

# VIDEO GIOCHI



UNA PUBBLICAZIONE DEL  
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

LA PRIMA RIVISTA DI VIDEOGAMES · COMPUTER · GIOCHI ELETTRONICI      GENNAIO 1983 - L. 2.500

Supercolor Art Lab - Pozzang - Gruppo 11/79

**TUTTI I PREZZI E LE NOVITÀ**  
**ANTEPRIMA "TRON"**  
**L'ULTIMO DISNEY**  
**I TRUCCHI DEI CAMPIONI**  
**GIOCHIAMO CON I COMPUTER**

**Intellivision** World.com  
www.IntellivisionWorld.com

# INTELLIVISION HA PER CHI HA GIÀ UN A

Peccato davvero. E se date un'occhiata a Intellivision capirete perché è tutto ciò che abbiamo da dire a chi ha già un altro videogioco.

Prendete ad esempio il nostro calcio elettronico.

È l'unico che vi fa giocare su un campo vero, tridimensionale (e non piatto), con 22 calciatori che corrono con le proprie gambe (e non dei semplici puntini, quindi) e che dribblano, rimettono la palla in campo con le mani, effettuano corner corti o spioventi in area e segnano fra le ovazioni della folla.

Intellivision, insomma, vi dà un realismo senza precedenti.

Chiedete a chi ha già un altro videogioco. Purtroppo per lui, potrà solo darci ragione.

Infatti quando parliamo di realismo in tutti i nostri giochi, non ci riferiamo solo alla perfetta riproduzione dei campi, dei giocatori, delle regole, dei suoni e dei colori, ma anche allo svolgimento delle partite.

Con Intellivision, più che con qualsiasi altro videogioco, conta soprattutto la vostra abilità.

Per fare un altro esempio, nel nostro tennis come in quello vero si può impostare la battuta all'interno, al centro o all'esterno; si può colpire piano e forte; di dritto o di rovescio; si può scendere a rete o palleggiare da fondo campo; sul 6:6 si va al Tie-break; si gioca sempre al meglio di 5 sets e a fine partita i giocatori si stringono la mano a rete. E come nella realtà, dovrete allenarvi molto bene per diventare degli ottimi

tennististi, perché naturalmente si può anche sbagliare. Ma lo spettacolo nasce sempre da un giusto insieme di errori e di abilità.

Per questo, noi vi assicuriamo il massimo del divertimento non solo con il calcio e il tennis, ma anche con il basket, l'hockey, il baseball, lo sci, il golf, il football americano e tanti altri giochi come il backgammon, gli scacchi, il bowling e tutti i più incredibili giochi spaziali: Astromash, Space Battle, Star Strike, Space Armada.

E si tratta solo dei primi di una lunga serie. Perché Intellivision non si ferma qui, ma è un'avventura che continua ogni giorno, un sistema che si svilupperà nel tempo.

Oggi comprate i componenti base e domani avrete ancora il più avanzato videogioco esistente. Ma ora basta con le parole. Troppo noiose rispetto al divertimento che vi darà Intellivision. Correte a vederlo e giocateci un po' insieme al negoziante.

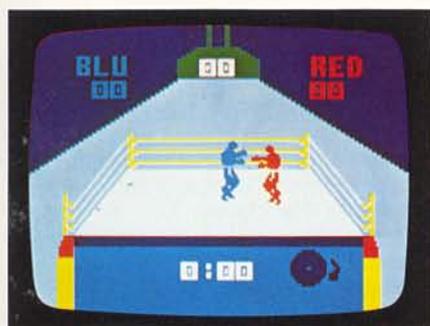
Sarà una sorpresa per tutti voi che non avete ancora il più fantasmagorico videogioco dell'universo.

## PECCATO!



MATTEL ELECTRONICS  
**Intellivision**  
Intelligent Television

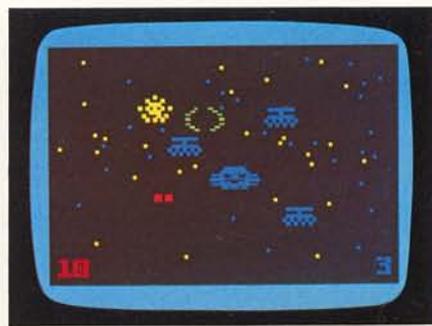
# UNA SOLA PAROLA ALTRO VIDEOGIOCO:



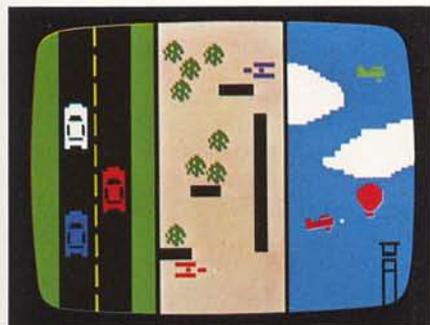
BOXING



ASTROSMASH



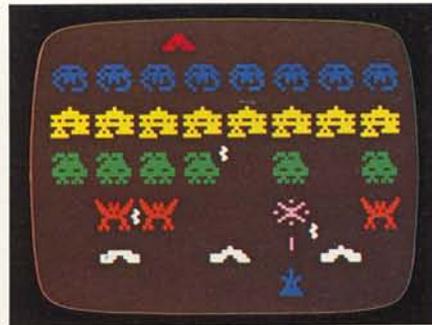
SPACE BATTLE



TRIPLE ACTION



BASKETBALL



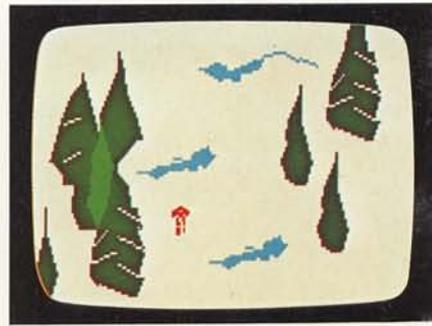
SPACE ARMADA



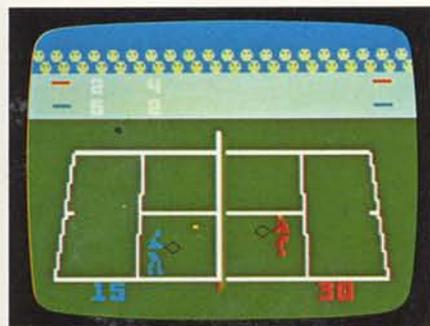
CALCIO



STAR STRIKE



SCI



TENNIS



BASEBALL



*... e la serie continua  
nell'ultima pagina.*

## ASTROSMASH

MATTEL/  
INTELLIVISION

Questo gioco nasce dall'unione di diversi elementi tipici di altri giochi spaziali quali "Space Invader", "Asteroids" o "Missile Command". È il primo (riuscito) tentativo della Mattel, sistema maestro dei videogiochi di sport, di offrire un gioco di prontezza, abilità e coordinazione, caratteristiche tipiche dei videogiochi a gettone.

Dopo un primo livello un po' lento, che vi permette di far pratica, il gioco si fa molto più divertente e impegnativo, soprattutto man mano che i punti aumentano.

Il giocatore comanda un laser utilizzando il dischetto direzionale. Il laser si muove orizzontalmente e spara a vari e diversi bersagli - rocce grandi e piccole, missili teleguidati, UFO, ecc. - mentre cadono dal cielo.

Per difendersi ha a disposizione 5 laser, e ne guadagna uno per ogni 1000 punti.

Il sistema di punteggio è un po' complicato e conoscerlo bene è molto importante al fine di scegliere la più corretta strategia di gioco.

Ogni bersaglio vale un certo numero di punti a seconda di quello che rappresenta - cioè: un asteroide grande, o uno piccolo, o una bomba - e a seconda del livello di gioco in cui vi trovate quando viene distrutto. Però, ogni bersaglio mancato sottrae un certo numero di punti dal totale, in dipendenza anche qui dal livello di gioco. Per esempio: se mancate un asteroide piccolo e state giocando al 1° livello perderete 10 punti, ma se però siete ai livelli superiori perderete 60 punti.

Mancare una delle bombe è proprio un bel guaio: quando cadrà a terra distruggerà automaticamente il vostro laser.

Cercate di colpire per primi anche i missili teleguidati perché, se non vengono disintegrati durante la loro discesa, punteranno dritto sul cannone. Come ultima difesa potete usare il bottone dell'iperspazio che farà riapparire il vostro cannone in un punto qualsiasi della parte inferiore dello schermo.

Il codice-colore dei livelli più difficili non è una cattiva idea, ma francamente avremmo preferito una scelta più accurata delle tonalità. È veramente faticoso guardare lo schermo grigio-blu che appare tra i mille e i 4999 punti. È già un problema mandare a segno i propri colpi... potevano risparmiarci anche questo bombardamento del nervo ottico!

## DEMON ATTACK

IMAGIC/  
ATARI VCS

È uno dei più bei giochi che l'Imagic ha prodotto fino ad ora per il sistema Atari. Anzi, il migliore.

La qualità grafica, gli effetti sonori e l'intensità del gioco lo possono facilmente paragonare ai più complessi e sofisticati giochi a gettone.

Il giocatore muove, orizzontalmente sul piano dello schermo, un cannone laser che spara alla moltitudine variopinta degli alieni invasori. Folletti alati, mulinelli, ciclopi gialli, maschere dentate e bocche giganti sono solo alcuni membri di questa numerosa schiera di invasori.

Gli alieni, provenienti dal gelido pianeta di Krybor, avanzano in formazione orizzontale.

Al primo livello sconfiggerli non è difficile: è solo l'attaccante più basso quello che risponde, con un lancio di bombe, al vostro fuoco.

Distrutta la prima armata d'invasori, un'altra è subito pronta a prenderne il posto.



Nei livelli superiori, quando gli alieni vengono colpiti si dividono in due attaccanti più piccoli. Questi kamikaze non solo vi bombardano, ma vi caricano a mo' di ariete lanciando strilli acuti.

Intorno ai 5000 punti il gioco si fa ancora più accidentato: ora gli alieni lanciano anche dei missili termici che zigzagando a destra e a manca andranno in cerca del loro bersaglio.

In questo gioco sono previste diverse varianti, compresa quella di comandare dei missili teleguidati.

Ma c'è un inconveniente: guidando il missile fate anche muovere la vostra astronave e spesso può succedere di capitare nel bel mezzo di una pioggia mortale di missili.

Con la variante 9 si può giocare in due. Il primo giocatore, indicato dal cannone laser blu, inizia il gioco e conduce l'azione per vari secondi; poi il cannone laser, cambiando colore, diventa arancione e tocca al secondo giocatore controllare il gioco. In questo modo avete la possibilità di concordare col vostro compagno molte possibili strategie d'attacco.



# ATARI

Ha una fetta di mercato enorme, più del 70% in USA e lo stesso anche da noi, sebbene in scala ridotta. È quindi la consolle più famosa: squadre di progettisti interni e di appassionati continuano ad arricchire il suo catalogo di giochi. Come se ciò non bastasse esistono altre celebri marche specializzate nella sola progettazione e produzione di cartucce che alimentano questo sistema con ulteriori caldissimi giochi: Activision, Imagic, Apollo sono nomi ormai in distribuzione anche in Italia. In più esistono altre marche che prima o poi verranno importate.

Una cosa che stupisce di Atari è l'assoluta mancanza di spunti futuribili nel disegno della consolle, che, al contrario, appare molto classica e salottiera. Ma forse questa caratteristica ha giocato a favore del suo ingresso ovunque e in tutte le case. Senza contare il fatto che si tratta di una macchina molto ben fatta e affidabile, capace di sopportare le intemperie di ore e ore di appassionate gare!

I joystick sono scollegabili, e ciò permette di intercambiarli con altri di tipo diverso, da scegliersi gioco per gioco. La confezione base comprende una coppia di joystick e una di "paddle". Sulla consolle si trovano i commutatori di difficoltà e i selettori del tipo di gioco. Si tratta quindi di una delle consolle più versatili.

La gestione del video non è più delle migliori, e difatti la stessa Atari sta per lanciare una nuova consolle aggiornata da questo punto di vista. In USA esistono accessori adatti a migliorare la gestione video dell'Atari classico (Arcadia, Supercharger).

L'attuale catalogo di giochi originali è di 50 cartucce, che diventano più di ottanta con i vari "affiliati".

# INTELLIVISION

Grande clamore per la presentazione di una consolle da videogame prodotta dalla celeberrima Mattel.

A dire la verità Mattel intendeva la sua consolle come una delle parti di un complesso sistema di personal-home-computing, stando



almeno a quanto si arguisce dalle motivazioni pubblicitarie del lancio, avvenuto nel 1980.

Sfortunatamente gli altri elementi del sistema non si sono ancora visti, mentre la consolle dimostra di avere un suo proprio mercato anche come mezzo separato: pare che il primo accessorio sarà il sintetizzatore di voce **Intellivoice**, che effettivamente sta per essere lanciato, e che renderà parlanti alcuni giochi.

Ma tutto ciò non ha moltissima importanza, dal momento che nella sua nuova identità di videogame Intellivision in effetti si comporta





benissimo: è un'ottima console e i suoi giochi sono molto ben fatti, e molto divertenti. La specialità della casa, per il momento, sta nel gioco di simulazione sportiva: qui le doti avanzatissime di grafica, tridimensionalità e alta risoluzione giocano a favore di scenografie impressionanti, movimento molto articolato e grande interattività: di ciò la Mattel è giustamente molto fiera e non manca di ricordarlo nella sua pubblicità.

Un'altra dote dell'Intellivision sta nel prezzo veramente conveniente delle sue cartucce: che sia un'operazione commerciale oppure una realtà industriale, sta di

fatto che attualmente sono fra le più economiche a disposizione.

I joysticks dell'Intellivision suscitano accanite discussioni fra chi è pro e chi è contro: la causa scatenante di questa polemica è nel fatto che essi non sono intercambiabili: non tutti amano il disco direzionale, che dovrebbe sostituire il buon vecchio joystick a leva, ma questo tipo di comando è ideale per i giochi sportivi di azione, che sono il piatto forte Intellivision.

La casa ha anche introdotto le mascherine in mylar che, applicate al tastierino dei comandi, ne ridefinisce tutte le funzioni in base al tipo di gioco che si sta eseguendo.

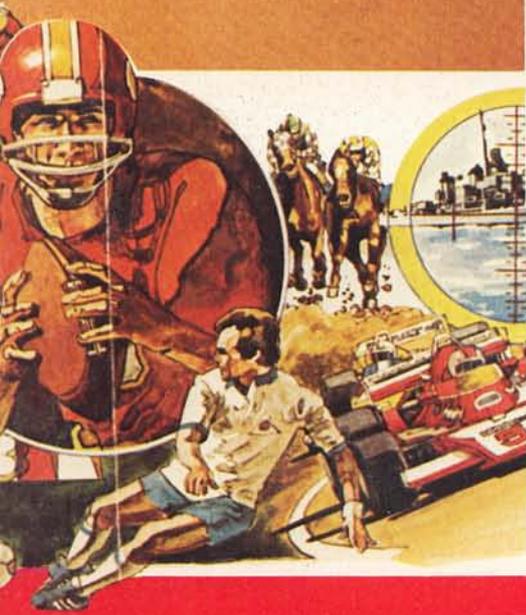


## HANIMEX

È il più economico dei sistemi attualmente in commercio, se si accettano alcune console che in effetti riciclano programmi delle prime generazioni. In USA è venduto con il marchio Emerson: è la console più compatta fra quelle viste e ciononostante possiede la memoria interna non disprezzabile di ben 28 kbytes. È anche, fra quelli visti, l'unico sistema portatile, nel senso che è alimentato a 12 V, e quindi vi può seguire in campeggio, in barca, in auto.

I comandi sono simili a quelli dell'Intellivision, e anche qui molti giochi sono provvisti di mascherine in mylar che ridefiniscono i tastierini. I dischi direzionali possono essere facilmente convertiti in joysticks a leva.

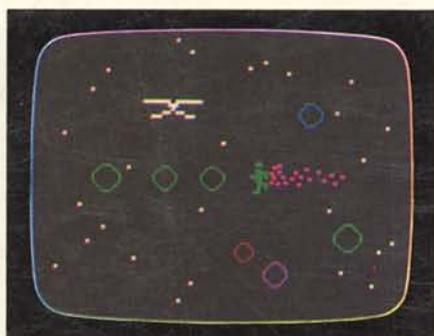
Non è prevista una protezione dello schermo dopo un certo tempo di inattività e ciò presuppone una certa attenzione da parte dell'utente. I programmi disponibili sono una ventina, e il loro livello qualitativo, in termini di gestione video e interattività, si avvicina ad Atari, seppure con qualche punto in meno sulla velocità.



# GIOCHI, NON PAROLE.



LOCK'N'CHASE



SPACE HAWK



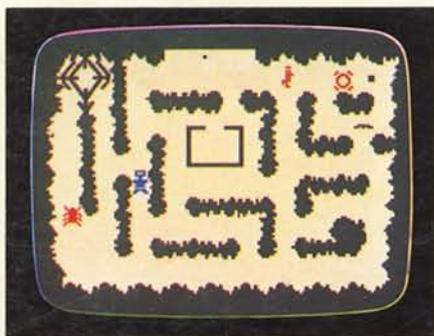
UTOPIA



FROG BOG



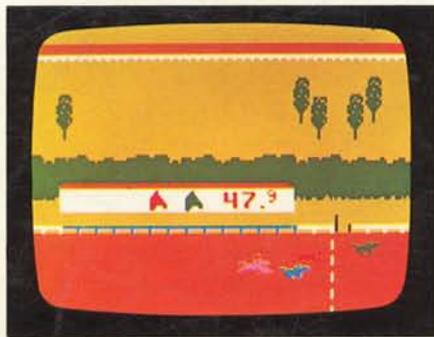
SUB HUNT



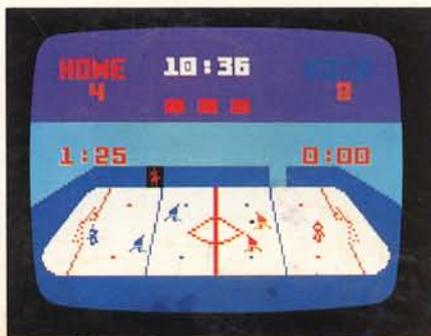
NIGHT STALKER



SEA BATTLE



HORSE RACING



Qui a lato: alcuni dei nuovi giochi Intellivision arrivati freschi freschi dagli USA.

Altri ancora arriveranno col prossimo aereo e saranno presto nei negozi.

L'offerta è riservata ai possessori di un sistema Intellivision.

Chi invece sta morendo d'invidia troverà un annuncio dedicato a lui nell'interno della rivista, a pagina 20



MATTEL ELECTRONICS:  
**Intellivision**  
Intelligent Television

*Intellivision  
... la sfida continua.*

# VIDEO GIOCHI



UNA PUBBLICAZIONE DEL  
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

LA PRIMA E UNICA RIVISTA DI VIDEOGAMES - COMPUTER - GIOCHI ELETTRONICI

FEBBRAIO 1983 - L.3.000

**Speciale:**  
**TUTTO  
PACMAN**



**IMPARA A  
PROGRAMMARE**

**I folli giochi  
di LAS VEGAS**

**TUTTI I PREZZI  
DEL MERCATO**

Retro-Gaming.it



# il posto della posta il posto della p

avviene esattamente come qualsiasi altro commercio di oggetti destinati al largo consumo: esiste un produttore, generalmente situato all'estero, una Ditta italiana che ne cura l'importazione (ossia decide quante e quali cartucce importare e costo, del cambio valutario, di altre considerazioni come il rischio, i costi di distribuzione, i necessari ricarichi per coprire tutte queste spese), e delle catene di vendita al dettaglio più o meno ampie che portano il prodotto a disposizione degli acquirenti su tutto il territorio nazionale.

Quando se ne presenterà l'occasione, VIDEOGIOCHI tratterà anche materie economiche e commerciali. Naturalmente, sempre dalla parte del lettore.

## CHE COS'È, UNA MANIA? NO, È UN MONDO NUOVO

*In pochi mesi si è assistito ad un vero e proprio boom di interesse attorno ai videogiochi. Ma non c'è un po' di follia? Tutti ne parlano: giornali, televisione ... adesso c'è pure la rivista, VIDEOGIOCHI intendo dire. Benché sia fatta simpaticamente, permettemi di restare alla finestra un po' dubbioso di fronte a quella che a me sembra un'esagerazione.*

*In fin dei conti si giocava anche senza video, no?*

Giovanni Galluzzi, Roma

Ed ecco la voce del dissenso: ben venga!

La descrizione del fenomeno è accurata: un vero e proprio boom, e i cosiddetti media che fanno a gara per parlarne. Ma il tutto non può essere semplicisticamente bollato come esagerazione. Punto primo: l'elettronica, a qualsiasi campo sia applicata, porta con sé una vera e propria rivoluzione.

Prima dell'elettronica qualsiasi attività umana (ad eccezione del pensiero) è basata sul movimento reale: spostamento fisico di masse, energia, materia. Dopo l'elettronica molte attività si trasformano in pura e semplice simulazione: il telegiornale non richiede carta, piombo, camion per trasportare il tutto, rotative per stampare, e così via ... Niente di tutto questo: l'immagine, elettronica, che è ben più realistica di quella stampata (non simboli grafici, ma viva voce, non fotografie fisse, ma immagini in movimento) e ben più veloce (viaggia alla velocità della luce e giù di lì, e non alla velocità del camion) è puramente fittizia: spegni il televisore e non c'è più, non c'è mai stata, in un certo

senso!

Questo voleva essere un esempio, ma torniamo ai videogiochi: l'asteroide sfrecciante ... non c'è, non è da costruire, da spostare, da riparare. Ecco che si possono simulare scenari sempre più complessi, movimenti sempre più articolati, situazioni sempre più fantastiche, e, se lo si vuole, sempre più realistiche.

Ecco che il gioco si svincola dai limiti imposti dalla manipolazione di oggetti materiali, e si libra su nuove lunghezze d'onda.

In questo senso quella dei videogiochi è una vera e propria rivoluzione, che consente la creazione di nuovi giochi e quindi di nuove forme di intrattenimento, di aggregazione, di competizione, di divertimento.

Ma c'è ancora di più.

Ci sembra di poter affermare che il mondo dei mezzi di comunicazione si trova alla vigilia di una grande svolta: dall'editoria cartacea ci si sta orientando verso quella che ormai comunemente viene definita editoria elettronica.

È una forma di editoria totalmente diversa, che offre nuovissime possibilità: prima fra tutte l'interattività, e cioè la possibilità dell'utente (ex ... lettore) di dialogare con il programma (ex-test).

Un libro di esercizi matematici per le scuole potrà così fornire risposte e correzioni agli esercizi svolti dagli studenti; un libro di avventure (ma sarà una cartuccia, non un libro vero e proprio) potrà dare al suo lettore la possibilità di intervenire sui dettagli dello scenario, o addirittura di modificare alcune situazioni. Ora, questa dei videogiochi è la prima ondata di questa nuova editoria: il gioco è chiaramente un prodotto più popolare e quindi più facilmente divulgabile, e, d'altro canto, i programmi - benché già molto sofisticati - richiedono standard di programmazione più semplici di quelli richiesti dalle ipotesi cui abbiamo accennato più sopra.

È logico dunque che questa rivoluzione editoriale cominci proprio di qui; ed è naturale che questo nuovo "media" riscuota questo po' po' di successo.

*Spett. Redazione, ho sedici anni e sono sempre stato un grande appassionato dei videogiochi da bar, ma è da poco che mi sono avvicinato al complesso mondo dei videogames da casa. Sono infatti possessore di un sistema Mattel Intellivision di cui sono veramente soddisfatto.*

*A questo proposito vi chiedo, se possibile, di ampliare lo spazio riguardante le prove dei programmi Intellivision perché ormai siamo già in molti ad avere il sistema Mattel "parcheggiato" accanto al televisore.*

*Gradirei ricevere maggiori e più dettagliate informazioni circa l'Intellivice e le cassette compatibili con il sistema Mattel e sapere dove è effettivamente possibile reperire questi prodotti nell'ambito della mia provincia e della città di Napoli.*

*Vi ringrazio per la vostra pazienza e vi porgo distinti saluti.*

*N.B. Complimentissimi per l'Enciclopedia dei Flippers da parte di mio fratello, un nostalgico "flipper-man".*

Dario de Silva, Caserta

Alla Mattel saranno molto contenti di leggere la tua opinione sull'Intellivision. Sappiamo che siete sempre più numerosi ad avere in casa un Intellivision, dedicheremo più spazio ai giochi di questo sistema, che stanno aumentando, pur essendo ancora in minoranza. Per quanto concerne l'Intellivice bisogna premettere che non è ancora arrivato in Italia, né si sa quando arriverà. Ciò nonostante nel nostro recente viaggio a Las Vegas lo abbiamo visto e provato.

Il modulo Intellivice è un'unità compatta, poco più grande di un libro tascabile, che si inserisce sulla destra della console al posto della cartuccia (la quale viene a sua volta inserita nell'a-

## SE VUOI SCRIVERE A VIDEOGIOCHI ...

- 1) Scrivi le tue lettere con una scrittura chiara!
- 2) Specifica sempre con chiarezza il tuo indirizzo.
- 3) Se alleghi disegni e fotografie, non dimenticarti che per essere pubblicati devono arrivare in buono stato.

# Posta il posto della posta il posto de

nalogica presa riportata sul modulo Intellivoice).

Genera delle vere e proprie voci simili a quelle degli esseri umani ed aggiunge una nuova e più realistica dimensione al videogioco a cui è applicato.

Attualmente negli USA sono in commercio tre cartucce realizzate appositamente per l'Intellivoice e cioè: 17 Bomber, Space Spartans e Bomb Squad. Quanto al reperimento di cartucce Activision e Imagic nella tua zona puoi provare in via C. Colombo, 13, oppure a Napoli rivolgiti ad Antonio Santaniello - Via S. Anna dei Lombardi, 45 - Salvato - Via Depetrio, 14/A - Centro Sandoz - P.za Municipio, 56.



## C'E' ANCHE L'INTERTON VC 4000

Sono un ragazzo cui piacciono molto i videogiochi, sia quelli da bar sia quelli da casa: li considero passatempi molto utili che stimolano la prontezza di una persona.

Io ho una base VC 4000 che dispone di 40 cartucce: mi ha dato molta soddisfazione, in particolar modo gli "Invasori".

Come mai non ne avete parlato nel vostro articolo "Il chi è dei videogiochi?" (N. 1, pag. 39).

Complimenti per la simpatica rivista.

Antonio Coppola, Trapani

Siamo d'accordo sulla funzione di passatempo, e anche sull'utilità dei videogiochi nello stimolare la prontezza di riflessi.

È bene però anche ricordare che i videogiochi, soprattutto quelli da casa, devono anche educare le persone all'auto-limitazione: la possibilità che essi offrono di ripetere infinite volte le partite si oppone clamorosamente al vecchio e saggio "ogni bel gioco...". In effetti invece di "durar poco", i videogiochi tendono a trascinare i giocatori in una serie di ripetizioni troppo prolungate. Questo è l'unico inconveniente da cui bisogna guardarsi.

Per quanto riguarda la tua console ci

CIAO! SOLO UMBERTO, VOLEVO  
CONSIGLIARTI DI DEDICARE PIU' PAGINE  
A TRUCCHI E ASTUZIE X FARE  
PIU' SCHEMI, APPREZZO MOLTO  
IL VOSTRO CORSO DI COMPUTERPROGRAMMARI,  
METTETE ANCHE DEI PROGRAMMI  
DI VIDEOGAMES COMPATIBILI CON  
APPLE II CIAO  
LA VOSTRA RIVISTA E' TOSTA

siamo messi in contatto con il Distributore per averne maggiori informazioni. Nell'articolo che citi ci si è volutamente limitati a quelle console che per diffusione, forza commerciale e "respiro" internazionale hanno attualmente un rilievo di primo piano sul nostro mercato.

## PIU' COMPUTER, MENO FLIPPER E UN REFERENDUM

*Spero che la mia lettera venga pubblicata. Penso che dobbiate cambiare due cose: 1) aumentare le pagine dedicate ai computer e, soprattutto, a "LIST", anche se la rivista è dichiarata per i videogiochi. Insomma, i computer meritano di più! Non ditemi di comparare altre riviste specializzate, perché non ho soldi! (Ho tredici anni, e non voglio rinunciare ai fumetti dai Supereroi ad Alan Ford, a Diabolik, e poi soprattutto Totem, Metal, Pilot etc.).*

2) Potreste invece eliminare o almeno ridurre i Flipper.

Perché dopo un tot di numeri non fate un referendum per vedere come la pensano i lettori?

Mi devono regalare un VIC 20: non potreste consigliarmi qualche buon libro con programmi da copiare? Che costino poco, però, mi raccomando.

Passo e chiudo e ... auguroni a tutti voi!

David Miglorati, Inverigo (CO)

Vorremmo iniziare dal referendum: è senz'altro un'ottima idea, e ci pensiamo sicuramente quando saremo un po' più avanti. Tanto per cominciare, però, ci piace sottolineare - per chi non se ne fosse accorto - che sono proprio le lettere come queste a fornirci un mucchio di preziosissime indicazioni su come la pensano i lettori. Tanto più che di lettere ne stiamo veramente ricevendo tantissime!

Veniamo di due "punti caldi".

Punto 1): LIST è già aumentato da questo numero. Dal prossimo aumenterà tutta la sezione computer, con l'aggiunta di analisi dei più validi home computer e (eccoti servito) programmi da copiare.

Punto 2): Flipper. Caro David, noi stessi "pensando" VIDEOGIOCHI abbiamo discusso non poco su questi benedetti Flipper, e non credere che la discussione sia terminata.

Come spesso capita, esistono punti di vista diversi, diverse esigenze, e tanti gusti.

In primo luogo deve essere riconosciuto al Flipper di essere stato il primo gioco elettrico, se non proprio elettronico. In un certo senso è il papà dei Videogiochi, e al papà - come ben si sa - bisogna portare rispetto.

In secondo luogo il Flipper conta un numero molto alto di fans: se ne annidano un po' ovunque, quindi anche fra i nostri lettori (alcuni ci hanno chiesto di aumentare lo spazio, altri ci hanno lodato per l'enciclopedia del Flipper); e anche fra di noi, naturalmente.

Riteniamo di aver dedicato al Flipper uno spazio proporzionato a tutte queste considerazioni: è logico che se le indicazioni come la tua prevalessero, saremmo prontissimi a rivedere le nostre decisioni in materia di Flipper.

Tieni comunque presente che una rivista viene letta da tante persone (in questo senso VIDEOGIOCHI è partita in quarta!), e che tutti i lettori hanno uguali diritti.

Ma vorremo aggiungere un'ultima considerazione: come avrai capito da vari accenni su questo numero noi di videogiochi abbiamo approfittato delle feste natalizie per andarcene in giro per il mondo: Las Vegas, Tokyo, New York e anche ... Città del Messico (lo sapevi che è la più grande città del mondo?); in quelle città abbondano le sale-giochi, sale-giochi enormi, brulicanti di giovani e accaniti giocatori, strapiene di videogames di ogni genere e tipo (alcuni qui non si sono ancora visti e

lavorano nel settore dell'elettronica di consumo, ci avevano messo in guardia sul pericolo di trovarci prima o poi (più prima che poi) senza argomenti.

D'altro canto, il nostro campo si farà sempre più arduo e oneroso perché dovremo indirizzare al meglio i nostri lettori nel groviglio di marche, sistemi e giochi sempre più numerosi. E con l'aumento che i videogiochi subiranno in seguito al decreto del governo sarà sempre più necessario per il videogiocatore separare il grano dal fieno, cioè individuare i videogiochi che valgono quello che costano.

Ma torniamo a Las Vegas (che incidentalmente in quanto capitale mondiale del gioco è lo scenario ideale per un'esposizione di videogiochi). Dovrò anche essere breve perché i tempi di chiusura della rivista (la tipografia ha le macchine ferme in attesa di questo servizio) mi impediscono di dilungarmi troppo.

Cosa che non farei alcuna fatica a fare vista la quantità di novità e la mole di materiale informativo, depliant e stampati che ho portato con me. Pensate che ho dovuto comprarmi un borsone a Las Vegas, oltre a quello (vuoto) che avevo portato con me dall'Italia, per sistemare tutta la carta che distribuivano al CES.

Sono anche stato fortunato perché, benché il peso dei miei bagagli eccedesse il massimo consentito dalla compagnia aerea, non ho dovuto pagare alcun sovrapprezzo (come invece è capitato, nella misura di 150 dollari ad un collega con cui ho fatto il viaggio di ritorno).

Ma torniamo a Las Vegas. E due. Voi aspettate di sapere quali sono le novità ed lo invece divago raccontando cose di importanza secondaria. O.K., eccoci al dunque.

In fatto di videogiochi sono state presentate a Las Vegas più di 300 cartucce-gioco (secondo un primo calcolo esattamente 319); ma ho trascurato alcune marche minori, nonché molti giochi già in commercio negli Stati Uniti, ma nuovi per l'Italia. E naturalmente non ho contato i giochi per computer.

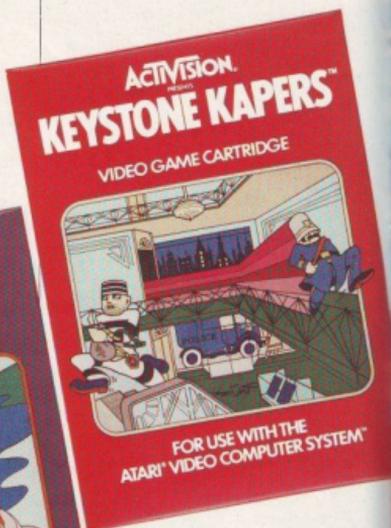
Già sento i miei joystick cominciare a sursilicaldarsi.

Ecco marca per marca i giochi presentati dalle diverse case produttrici (fra parentesi il numero di nuovi giochi): Activision (11), Apollo (7), Astrocade (29), Atari (28), CBS Videogames (10), Coleco (33), Commavid (7), Data Age (9), Fox Videogames (8), Games People Play (2), Gamex (1), GCE (19), Imagic (17), Intellivision (22), Odyssey (12), Palmtax (5), Parker Brothers (14).

Spectravideo (3), Starpath (7), Sega (15), Telesys (5), Tigervision (8), U.S. Games (12), Ultravision (17) e Zimag (6). Vi bastano? (A me sì).

E ci sono anche le basi o console di cui parlare. Anche in questo campo una sfilza di novità

Alcuni nuovi giochi Activision presenti al CES di Las Vegas. Nella foto Dolphin e Keystone Kapers.



strabilianti (parola di scriba), anche se porferanno senza dubbio ulteriore confusione al già poco chiaro mondo dei videogiochi.

L'Atari ha una nuova console, chiamata 5200, con grafica e giocabilità nettamente superiore al VCS, ma purtroppo incompatibile. La

Mattel ha presentato l'intellivision II: niente di nuovo dal punto di vista della resa grafica e della giocabilità, ma presenta un nuovo design (bianco candido) della console, nonché la possibilità di accettare tramite un adattatore le cartucce compatibili con il VCS (incontro storico?). E poi la console Coleco, tanto per metti alla sedia perché una

volta che vedrete la grafica e i giochi del Colecovision farete un salto di meraviglia. Sono fantastici. E poi la console Ultravision, quella Spectravideo (che in effetti è soprattutto un home computer), quella Astrocade e chi più ne ha più ne metta.

A questo punto dovrei parlare dei computer-giochi. Ma per favore risparmiatemi un'altra lunga lista. Troverete tutto quello che c'è da sapere con dovizia di particolari nel prossimo numero, quando qui in redazione avremo finito di dividere, catalogare, vagliare e selezionare il materiale che il sottoscritto ha portato da Las Vegas: 3 valigine che quasi il Boeing non ce la faceva a decollare!

E naturalmente troverete anche tutto quello che c'è da sapere sui nuovi home computer (e anche qui ci sono tantissime novità).

Adesso lasciatemi riposare, che il viaggio è stato lungo e sono ancora un po' stiralunato per il cambio di fusi orari.

Ci sentiamo il mese prossimo. Ed ora macchine (in tipografia, cioè) a tutta forza, che i lettori aspettano un nuovo, appena sfornato, numero di VIDEOGIOCHI.

Non lasciatevi ingannare! I comandi sono facili da usare, ma i tempi e i modi esatti in cui muovere le galline si acquisiscono solo dopo una certa pratica. Se il commutatore di difficoltà è sul livello A, ogni gallina colpita, non importa in quale corsia, ritorna al punto di partenza. Se invece giocate al livello B, perderete soltanto una o due galline. Le varianti di Freeway sono otto: nei giochi da 1 a 4 i veicoli hanno velocità costante; nei giochi da 5 a 8 i veicoli accelerano e rallentano disordinatamente. I giochi 1 e 5 sono per principianti, ci sono solo macchine, una per corsia, e si muovono lentamente. I giochi 2 e 6 sono un po' più difficili: ci sono dei camion, nella sesta corsia dal basso, e i veicoli si muovono più velocemente. I giochi 3 e 7 sono i più difficili.

I camion ora è nella quinta corsia dal basso e il traffico è molto intenso e veloce. Se in queste due varianti riuscite ad attraversare la strada almeno venti volte, mandando alla Activision una foto dello schermo, raffigurante il punteggio ottenuto, potrete diventare un membro ufficiale del "Save the Chicken Foundation", ovvero della Fondazione per la difesa della gallina: è questo un titolo onorifico destinato ai più bravi. Dopo molta pratica però, il vostro obiettivo diventerà quello di attraversare la strada almeno trenta volte. Se riuscite, alle varianti 3 e 7 e con la difficoltà al livello A, ad arrivare a trentacinque attraversamenti, fatecelo sapere, potrebbe trattarsi di un record da premiare...

