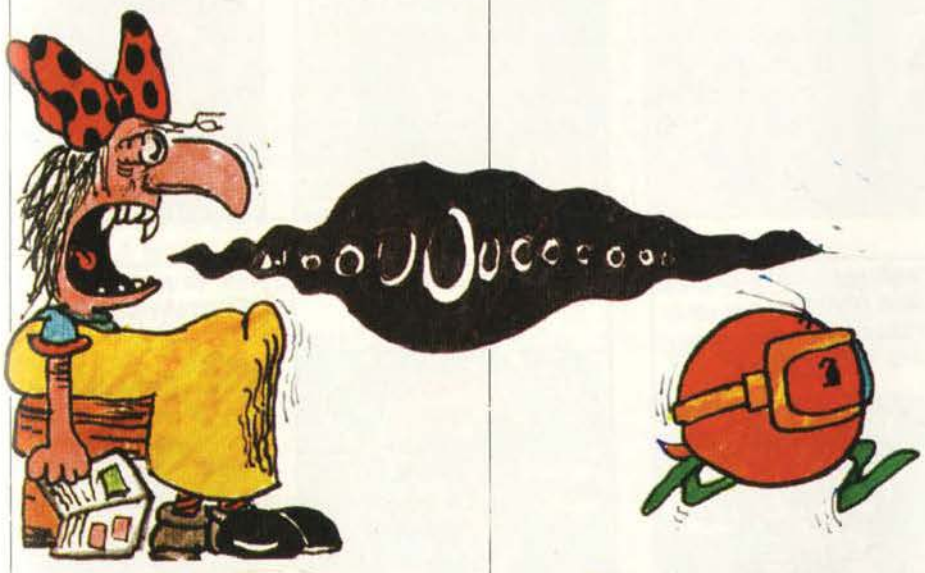
Ci mancherebbe che non ci fossero differenze.

HEI VG, VI RICORDATE ANCORA DI ME?

Vi scrissi subito, appena usciti e voi mi avete pubblicato nel 2° numero, facendomi un sacco di compli-







menti e dicendo che la mia era una lettera come le vorreste tutte!

Bene, grazie.

Ma avete fatto un piccolo-grande errore, non mi chiamo Migliorati ma Migliori!!! O.K.?

Va beh, lasciamo perdere e passiamo subito al perché vi ho scritto. All'inizio dell'anno mi sono abbonato alla vostra rivista. Tutto bene fino qui, vi ho sempre comperato perché non solo mi piacciono sempre i videogiochi ma anche perché la parte dedicata ai computer era bellissima e adatta a me.

Poi circa 2 mesi fa vedo la pubblicità di home computer e incomincio a sentire odore di bruciato.

E infine vedo il numero 14 di VG, 2 pagine per i computer e solo "stupide" recensioni di cassette che ormai nessuno compra +, siccome le edicole sono piene di cassette con giochi a sole 8-10.000 lire, list è sparito e non ci sono più i bei programmi.

E si mi avete fregato!!!

Home computer è una bellissima rivista (sto per scrivere anche a lei), ma non bisogna togliere da VG i programmi per questo.

La rivista lo sapete mi piace, ma questo scherzo, non dovevate farmelo (farcelo, a noi lettori di VG, possessori di un computer).

Così adesso ogni mese mi arriva a casa una bella rivista, ma monca, cosa leggo a fare recensioni di cartridge e cassette che variano dalle 20-50-100.000 lire se poi vado in edicola e compro programmi a quel livello a sole 10.000. Pensate un attimo a quello che vi ho detto, siete sicuri che in questo modo andrete avanti? Le vendite dei videogiochi sono diminuite quelle dei computer raddoppiate, e così anche voi. Che l'idea della Jackson sia un'idea Kamikaze? (Far fuori VG aprendo spazio a HC?), tutto è possibile.

Spero proprio di no, ne rimarrei molto dispiaciuto!

Vi sarete resi conto di ciò che state facendo dopo aver letto bene questa lettera, pensateci attentamente e cambiate rotta O.K.?

Per il resto va bene, il mio parere sui flipper lo conoscete, anche se ora penso che pure i flipper-men abbiano diritto al loro (per fortuna piccolo) spazio.

Che ne pensate dei giochi a laser?

Concludo ringraziandovi dei consigli che mi avete dato per il mio bel VIC 20, e spero abbiate ben accettato le mie critiche, io sono (e sarò) sempre con voi.

P.S. – Non passate my letera a HC, che non c'entra proprio niente.

Questo è un problema che riguarda VG, e sulle sue pagine deve essere affrontato OK?

Ciao gente, a presto.

2° PS – Spero che questa 2ª lettera sia al livello della 1ª, e di ricevere ancora complimenti se sarà così, vi riscriverò.

Ciao.

David Migliorini, Cantù (CO)

Caro David (Migliori), ancora grazie per la tua lettera: è passato più di un anno, ma sei sempre molto preciso e "sferzante".

No, non ti abbiamo fregato: sì, abbiamo temporaneamente ridotto lo spazio computer.

Però l'abbiamo anche ripristinato, e ci sembra meglio di prima, ossia più evoluto: evoluto con l'evoluzione dei tempi.

A proposito della quale evoluzione la tua analisi mi sembra un po' affrettata: sappiamo bene che le edicole son opiene di programmi e che essi costano poco, ma tu quei programmi li comperi davvero, voglio dire: li hai visti? Furti (e sottolineo FURTI) di programmi in commercio già da anni, oppure squallidi programmini, parlo dell'ambito videogames, costruiti e messi insieme con due lire.

No, caro David, non si può vendere a 800 o 1000 lire ciò che gli altri vendono a 20.000/50.000: sicuramente non si tratta di prodotti della stessa qualità.

Oppure si tratta di operazioni non propriamente corrette, e Vigì, rivista notoriamente dalle mani pulite, non vuole prenderle in considerazione.

Tuttavia, e fatte queste debite premesse, è vero che il mercato del software si sta modificando rapidamente, e noi ne teniamo perfettamente conto, seguendo l'evoluzione, informando, rispondendo ai lettori, annunciando e commentando le novità.

Quanto alla concorrenza con H.C., ebbene sì: c'è concorrenza, fra queste due riviste, ma è una concorrenza produttiva e non distruttiva: guarda come abbiamo ripresa a trattare l'argomento computer e te ne puoi ben rendere conto.



Questo è uno dei nostri migliori recordman! Moreno Testi, 27 anni di Fornacette in provincia di Pisa, ha raggiunto il megarecord di 73.630.600 punti a Tron Deadly Disc della Mattel. Lo sfortunato Moreno non è riuscito ad aggiudicarsi il TV Color della Seleco messo in palio dalla Supervideogara, per soli 15 giorni di ritardo nello spedire il punteggio. Ma come dice il proverbio: "L'importante non è vincere, ma partecipare"... Non sappiamo però cosa ne pensi lui al proposito!



Questi 2 baldi giovani, invece, sono Emanno Modeo (a destra) e Marco Grimaldi (a sinistra) di Enna.
É carina la foto, ma... "non potevate levarvi gli occhiali?"



PHILIPSISTI, SVEGLIATEVI!

Da quando ho scoperto la vostra rivista ne sono dipendente, non potrei dormire una sola notte se non avessi letto almeno qualche pagina della vostra fantastica rivista.

Avrei una domanda e qualcosa da dire ai grandi PHILIPSISTI.

La domanda: come mai sulla cassetta Turtles c'è il simbolo TM e cosa significa? Ciò che volevo dire ai fortunati possessori della phlips è:

Svegliatevi, non lasciamoci mettere sotto dagli atariani, o dagli intellevisionisti, o dai colecosiani; spediamo i nostri record, classifichiamo qualche gioco nella classifica. Forza!!!! Evviva la Philip e i suoi giochi wow, wow.

Vi prego di pubblicare questa lettera o almeno quanto riguarda i Philipsisti per svegliarli.

Grazie

Al prossimo mese il vostro affezionato lettore Thomas Zihlmann.

Orselina, Svizzera

Prima di rispondere alla tua domanda, vorremmo sottolineare il tuo appello ai "philipsisti".

Insomma, Thomas ha perfetta-

mente ragione: fatevi avanti con i vostri record. O forse che non siete capaci di fare buoni punteggi? (Questa è una provocazione bella e buona e speriamo che, offesi nell'orgoglio, la raccogliate).

Ed ora veniamo alla tua domanda. TM è la sigla di Trade Mark, che vuol dire Marchio Registrato.

Questo significa che il titolo Turtles è registrato in quanto tale e nessuno può chiamare un qualunque altro gioco con quel nome.

ANCORA?

Carissima redazione, vi scrivo al fine di porvi alcune domande.
1) Quando uscirà e se uscirà l'Intellevision II in Italia e quale sarà il suo prezzo.
2) Le cartucce per l'Intellivision II sono compatibili con il vecchio Intellivision?
3) Qual è il record nazionale e quello mondiale di Burgertime?

Vi prego di pubblicare la mia lettera oppure di rispondermi privatamente. A scopo di invogliarvi allego alla presente un francobollo da L.400 e il mio indirizzo.

Roberto Coroni, Roma

Sembra strano, a distanza di un anno o poco più da che gli argomenti proposti in questa lettera sono stati trattati, ritornare su un soggetto così vecchiotto, ma la tua perseveranza, caro Roberto, merita la nostra attenzione anche se non ti neghiamo che leggere ancora una volta domande sull'Intellivision II ci ha fatto venire qualche lacrimuccia (Sniff!) di sconforto agli angoli degli occhi.

Se l'avvento dell'Intellivision II in Italia già un anno fa era piuttosto ipotetico e condizionato dalle politiche di vendita della casa madre americana e della società distributrice italiana, ora una tale possibilità si fa decisamente remota, per non dire irrealizzabile.

La Mattel americana al momento, sta pensando al modo più efficace per tirare i remi sulla barca un po' barcollante e quella italiana non crediamo abbia intenzione di "imbarcarsi" in una ulteriore importazione di nuove (si fa per dire) console. Hai fatto caso al "si fa per dire"?

Bene, tanto basta per farti capire che l'Intellivision II era costruito a immagine e somiglianza del suo fratello maggiore. Le uniche novità che apportava derivavano da una rinnovata linea estetica (bianca e squadrata) e dalla possibilità di sostituire i comandi direzionali.

Per il resto, nulla di nuovo sotto il sole, compresa una perfetta e totale compatibilità delle cartucce Mattel su ambedue i sistemi.

Per quanto riguarda la sua venuta in Italia, cosiderato anche il fatto che il sistema è ormai presente in America da ben due annetti, possiamo concludere che "... è più facile che un cammello passi dalla cruna di un ago". Ci siamo capiti?

A proposito di record mondiali e nazionali ti invitiamo a consultare la parte della rubrica BONUS dedicata ai migliori punteggi da bar e da casa conseguiti sia in territorio nazionale che negli altri paesi.

Cogliamo infine l'occasione per ribadire che alla posta non pubblicata non verranno date risposte private, anche se, come nel tuo caso, vengono acclusi i francobolli per la risposta.

È una decisione sofferta ma necessaria, stante i poderosi volumi di lettere che quotidianamente giungono in redazione. Ma ci pensi?

La nostra povera segretaria si troverebbe ben presto la lingua atrofizzata a furia di leccare francobolli.

I CLUB DI VIDEOGIOCHI

Ragazzi eccovi la lista completa di tutti i club nati per videogiocare insieme di cui ci è giunta notizia.

Ma lo sapete che l'AIVA è disposta ad affiliare i club composti da almeno 5 persone?

Basterà versare le quote ed essi riceveranno il distintivo AIVA, potranno partecipare a tutte le iniziative dell'associazione, vendere tessere e addirittura organizzare autonomamente concorsi e gare sempre patrocinati dall'AIVA.

Forza, scegliete la sede più vicina a voi e... fate sapere qualcosa a noi e qualcosa all'AIVA!!

ATARI & CBM 64
Ballarati Maurizio – Via Durazzo, 18 – 00195 ROMA
CLUB ATARI
Carlo Accardi – Padova 049/850232
CLUB ATARI COMO
Enrico Gallio – Via A. Perego, 17 – 22100 COMO
CLUB VIDEOGIOCHI & C.
Paolo Battistoni – V.le Trento e Trieste, 18 – 31100 Treviso – 0422/45990
CLUB VIDEOGIOCHI INTELLIVISION
Marcello Gonzato – C.so Fogazzaro, 174 Vicenza
CLUB VIDEOGIOCHI 'LA PALLA'
Via Silvio Pellico, 20 – 10064 Pinerolo (TO)
CLUB VIDEOGIOCHI
Via di Ripoli, 52/R – Firenze c/o GIOCHIAMO CON VALERIO
CLUB VIDEOGIOCHI
Antonio Ciarlo – Via Bolognese, 67 – Firenze
INTELLIVISION CLUB
Maurizio Guerra 0871/66747 – Gianluca Guerra 0871/67035 – Chieti
L.I.V.C.A.
Fabio Rossi 02/9957782 – Garbagnate
T.I. CLUB
Morini Roberto – Via del Canaletto, 162 – 19100
VIDEOGIOCHI SUPER CLUB
Via Marco Polo, 17 – 40131 Bologna – 051/361644
CLUB MARCHE INTELLIVISION
Ferretti Daniele – Via M. Vettore, 23 – 60100 Ancona – 071/42609

SUPER CHE?!

Salve! Mi chiamo Andrea e sono un videogiocatore di Bologna. Posseggo una base Intellivision da oramai sei mesi e volevo rivolgervi alcune domande:
– Sul numero 13 avete parlato di una nuova trovata della Mattel, il "Supergraphics".
Che cos'è esattamente? Un apparecchio esterno alla base oppure viene utilizzato durante la programmazione delle cartucce?
– Zaxxon e Smurf in versione compatibile Intellivision assomigliano alla versione originale per Colecovision?
– Le cassette Parker per Mattel hanno una buona grafica?
– Pitfall II sarà compatibile con l'Intellivision?

Andrea – Sasso Marconi (Bo)

Il sistema "Super-graphics" non è un apparecchio esterno alla console come hai supposto, quanto una nuova tecnica applicata direttamente all'interno della cartuccia che consente di aumentarne le prestazioni so-

prattutto in termini di una maggiore possibilità di gestire gli sfondi scorrevoli, i colori e gli oggetti in movimento. Se la memoria non ci tradisce la prima cartuccia che si è avvalsa della nuova tecnologia è stata "Mission X" di cui sicuramente avrai potuto apprezzare la ricchezza del paesaggio che il piccolo bombardiere sorvola e la qualità sempre accurata dei colori.

Zaxxon e Smurf, che tra l'altro sono disponibili già da tempo in Italia nella versione per Inty, sfortunatamente non posseggono le ricche doti grafiche che invece ne hanno fatto la sfortuna nella trascrizione per Coleco. Quindi, caro Andrea, dovrai un po' accontentarti, ma del resto andiamo da tempo ripetendo che un gioco per essere divertente non ha assolutamente bisogno di avere una grafica spettacolare (ti ricordi Pong?). Zaxxon e Smurf sono due giochi dotati di una dinamica di azione molto efficace e dunque, se per un momento ti dimenticherai del Coleco, avrai modo di divertirti anche con le versioni un po' più povere, e pure per questo non meno dignitose.

Le cartucce Parker per Mattel ci sembrano ottime sotto tutti i punti di vista. Se hai letto la recensione di Tutankham, apparsa sul numero estivo, avrai potuto renderti conto che non è stato tralasciato proprio nulla di ciò che offriva il gioco da bar e questo è sintomo di garanzia e di qualità. La grafica poi era degna del massimo rispetto.

Dulcis in fondo, non sappiamo proprio dirti se al momento Pitfall II verrà trascritto anche per l'Intellivision. Onestamente, di questi periodi, non è tanto facile leggere nel futuro dei videogames, né tantomeno in quello della Activision. L'avresti mai detto ad esempio che si sarebbe buttata nel campo dei computer?

ANCORA UN CLUB...

Cara Redazione, siamo due ragazzi di Ancona e come i nostri amici di Cosenza siamo lieti di comunicarvi che abbiamo fondato il club delle Marche dell'Intellivision. Siamo già tantissimi e vorremmo che aderissero tutti i lettori marchigiani. Mandateci pertanto disegni, classifiche, domande, suggerimenti ecc.

Scrivete a questo indirizzo:

Ferretti Daniele
via M. Vettore 23
60100 ANCONA tel. 071/42609

Dopo il boom iniziale sembrava che i club di videogiocatori fossero un po', come dire, caduti in disgrazia, forse anche per la generale stasi di tutto il settore del videogaming.

Ultimamente invece abbiamo notato con piacere un certo risveglio nell'attività di questi gruppi spontanei di ragazzi e, come vi abbiamo promesso sin dal primo numero della rivista, non esitiamo a comunicarvi il sorgere di queste nuove iniziative non appena ne veniamo a conoscenza.

Buona fortuna dunque, e non dimenticate di affiliarvi all'AIVA se vorrete che il vostro club sia a contatto con gli appassionati di tutta Italia e non delle Marche solamente.

Un'ultima cosa, inviate un po' di disegni, classifiche, suggerimenti ecc. anche a noi!

DUE JOYSTICK PER UNO SPECTRUM

Sono un vostro assiduo lettore e vorrei porvi i seguenti quesiti:
a) Esiste un joystick compatibile con lo ZX Spectrum, a parte quello adattabile con il Tenkolek?
b) Se si usa un gioco da 16K su un computer da 48K cosa cambia? La grafica?
c) Posseggo un Atari VCS: dato il prezzo esorbitante di alcune cartucce tipo Pitfall II della Activision, mi conviene aspettare cali?

Stefano A. Torino

a) In Italia è arrivata da oltre un mese la ZX Interfaccia II della Sinclair, fatta apposta per collegare allo Spectrum uno o due joystick dei tipi più comuni, tanto per intenderci quelli con la porta d'ingresso tipo Atari.
b) Non cambia proprio nulla.
c) È probabile che fra uno, due, dieci anni il prezzo di una cartuccia tipo Pitfall II crolli (magari per risalire poi fra trenta, in quanto pezzo d'antiquariato). È altrettanto probabile però che anche tu a quel punto non abbia più voglia di giocare a Pitfall II, dato che chissà quali altre



meraviglie ci proporrà la tecnica. Inoltre i prezzi delle cartucce sono piuttosto stabili, almeno in un arco di tempo medio, a differenza di quelli dei programmi su cassetta: questi ultimi infatti dopo qualche mese (ma anche meno) sono per così dire "bruciati" dalle copie piratate che girano tra gli appassionati. Piratare una cartuccia invece è praticamente impossibile, dato che per farlo i costi sarebbero tali da scoraggiare anche il più incallito ladro professionista. Quindi... fai un po' tu!

VAL PIÙ LA PLASTICA DELL'INFORMATICA

Cara Videogiochi, complimentissimi per la vostra fantasmagorica rivista: una vera manna per noi videomaniaci! A parte i complimenti però, vorrei sapere come mai una stampante appena decente costa più cara di un computer. Vi prego inoltre di pubblicare il mio indirizzo affinché tutti i Vic-isti d'Italia (Appello! Appello!!) possano mettersi in con-

tatto con me per scambio di idee e programmi.

Mario Puccioni
Via A. del Pollaiolo 13/E
50142 Firenze
tel. 055/710205

L'appello è pubblicato, passiamo alla risposta. Un computer è fatto di componenti elettronici chiusi in un involucro generalmente di plastica. La parte più costosa del computer è la tastiera, che per essere di buona qualità deve essere costruita con notevole precisione meccanica. Il paradosso dell'elettronica sta proprio qui: i componenti eletronici, pur essendo l'"anima" della macchina, hanno ormai un prezzo sempre più basso, mentre quelli meccanici non calano mai, tutt'altro. In altre parole, val più la plastica dell'informatica. Ecco perché le stampanti, che hanno molti parti in movimento (e devono essere movimenti ad alta precisione), che utilizzano non plastica ma metallo e che devono reggere all'usura costano spesso ben più del computer stesso, benché la loro parte "intelligente" sia in genere ridotta al minimo.

E QUESTO "LO VOGLIO NON LO VOGLIO PIÙ".

Cara Videogiochi, posseggo una consolle Coleco Vision e ne sono soddisfattissimo.

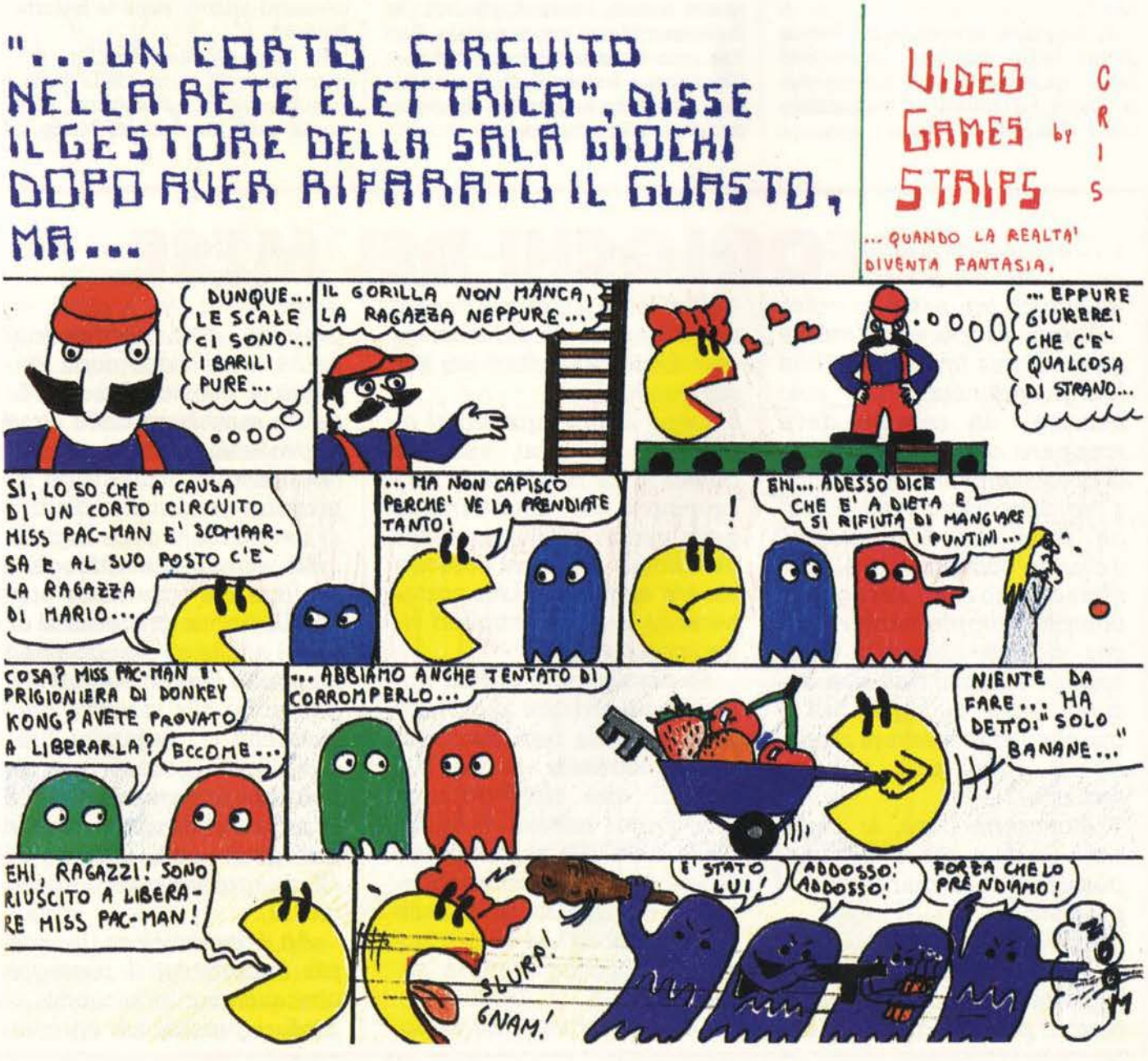
Volevo chiedervi tre cose: Che differenza c'è fra Donkey Kong Jr. e D. Kong Senior?

È vero che la Coleco ha acquistato i diritti di "PENGO"?

E poi: potreste vendermi una cartuccia (magari Venture) che voi avete già provato ad un prezzo ragionevole?

Alberto Bandiani,
Udine

In Donkey Kong Senior Mario cerca di salvare la sua amata dalle grinfie del gorillone che scaglia barili a tutto andare; in Donkey Kong Jr., invece, è proprio il giovane figlio di Donkey che cerca di salvare papà gorilla dalla gabbia dove Mario è



riuscito a rinchiuderlo.
Insomma Junior è il seguito di Senior!!
Mi dispiace deluderti, ma è l'Altari che ha acquistato i diritti di Pengo.
Per quel che riguarda la tua ultima domanda la risposta è no. Noi non vendiamo le cartucce che le case produttrici di software ci danno da provare, sarebbe estremamente sleale nei loro confronti, non trovi?

A DOMANDA RISPONDE

D) La cartuccia "Return of the Jedi" con quale sistemi è compatibile?

R) La prima avventura di "Return of the Jedi", intitolata "Death Star Battle" (la seconda è invece intitolata "Ewok Adventure") è compatibile con il solo VCS dell'Atari.

D) Vorrei sapere se l'Activision ha già cominciato a produrre cartucce per il Coleco?

R) E come no? Ecco l'elenco completo fino a questo momento: Pitfall, Beamrider, Decathlon, River Raid, Keystone Kapers, H.E.R.O.

D) I giochi Imagic ed il Cardaptor sono compatibili con il CBM 64?

R) No: solo con il Vic 20 (limitatamente a Cardaptor, Atlantis, Dragon Fire e Demon Attack).

D) Mi potreste elencare tutti i titoli dei giochi Parker per l'Intellevision?

R) La situazione Parker-Intellevision è piuttosto confusa; a nostro parere, i titoli disponibili per il sistema Mattel prodotti dalla Parker sono Frogger, Popeye, Q+bert, The Empire Strikes Back, Super Cobra, Tutankham (proprio in questo numero su Videogiochi).

D) L'ultimo gioco dell'Activision Decathlon è ispirato al gioco da bar Hyper Olympic? O è il contrario?

R) Né l'uno né l'altro. Anzi: i diritti del gioco Hyper Olympic della Kovanni sono stati acquistati dall'Atari che è uscita con la sua versione domestica solo ora.

D) L'Intellevision produce cassette per il VCS 2600? Se sì, quali ed a che prezzo?

R) Non propriamente l'Intellevision, ma la divisione della Mattel "M-network" produce titoli compatibili Atari. Per l'elenco ed il listino prezzi, consulta la nostra pagina del mercato.

D) La famiglia di Donkey Kong crescerà ancora dopo la nascita di Junior?

R) Dopo Donkey Kong jr., non è stato tanto il ramo della famiglia scimmiesca ad espandersi, quanto quella della famiglia di Mario, che

VIDEOGIOCHI DEL MESE

Vorrei proporvi un videogioco di mia invenzione (non l'ho programmato, l'ho solo pensato): un ragazzo deve scappare da una scuola che si presenta come un labirinto a tre dimensioni (vedi Escape from the Mindmaster), evitando con cura i prof. che minacciano di assegnare compiti supplementari od una violenta librata in testa, oppure eliminandoli con accurati lanci di biglie (ed è qui che i videoplayers rivelano il loro più sporco sadismo).

Attenzione però, le biglie sono limitate e non è quindi possibile eliminare tutti i professori.

Lo scopo del gioco sta nel trovare nei primi due quadri la porta dell'ascensore e nel terzo il portone di uscita, dove ci aspetta la salvezza (o due sonori schiaffoni dei nostri genitori).

Dopo il terzo quadro si ricomincia da capo, solo che questa volta la scuola si sarà premunita ed interverranno nella caccia all'alunno anche dei bidelli che non possono essere eliminati e che scateneranno le ire dei migliori videogiocatori.

Se nonostante i bidelli riuscirete ad arrivare al portone d'uscita, nella fase successiva incontrerete anche dei presidi che richiederanno una doppia razione di biglie. Nelle altre fasi si avrebbero Ispettori, che richiederebbero un numero di lanci sempre maggiore, ed il loro numero andrebbe sempre aumentando.

Se uno di quei pazzi videoplayers che confondono realtà con videogioco giocasse a questo "School Maze" ci sarebbero delle stragi di professori (non si può dire che siano un male) e un improvviso aumento nelle azioni del mercato delle biglie.

Mi sembra un videogame realizzabile (darebbe una soddisfazione immensa a chi so io) anche se sarebbe definito fuori legge perché istigherebbe alla violenza degli innocenti (?) ragazzini bravi e diligenti a scuola ma che potrebbero essere sviati dalla retta via da istinti omicidi risvegliati con questo VG (Videogioco, non Videogiochi).

Ah, dimenticavo la cosa più importante, il punteggio che aumenta eliminando le/i prof., i presidi, gli ispettori,



ha acquistato un dinamico ed intraprendente fratello, Luigi, di cui molti di voi avranno già fatto conoscenza.

D) Vorrei sapere qualcosa di più sulla Videogara e sulla Supervideogara?

R) La Videogara è stata indetta da Videogiochi circa un anno fa. Essa è aperta a tutti i giochi per consolle da casa: per partecipare basta fotografare i propri record, allegare il tagliando che troverai su Videogiochi, spedirlo (con la foto) al Gruppo Editoriale Jackson - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano, e se il tuo record resterà in gara per 3 mesi + 1, vincerai un abbonamento a VIDEOGIOCHI.

Non tutti i giochi sono accettati dai nostri esperti. Per esempio in Mousing Cat esistono varianti di gioco riservate a due concorrenti che, se affrontate senza avversari, permettono di raggiungere astronomici punteggi. Per quanto riguarda i giochi che hanno raggiunto il fondo scala, oppure sono ancora in gara ma con un punteggio minimo, li troverai segnalati da sigle all'interno della Videogara stessa; 'FG' per i giochi che hanno raggiunto il massimo punteggio, un asterisco per gli altri.

La Supervideogara, invece, era riservata agli abbonati di VG. che potevano concorrere su 8 giochi scelti dalla redazione stessa.

Dopo i 3 mesi + 1 di permanenza, ai recordmen è stato assegnato un TV Color Seleco. Di conseguenza la Supervideogara è, da questo numero, ufficialmente chiusa.

D) Donkey Kong è identico a Crazy Kong?

R) Sì, sono lo stesso gioco. Cambia soltanto il nome per ragioni di diritti. Donkey Kong è il titolo del gioco originale Nintendo, Crazy Kong è il titolo delle copie illegali del gioco, quelle realizzate senza averne i diritti: per non incappare in denunce o cose del genere.

finendo i quadri; non ci sono limiti di tempo (perché mettere fretta a chi deve compiere un'operazione di così vitale importanza?).

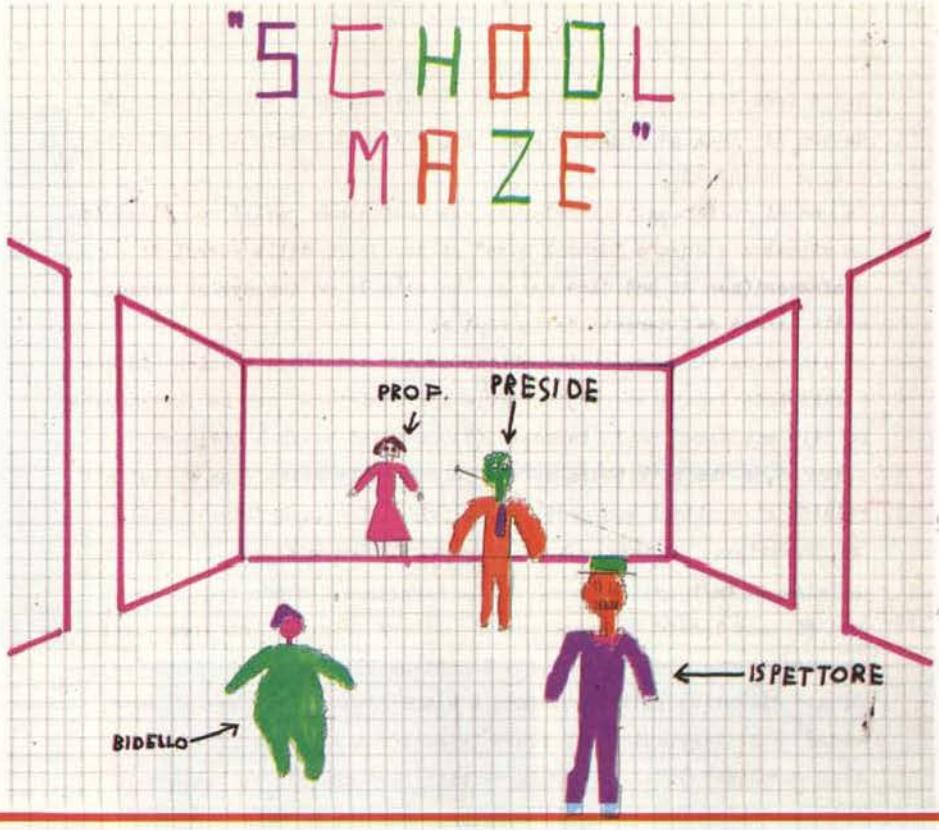
Come ho già detto il labirinto è a tre dimensioni e non ci sono radar o indicazioni per trovare la metà (tuttavia l'edificio non è così complicato).

Per i meno agguerriti dirò che c'è un bonus per chi trova l'uscita senza eliminare nemmeno una prof.

Matteo Galliazzo, Genova

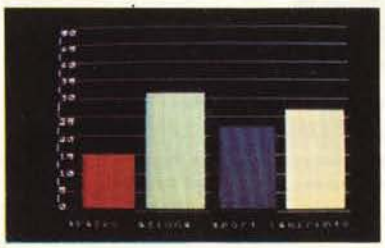
Questo videogioco è senz'altro riprovevole, ciononostante viene premiato questo mese perché ci sembra decisamente diverso da tutti gli altri.

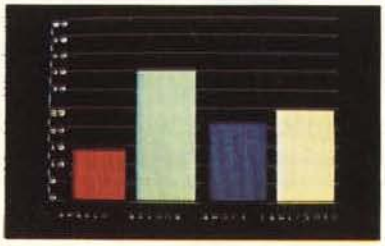
E poi, i toni violenti di questo game vengono attenuati da alcuni significativi particolari: gli schiaffoni impartiti dai genitori al termine della missione (la giustizia alla fine trionfa sempre!), ed il bonus assegnato quando si completa il percorso senza colpo ferire. Questa possibilità dovrebbe consigliare i giocatori di astenersi da un lancio di biglie troppo frequente. Dovrebbe.





	LETTORI		NEGOZI	
GIOCHI SPAZIALI				
1)	Zaxxon	Coleco	Zaxxon	Coleco
2)	Beamrider	Activision	Space Shuttle	Activision
3)	Defender	Atari	Beamrider	Activision
4)	Moon Sweeper	Imagic	Moon Patrol	Atari
5)	Moon Patrol	Atari	Moon Sweeper	Imagic
GIOCHI D'AZIONE				
1)	Pitfall II	Activision	Pitfall II	Activision
2)	Pitfall I	Activision	Jungle Hunt	Atari
3)	Q*Bert	Parker	Q*Bert	Parker
4)	Smurf	Coleco	River Raid	Activision
5)	Jungle Hunt	Atari	Subroc	Coleco
GIOCHI SPORTIVI E DI GUIDA				
1)	Decathlon	Activision	Decathlon	Activision
2)	Pole Position	Atari	Enduro	Activision
3)	Enduro	Activision	Pit Stop	Epys
4)	Turbo	Coleco	Pole Position	Atari
5)	Soccer	Intellivision	Soccer	Intellivision
GIOCHI DI LABIRINTO E DI RISALITA				
1)	Burgertime	Intellivision	Popeye	Parker
2)	Donkey Kong	Coleco	Burgertime	Intellivision
3)	Advanced D&D	Intellivision	Mr. Do	Coleco
4)	Lock'n'chase	Intellivision	Tutankham	Parker
5)	Popeye	Parker	Miner 2049er	Microfun





I QUINDICI PIÙ

CLASSIFICA DEI 15 VIDEOGIOCHI PIÙ VENDUTI NEI NEGOZI ITALIANI

1	=	1	Pitfall II	Activision
2	↑	4	Popeye	Parker
3	↓	2	Decathlon	Activision
4	↓	3	Burger Time	Intellivision
5	↑	6	Enduro	Activision
6	•	–	Jungle Hunt	Atari
7	↑	10	Pit Stop	Epyx
8	↓	13	Zaxxon	Coleco
9	↓	5	Pole Position	Atari
10	↓	8	Q*Bert	Parker
11	↑	15	Mr. Do	Coleco
12	↓	11	River Raid	Activision
13	↑	14	Sub Roc	Coleco
14	↓	12	Tutankham	Parker
15	↓	9	Hero	Activision

Pitfall II mantiene la prima posizione subito seguito da un grintoso Popeye che cerca di insidiarlo.
Decathlon scende insieme a Burger Time, mentre il nuovo Pit Stop raggiunge il 7° posto.
Stazionari River Raid, Tutankham e Q*Bert che fra alti e bassi continuano a rimanere in classifica.
Nuova entrata di Jungle Hunt in 6ª posizione.



VIDEOGIOCHI HIT

SECONDO I NOSTRI LETTORI

1	=	1	Burgertime	Intellivision
2	↑	4	Zaxxon	Coleco
3	•	–	Pitfall II	Activision
4	↑	5	Donkey Kong	Coleco
5	↓	2	Decathlon	Activision
6	↑	15	Advanced D.&D.	Intellivision
7	↓	6	Pitfall I	Activision
8	•	–	Smurf	Coleco
9	↓	8	Pole Position	Atari
10	↓	9	Q*Bert	Parker
11	=	11	Enduro	Activision
12	↑	13	Lock'n'chase	Intellivision
13	•	–	Turbo	Coleco
14	•	–	Jungle Hunt	Atari
15	•	–	Fathom	Imagic

Arriva Pitfall II e subito elimina Dracula conquistando il 3° posto. Anche Pitfall I, seppur perdendo una posizione, resta stazionario fra i primi 10 comportandosi egregiamente.
Burger Time ancora 1°, insediato però dal tridimensionale Zaxxon.
Fermo Enduro, tornano i Puffi che si puffano in 8ª posizione, mentre Turbo, Jungle Hunt e Fathom rientrano nelle ultime 3.

HIT BAR

CLASSIFICA DEI PIU' GETTONATI

1	↑	5	Dragon's Lair
2	=	2	Circus Charlie
3	↓	1	Hyper Olympic
4	↑	6	Pole Position
5	↑	8	Fire Fox
6	↑	7	Up and Down
7	↑	9	Astron Belt
8	↑	10	Time Pilot
9	↓	4	Video Hostler
10	↓	3	Soccer Exciting
11	•	–	Q*Bert
12	↑	13	Mario Bros
13	↑	14	Lady Bug
14	↑	15	Donkey Kong III
15	•	–	Jungle King

Com'era da prevedere Dragon's Lair, il più famoso games-laser del momento, ha raggiunto la prima posizione facendo finire lo stragiocato Hyper Olympic in terza.
Pole Position sale insieme ad altri 2 laser: Astron Belt e Fire Fox, mentre Video Hustler e Soccer Exciting, 2 new entry del mese scorso, sono già in discesa.
Tornano Q*Bert e Tarzan.

HIT BAR

CLASSIFICA DEI PIU' VOTATI

1	=	1	Pole Position
2	↑	3	Hyper Olympics
3	↓	2	Popeye
4	↑	11	Dragon's Lair
5	↓	4	Burger Time
6	↓	5	Q*Bert
7	↓	6	Xaxxon
8	↓	7	Xevious
9	↓	8	Donkey Kong
10	↓	9	Gyruss
11	↑	12	Frogger
12	↑	14	Moon Ranger
13	•	–	Nibbler
14	•	–	Turbo
15	=	15	Jungle King

Sempre fermo Pole Position mentre Dragon's Lair fa un salto vertiginoso di 7 posizioni.
Quasi tutte le vedette della nostra Hit in discesa, tranne Hyper Olympic e Moon Ranger che conquistano 2 posizioni.
Fermo Tarzan in 15ª, notevole il rientro di Turbo e Nibbler.

VOTATE!!!

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



TAGLIANDI !
TAGLIANDI !
TAGLIANDI !

Continuano ad arrivare in redazione punteggi non sufficientemente documentati: Vi ricordiamo quindi di utilizzare il tagliando apposito, pubblicato in fondo alla rivista, o di mandare un fac-simile su cartolina, con indicati i Vostri dati, nome del gioco, punteggio ottenuto, regolazione della macchina, notizie della sala giochi ove avete ottenuto il record e – INDISPENSABILE! – firme del gestore e di almeno due testimoni.

In tal senso invitiamo ad una maggiore collaborazione le sale giochi, per le quali prossimamente inseriremo una apposita colonna nel tabellone: dunque affiliatevi anche voi all'AIVA!

In conclusione, Vi ricordiamo che spedire anche una foto del record servirà a renderlo inoppugnabile: quindi datevi da fare, è nel Vostro interesse

GAME	PUNTEGGIO		GIOCATORE	PROV.	MONDIALE	GIOCATORE	STATO	REC. SU
AMBUSH	591350	□	A. ZIN	GO	—			VG 13
AMIDAR	2022090		M. MICCOLI	MI	18201000	J. BARRETT	USA	VG 11
BATTLEZONE	153000		A. CICCARELLI	MI	21851000	J. HADOAD	USA	—
BOGGY 84	74300	•	M. MICCOLI	MI				VG 18
BOMB JACK	77670	•	M. CREMAGNANI	MI				—
BOSCONIAN	698230		B. FERRARESE	GE	2913510	K. MC LEOD	CANADA	—
BUCK ROGERS	142400		R. VARDELLI	PC	1016495	K. REENAN	USA	—
BUMP & JUMP	—				1971000	M. TERNASKY	USA	VG 5
BURGER TIME	1543450		M. MARZADURI	BO	5882950	D. KENNEY	USA	VG 15
CARNIVAL	162000		P. VUOLO	NA	221780	D. SCHOOLING	USA	VG 2
CENTIPEDE	—				16384547	J. SCHNEIDER	USA	VG 8
CIRCUS CHARLIE	—				—			VG 16
CRAZY CLIMBER	517000		L. SCIASCIA	FI	—			—
CRUSH ROLLER	1241000		M. MICCOLI	MI	2123840	T. CARVER	USA	VG 10
CRYSTAL CASTLE	785959		E. MASCONI	BG	846547	E. GINNER	USA	—
DEFENDER	318000	□	F. SERRA	MI	79976975	C. HOFFMAN	USA	VG 7
DIG DUG	—				4129600	K. ARTHUR	USA	VG 6
DONKEY KONG	628300		A. BOSCO	CL	874300	B. MITCHELL	USA	VG 1
DONKEY KONG JR.	247450		A. TUMMINELLO	NA	1259300	C. FRAMPTON	USA	VG 2
DONKEY KONG 3	150000		A. NOLLI	CR	—			—
DRAGON'S LAIR	55000		M. CARDINALI	BO	558724	J. BOONE	USA	VG 17
EXCITING SOCCER	—				—			VG 16
EXERION	608500		A. PONTICELLI	MI	—			—
EYES	7459400		M. MICCOLI	MI	23222320	R. ELLIOT	USA	VG 3
FROGGER	15000	□	R. BANFI	VA	442330	M. ROBICHEK	USA	VG 1
GALAGA	2894980		G. DE MARE	NA	22222630	L. DAHLING	USA	VG 8
GALAXIAN	170000		G. DAL NEGRO	VR	389770	P. RODGERS	USA	—
GUZZLER	2410890		M. GASPARI	BS	431108	M. KLUG	USA	—
GYRUSS	18127900		P. ZANNINI	BO	28015900	D. WISSMAN	USA	VG 11
HYPER OLYMPIC (SOLO JOYSTICK)	90210		M. MICCOLI	MI	—			VG 15
JOUST (NEW CHIP)	370100		G. GANDOLFO	IM	101192900	R. GERHARDT	CANADA	VG 6
JOYFUL ROAD	7240000		A. FAZI	PS	—			—
JUNGLE KING	122760		B. FERRARESE	GE	1510220	M. TORCELLO	USA	VG 2
JUNO FIRST	95396050		I. RUSSO	TO	—			VG 12
KANGAROO	188600		M. MAROCCO		921800	D. KIRK	USA	VG 4
KRULL	389660		S. BRUSASCA	TO	11165670	L. DANIELS	USA	VG 14
LADY BUG	795270		S. COSTA	SV	609900	B. CALTON	USA	VG 3
MARIO BROS	242950	□	A. RANETTA	MI	—			—
MEGAZONE	424210	□	M. MICCOLI	MI	—			
MOON PATROL	150000		G. DAL NEGRO	VR	1214600	M. ROBICHEK	USA	VG 2
MONEY MONEY	4064500		I. VANONCINI	BG	—			—
MOTORACE USA	3602775		G. NANFITÒ	RM	2058100	L. HOLMAN	USA	VG 11
MOUSE TRAP	19650250		M. BRUNI	MO	61336060	B. BRADHAM	USA	—
MR. DO!	7600000		F. MOLICA	ME	—			VG 13
MS. DO'S CASTLE	189640		M. GASPARI	BS	308680	Y. ODA	USA	—
MS. PAC MAN	151590		L. FLORIO	FI	701290	C. AYRN	USA	VG 7
NAUGHTY BOY	14875000	□	L. GALAN	FE	5354060	K. FRENCH	CANADA	VG 18
NIBBLER	577114420		M. DI MAGGIO	TO	1000042270	T. MC VEY	USA	VG 10
PENGO	—				1011370	R. DAY	AUSTRALIA	VG 4
POLE POSITION	—				66910	M. KLUG	USA	VG 7
POLE POSITION II	—							VG 17
POOYAN	956250		L. SCIASCIA	FI	364550	R. MARSH	USA	VG 3
POPEYE	268000		M. PADRONI	OR	1232250	S. HARRIS	USA	VG 5
PORT MAN	250000		S. BIANUCCI	BO	—			—
PORTRAITS	—				—			VG 12
Q*BERT	3079350		P. SABATINI	RM	32204485	M. LEE	CANADA	VG 5
QIX	120000	□	A. CECCATO	RM	1666604	B. CAMDEN	USA	VG 2
ROC'N'ROPE	358250		R. MARTELLI	FI	—			VG 9
SCORPION	41400		P. VUOLO	NA	—			—
SCRAMBLE	237000	□	A. ZIN	GO	999250	J. NORMAN	USA	—
SCRAMBLED EGG	—				—			VG 10
SKY LANCER	343900		E. TESTA	IM	—			—
STINGER	974410	•	F. TIRELLI	NO	—			
SUPER PAC MAN	320000		G. TARTARA	TO	588430	J. AZZIS	USA	—
TEMPEST	988864		S. BRUSASCA	TO	11999978	D. PLUMMER	CANADA	VG 1
THE PIT	149800		A. TUMMINELLO	NA	162500	J. ADAMS	USA	—
TIME PILOT	3397000		M. MAROCCO	—	11548400	M. ZUKLEY	USA	VG 6
TUTANKHAM	307200	□	R. PICELLI	VI	—			VG 4
VANGUARD	342800		M. BALDI	PT	3110100	S. WILLIAMS	USA	VG 14
VASTAR	211700		A. PONTICELLI	MI	—			VG 18
WORLD TENNIS	98740		S. TORZONI	FI	—			VG 3
XEVIOUS	1687410		R. PICELLI	VI	4000200	B. HORNE	USA	VG 9
ZAXXON	247100		P. VUOLO	NA	3839550	E. BURCH	USA	VG 3

Legenda della terza colonnina:
• = *gioco nuovo*
□ = *record nuovo*

LA PAGINA DEI RECORD

TESSERAMENTO AIVA

Nonostante una vera e propria "campagna abbonamenti" non sia stata ancora lanciata, sono tante le richieste che arrivano in associazione. Sui numeri scorsi vi abbiamo presentato i primi iscritti e a loro ne sono seguiti molti altri.

Come potete vedere su queste stesse pagine di Bonus l'accordo con l'ARCI-Media e l'impegno congiunto per la preparazione del campionato avvicinano a tappe forzate il momento del grande inizio, che avverrà al SIM HIFI IVES di settembre con una fantasmagorica gara a colpi di laser.

Cosa aspettate allora? ISCRIVETEVI

Un consiglio di sicurezza: al tagliando di iscrizione allegate un vaglia postale anziché i soldi in contanti.

Non si sa mai!

Tutti i tagliandi li potrete trovare alla fine della rivista nella pagine del Mercato.

ALLEATI PER GIOCARE

AIVA e ARCI hanno concluso un accordo che permetterà ad un grandissimo numero di appassionati di partecipare al Campionato Nazionale di Video Atletica.

Da oggi chi si tessera AIVA è automaticamente iscritto anche all'ARCI con tutti i vantaggi che ne conseguono: ciò significa che l'ARCI ha completamente approvato le finalità sociali dell'AIVA, che viene quindi riconosciuta come partner privilegiato per ogni iniziativa nel settore; dal canto suo, ovviamente, l'AIVA riconosce l'ARCI Media come interlocutore privilegiato per l'organizzazione di ogni iniziativa propria.

Il terreno di incontro più immediato e la formazione della Rappresentativa Nazionale dei giocatori di VIDEOGIOCHI, ossia proprio il Campionato Nazionale di Video Atletica; l'ARCI Media è già al lavoro per organizzare cinque/sei serate spettacolari in diverse località italiane per procedere alla prima fase di selezione fra quello che si stima essere un numero di almeno 300/500 concorrenti.

L'AIVA terrà informata la stampa e i suoi iscritti sugli sviluppi del Campionato e di tutte le iniziative ad esso connesse: a tutti i videoatleti non resta che... allenarsi.

IL PIÙ PICCOLO RECORDMAN DI "VIDEOGIOCHI"

Ha 9 anni, un musetto paffuto e con il Top Score di 4.139 punti a Cannibal della Philips, in Gennaio è riuscito ad aggiudicarsi il mega premio della Supervideogara:

Si chiama Filippo Fontana e vive a Bergamo.

"Potete immaginare la gioia e la soddisfazione che ho provato nel ricevere un così bel regalo! Ringrazio quindi infinitamente tutti voi di VIDEOGIOCHI e colgo l'occasione per inviarvi i miei complimenti per la vostra magnifica rivista di cui sarò sempre affezionato lettore."



A PROPOSITO DI PIT STOP

Il Signor Franco Cainero di Prato, provincia di Firenze, ha mandato i suoi record al gioco PIT STOP della Epyx per Coleco.

Riconosciamo insieme a lui che è un gioco particolarmente avvincente (recensito su VG 17), però ha troppe varianti di gioco per poter essere inserito nella videogara senza delle regole precise.

Nel gioco è possibile correre su 6 piste ed esistono 3 possibilità di gara, perciò i nostri esperti hanno deciso che il gioco parteciperà sì alla Videogara, ma solo con la pista di Les Mans (la più facile e con tutte e tre le possibili variazioni.

Forza! aspettiamo i vostri tagliandi!

VIDEOGARA: 4 REGOLE 4

Riceviamo lettere e feletonate di protesta ogni giorno. C'è chi protesta perché il proprio record non è stato pubblicato e chi dice che la Videogara ha poche regole.

Non è affatto vero, le regole ci sono e chi non riesce a vedere il proprio record pubblicato è proprio perché queste regole non le ha rispettate, ma partiamo con calma.

1) La foto dev'essere chiara e leggibile, possibilmente Polaroid e comunque con il negativo allegato, in caso di dubbio la redazione si riserva di eliminare i punteggi sospetti.

2) I punteggi hanno un limite minimo d'ammissione, che è proprio il record pubblicato sulla Videogara, mentre i titoli dichiarati Fuori Gara non possono più essere accettati.

3) Il TAGLIANDO dev'essere compilato in tutte le sue parti e se non vi và di ritagliare Videogiochi potete sempre ricopiarlo o fare una fotocopia, l'importante è che i dati non siano inseriti in lettere chilometriche.

4) Naturalmente il tagliando è bene che sia unito alla foto: graffette, scotch e colla vanno più che bene.

Rispettate queste 4 regolette, che sono molto più facili delle regole matematiche che dovete studiare a scuola, ed il vostro record trionferà... Cosa aspettate a compilare il tagliando allora?

PARTE L'HIT BIT

Ragazzi! Forza con i joystick ed i tasti da questo numero di Videogiochi, come promesso, parte ufficialmente la videogara per i computeristi: che d'ora in avanti chiameremo HIT BIT.

Le regole sono sempre le stesse: tagliando, foto chiara e leggibile, nome-cognome-indirizzo, sistema usato, marca del games ed al 3° mese di permanenza in classifica un abbonamento a Videogiochi o, per chi ne fosse già in possesso, ad HC.

Si, avete capito bene, regaliamo un abbonamento alla favolosa Home Computer... che cosa aspettate a spedirci i vostri record?

China Miner (Future C.)	CMB 64	—	3.100	G. lo Cicero - Palermo
Frogger (Sierra O/L)	Apple	—	12.500	R. Bianchi - Milano
Jawbreaker II (Sierra O/L)	Apple	—	348.000	R. Bianchi - Milano
Jupiter Lander (Commodore)	VIC 20	—	25.800	R. Sigurtà - Napoli
Missile Command (Atari)	Atari 800	—	922.710	A. lo Bianco - Verona
Pac Man (Atari)	Atari 800	—	900.000	G. Sciascia - Grosseto
Pole Position (Atari)	Atari 800	—	101.650	A. lo Bianco - Verona

VIDEOGARA

Ed anche questo mese la Videogara ha assegnato ben 24 abbonamenti ai nostri sempre più scatenati videogiocatori.

Resistono i favolosi 73.630.600 punti a Tron Deadly Disc raggiunti da Moreno Testi, mentre River Raid per Coleco ha raggiunto l'incredibile punteggio di 2.435.320.

Sono invece 6 i giochi che hanno raggiunto il fondo scala, i Fuori Gara diventano così 37.

Una nota particolare per le nostre recordwomen Sandra a Barbara... avere conquistato ben 16 titoli, forza le ragazze della redazione di Videogiochi sono con voi!

