ISSN: 0392-8918

VIDEO GIOCHI 7

UNA PUBBLICAZIONE DEL GRUPPO EDITORIALE JACKSON

LA PRIMA E UNICA RIVISTA DI VIDEOGAMES • GIOCOMPUTER • GIOCHI ELETTRONICI 1983 L. 3.000

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

SPECIALE GIOCHI IN VACANZA



U.S.A. SFIDA GLI AZZURRI DEI VIDEOGIOCHI

I GIOCHI INVENTATI DAI LETTORI

Retro-Gaming.it



il posto della posta

FUGA DA ALCATRAZ

Vorrei suggerire un gioco di mia invenzione. Scopo del gioco è salvare un prigioniero di guerra che scappa dall'isola in cui è rinchiuso.
Per attraversare il mare deve superarne i pericoli e i nemici. Infatti il mare mosso, i pescecani e la stanchezza gli rallentano la fuga. Poi passano ogni tanto anche motoscafi e bisogna immergersi per evitarli. Ogni tanto però trova anche delle isole sperdute dove può rifocillarsi.
Al suo arrivo (dove? ndr) è accolto da un'immesa folla. Il presidente lo nomina eroe nazionale. Dopo che il primo è arrivato ne scappa un secondo, però gli squali sono più svelti, il mare sempre più insidioso, le isole sempre più rare, mentre i motoscafi passano più di frequente.
Naturalmente se il prigioniero non si immerge al passaggio del motoscafo viene catturato e il gioco finisce.
Per evitare gli squali deve accellerare il ritmo di nuoto.
Se viene ucciso dai pescecani il gioco riprende dove è smesso perché si hanno tre vite a disposizione. Le onde fanno invece perdere energie al fuggiasco.
Naturalmente ci sono anche gli effetti sonori: il motore del motoscafo, le onde, il rumore delle bracciate, la marcia funebre quando muore e l'inno nazionale quando arriva. Cosa ne pensate?

Giovanni Piras, Cagliari

Pensiamo che di fantasia ne hai da vendere e di idee anche. Il gioco, sulla carta, sembra buono e soprattutto è perfettamente realizzabile.
Forse si potrebbe obiettare che qualche spunto è stato preso qua e là da JUNGLE KING (lo schermo con i coccodrilli) e dal recentissimo MONEY MONEY (lo schermo da fare a nuoto con gli squali), ma per essere un esordio, la tua proposta ci sembra abbastanza "tosta".
Forza allora, rimboccati le maniche e... al lavoro, ne aspettiamo delle altre!

DISCO O JOYSTICK

Con Une dedica speciale a Gabriele... Vanny!

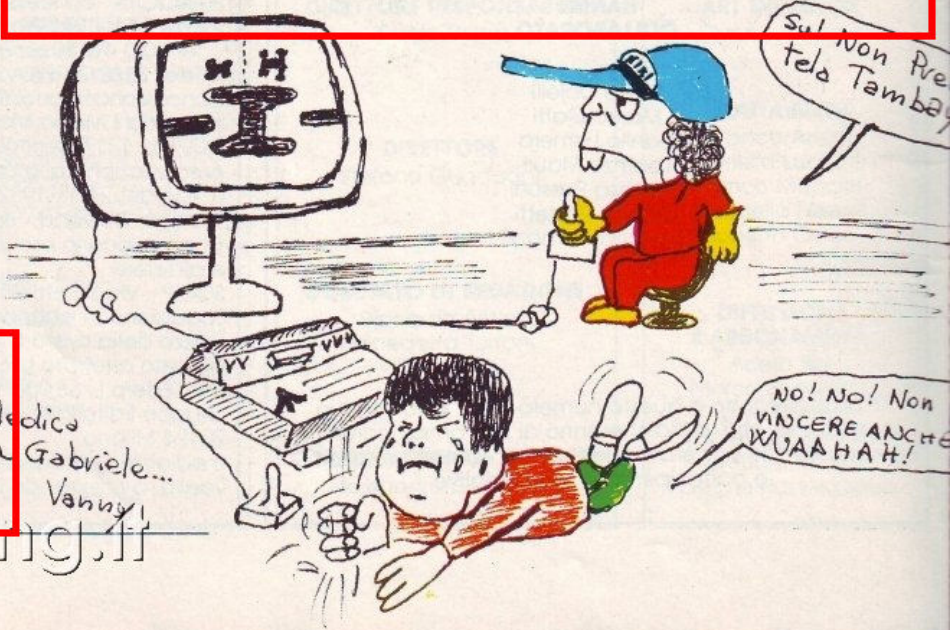
Sono un po' deluso del fatto che chi scrive gli articoli sui videogiochi probabilmente molto affezionato al joystick, abbia da criticare il perfetto (questo è quel che penso) disco direzionale dell'Intellivision. Vi chiederei perciò gentilmente di fare a meno di andare a scovare tutti i difetti più impensati di cui è provvisto quel magnifico videogioco che risponde al nome di Intellivision (e di cui sono fiero possessore).

Costanzo Marco
Sestri Levante (Ge)

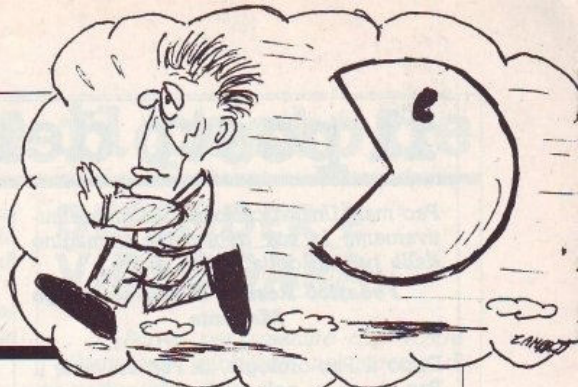
Quando ci è arrivata la tua lettera, quasi ci prendeva un colpo! Noi, proprio noi saremmo rei di un tanto efferato delitto! Ebbene, caro Marco, dopo avere scrupolosamente frugato nell'intimo della nostra coscienza, ci sentiamo in grado di chiedere l'assoluzione con formula piena perché "il fatto non sussiste". A parte scherzi, siamo proprio sicuri di non avere mai avuto quella che si dice "la mano pesante" con il disco direzionale dell'Intellivision.
Lungi da noi dal pensarne male come tu hai affermato. Il comando a mano dell'Inty (permettici di chiamarlo confidenzialmente così) è stata una vera e propria novità nel campo della manipolazione di un videogame, ed è sicuramente un meccanismo perfetto ed altamente preciso, anche se il mondo continua a dividersi in joystickisti da una parte e discoboli dall'altra: come tutte le cose nuove, infatti il disco richiede una graduale assimilazione dei meccanismi che lo azionano per averne la totale e assoluta padronanza.
È vero che il disco non ha l'immediatezza di un joystick, e ciò crea qualche problema. Tuttavia, quando la padronanza del mezzo sarà divenuta totale, ben difficilmente si potrà preferire nuovamente un joystick, tanta sarà la soddisfazione che procurerà.
È tutta questione di abitudine, insomma! Ad ogni modo, continuiamo a pensare che disco e joystick siano entrambi soluzioni ottimali per tipi di giochi differenti tra loro.
Nel gioco sportivo, ad esempio, non c'è nulla di meglio del comando Mattel per gestire il movimento dei giocatori, per affrontare un'invasione o un intricato labirinto, viceversa, l'uso di quest'ultimo risulta un po' più difficoltoso in termini di precisione di spostamento, e per questo ci troviamo a nostro agio con in mano la maggiore precisione direzionale dei joystick.

UN NUOVO CALCIO MATTEL?

Il gioco è simile a Soccer Intellivision, solo che è possibile colpire il palo e anche la traversa (si possono fare i pallonetti come nel Tennis Mattel).
Ci sono i calci di punizione e quelli di rigore. Si può vedere un'azione di gioco ingrandita (come la battaglia in SEA BATTLE), e avere il rallenty di un GOAL o di una qualsiasi azione.
Questa è una mia proposta, e credo sia



Retro-Gaming.it





realizzabile perché raggruppa in uno più giochi Intellivision.

Davide Romanini, Genova

OK Davide, ottima idea, anche se "ramazzate" qua e là per il catalogo Intellivision.
La realizzabilità dovrebbe essere abbastanza probabile, salvo che per le azioni ingrandite (quando, come, dove?) e il *rallenty* di un'azione che non sia l'ultima. Comunque insisti, magari con qualcosa che sia veramente "tuo".

E L'INTELLIVISION II?

Vorrei se possibile avere notizie sul sistema Intellivision II.
Cosa avrà di diverso dal I° modello? È forse destinato a sostituirlo totalmente?

Massimo Maltoni, Faenza

L'Intellivision II si presenta come la versione riveduta del suo predecessore.
Le innovazioni fondamentali stanno nello "styling", nel disegno della consolle, insomma.
Quella nuova è di colore bianco ed è un po' più squadrata dell'altra. I comandi sono poi sistemati in senso verticale, uno accanto all'altro, e la tastierina non è più grigiastra ma nera a bordi rossi. La compatibilità con le cartucce prodotte in precedenza dalla Mattel è totale e perfetta, e quindi non creerà alcun problema di utilizzo.
Interessante è invece la prevista produzione di un adattatore per cassette Atari ma non si sa se e quando tale aggeggio sarà disponibile in Italia, né tantomeno quando lo sarà l'Intellivision II, che non era presente neppure al SIM.
Il prezzo, orientativamente, dovrebbe essere un po' più basso di quello del "primogenito".

W ATARI, W MATTEL

Sono orgoglioso possessore di un VCS Atari 2600 e vorrei dire una cosetta a tutte quelle persone che criticano il VCS ritenendolo oramai superato: innanzi tutto io reputo il VCS come la migliore base in commercio dopo l'Atari 5200 (ma se non è ancora uscito! ndr) e il Colecovision, ma soprattutto lo reputo superiore all'Intellivision, non solo per il numero di cassette e varianti per cassetta (più di 100 cassette contro una cinquantina dell'Intellivision e fino a 256 varianti contro una ventina al massimo) ma soprattutto per la giocabilità superiore.
Sempre secondo me l'Atari è la migliore marca di videogiochi, la più seria, e soprattutto non ha mai deluso i suoi fans sia nei giochi da bar che in quelli da casa.
Vorrei sapere cosa ne pensate della rivalità Atari Intellivision e quale delle due basi reputate migliore, possibilmente evitando risposte evasive che acconterebbero tutte e due le parti.
Infine vorrei chiedervi quando saranno disponibili in Italia i nuovi extra joystick mostrati su VG numero 4.

Andrea Togliosi, Torino

Wow, che filippica! Abbiamo letto tutta d'un fiato la tua appassionata difesa al VCS, e sicuramente crediamo che come te la pensino moltissimi altri. Come metterla però con tutti i fans dell'Intellivision? Anche loro hanno certamente ottime ragioni per preferire la consolle Mattel, valide almeno quanto le tue.
In questo senso, non pensiamo affatto di pronunciarci né per l'una né per l'altra parte, soprattutto perché pensiamo che il nostro giudizio, che sarebbe comunque molto soggettivo e pertanto suscettibile di qualsiasi prova contraria, non potrebbe mai avere alcuna influenza sulle tue opinioni e su quelle di tutti gli altri.
Con questo vogliamo dire che non è nostra intenzione affermare attraverso le nostre pagine che tale marca è più "tosta" dell'altra, che il tal videogioco ci è più "antipatico" di un altro. Primo perché non sarebbe serio, e secondo perché riteniamo francamente, e tu ne sei la dimostrazione, che i nostri lettori siano abbastanza maturi per esprimere le loro opinioni in tutta serenità, senza dovere subire pressioni di giudizio o di qualsiasi tipo che prima o poi verrebbero "smascherate".
Il nostro compito è di informarvi, e cerchiamo di farlo nella maniera migliore: vi diamo i fatti, alle opinioni ci pensate voi! Non credi che sia una bella cosa?
Quanto alla fatidica disputa, pensiamo che ognuno ha il sacrosanto diritto di scegliere la consolle che preferisce: la scelta sarà tanto più azzeccata quanto maggiori saranno le ore di divertimento che gli offrirà, e su questo pare non ci sia nulla da dire.
Quanto ai nuovi joysticks, il mercato si sta muovendo e già cominciano a circolare nei negozi.
P.S. Per dovere di informazione, pubblichiamo di seguito una lettera di un Mattel-fanatico che afferma categoricamente la sua preferenza per l'Intellivision.

PAC-MAN

Basta, non ne possiamo più di

retro-gaming.it

Pac-man! Un'invocazione: bandite definitivamente la sua deturpante immagine dalle pagine della vostra rivista.

Federico Rossi e Riccardo Gengo Magenta

Dopo il Pac-orologio, la Pac-cravatta, il Pac-sacco a pelo e la Pac-radio, era inevitabile che a qualcuno venisse la Pac-nausea.
I suoi detrattori restano comunque rarissimi: Pac-man resta sempre il soggetto favorito dei disegni che ci inviate in redazione, prova inconfutabile del fatto che il personaggio continua a piacere. Il dinamico mangiatutto apparirà quindi ancora per molto tempo sulla nostra rivista, se non in prima persona, almeno tramite la consanguinea Ms. Pac-man.
Reduce dall'essersi conquistata i favori di intere schiere di videogiocatori americani, Ms. Pac-man sbarca proprio in queste settimane sui nostri lidi, e sarà quindi nostra cura parlarvene nella misura più ampia possibile.

ANCORA SU PITFALL

Complimenti per aver indetto la Videogara, ottimo punto di riferimento per noi videogiochisti che cercheremo di raggiungere punteggi sempre maggiori. Purtroppo ho notato che la classifica di Pitfall è stilata in base al punteggio. Questa soluzione non mi sembra adatta per i seguenti motivi:

1) *in Italia ci sono ormai molti giocatori che raggiungono il punteggio di 114.000 punti;*
2) *in conseguenza di ciò verrà premiato solo il mittente della prima lettera arrivata.*

In base a quanto ho detto propongo di stilare la classifica in base al tempo mancante ai 20 minuti. Ciò renderebbe la gara molto più interessante.

Barbara Donato, Massafra

L'obiettivo di Pitfall è esclusivamente quello di totalizzare il maggior numero di punti, anche se tentare di essere il più veloci possibile può costituire per gli specialisti una divertente variazione sul tema.
Ai fini della Videogara potremmo tener conto del tempo mancante allo scadere dei 20 minuti solamente nel caso di punteggio ex-aequo, eventualità che si verificherà probabilmente ai 114.000 punti.
Dire comunque che siano moltissimi i videogiocatori in grado di arrivarci ci sembra esagerato: per riuscirci è innanzitutto indispensabile conoscere l'unico tragitto che permette di raggiungere tutti i tesori, poi riuscire a saltare i tronchi che vi rotolano incontro, il tutto senza perdere le 3 vite di Harry.
Il traguardo resta quindi ambitissimo, e continuiamo a ritenere che chi raggiunge i 114.000 punti faccia parte non della maggioranza, ma di una ristretta élite di supervideogiocatori. Almeno fino a prova contraria.