Nei giochi 4 e 8 ci sono camion in tutte le corsie. Nei giochi 1, 2 e 3, esiste una relazione matematica tra le velocità dei veicoli nelle varie corsie: le macchine nella corsia 2 (partendo dal basso) vanno a velocità doppia di quelle della corsia 1. Le macchine nella corsia 3 vanno a velocità doppia di quelle della corsia 2. I veicoli nella corsia 4 vanno a velocità doppia di quelli della corsia 3, e infine, i veicoli nella 5 vanno a velocità doppia di quelli della 4. La stessa cosa avviene,

partendo dal centro, nelle ultime cinque corsie. Tradotto in pratica, tutto ciò significa che, avvicinandosi al centro dell'autostrada, le corsie sono sempre meno sicure, e si può sostare per meno tempo: allontanandosi dal centro, si può agire con più calma.

Si consiglia questo gioco a tutti coloro che hanno pazienza (le prime volte ce ne vuole molta); è inoltre uno dei pochi giochi che può essere imparato immediatamente da chiunque, anche se non ha mai visto un video gioco.

## STAR STRIKE

## MATTEL/ INTELLIVISION

Lo scopo di questo gioco, come spesso succede nei giochi spaziali, è quello di difendere la terra dalla distruzione totale ad opera di astronavi extraterrestri.

Il terreno su cui si svolge la battaglia è quello nemico: manovrate la vostra astronave sulla rampa di lancio della stazione orbitante nemica.



Prima che la terra (che all'inizio del gioco è nascosta dietro alla luna, nell'angolo superiore sinistro dello schermo) venga a trovarsi in allineamento con il corridoio centrale della rampa, dovete distruggere il maggior numero possibile di astronavi nemiche e, soprattutto, i 5 bersagli rossi. Se infatti non li avete distrutti tutti mentre la terra compie il suo percorso di avvicinamento, si trasformeranno in missili che, lanciati a tutta forza, la faranno esplodere in mille pezzi.

Prima di tutto diamo brevemente uno sguardo ai comandi di gioco.

Una volta inserita la mascherina, scegliete per prima cosa il livello di difficoltà premendo una

delle varie combinazioni di stelletto: quella da uno per il livello più facile, quella da sei per il più difficile. Più alto è il livello di difficoltà meno tempo avete a disposizione per distruggere le astronavi nemiche.

Il dischetto direzionale comanda il movimento della vostra astronave. I due pulsanti laterali superiori comandano i laser aria-aria, mentre i due pulsanti laterali inferiori vi servono per sganciare le bombe.

Inizia il gioco: cercate di mantenervi il più possibile lungo il corridoio della rampa di lancio. L'ombra della vostra astronave vi aiuta a determinare la posizione in cui vi trovate. Fate attenzione è molto facile schiantarsi al suolo o sbattere contro le pareti del tunnel.

L'arrivo delle astronavi extraterrestri è sempre segnalato da un allarme sonoro e appaiono a coppie dietro di voi. Si fermano per un istante e poi attaccano.

Avete due possibilità per colpire: aspettare che vengano a trovarsi davanti a voi (in questo caso cambiano colore diventando azzurre) e quindi colpire con il laser aria-aria. I laser convergono tutti in un punto di fuga situato approssimativamente nel centro dello schermo. Quindi colpite le astronavi nemiche quando vengono a trovarsi



in linea con il punto di fuga.

Oppure potete sganciare una bomba. Per fare questo conviene essere a bassa quota perché le bombe vanno più veloci, e quindi la precisione del tiro è più facilmente calcolabile, e poi perché mentre sganciate le bombe non potete sparare col laser e quindi avete più possibilità di difendervi da altri attaccanti se siete più in basso.

Ogni bersaglio rosso colpito esplosione e diventa nero: ricordatelo e tenete conto di quanti ne avete abbattuti.

Se un nemico vi colpisce vedrete uno sprazzo di fuoco, mentre la vostra astronave è in fiamme non è più controllabile. Ogni colpo che ricevete vi danneggia: non potete

prendere quota rapidamente, i movimenti laterali sono più lenti, non potete cambiare la velocità di volo e il laser aria-aria scatta a vuoto.

Ciò non disperate, se siete sufficientemente veloci potete ancora salvare la terra.

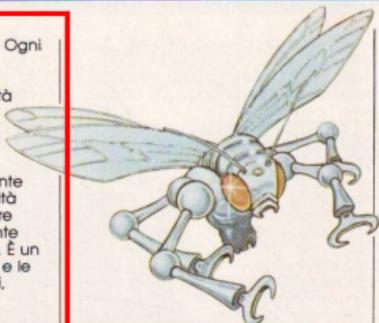
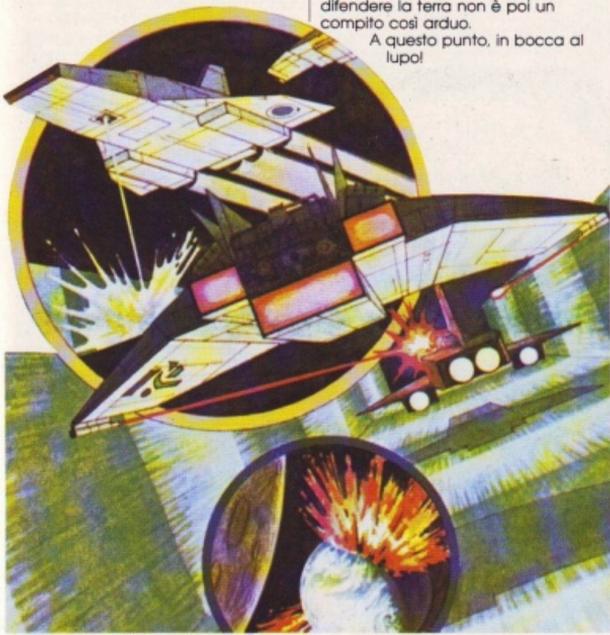
Il punteggio funziona in modo differente a seconda del livello di gioco che avete scelto. All'inizio partite con 8000 punti; man mano che i secondi passano diminuisce

finché colpite l'ultimo bersaglio. Ogni astronave nemica colpita vi fa guadagnare 250 punti.

All'ultimo livello di difficoltà invece, partite da zero e guadagnate 50 punti per ogni astronave e 100 punti per ogni bersaglio.

Questo gioco ha veramente una grafica stupenda. La velocità con cui la rampa di lancio scorre sotto di voi dà un ritmo incalzante all'azione e alle vostre manovre. È un po' difficile capire bene i tempi e le distanze ma, una volta imparati, difendere la terra non è poi un compito così arduo.

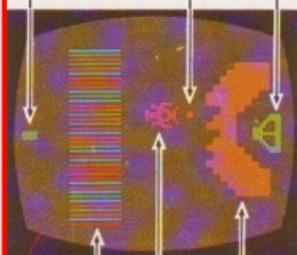
A questo punto, in bocca al lupo!



(stupenda fascia multicolore che costituisce da sola la prima meraviglia di questo gioco) e potete disporre di un certo numero di vite, originariamente quattro.

Il gioco si può svolgere a diversi livelli e le caratteristiche cambiano dall'uno all'altro livello, ma in generale possiamo dire che: lo Zorlon (a sinistra dello schermo) sta sempre alle spalle dello Yar. Dal

CANNONE ZORLON MISSILE AD ENERGIA QOTILE



ZONA NEUTRALE YAR SCUDO

canto suo il Qotile ha il potere di trasformarsi in una spirale infuocata che si scaglia approssimativamente nella direzione dello Yar: il mutamento è preavvertito dai trasclacramenti del Qotile e da un segnale acustico; quando esso ha inizio il Qotile è già mortale e lo Yar

## YAR'S REVENGE

ATARI/VCS

Per quanto possa sembrare incredibile, gli Yar discendono dalla mosca comune del pianeta Terra: i loro antenati, infatti, si erano imbarcati clandestinamente su alcune astronavi interstellari.

Popolati alcuni pianeti e acquisiti straordinari poteri gli Yar decisero di riunirsi in caso di

attacchi nemici per difendere la loro nuova condizione di agiatezza: a tale scopo progettarono il potente cannone Zorlon, ma proprio durante la sua messa a punto l'attacco nemico divenne realtà. Lo Zorlon, quindi, è imperfetto: può essere puntato solo con uno Yar davanti alla sua bocca di fuoco, il che crea comprensibili disagi.

Scopo del gioco è guidare gli Yar all'attacco del sanguinario Qotile, asseragliato in una fortezza che muta di forma e aspetto.

Avete una barriera protettiva



Restate in vigile attesa, continuando a mantenere lo Yar all'altezza del Qotile che nel frattempo è diventato una spirale di fuoco: appena la spirale parte premete il tasto rosso e, quasi contemporaneamente, abbassate o alzate leggermente il joystick in modo da togliere lo Yar dalla traiettoria dello Zorlon. Dovete anche aver valutato immediatamente la direzione della palla di fuoco (non sempre prevedibile) in modo che il vostro spostamento dalla rotta dello Zorlon non vi porti su quella del Qotile.

In questo modo avete parecchie probabilità di cogliere la palla di fuoco in volo, il che vi rende la bellezza di 6.000 punti, ma soprattutto vi dà una vita nuova.

Poichè il gioco diventerà più difficile dopo i settantamila punti, avete bisogno ora di accumulare quante più vite vi è possibile.

Dai settantamila in su i lanci del Qotile triplicano, il che vi offrirebbe tre volte le opportunità di coglierlo in volo, ma purtroppo triplica anche le possibilità di essere colpito.

Soprattutto la sentinella diventa molto molesta e seguendovi ovunque non vi permette di prepararvi con la dovuta calma.

Ma questo inferno è niente in confronto a quanto vi può capitare se avete la ventura di superare i 150.000 punti: allora la palla di fuoco diventa infallibile: punta in una direzione che voi potete avere l'abilità di indicarle finché raggiunge la vostra posizione sullo schermo, ma a quel punto con brusche deviazioni vi raggiunge.

A questo punto avete una sola possibilità di sopravvivenza: colpire voi il Qotile prima che la spirale di fuoco vi abbia raggiunto.

Auguri!

la palla è sempre comandato da voi. I giocatori della squadra di casa sono *rossi*, quelli della squadra ospite sono *verdi*. Invece i giocatori comandati da voi direttamente sono, rispettivamente, *marrone* e *nero*. I tempi di gioco sono 4 e, come nella realtà, il cronometro funziona solo quando la palla è in gioco. I cronometri sono 2: quello a sinistra segna il tempo rimasto da giocare in ogni quarto di gioco, quello a destra indica per quanto tempo ancora il giocatore da voi controllato può tenere la palla senza passarla o tirare; se i 24 secondi scadono si sente un fischio e la palla passa all'altra squadra.

Se la partita termina in parità, automaticamente comincia un tempo supplementare di 5 minuti. Se anche questo dovesse terminare pari, si continuerà con tempi di 5 minuti ciascuno, finché uno dei due giocatori terminerà in vantaggio.

Come si può vedere, le regole di questo video gioco assomigliano

molto a quelle della vera pallacanestro. I comandi pure sono molto completi, ma anche abbastanza complicati.

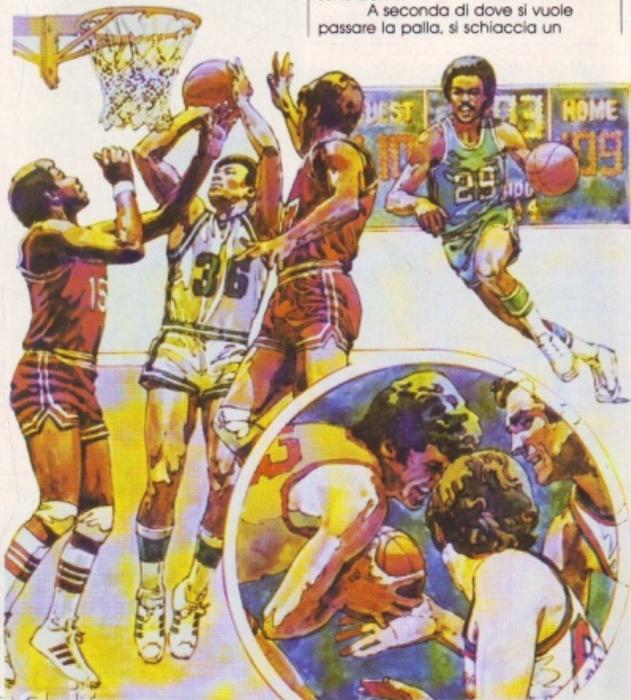
Innanzitutto all'inizio della partita si può scegliere fra 4 diverse velocità di gioco.

Poi, entrate in campo le squadre, la partita comincia con il classico salto a due. Se conquistate voi la palla, potete ordinare al vostro giocatore di fare tre cose: correre, passare, tirare.

Per far correre il proprio giocatore, basta muovere il disco nella direzione desiderata, ricordando che i giocatori avversari comandati dal computer possono rubare la palla mentre si corre, ma non quando il proprio giocatore è fermo.

Invece il giocatore avversario comandato manualmente, mentre si palleggia non può mai rubare la palla. Il passaggio è la cosa più complicata. Infatti le zone del campo dove, fra tutte e due le squadre, può essere passata la palla, sono ben 9.

A seconda di dove si vuole passare la palla, si schiaccia un



## BASKETBALL

### MATTEL/ INTELLIVISION

I giochi della Mattel sono famosi soprattutto per la qualità di quelli sportivi. Fra questi Basketball, è forse il migliore di tutti.

La partita si svolge fra voi ed un vostro amico: ogni squadra ha in campo 3 giocatori. 2 sono guidati dal computer, invece quello che ha



botone diverso. I compagni di squadra comandati dal computer si dirigeranno automaticamente verso il punto in cui arriverà la palla, quelli avversari invece cercheranno di intercettarla.

Per quanto riguarda i tiri, ci sono due possibilità: il tiro in sospensione, o *jump shot*, va tentato quando si è molto vicini al canestro e si è circondati dagli avversari, ma non è un tiro precisissimo.

Il tiro piazzato, o *set shot*, invece, è un tiro molto preciso, che però va fatto quando non ci sono avversari nelle strette vicinanze. Infatti, poiché con questo tipo di tiro il giocatore non salta, è molto più facile che venga "stoppato".

Per le manovre difensive, avete meno possibilità di scelta. Infatti non potete rubare la palla all'avversario mentre palleggia (ma lo possono

fare i vostri compagni di squadra comandati dal computer), ma lo potete fare quando questo tenta il tiro: se siete abbastanza vicini e tempestivi nella schiacciata il tasto **block**, il vostro omino salterà e, probabilmente, stopperà il pallone avversario.

A questo punto passate immediatamente la palla al vostro compagno più avanzato e, con un fulmineo contropiede, cercate di tirare da sotto il canestro.

I due punti sono assicurati! Per giocare bene a questo Basketball, al livello più veloce, ci vuole molta pratica. Alla fine, però, il risultato è davvero soddisfacente; sembra davvero di giocare a pallacanestro e il gioco è spettacolare.

Sicuramente, questa è una delle cassette migliori e non solo fra quelle della Intellivision.



Per tutte le altre cassette non indicate sulla pagina Play Game (sia per Atari che per Intellivision) inviateci il coupon qui sotto riportato e 500 Lire in francobolli e vi sarà spedito a stretto giro di posta il listino prezzi.

Scrivete, telefonate o venite direttamente a trovarci, vi daremo le informazioni che desiderate.



## IL PROSSIMO NUMERO DI VIDEOGIOCHI SARA' IN EDICOLA IL 25 MARZO.

TUTTO SU LAS VEGAS - LE NOVITA' DEL "SALONE DEL GIOCATTOLO".

TUTTO QUELLO CHE VOLETE SAPERE SUL COLECOVISION E POI ... LO VEDRETE!

CEDELLA DI COMMISSIONE  
Play Game, Via C. Alberto 38, 40123 Bologna, tel. 051/517740

Nome Cognome	Indirizzo	Provincia
Cap	Città	
Codice Fiscale (obbligatorio per le aziende)		
ALARI	INTELLIVISION MATTEL	

Pagamento al portatore a prezzo indicato L. 2500 per contributo fisso spese di spedizione

Alboio assegno n° \_\_\_\_\_ di Lire \_\_\_\_\_  
 L'operatore del servizio addebito sul conto del cliente.

Data \_\_\_\_\_ Firma \_\_\_\_\_

Impensabile pubblicarne solo il titolo. Questa situazione, che a prima vista sembra addirittura abbondante, non è che un primo e incerto inizio di quello che, fra non molto, sarà la situazione del software: centinaia e centinaia di programmi, ciascuno in più versioni, più o meno modificabili dall'utente, arricchiranno la dotazione di ogni home computer. Nei negozi giapponesi che abbiamo visitato poche settimane fa abbiamo visto che più di metà dell'area era occupata dai programmi: su disco, su cassetta, su cartuccia, ma comunque sempre programmi di

un grosso successo di mercato e le loro caratteristiche stanno migliorando, si può dire, di giorno in giorno. Ma per i piccoli computer domestici il videogioco puro e semplice è solo una parte dell'utilizzazione possibile, così come i programmi gestionali (contabilità, archivio, previsione economica e calcoli finanziari) sono un'altra parte. Il computer di casa deve poter servire a tutto: in questo tutto c'è una nuova categoria di programmi, che partendo dal gioco giungono ad altre mete e ad altri risultati proprio sfruttando le capacità di interattività (dialogo fra macchina e utente attraverso la tastiera e il video) che gli homecomputer hanno e le console hanno in misura molto minore.

Per esempio il FACEMAKER (fabbricatore di faccia) propone all'utente una serie di nasi, orecchie, bocche, occhi, con le quali mettere assieme una faccia, il cui aspetto è quindi in funzione alle scelte dell'utente. Una volta costruita questa faccia l'utente può farle assumere le diverse espressioni. È un esempio molto semplice ma anche molto grazioso di programma educativo per l'infanzia. Ciò significa che il calcolatore deve essere utilizzato anche dai più piccoli".

Questo programma ci fa subito pensare alle infinite proposte che ci arriveranno dai nostri lettori: in effetti sul fronte del computer è possibile immaginare qualche gioco che non si limiti alla gara "guarda che ti piglio", che è un po' la base di tutti i videogiochi abituali. Sul computer possiamo fare giochi diversi, giochi che abbiano un risultato percorsidice costruttivo.

"Già adesso, "aggiunge Claudio Fiorentini, un esperto di informatica e di mercato del computer che ha partecipato alla nostra conversazione sul software, "già adesso il programma per home computer di gran lunga più venduto è quello degli scacchi: è un dato assoluto, sul quale non ci possono essere dubbi".

Gli scacchi: ecco un po' il prototipo, anche se in versione molto "da adulti", del programma di gioco educativo-costruttivo. Ma potrebbero esserci programmi con cui si assemblano parti diverse per costruire un ingranaggio o un meccanismo di cui poi il computer valuta l'efficienza, programmi per il riconoscimento di aree geografiche, programmi di simulazione di situazioni economiche o sociali. Insomma, lasciateci essere un po' campanilisti a noi abitanti della zona-computer di Videogiochi: le vere e reali possibilità del computer e la loro superiorità sulle console devono ancora saltar fuori in tutto il loro fulgore.

Il progetto originario Intellivision prevedeva che la console fosse solo un accessorio di un più complesso sistema informatico.

S.G.



Ultimamente l'interesse degli operatori del settore si è spostato sul software: la presentazione di un nuovo computer non "fa" più notizia, poiché l'esigenza degli utenti è quella di poter disporre di molti programmi.

ogni genere e tipo. E con fior di libretti e manuali.

Ma la realtà dei piccoli computer giapponesi è molto lontana dalla nostra: standard diversi, caratteri diversi, macchine diverse. Ad ogni modo ciò che abbiamo visto è un'indicazione di ciò che sta per succedere anche da noi. Molte cose si stanno muovendo, e a questo proposito abbiamo voluto sentire il parere di Fabrizio Sallini, un esperto di software, anch'egli appena rientrato da un lungo giro di "perlustrazione" in U.S.A.

"Sì, i videogames sono senza dubbio



# VIDEO GIOCHI



UNA PUBBLICAZIONE DEL  
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

# 3

LA PRIMA E UNICA RIVISTA DI VIDEOGAMES - COMPUTER - GIOCHI ELETTRONICI MARZO 1983

L.3.000

Anteprima: IL NUOVO

ELT

Undici nuovi giochi  
provati per voi

GARE E CONCORSI  
CON PREMI FAVOLOSI

Scopri il nuovo abbinamento barattolo Giocoda 11770



Tutti i videogiochi  
di LAS VEGAS

Retro-Gaming.it  
Impariamo il BASIC

# INTELLIVISION HA PER CHI HA GIÀ UN A

Peccato davvero. E se date un'occhiata a Intellivision capirete perché è tutto ciò che abbiamo da dire a chi ha già un altro videogioco.

Prendete ad esempio il nostro calcio elettronico.

È l'unico che vi fa giocare su un campo vero, tridimensionale (e non piatto), con 22 calciatori che corrono con le proprie gambe (e non dei semplici puntini, quindi) e che dribblano, rimettono la palla in campo con le mani, effettuano corner corti o spioventi in area e segnano fra le ovazioni della folla.

Intellivision, insomma, vi dà un realismo senza precedenti.

Chiedete a chi ha già un altro videogioco. Purtroppo per lui, potrà solo darci ragione.

Infatti quando parliamo di realismo in tutti i nostri giochi, non ci riferiamo solo alla perfetta riproduzione dei campi, dei giocatori, delle regole, dei suoni e dei colori, ma anche allo svolgimento delle partite.

Con Intellivision, più che con qualsiasi altro videogioco, conta soprattutto la vostra abilità.

Per fare un altro esempio, nel nostro tennis come in quello vero si può impostare la battuta all'interno, al centro o all'esterno; si può colpire piano e forte; di diritto o di rovescio; si può scendere a rete o palleggiare da fondo campo; sul 6:6 si va al Tie-break; si gioca sempre al meglio di 5 sets e a fine partita i giocatori si stringono la mano a rete. E come nella realtà, dovrete allenarvi molto bene per diventare degli ottimi

tennististi, perché naturalmente si può anche sbagliare. Ma lo spettacolo nasce sempre da un giusto insieme di errori e di abilità.

Per questo, noi vi assicuriamo il massimo del divertimento non solo con il calcio e il tennis, ma anche con il basket, l'hockey, il baseball, lo sci, il golf, il football americano e tanti altri giochi come il backgammon, gli scacchi, il bowling e tutti i più incredibili giochi spaziali: Astrosmash, Space Battle, Star Strike, Space Armada.

E si tratta solo dei primi di una lunga serie. Perché Intellivision non si ferma qui, ma è un'avventura che continua ogni giorno, un sistema che si svilupperà nel tempo.

Oggi comprate i componenti base e domani avrete ancora il più avanzato videogioco esistente. Ma ora basta con le parole. Troppo noiose rispetto al divertimento che vi darà Intellivision. Correte a vederlo e giocateci un po' insieme al negoziante.

Sarà una sorpresa per tutti voi che non avete ancora il più fantasmagorico videogioco dell'universo.

## PECCATO!



MATTEL ELECTRONICS

**Intellivision**  
Intelligent Television

Retro-Gaming

# UNA SOLA PAROLA L'ALTRO VIDEOGIOCO:



BOXING



ASTROSMASH



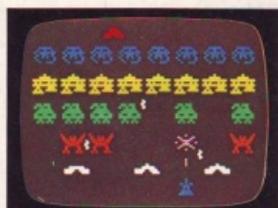
SPACE BATTLE



TRIPLE ACTION



BASKETBALL



SPACE ARMADA



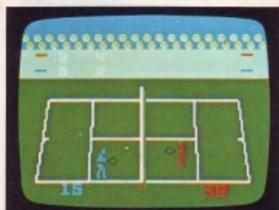
CALCIO



STAR STRIKE



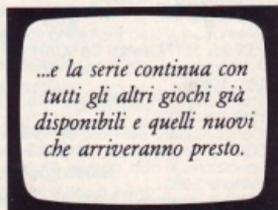
SCI



TENNIS



BASEBALL



# il posto della posta il posto della p

*nali cosiddetti "inutili", ma devo ricordare a chi vi dovesse citare che l'Italia è, fra i paesi industrializzati, quello in cui si legge meno. Ho da dirvi delle cose. La RAM dell'Atari 400 non è espandibile a 48 Kbytes, ed il suo limite è di 16 kbytes di RAM.*

*Le rubriche migliori sono "Ready: fatti e notizie", "Chi è dei videogiochi", "List: impariamo a programmare".*

*Ma tutte le rubriche sono interessanti; vorrei che parlaste più ampiamente dell'Intellivision, dato che è la più grossa novità del settore: sarebbe bello che parlaste degli accessori che lo arricchiranno (come l'Intellivoice); inoltre dedicate molto spazio alle cassette dell'Atari, mentre c'è la descrizione di una sola cassetta dell'Intellivision; ho letto da qualche parte che esiste una cassetta degli scacchi (sempre per l'Intellivision) bellissima (c'è anche un limite di tempo per ogni mossa) al prezzo di circa 150.000 lire e vorrei avere conferma di questa notizia.*

*Dovreste spiegare che tipo di giochi sono "Checkers" e "Snafu"?*

*Una bella rubrica potrebbe essere "Prossimamente in Italia", dove si parli dei nuovi giochi da bar che stanno per arrivare in Italia.*

*Inoltre vorrei avere dettagliate informazioni sui tornei di videogiochi da bar che si disputano in Italia.*

*Potreste anche istituire una rubrica dedicata ai campioni (perché ce ne sono tanti: anche solo qui a Torino se ne trovano), con la loro storia e il punteggio da loro ottenuto.*

*Vorrei anche consigliarvi di vedere un gioco che è appena uscito e si trova proprio vicino a casa mia (e posso assicurarvi che è bellissimo): è Space Pilot; brevemente posso dirvi che ogni quadro rappresenta un'epoca diversa: 1910, 1940, 1970, 1982, 2001... In ogni quadro si è attaccati da aerei dell'epoca, e dopo averne colpiti un certo numero appare un mezzo pesante, colpito il quale si passa in un'altra epoca. La grafica è molto buona, specialmente nei quadri più difficili. Infine vorrei ringraziarvi per la bella rivista.*

Marco Russo, Torino

Caro Marco, grazie per la valanga di suggerimenti e aggiustamenti di tiro che ci consigli con la tua lettera, fra l'altro dattiloscritta in modo impeccabile.

Giusta la segnalazione sull'errore dell'Atari, sul fatto di aver inserito in classifica Asteroids come Intellivision, mentre è Atari, e sul prezzo sbagliato di Backgammon.

Devi comprendere che il primo numero è stato realizzato in un lasso di tempo molto ristretto, proprio per riuscire a uscire prima di Natale, benché fosse il numero di gennaio, in modo da cogliere di sorpresa tutti quanti. E, a quanto tu ed altri ci dite, si è trattato di una bella sorpresa.

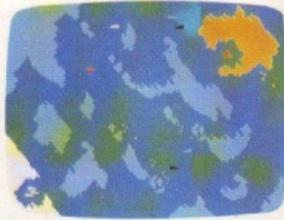
Quanto agli scacchi, è in preparazione uno speciale con tutti i giochi degli scacchi: trattandosi però di giochi piuttosto complessi, puoi capire che il lavoro che ci attende è lungo e difficile. Comunque il gioco di scacchi Intellivision non è ancora regolarmente distribuito, né tantomeno annunciato. Per Checkers e Snafu, raccogliamo l'invito a parlarne, mettendoli in programma. Per ora possiamo dirti che Checkers è il gioco della dama e Snafu è un gioco di alta strategia "euclidea".

"Prossimamente in Italia": ma perché fare una rubrica fissa, quando possiamo fare le nostre brave relazioni dai viaggi, dalle visite ai saloni esteri e così via? Fra l'altro... c'è molto da dire su ciò che c'è già.

Tornei di videogiochi e campioni. Ottima idea, attendiamo però che gli organizzatori si facciano vivi, e che i campioni ci scrivano.

Infine, per quanto riguarda il "poco spazio" dedicato all'Intellivision, la ragione è piuttosto semplice: le cartucce per l'Atari sono prodotte da diverse società e quindi ce ne sono molte di più di quante ce ne siano per l'Intellivision che fino a poco tempo fa erano prodotte solamente dalla Mattel.

Se, come crediamo, ti riferisci al periodo natalizio, allora la spiegazione sta nell'estrema richiesta che in quel periodo si è verificata: richiesta che ha colto di sorpresa tutta l'organizzazione di vendita connessa ai videogiochi, che non si aspettava (non osava sperare...) un boom così travolgente. Dal canto nostro annunciamo le cartucce quando i distributori ci comunicano di essere pronti a distribuirle.



## TUTTO BAR, GIOCHI E COMPUTER

*Sono da tempo immemore un viscerale appassionato di videogames e mi considero solo un gradino sotto alla dipendenza psicofisica.*

*Ho vissuto i teneri approcci con il primo ping-pong, le prime vibrazioni con Break-down (il muro di mattoncini colorati), le angosce di Invaders e così via...*

*Devo premettere che i miei unici (ma innumerevoli) contatti con questo mondo affascinante sono avvenuti con gli apparecchi a getto e neanche tuttora dispongo di una console casalinga.*

*Del resto, essendo cresciuto con i grandiosi padri da bar, i suddetti videogames da salotto non mi soddisfanno né come definizione delle figure, tanto meno come grafica generale e neppure come quantità (le novità sono poche e non sono certo paragonabili come*

## UN TRUCCO PER SEA BATTLE

*Di chi è la colpa dell'assenza di cartucce dai negozi?*

*O siete voi che annunciate prematuramente giochi ancora introvabili?*

*Un trucco per i giocatori di Sea Battle Intellivision: nella fase di combattimento se con il mirino tutto spiegato si fa prendere una piccola rincorsa alla nave e poi si schiaccia il pulsante AIM per il fissaggio del mirino, si nota che la nave continua a spostarsi, soprattutto se è di grossa stazza come una corazzata, il mirino resta fermo mentre la nave si ferma pian piano: in questo modo la gittata del proiettile perlopiù raddoppia ottenendo un vantaggio sul nemico.*

Dario Bisi, Bologna

Grazie per il tuo contributo strategico, che prontamente mettiamo a disposizione di tutti i lettori interessati.

La tua lettera è senza data, non sappiamo quindi a che periodo dell'anno ti riferisci lamentando l'assenza di cartucce nei negozi. E comunque difficile stabilire delle "colpe" nell'assenza di cartucce: basta pensare che tutti, distributori e negozianti, hanno il massimo interesse nel mettere le cartucce a disposizione del pubblico, in modo da realizzare più vendite...

## RECORD MANCATI

Dario Bisi di Bologna ha fatto 230.000 con Astromash, e quando ha smesso aveva ancora da giocare 42 astronavi. Dario, perché hai smesso? Perché non hai fotografato il tuo record?

Francesco Mollica di Barcellona (Messina) ha fatto 7.600.000 più spiccoli. Perché non specificare meglio questi spiccoli? Perché non documentare il tutto con una foto? La pagina del Bonus vi attende, ragazzi.

# il posto della posta il posto della p

Passiamo alla risposta. Nel tuo caso specifico, quello di un videogiocatore che si "realizza" con i videogames da bar, forse avere una console da videogiochi è un inutile doppione, e allora -visto che la programmabilità attiva è proprio il caso di orientarsi su una home computer.

Quelli che hanno caratteristiche videogiocose più simili alle basi sono il VIC 20 e il TI 99/A della Texas (anche l'Atari 400, ma non è di facilissima reperibilità). Il Sinclair è noto per creare una piacevolissima Sinclair dipendenza in quantoché stuzzica con grande perizia la fantasia dei suoi possessori. A giorni sarà immesso sul mercato il nuovo Spectrum a colori, che sarà uno dei più dotati esistenti, e anche il più economico dei computer a colori.

Non avrà una biblioteca di cartucce che non sono ancora previste - benché la presa posteriore per le espansioni si presti benissimo allo scopo -, e in compenso la libreria di cassette è ampia e interessantissima.

Il VIC 20, dal canto suo, è forse il più "strutturato" degli attuali home computer: molto il software disponibile, ottima programmabilità, interessanti caratteristiche tecniche, completa dotazione di periferiche ed accessori. La dotazione di programmi su cartuccia è vastissima sul TI 99, ma purtroppo rappresenta anche - nella pratica - l'unica sorgente di programmi per questo home computer. I prezzi delle unità disco sono infatti molto alti. Il sintetizzatore di voce è un "in-più" che può essere apprezzato dal punto di vista spetacolare, mentre non può avere una grande utilità pratica.

Questa, in breve, la situazione attuale: la sezione di fronte al fatto computer sviscera di volta in volta nel modo più approfondito la problematica del computing domestico, soprattutto in relazione ai sistemi più diffusi.

## ASTROMASH CONSIGLI

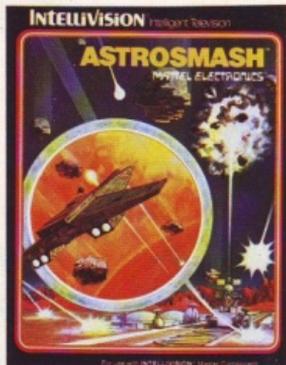
Ho quasi sedici anni. Sono appassionato di videogames (Intellivision) e accanto lettore della vostra nuova rivista, vi faccio i miei complimenti. Considerandomi piuttosto in gamba in "ASTROMASH" ho pensato di illustrare la mia strategia.

Come già saprete dalla presentazione del numero precedente di "Videogiochi", ASTROMASH (Intellivision) è una via di mezzo fra Asteroids e Space Invaders: diventa sempre più difficile man mano che si sale di punteggio. Il metodo che ora vi illustrerò è piuttosto semplice e, anche se non sarà dei più sofisticati, permette di ottenere risultati piuttosto soddisfacenti (personal-

mente sono riuscito a fare un record di circa 300000 punti). Innanzitutto inserite l'Auto Fire (tasto n. 1 del joystick) che vi permette di ottenere un fuoco continuo. Con un pollice comandate il disco direzionale con il quale potete spostare l'astronave a destra e a sinistra.

L'altro pollice va posto sopra il tasto dell'iperspazio (tasto n. 3). A questo potete iniziare. Occorre farsi una certa scorta di astronavi, visto che ogni mille punti se ne vince una. (Quindi dovete avere un totale di 25/30 astronavi per gran parte della partita). Colpite quindi più asteroidi che potete e, possibilmente, centrate quelli piccoli.

Abituatevi, perciò, a colpire questi ultimi perché anche se quelli più grossi sono più facili a colpire; ricordate che valgono sempre la metà del punteggio di ogni asteroide minore.



Quando escono le trottelle bianche colpitele immediatamente senza perdere tempo: se ne appariranno altre, sarete così già pronti a colpire, senza dovere badare a più trottelle che scendono contemporaneamente. Ai livelli più alti scendono molte trottelle insieme.

Anche l'Ufo "inseguitore", come lo chiamio, è facilmente vulnerabile: nei primi tre livelli esso scende lentamente e per colpirlo basterà che vi mettiate con l'astronave sotto la traiettoria di discesa. Se non lo colpite e inizia a seguire a terra la vostra astronave, spostatevi da un lato dello schermo e quando vi è vicino schiacciate il tasto dell'iperspazio: nell'80% dei casi sarete salvi.

Dopo i 200000 punti apparirà di tanto in tanto una navicella spaziale che, attraversando lo schermo orizzontalmente, lancia delle bombe verso la vostra astronave. Per colpire questa navicella dovete tenervi distanti da essa in modo che le bombe scendano obbligatoriamente; rapidamente spostatevi sotto la navicella facendo attenzione a non essere colpiti; sicuramente riuscirete a colpirla pri-

ma che quest'ultima riesca a raddrizzare la traiettoria delle bombe sopra di voi. Ricordate anche che più salite di punteggio più attaccano contemporaneamente trottelle, ufo e navicelle. In questi casi sbarazzatevi prima degli ufo, poi delle trottelle e infine delle navicelle spaziali: naturalmente spostandosi a destra e a sinistra e facendo un buon uso di iperspazio.

Se qualcuno volesse domandarmi qualcosa o illustrarmi nuove tattiche il mio indirizzo è:

Ramella Paolo  
Via E. De Amicis, 15  
Biella (VC) 13051

## UN VIDEOGIOCO ORIGINALE

È imminente sul mercato l'introduzione di un mini-gioco elettronico di mia creazione.

Siete interessati ad una prova/recensione/presentazione?

Francesco Lentini,  
Reggio Calabria

Sicuro! Siam qui per questo, no?

## Videogiochi Club da 160 soci

Mi sto dando da fare per creare un grosso Club di Videogiochi con l'intento di creare appassionati alle varie gare e specialità che, se contattati in gran numero, potranno andare a creare una forza per poi organizzare dei veri e propri campionati. All'inizio solo regionali, poi ... chissà. Con l'apporto di mio padre e fra quelli che comprano Videogiochi e fra quelli che comprano cassette ho già un gruppo di 160 nominativi.

Auguri per il vostro successo e tanti saluti,

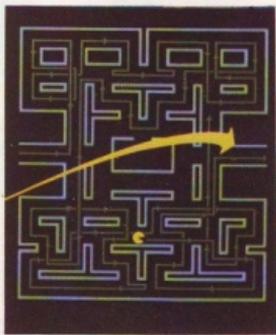
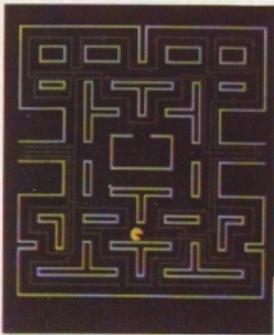
Marcello Genzato,  
Vicenza

Auguri anche a te, e complimenti per la tua iniziativa, che appoggiamo senza riserve: infatti eccoti qui il tuo annuncio, pubblicato bello grande e in evidenza.

Amici con Videogioco Intellivision comunicate nome e indirizzo al Club VIDEOGIOCHI Intellivision Corso Fogazzaro 174, Vicenza. Siamo già in 160: scrivete e crecheremo ancora! Faremo programmi, gare di campionato nella varia specialità. Scrivete subito!!!