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Air Sea Battle	Atari	FG	99	L. Trombetta - Bologna
Amidar	Parker	1	121.069	A. Crivelli - Busto A.
Assault	Bomb	—	8.095	E. Cattaneo - Corbetta
Asterix	Atari	2	338.000	A. Pieraccini - Firenze
Asteroids	Atari	FG	99.990	E. Zanetti - Legnano (MI)
Astrosmash	Mattel	*	4.402.365	A. Bacchiorri - Faenza (RA)

LA PAGINA DEI RECORD

Atlantis	Imagic	2	999.990	V. Patrone - Savona
Attacco Galatt.	Philips	2	712	M. Risaliti - Carmignano
Auto Racing	Mattel	—	2,35	F. Cainero - Prato (FI)
Barnstorming	Activ.	*	0:32,24	F. Bassetti - Cividale (UD)
Batt. spaziali	Philips	1	830	F. Arbizzani - Bologna
Battle Zone	Atari	3	999.000	G. Florio - Palo d. Colle (BA)
Beam Rider	Activ.	—	917.702	G. Dell'Aquila - Mestre
Beauty & Beast	Imagic	1	43.850 - 16	M. Musaragno - Maerne (VE)
Berzerk	Atari	2	270.780	A. Coltraro - Trappeto (CT)
Blue Print	CBS	—	2.125	F. Rossi - Garbagnate (MI)
Bobby is Going Home	Puzzy Bit	*	50.070	G. La Russa - Valenza
Bowling	Atari	FG	300	F. Franzini - Milano
Bowling	Leonardo	1	270	M. Pedone - R. Calabria
Bowling	Mattel	1	300	S. Romano - Palermo
Bowling	Philips	FG	300	R. Bartolotti - Modena
Breakout	Atari	—	939	A. Ticozzi - C. Monferrato
Burger Time	Mattel	3	1.538.150	M. Parrocchia - Salerno
Buzz Bomber	Mattel	2	1.293.100	F. Premarini - Milano
B 17 Bomber	Mattel	*	8.492	A. Bignami - Bologna
Calcetto	Philips	—	c: 10 a 0	A. Privitera - Catania
Caccia al Dragone	Philips	1	1.767	L. Vocaturo - Roma
Cannibal	Philips	FG	9.999	M. Baldassini - Macerata
Carnival	Coleco	FG	99.990	S. Fuso - Milano
Casinò	Atari	1	9.990 Poker	G. Brignolio - Torino
Casinò	Atari	FG	9.990 Roul.	G. Riccio - Piacenza
Centipede	Atari	1	999.996	G. Artusio - Torino
Chopper Com.	Activ.	FG	999.999	B. Ballarini - Bollengo (TO)
Chopper Rescue	Creat.	1	99.900	A. Frassi - S. Lorenzo
Circus	Atari	FG	9.999	A. Landini - Legnano (MI)
Combattenti della Libertà	Philips	2	7.875	R. Maccaferri - Bologna
Communist Mutants	Starpath	3	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	—	132.920	S. Tintori - Gragnano (LU)
Cosmic Creeps	Telesys	*	50.300	M. Tabasso - Savigliano
Crazy Chicky	Creat.	3	17.468	G. Giugliano - Napoli
Crazy Gobbler	Leonardo	*	236.910	R. Cuttone - Catania
Cross Force	Spectr.	—	999.800	S. Fuso - Milano
Decathlon	Activ.	1	11.324	C. Furia - Parma
Defender	Atari	FG	999.990	D. Oddono - Verona
Death Star Battle	Parker	—	33.090	L. Intoppa - Roma
Demon Attack	Imagic	FG	999.995	S. Brusasca - Torino
Dig Dug	Atari	1	999.990	D. Pieri - Firenze
Dodge'em	Atari	FG	999	M. Fontanesi - Parma
Donkey Kong	Coleco × Atari	*	999.500	F. Stratta - Bollengo (TO)
Donkey Kong	Coleco × Coleco	FG	99.900	E. de Andreis - Mola di Bari
Donkey Kong	Coleco × Mattel	FG	999.900	C. Campanelli - Mestre
Donkey Kong Jr.	Coleco	—	346.400	M. Fresi - Brugherio (MI)
Dracula	Imagic	1	330.000	A. Mazzolo - Firenze
Dragon Fire	Imagic	*	329.020	G. Berri - Roma
Dragster	Activ.	1	5:84	F. Sibillano - Roma
Enduro	Activ.	1	6.149,4 28 day	S. di Luca - Limbiate
Empire Strike Back	Parker	3	9.999	R. Bogani - Prato (FI)
Escape From M. Master	Starpath	FG	620	P. Cavina - Imola (BO)
E.T.	Atari	2	999.999	S. Todini - Roma
Fathom	Imagic × Atari	2	19.491	A. Santi - Sestri L. (GE)
Fathom	Imagic × Mattel	—	10.425	A. Braca - Pescara
Fire Fighter	Imagic	*	00.06	T. Gerosa - Lecco (CO)
Fishing Derby	Activ.	2	99	M. Pescioli - Pontassieve
Flipper	Philips	1	993.580	G. Terzoni - Castel S.G.
Freeway	Activ.	*	37	P. Noncovich - Sandigliano
Frenzy	Coleco	—	106.340	R. Agosta - Milano
Frog Bog	Mattel	3	785	M. Mercuri - Roma
Frogger	Parker × Atari	*	7.426	F. Stratta - Bollengo (TO)
Frogger	Parker × Coleco	—	30.180	G. Di Stefano - Catania
Frogger	Parker × Mattel	3	99.900	M. Mosillo - Terracina (LT)
Frogger	Starpath	1	99.880	M. Balduini - Parma
Frost Bite	Activ.	1	176.330	N. Marzulli - Bari
Galaxian	Atari	—	212.220	M. Camerario - Torino
Gangster's Alley	Spectr.	3	99.990	R. Croce - Nichelino (TO)
Ghost Manor	Xonox	—	247.667	G. Artusio - Torino
Golf	Atari	3	32	G. Celentano - Foggia
Golf	Mattel	2	25	F. Chiaraluce - Napoli
Golf	Philips	*	34	L. Cappellini - Milano
Gorf I	Coleco	3	89.750	C. Cainero - Ciampino
Gorf II	Coleco	3	14.960	F. Rossi - Garbagnate (MI)
Gorilla	Philips	FG	100	A. Machini - Vimercate (MI)
Grand Prix	Activ.	*	0:28,81	L. Girotti - Chiavari (GE)
Happy Trails	Activ.	*	455.959	G. Bolzani - Milano
H.E.R.O.	Activ.	—	975.820	F. Tonetti - Torino
Horse Racing	Mattel	FG	9.999 0 errori	C. Biondi - Genova
Human Cannonball	Atari	3	7	M. Monti - Bologna
Ice Trek	Imagic	3	99.020	G. Rizza - Trapani
Jawbreaker	Tigerv.	*	60.530	A. Giannone - Milano
Journey Escape	Data Age	*	519.100	T. Gerosa - Lecco (CO)
Jupman Jr.	Epyx	—	999.975	M. Croci - Monza
Jungle Hunt	Atari	2	93.760	A. Bertoncini - Garignano
Kaboom	Activ.	3	107.600	F. Arrais - Cagliari
Kangaroo	Atari	3	665.500	S. Cerullo - Avigliana (TO)
Keystone Kapers	Activ.	3	999.999	G. Orlandelli - Parma
Killer Bees	Philips	1	27.786	G. Zocca - Bologna
Lady Bug	Coleco × Coleco	FG	999.990	M. Pastore - Napoli
Lady Bug	Coleco × Mattel	—	274.650	M. Tedeschi - Sesto F.
Laser Blast	Activ.	FG	1.000.000	F. Giannone - Milano
Lock'n'chase	Mattel	FG	60.301.480	A. Spacal - Trieste
Looping	Coleco	—	999.990	F. Cainero - Prato (FI)
Lost Luggage	Apollo	2	139.309	A. Gerli - Milano
Megamania	Activ.	FG	999.999	F. Strocco - Torino
Mine Storm	MB Elec.	2	155.576	P. Comparini - Pontasserchio
Miner 2049er	Coleco	—	12.140	F. Cainero - Prato (FI)
Miniature Golf	Atari	1	40	G. Brignolio - Torino
Missile Com.	Atari	FG	999.995	P. Lugasi - S. Lazzaro
Mission X	Mattel	—	77.1700	P. Angeli - Torino
Mission 3.000 AD	Puzzy Bit	1	13.900	B. Gallo Selva - Biella
Moon Patrol	Atari	1	99.900	E. Mugnai - Firenze
Moon Sweeper	Imagic	—	80.005	R. Alessio - Avigliana (TO)
Mostro spaziale	Philips	—	c: 10 a 0	A. Privitera - Catania
Motor Cycle	Tectr.	1	15 barili	M. Pietrobono - Alatri
Mouse Puzzle	Creat.	FG	99.990	G. Maggi - Roma
Mouse Trap	Coleco × Atari	2	9.999	G. Artusio - Torino
Mouse Trap	Coleco × Coleco	FG	999.990	W. Marinozzi - Castellina Marittima (PI)
Mouse Trap	Coleco × Mattel	2	2.114.500	G. Rizza - Trapani
Mr. Do	Coleco	—	647.750	G. Di Stefano - Catania
Ms. Pac Man	Atari	FG	999.990	B. Ballarini - Bollengo (TO)
Nexar	Spect.	1	999.950	B. Gallo Selva - Biella
Night Stalker	Mattel	1	999.900	F. Spiteri - Cesano M.
Nova Blast	Imagic	2	9.991.050	M. di Benedetto - Udine
Oink!	Activ.	1	48.137	B. Gallo Selva - Biella
Outlaw	Atari	3	17" × 10 centri	M. Poggianella - Busto A.
Pac Man	Atari	FG	99.999	M. Leoncini - Savona
Pepper II	Coleco	2	999.990	P.M. Zucco - Roma
Phantom Tank	Puzzy Bit	2	29.800	E. Bergamini - Milano
Phaser Patrol	Starpath	FG	Hero - Level A	R. Pradella - Imola (BO)
Piccone Magico	Philips	2	2.245	A. Lanferini - Pesaro
Pick Up Spare	Mattel	—	110	S. Fuso - Milano
Pitfall I	Activ.	FG	114.000	M. Vignali - Milano
Pitfall II	Activ.	1	199.000	M. Mercalli - Roma
Planet Patrol	Spect.	*	358.920	M. Cosco - Trofarello (TO)
Plaque Attack	Activ.	1	65.755	G. Abrignani - Marsala
Pole Pos.	Atari	*	61.110	L. Bussolari - Bologna
Pole Pos.	Vectrex	1	77.350	L. Olivari - Novate M.
Police Jump	Creat.	2	98.510	S. Zamperini - S. del Piave

LA PAGINA DELLE GARE

BONUS

LA PAGINA DEI RECORD

Popeye	Parker × Atari	—	255.420	M. Paglia - Roma
Popeye	Parker × Coleco	1	176.310	F. Bigliazzi - Milano
Q* Bert	Parker × Atari	1	99.975	M. Mascagni - Bologna
Q* Bert	Parker × Coleco	2	999.995	L. Bargelloni - Bari
Q* Bert	Parker × Mattel	—	999.985	G. Signoretta - Torino
Rabbit Transit	Starpath	3	270.655	S. Giorgi - Garbagnate M.
Reactor	Parker	1	85.809	B. Gallo Selva - Biella
Return of the Jedi	Parker	1	55.344	A. Iannarone - Milano
Riddle Of The Sphinx	Imagic	*	337.107	D. Zambrini - Imola (BO)
River Raid	Activ. × Atari	2	1.000.000	G. Marino - Livorno
River Raid	Activ. × Coleco	—	2.435.320	R. Pedrini - Brescia
River Raid	Activ. × Mattel	1	257.540	A. Mori - Sassofortino
Robin Hood	Xonox	1	120.000	B. Gallo Selva - Biella
Robot Killer	Leonardo	1	5.410	M. Pedone - R. Calabria
Robot Tank	Activ.	3	73	S. Todini - Roma
Safecracker	Imagic	—	99.100	M. Guerra - Chieti
I Saltimbanchi	Philips	1	1.995	A. Barile - Napoli
Sci	Philips	2	12,9	G.M. Zanetti - Venezia
Scooby Doo's	Mattel	—	31.450	G. Dems - Lecce
Sea Monster	Puzzy Bit	1	8.480	B. Gallo Selva - Biella
Sea Quest	Activ.	*	345.370	A. Cavicchia - Milano
Shark Shark	Mattel	*	416.850	R. Croni - Oristano
Sharp Shot	Mattel	1	84	F. Ferrari - Sampierdarena
Sir Lancelot	Xonox	1	305.050	G. Forlani - S. Donato M.
Skiing	Activ.	*	27,42	L. Di Maio - Napoli
Skiing	Mattel	*	27,42	A. Rastrelli - Napoli
Sky Diver	Atari	FG	99	G. Artusio - Torino
Sky Jinks	Activ.	*	0:34.68	G. Lapecorella - Bari
Smurf	Coleco	—	2.142.000	L. Vagli - Torino
Sorcerer's Apprentice	Atari	1	15.476	B. Gallo Selva - Biella

Space Armada	Mattel	1	352.280	M. Ceravolo - Roma
Space Attack	Leonardo	—	45.920	G. Coserti - Milano
Space Cavern	Apollo	—	45.920	G. Coserti - Milano
Space Fury	Coleco	2	999.990	P. Carminati - S. Mauro (TO)
Space Hawk	Mattel	*	2.511.500	C. Pardini - Diano M. (IM)
Space Invad.	Atari	FG	9.995	G. Catalano - Palermo
Space Panic	Coleco	—	322.270	G. Berri - Roma
Space Shuttle	Activ.	1	pilota	D. Garzio - Milano
Space Spartan	Mattel	2	392.890	A. Gualandi - Casalecchio
Space Quadron	Leonardo	—	620	A. Mengozzi - Forlì
Space Tunnel	Puzzy Bit	1	7.740	B. Gallo Selva - Biella
Spectron	Spectr.	—	5.590	F. Cainero - Prato (FI)
Spider Fighter	Activ.	—	900.000	D. Svetoni - Imola (BO)
Spiderman	Parker	*	12.490	E. Ferrini - Bologna
Spike's Pick's	Xonox	1	999.950	G. Artusio - Torino
Stampede	Activ.	1	22.368	S. Rampionesi - Modena
Star Master	Activ.	1	9.403	R. Rossi - Udine
Star Raiders	Atari	*	liv. 4 Atari 5	A. Farina - Milano
Star Strike	Mattel	1	8.612	L. Vannini - Viareggio
Star Voyager	Imagic	FG	99 ADM	M. Rabattini - Roma
Street Racer	Atari	3	99	A. dal Gesso - Venezia
Sub Hunt	Mattel	*	39	M. Nepote André - Torino
Sub Roc	Coleco	—	296.600	F. Cainero - Prato (FI)
Super Breakout	Atari	FG	9.997	F. Castagna - Palermo
Super Cobra	Parker	3	45.760	S. Macchieraldo - Torino
Super Cross Force	Spectr.	2	999.800	M. Pastore - Napoli
Super Ku-Fu	Xonox	1	181.600	B. Gallo Selva - Biella
Superman	Atari	2	00:49	F. Sibilliano - Roma
Swords & Serpents	Imagic	FG	3.500	G. Bolzoni - Milano
Terrahawks	Philips	1	2.463	E. Giuzio - Roma
The End	Leonardo	1	32.920	U. Minguzzi - Firenze
Threshold	Tigerv.	*	52.780	T. Gerosa - Lecco (CO)
Time D. Breakout	Atari	*	113"	W. Riva - Genova
Time Pilot	Coleco	—	999.900	G. Maggio - Roma
Tiratore Scelto	Philips	*	216	L. Contoli - Imola (BO)
Trick Shot	Imagic	*	37	G. Artusio - Torino
Triple Action	Mattel	3	2:23	R. Rickards - Roma
Tron Deadly Discs	Mattel	*	73.630.600	M. Testi - Fornacette
Tron Maze A Tron	Mattel	*	12.840.950	R. Di Maulo - Roma
Tropical Trouble	Imagic	1	99.950	F. Iacopini - Roma
Truckin' Game 1	Imagic	—	3 June 17,50	R. Gallotta - Milano
Truckin' Game 2	Imagic	—	74.000	G. Rizza - Trapani
Turbo	Coleco	—	999.998	R. Forgione - Torino
Turtles	Philips	1	16.720	T. Zihlman - Orselina (CH)
Tutankham	Parker	—	208.700	A. Bonnesi - Gorizia
3D Bowling	Leonardo	FG	300	R. Cuttone - Catania
Uscf Chess	Mattel	—	s. matto liv. 4	M. Valdoni - Roma
Vanguard	Atari	—	957.960	M. Reni - B. Arsizio (VA)
Vectron	Mattel	1	924.470	G.L. Rocca - Velletri
Venture	Coleco	FG	999.900	M. Iacomelli - Milano
Video Pinball	Atari	FG	999.999	G. Artusio - Torino
Wall Defender	Bomb	3	239.674	A. Carrano - Milano
White Water	Imagic	1	47.830	F. Pizzini - Margherita di S.
Worm Whomper	Activ.	1	132.137	F. Cainero - Prato
Yar's Revenge	Atari	2	999.996	L. Tonarelli - Verbana Intra
Z-Tack	Bomb	*	232.137	M. Rodegher - Milano
Zaxxon	Coleco × Coleco	FG	99.900	M. Vazio - Torino
Zaxxon	Coleco × Mattel	—	62.100	R. Massida - Roma

FG = Fuori Gara
** = Limite minimo d'ammissione*

HEI! RICCARDO! si proprio tu! Riccardo Pradella di Imola (BO)... perché non ci mandi il tuo indirizzo?

VIDEO & GAMES CLUB 1984

Abbonamento a VIDEOGIOCHI per 10 numeri
Sconto e offerte speciali su ATARI INTELLIVISION
COLECO CREATIVISION VETREX VIC 20
VIDEOCASSETTE DOMOVIDEO
Sconti e offerte su comics fantascienza giochi
Nessun obbligo di acquisto minimo
Iscrizione per l'anno solare 1984 lire 30.000
per informazioni e iscrizioni rivolgersi alla segreteria
presso: **COMICS LIBRARY Via Assisi 29**
00181 ROMA tel. 06/7858339



VIDEO & GAMES

CENTRO DIMOSTRAZIONI
Atari - Intellivision - Coleco
Creativision - Vetrex
CLUB VIDEOGIOCHI - scambi
permute - occasioni
CASH & CARRY - videogiochi e
videocassette
Tutte le marche di videogiochi e
videocassette in anteprima.

Abbiamo deciso di fare più grande il mercato dei computers. E di dargli il nostro nome*

*perchè SPECTRAVIDEO SV 318 MK II + registratore + 2 cassette + manuale d'uso ora costano 539.000 lire IVA ESCLUSA

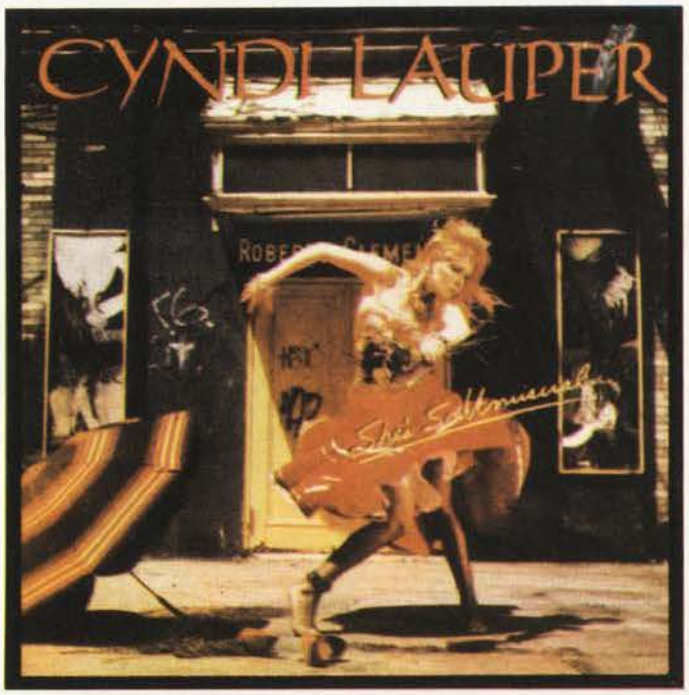
SVI™

SPECTRAVIDEO



Distributore per l'Italia **COMTRAD Divisione Computers** Tel. (0586) 424348 TLX 623481 COMTRD I

FORMAGRAFICA



UNA ROSSA PER L'ATARI

Cyndi Lauper, la rossa scatenata rock star musa del divertimento, – il pezzo con cui ha raggiunto il successo si chiama infatti "Girls Just Want to Have Fun" (le ragazze vogliono solo divertirsi) – accompagnerà la nuova consolle Atari 7800 attraverso tutta la campagna pubblicitaria di lancio

Sembra un ottimo abbinamento secondo le nuove filosofie aziendali della più famosa costruttrice di videogivchi. L'Atari infatti sostiene che "moltissime persone vogliono solamente giocare: collegare la macchina al televisore, schiacciare il tasto "On" e lanciarsi nel gioco".

SOLO SOFTWARE: CHE ALTRO?

La Melchioni Computertime distribuirà in esclusiva per l'Italia il software della famosa società inglese "Solo Software".

Il catalogo, compatibile con il computer Sharp MZ-700, comprende una vasta gamma di programmi di gioco, educativi e gestionali. Inoltre, sia su cassetta che su floppy disc, saranno disponibili i programmi per il word processing; il foglio elettronico e il Data Base.

I titoli iniziali saranno una ventina e disporranno di libretti d'istruzioni interamente tradotti in italiano.

A questo ampliamento del soft corrisponde anche la distribuzione del singolo e doppio floppy disc di 5" con una capacità di 340K ciascuno. Non si sa ancora il prezzo con cui verranno messi in commercio.

WOW! CLUB ATAR

Lo scorso giungo è uscito il numero zero del giorvulino dell'Atari Club, che riunisce così in una pubblicazione regolare tutte le iniziative e i suggerimenti che provengono dai fans e giocatori che posseggono una consolle Atari.

Il giornalino, che si chiama NOTIZIE DAL CLUB, viene spedito gratuitamente a tutti i soci unitamente a una tessera, l'ATARI CARD, che riporta i dati e la firma di ogni membro associato.

L'Atari Card non è solo un mero riconoscimento ma da' diritto a tutti i possessori di partecipare alle iniziative organizzate dal Club e alle varie promozioni e agevolazioni in atto presso tutti i negozi convenzionati. La rubrica CIAO SOCIO informa regolarmente delle iniziative in corso: vacanze di studio, sconto su riviste e articoli, ecc.

Speciale attenzione è dedicata alla presentazione delle novità – a cui sono dedicate due pagine di recensioni dei nuovi titoli in catalogo – e alla posta, curata da Nick Amati.

In questo primo numero, ampio spazio è anche dedicato a una presentazionestoria della società di Sunnyvale: dal primo Pong inventato da Nolan Bashnell all'ingresso nella Warner Communications.

Chissa se la prossima puntata sarà sull'uscita?





DIRK THE DARINC FAN CLUB

Don Bluth, disegnatore del famoso studio di Walt Disney poi passato a disegnare videogiochi al laser, possiede oltre a una mente artistica anche una notevole capacità imprenditoriale.

Dopo il successo ottenuto ovunque da Dragon's Lair e seguaci non si è fatto scappare l'occasione e ha fondato ur Club che riunisce tutti i suoi innumerevoli fans.

In cambio di una modesta quota di iscrizione, i soci ricevono un bollettino trimestrale che li tiene informati di tutte le novità e avvenimenti del mondo dei video-cartoni-animati-al-laser.

Con 50 dollari (circa 75.000 lire) i soci possono anche acquistare i disegni orginali utilizati per creare l'animazione dei giochi. Per 5 dollari (7000 lire) invece il poster raffigurante i personaggi della famiglia Bluth.

Naturalmente sono anche disponibili spillette, distintivi e ogni qual'altra cosa va sotto il nome di gadget.

RIMA BACIATA

Dean Ritz, uno studente di Scienze Informatiche presso l'Università di Amherts-Massachusset, ha realizzato un programma che può comporre una serie senza fine di poesie disponendo le parole, della giusta lunghezza di sillabe, in versi in rima tra di loro.

Naturalmente la rima è data per pura assonanza e non c'è nessuna attenzione al senso del
i, può essere tanto più divertente qanto più è privo di senso.

Il programma è stato scritto in Lisp, un linguaggio specifico per la manipolazione di simboli che può essere usato con profitto anche per la composizione delle parole.

La velocità di questo moderno aedo è tale da far impallidire anche i più prolifici poeti dell'antichità: produce versi alla velocità di uno al secondo.
Pensate quante poesie a memoria avremmo dovuto studiare!

LA FEBBRE DELLA SILICON VALLEY

Nel 1950 la regione di Santa Clara, in California, era famosa in tutti gli States come Capitale delle Prugne. Le migliori prugne secche di tutta l'America venivano da lì.

La stessa, zona, oggi, ha cambiato nome e fama: è la Silicon Valley, famosa senza neanche bisogno di dire perché.

Come mai, ci si potrebbe chiedere, è avvenuta questa rivoluzionuria trasformazione?

È quello che hanno cercato di scoprire due scrittori americani, Everett Rogers (professore di comunicazione all'Università di Stanford) e Julith Larsen (consulente elettronico), in un libro intitolato "Silicon Valley Fever."

Dopo aver intervistato più di cento delle persone che hanno contribuito al successo della valle in questc anni di trasformazione da "catena di montaggio delle prugne" a concentrato di alta tecnologia, sono arrivati alla conclusione che la causa è una totale febbre di consumismo che porta a 15 ore di lavoro al giorno, per sette giorni sette. Come dice un giovane manager intervistato: "il nostro credo è lavorare sodo, giocare sodo, e non preoccuparsi della differenza tra lavorare e giocare".

Il successo raggiunto con questa febbre frenetica ha però pagato un prezzo troppo alto, secondo gli autori – e non stentiamo a crederlo. Spostamenti da una ditta all'alhra e licenziamenti sono all'ordine del giono; la percentuale di divorzi è alta anche per la California, e c'è un diffuso uso di droga. Ad aumentare le condizioni di stress contribuisce anche un traffico intensissimo che ha portato a un aumento degli incidenti stradali e dell'inquinamento atmosferico.

Beh, come dire, una "febbre da cavalli".



ALTRO CHE BERNACCA!

A Corvallis, una cittadina dell'Oregon, vive un ragazzo di 13 anni che si chiama Tei Gordon. Puntuale ogni mattina alle 7, Tei anziché sedersi sui banchi di scuola come tutti i ragazzi della sua età, si siede davanti alla tastiera del suo Osborne per raccogliere le informazioni metereologiche proveneinti dal National Oceanic and Atmospheric Administration (NOAA) di Washington.

Che cosa se ne farà, direte voi, dei bollettini metereologici visto che sta sempre seduto in ufficio davanti a un computer?

Questo intraprendente ragazzo redige regolarmente una news letter che invia ai suoi abbonati, contenente tutte le informazioni climatiche e le previsioni del tempo per il territorio americano. Questo servizio viene utilizzato da grandi società e compagnie che possono, così tempestivamente aggioranti, regolare, ad esempio, con precisione il consumo di nafta necessario al riscaldamento.

L'idea è venuta a un amico del padre di Tei e lui se ne è subito entusiasmato. Ha cercato qualcuno in grado di programmare sul computer Osborne di suo padre e con lui ha studiato un programma in grado di collegarsi alla banca dati del NOAA, e registrare i dati. A quel punto il computer li elabora e li riscrive in una forma più leggibile pronta a essere stampata direttamente su tabulato.

Poi è bastato solo trovare i primi clienti e spedirgli le informazioni.

Tei ha iniziato questo servizio metereologico computerizzato circa un anno e mezzo fa chiedendo 47 dollari all'anno per l'abbonamento. Il primo anno ha guadagnato più di 2000 dollari e prevede di duplicarli alla fine di quest'anno.

Lavora essenzialmente da solo e pianifica con suo papà le migliori strategie per commercializzare il suo servizio che raggiunge ora alcune imporanti società del calibro della General Mills (gigante degli alimentari).

Pensate che a detta del responsabile energetico della società, la Mills grazie al servizio di Tei, risparmia in nafta fino a 13 milioni di dollari all'anno. Non è male per un servizio che gli costa solo 50 dollari!

RICOMINCIO DA TRE

La Sega Consumer Products (S.C.P.) raccoglie per la prima volta in un unica partnership lavorativa settori diversi della produzione dei giochi elettronici, che si scambiano idee e mercati.

La S.C.P. comprende la Bally Midway e la Sega Japan produttrici e distributrici di videogiochi da bar, e la Sega Enterprises, produttrice col suo team di designer e ricercatori di videogiochi sia da casa che da bar.

Qual'è il compito di questa unione di industrie? Prima di tutto commercializzare e riprodurre per il mercato domestico i giochi realizzati dalla Bally e dalla Sega Japan nella versione coin-op. In secondo luogo commercializzare il software prodotto dalla Sega Enterprises per il mercato domestico ed, eventualmente, farne versioni coin-op.

Questa unione nasce da una valutazione molto positiva data dai responsabili della società sui videogiochi da bar. "Se andiamo a guardare la classifica di Billboard", dice Stanley Harfenist, vice presidente della società," vediamo che in media 17 giochi su 25 sono dei titoli veterani delle sale gioco." È per questo che hanno unito gli sforzi al fine di meglio indirizzare la produzione domestica garantendosi la priorità di acquisizione dei diritti di due delle più importanti società produttrici di coin-op. I primi titoli nati da questo connubio sono tre: "Tapper" e "Spy Hunter" (due successi della Bally Midway) e il famoso "Up'N Down" prodotto dalla Sega Japan.

Di questi tre titoli sono disponibili le versioni, su disco o cartridge, per CBM64, Atari 600/800 XL e per le consolle 2600 e 5200. Inoltre ci sono le versioni su disco per IBM PC e PCjr, e Apple II, IIe, IIc.

Sembra proprio che il mercato home sia ben coperto!

NEL MERCATO, NOMI E INDIRIZZI DI TUTTI I PRODUTTORI IMPORTATORI DI SOFTWARE

PIÙ CHIARO DI COSÌ

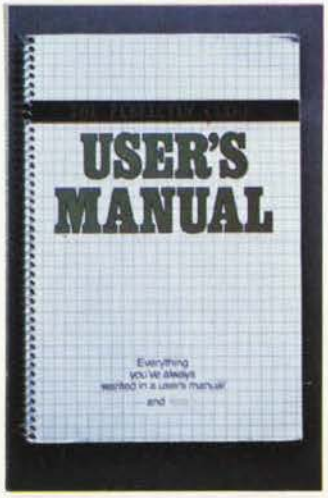
Quante volte i manuali di istruzione sono o troppo complicati o troppo superficiali; o tradotti in un italiano maccheronico o privi di sufficienti e chiare illustrazioni o addirittura in tedesco. Insomma il manuale perfetto è veraxente difficile da trovare.

Un editore americano ha voluto risolvere la situazione a modo suo con una certa ironia.

Il suo manuale si chiama THE PERFECTLY CLEAR USER'S MANUAL (il Manuale Assolutamente Chiaro). Ed è proprio così: assolutamente chiaro, perfettamente bianco. (Il gioco di parole è imperniato sul significato che in inglese ha la parola Clear: vuole dire pulito, bianco ma anche chiaro o comprensibile).

Come dicono le istruzioni, il manuale è composto da: "pagine completamente bianche dove l'utente può prendere nota dei numeri di garanzia, dei numeri telefonici per l'assistenza, di tutte le informazioni, insomma, che i normali manuali non riportano anzi. Le pagine sono rilegate con una spirale che permette di mantenere il libro ben aparto alla pagina desiderata lasciano le mani libere di agire sui tasti o sui joystic".

Insomma "tutto quello che avreste voluto sapere sul vostro computer e molto di più".

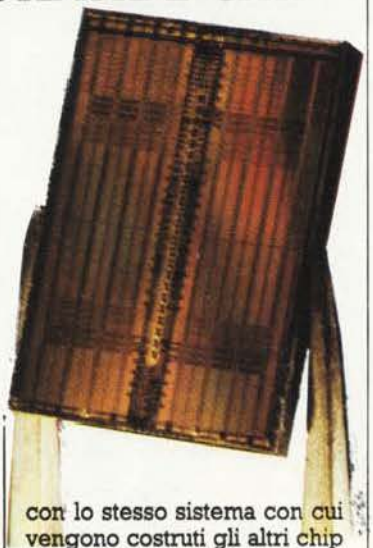


IL PICCOLO GRANDE CHIP

È quattro volte più piccolo di un francobollo e può contenere l'equivalente di 100 pagine di teswo battutte a macchina. Questa meraviglia della miniatura elettronica è un chip che può immagazzinare un megabit (un po' più di un milione di bits) che corrisponde a quattro volte le informazioni che fino adesso potevano essere memorizzate in un chip.

Questo piccolo gigante è stato studiato dalla IBM la quale ha iniziato ora la prima produzione di prova. La sua incredibile capacità di memorizbkzione è dovuta in parte a un sofisticato processo di fotolitografia, la tecnica usata per tracciare dei sottilissimi circuiti.

Dalla sede del Vermont, l'IBM assicura che il chip è stato costruito praticamente



con lo stesso sistema con cui vengono costruti gli altri chip esistenti. Questo fatto dovrebbe rassicurare sui costi del chip da un megabit: non dovrebbero essere direttamente proporzionali alla sua capacità di memoria.

IMPARA L'ADA E METTILA DA PARTE

Se qualcuno di voi nella vita vorrà fare il programmatore e magari diventare ricco e famoso anche negli Stati Uniti, una possibilità c'è: imparare il linguaggio ADA.

Questo linguaggio è stato sviluppato dal Dipartimento della Difesa americano al fine di standardizzare tutta la rete dei computer militari. Attualmente i programmatori in grado di utilizzare ADA sono pochissimi in tutto il mondo e solo alcuni sofisticatissimi microcomputer permettono di utilizzare parte di questo linguaggio avanzato che discende dal Pascal.

Il suo nome deriva da quello di Lady Ada Lovelace, figlia del poeta Lord Byron. Le sue idee sono alla base della moderna programmazione sui computer: lavorò con Charles Babbage alla progettazione della Macchina Analitica



il precursore ottocentesco del computer.

Non pensate però che sia così semplice impararlo: ci vogliono sei mesi di corsi intensivi di specializzazione.

Ciò vuol dire che prima dovete diventare un bravo ingegnere elettronico e programmatore e poi vi fate altri sei mesi di specializzazione per diventar ricchi. Vedete un po' voi!

PIZZA PAZZA

I napoletani lo sanno bene, fare la pizza è una tradizione. Avere la giusta cottura, il giusto spessore della pasta, la salsa buona. A chi non è capitato di andare a Napoli e sperimentare personalmente che la pizza, "buona come a Napoli" non esiste?

Ebbene, gli americani, che troverebbero già squisita la pizza milanese, potranno affidare a un computer il compito che oggi è del pizzaiolo.

Alcuni studiosi dell'università del Missouri hanno realizzato un programma in grado di "digerire informazioni visive" su una pizza attraverso una speciale telecamera. Scansionando la superficie della crosta questo occhio computerizzato misura il colore dell'abbrustolito e la qualità nutrizionale.

Questo sistema non è ovviamente per uso domestico ma potrà essere applicato al termine di una catena di forni di una grossa panetteria ed essere in grado, dopo aver esaminato la crosta di una pizza, di regolare automaticamente la durata e la temperatura di cottura.



IMAGIC 2 MATCH:

PRESENTA: I "SIRENISSIMI" VINCITORI.





LORENZO PERUGINI
NOVA BLAST
Colecovision
Punteggio raggiunto
132500
Negozio dove è stato
acquistato il gioco:
Videogames - Milano



ADRIANO PIAZZA
NOVA BLAST
Colecovision
Punteggio raggiunto
128600



ALESSANDRO FRIZZI
NOVA BLAST
Colecovision
Punteggio raggiunto
1133700
Negozio dove è stato
acquistato il gioco:
La Comba - Livorno







PAOLO ACCOLTI GIL
MOONSWEEPER
Colecovision
Punteggio raggiunto
1434050
Negozio dove è stato
acquistato il gioco:
Baby's Store - Roma



PAOLO VUORO
MOONSWEEPER
Colecovision
Punteggio raggiunto
156950
Negozio dove è stato
acquistato il gioco:
Leonetti - Napoli



FABIO MASSIMO ANGELONI
MOONSWEEPER
Colecovision
Punteggio raggiunto
134750
Negozio dove è stato
acquistato il gioco:
Video Games Club - Roma



L'Imagic Match 2 continua con nuovi campioni. Spedite i vostri punteggi record al solito indirizzo: **AUDIST** Casella Postale 1330, 20101 Milano. I giochi in gara sono: per **ATARI** - Moonsweeper e Laser Gates; per **INTELLIVISION** - Safecracker: per **COLECOVOSION** - 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.

IMAGIC

Created by Experts for Experts™









GIANNI TARTARA
MOONSWEEPER
Atari
Punteggio raggiunto
999995
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Games Center - Torino



MASSIMO IACOMELLI
SAFECRACKER
Intellivision
Punteggio raggiunto
81500
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Supergames - Milano



DAVIDE DE TULLIO
WING WAR
Colecovision
Punteggio raggiunto
150400
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Leonetti Ciro - Napoli



DIVISIONE COMPUTER DELL'IMAGIC MATCH 2.

I computer:
Commodore Vic 20
e Commodore 64.

I programmi:
Atlantis e **Dragon Fire**
per Commodore Vic 20
Wargle per Commodore 64.



MARINO PESAMOSCA
DRAGON FIRE
Vic 20
Punteggio raggiunto
349400
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Universaltecnica - Trieste



MIMMO MORACA
DRAGON FIRE
Vic 20
Punteggio raggiunto
34300
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Play Game - Torino



In Town

Aut. Min. Conc.

COMPUTER BOOM

In Inghilterra la vendita di home computer continua ad una velocità che non ha pari al mondo, nemmeno negli Stati Uniti.

Una ricerca condotta da una società specializzata, la AGB, ha rilevato che le vendite di home computer nei primi quattro mesi dell'anno sono aumentate del 75% passando dalle 114.000 unità dell'83 alle 200.000 dell'84.

Se questo ritmo si manterrà per tutto l'anno, la cifra globale per l'84 supererà abbondantemente il milione di unità vista la tendenza, in Inghilterra come altrove, a concentrare l'acquisto di home computer in prossimità delle feste natalizie.

AMORE ALLO ZOO

Lo zoo di Minnesota ha approntato un programma per l'accoppiamento degli esemplari e offre un servizio di informazione a tutti gli utenti collegati.

Il sistema si chiama International Species Inventory System (ISIS): vengono archiviati tutti i dati relativi a maschi e femmine di ogni razza e specie, ognuno con le caratteristiche di età e disponibilità.

Qualunque zoo abbia necessità di accoppiare uno dei suoi animali può richiedere il tabulato riportante tutte le informazioni relative al suo bisogno, scegliere e poi mettersi direttamente in contatto.

Prima della realizzazione di questo servizio per 'cuori solitari zootecnici' era un'impresa garantire un corretto e preciso accoppiamento. "Molto spesso succedeva di passare anni al telefono prima di capire chi aveva che cosa", dice soddisfatto il direttore dello zoo di Los Angeles che è riuscito con questo sistema ad accoppiare felicemente una specie unica di bue.



LA WARNER VENDE L'ATARI

La notizia, se ci fosse un "Corriere dei Videogames", sarebbe da edizione straordinaria e caratteri cubitali a nove colonne.

La Warner ha venduto l'Atari, o meglio ha venduto le divisioni videogiochi da casa e home computer e si è tenuta la divisione arcade. E indovinate chi l'ha acquistata? Jack Tramiel, ovvero il fondatore della Commodore, l'eterna rivale dell'Atari nel mondo dei computer.

Tramiel s'era licenziato dalla Commodore lo scorso anno in seguito ad una divergenza d'opinioni con l'attuale presidente, Irving Gould.

Dopo mesi di voci di corridoio che davano incerto il futuro dell'Atari, questo annuncio chiude definitivamente qualunque "pettegolezzo" sulla società di Sunnyvale.

È difficile dire quanto la Tramiel Technology Ltd., la società guidata da Tramiel, abbia pagato per l'acquisto dell'Atari. Infatti più che pagare contanti, la TTL (il cui acronimo, chissà quanto casualmente, è anche la sigla di un circuito elettronico, il "Transistor-to-transistor-logic"), ha garantito la copertura di certi debiti contratti dall'Atari in questi ultimi anni.

Ciò nonostante, alcuni analisti valutano il valore totale della transazione a 150 milioni di dollari.

Questo accordo giunge proprio nel momento in cui le industrie del settore stanno per lanciare la produzione natalizia e quindi sarà interessante vedere come la TTL si comporterà in relazione ai nuovi prodotti annunciati dall'Atari a Chicago.

Per ora si sa che Tramiel, riconosciuto un esperto nel ridurre i costi di produzione, intende licenziare un certo numero di dipendenti per limitare ancora di più le spese considerate superflue, ma al momento non si può dire se la nuova Atari intende muoversi nel mercato dei computer economici o in quello dei medi computer.

Il Wall Street Journal, il noto quotidiano economico, cita una dichiarazione di un ex collaboratore di Tramiel che dice che "Jack (Tramiel) è convinto di poter produrre un Mac per 1200 dollari" (il Macintosh viene venduto in USA a 2500 dollari), ma ha anche affermato che "non posso credere che si dimentichi del mercato dei computer sotto i 500 dollari".

UNA TAVOLETTA GRAFICA E QUALCHE JOYSTICK



La Miwa Trading, nota in In Italia per essere l'importatrice dei prodotti Activision, introdurrà nel nostro paese una serie di nuovi prodotti per gli appassionati di computer e videogiochi.

Il più importante è indubbiamente una tavoletta grafica della Suncom, la Animation Station, provvista di una serie di software che consente all'utente di sfruttare al meglio le sue possibilità grafiche.

Le capacità della Animation Station sono notevoli: grazie al programma Pixit, che gestisce le funzioni della tavoletta, l'AS è in grado di miscelare i colori in modo interattivo, offrire oltre 200 opzioni di colore, disegnare ellissi, cancellare l'ultimo comando dato, trasferire su stampante l'immagine sullo schermo e fornire una serie di forme predisegnate e una libreria di caratteri utilizzabili.

Inoltre, una speciale funzione consente di trasformare l'Animation Station in un emulatore di joystick.

Gli altri prodotti importati dalla Miwa sono invece dei joystick "deluxe" per diverse console e computer. Si va dal "professionale" TAC-2 allo Starfighter per l'Apple; dal Joy Sensor (un comando a disco) per Atari e Colecovision allo SLIK. In somma per tutte le tasche e i gusti.

GRAZIE, CG!



COMPUTER GAMES, ITALIAN STYLE

Video Giochi? Is that an electronic version of those delicious Italian dumplings? No, that's gnocchi. So what have we here?

The universal appeal of computer games, that's what. *Video Giochi* is a slick, colorful game magazine published in Milan, Italy. *Giochi* is Italian for "games," by the way.

How popular are computer games in Italy? In the urban north, at least, very. (They still play foosball in the south.) Games in generic cabinets go for 100 lire—the equivalent of 7½ cents in American money! Even with the Italian economy on a downswing, that's not bad.

Video Giochi, however, sells for 3,000 lire, or about two bucks, so it's definitely cheaper to play *giochi* than to read about them.

Computer Games – quello originale americano – ci fa i complimenti. Se anche in America ci hanno notato vuol dire che lo meritiamo. Voi che ne dite?

Computer Games nel numero di luglio/agosto 84, nella rubrica "The Computer Games Gazette" pubblica una notizia intitolata "Computer Games, Italian Style" che parla di Videogiochi. E qual'è lo stile italiano ai videogiochi? "Slick, colorful" cioè attraente e colorato.

La notizia, che come vedete è corredata dalla pagina pubblicitaria dell'Atari (potevano però mettere la nostra copertina), continua parlando del costo dei videogiochi da bar in Italia (per loro le nostre 100 lire equivalgono a circa 7 centesimi: una pacchia visto che lì i giochi costano la bellezza di 25 centesimi) e del costo della rivista, che danno ancora a 3000 lire (bei tempi quelli, ricordate?).

Ma questo errore glielo perdoniamo volentieri, anzi dobbiamo ringraziarli per aver parlato di noi. Non che non meritiamo di essere citati (scusate l'immodestia) ma che a farlo fosse proprio Computer Games...

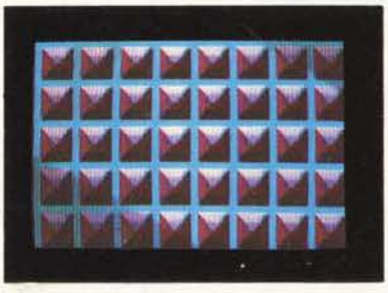
UNA SCUOLA PER GAME DESIGNER

Aspiranti programmatori di videogiochi – o detta all'americana, game designer – finalmente c'è la scuola per voi.

A Milano si sono infatti aperte da poco le iscrizioni alla prima scuola italiana che si propone di insegnare teoria e pratica per la progettazione del gioco elettronico: si chiama Video Design School.

La scuola organizza tre corsi di 60 ore pomeridiane ognuno suddiviso in teoria e pratica. Computer scelto: il Commodore 64.

La scuola è aperta sia ai principianti che agli esperti. I tre corsi infatti sono (il primo) per principianti con scarse o nulle esperienze di programmazione, (il secondo) per chi sa già programmare ma vuole approfondire gli aspetti grafici e del movimento, e l'ultimo infine è per gli esperti che già conoscono uno o più linguaggi e vogliono solo approfondire gli aspetti della computer graphic con ampi riferimenti e studi sulla percezione, sulle teorie del colore e più in generale del disegno.



Ovviamente i principianti dovranno farli tutti e tre i corsi, mentre quelli già esperti potranno limitarsi a seguire solo l'ultimo.

All'inizio dei corsi VIDEOGIOCHI seguirà con attenzione e regolarità lo svolgersi del programma di questa scuola così particolare.

Chi volesse maggiori informazioni o, addirittura, iscriversi può rivolgersi a: SOFTGRAF - Via Bruschetti, 11 – Milano Tel. 02/6899912.

COMPUTEATRO

I computer sono i protagonisti di un divertente spettacolo teatrale per bambini messo in scena dal South Coast Repertory Theatre di Costa Mesa in California. Lo spettacolo si chiama BITS & BYTES e ha come protagonista Happy, una ragazza di campagna in cerca della felicità.

Nel ComputerAma della sua cittadina Happy incontra Morton B. Norton un abile e scaltro venditore di computer che, pretendendo di educarla, vuole farle acquistare un computer. Per il pagamento non deve preoccuparsi: a rate, per 53 anni, potrà debitamente saldare il conto.

Norton ha degli aiutanti: uno strano gruppo di insetti canterini di nome Bugs Brothers; Ms Chips, una piastrina di silicio – cantante; e due fedelissimi assistenti: Bits e Bytes.

Mentre Happy tutta contenta si accinge a scrivere la prima linea col cursore lampeggiante, uno sbuffo di fumo esce dallo schermo:

Happy È morto. Il computer è morto!

Norton. Morto, che brutta parola. Non è morto, c'è qualcosa che non va con la sua energia.

Happy. Beh, adesso sono infelice se proprio vuoi saperlo!

Norton. Non preoccuparti. Firma il contratto mentre noi gli cambiamo il fusibile.

Happy. Ma credi che sia nata ieri? Non funziona! Non pago per 53 anni qualcosa che non funziona.

Norton. Funziona, ti dico. È il computer più veloce ed efficente del mondo: è andato sulla luna, regola la temperatura dell'aria, fa da mangiare, ti sveglia al mattino. Fa...

Happy. NON FUNZIONA!

Sempre coi piedi per terra le donne, verrebbe da dire. Ma in effetti quante volte abbiamo sentito: "col computer fai tutto, in casa non hai più bisogno di lavorare, ci pensa a tutti lui!" Ma chi, come molti dei nostri lettori, i computer li conosce e li usa sa benissimo che la realtà è ben diversa e non basta solo accendere un interruttore.

CLASSIFICAZIONE, CLASSIFICHE

Ecco qua l'appuntamento con le classifiche americane. Ovviamente sono, tratte dal settimanale Billboard, la voce sicuramente più attendibile per l'accuratezza delle sue rivelazioni.

1)	Pitfall II	Activ.
2)	Wargames	Coleco
3)	Pole Position	Atari
4)	Decathlon	Activ.
5)	Q+Bert	Parker
6)	Centipede	Atari
7)	Popeye	Parker
8)	Frenzy	Coleco
9)	Time Pilot	Coleco
10)	Burger Time	Mattel
11)	Kangaroo	Atari
12)	Buck Rogers	Coleco
13)	Frogger	Parker
14)	Congo Bongo	Sega
15)	Space Shuttle	Activ.
16)	Mario Brothers	Atari
17)	Moon Patrol	Atari
18)	River Raid	Activ.
19)	Gyruss	Parker
20)	Dig Dug	Atari
21)	H.E.R.O.	Activ.
22)	Cabbage P. K.	Coleco
23)	Defender	Atari
24)	Frontline	Coleco
25)	B.C.'s Quest for Tires	Sierra

Dall'ultima classifica che abbiamo pubblicato, le cose in testa sono un po' cambiate: tanto per cominciare Pitfall II ha raggiunto la prima posizione, seguito da vicino da Wargames della Coleco e, al terzo posto da Pole Position. La novità di questa classifica è Gyruss, appena entrato s'è già classificato al 19° posto. Ci attendiamo una scalata alla cima rapidissima.

Per numero di titoli in classifica è sempre prima l'Atari (sette) seguita dalla Coleco (sei) e dall'Activision (cinque). La Parker ne ha solo quattro, ma Frogger è ormai alla 95ª settimana di permanenza: presumibilmente nel prossimo numero potremmo annunciare il conseguimento della 100ª settimana consecutiva in classifica. Un evento che difficilmente qualcuno riuscirà a bissare.



BIP, BIP... GIOCHIAMO

Ogni anno, con l'arrivo dell'estate, i grandi magazzini COIN organizzano delle manifestazioni promozionali a favore dei reparti cancelleria e abbigliamento bambino.

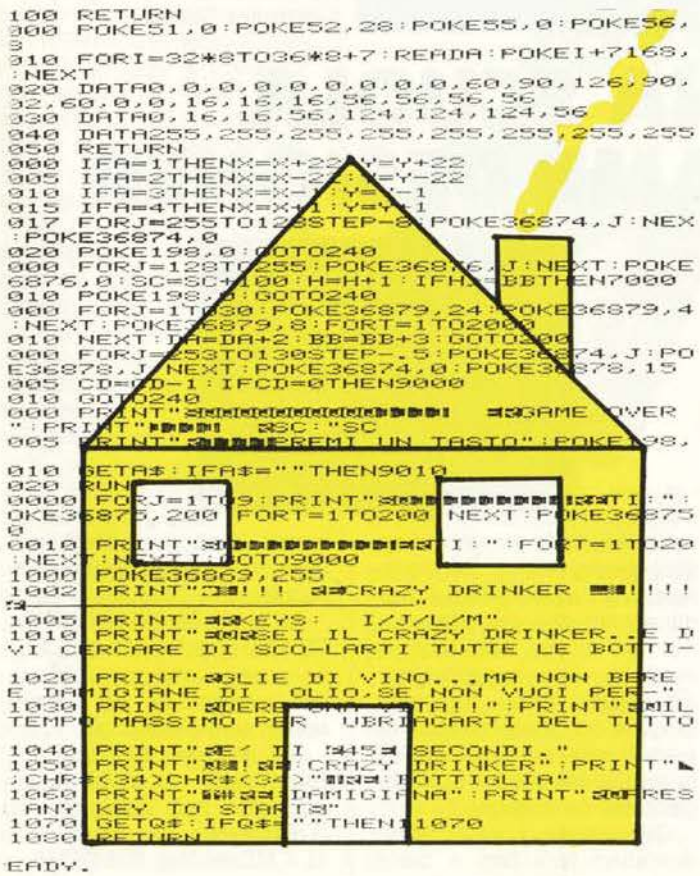
Quest'anno per andare incontro all'interesse che i ragazzi oggi sentono nei confronti dell'informatica COIN ha organizzato con concorso a premi che mette in palio 200 Computer Atari 800.

Chiunque acquisti, in uno dei due reparti, della merce per un valore superiore alle 15.000 lire riceverà una cartolina che dovrà compilare e "imbucare" nelle urne che troverà nei vari reparti, partecipando così al sorteggio dei premi.

Il concorso si svolgerà dal 20 agosto al 22 settembre.

AL SIM CON I VOSTRI PROGRAMMI

Ogni anno, al SIM HIFI-IVES, ce n'è una nuova: l'anno scorso è stata la Supervideogara, ve la ricordate con i suoi oltre 3000 partecipanti, quest'anno è questo Home-soft-home... a proposito, che cos'è?



Molti di voi fanno programmi: programmini o programmoni, ma sempre programmi.

Al SIM-HIFI-IVES, alla Fiera di MIlano dal 6 al 10 settembre, la redazione di HC, la rivista sorella di VG, ha organizzato un punto d'incontro in cui ci sono tutti i computer: Spectrum, Commodore, Sharp, Sega, Texas, Atari, Apple etc. etc. Potrete andar lì a fare vedere i vostri programmi. Parlarne con noi – sì, perché ci siamo anche noi di VIDEOGIOCHI –, parlarne con gli altri programmatori, vedere i programmi che fanno gli altri.

Mica male, no?

Come se ciò non bastasse, diverse Case distributrici hanno messo in palio dei premi: prima fra tutte la Commodore, che ha deciso che al miglior programma verrà assegnato un monitor a colori della Commodore stessa: anche se il programma è fatto per un altro computer. Grazie, Commodore.

Altre case invece premieranno i programmi che girano sui rispettivi computer. Grazie, altre Case.

Ma nvn è mica finita: i programmi più interssanti, e certamente quelli premiati, saranno pubblicati su H.C. e su VIDEOGIOCHI, e saranno sottoposti alle varie Case per l'eventuale commercializzazione. Grande.

C'è di più: lo Studio VIT, moltiskei cui componenti fanno parte delle redazioni di VIDEIGIOCHI e di H.C., sta anche organizzando un Corso di Programmazione fatto proprio per chi ha già imparato a programmare da solo: il corso sarà di altissimo livello, e tenderà a "rettificare" le storture che inevitabilmente accompagnano l'autoapprendimento del computer.

Quando sarà pronto, i migpiori programmatori individuati a Home Soft Home saranno invitati a parteciparvi gratuitamente.

Basta, troppe cose.

Ora tocca a voi: partecipate, ma non dimenticate che il tema principale di Home Soft Home è: IL COMPUTER È UTILE IN CASA.

HEAVY METAL

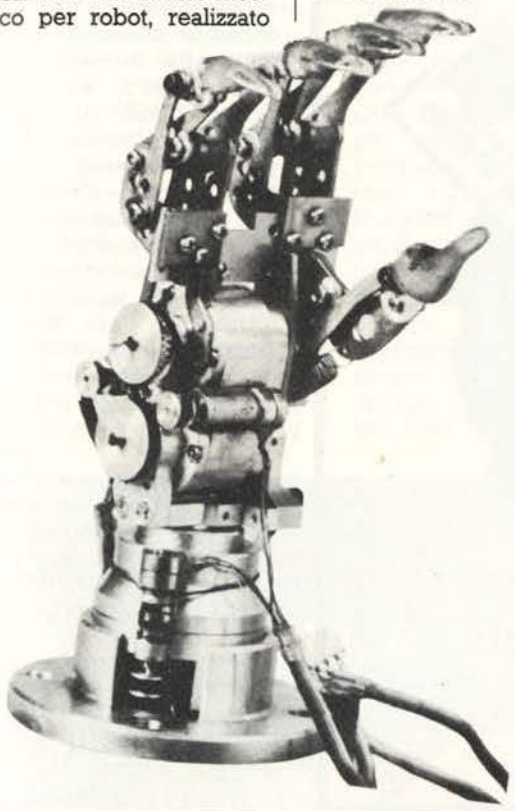
È l'anno 2015. Seduto in una comoda poltroncina aspettate con ansia l'inizio del concerto. Si abbassano le luci, il sipario si solleva dolcemente ed ecco sul palco, abbigliato in un frack sfavillante un robot. In pochi minuti venite trasportati nel mondo fantastico delle melodie.

Suona strano?

Forse, ma se avrete occasione di vedere WAM-7 forse non sareste così scettici.

WAM-7 è un braccio meccanico per robot, realizzato dal professor Ichiro Kato dell'Università di Tokyo.

Questa mano meccanica, oltre a poter incrociare un dito sopra l'altro, ha sviluppato dei comandi tali che suona il piano con la possibilità di schiacciare fino a 10 tasti al secondo - più veloce di qualsiasi mano umana. Per il momento è stata presentata solo la mano ma il professor Kato pensa di realizzare anche il corpo così da avere un vero robot intero. Lo chiamerà Rubinstein?



L'MSX PHILIPS: PRIMO IN EUROPA

Lo vedrete al SIM. Sarà sicuramente sotto i riflettori dello stand Philips: parliamo del nuovo home computer della società olandese, il VG 8000.