CONVINCETEMI I GENITORI!

Ho 13 anni e mi piacerebbe avere un Intellivision ma i miei genitori non vogliono comprarmelo e quindi passo la maggior parte del mio tempo a sognare leggendo la vostra rivista. Potreste darmi qualche consiglio per convincere i miei genitori?

Ippolito Enrico, Napoli

In realtà il connubio genitori-videogiochi non è impossibile come a tutta prima potrebbe sembrare. Chiari e lampanti sono gli esempi di padri che, dopo avere regalato una consolle ai propri figli, sono stati coinvolti a tempo pieno in feroci e spietati confronti generazionali combattuti all'ultima astronave.
Il problema dunque sta tutto nella comprensione: fare capire loro cioè che il videogame non è un aggeggio infernale destinato inesorabilmente a turbare il quieto vivere familiare. Più concretamente, se ti chiedi quale è il più mastodontico reato che i genitori imputano ai giochi elettronici, fatalmente ritroverai una sola risposta: la perdita di tempo a tutto scapito dello studio.
Da questo primo punto potresti cominciare la tua opera di persuasione, cercando di convincerli che lo studio è essenzialmente una questione di volontà e di dedizione, e che in sostanza i modi di perdere tempo sono pressoché infiniti: basta fare finta di leggere un libro... e sognare l'Intellivision!
Studiare è importante, ma divertirsi lo è altrettanto, soprattutto perché è indispensabile avere la possibilità di ricaricare le proprie energie dopo i tremendi affanni dell'attività scolastica. Per questo dunque, dal nostro punto di vista, non c'è niente di meglio che qualche buona partita ad un bel videogame!
Se hai dei genitori un po' più retrogradi del normale, evita di impostare il discorso sull'aiuto che il videogioco offre in termini di esercizio del riflesso e della coordinazione, perché molto probabilmente non lo capirebbero. Assicura quindi un impegno costante nelle tue attività, e prometti solennemente di non abusare mai della consolle: soprattutto però promettilo a te stesso, che è la cosa più importante!
Se poi è anche una questione di prezzo, che è sempre piuttosto elevato per un buon videogame, comincia a raggranellare in anticipo tutti i tuoi risparmi e quelli che eventualmente ti offrirà il "boss" di casa, e se alla fine ancora non ci arrivi, cerca qualche buona offerta di "usato" tra i nostri annunci o le pubblicazioni di inserzionisti della tua città.
Siamo sicuri che, alla fine, verrà anche il tuo momento. A proposito di momento, quello giusto in questo periodo ci sembra proprio offerto da una brillante promozione!
Non demordere, Enrico, e scrivici ancora sull'evolversi della vicenda.

ATARI MATTEL: IL MATCH CONTINUA

Io possiedo una consolle Intellivision di cui sono soddisfatto, la ritengo superiore all'Atari VCS di molto.
Mio fratello dice che è meglio l'Atari ma purtroppo di Videogiochi non ne capisce niente.
L'Activision continuerà la ristretta, per ora, produzione di videogiochi per il sistema Mattel (spero di sì)?
Infine il mio sogno di videogioco sarebbe questo: un ragazzo deve andare a comprare delle scarpe ma gli rubano i soldi, così egli deve andare a cercare nelle fognature della città in cui abita. Se riuscirà a ritrovarle sarà ricompensato con un negozio di scarpe. Che ve ne pare?

Riccardo Serra, Bologna



Ecco accontentati anche i fans della Mattel, con buona pace dei possessori di VCS che, stando a quanto scrive Riccardo, in base ad un semplice ragionamento di analogia, "di videogiochi non ne capiscono niente".

Retro-Gaming.it

Anche per te, comunque, vale la stessa risposta data ad Andrea e... così via.
Ma veniamo allo specifico: la Activision, dopo il grande successo riscosso da Pitfall e da Stampede in versione Mattel, continuerà la produzione di giochi per Intellivision e, tra pochissimo, nuovi titoli andranno a rinfoltire il catalogo della nota casa americana: alcuni sono già stati presentati al SIM di Milano.
Quanto al gioco, l'idea è buona, ma andrebbe sviluppata con qualche dettaglio in più: potresti aggiungerci i micidiali e fantomatici alligatori delle fogne di New York, per esempio!
A proposito, perché deve proprio andare a ritrovare le scarpe in mezzo alle immondizie?

DEFENDER E VIDEOGARA

Scrivo per smentire due vostre affermazioni pubblicate nel numero di



Retro-Gaming.it

aprile: Ms. Pac-Man è già in Italia e l'ho giocata; i cataloghi Imagic esistono: ne sono in possesso alcuni miei amici.
Volevo sapere inoltre com'è possibile che il record a Defender sia di 1219250 punti, se dopo il milione di gioco si azzera (l'ho potuto constatare personalmente: ho fatto 1500000 punti e avevo ancora 50 astronavi circa da giocare, ma ho smesso proprio per questo motivo).

Gianfranco Marino, Livorno

Prendiamo atto che esistono i cataloghi Imagic, e che Ms. Pac-Man ha ormai invaso la penisola: ci sono pervenute segnalazioni della sua presenza da ogni parte d'Italia; grazie a tutti per l'attiva collaborazione!
Per quanto riguarda la tua domanda, possiamo dire che è giustificatissima: effettivamente in Defender, così come in altri giochi Atari quali Pac-Man, Berzerk ed altri, il punteggio torna ad azzerarsi dopo aver toccato i 999.999 punti.
Il detentore del record in questione, l'abile ma soprattutto organizzatissimo Alessio Ricco di Arenzano, ci aveva però inviato anche altre foto scattate durante la partita che testimoniano inequivocabilmente l'"attraversamento" di quota un milione. Ci è parso così più che ragionevole attribuirgli il punteggio che ci aveva così largamente comprovato.

PIÙ SPAZIO AL VIDEOPAC

Sono un accanito giocatore di videogames, specialmente del Philips Videopac G 7000. Con mio dispiacere, ho letto che dedicate poco spazio a questo videogame. Vorrei anche sapere se esistono cassette compatibili (oltre a quella dell'Imagic) con il Philips Videopac G 7000, e vorrei che parlaste un po' più diffusamente del Philips Videopac.

Pierpaolo Fascella
Concorezzo (Mi)

Francamente, non ci pare di dedicare uno spazio troppo esiguo al tuo Videogame preferito: siamo sempre solleciti nell'informarvi sulle ultime novità Philips (leggi Board Games, modulo per gli scacchi e monitor G 7200), e la recensione di un gioco Philips non manca mai di apparire nella rubrica "A che gioco giochiamo?".
Se ci manca l'occasione di parlarne ancora di più, è anche a causa della pressoché assoluta assenza di cassette compatibili con il Videopac fabbricate dalle case indipendenti. La sola Imagic fino a questo momento si è interessata della faccenda, dotando i suoi due giochi di successo "Demon attack" ed "Atlantis" di versioni utilizzabili sul G 7000. Dubitiamo che l'Imagic od altre case abbiano tra i loro programmi più immediati quello di arricchire sensibilmente questa giocoteca, è più probabile che il compito di provvedere al divertimento dei possessori del Videopac spetti per il futuro alla stessa Philips, la quale del resto ultimamente ha dimostrato di sapersi disimpegnare egregiamente in questo ruolo.
A proposito, fateci sapere nelle vostre lettere cosa ne pensate dell'idea Philips, applicata nei Board Games, di abbinare il futuribile videogioco al più tradizionale gioco di società; chissà che qualche altra casa non decida di sperimentare questa strada.



WORD FUN & MATH FUN

Siccome sono possessore di una consolle Intellivision, desidererei ricevere informazioni sul gioco "WORD FUN" che appare sempre nella pubblicità ma non c'è sul mercato.

Claudio Lami,
Città sconosciuta

"Electric Company Word Fun" — questo è il titolo completo della cartuccia — è stato in effetti prodotto dalla Mattel americana a cavallo tra la prima e la seconda serie di giochi per l'Intellivision, e quindi regolarmente distribuito negli States, dove è oramai presente da qualche tempo. Qui in Italia il gioco compariva sul primo catalogo Mattel con la chiara indicazione "NON DISPONIBILE".
Successivamente, nella nuova edizione dei depliants Intellivision, "WORD FUN" veniva addirittura dimenticato, lasciando così intendere che la distribuzione di tale gioco non era affatto prevista.
Si trattava di una cartuccia del filone "educativo" Mattel, dedicata cioè all'apprendimento divertente dell'ortografia mediante il supporto di tre programmi che avevano il compito di guidare l'utilizzatore ad un corretto uso del linguaggio (inglese, naturalmente): il tutto naturalmente, farcito di giochi vari con cui sollazzarsi durante la "lezione".
La Mattel italiana ha deciso invece di commercializzare il parente più stretto di WORD FUN: si tratta di "MATH FUN", che ha gli stessi scopi educativi ma è rivolto all'insegnamento della matematica nelle sue operazioni elementari.
Lo sfondo del gioco è un fiume ai cui lati corrono due gorilla (uno per ogni giocatore). La marcia dei due quadrumani è ostacolata da bestiacce di ogni tipo che impediscono il proseguimento della corsa. Per superare l'ostacolo bisogna risolvere una operazione di matematica che appare ai lati dello schermo. Un errore può costare molto caro perché obbligherebbe il vostro gorilla a tuffarsi nel fiume, popolato da ferocissimi coccodrilli.
Non male, vero?

SABA?

Innanzitutto vorrei congratularmi con Voi per la meravigliosa rivista Videogiochi che mi interessa e mi appassiona moltissimo.
Vi scrivo questa lettera perché vorrei sottoporvi il mio caso. Alcuni anni fa, mio padre comprò un televisore a colori

Retro-Gaming.it

osta il della posta il posto de



Federico Rossi - Riccarolo Geravoli

Saba e con esso acquistò la relativa base per cassette di videogiochi. Già allora mi riuscì difficile trovare le cassette e, col passare degli anni e con l'avvento di altri e migliori videogames, esse scomparvero del tutto dalla circolazione, per lo meno qui a Genova. In tutti questi anni sono riuscito a trovarne solo otto e, nonostante i miei sforzi, non riesco a completare la serie delle 20 cassette.

Quindi vorrei sapere se voi potreste fornirmi l'indirizzo di qualche ditta che ne possa avere ancora, anche in altre città.

Andrea Stagnaro, Genova

Se ci fosse un premio fedeltà, caro Andrea tu lo meriteresti. E se noi fossimo la Saba ti regaleremmo le cartuccegioco che ti mancano (a proposito sono le numero 3-4-5-7-8-11-12-13-15-16-17 e 20) perché la tua fedeltà al videogioco Saba è veramente encomiabile. Purtroppo il videogioco Saba non è più in circolazione: abbiamo telefonato alla Saba e ci hanno detto che è stato ritirato da ormai due anni, quindi l'unica tua speranza di trovare le cartucce che ti mancano è in un negoziante o rivenditore all'ingrosso che, casualmente, le abbia ancora in magazzino perché non riuscì a suo tempo a disfarsene. È una speranza molto remota, lo sappiamo, ma non ce n'é altre. L'unico aiuto che possiamo darti è fornirti l'indirizzo della Saba. Prova a scrivergli una lettera, magari ti diranno una risposta più esauriente, forse addirittura un'indicazione.
L'indirizzo è: Saba Italia, Via Macello 28 - 39100 Bolzano.

RAFFIKA DI DOMANDE

Carissima redazione di Videogiochi, per prima cosa mi complimento con voi per questa riuscitissima rivista.
Ora passiamo ai consigli e alle domande:

1) *Ridurre lo spazio "LIST" (anche se utilissimo per chi è alle prime armi col computer) dato che ai computer sono dedicate molte altre riviste.*
2) *Sono un contentissimo possessore del sistema Intellivision: ci sarà a Milano alla fiera la versione dell'Intellivoice in Italiano?*
3) *L'unico difetto è lo spazio dedicato al Flipper, una vera noia!*
4) *Aumentare lo spazio dedicato alle Prove-Bar.*
5) *Uscirà l'adattatore delle cassette COLECOVISION per l'Intellivision?*

Andrea De Montis, Roma

Bene, rispondiamo con ordine.

1) Perché ridurre lo spazio dedicato a LIST? Ci sembrerebbe di escludere dalla "torta" dei videogiochi una grossa, anzi grossissima fetta di un mondo che dà un contributo determinante alla loro evoluzione. Tanta, tantissima gente ci scrive in termini entusiastici a proposito della parte dedicata ai computer, proprio perché, come noi, la trova utilissima per addentrarsi almeno un pochino nel fantastico mondo dei "bytes"!
Certo, ci sono le riviste fatte apposta per i "personalisti", ma molto spesso sono più orientate alla tecnica piuttosto che al divertimento, e così "spiazzano" inesorabilmente un mucchio di persone che, quando le sfoglia, non ci capisce nulla, o quasi.
Se segui, come certamente crediamo, l'evoluzione del mercato dei Videogames, non potrai fare a meno di notare che tutte le marche stanno dedicando

Retro-Gaming.it

una grossa parte dei loro sforzi allo studio dei moduli per la trasformazione delle consoles in personal computers.
Questa totale e biunivoca corrispondenza tra videogame e computer ci induce quindi a dedicare parte della nostra rivista ai misteri della programmazione, perché i nostri lettori insomma, in un futuro non troppo lontano non possano dire: "Noi non eravamo stati avvertiti"

2) Al SIM, che si è tenuto alla Fiera di Milano dal 9 al 14 giugno, era presente la versione di "Space Spartans" dotata di voci in perfetto italiano. La cartuccia in questione comunque, aveva tutta l'aria di un prototipo e pertanto riteniamo che il lancio ufficiale dei giochi parlati nella nostra lingua non sarà immediato.
Aspetta con fiducia, comunque.
3) Non dire così dei flippers, ci fai venire un "groppo" alla gola!
A parte gli scherzi, pensiamo che ai Flipper competeva e compete tuttora un posto di assoluto rilievo nelle Sale Giochi di tutto il mondo. Siamo convinti quindi che ridurre o addirittura abolire lo spazio dedicato al divertimento "gravitazionale" sarebbe come perpetrare un grossissimo crimine "storico" nei confronti di un gioco che ha veramente superato ogni barriera spazio temporale in termini di successo e di interesse di pubblico.
Certo, ultimamente il buon vecchio flipper è stato, come dire, un po' sorpassato dalla voracissima marcia dei videogames, che hanno inghiottito un po' tutto quello che hanno trovato sul loro cammino (anche il glorioso calciobalilla, sic!).
Comunque anche il "bigliardino elettrico" — così si chiamava ai primi tempi — sta assumendo connotati sempre più aggressivi ed avveniristici per fronteggiare la spietata concorrenza ed ultimamente ha perfino stretto un patto d'acciaio con uno dei suoi più temibili concorrenti in termini di successo: si tratta di un flipper che incorpora un videogame! Quale? Pac-Man, naturalmente!
4) OK, faremo il possibile!
5) Né Coleco né Mattel hanno, per ora, intenzione di produrre un adattatore per le cartucce CBS sul sistema Intellivision.
La Coleco dal canto suo, produce già linee separate di titoli per il sistema Mattel e per quello Atari. Cosa potresti volere di più?