## ERRATA CORRIGE

O.K., O.K. abbiamo commesso una grossa dimenticanza. Lo sappiamo. Proprio per prevenire le lettere iraconde dei lettori provvediamo subito a riparare il torto. Perché di torto si tratta. Come si potrebbe definire se no la svista di pubblicare una strategia per battere Pac-man senza accompagnarla dalle foto dello schermo che peraltro erano indispensabili per seguire i consigli dati? Caso mai qualcuno di voi non l'avesse notato (ma lo dubitiamo) l'errore è avvenuto a pag. 35 del numero 2 di VIDEOGIOCHI. Eccovi, con le nostre scuse, le immagini dei due schermi che vi avevamo suggerito. A questo punto però non avete più scuse, dovete almeno vincere un Pac-Man in più.



## PITFALL PER INTELLIVISION, ATTENDERE PREGO

Ho cercato anche a Milano Pitfall in versione Intellivision, ma mi hanno detto che bisogna aspettare fino a settembre dell'83. Sono disperato, ma forse voi sapete indicarmi dove trovare questo gioco. Vorrei anche sapere qualcosa di più della tastiera Mattel: bisognerà aspettare un anno?

Piergiorgio Calore,  
Valdagno (VI)

Come puoi vedere, in Ready abbiamo annunciato la disponibilità di Pitfall per l'Intellivision (comunicataci dal distributore). Quindi, quando leggerai questa risposta dovresti essere in grado di trovarlo nei negozi.

Quanto alla tastiera: nel servizio su Las Vegas già trovi qualcosa: noi siamo però del parere che un videogame sia un videogame e un computer un computer: anche se ciò può sembrare lapalissiano, le sue conseguenze sono che se uno vuole fare del computing (nobile attività alla quale non ci stan-

chiamo di indirizzare chiunque ci capiti a tiro), sia bene che si equipaggi con un computer vero e proprio. Comunque la tastiera Mattel non arriverà tanto presto: le sue caratteristiche sono allineate con quelle delle tastiere degli home computer, e in particolare assomiglia non poco a quella del Tandy Color Computer: ha 49 tasti e un aspetto piuttosto solido. Non si hanno ancora specifiche su tutte le sue particolarità (minuscole, funzioni speciali e così via).

## AWISO AI LETTORI CHE SCRIVONO

(Valido solo per gli scrittori che leggono)

Non chiedeteci nominativi ed indirizzi di negozi: al termine della rubrica il mercato riportiamo nomi e indirizzi dei distributori ufficiali delle varie marche. Tutte le richieste di tipo commerciale rivolgetele direttamente a loro (ne sanno molto più di noi).



## A DOMANDA RISPONDE

Si può collegare ad una console un monitor a colori anziché il televisore?

Purtroppo non è possibile. Le console per videogiochi incorporano un convertitore RF (Radio Frequenza) che trasforma la console in un piccolo trasmettitore televisivo che "trasmette" il video (le immagini) e l'audio (i suoni) del gioco (solitamente) sui canali televisivi 3 e/o 4.

I monitor, essendo apparecchi televisivi sprovvisti di circuito di ricezione dei segnali RF, non possono quindi essere collegati ad una console per videogiochi.

Volendo, è possibile modificare un monitor e trasformarlo in ricevitore, ma è un'operazione che consigliamo di fare solo ad un esperto riparatore TV. Così facendo, però, non si otterrebbe nessuno dei vantaggi del monitor (migliore nitidezza e definizione dell'immagine): infatti il segnale proveniente dalla console resterebbe sempre un segnale RF e in pratica si "degraderebbe" il monitor a normale ricevitore TV.

Tutto sommato è meglio lasciare le cose come stanno. E poi un monitor costa caro, il gioco non vale la candela.

Quando uscirà in Italia la nuova console Atari?

Secondo quanto ci è stato detto dai responsabili della Melchioni, distributrice per l'Italia dell'Atari, la nuova console Atari, che si chiama 5200, dovrebbe - attenzione al condizionale! - arrivare in Italia in tempo per il periodo natalizio.

Al più tardi, se per qualunque motivo saltasse questa data, sarà in Italia sicuramente per i primi mesi dell'84.

Le cartucce per videogiochi si possono utilizzare sui computer?

Nel mondo dei videogiochi e degli home computer regna purtroppo l'incompatibilità. Le cartucce-gioco per il Video Computer System dell'Atari non funzionano sull'Intellivision della Mattel e viceversa. Lo stesso dicasi per i computer: le cartucce del Vic-20

## SETTE NUOVI GIOCHI PIU' UN MODULO PER IL VIDEO PAC

Con l'arrivo di sette novità il catalogo di giochi Philips per il Videopac G7000 sale ad un totale di 44 giochi. Le sette novità sono: **Gorilla**, un gioco di labirinto in cui bisogna catturare delle scimmiette inviperite e feroci; **Cannibal**, un altro gioco di labirinto con inseguimento e fuga a la Pac-Man; **Combattenti della libertà**, un gioco spaziale nel quale bisogna difendere la galassia dall'attacco extraterrestre; **In fila per quattro**, una specie di dama cinese; "un gioco di posizione ad informazione completa" (qualunque cosa voglia dire, n.d.r.); e **Pick Axe Pete**. In cui il giocatore aiuta Pete e il suo piccione magico a cercare l'oro prigioniero nelle viscere della mon-

tagna incantata.

Gli altri due giochi sono due "boardgames", è un incrocio tra i tradizionali giochi di società e i videogiochi. Il primo gioco di questa serie è **Alta Conquista del Mondo**, un gioco di simulazione di un ipotetico conflitto mondiale degli anni ottanta; il secondo è **Caccia al Tesoro**, dove alla guida di un manipolo di eroi coraggiosi bisogna stanare il malefico Ring Master e il suo esercito di mostri (Dragons, Orcs e Spayroth Tyrantulus) per recuperare il tesoro nascosto nei sotterranei del suo castello.

Infine, l'ultima novità, è il modulo degli scacchi C 7010.

Un accessorio speciale con cartuccia che si collega al Vide-

opac e trasforma lo schermo in una scacchiera. Il gioco ha sei livelli di abilità e giocando al massimo livello il computer adatterà la strategia chiamata "six ply deep", in cui studierà ogni mossa considerando tutti gli eventuali sviluppi del gioco legati a quella mossa (7 miliardi di possibilità).

Una caratteristica molto interessante del gioco è data dalla rappresentazione sullo schermo del processo di ragionamento sviluppato dal computer.

Le nuove cartucce Philips costano 55.000 lire, mentre i due videogiochi-boardgame sono in vendita al prezzo di 75.000 lire. Il modulo scacchi C7010 costa invece 245.000 lire.

## DATA AGE IN ITALIA



Un'altra marca americana produttrice di sole cartucce-gioco per l'Atari VCS è ora distribuita in Italia. È la Data Age, famosa per aver realizzato il primo "rock n'roll videogame", distribuita in Italia dalla ITP, già distributrice dell'Apollo e della Spectravision. La Data Age si presenta subito alla grande con ben otto titoli, in pratica tutti quelli già disponibili in USA. Questi otto titoli sono: Airlock, Snake, Bugs, Warlock, Encounter at L-5 (già in commercio negli USA dallo scorso anno) e Journey Escape, Frankenstein's Monster e Bermuda Triangle, presentati di recente al salone di Las Vegas (vedi articolo in questo stesso numero).

L'indirizzo della ITP è: Viale Milano Fiori - 1ma Strada, Palazzo F2, 20090 Assago (MI).



## NOVITA' IMAGIC PER L'INTELLIVISION

Sei nuovi titoli vanno ad aggiungersi al catalogo Imagic. Ma la vera novità è che di questi sei cinque sono compatibili con la console Intellivision.

Si tratta di due giochi già usciti per l'Atari VCS (Demon Attack e Atlantis), due giochi originali (Microsurgeon e Beauty and the Beast) e un gioco nuovissimo disponibile per entrambi i sistemi (Dragonfire).

Demon Attack, ormai lo conoscerete, è un gioco da incubo: l'attacco continuo e costante di una schiera di demoni; nella versione per l'Intellivision avrete modo di vedere anche la base spaziale dei terribili demoni. In Atlantis dovete invece difendere nemici: il gioco si svolge di notte e di giorno. Quanti giorni riuscirete a sopravvivere? Microsurgeon è un gioco originalissimo e piuttosto

particolare: vi trovate all'interno di un corpo umano e dovete in pratica fare il dottore eliminando virus, bacilli e malattie varie. Beauty and the Beast è una variazione fin troppo evidente della storia di King Kong: il vostro obiettivo è liberare la vostra bella dalle

grinfie di Horrible Hank che la tiene prigioniera in cima ad un grattacielo. Dragonfire, infine, è la storia di un principe che cerca di recuperare il tesoro di famiglia rubato e custodito da un drago spuntafuoco.



## LA BORSA DEI VIDEOGIOCHI

Da questo numero, VIDEOGIOCHI seguirà regolarmente - e ne riferirà ai suoi lettori - l'andamento della Borsa di New York per controllare le quotazioni di borsa delle industrie che producono sistemi e cartucce per videogiochi.

È un'informazione in più che ci sembra utile ed interessante fornire ai nostri lettori: i videogiochi sono un gioco ma anche una cosa seria e le oscillazioni di borsa influiscono sui prezzi al dettaglio che il pubblico viene poi a pagare.

Attualmente alla Borsa di New York sono quotati tre titoli: Warner Communications (di cui l'Atari è una sussidiaria), Coleco e Mattel (che incorpora la Mattel Electronics).

Gli interessi di queste società - soprattutto la Warner non sono solo nel campo dei videogiochi, ciò nonostante questo settore delle loro attività è di gran lunga il più importante, quello che fornisce più della metà dei loro profitti.

Nei due grafici a torta, qui riportati apparsi sul quindicinale economico americano Fortune, potete vedere quanto incida la vendita di soli videogiochi da casa nel totale dei profitti della Warner e della Mattel.

Crediamo quindi che le rilevazioni delle quotazioni di borsa di queste società possono essere abbastanza attendibili e quindi fornire un'indicazione dell'andamento dei rispettivi sistemi videogiochi sul mercato americano e, di riflesso, internazionale.

mento dei rispettivi sistemi videogiochi sul mercato americano e, di riflesso, internazionale.

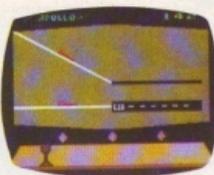
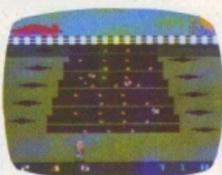
**Come leggere la tabella:** Le quotazioni massima e minima si riferiscono alle 52 settimane precedenti, cioè all'anno precedente la data di rilevazione e indicano appunto le quotazioni massima e minima raggiunte dal titolo in questione. Il valore delle quotazioni è dato in dollari ed indica il costo di una singola azione della società quotata.

**Il punto:** Un'interpretazione delle quotazioni della Borsa di New York sarà possibile a partire dal prossimo numero, quando avremo un punto di riferimento con cui fare un confronto nelle quotazioni di questo mese.

Per ora si può dire che la situazione generale, rispetto alle punte massime registrate nell'anno precedente, è in ribasso.

In forte ribasso le quotazioni della Mattel e della Warner/Atari (WmCm); più stabili, seppure anch'esse in ribasso, le quotazioni della Coleco.

Questo situazione di ribasso non è necessariamente preoccupante. In effetti le quotazioni di questi titoli hanno registrato lo scorso anno un aumento strepitoso, forse dettato anche da ragioni emotive. Questo ribasso potrebbe essere un segno di un certo assestamento e quindi di un maggiore realismo del mercato e di una raggiunta stabilità del settore.



## NOVITA' APOLLO: TRE NUOVI GIOCHI PER L'ATARI

Anche l'Apollo ha alcune novità per l'Atari VCS. (Questo mese tra tutte le novità uscite o di prossima uscita non avete che l'imbarazzo della scelta). Si tratta di tre nuovi titoli tutti presentati al CES di Las Vegas.

Sono Wabbit, storia di conate e conigli, Guardian, un'avventura spaziale e Final Approach, in cui il giocatore fa la parte di un controllore aereo. I giochi Apollo sono distribuiti dalla ITP.

## NOVITA' INTELLIVISION: TRON, RANE E GUARDIE E LADRI

Per i tanti "Intellivisionari" che hanno in casa una console Intellivision sono arrivati - come dice la pubblicità - "freschi freschi dagli USA": un bel po' di nuovi e divertenti giochi.

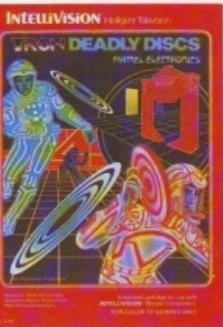
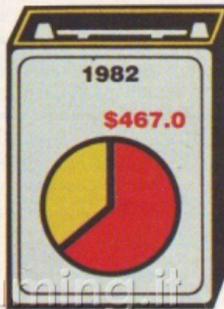
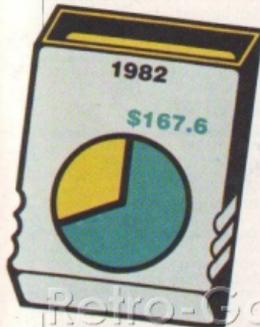
In tutto sette nuovi titoli venuti a rimpinguare il catalogo Intellivision con giochi spaziali, d'azione e di labirinto che si aggiungono alla formidabile serie sportiva e completano l'offerta Intellivision rendendola più varia e quindi più attraente.

I nuovi titoli sono: Lock'n'Charge, la versione elettronica in un labirinto tortuoso di guardie e ladri; Frog Bog, un nuovo gioco "simpatico e carino" con ranocchi, insetti e farfalle sullo sfondo di uno stagno coloratissimo; Tron Deadly Discs, il primo gioco della serie tratta dal film Tron: un gioco

graficamente bello e strategicamente perfetto; Night Stalker, un altro gioco di labirinto (questa volta sotterraneo) in cui ragni, pipistrelli e robot danno la caccia al giocatore; Space Hawk, un astronauta solo nello spazio con la sua tuta, un razzo direzionale sulla schiena, una pistola laser e cinque scudi protettivi che galleggiano nel vuoto evitando UFO e comete; Utopia, in cui siete nei panni di un governatore di un'isola e dovete dimostrare le vostre capacità di uomo-guida; Sub Hunt, un'infuocata battaglia navale in cui siete al comando di una flotta di sottomarini.

I giochi Intellivision sono tutti distribuiti dalla Mattel Electronics, il cui indirizzo 28040 Oleggio Castello (Novara).

Titolo	Quotazioni		Quotazioni di chiusura al 10/2/83
	Massima	Minima	
Coleco	27,25	4,38	22,63
Mattel	31,50	11,38	14
WmCm	61,38	27	32,13



## IMMERSIONE TOTALE CON PLANET ZEON



Giochi veramente nuovi dalla Tommy Sebino, che ci sembra fuori di ogni dubbio l'azienda meglio impostata sulla strada dell'elettronica: una linea di giochi binoculari che vi immergono

totalmente nell'azione, accompagnata da un sonoro piuttosto impegnativo, ma escludibile. Planet Zeon è, manco a dirlo, una battaglia spaziale che si gioca a 4 diversi livelli di difficoltà. La

tridimensionalità è spettacolare. Funziona a batterie. Nella stessa linea vi sono altri due giochi, Thundering Turbos e Sky Attack.

## NOVITA' ACTIVISION

Da marzo sarà disponibile in Italia la cartuccia "Megamania", compatibile con il VCS Atari. Megamania, premiato come il videogioco più divertente dell'anno dagli "Arcade Awards 1983", è un incubo da indigestione. La vostra astronave è attaccata, invece che dalle solite astronavi aliene, da un'orda di "junk food", cioè il peggior cibo dei self service americani: hamburger, patatine fritte, hot dog, popcorn, ecc.

Attaccano a ondate successive ogni volta più abbondanti e insidiose e ogni volta con un diverso metodo e schema d'attacco.

Attenzione a non fare indigestioni!

Infine, per la gioia dei possessori di Intellivision, sono arrivati in Italia i primi due giochi Activision per l'Intellivision. Sono il nuovo, e già un grande successo, Pitfall e il movimento Stampede. Ora anche gli "Intellivisionari" potranno condurre Pitfall Harry attraverso la giungla, superando crepacci, stagni infestati da coccodrilli e serpenti e sarracelli alla ricerca del favoloso tesoro di Enarc oppure guidare una mandria di "herford" e "guemsey" dimostrando la loro abilità di cowboy.

Per Sky Jinks che abbiamo annunciato il mese scorso non sarà disponibile in Italia prima di maggio. Toglietevi casco e occhiali e rinunciate, per ora, a cimentarvi nella spericolata gara area di Sky Jinks. Ma tenetevi allenati.

## AL 21° SALONE DEL GIOCATTOLO L'ELETTRONICA VA FORTE

Dal 25 al 31 gennaio si è svolto a Milano il 21° Salone Internazionale del Giocattolo, una delle più importanti manifestazioni mondiali di settore.

Quest'anno tra gli espositori figuravano diverse società di videogiochi e di giochi elettronici in generale a dimostrazione dell'importanza che l'elettronica va assumendo nel mondo del giocattolo.

Su un'area di 35.000 mq., 878 aziende di tutto il mondo (delle quali 657 erano italiane) espongono dalla bambole ai trenini, dai veicoli radiocomandati agli strumenti musicali, dai giochi di

società ai giochi elettronici.

Per quanto riguarda i videogiochi c'erano alcune novità importanti. Innanzitutto la prima uscita pubblica italiana del ColecoVision e del Vectrex, due nuovi sistemi per videogiochi che entreranno in commercio in Italia fra qualche mese. Poi l'Intellivision con il modulo Intellivice e parecchi nuovi giochi; l'Atari con novità come E.T., Vanguard e Phoenix; la Data Age - anch'essa per la prima volta in Italia - con otto titoli; l'Activision con i nuovi giochi per l'Intellivision (esposti nello stand Adica Pongo che li distribuirà nelle cartolerie e

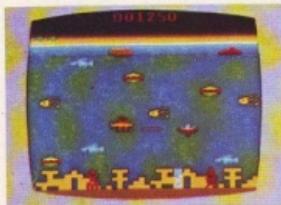
giocattolerie). Tutte le novità che avevamo visto circa venti giorni prima a Las Vegas, al Consumer Electronic Show e di cui parliamo nel mega-servizio sul CES a pag.

Altre cose interessanti per i nostri lettori sono tutti gli altri "giochi elettronici" a cristalli liquidi, a diodi luminosi, tridimensionali, ecc.

Su quest'ultimi stiamo preparando un servizio speciale che uscirà in uno dei prossimi numeri, altrimenti in questo numero di VIDEOGIOCHI non avremo parlato di nient'altro tranne che di saloni, saloni e ancora saloni.



Pterodattili e altri animali preistorici: **Encounter at L-5**, una colonia spaziale inerte è sotto un pesante attacco da parte degli spietati Megalytes: **Bugs**, armati di un solo fucile ultrasonico siete stati mandati ad esplorare un pianeta sconosciuto abitato da Superinsetti intelligenti: **Warplock**, dove siete all'interno di una distorsione spazio temporale che potrebbe immobilizzarvi e rendervi facile preda di una banda di pirati dello spazio.



Data Age: BERMUDA TRIANGLE  
I JOURNEY ...  
IN CARNE ED OSSA

## GCE

Sicuramente lo stand GCE al CES vanta un record: quello del maggior numero di schermi esposti. Schermi del sistema Vectrex, il primo con monitor incorporato nella console. Da poco uscita in USA la console Vectrex aveva in catalogo, prima Las Vegas, tredici titoli diversificati (secondo le denominazioni GCE) in missioni intergalattiche, avventure terrestri e incontri sportivi. Ora il catalogo è salito a 19 titoli compreso un gioco "parlante" - Spike - che non necessita alcun modulo o interfaccia particolare come avviene invece per l'Intellivision e il Philips Videopac.

I sei nuovi titoli sono: **Web Warp** (della serie missioni intergalattiche), in cui il giocatore è rappresentato da una figura alata minacciata da una serie di creature sinistre provenienti da una tela di ragno. Per la serie avventure terrestri sono stati presentati tre titoli: **Bedlam**,

in cui il giocatore deve combattere contro minacciosi alieni che si dirigono verso di lui da direzioni diverse aumentando man mano di numero e in velocità; **Fortress of Narzod**, in cui bisogna distruggere i guardiani della fortezza di Narzod per entrarvi e prenderne possesso; **Spike**, la prima cartuccia parlante per il sistema Vectrex, una storia d'amore e d'avventura in cui il nostro eroe deve salvare la sua amata Molly dalle grinfie del cattivo Spud. Le ultime due sono due cartucce sportive: **Heads-Up**, il gioco del calcio, e **Flip-Out**, una versione elettronica del flipper.

## IMAGIC

"Domanda: che cos'hanno in comune la Mattel, l'Atari, l'Odyssey 2 e il Vic 20?" "Risposta: Software Imagic".



Così inizia il comunicato stampa che presenta i nuovi giochi - ben 17 - annunciando che sono in produzione per tre sistemi (Atari, Intellivision e Odyssey 2 o Philips Videopac) e due home computer (Atari 400/800 e Vic 20).

I nuovi giochi presentano eroi mitologici e fiabe, ambientazioni contemporanee e mondi spaziali.

Alla testa della lista Imagic è **Demon Attack** in versione per il Vic 20, l'Odyssey 2 e l'Atari 400-800 e **Segue Atlantis**, anch'esso in versione per l'Odyssey 2 e l'Atari 400/800.

Per l'Intellivision sono stati presentati otto nuovi giochi: **Ice Trek**, in quale un avventuriero nordico deve attraversare una tundra ghiacciata evitando pericolosi caribu, costruire un ponte di ghiaccio e poi lanciare saette fiammeggianti per liquefare il castello del "Gigante Gelo"; **Dragonfire**, in cui un principe

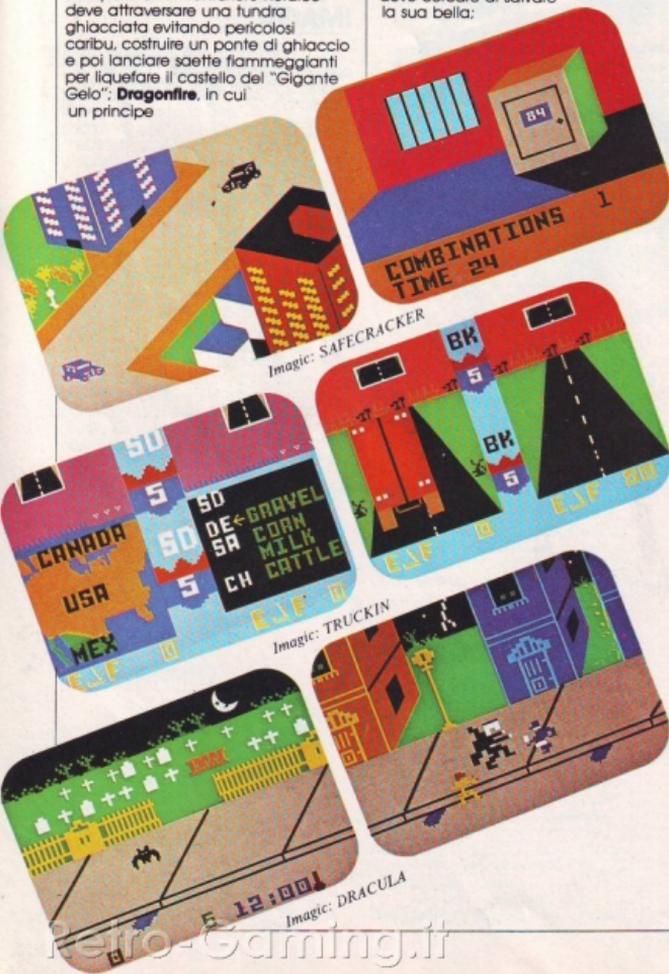
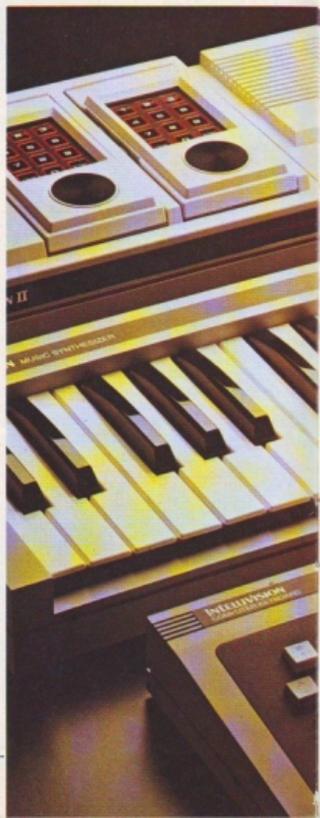
cerca di recuperare il tesoro della famiglia reale custodito da un drago che l'ha spodestato dal trono; **Swords & Serpents**, in cui un mago e un cavaliere uniscono le loro forze per sconfiggere un drago che fa la guardia ad un favoloso tesoro (questi draghi però, non li facevo così venali, n.d.r.); **Dracula**, dove il giocatore è il Conte di Transilvania in persona che durante una tempesta con tuoni e fulmini deve ritornare alla sua tumba prima che spunti l'alba o che venga scoperto da un poliziotto (la grafica è stupenda); **Tropical Troubles**, è un'avventura dopo un naufragio, su un'isola tropicale nella quale l'eroe deve cercare di salvare la sua bella;

**Safecracker**, è un gioco di guardie e ladri con grafica tridimensionale nel quale il giocatore è il ladro; **Truckin'**, mette alla prova due camionisti in una corsa contro il tempo attraverso gli Stati Uniti.

Gli ultimi giochi Imagic sono quattro novità per l'Atari VCS: **Dragonfire**, lo stesso gioco della versione Intellivision; **Shootin' Gallery**, un tiro al bersaglio da luna park ideale per bambini dai cinque ai nove anni; **Escape From Argos**, in cui Giasone in sella a Pegaso sfida le Furie dell'antica Grecia; **Sky patrol**, l'asso volante della prima guerra mondiale a bordo di un pallone ricognitore sorvola silenziosamente le linee nemiche.

## MATTEL

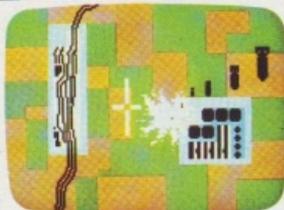
La Mattel Electronics ha fatto indubbiamente le cose in grande, non solo per le dimensioni dello stand (uno dei più grandi) ma soprattutto per il numero di cartucce-gioco



Imagic: SAFECRACKER

Imagic: TRUCKIN'

Imagic: DRACULA



presentate e per la presentazione dell'Intellivision II.

Cominciamo dalle cartucce. Oltre a quelle compatibili con la console Intellivision è stata rafforzata con un buon numero di cartucce la M Network, la linea di cartucce Mattel per l'Atari VCS. Alle nove già in vendita negli Stati Uniti, tutte derivate da titoli disponibili per l'Intellivision, la Mattel ha aggiunto ben quindici titoli, di cui cinque facenti parte della nuova serie per bambini. Questa serie



Mattel: MYSTIC CASTLE

prevede giochi tratti da personaggi popolari tra i più piccoli come i **Flinstones**, la famiglia preistorica, e **Scooby-Doo**, il grosso cagnone dei cartoni animati e dei fumetti. Gli altri tre titoli sono **Rocky e Bullwinkle**, **Master of the Universe** e **Kool-Aid Pitcher Man**.

Le altre dieci cartucce-gioco per il VCS sono **Tron Deadly Discs**, **Burger Time**, **Loco-Motion**, **Adventures of Tron**, **Advanced Dungeon & Dragons**, **Air Raiders**, **XI Olympics**, **Star Strike**, **Computer Revenge** e **In search of the Golden Skull** (questi due ultimi giochi avranno però un titolo diverso).

Per quanto riguarda i videogiochi per l'Intellivision per l'83 saranno introdotti dodici nuovi giochi (per l'Italia saranno qualcuno in più perché non abbiamo contato quelli entrati in commercio in USA in tempo per il periodo di Natale e non ancora arrivati qui da noi).

Ecco i titoli e le descrizioni di questi dodici giochi: **Major League All Star Baseball**, un'altra versione elettronica dell'"America's Pastime" ancora più fedele all'originale della precedente, con palle battute in volo e scivolate in base; **Loco-Motion**, tratto da un gioco a gettone è un gioco di strategia e abilità in cui si è al comando di un treno lungo un percorso tortuoso ed imprevedibile; **Mission X**, alla guida di un bombardiere siete stati incaricati di portare a termine una missione segretissima in territorio nemico; **Buzz Bombers**, armati di un solo spray di repellente dovete sostenere l'assalto di uno sciame di api; **Arctic Square**, in cui il giocatore è un pinguino circondato da un gruppo di pinguini rivali che deve far cadere in acqua schettinandogli intorno; **Advanced Dungeon & Dragons Treasure of Tamrin**, probabilmente il titolo più lungo nella storia dei videogiochi per questa cartuccia nella quale il giocatore deve recuperare il Grande Tesoro del Minotauro sfidandolo nel suo stesso covo; **Royal Dealer**, un tavolo verde elettronico con giochi meno popolari come Rummy e Gin Rummy; **Mystic Castle**, un nuovo e bizzarro gioco di fantasia medioevale in cui il giocatore è un cavaliere

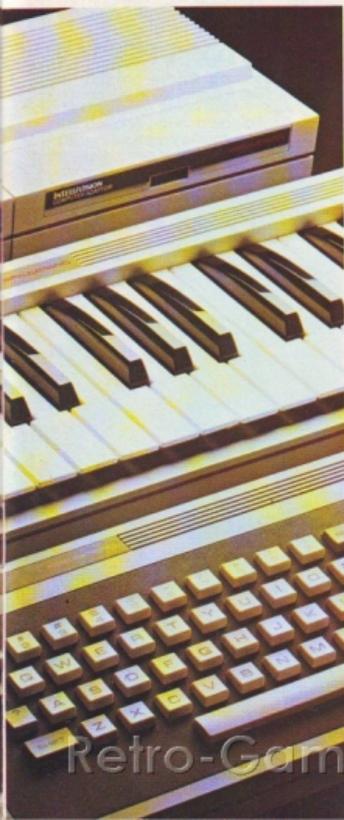


Mattel: LOCO MOTION

armato in lotta per la sua sopravvivenza; **Sharp Shot**, quattro giochi di tiro al bersaglio in una sola cartuccia ideata appositamente per i più piccoli; **Shark! Shark!**, la legge della giungla o meglio del mare applicata ad un videogioco: il pesce più grande mangia il più piccolo e voi siete uno dei piccoli; **USCF Chess**, il gioco degli scacchi in versione elettronica: si può giocare contro un avversario, contro il computer oppure guardare il computer giocare contro se stesso; **XIV Winter Olympics**, due sport invernali quali il salto con gli sci e il bob sono i nuovi giochi di questa cartuccia.

Oltre a queste cartucce la Mattel ha presentato cinque cartucce "parlanti" da utilizzare con il modulo Intellivoice. Sono **Tron Solar Sailer**, un incubo numerico in cui bisogna decodificare il Programma di Controllo del computer; **Space Shuttle**, dove siete al comando della navicella Columbia dal decollo all'atterraggio; **Bomb Squad**, nella parte di un artificiere dovete disinnescare la bomba dei terroristi prima che distrugga la città; **B-17 Bomber**, guidate un bombardiere in missione sull'Europa durante la 2ª Guerra Mondiale; **Space Spartans**, dove siete al comando di un'astronave in mission di esplorazione ai confini dello spazio.

Ed ora veniamo all'Intellivision II. A differenza dei nuovi Atari questa console mantiene lo stesso "standard", quindi la compatibilità con le cartucce già in circolazione. In più presenta due moduli d'espansione piuttosto interessanti. Il primo è un adattatore per le cartucce compatibili con il VCS; il secondo è un adattatore per computer che consente di trasformare l'Intellivision II in un home computer in grado di accettare diverse periferiche come la tastiera (finalmente!) e il Music Synthesizer per imparare a suonare e comporre musica. Per ora ci fermiamo qui, ma in uno dei prossimi numeri parleremo più diffusamente dell'Intellivision II e di tutte le possibilità che è in grado di offrire; per ora vi basti sapere che sarà disponibile un programma per creare da soli nuovi giochi utilizzando



addirittura dei personaggi di videogiochi Intellivision già esistenti.

## ODYSSEY

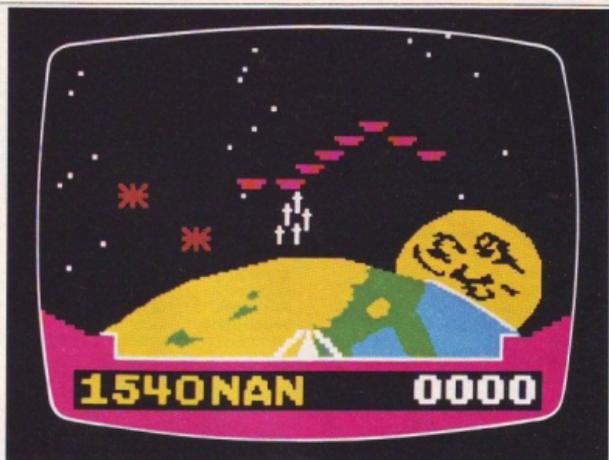
Molto grande e "sfarzoso" e con in più un robot parlante lo stand della Odyssey che con il suo sistema Odyssey<sup>®</sup> (che, lo ripetiamo un'altra volta, in Italia è il Philips Videopac G 7000, n.d.r.) è la terza potenza nel mondo dei videogiochi.

Anche qui molte novità. Tante nuove cartucce gioco e un modulo vocale - chiamato The Voice (come Frank Sinatra) - per generare voci e suoni. Grazie alla tastiera della console è possibile utilizzare il modulo vocale in modo nuovo e simpatico. A Las Vegas sono state presentate tre cartucce-gioco che sfruttano le possibilità del modulo vocale e ne sono state annunciate altre cinque di prossima produzione. Le tre cartucce-gioco parlanti sono: **S.I.D. The Spellbinder**, che combina la velocità di un gioco spaziale con le possibilità di un gioco parlante; il modulo vocale dice le parole ed il giocatore deve scrivere - tramite la tastiera - in modo corretto. Se ci riesce guadagna le munizioni per sventare l'attacco di S.I.D.: **Nimble Numbers**

**N.E.D.**, che combina in una sola cartuccia tre diversi giochi matematici ideali per gli alunni delle scuole elementari: **Type & Tell**, un "word processor" parlante che pronuncia qualunque parola voi

componiate con la tastiera.

Oltre a questi tre giochi, le novità Odyssey consistevano in altri nove titoli per la console Odyssey<sup>®</sup>. Eccoli: **K.C.'s Crazy Chase**, un'altra avventura del robot divoratutto di



Odyssey: **TIMELORD ATTACK**

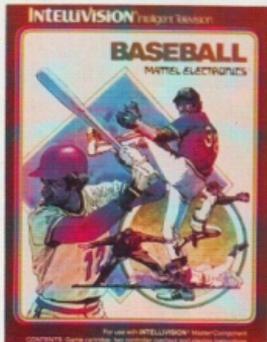
Odyssey: **PICK AXE PETE**



# a che Gio Giochian

## BASEBALL

MATTEL ELECTRONICS  
INTELLIVISION  
LIRE 49.000



C'è una canzone molto popolare negli USA che si intitola "Take me out to the ball game" ovvero "Portami alla partita di pallone", che negli Stati Uniti è poi la partita di baseball.

Ora non c'è più bisogno di andare allo stadio a vedere una partita di baseball, la si può addirittura giocare a casa propria con la cartuccia-gioco *Baseball* dell'Intellivision.

E tutte le azioni, le tattiche e strategie del gioco sono riprodotte fedelmente - con l'eccezione delle battute in volo - in questa cartuccia che è stata nominata da Electronic Games, la prima rivista americana di videogiochi, "la migliore simulazione sportiva mai realizzata per un videogioco".

E a ragion veduta.

### OBBIETTIVO

Forse è superfluo spiegare qual'è l'obiettivo del gioco, vero? Beh, se per qualcuno non lo fosse eccovelo spiegato in tre parole: vincere la partita. E per vincere la partita bisogna totalizzare più punti dell'avversario in nove "Innings" o frazioni di gioco, o, se necessario, in Innings supplementari. I punti si ottengono riportando il proprio giocatore in attacco in casa base, cioè nella base da cui è partito.

### VARIAZIONI

Essendo una simulazione elettronica del gioco vero non vi sono variazioni di gioco, bensì variazioni di velocità, dalla velocità

d'allenamento a quella da professionisti di serie A, passando per le velocità intermedie da serie B e C.

Quando si seleziona una velocità tutto quello che appare sullo schermo - lanci, battute e giocatori - si muove alla velocità prescelta.

*Baseball* dell'Intellivision può essere giocato solo da due giocatori, l'uno contro l'altro: non si può giocare contro il computer.

### SCHERMO

Una volta inserita la cartuccia nella console e acceso il TV, vi troverete di fronte ad un vero e proprio campo da baseball elettronico. Ci sono le tre basi e la casa base, l'interno e l'esterno del campo, la montagnetta del lanciatore e le corsie di corsa tra le basi. I giocatori sono dei veri e propri ommini elettronici che quando corrono muovono braccia e gambe.

Il realismo è eccezionale: a volte uno potrebbe pensare che sta guardando una vera partita della Parmalat o addirittura della Los Angeles Dodgers.

### COMANDI

I comandi, come è tradizione dei giochi sportivi Intellivision, non sono dei più semplici, soprattutto per chi gioca in difesa. Ma, come è tradizione dei giochi sportivi Intellivision, permettono un controllo completo del gioco. E, come ho già detto, potete fare quasi tutto poiché questa cartuccia riproduce tutte le sottili astuzie del gioco vero.

In *Attacco* comandate il giocatore alla battuta premendo prima uno qualunque dei due tasti laterali superiori (per un colpo di potenza che respedisca la pallina il più lontano possibile) o inferiori (per un *bunt*, cioè una corta respinta che spiazzi la difesa) e poi, una volta che la palla è stata colpita e rilanciata, agendo sul disco direzionale per farlo correre verso la base (premete il disco direzionale nella metà di destra per far correre il giocatore in avanti, premetelo nella metà di sinistra per farlo tornare indietro).