Oltre ad essere il primo home computer ufficiale della Philips, il VG 8000 ha un'altra importante particolarità: è il primo MSX europeo.

L'MSX – l'acronimo sta per MicroSoft eXtended basic – è un nuovo standard ideato e realizzato dalla Microsoft su richiesta delle industrie elettroniche giapponesi, sempre molto sensibili alla standardizzazione.

Una volta che avevano deciso di entrare nel settore dei computer i giapponesi non volevano arrivarci con un altro o altri sistemi incompatibili tra di loro e hanno quindi bandito una specie di concorso per un nuovo standard hardware e software. Questo standard, alla fine, è risultato essere l'MSX.

La Philips, prima come abbiamo detto tra le società europee, ha deciso di adottare anch'essa questo sistema ed ora si appresta a lanciarlo sul mercato europeo. Vediamo un po' di cosa si tratta: dal punto di vista dell'hardware, l'MSX è basato su un'architettura di sistema aperta e flessibile, il cui nucleo è il microprocessore Z80. Il sistema minimo MSK ha le seguenti caratteristiche: 24K byte di RAM dell'utente, di cui 16K sotto controllo del processore video; 32K byte di ROM contenente il sistema operativo e l'interprete basic; tastiera alfanumerica, interfacce per unità video e registratore a cassetta; possibilità di collegamento di due joystick e connettore per cartucce. Grazie alla natura "aperta" del concetto MSX, questo sistema minimo può essere ampliato mediante l'aggiunta di ulteriore capacità di memoria RAM e ROM; inoltre possono essere collegati altri tipi di interfacce come stampati e unità a disco.

Il software del sistema MSX è contenuto nella memoria ROM da 32K byte e si compone del BIOS (Basic Input/output System, circa 8 K) e dell'interprete MSX-Basic (circa 24K).

Ciascun computer MSX, usa, in altre parole, lo stesso software di sistema ed il concetto di "sistema aperto" viene applicato anche al software di sistema, che può essere esteso attraverso lo slot per le cartucce.

Il VG 8000 presenta ovviamente queste caratteristiche, ma in futuro, con l'aggiunta di una o più espansioni sarà possibile portare la memoria RAM fino ad un massimo di 1 Megabyte. Attualmente sono disponibili solo il registratore a cassette (ve ne sono tre modelli, uno particolarmente dedicato) e la stampante (esistono due modelli: a 40 e 80 colonne).

Per l'85 la Philips ha già annunciato la disponibilità di diverse periferiche e altri modelli più sofisticati di computer. Due computer da 48 a 80 K di memoria, una cartuccia d'espansione da 64 K, un'unità floppy, una tavoletta grafica, una stampante "letter quality", un'interfaccia RS232 e un monitor a colori.

Senza contare che l'arrivo di altre marche – prevalentemente giapponesi – renderà possibilie al consumatore di scegliere qualunque delle diverse periferiche che le società produttrici o indipendenti immetteranno sul mercato.

Il prezzo del VG8000 nella configurazione base dovrebbe aggirarsi sulle 600.000, anche se il prezzo comunicatoci è stato definito orientativo.

Per quanto riguarda il software, l'MSX vive il periodo critico iniziale comune a tutti i nuovi computer. La Philips introdurrà contemporaneamente all'hardware una decina di titoli di software di sua produzione (scacchi e backgammon) più dei giochi della Sega piuttosto famosi (Star Trek, Zaxxon, Congo Bongo), nonché un word processor.

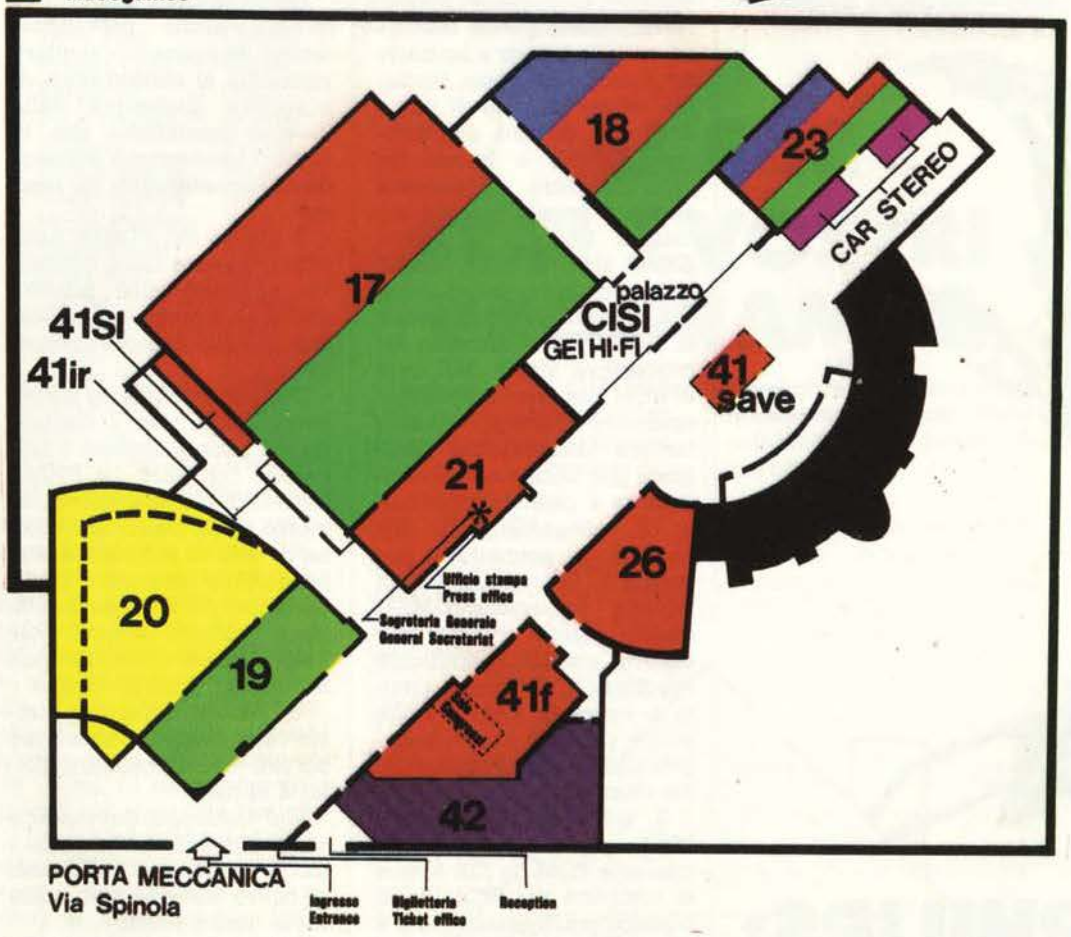
Ovviamente anche in questo caso, l'arrivo di altre case servirà a incrementare l'offerta di titoli.

Nel frattempo, dovrebbero essere distribuiti in Italia i giochi Activision già adattati al nuovo sistema: titoli come River Raid e Pitfall.

Infine, un po' di previsioni. Alla Philips sono molto entusiasti di questo sistema e contano molto sul fatto di essere i primi a commercializzarlo in Europa. Puntano molto sui mercati tedesco e italiano perché li ritengono pieni di potenzialità. Il primo "carico" di VG8000 destinato ad invadere il mercato autunnale-natalizio sarà di 50 mila unità circa. Alla Philips contano di venderli tutti o quasi.

SIM HIFI IVES: LA MAPPA DEL TESORO





Ecco dove si svolgeranno le iniziative speciali previste per questa edizione "pirotecnica" del SIM-HIFI-IVES. Come già annunciatovi nel numero scorso di VideoGiochi moltissime sorprese attendono i visitatori della fiera elettronica milanese, primo fra tutti un concorso ricco di centinaia di milioni di premi a cui tutti possono partecipare con l'acquisto del biglietto d'ingresso. Se troverete il pezzo giusto del puzzle – una sagoma rappresentante uno strumento musicale, un videoregistratore, un computer, un car stereo o un impianto HIFI – da inserire nelle corrispondenti sagome esposte negli stand degli espositori che hanno partecipato alla formazione del monte premi, vincerete il premio messo in palio. Se non siete fortunati verrete premiati lo stesso: la Segreteria Generale offre infatti oltre 100.000 cassette audio C60 ai "non vincenti".

Della prima selezione del Campionato Italiano per la formazione della Nazionale Azzurra di VideoAtleti, e del concorso Home Soft Home troverete notizia più dettagliate in queste stesse pagine di Ready!

Da segnalare ancora la mostra "Grafica del Suono" che raccoglie alcune delle più belle copertine di dischi italiani.

Sabato 8 settembre al Palazzo dello Sport si svolgerà invece una grande serata di spettacolo organizzata dal SIM-HIFI-IVES, dall'Associazione Distrofici, da Canale 5 e dall'Ente Fiera.

A tutti i nostri lettori milanesi un consiglio: studiatevi bene la piantina e tentate la fortuna!

BYTES

Il computer va di moda, o meglio, anche la moda si occupa di computer. *Gucci*, uno dei più famosi nomi della moda italiana, avrebbe infatti deciso di disegnare una borsa per l'*Apple IIc*, il piccolo portatile della società di Cupertino. Sarà "alta moda" o pret-a porter?

E soprattutto cosa dirà l'IBM, si rivolgerà a Versace?...

Le foto di *Julius Erving* e Larry Bird che appaiono sulla confezione di *One on One* (questo è il nuovo titolo), il gioco della pallacanestro della *Electronic Arts*, sono state prese nella palestra di una scuola di *Springfield* in Maccachusetts. Sentite come racconta l'avvenimento *Eric Hammond* (disegnatore del gioco): "Le apparecchiature fotografiche erano pronte, ma Dr. J. e Bird non erano ancora arrivati. Circa un centinaio di bambini gironzolavano intorno chiedendosi cosa sarebbe successo quando, ad un certo punto, arrivò un automobile e scesero Bird e "The Doctor". Giuro, non ho mai visto così tanti occhi spalancati in vita mia"... *7 dei 20 giochi* più venduti in USA secondo la classifica di Billboard sono *adventure-game*: ciò dimostra l'interesse che

questo particolare tipo di giochi va riscuotendo oltre oceano... La *CGD Videosuono*, divisione della casa discografica CGD Messaggerie Musicali, ha firmato un accordo di distribuzione di hardware e software *Commodore* nei negozi di dischi... *John Van Ryzin*, il disegnatore di H.E.R.O., prima di disegnare il gioco e quindi stendere la disposizione delle caverne (che, a proposito, sono 20) ha visitato più volte le caverne di *Howe*, nello stato di New York, per studiare e ricavare delle idee per la grafica del gioco... Sempre in argomento *Ryzin*, lo sapevate che prima di H.E.R.O., aveva disegnato tre giochi pubblicati dalla *Hayden Sotware*? Sono "Shuttle Intercept", "Kamikaze" e "Bellhop"... Vi ricordate *Castle Wolfestein?* É un gioco della *Muse Software* che è ormai un classico. Beh, il successo ha suggerito al designer, *Silas Warner*, di fare un secondo episodio intitolato "*Beyond Castle Wolfestein*".

É anche questo sta andando molto bene. Pensate che in due settimane è giunto al sesto posto della classifica dei giochi più venduti in USA. In "Beyond" bisogna arrivare a catturare e/o far fuori nientepopodimeno che Adolf Hitler in persona. Hitler figura addirittura sulla copertina...

La *Exidy*, una delle prime case di giochi arcade, ha realizzato un nuovo sistema che consente l'utilizzo di cartucce intercambiabili nelle macchine da bar. Il gestore potrà cambiare gioco – una volta che quello funzionante sta perdendo i favori del pubblico – in soli due minuti. I primi giochi sono la versione da bar di quattro giochi da casa della *First Star Software* e cioè "*Astro Chase*", "*Flip & Flop*", "*Boulder Dash*" e "*Bristles*"... La nuova moda delle riviste americane di computer è andare "on line", cioè collegarsi ai servizi-reti per computer per ricevere commenti, lettere, suggerimenti e programmi dai lettori oppure fornire notizie, suggerimenti, informazioni e i programmi listati sulle riviste. Loro possono, noi invece chissà quanto dovremo aspettare prima di poter ricevere messaggi elettronici dai nostri lettori?...

Mr. Byte

ECOLIBRI

Siamo un'importante azienda operante nel settore della vendita rateale, per potenziare la nostra rete di vendita

CERCHIAMO

SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE

- Agenti professionisti
- Venditori alla prima esperienza

OFFRIAMO

- Corsi di formazione
- Stabilità del posto di lavoro
- Possibilità di forti guadagni

Gli interessati sono pregati di inviare curriculum a: Eco Libri
Ufficio del personale - Via Mantova, 44 - 00198 Roma
Si assicura massima riservatezza

ECOLIBRI Vende ratealmente anche l'enciclopedia di elettronica e informatica del Gruppo Editoriale Jackson.

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

CHICAGO DALL

Il dizionario del Consumer Electronic Show

A – ADVENTURE

Gli "adventure games", i giochi d'avventura, grafica o testuale, stanno diventando una grossa componente della produzione di software. Al CES, le novità in questo settore non mancavano, anzi. Abbiamo visto una proliferazione di questo genere mai registrata in precedenza. Soprattutto una tendenza è emersa prepotentemente: quella della trasposizione "computerizzata" di libri con l'aiuto e la collaborazione più o meno diretta degli stessi autori. Il ragionamento è stato piuttosto semplice: gli adventure non sono della letteratura interattiva? Si. E allora facciamoli fare dagli scrittori o almeno utilizziamo storie e libri già famosi. E così è stato.

La Spinnaker addirittura ha creato due divisioni, la Trillium e la Windham Classics, che hanno adattato titoli classici della letteratura infantile e creato nuove storie scritte da autori come Crichton e Clarke.

Nella serie Windham Classics figurano titoli come "The Wizard of Oz", "Gulliver's Travel", "Swiss Family Robinson" e "Treasure Island". In ciscuno di questi, il giocatore interpreta la parte di uno dei personaggi del libro (ad esempio la parte di Gulliver in "Gulliver's Travel" o di Dorothy in "The Wizard of Oz"). Pensati per giocatori dai dieci anni in su, alcuni di questi adventure presentano un nuovo sistema di rappresentazione dei testi detto "talk bubble" simile alla tradizionale nuvoletta dei fumetti.

La Trillium, l'altra società costituita dalla Spinnaker, ha invece scelto i libri e/o gli autori di fantascienza più famosi. Cinque titoli fanno parte della serie Trillium: "Fahrenheit 451" di Bradbury, "Rendezvous with Rama" di Clarke, "Amazon" di Crichton, "Dragonworld" di Preiss/ Reaves e "Shadowkeep" di Alan Dean Foster.

Anche l'Imagic, completamente rinnovata dopo le disavventure economiche dello scorso anno, è entrata prepotentemente in questo nuovo settore. In collaborazione con la Bantam ha creato una serie intitolata "Interactive Literature". Il primo e per ora unico titolo disponibile è "Damiano". Un programma ispirato al romanzo omonimo di MacAvoy che combina grafica, animazione e il testo originale dell'autore con azione e strategia. La novità più interessante riguarda l'aspetto grafico che è stato realizzato digitalizzando fotografie e disegni. Oltre a questa serie, l'Imagic ha presentato altri due tiloli "letterari" appartenenti alla serie "Time Travelers". Un'adventure tratto dal romanzo "The Time Machine" di H.G. Wells e un giallo, intitolato "Another Bow", ispirato ad un'avventura di Sherlock Holmes. Anche in questi due programmi si è adottato l'originale ed interessantissimo sistema di digitalizzare foto e disegni. Naturalmente, parlando di avventure, non potevamo non citare la Infocom, una delle società capostipiti di questo genere. Anche la Infocom, pur avendo degli ottimi programmatori-autori (ne sono prova i titoli fino ad ora pubblicati) si è rivolta ad uno scrittore vero e proprio: Jim Lawrence.

Lawrence, in collaborazione con Stu Galley (autore di uno dei più popolari titoli della Infocom, "The Witness"), ha prodotto una storia di fondali marini e mostri, "Seastalker", per neofiti del genere e più in particolare per giocatori dai nove anni in su. Anche la Epyx ha presentato delle novità. Tre i titoli realizzati: "Robots of Dawn", ispirato ad una serie di successo di Isaac Asimov, e "Dragonriders of Pern" e "Moreta: Dragonlady of Pern", tratti dalla notissima serie di Anne McAffrey. Una variazione sul tema dell'abbinamento programma-libro è il nuovo adventure della Broderbund. Il programma si intitola "Where in the world is Carmen Sandiego?" ed è un gioco di esplorazione che utilizza il World Almanac, un

Nelle foto due schermi dei nuovi giochi digitalizzati Imagic: "Scherlock Holmes" e "Damiano".





A ALLA Z

ATTUALITÀ





Due adventure game tratti da libri famosi: "The Wizard of Oz" e "Gulliver's Travels".

libro-almanacco con informazioni su tutte le nazioni del mondo. Il gioco consiste nell'inseguire una ladra in giro per il mondo. Dei testimoni vi dicono quello che sanno, ma poi sta al giocatore sfogliare l'Atlante del Mondo (fornito con il programma) per trasformare gli indizi in tracce da seguire.

Anche la Sierra (il nuovo nome della Sierra On-Line), famosa per i suoi adventure, ha un nuovo titolo ispirato invece che a un libro ad un film, Dark Crystal. Il gioco si chiama "Gelfling Adventure" e viene definito un "junior adventure game" per giocatori dagli otto anni in su. Proprio per questo motivo, il gioco non necessita di digitare parole con la tastiera, ma si gioca semplicemente con l'uso della barra spaziatrice e del tasto return.

Infine, ultima novità di questo settore, un adventure della Micro Fun: "Deathin the Caribbean". Una storia di tesori nascosti con più di 100 schermi a una mappa su carta per aiutare nella ricerca.

B – BREAKDANCING

Il Breakdancing è indubbiamente l'ultima "mania" dei teenagers americani (e sta avendo successo anche qui da noi). Recentemente sono usciti negli USA due film che trattano di questo nuovo tipo di ballo da scavezzacolli (nel vero



Breakdance, il gioco Epyx per aspiranti ballerini.

senso della parola), uno dei quali è addirittura prodotto da Harry Belafonte. Ovviamente, la cosa non è passata inosservata e anche le case di software si sono buttate a capofitto con l'intenzione di battere il ferro finché è caldo. La Epyx e la Screenplay hanno infatti presentato due titoli ispirati a questo ballo nato tra i ragazzi del Bronx. Quello della Epyx si intitola "Breakdance" e comprende tre giochi in uno: nel primo bisogna ripetere le mosse di una gang di breakdancers per riuscire a passare indenni attraverso il loro territorio; nel secondo bisogna duplicare le mosse di un ballerino controllato dal computer e nel terzo potete finalmente divertirvi a muovere liberamente il vostro ballerino, dopo di che il computer registra le vostre mosse e le riproduce automaticamente. Quello della Screenplay si intitola invece "Breakdancer" (non hanno molta fantasia per i titoli, vero?) e più o meno funziona allo stesso modo. Entrambi gli stand della Epyx e della Screenplay avevano ovviamente dei breakdancer che si esibivano dal vivo per attirare l'attenzione dei visitatori: quelli della Screenplay erano senza dubbio i migliori.

D – DIMENSIONI

Le dimensioni del Consumer Electronics Show stanno diventando gigantesche. Il vostro povero cronista è riuscito a vedere forse un terzo di tutto quello che c'era a Chicago. Fortunati quei giornalisti che – essendo in USA – possono mandare intere redazioni a seguire lo show. Senza contare i chili di carta e varo materiale informativo riportati in Italia. Comunque per ritornare alle dimensioni di questo circo Barnum dell'elettronica ecco un po' di numeri: 1381 espositori sparsi sugli oltre 75.000 metri quadrati (circa 12-13 campi di calcio) divisi tra il gigantesco McCormick Place Convention Center, il McCormick Inn, il McCormick West (il padiglione separato che ospitava gli espositori di computer e videogiochi) e il Conrad Hilton. Ad affollare questi luoghi c'erano 98.721 visitatori: tutti, badate bene, addetti ai lavori.

Le dimensioni del CES stanno sfuggendo di mano agli organizzatori e anche la città di Chicago (la terza degli Stati Uniti) sta avendo non poche difficoltà ad ospitarlo. È girata la voce che nel 1986 l'edizione estiva si trasferirà a New York dove hanno da poco completato un centro espositivo di dimensioni enormi che potrebbe

CHICAGO DALLA A ALLA Z

tenere tutto sotto un unico tetto.

E – EDITORIA

La novità più importante per quanto riguarda la tendenza in cui si sta muovendo l'industria di software è stata la massiccia presenza di case editrici in qualità di produttori autonomi di software o in combinazione con case indipendenti più o meno affermate. Si è sempre detto che il software per videogiochi e home computer è la prima forma di editoria elettronica: la presenza di case editrici come la Random House, la Prentice-Hall, la Bantam Books e la Simon & Schuster (in pratica le più importanti case editrici americane) ne è una conferma definitiva.

Si possono distinguere due tipi di approcci all'editoria elettronica da parte delle case editrici tradizionali: un approccio attivo e un approccio passivo.

L'approccio attivo è



Alcuni titoli didattici editi dalla Prentice Hall.

quello delle case editrici che sono intervenute personalmente nel settore del software con programmi da loro sviluppati e pubblicati: in genere si tratta di programmi educativi e/o applicativi, ma non mancano anche programmi ricreativi e di gioco. Il secondo approccio è quello, ad esempio, della Bantam Books che ha fornito i suoi titoli e la sua collaborazione alla Imagic nella realizzazione della serie "Interactive Litearture", senza esporsi in prima persona nella realizzazione e/o distribuzione dei programmi.

F – FROGGER II

Dopo il successo di Pitfall II (in poche settimane in testa alle classifiche di vendita), la Parker Brothers si sarà chiesta "Perché non proviamo anche noi a creare un seguito al nostro titolo più venduto?". Ed ecco "Frogger II Threeedeep" (le tre "e" non sono un errore di stampa): il secondo episodio delle avventure del ranocchio più famoso del mondo elettronico.

La nuova avventura si svolge in tre diversi ambienti (schermi): sott'acqua, sulla superficie e in cielo. La rana deve sempre attraversare gli schermi dal basso verso l'alto per raggiungere la sua casa, ma questa volta gli ostacoli sono più numerosi e difficoltosi:



I cinque schermi delle altrettante versioni di Frogger II Threedeep della Parker Brothers.

anguille elettriche, alligatori, barracuda, squali, ippopotami, Clyde il Dragone e un aeroplano ad elica. Tutti cercheranno di impedire al ranocchio di raggiungere la sua agognata meta.

F – GREMLINS

"Gremlins" è il titolo dell'ultimo film di Joe Dante, un giovane regista americano, prodotto da Steven Spielberg. Ed è anche il titolo con cui l'Atari tenta ancora l'abbinamento cinema-videogiochi dopo l'insuccesso di E.T. Questa volta però, dicono all'Atari, le cose sono state fatte bene e il gioco è stato realizzato con cura e senza la fretta con cui avevano preparato E.T. Il gioco si basa sulla trama del film e consiste nell'impedire che Gizmo venga a contatto con l'acqua e quindi riproduca i cattivissimi Gremlins.

H – HARDWARE

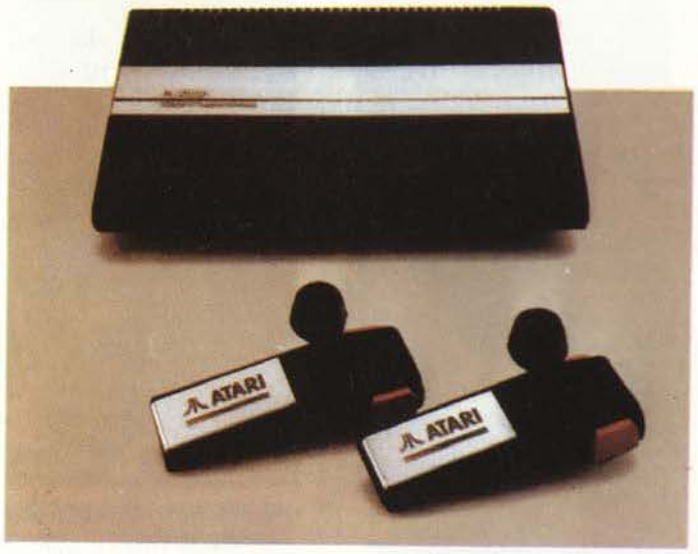
L'unica novità di hardware nel campo dei videogiochi è dell'Atari: si tratta della nuova console 7800 Prosystem.

Presentato come lo "stato dell'arte" della tecnologia, il 7800 ha delle capacità grafiche non comparabili con nessun altro sistema casalingo grazie all'adozione di un nuovo chip realizzato appositamente dagli ingegneri dell'Atari e soprannominato "Maria".

Secondo l'Atari questo chip crea una grafica di qualità arcade che avrebbe in precedenza richiesto l'utilizzo di un circuito dieci volte più grande.

La libreria di software è attualmente composta da tredici titoli, ma il Prosystem è perfettamente compatibile con le cartucce del 2600 e potrà essere espanso in





Il nuovo sistema per videogiochi dell'Atari: il 7800 Pro System.

computer per neofiti con l'aggiunta di una tastiera.

Costerà 150 dollari e da settembre avrà incorporato nella consolle il gioco Pole Position II.

I – INCREDIBILE ACTIVISION PENCIL

L'incredibile matita di Activision è il titolo (provvisorio) del nuovo programma di Garry Kitchen (già designer di Keystone Kaper). È il primo non-gioco prodotto dall'Activision e concerne un settore del software per home computer in continua crescita: quello della grafica.

La direzione scelta da Kitchen è completamente diversa da quelle fino a qui adottate. Invece di disegnare usando una tavoletta grafica o un joystick, l'utente crea i disegni (e la musica) programmandoli in un linguaggio inventato da Kitchen, usando sia la tastiera che il joystick. L'utente controlla due schermi: il primo è una "palette" con oltre 75 comandi grafici e musicali dai quali si selezionano quelli desiderati per creare il programma; il secondo è la "tela" sul quale una matita esegue automaticamente i comandi dati.

Per disegnare un cerchio, ad esempio, si dirige il cursore sullo schermo "palette" sul comando "Circle R=000" (Circle dice alla matita di disegnare un cerchio e R consente di scegliere la grandezza del raggio) poi si muove il cursore sul comando Run e il programma disegna automaticamente un cerchio da far invidia a Giotto.

L – LUCASFILM

"Giochi come questi riaccenderanno l'amore



I due giochi creati dal Game Group della Lucasfilm per l'Atari: "Ballblazer" e "Rescue on Fractalus".



Gerry Kitchen, ideatore di "Incredible Activision Pencil" davanti alla sua creazione.

dei consumatori per i videogiochi", dice James Morgan, presidente dell'Atari, parlando dei due nuovi giochi Atari/Lucasfilm. Prodotti dal Game Group della Lucasfilm (la società di George Lucas, il regista di Guerre Stellari), Ballblazer e Rescue on Fractalus impiegano tecniche d'animazione sofisticate usate in precedenza soltanto nelle simulazioni per computer avanzate.

Lo stand Atari-Lucasfilm: come dice la scritta, "una nuova luminosa stella nell'universo video".



Ballblazer è un videogioco d'azione futuristico e ad alta velocità (una specie di partita di hockey giocata con degli auto scontri) con un disegno particolare a-schermo-diviso che offre a due giocatori la visione soggettiva dell'azione di gioco.

Rescue on Fractalus è un gioco spaziale nel quale bisogna salvare i propri piloti caduti su un pianeta ostile.

È una simulazione di volo con visione soggettiva che si svolge in un ambiente tridimensionale molto realistico. Le sequenze grafiche, a differenza di altri videogiochi, variano casualmente.

M – MUSICA

CHICAGO DALLA A ALLA Z

Come la grafica, anche il settore computer e musica sta crescendo sempre più ed è ormai una delle maggiori applicazioni artistiche dell'home computer.

Tra le novità più interessanti di Chicago c'erano indubbiamente i programmi di una nuova società, la Sight & Sound, dedicata esclusivamente alla produzione di software musicale.

Quello che è piaciuto di più è Music Processor, un programma che consente di creare, arrangiare, registrare, suonare e comporre brani musicali usando ciascuno dei 99 strumenti e suoni elettronici incorporati.

L'altro programma interessante è il Kawasaki Synthesizer che consente di trasformare il Commodore 64 in un sintetizzatore e elaboratore di suoni programmabile. Kawasaki Rhythm Rocker è invece un programma che consente di creare suoni elettronici e grafica multicolore al ritmo dei giri di basso e batteria delle canzoni da hit parade. La Sight & Sound ha inoltre realizzato una tastiera tipo organo – che si chiama Incredible Musical Keyboard – da collocare sopra il Commodore 64 così da trasformarlo in un vero e proprio strumento musicale.

N – NUOVO STANDARD

Il nuovo standard è ovviamente l'MSX. I giapponesi (se si esclude la Konami) non hanno presentato niente a Chicago. Non sono ancora sicuri sul se e come entrare nel mercato americano, un mercato già molto affollato e competitivo. In Giappone invece sembra che lo standard sviluppato dalla Microsoft stia diventando il leader del mercato.

Il futuro dell'MSX in USA è ancora tutto da decidere, sono in molti a credere che riuscirà a farsi strada sul mercato internazionale, non così definito come quello americano. Tra coloro che la pensano così c'è l'Activision che, dopo i due titoli presentati a Las Vegas (per i quali era stata subissata di domande del tipo "Che cos'è un computer MSX?"), a Chicago ha presentato altri tre titoli compatibili col sistema della Microsoft.

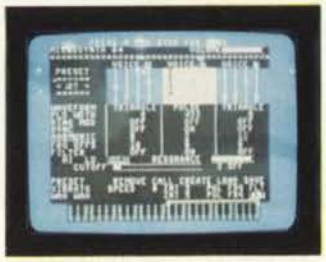
Oltre a questi, c'erano quelli della Konami (proprio quella dei giochi da bar) tra i quali figuravano successi come Track & Field I e II (il nostro Hyper Olympics) e Hyper Sports.

O – OLIMPIADI

Ovviamente nell'anno delle Olimpiadi i giochi sportivi non mancavano. Oltre al già annunciato Summer Games della Epyx (di cui vi abbiamo parlato nel nostro articolo su Las Vegas) e alle versioni del Decathlon Activision per tutti (o quasi) i computer in commercio, c'erano i giochi della Konami con nuove discipline come i 100 metri stile libero, il tiro al piattello, il cavallo con le maniglie e i tuffi dalla piattafoma. La HES presentava invece i suoi Hes Games: sollevamento peso, tuffi, corsa, salto in lungo, tiro con l'arco e corse ad ostacoli sono le discipline che figurano in questo programma.



La tastiera della Sight & Sound da sovrapporre al 64 per trasformarlo in un organo elettronico.



Ancora dalla Sight & Sound, lo schermo complesso di Music Processor, per creare qualunque tipo di suono.



Comic Bakery, uno dei titoli Konamo per lo standard MSX.



Hes Games, i giochi olimpici della Hes, e Summer Games della Epyx.

P – PARTY

Quest'anno mancava il party a tema dell'Activision. L'evento più evento del CES è stato cancellato per far posto ad un ricevimento privato ad inviti per pochi intimi. Che anche questo sia un segno della crisi?

R – ROBOT

Ormia non c'è CES che si rispetti che non abbia qualche novità nel campo dei personal robot. Anche questa edizione estiva di Chicago non ha fatto eccezione.

La Heath Company ha presentato HERO JR., il "primo personal robot



Hero Jr, il nuovo nato della Heath Company. Figlio o fratello minore (quale dei due?) di Hero-1.

con una personalità dinamica".

HERO JR. non richiede di essere programmato poiché è già provvisto di una serie di attività pre-programmate. Cammina, esplora, canta canzoni, recita poesie e parla in inglese e in Roblish, una versione robotica dell'inglese. Dà la sveglia alla mattina, guarda la casa del suo proprietario con un sistema di sicurezza codificato ed è anche in grado di giocare giochi come "Cowboys and Robots", "Let's Count" e "Tickle Robot".

Gli altri robot-novità erano della Tomy, la nota casa di giocattoli. In linea con la produzione della società, la famiglia robotica della Tomy è costituita da robot-giocattolo, più che da robot-computer. Tre i robot presentati: OMNIBOT, il robot elettronico pre-programmabile con microcomputer incorporato; VERBOT, il robot attivato a voce; DING-BOT, il più simpatico dei tre: un robot-comico per piccoli che è poco più di un giocattolo.

T – TAVOLETTE GRAFICHE

Strumenti ideali per un uso "artistico" del computer sono le tavolette grafiche o le light pen: a Chicago ce ne erano di tutti i tipi e per tutti i gusti.

Cominciamo da quella che più ci ha colpito per la sua qualità grafica e la vastità delle applicazioni: la Gibson Light Pen della Koala Technologies. Una penna ottica che disegna direttamente sullo schermo con una precisione eccezionale. Il sistema è inoltre provvisto di cinque programmi per



Un nuovo programma di software per la Koala Pad che consente di "scaricare" su stampante il disegno realizzato sullo schermo.

disegnare, animare, comporre musica e creare delel applicazioni personali.

Ancora della Koala una serie di programmi compatibili con la Koala Pad per aumentarne le applicazioni: sei programmi educativi per i più piccoli e quattro programmi di "produttività" tra cui un Programmer's Tool Kit per creare nuovi programmi per la tavoletta e uno speciale Speed Key che consente di usare la Koala Pad come controlla-cursore per un uso più rapido e semplice del "business software". Un'altra tavoletta grafica piuttosto interessante è l'Animation Station della Suncom. Ed anche qui il merito è della dotazione di software (fra l'altro è compatibile con il



Un'altra tavoletta grafica: la Super Sketch della Personal Peripherals. Funziona anche con il ColecoVision.

software della Koala Pad). Oltre ovviamente ad un programma che consente di disegnare, l'Animation Station dispone di un programma Pixit che contiene una libreria di simboli e delle serie di caratteri e stili da utilizzare su qualunque disegno, nonché una funzione per il trasferimento su stampante di quello che appare sullo schermo. Un altro programma da segnalare è Take One che offre la possibilità di animare le immagini realizzate con l'Animation Station così da creare dei film animati. Altra tavoletta grafica-novità è la Super Sketch della Personal Peripherals. La cosa curiosa di questa tavoletta è che oltre ad

CHICAGO DALLA A ALLA Z





L'Animation Station della Suncom ha, tra le tante opzioni di software, una libreria di caratteri e stili da cui attingere.

essere compatibile – il software cioè – con i più diffusi computer può funzionare anche con il ColecoVision.

Sempre nel campo grafico dobbiamo segnalare la Light Pen della Tech Sketch, disponibile in due versioni (normale e di precisione) con diversi programmi applicativi, educativi e ricreativi. Tra questi segnaliamo il Lite Sprite/Light Pen Porgrammer's Guide che consente di disegnare fino a 100 sprite ad alta risoluzione, animarli e vederli nelle quattro dimensioni possibili simultaneamente. Il programma include tutte le funzioni di "edit" necessarie e una funzione per trasferire gli sprite su stampante.

U – USTON

Da giornalista specializzato in videogiochi a designer di software per computer: questa è la parabola di Ken Uston, che i nostri lettori ricorderanno essere l'autore della prima vera guida di successo sui videogiochi "Mastering Pac-Man". Ora Uston ha fondato una sua società e si è messo, con l'ausilio di alcuni designer-programmatori, a creare software per computer. La sua prima fatica è Puzzlepanic, undici puzzle che mettono alla prova l'abilità di ragionamento, la logica, la coordinazione, la capacità di osservazione e la memoria del giocatore. I puzzles sono basati sulla musica, le sequenze aritmetiche, i colori, le forme ecc. Tra coloro che riusciranno a risolvere tutti i puzzle, la Epyx (che produce e distribuisce il gioco) sorteggierà un week end ad Atlantic City come ospiti di Ken Uston.

V – VIDEOGIOCHI

Qual'è il futuro dei videogiochi? Difficile rispondere a questa domanda. L'Atari ovviamente crede nei videogiochi. L'ha ampiamente dimostrato presentando una nuova console.

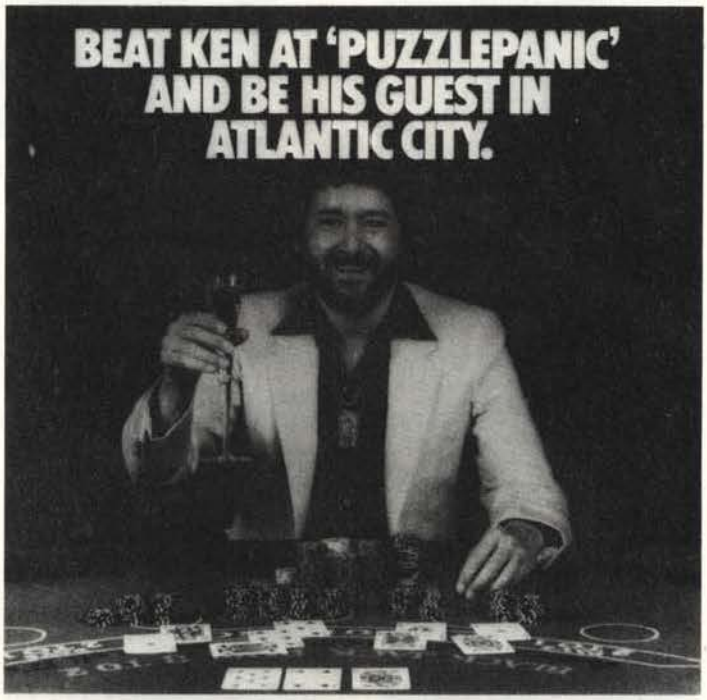
Rimane però l'unica, visto che nessun'altra novità di hardware è stata introdotta a Chicago. Ma ancora più significativo è il fatto che le case indipendenti di software stanno lentamente abbandonando i programmi per console dedicate e indirizzandosi prevalentemente verso il software per computer. Questo però non significa che stanno scomparendo i videogiochi (che cosa sono se non videogiochi la maggior parte dei programmi per home computer?), ma semplicemente che sta scomparendo un particolare tipo di hardware – la consolle – sul quale prima "giravano" la maggior parte dei giochi.

A meno che l'Atari non sappia qualcosa che gli altri non sanno...

Z – ZORRO

Stranamente, dopo aver saccheggiato film, romanzi, persino programmi televisivi per "rubare" idee per creare videogiochi e/o software ricreativo, nessuno ha ancora pensato ad ispirarsi a Zorro e alle sue avventure.

La pubblicità per il gioco di Ken Uston. Con un po' di fortuna, chi lo risolverà potrà passare un week-end ad Atlantic City.



Ken Uston doesn't think you can solve his computer puzzle, "PUZZLEPANIC." But if you can, you'll have a chance to be his guest, all expenses paid, for a weekend in Atlantic City. If you're over 21 years old, Ken will show you the ins and outs of blackjack at Resorts International's fabulous casino. If you're under 21 years of age, Ken will take you on in the hotel's tremendous and well-equipped arcade, challenging you to every game in the place. Either way you can't lose. Conquer "PUZZLEPANIC" and take on the world famous Ken Uston in the bargain, but hurry, contest ends August 31, 1984.

Here's what you have to do: Solve each puzzle, figure out which symbol will correctly take you to the next puzzle (over 40 puzzles in all) then, use these symbols to find the solution to the Grand Puzzle. Ken will pick a winner from a drawing of all correct entries.

To enter, send your symbol chart listing the correct symbol for each puzzle, along with your name, address and telephone number to: PUZZLEPANIC CONTEST, c/o EPYX, Inc., 1043 Kiel Court, Sunnyvale, CA 94089.

EPYX
Strategy Games for the Action-Game Player

CONDITIONS: All entries must be postmarked by August 31, 1984. Incomplete entries will not be considered. Winner will be selected from a random drawing of all correct entries to be held on or before September 30, 1984. Winner will be notified by mail within 30 days of drawing. Contest void where prohibited by law. Contest restricted to Continental United States.

NEL MERCATO, I NOMI E GLI INDIRIZZI DI TUTTI I PRODUTTORI/IMPORTATORI DI SOFTWARE

sinclair

è il

computer professionale

che vanta il record di vendite
in INGHILTERRA



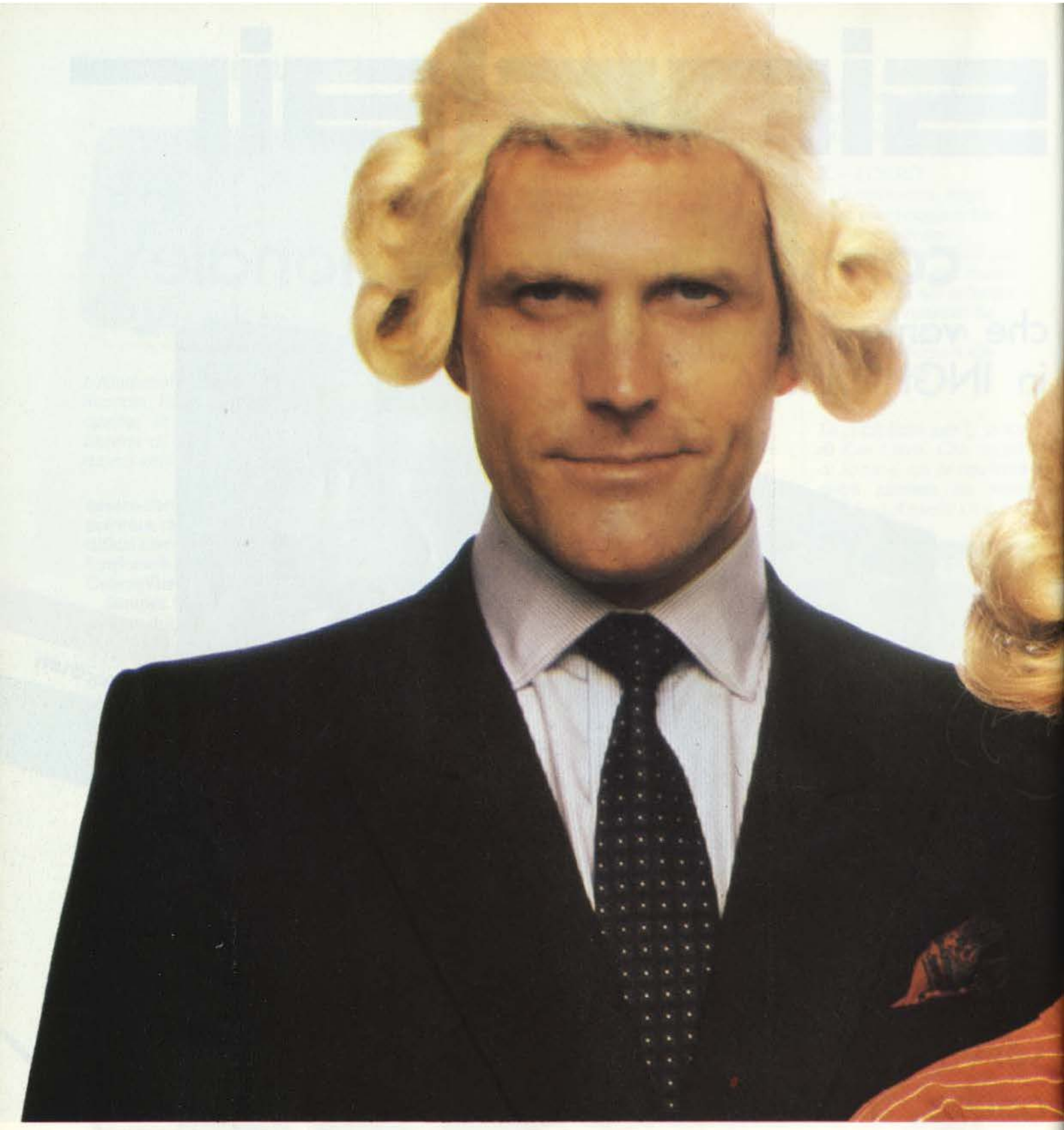
ZX Spectrum

serve
anche a te
per approfondire
la conoscenza scientifica
rimanendoti amico anche
nelle ore di svago!!

Attenzione alla "SUPERGARANZIA" !!!

Se vuoi sapere tutto sui **COMPUTER SINCLAIR** manda il tuo nome e indirizzo, aggiungendo **L. 1.000**, a:

REBIT (A DIVISION OF GBC)
Casella Postale 10488
20100 - **MILANO**



Il Jacksoniano ha il

Conosci la Jackson?
La Jackson è un grande Gruppo Editoriale con un profondo know-how tecnico-scientifico. Pubblica 12 periodici che spaziano nell'intero campo dell'informatica e dell'elettronica. Ma non solo. Ha realizzato una Biblioteca - unica in Italia - che comprende più di 150 libri specializzati. Alla Jackson, insomma, trovi la cultura del XXI° secolo. E la Jackson ha già creato tantissimi Jacksoniani: centinaia di migliaia. I lettori dei periodici Jackson sono gente entusiasta dei



"potere" in mano.

computer e dell'elettronica, lettori che sanno scegliere, e scelgono il meglio. Per questo sono sempre un po' più avanti, più informati e aggiornati. Jacksoniani si diventa; e oggi il modo più conveniente è quello di abbonarsi. Gira pagina.



GRUPPO EDITORIALE JACKSON



Il Jacksoniano si

Il Jacksoniano è una persona che sa scegliere: per questo sceglie anche il modo più comodo e vantaggioso per ricevere la sua rivista: l'abbonamento. Abbonarsi conviene! Hai un risparmio immediato, la certezza di non perdere alcun numero e di ricevere la rivista puntualmente a casa tua; e ti metti anche al riparo da possibili aumenti del prezzo di copertina. In più usufruisci di condizioni particolari nell'acquisto dei libri Jackson e partecipi al grande concorso. In palio ci sono 100

AUT. MIN. CONC.

VINCI 100 COMMODORE 64

Abbonatevi subito: tra tutti coloro che si abboneranno a una o più riviste Jackson tra il 15/9/84 e il 28/2/85 saranno estratti a sorte mensilmente 20 Commodore 64.



abbona e vince.

Commodore 64, un grande personal, professionale, sofisticato, con 64 K di memoria, un sintetizzatore sonoro professionale, effetti tridimensionali. Cosa devi fare? Semplicemente sottoscrivere un abbonamento.



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Il Jacksoniano sceglie tra 12 top...

Jackson & Sons



Jackson: una grande, esauriente scelta di periodici per sapere tutto ciò che è indispensabile.
In più abbonandoti a queste riviste puoi moltiplicare le tue possibilità di vincere il favoloso premio del grande concorso Jackson.
Personal Software, la rivista dedicata al software dei personal computer;
Bit, la prima rivista europea di personal computer, software, accessori, la più prestigiosa e più diffusa in Italia;
Informatica Oggi, il punto di riferimento obbligato per chi si occupa di sistemi EDP e di Office Automation;
PC Magazine, la prima rivista italiana dei sistemi MS-DOS, Personal Computer IBM e compatibili;
Elettronica Oggi, la più autorevole rivista di elettronica professionale, strumentazione e componenti;
Automazione Oggi, il mensile della nuova automazione industriale;
L'Elettronica, il quindicinale di politica industriale, componentistica, informatica e telecomunicazioni;
Compuscuola, la rivista di informatica nella didattica, per la scuola italiana.
Telecomunicazioni Oggi, la rivista di telecomunicazioni e telematica;
Videogiochi, la guida indiscussa al fantastico mondo dei videogames;
Home Computer, la rivista del computer in casa;
Strumenti Musicali, il periodico di strumenti musicali e computer-music.

...e ha una biblioteca ricchissima tutta per lui.

(con uno sconto del 20%)*

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

**Offerta valida solo fino al 28-2-85*

Ecco come ti abboni, risparmi, vinci.

ETHOS

VINCI 100 COMMODORE 64

Abbonatevi subito: tra tutti coloro che si abboneranno a una o più riviste Jackson tra il 15/9/84 e il 28/2/85 saranno estratti a sorte mensilmente 20 Commodore 64.



Per sottoscrivere abbonamenti potrete utilizzare il modulo di cc/p inserito in questo fascicolo o inviare un assegno allegato al tagliando sottostante.

Gruppo Editoriale Jackson S.r.l. - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano, allegando assegno o fotocopia della ricevuta di versamento con vaglia postale intestato a GRUPPO EDITORIALE JACKSON - MILANO.

VG

☐ Si, desidero sottoscrivere un abbonamento a:

☐ Personal Software (11 n.) L. 34.000 anzichè L. 44.000
☐ Bit (11 n.) L. 43.000 anzichè L. 55.000
☐ Informatica Oggi (11 n.) L. 31.000 anzichè L. 38.500
☐ PC Magazine (10 n.) L. 40.000 anzichè L. 50.000
☐ Elettronica Oggi (11 n.) L. 36.000 anzichè L. 44.000
☐ Automazione Oggi (11 n.) L. 30.500 anzichè L. 38.500
☐ L'Elettronica (22 n.) L. 44.000
☐ Compuscuola (9 n.) L. 15.000 anzichè L. 18.000
☐ Telecomunicazioni Oggi (10 n.) L. 28.000 anzichè L. 35.000
☐ Videogiochi (11 n.) L. 30.000 anzichè L. 38.500
☐ Home Computer (11 n.) L. 31.500 anzichè L. 38.500
☐ Strumenti Musicali (10 n.) L. 24.000 anzichè L. 30.000
☐ Tempo di computer (10 n.) L. 35.000 anzichè L. 45.000

Attenzione per abbonamento all'estero le tariffe devono essere aumentate del 50%

E c'è un supersconto a chi si abbona a due o più riviste.
Tutti coloro che sottoscrivono l'abbonamento a due o più riviste godono di un prezzo ulteriormente agevolato, come appare nella seguente tabellina.
Esempio: Bit+Informatica Oggi L. 43.000+31.000=L. 74.000 meno L. 2.000=L. 72.000

Abbonamento	Abbonamento
a 2 riviste: L. 2.000 in meno sulla somma dei 2 prezzi d'abbonamento	a 8 riviste: L. 20.000 in meno sulla somma degli 8 prezzi d'abbonamento
a 3 riviste: L. 4.000 in meno sulla somma dei 3 prezzi d'abbonamento	a 9 riviste: L. 25.000 in meno sulla somma dei 9 prezzi d'abbonamento
a 4 riviste: L. 7.000 in meno sulla somma dei 4 prezzi d'abbonamento	a 10 riviste: L. 30.000 in meno sulla somma dei 10 prezzi d'abbonamento
a 5 riviste: L. 10.000 in meno sulla somma dei 5 prezzi d'abbonamento	a 11 riviste: L. 35.000 in meno sulla somma degli 11 prezzi d'abbonamento
a 6 riviste: L. 13.000 in meno sulla somma dei 6 prezzi d'abbonamento	a 12 riviste: L. 40.000 in meno sulla somma dei 12 prezzi d'abbonamento
a 7 riviste: L. 16.000 in meno sulla somma dei 7 prezzi d'abbonamento	

☐ Allego assegno n° _____ della Banca _____
☐ Ho effettuato versamento con vaglia postale e allego fotocopia della ricevuta

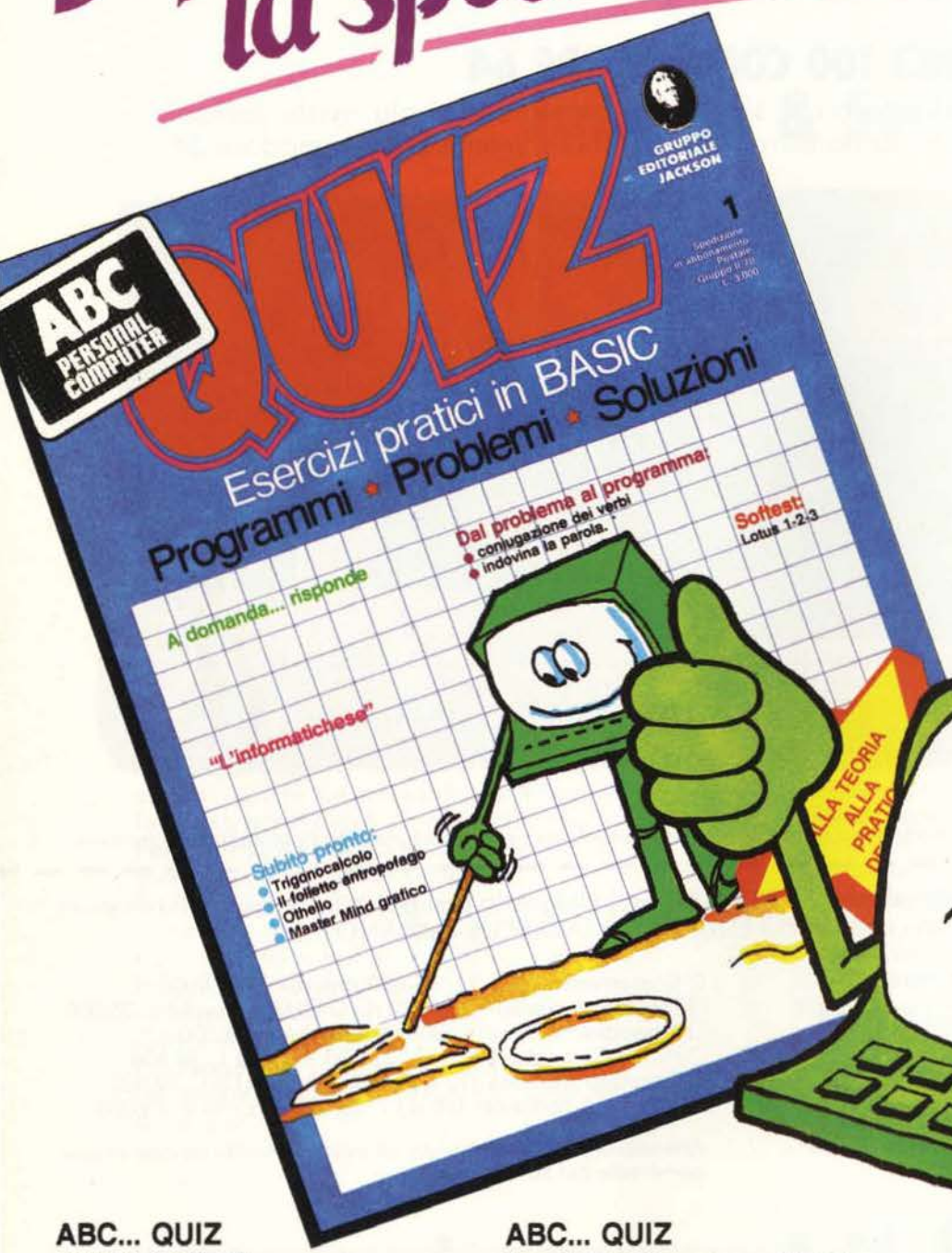
Nome _____
Cognome _____
Azienda _____
CAP. _____ Città _____
Via _____



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Dopo il "corso" la "specializzazione"!

Dal 21 settembre in edicola QUIZ





ABC... QUIZ
in 10 fascicoli
esercizi pratici, programmi, problemi, soluzioni per chi conosce il BASIC e vuole applicarlo

ABC...QUIZ
in 280 pagine
i problemi, i loro algoritmi, la loro soluzione; il tracciamento dei diagrammi a blocchi; i listati dei programmi e le varianti a seconda dei diversi "dialetti" BASIC; i programmi professionali di largo uso: spreadsheet o fogli elettronici, word processor, data base...

ABC... QUIZ
1 volume (Formato cm. 21 x 28)
ricco di illustrazioni, flowchart e programmi di gioco, utilità e pratica

ABC... QUIZ
un'opera da rilegare e custodire in biblioteca, è firmata



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

GIOCOMPUTER

A che gioco giochiamo?