VIDEOCHIMICA

Salve, mi chiamo paolo — ah no, Paolo — e sono unanimemente considerato, dalla mia classe un video-dipendente. Esempio illuminante della mia "megamania" è il periodo in cui ogni 3-4 ore mi facevo una "dose" (termine utilizzato un po' maluccio) di Pengo.
Ah, a proposito, c'è qui un mio amico che mi ricorda il concorso ITP: ora tenterò d'indovinare il nome delle cassette, partendo dalla sinistra in alto: il primo schermo è..., il secondo... seguono..... Spero che siano giuste, considerando che per quattro o cinque schermi ho tirato a caso. Ritornando al discorso di prima ho anche tentato di ideare un nuovo videogioco da bar di un genere di cui non penso che esistano esempi, genere da me definito videochimico: questo gioco si potrebbe chiamare OXYBER (iniziali di ossigeno e berillio) e penso che verrà considerato l'ennesima variante del PAC MAN.
Si dovrebbe svolgere in due differenti schermi: no pseudo-tridimensionale e l'altro visto dall'alto.
Iniziando il gioco si avrebbe una prima vista panoramica che illustra la posizione dell'atomo di ossigeno guidato dal giocatore e dopo la visione 3-D (sul tipo di ESCAPE FROM THE MINDMASTER) nella quale il giocatore viene rappresentato come viene solitamente rappresentato l'atomo. Guidando il suddetto il giocatore deve arrivare, schivando i soliti raggi e missili e distruggendo delle barriere di energia, fino all'atomo di berillio che spara una coppia di elettroni da catturare per formare l'ossido di berillio che darà, ovviamente, un bonus. Va ricordato che né le barriere, né i raggiemissili, né l'atomo di berillio sono visibili nella vista panoramica che funge anche da radar simile al DEFENDER.
Non sono sicuro che sia realizzabile però gradirei un vostro giudizio (possibilmente buono).
Inoltre vorrei sapere come si fa per iscriversi alla MENSA (QI 154) di Clive Sinclair.

Paolo Dente

Salve Paolo, la tua lettera è molto simpatica ed è indubbiamente una prova della tua videodipendenza. Come vedi, abbiamo cancellato i titoli degli schermi del concorso ITP, primo perché non volevamo che i tuoi suggerimenti favorissero o avversassero gli altri partecipanti, secondo perché non devi mandare la risposta a noi ma all'ITP (il cui indirizzo è sulla pagina pubblicitaria).
A proposito del concorso, tanto per non sembrare scortesi, ti possiamo dire che ci sono alcuni errori, quindi se vuoi sperare di vincere controlla meglio. Naturalmente non possiamo dirti quali sono gli errori.
Il gioco videochimico invece non è malaccio. È originale l'idea di formare l'ossido di berillio catturando l'atomo di berillio. Per il resto non è una grande novità. Per essere realizzabile è realizzabile, ma bisogna vedere se c'è qualcuno disposto a realizzarlo. Perché non ci provi tu con un home computer?
Per quanto riguarda l'iscrizione alla MENSA non sappiamo dirti dove rivolgerti per l'iscrizione (anche perché essendo il nostro QI collettivo inferiore a 10 — lo dicevano i nostri genitori che i videogiochi rovinano — non ci siamo mai chiesti come iscriversi). Ma perché non la fondi tu, una sezione della MENSA? Il QI ce l'hai, sei a posto.

NOTTI INSONNI NELLA GIUNGLA

Spett. redazione, allego alla presente la foto del mio record personale a "Pitfall".
Ho passato notti intere nella "giungla" per riuscire ad ottenere questo risultato, ma alla fine ci sono riuscito!
Anche io, come il sig. Barabino, sono disposto ad inviarvi la mappa della strada che ho seguito per raggiungere tutti i tesori, ritengo però che la via sia una sola e non esistano altre alternative. (Ma non si sa mai!).
Possiedo inoltre lo schema completo di tutti i duecentocinquantacinque schermi che compongono il percorso di "Pitfall". Vi interesserebbe averli?
Complimenti ancora per la rivista che di numero in numero diventa sempre più completa e leggibile; interessantissima inoltre la rubrica "List", io ho da poco acquistato un VIC 20 e grazie a voi ho imparato molte cose che non sono contenute nei soliti manuali!
Bravi ancora una volta!
Ora vi saluto tutti calorosamente e arrivederci al prossimo record (speriamo!!!).

Franco Lenzi - Bologna

Complimenti per il tuo record, e grazie per l'offerta di mandarci il tuo schema per risolvere l'enigma di Pitfall. Ad ogni modo, come avrai letto nel numero 6 di Videogiochi, la soluzione di Pitfall è ormai stata ampiamente suggerita. Ciò nonostante nessuno ci ha mandato lo schema completo di tutti i duecentocinquantacinque schermi di Pitfall, per cui ci interesserebbe averli come documen-

Retro-Gaming.it

to dell'abilità e capacità di uno dei nostri lettori. Se vuoi mandarcelo, lo riceveremo con piacere.
Infine, grazie per i complimenti per la rubrica "List". Ci fa piacere sapere che è apprezzata e che insegna qualcosa che non si impara altrimenti.

UN PO' MACABRO

carissima redazione di VIDEO GIOCHI, siamo entusiasti dell'uscita di questa rivista, prima in Italia. Speriamo che la nostra lettera venga pubblicata perché vorremmo sapere cosa ne pensate sul seguente gioco inventato da noi. Ci siamo rivolti a voi perché siete tecnici di fama mondiale, e siete gli unici all'altezza di correggere i nostri errori, non ci offenderemo affatto. Un uomo è stato incaricato dal governo di salvare un bambino caduto in un pozzo artesiano. Per arrivare al bambino l'uomo deve passare vari ostacoli come magma incandescente che scende dal cunicolo, insetti insidiosissimi che devono essere uccisi. Sotto terra ci sono varie gallerie che però, non portano tutte al bambino. Dato che questa cassetta per noi è adatta al modulo Intellivoice dell'Intellivision, l'uomo ascoltando i gridi del bambino si avvicinerà a questo a seconda che la voce sia più forte. Dunque l'abilità sta nel capire con chiarezza il messaggio del bambino e quindi imboccare la galleria giusta.

Matteo, Pino e Max
(The Best)

Caspita, addirittura tecnici di fama mondiale! Ci fate arrossire cari Matteo, Pino e Max (The Best).
Ecco cosa pensiamo del vostro gioco: è abbastanza interessante come idea, soprattutto per quanto riguarda le grida (a proposito, si dice grida e non gridi, O.K.?) che dovrebbero indicare la strada al salvatore del bambino.
Probabilmente, se qualcuno dovesse realizzare un gioco del genere dovrebbe pensare qualche soluzione particolare che permetta di riconoscere la direzione di provenienza delle urla. Infatti, se l'intensità delle grida (a indicare la vicinanza o meno del bambino) non presenta alcun problema tecnico, la direzione di provenienza delle grida stesse è difficile da rappresentare in un gioco il cui sonoro provenga solo e soltanto dall'altoparlante del televisore, cioè da un solo luogo di provenienza. Ciò nonostante, la vostra idea ci piace, anche se potrebbe diventare un po' macabra nel caso non si riuscisse a salvare il bambino.

ASTROMASH RECORD MONDIALE?

Spett. redazione di VIDEOGIOCHI, vi invito unita a questa lettera, la fotografia del punteggio da me ottenuto con Astrosmash dell'Intellivision. Mi scuso per l'immagine non troppo nitida della foto, ma tuttavia il punteggio è ben leggibile. Vorrei domandarVi se potreste pubblicare a quanto ammonta il record mondiale di Astrosmash (nominato ma non pubblicato nel numero 3 della pagina dei Bonus), e se potreste provare nella rubrica "A che gioco giochiamo" le seguenti cartucce:
Tennis, Football e Vectron dell'Intellivision e Microsurgeon e Atlantis dell'Imagic sempre per Intellivision. Vi faccio i miei più calorosi auguri per il futuro di questa ottima rivista e nello stesso tempo Vi saluto.

Bivona Giuseppe

A quanto ci risulta il record mondiale di Astrosmash è stato stabilito da un lettore di Videogiochi, Filippo Benvenuto, 13 anni, di Piacenza (vedi anche Ready di questo numero) che ha totalizzato ben 5.693.150 punti.
Per quanto riguarda le prove delle cassette da te citate, la prova di Microsurgeon è uscita sul numero 6. Per gli altri titoli, abbi un po' di pazienza: prima o poi arriverà anche il loro turno.

HANIMEX, MON AMOUR

Spettabile redazione di "Videogiochi", sono un diciassettenne appassionato di videogiochi ed ho molto apprezzato la vostra rivista che riempie una lacuna nel settore dell'editoria di videogiochi. La vostra rivista è a mio parere impeccabile se non per due difetti: il ritardo eccessivo (il numero 4 di aprile nelle edicole di Catania è uscito il 20 maggio) e la mancanza della 'costola' che renderebbe la rivista più interessante da collezionare (specie in questi ultimi numeri, nei quali avete aumentato il numero delle pagine).
Essendo in possesso di un sistema di videogiochi HANIMEX HMG 2650 (una marca poco reclamizzata ma senza dubbio interessante) ed avendo apprezzato la vostra rubrica 'BONUS', mi sono dato da fare e ho cercato di realizzare qualche primato, se non altro per leggere il mio nome sulla rivista. Così, prova e riprova, ho realizzato un punteggio che credo ottimo al gioco "CRAZY GOBBLER", da voi recensito sul secondo numero della rivista.
Il punteggio che voi vedete sulla foto (scusate se non è venuta granché, ma quando voi avete dato consigli per una buona foto io l'avevo già scattata) è stato realizzato il 14 maggio dopo più di un'ora (!!!) circa di gioco. Ho raggiunto il punteggio 190.140 dopo aver superato 11 o 12 fasi (non lo ricordo esattamente) e dopo che il mio 'gobbler' ha ingurgitato circa 65 frutti (dato che questi appaiono sul video con la frequenza di uno ogni minuto e non 'a caso' come erroneamente voi avete recensito).
Per render veritiero ancor di più il mio record (che, modestia a parte, credo che resisterà a lungo e potrà essere migliorato solo dal sottoscritto) vi dico che dal 4° quadro in poi ho potuto 'mangiare' solo (e non sempre) due mostri per ogni vitamina dato che il tempo a disposizione per mangiarli è di 3" appena (e non 5" come dite voi).
Spero di aver fornito abbastanza dati. Ecco ora il mio indirizzo completo, nella speranza che il mio primato resista due mesi e che vinca l'abbonamento alla vostra fantastica rivista.
Ringraziandovi anticipatamente, attendo solo di leggere sulle pagine 'BONUS' il mio nome.

Roberto Cuttone

Tanto per cominciare: il tuo record per problemi tecnici apparirà sul numero di settembre, ma non dovrebbe essere un problema, visto che sei così sicuro che resisterà a qualsiasi assalto. Comunque, complimento, è certamente un ottimo punteggio.
Grazie per i consigli, suggerimenti e correzioni riguardanti Crazy Gobbler.
P.S. Attendiamo quanto prima altre lettere con altri record: l'indirizzo lo sai.

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

retro-Gaming.it

A DOMANDA RISPONDE

Potete dirci qualcosa in più riguardo all'accessorio ideato per trasformare il disco direzionale Intellivision in un comando a leva?
Certamente: si tratta di una coppia di piccoli joystick che si applicano al di sopra del tradizionale disco della Mattel, facilitandone l'uso per chi preferisce utilizzare i comandi a leva. Hanno comunque una funzione puramente meccanica, e non certo elettronica. Girando per Milano, abbiamo avuto occasione di vedere esposti questi accessori anche presso la Videx di via Galvani, e pensiamo quindi possiate reperirli presso tutti i negozi specializzati, al contrario di quello che vi avevamo precedentemente annunciato.

Esiste una cartuccia Demon Attack compatibile con la consolle Philips?
Nel momento in cui scriviamo non è ancora disponibile, ma sarà presentata al SIM-Hi Fi IVES dall'Imagic, insieme ad Atlantis, anch'essa compatibile con il Videopac.

Che differenza c'è tra un flipper ed un bigliardino?
Domanda piuttosto insolita: non avremmo mai creduto che qualcuno non conoscesse la differenza tra un flipper ed un bigliardino; ad ogni modo ecco la risposta. Solitamente, almeno in Lombardia, il bigliardino è uno dei tanti nomi del calcetto o calciobalilla, quindi la differenza con il flipper esiste eccome ed è talmente ovvia che ci pare superfluo illustrarla. Ciò nonostante in alcune zone d'Italia il flipper viene chiamato anche bigliardino elettronico e, per abbreviare, bigliardino. Ovviamente in questo caso, trattandosi della stessa cosa, non c'è differenza.

Come fate a rispondere nel Posto della Posta a tutte le lettere che vi arrivano in redazione? Rispondete anche personalmente scrivendo direttamente al mittente?
Se rispondessimo personalmente a tutti quelli che ci scrivono la rivista uscirebbe un mese sì e cinque mesi no; le lettere che riceviamo sono proprio tante e ci è materialmente impossibile farlo. Ad ogni modo, come hai potuto vedere, il Posto della Posta non è mai meno di 7/8 pagine, quindi per ciascun numero rispondiamo a molte lettere cercando di soddisfare tutti, soprattutto scegliendo quelle domande che possono essere di interesse generale oppure che pongano domande curiose e particolari.