In *Difesa* comandate il lancio della pallina da parte del lanciatore con il disco direzionale (il vostro *pitcher* o lanciatore ha un repertorio

di quattro tipi di lanci: veloce, lento, curvo interno e curvo esterno, quest'ultimi due sia veloci che lenti), nonché tutti e nove i giocatori della vostra squadra. Per attivare uno di questi giocatori bisogna premere sulla tastiera il tasto corrispondente al giocatore prescelto raffigurato sulla mascherina. Una volta attivato,



il giocatore cambierà colore e potrete con il disco direzionale indirizzarlo verso la palla. Per passare la palla ad un compagno dovete semplicemente premere il tasto corrispondente il giocatore a cui la volete passare.

### STRATEGIA

I consigli strategici che leggerete qui di seguito sono gli stessi - con la dovuta approssimazione - che un allenatore di baseball darebbe ai suoi giocatori. Questo è un buon segno perché vuol dire che la simulazione elettronica riflette le astuzie e sottigliezze del gioco vero.

In *attacco* la cosa più importante è imparare a battere la palla dove si vuole. Per far ciò è importante una perfetta scelta di tempo, poiché se la si colpisce in ritardo la si manderà in prossimità del giocatore di prima base o dell'esterno destro, mentre se la si colpisce troppo presto verrà ribattuta in prossimità della terza base o dell'esterno sinistro. Queste sono le due zone più popolate da giocatori avversari ed è meglio evitarle.

Cercate di mandarla nello specchio di campo tra la casa base e le lettere H e E della parola HOME, in alto a destra sullo schermo. È il posto migliore.

In second'ordine, per variare

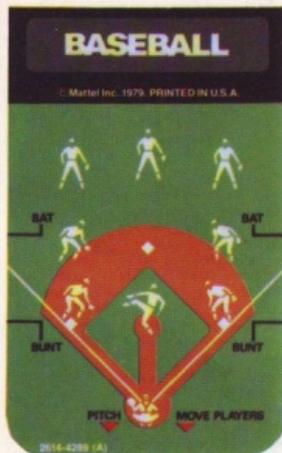


un pò la battuta, potete rispedirla nello spicchio di campo compreso tra la casa base e le lettere V e R della parola VSTR, in alto a sinistra.

Ultimo consiglio riguardante la battuta. Se avete un giocatore in prima base, cercate di farlo partire appena vedete che il lanciatore ha alzato il braccio per lanciare, prima cioè di eseguire la battuta. In questo modo eviterete il "double play" o doppi giochi da parte della difesa. Ci vuole un pò di pratica per farlo bene, ma ne vale la pena se vi piace vincere.

Un'altra tattica che può dare i suoi frutti è quella di rubare le basi. In questo caso è importante imparare quanto vantaggio vi è necessario per avere la certezza, se partite al momento giusto, di arrivare nella base successiva. Io consiglio due passi dalla base, non di più, altrimenti il lanciatore potrà lanciare facilmente la palla in base prima che il vostro giocatore riesca a rientrarvi.

Quando volete rubare una base tenete sempre d'occhio il giocatore avversario che cura la base in cui vi trovate: se diventa nero vuol dire che il pitcher gli sta passando la palla per cercare di eliminarvi. È l'unico modo a vostra disposizione per capirlo poiché sia che lanci al battitore sia che lanci ad una base il pitcher fa sempre gli stessi movimenti. Giocare in difesa è più divertente ma bisogna imparare a farlo bene perché il baseball è uno sport che assegna più importanza alla difesa che all'attacco e il *Baseball* dell'Intellivision non fa altro che copiare il gioco vero anche in questo importante aspetto strategico: i vostri punti verranno in



seguito ad errori dell'avversario che gioca in difesa piuttosto che per una vostra intrinseca bravura.

La prima cosa da fare è imparare perfettamente a quali giocatori in campo corrispondono i giocatori raffigurati sulla mascherina del comando. Dovrete essere in grado di trovarli ad occhi chiusi senza commettere il minimo errore. Prima riuscirete ad attivare il giocatore che deve andare a riprendere la palla prima questi arriverà a prenderla e quindi a rilanciarla. Ricordate, il baseball - anche quello elettronico - è un gioco di centimetri.

La seconda cosa, altrettanto importante, è imparare a prevedere dove sta andando la palla ribattuta e quindi qual'è il giocatore che può recuperarla più velocemente. Se la palla supera un giocatore interno (uno di quelli vicini al "diamante") non fateli inseguire da lui, ma activate un esterno.

Quando dovete lanciare la palla a grande distanza, poniamo dall'esterno sinistro al "prima base", non fatelo con un solo lancio (ché la palla viaggerebbe troppo lentamente) ma passate per un giocatore intermedio (ad esempio il "seconda base"): viaggerà più velocemente.

Ultimo truccetto: se il vostro avversario ha la tendenza a rubare le basi troppo spesso c'è un modo per metterlo in difficoltà. Solitamente il giocatore che dovrà rubare la base, se ne sta almeno due passi fuori dalla base. Lanciate la palla

dal pitcher al vostro prima base (di solito, infatti, si ruba la seconda base), costringendolo a ritornare in base. A quel punto ripassate immediatamente la palla al pitcher e fategli tirare una palla veloce: potrete trovare impreparato alla battuta il vostro avversario e guadagnare una *strike* (magari in aggiunta alla già avvenuta eliminazione del corridore che voleva rubare la base).

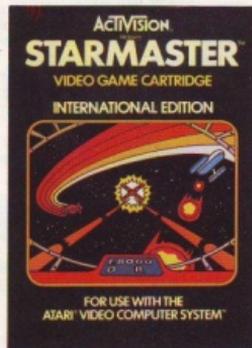
## CONCLUSIONE

Cos'altro posso dire di questo gioco che non abbia già detto fin'ora? Dalla complessità e lunghezza dei consigli strategici potrete benissimo capire che il gioco è complesso ed avvincente quanto quello vero. La grafica è tra le migliori per quanto riguarda i giochi sportivi, Mattel o non Mattel.

Se vi piace il Baseball correte subito a comprarlo; se non vi piace, compratelo lo stesso: Imparerete ad apprezzarlo.

## STARMASTER

ACTIVISION/VCS  
LIRE 92.000



Starmaster appartiene a quella categoria di giochi spaziali dove la visione del campo d'azione avviene dall'interno della astronave; cioè il giocatore non vede la propria nave spaziale, ma solo una crocetta che indica il punto esatto verso cui convergono i cannoni laser dell'astronave. Lo scenario in cui si svolge l'azione è stellare; si viaggia e si combatte nello spazio tra stelle, meteoriti, basi spaziali e navi da

# ALLORA PU L'IMAGIC

**A**cerimi invasori, un demone assatanato, un drago impetuoso tenteranno di colpirti nei primi tre **videogiochi Imagic** protagonisti di questo sensazionale match. Ma tu puoi vincerli. Se sei un esperto, naturalmente. Perché tutti i **videogiochi Imagic** sono stati creati da Imagic appositamente per esperti.



famoso **Demon Attack** proclamato negli Stati Uniti "gioco dell'anno".

attenerne a queste raccomandazioni: **non usare flash, tenere ben ferma la macchina**, magari su un cavalletto e **solo per le**

## L'IMAGIC MATCH

La sfida lanciata da Imagic è riservata a tutti i possessori di basi Atari e Intellivision e vede l'impiego iniziale di tre videogiochi Imagic: **Demon Attack**, **Atlantis**, **Dragon Fire** per entrambi i sistemi, quindi sei cassette in totale.

Chi accetta la sfida può cimentarsi ora in uno o più di questi tre giochi e, nel corso dell'**Imagic Match**, in altri giochi ancora.

Il partecipante dovrà effettuare il suo gioco e quindi fotografare il risultato riprodotto sullo schermo, in bianco e nero o a colori.

Attenzione. per avere una riproduzione chiara si dovrà



La Imagic, infatti, è la prima società americana specializzata in "supergiochi" e creatrice del

Repro Gaming

# IOI VINCERE MATCH

**macchine Instant 126 o 110** inserire un flash già usato per aprire il diaframma.

Il giocatore invierà questa foto alla **Casella postale 1330 - 20101 Milano** insieme a una sua foto in formato tessera completa di nome, cognome, indirizzo, età, professione e nome del negozio presso il quale è stata acquistata la cassetta Imagic.

## LA PREMIAZIONE

La Imagic esaminerà i punteggi pervenuti e premierà i primi 3 per ognuna delle sei cassette nel seguente modo: ogni mese saranno classificati i primi 5 videogiocatori (per ognuna delle sei cassette, 30 in tutto) il cui nome sarà pubblicato sul numero della rivista

Videogiochi del mese successivo.

I primi tre di questi cinque, senza altre formalità, riceveranno in premio un **diploma Imagic "Esperto di videogiochi"**, una collezione di 12 L.P. e un abbonamento annuale alla rivista Videogiochi.

Nel mese di novembre avrà luogo la finalissima dell'Imagic

**Match** nella quale coloro che ogni mese avranno realizzato il miglior punteggio per ogni titolo, Atari e Intellivision, si cimenteranno in match diretti nel corso di una manifestazione pubblica che sarà ripresa da una nota rete televisiva.



Il vincitore sarà proclamato **super esperto** e premiato con un viaggio di 12 giorni in California per due persone (valore: Lire 7 milioni) dove sarà accolto dagli ideatori americani dei supergiochi Imagic.



Oltre al **super esperto**, saranno premiati i successivi quattro punteggi in classifica secondo questo ordine:

- II - Un ultra impianto completo hi-fi Sherwood (valore: Lire 4 milioni).
- III, IV, V - Un super impianto completo hi-fi Sherwood (valore: Lire 2.500.000).

La Imagic si augura che possiate farcela tutti e annuncia che **l'Imagic Match** è solo la prima di tante clamorose iniziative che interesseranno nel prossimo futuro i videogiocatori italiani.



**IMAGIC**

Created by Experts for Experts™

# VIDEO VIDEO



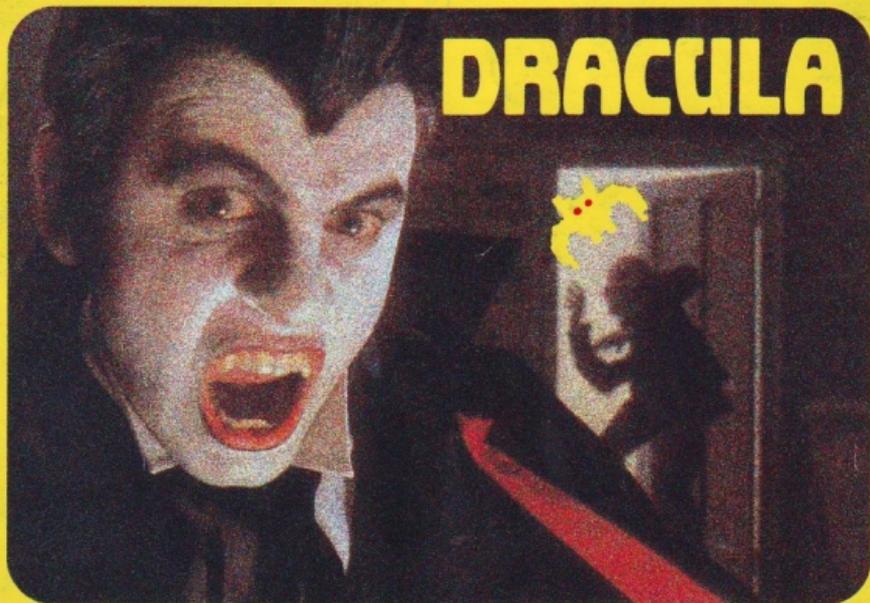
UNA PUBBLICAZIONE DEL  
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

# GIOCHI 4

# VIDEO

LA PRIMA E UNICA RIVISTA DI VIDEOGAMES - COMPUTER - GIOCHI ELETTRONICI APRILE 1983 - L.3.000

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70



VAI IN USA COL CONTE DRACULA

- I NUOVI EXTRA JOY STICK
- E' NATO UN ANDROBOT
- CREATIVISION ALL'ATTACCO

GARE! SUPERGARE!! SUPERVIDEOGARE!!!

# Costa il posto della posta il posto de

tratta di programmi su cartuccia che non prevedono questa funzione. Ricordiamo che la programmazione di videogiochi è molto difficile e presuppone una conoscenza tecnica approfondita del microprocessore.

## POVERO VCS

*Secondo me ora è un po' scaduto ...  
Ma perchè insistete a parlare dell'Atari ...  
L'Atari non vale più niente ...*

Letterori vari

Non siamo d'accordo con le lettere che ci suggeriscono di seppellire il glorioso VCS.  
A nostro avviso si tratta di una vera e propria isteria un po' irrazionale; a ben vedere i giochi Atari presentano una vasta gamma, una grafica a livelli non così lontani o primitivi, una notevole creatività. Va benissimo decretare il giusto successo alle novità, soprattutto quando esse siano realmente innovative, ma di qui a gettare via tutto ciò che di valido c'è già ...

sono stati creati diversi programmi che insegnano a programmare proprio in base a codici-colore.

La risoluzione è di 192 pixel verticali, come nell'Intellivision per videogiochi. Naturalmente l'Intellivoice e il Music Synthesizer sono collegabili: quest'ultima periferica è una tastiera musicale a 49 tasti, che in collegamento al computer produce polifonia a sei note e un sistema di identificazione audiovisivo che rende molto facile l'apprendimento musicale.

Non appena avremo notizia dell'imminente commercializzazione, ne parleremo diffusamente.

Per il momento possiamo dire i prezzi: il modulo Intellivoice costa 199.000 lire, le cassette compatibili costano 85.000 lire.

La tastiera alfanumerica, il cui nome esatto è Lucky Keyboard, costa 299.000 lire, la tastiera musicale costa 199.000 lire; l'adattatore computer co-

sta 145.000 lire.  
Ciò significa che assemblare un computer sulla base del sistema Intellivision costa 753.000 lire.  
È ovvio che una valutazione di questo



## HOME COMPUTER INTELLIVISION

*Vorrei che parlaste un po' più diffusamente dell'home computer Intellivision.*

Antonio Spinelli,  
Milano

L'Home Computer Intellivision sarà probabilmente introdotto al SIM di Milano a giugno: allora se ne conosceranno anche le caratteristiche "italiane", ossia prezzo e gamma di periferiche.

Il sistema si chiama più esattamente Entertainment Computer System (sistema computer da intrattenimento), e la definizione ci sembra più che azzeccata, anche se di fatto introduce una ulteriore categoria nel già spezzatissimo mondo del personal computing: ed è costituito da adattatore a 16 bit che contiene il linguaggio di programmazione, il solito BASIC e di 24 kbyte RAM, ossia di memoria a disposizione per l'utente. Al modulo adattatore occorre collegare la tastiera, che francamente potrebbe essere un po' più "ricca", ma comunque è di buona fattura.

L'esperienza Mattel nel campo dei giovanissimi si fa molto sentire in tutto ciò che concerne i sistemi interattivi e didattici: in altre parole il software è ben fatto e comprende molti programmi di insegnamento.

Apportando alla grafica a 16 colori



Spett. Videogiochi  
SIAMO LIETI DI

COMUNICARVI CHE I VOSTRI

ARTICOLI SULLE CASSETTE DELLA "Mystique" & "Gamers"  
HANNO INCONTRATO I FAVORI <sup>CONSENSI</sup> DI CIRCA META' DELLA NOSTRA  
CLASSE!

P.S. (la meta' massima!)

Roberto & Eugenio  
& di III

... Scherzi a parte

Vi vogliamo inviare ancora i nostri auguri e nome  
di tutti i vostri lettori e videogiocatori di  
Arenzano

P.S. E sono davvero tanti  
che non stanno nella lettera!



# il posto della posta il posto della p

non indifferente importo si potrà dare solo dopo aver preso in considerazione in modo approfondito il sistema stesso in tutte le sue componenti, hardware e software.

## MASSIMILIANO, STORIA RECORD E IDEE

Ho 14 anni, poche ore fa ho comperato VIDEOGIOCHI e sono rimasto colpito dall'ottima grafica, dai servizi, dai consigli... insomma mi è piaciuta veramente tanto. Vorrei chiedervi qualche informazione e darvi qualche consiglio.

Incincio con la storia personale, come chiedete voi: la mia però è molto semplice. Il primo gioco uscito qui a Castelfranco era la corsa delle macchine; così nell'innocenza dei miei 10 anni di allora spesi le prime 100 lire della mia paghetta. Poi uscirono tutti gli altri, fino ai giorni nostri.

Una mia caratteristica è che non sono mai migliore di tutti, ma me la so cavare egregiamente con qualsiasi videogame: Berzerk 12.000; Crazy Kong 149.000; Tempest 70.000; Defender 230.000; Asteroids 25.000; Eyes 178.000; Qix 59.000; Donkey Kong 98.000.

Lo so, non sono un granché, ma preferisco essere bravo in tutto piuttosto che specializzarmi; una mia eccezione è Criffon, dove ero arrivato a 480.000 con 15 astronavi, quando è andato in tilt, cioè è venuta un sacco di confusione, poi si è spento.

Dalla rabbia di quel giorno non ci ho più giocato.

Videogiochi ancora da creare: un omino deve attraversare la propria astronave insidiata da alieni di diversa specie: tunnel, stanze, camere devono essere attraversate sempre uccidendo alieni pronti a intralciare la strada, fino ad un hangar dove si trova un caccia. Qui inizia la seconda parte: a bordo del caccia l'uomo deve raggiungere la terra, evitando i missili degli alieni all'inseguimento. Arrivato sulla terra sarà osannato per aver prevenuto l'imminente invasione aliena, e via su un'altra astronave e così via. E questo è un videogioco.

Il secondo gioco: un uomo ai piedi di un gigantesco robot, deve riuscire a colpirlo in fronte, ma per arrivare così in alto deve prima distruggergli le giunture delle gambe, per farlo cadere in ginocchio; poi quelle delle braccia su cui si regge. Non si creda che il robot se ne stia tranquillo: sparerà missili e micidiali raggi.

Distrutto il primo robot non salterà fuori un altro con ancora più giunture, e così via. Cosa ne pensate? Con tanta, tanta amicizia, vi auguro buona fortuna...

Massimiliano Scordamaglia,  
Castelfranco Emilia

Ne pensiamo bene, soprattutto quello del robot, perché potrebbe dar luogo a molta inventiva grafica, differenziando anche i vari tipi di robot.

Una sola domanda: perché sempre alieni e robot? Missili e laser, astronavi e distruzioni?

## SIRIUS E GIOCHI

Con quali programmi è compatibile il mio computer Sirius, visto che il mio rivenditore dice che non ha programmi di gioco propri?

Come posso rendere compatibili quelli che non lo sono?

È possibile creare e pubblicare tabelle di compatibilità fra i vari sistemi programmi e i vari computer (Apple, Olivetti, Sirius). Dovreste farle e poi pubblicare listati di gioco, in modo che poi ognuno, usando le tabelle, possa usare o adattare questo o quel programma.

Continuate la rubrica LIST, così forse un giorno anche noi profani potremo aiutarvi a programmare e a creare giochi.

Fate accordi commerciali con le case in modo da avvantaggiare i lettori sull'acquisto di cartucce oggi ingiustificatamente costose. Parlate dei computer più grandi: uno che ha un computer vero e proprio si sente emarginato rispetto ad un possessore di Sinclair...

Luca Trombetta, Bologna

Il Sirius è uno stupendo computer gestionale, quasi al confine fra personal e minisistema: i suoi progettisti avevano in mente molte cose, non certo i giochi. Il trasferimento di un programma da un sistema all'altro è un lavoro da gran professionista, e non sempre è possibile; molto spesso il trasferimento di un programma impone qualche cambiamento alla sua stessa natura; in particolar modo la grafica è strettamente dipendente dal tipo di macchina e di sistema, e ben raramente è trasferibile.

Ne deriva che i videogiochi non possono essere adattati a questo o quel sistema soprattutto prendendo in considerazione sistemi così diversi come si trovano sui personal computer di marche e origini (e scopi) totalmente diversi.

Non siamo d'accordo sull'ingerenza di una rivista con il settore commerciale: la rivista è a livello di informazione, che deve comunque restare distinto dal livello commerciale. Guai, altrimenti. Di riviste "uso catalogo" ce ne son già tante, troppe. VIDEOGIOCHI è un'altra cosa.

Per trattare i computer più grandi ci sono già pubblicazioni specializzate (Bit e Personal Software, tanto per restare in famiglia): la nostra rivista si è

dato un nome che è anche il suo programma e la sua sfera di competenza.

## CROCE ROSSA PER INTELLIVISION

Scopo del gioco è portare un ferito all'ospedale con un'ambulanza lungo un percorso cittadino irto di difficoltà.

Il gioco inizia con l'immagine di un'ambulanza ferma nel punto dell'incidente.

Chi gioca ha a disposizione 3 pulsanti della tastiera che rappresentano le marce, più un pulsante che corrisponde al freno; l'ambulanza cambia direzione per mezzo del disco. Il percorso è reso impegnativo dai sensi unici, vicoli ciechi, bivi, sorpassi, attraversamenti pedonali che variano di volta in volta. Durante il tragitto l'ambulanza può subire degli incidenti che aggravano le condizioni del ferito.

Il gioco termina quando l'ambulanza si ferma all'ospedale, sempre che il tempo di sopravvivenza del ferito non sia già scaduto. Effetti sonori: sirena, crash degli urti, musica necrologica in caso di decesso, musica gioiosa per il riuscito salvataggio.

Carlo Sini,  
Alghero

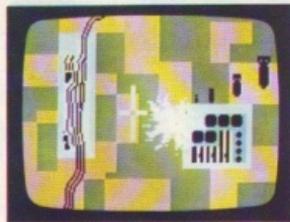
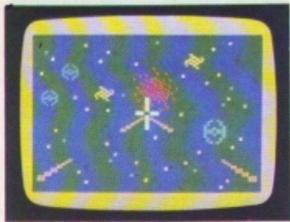
Molto emozionante, perfettamente realizzabile, un po'... necrologico.

## GIOCOMPUTER VIC 20 - TOPI RADAR

In un labirinto sono disseminati dei formaggi, che il nostro topolino azzurro



# il posto della posta il posto della p



**L'Intellivoice della Mattel funziona con tutte le cartucce Intellivision?**

La risposta purtroppo è no. L'Intellivoice funziona solamente con le cartucce-gioco create apposta per interfacciarsi con questo nuovo "accessorio". Attualmente in Italia sono disponibili tre sole cartucce parlanti: B-17 Bomber, Space Spartans e Bomb Squad.

**È vero che con la base Coleco/Vision si possono usare tutte le altre cassette?**

No, non è vero. Si potranno usare solo le cartucce Coleco per il ColecoVision e le cartucce Atari-compatibili di qualunque

marca. Per poter usare quest'ultime sarà però necessario acquistare il Modulo d'Espansione N° 1, il cosiddetto adattatore Atari che sarà venduto separatamente.

**È normale che le cassette della Mattel non coprano interamente lo schermo?**

Sì, vai tranquillo, è normale. E non solo le cartucce Mattel fanno così, ma anche quelle di altre marche. Ad ogni modo è previsto che facciano così, anche se sinceramente non sappiamo perché i programmatori "risparmiavano" su qualche centimetro quadrato di schermo.

**Potreste pubblicare un programma per il VIC 20 che possa essere simile a Pac-Man**

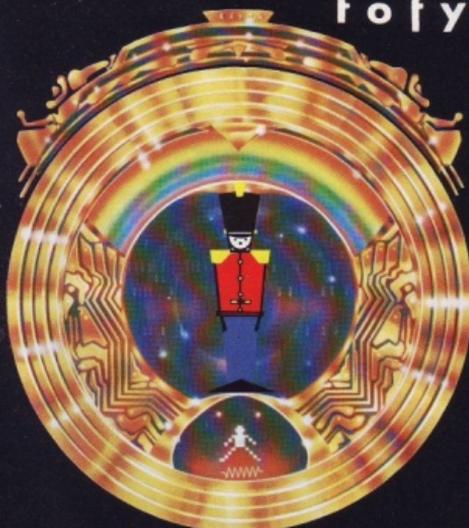
dell'Atari?

Esiste già. Si chiama Jelly Monster ed è fatto molto bene. Meglio della stessa versione da casa Atari. Senza esagerare è, a nostro avviso, la migliore e più fedele versione da casa del folle divorzato tra quelle attualmente disponibili in Italia.

A onor del vero, esiste una versione Atari per il nuovo sistema 5200 fatta molto bene (in assoluto la migliore) ma chissà quando arriverà in Italia.

**Di quanti kilobytes dispone il ColecoVision?**  
Il ColecoVision dispone di 17 Kbytes di memoria RAM, cioè di memoria attiva. Per darti dei punti di riferimento sappi che l'Ata-

## tofytoys



il negozio  
che ti offre la possibilità  
di provare le videocassette con  
quattro televisori a tua disposizione.

inoltre  
al raggiungimento di 13 videocassette  
acquistate, avrai uno sconto  
di Lit. 50.000.= per l'acquisto  
della 14ª cassetta, a tua scelta!

Vasta gamma  
di videogiochi e videocassette  
con le ultimissime  
novità.

## SPECTRAVISION VIP-CLUB



La Spectravision - la casa produttrice dei giochi Gangster Alley, Planet Patrol, China Syndrome, ecc. - ha annunciato la nascita della "Legione degli Eietti", un super club per i giocatori dei giochi Spectravision.

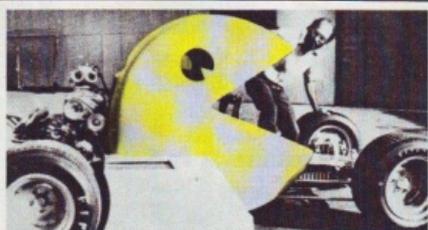
Si tratta di un club molto esclusivo di veri VIP dei videogiochi. L'ammissione al club è subordinata all'invio da parte degli aspiranti membri di una foto con i massimi punteggi conseguiti. Solo coloro che avranno totalizzato i punteggi più alti potranno entrare a far parte della Legione. È come attestato di merito verrà loro conferita una placca d'oro e un joystick **Quick Shot** anch'esso

in oro.

Chiunque può entrare a far parte della Legione degli Eietti, ma solo i giocatori più bravi saranno ammessi. Purtroppo, per ora, solo i più bravi giocatori USA. Infatti non si sa ancora se i giocatori italiani ed europei in generale potranno far parte di questo club.

Ad ogni modo, appena saranno arrivate un po' di richieste di ammissione, la Spectravision organizzerà una grande finale dove i migliori membri della Legione dovranno sfidarsi testa a testa. Si deciderà quindi chi potrà fregiarsi del titolo di leader della Legione degli Eietti.

## ARRIVA LA PAC-MACCHINA



Pac-Man colpisce ancora. E questa volta sotto forma di automobile. Rod Powell, un meccanico di Salinas - la città californiana dove è morto James Dean - ha costruito una Pac-macchina su telaio Volkswagen. Ci ha impiegato due mesi, lavorando diciotto ore al giorno. Il prezzo? È in vendita per la modica cifra di 90 milioni di lire.

ma di tirar fuori il portafoglio: l'amministrazione dei trasporti americana trova che la Pac-Macchina sia troppo rumorosa per circolare nei centri abitati e le compagnie di assicurazione la reputano troppo pericolosa per assicurarla, forse che, animata dalla stessa smania divoratrice del suo illustre genitore, divorerà qualunque cosa incontrerà sulla sua strada.

## I VIDEOGIOCHI IN FRANCIA

Grande successo dei Videogiochi anche in Francia, dove sono aumentate incredibilmente le vendite sia delle console (dalle 55.000 del 1981 alle 200.000 del 1982) che delle cartucce (dalle 275.000 del 1981 alle 800.000 del 1982).

La parte del leone, come al solito, la fa l'Atari, ma sono presenti ormai quasi tutte le società produttrici sia di software che di

hardware.

Il prezzo delle console oscilla tra le 200 e le 300 mila lire. Per le cassette invece si parla di 30/60 mila lire.

Una novità interessante di cui seguire lo sviluppo è la nascita della rete di TV via cavo installata dalla PTT (le poste francesi) e della possibilità di usufruire di canali-gioco a pagamento.

## PRONTO, CHI PARLA? L'INTELLIVOICE È PRONTO

Dopo un'attesa che ai possessori di console Intellivision sarà sembrata fin troppo lunga, ecco finalmente l'Intellivoice. Il primo - e per ora unico - accessorio per il sistema Intellivision, sarà da maggio disponibile in Italia. Naturalmente insieme alle cartucce - gioco parlanti.

Reso possibile grazie ai recenti sviluppi nel campo della sintetizzazione della voce, l'Intellivoice è un terminale parlante che aggiunge la dimensione della voce umana (ehm, ehm... computerizzata) ai giochi Intellivision.

Fisicamente l'Intellivoice si presenta come un scatolotto con due connettori laterali che gli consentono di interfacciarsi con la console e la cartuccia parlante, facendo in pratica da ponte tra i due.

Una rotellina zigrinata posta sul pannello frontale consente la regolazione del volume.

Insieme all'Intellivoice verranno messe in commercio tre cartucce gioco presentate all'ultimo Salone del Giocattolo di Milano. I tre titoli sono **Space Spartans**, **Bomb Squad** e **B-17 Bomber**.

L'intellivoice ha un prezzo di listino (il che vuol dire che cercando potrete anche trovarlo a qualcosa in meno) di 199.000 lire, mentre le cartucce costano 85.000 lire.

Dati i recenti esperimenti in campo cinecattivo, siamo ora in ansiosa attesa dell'intelliodor che ci dovrebbe, finalmente, stuzzicare le narici con misteriosi aromi interstellari.

Scherzi a parte, Intellivoice - pur non essendo inedito nel campo degli home computer - è un passo avanti verso il realismo totale.



# I TUOI PROSSIMI 4 INCUBI:

*Dracula, Tropical Trouble, Ice Trek, No Escape sono le nuove quattro sfide per chi partecipa al sempre più feroce Imagic Match.*



**NO ESCAPE.** Giasone, l'eroe senza rivali dell'antica Grecia, ingaggia una spasmodica lotta contro le Furie che lo perseguitano. Ce la mette tutta piazzando i suoi colpi con molta attenzione. Poiché però ai colpi diretti le Furie si moltiplicano, Giasone è costretto a far rimbalzare colpi, contro le pareti e il tetto del tempio. Nonostante tutto questo, creature che provengono dal nulla lo attaccano da ogni parte e proprio nel momento in cui ferose panne di averle annientate, altri tempi pieni di Fune ancora più indemoniate lo attendono. Sul suo Pegaso, cavallo dalle grandi ali, Giasone passa da un'innocenza all'altra. Ma quanto riuscirà a resistere?

**DRACULA.** Sei il conte Dracula, assetato di sangue. Hai bisogno di forze. Esci dalla tomba e vola nella notte: sei Dracula ma anche pipistrello. Quando sei Dracula bianchi lupi ti danno la caccia, ma solo così puoi sorprendere con un morso la tua vittima. I pipistrelli volano più forte, ma attenzione: gli avvoltoi li divorano. Devi conficcare al più presto i tuoi denti in qualcosa... ma impallicidisci e i tuoi movimenti rallentano. Se una guardia ti prende i suoi palletti ti trafiggeranno a morte. Mordi chiunque trovi ma attento, devi far ritorno alla tomba prima dell'alba. Di vicenda in vicenda, è una tetra lotta tra la vita e la morte.

**TROPICAL TROUBLE.** Siete naufragati in un'isola deserta dei mari del sud. Solo voi due, soli, completamente isolati. Un enorme mostro vi appare improvvisamente e rapisce la tua donna. Cosa devi fare? È chiaro: riprenderla! Devi attraversare pericolosi territori, la tua vita è in continuo pericolo. Masi che precipitano, noci di cocco che volano, molluschi cannibali, felci maligne e campi di lava ribollente ti bloccano la strada. La tua donna sconvolta ti lascia una traccia di bianchi fazzoletti. Ti fanno diventare invisibile, per una volta sola però! Ma devi andare avanti. Non fermarti o sarai perduto. Salva la donna dei tuoi sogni finché sei in tempo.

**ICE TREK.** Il leggendario Thor viaggia attraverso il solitario castello del Gigante dei ghiacci. Grosse mandrie di caribou passano fragorosamente vicino a lui. Egli saetta a destra e a sinistra cercando di sguzzare tra loro. I caribou possono colpirlo con le loro corna. Se Thor dovesse uccidere un caribou la grande e implacabile dea delle lande desolate lo vendicherebbe. La sfida continua attraverso un lago ghiacciato con un enorme trampino per agganciare e unire le lastre di ghiaccio. Altri iceberg gli si schianterebbero contro se non li distruggesse prima. Quando Thor raggiunge la fortezza del Gigante dei ghiacci assale quel castello inospitale con palle di fuoco incantate! Riuscirà nella sua impresa?

**IMAGIC**

Created by Experts for Experts™

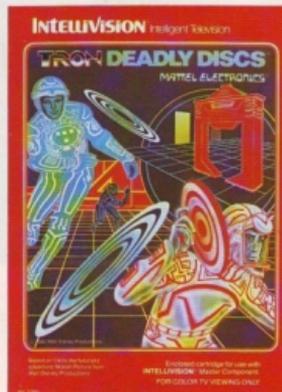
# I GIOCHI DI TRON

Dopo gli uomini e le macchine, non potevano mancare i giochi. La storia di Tron e i videogiochi è una storia di scambi reciproci. Tron è il primo film che si ispira così profondamente ai videogiochi ed anche il primo film da cui sono stati tratti così tanti giochi elettronici: un videogioco da bar della Midway; tre videogiochi della Mattel per l'Intellivision e diversi "giochini" elettronici o pupazzetti.

Proprio per celebrare l'uscita in Italia di Tron, vi presentiamo alcuni (quasi tutti) i giochi tratti dal film. Il Tron da bar della Midway, due dei tre videogiochi Mattel (Tron Deadly Discs e Tron Maze a Tron) e il Tron a diodi luminosi della Tomy Sebino.

## TRON DEADLY DISCS

Mattel Electronics Intellivision  
L. 59.000

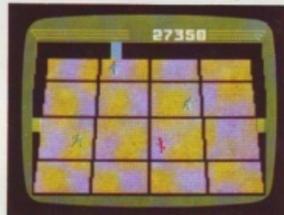


In questo gioco il vostro uomo Tron, deve affrontare in una battaglia mortale tre avversari alla volta, comandati dal computer, cercando di sopravvivere ad un furioso combattimento a colpi di dischi.

Il campo di gioco è fatto di sedici quadrati e, dal quattro lati dello schermo, compaiono e scompaiono le porte da cui escono i guerrieri avversari. Ogni giocatore in campo è armato di un disco che, una volta lanciato, ritorna automaticamente al suo proprietario, ovunque esso si trovi.

Quando il disco sta compiendo il tragitto di ritorno verso il giocatore che l'ha lanciato, non può colpire nessuno. Lo si riconosce facilmente perché è quadrato, mentre quando è "mortale" è una specie di sottile ed insidiosa linea. Obiettivo del gioco è quello di eliminare i più guerrieri e

riescire. Tron può essere colpito tre volte per ogni ondata di tre avversari, alla quarta finisce il gioco.



Se però arrivate a 2000 punti, Tron potrà resistere a quattro colpi, mentre dopo 1.000.000 punti può essere colpito anche cinque volte per ogni schiera di tre nemici. Questi, man mano che procede il gioco, possono essere di quattro diversi tipi, gli ultimi dei quali, chiamati "Guardie" (di colore arancione), possiedono una sbarra paralizzatrice che può porre immediatamente fine al gioco se tocca il vostro guerriero. Le "Guardie" appaiono solo dopo un milione di punti.

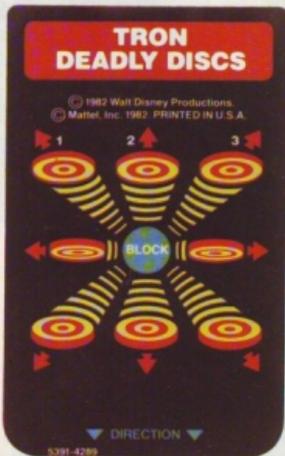
Le porte da cui escono i nemici, se colpite dal vostro Tron diventano verdi. Se riuscite a colorare due una in faccia all'altra, potrete, facendovi entrare Tron, farlo sbucare dall'altra parte del campo.



Un trucco molto utile quando siete circondati e con le spalle al muro. Quando avete eliminato tutta una ondata di guerrieri e le porte presenti in quel momento in campo sono tutte verdi, appare una specie di robot, il "Recognizer", che ripara le porte verdi e cerca di paralizzare ricorrendo una sonda bianca.

Inoltre se Tron lo tocca finisce la partita. In cima al robot sta il suo occhio bianco. Colpirlo vi farà guadagnare molti punti extra. Però non è facile.

Per quanto riguarda i comandi, con il disco si sposta Tron nelle sedici direzioni che contraddistinguono il comando Intellivision, mentre con otto pulsanti, tipo quelli del Basket (vedi Videogiochi n. 2) si dirige il disco in otto direzioni.



Il pulsante centrale, corrispondente al numero cinque, serve a predisporre Tron per il bloccaggio dei dischi, in modo tale che il suo disco funziona da scudo, distruggendo i dischi avversari.

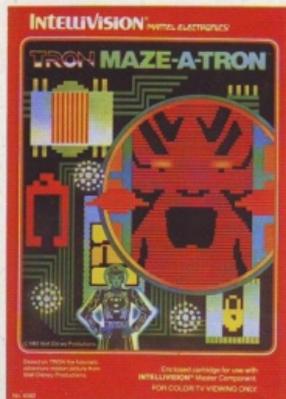
Ci sono quattro velocità di gioco, anche se poi, aumentando il punteggio aumenta anche la velocità e la precisione dei nemici. Non crediate che arrivare ad un milione sia facile. I guerrieri nemici sono abilissimi e cocciuti, basta un attimo di distrazione e vi troverete circondati.

Passiamo ora da questo bellissimo gioco d'azione all'altro gioco, più strategico e forse ancora più bello.