Le novità di questo mese sono tante, ma quella più "novità" di tutte è la nuova impostazione editoriale della rubrica delle recensioni che da oggi si chiama "Giocomputer". "A che Gioco Giochiamo" è invece il sottotitolo della rubrica. Abbiamo deciso di accorpare le recensioni dei videogiochi e dei giocomputer per un motivo piuttosto semplice: trattasi di giochi. Che siano poi giocati su una consolle piuttosto che su un home computer fa poca differenza ai fini del divertimento (e poi cosa sono le consolle se non dei computer dedicati?). Ci è sembrata un'idea funzionale (ormai è un dato di fatto che i computer sono principalmente usati per giocare), ma soprattutto un'idea al passo coi tempi. Fateci sapere cosa ne pensate. Ed ora veniamo ai giochi. A pochi giorni dalla fine delle Olimpiadi di Los Angeles, non poteva mancare un gioco sportivo: si chiama Los Angeles Games 84 la versione del gioco da bar Hyper Olympics. Vinca il migliore. Anche Time Pilot, Jungle Hunt e Buck Rogers sono adattamenti bar-casa: ormai sono un genere a sé, e che genere visto il successo che ottengono. Sempre sulla cresta dell'onda è il genere spaziale, rappresentato qui da Neutron Star, Moonsweeper, Super Cross Force, e Phobos. Gli altri giochi sono un mix di tutto un po': dal gioco di corsa automobilistica al gioco di strategia, dal gioco di guerra al gioco culinario. Ora tocca a voi decidere a che gioco giocare.

LOS ANGELES 84 GAMES

Atari per VCS

Il titolo dice già tutto: sulla scia delle Olimpiadi, anche l'Atari ha prodotto un gioco ispirato all'atletica leggera, specialità olimpica riservata ai "superment". Dopo il decathlon della Activision e il giocatissimo Hyper Olimpics delle sale giochi, esce ora la versione Atari, che si ispira integralmente a quest'ultimo gioco.



LE PROVE

Rispetto al decathlon dell'Activision mancano alcune prove, e cioè: il lancio del peso, il salto con l'asta, i 400 metri piani e i 1500, la prova del mezzofondo. Ma quel che resta basta e avanza. Si tratta, nell'ordine, di: 100 metri piani, salto in lungo, lancio del giavellotto, 110 metri ostacoli, lancio del martello e salto in alto.

COMINCIA LA PARTITA

Prima di cominciare dovete scegliere se giocare in due o contro il computer (che però partecipa solo alle prove di corsa), e a quale livello. Le possibilità sono: Novice, Arcade e Expert. Ciò che cambia, per ogni livello, è la soglia minima per ogni prova, che bisogna superare per potere accedere alla prova successiva. Il livello Novice, il più facile, vi chiede davvero poco: meno di 15" per i 100 metri, più di 5 metri per il salto in lungo, più di 65,50 per il lancio del giavellotto. E poi: meno di 16" per i 110 ostacoli, più di 65 metri per il lancio del martello e più di 2,30 per il salto in alto. Nel livello Arcade, i minimi per qualificarsi di volta in volta, sono gli stessi del gioco da bar, Hyper Olimpics. Nel livello Expert, si richiede, come soglia minima, il superamento, dei vari record del mondo. Pensate soltanto che nei 100 metri, per qualificarsi alla prova successiva bisogna correre in meno di 9", 50 (nel momento in cui scriviamo l'articolo, prima delle olimpiadi, il record appartiene a Calvin Smith con 9,93!), mentre nel salto in lungo bisogna saltare almeno 9 metri (record attuale 8,90 di Bob Beamon, risalente al lontano 1968). Questo perché non crediate che si tratti di un gioco facile. Scelto il numero dei giocatori e il livello di gioco prima di cominciare la partita vera e propria bisogna scrivere le proprie iniziali sullo schermo, come nel gioco a gettoni. Farlo è molpo semplice. All'inizio compaiono tre A. Spingendo il joystic lateralmente o uno dei due tasti del comando speciale, si fanno scorrere le lettere dell'alfabeto. Quando compare la lettera desiderata si preme il tasto rosso del joystick, oppure il tasto "action" del comando speciale. Si passa così alla lettera successiva. Scelte le lettere comincia la partita.



IL COMANDO SPECIALE

La cassetta L.A. 1984 GAMES viene venduta insieme ad un comando speciale, che comprende tre pulsanti: quelli laterali, schiacciati alternativamente, fanno correre il vostro atleta. Quello cerntrale serve a fermare la rincorsa dell'atleta, a saltare, a decidere di volta in volta i vari angoli e traiettorie. Il comando speciale, per un solo giocatore, può essere usato invece del joystick, a seconda di come uno si trova meglio.

100 METRI

Comincia la sfida! Il giocatore numero 1 corre nella corsia più in basso, il computer, denominato CPU, o l'altro giocatore, corre nella corsia superiore. Dapprima compare la scritta READY (ma non c'entra niente con Pac-Man: lui il decathlon non lo sa fare). I due atleti si dispongono ai blocchi di partenza. Compare poi la scritta SET: i corridoi si alzano sui blocchi pronti a scattare. Dopo pochi secondi si ode il rumore dello sparo, e i due concorrenti possono partire. In questa prova, per fare correre il vostro atleta, basta spingere velocemente il joystick a destra e a sinistra, oppure premere alterantivamente i due pulsanti rossi sul comando speciale. Quando si taglia il traguardo, si può leggere subito il tempo del vincitore al centro dello schermo, mentre in alto vengono riportati entrambi i tempi.



Tempo massimo 40". Tuttavia, come detto, per qualificarsi, al livello più basso, bisogna correre in meno di 15". Attenzione a non partire prima del colpo di pistola: tre false partenze e sarete eliminati. Chi riesce a correre sotto al tempo richiesto, si qualifica per la prova successiva. Battere il computer nei 100 metri è molto difficile perché, dopo una fase centrale in cui di solito rimane indietro rinviene in maniera irresistibile.

SALTO IN LUNGO

Nel salto in lungo si salta, ovviamente, uno alla volta. Per correre si spinge il joystick, o si premono i tasti del comando speciale, come per i 100 metri. Quando l'atleta arriva alla fine della pista, dove comincia la sabbia (che però è verde), bisogna premere il pulsante rosso del joystick, o quello denominato "action" sul comando speciale. Più a lungo si tiene premuto il pulsante, maggiore sarà l'angolo del salto dell'atleta (va da 20° a 80°). Si dispone di tre tentativi. Ogni volta che si supera la soglia di qualificazione, il pubblico esulta. In basso, come in tutte le prove, c'è un indicatore della velocità dell'atleta. L'angolo di salto preferibile è intorno ai 45°, cioè conviene tenere premuto il pulsante finché il "goniometro" del computer non segna questo valore.

LANCIO DEL GIAVELLOTTO

In questa prova si corre sempre allo stesso modo. Quando si arriva alla linea di demarcazione tra la pista e il campo, segnata da un punti-

no bianco, bisogna premere il pulsante rosso (o "action"). Più a lungo si tiene premuto, più in alto si manda il giavelloto (attenzione: più in alto non vuol dire più lontano). Anche qui si dispone di tre tentativi.

110 METRI OSTACOLI

Tutto come per i 100 metri, avversario incluso, tranne che bisogna premere il pulsante per saltare gli ostacoli. Questi possono essere superati anche senza saltare, ma ciò fa perdere molto tempo.

LANCIO DEL MARTELLO

Questa prova richiede soltanto molto tempismo. Il vostro atleta è in pedana pronto a partire. Quando muovete il joyustick, basta, un solo movimento, il vostro concorrente comincia a roteare dapprima lentamente, poi sempre più velocemente. Ogni volta che l'atleta è in posizione utile per il lancio, cioè il martello è indirizzato verso l'apertura che dà sul campo, diventa di colore verde, per segnalarvi che in quel momento si può lanciare. Tutto quello che dovrete fare sarà premere il pulsante rosso, o il solito "action", e sganciare così il pesante attrezzo. Anche qui più a lungo viene tenuto premuto il tasto, più in alto viene scagliato l'attrezzo. Si può premere il pulsante al massimo al 9° giro, cioè alla nona volta che l'omino diventa verde. Dopo questo passaggio compare la scritta "foul" e il lancio viene considerato nullo.

SALTO IN ALTO

Eccoci all'ultima prova, una delle più prestigiose dell'atletica leggera. Tutto funziona esattamente come per il salto in lungo, tranne che i gradi, invece di aumentare, decrescono man mano che si tiene premuto il pulsante (da 90° a 20°).

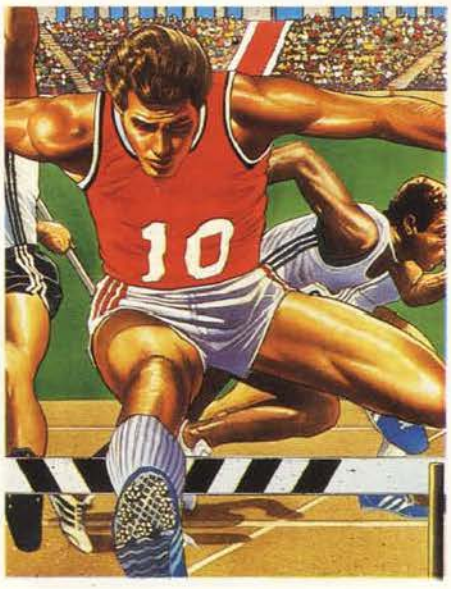
Questo perché qui vale un discorso esattamente opposto a quello del salto in lungo. Maggiore è l'angolo, minore è la lunghezza del salto, ma maggiore l'altezza. In tutte le altre prove, comunque, gli angoli aumentano anziché diminuire. Il salto in alto comincia già con la discreta misura di metri 2,15, per poi aumentare di 5 centimetri ogni volta. Superati anche i 2,35, l'asticella viene aumentata ogni volta di un solo centimetro. Si dispone di tre soli errori, vale a dire che se uno supera i 2,15 al terzo tentativo, poi gli rimane un solo tentativo per ogni misura successiva. Terminato anche il salto in alto, c'è la premiazione del vincitore e si conclude la partita.



CONCLUSIONI

L.A. 1984 GAMES, che in America esce col nome Track and Field, è davvero un ottimo videogioco, a nostro avviso il migliore tra quelli dedicati all'atletica leggera. Com'è possibile, direte voi, con la poca memoria disponibile nel VCS? Bé, non crederete che le cartucce Atari contengano coriandoli! Oltre al programma, specie in questa cartuccia, c'è un bel numero di vagoncini carichi di memoria, di R.O.M. per l'esattezza. Il risultato è un videogioco davvero ottimo, con tre livelli, di cui il più difficile è davvero proibitivo. Inoltre la possibilità di fare delle sfide faccia a faccia con degli amici, specie nelle gare di corsa, rende questo gioco davvero avvincente. L'unica cosa che forse poteva essere aggiunta, ma che del resto non c'è neanche nel gioco da bar, è la possibilità di scegliere in quale prova allenarsi, al di fuori della gara. Comunque, con un po' di pazienza, questo si può fare al livello Novice.

L.M.



ACCACI'

LA FORMULA MAGICA PER CONVINCERE MAMMA E PAPA' A PRENDERTI IL TUO HOME COMPUTER



È in edicola il numero 5 con un grande servizio di H.C. su Musica & Computer: tutto ciò che si fa, ma soprattutto ciò che potete fare voi • Un maxiconcorso per chi sa suonare il Commodore 64 • Hardware: tutto quello che volevate sapere su Adam e sul suo fantastico Word Processor • Software: 3 "adventures" d'eccezione e il famoso simulatore di volo Sublogic — E poi ... listati, programmi: VIC 20, CBM 64, Spectrum, Atari, Sega SC 3000, e anche Texas TI 99/4A. Più tutto il resto.

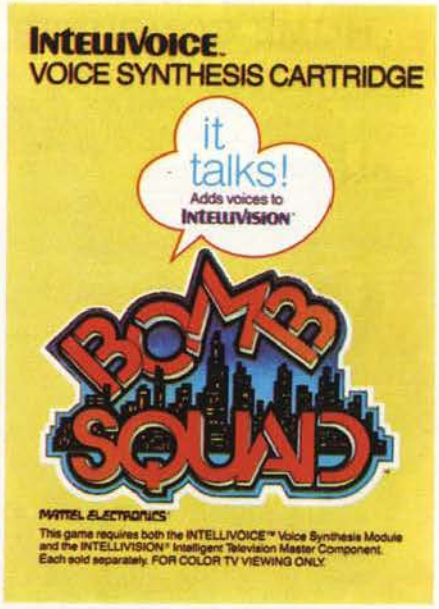


GRUPPO EDITORIALE JACKSON

BOMB SQUAD

(Squadra esplosivi)

Autore: ***non comunicato***
Sistema: ***Intellivision/Intellivoice***
Prezzo: ***34.500***



I giochi per l'Intellivoice in verità sono attualmente un po' pochini, ma quei pochi sono sufficienti per fare inorgoglire qualsiasi possessore della aristocratica e un po' decaduta console Mattel. Bomb Squad è uno di questi e, francamente, è il certo tra i più riusciti, soprattutto perché sa accoppiare ad un soggetto decisamente originale una dinamica di azione fresca, innovativa e priva di qualunque incertezza.

Non mancano naturalmente, ad integrare il tutto, le prodigiose voci che hanno reso celebre il marchingegno di sintesi vocale abbinato alla console e ancora una volta non si può non restare stupiti, tanto è il realismo, l'intelligibilità e la chiarezza di ciò che ascolterete dall'altoparlante del vostro televisore. Provare per credere.

IL GIOCO

In Bomb Squad dovrete prepararvi ad impersonare un temerario ed audace artificere impegnato nell'improbo compito di disinnescare un ordigno esplosivo a tempo che un sedicente terrorista dall'eloquente nome di Boris si è premurato di collocare in un ben determinato punto della città con la speranza di riuscire a seminare il terrore e la morte tra la popolazione inerme.

La bomba ha un meccanismo di innesco assai complesso ed il lavoro che vi attende per renderla innocua è quantomai delicato e rischioso, fatto com'è di decisioni da prendere in frazioni di secondo e di operazioni meccaniche che richiedono una perizia ed una precisione decisamente al di sopra della media.

Cerchiamo anzitutto di capirci sul funzionamento del maledetto ordigno.

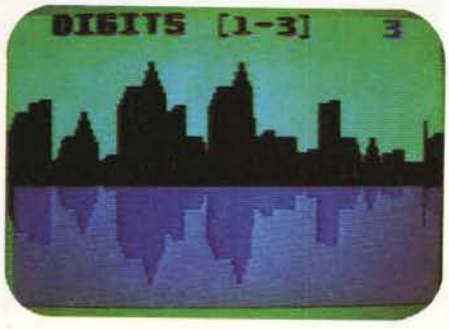
Il marchingegno che sovraintende alle funzioni esplosive può essere composto da uno a tre display digitali in ossequio alle vostre scelte di gioco. Supponiamo per comodità che decidiate di disinnescare una bomba con un solo display.

Ogni display ha la forma di un rettangolo composto da venti quadrati disposti su cinque file di quattro elementi ciascuna e rappresenta la centralina di comando dei circuiti che sovraintendono al meccanismo di detonazione della bomba.

Il perfido Boris ha attivato solamente una parte di questi quadratini, tanti quanti sono sufficienti a formare un numero variabile da *0* a *9*.

Per fare un esempio pratico immaginate uno di quei tabelloni luminosi in cui l'accensione e lo spegnimento simultaneo di un certo numero di lampadine dà origine alle composizione di una determinata lettera o di una figura.

Bene, il numero che viene composto dall'attivazione di una parte dei circuiti è il numero di innesco e disinnesco della bomba. Boris l'ha accuratamente predisposto e, naturalmente, si è anche preoccupato di contraffare i quadratini del display in modo che da essi non possiate ricavare alcuna indicazione utile.



Il vostro scopo dunque è quello di ritrovare i quadratini attivati dal dinamitardo e di riuscire a capire dalla loro composizione il numero di inesco della bomba.

Se ci riuscirete non dovrete fare altro che impostare la cifra scoperta nel meccanismo ed incrociare le dita. Se la vostra decisione si rivelerà esatta avrete vinto la battaglia e, con essa, una buona dose di gloria e di onore. In caso contrario... uno scoppio (BUM!) e sarà tutto finito.

Se all'inizio della partita decidete invece di lavorare su più di un display il ragionamento non cambia, salvo per il fatto che il numero sarà composto da più di una cifra, una per ogni display, e l'impresa diventerà certamente più difficile.

Resta infine da spiegare, ed è la parte più importante del gioco, come si procede per disassemblare i circuiti che attivano i quadratini del display per prevenire così alle indicazioni sul fatidico numero impostato dal terrorista.

A questo punto non diteci che non avete le idee molto chiare sul display e sui suoi venti quadratini, eh?



Ad ogni quadratino corrisponde un circuito elettrico del meccanismo di detonazione. Quando ne sceglietе uno vi troverete di fronte ad una sorta di ammasso ingarbugliato di fili e di componenti meccanici su cui non saprete assolutamente come e dove mettere le mani. A questo punto entra in gioco l'Intellivoice, che personificherà la voce di Frank, un asso degli esplosivi pronto ad offrirvi opportune informazioni sulle operazioni che vanno effettuate per riassestare i componenti del circuito fino a renderli inoffensivi.

Con un po' di fortuna e molta molta abilità avrete la chance di rimettere a posto il tutto e solo allora potrete finalmente capire se il

circuito che avete disattivato era uno di quelli che componevano il numero di innesco.

Andando avanti di questo passo il display, ad ogni circuito riparato, colorerà di verde i quadratini che fanno parte della cifra. Con un po' di tentativi e soprattutto con molta logica riuscirete infine ad individuarla con certezza, ed a quel punto il gioco è fatto. E se non ce la fate? Beh, già sapete come andrà a finire...

COMANDI

Il disco serve anzitutto a guidare il cursore che appare sul display nel quadratino da voi prescelto per effettuare le operazioni di disattivamento del circuito cui corrisponde. Successivamente, quando vi troverete ad operare su uno di essi, vi sarà utile per spostare uno dei vostri arnesi da lavoro lungo la piastra elettrica su cui sono montati i suoi componenti.

I primi tre pulsanti del tastierino operano invece per selezionare il livello di difficoltà, il numero di cifre di cui sarà composto il numero di innesco ed il display su cui pensate di lavorare.

Gli altri andranno invece utilizzati prevalentemente per richiamare sullo schermo, durante la fase operativa, uno degli attrezzi che vi saranno indispensabili per l'opera di riparazione dei circuiti (pinze, saldatore, cesoie ed estintore per le situazioni d'emergenza), o per avere nuovamente delle indicazioni vocali da Frank sul tipo di intervento necessario per rendere inoffensivo l'apparato.

I tasti laterali infine vengono impiegati per riportare sullo schermo il circuito selezionato dal display, per aumentare la velocità di spostamento degli attrezzi sul video o per permettere che gli stessi possano essere utilizzati durante le operazioni.

SCHERMO

Gli schermi sono tre ma il primo, che riporta sul video una vista panoramica del profilo della metropoli minacciata dal dinamitardo, compare unicamente all'inizio del gioco, quando vi verrà chiesto di digitare il grado di difficoltà ed il numero di cifre di cui dovrà essere composto il numero di innesco/disinnesco della bomba, ed alla fine, quando tutto in un modo o nell'altro sarà finito.

Il secondo invece mostra il display, con i suoi venti quadratini (tre display e sessanta quadratini se il numero è di tre cifre), mentre il terzo riporta il circuito corrispondente alla parte del display prescelta per effettuare i lavori di disinnesco.

Quest'ultimo ha l'aspetto di una specie di labirinto grigiastro in cui spiccano alcune parti elettriche colorate e visibilmente operative che ne consentono il funzionamento.

Poco più in alto, in prossimità del bordo superiore del video, è pure riprodotta un'altra fila di componenti in tutto e per tutto simili a quelli che danno vita all'apparecchiatura. Questi ultimi sono i pezzi che andranno sostituiti nel circuito per renderlo inoffensivo. Come fare? Niente paura, i consigli su tutte queste operazioni verranno sempre forniti dall'onnipresente Frank, che si prende la briga di volta in volta di indicarvi il tipo di operazione da effettuare per disattivare il circuito.



OBIETTIVO

Avete 30 minuti di tempo simulato per lavorare sui circuiti che animano il display principale al fine di scoprire la combinazione di quadratini che dà origine al numero di innesco.

Quando e se riuscirete a farcela potrete ritenervi soddisfatti e complimentarvi con voi stessi per avere conseguito il vero obiettivo del gioco.

Se poi siete anche di quelli che non sono contenti se non vedono la loro abilità testimoniata dal solito fardello di punti ebbene tranquillizzatevi, giacché ci sono pure quelli.

STRATEGIA

A grandi linee a questo punto dovremmo esserci. No?!

Non preoccupatevi, è solo un'impressione perché tutto in realtà è assai semplice.

Il primo problema da risolvere è quello di scegliere, tra i venti a disposizione per ciascun display, i circuiti che offrono maggiori indicazioni sulla composizione del numero impostato dal terrorista. A prima vista può sembrare che uno valga l'altro ma in realtà se presterete molta attenzione ai possibili schermi di composizione della cifra con i quadratini così come sono evidenziati sul libretto di istruzioni, vi accorgerete che vi sono parti che fanno parte solo di determinati numeri e non di altri, ed altre ancora che non fanno parte di nessun numero.

Le cifre rappresentabili variano da *0* a *9* e la sapiente scelta di un circuito piuttosto che di un altro vi porterà ad individuare con certezza il numero di innesco sul display dopo pochissimi tentativi.

Facciamo un esempio. Se decidete di riparare il 4° circuito della terza fila potrete constatare che se appartiene al numero (in questo caso il quadratino sul display si colorerà di verde) sarà sicuramente un *1*, un *4*, un *7*, un *9* o lo *0* ma non il *2* né tantomeno il *3*, il *5*, il *6* e neppure l'*8*.

Già così avrete eliminato cinque delle dieci combinazioni possibili.

Andiamo avanti. Ora intervenite sul quarto elemento della quarta fila.

Se anche questo al termine dell'operazione si colora di verde avrete ristretto la scelta da *4* e allo *0*. Per trovare infine un elemento che appartenga all'uno e non all'altro non avrete grosse difficoltà. Con un po' di fortuna in tre mosse avrete dunque una risposta definitiva ed inequivocabile, in caso contrario dovrete lavorare un po' di più, ma soltanto un poco.

Il primo consiglio è quindi di osservare attentamente quali quadratini vengono occupati dai possibili numeri di innesco e di andare avanti per esclusione fino ad avere la certezza di scegliere la cifra giusta.

Durante la fase operativa del gioco, quella di intervento sui circuiti, ciò che occorre è invece una buona dose di abilità nell'uso del disco e, naturalmente, delle orecchie ben ripulite.

Andiamo per ordine. Spostate anzitutto il cursore sul quadratino che volete rendere innocuo. Premete il tasto laterale superiore e

preparatevi ad ascoltare Frank. Appare il circuito selezionato ed il vostro esperto di esplosivi comincia a comunicare con voi. Le informazioni che vi fornisce sono essenzialmente queste: dal meccanismo di funzionamento vanno asportati dei pezzi oppure devono essere sostituiti. In ambedue i casi il lavoro da fare è sempre lo stesso.

Si utilizza la cesoia per dissaldare il pezzo dal circuito, lo si afferra con la pinza e lo si trasporta al di fuori della piastra elettrica. Si sceglie un altro pezzo tra quelli disponibili nella parte alta del video per effettuare la sostituzione, lo si mette in posizione e si mette in funzione il saldatore per ripristinare il collegamento.

Se l'elemento in questione va solamente eliminato dal circuito al suo posto andrà invece collocata una piastra di ferro rettangolare, ma anch'essa è reperibile nella parte alta del video insieme agli altri pezzi.

La scelta della parte da rimpiazzare tra quelle disponibili può essere effettuata in base alla forma dell'elemento sostituito o al suo colore.

A proposito di questa eventualità Frank non può certo aiutarvi e così demanda a voi la responsabilità della decisione ed il rischio che l'operazione venga pregiudicata. In quest'ultimo caso il circuito andrà ben presto in tilt e non potrà più offrirvi indicazioni utili.

Il gioco non è tutto qui, ma la sua dinamica essenziale è proprio questa. Durante l'intercalare della missione potranno poi capitarvi inconvenienti di vario tipo, che vanno da un eccessivo riscaldamento dei componenti del circuito, da raffreddare con l'apposito estintore in dotazione, o da proditori errori di comunicazione di Frank sulle parti da rimpiazzare, che vi obbligheranno a repentini disfacimenti dei collegamenti appena effettuati.

La parte preponderante in termini vocali, l'avrete certo capito, è quella di Frank che, oltre a comunicarvi il modo di procedere per le operazioni, si preoccupa pure di segnalare gli eventuali errori commessi o i piccoli spostamenti da imprimere agli attrezzi perché agiscano nel modo più proficuo. Boris invece, dal canto suo, si limita unicamente a comunicarvi che "non sarà facile", ma questo già lo sapevamo.

PUNTI

– per rimuovere un elemento dal circuito... 20 p.
– per sostituire un elemento del circuito con un altro... 30/40/50 p.
– per riparare completamente un circuito... Bonus pari alla somma dei punti ottenuti per le singole operazioni
– per indovinare una cifra del display... 1000 p.
– per il disinnesco della bomba... 2000 p.

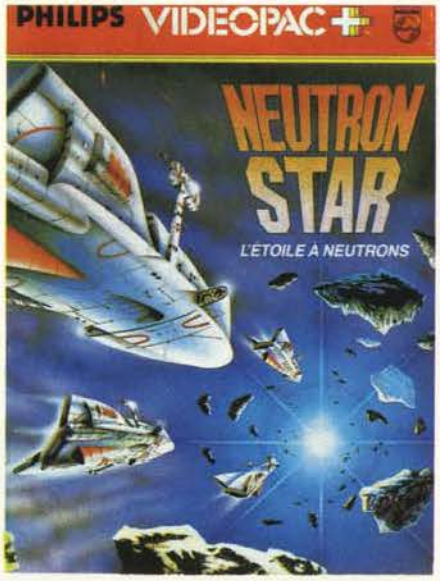
CONCLUSIONI

Di Space Spartans non avevamo parlato in termini entusiastici, forse perché da un gioco "parlato" ci si aspetta generalmente qualcosa in più. Ebbene quel "qualcosa" è quello che ci offre proprio Bomb Squad, che sinceramente può competere alla pari con il ben noto B-17 in quanto a dinamica, meccanismo, sonoro e capacità di divertire, anche se graficamente il livello è dignitoso ma non esaltante.

D.L.

NEUTRON STAR

(Stella a neutroni)
Philips per Videopac
Prezzo: Lire 80.000



Neutron Star è un gioco Philips per i sistemi Videopac, Videopac+ e Jopac.

Il gioco inizia con l'immagine di un pianeta disabitato. Pochi secondi e la pace spaziale che circonda questo luogo viene spezzata dall'attacco dei marziani che con una fortissima esplosione provocano la dispersione di migliaia di meteoriti che rischiano di distruggere il sistema di satelliti artificiali fondamentale per la vita e la felicità degli abitanti del vostro pianeta.

L'avventura spaziale inizia alla guida di un'astronave che ha il compito di pulire lo spazio come un semplice netturbino stratosferico. Con lo speciale braccio semovibile agganciate il meteorite e lo portate verso la stella neutrone che si trova sulla sinistra dello schermo. Questa, con la sua alta densità, attira e distrugge tutto.

Riuscire ad avere padronanza dei movimenti è una delle cose più importanti da imparare. Infatti è molto difficile guidare il braccio



nello spazio senza gravità. Il vostro Joystick funziona come una cloche: muovendolo avanti si accendono i razzi che vi fanno avanzare, spostando la leva a destra o sinistra correggete la traiettoria, mentre tirando la leva verso di voi si accendono i razzi retroattivi permettendovi di invertire la rotta senza dover perdere tempo in manovre complicate.

Agganciato il primo masso recatevi verso la stella. Appena entrate nel suo campo gravitazionale premete il pulsante di sparo lasciando così che il frammento finisca distrutto.

Appena sganciato il meteorite, azionate i retrorazzi per sfuggire dal campo e andare subito a raccogliere un nuovo frammento.

Mano a mano che proseguite nella ricerca il numero dei meteoriti aumenterà. Il loro colore vi fà capire quanti ne troverete; se il primo è di colore rosso troverete un frammento solo, se verde i frammenti saranno tre fino ad un

massimo di 5 se di colore porpora. Quando sono così numerosi sarà molto difficile disintegrarli tutti nella stella neutrone. In questo caso vi conviene rinunciare ad aumentare il vostro punteggio per non sacrificare dei satelliti distruggendo il meteorite sparando con il lanciamissili che si trova incima al braccio della navicella. Ricordatevi che potete sparare solo quando non state trasportando nulla. La battaglia spaziale prosegue fino a quando i vostri satelliti tranne due saranno distrutti oppure se la vostra navicella finisce distrutta nella stella neutrone. Il satellite si disintegra quando entra in collisione con un meteorite oppure se viene colpito da uno dei vostri missili.

PUNTEGGIO

L'unico modo per accumulare punti è disintegrare i frammenti del pianeta nella stella. Ogni meteorite vale un punto che viene moltiplicato per il numero dei satelliti rimasti intatti.

VARIANTI

Neutron Star ha quattro livelli di difficoltà. Il primo è naturalmente il





più facile con i massi che si muovono lentamente e i satelliti si distruggono uno alla volta. Nel secondo gioco i satelliti vengono distrutti sempre uno alla volta mentre i frammenti si muovono più velocemente. Gli ultimi due livelli sono simili ai primi solo che i satelliti vengono distrutti quattro alla volta.

STRATEGIA

Questa sfida spaziale richiede molta pazienza nel riuscire a difendere i satelliti. Ricordatevi di non avvicinarvi troppo alla stella; indirizzate il frammento e poi lasciatelo attrarre dalla forza gravitazionale della stella. Meno satelliti rimangono più alta sarà la forza della stella. Fate attenzione ad usare il lanciamissile perché se mancherete il meteorite rischierete di colpire e distruggere un satellite. Inoltre questo rischio lo correrete anche se con una manovra azzardata finirete con la navicella contro un satellite.

Prima di cominciare un gioco non dimenticatevi di scrivere il vostro nome per il vostro eventuale nuovo record.

A.R.

MOON-SWEEPER

(Lo Spazzaluna)

Imagic per Atari VCS
Progettato da: ***Wendell Brown***
Prezzo: ***lire 59000***



Comandate la U.S.S. Moonsweeper per le "strade" infinite del cosmo, pronti ad atterrare sulle lune più vicine per recuperare dei minatori spaziali. Nel frattempo ve la dovrete vedere con fiammate aurorali, torce fotoniche e meteoriti, che vi attaccheranno nello spazio, e navette distruttrici, che vi inseguiranno senza sosta sulla superficie lunare.

OBIETTIVO

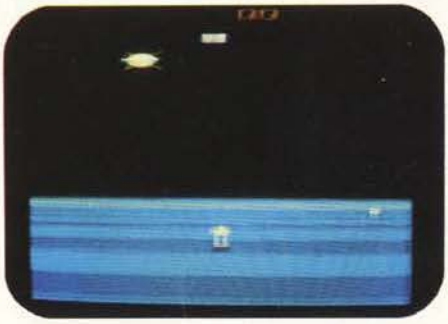
Dovrete cercare di salvare quanti più minatori spaziali potrete, distruggendo tutto quello che vedete, minatori esclusi.

LA FASE SPAZIALE

Durante la prima fase, quella spaziale, la vostra astronave compare in basso, al centro del teleschermo. Di fronte a voi, in alto, un sole scintillante. Appena muovete il joystick, o premete il pulsante rosso, comincia l'azione. Dall'alto, ma soprattutto dai lati, giungono numerose fiammate aurorali, torce fotoniche e meteoriti, tutti oggetti che dovrete accuratamente evitare o distruggere. Dai lati arrivano anche le lune, che invece dovrete cercare di toccare. Non appena toccata una luna, vi atterrerete a grande velocità.

LA FASE LUNARE

Comincia ora la fase più piccante del gioco. Dovrete recuperare i minatori, che al vostro passaggio si sbracciano come dei forsennati per essere scorti. Per recuperarli basta passarci sopra, a qualunque velocità, con la vostra navicella. Per aiutarvi a localizzare i minatori, specie quando viaggiate ad alta velocità, c'è un apposito radar, una specie di rettangolino bianco, che vi segnala la posizione in cui apparirà il prossimo minatore. Non appena il minatore compare sullo schermo, il rettangolino si sposta nella posizione in cui comparirà il

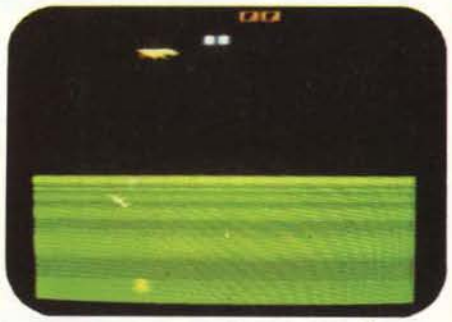


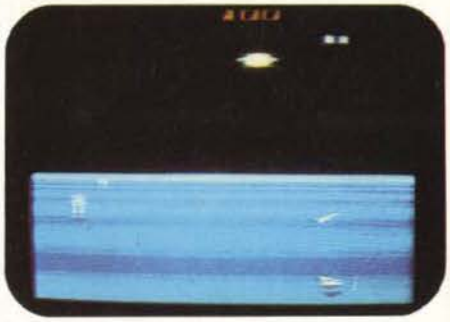
successivo minatore. Sulla superficie lunare ci sono anche delle torri, più ingombranti dei minatori. Le torri devono essere distrutte o evitate. Andarci contro significa perdere un'astronave. Durante la fase

lunare dovrete vedervela anche con delle navicelle nemiche, sganciate di tanto in tanto sulla superficie lunare da una astronave madre. Queste astronavi, chiamate "surface destroyers", sono molto veloci e si muovono a zig-zag. Anch'esse possono andare a sbattere contro le torri. Le "distruttrici di superficie" possono essere colpite anche in volo, mentre sono sotto forma di fiammelle rosse e stanno atterrando. Per farlo bisogna tirare il joystick verso il basso, in modo da sparare in alto. Ogni tanto, in alto, passano dei satelliti con una strana forma di dischi volanti. Se colpiti, tirando il joystick verso il basso, danno molti punti, ma riuscirci è molto difficile. Quando su una luna avrete raccolto sei minatori, non ne potrete più prendere a bordo, ma dovrete cercare di tornare alla fase spaziale. Infatti dopo un po' che si è raccolto l'ultimo minatore, compaiono in mezzo alla superficie lunare degli anelli d'accelerazione, che fungono da rampa di lancio per la vostra astronave. Bisogna passarci in mezzo a tutta velocità. Generalmente basta centrarne bene un paio, purché consecutivi, per riuscire a decollare. Si ritorna quindi alla fase spaziale, pronti a riatterrare su una nuova luna per compiere la vostra missione di salvataggio.

LE LUNE

All'inizio della partita, giocando alla variante 1, compaiono solo lune blu e verdi. Le blu sono le più facili, e la differenza risiede in tre motivi. 1) Ci sono più minatori, quindi è più facile portare a termine la missione. 2) Sulla superficie lunare atterrano meno "surface destroyers". 3) Gli anelli d'accelerazione sono posti in fila, rendendo molto più facile "infilarli". Nella luna verde è tutto un po' più difficile, inoltre gli anelli sono disposti a zig-zag, e centrarli ad alta velocità non è facile. Portato a termine il primo salvataggio, nello spazio compariranno anche le lune gialle, ovviamente più difficili di quelle verdi e blu. Quindi, dopo il terzo salvataggio, cominciano a comparire anche le lune rosse, le più difficili. Le altre lune, le blu e le verdi, non scompaiono dal gioco, ma diventano più rare. Inoltre stando attenti ad evitare le varie insidie nello spazio, si può inavvertitamente atterrare su di una luna non desiderata. A questo punto potete uscirvi solo raccogliendo sei minatori o perdendo una astronave. Sulle lune rosse i minatori sono rarissimi, e i surface destroyers nemici atterrano anche in 2 o 3 alla volta.





COMANDI

Nello spazio per muovere l'astronave bisogna spingere il joystick lateralmente. Premendo il pulsante rosso si spara in avanti, se non si muove il joystick; lateralmente, se mentre si preme il pulsante rosso si muove la leva a destra o a sinistra. Se invece mentre si preme il tasto rosso si tira il joystick verso il basso, si aziona uno scudo protettivo che ripara l'astronave ma non le consente, fintanto che lo scudo è in funzione, di atterrare sulle lune. Inoltre lo scudo "mangia" moltissimi punti. Se siete a zero punti, usatelo pure senza ritegno. Viceversa dovrete fare molta attenzione, o rischierete di dissipare il frutto di ore e ore... be' no, diciamo minuti e minuti di duro lavoro. Il pulsante rosso, come al solito, serve anche a cominciare una nuova partita.

VARIANTI

Moonsweeper dispone di quattro varianti, ognuna giocabile da uno o due giocatori. Il gioco 1 è il più facile. Ci sono solo le lune blu e verdi. Nel gioco 2 compaiono anche le lune gialle. Nel gioco 3 le lune sono sempre le stesse, ma è un po' più difficile. Nel gioco 4, potrete trovare l'assortimento completo delle lune, poiché entreranno in campo anche le lune rosse.

PUNTEGGIO

Durante la fase spaziale ogni oggetto colpito dà 10 punti.

Nella fase lunare, i punteggi variano a seconda delle lune, come segue:

LUNE	MINAT.	SUR. DE. E TORRI	NAVE MADRE	SAT.	PARTENZA
Blu	10	10	200	300	980
Verde	20	10	200	500	1225
Gialla	30	40	300	700	1470
Rossa	40	80	300	1000	1960

Tenete presente che colpire i satelliti è difficile, mentre non si può dire altrettanto per le navi madre. Ogni 10000 punti si vince una nuova astronave, fino ad un massimo di 9.

STRATEGIA

Alcuni utili suggerimenti possono essere: 1) sparate anche quando siete nella fase spaziale, e usate il meno possibile lo scudo. 2) Quando arriva una luna che volete toccare, fate attenzione che sotto ad essa non sia nascosto un proiettile. 3) Comunque, se toccate una luna, i proiettili che vi toccano subito dopo, nella fase spaziale, non possono farvi niente. 4) Nella fase lunare, generalmente non conviene viaggiare molto veloci. Inoltre tenete sempre d'occhio il radar. Questo è molto utile anche perché cambia posizione un attimo prima che compaia l'omino che stava segnalando. Siccome è facile confondere gli omini con le torri, ciò è utile per il fatto che quandouil radar cambia posizione, vuol dire che c'è un minatore in campo, e quindi non bisogna sparare. 5) Se l'astronave non si trova in zona omini (indicata dal radar), sparate pure a ripetizione. Le torri danno punti! 6) Quando arrivano le *surface destroyers*, cercate di colpire prima l'astronave madre che le sgancia, poi le navicelle stesse, possibilmente mentre stanno ancora atterrando (si spinge il joystick verso il basso). 7) Non fatevi chiudere troppo tempo negli angoli, o le *surface destroyers* vi colpiranno.

CONCLUSIONI

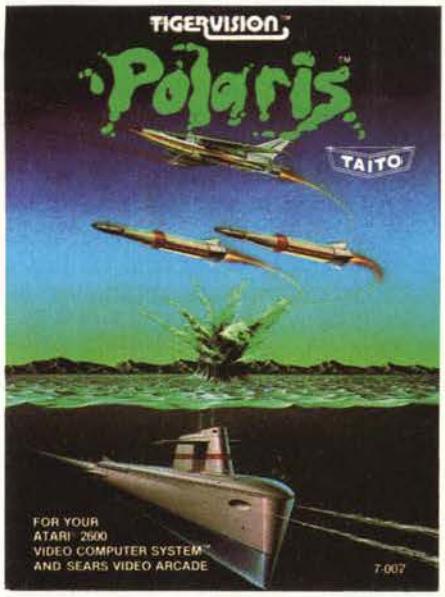
Moonsweeper è senz'altro un gioco ben riuscito. Primo, perché

è piuttoso originale e divertente. Poi perché ha una grafica davvero ottima. In più non è per niente facile, quindi vi impegnerà, prima che riusciate a dominarlo, per parecchio tempo.

L.M.

POLARIS

Tigervision per Atari
Prezzo L. 72.000



È uno degli ultimi giochi della Tigervision e, va detto, è molto ben riuscito.

Siete al comando di un sottomarino che, viaggiando a pelo dell'acqua deve difendere un vasto tratto di mare.

OBIETTIVO

La vostra missione è, ovviamente, quella di totalizzare il maggior numero di punti distruggendo bombardieri, caccia, sommergibili, navi e mine vaganti.

Il mare è diviso in due schermi fissi.

Il primo schermo ha una veduta a scorrimento orizzontale, mentre il secondo a scorrimento verticale.

Il vostro compito non è certo dei più facili, perché i vostri nemici sono tanti e neanche tanto sprovveduti.

Sopra di voi passano squadriglie di bombardieri che, seppur a velocità ridotta, sono difficili da colpire ed in compenso lanciano bombe di profondità a ripetizione.

Sotto di voi viaggia un sottomarino nemico che, guidato da un capitano suicida, farà di tutto per speronarvi e così distruggervi. Come se ciò non bastasse c'è anche una nave, meno frequente degli altri nemici, che ogni tanto passa e sgancia qualche mina ed infine il nemico più pericoloso: circa ogni 3 bombardieri abbattuti il cielo si svuota di colpo per lasciare spazio ad un caccia piccolissimo e nero che, facendo virate ed acrobazie incredibili, lancia bombe magnetiche.

Il 2° schermo, come dicevamo, è a scorriemnto verticale e questa volta seppure i nemici siano rappresentati da delle mine vaganti, troverete la strada sbarrata da delle vere e proprie montagne sottomarine che delimitano anche lo spazio di mare in cui potete muovervi.



STRATEGIA

Nel primo schermo la lotta è cruenta e visto che il vostro sottomarino lancia sì delle bombe, ma le lancia dal basso verso l'alto, per potervi muovere liberamente è bene iniziare eliminando il sottomarino suicida.

Per fare questo bisogna appoggiarsi delicatamente sul fondo marino, facendo bene attenzione a non toccare troppo violentemente gli spuntono di roccia altrimenti l'autodistruzione è assicurata, e aspettare che il nemico vi sia sopra. Quando è perfettamente parallelo a voi sparate, da questo momento in poi il mare è di vostro esclusivo dominio.

Dopo di che potete iniziare ad eliminare i bombardieri e le portaeree, tenendo conto che visto che i vostri proiettili escono dall'acqua non saranno perfettamente perpendicolari al vostro mezzo.

Quando arriva il caccia bisogna essere velocissimi ad eliminarlo, se però non ci riuscite ed inizia a lanciare bombe per evitare di essere colpiti dovrete fermarvi, quando la bomba prenderà la vostra direzione spostatevi velocemente e così il colpo andrà a vuoto.

Dopo aver distrutto il caccia si passa al 2° schermo. Qui incontrerete mine vaganti che si spostano, dapprima lentamente e poi sempre più veloci, da destra a sinistra. Per passare potrete eliminarle sparando, questa volta il colpo sarà frontale, facendo sempre bene attenzione a non sbattere contro la roccia. Dopo aver superato questo schermo, si torna a quello di partenza, ma i nemici saranno aumentati.

PUNTEGGIO

BOMBARDIERI: 300 pts.
SOMMERGIBILI: 300 pts.
BOMBE: 300 pts.
NAVE: 800 pts.
CACCIA: 1.200 pts.

CONCLUSIONI

Polaris è un gioco di guerra e come tale è sempre avvincente, ma questa volta possiamo dire che, pur essendo simile ad altri due famosi giochi dell'Activision, l'idea è abbastanza originale da poter essere giocato spesso e volentieri.

V.P.

TIME PILOT

(Pilota del Tempo)
Coleco per Colecovision
Prezzo, Lire 52.000



Nel corso di questo XX secolo sono state molte le battaglie aeree che hanno caratterizzato le guerre mondiali o i vari conflitti territoriali. Francesco Baracca o il Barone Rosso, i Piloti della RAF inglese contro i tedeschi di Goering, le incursioni in elicottero degli Americani in Indocina e gli scontri aerei tra i superjets nei cieli mediorientali di questi ultimi anni, tutti episodi drammatici che hanno sognato i conflitti e le tensioni internazionali.

Il vostro pazzo vicino di casa, quello strano che si divertiva a fare strani esperimenti nel suo box, vi da la possibilità di rivivere tutte quelle battaglie aeree a bordo della sua ultima invenzione, uno strano apparecchio atemporale.

Per comodità il vostro vicino vi mostra la sua scoperta racchiusa in una cartridge da inserire nella consolle.

IL GIOCO

Questa versione di Time Pilot che la Cbs ha ricavato dal videogioco da bar della Konami, inizia nel 1910. Guidate il vostro aereo nei cieli della Prima Guerra Mondiale tentando di abbattere dai 10 ai 30 biplani (a seconda del livello di difficoltà) per fare apparire il dirigibile che vi permetterà di fare il salto nel tempo.

Lo scenario sucessivo è il cielo della Manica dove nel 1940 si combatté la famosa battaglia d'Inghilterra. Avversari sono gli Stukas della Luftwaffe. Questa volta è l'abbattimento di un bombardiere arancione che vi proietterà in pie-



na guerra del Vietnam. Avversari sono i verdi elicotteri americani che solcano il cielo giallo alla ricerca di viet-cong.

Ultimo campo, scusate cielo di battaglia, potrebbe essere il golfo della Sirte o qualche altra zona del mediorientе che vi vede impegnati coi Jet Supersonic della Libia, o se preferite americani. Terminato anche questo combattimento tornerete indietro al 1910, per ricominciare le battaglie di questo secolo con una decorazione in più che vi renderà onore e gloria.

Lo schermo vi mostra alcuni dati essenziali per la vostra avventura. In basso sulla sinistra avete il numero di nemici da abbattere prima dell'apparizione dell'ultimo ostacolo che vi darà la possibilità di fare il salto nel tempo. Nelle epoche diverse i nemici usano anche tecniche diverse. Nel 1910 e nel 1970 i biplani e gli elicotteri vi attaccano con rudimentali bombe a mano o sofisticati missili termoguidati. Mentre nel 1940 a fianco dei caccia tedeschi apparirà anche un bombardiere. Inoltre tentate di salvare il Paracadutista che si lancia nel cielo in fiamme: Amnesty International vi premierà con dei punti. A volte uno strano rumore bitonale vi avverte dell'arrivo di aerei nemici in formazione: non fateveli sfuggire, il loro abbattimento vi frutterà dei punti a seconda del numero degli aerei.



COMENDI E VARIANTI

Semplice è il modo di guidare il vostro aereo. La leva della tastiera del Coleco indirizza la traiettoria dell'aereo nella direzione in cui la muovete. Uno dei pulsanti laterali vi farà sparare nella direzione dell'aereo fino ad un massimo di tre colpi alla volta.

Le variazioni nel gioco sono 4. Nella prima, la più facile, non compaiono bombe e missili termoguidati nelle prime quattro epoche, e gli aerei da abbattere sono solo 15.

Le variazioni successive vi metteranno difronte a nemici sempre più agguerriti e numerosi. Nel gioco numero due gli aerei da abbattere saranno venti, mentre nel quarto trenta. Ogni epoca vi farà sudare di più ma anche guadagnare più punti. Se avete nostalgia della versione da bar scegliete il terzo gioco.

PUNTEGGIO

Ogni aereo, bomba a mano o missile termoguidato abbattuto vi frutterà 100 punti. Nel 1940 avrete un nemico in più: un caccia bombardiere blu che se colpito 4 volte vi darà 500 punti. 3000 punti invece li avrete una volta abbattuto o il dirigibile o il bombardiere arancione o il maxielicottero oppure il superjet, i quattro bersagli che permettono il salto nel tempo. Vi abbiamo accennato alla possibilità del passaggio di aerei in formazione. La loro comparsa viene annunciata da un doppio bip. Se riuscirete ad abbatterli tutti guadagnerete 1500 punti, se era una formazione di 3 aerei, 2000 punti se di 4 aerei e 2500 se di 5 velivoli. Altri punti li ottenete per ogni paracadutista salvato. Il primo vi procurerà 1000 punti. Il secondo raccolto nella stessa epoca 2000 e così via fino a quando non verrete abbattuti o farete il salto del tempo.

Ogni gioco lo iniziate con quattro aerei. Dopo i primi 1000 punti ne vincete uno. Il prossimo ve lo



assicurate ai 30000 punti ed altri ancora ogni 20000 punti.

CONSIGLI

La prima cosa da imparare è evitare di trovarsi davanti ad un aereo nemico: in questo modo non sarete facile bersaglio dei suoi proiettili. Quindi i nemici conviene attaccarli da tre quarti oppure dal dietro. In questo modo sarà più difficile essere abbattuti.

I nemici peggiori sono quelli che vivono nel 1985 e che vi combattono con i jet. Sono molto veloci e vi inseguono. Pericolosi anche gli elicotteri, quando vi sparano dei micidiali missili termoguidati che sono difficilissimi da evitare. Quando siete alle soglie del salto temporale state attenti a non avvicinarvi troppo al grosso velivolo che spara missili da tutte le direzioni. Il nostro consiglio è di attac-

carlo dal dietro. Inoltre dovete colpirlo 5 volte per passare nell'epoca successiva. Non lasciatevi sfuggire i paracadutisti che vi assicurano migliaia di punti mentre potete permettervi di snobbare nel 1940 il bombardiere blu che vi da solo 500 punti.

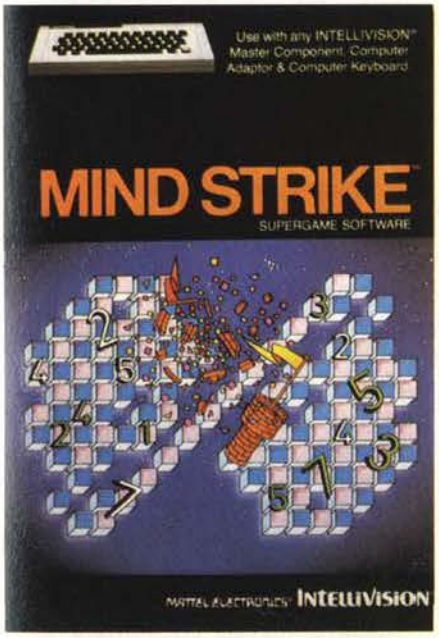
CONCLUSIONI

Personalmente ho trovato molto più affascinante questa versione di Time Pilot per il Coleco che quella da bar, che non mi aveva entusiasmato molto. Non succede tutti i giorni di avere la possibilità di misurarsi con la 'storia'. Ricordatevi che anche per Time Pilot sono arrivati in redazione i primi records. Tanto per darvi un idea i migliori punteggi sono intorno ai 90000 punti, aspettiamo i prossimi.

A.R.

MIND STRIKE

(Attacco mentale)
Sistema: ***Intellivision con Lucky keyboard***
Prezzo: ***49.000***



Mind Strike rappresenta un tentativo assai ben riuscito di rompere il monopolio di scacchi e dama tra i giochi da tavolo.

Con l'aiuto dell'Entertainment Computer System avrete dunque modo di sperimentare un nuovo gioco da scacchiera veramente appassionante e convincente, facile da imparare ma difficile da dominare. Potrete così cimentarvi sfidando un amico oppure un terribile computer dal familiare nome di Max o anche, addirittura, programmare le strategie di due avversari interamente controllati dal microprocessore. C'è di che divertirsi, credete, anche perché questa volta la tastiera svolge un ruolo di primo piano nell'ambito del gioco e vi offre possibilità di interazione con il computer pressoché illimitate.

IL GIOCO

Ci sono ben cinquanta differenti scacchiere, dalle forme e dalle dimensioni più inusitate, sulle quali due squadre di pedine cercano di sopraffarsi vicendevolmente per la conquista di una ben determinata casella della tavola da gioco, quelle che contiene il castello dell'avversario.

I pezzi dei due contendenti, colorati diversamente, sono rappresentati da un numero variabile da *1* a *7*, mentre i due castelli, in una classica stilizzazione con tanto di torrione e di vessilo al vento, si trovano generalmente ai due lati opposti della scacchiera.

La partita può essere giocata in due varianti differenti. Nella versione tradizionale (*MIND STRIKE*) i giocatori effettuano una mossa a turno e cercano di portare una delle loro pedine sul castello dell'avversario: il primo che ci riesce vince automaticamente la partita.

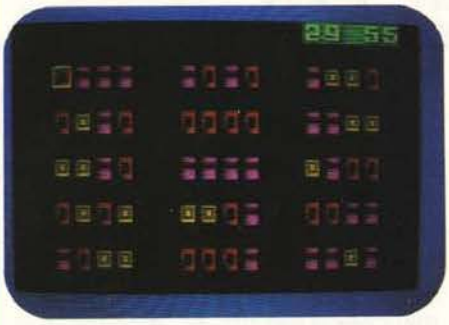
In quella più innovativa (*SPEED STRIKE*), che è decisamente più stimolante ed avvincente anche se vi obbliga a giocare sempre e solamente contro un avversario "umano", i due antagonisti possono invece cimentarsi simultaneamente senza alcun obbligo di rispettare le mosse dell'avversario e devono così riuscire ad abbinare, in pochi attimi, rapidità di azione e capacità di ragionamento per riuscire a piazzare al più presto uno dei propri elementi sul castello, tenendocelo per un determinato lasso di tempo. I pezzi possono essere spostati in linea retta sia nelle direzioni orizzontali verticali che in quelle diagonali e l'unica limitazione che ne pregiudica il percorso è data dalla presenza dei pezzi nemici.

Le possibilità di movimento delle pedine si traducono nella capacità di trasferirsi altrove per un certo numero di caselle. Il valore di questa capacità viene ottenuto sottraendo ad un numero di base (*8*) il valore del pezzo che intendete muovere. Facciamo un esempio. Per spostare il *3* e per sapere di quante caselle è possibile muoverlo non dovremo fare altro che compiere una sottrazione elementare: *8 – 3 = 5 caselle* e il gioco è fatto.

Per attaccare e catturare i pezzi dell'avversario invece conta solo il valore raffigurato sulla pedina.

La procedura viene effettuata posizionando il proprio elemento su quello nemico. Se il suo numero è maggiore o almeno uguale a quello dell'avversario la mossa risulterà vincente e l'unità nemica scomparirà tosto dallo schema.

Dovreste a questo punto avere capito che esiste una relazione inversa tra la capacità di movimento del pezzo e la sua potenza di attacco. Ciò in breve significa che un *7* è decisamente più potente di un *1*, ma si può spostare di una sola casella per volta, a differenza dell'*1* che invece ne può utilizzare ben sette.



Il gioco è essenzialmente questo ma le possibilità di azione sono ben più estese.

Un'utile ed interessante trovata ad esempio è quella di poter suddividere un elemento in due pezzi differenti, di minor valore numerico ma dalle capacità di movimento più estese.

Diversamente è pure possibile raggruppare due pezzi diversi per generarne uno il cui valore sia pari alla somma dei due numeri combinati diminuito di una unità, purché tale addizione non dia come risultato una cifra superiore ad otto.

Come vedete dunque c'è di che sbizzarrirsi e strizzarsi per bene le meningi nell'intento di scovare di volta in volta la strategia migliore per corrodere le difese dell'avversario.