Ho comprato una cassetta dell'Imagic: Atlantis. Usandola mi sono accorto che al "dodicesimo giorno" si ferma. Sono tornato dal negoziante e mi ha detto che in tutte le cassette che ha venduto succede la stessa cosa. È vero?
È proprio vero, al dodicesimo giorno (e dodicesima notte) il gioco termina. Ma è così grave? La sfida in Atlantis consiste proprio nel colpire il maggior numero di assalitori e totalizzare più punti che si può in dodici giorni (e dodici notti). Anche Pitfall, ad esempio, è un gioco a tempo: non dura più di venti minuti, eppure nessuno ha mai avuto niente da dire. È una regola del gioco, allo stesso modo in cui nel calcio non si può toccare la palla con le mani. Se vuoi giocare a pallone non tocchi la palla con le mani, se vuoi giocare ad Atlantis cerchi di totalizzare il massimo punteggio nei dodici giorni (e dodici notti) consentiti. Tutto qui.

È vero che Ms. Pac-Man è più difficile da controllare del suo più noto compagno?
No, non è vero. Ms. Pac-Man si controlla allo stesso modo del suo più noto compagno: con un joystick a quattro direzioni (parliamo della versione da bar), identico al joystic montato sulle macchine del suo più noto compagno. Casomai sono i fantasmi di Ms. Pac-Man che sono più difficili da controllare, nel senso che non si muovono secondo schemi predeterminati e predeterminabili come i quattro fantasmi che inseguono il suo più noto compagno.

Nel Vic 20 esiste l'entrata per le cassette oppure esiste un accessorio aggiuntivo?
Parlando di videogiochi si può dire indifferentemente cartucce o cassette (anche se la parola esatta è la prima); parlando invece di computer bisogna essere precisi e chiamare cartucce le cartucce e cassette le cassette. Questo perché i computer accettano programmi su cartuccia e programmi su cassetta, cioè l'audiocassetta dei normali registratori. Fatta questa precisazione, veniamo alla tua domanda. Crediamo che tu intendevi dire cartucce e quindi ecco la risposta. Il Vic 20 ha un'entrata apposita per le cartucce, posta nella parte posteriore dell'apparecchio, a cui si possono collegare però solo e soltanto le cartucce compatibili con il Vic 20.

Nei giochi Mattel ci sono sempre le mascherine per i comandi? È vero che possono essere anche due?
Due domande, due risposte. Alla prima la risposta è affermativa: nelle confezioni delle cartucce-gioco Mattel per l'Intellivision (come nelle confezioni delle cartucce di altre merche per l'Intellivision) ci sono sempre — immancabilmente, a meno di qualche errore di confezionamento — le mascherine per i comandi. Anche la seconda risposta è affermativa, ma la domanda va riformulata: non è che possono essere anche due, sono sempre due le mascherine incluse poiché due sono i comandi della consolle.

Quale sarà il prezzo dell'Atari 5200?
L'abbiamo già annunciato nel numero scorso, ma può sfuggire: l'Atari 5200 non verrà mai importato in Italia, quindi non sarà stabilito alcun prezzo ad esso relativo. I titoli realizzati per il 5200 saranno comunque disponibili in Italia, ma saranno compatibili con il nuovo home computer Atari 600.
Per curiosità sappi che in USA l'Atari 5200 si può trovare a prezzi abbastanza buoni: all'incirca intorno ai 200 dollari.

Esiste un catalogo Atari con i vari giochi appena usciti?
Certo che esiste. Per averlo puoi richiederlo al tuo rivenditore di fiducia (che presumibilmente dovrebbe averlo) oppure direttamente all'Atari Italia, il cui indirizzo è: Via Cherubini 6, 20146 Milano.

LA 2ª VITTORIA DI VIDEO GAMES COMICS DI RICCARDO BARONI DETTO RICC.

Dopo il nostro accorato appello Ricc ci ha mandato la 2ª parte del suo bellissimo fumetto. Ovviamente la pubblichiamo immantinente (la rima non è venuta). Attendiamo il seguito.

Retro-Gaming.it

ACCESSORI: UN JOYSTICK DA COMPETIZIONE



L'Audist — distributrice in Italia dei videogiochi Imagic — ha recentemente messo in commercio il POINT MASTER, un joystick molto sofisticato adattissimo per le sfide ad alto livello, di cui avevamo parlato in un servizio speciale sui joystick.

Come potete vedere dalla foto che lo riproduce, l'impugnatura è "a piena mano", come la cloche di comando di un aereo, e il pulsante del fuoco è situato sulla sommità della leva direzionale. Questo fa si che tutti i comandi sono azionati con la mano destra (ovviamente per chi non è mancino, altrimenti sarà la sinistra) mentre la sinistra può reggere con più fermezza la base del joystick stesso.

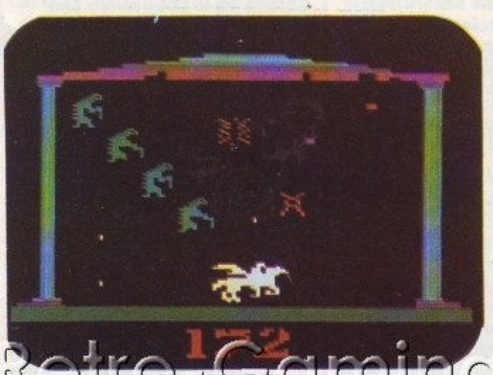
Il Point Master è collegabile al VCS Atari e al Vic 20 ed è in vendita a L. 39.000 presso tutti i rivenditori della rete Audist-videogiochi.

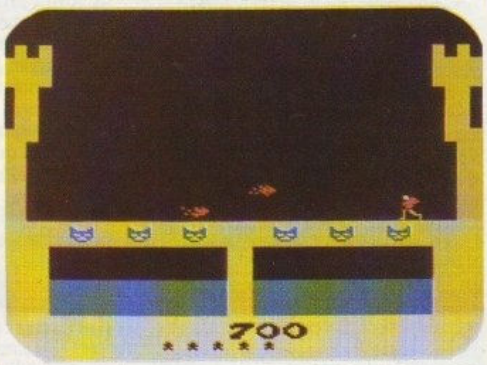
DRAGONFIRE E NO ESCAPE. DALL'IMAGIC PER IL VCS (E L'INTELLIVISION)

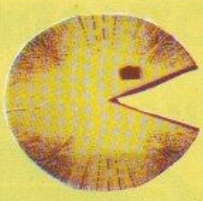
In attesa delle novità Imagic-SIM (questo numero è stato chiuso prima del salone milanese) potete cimentarvi con due nuovi giochi Imagic per il VCS, uno dei quali è disponibile anche in versione per l'Intellivision.

Cominciamo proprio da quest'ultimo. Si intitola Dragonfire e narra le vicende di un giovane Principe e della sua lotta contro un temibile dragone sputafuoco che ha il controllo del castello del Re, suo padre. Per cacciare il drago dal castello, il Principe deve prima recuperare tutti i tesori in esso contenuti evitando di farsi colpire dalle palle di fuoco che il drago maligno gli lancia contro.

No Escape, che originariamente si chiamava Escape from Argos, porta il giocatore nell'antica Grecia. Al comando di Giasone, il mitologico Argonauta, il giocatore deve combattere contro le terribili Furie che lo attaccano senza sosta. Il giocatore però non deve colpire direttamente le Furie, il che servirebbe soltanto a moltiplicarle, ma deve mirare ai mattoni che costituiscono il tetto del tempio in cui ha luogo lo scontro cosicché cadendo vadano a colpire le Furie distruggendole. Pegaso, il cavallo alato, trasporta Giasone da un tempio all'altro, ogni volta che questi ha distrutto tutte le furie. Ma quanto può durare?







Lo sapevate che il fatturato mondiale dell'Atari nel 1982 ha superato i *3000 miliardi di lire,* raddoppiando rispetto a quello dell'81, che era di 1500 miliardi. Bene, ora lo sapete... Sempre per restare in tema, parliamo del crollo registrato dall'*Atari* alla Borsa di New York lo scorso anno. Sembra che le ragioni del crollo siano due: innanzitutto, l'Atari aveva sottovalutato l'aggressività della concorrenza; in secondo luogo aveva calcolato male il livello di ordini cancellati dai rivenditori negli ultimi mesi dell'anno. I rivenditori infatti, da tempo abituati a una richiesta di software che superava di molto l'offerta, avevano preso l'abitudine di ordinare quasi meccanicamente più di quanto avevano effettivamente bisogno, non aspettandosi di ricevere tutto quello che ordinavano. Quest'anno, invece l'Atari aveva eseguito tutti gli ordini: molti dei quali sono per l'appunto tornati indietro...

- Sicuramente l'avrete già visto al SIM-IVES (almeno quelli di voi che ci saranno andati), ad ogni modo vi annunciamo in anteprima che la Miwa Trading, distributrice dei giochi Activision in Italia, ha dato alle stampe un giornalino per i soci dei club Activision che si chiama *Activamente*...
- La 20th Century Fox, la cui divisione videogiochi si chiama Games of the Century, sta promuovendo il gioco *M*A*S*H* con una formula originale: ogni cartuccia-gioco include nella confezione una maglietta di Mash in omaggio più il bando di concorso di un concorso (il gioco di parole non è intenzionale, n.d.r.) per la migliore idea di un gioco ispirato a Mash (per maggiori dettagli vedere il box nell'articolo sui giochi ideati dai lettori)...
- *Filippo Benvenuto,* 13 anni, di Piacenza è il Campione del Mondo di Tron Deadly Disc. Infatti il record americano di questo gioco Mattel tratto dall'omonimo film della Walt Disney è 5.400.900 punti (record pubblicato sul numero di giugno della rivista Electronic Games); Filippo ha invece totalizzato 5.693.150 punti, lasciandosi alle spalle con quasi trecentomila punti di distacco il suo più diretto avversario. Complimenti!...
- Le vecchie *slot-machines* elettromeccaniche dei casinò di Las Vegas e Atlantic City,

Retro-Gaming.it

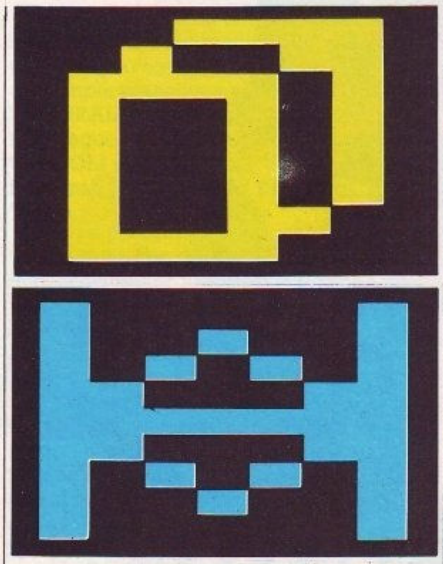
Nexar" (sfida di Nexar) ed è la prova più difficile; infatti pur partendo dal primo livello avrete contro i dischi che si avvicineranno a velocità diverse. I commutatori di difficoltà vi daranno la possibilità di iniziare con 5 o 3 schermi quello di sinistra, mentre quello di destra se non terminerete il livello entro i 99 secondi vi farà perdere uno scudo oppure la partita intera.

Vi consigliamo sempre la prima soluzione, vi arrabiereste parecchio perdere la partita dopo essere arrivati al 90° livello avendo magari una buona scorta di scudi, per uno "stupido" segnale radioattivo mancato all'ultimo secondo!

PUNTEGGIO

Dicevamo che il gioco vi ripaga della difficoltà a cui siete sottoposti. Al primo livello guadagnerete 200 punti per ogni segnale radioattivo abbattuto. I dischi invece si avvicinano a 8 velocità diverse. Il punteggio è basato sulla velocità dell'arma nemica e varia da un minimo di 50 punti ad un massimo di 2.000. Passando al livello successivo avrete più segnali radioattivi da eliminare, sempre in 99 sec., ma il numero del livello vi moltiplicherà il punteggio; così se arriverete al 99° livello colpendo un segnale guadagnerete 198000 punti (200 × 99).

I livelli sono 99, mentre il punteggio massimo raggiungibile è di 999.995. Superata questa cifra il gioco proseguirà ma il punteggio si azzererà. Non dimenticatevi quindi anche il livello che riuscirete a raggiungere per provare la vostra abilità. Spectravision assegna poi i seguenti gradi a secondo del punteggio raggiunto: fino a 29995 cadetto, fino a 99995 cadetto avanzato, fino a 299995 guerriero stellare, fino a 699995 guerriero



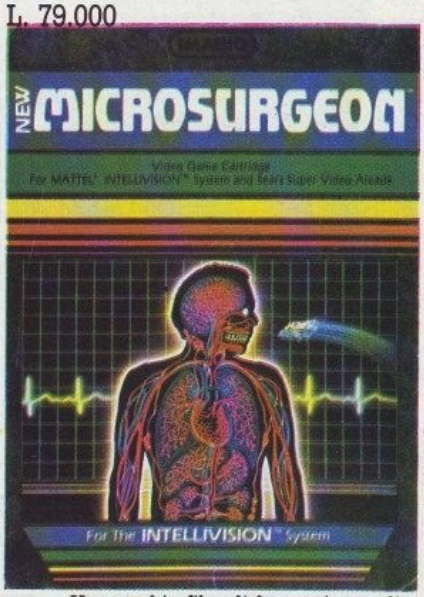
di Spectra, infine fino a 999995 legione degli scelti.

STRATEGIA

Il primo consiglio che vi diamo riguarda il modo di ottenere il maggior numero di punti. Fate in modo di eliminare subito il maggior numero di segnali; fermatevi poi quando ve ne mancano uno o due e concentratevi sui dischi. Farete durare di più il livello riuscendo così ad ottenere più punti. Occhio però a non perdere di vista il tempo ed eliminare gli ultimi segnali prima del suo scadere. State attenti a non muovere troppo velocemente il vostro mirino perché potreste sbattere contro qualche arma nemica; non rimanete anche troppo fermi soprattutto dopo aver colpito un disco od un segnale, i loro resti potrebbero eliminarvi. Essendo gli attacchi nemici molto frenetici vi conviene rinunciare a qualsiasi stile e sparare sempre senza mai lasciare il fatidico bottoncino rosso. Non dimenticatevi che colpendo un segnale radioattivo otterrete anche un piccolo Bonus di 3 sec.; potrebbe esservi utile in situazioni disperate. Tentate di colpire i nemici quando sono il più lontano possibile, avrete così più tempo e maggior spazio per evitarli. Se vi trovate senza più scudi non datevi per vinti e ricordatevi che ogni 10.000 punti ne vincete uno. Infine se i vostri riflessi sono troppo provati, il polso vi crea alcuni problemi, il dito non lo sentite più, eppure state andando veramente forte potete chiedere una sospensione: basterà spostare il commutatore color/B&W e come d'incanto la partita si fermerà pronta ad essere ripresa appena vi siete ristabiliti. State certi che se riuscirete a raggiungere i livelli più alti sarà di non poco aiuto visto lo stress e la concentrazione a cui sarete impegnati.