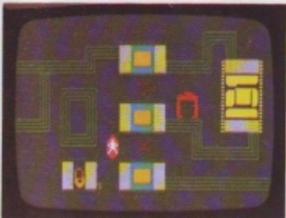
## I GIOCHI DI TRON

# TRON MAZE-A-TRON

Mattel Electronics Intellivision  
L. 59.000



In questo gioco voi siete Flynn, il coraggioso giovane programmatore protagonista del film, trasportato nel cuore del computer per trovare e disattivare il terribile MCP (Master Control Program). Il gioco si svolge all'interno di un intricatissimo labirinto fatto di circuiti, transistor, trasformatori, campi di forza e di mille altre insidie.



Il gioco ha 12 diversi livelli di difficoltà, nel senso che ogni volta che terminate un round il gioco si fa più difficile. Il punteggio, invece, cambia continuamente fino al 99° round! Ogni round si compone di due fasi. L'obiettivo della prima fase è quello di trovare, nel labirinto, i "chips" della memoria RAM dell'MCP; all'interno di essi figurano degli uno e degli zeri (quelli del sistema binario). Voi dovete entrare dentro ad ogni "chip" in modo che in ognuno di essi rimangano due zeri neri. Quando tutti i numeri saranno stati "girati" in zero neri, si passa già alla seconda fase del gioco.



Qui invece dell'omino, col disco controllate una specie di mirino col quale dovete colpire dei numeri che appaiono ai lati dell'MPC. Questo intanto spara un raggio laser con gli occhi e se vi colpisce tre volte il gioco finisce.

Se invece riuscite a colpire dieci coppie di numeri in modo da colorare le due colonne più esterne, tornate alla prima fase, ma al livello due. All'interno del labirinto disponete di una arma difensiva costituita da uno scudo di energia che vi protegge dai campi di forza nemici (quando dovete attraversarli) e soprattutto dal solito "Recognizer" che di tanto in tanto cerca di eliminarvi.

All'inizio della partita



disponete di tre vite, ne perdete una ogni volta che toccate un campo di forza o un "Recognizer" senza attivare lo scudo. Il labirinto in cui si svolge la prima fase si muove continuamente. Se voi vi fate sorpassare e finite oltre il margine dello schermo, ritornate bruscamente al punto di partenza. Quando sarete molto bravi in questo gioco complicatissimo ma bellissimo, una partita potrà durare anche un intero

permeriggio.

Basti pensare che il punteggio massimo raggiungibile è di 9.999.999 punti e che se dopo il primo round avrete totalizzato 5000 punti potrete già dirvi bravi!

Comunque il giorno che raggiungerete il massimo punteggio, cioè appunto 9.999.999, probabilmente vi pentirete di non avere impiegato tutto quel tempo per una laurea in ingegneria, probabilmente più semplice e veloce che non imparare ad arrivare al massimo livello di "Tron maze-a-Tron". Resta comunque un gran bel gioco, forse il più bello della Intellivision e fra quelli ispirati al film Tron.

## TRON

Midway

Distribuito da F.lli Zaccaria

Un'iniziativa promozionale della Walt Disney Production - distributrice del film - e della F.lli Zaccaria - distributrice del videogioco - ha visto uscire per la prima volta TRON nelle sale cinematografiche dove veniva proiettata la prima del film omonimo.

È un gioco molto bello e particolare che negli Stati Uniti ha riscosso un'enorme successo: il giornale "Playmeter" lo classifica al secondo posto dei giochi a gettone più giocati negli USA.

Il gioco si compone di quattro situazioni separate basate su altrettante situazioni tratte dal film: il cono della MCP (Master Control Program), l'unità centrale del computer, il labirinto dei carriarmati, la griglia del ragni e i bicicli leggeri.

La sequenza della MCP è una variazione del classico Breakout; il labirinto è una lampeggiante e rumorosa battaglia di carriarmati; la guerra contro i ragni della torre I/O fa parte della serie dei giochi tipo "tiro al bersaglio" mentre la battaglia con i bicicli leggeri è una versione un po' più veloce del vecchio gioco Surround.

Una volta superati con successo i quattro schermi si passa al livello successivo, composto anche questo dalle quattro situazioni descritte che diventano a ogni ondata più complicate e veloci.

Ogni ondata è ugualmente divisa per mettere alla prova le due abilità base di ogni giocatore che si rispetti: velocità e prontezza di riflessi (i ragni e la MCP) da un lato,

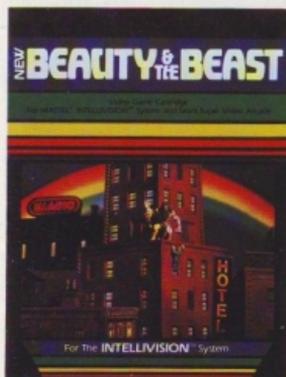
# a che Gio Giochiam

## BEAUTY & THE BEAST

(LA BELLA E LA BESTIA)

IMAGIC  
L. 79.000

INT.



Finalmente sono arrivate in Italia le cartucce Imagic per il sistema Intellivision. Per ora sono cinque titoli, come abbiamo già annunciato, ma se avete letto il mese scorso il servizio su Las Vegas avrete certamente notato che ce ne sono molte altre in arrivo.

Il gioco di cui parliamo questo mese è Beauty & the Beast, ovvero "La bella e la bestia". Un gioco originale e ben fatto, anche se nella struttura, o meglio nel tema, è simile a Donkey Kong. Infatti anche qui bisogna salire qualcosa (in questo caso diversi grattacieli) per liberare la propria bella prigioniera di un "cattivo".

### SCENARIO

Lo scenario del gioco - l'antefatto - è magistralmente descritto nel libretto d'istruzioni incluso nella confezione argentata tipica dell'Imagic, quindi mi permetto di riportarlo integralmente che le mie parole non potrebbero descriverlo in modo migliore: "Horrible Hank ha rapito Tiny Mabel, la ragazza di Bashful Buford. Tutta Lambville Falls ne parla.

Horrible Hank è un tipaccio. A colazione mangia mazzoni caldi (purrani) e una montagna di mazzoli.

Beve sangue di alligatore come molta gente beve acqua. Fa a pezzi le automobili con un solo pugno. Quando Horrible Hank parla, gli uomini adulti svengono. La pittura si stacca dalle pareti.

Sembra che Tiny Mabel gli abbia finalmente detto di starle alla larga. L'hanno sentito tutti. È stato allora che Horrible Hank l'ha rapita ed è scappato via.

Forse Buford è magrolino, ma ha del fegato. L'ha messo alle strette su nel vecchio Palazzo Mutton. Buford evita le pietre che Horrible Hank gli tira addosso. Schiva uccelli e pipistrelli e salta a piè pari i topi che gli attraversano la strada tutto per riavere il suo amore".

### OBIETTIVO

L'obiettivo del gioco, come avrete capito, è salvare Tiny Mabel dalle grinfie di Horrible Hank. Voi siete il paladino della situazione, cioè Bashful Buford, e dovete salire lungo le pareti di un grattacielo passando da un piano all'altro attraverso le finestre aperte ed evitando gli ostacoli che vi si parano davanti.

Ogni volta che il nostro eroe raggiunge la cima di un grattacielo deve ricominciare da capo: in

pratica è un vero e proprio supplizio di Tantalo, con la differenza che ciascuna scalata non è inutile ma contribuisce a costituire il punteggio finale.

Alla partenza Buford ha tre possibilità - o vite - per raggiungere Horrible Hank e Tiny Mabel e può accumulare fino ad un massimo di sei durante il gioco. Nei primi cinque grattacieli si guadagna un Buford ogni due piani scalati per un massimo di cinque a grattacielo, mentre nei grattacieli successivi si guadagna un Buford ogni quattro piani scalati per un massimo di due a grattacielo.

L'uso dei comandi è piuttosto semplificato rispetto a quello che ci si può aspettare da un gioco per l'Intellivision. Il disco direzionale comanda i movimenti di Buford nelle quattro direzioni, mentre tutti i pulsantini laterali (quindi non fa differenza quale premete) fanno eseguire un salto al nostro eroe.

### OSTACOLI

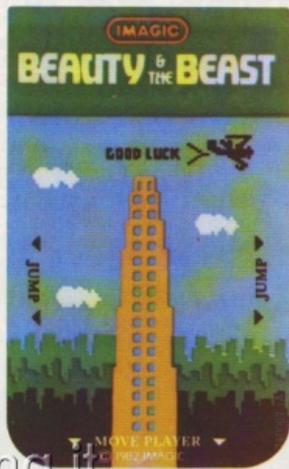
Naturalmente non è semplice arrivare in cima al grattacielo.

Bashful Buford deve farsi strada superando diversi ostacoli. Vediamoli: massi, pipistrelli, topi e uccelli.

Ciascuno di questi ostacoli ha un diverso modo di minacciare la vita di Buford, ciò nonostante se il nostro non riesce ad evitarli il risultato è identico in tutti i casi: Buford precipita sul fondo dello schermo e perde una "vita".

Gli ostacoli più temibili sono i massi lanciati da Horrible Hank.

Pietroni di un quintale o giù di lì che sarebbero già difficili da evitare se solo rotolassero. Invece cadono a piombo, si dividono in due, cambiano direzione di rotolamento. Fortunatamente ciò succede solo quando i massi arrivano a contatto con i "bumpers" o respingenti che si trovano sui comicioni dove cammina Buford. Quindi - consiglio N° 1 - ma sostare sotto un respingente se si sta avvicinando un masso al piano superiore. L'unico modo per evitarli quando stanno rotolando verso Buford è farlo saltare a tempo debito: un attimo in anticipo o in ritardo vi sarà fatale. Allo stesso modo si



# GO NO?

evitano i topi. Gli uccelli e i pipistrelli volano invece all'altezza della testa di Buford. Per evitarli vi sono due modi: o passare al piano superiore attraverso una finestra prima che si avvicinino oppure correre verso le due aree del corniceo dove i volatili non possono toccarlo.

Gli uccelli e i pipistrelli volano infatti a sinusoide e quando sono nella parte alta della curva volano sopra la testa di Buford.

## IL MUTTON BUILDING

Il Mutton Building - il grattacielo Mutton - è lo scenario di "Beauty & the Beast". È alto ben 42 piani, anche se nella vista aerea (cortesemente fornita dalla stazione televisiva TWID di Lambville Falls) se ne contano solo 11. In realtà il grattacielo Mutton è costituito da 10 sezioni di 4 piani ciascuna, più una sezione in cima di due soli piani.

Il campo di gioco è di volta in volta costituito da queste sezioni ed ogni volta che si perde una "vita" di Buford si ritorna al piano inferiore della sezione che si stava cercando di scalare. Più si sale, più il grattacielo si restringe e le cose si fanno più difficili. Fino alla quinta sezione

(ovvero 20° piano) vi sono sei finestre, dalla sesta in poi le finestre sono quattro e quindi il grattacielo è più stretto.

Una volta che si riesce a salire una sezione di quattro piani, lo schermo cambia e presenta una veduta aerea del grattacielo Mutton dove viene evidenziato in rosso (il grattacielo è giallo canarino) il livello o sezione a cui si è arrivati. A destra in alto appare il punteggio raggiunto, mentre a destra in basso il numero di grattacieli completati.



Sulla sinistra dello schermo in basso sono indicati - da profili blu di Buford - le possibilità rimaste.

Sempre a conclusione della scalata di una sezione, quando appare la veduta aerea del grattacielo, un biplano attraversa lo schermo trascinando una striscione che riporta l'opinione del computer sulla scalata appena conclusa. I commenti vanno da "fortunato" ("lucky") a "ben fatto" ("well done"), da "ottimo lavoro" ("good job") a "terrificante" ("awesome"). Devo dire che non sempre mi risulta chiaro il criterio di giudizio del computer, poiché certe imprese spesso meriterebbero molto di più del quasi offensivo "lucky". "Quella", verrebbe voglia di dirgli, "caro mio non è fortuna, ma bravura!"





boulder



bat



rat



bird

Arrivare in cima al grattacielo da invece una certa soddisfazione, poiché quando lo schermo passa alla veduta aerea Horrible Hank precipita al suolo con uno schianto che fa tremare lo schermo, mentre Buford e Mabel salutano i curiosi che probabilmente hanno seguito l'impresa del nostro eroe dalla strada. Il solito biplano - con pilota con sciappa al vento - sfreccia sopra il grattacielo e la porta in salvo.

**PUNTEGGIO**

Il calcolo dei punti è abbastanza semplice ed immediato. Ogni volta che Buford riesce ad avvicinarsi a Tiny Mabel tanto da toccarla e quindi porta a termine la scalata di una sezione guadagna 100 punti; quando invece porta a termine la scalata di un grattacielo ne guadagna 500.

Se invece riesce a schiacciare un masso, pestare un topo, battere un uccello o colpire un pipistrello "incamera" 50 punti per ciascuno di essi.

Ma come è possibile?, direte voi. Già, dimenticavo di dirvi che se riesce a catturare i cuori che Mabel gli lancia, Buford guadagna 50 punti e diventa invincibile (solo per qualche secondo, il tempo cioè che dura la loro canzone) e può inseguire massi, topi, ecc. allo stesso modo di Pac-Man quando ingoia le pillole d'energia.

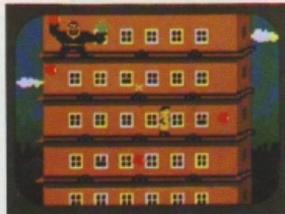
**STRATEGIA**

"Beauty & the Beast" è un gioco che richiede abilità e velocità d'esecuzione. La prima cosa da fare è familiarizzare con i comandi che, fortunatamente, in questo gioco rispondono perfettamente. Come seconda cosa consiglieri di mandare a memoria gli schemi di movimento degli ostacoli. I massi cadono ai piani inferiori o cambiano direzione solo in coincidenza con i

si sa, si possono pianificare dei percorsi prevedendo con una certa approssimazione i loro movimenti. La cosa veramente importante è non sostare mai sotto un respingente. Gli uccelli e i pipistrelli, come ho già detto, si muovono a sinusoide, quindi una volta individuata questa sinusoide di volo non vi sarà difficile scegliere le aree di sicurezza, quelle dove i volatili non riusciranno mai a toccarvi.

Il movimento dei topi è il più prevedibile e metodico - attraversano abbastanza velocemente il comicione - e quindi non presenta particolari problemi.

Quando è possibile, cercate di catturare i cuori: vi danno la possibilità di raccogliere punti e soprattutto vi offrono una certa sicurezza di movimento poiché sarete immuni a qualunque ostacolo. Ciò nonostante non attardatevi troppo a inseguire massi e topi poiché rischiate di perdere lo stato di invulnerabilità proprio quando gli siete addosso e allora ciao Buford, e poi attardandosi nella scalata non si fa che complicare la cosa poiché più tempo impiegate più gli ostacoli si fanno numerosi e minacciosi. Raccogliere qualche punto in più è



OK, ma fare gli Ingordi è soltanto un rischio inutile.

Il pericolo più minaccioso sono i massi, soprattutto quando iniziano a dividersi in due massi più piccoli (fra l'altro gialli come le mura del grattacielo e quindi poco riconoscibili) o quando cambiano direzione: posti sicuri per evitarli non ce ne sono, ma se è una questione di attimi i bordi destro e sinistro del comicione, esterni ai respingenti, sono un posto sicuro. I massi non vi passeranno mai (escluso il bordo destro del primo piano di ciascuna sezione e il bordo sinistro dell'ultimo piano, proprio sotto Horrible Hank). Ma fate attenzione, sono posti sicuri solo se vi ci fermate un secondo (prendetelo alla lettera) poiché possono sempre sbucare fuori topi o

volatili.

Un'altra cosa che dovete sapere è che la lunghezza del salto di Buford varia: più fate camminare Buford in una sola direzione per ciascun comicione più il salto sarà lungo permettendovi di superare anche due ostacoli alla volta. Quindi, quando potete evitate di andare avanti e indietro: la possibilità di fare un salto lungo può sempre venirvi buona.

Non rimane molto altro da dire se non: aguzzate la vostra vista periferica per accorgervi in tempo degli ostacoli che stanno venendo verso di voi e non perdetevi tempo a trovare una metodicità di apertura delle finestre.

♥ Ci ho provato io e posso dirvi che è casuale.



**CONCLUSIONI**

Secondo la mia opinione "Beauty & the Beast" è per ora il miglior gioco Imagic per l'Intellivision.

La grafica è molto bella (vi consiglio di provare a far cadere Buford dall'ultimo piano del grattacielo almeno una volta, ne vale la pena) e il gioco è uno di quelli che vi fa sempre venir voglia di ricominciare dicendo "Adesso almeno devo arrivare a finire il prossimo grattacielo".

Buon segno. Se ne volete ancora vuol dire che awince - e piace.

**HAUNTED HOUSE**

(LA CASA STREGATA)

ATARI  
L. 69.620

VCS

In questa casa frequentata dagli spettri avete le possibilità di mostrare tutto il vostro coraggio. Infatti il gioco si svolge in una vecchia casa abbandonata, ora dimora di fantasmi, vampiri, tarantole.

La vostra missione è quella di trovare i tre pezzi di un'urna magica e uscire dalla casa. All'inizio del gioco vedrete comparire due occhi nel buio: quelli siete voi. La casa ha

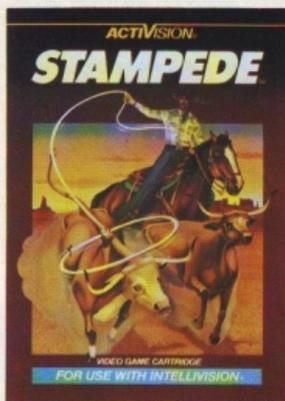
Impegnati a fare qualcosa, starete con la lingua a penzoni tanto è impegnativo. Altro che. Ridere? Rideranno casomai quelli che vi stanno a guardare, perchè a parte la stravaganza degli invasori questo è un vero incubo spaziale.

### STAMPEDE

(MANDRIA IMPAZZITA)

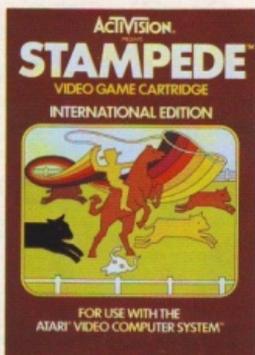
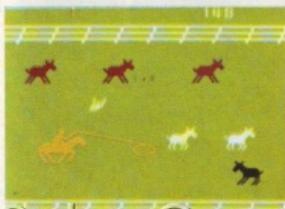
ACTIVISION  
L. 77.000

VCS-INT.



Eccovi Stampede, uno dei primi giochi Activision prodotti sia per la console Atari che per quella Intellivision. In questo gioco voi siete un cow-boy alle prese con una mandria di quattro diversi tipi di capi di bestiame.

Una volta saliti in sella dovete cercare di catturare quanti più capi potrete col vostro infallibile (o quasi) lazo. Il gioco si svolge all'interno di un recinto rettilineo, il vostro cow-boy e i capi di bestiame si muovono da sinistra verso destra. Il vostro tira-lazo



si trova sempre all'estrema sinistra dello schermo e non può accelerare. Deve aspettare che, scorrendo il recinto, gli si presentino davanti le mucche.

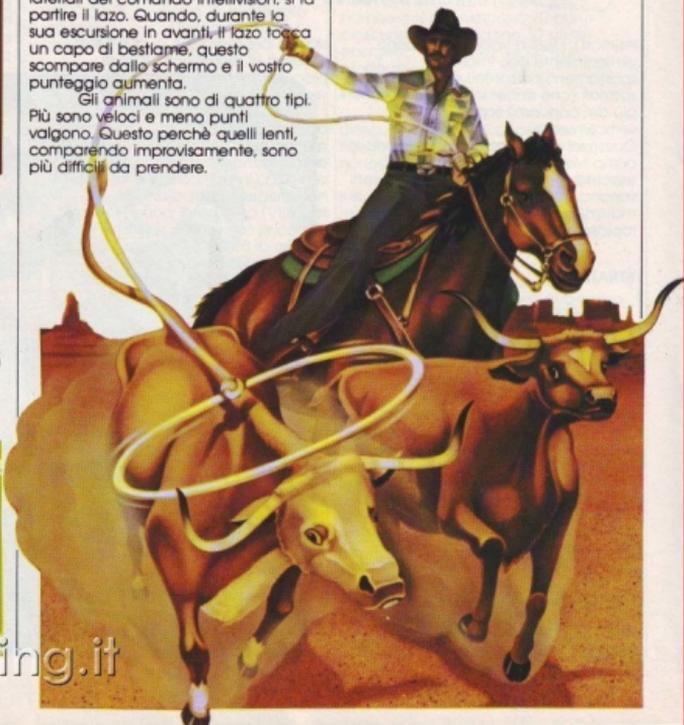
A questo punto, schiacciando il pulsante rosso del joystick Atari o uno qualunque dei quattro tasti laterali del comando Intellivision, si fa partire il lazo. Quando, durante la sua escursione in avanti, il lazo tocca un capo di bestiame, questo scompare dallo schermo e il vostro punteggio aumenta.

Gli animali sono di quattro tipi. Più sono veloci e meno punti valgono. Questo perchè quelli lenti, comparando improvvisamente, sono più difficili da prendere.

L'animale che vale di più, infatti, chiamato Black Angus, è fermo e scompare dallo schermo rapidamente se non lo afferrate col vostro lazo. All'inizio della partita avete tre possibilità di lasciarvi scappare un animale. Al quarto capo sfuggito, finisce la partita. Tuttavia ogni 1000 punti guadagnerete una possibilità fino a un massimo di nove. Il contatore delle bestie che vi mancano per finire la partita è posto in alto a sinistra, mentre il punteggio è a destra.

Il gioco per la console Atari dispone di otto varianti. In quattro di queste gli animali si muovono su e giù per lo schermo cercando di evitare il lazo. Nelle ultime quattro la partita comincia con gli animali già al galoppo.

In Stampede è possibile studiare dei "patterns", cioè delle sequenze fisse con cui appaiono sullo schermo i vari tipi di animali. Tuttavia nei giochi 2, 4, 6 e 8 ciò non è possibile (essendo l'entrata in campo casuale) e questo rende il gioco più



avvincente.

La variante n. 8, la più difficile, comporta animali che cominciano già al galoppo, si muovono su e giù e non ci sono "patterns" prevedibili. Il commutatore di difficoltà, se posto sulla posizione "A", vi accorcia il lazo.

Nella versione per l'Intellivision le varianti sono quattro: nel gioco n. 1 (slow cows) gli animali corrono sempre più velocemente, man mano che sale il punteggio, ma sempre secondo una sequenza uguale.

Il gioco 2 è uguale tranne che non compaiono sempre nello stesso modo, il gioco 3 differisce dal primo perchè gli animali cominciano a correre più velocemente. Lo stesso vale per il gioco numero 4 nei confronti della variante 2.

Per quanto riguarda la grafica, mi è sembrata migliore quella della versione Atari. Immagine è un po' più larga e nitida.



Inoltre, per questo tipo di gioco, il joystick Atari mi sembra si presti meglio. Quindi, ai super videogiochi che possiedono entrambe le console, consiglio di comprare la cartuccia per la base Atari.

Oltre a prenderli col lazo, potete anche spingere in avanti gli animali toccandoli col vostro cavallo. Così potrete lasciare tutte le corse occupate da animali che vanno alla stessa velocità e che riuscite a tenere sotto controllo facilmente, liberando una sola corsia che "ripulite" con i vostri animali per catturarli o altri

con il punteggio. Attenzione a dei vecchi teschi di animali che compaiono ogni tanto lungo il percorso: fanno inciampare il vostro cavallo facendovi perdere degli attimi preziosi.

Inoltre il Black Angus, l'animale più prezioso, sta seduto e quindi non potete spingerlo in avanti. Se provate a farlo, oltre a perdere un animale, il vostro cavallo si impennerà.

Si tratta dell'unico tipo di mucca che dovrete sempre prendere al lazo immediatamente. Per concludere, va detto che anche in questo gioco, totalizzando più di tremila punti, si può ricevere un distintivo di merito dall'Activision, chiamato "Trail Drive". Un ultimo accenno riguardo al sonoro: il rumore del galoppo è molto verosimile, chi non guarda la tv mentre giocate potrà quasi pensare che state guardando un film western.

## RIDDLE OF THE SPHINX

(L'ENIGMA DELLA SFINGE)

IMAGIC  
L. 74.000

VCS



Questo è davvero un grande videogioco. È originale, divertente, molto impegnativo, affascinante, coinvolgente, emozionante.

L'Egitto è caduto sotto una maledizione, il figlio del Faraone, il Principe, parte per un avventuroso

viaggio nel deserto, incontrando anche gioie, ma soprattutto pericoli e insidie, per raggiungere il tempio di Ra e riuscire a portare a Dio l'offerta che Egli desidera per liberare l'Egitto dalla maledizione.

Voi siete i registi di questo colossale e per dirigere lo spettacolo usate una vera centralina di comando. Con il joystick di sinistra guidate il cammino del Principe; con quello di destra scegliete, tra gli oggetti più o meno preziosi e magici che il principe porta con sé o trova nel suo cammino, quale, come e quando usarne uno: con i comandi della console (che cambiano uso rispetto alla norma) vi tenete informati del punteggio accumulato, o della sete che ha il principe e delle ferite che ha subito, o del tempo che è trascorso dall'inizio della partita.

È talmente complesso manovrare tutto ciò contemporaneamente che il gioco non perde fascino e interesse se si gioca in due.



Guidando il cammino del principe dovete fare in modo che:

- 1 - Eviti gli ostacoli, come palme, cammelli e obelischi, tenendo presente che lo possono proteggere dai nemici.
- 2 - Eviti di incontrare i predoni, che lo feriscono lievemente, gli scorpioni e il tremendo Dio Anubis che lo feriscono gravemente.
- 3 - Eviti di essere colpito dalle pietre lanciate dai predoni, anzi deve colpirla egli stesso con pietre scagliate dalla sua fionda (premere il pulsante del joystick di sinistra) scorpioni e predoni: guadagnerà punti.

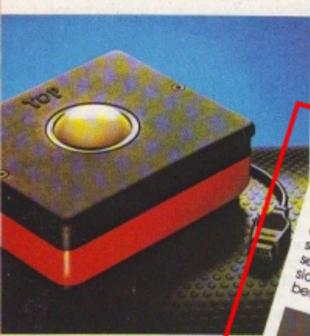
Ad ogni ferita ricevuta il Principe si muoverà più lentamente e se accumula molte ferite (9) muore e il gioco finisce.

Ha un altro terribile nemico che ne diminuisce la mobilità e la potenza di tiro: la sete. Fortunatamente nel viaggio incontra delle oasi a cui dissetarsi e talvolta la buona Dea Isis. Se si avvicinerà correttamente a lei bacilandole i piedi, la buona Dea lo guarirà dalla

Command Control è nata per essere una delle maggiori joystick e altri comandi per i videogiochi da bar. Il suo know-how tecnologico ha cominciato a produrre joystick e altri comandi per i videogiochi da casa. Il joystick Wico è infatti un joystick per videogiochi da casa. Il joystick Wico è infatti un joystick per videogiochi da casa. Il joystick Wico è infatti un joystick per videogiochi da casa.



...o, un altro comando trackball (è anche un quadrante trackball che la Wico fornisce al costruttore da bar. Come gli altri, permette il controllo del movimento, nonché della velocità degli oggetti sullo schermo).



Ancora dalla TG Products: Game Paddles (comandi a manopola) ambidestri. Finalmente i manolini non dovranno più disperarsi a cercare di studiare il modo per impugnare i comandi a manopola senza fare del contorsionismo. La soluzione è che il pulsante di fuoco è collocato sul lato di un supporto che è "mollettato" sul paddle. Se siete mancini potete staccarlo e rigiarlo in modo da avere il pulsante di fuoco sul lato opposto del paddle.



Il nuovo joystick della Spectravideo, il Quick Shot, è un'unità a comando che può essere controllata con un sola mano. Questo sorta di equilibrismo è reso possibile grazie al pulsante di fuoco posto sulla parte superiore della "maniglia" e al piedino a ventosa che consentono di fissarlo su un piano fisso. Altre caratteristiche sono la maniglia sagomata e il lungo filo di collegamento.



Il Video Command della Zircon si distingue dagli altri in commercio per la sua forma particolare: è disegnato come una leva di comando dei jet da combattimento, con un pulsante di fuoco sul davanti del joystick stesso.

In un mondo dominato dai comandi per l'Atari VCS c'è qualcuno che pensa anche ai possessori di Intellivision. Se siete tra quelli che hanno da ridire sul comando a disco direzionale dell'Intellivision, ecco l'accessorio ideale. Si chiama Control-Pole ed è un joystick da attaccare al comando a disco dell'Intellivision. Si applica un dischetto al velcro sul disco direzionale e poi si preme sopra il joystick. Il risultato è quello che vedete nella figura, anche se non giureremmo sulla tenuta alla distanza. Abbiamo l'impressione che potrebbe staccarsi da un momento all'altro proprio nel mezzo di una partita da record.



# VIDEO Giochi 5



UNA PUBBLICAZIONE DEL  
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

LA PRIMA E UNICA RIVISTA DI VIDEOGAMES - COMPUTER - GIOCHI ELETTRONICI MAGGIO 1983 L.3.000



**RIVER RAID**

**TUTTI CON NOI ALLA SUPERGARA DEL SIM! \* CINEMA  
E VIDEOGAMES A BRACCETTO \* IN PROVA TUTTE LE NOVITÀ  
ESTIVE \* COMPUTER: PROGRAMMI, PROGRAMMI**

Retro-Gaming.it

## LA PAGINA DEI RECORD

piano del grattacielo, e invece di far cadere Horrible Hank ci si è volontariamente buttati giù, ricominciando quindi da capo e totalizzando altri punti (e se lo si fa nei primi grattacieli, quelli piú facili, non è difficile ammassare punteggi così elevati) oppure ci si è affardati piano per piano, grattacielo per grattacielo a totalizzare punti venendo a contatto con gli ostacoli quando Buford è rosso. Ora, cerchiamo di non perdere di vista qual'è l'obiettivo di B&TB: non certo quello di fare tanti punti, piuttosto fare tanti grattacieli. Infatti se arrivate a completare il quinto grattacielo appare la scritta "Great" sia che il vostro punteggio sia 5000 che 50.000. Quindi quello che conta è il numero di grattacieli che scalate. E in-



fatti se arrivate a completare il decimo grattacielo apparirà un'altra scritta di congratulazioni per il risultato raggiunto (non ve la diciamo, scopritela voi, se no che gusto c'è). E probabilmente la stessa cosa succederà se si completa il

quindicesimo schermo (ma non ci siamo arrivati). Tutto questo discorso per dire che considereremo come record quel punteggio che indica il piú alto numero di grattacieli completati, in pratica il numero in basso a destra.

Solo nel caso di partita di grattacieli, farà fede al fine del record il punteggio numerico che appare in alto a destra. Quindi non state a perdere tempo a fare punti, pensate piuttosto a scalare grattacieli.

### ASTROMASH: IN BASSO A SINISTRA, PREGO

Il punteggio che riteniamo valido è quello indicato in basso a sinistra sotto la linea continua. Quello è in effetti il punteggio finale conseguito e non il cosiddetto "Peak Score". Il Peak Score è il massimo punteggio raggiunto durante lo svolgimento della partita, ma non è quello finale, poiché come sapete in Astromash ogni volta che un asteroide tocca terra vengono detratti

dei punti dal punteggio. Il Peak Score è sì il punteggio massimo raggiunto durante lo svolgimento della partita, ma non lo si è riusciti a mantenere, quindi non è giusto che sia quello da tenere in considerazione. Per cui, da ora in poi considereremo valido il punteggio in basso a sinistra (vedi foto) e naturalmente ci è da valutare retroattivo.



### A PROPOSITO DI PUNTEGGI

Se inviate un punteggio che supera l'azzeramento del contatore (per esempio 1.021.000 in un contatore da sei cifre viene registrato come 021.000) potete lo stesso documentare la validità della vostra enorme abilità, ma dovete servirvi di un socio il quale documenti almeno sei o sette fasi nell'interno dell'azzeramento. Inviate cioè tre foto con i punteggi 970.000, 990.000, 998.000 e poi un altro paio

a 000.200 e 000.900 ad esempio, in modo che l'aver raggiunto cifre così alte ci induca a ritenervi capace anche dello "scavalco". Per tutti i giochi che oltre ad un punteggio prevedono un tempo, ossia un bonus, noi teniamo conto solo del punteggio, e il bonus viene preso in considerazione unicamente nei casi di pareggio, che ci auguriamo peraltro rari.

## SIETE UN CAMPIONE? DATE UN'OCCHIATA ALLA TABELLA

Visto che i punteggi dei videogiochi non sono standardizzati, cioè cambiano da gioco a gioco, è difficile determinare quando un punteggio è da record o no. Ma ora, grazie alla AVAA, cioè la American Video Athletic Association (solo agli americani potrebbe venire in mente di fondare l'associazione americana di videogiochi atletici), disponiamo di una tabella a cui possiamo far riferimento per conoscere le nostre reali capacità nei diversi giochi.

La tabella, che si chiama

Video-Tac Level Master, riguarda alcuni dei giochi più popolari anche se non dei più recenti, ma è probabile che verrà aggiornata includendo gli ultimi arrivi.

Per ora date un'occhiata alla tabella per sapere che a livello siete nei giochi indicati, per gli altri vi faremo sapere quali sono i punteggi appena ne verremo a conoscenza.

P.S. Defender sta per il Difensore, Commander per Comandante, Invader per Invasore e Avenger per Vendicatore.

	"DEFENDER"	"COMMANDER"	"INVADER"	"AVENGER"
Donkey				
Kong	10.000	60.000	120.000	300.000
Tempest	30.000	120.000	200.000	320.000
Pac-Man	8.000	35.000	80.000	300.000
Defender	12.000	50.000	600.000	2.000.000
Centipede	12.000	75.000	150.000	500.000
Frogger	6.000	20.000	50.000	100.000
Tron	5.000	50.000	100.000	500.000
Galaga	10.000	75.000	180.000	500.000
Missile				
Command	80.000	60.000	150.000	300.000
Zaxxon	7.000	25.000	80.000	300.000

## LUCKY & ACQUARIUS AL SIM



Scalpare al SIM HI-FI VES: si-

mo stati convocati in tutta urgenza nel quartier generale della Maffei Italiana, primi in assoluto in Italia, abbiamo visto e "messo le mani su" due nuovi prodotti che saranno presentati in giugno al SIM: il sistema Lucky, home computer abbinato alla base Intellivision, e il nuovo computer Acquarius.

Di Lucky parleremo diffusamente nel prossimo numero: si tratta di una tastiera convenzionale che abbinata ad un'espansione consente di utilizzare una base Intellivision come home computer, sfruttando un software particolare studiato per sfruttare le caratteristiche del sistema: notevole la presenza di supergiochi parzialmente programmabili e di programmi educativi.

Il sistema è completato da una tastiera musicale a 49 tasti, 4 ottave, che si appoggia ad un software didattico del tutto apprezzabile.

L'altra novità bomba della Maffei al SIM è il home computer Acquarius, di ridotte dimensioni, con tastiera multifunzione, intera gamma software tipo Intellivision, anche se non compatibile come confezione, rosa di periferiche dedicate complete a, 16 colori, Basic Microsoft e, pare, prezzo under 300.

Con Acquarius Maffei scende in campo in un terreno già affollato e fortemente concorrenziale: ma le intenzioni sono bellicose come alla vigilia del lancio del sistema Intellivision.

## PHILIPS: PETE, K.C. E BOARDGAMES

Molte novità in arrivo dalla Philips per il Videopac G7000.

Due cartucce tradizionali molto belle e due giochi cosiddetti boardgame, cioè con un tavolierino di gioco per serate di società.

I due giochi tradizionali sono Pete e il Piccone Magico e Caccia al Dragone, due recentissime novità da poco uscite negli USA e finalmente arrivate anche da noi. Pete, con il suo piccone, è alla ricerca disperata dell'oro prigioniero nelle viscere della montagna incantata. Per fare ciò dovrà faticare parecchio, scavando senza tregua per cercare di aprire il maggior numero di gallerie, se possibile.

Caccia al Dragone è invece una nuova avventura di Cannibal, nella quale il nostro eroe deve combattere contro il terribile Dragone ed i suoi terrificanti Drafts, all'interno di un tortuoso labirinto.

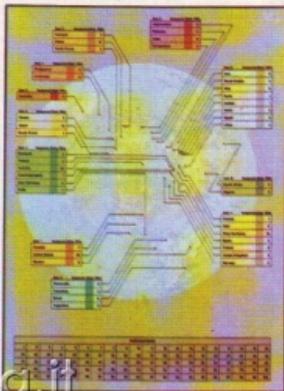
I due giochi boardgame, di cui avevamo parlato nel primo numero, e cioè Alla Conquista del Mondo e Caccia al Tesoro, sono due giochi nei quali oltre che a combattere sul video bisogna sfidarsi anche su un tavolierino di gioco.

Sono due ideali giochi di società per più persone che vi terranno impegnati parecchie serate fra amici (o anche pomeriggio).

Alla Conquista del Mondo è una simulazione di un ipotetico conflitto mondiale degli anni ottanta nel quale ciascun giocatore, al comando di una nazione, deve amministrare il potere economico, diplomatico e strategi-

co. In Caccia al Tesoro, un manipolo di eroi coraggiosi ha il difficile compito di stanare il malizioso Ring Master e il suo esercito di mostri per ritrovare un favoloso tesoro.

I due giochi boardgame verranno presentati al SIM HI-FI VES dei primi di giugno e subito dopo saranno disponibili nei negozi. Finalmente!



# PER CHI NON HA PAURA CONTINUA L'IMAGIC MATCH

In Town.



SISTEMA ATARI

DEMON ATTACK™



ATLANTIS



DRAGONFIRE™



NO ESCAPE

## L'IMAGIC MATCH

La sfida lanciata da Imagic è riservata a tutti i possessori di basi Atari e Intellivision. Ecco quali sono da oggi i titoli in gara.