Il movimento dei pezzi sullo schema di gioco viene effettuato con l'ausilio del comando a mano, il cui disco direzionale guida un cursore, tra le caselle sul video, che, azionato dalla pressione di un pulsante laterale, avrà l'effetto di calamitare la propria pedina e di depositarla sulla casella di destinazione, con un meccanismo già sperimentato in tanti altri giochi del genere

La tastierina numerica viene invece adibita essenzialmente per le operazioni di suddivisione dei pezzi (in gergo *SPLIT*) e di raggruppamento (*MELD*). Nel gioco in simultanea due tasti (*ZOOM HOME/RIVAL*) sono stati predisposti anche per posizionare automaticamente il cursore sul proprio castello o su quello del rivale al fine di poter compiere la mossa di attacco o di difesa finale nel più breve tempo possibile, stante che in una partita a SPEED STRIKE la velocità è uno dei fattori che concorrono in misura determinate al successo nella battaglia. La tastiera vera e propria invece offre possibilità di intervento decisamente interessanti.

Oltre anzitutto a permettervi di selezionare il numero dei giocatori ed il tipo di variante con cui cimentarsi vi consente pure, di intervenire sulla strategia di gioco del vostro avversario computerizzato per modificarne il comportamento durante la partita.

Non si tratta in realtà di una opzione sfruttabile tanto facilmente giacché il modo di giocare del nostro amico Max è piuttosto complesso. Pensate che la sua strategia è formata da ben 23 elementi diversi, ciascuno dei quali è programmabile in base a due valori numerici. Ciascuno di questi tasselli, che nell'insieme definisce la capacità di gioco complessiva del computer, serve a determinare vari fattori, dalla propensione a catturare i pezzi avversari o ad avanzare con più o meno decisione verso il castello al diverso comportamento valutativo in merito alle scelte di "splitting" o di "melding".

Vi confidiamo che abbiamo avuto non poche difficoltà nel districarci con profitto tra i meandri del "cervello" di Max, ma fortunatamente, specie grazie all'esauriente libretto di istruzioni (in particolare quello in Inglese), dopo appena qualche sessione siamo riusciti ad intervenire con precisione e sicurezza sulle variabili che animano questo simpatico quanto evanescente avversario al silicio. Abbiamo accennato in apertura al fatto che è possibile impostare una partita tra due contendenti entrambi animati dal computer.

Oltre a Max, che oramai dovreste conoscere, in questo caso entra in gioco pure Gus, suo intimo amico di microprocessore.

Vi consigliamo vivamente di sfruttare al volo la splendida opportunità che vi si offre con queste partite interamente giocate dal computer. Pensate a come potrebbe essere stimolante una sfida con un amico basata su chi riesce a programmare meglio i parametri che regolano il comportamento dei due protagonisti robotizzati. Noi abbiamo provato e francamente la cosa è stata quasi più divertente di una partita giocata in prima persona.

Dulcis in fundo, se una delle 50 scacchiere preconfezionate non è di vostro gradimento potrete modificarla a piacimento oppure, nel caso siate proprio degli incontentabili, crearne una completamente nuova che assecondi il vostro estro e la vostra fantasia.

La grafica nell'insieme è molto spettacolare, soprattutto perché la scacchiera si presenta in una dimensione tridimensionale veramente azzeccata che la fa sembrare sospesa nel vuoto anche se, a onor del vero, priva di qualsiasi utilità giacché la partita si gioca unicamente sul piano bidimensionale che si presenta verticalmente dinanzi ai vostri occhi.

CONCLUSIONI

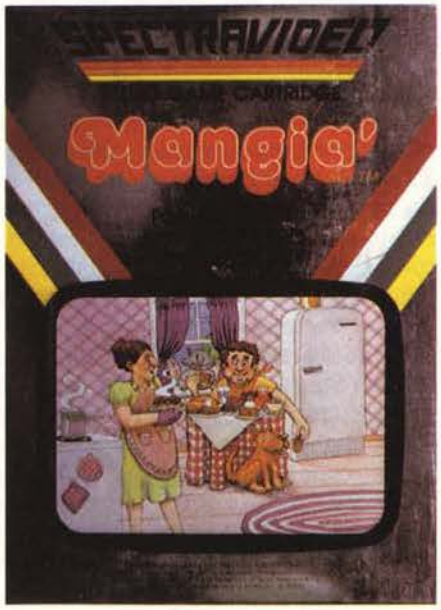
Mind Strike è un prodotto davvero riuscito che finalmente sfrutta per bene le grandi possibilità del computer Mattel. Il gioco in sé è bello ed intelligente, mai noioso, soprattutto grazie alla versione in simultanea, in cui mancano totalmente quei connotati di staticità che spesso hanno pregiudicato il successo dei video-board games.

Un altro pregio di spicco della cartuccia è poi offerto dalla sua grande versatilità, al punto che vi ci vorranno non poche ore di gioco per sfruttare al massimo le possibilità che vi offre in merito. Il divertimento è assicurato.

D.L.

MANGIA'

Spectravideo per Atari VCS
Prezzo: ***Lire 42.000***



È proprio "Mangià" il titolo originale americano di questo gioco Spectravideo. Un titolo nella nostra lingua, o quantomeno in "Broccolino", dato che l'avventura proposta in questo videogame ha luogo in una famiglia di chiara origine italiana.

E secondo gli anglosassoni (notoriamente un popolo arretrato da un punto di vista eno-gastronomico) che si fa per tutto il giorno in una tipica famiglia italiana?

Che domande, si mangia pastasciutta, naturalmente!

OBIETTIVO

Vostra madre ha pensato bene di preparare un delizioso spuntino per il suo figliolo prediletto. Mentre ve ne state comodamente seduti a tavola, quindi, questa abilissima cuoca provvederà a servirvi piatti e piatti di pasta; un po' troppi, in verità, ma, si sa, non si può deludere la mamma che ha passato tante ore in cucina solo per voi.

Bisogna quindi consumare tutte e quante le pietanze che vi vengono servite a tavola, e bisogna farlo prima che se ne accumulino troppe (non più di nove) e che il tavolo crolli sotto il loro peso.

Ma anche il vostro robusto apparato digerente ha dei limiti: non potrete ingoiare più di un determinato numero di piatti (20, per l'e-

OFFERTISSIMA – EXELCO –

La EXELCO vi propone due vantaggiosissime combinazioni COMMODORE
Affrettatevi è un'OFFERTA irrepetibile!!!



Comb. 1



Comb. 2

Combinazione n° 1

n° 1 COMMODORE C64	L. 699.500
n° 1 Registratore «MAXTRON»	L. 82.000
n° 1 Libro «C64 EXPOSED»	L. 24.000
n° 1 Libro «Impariamo ad usare il personal computer	L. 25.000
n° 1 Cassetta Software «Garden Wars» della JCE	L. 20.000
Totale	~~L. 850.000~~

A SOLE L. 649.000
IVA INCLUSA

Combinazione n° 2

n° 1 COMMODORE VIC 20	L. 149.000
n° 1 JOYSTIC «TRIGA»	L. 31.000
n° 1 Libro «Impariamo ad usare il personal computer	L. 25.000
n° 1 Cassetta Software «ADVENTURELAND»	L. 49.000
n° 1 Cassetta Software «RIDE ON FORT KNOX»	L. 49.000
Totale	~~L. 303.000~~

A SOLE L. 249.000
IVA INCLUSA

Descrizione	Q.tà	Prezzo unitario	Prezzo Totale
COMBINAZIONE 1: n° 1 COMMODORE C64 n° 1 Registratore «MAXTRON» n° 1 Libro «C64 EXPOSED» n° 1 Libro «Impariamo ad usare il personal computer» n° 1 Cassetta Software «Garden Wars» JCE		L. 649.000	
COMBINAZIONE 2: n° 1 COMMODRE VIC 20 n° 1 JOYSTIC «TRIGA" n° 1 Libro «Impariamo ad usare il personal computer» n° 1 Cassetta Software «ADVENTURELAND» n° 1 Cassetta Software «RIDE ON FORT KNOX»		L. 249.000	

Desidero ricevere il materiale indicato nella tabella, a mezzo pacco postale contro assegno, al seguente indirizzo:

Nome
Cognome
Via
Città
Data C.A.P.

Desidero ricevere la fattura SI NO

Partita I.V.A. o, per i privati Codice Fiscale

PAGAMENTO:
A) Anticipato, mediante assegno circolare o vaglia postale per l'importo totale dell'ordinazione.
B) Contro assegno, in questo caso, è indispensabile versare l'acconto di Lire 50.000 mediante assegno circolare o vaglia postale. Il saldo sarà regolato contro assegno.

AGGIUNGERE: L. 5.000 per contributo fisso. **I prezzi sono comprensivi di I.V.A.**

SI ACCETTANO FOTOCOPIE DI QUESTO MODULO D'ORDINE

EXELCO
Via G. Verdi, 23/25
20095 - **CUSANO MILANINO** - Milano

NON PERDETE QUESTE OCCASIONI!!!

sattezza), altrimenti il vostro stomaco esploderà, dopo aver fatto diventare sempre più paonazzo il colorito del vostro volto.

IL GIOCO

Per fortuna il gatto Frankie (che compare ad intervalli regolari alla finestra) ed il cane Sergio (che periodicamente attraversa lo schermo da destra a sinistra), ghiotti di pastasciutta come sono, possono aiutarvi ad ingerire tutto quanto si trova sul tavolo.

Voi però potrete lanciare loro del cibo soltanto mentre vostra madre non guarda, vale a dire mentre vi volge le spalle ritornando dalla tavola alla cucina per prendere un nuovo piatto di pasta. In caso contrario vi verranno assegnate delle penalità.

COMANDI

Nella prima manche di gioco, sul contapietanze inferiore compare la cifra di trenta: è il numero di piatti che, uno alla volta, vi verranno serviti in tavola in quella manche.

Per afferrarne uno, leva a destra.

Per ingoiarlo, leva a sinistra.

Per lanciarlo al gatto, leva verso l'alto.

Per passarlo al cane, leva in basso.



Nel caso commettiate un errore (avete servito la pasta agli animali mentre la mamma vi stava osservando, o mentre questi non erano presenti), il contapietanze aumenterà di tre unità, ed inoltre, nel passaggio successivo, vostra madre vi servirà ben tre piatti invece di uno solo.

Quando avrete divorato od eliminato in altro modo tutte le pietanze propostevi, avrà inizio una nuova manche di gioco, sempre più impegnativa per diversi motivi.

Innanzitutto, i piatti da consegnare si faranno sempre più numerosi (32 nel secondo livello 35 nel terzo, e così via); inoltre, Sergio e Frankie appariranno più di rado, e vostra madre vi servirà gli spaghetti sempre più velocemente.

In compenso, i punteggi premio si faranno più alti: ai 5 punti per ogni pietanza ingerita nella prima manche verrà aggiunto un punto supplementare per ogni livello superato.

Sono quattro le vite a disposizione ad inizio gara, che vengono perse quando scoppia lo stomaco o quando crolla il tavolo. Viene assegnata una vita bonus ogni 1000 punti.





STRATEGIA

All'inizio di ogni livello lasciate pure accumulare i piatti di spaghetti sul vostro tavolo, inviandoli al cane ed al gatto al momento opportuno ed iniziando ad ingerirli soltanto quando il tavolo rischia di crollare.

Passate gli spaghetti al gatto soltanto nel momento stesso in cui appare. Se invece si trova alla finestra già da qualche istante, meglio rinunciare: mentre voi lanciate, Frankie potrebbe già essere sparito, e questo vi costerebbe una penalità.

Per passare il cibo al cane non bisogna occuparsi soltanto della sua presenza sullo schermo, ma bisogna anche attendere che si trovi esattamente sotto il tavolo, altrimenti le pietanze andranno perdute.



A quota 9999 il segnapunti si arresta, anche se la partita può essere proseguita. Esiste un trucco forse un po' scorretto ma efficacissimo per raggiungere il top-score: quando la situazione si fa abbastanza tranquilla (quando cioè mamma ha quasi esaurito le portate da presentare in tavola) si possono collezionare volontariamente dei piatti di penalità, passarli al cane ed al gatto e continuare così ad accumulare punti senza mangiare e, soprattutto, senza che il ritmo di gioco aumenti. Certo, in questo modo la partita rischia di andare un po' per le lunghe, ma se per una volta volete togliervi la soddisfazione di fare un punteggio-record.....

CONCLUSIONI

Nonostante le nostre riserve sull'ignoto game designer di Mangià, che, avendo deciso di dedicare un videogioco al nostro paese avrebbe pure potuto lasciar perdere spaghetti, pizza, mandolino ed altre amenità di questo genere, dobbiamo ammettere che il gioco è divertente, ed il tema spiritoso.

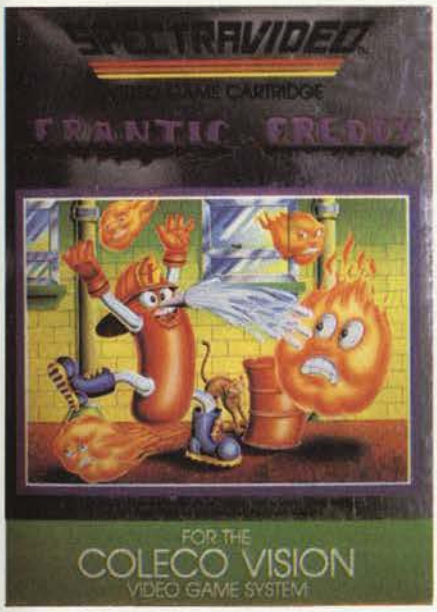
Non ci è invece piaciuto il commento sonoro, che a volte sottolinea eccessivamente fasi di gioco poco importanti, fino ad apparire invadente. Anche il trucchetto che vi abbiamo appena svelato contribuisce a rendere praticamente insignificante il punteggio;

G.S.

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

FRANCTIC FREDDY

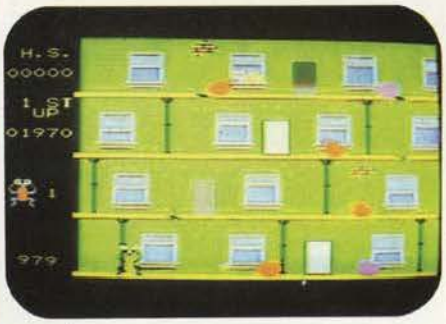
(Frenetico Freddy)
Spectravideo per Colecovision
Prezzo: L. 64.000

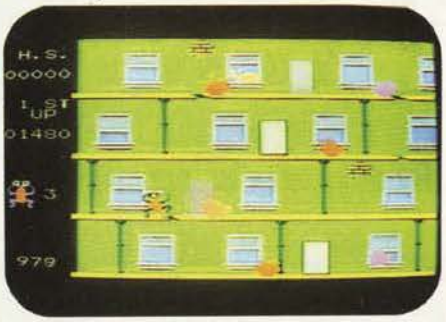


Quello che sta accadendo in quel grattacielo è qualcosa di terribile: nessuno sa come ma un incendio ha colpito il Palazzo della XXII strada, le fiamme stanno divorando gli appartamenti, molte vite sono in Pericolo. Per fortuna esiste uno scatenato e pazzo pompiere PRONTO A SFIDARE L'INFERNO. Frantic Freddy è il nome del temerario protagonista di questa sfida realizzata dalla Spectravideo per il sistema Coleco Cbs.

IL GIOCO

Il lanciatissimo Frantic Freddy ha il dovere di scalare il più possibile il grattacielo e spegnere le fiamme che escono dalle finestre e le piccole fiammelle che cadono dall'alto. Ovviamente il vostro eroe è munito di una pompa che lancia veri e proprio proiettili di H_2O. Dovete colpire 6 volte una fiamma per riuscire a spegnerla mentre è sufficiente un solo colpo per le fiammelle. Sono due i campi di gioco dove misurerete il coraggio di Freddy. Nel primo avete la possibilità di muovervi solo lateralmente per spegnere le fiamme e per colpire le fiammelle che cadono. Nel secondo il fuoco addirittura rotola e vi insegue lungo i cornicioni del grattacielo e voi potete muovervi anche verticalmente arrampicandovi lungo le grondaie. Purtroppo l'edificio non è disabitato; al suo interno ci sono ancora tanti micini e quindi oltre al fuoco dovrete pensare anche alla loro salvezza. In basso a sinistra esiste anche un contatempo. Se non riuscirete a spegnere le fiamme prima che sia arrivato a 0 perderete una vita.





COMANDI e VARIAZIONI

Semplicemente il Joystick muove il vostro eroe a sinistra, destra, in alto ed in basso. Per sparare l'acqua si usano i pulsanti laterali.

Come la maggior parte dei giochi per il Coleco le varianti sono 8,4 per un giocatore e 4 per due.

Nel primo gioco, il più facile, i gatti compaiono molto raramente ed è abbastanza facile spegnere le fuamme anche perché, almeno al primo livello, le fiammelle cadono lentamente e poco frequentemente. Nel secondo campo di gioco dovete spegnere le quattro fiamme di colore rosso e poi le due di color magenta per poter passare al livello successivo.

Il secondo gioco è simile al primo solo che ogni tanto le fiamme che state spegnendo possono trovare nuovo fuoco e così tornare all'intensità iniziale.

Nel terzo gioco i gatti da salvare appaiono frequentemente e dovete prenderli al volo quando si lanciano nel vuoto terrorizzati dalle fiamme. Se ve li fate sfuggire perderete una vita. Mentre nel secondo campo ogni tanto appariranno due misteriose porte risplendenti che danno la possibilità a Frentic Freddy di muoversi da una all'altra velocemente.

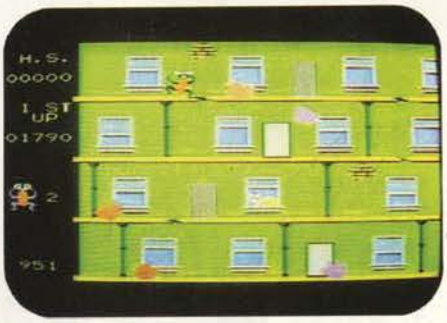
Il quarto gioco è simile al terzo con la stessa variante delle fiamme ridivive che troviamo nel secondo.

PUNTEGGIO

Ovviamente il maggior riconoscimento che potete ottenere spegnendo le fiamme sono i punti. Guadagnate 10 punti per una fiammella colpita e 10 punti per ogni grossa fiamma colpita. 100 punti li ottenete per ogni fiamma spenta definitivamente e 100 punti per ogni gatto salvato. La Spectravideo vi indica dei parametri di merito: darete una dimostrazione di eroismo raggiungendo i 10000 punti.

STRATEGIA

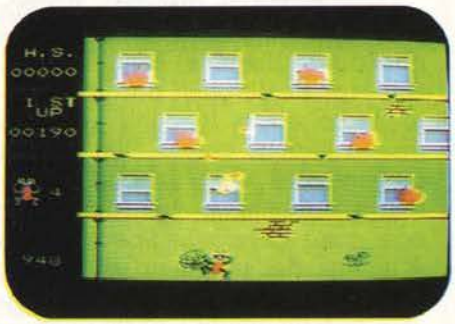
Mentre nel primo campo è importante soprattutto la velocità d'azione, per riuscire a fuggire da



una fiammella all'altra, salvare i gatti e spegnere le fiamme, nel secondo campo invece c'è bisogno anche di una certa intelligenza strategica. In questo livello le fiamme si muovono orizzontalmente mentre quelle magenta salgono e scendono dai cornicioni, e appena salite su un cornicione le fiamme cambiano direzione e vi inseguono. Quindi fate attenzione anche perché non potete fuggire e sparare contemporaneamente perché la direzione di Freddy guida anche la direzione dello sparo. Esiste un trucco per evitare di essere inseguiti: basta aggrapparsi ad una grondaia e rimanere a metà. In questo caso non potrete essere raggiunti dalle fiamme rosse che si muovono orizzontalmente mentre quelle magenta non salgono né scendono. Posizione d'attesa prima di riuscire a tornare all'attacco.

Un altro trucco è cambiare piano velocemente perché la fiamma

magenta è più lenta di voi e quindi la seminerete per poco. Ricordatevi che dovete colpire le fiamme per sei volte. Fate attenzione che le fiamme magenta fanno anche da scudo e non potete eliminarle se prima non avete colpito tutte quelle rosse. Sempre in questo piano potete salvare i gatti andando a prenderli direttamente alla finestra.



Attenti alle porte splendenti: prima di entrare cosa c'è dall'altraparte.

Come avete visto ci siamo soffermati soprattutto sul secondo campo di gioco. Il primo infatti assomiglia più ad uno space Invaders e quindi sono pochi i consigli da dare: o siste veloci oppure non c'è niente da fare.

CONCLUSIONI

Frentic Freddy è un gioco interessante anche perché completo. Infatti per essere all'altezza del grande Steve Mc Qeen nell'Inferno di Cristallo, dovrete avere velocità ed anche un pizzico d'intelligenza. Due doti che è sempre utile tenere

A.R.

Per partecipare ai record di Videogiochi e per tutti gli altri comunicati usa la pagina dei tagliandi che troverai in fondo alla rivista.



Nella tua città non c'è un negozio Giraffa Tronic? Telefona o scrivi subito al negozio Giraffa Tronic della città più vicina.

Riceverai immediatamente la merce che hai ordinato a casa tua in contrassegno postale.

AREZZO	**Bobini Vasco** - 52100 Arezzo - Via L. Alberti, 3 - Tel. (0575) 23842
BERGAMO	**Caldara Angelo** - 24100 Bergamo Viale Papa Giovanni XXIII, 49 - Tel. (035) 242476
BIELLA	**Sereno Galantino** - 13051 Biella (VC) P.zza 1. Maggio, 1 - Tel. (015) 23285
BRESCIA	**Vigasio** - 25100 Brescia - Portici Zanardelli, 3 - Tel. (030) 59330
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) P.zza Donatori di Sangue, 3 - Tel. (041) 961184
MILANO	**A. Bertè** - 20123 Milano - Via Solari, 1 - Tel. (02) 8325956 **Giocattoli Noè** - 20121 Milano - Via Manzoni, 40 - Tel. (02) 702971 **Grande Emporio Cagnoni** - 20145 Milano C.so Vercelli, 38 - Tel. (02) 432875 **Nano Bleu** - 20121 Milano C.so Vitt. Emanuele, 15 - Tel. (02) 790595 **Quadriga** - 20121 Milano - C.so Magenta, 2 - Tel. (02) 804741 **Vulcano** - 20127 Milano - V.le Monza, 2 - Tel. (02) 2895166
MONZA	**Inferno Giocattoli** - 20052 Monza (MI) Via Passerini, 7 - Tel. (039) 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 **Piromalli Luigi** - 00177 Roma Via Torpignattara, 27 - Tel. (06) 2719741 **Styl Baby** - 00168 Roma - Via Torrevecchia, 100 - Tel. (06) 3370640 **Ve.Bi. Giocattoli** - 00100 Roma Via S. Maria in Via, 37 - Tel. (06) 6790135
S. GIULIANO MILANESE	**Quadriga** - 20098 S. Giuliano Milanese (MI) C.so Risorgimento, 3 - Tel. (02) 9846988
SESTO S. GIOVANNI	**Massironi Giocattoli** - 20099 Sesto S. Giovanni (MI) Piazza Resistenza, 37/39 - Tel. (02) 2470520
TORINO	**Giocami Hobbyland** - 10123 Torino P.zza Castello, 95 - Tel. (011) 543619 **Paradiso dei Bambini** - 10123 Torino Via A. Doria, 8 - Tel. (011) 541098
UDINE	**Il Giocattolo 2** - 33100 Udine Via Mercatovecchio, 29 - Tel. (0432) 208649
VERCELLI	**Stile Giocattoli** - 13100 Vercelli Via Marsala, 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: ACTIVISION - ATARI - IMAGIC - MATTEL ELECTRONICS - M.B. - COLECO - CBS - COMMODORE

i negozi

giraffa tronic

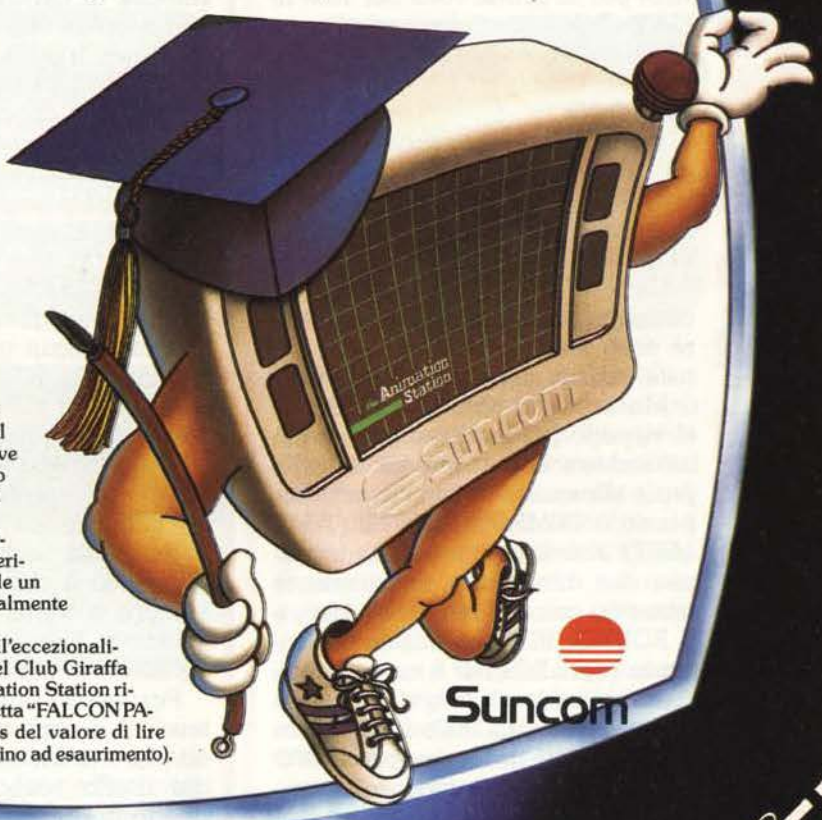
L'unica organizzazione che ti dà la possibilità di acquistare videogiochi e home computer ATARI, INTELLIVISION, COLECO VISION, COMMODORE, ecc., tutte le cassette, gli accessori novità delle migliori marche in 24 città.

la giraffa®

Animation Station™.

La Suncom presenta un computer a schema creativo.





Animation Station Vi permette di fare più cose, di farle meglio e più facilmente di qualsiasi altro schermo presente sul mercato. Animation Station presenta caratteristiche esclusive come i due tasti operativi a destra e a sinistra, un cavalletto pieghevole con piedi in gomma, il contenitore per il pennino e la cloche.

Esiste una diversa versione di Animation Station, per i computer Apple e Commodore, ognuna con proprie caratteristiche di software. Completo di garanzia valevole un anno rispetto a quelli sul mercato che normalmente è di 90 GG.

Vi renderete conto personalmente dell'eccezionalità dell'Animation Station. I Soci del Club Giraffa Tronic che acquisteranno l'Animation Station riceveranno in omaggio la cassetta "FALCON PATROL" della Virgin-Games del valore di lire 24.000 (L'offerta è valida fino ad esaurimento).



Iscriviti al

club giraffa tronic

del negozio Giraffa più vicino o inviando il tagliando al "Gruppo Giraffa Tronic" via Ugo Foscolo, 4 - 20121 Milano. Riceverai la tessera che ti permetterà di partecipare alle iniziative promozionali, gare, sconti che sono in preparazione.

club giraffa tronic

Cognome _____ Età _____

Nome _____ Città _____

Via _____ CAP _____ Allego L. 500 in francobolli

Firma _____

Spedire a: "Gruppo Giraffa Tronic" Via U. Foscolo, 4 20121 Milano

BUCK ROGERS

Coleco × Adam
Omaggio

Proseguendo nella sua serie di riuscitissime trasposizoini di "arcade", la Coleco inaugura il tanto atteso ADAM con uno dei più noti videogiochi della SEGA: BUCK ROGERS, impegnato nella liberazione del "pianeta di Zoom".

Questo gioco, in verità non molto diffuso in Italia, può essere considerato come uno degli antenati degli ultimi giochi-laser: quasi tutti infatti utilizzano la visione in prospettiva e le astronavi ingombranti viste per la prima volta nel 1982 in BUCK ROGERS; l'idea quindi non era per niente male!

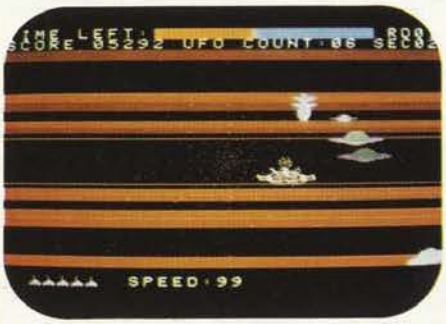
IL GIOCO

Il nostro intrepido eroe, alla guida di una perfezionatissima astronave, è impegnato nell'ardua impresa di liberare da ogni sorta di alieno il pianeta di Zoom.

L'azione si svolge attraverso dieci sezioni, anche se le loro strutture sono fondamentalmente tre: canale, spazio, superficie del pianeta.

Ma, come in ogni astronave che si rispetti, prima di partire diamo un'occhiata ai vari indicatori: nella parte superiore dello schermo abbiamo il TEMPO RIMASTO (TIME LEFT), visualizzato mediante una linea che diminuisce gradatamente mutando colore (da rossa a blu), e il ROUND (RD) che stiamo affrontando (ogni ROUND è costituito da dieci sezioni); subito sotto troviamo il punteggio (SCORE), il contatore degli alieni da abbattere (UFO COUNT) entro il tempo a disposizione (se vogliamo ottenere il BONUS EXTRA) e la SEZIONE (SEC) in cui ci troviamo.





Nella parte inferiore dello schermo sono indicati il numero di astronavi a disposizione (se ne vince una ogni 2000 punti, se nel frattempo si sono subite perdite) e la velocità raggiunta (SPEED: varia da 1 a 99).

COMANDI

Una volta caricato il programma (si tratta di una cassetta, con una velocita di caricamento paragonabile a quella dei dischi), possiamo scegliere, tramite il solito comando del COLECOVISION, se giocare da soli o in coppia e quale livello di abilità utilizzare.

Il livelli sono quattro: dal più semplice (1), si giunge a uno paragonabile a quello della versione coin-op. (3), sino a sfidare l'impossibile (4); inoltre in questo gioco è possibile sceglier un livello diverso per ciascun giocatore, opzione del tutto nuova e assai gradita in una sfida tra padri e figli.

Il joystick controlla il movimento dell'astronave (nelle 8 direzioni), che si può spostare solo nella parte inferiore dello schermo; una particolarità alquanto sgradevole del gioco è che l'astronave tende sempre a tornare al centro dello schermo, il che provoca notevoli problemi di guida.

Per quanto riguarda i pulsanti laterali, il sinistro comanda la velocità (da 1 a 99; ma dipende anche dal livello scelto), mentre quello destro fa sparare la nostra astronave; per mantenere la velocità massima bisogna mantenere premuto il pulsante apposito, mentre se si tiene schiacciato l'altro tasto si ottiene il fuoco continuo (ma se si vuole un volume di fuoco considerevole è preferibile affidarsi alla propria velocità e schiacciare ritmicamente il tasto).



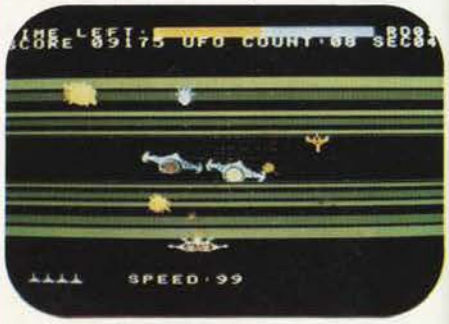
SEZIONI

Ed eccoci finalmente "in pista": ci troviamo in un lungo e stretto canale, alle prese con i primi quattro tipi di alieni, abbastanza semplici da abbattere.

Dapprima ci piombano addosso i DISCHI VOLANTI, da dietro o di fronte, secondo la nostra velocità, poi ci sono i RAZZI e i MISSILI, per finire con i treppiedi saltellanti.

Finito il tempo, passiamo alla seconda sezione, nella quale ci ritroviamo nello spazio; oltre ai soliti scocciatori (RAZZI E MISSILI) abbiamo delle formazioni di cinque dischi volanti che seguono lo stesso percorso: per eliminarle basta quindi trovare il punto fisso ove passano tutte e cinque.

Nella sezione successiva non so-



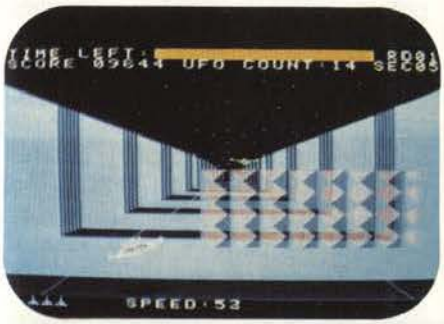
no necessarie grandi doti di combattente: è sufficiente essere calmi e precisi, così da passare in mezzo ai pitoni disseminati sulla superficie del pianeta e nel contempo tenere schiacciato il pulsante di fuoco per eliminare i rari dischi volanti che ci capitano davanti. Subito dopo torniamo nello spazio, ove troviamo dei dischi voltanti un poco più bellicosi, oltre ai soliti razzi e missili, insieme a dei nuovi pericoli: le MINE SPAZIALI.

Gradatamente la nostra avventura si fa sempre più impegnativa: eccoci giunti alla quinta sezione, costituita da un tunnel interrotto periodicamente da tre tipi di muri che ci costringono ad un pericoloso slalom; qui, oltre ai soliti razzi e missili, compaiono gli AEROPLANI che normalmente non sono troppo bellicosi. Siamo quindi arrivati a quella che può essere considerata

la sezione più impegnativa: ci troviamo sul pianeta, lungo una pista percorsa dai CARRI ARMATI e dai "CAMMINATORI"; questi ultimi sono particolarmente pericolosi in quanto sparano dei proiettili che non possono essere eliminati in nessun modo; come se non bastasse, siamo costretti a passare sotto delle specie di ponti, che delimitano la pista di tanto in tanto.

Eccoci dunque a ritornare nello spazio, nella settima sezione: è uno spazio un poco anomalo, percorso da strani ASTEROIDI di color blu, difficili da eliminare che cercano di chiuderci lo spazio in collaborazione con una nuova specie di dischi volanti, che entrano in azione alle nostre spalle, e con gli "eterni razzi e missili.

Ormai siamo vicini alla meta e giungiamo ad una sezione che ci





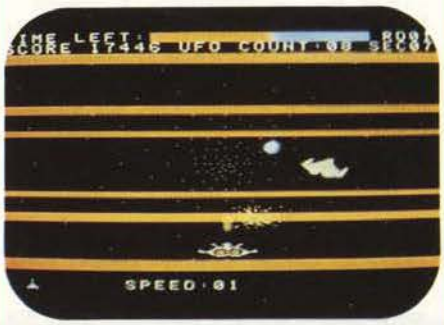
lascia un poco di respiro rispetto alle ultime due; siamo tornati sul pianeta e il numero di nemici è davvero impressionante: un nugolo di aeroplani, dischi volanti e treppiedi saltellanti riempiono lo schermo, ma è sufficiente fare qualche prova per trovare dei punti quasi "invulnerabili".

La fine è ormai prossima: ecco la gigantesca ASTRONAVE DEL COMANDANTE ALIENO che controlla ZOOM; ora dobbiamo cercare di bloccarla colpendo i quattro motori posti ai vertici dell'astronave stessa.

Ma la nostra impresa non è conclusa: l'astronave, ormai alla deriva, continua a scaricare aeroplani, che dobbiamo eliminare per colpire il gigantesco portello, posto sul davanti dell'astronave, prima che finisca il tempo, così da liberare l'ingresso del TUNNEL SPAZIO-TEMPORALE.

Quest'ultimo costituisce la decima ed ultima sezione, nella quale insieme ad aeroplani, missili e razzi compioni i DRONES, sorta di piccoli aerei teleguidati molto veloci e combattivi.

Giunti alla fine del tunnel, la nostra astronave si ferma davanti ad una brillante porta a croce; subito dai lati compaiono due bracci che la riforniscono di energia e la riparano: il tempo di riavvolgere la cassetta (un attimo: è tutto automatico) e siamo pronti per una nuova missione con una astronave nuova fiammante.





PUNTEGGIO

Ogni nemico colpito dà un punteggio formato da due componenti: una parte fissa + una parte dipendente dal round che stiamo affrontando (100 punti moltiplicato per il numero del round).

La parte fissa per dischi volanti, asteroidi, mine spaziali e motori dell'astronave comandante è 100 punti; per i treppiedi e i camminatori 200 punti; per i carri armati 300, mentre per aeroplani e drones sale a 400.

La porta dell'astronave dà 1000 punti moltiplicati per il numero del round.

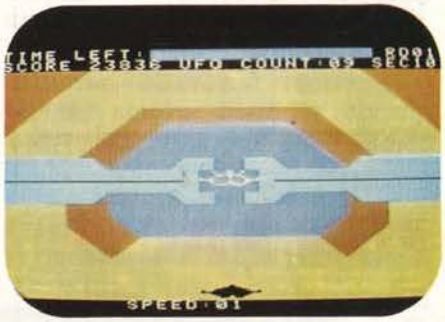
Alla fine di ogni round si otten-



gono 2000 punti più 1000 per il solito numero.

In ogni sezione si può ottenere un BONUS extra, eliminando tutti i nemici prima che scada il tempo; ogni segmento rimasto vale 100 punti.

Infine, si totalizzano punti anche solo volando, senza colpire niente, più veloci si viaggia, più punti si fanno.



STRATEGIA

In BUCK ROGERS non esiste una strategia particolare: bisogna principalmente capire i movimenti dei vari nemici e trovare quelle posizioni che permettono di colpire, o di non essere colpiti, più facilmente; ricordate anche che tutto dipende dal livello di difficoltà scelto.

Quando si è acquisito un minimo di pratica si può viaggiare alle alte velocità; questo conviene soprattutto nella terza e nella quinta sezione, dato che piloni e muri superati vengono conteggiati come nemici abbattuti, e quindi c'è una maggiore possibilità di ottenre un BONUS extra.

Nella sesta sezione bisogna cercare di portarsi subito dal lato ove escono i camminatori, in maniera tale che sparino i proiettili con una traiettoria rettilinea, lasciando quindi più spazio libero: basta spostarsi per evitare il proiettile e poi colpire...

In ultimo, quando finite un round non rilassatevi: il gioco riparte improvvisamente con una maggiore

difficoltà, per cui bisogna essere ancora più attenti.

CONCLUSIONI

Terminata la vosta fatica (che sarà sicuramente anche una "sudata", dato il livello di coinvolgimento di questo gioco), se avrete totalizzata un buon punteggio avrete la possibilità di inserirlo nella "Hall of fame" di Buck Rogers, cioè nei migliorati otto risultati, insieme a una scritta di 12 spazi.

Ma non temete: anche se vi è andata male, potete cancellare i record precedenti (premendo in sequenza 9-8-9) per poter inserire quello nuovo. C'è poi la possibilità di far stampare all'ADAM la lista dei record: giusto per far morire d'invidia qualche amico (o meglio: qualche nemico antipatico).

Un giudizio finale su BUCK ROGERS?

Provate a giocarlo al quarto livello e capirete perché gli antichi giapponesi facevano harakiri quando subivano un'onta irrimediabile per il loro onore...

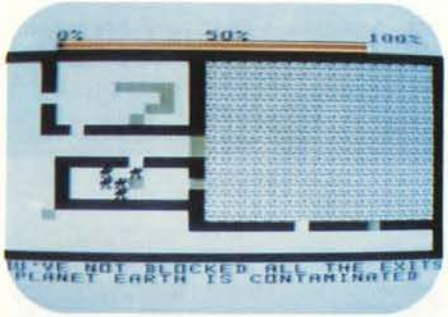
M.M.

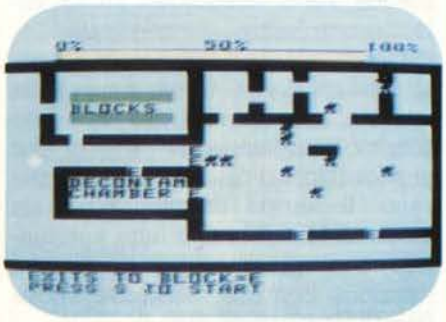
FUN PAC 3

(Divertimento impacchettato 3)
Computer: ***TI 99 4/A***
Supporto: ***Cassetta***
Prodotta da: ***Virgin***
Distribuito da: ***Virgin***
Prezzo: ***L. 20.000***



Mentre la Texas ha sospeso (sembra) definitivamente la produzione sia dell'hardware che del software per il suo TI 99/4A, alcune case di software al contrario credono ancora in questo home computer e continuano ad accessoriarlo con nuove cassette di giochi.





Una di queste case è la britannica Virgin che oltre ad una cassetta "singola" (cioè con un gioco solo: "Robopods"), ha già sfornato 3 cassette della Serie FUNPAC (che sta per "divertimento impacchettato"); ogni cassetta contiene due o tre giochi "monoschermo", cioè che si concludono in una singola "missione", sia che questa fallisca o abbia successo.

Questa potrà sembrare una notevole limitazione, visto che ormai siamo abituati a vedere giochi per computer con una giocabilità quasi paragonabile a quella degli arcade, ma proprio pensando a questi ultimi, sicuramente non mancano esempi di giochi semplicissimi, e a tempo, che pure hanno riscosso un buon successo (un esempio per tutti: "SPRINT ONE" dell'Atari, famoso gioco con una macchina nera e una bianca che si affrontavano su delle piste che cambiavano ad ogni giro).

NUCLEAR DISASTER

Questo "disastro nucleare" è il primo gioco che possiamo caricare con questa cassetta ed è una fortuna che sia così perché sarà sicuramente l'avventura che più vi appassionerà.

Siamo in un centro di ricerca nucleare e i soliti scienziati "cervelloni" hanno combinato un vero guaio: hanno causato una fuga di radioattività.

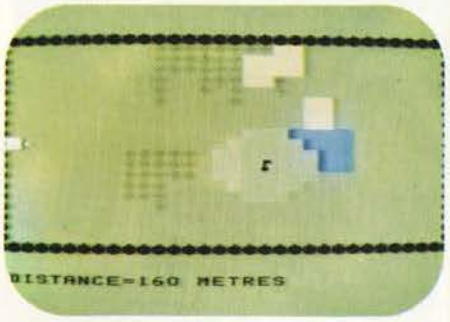
Le prime vittime della sciagura sono proprio gli stessi scienziati: ora giacciono inermi a terra, completamente incoscienti, e il nostro compito è cercare di salvarli, portandoli in una apposita camera di decontaminazione.

Ma, attenzione!

Ogni vita è importante e bisogna cercare di salvarla, però bisogna ricordarsi di non farlo a scapito dell'intera umanità: il meccanismo innestato dai nostri pasticcioni è una pericolosissima reazione a catena che se non verrà fermata in tempo murando con blocchi di piombo le uscite distruggerà tutta la terra!

Cercate quindi di non perdere tempo prezioso, ricordando che potete trasportare solo uno scienziato ed un blocco alla volta.

In ultimo non dimenticatevi di inserire le lettere maiuscole, se volete che i comandi non vi creino problemi; i tasti utilizzati per i quattro movimenti base sono i soliti: "E"= su, "X" = giù, "S" = sinistra, "D" = destra.



Inutile dirlo, quando la radioattività raggiunge uno scienziato lo "vaporizza"; il nostro omino invece sopravvive (se la radioattività lo "ingloba" rimane un buco libero), anche se non può attraversare il pezzo già contaminato.

La fine più normale di questo gioco è il completo fallimento: "YOU HAVE NOT BLOCKED ALL THE EXITS - PLANETS EARTH IS CONTAMINED".

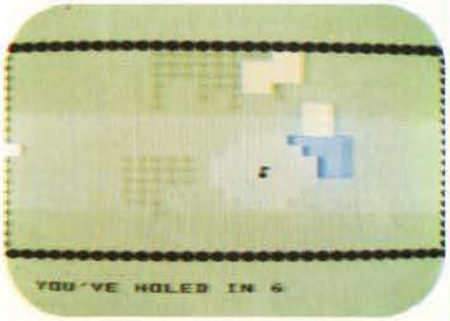
Vi conviene allenarvi meglio: non è certo questo il caso di applicare il detto "mal comune, mezzo gaudio": una volta morti...

GOLF

Non ci soffermiamo più di tanto su questo gioco perché richiede

semplicemente un buon allenamento per mettere a frutto la nostra abilità e capacità di strategia.

Notevole il numero di opzioni: da 1 a 4 giocatori, da 1 a 18 buche, 10 tipi di mazzi a disposizione (dal 9 per i colpi più forti sino all'1 – PUTTER – per i colpetti, e allo 0 per scodellare la palla nei terreni



sabbiosi), e tre possibilità di potenza nel colpo.

Otto tasti vengono utilizzati per indirizzare la palla: oltre ai quattro già descritti nel gioco precedente, "W", "R", "C" e "Z" danno i vari colpi diagonali.

Questo è tutto: ricordatevi solo di schiacciare il tasto "alpha-look" prima di iniziare a giocare e di scegliere bene il tempo per schiacciare la barra spaziatrice, altrimenti potrà capitarvi di mancare la pallina (ma tanto, chi vi vede sul "green" di casa vostra?).

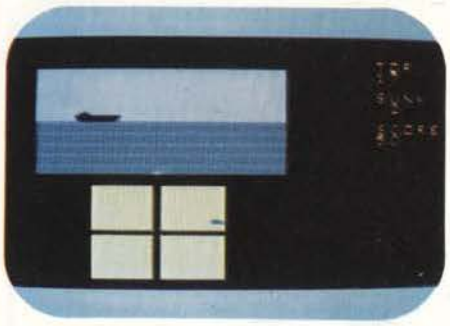
SEA WOLF

Tutto si potrà dire di questa cassetta, ma non che non sia bene assortita: dopo un gioco di avventura ed uno sportivo, eccone uno di guerra.

In SEA WOLF vestite i panni di un astuto comandante, un vecchio "lupo di mare" per l'appunto, che guida la missione suicida di un sottomarino: da solo con appena 20 siluri a disposizione deve affrontare la flotta nemica che porta rifornimenti di viveri e materiali (SUPPLY SHIPS) e di carburante (TANKERS), scortata naturalmente da abilissimi sottomarini.

Avete a disposizione un radar che vi avvisa quando siete nel mirino dei sottomarini nemici: quando la nave è al centro del mirino, si ode un rumore d'allarme e vi rimangono pochi attimi per cercare di immergervi per evitare un siluro fatale.

Per tirare su o giù il periscopio che vi permette di individuare le



navi da colpire (posto subito sopra il radar), dovete schiacciare il tasto "U" o "J"; la barra spaziatrice lancia i siluri, mentre i soliti tasti danno le quattro direzione.

Per completare la strumentazione abbiamo il numero di siluri rimasti (TOR) e di nemici colpiti (SUNK), oltre al punteggio (SCORE) raggiunto.

Come per tutto il software della Virgin, chi vuole avere qualche cenno sulla vita dell'autore di FUN PAC 3 può soddisfare la propria curiosità leggendo la fascetta della cassetta.

Per conoscere il numero di bytes occupati dai vari programmi potete seguire le modalità già illustrate in VG 12 per FUN PAC (1); vi ricordiamo solo che per gustare

IN MILANO - VIA MASCHERONI, 14

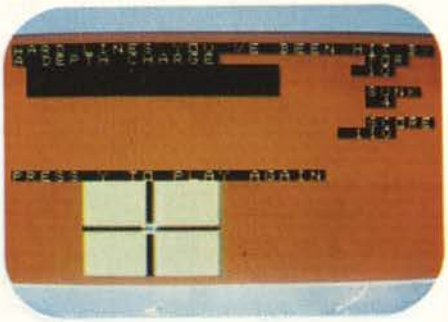
IL VOSTRO
"NUOVISSIMO"
COMPUTER SHOP

Libri e riviste di elettronica e informatica.

CORSI CONTINUI
TUTTO L'ANNO
CON I MIGLIORI
SOFTERISTI



IL TELEFONO È 02-437.385



tutti i listati dei giochi (che quindi possiamo anche modificare a nostro piacimento) è sufficiente digitare "LIST" (invece di "RUN") alla fine del caricamento della cassetta.

Maurizio Miccoli

QUETZAL-COATL

Computer: ***ZX Spectrum***
Supporto: ***Cassetta***
Configurazione: ***48K***
Casa produttrice: ***Virgin games***
Distribuzione: ***Virgin games***
Prezzo: ***L. 20.000***



"Oggi riuscirò finalmente a scoprire dove sono i tesori Atzchi." Con questa frase inizia uno dei più begli 'adventure' prodotti dalla Virgin Games.

Ambientato in un favoloso tempio Atzeco dovrete riuscire ad uscire dall'inestricabile labirinto del tempio in cui incontrerete divinità Atzeche pronte ad aiutarvi o ad uccidervi...

I COMANDI

Esistono 6 livelli di difficoltà. Da 1 a 4 c'è un lento aumento delle difficoltà; nel 5° livello non c'è la mappa da consultare e nel 6° manca la bussola.

Premendo il tasto H (HELP) si può consultare "The Book of Ancient Lore" (Il libro della Vecchia Leggenda che vi permetterà di avere maggiori informazioni sulla divinità e le loro caratteristiche), per fermare il gioco, invece, basta premere E (END).

I comandi veri e propri sono i tasti 1 (sinistra); 2 (diritto); 3 (destra).

Andando a sbattere 4 volte contro i muri il gioco finisce.

IL GIOCO

Dopo la distruzione dell'impero Atzeco da parte degli Spagnoli, i favolosi tesori, i templi e le costruzioni che avevano dato sfarzo a questa mitica civiltà scomparvero, inghiottiti dall'avanzare inesorabile della Giungla. Gli inestimabili tesori sfuggiti ai Conquistadores sono ancora nascosti da qualche parte, e degli indomiti avventurieri come voi riusciranno di certo a trovarli e

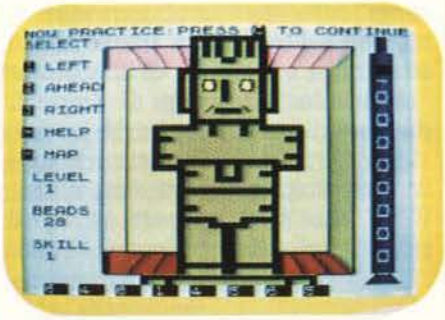


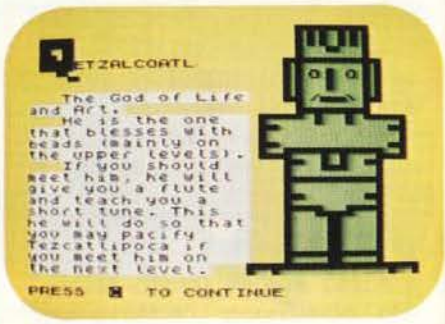
riportarli alla luce.

Dopo giorni di estenuante cammino fra i pericoli della foresta giungerete al Tempio, ma per colmo della sorte invece di rallegrarvi per le ricchezze ritrovate, dovrete impazzire per ritrovare l'uscita dell'inestricabile labirinto che è il tempio stesso.

Il tempio è articolato su 4 piani. Ogni labirinto è tridimensionale e voi dovrete riuscire ad arrivare dal 4° al 1° piano, dove troverete, finalmente, l'agognata uscita.

Dopo essere partiti incontrerete HUITZILOPOCHTLI: è un'antica divinità Atzeca disposta ad aiutar-





vi. Se siete in uno dei primi 4 livelli di difficoltà vi farà dono della mappa e della bussola.

Dopo che la divinità vi avrà fatto dono della mappa sul video apparirà una M. Ogni volta che vorrete consultarla basterà premere il tasto M dello Spectrum.

Il cammino è disseminato di collane preziose.

Passandoci sopra le raccoglierete. Vi serviranno all'uscita quale dono da offrire agli indigeni di guardia al tempio.

Consultando la mappa dovrete cercare di raggiungere le botole disseminate per i corridoi, che portano ai condotti di discesa.

Esse sono segnalate da rettangoli azzurri o neri.

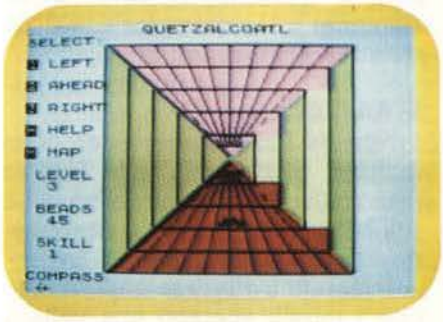
Con la bussola le raggiungerete facilmente, ma attenzione! Quelle azzurre permettono una discesa molto tranquilla, ma quelle nere vi faranno fare una rovinosa caduta dove perderete una parte delle collane raccolte lungo il percorso.

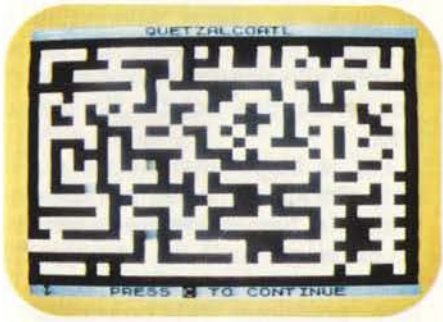
Ad ogni piano incontrerete una divinità. Al 4° e al 2° divinità benefiche, il già nominato Huitzilopchtli e Quetzalcoalt, rispettivamente Dio dei Viandanti e Dio della Vita e delle Arti che vi farà dono di un flauto magico, mentre al 3° e 1° incontrerete Tloloc, Dio della Pioggia, e Tezcatlipoca Dio del Sole.

Tloloc vi porrà un indovinello: presentandovi 4 otri pieni d'acqua dovreste scegliere quello contenente acqua non avvelenata altrimenti... il Dio del Sole, invece, dovrà essere allietato con il flauto

magico donatovi da Quetzalcoalt.

Un avvertimento! Durante la consultazione della mappa gli dei potrebbero ostruirvi alcuni corridoi costringendovi così a giri più tortuosi, di conseguenza è molto meglio consultarla spesso ma per poco.





STRATEGIA

Per riuscire ad uscire vivi dall'interminabile labirinto, conviene, ovviamente, rimanere il meno possibile sul piano delle divinità malefiche. Questo comporta che restando poco sul 1° e 3° piano dovreste farvi la scorta di collane sugli altri due. Visto che però il 1° piano è il piano di uscita dal tempio, probabilmente incontrerete Tezcatlipoca in ogni caso, ma non sarà difficile distoglierlo dai suoi cattivi propositi se possedete ancora il flauto.

Consultate spesso il Libro dell'Antica Leggenda, vi darà il tempo di tirare fiato e bloccare momentaneamente il gioco per pensare meglio al da farsi.

CONCLUSIONI

Questa volta il tradizionale labirinto tridimensionale è avvolto di mistero e magia.

L'ambientazione, colorata vivacemente, lo rende meno tetro e triste di quanto avvenga di solito, incitando così il giocatore a proseguire e ad affrontare gli Dei.

Se avete fegato e nervi saldi questo gioco fa proprio per voi.

V.P.

PHOBOS

computer: ***Atari 800xL***
Supporto: ***disco/cassetta***
Casa Produttrice: ***APIX***
Distributore: ***Atari Italia***
Autore: ***Greg Crestensen***

Questo gioco è una specie di Scramble che anziché scorrere orizzontalmente si svolge in verticale.

Siete al comando di una navicella spaziale che scende inesorabilmente lungo un tunnel irregolare, pieno di sporgenze e rientranze. Ai lati, ovunque esista il minimo spazio d'appoggio necessario, si trovano pozzi di benzina – che vi servono per far rifornimento di carburante –, e installazioni militari nemiche: razzi, basi spaziali e riserve segrete di energia.