MICRO SURGEON

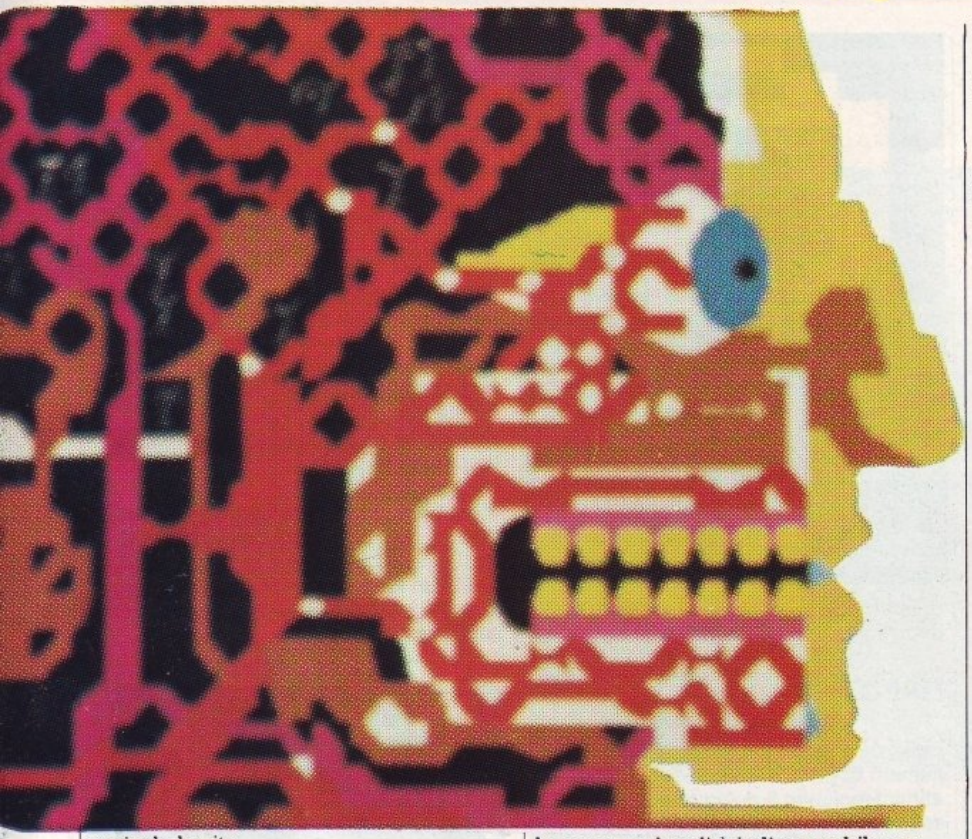
IMAGIC INT.
L. 79.000



Un vecchio film di fantascienza di una decina di anni orsono (VIAGGIO ALLUCINANTE) narrava la storia di un gruppo di medici che veniva miniaturizzato in una sonda da inviare nei turbolenti meandri del corpo umano con lo scopo di debellarne dall'interno le gravi malattie che ne mettevano in



Retro-Gaming.it



pericolo la vita.

Un'idea tanto originale non poteva non essere sfruttata con profitto dai programmatori di videogames che, in questa cartuccia IMAGIC creata appositamente per gli 'Intellivisionaires' (così vengono chiamati negli USA i fanatici-Mattel), hanno veramente superato se stessi in quanto a realismo di effetti sonori e grafici.

Chi invece possiede il VCS Atari dovrà aspettare l'arrivo dall'America della cartuccia "FANTASTIC VOYAGE" (Games of the Century) che è basata sullo stesso soggetto.

IL GIOCO

Allo Xenon Medical Center affluiscono senza sosta le vittime di una accidentale fuoriuscita di gas letali da una cisterna avariata: la situazione è critica, perché ben 197 persone hanno subito in modo più o meno grave le conseguenze della micidiale esposizione. Voi siete l'unico che può salvarle, avvalendosi di una sonda robotizzata (il *Robot Probe*) che, inserita nel corpo del paziente, dispenserà i trattamenti più appropriati per curare le diverse affezioni. L'intervento non sarà tra i più semplici, anche perché i globuli bianchi non tollerano tanto facilmente la presenza di un oggetto estraneo nel loro regno, e faranno di tutto per eliminarlo assorbendo la potenza che gli è indispensabile per portare a termine l'operazione.

SCHERMI

Gli schermi del gioco sono complessivamente due. Nel primo è mostrata la cartella clinica computerizzata del paziente: in essa sono forniti tutti i dati relativi al suo stato di salute generale e a quello particolare degli organi che sovraintendono alle sue funzioni vitali.

Le condizioni di salute (generali e particolari) possono essere complessivamente cinque: GOOD (buone), FAIR (discrete), SERIOUS (serie), CRITICAL (critiche), TERMINAL (kaputt). In quest'ultimo caso è inutile dirvi che il paziente avrà raggiunto la pace eterna e voi non potrete più intervenire.

Il secondo schermo ci mostra invece l'interno del corpo malato, rappresentato nel suo funzionamento con accuratezza e dovizia di particolari.

Al centro del video si trova il vostro strumento di azione, il *Robot Probe:* è un piccolo quadratino bianco che si sposta nell'organismo per mezzo del dischetto direzionale.

OBIETTIVO DEL GIOCO

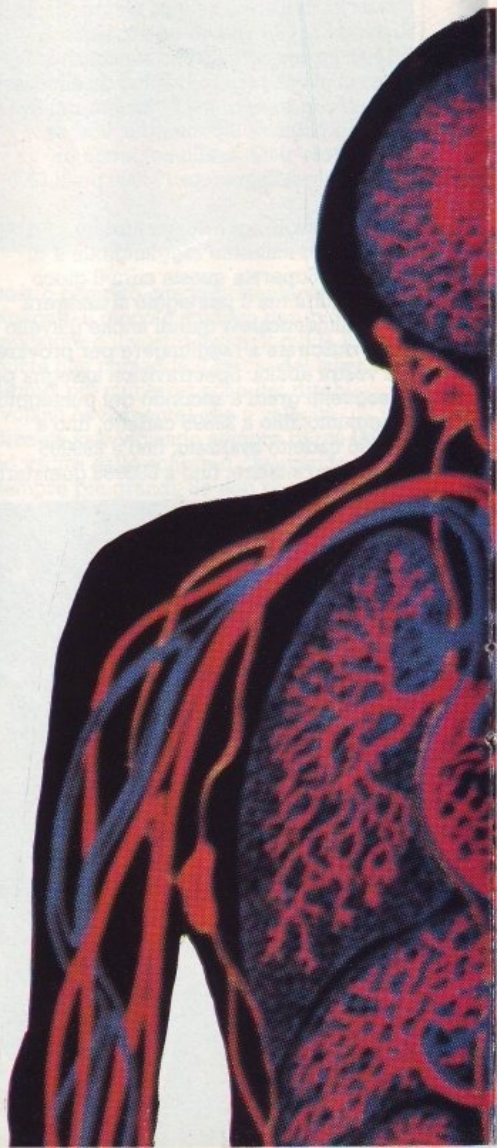
Obiettivo primario del gioco è di compiere un intervento di microchirurgia sugli organi del paziente che risultano afflitti dai disordini causati dall'avvelenamento, al fine di ristabilire uno stato generale clinicamente "BUONO".

Obiettivo secondario è quello di guadagnare la più alta parcella per l'operazione effettuata: il "vile denaro" viene corrisposto alla fine dell'intervento in base a differenti parametri (grado di difficoltà chirurgica, stato iniziale e finale del paziente ecc.).

Certo Ippocrate (quello del giuramento) avrebbe qualcosa da dire su questo *target* così venale e privo di contenuti morali, ma il libretto di istruzioni si affanna a specificare che i proventi verranno interamente devoluti ad associazioni benefiche.

COMANDI

I comandi sono sfruttati piuttosto intensamente ma consentono comunque una manovrabilità più che soddisfacente sia nel movimento del *Robot Probe*, sia



Retro-Gaming.it

nella selezione dei trattamenti medicinali più appropriati.

Il disco direzionale ha due funzioni fondamentali: sposta la sonda all'interno del corpo e "spara" le medicine nella direzione desiderata.

La tastiera assolve anch'essa a molteplici funzioni: all'inizio del gioco viene usata per selezionare i pazienti che dovranno essere operati, mentre in seguito servirà principalmente per predisporre le terapie.

Giocando in due, con un comando potrete manovrare il movimento del *Robot Probe*, e con l'altro un vostro fidato assistente si occuperà dei medicinali.

BISTURI...

La sonda si muove agevolmente nel sistema circolatorio (di colore rosso e viola) e in quello linfatico (arancione): spostarla attraverso altri tessuti sarà ben più difficile e inoltre vi procurerà massicci attacchi di globuli bianchi.



Le malattie da affrontare sono molteplici ed affliggono diversi organi: un paziente può essere contemporaneamente affetto da CELLULE TUMORALI al cervello, COLESTEROLO nel sangue, CATRAME nei polmoni, CALCOLI renali e biliari, VERMI intestinali (!), INFEZIONI BATTERICHE, VIRUS.

La maggior parte di questi disturbi viene curata con gli Ultrasuoni, ma le infezioni virali possono essere debellate unicamente con gli antibiotici, mentre i batteri vengono neutralizzati con l'aspirina. Ora non ci resta che affrontare l'operazione vera e propria.

Dopo aver selezionato un paziente sulla tastiera, appare la sua cartella clinica: non perdetela mai d'occhio perché è una vera e propria banca di dati che vi terrà costantemente al corrente sull'evolversi dell'operazione. Attraverso le informazioni che vi fornisce apprenderete quali sono gli organi sui quali è necessario un pronto intervento.

A questo punto potrete entrare nel vivo dell'azione: premendo *"INSIDE BODY"* verrete immediatamente a contatto con l'interno del corpo, un fantastico e variopinto microcosmo di organismi pronto a ricevere i benefici delle terapie che voi deciderete di adottare.

Muovetevi dunque verso le parti più colpite dalle affezioni e distruggetene le formazioni con rapidità ed efficacia: la sonda ha a disposizione un limitato ammontare di energia, esaurito il quale l'operazione sarà terminata.

Il vostro primo problema sarà dunque di impostare una strategia di movimento all'interno del corpo che massimizzi il risultato ottenibile minimizzando al tempo stesso il dispendio di potenza.

In questo senso i grattacapi maggiori verranno provocati dalle infezioni, perché mentre la maggior parte dei malanni è localizzata in modo specifico, i VIRUS si distribuiscono uniformemente lungo tutto il corpo, e vi obbligheranno a vere e proprie *gimkane* tra i vasi sanguigni per distruggerli, con conseguente spreco di energia.

I BATTERI invece compaiono casualmente sullo schermo ed hanno la sciagurata tendenza ad attaccarsi al *Robot Probe* per succhiarne la potenza: liberatevene subito, perché sono dei veri e propri vampiri di energia!

Anche i globuli bianchi cercheranno di attaccarvi se abbandonerete il sistema circolatorio e quello linfatico: non lesinate loro una buona dose di ultrasuoni affinché non vi molestino ulteriormente. Un'altra affezione diffusa perniciosamente su tutto il corpo è il COLESTEROLO, che danneggia il cuore

VIDEO GAMES

CONSOL COLECO	430.000
CONVERTER	149.000
TURBO CON CASSETTA	118.000
ZAXXON	76.000
DONKEY KONG	66.000
PUFFI (SMURF)	66.000
VENTURE	66.000
COSMIC AVENGER	55.000
LADY BUG	55.000
GORF	55.000
WIZARD OF WOR	55.000
CARNIVAL	55.000

CASSETTE MATTEL

DONKEY KONG	66.000
VENTURE	55.000
MUOSE TRAP	50.000
CARNIVAL	50.000

CASSETTE ATARI

DONKEY KONG	66.000
VENTURE	55.000
WIZARD OF WOR	50.000
GORF	50.000
MUOSE TRAP	50.000
CARNIVAL	50.000

IMAGIC PER ATARI

ATLANTIS	39.000
STAR VOJAGER	39.000
COSMIC ARK	39.000
RIDDLE OF THE SPHINX	39.000
FIRE FIGHTER	39.000
TRICK SHOT	39.000
DEMON ATTACK	49.000
DRAGON FIRE	75.000
NO ESCAPE	75.000

IMAGIC PER MATTEL

ATLANTIS	69.000
BEAUTY AND BEAST	69.000
MICROSORGEON	69.000
DEMON ATTACK	69.000
DRAGON FIRE	75.000
TROPICAL TROUBLE	75.000
SWORDS & SERPENTS	75.000
ICE TREK	85.000
DRACULA	85.000
NOVA BLAST	85.000
VECTREX	470.000
BERZERK	70.000
CLEAN SWEEP	70.000
SCRAMBLE	70.000

VIDEOGAMES ELECTRONICS
MILANO - Via Vitruvio, 38
Tel. (02) 27.16.343

Retro-Gaming.it

impedendo un regolare afflusso della circolazione sanguigna: dal momento che i polmoni sono dei veri e propri coacervi di queste particelle, quando lavorerete su di essi per liberarli dal CATRAME, non trascuratene i massicci ammassi perché otterrette il duplice effetto di ripristinare la funzionalità di ambedue gli organi con un solo intervento. Il gioco termina in tre modi: uscendo dal corpo alla fine dell'operazione, esaurendo la potenza disponibile della sonda oppure, infine, nel malaugurato caso in cui il paziente passi a miglior vita. In tutte e tre le alternative riapparirà automaticamente la cartella clinica che, per l'occasione, vi mostrerà anche la parcella ottenuta per l'intervento effettuato.

Per finire, vi consigliamo un piccolo trucco sicuramente assai poco ortodosso ai fini della prassi operatoria, ma ugualmente molto efficace: se un BATTERIO vi attacca e non riuscite subito a selezionare il medicinale più appropriato per eliminarlo (ASPIRINA), potrete temporaneamente bloccare la sua azione ritornando sulla cartella clinica per prepararvi ad affrontarlo successivamente con più calma.