Per i possessori di basi Atari: Demon Attack, Atlantis, Dragonfire, No Escape. Per i possessori di basi Intellivision: Ice Trek, Dragonfire, Dracula, Sword & Serpents.

Chi accetta la sfida può cimentarsi ora in uno o più di questi giochi e, nel corso dell'Imagic match, in altri giochi ancora.

Il partecipante dovrà effettuare il suo gioco e quindi fotografare il risultato riprodotto sullo schermo, in bianco e nero o a colori.

Attenzione: per avere una riproduzione chiara si dovrà attendere a queste raccomandazioni: **non usare flash, tenere ben ferma la macchina**, magari su un cavalletto e **solo per le macchine Instant 126 o 110 inserire un flash già usato** per aprire il diaframma.

Il giocatore invierà questa foto alla **Audist Videogiochi - Casella postale 1330 - 20101 Milano** insieme a una sua foto in formato tessera completa di nome, cognome, indirizzo, età, professione e nome del negozio presso il quale è stata acquistata la cassetta Imagic.



SISTEMA INTELLIVISION

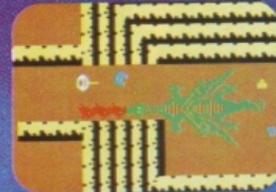
ICE TREK™



DRAGONFIRE™



DRACULA



SWORDS & SERPENTS™

RetroGaming.it

AUT. MIN. CONC.

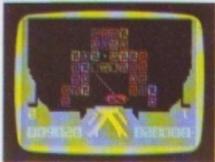
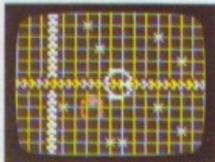
## UNA VALANGA DI GIOCHI MATTEL

È arrivato un bastimento carico carico di ... giochi Mattel per l'Intellivision. Ben dieci nuovi giochi più altri quattro da usare con l'Intellivoice. Ecceoli.

**Sharp Shot**, il primo videogioco - dice la pubblicità - per bambini sopra i quattro anni (in pratica tutti, tranne quelli sotto i quattro anni). Forse c'è un errore, ad ogni modo la cartuccia contiene ben quattro giochi diversi: Football, Space Craft, Sea Battle e il Mastro del Labirinto.

**Math Fun**, ovvero divertirsi con la matematica. Dovete scontrarvi con molti simpatici animali e divertenti problemi di sottrazione, divisione e moltiplicazione.

**Sharky Lo Squado**: La legge degli abissi in versione elettronica. Il pesce più grande mangia il più piccolo. Ma attenzione al pericoloso squalo.



**Vectorn**. Derivato da un famoso gioco da bar. Vectorn è un gioco di fantasia pura per misurare i tempi di reazione, l'abilità e la precisione del giocatore.

**Chess**, ovvero il gioco degli scacchi in una sofisticata versione computerizzata, con diversi livelli di difficoltà.

**Burger Time**. Un gioco da bar appena uscito nei bar e già pronto da giocare in casa. Non male come tempismo. Lo scopo del gioco è costruire un appetitoso hamburger facendo attenzione ai temibili cetilli rossi.

**Buzz Bombers**. Altro gioco curioso: contro uno sciame di api avete solo uno spray di DDT per difendervi.

**Locomotion**. Ennesima versione da casa di un gioco da bar. Comandate un treno lungo un tortuoso puzzle.

**Mission X**. Un gioco di guerra. Alla guida di un bombardiere siete stati incaricati di portare a termine una missione segretissima in territorio nemico.

Infine, ecco i tanto attesi giochi per il tanto atteso Intellivoice: **Bomb Squad**, storia di terroristi ed artificieri, è disponibile in italiano ed in inglese; **Space Spartans**, un'avventura spaziale ai confini dello spazio, è in italiano; **Solar Sailor**, il terzo gioco di Tron, è in inglese e **Space Shuttle**, la novità più novità dei giochi parlanti Mattel, è in inglese. **Space Shuttle** è sicuramente uno dei più originali giochi di questi ultimi mesi. Infatti il giocatore è al comando della navicella Columbia e come un vero astronauta, mantenendo un contatto audio con la base di Houston, deve guidarla dal decollo all'atterraggio.

## I VIDEOGIOCHI COMBATTONO LA CARIE!

Beh, il titolo è un po' esagerato, lo ammettiamo. Non è vero che i videogiochi combattono la carie. È vero però che invogliano ai ragazzi ad accettare di mettersi sotto i ferri del dentista senza fare storie.

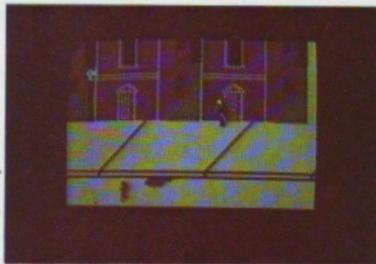
Ad esempio, un dentista americano della Pennsylvania, ha fatto installare un videogioco in sala d'attesa per premiare quei pazienti (giovani) che non fanno capricci e altre storie.

A loro e solo a loro regala, alla fine della seduta, qualche moneta per giocare gratis.

Ma c'è anche chi fa di più. In un'intervista, il rappresentante

medici dentisti ha dichiarato che è in continuo aumento il numero di dentisti che hanno un videogioco nel loro studio. E per studio si intende proprio il posto dove avvengono le operazioni, non le sale d'attesa.

Il giornale *Automat* riferisce che alcuni dentisti hanno installato "un videogioco che può essere fatto funzionare con i comandi sui bracciali della poltrona e lo schermo sul soffitto, di modo che il paziente può giocare mentre il dentista opera ed essendo la sua attenzione assorbita completamente avverte meno il disagio del trattamento".



## NOVITA' IMAGIC PER L'INTELLIVISION

Molte novità anche dall'Imagic, in particolare per i giocatori intellivisionari, cioè che posseggono una base Intellivision. Ma c'è anche qualcosa per gli atariani.

Insomma all'Imagic vogliono accontentare tutti o quasi.

Le novità per l'Intellivision sono quattro: *Dracula*, *Ice Trek*, *Swords & Serpents* e *Tropical Trouble*.

Li abbiamo presentati ampiamente nel servizio di Las Vegas quindi saremo brevi. Prima di parlarvene vorremmo però congratularci con il distributore italiano dell'Imagic (ma anche con gli altri distributori di altre marche) perché stanno rapidamente accorciando i tempi tra l'uscita in USA e quella in Italia. Ciò non può che fare piacere ai videogiochi italiani che quando sanno di un nuovo gioco uscito in USA non vedono l'ora di averlo anche in Italia tanto che qualcuno, quando può, li acquista alla fonte (cosa che noi sconsigliamo di fare per la differenza di standard televisivo).

Ma veniamo ai giochi. In *Dracula* il giocatore è proprio il Conte di Transilvania nelle sue puntate notturne alla ricerca di vittime da mordere (un vero e proprio

horror-game). Il gioco ha una eccellente grafica, qualità questa che sta diventando sempre più una caratteristica dei giochi Imagic.

Altro gioco graficamente eccellente è *Ice Trek*, una saga norvegica che si svolge in tre diverse prove in grado di mettere alla prova l'abilità di qualsiasi giocatore. In particolare la seconda prova, quella del ponte di ghiaccio, è quella più ardua e bella da superare.

*Swords & Serpents* è un'avventura medievale nella quale un mago ed un cavaliere senza macchina affrontano un drago per recuperare un favoloso tesoro.

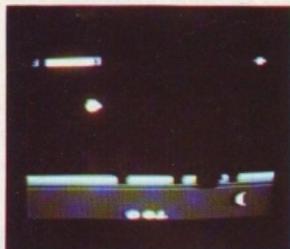
Infine, *Tropical Trouble*, è una storia alla *Beauty & the Beast*, nella quale un erede deve salvare la sua bella dalle grinfie di un cattivo, a sviluppo orizzontale (come *Piffal*, per intenderci) invece che verticale.

Il gioco per il VCS Atari, che si chiama *No Escape* (invece di *Escape from Argos*, come era stato annunciato), è un gioco di ambientazione mitologica con protagonista Giosone l'Argonauta e il suo fido cavallo alato Pegaso.

individuare i nemici. Superata anche la fase notturna il gioco diverrà sempre più impegnativo perchè l'attacco nemico sarà sempre più veloce ed intenso.

Bisogna essere veloci a sparare direttamente sui missili teleguidati, quindi occhio alla sinistra dello schermo per capire immediatamente dove appariranno. Tracciatevi idealmente una traiettoria per potere avanzare senza colpire i missili nemici; preparatevi quindi anche a degli slalom che dimostreranno la vostra abilità di guida. Quando apparirà la vostra nave da salvare andateci contro frontalmente; se vi trovate in ritardo rinunciate all'aggancio perchè toccandola col fianco vi distruggerete. Una parte impegnativa del gioco è sicuramente l'abbattimento delle 3 basi nemiche.

Dovrete essere veloci e precisi per evitare di essere eliminati definitivamente dal gioco. Una volta abbattute le 3 basi nemiche avete qualche secondo di tempo per



scegliere la traiettoria per evitare le macerie.

Intatti il fragore dell'esplosione vi terrà fermi qualche istante dandovi la possibilità di spostarvi lateralmente verso qualche varco tra i massi. Altro consiglio riguarda il rifornimento: abbiate cura di infilare perfettamente la pista d'atterraggio nera onde evitare di perdere il rifornimento. Le fasi del gioco sono 5; le prime due hanno la stessa velocità e si differenziano perchè la seconda è notturna.

Nelle altre tre aumenta vertiginosamente la velocità dell'attacco. Il punteggio varia da 10 a 50 per ogni missile teleguidato abbattuto, da 100 a 500 per ogni salvataggio effettuato e da 200 a 1000 per ogni distruzione della stazione base nemica.

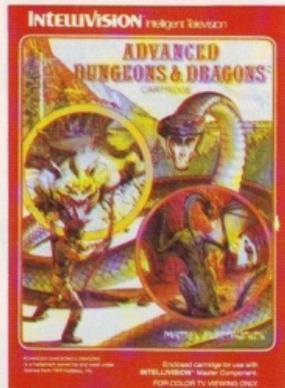
veicoli di ronda e ogni 10.000 punti potete vincerne uno.

Non preoccupatevi comunque perchè sarà difficile vincerne più di una: se supererete i 10.000 punti già potete essere soddisfatti, oltre i 100.000 punti sarete considerati asso dello spazio dalla Spectravision e non dimenticatevi di inviarcì la foto col punteggio: sarete sicuramente tra i campioni di videogiochi.

## ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

(DRAGHI E SEGRETE)

MATTEL ELECTRONICS  
INTELLIVISION



Premessa: per non stare a scrivere ogni volta Advanced Dungeons & Dragons, che è un titolo piuttosto lungo, abbreviamo il tutto in AD&D, che suona anche meglio benchè sembri la sigla di un'agenzia di pubblicità. Fine della premessa.

AD&D è un gioco d'avventura ispirato al popolarissimo (negli USA) gioco di società omonimo con tavoliere, dadi e tutto il resto. È un concetto di gioco nuovo che merita di essere segnalato per la sua originalità.

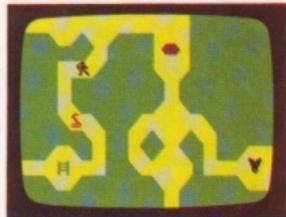
L'obiettivo del gioco è condurre una spedizione di tre avventurieri alla ricerca della

Corona del Re, nascosta all'interno della Montagna Nuvolosa, attraversando un territorio formato da catene montuose, fiumi, foreste e lunghe muraglie di pietra.

La missione è resa difficoltosa dalla presenza lungo il percorso di diversi mostri o altri animalacci che cercano in tutti i modi d'impedirvi di portarla a termine.

Quando sullo schermo appare il nome del gioco, il giocatore può selezionare il livello premendo i numeri uno, due o tre sulla tastiera oppure il disco direzionale. Uno sta per facile (turista), due per medio (avventuriero della domenica), tre per medio-difficile (soldato di ventura) e il disco per difficile (eroe).

Col progredire del livello di gioco, i mostri si muovono più velocemente e si trovano sempre meno frecce, unica arma del giocatore, in ciascuna faretra che si incontra lungo il percorso (11 frecce al livello più facile e solo 5 a quello più difficile).



Dopo aver scelto il livello di gioco, sullo schermo appare la mappa del territorio da attraversare. La spedizione dei tre avventurieri è rappresentata da tre puntini bianchi dislocati all'interno di una capanna all'estrema sinistra dello schermo.

La Montagna Nuvolosa, un picco innevato sempre coperto da minacciose nuvole, sta invece all'estrema destra. Tra il punto di partenza e quello d'arrivo vi sono una serie di montagne marroni e nere. Le montagne marroni non si possono attraversare; le montagne nere contengono invece un labirinto di caverne e cunicoli ove sono dislocati in modo casuale diversi oggetti indispensabili per portare a termine la missione: asce, barche, chiavi e fareste.

Per passare oltre le montagne nere bisogna entrarvi dentro e uscirne attraverso l'uscita, rappresentata da una scala. Per

## A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

superare gli altri ostacoli bisogna invece avere gli oggetti sopracitati: per superare i fiumi serve la barca, per attraversare le foreste l'ascia e per passare al di là delle muraglie la chiave.

Per muovere la spedizione nella direzione voluta bisogna premere la freccia indicante la direzione desiderata tra quelle disegnate sulla mascherina. Vi sono otto frecce sulla mascherina e quindi otto direzioni di movimento.

Ogni volta che si preme una freccia la spedizione si muove di un spazio nella direzione indicata.



Quando si arriva in prossimità di una montagna nera, questa cambia colore, indicando il tipo di oggetto che si trova al suo interno nonché il livello di difficoltà della stessa. Una montagna grigia è facile da conquistare e contiene solo farette di frecce. Una montagna blu è di media difficoltà e contiene una barca e delle frecce.

Una montagna rossa contiene frecce e una scure ed è medio-difficile. Una montagna viola contiene frecce e una chiave ed è la più difficile.

Per raccogliere un oggetto il giocatore deve portare il suo uomo sopra l'oggetto e poi premere il tasto "pick-up" nella parte in basso a sinistra della tastiera. Una volta che l'oggetto è stato raccolto lo si ha sempre con sé sia che lo si usi o no.

Per entrare in una montagna bisogna portare i tre puntili bianchi

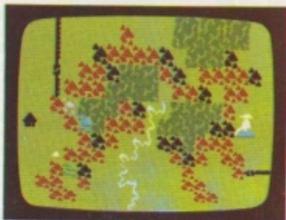
(o quanti ve ne sono rimasti) sopra la montagna prescelta e automaticamente uno del gruppo verrà trasportato al suo interno. Una volta dentro, il giocatore viene comandato tramite il disco direzionale, mentre i pulsanti raffigurati dalle frecce determinano una volta premuti la direzione di tiro delle stesse.

All'interno della montagna le caverne e i cunicoli diventano visibili (compreso quello che nascondono) man mano che li si percorre, rimanendo poi visibili per sempre. Qualunque cosa lontana dal giocatore - caverne, oggetti, mostri e vari animali - non è visibile fino a che non ci si avvicina.

In pratica vi sono due tipi di "reticoli sotterranei". Uno con quattro caverne (o stanze) verticali e otto orizzontali, l'altro con quattro caverne orizzontali e quattro verticali. Le caverne possono essere di diverse grandezze e lo stesso dicasi per i cunicoli che le uniscono: ve ne sono alcuni dritti ed altri tortuosi.

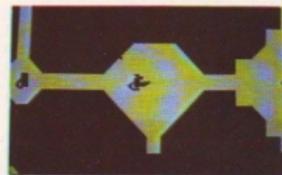
All'inizio del gioco il guerriero è armato di un arco e tre frecce. Il resto, frecce e oggetti vari, deve essere raccolto durante il gioco. Il numero di frecce di cui è armato il guerriero può essere contato in ogni momento: basta premere il pulsante "Count Arrows" sulla tastiera e si udrà una serie di suoni secchi, uno per ogni freccia di cui si dispone.

I diversi mostri o animali si comportano in modo diverso.



ciascuno secondo le sue caratteristiche. Alcuni dormono fino a che non vengono disturbati, altri invece sono in continua agitazione. Alcuni emettono rumori riconoscibili che avvertono della loro presenza nelle vicinanze, mentre altri lasciano delle tracce della loro vicinanza come orme e ossa. I pipistrelli, i ragni ed i topi possono essere uccisi con una sola freccia.

Per i serpenti, i demoni e i dragoni ce ne vogliono due e, infine,



i dragoni alati - i nemici più pericolosi e mortali - ce ne vogliono uno ben tre.

Come regola generale si può dire che più un mostro o animale è duro a morire, più è pericoloso e mortale per l'avventuriero. I pipistrelli non arrecano alcun danno: i ragni privano il giocatore di una freccia ogni volta che lo toccano, ma non lo feriscono fisicamente; i topi invece si muovono rapidamente e possono anche uccidere se riescono a mordere più volte (tre per l'esattezza) il nostro eroe. I dragoni, i demoni ed i serpenti si muovono molto in fretta e uccidono altrettanto velocemente. I dragoni alati sono i più veloci di tutti e ci mettono veramente un attimo a fargli fare una brutta fine. I blob, infine, sono indistruttibili, ma essendo delle informi masse gelatinose non vanno molto veloci e in realtà non costituiscono alcun pericolo perché è facile sfuggirli.

L'unico fastidio che possono creare è quello di sbarrare il passaggio, magari proprio quando si sta sfuggendo ad un mostro.

A guardia degli oggetti c'è sempre un mostro da due frecce, mentre le scale d'uscita e le farette possono anche essere prive di guardiani.

Un guerriero può essere ferito e/o ucciso dai mostri e dalle sue stesse frecce se colpito di rimbalzo. La gravità delle ferite è indicata dal colore del guerriero: nero significa che è in piena salute; blu che è leggermente ferito e rosso che è gravemente ferito. Quando viene ucciso il guerriero si disintegra (lo

stesso succede ai mostri e agli animali) e viene sostituito - sempre che ne sia rimasto qualcuno - da un altro componente della spedizione.

Il nuovo guerriero entra nella montagna dallo stesso punto in cui è entrato il suo sfortunato compagno d'avventure, e dispone di qualunque oggetto e numero di frecce appartenesse al suo predecessore.

Quando un guerriero ferito esce da una montagna tutte le ferite guariscono.

Per uscire dalla montagna il giocatore deve trovare la scala d'uscita, portarsi sopra di essa con il guerriero e premere il pulsante "exit" (Indicato, per l'appunto, da una scala), allo stesso modo di quanto si deve fare per raccogliere un oggetto.

Una volta che si è conquistata una montagna e il guerriero trova l'uscita, lo schermo ritorna alla mappa del territorio. Il resto della spedizione si ricongiunge al vincitore e la missione continua attraverso un'altra montagna, o il fiume o la foresta, attraverso insomma gli ostacoli che portano alla Montagna Nuvolosa secondo il percorso deciso dal giocatore.

Una volta che si è attraversata una montagna, questa

non costituisce più alcun ostacolo e può essere attraversata senza dover rientrare al suo interno.

Quando la spedizione raggiunge la Montagna Nuvolosa rimane da compiere l'ultima e più pericolosa parte della missione: trovare le due metà della Corona del Re. Cosa per niente facile visto che entrambe le parti della corona sono guardate a vista dal mostro più micidiale: il dragone alato.

In quest'ultima montagna non c'è bisogno di trovare l'uscita: non si può uscire. O si trionfa trovando la corona o si perisce. Infatti una volta che le due parti della Corona del Re sono state trovate il gioco finisce e una corona (così dice il libretto d'istruzioni, ma non è molto riconoscibile) si illumina sulla Montagna Nuvolosa.

Se il giocatore non riesce a riunire le due parti della corona e tutti e tre i membri della spedizione vengono uccisi, una tomba lampeggerà sulla mappa nel punto, cioè nella montagna dove è morto l'ultimo guerriero.

Come avete visto, non si è parlato di punti. E infatti non ce ne sono. O si vince o si perde. Non ci

sono neppure limitazioni di tempo, l'importante è portare a termine la missione, non quanto tempo ci mette. Questo casomai potrete calcolarlo voi con un orologio se vi interessa, se volete stimolarvi ulteriormente e intraprendere ogni gioco come una nuova e rinnovata sfida.

Ma ogni gioco è già una nuova e rinnovata sfida perché il territorio da attraversare e l'interno di ciascuna montagna sono diversi ogni volta e quindi è necessario modificare la propria strategia ad ogni nuova partita.

In conclusione si può dire che questo è un gioco che vale la pena di provare: c'è molta suspense, i mostri sono graficamente ben rappresentati, c'è una buona dose di azione e per vincere è necessario usare intelligenza e strategia.

## STAR VOYAGER

(VIAGGIATORE STELLARE)

IMAGIC

VCS



Questo della Imagic è uno di quei giochi spaziali in cui la prospettiva del gioco è vista in prima persona, cioè il giocatore si trova all'interno della propria astronave. A questa stessa serie di giochi appartengono Stormaster dell'Activision (vedi VIDEOGIOCHI n° 3) e Star Raiders dell'Atari. Come in questi due giochi, le uniche parti della vostra astronave che potete vedere sono il mirino e lo schermo radar.



Retro-Gaming.it

modo quella del plasma rosso e degli Space Skeeters.

La prima fase del gioco, infatti, è quella che, raggiunti punteggi superiori ai 25-30000 punti, risulta la più difficile da superare. Questo è dovuto al fatto che la velocità del plasma e degli Skeeters aumenta mentre quella del vostro orbinauta rimane costante, rendendolo sempre più goffo nei movimenti.

#### PUNTEGGIO

Ogni Cosmic Kid (il ragazzo azzurro) salvato vale 1500 punti; ogni Cosmic Creep eliminato 100 punti. Durante la prima fase del gioco non si totalizza alcun punto. Bisogna solo cercare di agire velocemente, prima che il pianeta scompaia.



#### STRATEGIA

Durante la prima fase del gioco, conviene liberare l'orbinauta quando il pianeta si trova in mezzo allo schermo. Infatti da questa posizione si ha più tempo per vedere dove compaiono gli Skeeters e cercare così di evitarli. Non abbiate fretta di raggiungere l'astronave, se necessario fate retrocedere il vostro orbinauta verso il pianeta.

Nella seconda fase dovete sare molto attenti a quando fare partire l'omino azzurro (si spinge in alto la leva). Infatti se questo va più veloce del Cosmic Creeps e gli va a sbattere contro, viene eliminato. Se invece va troppo piano, è probabile che venga raggiunto da questi ed eliminato ugualmente. Più il punteggio cresce, più è difficile che il Cosmic Kid e i suoi inseguitori vadano alla stessa velocità. Dovete

quindi cercare di fare partire il vostro omino quando i due Cosmic Creeps hanno già percorso almeno due volte lo schermo (orizzontalmente, quando cioè si sono già avvicinati alla parte alta dello schermo).

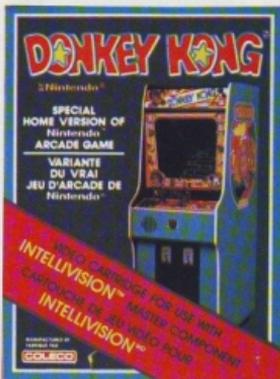
In tal modo avrete il tempo di vedere chi va più veloce e cercare di eliminare gli inseguitori o gli ostacoli sul percorso del vostro omino. Un'altra regola che generalmente funziona è quella secondo cui quando i Cosmic Creeps già presenti sullo schermo sono lenti, il vostro omino uscirà molto veloce. Quando i primi sono veloci, uscirà lento.

#### CONCLUSIONI

Questo gioco non è brillantissimo, soprattutto perchè le manovre da compiere sono poche e, dopo un po', monotone. Tuttavia risulta abbastanza divertente e richiede molto tempismo nello sganciare le bombe, poiché possono colpire anche il vostro omino. Inoltre, gli ultimi livelli di difficoltà della prima fase (verso il settimo schermo) rappresentano una sfida molto dura, apparentemente impossibile. D'altra parte la semplicità di questo gioco lo rende consigliabile soprattutto ai meno esperti e ai più giovani.

## DONKEY KONG

CBS ELECTRONICS  
INTELLIVISION



È inutile dire che questa produzione della CBS Electronics

compatibile con la base Intellivision si rifà al notissimo Donkey Kong del bar, di cui la Coleco/CBS ha comprato i diritti di riproduzione per il mercato da casa. La Coleco/CBS ha annunciato di puntare molto a queste trasposizioni ed infatti gran parte del suo catalogo è composto da titoli di questo genere.

Donkey Kong per l'Intellivision è un gioco per uno o due giocatori e dispone di quattro livelli di gioco.



#### OBIETTIVO

Come già saprete, l'obiettivo di questo gioco è quello di aiutare Mario, l'intrepido falegname, a salire in cima ad una struttura d'acciaio per liberare la sua ragazza dalle grinfie di Kong. A differenza del gioco da bar, in questo mancano sia lo schermo degli ascensori che quello dei nastri trasportatori, cioè rispettivamente gli schermi 3 e 2 della versione della Nintendo. Ci sono invece il primo e l'ultimo: quello dei barili rotolanti e quello dei tasselati, situati su tre diversi piani, sui quali Mario deve camminare in modo da far crollare la struttura e il gorilla.

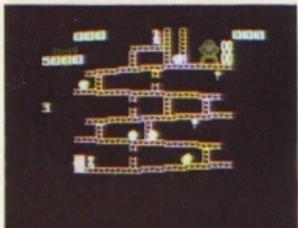
#### NEMICI

I nemici diretti di Mario sono i barili rotolanti e le palle di fuoco (quello indietro è naturalmente Donkey Kong ovvero lo Stupido Kong, questo infatti è il significato di Donkey in giapponese). Contro di essi Mario ha due strumenti per evitarli o distruggerli.

Per evitarli il salto, che si effettua premendo uno qualunque dei quattro tasti laterali. Per distruggerli il martello che si prende saltando perpendicolarmente quando l'eroe buffuto si trova sotto di esso. Il martello rimane però solo qualche secondo nelle mani di Mario e bisogna fare attenzione che non svanisca proprio nel momento in cui si avvicina un barile o una palla di fuoco. Per di più quando Mario ha in mano il martello non può nè salire

## A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

ne scendere dal piano in cui si trova. Un altro ostacolo, non proprio un nemico, sono i tasselli mancanti, infatti se Mario vi passa sopra senza saltare perde una vita.



### PUNTEGGIO

All'inizio di ogni round in alto a sinistra compare l'indicatore del bonus che si incamera quando si finisce il round. Alla partenza è di 6000 punti e, man mano che passa il tempo, si riduce. Il bonus iniziale aumenta di 500 punti per tutti i quattro round successivi, fino a raggiungere un massimo, alla partenza, di 8000 punti.

Inoltre, ogni barile o palla di fuoco saltati danno 100 punti, mentre se vengono distrutti a martellate conquistate 300 punti. Ogni tassello eliminato nel secondo quadro frutta altri 100 punti, infine se raccogliete un oggetto perso dalla vostra bella (borsetta, cappello, ombrello) guadagnate 300 punti.

### STRATEGIA

Va subito detto che i trucchi applicabili sul Donkey Kong da bar, tipo quello di aspettare sulla scalletta con le mani sul piano della struttura il passaggio dei barili (che impediva che gli stessi vi rotolassero in testa) qui non funzionano.

Le uniche cose da fare sono:

- 1) imparare a trovare l'esatta scelta di tempo per far saltare Mario (in particolare rispetto al gioco da bar)

2) ricordare nel secondo schermo di non salire alla partenza sulla scala a sinistra perché proprio in cima a destra compaiono improvvisamente le palle di fuoco.

### CONCLUSIONI

Un paragone con il Donkey Kong da bar lo faremo, semmai, quando parleremo della cartuccia con la base ColecoVision, che abbiamo visto - ma non ancora provato - e possiamo dirvi che è stupenda.

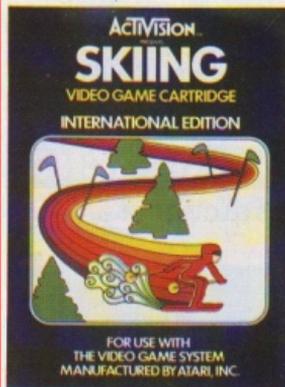
Avendo visto quella, questa non può che restare in ombra: del resto se avete un Intellivision e se vi piace Donkey Kong ...

## SKYING

(SCI)

ACTIVISION

VCS



Forse nessun videogioco riuscirà mai a riprodurre fedelmente la sensazione di ebbrezza procurata da una discesa in neve fresca, ma questo sci Activision ha l'innegabile vantaggio di essere praticabile per quattro stagioni all'anno, ad ogni altitudine e senza code allo ski-lift.

Il protagonista degli slalom e delle discese proposte in questa cassetta è uno sciatore invero molto agile, i cui sci possono assumere ben otto diverse posizioni: variandone l'inclinazione si modifica la sua direzione, lo si indirizza tra i paletti dello slalom e si evitano gli ostacoli naturali nella discesa libera; urtando direttamente la gara uno di questi

Ecco dove trovi il tuo VIC 20



GBC

Negozi EXPERT

Centri Vendita GBC



SINGER

BIT SHOP PRIMAVERA Negozi SINGER



ISTITUTO OTTICO VISANO SALMOIRAGHI

### E presso i migliori negozi di:

Elettrodomestici e Hi-Fi  
Cine foto ottica - Gioiattoli

Distributori Commodore:

LIGURIA - Pinis Informatica  
Piazza Cavour, 19 - 16043 Chiavari  
Tel. 0185/30.10.31

PIEMONTE - Aba Elettronica di Caramia  
Via Fossati, 5/C - 10141 Torino  
Tel. 011/33.20.65

LOMBARDIA - Homic Personal  
Computers srl - Piazza de Angeli, 3  
20146 Milano - Tel. 02/49.88.201

VENETO, FRIULI-VENEZIA GIULIA,  
TRENTINO-ALTO ADIGE  
CO R. E. Italiana Udine  
Via Mercatovecchio, 28 - 33100 Udine  
Tel. 0432/29.14.66

EMILIA-ROMAGNA, MARCHE  
S. M. R. srl - Via Faentina 175/A  
48010 Fontane Zaratini (Ravenna)  
Tel. 0544/46.32.00

TOSCANA - M.C.S. Spa  
Via Pier Capponi, 87 - 50132 Firenze  
Tel. 055/57.13.80

UMBRIA - ALTO LAZIO  
Atlas System srl  
Via Guglielmo Marconi, 17 - 01100 Viterbo  
Tel. 0761/22.46.88

LAZIO - Kiber Italia srl  
P.le Asia, 21 - 00144 Roma Eur  
Tel. 06/59.16.438

ABRUZZO-MOLISE - Pragma System srl  
Via Taburina, 57 - 65100 Pescara  
Tel. 085/50.883

CAMPANIA - Computer Market  
Parco S. Paolo Isolato 9  
80100 Napoli - Tel. 081/76.72.222

PUGLIA - Maselli v.ufficio  
Via L. Zupetta, 5 - 71100 Foggia  
Tel. 0881/76.1.11

PUGLIA - Business Automation Systems srl  
Largo De Gammis, 46/B-46-C-48-48/A-48/B  
70124 Bari - Tel. 080/22.75.75-22.73.44

CALABRIA - Sirangelo Computers srl  
Via Nicole Pariso, 25 - 87100 Cosenza  
Tel. 0984/75.7.41

SICILIA - Edicomput Progetti  
dell'ing. Giuseppe Carbone  
Via La Farina, 141/a L. - 98100 Messina  
Tel. 090/29.28.269

SARDEGNA - S.I.I. - Sistemi Integrati  
Informatica - Via S. Lucifero, 95  
09100 Cagliari - Tel. 070/66.37.46

REBIT COMPUTER - tel. 02/6122371

ELEDRA 35 s.p.a.  
Tel. 02/349751 - 06/8127324 - 011/3099111  
01/307781 - 049/655488

Il Commodore Italiana Srl  
I Via F.lli Gracchi, 48  
20092 Cinisello Balsamo (MI)  
Tel. 02/6126561

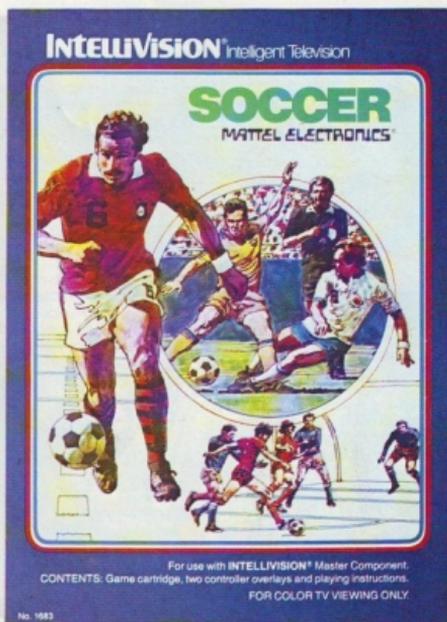
Richiesta di informazione

nome \_\_\_\_\_

indirizzo \_\_\_\_\_

**CHI SCEGLIE INTELLIVISION  
ENTRO IL 15 LUGLIO  
MERITA UN REGALO.**

**UN REGALO INTELLIGENTE.**



Ehi, è il momento giusto per comperare il tuo Intellivision! Se acquisti un Intellivision entro il 15 luglio, noi della Mattel Electronics ti regaliamo il nostro gioco più famoso: il fantastico Calcio! L'unico con il campo tridimensionale e 22 veri giocatori che corrono con le proprie gambe! Hai tempo fino al 15 luglio per spedirci la garanzia del tuo nuovo Intellivision (fa fede il timbro postale) con la data e il timbro del Rivenditore: e il gioco sarà subito tuo. Allora, cosa aspetti?

MATEL ELECTRONICS<sup>®</sup>  
**INTELLIVISION**  
Intelligent Television

**A CHE GIOCO GIOCHIAMO  
QUESTO MESE?**



# **FROG BOG**

MATTEL ELECTRONICS<sup>®</sup>

**IntelliVISION<sup>™</sup>**

Intelligent Television

Retro-Gaming.it

# VIDEO

# GIOCHI

# 6



UNA PUBBLICAZIONE  
DEL GRUPPO EDITORIALE JACKSON

LA PRIMA E UNICA RIVISTA DI VIDEOGAMES - COMPUTER - GIOCHI ELETTRONICI GIUGNO 1983 L.3.000

## Tutti i record di Pitfall

Gare, Videogare,  
Supergare

LUCKY:  
Il videogame  
diventa  
computer

PROVATO  
IL PRIMO  
VIDEOGIOCO  
PARLANTE



# il posto della posta il posto della p

espandibile e, fra gli home computer, è l'unico che si può utilizzare anche in modo professionale: per ora, unico.

## ATARI 5200: NON ARRIVA. COLECO: ARRIVA. ZX: È ARRIVATO

Attendo con ansia l'arrivo di Atari 5200, ZX Spectrum, Colecovision. Per favore, ditemi qualcosa. Dove li troverò, e quando?

Lorenzo Fabris,  
Vigevano

Mai, ovunque e ora, fra un po'. L'Atari 5200 non sarà commercializzato in Italia, almeno fino a quando non si capirà meglio il suo successo in U.S.A., tuttora molto incerto. Lo ZX Spectrum è fra noi da un bel po' di tempo, ed è reperibile con estrema facilità. Il Colecovision entrerà in regolare distribuzione da settembre presso una vasta rete di negozi.

## JOYSTICK PER INTELLIVISION

Spett. Videogiochi, sono Alessandro e son un appassionato di videogiochi e computer perciò la vostra rivista per me è proprio il massimo!!!

Sono uno dei parecchi possessori dell'Intellivision ed a questo proposito vorrei chiedervi perché la Mattel non progetta un accessorio tale che sia possibile trasformare il disco direzionale in joystick.  
Voi cosa ne pensate?

Faccio anche sapere che si è aperto un centro di assistenza Mattel a Milano in Via Panfilo Castaldi, 20.

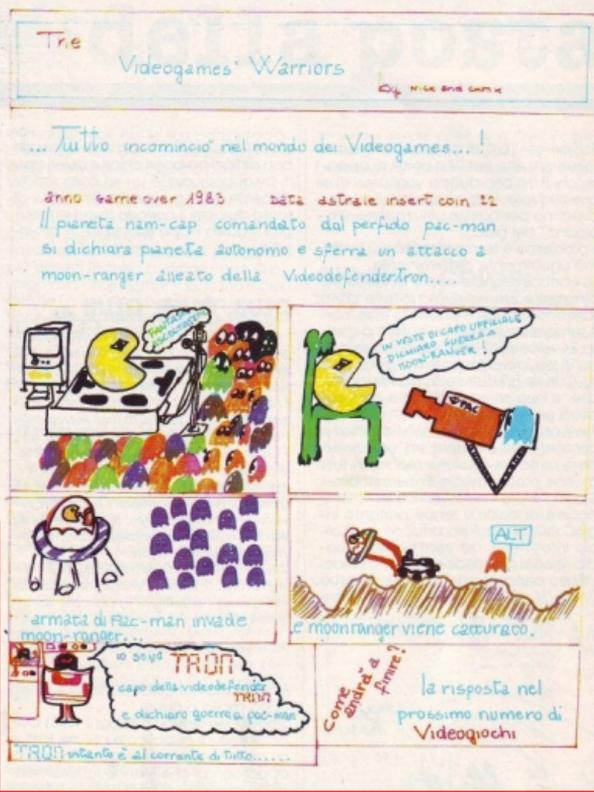
Alessandro Sciacca,  
Milano

Gli accessori per trasformare il comando direzionale dell'Intellivision sono in commercio da molto tempo in America, anche se non sono prodotti direttamente dalla Mattel.

Se hai letto il nostro articolo sulle novità di Las Vegas apparso sul numero 4 avrai anche potuto osservare uno di quegli aggeggi in azione.

Anche l'Italia, che è molto più sensibile alle novità di quanto non si possa supporre, si sta muovendo in questo senso e ci risulta che a Milano sia già possibile reperirli.