Man mano che scendete lungo il percorso due ostacoli si frappongono tra voi e la discesa: delle barre energetiche che appaiono e scompaiono a intermittenza e che se finite contro vi disintegrano, e dei muri di mattoni che dovete smantellare colpo su colpo a cannonate.

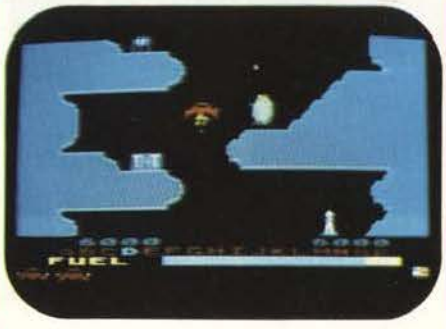
OBIETTIVO

Scopo del gioco è percorrere tutto il tunnel attraversando sei diverse situazioni (contraddistinte ognuna da un colore di fondo diverso) fino a distruggere la centrale nemica che si trova alla fine ben protetta da un muro di mattoni spessissimo.

LIVELLI

Dopo avere caricato il programma appaiono sullo schermo i diversi livelli di difficoltà a cui potete incominciare il gioco: Novice, Pilot, Warrior e Commander.

Ognuno di questi livelli (dal più facile al più difficile) comprende nella stessa sequenza i sei passaggi del tunnel (contraddistinti, come dicevo sopra, dai colori diversi). Non c'è nessuna differenza tra un



IMPARA
A PROGRAMMARE
IL TUO
VIDEO GIOCO
ALLA

VIDEO DESIGN SCHOOL ©

CORSI PER
PRINCIPIANTI
DI
PERFEZIONAMENTO
E
SPECIALIZZAZIONE

A conclusione
del corso sarà
rilasciato un
attestato di
frequenza– idoneità

Video design school
è un'iniziativa

SOFTGROF® srl

PER
INFORMAZIONI
TELEFONA
AI NUMERI
02/6899912 - 603868

livello di difficoltà e l'altro se non la maggiore o minore velocità di discesa della navicella.

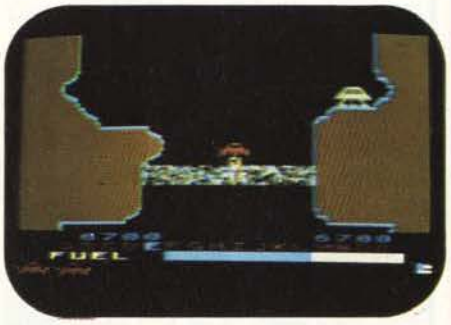
COMANDI

La selezione dei livelli di difficoltà avviene attraverso il tasto OPTION della tastiera; il resto, invece, del gioco si comanda attraverso il joystick da collegare nell'apposita presa situata sulla parete laterale destra del corpo macchina.

La leva direziona il movimento dell'astronave a destra e a sinistra: sposta, invece, verso l'alto e verso il basso comanda rispettivamente l'arresto a mezz'aria della navicella e la sua velocità di discesa.

Il tasto rosso è il solito pulsante di fuoco che indipendentemente dalla vostra volontà comanda alternativamente il lanciarazzi di sinistra e di destra.

Se volete ricominciare il gioco premete il tasto RESET della tastiera o, indifferentemente, schiacciate il pulsante di fuoco.



SCHERMI

Guardiamo ora in dettaglio la discesa lungo il tunnel fino all'unità centrale attraverso i sei livelli di colore.

Lo schermo è diviso in una parte – preponderante e superiore – dove si svolge il gioco e in un'altra – più piccola e inferiore – che porta gli indicatori necessari: il punteggio del giocatore in gioco, sulla sinistra, e quello del massimo punteggio raggiunto, sulla destra; una fila di lettere dell'alfabeto A B C D E ecc, che si accendono alternativamente per indicare a che livello del tunnel state giocando e che corrispondono ognuna a un colore diverso; e infine la barra indicatrice della vostra riserva di carburante.

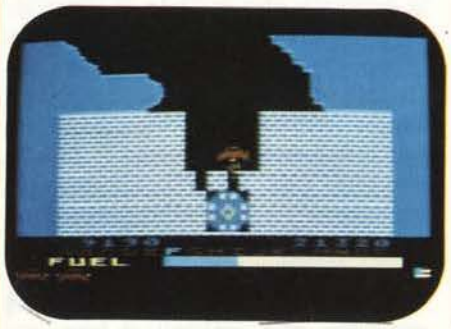
Schermo A – colore verde: la vostra navicella inizia da sola a scendere. Potete sparare col lanciasiluri situato sotto di voi alternativamente una volta a destra e una a sinistra.

I bersagli da colpire sono i missili e le basi spaziali nemiche e poi i serbatori di carburante che riforniscono le vostre scorte.

Schermo B – colore arancione. È uguale al precedente

Schermo – C – colore arancione più chiaro è ancora uguale al primo.

Schermo D – colore blu. La conformazione del tunnel e la dislocazione dei nemici è uguale ma c'è un bersaglio in più rappresentato dalle riserve segrete di energia: un quadratino che porta la scritta TNI. Bisogna però fare molta attenzione nel distruggerle perché, se vi trovate troppo vicino a loro, coinvolgeranno nello scoppio anche la vostra navicella.



Schermo E – colore senape. Da questo schermo fino alla fine la navicella non scende più da sola ma siete voi che le dovete imprimere il movimento discendente tirando in basso la leva del joystick. È qui che appaiono di tanto in tanto le barre energetiche che vi distruggono. Le barre sono sempre allo stesso posto e si 'accendono' a intermittenza. Dovete superarle naturalmente nel momento in cui non ci sono: non è molto difficile basta che memorizziate dove si trovano e che siate lesti nel superarle prima che riappaiano.

Schermo F – colore blu. Qui non ci sono più le barre ma ci sono dei muri di mattoni. I primi sono abbastanza sottili (solo una e due file di mattoni) e man mano che si scende si inspessiscono fino a raggiungere le file di mattoni. Non è un grosso problema buttarli giù: i colpi alternati a destra e a sinistra permettono con facilità di scavare un passaggio sufficientemente largo a farvi passare.

L'unico problema è rappresentato dal carburante: dovete assolutamente raccogliere tutto quello dei serbatoi che incontrate a questo livello ed essere molto veloci a distruggere il muro per colpire la centrale.

Superando lo schermo F si conclude il livello di difficoltà e, guadagnando un bonus di 10.000 punti, si passa al livello successivo che come dicevo prima differisce solo per la velocità di discesa. La sequenza e la conformazione delle pareti del tunnel non cambia.

STRATEGIA

Non c'è molto da dire perché in realtà il gioco, una volta fatta la mano sulle dimensioni del tunnel e sui bersagli da colpire, è abbastanza facile.

Imparate a sfruttare bene il fatto che i missili sparano una volta a destra e una a sinistra: ma imparate anche a essere velocissimi a schiacciare il pulsante di fuoco perché alle volte rimpiangerete di non avere due colpi sullo stesso lato.

Per le barre energetiche ricordate che appaiono sempre nei momenti del tunnel dove le pareti sono dritte, parallele tra loro. Questo vi aiuta molto nel memorizzare la loro posizione. Vi consigliamo, ogni volta che superate un'ansa, di aspettare un attimo in modo da far riapparire la barra e avvicinarvi prudentemente ad essa in attesa che scompaia: potete avvicinarvi fino quasi a far toccare la parte inferiore della vostra astronave: ve ne accorgerete perché il fuoco dei razzi propulsori può entrarci per un pezzetto.

Non c'è molto altro da dire se non di stare attenti a non andare a sbattere contro le pareti del condotto e a non rimanere senza carburante.



PUNTEGGIO

I serbatoi di benzina, oltre che a permettervi di fare andare la vostra astronave, aumentano di 200 punti il vostro punteggio.

Le basi spaziali nemiche valgono 150 punti
I missili 250 punti
I serbatori TNI.
Poi, come già detto, c'è il bonus di 10.000 punti ogni volta che superate un livello di difficoltà.

CONCLUSIONI

È un gioco piacevole e molto facile da imparare, la grafica è curata e così pure la velocità e l'intensità dell'azione.

Rimane comunque il fatto che è un gioco semplice e quindi più adatto agli apprendisti campioni che ai campioni seri. Comunque non sempre si ha voglia di impegnarsi troppo e questo è un buon motivo per scegliere questa cassetta.

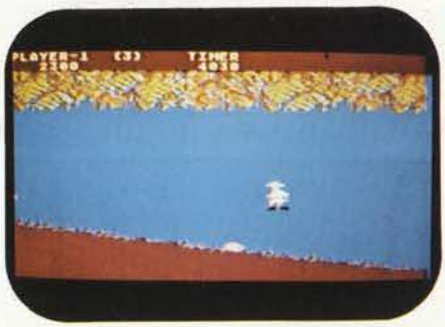
B.T.

JUNGLE HUNT

Computer: ***Atari computer***
Prodotto da: ***Atari inc.***
Distribuito da: ***Atari Italia***
Supporto: ***Cartuccia***
Prezzo: ***L. 79000***



Fra le numerose licenze di trasposizione acquistate dalla Atari da alcune delle più importanti ditte produttrici di coin-op americane e nipponiche come la Williams, la Bally-Midway, la Namco e la Nintendo, non poteva mancare qualche nuovo game della Taito nel nutrito catalogo Atarisoft, anche perché i contatti fra questi due colossi



risalgono ad una vecchia e storica data, l'acquisto della prima licenza di trasposizione da parte dell'Atari per Space Invaders.

I diritti di riproduzione acquistati dalla Atari ultimamente sono quelli di un gioco che appena uscito nel 1982 fece molto scalpore per la bellezza della grafica e la ricchezza dell'avventura, ben 4 diversi scenari, nonché per la simpatia dei protagonisti e la perfezione della parte sonora. Gioco che però creò non pochi problemi alla Taito, accusata dalla E.R. Burroughs di plagio, in quanto venivano usati i personaggi di Tarzan e Jane senza il loro permesso.

Il gioco in questione, come avrete già intuito, è Jungle King (il re della Jungla), ribattezzato con il titolo Jungle Hunt (il cacciatore della Jungla) dopo la suddetta denuncia di plagio.

OBIETTIVO

Lo scopo del gioco è quello di percorrere foreste, guadare fiumi, attraversare lande deserte e sconfiggere i terribili indigeni cannibali, per poter salvare la nostra dolce metà, rapita e custodita nel villaggio, pronta ad essere consumata come gustoso contorno.

Ovviamente, per i più freddi ed insensibili l'obiettivo può anche essere quello di accumulare più



punti possibili prima di perdere l'ultima vita a disposizione.

Si può giocare da 1 a 2 giocatori.

DINAMICA

Il gioco inizia con l'immagine del nostro baldo eroe appollaiato sul ramo di una quercia secolare, con la mano alzata in segno di saluto, pronto a spiccare un balzo felino sulla liana che gli penzola davanti.

Il nostro eroico esploratore nella versione atariana, rispetto a quella del bar, ha dovuto cambiare il suo abbigliamento e svestite le pelli di tigre, che facevano troppo Tarzan, ha dovuto indossare un fresco completo (probabilmente in lino) in perfetto stile "Safari in Kenya", rinunciando inoltre al consueto urlo di battaglia, anch'esso probabilmente copyright di Tarzan, Cita e company.

Tralasciando gli aspetti mondani dell'avventura, dopo il gentile saluto il nostro impavido cacciatore, tanto simpatico qui in redazione da meritarsi il soprannome di Ciccio, è pronto per saltare sulla prima delle dieci liane che collegano il suo albero rifugio con il terribile fiume palude, regno incontrastato dei ferocissimi coccodrilli assassini.

Le dieci liane non sono un grande ostacolo per il nostro eroe che con grandi colpi di reni riesce a passarle con più facilità e disinvoltura di quanto noi cambiamo un tram al capolinea.

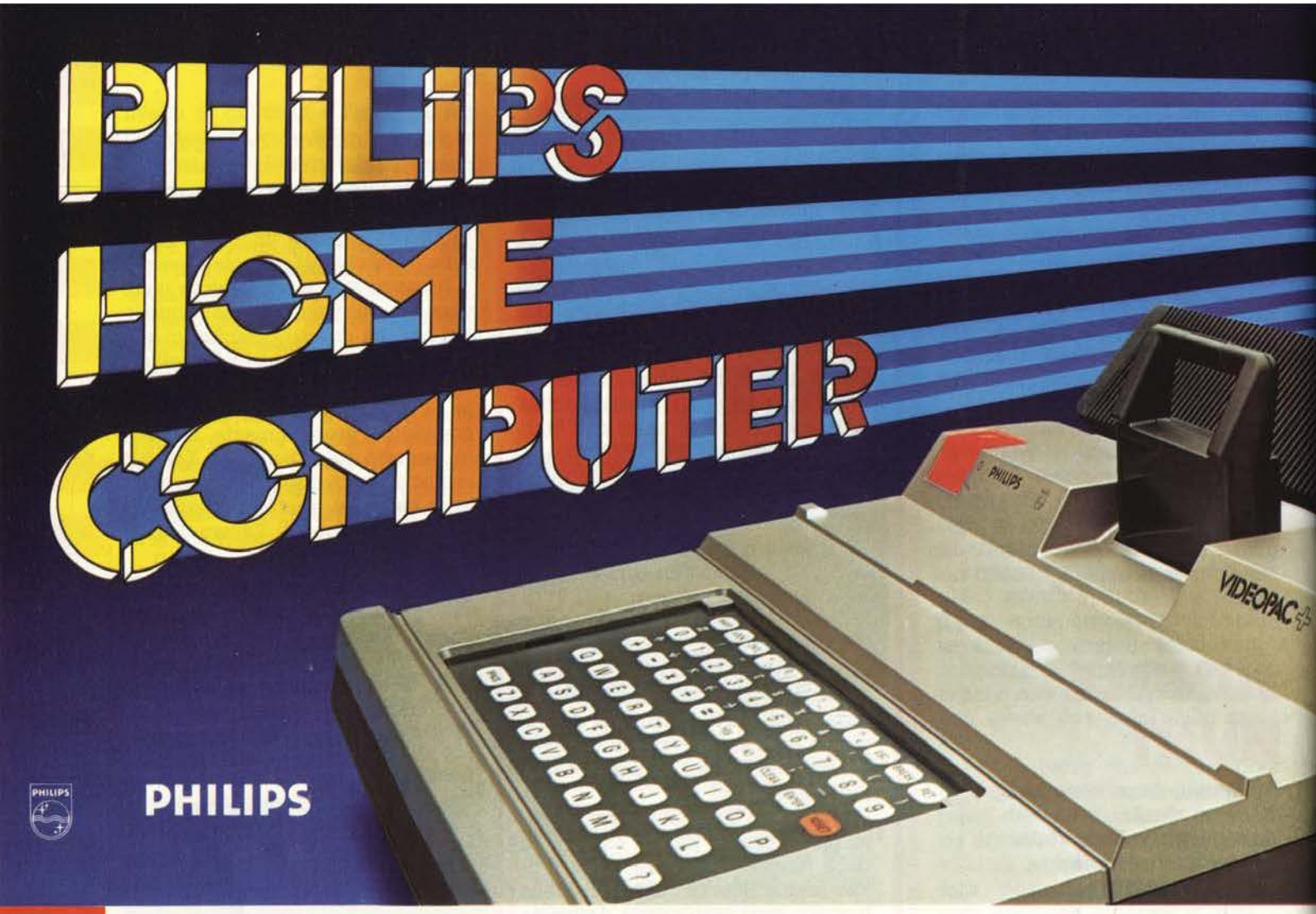
Giunto all'ultima liana, resa pericolosa solo dal secondo livello in poi con una comparsa di scimmiette dispettose che tentano di farci scivolare, Tarzan, pardon Ciccio, può tuffarsi con perfetto stile nelle limpide, molto limpide, se si pensa che è una palude, acque poste sotto di lui.

A questo punto la scenografia cambia totalmente e dalla stranissima savana con liane, passiamo con un balzo in un fondale marino paludoso ricco di splendido corallo rosa (?!) e pericolose correnti, nonché regno dei voracissimi coccodrilli giganti.

Fortunatamente Ciccio, in quanto cacciatore, ha con sé un lungo coltello pronto a conficcarsi nel pancione di qualche rettilaccio troppo invadente.

Naturalmente il nostro eroe deve anche stare molto attento a non rimanere senz'aria, risalendo in superficie quando l'indicatore d'ossigeno, gentilmente concessoci dalla Taito, segnala livelli molto bassi, pena, tanto per cambiare, la morte in questo caso per affogamento.

PHILIPS HOME COMPUTER



Giunti indenni anche alla riva opposta della palude Ciccio non ha neanche il tempo per asciugarsi che subito si deve cimentare in uno degli sport più in voga fra tutti gli avventurieri che si rispettino: il salto del masso rotolante (disciplina inserita anche nella prossima edizione del Camel Trophy), situazione però non troppo congeniale al nostro amico che stenta a trovare il ritmo giusto.

Conclusa anche questa estenuante prova Ciccio è finalmente ad un passo dalla sua bella, ma a dividerli, manco a dirlo, ci sono due energumeni armati che si muovono ritmicamente al suono dei tamburi.

La nostra Jane, sospesa ad una corda, continua a muoversi verticalmente sopra ad un pentolone dove già bollono acqua, carote e sedano per un ottimo lesso (Slurp!), rendendo così il balzo di Ciccio una vera e propria acrobazia. Ma ne varrà la pena, infatti a salvataggio avvenuto il forte ma stanco eroe avrà dalla sua bella una ricompensa coi fiocchi, che noi però non vi diciamo (cicca cica). Giunti a questo punto, dopo un rapido computo del punteggio ottenuto, il nostro amico viene riportato sull'albero di partenza pronto per salvare una nuova innamorata (vedete cosa vuol dire avere tante donne!).

COMANDI

Per ogni fase del gioco i comandi vengono usati in maniera diversa per muovere Ciccio.

Nella zona delle liane, la più limitata in quanto a comandi, viene usato solo il pulsante rosso che gestisce il salto da una liana all'altra, nel secondo, quello dei coccodrilli, lo stick fa nuotare Ciccio in tutte le direzioni (le posizioni orizzontali determinano solo la velocità di nuotata, non la direzione che è sempre da destra verso sinistra), mentre il pulsante rosso fa vibrare un colpo di coltello.



Il terzo schermo, quello dei massi rotolanti, è uguale al quarto, quello del villaggio, per quanto riguarda i movimenti, infatti in entrambi i casi il bottone rosso, che serve per spiccare i salti, deve essere premuto mentre viene indirizzata la leva nella direzione voluta, in alto per un salto alto, orizzontalmente per salti di lato, mentre è logicamente possibile combinare i salti spingendo lo stick diagonalmente.

Infine nel terzo schermo è possibile, spingendo la leva verso il basso, stendersi al suolo per evitare i grossi massi, superabili però anche con precisi salti in alto.

PUNTEGGIO

Il punteggio finale è dato dalla somma di molti fattori, anche se il più cospiquo gruzzolo si ottiene con i punti bonus che si guadagnano ad ogni salvataggio ottenuto.

Infatti all'inizio della partita un



cronometro parte da 5000 e inizia a decrescere ogni secondo 10 punti e si ferma solo quando Ciccio riesce ad abbracciare la sua bella tramutando così i secondi risparmiati in punti.

Oltre a questi punti bonus durante la partita si guadagnano 100 punti ogni volta che si salta bene una liana, da 100 a 300 punti ogni volta che si uccide un coccodrillo (a seconda del tipo), da 50 a 200 punti ogni volta che si salta un masso ed infine 200 punti ogni volta che si riesce a saltare senza danno un cannibale guardiano.

Inoltre ad ogni fase di gioco superata si ricevono 500 punti di bonus.

SUGGERIMENTI

Giocando ci siamo accorti che utilizzando qualche piccolo accorgimento è molto più semplice portare a termine felicemente ogni avventura, ottenendo anche punteggi elevati.

Nello schermo dei coccodrilli è possibile eliminare i nemici mantenendosi al di sotto di essi, pronti a fendere una coltellata nella pancia ed è possibile evitare di incappare nelle correnti d'acqua che salgono dal fondo tenendosi nella parte anteriore dello schermo (ovvero sulla nostra sinistra) rallentando prontamente la nuotata ed immergendoci.

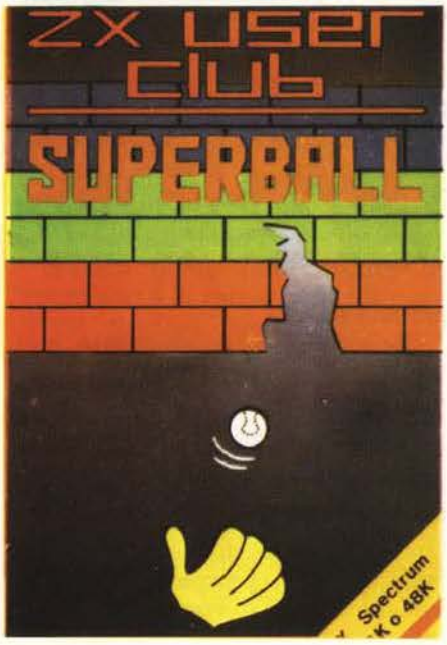
In questo modo, quando arriveremo, le correnti avranno già raggiunto la superficie e noi saremo fuori pericolo.

CONCLUSIONI

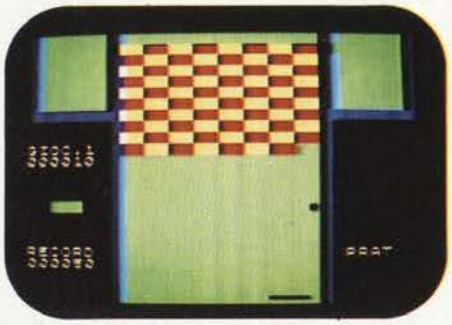
Jungle Hunt, come del resto tutte le altre trasposizioni sui vari computer Atari, può tranquillamente reggere il confronto con il modello originale da bar, infatti ad una grafica ben curata si aggiunge la perfetta giocabilità, il sonoro adeguato e la flessibilità delle possibili varianti del livello di difficoltà. Come al solito, per fortuna, possiamo quindi concludere che, con questo nuovo gioco i computer Atari, ormai presenti molto bene anche in Italia, si sono arricchiti ulteriormente. Non ci resta che aspettare le recenti trasposizioni di Donkey Kong Jr, Pengo e Maio's bros.

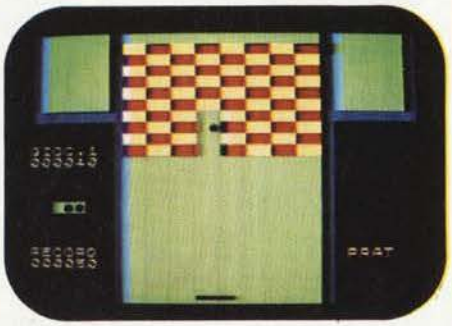
SUPERBALL

Computer: ***ZX Spectrum***
Supporto: ***Cassetta***
Configurazione: ***16K***
Casa produttrice: ***ZX User club***
Distribuzione: ***Rebit***
Prezzo: ***L. 18.000***



In questa originale versione del Breakout dovete abbattere i mattoni, totalizzare il maggior numero di punti possibile e naturalmente tenere le palline in gioco.





IL GIOCO

Con il joystick o i tasti 1 e 0 spostate una racchetta, rappresentata da un rettangolino nero, posta davanti a un muro di mattoni.

Premendo un tasto qualsiasi parte una pallina e voi dovete pararla con la racchetta per farla sbattere contro il muro e distruggere così i mattoni.

Ci sono tre diverse possibilità di gioco, con 1 o 2 giocatori ognuna.
1) PRATICA: potete scegliere la velocità di gioco (da 1 a 4) con cui allenarvi e cominciare a capire come funziona il gioco.
2) PROGRESSIVO: Si parte con una pallina lenta, per ogni pallina persa aumenta la velocità.
3) ACCELERATO: la velocità aumenta ogni 10 mattoni abbattuti e dopo aver tirato giù un intero muro la vostra pallina impazzirà raggiungendo la velocità massima.

STRATEGIA

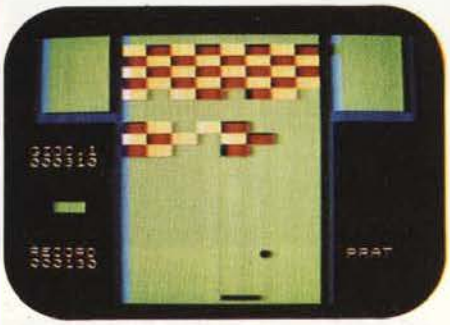
Se siete fortunati riuscirete, con una pallina, a distruggere un'intera fila di mattoni per verticale. In questo senso: se trovate la posizione giusta, la pallina non prenderà angolazioni strane ed invece di sbatticchiare a destra e sinistra, andrà in su e giù, sempre nello stesso punto, permettendovi così di aumentare il vostro punteggio ed aprirvi un varco nel muro.

Per far smettere alla pallina di andare in verticale basterà spostare la racchetta e dargli un colpo di striscio. Cambierà subito angolazione e se riuscirete a farla passare di sbieco attraverso il varco che vi siete appena aperti, penetrerà il muro in orizzontale e non ricadrà giù fino a quando non si sarà aperta la strada, distruggendo così un'altra buona parte del muro.

Ma non è tutto qui.

Sopra il muro, poste una a destra e l'altra a sinistra, delimitando così i lati del muro, ci sono 2 sezioni.

Se riuscite ad aprire la sezione di sinistra vincerete una pallina, ma attenzione!! non è un Bonus è una trappola! Vincerete sì la pallina, ma in contemporanea a quella che già state giocando, se poi siete nella versione accellerata... immaginatevi un po' voi!



Se poi riuscite ad aprire in contemporanea la sezione destra... 3 palline credo proprio che basteranno a demoralizzarvi.

Comunque non preoccupatevi, riuscire a tenere in gara 3, o anche solo 2, palline è cosa da campioni. Se proprio proprio dovete sacrificarne una (o due) perché non ce la fate a tenerla in campo, cercate di mantenere in gioco quella nera. Quelle bianche sono più "cattive" e più facili a perdersi.

CONCLUSIONI

Nonostante la vetustità, questo gioco mi ricorda Pong in un modo incredibile, Breakout è pur sempre un gioco d'azione per tenere i propri riflessi in allenamento. Conosco parecchie persone che avrebbero bisogno di una buona dose di Superball giornaliera prima di mettersi alla guida della propria macchina.

Non sembra, ma i riflessi sono importanti, eccome!!

V.P.

FLIP AND FLOP

Computer: ***Commodore 64/Atari***
Supporto: ***Disco/Cassetta***
Casa prod.: ***First Star Software***
Distributore: ***Bits & Bytes***



Venghino, venghino signori: questo è lo zoo del futuro; una scimmia ed un canguro tentano di ritornare al loro circo. Venghino, venghino signori, il divertimento è assicurato!

IL GIOCO

Come avrete capito il gioco si svolge in un futuribile zoo in cui i nostri eroi Flip il canguro e Mitch la scimmia tentano di evitare rispettivamente il guardiano ed una rete volante per scappare e ritornare al loro circo.

Per poter fare ciò devono passare su alcuni quadrati che si distinguono dagli altri per un profilo bianco, tentando di evitare le insidie del guardiano e della rete. Dopo aver completato ogni schema si passa a quello successivo sempre più difficile; ogni cinque schemi viene attivata la scala magica ed i nostri eroi possono tornare per un po' al loro circo e gustare le evoluzioni del leone, del clown, dell'uomo tutto muscoli e di molti altri personaggi che allieteranno per pochi attimi la loro libertà e soprattutto allevieranno la vostra tensione dato che chi comanda Flip e Mitch siete voi.

LO SCHERMO

Nella parte alta e bassa dello schermo ci sono le solite indicazioni riguardanti il punteggio, il livello raggiunto, il numero di giocatori, le vite che vi rimangono, il massimo punteggio ottenuto nelle partite

precedenti (non si conserva dopo lo spegnimento del calcolatore) e l'orologio. Quest'ultima indicazione non è molto frequente nei giochi di questo tipo: in sostanza è una specie di timer come il bonus di Donkey Kong Se non si riesce a finire lo schermo prima che vada a zero si perde una vita.

La parte centrale dello schermo è quella in cui viene visualizzata la scena. Questo zoo del futuro appare come una serie di piattaforme formate da tanti quadrati e poste su piani differenti collegati da scale.

Lo schermo ci ricorda il famoso gioco da bar della Zaccaria "Money-Money" o meglio il nuovo "Jack Rabbit".

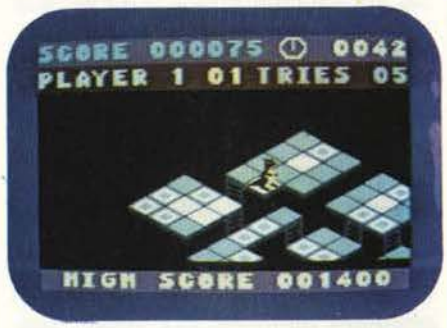
Le piattaforme ci appaiono come se fossero viste con una angolazione di circa 45 gradi, una visuale simile a quella di Zaxxon per intenderci. Questo labirinto di piattaforme è più grande dello schermo anche di tre o quattro volte negli schemi più alti e quindi, seguendo il movimento dei nostri protetti, viene attuato uno scorrimento nei quattro sensi dello schermo.

L'effetto tridimensionale è davvero notevole grazie anche ai colori scelti che sono l'azzurro, il verde ed il rosso e relative sfumature per evidenziare le ombre e gli angoli.

I nostri cari animali non compaiono contemporaneamente nello schermo ma appaiono alternativamente: negli schermi dispari comandiamo Flip il canguro, mentre negli schermi pari Mitch la scimmia.

C'è una piccola ma sostanziale variazione tra gli schermi dei due personaggi: Flip saltella come è giusto per i canguri mentre Mitch si arrampica appeso per le mani. È chiaro a questo punto che la piccola ma sconcertante differenza consiste nel fatto che le piattaforme nello schermo con la scimmia sono messe sottosopra e vi assicu-





riamo che all'inizio verrebbe voglia di capovolgere il televisore o di metterci gambe all'aria.

Per fortuna l'effetto visivo è ottenuto grazie ad un illusione ottica e vi accorgerete dopo un po' di partite che guardando in un certo modo le piattaforme appariranno diritte anche negli schermi con Mitch.

COMANDI

Il movimento dei personaggi viene effettuato tramite il solito joystick, unica particolarità è che trovandoci davanti ad un gioco Q*Bert like, come direbbero gli americani (tradotto per chi non mastica per nulla l'Inglese, suona: "Tipo Q*Bert"), per facilitare i movimenti il comando deve essere ruotato di 45 gradi verso destra e quindi azionato nelle 4 direzioni come al solito.

Da tastiera si possono selezionare alcune opzioni tramite i tasti di funzione:

F1 inizia il gioco
F3 seleziona il livello di partenza
F5 seleziona il numero di giocatori
Space ferma e riprende il gioco



OBIETTIVO

Come avrete capito bisogna trasferirsi di piattaforma in piattaforma per cambiare i quadrati profilati in bianco passandoci sopra. Quando tutti i quadrati sono stati cambiati, si avanza di livello con difficoltà sempre maggiori.

Gli schemi in tutto sono 36, ma i labirinti di piattaforme sono solo 13 quindi alcuni schemi si ripetono nei livelli più elevati. Non crediate che questo renda il gioco facile poiché in questi ultimi schemi, oltre alla maggiore velocità della rete e del guardiano, dobbiamo passare sopra ai quadrati non più una volta sola, bensì due, con grande piacere dei nostri avversari.

L'unico modo per immobilizzare per un attimo la rete e il guardiano è quello di farli passare su di un quadrato lampeggiante che si trova di solito al centro delle piattaforme più grandi. Utilizzato una volta però, esso non compare più: i programmatori non hanno più nessuna pietà per i videomaniaci!

PUNTI

Ogni quadrato da cambiare su cui passiamo ci dà 25 punti. Quando il labirinto viene completato ci vengono assegnati 5 punti per ogni secondo che abbiamo risparmiato. (ricordate il timer?)

Si parte con 5 vite ed a ogni livello superato ce ne viene regalata una.

STRATEGIA

I primi due livelli sono semplici e senza avversari: imparate bene i movimenti esercitandovi su questi schemi.

Ricordate che per passare di piattaforma in piattaforma si possono usare solo le scale e non si può saltare, pena la perdita di una vita.

Anche saltare fuori dal labirinto provoca lo stesso effetto.

Imparate a guardare nel modo giusto i livelli pari dove il labirinto di piattaforme sembra sottosopra, per magia vi sembrerà dritto.

Se volete andare in una direzione per più salti potete tenere la leva del joystick in quella direzione, senza azionarlo continuamente.

L'unico modo per "fregare" il guardiano e la rete è immobilizzarli sui quadrati lampaggianti, che purtroppo però dopo lo schermo 25 non ci sono più.

È meglio partire sempre dai livelli bassi perché ogni schema completato ci regala una vita mentre se si sceglie all'inizio di partire da uno schema elevato (mai superiore al 13) avremo a disposizione le classiche 5 vite che spesso non sono sufficienti.

CONCLUSIONI

L'idea non è originalissima, perché ci sembra un misto tra Pac-Man, Q*Bert e Zaxxon per quanto riguarda la prospettiva.

Ciò non toglie che come grafica e giocabilità, Flip e Flop abbia superato ampiamente i suoi illustri maestri e risulti al momento uno dei più bei programmi di questo tipo per Commodore 64 e Atari.

Vi assicuriamo che i più smaliziati troveranno pane per i loro denti di videoaccaniti, perché gli schemi dal 13 in poi sono veramente da cardiopalma.

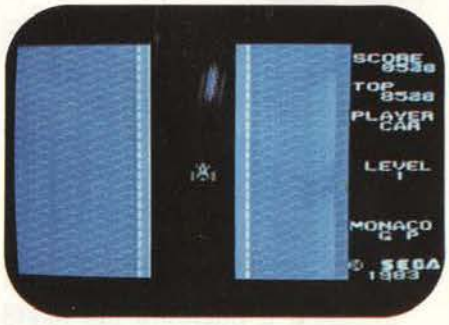
Se siete ormai assuefatti alle "droghe" più leggere, questo programma vi renderà del tutto "flippati"!

Forza dunque!

M.B.

MONACO G.P.

Computer: ***Sega SC 3000***
Supporto: ***cartuccia***
Prodotto da: ***Sega enterprises***
Distribuito da: ***Melchioni***
Prezzo: ***L. 61.500***



Il 3 Giugno è ormai passato, ma sul tuo televisore potrai ancora leggere "Monaco G.P.": non è una video registrazione della gara, ma la presentazione di un gioco della Sega.

Tranne il fatto che si guida una macchina, le affinità fra la corsa vera e propria ed il gioco iniziano e finiscono col nome; infatti lo sfondo, dalla grafica eccellente come in molte altre cartucce di questa marca, non rappresenta un circuito cittadino.

Inoltre vi è un'altra "piccola" differenza: schiacciando il bottone del joystick, le macchine possono saltare, come sarebbe piaciuto ad Alboreto a Monaco, e questo rende abbastanza irreale il game (pur non nuocendogli affatto, anzi).

COMANDI

In questo gioco si può, fortunatamente, utilizzare qualsiasi joystick sul mercato, che spesso risultano più manovrabili di quelli della Sega.

Quando si porta la leva in posizione "alto" la potente formula 1 accelera, spingendola verso "basso" frena ed, ovviamente, spostando la leva a "destra" o a "sinistra" la macchina si sposterà nelle direzioni indicate; infine, usando la leva diagonalmente, si potranno combinare le varie azioni di guida.

Il bottone di sparo, come già anticipato, serve per far saltare la macchina.

PUNTI-DIFFICOLTÀ

Il gioco consta di tre livelli di difficoltà (uno-due-tre-): col primo si dovrà sorpassare una macchina alla volta, con il secondo due e con il terzo tre.

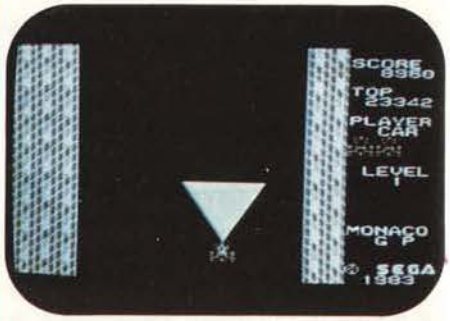
Giocando al primo livello quando si incontra l'immancabile ambulanza (possibile che vogliano sempre vedere morti questi poveri piloti?!) tutto ciò che si deve fare è evitarla, quando invece si gioca a livelli superiori le automobili che superiamo, mentre l'ambulanza ci supera, cambiano continuamente traiettoria, zigzagando pericolosamente; oltre a questa difficoltà ve ne sono altre collegate alla pista: improvvise chicane non segnalate, salti da riva a riva ed altre.

I punti vengono assegnati appena la macchina è in moviemnto, tranne che in due occasioni: durante il salto e quando si toccano i cordoli a bordo pista.

Non vi sono bonus sotto forma di punteggio, ma ogni 10.000 punti si ottiene una macchina supplementare. All'inizio della corsa si dispone di tre auto, ricordatevi che il game non memorizza mai più di quattro formula 1, quindi se passate 20.000 punti con quattro di queste, quattro sono e quattro resteranno.

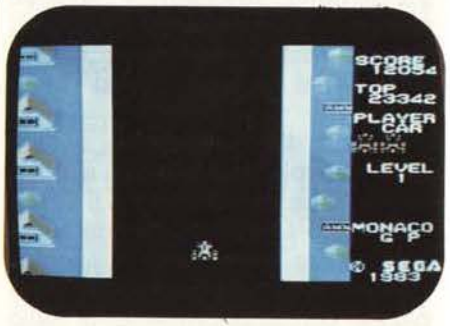
STRATEGIA

Affrontando la corsa la pista cambia continuamente e ciò viene preannunciato da segnalazioni di avvertimento che compaiono per alcuni secondi: segnali di strettoia, frecce direzionali, strada sdrucciolevole, simili a quelli dei segnali



stradali ed altri creati apposta per il game, come un punto esclamativo che avvisa quando bisogna saltare, o quello della biforcazione simile a una Y.

Ricordatevi che vi sono zone pericolose non segnalate, quali gallerie, chicane (che compaiono dopo il primo ponte). Utilizzate, specialmente nelle partite di approccio con il game, il bottone del salto: non realizzarete uno score molto alto, ma ciò vi permetterà di prendere confidenza con il mezzo e la pista; durante il salto la macchina non può muoversi.



Uno dei punti più difficili è rappresentato senz'altro dalla galleria, perché non è segnalata ed i fari che illuminano la strada non sono affatto efficaci, quindi per passare indenni bisogna giocare d'astuzia spostando la macchina a ridosso del muro della galleria. Provate anche a schiantarvi, almeno una volta, contro il muro: questi vi suggerirà l'esatta posizione da tenere in futuro, ed eviterete così di cozzare contro altre macchine.

Quando uscite di galleria riposizionatevi subito al centro della strada, altrimenti correrete il rischio di distruggere la macchina sui cordoli.

Un buon sistema per superare il salto è di contare sino a 5 prima di saltare, dal momento in cui appare il segnale.

CONCLUSIONI

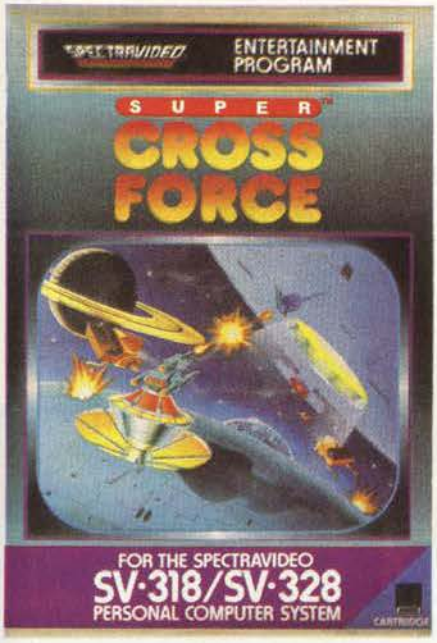
Monaco GP è realizzato ottima-

mente sia dal punto di vista grafico che di variazione di difficoltà; l'unico piccolo difetto è comune a tutti i giochi di guida: la ripetitività delle piste.

A.F.

SUPER CROSS FORCE

(Forza incrociata)
Computer: ***Spectravideo 318 e 328***
Supporto: ***Cartuccia***
Prodotto da: ***Spectravideo***
Distribuito da: ***Comtrad***
Prezzo: ***L. 51.500***



Parrebbe impossibile, dopo le centinaia di programmi prodotti in questi anni per computer e consolel, escogitare un gioco spaziale che, oltre ad essere colorato, veloce ed avvincente, contenga anche qualche elemento di novità. La Spectravideo invece ce l'ha fatta ed ecco qui "Cross Force": è un videogioco d'azione decisamente originale, almeno per quel che riguarda la dinamica di sparo delle due astronavi comandate da un solo joystick.

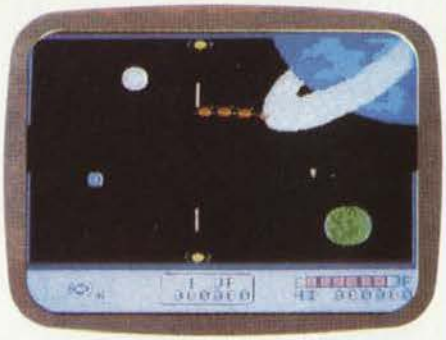
Lo scenario spaziale è fisso in tutte le fasi del gioco ed ha una funzione puramente decorativa, mentre l'azione si svolge secondo l'ormai collaudatissimo schema bidimensionale. Niente fronzoli dunque a distrarre dalla battaglia impegnativa che ci aspetta.

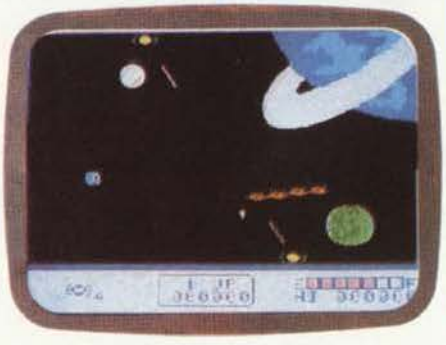
Il menù iniziale ci propone 10 diverse opzioni, 4 per il giocatore singolo e 6 per la sfida a due. Si possono scegliere tre diversi modi di giocare, ognuno dei quali con due livelli di difficoltà.

Il primo modo di gioco, chiamato parallelo, ci mette al comando di due astronavi che si muovono contemporaneamente lungo la linea superiore e quella inferiore dello schermo: nel mezzo cominciano a passare le ondate di invasori, ognuna delle quali con comportamenti diversi, che vanno eliminate grazie al fuoco incrociato dei laser.

Pochi i problemi con le prime tre ondate, dato che basta evitare il loro bombardamento, sempre diretto contro l'astronave che viaggia sul lato inferiore del video. I problemi cominciano con la quarta ondata, che spara verso l'alto: qui tocca impratichirsi per evitare i colpi, ma bastano poche partite per arrivare senza danni alla quinta ondata.

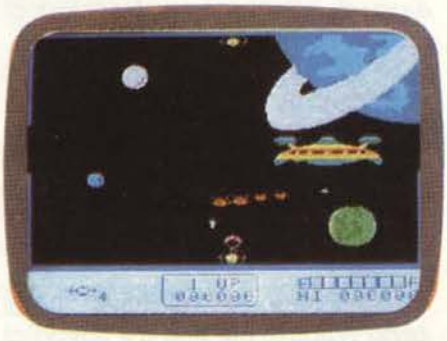
Il bello comincia qui, con alieni che sparano sia verso l'alto sia verso il basso e con missili che seguono il bersaglio come fossero telecomandati. Game over a ripetizione, scoppi continui, una strage! Certo, dopo un po' ci si fa il callo, ma le ondate che seguono diventano via via sempre più impegnative. Non dilunghiamoci però e passiamo a descrivere il secondo modo di gioco, quello chiamato diagonale.

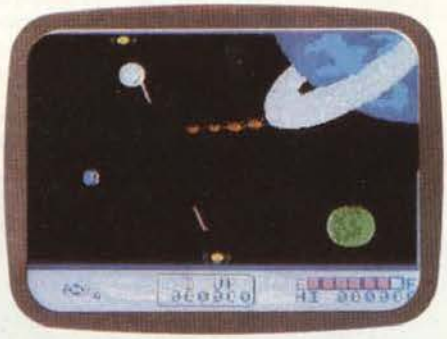




Se nel modo parallelo l'unica vera difficoltà rispetto ai vari eredi di Space Invaders è costituita dal dover comandare due astronavi in zone differenti dello schermo, in quello diagonale le cose si complicano: muovendo verso destra l'astronave in basso, quella in alto si sposta simmetricamente verso sinistra e viceversa. Si crea così una linea di fuoco che attraversa lo schermo con una diagonale variabile, dato che le due astronavi fanno fuoco l'una in direzione dell'altra.

È questo il modo di gioco più divertente: all'inizio può sembrare







difficile, ma basta prenderci un po' la mano per far strage di alieni (almeno nelle prime quattro ondate). Di queste la più dura da abbattere è senz'altro la seconda, dove i colpi nemici vanno sì solo verso il basso, ma puntano esattamente nel luogo dello schermo dove si trovava la vostra astronave al momento dell'entrata in campo della formazione attaccante. Il trucco sta nel

muoversi di continuo e vedrete che con una certa pratica vi verrà facile confondere i puntatori nemici.

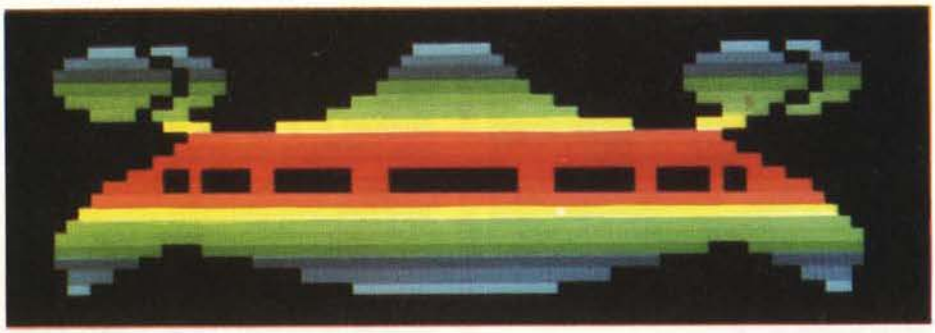
No problem per la terza ondata (la prima è gioco da ragazzi e non mette conto di parlarne): basta indovinare la diagonale giusta per far fuori con uno, massimo due colpi la formazione come si trattasse di uno stormo di piccioni tonti.

La quarta ondata necessita di un trucchetto: visto che spara solo verso l'astronave in alto, bisogna mettere questa tutta a destra del video, dove i colpi non la raggiungono mai, e prendere i nemici d'infilata ogni volta che passano davanti alle nostre bocche di fuoco.

La quinta ondata è l'inferno, con la formazione che va su e giù velocissima e imprendibile, che spara i soliti colpi telecomandati. Niente consigli, arrangiatevi.

Sesta ondata: di male in peggio, con gli attaccanti più veloci ancora.

La settima dà l'illusione di un certo respiro, ma non c'è tempo di



tirare il fiato perché l'energia scende rapidamente: già, perché c'è anche una barra che segnala il livello di energia residua e, terminata quella, si perdono le astronavi in gioco esattamente come se si venisse colpiti. Per fortuna nei momenti critici appare una bellissima, gigantesca e colorata nave madre che lungo il suo lento passaggio lancia un paracadute: bisogna acchiapparlo badando a non venir colpiti nel frattempo e la barra d'energia risalirà ai livelli iniziali.

Ottava ondata: qui le formazioni sono composte da due sole navi aliene ma la loro velocità e la decisione con la quale ci si buttano addosso le fanno sembrare venti. Vomitano talmente tanti colpi e a un ritmo tanto sostenuto che al livello più difficile non ci è mai stato dato di passare alla nona ondata. Game Over, Game Over, Game Over.

M.G.

Le prove dei giochi di questo mese sono state realizzate da Danilo Lamera, Lorenzo Mauri, Vanessa Passoni, Alberto Rossetti, Giovanni Somazzi.

VIDEO Mania

OFFERTE SPECIALI

MBM COMPUTER SHOP

VIC 20 Lire 170.000
VIC 20 più registratore più Joystick Lire 280.000
COMPUTER ATARI XL800 più tavoletta grafica Lire 650.000
FLOPPY DISK ATARI Lire 590.000
Registratore ATARI Lire 125.000
Stampante ATARI Lire 560.000
COMPUTER SEGA SC3000 Lire 420.000

Offerta ATARI 2 cartucce al prezzo di una - MARIO BROS più una a scelta

Sconto del 10% su tutti gli articoli
Prezzi IVA inclusa



SPEDIZIONE IN CONTRASSEGNO

Viale Piave n. 5 - 20129 MILANO
Tel. 02/780487

Corso Roma n. 112 - LODI
Tel. 0371/53610

ESSERE O NON ESSERE AL MIJID 84? IL PROBLEMA NON SI PONE PIU': BISOGNA ESSERCI

Vidcom-Mijid International' 84

Mercato dei Giochi e della Micro-informatica Individuale e Domestica
Palais des Festivals, Cannes
13-17 Ottobre 1984

La possibilità di un nuovo mercato.

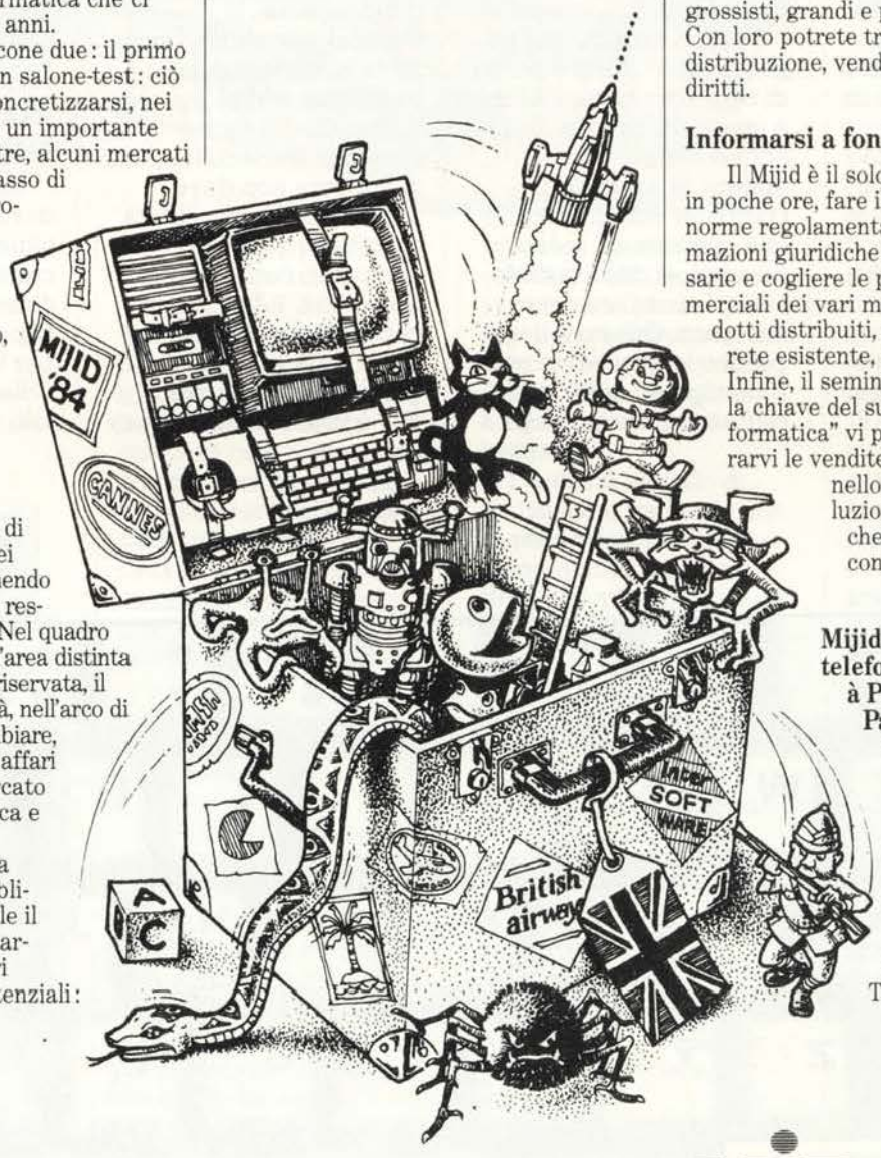
Il Mijid, lo sapete, è il "Mercato Internazionale dei Giochi e della Microinformatica Individuale e Domestica". Creato nel 1983, è la risposta alla forte domanda di videogiochi e di microinformatica che ci attende nei prossimi anni.

Delle prove? Eccone due: il primo Mijid, nel 1983, era un salone-test: ciò non ha impedito il concretizzarsi, nei sei mesi sucessivi, di un importante volume d'affari. Inoltre, alcuni mercati hanno già un forte tasso di penetrazione di microcomputer: negli Stati Uniti il 7% delle famiglie ne possiede uno, in Gran Bretagna il 9%, e il resto dell'Europa segue da vicino.

Trovare i buoni partners.

Non lasciatevi cogliere impreparati di fronte all'apertura dei mercati mondiali. Venendo al Mijid incontrerete i responsabili di 37 paesi. Nel quadro del Vidcom, ma su un'area distinta ad esso interamente riservata, il Mijid 84 vi permetterà, nell'arco di cinque giorni, di scambiare, trattare e concludere affari con i leaders del mercato della microinformatica e dei videogiochi.

Grazie infatti alla forte campagna pubblicitaria e promozionale il Mijid vi assicura la partecipazione dei vostri migliori partners potenziali: i 150 distributori più importanti saranno nostri invitati – ma saranno presenti anche: fabricanti, importatori di materiali e di accessori, editori di libri e di software, distributori videografici, distributori di hardware e software, ideatori, adattatori, traduttori, grossisti, grandi e piccoli rivenditori... Con loro potrete trattare gli accordi di distribuzione, vendere o comprare diritti.



Informarsi a fondo.

Il Mijid è il solo posto dove si può, in poche ore, fare il giro completo delle norme regolamentari, riunire le informazioni giuridiche e finanziarie necessarie e cogliere le particolarità commerciali dei vari mercati: tipo dei prodotti distribuiti, marche presenti, rete esistente, evoluzione, ecc. Infine, il seminario: "Distribuzione, la chiave del successo in microinformatica" vi permetterà di assicurarvi le vendite di oggi, prevedendo nello stesso tempo le evoluzioni che si delineano e che saranno le soluzioni concrete di domani.

Mijid 84. Per esserci, telefonate fin da ora à Parigi, a: Paul Coudert, (1) 505.14.03



Commissariat Général
179, av. Victor-Hugo,
75116 Paris
Tél.: (33) (1) 505.14.03
Télex: 630 547

VIDCOM MIJID 84

L'AMICO DI FAMI

Funziona come una macchina da scrivere elettronica, gioca come un vero e proprio "arcade", parla il nobile BASIC dell'Apple. Cos'è, un supercomputer? No, è "solo" il Modulo d'espansione n. 3 della console Colecovision. Si chiama Adam.