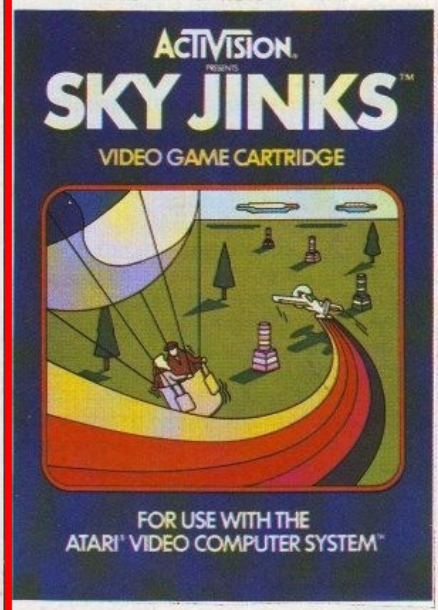
CONCLUDENDO

Il gioco è francamente uno dei più riusciti che abbiamo esaminato finora: l'immagine del corpo vi investe letteralmente con i suoi fantastici colori ed i dettagli realistici fino all'inverosimile. Anche gli effetti sonori sono travolgenti: il battito del cuore vi accompagnerà per tutto il "viaggio" ed aumenterà parossisticamente quando la potenza comincerà a scarseggiare, mentre quando lavorerete nei polmoni potrete persino ascoltare distintamente il respiro del paziente.

La giocabilità è buona e soddisfa pienamente anche se avremmo preferito un sistema di punteggio più razionale al posto delle poco realistiche parcelle. Insomma, se siete stanchi dei soliti labirinti e dei viaggi interplanetari, questa è una buona occasione per sperimentare qualcosa di veramente diverso e di affascinante al tempo stesso: buona fortuna, Dottor Kildare!

SKY JINKS

ACTIVISION VCS
L. 65.000



Questa novità della Activision, da noi anticipatavi nel numero due di Videogiochi, rappresenta una piacevole variante ai goffi e lenti giochi sullo sci. Infatti, al comando del vostro fido P41; dovrete percorrere un tracciato tra dei piloni nel minor tempo possibile. Dovrete cioè fare uno slalom tra alcuni coloratissimi piloni, evitando di fare sbattere il vostro aereoplano contro gli stessi piloni e contro gli altri ostacoli.

COMANDI

Si usa il joystick. Con il tasto si può aumentare la velocità dell'aereoplano. Man mano che questa aumenta, vedrete l'aereo allontanarsi dalla sua ombra, mentre sale di quota. Il joystick serve soltanto a fare virare l'aereo. Muovendolo verso sinistra, inclina l'ala sinistra e va in quella direzione. Spingendo il joystick a destra, l'aereo scivola d'ala in quella direzione. Spingere la leva in avanti o indietro non dà nessun effetto.

OSTACOLI

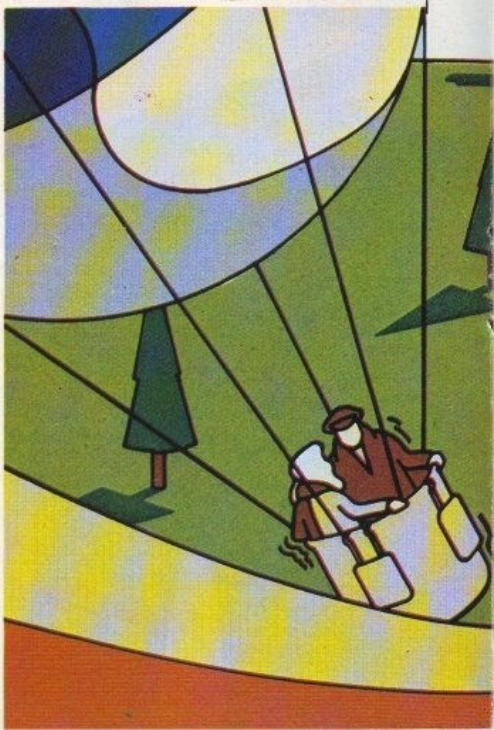
Gli ostacoli che incontrerete lungo il percorso sono di tre tipi. Innanzitutto ci sono i piloni. Dovrete fare passare il vostro P41 a destra dei piloni rossi e a sinistra di quelli blu. Ogni pilone saltato vi costerà tre secondi in più al termine della partita. Se il vostro aereo sbatte contro un pilone, torna a terra, facendovi così perdere attimi preziosi per farlo ripartire. Ci sono poi gli alberi. Questi non hanno alcuna funzione se non quella di dare fastidio. Bisogna evitarli in ogni modo. Il terzo tipo di ostacolo è la mongolfiera. Grossi palloni gialli attraversano lentamente il percorso sbarrando il passo al fido P41. Anche alberi e mongolfiere, se toccati, fanno perdere secondi preziosi. Dello scenario fanno parte anche le nuvole, ma possono essere "trapassate" senza problemi.

VARIANTI

In Sky Jinks ci sono 5 diversi giochi. Nel gioco 1 il percorso comprende 25 piloni. Il gioco 2 ne ha 50. Il gioco 3 75. Il gioco 4 99. Il gioco 5 comprende anch'esso 99 piloni ma, ogni volta che selezionate questa variante, il percorso si presenta diverso. Il commutatore di difficoltà fa variare il numero degli alberi presenti lungo il percorso. Nella posizione "A" ci sono alberi collocati proprio lungo il percorso più breve, cioè quello che seguireste se non ci fossero le piante in mezzo. Nella posizione "B" ci sono molti meno alberi e il percorso risulta più piacevole e "ritmico". Si usa solo il commutatore sinistro in quanto Sky Jinks è per un solo giocatore.

STRATEGIA

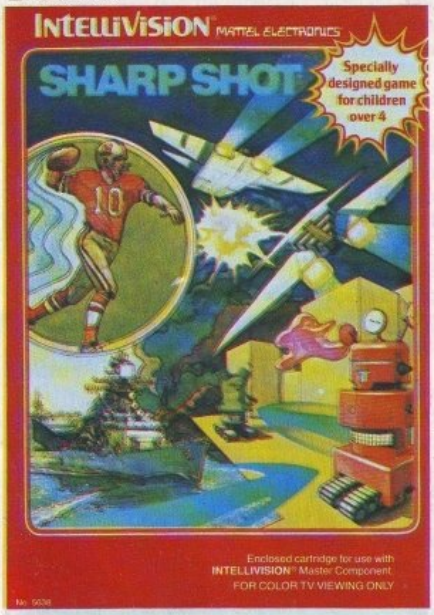
In questo gioco non si può parlare di una vera e propria strategia, ma solo di alcuni consigli per abbassare di qualche decimo il vostro record. Il vostro aereo, quando lo fate virare, non risponde immediatamente al comando. Per questo



Retro-Gaming.it

SHARP SHOT

MATTEL ELECTRONICS INT.
L. 29.000



Questa novità Mattel è la prima cartuccia per un videogioco che approda in Italia con l'intento serio e specifico di dedicarsi alla fascia di utenza infantile, quella che va dai quattro anni di età in su, per intenderci.

Se per mesi e mesi siete stati tormentati dai vostri fratellini, che volevano a tutti i costi "smanacciare" la vostra preziosa consolle per cimentarsi con giochi di cui non capivano assolutamente nulla, SHARP SHOT servirà tanto a loro quanto a voi.

Da un lato essi potranno sperimentare con soddisfazione le emozioni dei giochi Mattel e allo stesso tempo vi lasceranno tranquilli per un bel po' di tempo, almeno fino a quando non vorrete riappropriarvi del sistema.

Il programma consiste di ben 4 giochi (diconsi quattro!) a tempo per 1 o 2 giocatori, aventi come denominatore comune una semplicità d'uso veramente disarmante: pensate che dei complessi comandi Intellivision viene utilizzato solo il pulsante laterale di fuoco!

FOOTBALL PASSING

È il classico gioco del football americano, per certi versi simile — ma non troppo — al rugby nostrano.

L'azione si svolge costantemente in prossimità di una ipotetica linea di GOAL, che sarebbe poi la linea di meta: due squadre di quattro giocatori si affrontano e una, quella che si difende, è comandata dal computer.

La palla passa automaticamente nelle mani del QUARTERBACK (il regista della squadra), che dovrà a sua volta lanciarla a uno dei due ricevitori che cercano di smarcarsi in prossimità della zona goal.

Il passaggio viene effettuato premendo il pulsante "FIRE" e l'obiettivo è di totalizzare il maggior numero di punti — 7 per ogni "touchdown" — nello spazio di tempo consentito.

Grafica ed effetti sonori sono nella migliore tradizione Mattel, dal momento che in tutto e per tutto sono stati ripresi dalla cartuccia originale Intellivision.

SUBMARINE

Siete al comando di un sottomarino che vaga in un fiordo norvegese (perché no, va tanto di moda!) alla ricerca di navi da affondare.

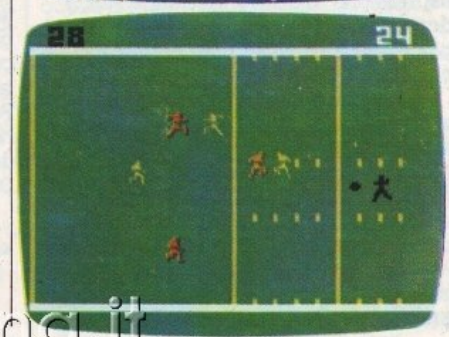
Il vostro mezzo si muove automaticamente su di una ipotetica linea orizzontale in fondo allo schermo. Premendo il solito pulsante le vostre camere di lancio libereranno i potenti siluri all'indirizzo delle imbarcazioni nemiche, che si muovono casualmente nella parte superiore del video.

Qui sono i rumori che fanno la parte del leone: il sibilo dei siluri ed il rumore dell'esplosione sono molto realistici e danno proprio l'idea di una vera battaglia.

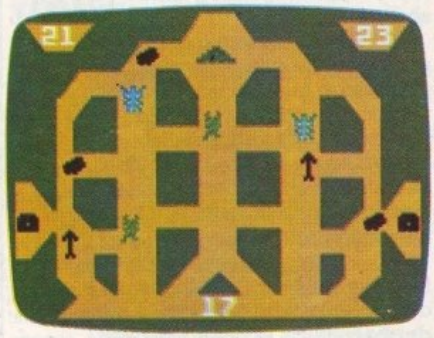
STAR GUNNER

È sicuramente il più accattivante









graficamente, anche perché si ispira in modo palese a quel piccolo gioiello di effetti che è SPACE BATTLE.

Il problema qui è di eliminare, con l'ausilio di provvidenziali razzi fotonici, quante più astronavi nemiche si pareranno davanti all'implacabile "occhio" del vostro mirino, che è posizionato in modo fisso a lato dello schermo.

La sfida è diretta con il vostro avversario, che dispone anch'egli di un mirino all'altro lato.

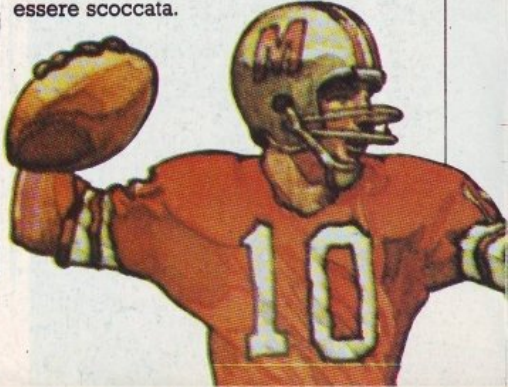
Battete quindi il vostro compagno di giochi sparando a più non posso all'indirizzo delle formazioni nemiche: vince chi dei due totalizza il maggior numero di punti nell'arco di tempo.

Permetteteci una nota di poesia: il cielo stellato Mattel suscita sempre in noi grande ammirazione.

MAZE SHOOT

Anche qui la sfida è da giocare in contemporanea con un vostro amico.

Lo sfondo del gioco è un labirinto ai cui piedi sta il vostro fantomatico arco, di cui potete scorgere la freccia pronta ad essere scoccata.



Retro-Gaming.it

Dall'alto dell'intricato *maze* esce ogni genere di nefandezza: mostriciattoli, ragni, esseri stranissimi che voi dovrete colpire scoccando il dardo nella direzione desiderata.

La mira non è agevole, poiché la freccia si sposta automaticamente in modo perpendicolare ad un asse immaginario, e così dovrete azzeccare il momento giusto per tirare il colpo.

Tra tutti i giochi, questo è forse il più divertente: la freccia può rimbalzare sulle pareti del labirinto permettendovi così di calcolare stupendi effetti di "sponda" per colpire il bersaglio desiderato.

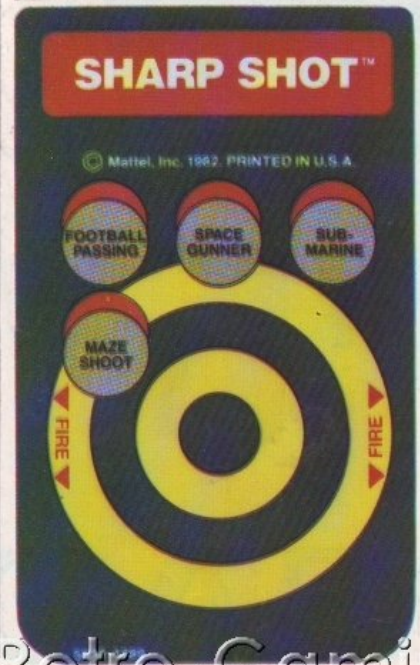
CONCLUDENDO

La intrinseca utilità di questa cartuccia ci sembra evidente: permette di verificare e di incrementare le attitudini di un bambino al tempismo e ai riflessi, doti che gli saranno indispensabili in ogni momento della sua vita.

Ma lasciamo stare la pedagogia: questi giovani virgulti, futura linfa della nostra umanità (wow!) avranno finalmente la possibilità di divertirsi veramente senza bisogno di ammattire cercando di capire come funzionano i giochi più complicati.

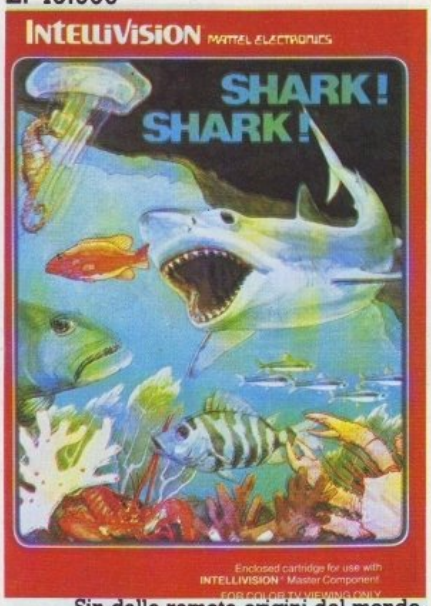
Quanto ai più grandi, è bene che stiano molto attenti ai loro giovani allievi: oggi giocano con SHARP SHOT, ma domani potrebbero batterli senza troppo affanno a FOOTBALL, SPACE BATTLE etc., affossando malamente tutte le loro speranze per un brillante avvenire nella 'hall of fame' dei videogiochisti.