L'idea base di questa trasformazione è la classica "scoperta dell'acqua calda".



da: si tratta semplicemente di applicare sul disco un terminale con la forma del joystick.

Se invece vuoi farlo da solo, vai a frugare tra i tuoi vecchi giochi e recupera una di quelle freccette a ventosa che venivano sparate dalle armi con caricamento a molle: mettila sul disco direzionale e valid... il joystick è fatto!

## GIOCHI "PERSONAL" CON L'INTELLIVISION

Sono un grosso appassionato di videogiochi (beh, per essere grosso sono piuttosto magro a dire la verità). Quando ho visto il vostro giornale in edicola ho avuto un sussulto di gioia e stupore: non ci speravo più in una rivista così SUPER!

Vorrei chiedere informazioni sul computer dell'Intellivision, se è in grado di creare giochi e se si di che difficoltà.

Bellisario Gianluca,  
Sassuolo (MO)

Quando l'Intellivision avrà la tastiera, sarà disponibile un programma fatto apposta per creare giochi personalizzati.

L'utilizzatore dovrà inserire a suo piacimento regole, azioni, imprevisti e tutto ciò che gli suggerisce la fantasia. Piuttosto interessante, no?

## FINIRA' L'ERA DEL 2600?

Complimenti per la vostra rivista, a cui vorrei rivolgere una domanda: coloro

# Basta il posto della posta il posto de

Perché in Italia i prezzi di listino sono molto più alti che in U.S.A. e in Inghilterra?

Carlo Orsello,  
Ciriè

Rispondiamo punto per punto esprimendo i nostri pareri.

1) La maggior parte dei videogiocatori vuole avere una relazione dettagliata del gioco, delle strategie e delle sue particolarità. La funzione è quella di "far giocare" il gioco - idealmente - a chi legge. Abbiamo calcolato che il ritmo di 10 giochi al mese è proporzionato alla realtà delle immissioni sul mercato: un numero significativamente superiore di recensioni porterebbe rapidamente all'esaurimento delle novità.

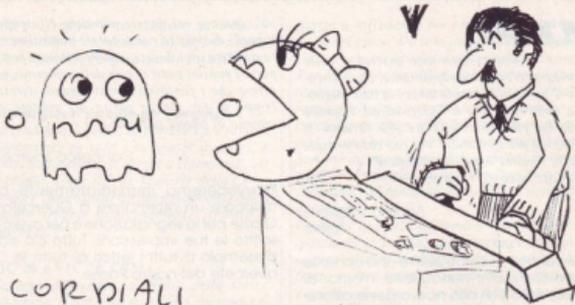
2) Abbiamo volutamente abolito i giudizi di merito, molto comodi per chi scrive, ma fuorvianti, anziché chiarificatori, per chi legge. Proprio perché introducono una parvenza di confrontabilità che non ha riscontro nella realtà. Basta leggere le lettere dei lettori per vedere quali e quanti pareri diversi si possano avere sugli stessi giochi. I parametri di valutazione sono tantissimi, e nessuno è obiettivo, numerico: come si possono fare dei confronti? E poi nei giochi bruttini, quelli proprio un po' miserelli e maltruccati, non il pubblicissimo neppure, per non buttar via carta preziosa.

3) La rubrica c'è già, si chiama Ready, e, ci sembra, è piuttosto ricca. Non potremmo del resto neppure pubblicare tutte le novità del mercato mondiale, altrimenti...

4) Vedremo ...  
In U.S.A. e in U.K. esiste un parco console installate enormemente superiore a quello italiano: i quantitativi in gioco (è il caso di dirlo) sono molto maggiori, e quindi l'incidenza percentuale dei costi di distribuzione e di pubblicità è molto inferiore.

In U.S.A., poi, i giochi... giocano in casa: si elimina tutto il primo consistente passaggio dell'esportazione. Infine dollaro e sterlina sono molto sovraquotati nei confronti della nostra moneta, mentre leggi speciali e non molto azzeccate penalizzano l'importazione e l'elettronica. Figuriamoci l'elettronica d'importazione!

Altre a tutto ciò esiste il margine di profitto delle imprese, che deve tener conto anche di imprevedibili e inevitabili quote di invenduto (il gioco che, di gran successo in U.S.A., qui non trova riscontro, ad esempio). Queste le ragioni obiettive. I prezzi, ad ogni modo, dovrebbero essere destinati a scendere, ma non certo ad allinearsi a quelli da lei indicati!



CORRIERE

SALUTI  
DA

Francesco  
Spavone

## QUANDO LA FAMIGLIA DICE NO!

*Tutti in famiglia, nonni, zie, genitori, dicono che questi giochi sono inutili, fanno rimbambire i ragazzi, non li fanno studiare.*

*Io sono d'accordo: però se uno si ragiona queste cose non sono vere.*

*Io e mio cugino vorremmo comperare l'Intellivision, però i nostri genitori non sono molto d'accordo.*

*Vorrei il vostro parere, così magari fate cambiare parere a loro.*

*Fate più giochi in "a che gioco giochiamo!"*

Carmelo Ciano,  
Trofarello

I familiari non hanno tutti i torti. È vero che ragionandosi, come dici tu ... ma razionarsi non è facilissimo. Ad ogni modo siamo contrari ai divieti categorici: i familiari dovrebbero, a nostro parere, permettervi di giocare sforzandovi, tutti assieme (voi e loro) di evitare che il gioco assuma un ruolo demenziale e maniacale nella vostra casa. Del resto c'è gente che si scroppa sei o sette telefilm per sera davanti alla TV: il che non significa che allora tutti devotamente evitate di avere la TV in casa.

Però, però ... con quell'ultima domanda ci dimostri che forse potreste essere proprio tu uno di quelli troppo ingordi: infatti non ti bastano 10 giochi nuovi al mese. Guarda che sono tanti!

## W INTELLIVISION

*Vorrei sapere perché date così tanta importanza all'Atari, quando secondo me e secondo tanti altri la Mattel ha una*

*grafica molto più completa anche se non ha l'esperienza di Nolan Bushnell.*

*Perché le grandi case si stanno facendo raggiungere dalla concorrenza a causa della grafica che non migliorano? Non ne hanno forse la possibilità?*

*Mi conviene comperare un piccolo computer oppure i moduli di espansione per Intellivision?*

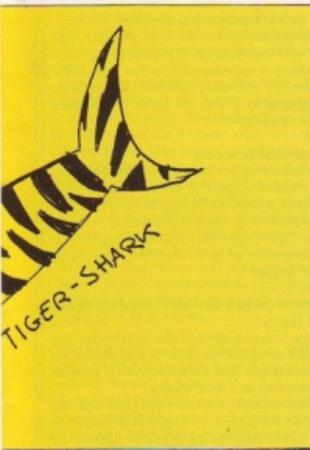
Emiliano Brancaccio,  
Napoli

Vale la risposta data a Andrea Vaglioni (W Atari). Se poi per "grandi case" intendi Mattel e Atari, beh i motivi possono essere molti, ma non certo quello che non abbiano la possibilità di aggiornarsi. Certo, è vero che la grafica di Zaxxon è superlativa: ma, sapevi quanto costava la base Coleco? Sapevi quanto costava la cartuccia Zaxxon? Prova a fare dei confronti oggi e ti accorgerai che ogni cosa ha la sua contropartita.

Ad ogni modo aggiornare un sistema già esistente presenta sempre più problemi che non progettare uno completamente nuovo.

Se hai già la base Intellivision, il completamento con il sistema Lucky può essere conveniente: non tanto sotto il profilo economico, poiché le espansioni equivalgono come spesa ad un piccolo home computer, quanto per il fatto che puoi riuscire ad ottimizzare tutto il tuo sistema, e nel contempo iniziare proprio da qui a prendere contatto con il mondo del computer e della programmazione.

# osta il posto della posta il posto de



viamoci: un principiante deve badare a spendere poco, ma più spesso a non spendere troppo poco. La tentazione è forte, ma se la macchina è troppo scarsa non ci saranno molte possibilità di apprendimento, e dopo i primi approcci non ci sarà molto più da divertirsi.

Il computer deve avere molto software già disponibile: ottimo dunque il VIC 20, o lo ZX 81, e anche lo Spectrum sta diventando un leone. Il software deve essere giustamente ripartito nelle tre fondamentali categorie dei programmi di gioco, educativi (gioco-didattico) e gestionali, ma se avete intenzione di programmare da voi badate anche al software di utilità (assembler, disassembler, linguaggi routines in linguaggio macchina). La manualistica deve essere chiara, abbondante: se esistono riviste che dedicano al "vostro" computer una rubrica fissa, questo è un buon segno.

Ma, soprattutto, problemi di lire a parte, non fate il ragionamento del tipo: vendo la console dei videogames e mi compro il computer. Sarebbe un po' come se i vostri genitori dicessero: vendiamo la lavatrice e ci compriamo il fuoribordo!

L'adattatore per le cartucce Atari e il modulo d'espansione turbo saranno disponibili in contemporanea con la console?

Innanzitutto bravo per chiamare le cartucce col loro giusto nome, non che sia molto im-



portante, è questione di mettersi d'accordo su un termine che non faccia confusione con le cassette audio e video che già si chiamano in questo modo.

Ed ora veniamo alla tua domanda. Abbiamo interpellato la CBS, che come tu sai distribuirà in Italia il sistema ColecoVision, la quale ci ha risposto che, se non sopraggiungono fatti imprevisti, i moduli d'espansione 1 e 2 dovrebbero - notare il condizionale - essere disponibili contemporaneamente alla console, e cioè a settembre quando finalmente il ColecoVision sarà in commercio in Italia.

Dite che il sistema PAL è solo a colori; se è così che sistemi utilizzano le televisioni in

bianco e nero?

Ottima domanda. Il sistema, o meglio lo standard su cui si basano i televisori in bianco e nero si chiama CCIR (dove le iniziali stanno per Comité Consultatif International des Radiocommunications ovvero Comitato Consultivo Internazionale delle Radiocomunicazioni) e fu introdotto alla fine degli anni quaranta diventando, con piccole variazioni da paese a paese, lo standard europeo. Il sistema CCIR sta alla base del sistema a colori televisivo PAL (che vuol dire Phase Alternation Line, cioè alternazione di fase linea per linea, ma non chiedeci di spiegarvelo perchè andrebbe un po' per le lunghe), infatti chi ha un televisore in bianco e nero può ugualmente ricevere dei programmi a colori trasmessi secondo le specifiche dello standard PAL.

Perchè la Mattel non produce dei joystick a leva?

Ottima domanda, ma purtroppo noi non siamo la Mattel e quindi non possiamo che rispondere cercando di immaginare quello che risponderebbero alla Mattel Electronics.

La società dell'Intellivision crede, e lo ha affermato più volte, che il suo disco direzionale sia più ergonomico, cioè in grado di comandare meglio il rappresentante del giocatore sullo schermo, del joystick nell'impartire i comandi di direzione.

Direzioni che fra l'altro sono sedici contro le otto possibili del joystick Atari.

Questo è vero per alcuni giochi - ad esempio quelli sportivi - ma non per tutti, soprattutto in quelli dove bisogna dirigere l'oggetto sullo schermo nelle quattro direzioni cardinali.

Ciò nonostante ci risulta che la Mattel ha in previsione la produzione di comandi a leva per l'Intellivision anche se non si sa attualmente quando saranno disponibili. Nel frattempo, chi volesse sostituire il disco con un joystick può ora farlo poiché esiste in commercio un comando a leva montabile sul disco. Questo "accessorio", che si chiama In-A-Joystick è in vendita (anche per corrispondenza) al negozio specializzato Videogames di Milano, il cui indirizzo è Via Vitruvio, 38 - 20124 Milano. Il telefono - per chi avesse fretta - è 02/27.13.343.

Perchè le cartucce Mattel ed Activision presentano impercettibili macchie scure mentre quelle dell'Imagic no?

Sinceramente non sappiamo cosa risponderti poiché le cartucce che abbiamo delle marche da te citate non presentano i difetti che tu hai riscontrato.

Così, al buio, cioè senza averle viste, l'unica cosa che possiamo dirti è di ritornare dal negoziante che te le ha vendute e consultarti con lui, chiedendogli di confrontare le cartucce "difettose" con altre uguali.

Se riscontri delle differenze, interpellare il

# il posto della posta il posto della p

distributore della cartuccia/e in questione ed eventualmente fattela cambiare. Se è ancora in garanzia e visto che il difetto, se c'è, è ovviamente di produzione, te la/le cambieranno gratuitamente.

**È normale che si senta rumore di fondo con le cassette Imagic?**

No, non è normale. Anche in questo caso non sappiamo cosa risponderti poiché a noi non è mai successo di rilevare un simile inconveniente. È sì che abbiamo in redazione tutte le cartucce Imagic sia per l'Atari VCS che per l'Intellivision. Vale la stessa risposta data all'altra domanda. Torna dal negoziante e confronta la cartuccia "difettosa" con quelle che lui ha in negozio.

Ma prima di farlo accertati di non aver sintomizzato male il televisore.

**Qual'è la capacità di memoria ROM della consolle ColecoVision?**

Eccoti accontentato. La capacità di memoria ROM (Read Only Memory ovvero memoria di sola lettura) della consolle ColecoVision è di 32 kbytes.

**È vero che le cassette del 5200 Atari non si adattano sul 2600?**

Sì è vero. Però è vero anche il contrario e cioè le cartucce (cartucce non cassette!) del 2600 si adattano, grazie ad un adattatore appunto che sarà venduto separatamente al 5200. Naturalmente la grafica resterà quella del 2600 ma è meglio che niente, o no?

**Esiste una versione da casa del gioco Galaga?**

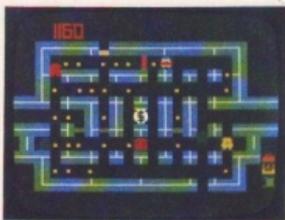
No, non ancora, ma vedrai che prima o poi qualcuno ci penserà. Esiste invece una versione da casa di Galaxian (il primo gioco della serie Galattica) praticamente identica a quella da bar, ma per giocarla a casa tua dovrai attendere qualche mese perché è uno dei giochi disponibili per l'Atari 5200 che, come ben sai, non è ancora distribuito in Italia.

**Quando arriveranno in Italia le cassette M-Network della Mattel per il VCS?**

Abbiamo telefonato alla Mattel Electronics italiana per saperlo direttamente dalla fonte. La risposta è: per il momento non hanno intenzione di importare in Italia le cartucce M-Network per il VCS. Per il momento vuol dire per il 1983. Per l'84 potrebbe anche essere possibile, ma attualmente non è ancora stato deciso niente a proposito.

**È prevista la produzione della cartuccia Pac-Man compatibile Intellivision?**

Attualmente non è prevedibile una cartuccia Pac-Man compatibile con la consolle Intellivision: l'Atari, che detiene i diritti del gioco da casa, non sembra aver intenzione di "aprire" all'Intellivision, e dal canto suo la Mattel si è appellata al tribunale per impedire che ciò avvenga (si leggano le pagine di



Ready per maggiori chiarimenti).

Non resta che attendere gli sviluppi della faccenda; per ora, se piacciono i giochi di labirinto, consigliamo di giocare a Lock'n'Chase, che è il gioco Intellivision più vicino a Pac-Man, e non è niente male.

**L'Intellivoice parla Italiano?**

Sì, l'Intellivoice parlerà italiano. Il futuro è d'obbligo perché ci verrà un po' di tempo per tradurre e registrare il parlato delle cartucce Intellivoice nella nostra lingua. Secondo i piani della Mattel Electronics a settembre dovrebbe essere pronta la prima cartuccia, Space Spartans, mentre seguiranno a ruota Bomb Squad e poi Tron Solar Sailer.

**La voce è maschile o femminile?**

Dipende dal gioco. In B-17 Bomber, che tratta di una missione di guerra, le voci sono ad esempio tutte maschili; ma in Tron Solar Sailor, c'è una voce femminile, la voce della compagna di Tron, che guida il giocatore sulla strada giusta.

**È possibile la scelta?**

La scelta sarà possibile, naturalmente quando saranno disponibili anche le cartucce in italiano, altrimenti che scelta sarebbe. I giochi Intellivoice saranno disponibili in italiano e inglese (per chi eventualmente volesse sperimentare un modo originale per imparare le lingue).

**Come si porta a termine l'avventura di Pitfall Harry?**

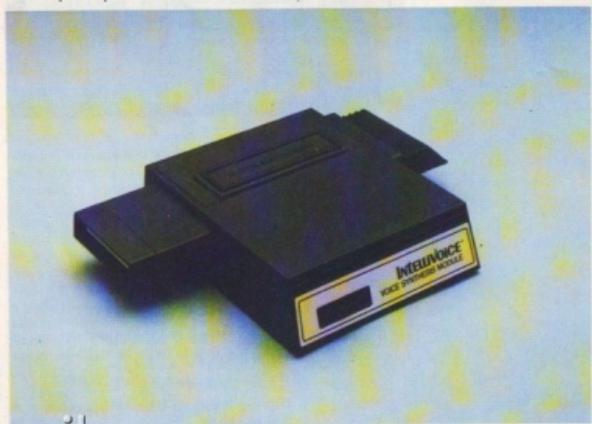
Come volevsi dimostrare. L'interesse per Pitfall non è ancora svanito, soprattutto nei giocatori che non hanno portato a termine l'avventura di Pitfall Harry.

Modestamente, avevamo previsto una domanda del genere, un'esigenza di questo tipo. Come puoi vedere in questo numero c'è tutto quello che vuoi sapere spiegato per filo e per segno dai campioni che hanno risolto il gioco.

Ci sono addirittura tre diverse strategie applicabili (singolarmente) sia che tu preferisca andare verso destra che verso sinistra. A questo punto non hai più scuse. Vogliamo vederti uscire dalla giungla con tutto il bottino. Pitfall Harry non aspetta che questo per farti un sorriso di congratulazioni.

**Quando arriverà in Italia l'espansione di memoria dell'Arcadia (oggi Starpath) Supercharger?**

Non lo sappiamo, ma neanche se arriverà. In



## osta il posto

tizia riguardo una prossima importazione del Supercharger e dei giochi Starpath in Italia, quindi dobbiamo per forza restare sul vago.

L'unica cosa che possiamo dire è che ad una precisa domanda del nostro redattore, un responsabile della Starpath a Las Vegas aveva risposto che avevano avuto dei contatti con alcuni distributori italiani, ma non potevano dire niente di più preciso. A questo punto, visto che sono ormai passati parecchi mesi deduciamo che qualunque contatto in corso non ha avuto seguito. È probabile (visto che il mercato tira) che al prossimo Consumer Electronic Show di Chicago qualche altro distributore italiano si faccia avanti. Se così fosse in autunno anche i giochi Starpath più Supercharger saranno disponibili in Italia. Noi lo speriamo.

Perché in ogni gioco di simulazione sportiva della Mattel le squadre sono sempre denominate "home" e "visitor"?

Semplice, perché così vengono chiamate rispettivamente la squadra di casa e la squadra ospite negli sport americani. Chi gioca in casa è "home", chi gioca in trasferta è "visitor". Bisogna dire che negli "stadi elet-



tronici" Mattel, il pubblico di casa è molto sportivo poiché è plaude con la stessa intensità sia la squadra di casa che quella "avversaria".

Nell'articolo Viva Las Vegas non avete menzionato per quali sistemi siano compatibili le seguenti marche: Sega, U.S. Games, Zi-

mag.

Chiediamo venia e rispondiamo immantinente. I giochi delle tre marche sopracitate sono, per ora, compatibili soltanto con il VCS Atari. Non si conoscono al momento attuale le intenzioni delle tre case riguardo ad altri sistemi.

## tofytoys



il negozio  
che ti offre la possibilità  
di provare le videocassette con  
quattro televisori a tua disposizione.  
inoltre  
al raggiungimento di 13 videocassette  
acquistate, avrai uno sconto  
di Lit. 50.000.= per l'acquisto  
della 14ª cassetta, a tua scelta!  
Vasta gamma  
di videogiochi e videocassette  
con le ultimissime  
novità.

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

Retro-Gaming.it

# READY

COLPO D'OCCHIO SUL MONDO DEI VIDEOGIOCHI

## I RECORD DEL VIDEO PAC



Anche il Videopac G 7000 della Philips ha il suo foto numero di estimatori e recordman. I punteggi che pubblichiamo qui di seguito li abbiamo tratti dal giornalino del Club Odyssey (lo sapete che in U.S.A. il Videopac si chiama Odyssey, no?). Un giornalino molto bello e colorato che si chiama Odyssey Adventure.

Il giornalino riporta soltanto alcuni giochi nei quali nessun "avventuriero" sia riuscito a raggiungere il massimo punteggio possibile, tralasciando quei giochi come K.C. Munchkin (che da noi si chiama Cornicchia) dove molti giocatori hanno raggiunto il massimo punteggio verificabile di 9999. Ma ci sono ancora molte possibilità per più bravi.

Se riuscite a battere i punteggi sotto indicati, oltre naturalmente a mandare una foto qui a

VIDEOGIOCHI, spedite la foto del vostro record al seguente indirizzo:

ODYSSEY  
2000 BURTON S.E.  
Grand Rapids, MI 49506

Se il vostro punteggio vi qualificerà come campione del gioco riceverete in omaggio la maglietta Quest for the Rings raffigurata nella fotografia.

Anche se l'offerta è valida per gli Stati Uniti, crediamo che non aviano il coraggio di rifiutare il giusto premio ad un prode Avventuriero.

Ecco i punteggi da battere o da eguagliare.

COMBATTENTI PER LA LIBERTÀ: 9996  
PETE E IL PICCONO MAGICO: 9999  
GORILLA: 261  
FORMULA UNO: 11 secondi  
BATTAGLIA SPAZIALI: 834

## VIDEOGIOCHI IN TRIBUNALE, CINQUANTASEIESIMA PUNTATA

C'è una battuta nel mondo dei videogiochi americano che dice che se non si è stati citati in tribunale dall'Atari non si è nessuno, ma ormai si potrebbe dire che chi non cita in tribunale qualche concorrente non è nessuno.

Infatti recentemente sia la Philips che la Mattel hanno scomodato i loro legali rispettivamente per rivendicare il mancato pagamento delle royalties (cioè le percentuali) da parte della Bally e l'uso di segreti industriali da parte dell'Atari.

Andiamo con ordine. La Philips nordamericana, attraverso la sua sussidiaria Magnavox (che produce il sistema Odyssey 2), ha citato la Midway (sussidiaria della Bally) per violazione di contratto riguardo alle royalties di Pac-Man (da bar).

Secondo la Philips, la Midway non avrebbe pagato le percentuali dovute sul videogioco di Pac-Man, che è uno dei tanti brevetti di gioco di proprietà della Sanders Associates Inc. (la notizia ci giunge nuova e se non provenisse da fonte attendibile, cioè il Wall Street Journal, saremmo rimasti dubbiosi noi per primi) e dati in licenza esclusivamente alla Magnavox.

La sublicense era stata concessa alla Bally/Midway in seguito ad un accordo, del 1976 ave-

nuto dopo una causa per violazione di brevetto iniziata dalla Magnavox.

Il caso Mattel/Atari riguarda invece i videogiochi da casa. La Mattel ha accusato l'Atari di cercare di sviluppare delle cartucce compatibili con le console Intellivision ottenendo dei segreti industriali da tre ex-dipendenti Mattel che ora lavorano per l'Atari.

Secondo la Mattel, l'Atari avrebbe intenzione di utilizzare la conoscenza che i tre ex hanno del sistema Mattel per sviluppare delle cartucce compatibili con l'Intellivision in tempo per il periodo natalizio.

Uno dei tre ex ha, secondo la Mattel, una conoscenza specializzata e confidenziale del sistema di sviluppo della grafica dell'Intellivision, mentre gli altri due erano supervisor di gruppi di otto o dodici "game designers" e programmatori.

La Mattel ha chiesto 40 milioni di dollari di danni punitivi e una cifra non specificata di danni veri e propri.

La Mattel - anche se qui in Italia non sono arrivate - produce una linea di cartucce-gioco, chiamate M-Network, compatibili con il VCS dell'Atari e sono in vendita da ormai un anno. L'Atari invece ha solo cartucce compatibili con i suoi sistemi.

## LA BORSA DEI VIDEOGIOCHI

TITOLO	QUOTAZIONI Massima Minima	QUOTAZIONI DI CHIUSURA AL 16/5/83	QUOTAZIONI DI CHIUSURA AL 26/4/83
Coleco	38,25 6,75	36,87	26,75
Mattel	31,50 10,62	13,25	12,87
Warner Cm (Atari)	59,62 25	27,75	27,50

COME LEGGERE LA TABELLA: Le quotazioni di massima e minima si riferiscono alle 52 settimane precedenti l'ultima data di rilevazione e indicano appunto le quotazioni di massima e minima durante quel periodo.

questione. Il valore delle quotazioni è dato in dollari ed indica il costo di una singola azione della società quotata.

IL PUNTO: (Premessa: le quotazioni si riferiscono all'attività delle prime tre società e

quindi devono essere considerate in questa ottica). Ancora una volta dobbiamo segnalare la crescita della Coleco - questa volta molto netta: ben 10 punti.

Non è escluso che la ragione di questa impennata possa essere l'annuncio della prossima introduzione di un nuovo modulo per la console ColecoVision chiamato Super Game Module, che è in grado di aumentare notevolmente la qualità grafica e la giocabilità del sistema.

Ad ogni modo, la tenuta del sistema ColecoVision sul mercato, anzi la sua continua crescita, è certamente alla base del felice andamento dei titoli Coleco alla Borsa di New York.

Situazione stabile invece quella degli altri due contendenti.

Sia la Mattel che l'Atari mantengono infatti le posizioni dell'ultimo rilevazione. A questo punto non resta che attendere il CES di Chicago per vedere se novità particolari daranno una scossa al mercato.



## L'ATARI FIRMA UN ACCORDO CON LA WILLIAMS

L'Atari sembra sempre più decisa a mantenere la sua posizione di leader mondiale del settore dei videogiochi e sta cercando di appianare il maggior numero di titoli di videogiochi da bar per il mercato domestico.

E recente infatti l'annuncio che la società di Sunnyvale (l'Atari) ha firmato un accordo con la Williams Electronics di Chicago, uno dei nomi più prestigiosi nel settore dei giochi da bar, produttrice fra l'altro di successi come Defender, Stargate e Robo-tron.

L'accordo esclusivo dà all'Atari il diritto di scegliere per prima se produrre o meno delle versioni per home computer e (dopo)

chi da casa dei giochi da bar della Williams.

I primi giochi opzionati dall'Atari sono, secondo un portavoce dell'Atari, Moon Patrol (nato qui da noi anche con i nomi Moon Ranger o Moon Lander) e Joust.

Questo accordo dovrebbe rafforzare ulteriormente la posizione dell'Atari nel mercato dei videogiochi da casa, visto che fino ad ora, nell'imprevedibile mercato del software per videogiochi, i titoli che si sono comportati secondo le previsioni - cioè ottenendo il successo più o meno grosso che era previsto - sono stati quelli tratti da giochi da bar.

## BRAVO PIERLUIGI!

Ecco i lettori che piacciono a noi: ingegnosi, intraprendenti e originali. Pierluigi Archetti di Monza è uno di questi. Pierluigi ha infatti ideato un congegno per rendere più giocabile LOCK'N CHASE della Mattel Electronics per l'intellivision.

Chiunque l'abbia giocato avrà certamente trovato una qualche difficoltà a manovrare il "ladruncolo" per mezzo del disco direzionale poiché, come scrive Pierluigi, "per dirigere il ladro si deve premere il disco con molta precisione nella posizione dei punti cardinali ed è estremamente facile sbagliare".

Ecco dalla viva voce - o meglio dalla viva penna di Pierluigi - la spiegazione del funzionamen-

to del suo congegno e il modo per costruirlo: "Ho costruito questo 'cosa' ricavando da un pezzo di plastica un dischetto (43 mm di diametro) nel quale ho praticato dei fori dove sono inseriti quattro minuscoli tappeti (da 8 mm di diametro), tipo quelli dei profumi.

Questo 'cosa' è fissato con nastro biadesivo al bordo della sede del disco direzionale e quindi si può togliere e mettere facilmente".

Ancora una volta, bravo Pierluigi! A proposito, il "cosa" potrebbe chiamarsi Dispositivo Direzionale Punti Cardinali ovvero DDPC-1. Fa molto alta tecnologia, vero?



## IL TEAM DEI DESIGNERS ACTIVISION ARRIVA A TRENTO

Al Consumer Electronic Show di Las Vegas, che si è tenuto ai primi di gennaio, l'Activision ha annunciato che il gruppo di designer che lavorano a tempo pieno alla progettazione dei giochi sono ora trentuno. L'anno scorso erano solo cinque!

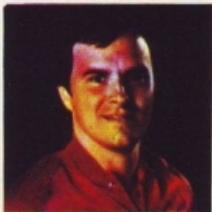
Non c'è che dire un bel successo sia per i giochi sia per Activision stessa che vede così rico-

nosciuto il suo impegno nello sviluppo di software per videogiochi.

Naturalmente nella sede di Mountain View (vicino a San Francisco) non c'era più posto per i nuovi arrivati, così hanno inaugurato altri quattro centri studi. Di questi centri, molto riservati, ho cercato di visitarne uno ma la risposta, per altro molto gentile, è stata no: la stampa non è ammessa (sono in New Jersey vicino a New York, Massachusetts, Nord e Sud California).

Questo recente aumento include cinque designers in Sud California, cinque nel centro del New England e un gruppo di sviluppo per software di Cheshire Engineering.

Thomas Lopez, vice presidente del settore editoriale, ha commentato: "Il mercato del software per videogiochi sta crescendo rapidamente e Activision sta mettendo in campo i mezzi di cui ha bisogno per essere all'altezza della sfida del futuro".



Matthew Hubbard, uno dei nuovi designer Activision

# a che Gio Giochian

## B-17 BOMBER

MATTEL ELECTRONICS  
INTELLIVISION

Prezzo: in omaggio  
con l'Intellivoice

**INTELLIVOICE**  
VOICE SYNTHESIS CARTRIDGE

it  
talks!  
Add voice to  
Intellivision

**B-17**  
**Bomber**

MATTEL ELECTRONICS

This game requires both the INTELLIVOICE™ Voice Synthesis Module and the INTELLIVISION™ Intelligent Television Adapter Component. Each sold separately. FOR COLOR TV VIEWING ONLY.

B-17 Bomber: è la prima cartuccia-parlante: funziona con l'Intellivoice (viene data in omaggio quando lo si acquista) ed è un ottimo esempio di cosa possiamo aspettarci in futuro da questo accessorio in grado di aggiungere la dimensione della voce ai videogiochi.

Permettiamoci che al momento in cui scriviamo, B-17 Bomber è l'unico gioco parlante che abbiamo giocato a fondo, ma se il buongiorno si

vede dal mattino la Mattel ha qualcosa di grosso per le mani.

B-17 Bomber sembra infatti più una simulazione di missione di guerra per piloti veri che un semplice gioco.

Se è vero che per giocare con i giochi Mattel a volte bisogna aver fatto le medie superiori (tanto sono complessi lo svolgimento del gioco e l'uso dei comandi), per giocare a B-17 Bomber bisogna aver fatto almeno l'università se non l'Accademia Militare.

A questo punto qualcuno forse si spaventerà, ma niente paura, dopo che avrete imparato l'uso dei comandi e studiato ben bene il libretto d'istruzioni qualche ora di pratica vi farà diventare un provetto pilota e avrete davanti a voi ore e ore di divertimento.

### OBBIETTIVO

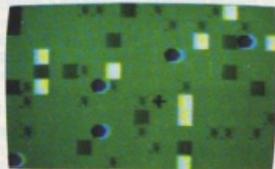
Siamo in Europa nel 1943, poco prima dell'invasione alleata sul continente. Per fiaccare la resistenza delle truppe naziste gli Alleati lanciano numerosissimi raid aerei contro fabbriche, aeroporti, raffinerie e navi da guerra.

I grossi bombardieri destinati a queste missioni sono il B-17 dell'Air Force e i Lancaster e Sterling della RAF. Ciascun aereo deve fare i conti con i caccia nemici e la contraerea

colpire l'obiettivo e poi ritornare sano e salvo in Inghilterra. Non è facile: ci vogliono abilità, riflessi e lavoro di squadra.

Ecco, questo è B-17 Bomber. La più realistica simulazione di una vera missione di bombardamento.

Il giocatore è il pilota, ma anche il navigatore, il bombardiere e i quattro mitraglieri di un B-17. Il suo compito è scegliere il bersaglio (o i bersagli) della missione, portarci sopra l'aereo, bombardarlo, evitare o distruggere i caccia nemici, non farsi colpire dalla contraerea e ritornare alla base. Il tutto condito da un realismo grafico che non ha niente a che vedere con i videogiochi di battaglie aeree a cui siamo abituati.



Il giocatore può richiamare sul televisore diversi schermi, ciascuno rappresentante i punti di vista dei vari membri dell'equipaggio, più una mappa strategica, gli indicatori di bordo e il punteggio della missione e del gioco fino a quel momento.

In pratica B-17 Bomber simula con impressionante realismo quello che vedrebbe l'equipaggio di un bombardiere. E anche quello che sentirebbe: in sottofondo c'è sempre il rombo del motore, mentre quando siete presi di mira dalla contraerea sentite gli scoppi dei proiettili e lo schermo trema quando il vostro aereo viene colpito.

Infine, e qui entra in gioco l'Intellivoice, le voci dei membri dell'equipaggio vi avvertono dei pericoli imminenti. E ci si sente più tranquilli sapendo che non si è soli in una missione così pericolosa.

### SCHERMI

La complessità del gioco è evidenziata dal numero di schermi che

**B-17**  
**Bomber**

Relto Gaming.it



Il giocatore può richiamare in qualunque momento della missione. Gli schermi di B-17 Bomber sono infatti ben sette.

Alcuni di questi schermi principali hanno degli schermi secondari che presentano diverse vedute. Vediamoli.

**Mappa strategica** - Una mappa dettagliata e autentica dell'Europa occidentale - si riconoscono l'Inghilterra, l'Irlanda, l'Europa del Nord e una parte dell'Italia - che visualizza la posizione dei vari bersagli di terra e di mare situati in territorio nemico, la posizione del vostro aereo - che parte da Londra - e le posizioni delle batterie contraeree.

**Bersagli** - Gli schermi dei bersagli vi permettono di sapere prima di decidere l'obiettivo della vostra missione quanti punti vale ciascun bersaglio.

Gli schermi mostrano degli ingrandimenti del bersaglio - navi da guerra, aeroporti, fabbriche o batterie contraeree e il loro valore in punti.

**Indicatori di bordo** - Questo schermo è una tabella indicante tutte quelle informazioni necessarie per controllare la situazione di volo. I dati forniti sono: la velocità (SPEED) in miglia all'ora (mph), l'altitudine (ALTITUDE) i piedi (ft), il beccheggio (PITCH) ovvero l'oscillazione dell'aereo nel verso longitudinale e il rollio (ROLL) e l'oscillazione intorno al proprio asse longitudinale, i giri del motore (ENGINE) in rpm, il carburante (FUEL) in galloni (gal) e il numero di bombe (Bombs) ciascuna delle quali pesa 1000 libbre (lb).

**Abitacolo** - Questo schermo rappresenta il punto di vista del pilota dall'abitacolo. Si può vedere l'orizzonte, che è verde se si sorvola la terraferma e blu se si sorvola il mare. Delle lettere bianche si ripete al bordo inferiore e

inferiore dello schermo indicano l'angolo di beccheggio (P), l'altitudine (A) e la velocità (V).

**Postazioni mitraglieri** - Quattro schermi mostrano il punto di vista dei quattro mitraglieri di prua, poppa e laterali. Quando si viene attaccati dal caccia nemici, li si vede apparire all'orizzonte - prima come un lontano puntino e man mano che si avvicinano prendono la forma di un aereo.

Si prende la mira con il mirino a croce e se ne colpisce uno lo vedete scoppiare in fiamme oppure precipitare al suolo. In alto a destra un numero rosso indica i colpi a disposizione (ogni scarica di mitragliatrice contiene 10 colpi).

**Portello bombe** - Questo schermo rappresenta il punto di vista del bombardiere, cioè dall'apertura da cui vengono scaricate le bombe. Se state sorvolando la terra ferma vedrete uno schermo verde con case, boschi e laghi, se sorvolate il mare uno schermo blu con onde e schiuma bianca. In prossimità di un bersaglio, questi apparirà gradualmente e grazie ad un ennesimo mirino a croce potrete indirizzare il lancio delle bombe che cadono rimpicciolendosi per la prospettiva fino a colpirlo (sempre che la centriate) mentre un membro dell'equipaggio grida giulivo "Bombs away".

**Punteggio** - Ultimo schermo quello del punteggio. Quattro diversi punteggi concorrono a determinare il punteggio finale del gioco. I primi quattro partendo dall'alto sono i punteggi della singola missione, il quinto - Game - è il punteggio del

gioco (ed aumenta ad ogni missione).

BANDITS indica i punti conseguiti nell'abbattere i caccia nemici: per ogni caccia si totalizzano 2 punti. TARGET indica il valore dei bersagli colpiti. B-17 HITS è sempre un numero negativo ed indica i punti persi in seguito ai colpi messi a segno dai caccia e dalla contraerea nemici. MISSION segnala i punti totalizzati durante la missione e GAME è infine il punteggio del gioco. Alla fine di esso sarà questo il punteggio da considerare.

## COMANDI

Naturalmente tutte le opzioni di gioco, gli schermi, lo sganciamiento delle bombe, eccetera sono attivati tramite il comando dell'Intelligenza. In B-17 Bomber, più che in altri giochi, risulterà alla prima impressione complicato e scoraggiante. Ma dopo un po' di pratica l'uso del comando vi verrà naturale, quasi istintivo. D'altronde state guidando un bombardiere e controllando ben sette uomini d'equipaggio ed è comprensibile che ci voglia un po' tempo per superare il corso.

Anche in questo caso, per ragioni di chiarezza, conviene spiegare le funzioni di ciascun elemento del comando: disco, tastiera numerata e pulsanti laterali.