Il primo approccio con l'Adam può anche essere piuttosto sgradevole, perché, abituati alle modeste dimensioni di imballaggio degli altri home computer, si rimane sbalorditi davanti allo scatolone che lo contiene: più o meno il volume di un motorino pieghevole. Il fatto è che lì dentro c'è un mucchio di roba: la tastiera innanzitutto, un drive per le cassette con due alloggiamenti, cavi e cavetti di collegamento, tre cassette e, soprattutto, il piatto forte: una stampante di quelle "a margherita", ossia fornite di veri caratteri a stampa: anch'essa, quindi, piuttosto ingombrante. Per di più occorre attaccarlo alla consolle per giochi Colecovision. Insomma, volenti o nolenti, lo spazio che l'Adam occuperà in casa vostra sarà davvero importante.

Perché tutto questo po' po' di roba? Perché prima di ogni altra cosa, l'Adam è una macchina da scrivere elettronica: appena si accende il computer infatti, tutto ciò che si scrive sul video servendosi della tastiera viene immediatamente stampato. Questo spiega perché la stampante non è del tipo ad aghi, molto diffusa nel campo degli home computer, ma una vera stampante a margherita che scrive con gli stessi caratteri intercambiabili di una normalissima macchina per scrivere.

Tra l'altro, curiosamente, la stampante è anche l'unica fonte di alimentazione dell'intero complesso. Ma il fatto che l'Adam consenta immediatamente di scrivere non deve trarvi in inganno: si tratta di un vero e proprio computer, con le sue brave 80 K RAM, la sua capacità di parlare il BASIC e la sua voglia di giocare. Diciamo che il WP è una comodità in più offerta dal costruttore agli utilizzatori. Le cassette con i programmi vengono caricate dalla Memory Consolle, o Modulo di Espansione n. 3 che porta due vani per l'alloggiamento della cassette ed ha una RAM di 64Kbytes espandibile fino a 144 Kbytes.

MA LA CONSOLE È INDISPENSABILE

Se però si vuole davvero far funzionare tutto questo insieme di cose, è necessario collegare il Modulo di Espansione alla console per videogiochi Colecovision. Essa non solo aggiunge altri 16 K



GLIA AMERICANO



alla memoria dell'Adam arrivando così a 80 K ma è anche il collegamento con il video e quindi l'unica uscita del computer. Per di più questo collegamento permette anche di giocare con le cartucce per la console senza staccare cavi o spostare componenti. I giochi su cassetta per l'Adam sono però infinitamente più belli e più ricchi. Da una macchina e offrono una quantità di schermi teoricamente infinita.



CASSETTE SU MISURA

Ma, almeno in questo caso, ricchezza e contropartita. Adam non accetta le comuni cassette tipo Philips, ma utilizza esclusivamente cassette originali. Sono all'apparenza simili a quelle normali, ma hanno due fori di fissaggio particolari opposti a quelli tradizionali. In più sono preformattate e registrano in maniera digitale. In primo luogo cioè i comandi che fanno muovere la cassetta avanti e indietro alla ricerca del programma stanno già tutti dentro il nastro e non devono essere impartiti da chi usa il computer agendo sui tasti del registratore.

I tasti sul modulo di espansione tra l'altro non ci sono proprio. Il nastro viene quindi mosso dal drive avanti e indietro alla ricerca del programma giusto, proprio come un floppy disk: in sostanza in maniera molto più rapida di una comune cassetta. Tanto è vero che per esempio il BASIC, fornito in cassetta nella stessa confezione del computer, e che è compatibile con l'Applesoft, si carica in 70 secondi: una velocità certamente molto superiore a quella di qualsiasi altro computer che utilizza lo stesso supporto.

La registrazione digitale infine permette di immagazzinare un numero notevolmente superiore di dati nello stesso spazio.

Anche in questo caso la verifica sta proprio nelle prestazioni dell'Adam: le sue cassette ospitano circa 500 k, divisi in due blocchi da 253 K ciascuno. Molto di più di quanto avviene con altri apparecchi che utilizzano le cassette.

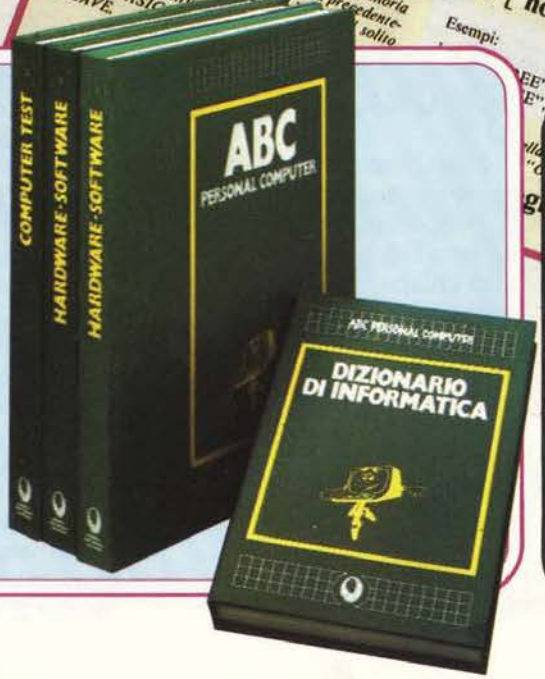
SI GIOCA COL JOYSTICK

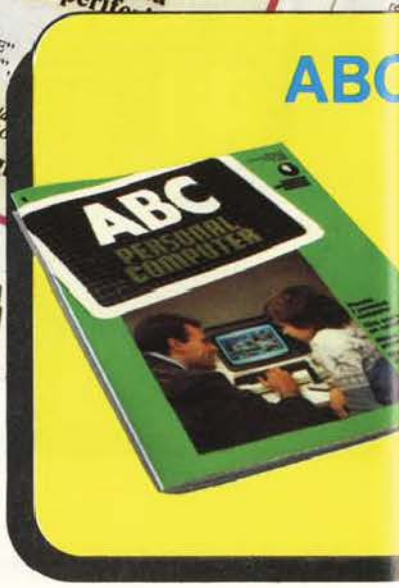
La tastiera è elegante e funzionale, del tipo QWERTY, e appena si accende la macchina, sul video compare l'immagine di una macchina per scrivere: in alto una riga per la spaziatura del testo (numero delle battute per riga e cursore che indica a che punto della riga si è), in basso il disegno di un rullo di macchina per scrivere su cui compaiono le parole battute sulla tastiera. L'unico guaio del WP è semmai la stampante a margherita un po' lenta e rumorosa: 8-10 caratteri per secondo e una rumorosità molto simile a quella di una comunissima macchina per scrivere. Peccato, ma non resta che consolarsi con uno dei giochi su misura (tra l'altro, insieme alla macchina viene fornito anche uno splendido Buck Rogers di cui vi parliamo in altra parte della rivista) che hanno una grafica e una varietà di situazioni assolutamente simili a quelle di un "arcade". Molti schermi diversi, grande definizione della immagine, colori sfavillanti. Per giocare ci si serve degli stessi joystick della consolle Colecovision, uno dei quali trova il piccolo vassoio di alloggiamento accanto alla tastiera, ed è utilizzabile anche come tastierino numerico del computer.

il Corso di BASIC in meno di 6 mesi ideato dagli specialisti del Gruppo Editoriale Jackson









Insegna tutto quel che c'é da sapere sul BASIC;
mette subito in grado di programmare;
fornisce una guida ragionata e competente alla scelta del Personal Computer.

ABC Personal Computer

é il corso che risponde oltretutto alle esigenze di chi non ha tempo da perdere, perché:

si completa in meno di 6 mesi
si compone di 24 fascicoli settimanali

nuovidea

per tutti coloro che vogliono davvero "dialogare" col computer

24 FASCICOLI SETTIMANALI IN EDICOLA DAL 21·9·84

La rapida diffusione dei computer nelle aziende, nelle scuole, nelle case ha reso urgente e indispensabile per molti imparare il linguaggio del calcolatore. Ci sono molti modi per farlo. Il più nuovo, originale, rapido e divertente si chiama...

ABC Personal Computer

l'opera creata per rispondere alle esigenze di chi, per lavoro, studio, hobby vuole acquisire un'effettiva padronanza dei piccoli elaboratori per sfruttarne le immense, entusiasmanti possibilità.

ABC Personal Computer

svela i segreti del BASIC - il linguaggio fondamentale dei personal, home e microcomputer - e fornisce la chiave per programmare da soli.

ABC Personal Computer

tratta il BASIC in modo diverso, organico, comprensibile a tutti perchè nasce dalla grande esperienza e dalla capacità divulgativa del Gruppo Editoriale Jackson.

ABC Personal Computer

è un'opera preziosa,
comprensibile per i ragazzi,
perchè comincia proprio dall'abc dell'informatica;
ideale per i professionisti,
perchè rapida, esauriente, concreta;
preziosa per gli appassionati
perchè ricca di programmi già testati, di suggerimenti, di notizie sul mondo dei piccoli computer.





GRUPPO EDITORIALE JACKSON

noi l'informatica la conosciamo davvero

Personal Computer

24 appuntamenti in edicola per arricchire la biblioteca di casa con:

- 2 volumi di Lezioni per complessive 608 pagine
- 1 volume di **Computer-test**
- 1 **Dizionario di Informatica** di oltre 208 pagine

L'opera è elegantemente rilegata in similpelle.
Centinaia di illustrazioni a colori, foto e disegni.
Formato dei volumi cm. 21x28.
Formato del Dizionario di Informatica cm. 15x21.

Abbonamento-risparmio

Tagliando da inviare in busta chiusa a:
Gruppo Editoriale Jackson "ABC Personal Computer"
via Rosellini, 12 - 20124 Milano

Sì, desidero sottoscrivere l'abbonamento risparmio ai 24 fascicoli di **ABC Personal Computer** e alle copertine dei 4 volumi dell'opera. Tutto al **prezzo speciale di L. 80.000** invece di L. 96.000.

Allego alla presente
☐ assegno non trasferibile di L. 80.000 a voi intestato
☐ fotocopia di versamento di L. 80.000 sul ccp n. 11666203
☐ fotocopia di vaglia postale di L. 80.000 a voi intestato

I fascicoli dovranno essere inviati a:

Nome _____ Cognome _____

Via _____

Città _____ Prov. _____ C.A.P. _____

Data _____ Firma _____


DON

ATTUALITÀ

BLUTH: DISNEY DEGLI ANNI 80

di Federico Fiecconi

Da mesi negli Stati Uniti non si fa che parlare di lui, del quarantaseienne animatore Don Bluth. Il motivo di tutto questo interesse sta nel fatto che Bluth è la persona che più ha contribuito alla creazione di DRAGON'S LAIR, il videogame al laser che spopola da circa un anno nelle Arcades di mezzo mondo. Se i tanti altri giochi prodotti da diverse compagnie non sono riusciti, nonostante l'alto livello tecnologico delle attrezzature impiegate, a bissare il clamoroso successo del gioco di Bluth, risulta allora evidente che il segreto sta proprio nell'alta qualità del film animato realizzato dalla Don Bluth Productions.

Bluth ormai viene sempre più spesso definito "Disney degli anni 80", in omaggio ai virtuosismi di tecnica che le sue produzioni animate sfoggiano: niente male per uno studio nato appena cinque anni fa e composto in larga parte da giovani. D'altra parte non è esagerato ricollegare Don Bluth al papà di Topolino.

Infatti Bluth, dopo un'infanzia trascorsa in una fattoria dello Utah a sognare di diventare un animatore Disney, realizza i suoi desideri appena diciottenne, entrando nel famoso Studio come aiuto-disegnatore. La sua preparazione artistica si arricchisce in seguito delle esperienze più diverse: tra un viaggio e l'altro,





Bluth trova anche il tempo per fondare una compagnia teatrale e per laurearsi in letteratura inglese. All'inizio degli anni settanta ritorna alla Disney e compie una vertiginosa ascesa, diventando ben presto il più importante regista e produttore di film animati. Quando ormai è considerato il principale erede delle tradizione disneyana, dice basta e lascia tutto. Ma non è solo: lo seguono una quindicina di giovani disegnatori, ed è proprio





con questi che viene fondata la Don Bluth Productions. Oggi le persone che lavorano per Bluth sono più di 120, tecnici compresi, e gli affari vanno a gonfie vele.

Ma non è andata sempre così. Sentiamo lo stesso Bluth, che abbiamo incontrato nel suo studio, un cottage in stile svizzero sul Ventura boulevard di Studio City, a Los Angeles: "Quando nel 1979 ce ne andammo dalla Disney fu per trovare lo spazio per essere creativi per conto nostro", ricorda Don Bluth. "Potrei anche dire che lasciammo la Disney perché Walt, morto nel '66, non era più là. Prendere continuamente rischi era parte essenziale della filosofia di Walt Disney, e finché c'era lui si poteva tentare sempre qualcosa di nuovo. Ma senza di lui la società finì per smettere di puntare sul futuro e di rischiare, e assunse una rigidità di impostazione che impediva di produrre qualcosa di creativo. Questo per noi era intollerabile. Volevamo tornare a Topolino, nel senso che volevamo creare, recupernado lo spirito dei pionieri, nuovi classici del cartone animato, e l'unico modo per farlo era ricominciare in proprio, fuori di là. Ecco perché ce ne siamo andati via".

Per i primi tempi Bluth

DON BLUTH: DISNEY DEGLI ANNI 80

e soci lavorano giorno e notte nel garage di casa, proprio come aveva fatto cinquant'anni prima il giovane Walt Disney.

Il sogno era quello di ripetere il successo di film come Biancaneve e Pinocchio: "Esatto, nel nostro film, intitolato BRISBY E IL SEGRETO DI NIMH, volevamo utilizzare tutto il meglio della tecnica classica: profondità di campo, effetti speciali, morbidezza e cura dei movimenti... abbiamo lavorato per un anno e mezzo, tempo record per un lungometraggio animato, investendo in Brisby più di sei milioni di dollari (circa 10 milioni di lire, n.d.r.). Nonostante tutti questi sforzi, il film alla sua uscita nell'estate dell'82 viene stroncato dalla critica e incassa poco. "Presto la situazione divenne scomoda. All'inizio dell'83 eravamo ormai con l'acqua alla gola: si profilava quasi imminente la chiusura dello Studio e il fallimento sembrava inevitabile. Ma ecco che arriva Rick Dyer con l'idea di DRAGON'S LAIR".

Dyer, giovane ingegnere elettronico, ha appena visto BRISBY al cinema, e la sua idea è di sfruttare lo stesso tipo di tecnica utilizzata da Bluth in quel film per realizzare un progetto di videogioco al laser a cui sta lavorando da anni. L'accordo è presto raggiunto. "Andammo insieme alla convention di Chicago con i primi 5 minuti di prova di DRAGON'S LAIR: ci eravamo autofinanziati, e stavamo giocandoci tutto. Accade che la COLECO è interessata e fa un'offerta: due milioni di dollari". Uno di quei due milioni viene subito speso per finire il gioco. L'incontro tra Dyer e Bluth era avvenuto nel gennaio del 1983; a luglio DRAGON'S LAIR è già pronto e le prime 5000 macchine fanno il loro ingresso nelle sale degli Stati Uniti.

"È stato subito un successo enorme. DRAGON'S LAIR tra l'altro è rimasto per più di 30 settimane al vertice delle classifiche e ha vinto numerosi premi, tra cui il prestigioso Arkie Award come miglior gioco di Arcade del 1983", racconta soddisfatto Bluth. "Realizzare il film ci era costato 1 milione e trecentomila dollari; a tutt'oggi ne abbiamo incassati più di quaranta.

Il fenomeno DRAGON'S LAIR fa dimenticare di trovarsi di fronte a un semplice videogioco: i personaggi sono ovunque,



riprodotti su più di 25 articoli di consumo. Già si parla di un lungometraggio a cartoni animati, mentre Hanna & Barbera si interessano alla possibilità di una serie televisiva. A giugno la COLECO ha messo in vendita la versione casalinga del gioco, semplificata rispetto a quello delle Arcades. Ma Bluth non si ferma certo qui.

Gli incassi sono destinati a costruire nuovi DRAGON'S LAIR, ma soprattutto vengono investiti in un nuovo, ambizioso progetto: SPACE ACE.

"Trascorsa l'estate, venni a sapere che iniziavano a esserci diversi ragazzi in grado di superare le 38 stanze del castello e di portare Dirk alla vittoria.

A quel punto mi dissi 'vogliono la guerra? E l'avranno!'. Così decisi di fare del nuovo laser-game una vera sfida all'abilità del giocatore".

Nasce così SPACE ACE, prodotto alla considerevole cifra di 1 milione e 800 mila dollari. Ma quali sono le caratteristiche del nuovo gioco?

Risponde Bluth: "SPACE ACE riprende vagamente lo schema di DRAGON'S LAIR: abbiamo ancora una ragazza da salvare e un eroe che per riuscirci deve superare delle avversità. Il nemico principale è il malvagio BORF,





che all'inizio attacca ACE con l'Infanto Ray (un raggio che come suggerisce il nome, trasforma la persona colpita in bambino, n.d.r.) trasformandolo nel giovane DEXTER. L'eroe insomma è... un po' come Superman – Clark Kent. BORF quindi rapisce KIMBERLEY, la ragazza di ACE, e minaccia di attaccare i terrestri con il suo raggio per farli diventare dei lattanti e conquistare il pianeta. L'obiettivo di ACE-DEXTER consiste nel recuperare la ragazza e sconfiggere BORF nella battaglia finale. Il cammino però è contrastato da 23 differenti minacce che insidiano a più riprese il protagonista nei modi più diversi. Le uniche armi a disposizione di DEXTER sono, a seconda della situazione, la pistola oppure la fuga. In certi momenti del gioco, può anche tornare ad essere ACE schiacciando il pulsante di energia (lo stesso che aziona la pistola): in questo modo il gioco diventa più difficile, ma il punteggio aumenta notevolmente. Oltre a BORF, che è il nemico principale, ce ne sono altri come i MOSTRI-SPAZZATURA, l'ANGUIL-

LA GIGANTE, le GUARDIE-ROBOT e HEXTER, il "doppio" malvagio dello stesso Dexter. Questa in sintesi la trama di SPACE ACE".

Parlando della durata del filmato non c'è paragone tra il materiale contenuto nel disco e quello visibile sullo schermo mentre si gioca.

"Per DRAGON'S LAIR avevamo messo tutte le possibilità di movimento in 22 minuti di film animato, e il gioco effettivo durava al massimo 6 minuti. In SPACE ACE invece sono finiti più di 25 minuti di animazione, e il giocatore



che arriva fino in fondo avrà assistito a 8-10 minuti di film. Il tempo di gioco è dunque aumentato, ma è aumentato in proporzione anche l'impegno del giocatore: infatti SPACE ACE è di circa il 50% più veloce del laser-game precedente. Le decisioni da prendere sono in media una ogni secondo e mezzo, e con un ritmo così serrato non c'è troppo tempo per studiare le mosse da fare o per tirare il fiato!".

Ma le novità non sono tutte qui. Infatti c'è dell'altro. Innanzitutto la colonna sonora: in DRAGON'S LAIR venivano utilizzati dei semplici stacchi, messi qua e là durante le fasi del gioco. In SPACE ACE la colonna sonora, realizzata con un sintetizzatore che ha l'efficacia di una vera orchestra, è continua. "Abbiamo utilizzato 40 piste diverse", chiarisce Bluth, "di cui due per i dialoghi, tre per la musica, e le restanti 35 per gli effetti". Inoltre il sistema al laser, che resta quello della Pioneer, ha subito dei netti miglioramenti: le nuove macchine non hanno più l'oscuramento dell'immagine che capitava nelle precedenti quando il raggio laser si metteva a cercare la giusta serie di immagini.

Dal punto di vista della distribuzione del gioco, Don Bluth sottolinea la nuova politica adottata nei confronti dei gestori delle Arcades: "Abbiamo fornito alle sale un dettagliato fascicolo che illustra il gioco e offre tutti i dati necessari perché il videogame venga pubblicizzato. Ancora più interessante, secondo me, è il fatto che per SPACE ACE, oltre a vendere la macchina completa, abbiamo approntato in alternativa un kit composto di disco nuovo, programma nuovo, e adesivi da sovrapporre a quelli del vecchio gioco. Questo significa che chi già avesse DRAGON'S LAIR può avere il nuovo gioco comprando questo kit per quasi la metà del prezzo".

Va ancora detto di quella che è la caratteristica principale del sistema, vale a dire la possibilità offerta dal laser di fornire all'istante l'immagine che viene richiesta. "È l'accesso in tempo reale. Puoi ordinare al lettore laser di mostrarti una qualsiasi delle 54mila immagini che il disco può contenere nei suoi solchi, e quella precisa immagine ti viene immediatamente mostrata. È davvero sbalorditivo". Se Bluth è stato il primo ad imboccare la via dei lasergames, presto sono sorti degli ovvi problemi di concorrenza. Parliamo ovviamente di giochi come MACH III, FIREFOX, l'imminente STAR TREK... Bluth non sembra essere troppo preoccupato: "Tutto quello che posso dire è che non puoi tirare insieme un gioco appiccicando in qualche maniera scarti di film e facendo altre porcherie di questo genere. Certo hanno provato in tutti i modi a imitarci, di entrare nella scia di DRAGON'S LAIR: oggi molti di quei giochi nati dietro a noi non esistono neanche più, o stanno perdendo quattrini; intanto noi facciamo i conti e prevediamo che DRAGON'S LAIR da solo sia in grado di farci fruttare qualcosa come 240 milioni di dollari".

Bluth pianifica personalmente i nuovi giochi con l'assistenza di un gruppo che costantemente lavora alle storie; mentre il resto dei collaboratori rifiniscono il videogame precedente. Per esempio: quando all'inizio dell'84 lo Studio stava portando a termine l'animazione di SPACE ACE, già prendeva forma il gioco successivo: "Time Warp" il buon vecchio Dirk dovrà viaggiare attraverso il tempo grazie a una macchina capace di provocare quella "distorsione temporale" che dà il titolo al gioco. Lungo i suoi viaggi nelle diverse epoche il protagonista, che insegue il cattivo di turno, deve difendersi dalle alleanze che quest'ultimo stringe con i malvagi di ogni tempo, dà Nerone ad Attila. Per l'occasione, la colonna in Stereo digitale è stata eseguita dalla Royal Philharmonic Orchestra di Londra.

Ma non è finita. È già in cantiere "SEA BEAST", prossimo gioco della serie. Don Bluth conclude sorridendo: "Tutti dicevano che la tecnologia del laser non era ancora abbastanza avanzata per costruire un videogame; noi ci abbiamo creduto, e con noi è iniziata la nuova era del disegno animato. Oggi possiamo affermare che abbiamo creato un nuovo tipo di intrattenimento popolare, i 'participatory movies'. E scusate se è poco."





AL BAR AL BAR

A cura di Maurizio Miccoli.

I nostri affezionati lettori sanno che non è nostra abitudine far ricorso a editoriali, o simili, per quanto riguarda questa rivista.

Questa volta però abbiamo voluto fare una breve introduzione alla nostra consueta rubrica dedicata ai coin-on, che può essere interpretata anche come una risposta alle molte lettere che si lamentano per la disparità di trattamento rispetto agli "home", chiedendo quindi un maggiore numero di recensioni per quanto riguarda gli "arcade".

Mille sono le voci a noi giunte: le più pressanti sembrano essere quelle che chiedono più novità, ma non mancano coloro che implorano qualche "revival"; infine molti chiedono spiegazioni riguardo a giochi non immediatamente comprensibili (tipico esempio: AMBUSH).

Da questo numero cercheremo di rispondere a tutte queste esigenze: invece delle due solite "mega-recensioni", complete di strategia avanzata, azzarderemo un poco presentandovi più velocemente giochi nuovi e poco conosciuti, una breve descrizione di un gioco "stagionato", e magari un solo gioco a livello avanzato.

Logicamente l'equilibrio tra le varie componenti sarà dovuto ai diversi periodi dell'anno: infatti normalmente le case produttrici incentrano i loro sforzi in occasione di mostre e fiere di settore, per cui ci sono dei mesi che risultano "vuoti".

BOGGY 84

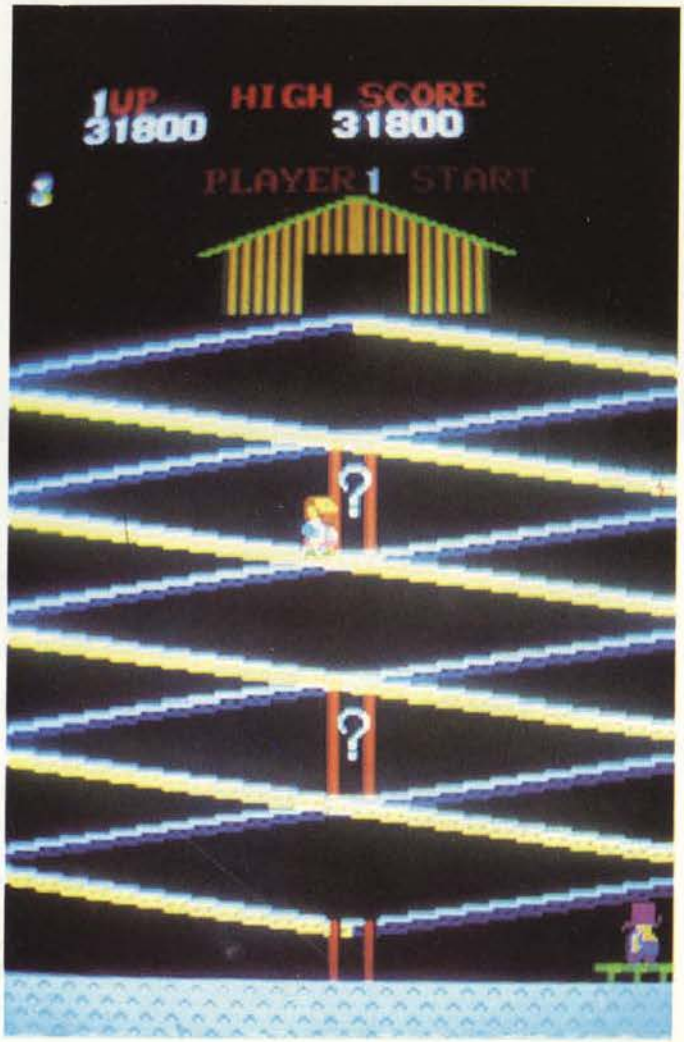
Strano e misterioso videogioco questo BOGGY 84: dal nome (letteramente significa paludoso: che sia il capostipite di una nuova specie umana?) alla presentazione, che ci illustra solo i primi due quadri, nei quali non compare colei che spinge il nostro eroe ad affrontare mille peripezie: la bella Suzy!

IL GIOCO

Il nostro Boggy, strano omino vagamente somigliante al protagonista di DIG DUG, deve affrontare situazioni abbastanza dissimili tra loro, tanto che ogni quadro è introdotto da uno schermo con appropriate istruzioni.

Dalla presentazione possiamo già sapere con quali avversari dovremo combattere: i più pericolosi sono le scimmie (MONKEY-KIMAGURE) che possono essere eliminate solo dando loro una testata saltando dal piano inferiore rispetto a quello ove si trovano le scimmie stesse. Ci sono poi due omini alquanto strampalati: il barbuto HURRY-SOWASOWA, che ha molta "fretta" (come dice il nome) di eliminarci, e SLOWLY-NONBIRI, che porta in testa una specie di copricapo molto somigliante ad un vaso da notte e che normalmetne è molto più compassato, ma col passar del tempo diventa anche lui piuttosto veloce.

Vediamo quindi le indicazioni del primo quadro:
DESTROY 7 MONKEYS - BONUS 10000 POINTS
OR TAHE 7 KEYS
SPELL "BOGGY 84" - BONUS 10000 POINTS



NO SPELL "084GYBG" - BONUS 1000 POINTS

Questo significa che per superare il primo schermo abbiamo due possibilità: o eliminiamo 8 scimmie o prendiamo le 7 chiavi con le lettere che compongono il nome del gioco; la loro successione determina poi l'attribuzione di un bonus o dell'altro.

Secondo come si ottempera al proprio dovere compariranno poi le scritte:

YOU DESROY 8 MONKEYS

oppure

YOU TAKE BOGGY 84 KEYS

Seguiti da

YOU GAT GREAT BONUS 10000 POINTS

Da notare i due errori propri del gioco: DESROY invece di DESTROY e GAT al posto di GET. Se si prendono le chiavi, alla fine del quadro avremo la soddisfazione di vedere ruzzolare dall'alto un buon numero di scimmie: non male come effetto.

Le 7 chiavi sono distribuite uniformemente sui 7 piani del primo quadro, che sono collegati tra di loro da due passaggi sfalsati tra un piano e l'altro; ma mentre gli avversari di BOGGY usano questi passaggi sia per salire che per scendere, il nostro omino li utilizza solo per la discesa, mentre per la salita si serve dei trampolini (bisogna schiacciare contemporaneamente il tasto del salto).

Passando al secondo quadro, ricompare solo la scritta "YOU TAKE 7 KEYS...", il che significa che dobbiamo prendere le 7 chiavi disposte lungo uno scivolo inclinato saltando al momento opportuno; ora bisogna fare ancora più attenzione alle scimmie che scendono lungo lo scivolo a bordo di carrellini a tre velocità diverse.

Ed arriviamo finalmente al terzo schema: la bionda Suzy è stata rinchiusa in una delle 7 casette poste alla base dello schermo; nostro compito è prendere una o più chiavi per cercare di liberare la nostra bella:

TAKE A KEY OR KEYS

GO TO THE HOUSE

CAN YOU FIND SUZY.

Stavolta le scimmie tornano a camminare, ma bisogna fare attenzione alla mela che tirano, perché non possiamo eliminarla in nessun modo.

Naturamente grande sarà le delusione quando troveremo Suzy, ma questa andrà via, trascinata dai suoi "carcerieri":

YOU FOUND SUZY, BUT RUNAWAY.

Come facciamo a resistere all'urlo di dolore di SUZY nel quarto quadro:

"HELP BOGGY"?

Questo quadro potrebbe sembrare il più semplice, in quanto bisogna solamente evitare le scimmie che scendono o risalgono due scivoli incrociati, collegati tra loro da due passaggi contrassegnati da un punto di domanda; invece l'impresa è tutt'altro che facile.

Comunque, se riusciamo a raggiungere la nostra bella nella casa ove è prigioniera, potremo fare "passerella" ripercorrendo a ritroso tutto lo scivolo in compagnia della stessa SUZY, ricevendo poi le felicitazioni per aver completato il ciclo:

CONGRATULATIONS

YOU HAVE COMPLETED ALL WAVES.

Dopo tutto ciò il ciclo ricomincia, perfettamente uguale al primo.

COMANDI

Per aver successo nella nostra "titanica impresa" disponiamo di un joystick a quattro direzioni, per muovere BOGGY, e di due pulsanti: uno serve per saltare e l'altro per spruzzare del sonnifero contro HURRY E SLOWLY.

PUNTEGGIO

Dei BONUS dei primi due quadri già si è detto; nel quarto quadro questo è fisso (10.000 punti) per il raggiungimento di SUZY, mentre nel terzo dipende dal numero di chiavi utilizzate: con 1 chiave si ricevono 20000 punti, con 2 10000, con 3 5000, con 4 4000, con 5 3000, con 6 2000 e con 7 1000.

Le scimmie nei quadri dispari valgono 200 punti, nei pari 100; HURRY E SLOWLY 100 e 200 punti, mentre le chiavi-lettere nei primi due quadri danno 200 punti.

STRATEGIA

Data la casualità del terzo quadro e l'alta difficoltà del quarto, conviene incentrare i nostri sforzi per incre-



mentare il punteggio nei primi due quadri.

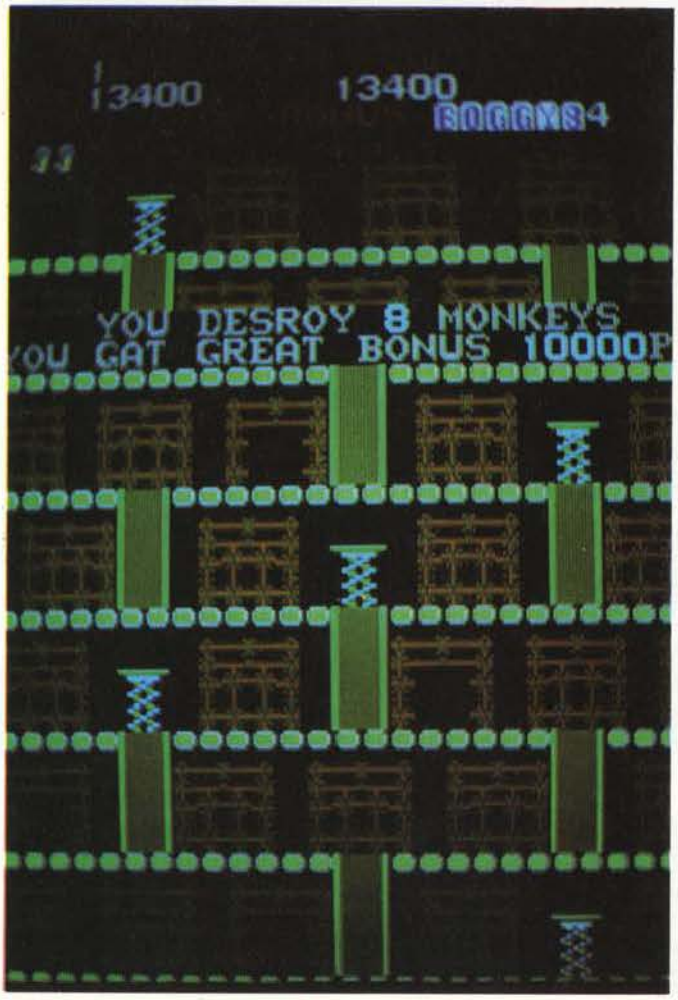
Ad esempio nel primo quadro possiamo prendere 6 chiavi ed eliminare 7 scimmie, per poi sfruttare il fatto che una volta spruzzati, HARRY E SLOWLY possono essere eliminati anche dal passaggio di una scimmia, oltreché da una testata dal piano inferiore di BOGGY.

Così pure nel secondo quadro si possono prendere 6 chiavi e poi dedicarsi alla caccia degli avversari: bisogna solo avere la pazienza di rischiare per accumulare la miseria di 100 punti alla volta.

Un'ultimo consiglio per quanto riguarda il primo quadro: le scimmie vanno colpite da sotto, il che significa che bisogna evitarle quando stanno salendo o scendendo da un passaggio e quando siamo troppo distanti e quindi le colpiremmo di fianco; in questo caso è utile usare la notevole mobilità di BOGGY anche durante il salto.

CONCLUSIONI

Dovendo dare una collocazione precisa nel panorama dei videogiochi a questo BOGGY 84, diremmo che va ad arricchire la schiera di quei giochi con una giocabilità innovativa, un sonoro più che accettabile, ma che mancano di quella capacità di coinvolgimento che fa veramente universale un gioco, al di là del momento della novità.



NAUGHTY BOY



Questo videogioco, prodotto nel 1982 dalla Jaleco (che sta per Japan Leisure Company), nota casa giapponese presente anche all'ultima Fiera Campionaria di Milano (vedi VG 16), fa parte di quella nutrita schiera di giochi minori, che sono tali perché hanno una struttura di gioco molto particolare e che quindi non incontrano i favori di tutti.

Molto spesso questi giochi non riscuotono molto successo perché troppo difficili ad un primo approccio, presto vengono abbandonati anche da coloro ai quali il gioco non dispiaceva o perché giungono ad un punto realmente insuperabile (vedi AMBUSH) o perché scoprono qualche trucco che rende il gioco troppo facile e quindi solo rispettivo: è quest'ultimo il caso di Naughty Boy.

IL GIOCO

Naughty Boy, letteralmente "birichino", non è altro che un ragazzino pestifero che si diverte a bersagliare con grossi sassi tondi i poveri fantasmi che abitano una sorta di castello con tanto di bandiere dei pirati sulla cima dei merli.

AL BAR AL BAR



In realtà lo scopo del gioco sarebbe proprio quello di abbattere tutte queste bandiere, in maniera tale da incendiare tutto il castello, con i suoi occupanti, e passare quindi a quello successivo.

Ma le cose non sono così semplici: il campo di gioco è abbastanza aperto e non offre grandi ripari tranne una piccola gabbia, rifugio sicuro per un limitato periodo di tempo (visibile nella parte inferiore della gabbia stessa): due piccole porte rosse impediscono l'accesso ai vari fantasmi, blu o gialli, e a dei curiosi robot, che tanto assomigliano a dei cestini della spazaztura corredati di coperchio e gambe metalliche.

Altro avversario, che però non crea eccessivi problemi, è un curioso drago che compare di tanto in tanto in alcuni punti fissi e che naturalmente tenta di abbrustolire le natiche del nostro monello.

STRATEGIA

Se vogliamo diventare dei bravi discoli, la prima cosa da fare è imparare a tirare i sassi: infatti abbiamo la possibilità, premendo più o meno lungamente il pulsante apposito, di regolare la "gittata" del nostro pietrone.

Un'altra cosa da imparare è che possiamo colpire i nostri avversari solo quando sono sulla nostra stessa linea, orizzontale o verticale; basta un lieve errore per mancare il colpo e rischiare di venire catturati.

Dopo aver preso un minimo di confidenza con i comandi (oltre al bottone-fionda abbiamo a disposizione un joystick a quattro direzioni per il movimento del nostro monello e l'indirizzamento dei sassi), possiamo decidere che strategia adottare.

Possiamo rispettare le regole del gioco, cercando di superare più quadri possibili, colpendo le bandiere, oppure possiamo stravolgerle utilizzando qualche trucchetto.

Tralasciando la prima possibilità che richiede solamente un buon allenamento, vediamo nei dettagli la seconda: bisogna sfruttare il fatto che ci sono alcuni ostacoli, in particolare le siepi, che possono essere distrutte a colpi di pietre. Esistono dei punti di queste siepi che se non vengono distrutti completamente formano una sorta di cavità che attira i fantasmi, che diventano quindi un facile e comodo bersaglio.

L'unico inconveniente di questo metodo è che di tanto in tanto i fantasmi aumentano la loro velocità e uno o due finiscono per sfuggire alla trappola che gli abbiamo preparato, dandoci subito la caccia.

Per ovviare a ciò, bisogna sfruttare un'altra particolarità di questo gioco: quando vediamo che i fantasmi si fanno più veloci, spostiamoci un poco: vedremo comparire un punto di domanda, che, una volta colpito con un sasso, renderà invulnerabile il nostro "Pierino" cambiando colore ai fantasmi, che tra l'altro riprenderanno ad andare più piano.

Se ben applicato, questo secondo modo di giocare Naughty Boy non solo farà durare di più la partita, ma permetterà il raggiungimento di punteggi elevati: infatti se all'inizio del quadro gli avevrsari e i punti di domanda danno 250 punti, in seguito il loro valore di incrementa sino a raggiungere i 9000 punti, per poi ricominciare da capo; con un ciclo completo di 9000 punti si totalizza poco più di un milione di punti!

Comunque questo metodo non è applicabile in tutti i quadri: anzi riesce perfettamente solo nel primo, mentre si può resistere per poco tempo nel quarto, è sconsigliabile nel secondo ed impossibile nel terzo.

Il gioco è ciclico, con quattro quadri che si ripetono con la medesima struttura e la medesima successione; l'unica cosa che cambia è il numero di fantasmi avversari; tra un ciclo e un altro c'è inoltre un quadro bonus, durante il quale dobbiamo cercare di colpire una specie di fantasma tirandogli da un dirigibile i più svariati

oggetti, sinché non finisce il FUEL a nostra disposizione.

CONCLUSIONI

Per evitare l'uso del trucco appena descritto sono state fatte due modifiche su Naughty Boy: nella prima sono stati eliminati del tutto i punti delle siepi "incriminate", mentre nella seconda il problema è stato risolto ancor più drasticamente dando un numero limitato di sassi, indicato da un apposito contatore: veramente una perfida decisione!

Per finire, un'ultima curiosità: guardate con attenzione le illustrazioni del gioco: sono ricavate da un depliant ufficiale della Jaleco, nel quale, come potete ben vedere, il fotomontaggio non corrisponde alla realtà. Anche i giapponesi sbagliano, ogni tanto!

VASTAR

Ogni volta che compare un gioco nuovo si cerca sempre di individuare qualche elemento che lo accomuni a qualcun'altro che già conosciamo, nella quasi sempre vana speranza di poter utilizzare tecniche già pazientemente affinate.

Ma è chiaro che un gioco nuovo per avere successo realmente non può limitarsi a "scopiazzare" brutalmetne qualche predecessore, ma può al massimo presentare qualche somiglianza abbastanza limitata (può capitare anche qualche eccezione, ma come dice il proverbio...)

È questo il caso di VASTAR, che sicuramente ha ricordato a tutti un gioco dell'anno scorso, SKY LANCER, per la forma alquanto tozza ed ingombrante del protagonista di questo gioco.

IL GIOCO

Come ci viene spiegato da un messaggio che compare sul video, questo apparentemente poco pratico combattente non è altro che VASTAR, il più perfezionato tra i robot guerrieri realizzato dai nostri scienziati per difendere il nostro pianeta dall'attacco delle forze dell'impero della galassia:

IN COSMIC CALENDAR 2095,
OUR PLANET WAS ATTACKED
IT WAS AT THIS CRITICAL
POINT THAT A FIGHTING ROB
OT "VASTAR" WAS DEVELOPED BY
SUPERIOR SCIENTISTS. THE
TIME HAS COME FOR "VASTAR"
TO DEFEND OUR PLANET

Il nostro robot esce in missione dalla base e deve affrontare ogni sorta di avversario: l'impero è molto potente ed è riuscito a coalizzare insieme i più incredibili nemici.

Diamo quindi un'occhiata alle varie missioni; grazie a due sfondi in movimento, l'azione acquista quasi le tri-

PST, PSSST...

IL "BELLO" DEI VIDEOGIOCHI

Parafrasando un motto dei giorni nostri, potremmo dire: "videogioco è bello".

Certo, stiamo scherzando, per carità!

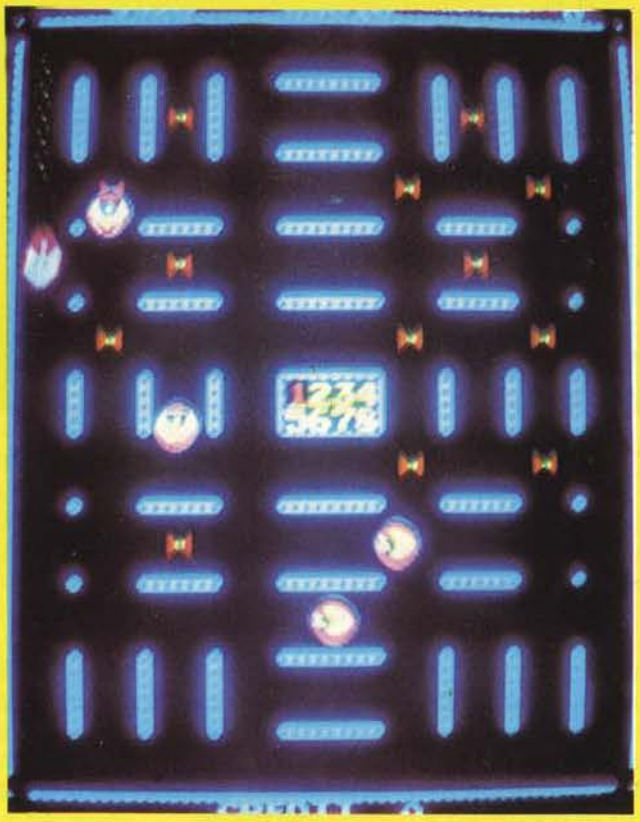
Siamo sempre stati contro tuti gli eccessi nel campo dei videogiochi, anche perché li abbiamo sperimentati direttamente, e non per niente è nata l'AIVA, che mira a dare una "regolata" al settore anche in questo senso.

Nonostante ciò, non si può negare che con un po' di fantasia si possono affrontare i videogiochi in maniera alternativa, ottenendo persino soddisfazioni "artistiche": ecco un esempio con AMIDAR.

Come potete vedere questo pattern ha una simmetria quasi perfetta ed ha il pregio della semplicità e della continuità d'azione.

Se si fanno tutte le curve perfettamente può capitare di arrivare al punto "(W)" in anticipo, per cui si deve aspettare un attimo il passaggio di un Amidar.

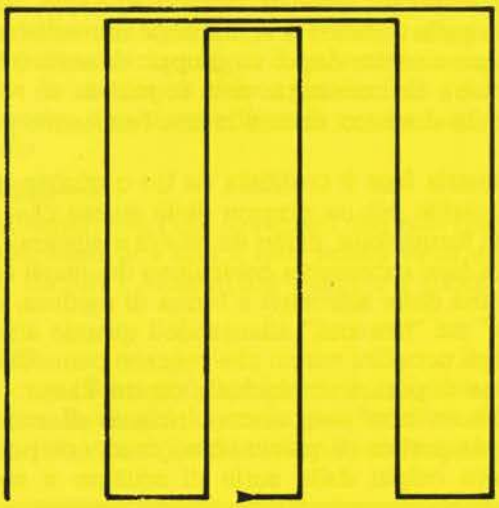
Giunti al punto "W" bisogna pazientare sino a che non arriva vicino il Tracer prima di chiudere il quarto angolo; quindi è abbastanza agevole la cattura degli altri Amidar e la chiusura del quadro.



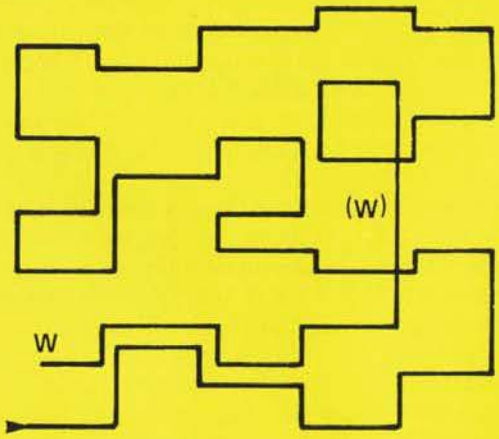
AL BAR AL BAR

TRUCCHI, SEGRETI, CURIOSITÀ DEI VIDEOGIOCHI DA BAR

PRIMA LE VERTICALI . . . . .



. . . . . POI LE ORIZZONTALI!



ANCHE "L'OCCHIO" VUOLE LA SUA PARTE

Quanti di voi hanno mai guardato la "presentazione" di un videogioco, cioè quello squarcio di gioco che viene ripetutamente offerto per invogliare a fare una partita?

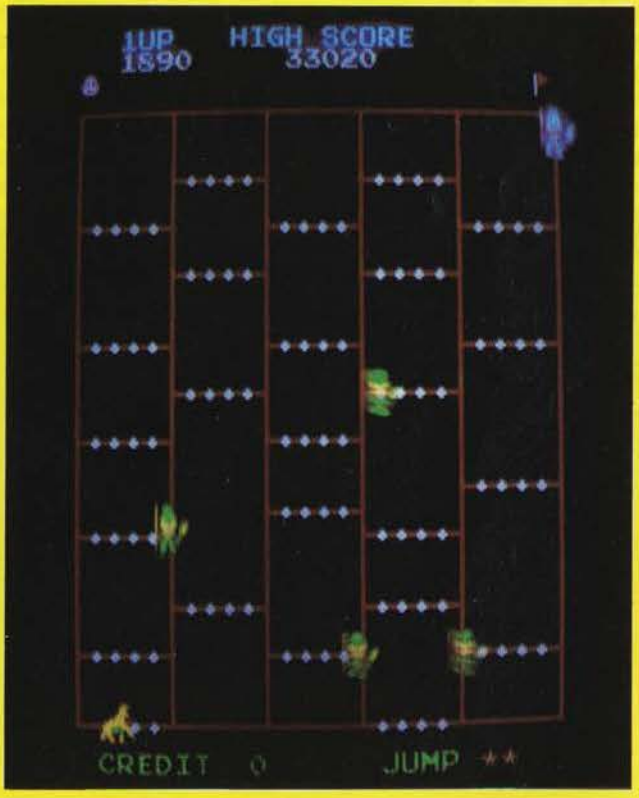
Sono ben pochi coloro che "perdono tempo" prima di introdurre il gettone per giocare osservando eventuali suggerimenti della macchina.

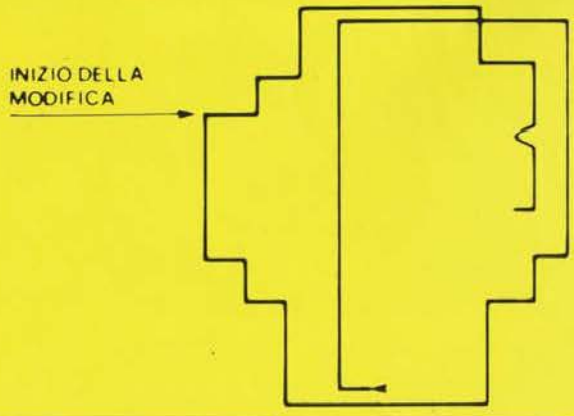
Il caso più clamoroso è forse quello di EYES che presenta un pattern che con qualche piccola modifica finale è perfettamente utilizzabile per i primi quattro quadri.

Questo vuol dire che metà della fatica è già fatta, visto che i quadri in questo gioco sono otto, dopo di che si ripete continuamente l'ottavo.

Eccovi quindi lo schema già modificato: ora non vi resta che fare qualche piccolo ragionamento per trovare gli altri pattern.

Vi ricordiamo solamente che per superare il record italiano (7.459.400 punti) dovrete arrivare circa al 90° schermo: auguri!





dimensionalità: sembra di combattere nel mezzo di una valle tra montagne o colline.

Ogni missione è suddivisa in diverse fasi che, come in Xevious, non sono esplicitamente delimitate; la prima missione consta di sette fasi che descriveremo succintamente, anche per presentare un primo gruppo di nemici.

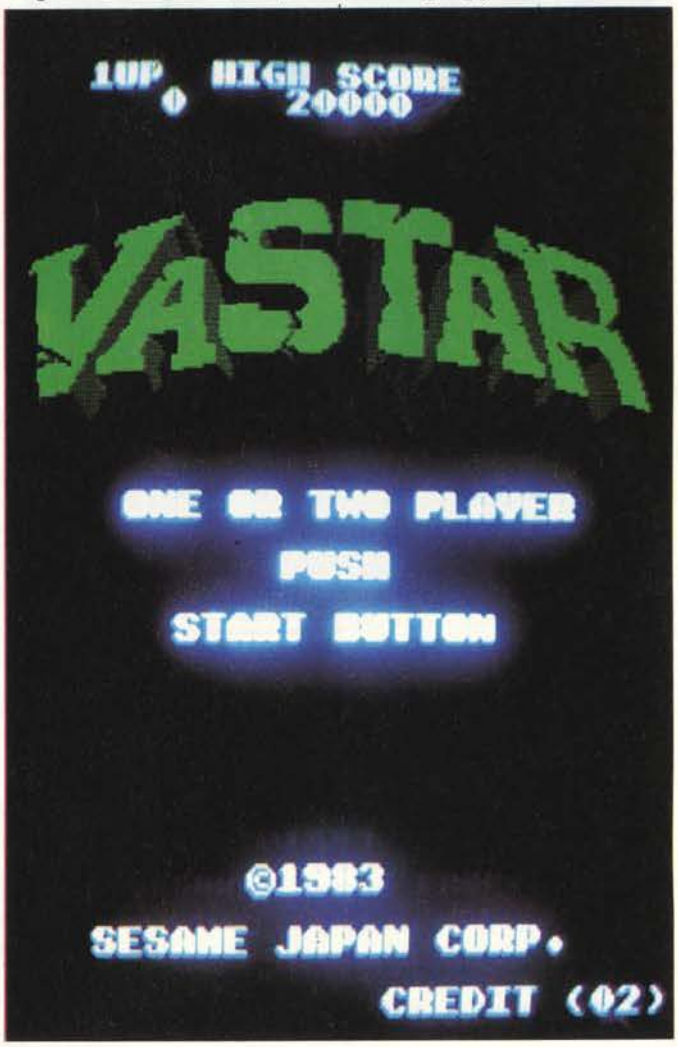
Quasi tutti gli avversari sono di un bel colore grigio metallico, compresi quella specie di uccellini preistorici che appaiono per primi.

Sia questi, che gli aerei con ali a delta che li seguono non sono molto pericolosi, in quanto si limitano a sfiorare il nostro robot.

Inizia poi la seconda fase nella quale gli stessi aerei cominciano ad attaccare, sparando dei veloci proiettili rettilinei (un attimo prima cambiano colore, diventano gialli); è poi il turno di un mostro volante preistorico che si muove a scatti imprevedibili lanciando delle pericolose palle di fuoco.

Secondo la velocità con cui si elimina il mostro, appaiono poi degli aerei o degli uccelli.

La terza fase è molto più lunga delle altre: in successione abbiamo un gruppo di aerei, un folto stormo di uccelli che vengono all'attacco seguendo una traiettoria vagamente sinusoidale, due o tre gruppi di mine marine che schizzano dal basso e poi ci vengono contro, seguite da un gruppo di mine spaziali, che appaiono e scompaiono velocemente.



Abbiamo poi degli strani missili a forma di cavaturaccioli, che sbucano improvvisamente dal terreno, si fermano un attimo e poi cercano di speronarci; un altro piccolo gruppo di mine spaziali precede un mostro marino che si rivela molto insidioso in quanto non può essere eliminato: esce un attimo dall'acqua, lancia una perfida palla di fuoco e si immerge immediatamente.

Vengono subito dopo: un gruppo di aerei (quelli che attaccano), altri cavaturaccioli, seguiti da un robot alieno, simile al nostro; chiude la fase l'ennesimo gruppo di aerei.

La quarta fase è costituita da tre o quattro gruppi di mine marine più un gruppo delle stesse che vengono però in formazione, dritte da destra a sinistra.

Nella fase successiva compaiono dei nuovi avversari: dapprima delle astronavi a forma di medusa, che "saltellano" sui "tentacoli" allargandoli quando atterrano, e poi degli uccellini minuti che ronzano come dei mosconi prima di partire in picchiata contro Vastar.

Se finora non siete ancora rimasti affascinati dalla stupenda grafica di questo videogioco, non potrete non rimanere colpiti dalla serie di sculture e statue che cominciano a comparire da questo momento: la prima è per l'appunto una statua dell'isola di Pasqua.

Completa la fase una batteria di mine spaziali; a questo punto bisogna stare particolarmente attenti perché dal sottosuolo sbuca veloce una sorta d'antenna parabolica (tipo radar), che però ha incorporato un preciso cannoncino.

Dopo l'antenna a volte compare l'ennesimo mostro preistorico, che, come al solito è piuttosto bellicoso.

Ma eccoci arrivati all'ultima fase: dapprima dobbiamo eliminare i soliti aerei e uccelli, poi è il turno di altri missili, simili ai cavaturaccioli, che sbucano dal sottosuolo e che arrivano in due ondate, inframezzate da una panoramica su un "residuo" della statua della libertà (braccio con fiaccola).

Poi, gli stessi missili piombano dall'alto, dirigendosi conntro VASTAR con un pericoloso movimento a gancio; per chiudere abbiamo l'ultimo gruppo di aerei.

Finalmente il nostro robot può rientrare alla base per ristorarsi un poco e fare il pieno d'energia.

COMANDI

Sinora abbiamo parlato dei nemici, ma non abbiamo spiegato come eliminarli: oltre al joystick per muoverci nella metà sinistra dello schermo (il quadro scorre da sinistra verso destra) disponiamo di due pulsanti di combattimento.

Uno serve per sparare proiettili-laser, mentre l'altro attiva lo scudo, color rosso, di VASTAR, almeno sinché c'è energia (visualizzata da una barra rossa posta in alto, sotto il punteggio); una volta disattivato lo scudo (che oltre a parare i colpi uccide i nemici che lo toccano) perché è finita l'energia, il nostro robot si trasforma in una astronave tipo Shuttle, molto meno ingombrante, ma senza alcuna difesa.