Fratellini di tutta Italia, unitevi perché è giunto il vostro momento!



SHARK SHARK

MATTEL EL. INT.
L. 49.000



Sin dalle remote origini del mondo, la lotta per la sopravvivenza è sempre stata uno dei temi dominanti di tutti gli esseri viventi.

Quella che per il noto scienziato *Darwin* era solo una ineluttabile selezione naturale volta alla scelta degli organismi più adatti alla vita terrestre, per gli animali e anche per l'uomo, tutto si risolve invece in feroci e spietate battaglie all'ultimo sangue per la conquista di un sospirato posto al sole nello spazio vitale.

Logico dunque che anche gli abissi marini non potessero sottrarsi a tale ferrea legge della giungla, che afferma categoricamente che il pesce grosso mangia quello piccolo.

Questo in sostanza è lo spirito di Shark Shark, nuovo gioco Mattel in cui un intrepido pesciolino cerca disperatamente di sopravvivere in un affollato braccio di mare popolato da ogni sorta di predatore ittico. La sua unica speranza è di riuscire a mangiare qualche pesce più piccolo di lui per acquistare peso e potenza che gli permettano di diventare anch'esso un temibile avversario per chiunque.

Il nostro piccolo amico dunque, continuando a cibarsi, ingrossa fino a raggiungere la massima potenza: giunto a quel punto sarà un vero e proprio re degli abissi, ma dovrà sempre guardarsi attentamente dal morso assassino dello Squalo, delle Aragoste e dei Granchi e delle viscide Meduse, contro cui la lotta è molto più aspra.

zx Spectrum

Lo trovi anche nel tuo
BITSHOP PRIMAVERA

ALESSANDRIA Via Savonarola, 13
ANCONA Via De Gasperi, 40
BARI Via Capruzzi, 192
BASSANO DEL GRAPPA Via Jacopo Da Ponte, 51
BERGAMO Via S. F. D'Assisi, 5
BIELLA Via Italia, 50A
BOLOGNA Via Brugnoli, 1
CAGLIARI Via Zagabria, 47
CALTANISSETTA Via R. Settimo, 10
CAMPOBASSO Via Mons. Il Bologna, 10
CATANIA Via Muscatello, 6
CESANO MADERNO Via Ferrini, 6
CESENA Via F.lli Spazzoli, 239
CINISELLO BALSAMO V.le Matteotti, 66
COMO Via L. Sacco, 3
COSENZA Via Dei Mille, 86
CREMA Via IV Novembre, 56/58
CUNEO C.so Nizza, 16
FAVRIA CANAVESE C.so G. Matteotti, 13
FIRENZE Via G. Milanesi, 28/30
FOGGIA Via Marchianò, 1
FORLÌ P.zza Melozzo, 1
GALLARATE Via A. Da Brescia, 2
GENOVA Via Domenico Fiasella, 51/R
GENOVA C.so Gastaldi, 77/R
GENOVA-SESTRI Via Chiaravagna, 10/R
GENOVA-SESTRI Via Ciro Menotti, 136/R
IMPERIA Via Delbecchi, 32
LECCE V.le Marche, 21
LECCO Via L. Da Vinci, 7
LIVORNO Via San Simone, 31
LUCCA Via S. Concordio, 160
MACERATA Via Spalato, 126
MERANO Via S. Maria del Conforto, 22
MESSINA Via Del Vespro, 71
MESTRE Piazza Ferretto, 78
MILANO Via G. Cantoni, 7
MILANO Via E. Petrella, 6
MILANO Via Altaguardia, 2
MILANO P.zza Firenze, 4
MILANO V.le Corsica, 14
MILANO V.le Certosa, 91
MIRANO-VENEZIA Via Gramsci, 40
MODENA Via Fonteraso, 18
MONZA Via Azzone Visconti, 39
MORBEGNO Via Fabani, 31
NAPOLI Via Luigia Sanfelice, 7/A
NAPOLI C.so Vittorio Emanuele, 54
NOVARA Baluardo Q. Sella, 32
PADOVA Via Fistomba, 8
PALERMO Via Libertà, 191
PARMA Via Imbriani, 41
PAVIA Via C. Battisti, 4/A
PERUGIA Via R. D'Andreotto, 49/55
PESCARA Via Tiburtina, 264 bis
PESCARA Via Trieste, 73
PIACENZA Via IV Novembre, 60
PISA Via XXIV Maggio, 101
PISA Via Emilia, 36
PISTOIA V.le Adua, 350
POMEZIA Via Roma, 39
POTENZA Via G. Mazzini, 72
POZZUOLI Via G.B. Pergolesi, 13
PRATO Via E. Boni, 76/78
RIMINI Via Bertola, 75
ROMA L.go Belloni, 4 (Vigna Stelluti)
ROMA P.zza San Donà Di Piave, 14
ROMA V.le IV Venti, 152
ROMA Via Cerreto Da Spoleto, 23
ROMA Via Ponzio Cominio, 46
ROMA Via Del Traforo, 136
SAVONA Via G. Scarpa, 13/R
SONDRIO Via N. Sauro, 28
TERAMO Via Martiri Pennesi, 14
TORINO C.so Grosseto, 209
TORINO Via Tripoli, 179
TORINO Via Nizza, 91
TRENTO Via Sighele, 7/1
TREVIGLIO V.le Buonarroti, 5/A
TRIESTE Via F. Saverio, 138
TRIESTE Via Torrebianca, 18
UDINE Via Tavagnacco, 89/91
VARESE Via Carrobbio, 13
VENEZIA Cannaregio, 5898
VERCELLI Via Dionisotti, 18
VIAREGGIO Via A. Volta, 79
VOGHERA P.zza G. Carducci, 11

SHOP bit primavera

La prima e la più grande catena di computer in Italia.
Telefono 02/6120848-6120795

Retro-Gaming.it

BLUB, BLUB, BLUB...

Il pesciolino è comandato essenzialmente dal disco direzionale, mentre la tastiera assolve funzioni di selezione del numero dei giocatori e di difficoltà del gioco. I tasti 1, 2 e 3 però, durante lo svolgimento della azione, hanno anche un importante compito: premendone indifferentemente uno si avrà un effetto di *"booster"* sulla velocità del pesce, che potrà così sfuggire più rapidamente ai suoi nemici. Sempre in tema di nemici, rispetto ai pesci cosiddetti "normali" è solo una questione di grandezza: potete mangiarli unicamente se almeno hanno la vostra misura, ma non altrimenti, sennò guai a voi! Gli altri invece devono essere sconfitti con astuzia se vorrete disputare sempre delle buone partite.

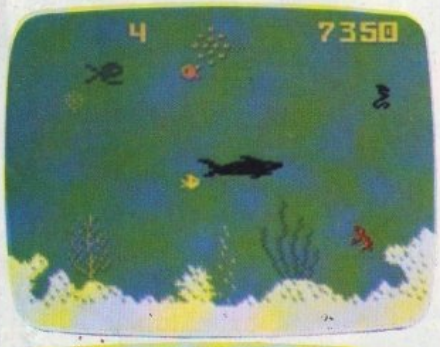
Lo SQUALO è il più perfido di tutti: se appena vi tocca con il muso o la pinna siete spacciati. Fortunatamente anche lui ha il suo punto debole, la coda. Mordetegliela più volte prima che esca dallo schermo e avrete partita vinta.

ARAGOSTE e GRANCHI hanno prevalentemente una funzione di mortale disturbo: se ne stanno quatti quatti sul fondale salvo apparire all'improvviso con repentini balzi dagli intenti bellicosi.

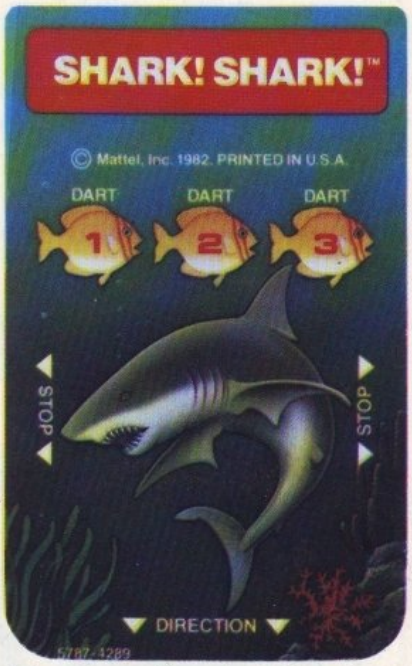
La MEDUSA interviene invece quando il vostro strapotere comincia ad essere intollerante: non esiste alcun modo per sbarazzarsene e quindi farete bene a starvene accuratamente alla larga.

MORTE DI UN PESCECANE

All'inizio del gioco potrete







giostrare tranquillamente tra i pesci e divertirvi a spese loro senza troppa fatica: successivamente la lotta diverrà più serrata e vedrà come protagonista principale lo squalo, sempre più furbo, veloce ed imprevedibile con il passare del tempo.

Come abbiamo accennato il suo punto debole è la coda, e proprio lì dovrete colpire, ma come? Appena morso, il terribile predone dei mari si rivolta repentinamente verso la parte colpita: se sarete ancora nelle vicinanze potrete tranquillamente prepararvi a visitare... il suo intestino! Poiché lo SHARK deve essere morso più di una volta (da 3 a 7 a seconda della vostra grandezza) per averne ragione, vi consigliamo una tattica efficacissima e per certi versi simile a quella del famoso gioco del "tiro all'orso".

Quando lo attaccate, non fatelo mai in senso orizzontale, ma in senso verticale, ossia perpendicolarmente alla sua coda.

Con la forza che avrete impresso vi allontanerete anche di un poco, per evitarlo mentre si rivolta verso la parte colpita: ora potrete affondare di nuovo il colpo dalla parte opposta e sempre con la stessa tecnica.

Proseguite nell'azione con costanza e potrete "finirlo" con relativa agilità e guadagno di punti.

Sappiate che questa tattica ci ha consentito, in circa venti minuti di gioco, di totalizzare 70.000 punti e di accumulare fino a 20 vite.

A proposito di vite, all'inizio ne avrete a disposizione cinque, ma ne guadagnerete altre sconfiggendo lo squalo, l'aragosta, il granchio e totalizzando punti.

Ogni 1000 punti potrete inoltre incrementare la vostra dimensione fino ad un massimo di cinque volte.

Come si guadagnano i punti? Abbuffandosi a più non posso, naturalmente!

Un ultimo consiglio: cercate di mantenervi sempre al centro dello schermo, come ogni buon "fighter" che si rispetti, perché le escursioni sui lati potrebbero esservi fatali.

Permetteteci inoltre di invitarvi a provare la versione del gioco per due persone, perché è veramente uno spasso, dal momento che i due pesciolini si scontrano contemporaneamente in un confronto diretto all'ultimo pesce, non escluso quello dell'avversario.

CONCLUDENDO

Questa cartuccia è fatta apposta per essere giocata in ogni momento, e vi regalerà innumerevoli ore di divertimento.

Il video è ben disegnato e i pesci molto colorati, cosa che infonde notevole vitalità all'azione di gioco.

Il maggior pregio di SHARK SHARK sta comunque nella semplicità e, francamente, proprio per questo ci piace.

Grazie a questa semplicità potrete conseguire l'indubbio vantaggio di far giocare qualsiasi vostro amico senza dovervi dilungare in ore ed ore di spiegazioni.

Vi sembra poco?

ATTENZIONE AI GIOCHI.... PERICOLOSI

LA OTO S.P.A, IMPORTATORE E DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER LA LINEA GAME & WATCH DELLA NINTENDO, METTE IN GUARDIA GLI AMICI RIVENDITORI E CONSUMATORI CONTRO IL MERCATO DI CONTRABBANDO CHE OFFRE IL PRODOTTO NINTENDO IMPORTATO ATTRAVERSO CANALI PROPRI DEL MERCATO NERO

IL PRODOTTO ORIGINALE È IDENTIFICABILE DALLA "GARANZIA OTO" PRESENTE IN TUTTE LE CONFEZIONI

LA OTO GARANTISCE I SUOI GIOCHI PER PROTEGGERE I SUOI AMICI RIVENDITORI, NELL'INTERESSE DEI CONSUMATORI, E PER SALVAGUARDARE I RAPPORTI CON LA SUA CLIENTELA.

OTO S.P.A
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO DI NIENTENDO GAME & WATCH

Retro-Gaming.it

ISSN: 0392-8918

VIDEO GIOCHI 8

UNA PUBBLICAZIONE DEL GRUPPO EDITORIALE JACKSON

LA PRIMA E UNICA RIVISTA DI VIDEOGAMES • GIOCOMPUTER • GIOCHI ELETTRONICI 1983 L. 3.000

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70



ARRIVANO I VIDEOGIOCHI DI SOCIETÀ
IL COMPUTER VÀ ALLA GUERRA
TUTTE LE VIDEOMERAVIGLIE DI CHICAGO

Retro-Gaming.it



DA MODENA

Carissima redazione di Videogiochi,
sono un vostro ammiratore di 13 anni, abito a Modena e sono un patito dei videogames.
Quando pochi giorni fa ho visto la vostra rivista presso il mio negoziante mi sono incuriosito e ho pensato di acquistarla. Ne sono rimasto entusiasta.
Mi piacciono molto i vostri articoli e le vostre recensioni nonché il modo con cui trattate la materia videogames e tenete informato il lettore. Le vostre descrizioni dei videogiochi sono veramente buone e azzeccate; anche il vostro angolo postale è veramente degno di nota.
A proposito di posta, leggendo alcune delle lettere a voi mandate, e più precisamente a "A domanda risponde", mi si è posato l'occhio su una lettera che chiedeva del videogames Ms. Pac Man; ebbene qui a Modena è arrivato alla sala giochi.
Il vostro ammiratore...

Francesco Pattarin, Modena

La lettera di Francesco continua chiedendo perché non pratichiamo sconti su home computer e come mai i BITSHOP PRIMAVERA non "sbarcano" a Modena, pur essendo vene anche in città più piccole.
Ebbene, Francesco, entrare in prima persona nell'ambito commerciale è sempre un passo molto pericoloso per una rivista: noi, francamente, preferiremmo astenercene, e lasciare tutti – dico tutti – gli aspetti promozionali nelle mani dei distributori e dei negozi, conservando a noi (e a voi lettori) quella assoluta purezza e indipendenza che caratterizza da sempre la nostra/vostra VIGGÌ!
La catena BITSHOP PRIMAVERA si è espansa in modo notevole, poiché in due anni è andata da zero a quasi cento negozi: dobbiamo pensare che questi Bitshop sono negozi assolutamente all'avanguardia, in quanto già due anni fa si erano dedicati alla commercializzazione di un prodotto allora praticamente sconosciuto.
Ci siamo rivolti all'ing. Salerni che ne è il responsabile a livello nazionale, e gli abbiamo "girato" la tua domanda.
"Facciamo Bit Shop dovunque ci siano tutti i presupposti perché abbiano successo: il mercato, la competenza del personale, la volontà di farlo".