**Il disco** - Il disco direzionale ha cinque funzioni diverse. Innanzitutto seleziona uno dei sei livelli d'abilità del gioco - il livello 4, con un carico di 6



bombe e 1998 galloni di carburante. A questo livello le difese nemiche sono moderatamente ostinate.

Le altre quattro funzioni del disco sono: il posizionamento del cursore che determina l'obiettivo della missione nello schermo della mappa strategica; il puntamento del mirino delle quattro mitragliatrici e del mirino del dispositivo scarica bombe; il controllo dell'aereo quando sul video sono visualizzati gli schermi Abitacolo e Indicatori di volo. Premendo il disco nelle posizioni est e ovest l'aereo gira rispettivamente a sinistra e a destra.

**La tastiera numerata** - Questo è certamente l'elemento più complesso, se non altro per il numero di tasti. I primi sei tasti in alto (vedi il mascherino), partendo da quello in alto a sini-

stra, Le altre funzioni azionate dai comandi sono vere e proprie funzioni operative.

Il tasto PILOT richiama lo schermo Abitacolo.  
Il tasto BOMB BAY richiama lo schermo Portello Bombe.  
Il tasto GAUGES richiama lo schermo Indicatori di Bordo.  
Il tasto PREVIEW richiama gli schermi Bersagli.  
Il tasto MAP richiama la Mappa Strategica.  
Il tasto SCORE richiama lo schermo Punteggio.

I quattro tasti 12:00 Gun, 3:00 Gun, 6:00 Gun e 9:00 Gun richiamano gli schermi mitraglieri relativi alle posizioni indicate dai numeri del quadrante di un orologio.

**I pulsanti laterali** - Anche i pulsanti laterali sono multifunzione. Per l'esattezza ciascuno di essi attiva tre funzioni, due delle quali - il funzionamento delle mitragliatrici e lo scaricamento delle bombe - sono comandate indistintamente da tutti e quattro i pulsanti. La terza funzione è invece diversa per ciascun pulsante.

Il pulsante inferiore sinistro fa aumentare la velocità di volo del bombardiere e in second'ordine fa partire i motori per il decollo.

Il pulsante inferiore destro fa rallentare il B-17.

Il pulsante superiore sinistro modifica - aumentandola di un'unità per ogni pressione del pulsante - la dotazione di bombe che nei livelli dal 2 al 6 può arrivare ad un massimo di 17 bombe. Ricordate però che per ogni bomba in più il computer detrae ben 167 galloni di carburante.

Il comando superiore destro scarica carburante. Questa funzione è da utilizzare se il bombardiere è troppo carico e avete bisogno di alleggerirlo per mantenere la velocità costante.

## IL GIOCO

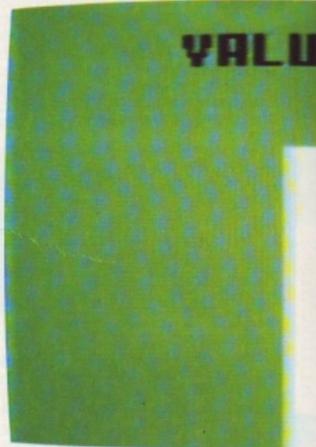
A questo punto ci sembra di aver detto già quasi tutto, rimane da spiegare il funzionamento lineare del gioco.



Prendiamo una missione come esempio.

Dopo aver scelto il livello di gioco, bisogna richiamare lo schermo Indicatori di bordo e controllare la dotazione di carburante e di bombe. Se volete aumentare il numero di bombe a vostra disposizione premete il tasto superiore sinistro.

Passate poi alla Mappa strategica e posizionate tramite il disco il possibile obiettivo della missione. A questo punto premete il tasto Preview per vedere il valore in punti dell'obiettivo. Se vi soddisfa, richiamate la Mappa strategica e premete una qualunque dei pulsanti laterali.

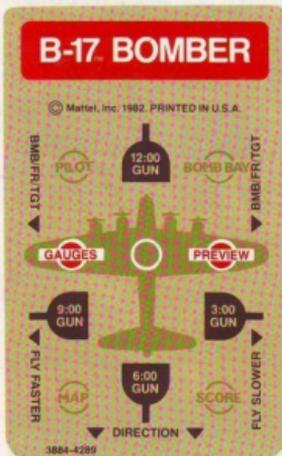


Il bersaglio lampeggerà. Ad ogni momento del gioco potete cambiare l'obiettivo semplicemente richiamando la Mappa e riposizionando il cursore.

Preparatevi alla partenza richiamando lo schermo Indicatori di bordo. Portate a zero gli indicatori di Pitch e Roll e poi premete il pulsante inferiore sinistro e tenetelo schiacciato fino a che il motore è arrivato a 2500 rpm. Quando la velocità si avvicina ai 90 mph (miglia all'ora) premete la posizione sud del disco.

L'aereo si impennerà e decollerà. A questo punto regolate il beccheggio per aumentare l'altitudine mantenendo costante la velocità.

Appena raggiunta l'altitudine di 500 piedi si apre il portellone; potete richiamare lo schermo Portello



stra (Pilot) fino ad arrivare a Preview selezionano rispettivamente i sei livelli di abilità del gioco dal livello 1 al livello 6 (il più difficile).

Vediamo per ciascun livello il carico di bombe e carburante e il livello delle difese nemiche.

Livello 1 (Pratica): 200 bombe, 3000 galloni e difese facili da combattere. Livello 2: 10 bombe, 1330 galloni e difese facili da combattere.

Livello 3: 8 bombe, 1664 galloni e difese con numero maggiore di caccia e batterie contraeree.

Livello 4: vedi sopra.

Livello 5: 4 bombe, 2332 galloni e difese molto ostinate.

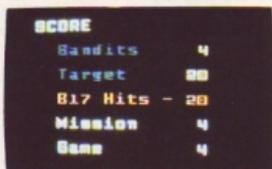
Livello 6: 2 bombe, 2664 galloni e difese ostinatissime.

Bombe con il tasto Bomb Bay per avere una veduta dall'alto del luogo che state sorvolando.

Il vostro B-17 intanto viaggia verso il suo obiettivo.

Ma l'avvicinamento non è privo di pericoli. I caccia nemici sono in agguato e qui vi viene in aiuto l'Intelligence che vi segnala da che parte arriva il pericolo gridando concitatamente "Bandits, 9.00 o'clock!" (che significa "banditi in arrivo a poppa").

Richiamate lo schermo interessato premendo il pulsante 9.00 Gun e ingaggiate il combattimento. Per colpire il caccia nemico dovete posizionare il mirino a croce in modo



SCORE	
Bandits	4
Target	00
B17 Hits	20
Mission	4
Bomb	4

di guerra) vi avvertirà gridando "Flak" (Fuoco contraereo) oppure, se il nemico insiste, "Watch out, more flak" (Attenzione, altre batterie contraeree), mentre sullo schermo vedrete apparire gli scoppi neri dei colpi.

Se i colpi vi mancheranno di poco vedrete lo schermo scuotersi e sentirete un membro dell'equipaggio avvertirvi che "That was close" (Ci ha mancato di poco).

Per eludere la contraerea bisogna muoversi per affrire al nemico un bersaglio più difficile da colpire e quindi si devono richiamare gli schermi Abitacolo o Indicatori di Bordo e cambiare la velocità o l'altitudine oppure virare a destra o sinistra.

Mentre volate controllate sulla Mappa la vostra posizione per vedere se siete in prossimità dell'obiettivo. Quando ritenete di essere quasi sul bersaglio richiamate lo schermo Portello Bombe e preparatevi a sganciare il vostro carico, visto che non potete tornare indietro se superate il bersaglio, quel bersaglio è perso, quindi fate molta attenzione, mantenete il mirino nel centro dello schermo così da poter mirare un bersaglio che si trovi ai lati dello schermo il più in fretta possibile. Nel frattempo state con gli occhi e soprattutto gli orecchi aperti nel caso di attacchi di caccia nemici o di postazioni contraeree.

Ma ricordate: in prossimità del bersaglio, mantenete il più a lungo possibile lo schermo Portello Bombe, visto che se non è visualizzato quello schermo il vostro equipaggio vi avverte, sempre all'ultimo momento dicendo "Check target in sight" (Bersaglio in vista) e quasi sempre è troppo tardi. Posizionate la croce sul bersaglio calcolando il movimento dell'aereo e sganciate la/le bombe.

Sentirete una voce quasi canterina gridare "Bombs Away!" (Giù le bombe!) e se lo centrate verrete congratulati. Una voce vi avvertirà che "That was on target", (cioè che l'avete preso in pieno).

A questo punto controllate il livello del carburante e se lo ritenete sufficiente richiamate sulla Mappa un

altro bersaglio, se invece preferite ritornare alla base spostate il cursore sul punto che indica Londra e premete un pulsante laterale. Per evitare guai con la benzina, nel viaggio di ritorno riducete la velocità (mantenendola comunque superiore ai 90 mph) e l'altitudine, eseguendo come una lunga planata. Per mantenere una velocità costante potete anche alleggerire l'aereo scaricando del carburante (premete, quando sul TV è visualizzato lo schermo Indicatori di bordo, il pulsante superiore destro).

Appena arriverete a sorvolare la costa d'Inghilterra la missione sarà considerata conclusa e potrete controllare sullo schermo Puntaggio (premete il tasto Score) come è andata la missione appena conclusa.

## STRATEGIA

B-17 Bomber è una simulazione perfetta di una missione aerea e come nella realtà sono le ore di volo che fanno il pilota esperto e tutto sommato non è che noi ne abbiamo molte di ore di volo sul nostro tabellino. Ciò nonostante possiamo darvi un consiglio.

A prima vista i pericoli maggiori sembrano essere il caccia e la contraerea, ma non è così. Il pericolo più grosso siete voi stessi quando sbagliate a calcolare i galloni di carburante necessari al ritorno alla base. La guida del bombardiere - regolame la velocità, mantenere un'altitudine non troppo elevata e misurare il carburante - è il compito più difficile da eseguire durante la missione. Ne abbiamo viste tante di missioni fallire per imperizia del pilota e non dei mitraglieri.



## CONCLUSIONI

Abbiamo detto tutto quello che c'era da dire. B-17 Bomber è un bellissimo gioco, forse tanto realistico da sembrare addirittura guerrafondaio. Ma almeno si combatte per una buona causa: salvare il mondo dalla minaccia nazista. Roger!



che l'aereo si venga a trovare nella linea immaginaria che congiunge la mitragliatrice (cioè il punto da dove proviene la raffica) al mirino. Quando l'aereo si trova vicino al mirino (cioè viceversa) fate partire la raffica. Se colpite il caccia lo vedrete infiammarsi e precipitare al suolo, mentre uno dei membri dell'equipaggio si congratulerà con voi dicendo "Got 'em" (Preso) oppure "Good Shot" (Bel colpo).

Se invece il caccia spara prima di voi e vi colpisce appariranno sullo schermo tre fori di proiettile e quella postazione è inservibile per il resto della missione.

Quando sorvolate una zona pattugliata dalla contraerea, la solita voce (che, a proposito, è ovviamente femminile) vi avvertirà che il caccia

**VARIAZIONI**

River Raid ha solo due varianti, a uno o due giocatori. Il commutatore di difficoltà vi permette, nella posizione B, di controllare la direzione dei colpi, muovendo lateralmente il joystick una volta sparato il colpo. Inoltre ogni 10000 punti si vince un jet.

Se ne possono avere a disposizione al massimo 9.

**CONCLUSIONI**

River Raid è un ottimo gioco, dopo un po' di pratica vi sembrerà di avere tra le mani la cloche di un vero aeroplano. L'unico difetto di questo gioco consiste nel modo in cui si consegue il punteggio. Infatti il valore dei vari oggetti colpiti non cambia mai.

Siccome il punteggio massimo ottenibile è di 100000, e per arrivare a 60000 punti col sistema da noi consigliato di procedere lentamente ci vogliono circa 20-25 minuti, immaginate un po' che razza di maratona bisogna fare per raggiungere il massimo punteggio! Se lo raggiungete (il milione), vedrete comparire, al posto delle cifre, tanti punti esclamativi. In questo caso, inutile dirlo, dovrete mandarci una fotografia, che saremo lieti di pubblicare.

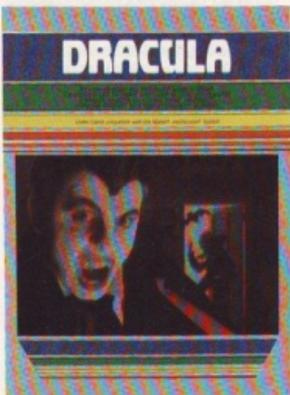
Se non ci riuscite, non scoraggiatevi: per ricevere l'ormai famoso distintivo della Activision, basta totalizzare 15000 punti. Una cosa che può aiutarvi nei tentativi di record è che quando perdetevi un jet, potete riposarvi anche tutto il pomeriggio prima di utilizzare l'aereo successivo. Sta a voi fare ripartire il gioco quando meglio credete. Un vantaggio che pochi altri giochi hanno.



**DRACULA**

IMAGIC  
L. 79.000

INT.



Di tutta la letteratura dell'orrore, la storia di Dracula è sicuramente quella che racchiude in sé il maggior fascino: l'eroe del celebre racconto creato dalla fertile fantasia (ma era solo fantasia?) di Bram Stoker infatti, presenta caratteristiche del tutto sul generis rispetto alle figure da incubo che altri scrittori hanno ideato per romanzi dello stesso filone. Il sinistro Conte della Transilvania è assai più elegante e raffinato di molti suoi parenti stretti come Frankenstein o la Mummia, e si presenta come un tranquillo e riservato nobile dall'aspetto un po' amichevole.

Come dite? Sì vabbè c'è quel piccolo difetto, ma è del tutto trascurabile: ha i canini ipersviluppati per azzannare la gente e cibarsi del loro sangue, cosa volete che sia!

Sfruttato fino all'inverosimile da cinema, teatro, televisione (chi non ricorda l'omonimo film magistralmente interpretato da Christopher Lee), questo fantastico personaggio può ora avere un posto di tutto rispetto anche nella vostra biblioteca di videogiochi, grazie a questa cartuccia IMAGIC che ha il potere di ricreare con gusto e realismo l'ambiente lugubre delle scurere notturne del vostro Vampiro alla perenne ricerca di donatori della sua linfa vitale.

**GIOCO**

È mezzanotte e oggi Dracula

ha più fame del solito: scopre in fretta la tomba sua dimora e si incammina per le strade della città alla ricerca di sangue giovane e fresco che alimenti la sua vitalità.

La gente è terrorizzata e si chiude nelle case; qualcuno si affarda ancora e cade per primo nella trappola del perfido Conte, mentre gli altri osservano la macabra scena dalle finestre.

Ora tocca a loro: Dracula busca alla loro porta e aspetta fiducioso perché prima o poi qualcuno si farà prendere dal panico e scapperà inopinatamente per strada, andando così incontro al proprio destino.

Ogni vittima vampirizzata potrà essere tramutata in uno Zombie, e per un certo periodo di tempo, sarà di grande aiuto al nostro eroe (si fa per dire) per difendersi dai suoi nemici. Già, perché il malefico Vampiro, mentre è intento nella sua opera di disanguamento, deve anche guardarsi da minacce di ogni tipo: poliziotti, avvoltoi e cagnacci cercheranno in ogni modo di ostacolare il suo rientro nella bara per impedirgli di evitare il più mortale dei suoi antagonisti, la luce del sole.

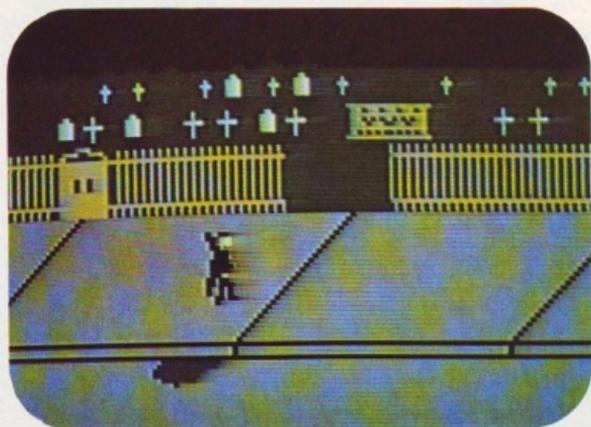
Bene, si è fatto tardi, il Conte ha reintegrato le sue scorte di sangue e si prepara a ritornare: nella città, un'altra notte da incubo è passata...

**OBIETTIVO**

Obiettivo del gioco è di totalizzare il maggior numero di punti possibile.

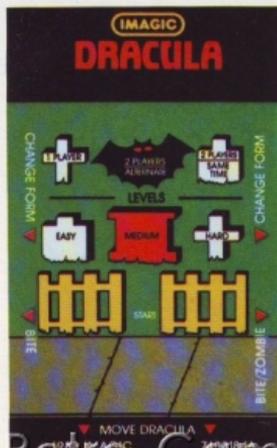
Per raggiungere lo scopo Dracula ha a disposizione una serie illimitata di turni durante i quali cerca di incrementare il proprio punteggio appropriandosi del sangue altrui (ciascuna vittima vale 50 punti). Ogni turno è definito da un arco di tempo simulato che va dalla mezzanotte alle sei del mattino, massimo termine consentitogli per raggiungere il suo sepolcro. Contemporaneamente deve anche guardarsi dai suoi nemici, che hanno lo scopo di impedire il suo ritorno a casa o addirittura di eliminarlo definitivamente dal gioco.

Durante queste operazioni, il Conte deve anche tenere costantemente sotto controllo le sue energie sanguigne, che vanno man mano consumandosi: fortunatamente, ogni vittima provvederà a reintegrarle adeguatamente prima che possa sopraggiungergli un'anemia letale.



#### SCHERMI

Lo schermo è praticamente unico, ma di tipo scorrevole: avremo così modo di avere la visione panoramica di una strada della città teatro delle imprese del Vampiro. All'inizio del gioco è raffigurato il cimitero, molto dettagliato e realistico, da cui Dracula inizia la sua avventura. Successivamente l'azione si sposta sui marciapiedi, luogo prediletto dal Conte per infliggere i suoi terribili morsi.



#### COMANDI

I comandi sono molto semplici da usare e consentono una perfetta padronanza dei meccanismi del gioco.

La tastiera serve anzitutto a selezionare il livello di difficoltà ed il numero dei giocatori: la cartuccia offre in questo senso parecchie possibilità e soprattutto consente di impostare la partita per due giocatori in diverse varianti che rendono il gioco sempre nuovo ed interessante.

In seguito invece verrà utilizza-

ta unicamente per richiamare sullo schermo i dati relativi al punteggio, all'ora della notte, alle riserve di sangue e al numero di vittime che dovranno essere addentate per conseguire il bonus.

Il disco direzionale del comando di sinistra avrà l'effetto di muovere Dracula nella direzione desiderata, mentre quello di destra azionerà lo Zombie nella sua caccia ai poliziotti.

Il pulsante laterale superiore permette al Conte di tramutarsi in pipistrello e di muoversi così più rapidamente, mentre quello inferiore è preposto all'azzannamento delle vittime e alla creazione di Zombies.

#### SANGUE, SANGUE ...

I problemi che il Conte incontrerà durante il gioco dipendono dal livello di difficoltà selezionato, ma in sostanza la logica resta immutata anche nelle versioni più "toste".

Per disputare una buona partita bisogna sempre trovare un buon compromesso tra i diversi obiettivi: da un lato, ad esempio, se raggiungerete il numero di vittime che danno diritto al **bonus** incrementerete sensibilmente il vostro punteggio, ma dall'altro questa operazione potrebbe allontanarvi troppo dal cimitero ed impedirvi così un pronto rientro in tempo utile. E' necessario pertanto che teniate sempre sott'occhio quanto tempo vi rimane per tornare a casa e quanto siete distanti da tale luogo: se avete un orologio



## A CHE GIOCO GIOCHIAMO?



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

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

dotato di cronometro (ma anche se non l'avete) potrete misurare il tempo reale che passa in ogni turno per calcolare quindi approssimativamente se siete in orario o meno.

I vostri nemici possono essere suddivisi in due grandi categorie: diretti ed indiretti.

Fanno parte del primo gruppo il POLIZIOTTO, l'AVVOLTOIO e il LUPO BIANCO.

Il primo è sicuramente quello che vi darà i maggiori fastidi, perché è munito delle classiche picche di legno che non esiterà a lanciaarvi addosso per "impalparvi" e ritardare così la vostra azione.

Sfortunatamente il poliziotto è anche parzialmente immune al vostro morso, che non avrà altri effetti se non quello di bloccarlo per una manciata di secondi e nulla più.

Non preoccupatevi comunque perché anche lui avrà quello che si merita: ogni volta che tramuterete la vostra vittima in Zombie, essa diventerà un vostro fedele alleato o per eliminarlo. Potrete così guidare verso di lui il mostro che avete creato fino a quando non avrà toccato mortalmente il vostro nemico. L'operazione deve essere piuttosto rapida perché lo Zombie ha a disposizione solo dieci secondi di vita terrena, dopodiché scomparirà nel nulla.

L'avvoltoio e il cane sono figure più marginali, ma non devono affatto essere trascurate: il primo interviene unicamente quando assumerete la forma di pipistrello e cercherà di trascinarvi spietatamente fuori dallo schermo, mentre il secondo ha un solo scopo, mira alle vostre gambe per azzopparvi ed impedirvi di muovervi agevolmente.

I nemici indiretti sono invece due: il tempo e la mancanza di sangue, su cui ci siamo già intrattenuti.

Le difficoltà del gioco dipendono quindi unicamente dalla frequenza di intervento di questi fattori.

La strategia più corretta per evitare il cane e l'avvoltoio è quella di operare repentini cambi di forma in funzione della loro presenza sullo schermo: l'operazione è piuttosto semplice e richiede solo un po' di coordinazione nella pressione del pulsante laterale.

Per eliminare il poliziotto vi consigliamo invece una piccola tecnica più redditizia: dopo aver tramutato la vittima in Zombie lasciatela sul posto e proseguite nella vostra direzione. Il poliziotto nel frattempo scapperà, cercando di uscire dallo schermo, da una porta o dall'altra: da considerarlo del tutto scartato, se

voi avrete proseguito nella vostra marcia, ritroverete lo Zombie a distanza di uno schermo esattamente nella stessa posizione e fatalmente anche il poliziotto, suo malgrado, si ritroverà nella zona X.

In questo modo sarete subito pronti ad eliminarlo (vi frutterà 75 punti) senza inutili perdite di tempo in inseguimenti e contemporaneamente vi sarete trasferiti in zone più "sucrose" dal punto di vista sanguigno.

Vi consigliamo comunque di non creare troppi Zombies: la caccia al poliziotto potrebbe farvi perdere troppo tempo a tutto scapito della possibilità di conseguire il bonus.

Per ciò che riguarda tempo e riserva di sangue, solo voi potrete decidere come eludere questi due fattori nel miglior modo possibile.

Sappiate comunque che è bene non allontanarsi mai troppo dal cimitero durante la scorciatoia e che, man mano che il gioco diventa più difficile, reintegrare le energie sarà sempre più problematico.

Ricardate infine che Dracula ha una sola vita, che può perdere in tre modi: non riuscendo a rientrare al cimitero per le sei del mattino, facendosi trascinare fuori dallo schermo dell'avvoltoio, o consumando integralmente le sue scorte di sangue.

### CONCLUSIONI

Se avete letto l'articolo sulle novità di Las Vegas, (Videogiochi n° 3), avrete senz'altro capito che ultimamente i programmatori di videogames stanno ostinatamente orientando i loro sforzi verso la realizzazione di cartucce sempre più fresche ed originali rispetto a quelle che vengono abitualmente consumate sulle console di casa.

Bene, gli esperti magic sembra che abbiano interpretato alla perfezione questa nuova tendenza, perché si stanno ormai specializzando in giochi di impostazione non convenzionale.

In particolare, Dracula è davvero interessante, sia per l'originalità con cui è stato sviluppato il soggetto sia per la costruzione del gioco stesso, dotato di un meccanismo tanto accattivante che vi indurrà ben presto a veri e propri tour de forces davanti al



AREZZO	Bolini Vasco - 52100 Anzico Via S. Alberti, 3 - Tel. (0575) 23842
BERGAMO	Calzara Angelo - 24100 Bergamo Viale Papa Giovanni XXIII, 49 - Tel. (035) 242476
BIELLA	Sereno Galantino - 13051 Biella Piazza S. Maria, 1 - Tel. (015) 23255
BOLOGNA	F.lli Rossi - 40123 Bologna Via M. d'Azeglio, 19/15 - Tel. (051) 224847
BOLOGNA	Vigasio Mario - 25100 Brescia Portici Zanardelli, 3 - Tel. (030) 99330
BRESCIA	Giocattoli Novità "IL GRILLO" - 29100 Cagliari Via Sottano, 149 - Tel. (070) 43200
COGLIARI	Magazzini Manovani Giocattoli - 22100 Como Via Manzoni, 2 - Tel. (031) 25373
FIRENZE	Drecci Giocattoli - 50129 Firenze Via Cavour, 3/IV - Tel. (055) 216611
GALLARATE	Vargan Vittorio - 1213 Gattorna (VA) Via Leonini, 3 - Tel. (0331) 793492
GENOVA	Batjand - 16124 Genova Via Colombo, 58 - Tel. (010) 580246
LUINO	Baby Shop - 20116 Luino (VA) Via Torrali, 104 - Tel. (0332) 530315
MESTRE	Bresini Alfredo - Mestre Piazza Donatori di Sangue, 3 - Tel. (041) 961044
MILANO	A. Berta - 20123 Milano Via S. Pietro, 14 - Tel. (02) 832956 Giocattoli Noe - 20121 Milano Via Manzoni, 2 - Tel. (02) 262971 Grande Emporio Capponi - 20145 Milano C.so Vercelli, 38 - Tel. (02) 432873 Il Paradiso dei Bambini - 20123 Milano Via Dante, 4 - Tel. (02) 893203 La Trottola - 20123 Milano C.so Porta Vittoria, 50 - Tel. (02) 5457935 Manno Gappetto - 20121 Milano C.so Manzoni, 14 - Tel. (02) 791212 Nano Big - 20121 Milano C.so V.le Emanuele, 15 - Tel. (02) 790955 Co Magenta - 20121 Milano C.so Magenta, 2 - Tel. (02) 804741 Vulcano - 20127 Milano Via Monza, 2 - Tel. (02) 2895166
MONZA	Intefco Giocattoli - 20052 Monza (MI) Via Passerini, 7 - Tel. (039) 24905
NAPOLI	Leonetti Ciro - 80134 Napoli Via Roma, 33 - Tel. (081) 412765
PARMA	Lombardini Bruno - 43100 Parma Via Cavour, 17 - Tel. (0521) 21091
PRATO	Canacci Roberto - 50047 Prato (PI) Via Babe, 52 - Tel. (0574) 30001
ROMA	Baby's Stone - 00100 Roma Via O. Arore, 56 - Tel. (06) 428906 Casa Mia - 00183 Roma Via Acqua Nuova, 1 - Tel. (06) 7591838 Galleria Tuscolana - 00174 Roma Via C. Moro, 15/19 - Tel. (06) 520292 Giorni Giocattoli - 00100 Roma Via M. Colonna, 34 - Tel. (06) 359929 Giordano - Roma 00100 - Via De Pretis, 109 - Tel. (06) 482833 00189 - Via Lina, 223 - Tel. (06) 820383 00187 - Via Fratini, 25 - Tel. (06) 6793576 00185 - Via Cola di Rienzo, 19 - Tel. (06) 30532954 00183 - Via Parigi, 7 - Tel. (06) 490979 00188 - Piazza S. Andrea, 12 - Tel. (06) 800701 Morgan - 00144 Roma S. E. A. Via Europa, 72 - Tel. (06) 591482 Nizzoli - 00183 Roma Via Magna Grecia, 27/31 - Tel. (06) 776939 Pronelli Luigi - 00177 Roma Via Torremaggiore, 27 - Tel. (06) 2719741 Styl Baby - 00168 Roma Via Sottocasa, 10/II - Tel. (06) 3370270 V. S. - 00100 Roma Via S. Maria in Via, 37 - Tel. (06) 6790335
QUINDICI	Quindici - 20098 S. Giuliano Milanese (MI) C.so Rigoberto, 3 - Tel. (02) 9840888
Sesto S. Giovanni	Massoni Giocattoli - 20099 Sesto S. Giovanni (MI) Via S. Giovanni, 9 - Tel. (02) 2470520
TORINO	Fantastandia - 10121 Torino Via S. Francesco, 2 - Tel. (011) 79303 Giocami Hobbyland - 10123 Torino Piazza Castello, 95 - Tel. (011) 542619 Paradiso dei Bambini - 10123 Torino Via A. Doria, 8 - Tel. (011) 541098 Il Giocattolo 2 - 33100 Udine Via Mercatovecchio, 29 - Tel. (0432) 208649
UDINE	Sile Giocattoli - 13100 Vercesi Via Marziale, 85 (ang. via Dante) Tel. (041) 53765
VERONA	Giocare - 37100 Verona Via Pinocchio, 9 - Tel. (045) 519186
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

Clononostante, e cioè malgrado le consolle con tastiera e malgrado i computer ultravideogiochi, è bene che tutti, o almeno i nostri lettori, continuiamo a ricordare che fra computer e videogame o altre alle parentele ci sono anche fondamentali differenze.

Differenze d'uso, più che di tecnologia: le differenze, cioè stanno nel rapporto uomo-macchina, non nella macchina in sé e per sé.

Non ci stanchiamo di ripeterlo: non è raro che ci arrivino lettere del tipo "... ho una base XY e mi piacerebbe giocarvi videogames da me inventati, insegnatemi a programmarli ...", o altre fantasie del genere.

Sì, perchè proprio di fantasie si tratta: le consolle non sono programmabili, perchè possono solo "leggere" ed eseguire il programma contenuto nella cartuccia.

Quando, come nel caso Lucky-Intellivision, una consolle diventa programmabile, essa non è più una consolle in senso stretto, ma è diventata un computer. Tant'è vero che perchè la metamorfosi avesse luogo, voi avrete dovuto acquistare quella periferica certo non insignificante che è la tastiera.

Fatta questa debita precisazione, diamo pure inizio alla consueta puntata della parte computeristica di VIDEOGIOCHI, consapevoli del fatto che fra videogames e computer il dialogo è aperto, il disgelo è

compiuto, la barriera è infranta.

In questo numero trovate la prima parte di una istruttiva chiacchierata sul LOGO, un linguaggio di programmazione molto originale, che ha fatto molto parlare di sé, forse anche più del necessario, nel senso che forse sarebbe stato meglio parlarne di meno e ... farne di più. Ad ogni modo, a voi il giudizio e la valutazione su questa che non è che una delle infinite possibilità della nuova informatica.

Trovate una nuova rubrica dedicata al VIC 20, che si affianca a quella, varata nel numero scorso, dello Spectrum; speriamo con ciò di aver soddisfatto un gran numero di home-computeristi.

LIST continua il suo viaggio nel BASIC: questa volta incontriamo il menù, e facciamo qualche considerazione di programmazione su questo fondamentale momento di ogni programma.

Naturalmente, ancora oggi, ancora proposte di utilizzazione attiva delle nostre diaboliche, adorabili macchinette.

E mentre voi vigustate questa puntata, noi - infaticabili - stiamo già lavorando febbrilmente sulla prossima, che come sempre, conterà le sue brave e, speriamo vivamente, gradite novità.

- Buona lettura ...

S.G.

## HARDWARE

# LUCKY

## IL COMPUTER INTELLIVISION

Non ci siamo mai stancati di ripeterlo: computer e videogames sono parenti molto stretti; anzi si può dire che siano la stessa cosa. Però, per l'utente, l'assenza di tastiera delle consolle da videogames è un fatto molto rilevante, tale da annullare completamente le possibili analogie fra essa e un home computer. Infatti senza tastiera un computer può sì comunicarvi tutto ciò che il suo programma gli prescrive, ma non può accettare da voi alcuna informazione o istruzione. Oppure, solo quelle esprimibili attraverso un joystick. Ad ogni modo, non potrete assolutamente programmarla, una consolle.

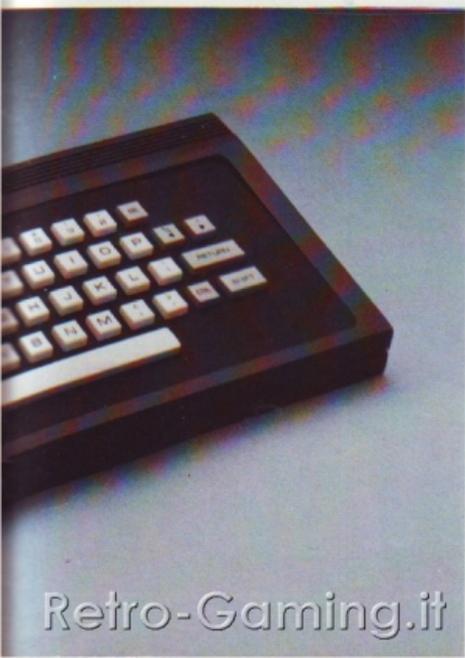
Non potevate.

Adesso invece sì. Da giugno le basi Intellivision sono arricchibili con la tastiera Lucky, colonna portante dell'Intellivision Entertainment Computer System, sistema di trattamento computerizzato Intellivision.

Deve essere utilizzata in abbinamento con il Computer Adaptor, un'espansione che si aggancia alla consueta presa per le cartucce ripristinandola automaticamente, e che contiene la memoria RAM aggiuntiva (2 kbyte) utilizzabile dall'utente, nella quale possono essere sistemati i programmi, e un sistema operativo a 16 bit. La tastiera ha 49 tasti, e include i comandi supplementari per i videogames.

Ciò, che con il gioco di videogames Intellivision,





con questa Lucky? Quelli normali possono essere utilizzati come sempre, ma in più potete anche modificarli: possono essere resi più facili o più difficili, a scelta.

Poi ci sono delle cassette apposta. Vediamole.

## IL SOFTWARE DISPONIBILE

### Mr. Basic incontra Mr. Bytes

Mr Basic incontra Mr Bytes è una scuola di Basic realizzata in modo piuttosto divertente in base a un codice grafico a colori.

Game Maker è forse il più innovativo: permette di cercare un proprio gioco, con tanto di personaggi e grafiche: l'utente definisce regole, situazioni, imprevisti e punteggi.

Basic Programmer è un corso di Basic più avanzato.

Sul fronte educativo (per favore non dite mai "educazionale", parola di reimportazione, assolutamente antiestetica e non necessaria!) abbiamo Ways with Words per migliorare la pronuncia o addirittura insegnare a leggere ai piccolissimi, con tanto di guida per i genitori Number Jumble, eserciziaro di matematica a difficoltà progressiva (è il computer stesso a valutare il livello di abilità dell'utente e ad aumentare di conseguenza la difficoltà), anch'esso completo di manuale Flinstones Keyboard Fun, un corso di abilità alla tastiera del computer con l'aiuto degli Antenati.

Particolare attenzione è stata data alla musica, anche perchè una delle periferiche del sistema è una stupenda tastiera a 49 tasti: i programmi vanno da Astromusic, versione musicale di Astromash (si impara a

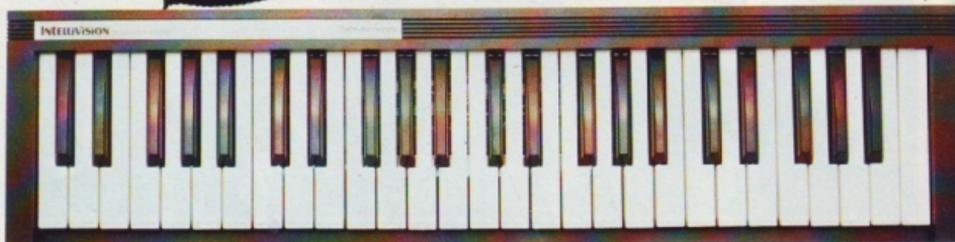


Infine, i Supergiochi: una partita di baseball vista esattamente come in TV, con primi piani, zoomate, angolazioni speciali, e la totale programmabilità del gioco (World Series Baseball Mind Strike, versione tridimensionale degli scacchi; come in tutti i computer potete giocare contro un avversario o contro il computer, ma qui c'è una possibilità in più, giocare contro se stessi).

Scobby-Doo Maze Chase: gioco di labirinto con gatto, topo, cane e osso, ma soprattutto con labirinti programmabili dall'utente.

Una prima valutazione di questo software da home computer della seconda generazione è senza dubbio positiva, per la qualità delle realizzazioni. I videogames interattivi, la cui era inizia con questo Lucky, offrono una molteplicità di possibili soggetti: se nel campo dei videogames normali si è arrivati in breve tempo a 300 titoli, qui in un tempo ancor più breve potremmo vederne qualche migliaio!

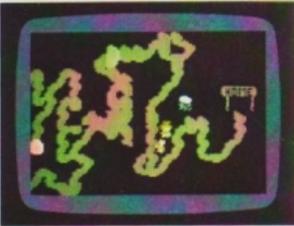
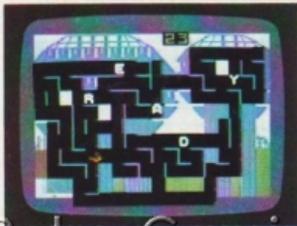
La Mattel ha il merito di aver iniziato una fase che si aspettava fin dai primi videogiochi. Agli altri, e alla



leggere la musica, le note piovono dal cielo e dovete bloccarle individuandole sulla tastiera musicale), a Melody Maker, che scrive la musica mentre voi la suonate, a Music Conductor, un programma di insegnamento musicale.

Mattel stessa, il compito di continuare su questa strada scoprendone tutte le possibili implicazioni, possibilità, applicazioni.

Dopo Lucky, ci sentiamo di affermarlo, non ci sono più limiti alla creatività e alla fantasia.



**A CHE GIOCO GIOCHIAMO  
QUESTO MESE?**



# **LOCK'N'CHASE**

MATTEL ELECTRONICS

**Intellivision**

Intelligent Television

Retro-Gaming.it