MISSIONI SUCCESSIVE

La seconda missione logicamente è più lunga ed impegnativa della prima; gli stessi avversari sono più bellicosi e ad un certo punto sparano delle graziose quanto micidiali palle, oltre ai soliti proiettili.

Compaiono inoltre dei nuovi nemici: i più curiosi sono gli orsetti e le macchine da guerra su due zampe che ci ricordano il film "Il ritorno dello Jedi".

Fare una ulteriore descrizione della successione dei nemici sarebbe una cosa lunga e noiosa; rammentiamo solo i più pericolosi: la coppia di robot intramezzata da un mostro, la coppia di mostri preistorici e la jeep-sonda terrestre che ci impedisce di combattere a livello del suolo.

PUNTEGGIO

Sono talmente tanti i tipi di nemici che non conviene fare tabelle; basti dire che il loro valore varia da 70 a 300 punti, esclusi i mostri (500 punti) e i robot (1000 punti).

STRATEGIA

L'uncia cosa che si può fare in questo gioco è cercare di sfruttare la meglio lo scudo; per far ciò è dunque necessario conoscere esattamente la successione dei nemici.

Ogni avversario ha un suo movimento caratteristico, per cui a volte conviene stare fermi, mentre in altri casi bisogna muoversi continuamente; questo capita soprattutto quando si vuole colpire un maggior numero di nemici (ad esempio mine marine dritte, cavaturaccioli, ecc.)

Un consiglio per eliminare il robot avversario prim che ci faccia esaurire l'energia: portatevi subito in alto e non appena lui vi imita abbassatevi repentinamente per colpirlo alle gambe, unico punto vulnerabile.

È un trucco semplice, ma redditizio, visto che permette di affrontare i robot uno alla volta anche nelle missioni superiori: infatti se non si colpisce subito il primo è molto problematico riuscire poi ad eliminare un robot quando è in compagnia di un mostro.

CONCLUSIONI

Non ci dilungheremo in ulteriori descrizioni perché il bello di questo gioco è proprio lo scoprire cosa ci aspetta nelle missioni successive: la grafica è decisamente accattivante.

Forse l'unico difetto di Vastar è Vastar stesso: troppo ingombrante e con una scarsa velocità di movimento; non fosse per questo potrebbe gareggiare nel capo dei giochi di combattimento addirittura con Xevious.





VIDEOCAMPIONI

Francesca Coricciati anni 13 Martano (Lecce)

Questo mese la videocampionessa è una simpatica ragazza di tredici anni, appassionata di videogiochi già da quando di anni ne aveva molto meno e si dedicava a PAC-MAN con bravura e pazienza.
Ci siamo visti un giorno per sentire le sue opinioni sui videogames, sui personaggi del gioco video. Adora i giochi di labirinto, i cartoni animati come li chiama lei tipo Dragon's Kiar o Kangaroo. Non può soffrire le battaglie, non riesce a capire come ci si possa divertire a respingere le guerre stellari. A lei fanno venire anche un pochino i brividi.
Le chiedo di parlarmi un po' dei suoi 'luoghi' del divertimento video. Dalle parti sue, in Puglia, anzi nel Salento, le sale gioco ci sono solo al mare, e quelle dei paesi, molto spesso sono posti tutt'altro che raccomandabili. Allora quando va in vacanza a Otranto si sfoga, passa molti minuti davanti a Q+BERT o a ZAXXON, è l'unica battaglia che mi piace, afferma con molta competenza. Q+BERT mi è davvero simpatico, continua; adoro farlo salire e scendere dalla piramide, anche se poi oltre il milione non ci sono mai andata.
Il computer non ce l'hanno in molti dalle sue parti e lei spasima per un VIC 20, anche se ha un po' le idee confuse e non lo nasconde certo: che candore!
Ma in fondo tutto quello che chiede all'elettronica è un po' di svago, almeno per ora, anche se ha idee ambiziose sul futuro e un pezzo di questo avvenire, ne è certa, è legato al computer, magari non al VIC 20, insinuo io, ma lei, già piuttosto saggia per la sua età, non raccoglie.
Compra VIDEOGIOCHI da un anno e legge tutto dalla prima riga all'ultima, ma, bontà sua, la cosa che la interessa di più e la posta. Non ha mai scritto al giornale, ma è molto contenta di leggere quello che dicono sui videogames i ragazzi delle altre città, sai qui ci sentiamo un po' dimenticati, mi fa.
Oltre ai videogiochi, s'interessa ad un mucchio di altre cose: legge parecchio, anche fumetti, ma pure libri strani e complicati come quelli sul computer, non ci capisco niente, dichiara, però, sconsolata.
È molto giovane e intelligente, forse lo sa un po' troppo, ma non credo che guasti. L'ho sfidata, alla fine, ad una partita a SUPER PAC MAN, se la cava un po' troppo bene per me: io arrivo, con gravi stenti, alle ciambelle, lei chissadove.
Mai fare partite in doppio con questi fenomeni: finisce sempre che li stai a guardare per un bel po' senza giocare e tenti inutilmente di distrarli, loro rispondono educatamente e continuano a vincere altre vite.
Francesca vale un'intera nazionale di videoatleti, ma forse non ne farà mai parte: è troppo schiva, troppo modesta.



Roberto Migliori anni 16 San Lazzaro (Bologna)

Ecco qui un altro genere di videocampione, un altro tipo di joystick, un'altra filosofia di gioco.
Se Francesca si vergogna un po', Roberto non ha dubbi: i videogiochi sono la ottava meraviglia del mondo!
E uno in particolare: Mr. DO! La sua



più grande disperazione è che non ce ne sono più in giro di quelli originali: con quel tipo lì faceva minimo dieci milioni di punti: ora non ci riesce più. Che nervi e che angoscia anche per il vostro povero cronista tempestato, è molto simpatico Roberto però, da dozzine di domande su Mr. DO! mentre Roberto ne sa certo molto di più di me. Ora gioca perlopiù a XEVIOUS, fa 700.000 punti, sono abbastanza, ma posso fare meglio. E chi lo mette in dubbio, vista la maestria con cui gioca.

A Bologna non andare a scuola si dice fare fughino e qualcuno di questi fughini Roberto lo fa per fare qualche partita, ma di solito gioca a San Lazzaro, un paesone grande e industrioso molto vicino a Bologna.

Quando gli dico della nazionale di videoatletica non sta più nella pelle, ma si rabbuia un po' sé pensa alla difficoltà di trovare un Mr.DO! originale: vorrebbe tanto poter finire a New York a difendere il patrio onore nei videogiochi. Chissà potrebbe riuscirci, anche se lì non si tratta di essere degli eroi in un solo gioco, ma, meglio, di essere dei videogamester versatili, campioni di PAC MAN come di ZAXXON N.

A casa gioca con lo SPECTRUM e soprattutto se lo porta dietro in montagna, dove, pare, non ci sia troppo da scialare in fatto di videogames.

Il suo sogno più grande è di diventare il Paolo Rossi dei videogiochi: un giocatore ammirato, un grande atleta. Ma forse ha un sogno ancora più grande, disegnare dei videogames stupendi, colorati e difficili da capire, ardui per chiunque tranne che per lui.

Roberto è un ragazzo della Bit generation: insofferente ai discorsi lunghi, capace di ragionare in tempo reale, e con la stessa velocità di raccontarti le cose che pensa. Ha i riflessi di un pilota di caccia o anche di uno sciatore professionista: ma cosa se ne farà di questi riflessi? Potrebbe evitare un incidente stradale o decidere al volo che strada prendere: ma gli serve? Certo che gli serve e in fondo quelli che dicono queste cose sono solo un po' vecchi e un po' invidiosi.

Roberto ama i videogames per lo stesso motivo per cui tanti altri lo adorano: possono spostare una cosa da qui a là sul teleschermo: la tv non è più cosa morta, si anima e la animiamo noi! In fondo questo è il bello di in videogioco: possiamo riscriverci la storia e continuarla finché ne siamo capaci oppure fino a quando ne abbiamo voglia: e Roberto ne ha sempre voglia.

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

l'Elettronica
PERSONAL SOFTWARE
AUTOMAZIONE
strumenti MUSICALI
INFORMATICA OGGI
elektor
Bit
VIDEO GIOCHI
elettronica OGGI
telecomunicazioni
hc



GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON

X's & O's (Bally)

Vi ricordate il gioco passatempo sui banchi di scuola, il 'tris'? È questo gioco, in cui bisogna fare delle sequenze di X o di O, il tema conduttore del flipper della Bally di questo mese.

Il gioco offre subito possibilità di punteggio, fin dal lancio iniziale: se infatti vien ben calibrato il tiro dello stantuffo si può mandare la pallina a colpire un rollover situato circa a metà del corridoio di lancio che da diritto a 100.000, 200.000 punti o a uno special.

Se invece imprimete una spinta iniziale troppo forte, la pallina andrà su un piccolo anello e scivolerà poi verso una piccola area situata nell'angolo superiore sinistro della macchina, con tre bersagli cadenti e un piccolo flipper. Se colpirete tutti e tre i bersagli guadagnerete uno special che entrerà in gioco nella pallina successiva.

Scendendo lungo il piano di gioco si incontrano tre funghi. All'angolo sinistro, un corridoio leggermente curvo permette di incrementare il punteggio da 20.000 a 60.000 punti. Alla destra di questo, ci sono due corridoi più corti con uno speciale che a seconda di come sta andando il resto del gioco, può darvi una pallina extra o un aumento di punti.

Passando alla parte centrale del piano di gioco, incontriamo tre gruppi da tre bersagli fissi ognuno situati uno centralmente e gli altri due sulla destra e sulla sinistra del piano.

È questo gruppo di bersagli che determina il gioco sul tabellone centrale di X o O: cioè è con questi bersagli che si segnano le lettere per il tris.

Di fronte a ognuno dei bersagli c'è infatti segnata una X o una O che si accende quando lo colpite e che a sua volta rimanda alla lettera corrispondente nel tabellone. Naturalmente questi bersagli hanno anche un valore proprio in punti.

Nella parte inferiore del piano, un doppio corridoio conduce la pallina al flipper sinistro: quello più esterno leggermente curvo, può fare andare anche la pallina in buca. Il doppio corridoio invece che porta al flipper di destra, è arricchito da una buca a espulsione situata alla fine del corridoio più esterno. Far entrare la pallina nella buca permette non solo di guadagnare dei punti ma anche di continuare a giocare, perché l'espulsione avviene verso il corridoio più interno che porta al flipper.

Come detto prima, lo scopo di X's & O's è quello di completare il tabellone centrale del 'tris' colpendo i bersagli appropriati.

La fila dei tre bersagli di sinistra corrisponde alla fila verticale sinistra del tris, e così rispettivamente la fila centrale e di destra corrispondono a quelle centrali e destra del tabellone e del tris.





L'accensione di una X o di un O può essere cambiato durante il gioco quando la pallina scende lungo il corridoio di ritorno dei flipper inferiori o quando colpisce gli elastici subito sopra ai flipper. Quando terminate una linea verticale di X o di O i target corrispondenti aumenteranno di valore salendo a 5000 punti ogni volta che vengono colpiti. Se invece completate con lo stesso simbolo una della linee diagonali o orizzontali il valore prefissato di X o di O non cambierà più.

Naturalmente completare una linea di uno stesso valore porta anche un vantaggio in termini di punteggio: che aumenta da un minimo di 20.000 a un massimo di 380.000. In più se riuscite a completare con uno dei due valori il tabellone centrale guadagnerete 90.000 punti la prima volta, 180.000 la seconda, 270.000 la terza e uno special per ogni volta successiva.

Ogni volta che si completa un tabellone si accende, sulla vetrofania, una delle lettere che formano la parola Tic-Tac-Toe (il nome inglese del gioco del tris): se si riesce ad accendere la parola intera si guadagna un particolare bonus.

Nonostante in questo X's & O's della Bally ci siano molte opportunità di fare punti e di vincere special in realtà il gioco è più legato alla fortuna dei rimbalzi che all'abilità del giocatore. I bersagli laterali sono un po' troppo fuori mano e raggiungerli è spesso impossibile.

La parte superiore del piano poi, se anche permette qualche bel lancio in lunghezza e delle opportunità di punteggio, non è sostanzialmente legata al resto dell'azione e non interviene mai nella formazione del tris.

Quindi tutto si risolve nel cercare di massimizzare al meglio il gioco a mezzo campo con l'inconveniente di dipendere un po' troppo dal rimbalzo degli elastici.

È un peccato perché l'idea è buona e c'erano le possibilità di realizzare un flipper con molti tiri incrociati.

l'enciclopedia dei FLIPPERS

BONUS 18

LE POSIZIONI DEL CORPO

Per giocare a flipper con sicurezza e precisione bisogna innanzitutto familiarizzare 'anima e corpo' con la macchina, bisogna prendere dimestichezza e imparare a sentirne i movimenti. Ogni giocatore sviluppa naturalmente il suo proprio stile: alcuni sono fisicamente collegati, altri si mantengono un po' più in disparte, altri ancora puntano di più su una buona coordinazione oculo-motoria ma tutti indistintamente 'sentono' la macchina e i suoi movimenti.

Il punto prioritario di contatto sono ovviamente le mani: è attraverso di esse che avviene la comunicazione tra il giocatore e la macchina, sono esse che devono guidarla.

È bene che il palmo sia ben appoggiato all'angolo del cassone in modo da 'avvolgerlo'. È indifferente con quale delle dita – se indice o medio – si agisce poi sui pulsanti del flipper: dipende dall'abitudine e comodità del giocatore. In genere con il medio si riesce ad imprimere una spinta maggiore, utile per mandare la pallina a colpire i bersagli più lontani; ma con l'indice si ha la mano più libera e quindi si è più in grado di manovrare la macchina.

È importante prendere bene gli angoli nel palmo soprattutto quando si gioca di spinte: il colpo deve colpire la macchina con una pressione nella parte frontale dell'angolo.

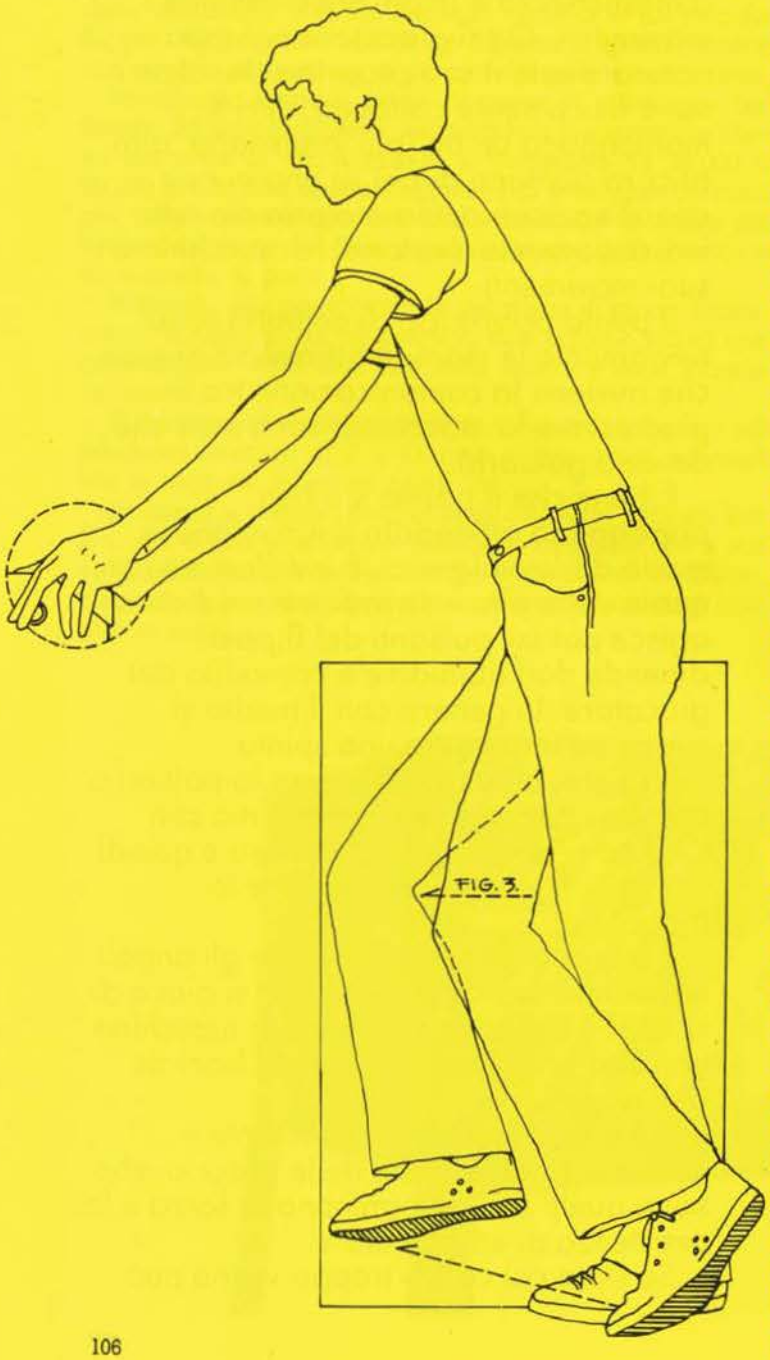
Sulle mani agisce direttamente il movimento dei polsi e delle braccia, che sono quelli che determinano la forza e la resistenza di un giocatore.

Se state col corpo troppo vicino può

essere che vi stanchiate di più perché dovrete agire molto, soprattutto contando sugli avambracci; se vi allontanate il braccio teso ha più forza.

Qualche giocatore usa anche i piedi: in genere stanno con il peso su una gamba sola e l'altra incrociata sul davanti pronta a scattare per dare il colpo alla pallina che rimbalza. È difficile perché si rischia di far fare tilt, ma molti preferiscono l'uso del piede che colpisce con la pianta.

Comunque sia è necessario sentire i flipper come il proseguimento delle vostre mani e braccia che voi indirizzate senza molto sforzo nella direzione voluta.





nuovidea

Libri firmati JACKSON



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 _____

IL MERCATO $ IL MERCATO

ACTIVISION

Miwa Trading - Milano Fiori, Strada 7, Palazzo T1 - Assago MI

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
BARNSTORMING	AZIONE	1	4	92.000	
BEAM RIDER	SPAZIALE	1-4	1	94.000	VG13
BRIDGE	STATEGIA	1	7	92.000	
CHOPPER COMMAND	GUERRA	1	2	92.000	
DECATHLON	SPORT	1-4	1	97.000	VG13
DRAGSTER	GUIDA	1-2	2	57.000	
ENDURO	GUIDA	1	1	92.000	VG10
FISHING DERBY	SPORT	1-2	2	65.000	
FROSTBITE	AZIONE	1-2	4	89.000	VG14
GRAND PRIX	GUIDA	1	4	92.000	
H.E.R.O.	AVVENTURA	1	5	94.000	VG16
ICE HOCKEY	SPORT	1-2	2	92.000	
KABOOM	AZIONE	1-2	2	77.000	VG1
KEYSTONE KAPERS	AVVENTURA	1	1	92.000	VG11
PITFALL II	AZIONE	1	1	94.000	VG15
PLAQUE ATTACK	AZIONE	1-2	1	89.000	VG6
RIVER RAID	GUERRA	1-2	1-2	92.000	VG9
ROBOT TANK	GUERRA	/	/	97.000	
SEAQUEST	AVVENTURA	1-2	10	89.000	VG5
SPACE SHUTTLE	SPAZIALE /	1	3	92.000	VG17
SPIDER FIGHTER	AZIONE	1-2	1	89.000	VG4
STAMPEDE	AZIONE	1	8	77.000	VG3

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	VG9
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	VG13
DECATHLON	SPORT	1-4	1	89.000	VG13
H.E.R.O.	AVVENTURA	1	5	89.000	VG16
KEYSTONE KAPPERS	AVVENTURA	1	1	89.000	VG11
PITFALL	AVVENTURA	1	1	89.000	VG10
RIVER RAID	GUERRA	1	1	89.000	VG9

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	2	79.000	VG13
BERZERK	AZIONE	1	12	69.000	
BIG BIRD'S EGG CATCH	AZIONE	1-2	10	59.000	
CENTIPEDE	AZIONE	1-2	2	89.000	VG10
CRYSTAL CASTLE	AZIONE	1	2	69.000	
DEFENDER	SPAZIALE	1-2	20	69.000	VG2
DIG DUG	AZIONE			79.000	VG13
GALAXIAN	SPAZIALE	/	/	79.000	VG13
JOUST	AZIONE	/	/	69.000	VG15
JUNGLE HUNT	AVVENTURA	1	2	79.000	VG12
KANGAROO	AZIONE	1	2	79.000	
MARIO BROS	AZIONE	1-2	8	89.000	VG17
MISSILE COMMAND	SPAZIALE	1-2	34	59.000	VG3
MOON PATROL	SPAZIALE	/	/	79.000	VG16
MS. PAC-MAN	LABIRINTO	1-2	3	89.000	VG9
NEW VOLLEY BALL	SPORT	1-2	2	59.000	
NEW SOCCER	SPORT	1-2	5	59.000	
PAC-MAN	LABIRINTO	1-2	8	79.000	VG2
PHOENIX	SPAZIALE			79.000	VG6
POLE POSITION	GUIDA	1	1	89.000	VG11
SORCERER'S APPRENTICE	AZIONE	1	2	59.000	VG14
SPACE INVADERS	SPAZIALE	1-2	112	59.000	
STAR RAIDERS	SPAZIALE	1-2		89.000	VG8
TENNIS	SPORT	1-2		69.000	
VANGUARD	SPAZIALE	1-2		79.000	VG14
YARS'REVENGE	SPAZIALE	1-2	7	59.000	VG2

COLECOVISION

CBS Electronics - via Amedei, 9 - Milano 20123

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
BLACK JACK	STRATEGIA	1-2	1-8	62.000	
DESTRUCTOR	GUIDA	/	1-8	62.000	
CABBAGE PHTCH KIDS	AZIONE	1-2	/	89.000	
CARNIVAL	AZIONE	1-2	1-8	52.000	
COSMIC AVENGER	SPAZIALE	1-2	1-8	52.000	
DONKEY KONG	AZIONE	1-2	1-8	62.000	VG13
DONKEY KONG JR	AZIONE	1-2	1-8	72.000	VG16
FRENZY	LABIRINTO	1-2	1-8	62.000	
FRONT LINE	AZIONE	1-2	1-8	62.000	
GORF	SPAZIALE	1-2	1-8	52.000	
LADY BUG	LABIRINTO	1-2	1-8	52.000	VG12
LOOPING	AZIONE	1-2	1-8	62.000	VG15
MR. DO	LABIRINTO	1-2	1-8	72.000	
PEPPER II	LABIRINTO	1-2	1-8	62.000	
SMURF	AVVENTURA	1-2	1-8	62.000	VG14
SPACE FURY	SPAZIALE	1-2	1-8	52.000	
SPACE PANIC	SPAZIALE	1-2	1-8	52.000	
SUB ROC	SPAZIALE	1-2	1-8	72.000	
TIME PILOT	SPAZIALE	1-2	1-8	52.000	VG18
VENTURE	AZIONE	1-2	1-8	62.000	VG14
VICTORY	/	/	1-8	72.000	
ZAXXON	SPAZIALE	1-2	1-8	72.000	VG11

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
CARNIVAL	AZIONE	1-2	1-8	40.000	VG6
DONKEY KONG	AZIONE	1-2	1-8	62.000	VG5
GORF	SPAZIALE	1-2	1-8	40.000	
MOUSE TRAP	LABIRINTO	1	1-8	40.000	
VENTURE	AZIONE	1-2	1-8	52.000	VG14
WIZARD OF WOR	LABIRINTO	1-2	1-8	40.000	

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
CARNIVAL	AZIONE	1-2	1-8	40.000	VG6
DONKEY KONG	AZIONE	1-2	1-8	62.000	VG5
DONKEY KONG JR.	AZIONE	1-2	1-8	62.000	VG16
LADY BUG	LABIRINTO	1-2	1-8	52.000	VG12
MOUSE TRAP	LABIRINTO	1	1-8	40.000	
VENTURE	AZIONE	1-2	1-8	52.000	VG14
ZAXXON	SPAZIALE	1-2	1-8	62.000	VG11

EPYX

CBS Electronics - Via Amedei, 9 - 20123 Milano

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
GETAWAY TO APSHAI	/	/	/	79.000	
JUMPMAN JR.	AZIONE	1-4	/	79.000	
PIT STOP	GUIDA	1-2	9	79.000	VG17

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	1	1	35.000	VG16
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
BEE	AZIONE	/	/	73.000	
CAR RACE	GUIDA	/	/	73.000	
LILLY ADVENTURE	AZIONE	1	1	73.000	VG16
PUMUCKL JUMP	AZIONE	/	/	73.000	
TRACK MAN	AZIONE		/	73.000	

IMAGIC

Audist - Centro Direzionale Milano Fiori - Strada 6 - Palazzo N1 - Rozzano MI

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
ATLANTIS	SPAZIALE	1-2	/	39.000	
DEMON ATTACK	SPAZIALE	1-2	/	49.000	VG1
FATHOM	AZIONE	1	/	59.000	VG12
LASER GATES	SPAZIALE	1-2	/	59.000	VG15
MOONSWEEPER	SPAZIALE	1-2	/	59.000	VG18
QUICK STEP	AZIONE	1-2	/	59.000	VG16
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
BEAUTY & BEAST	AZIONE		/	49.000	VG4
DRACULA	AVVENTURA	1-2	/	69.000	VG6
FATHOM	AZIONE	1-2	/	49.000	VG12
MICROSURGEON	AVVENTURA	1	/	49.000	VG7
NOVA BLAST	SPAZIALE	1	/	69.000	VG10
SWORDS & SERPENTS	AVVENTURA	1-2	/	59.000	
TROPICAL TROUBLE	AVVENTURA	1-2 1	/	59.000	VG9

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
MOONSWEEPER	SPAZIALE	1-2	/	89.000	VG18
NOVA BLAST	SPAZIALE	1-2	/	89.000	VG10
WING WAR	LABIRINTO	1-2	/	89.000	VG17

INTELLIVISION

Mattel Electronics - Via Vittorio Veneto - Oleggio Castello

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
ADVANCED DUN-GEONS & DRAGONS	AVVENTURA	1-2	4	59.000	VG5
A.D.&D. TREASURES OF TARMIN	AVVENTURA	1-2	3	49.000	VG16
A.D.&D. TOWER OF MISTERY	AVVENTURA	—	—	69.000	
ARMOR BATTLE	GUERRA	2	4	49.000	
ASTROSMASH	SPAZIALE	1	1	59.000	
AUTO RACING	GUIDA	1-2	1	49.000	
BACKGAMMON	STRATEGIA	1-2	2	49.000	
BASEBALL	SPORT	1-2	4	49.000	VG3
BASKETBALL	SPORT	2	4	59.000	VG2
BOWLING	SPORT	1-4	10	49.000	
BOXING	SPORT	2	3	59.000	
BUMP'N'JUMP	GUIDA	—	—	69.000	
BURGERTIME	AZIONE	1-2	4	69.000	VG10
BUZZ BOMBERS	AZIONE	1-2	8	69.000	VG15
CHECKERS	STRATEGIA	1-2	4	49.000	VG17
CHESS	STRATEGIA	1-2	8	69.000	
FOOTBALL	SPORT	2	4	29.000	VG8
FROG BOG	AZIONE	1-2	3	49.000	
GOLF	SPORT	1-4	1	49.000	VG13
HOCKEY	SPORT	2	4	49.000	
HORSE RACING	AZZARDO	1-6	1	59.000	
HOVER FORCE 3D	AZIONE	—	—	79.000	
ILLUSIONS	AZIONE	—	—	59.000	
LAS VEGAS ROULETTE	AZZARDO	1-2	1	29.000	
LOCK'N'CHASE	LABIRINTO	1-2	5	69.000	
MASTERS OF THE UNIVERSE	AZIONE	—	—	69.000	
MATH FUN	EDUCATIVO	1-2	18	29.000	
MISSION X	GUERRA	1	4	69.000	VG11
MOTOCROSS	GUIDA	—	—	49.000	
NIGHT STALKER	LABIRINTO	1	4	69.000	
PINBALL	AZIONE	—	—	59.000	
REVERSI	STRATEGIA	—	—	49.000	
ROYAL DEALER	AZZARDO	1	4	49.000	
SEA BATTLE	GUERRA	2	1	49.000	
SHARK SHARK	AZIONE	1-2	4	49.000	VG7
SHARP SHOT	AZIONE	1-2	1	29.000	VG7
SKIING	SPORT	1-6	15	59.000	
SNAFU	AZIONE	1-2	16	49.000	
SOCCER	SPORT	2	4	59.000	
SPACE ARMADA	SPAZIALE	1	2	49.000	
SPACE BATTLE	SPAZIALE	1-2	5	59.000	
SPACE HAWK	SPAZIALE	1-2	4	59.000	
STAR STRIKE	SPAZIALE	1	6	59.000	VG2
SUB HUNT	GUERRA	1-2	5	59.000	
SUPER COMPUTER SOCCER	SPORT	—	—	79.000	
SUPER COMPUTER TENNIS	SPORT	—	—	79.000	
TENNIS	SPORT	2	4	59.000	
THUNDER CASTLE	AZIONE	—	—	59.000	
TRIPLE ACTION	AZIONE	1-2	7	49.000	
TRON DEADLY DISCS	AVVENTURA	1	4	59.000	VG4
TRON MAZE A TRON	AVVENTURA	1-2	12	59.000	VG4
UTOPIA	STRATEGIA	1-2	1	69.000	VG9
VECTRON	AZIONE	1-2	18	59.000	VG12
WORD FUN	EDUCATIVO	1-2	5	29.000	VG16

per Intellivoice

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
BOMB SQUAD	GUERRA	1-2	3	34.500	VG18
B 17 BOMBER	GUERRA	1	7	34.500	VG6
SPACE SPARTANS	SPAZIALE	1	/	34.500	VG14

per Lucky

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
GAME FACTORY	AZIONE	—	—	49.000	
JETSONS' WAYS WITH WORDS	EDUCATIVO	—	—	49.000	
MELODY BLASTER	EDUCATIVO	—	—	49.000	
MIND STRIKE	STRATEGIA	1-2	3	49.000	VG18
EMR. BASIC MEETS MR. BYTES	EDUCATIVO	—	—	49.000	
NUMBER JUMBLE	EDUCATIVO	—	—	49.000	
SCOOBY DOO'S W.S.M. LEAGUE	LABIRINTO	1-2	4	49.000	VG14
BASEBALL	SPORT	—	-	49.000	

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
A.D.&D. TOWER OF MISTERY	AVVENTURA	—	—	69.000	
A.D.&D. TREASURES OF TARMIN	AVVENTURA	1-2	3	59.000	VG16
BUMP'N'JUMP	GUIDA	—	—	69.000	
BURGER TIME	AZIONE	1-2	4	69.000	VG10
MASTERS OF THE UNIVERSE	AZIONE	—	—	69.000	

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
BUMP'N'JUMP	GUIDA	—	—	69.000	
BURGERTIME	AZIONE	1-2	4	69.000	VG10
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	/	/	25.000	
AMERICAN FOOTBALL	SPORT	/	/	25.000	

ASTRO INVADERS	SPAZIALE	/	/	25.000	
BASEBALL	SPORT	/	/	25.000	
CAPTURE	STRATEGIA	/	/	25.000	
CAT TRAX	LABIRINTO	/	/	25.000	
GRAND SLAM TENNIS	SPORT	/	/	25.000	
HOBO	AZIONE	/	/	25.000	
JUMP BUG	AZIONE	/	/	25.000	
MISSILE WAR	GUERRA	/	/	25.000	
OCEAN BATTLE	GUERRA	/	/	25.000	
PLEIADS	SPAZIALE	/	/	25.000	
ROBOT KILLER	AZIONE	/	/	25.000	
ROUTE 16	AZIONE	/	/	25.000	
R2D TANK	GUERRA	/	/	25.000	
SOCCER	SPORT	/	/	25.000	
SOCCER 3D	SPORT	/	/	25.000	
SPACE ATTACK	SPAZIALE	/	/	25.000	
SPACE MISSION	SPAZIALE	/	/	25.000	
SPACE SQUADRON	SPAZIALE	/	/	25.000	
SPIDERS	AZIONE	/	/	25.000	
STAR CHESS	STRATEGIA	/	/	25.000	
TANKS A LOT	GUERRA	/	/	25.000	
THE END	AZIONE	/	/	25.000	
TURTLES TURPIN	AZIONE	/	/	25.000	
3D ATTACK	GUERRA	/	/	25.000	
3D BOWLING	SPORT	/	/	25.000	

MICROLAB

CBS Electronics - Via Amedei, 9 - 20123 Milano

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
MINER 2049ER	LABIRINTO	1-2	1-8	88.000	

PARKER

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
ACTION FORCE	AZIONE	1-3	/	79.000	
AMIDAR	AZIONE	1	/	79.000	
FROGGER	AZIONE	1-2	/	79.000	VG5
POPEYE	AZIONE	1-2	/	79.000	VG16
Q+BERT	AZIONE	1-2	/	89.000	VG14
REACTOR	AZIONE	1-2	/	79.000	VG6
SPIDERMAN	AZIONE	1-2	/	79.000	VG12
STAR WARS/ JEDI ARENA	SPAZIALE	1-2	/	79.000	VG8
STAR WARS/RETURN OF THE JEDI	SPAZIALE	1-2	/	89.000	
STAR WARS/THE EMPIRE STRIKES BACK	SPAZIALE	1-2	/	79.000	
SUPER COBRA	AZIONE	1-2	/	89.000	
TUTANKHAM	LABIRINTO	1-2	/	89.000	VG17

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
FROGGER	AZIONE	1-2	/	79.000	VG5

PHILIPS

P.zza IV Novembre, 3 - Milano

per Philips Videopac

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
ALLA CONQUISTA DEL MONDO	BOARD GAME	1-6	1	90.000	VG8
ATTACCO GALATTICO+	SPAZIALE	1	1	80.000	
BACKGAMMON	STRATEGIA	1	/	70.000	
BASEBALL	SPORT	2	1	55.000	
BASKET/BOWLING	SPORT	1-4	3	55.000	
BATTAGLIE SPAZIALI+	SPAZIALE	1	1	80.000	
CACCIA AL DRAGONE	LABIRINTO	1-2	1	70.000	VG7
CACCIA AL TESORO	BOARD GAME	1-6	1	90.000	VG8
CANNIBAL	LABIRINTO	1	10	70.000	VG3
CASSETTA MUSICALE	EDUCATIVO	1	1	75.000	
CHESS MODULO C 7010	STRATEGIA	1	7	200.000	
COMBATTENTI DELLA LIBERTÀ +	SPAZIALE	1	1	80.000	VG4
FORMULA UNO +	SPORT	1-2	3	80.000	
GIOCHI DI MEMORIA/ MATEMATICA	EDUCATIVO	1	1	55.000	
GORILLA	AZIONE	1	40	70.000	VG9
GUERRA LASER	SPAZIALE	2	1	55.000	
KILLER BEES	AZIONE			80.000	VG16
LAS VEGAS	AZZARDO	1-4	1	55.000	
LOGICA CINESE	STRATEGIA	1	1	55.000	
LOONY BALLOON	AZIONE	/	/	80.000	
MODULO BASIC C7420	EDUCATIVO	/	/	250.000	
MOSTRO SPAZIALE	SPAZIALE	1	1	55.000	
MOUSING CAT	AZIONE	1-2	7	70.000	VG13
NEUTRON STAR	SPAZIALE	1	3	80.000	VG18
NIGHTMARE	AZIONE	1	3	80.000	VG17
PICCONE MAGICO +	AZIONE	1	1	80.000	
RACCATTAPALLE	AZIONE	1-2	1	55.000	
SALTIMBANCO	AZIONE	1	1	55.000	
SAMURAI	STRATEGIA	2	1	55.000	
SCI	SPORT	1-2	3	55.000	VG8
IL SEGRETO DEL FARAONE	STRATEGIA	1-2	1	55.000	
SUPER BEES	AZIONE	/	/	80.000	
TERRAHAWKS	SPAZIALE	1	1	80.000	VG11
TIRATORE SCELTO	AZIONE	1	1	55.000	
TIRO CON LA CATAPULTA +	AZIONE	1-2	1	80.000	
TURTLES	AZIONE	/	/	70.000	VG15
VIDEO MESSAGGI	AZIONE	1	1	45.000	
WESTERN	AZIONE	/	/	55.000	

SEGA/Melchioni,

via Pietro Colletta, 37 - Milano

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
BUCK ROGERS	AVVENTURA	/	/	59.000	VG18
CONGO BONGO	AVVENTURA	/	/	59.000	
STAR TREK	SPAZIALE	/	/	59.000	

SPECTRAVIDEO

Domovideo - via Tacchi, 1 - Rovereto (TN)

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
CHINA SYNDROME	AZIONE	1	1	42.000	
CROSS FORCE	SPAZIALE	1-2	1	42.000	VG4
GANGSTER ALLEY	AVVENTURA	1-2	1	42.000	VG3
MANGIÀ	AZIONE	1	/	42.000	VG18
MASTER BUILDER	AZIONE	1-2	/	42.000	VG17
NEXAR	SPAZIALE	1	1	42.000	VG7
PLANET PATROL	SPAZIALE	1-2	1	42.000	VG5
TAPEWORM	AZIONE	1-2	1	42.000	VG9

STARPATH

Ruggeri Telegames - via Matilde di Canossa, 22 - Roma

per Atari/Supercharger

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
COMMUNIST MUTANTS FROM SPACE	SPAZIALE	4	2	35.000	VG14
DRAGONSTOMPER	AVVENTURA	1	3	42.000	
ESCAPE FROM THE MINDMASTER	LABIRINTO	1	4	42.000	VG10
FIREBALL	AZIONE	4	3	35.000	
FROGGER	AZIONE	2	/	35.000	
KILLER SATELLITES	SPAZIALE	1	4	35.000	
PARTY MIX	AZIONE	/	/	42.000	
PHASER PATROL	SPAZIALE	1	2	omaggio	
RABBIT TRANSIT	AVVENTURA	2	/	35.000	
SUICIDE MISSION	AZIONE	2	2	35.000	
SURVIVAL ISLAND	AVVENTURA	1	1	42.000	VG15
SWORD OF SAROS	AZIONE	/	/	35.000	

TIGERVISION

Domovideo - via Tacchi, 1 - Rovereto (TN)

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
JAWBREAKER	AZIONE	1-2	1	64.000	VG9
KING KONG	AZIONE	1-2	1	64.000	VG10
MARAUDER	SPAZIALE	1	1	64.000	VG11
MINER 2049ER	AZIONE	1-2	1	72.000	
POLARIS	AZIONE	1-2	1	72.000	VG18
THRESHOLD	SPAZIALE	1-2	1	64.000	VG12

expert GIGLIONI

Stazione Garibaldi
Via L. Sturzo 45 (MI)
Tel. 654906

Commodore Sinclair Atari Sharp
Olivetti Casio Coleco
rate da L. 30.000 in su



GIGLIONI IL NUMERO UNO PER GLI HOME COMPUTER E VIDEOGAMES

OFFERTA DEL MESE

- Espansione per VIC 20 da 32 Kbyte L. 199.000
- Light Pen per VIC-CBM L. 79.000
- Cartucce gioco per VIC 20 L. 14.900
- Cartucce gioco per CBM 64 L. 36.000
- Calcolatrice Sharp EL 230 L. 10.500

Offerta valida fino ad esaurimento

TRONI GAMES

VIDEOGAMES GIOCHI ELETTRONICI GIOCOMPUTER



Vieni subito, ti aspettiamo

Via G. Pascoli n. 56 Ang. Viale Romagna Milano tel. 230207

20TH CENTURY FOX

Sirius It. - via Imperia, 21 - Milano

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
CRASH DIVE	AZIONE	/	/	47.500	
MASH	AZIONE	1-2	8	66.500	VG11
MEGAFORCE	AZIONE	/	/	44.500	
PORKY'S	AZIONE	/	/	66.500	

XONOX

Melchioni - via Pietro Colletta, 37 - Milano

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
MANOR/PEAK	AZIONE	1-2	/	79.000	
LANCE/HOOD	AZIONE	1-2	/	79.000	
DUEL/SUPER KUNG-FU	AZIONE	1-2	/	79.000	

VECTREX

MB Italiana - Milano Fiori, Strada 2, Palazzo C1 - Assago MI

per Vectrex

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
ARMOUR ATTACK	GUERRA	1	1	75.500	
BEDLAM	SPAZIALE	1	1	85.500	
BERZERK	AZIONE	1	1	75.500	
BLITZ	SPORT	1	1	75.500	
CLEAN SWEEP	AZIONE	1	1	75.500	
COSMIC CHASM	SPAZIALE	1	1	75.500	
FLIPPER	AZIONE	1	1	85.500	
FORTRESS OF NARZOD	SPAZIALE	1	1	85.500	
HYPERCHASE	GUIDA	1	1	75.500	
RIP OFF	AZIONE	1	1	75.500	
SCRAMBLE	AZIONE	1	1	75.500	
SOCCER	SPORT	1	1	85.500	
SOLAR QUEST	SPAZIALE	1	1	75.500	
SPACE WARS	SPAZIALE	1	1	75.500	
SPIKE	AZIONE	1	1	85.000	
STAR HAWK	SPAZIALE	1	1	75.500	
STAR SHIP	SPAZIALE	1	1	75.500	
WEB WAR	GUERRA	1	1	85.000	

HARDWARE

ACTIVATOR per Atari	**L. 153.000**
ACTIVATOR per Intellivision	**L. 153.000**
ATARI VIDEO COMPUTER SYSTEM	**L. 299.000**
BASE CREATIVISION	**L. 415.000**
BASE COLECOVISION con cartuccia	**L. 349.000**
COLECO/ATARI CONVERTER	**L. 169.000**
COLECO/ROLLER CONTROLLERS con cartuccia Slither	**L. 160.000**
COLECO/SUPER ACTION CONTROLLERS con cartuccia Rocky	**L. 160.000**
COLECO modulo Turbo con cartuccia	**L. 145.000**
Consolle LEONARDO	**L. 199.000**
LUCKY KEYBOARD tastiera alfanumerica	**L. 249.000**
LUCKY tastiera musicale	**L. 199.000**
LUCKY espansione di memoria	**L. 145.000**
BASE MATTEL INTELLIVISION	**L. 249.000**
Modulo Intellivoice	**L. 99.000**
PHILIPS VIDEOPAC G 7000	**L. 165.000**
PHILIPS VIDEOPAC G 7200	**L. 300.000**
PHILIPS VIDEOPAC G 7400	**L. 200.000**
SUPERCHARGER con cartuccia	**L. 95.000**
CONSOLLE VECTREX	**L. 450.000**
VECTREX hand controller	**L. 80.000**
ACCESSORI-JOYSTICK	
Point master-controllo competizione compatibile Atari/Vic 20	**L. 39.000**
Point master-controllo competizione con fuoco automatico rapido	**L. 59.000**
Point master-fuoco automatico rapido	**L. 29.000**
Point master-quik compatibile Intellivision	**L. 29.000**
Wico-digital	**L. 59.500**
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 Colecovision	**L. 64.000**
Wico-super three way	**L. 64.000**

AIVA SCOREBOARD DATA_____

GIOCATORE

NOME:_____ ETA:_____
SIGLA:_____ TEL:_____
VIA:_____
CITTÀ:_____ CAP:_____
NOTE:_____
_____

SALA GIOCHI

NOME:_____
VIA:_____
CITTÀ:_____ CAP:_____
TEL:_____ GESTORE:_____
NOLEGGIATORE:_____
ALLEGARE DIAPOSITIVA O FOTO (FACOLTATIVO)

FIRME TESTIMONI

GESTORE:_____
1° TEST:_____ TEL:_____
2° TEST:_____ TEL:_____

GIOCO

NOME:_____ CASA:_____
PUNTEGGIO:_____
LIVELLO DIFFICOLTÀ:_____
VITE INIZIALI:_____
VITE EXTRA:_____
N° QUADRI SUPERATI:_____
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_____

PARTECIPATE ALLA HIT-BIT

NOME_____ COGNOME_____
INDIRIZZO_____
ETA'_____ CITTA'_____
GIOCO_____
MARCA_____
SUPPORTO (CASSETTA-DISCO-CARTUCCIA)_____
COMPUTER (MODELLO E MARCA)_____
PUNTEGGIO O RECORD_____
NOTE_____
_____
DATA_____ FIRMA_____

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 _____

OGNI VENERDI' IN EDICOLA

PAPER soft



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

J. *soft* editrice - via Rosellini, 12 - 20124 Milano
tel. 02/6888228-683797

TAGLIANDINO LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU

LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU'

VENDO **Intellivision** + 7 cassette perfettamente funzionante seminuovo. Via Carnevali 43/A - 02/3760194 (20,30-21,30).

VENDO **x Intellivision** (come nuovi): Carnival (40.000), Donkey Kong (55.000), Tennis (40.000), Tron Deadly Discs (40.000), Space Battle (40.000), Nova Blast (45.000) x VIC 20: Atlantis della Imagic (40.000) Road Race (30.000). Joystick (nuovi x Vic e Int.) a 20.000 o REGALO a chi compra 20 + cartucce. Giorgio Novella - Via Giovanni XXIII 50/8- 17011 Albissola Capo (SV) - 019/42814.

VENDO **nuovissimo sistema Intellivision** Mattel a L. 290.000, fornito di 6 video cassette Ad. Dungeon and Dragons, Maze a Tron, Space Battle, Soccer, Skiing, Armorbattle, tutto il blocco disponibile per L. 450.000 (prezzo di listino L. 635.000) oppure cambio il tutto con un VCS (possibilmente il nuovo CX 2600) Atari fornito di 6 cassette (almeno 2 devono essere della nuova collezione Argento). L'offerta è valida solo per Napoli. Largo delle Mimose n. 5 - 80131 Napoli - 7415123 (dalle 7 in poi tranne sabato e domenica).

VENDO **cartuccia** "Circus Atari" del sistema Atari, a L. 20.000 oppure SCAMBIO stessa cartuccia con una qualsiasi, compatibile con il sistema Atari 2600. Via della Bilancia n. 5 - 20060 Cassina de' Pecchi - MI - 02/9529805 (ore pasti).

VENDO **Coleco** con Zaxxon Smurf Donki Kong Mausetrap a L. 550.000 trattabili. VIC 20 nuovo imballato garanzia da spedire a L. 300.000. Via P. Maffettone n. 8 - 80144 Napoli - 081/7387085 (19,30-23,30).



Per le vostre inserzioni sul mercatino dell'usato: ritagliate il tagliandino azzurro e incollatelo su una cartolina postale ricordandovi di specificare il vostro indirizzo, il numero di telefono e l'orario in cui è possibile rintracciarvi.

VENDO **consolle Atari** + cassetta Combat e Point Master a L. 200.000 ottime condizioni. Via Canova 9 - Milano 20145 - Nicola Dragonetti - 02/314872 (orari pomeridiani).

VENDO **base Intellivision** ad un prezzo di L. 350.000 completo di 7 cassette fra le quali Advanced Dungeons e Dragons, Calcio, Tennis, Basket, ecc.). Vendo le cassette anche singolarmente. Mangano Massimiliano - Via Archia 35 - Siracusa - 0941/69346 (dalle 14 alle 17).

VENDO **per Intellivision** Astrosmash (L. 40.000), Advanced D e D (L. 45.000), Sharp Shot (L. 20.000) quasi nuove con imballaggio originale e istruzioni in italiano. Baronio Diego - Via Castello 31 - Carpenedolo (BS) - 030/969074 (19,30 in pi 13,30-14).

VENDO **cassette per base Intellivision** Space Hawk, Astrosmach a L. 45.000 ciascuna o le CAMBIO con altre cassette. Zappalà Giuseppe - Viale Don Minzoni 26 - Giarre (CT) - 095/931933 (14-15).

VENDO **consolle Intellivision** 3 mesi di vita con imballaggio e garanzia, + cassette Advanced Dungeons and Dragons, Shark Shark, Burger Time + impugnatura per i comandi L. 300.000. Vincenzo Rinaldi - Via Onofrio di Giordano 39 - Cava dei Tirreni (SA) - 089/842182 (ore pasti e serali).

VENDO **cassetta Mattel Intellivision** Sub Hunt a partire da L. 29.000 vendo gioco elettronico Tomy Caveman 5 schermi a partire da L. 49.000. Chiedere di Davide - Via Morgantini 30 - 02/4036390 (ore pasti).

VENDO **Videopac G 7400** con garanzia più tre cassette Satellite Attack (33+), Pikaxe Pete (43+), Nightmare (53+), a L. 35.000. Via Koch 12 - Bologna - 051/404890 (ore serali).

VENDO **console Intellivision** + 12 cassette tra cui Burgertime con garanzia ancora valida, Dracula (Imagic), Loch'n'chase, Tron Maze a Tron, Frog Bog, ancora nuovi. Prezzo da concordare. Domandare di Maurizio. Via Guido Castelnuovo 65 - Roma - 06/5565031 (ore pasti).

VENDO **consolle CBS-Coleco** di 6 mesi + 3 cassette (Zaxxon Mouse Trap e Donkey Kong). Vero affarone L. 500.000. Via Calabria 17 - 20025 Legnano (MI) - 0331/595787 (qualiasi orario).

VENDO **Nova Blast** in perfette condizioni con scatola originale istruzioni e garanzia a L. 79.000 per Coleco. Joystick della Spectravideo sempre per Coleco a L. 59.000. Subbuteo, panno disteso su una tavola, fotografi, palloni, squadre: in omaggio più: Juventus, Bologna, Germania Ovest, Santos, MIlan, Aston Villa, Brasile, Argentina e una coppa. Si può comprare separatamente. Tel. a Luca 02/4403309 dalle 20 alle 21,30. 02/8490077: Farmacia dalle 18 alle 20; 8,30 alle 12,30.

VENDO **base Hanimex HMG 2650** con cartucce in regalo: Ocean Battle, Brain Quiz, tutto conservato benissimo (prezzo trattabile). Mengozzi Sandro - Via Orfeo da Bologna n. 54 - Forlì - 47100 - 0543/61048 (ore pasti).

VENDO **consolle Intellivision** con cassette: (Intellivision) Poker & Black Jack, Frog Bog, Star Strike, Soccer, Boxing, Tennis, Skiing, Lock'n'chase, Advanced Dumngeons & Dragons, (Imagic) Swords & Serpents, Dracula, (Activision) Beam Rider, (Coleco) Donkey Kong a L. 600.000 anziché L. 1.183.000 (prezzi da Videogiochi Marzo 1984). Silvano - Via Ivrea 59 - Montalto Dora (TO) - 0125/423776 (dopo ore 19 gg. feriali).

VENDO **Atari 2600** con cinque cassette: Phoenix, Night Driver, Defender, Combat, Centipede. Più joystick, Paddle; il tutto in ottime condizioni, al prezzo di L. 400.000 trattabili. Viale Omero n. 26 - Milano - Spinazzi Massimiliano - Tel. 02/5692798 (ore pasti e serali).

VENDO **base Atari** ottime condizioni completa di Joystick e Paddle + cartuccia Combat + una cartuccia a scelta tra Megamania, Berzerr, Pac Man, Star Riders a L. 200.000. VENDO inoltre **le cartucce**: Megamania, Berzer, Pac Man, Star Riders a 50.000 cadauna. VENDO **game System Microvision** con cartucce Block Buster, Duello sul mare e Smotting Star a 50.000 e Gioco Merlin 20.000. Via Tortona n. 76 - 02/474495.

VENDO/SCAMBIO **calcio**, Sea Battle, Burger Time, per rispettivamente Venture, Fathom, River Raid, Donkey Kong per Intellivision e Frogger. Via Forze Armate 327 - 02/4591112 - (18,00 alle 22,00).

VENDO **Atari VCS 2600** + 4 cartucce (Vanguard, Space Invaders, Defender, Combat) con 6 mesi di vita, il tutto in ottime condizioni (ancora con scatola d'imballaggio) del valore di L. 540.000 al L. 300.000 trattabili. Preferisco zona Pisa. Giampietro Orsini - Via Cesare Pavese 18 - Ghezzano (PISA)- 56010 - 050/879532 (dalle 14,00 alle 15,00).

VENDO **V.C.S. Atari 2600** completo, Paddle 01 2 joystick e con 7 cassette (Space Invaders, Pole Position, Asteroids, Centipede, E.T., Asterix, Combat). Tutto a L. 499.000. Chiedere a Massimo Manieri. Viale Italia 85 - Ladispoli (Roma) 00055.

VENDO **consolle Intellivision** in perfette condizioni pochi mesi di vita + 2 cassette (Soccer, Star Streiwe) a L. 230.000 AFFARONE!! Sbrigati a telefonare. Via Eugenio Checchi 41 - 00157 Roma - 06/4376505

VENDO **Video Pac G7400** con 3 cassette: Cannibal n° 20, n° 51, al prezzo di L. 317.000 super affare!!! Nuovissimo, mai usato. Andrea Mariani - Via Garibaldi n. 87 - Magenta (MI) - 20013 - 02/9797681 (ore pasti).

VENDO **compatibili Intellivision** i seguenti titoli: Calcio, Box, Battaglia navale, Sci, Space Armada, Tennis, Starstrike, Tron 1. Metà del prezzo di listino. 0923/833474 (orari pomeridiani).

VENDO **base CBS** + 1 cassetta L. 400.000. CBS convertitore Atari L. 140.000, cassette Smurf, Donkey Kong L. 70.000 l'una, tutto nuovissimo e con garanzia. Alberto Campion - Via K2 n. 10 - Treviso - 0422/22867 (ore serali).

VENDO **base Intellivision** + 3 cassette (Burger time, Basketball, Sea Battle), il tutto a L. 310.000 in confezione originale oppure CAMBIO con ZX Sinclair Spectrum 48 Kb. Via S. Capo n. 19 - Agropoli (SA) - 84043 - 0974/822354 (ore pasti).

VENDO **consolle Intellivision** 6 mesi di vita + cassette Beauty and the Beast, Advanced Dungeons and Dragons, Poker e Blackjack, Q+Bert, Ice Trek, tutto in ottimo stato vendo L. 400.000 trattabili (valore effettivo L. 700.000). Paolo Fasani - via Sabotino 52 - Legnano (MIL) - 0331/542681 (ore pasti).

VENDO **VCS Atari 2600** completo Paddle + Joystick 2 con 7 cassette (Pitfall, Ms Pac Man, Berzerk, Defender, Moon Patrol, Phoenix, Combat), tutto a L. 500.000 non trattabili. Chiedere Daniele. V.le Italia 85 - La dispoli (Roma) - 00055 - 06/9926711 (16-19) tutti i giorni.

PERSONAL COMPUTER: le prime, le migliori!

PERSONAL SOFTWARE
L'unica che presenta software per tutti i personal: Commodore, Apple, Sinclair, T.I., HP, Sharp, Sega, Olivetti, ecc.



BIT: La più letta, la prima e più diffusa.
TEST: Apricot Computer
SUPERBIT - 64 pagine di programmi per i vostri personal computer.



Con tutta la competenza del GRUPPO EDITORIALE JACKSON

LEVI'S 501

L'ORIGINALE CON I BOTTONI.



AUT. MIN. 4/264878 del 25-5-'84

Levi's AMERICAN SPORTS CLUB

Windy è la sciarpa esclusiva Levi's American Sports Club
IN REGALO per ogni jeans anche da ragazzo
DAL 15 SETTEMBRE AL 15 OTTOBRE
presso i rivenditori autorizzati Levi's che espongono il simbolo Windy.