CONSOLLE FANTASMA

Vorrei che, dopo tante promesse, faceste più servizi su Intellivision II, Atari 5200 e Cabel.

David Castelletti, Monza

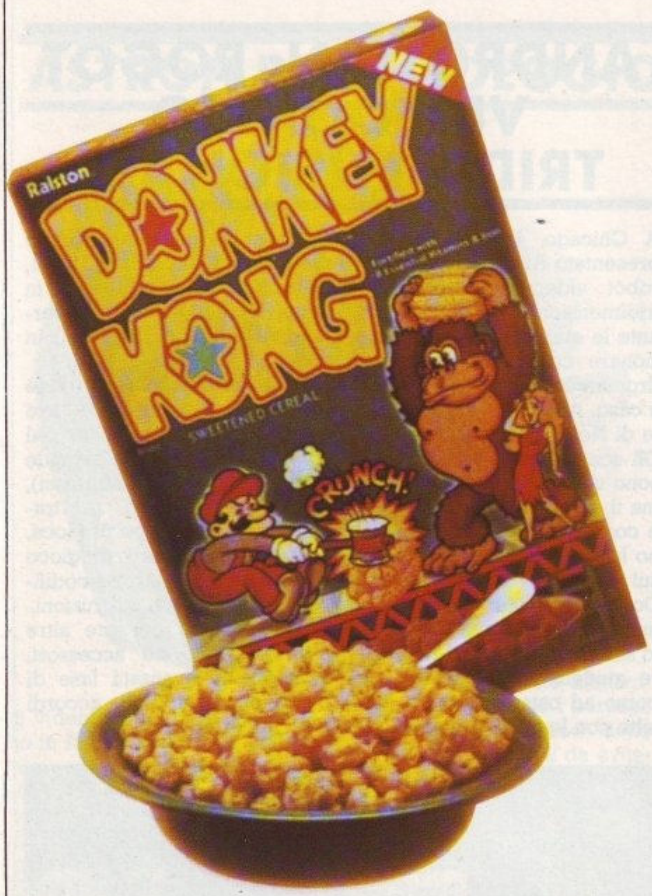
L'Intellivision II non è ancora importato in Italia: l'importatore non dà la cosa per imminente, anzi non dice assolutamente nulla.
L'Atari 5200 non sarà importato in It: la società distributrice Atari Italia ritiene che il nuovo computer XL 600, che fa "girare" le stesse cartucce, sia in grado di soddisfare perfettamente gli esigentissimi che si rivolgerebbero eventualmente alla 5200, con la sostanziale differenza che il 600 è un computer, e che computer...
Il Cabel, di cui non ci sono mai arrivate dettagliate notizie – nonostante le numerose sollecitazioni – se non un certo numero di lettori che affermano di possederlo, probabilmente non è neppure più in produzione, se mai lo è stato: non intendiamo dire che i Cabel esistenti siano irreali, ma che probabilmente si è trattato della commercializzazione di una serie di prototipi.
Ecco perché non ci sembra il caso di dedicare ampi servizi a queste consolle.
Vorremmo però anche cogliere l'occasione per far notare ai nostri lettori che VIDEOGIOCHI è una delle poche riviste come si suol dire di settore che centra la sua attenzione sui programmi, ossia sui giochi, anziché dedicare più ampi spazi all'analisi e alla critica del joystick o della forma dell'etichetta contenente il marchietto sistemata sulla parte posteriore interna del mobiletto della consolle.
Speriamo sempre che tutti i lettori apprezzino questa scelta dettata dal comune buon senso.

A CHE COSA SERVE UN COMPUTER

Per la mia promozione i miei genito-

Retro-Gaming.it

IL MATTINO HA IL DONKEY KONG IN BOCCA



Gli americani non smettono di stupirci per la loro capacità di cavare sangue anche dalle rape. Le rape in questo caso sono i personaggi dei videogiochi: dopo le vitamine a forma di Pac-Man arrivano i cereali per la prima colazione. L'immarcescibile divoratutto non è solo in questa nuova avventura; anche Donkey Kong, il gorilla più famoso del mondo (dopo King Kong, naturalmente), è diventato un cereale predolcificato.

I cereali per bambini negli Stati Uniti usano da sempre i personaggi più disparati per creare un rapporto di identificazione nei piccoli consumatori. Ma i personaggi in voga sono ormai un po' vecchiotti – il più grande giovane tra i più popolari ha diciannove anni – e le case produttrici di cereali stanno lanciando una nuova generazione di cereali per bambini basati sui videogiochi. Il successo che questi nuovi cereali stanno ottenendo è stato sottolineato addirittura dalla rivista di economia **Business Week** che gli ha dedicato un articolo in un numero recente citando dati di vendita strabilianti. La Ralston Purina, produttrice del cereale a forma di barile Donkey Kong, e la General Mills, produttrice del cereale Pac-Man (provate ad indovinare di che forma è?), non riescono a stare al passo con la richiesta: gli scaffali dei negozi si svuotano con rapidità impressionante.

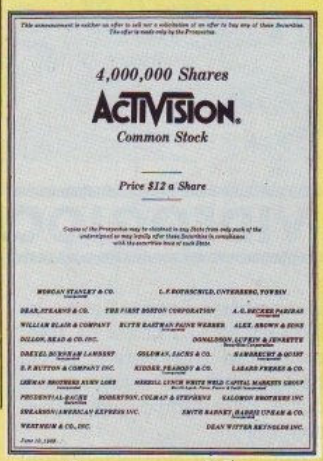
Il vantaggio di questi cereali è che sono basati su personaggi e giochi che hanno già ottenuto successo con i bambini, mentre i loro cereali-antenati sono nati nelle agenzie di pubblicità e hanno dovuto essere imposti con lunghe e dispendiose campagne pubblicitarie. Non che con i nuovi cereali non sia necessario fare pubblicità, anzi (la General Mills intende spendere circa 20 milioni di dollari ovvero 30 miliardi di lire per promuovere i Pac-Man cereali), ma "lanciando un cereale basato su Pac-Man, non dobbiamo affrontare il lungo, arduo e costoso sforzo di promuovere un nuovo nome e una nuova identità", afferma un responsabile della General Mills.

Quale sarà il prossimo uso di Pac-Man?

ACTIVISION IN BORSA

L'Activision si è vista accogliere dalla Stock Trade Commission la sua richiesta di diventare una società quotata con tanto di azioni e azionisti.

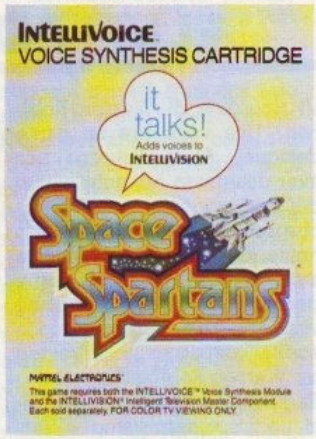
Per aumentare il suo capitale, la società di Mountain View ha messo in vendita in USA e in Europa ben 4 milioni di azioni a 12 dollari l'una. Le azioni sono state tutte vendute in un battibaleno a dispetto di chi dice che quello nelle società di videogiochi è un investimento incauto. Questo aumento di 48 milioni di dollari (circa 72 miliardi di lire) consentirà all'Activision di operare con una certa tranquillità nel settore sempre più agguerrito dei videogiochi. Una cosa, a questo punto, è certa: l'Activision continuerà ad esistere, nonostante il recente scossone di mercato che ha fatto lanciare la spugna a diverse società.

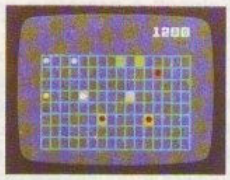

4,000,000 Shares
ACTIVISION.
Common Stock
Price $12 a Share

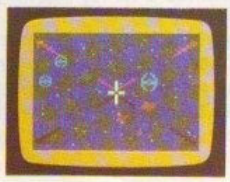
MATTEL PARLA ITALIANO

Non sono molte le novità Mattel per questo mese di ottobre, anche perché l'importatore ha messo sul mercato moltissime cartucce nuove nel mese di luglio. Da segnalare l'uscita finalmente in italiano di B17 Bomber e, sempre per l'Intellivoice, esce in questi giorni **Space Spartans**.

Siete al comando di una nave spaziale in missione di esplorazione nello spazio e venite attaccati da una pattuglia di alieni. "Gli schermi sono stati distrutti. Il Computer di Battaglia ha perso un terzo delle sue capacità", vi avvisa il computer. Dovete distruggere i nemici in modo da poter riparare alla base spaziale per la revisione. Ma la voce metallica continua: "Base Spaziale Due sotto attacco". È la fine: "La battaglia è finita".







Retro-Gaming.it

sparano uova a tutto andare. Anche il vostro cannone, però, aumenta la velocità dei suoi spostamenti e dei suoi colpi. Negli schermi più avanzati, anziché una sola raffica di tre colpi, è possibile avere sullo schermo contemporaneamente tre raffiche, per un totale di nove colpi. Praticamente si riesce a formare una cortina di fuoco impenetrabile per gli insetti. Nei livelli di gioco caratterizzati dalle banane, al termine di ogni ondata di nidi avrete le mani roventi.

Se si riesce a terminare uno schermo con ancora tutti e quattro i cannoni di riserva, si ottiene un bonus di 500 punti. Ecco perché non bisogna farsi rubare la frutta.

PUNTEGGIO

Ogni nido eliminato vale 100 punti, il *pod* 50, la vedova verde 30, i ragni più aggressivi 50 punti come i *Pods*. Inoltre, come già detto, se si riesce a terminare un'ondata con ancora tutti e quattro i cannoni di riserva più quello già presente sullo schermo, si hanno 500 punti di bonus. Con il commutatore di difficoltà sinistro sulla posizione B gli insetti si muovono più lentamente.

Nella posizione A, oltre ha muoversi più velocemente, a partire dagli schermi successivi al quarto, gli insetti e il nido valgono di più. Precisamente negli schermi dell'uva tutti i nemici valgono due volte il punteggio originale, in quelli dei lamponi quattro volte e quando da salvare ci sono le banane, ogni insetto vale otto volte il suo valore originario.

STRATEGIA

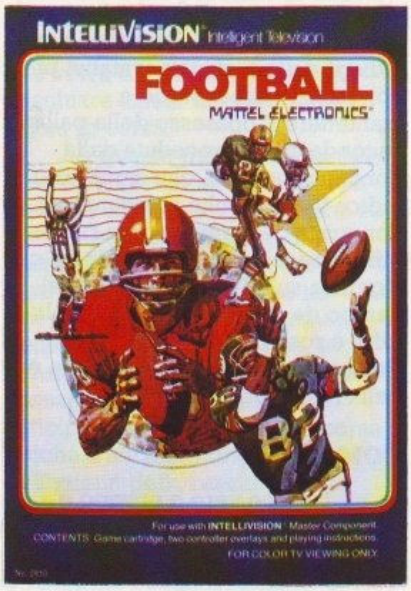
Ogni volta che spunta un nido nuovo, piazzate il vostro cannone sull'estrema sinistra e cominciate a sparare ripetutamente. Nei primi schermi, quando il nido è vulnerabile fin dall'inizio, è molto facile eliminare tutti gli insetti in un batter d'occhio. Successivamente il nido, quando è bianco, è invulnerabile per alcuni secondi. In tal caso conviene piazzare il cannone in mezzo al centro e cercare di non farsi chiudere negli angoli. Non sottovalutate le vedove verdi, che appaiono quasi inoffensive, ma in realtà sganciano bombe-uova da distanza molto ravvicinata e sono quindi insetti assai pericolosi. Non preoccupatevi eccessivamente di difendere la frutta. Anche se il nido riesce a portarvi via tutti e tre i frutti, perdete un solo cannone, mentre per tentare di salvarli, specie negli schermi più avanzati, è facile perdere più di un cannone.

CONCLUSIONI

Spider Fighter non è un gioco molto innovativo, come ad esempio River Raid, e il concetto è piuttosto banale. Ciò nonostante è un gioco che, pur non cambiando mai scenario, risulta molto piacevole e mai noioso, anche grazie alla grande velocità d'azione e intensità del fuoco nemico che impediscono di "addormentarsi". La grafica è ottima e il gioco divertente.

FOOTBALL

MATTEL INT.
L. 29.000



Tanto per mettere i puntini sulle i, il gioco del calcio in USA si chiama *soccer*; il football, invece, è quello sport in cui i giocatori indossano caschi e protezioni varie: in Italia c'è un campionato in piena regola ed il gioco si sta affermando anche da noi, soprattutto tra i giovani. Ciò nonostante, è presumibile che molti italiani non conoscano bene le regole del gioco; regole che è invece essenziale conoscere se si vuole capire il videogioco.

Il football della Mattel è infatti un'ottima versione elettronica del gioco vero e proprio, anche se la trasposizione è un po' meno fedele – o meglio offre meno possibilità di gioco – della versione Intellivision del baseball. C'è una ragione: il football è gioco più complesso e difficile da tradurre in videogioco di quanto lo sia il baseball. Ciò non significa che questo football Mattel non sia un buon gioco, tutt'altro.



Significa soltanto che mancano diverse sfumature del gioco vero; sfumature che però non incidono più di tanto sulla qualità della versione elettronica. E poi considerate che giocando al football Mattel non rischiate che un *linebacker* da 120 chili vi punti alla massima velocità mentre state portanto la palla per tentare di guadagnare yarde. Non è poco, visto il fastidio che può derivare da una frattura alla testa del femore...

OBIETTIVO

L'obiettivo del gioco è abbastanza semplice anche se i modi per raggiungerlo sono complicati. L'obiettivo della squadra in attacco è portare la palla al di là della linea di meta, in qualunque modo; l'obiettivo della squadra di difesa è impedirlo, in qualunque modo. In realtà poi vi sono diverse regole e limitazioni, nel senso che nessuno può prendere a cazzotti un

Retro-Gaming

avversario, ma nelle mischie scappano molti colpi non permessi e gli arbitri non riescono sempre a tenere tutto sotto controllo. In linea di massima questo è l'obiettivo anche del videogioco: fare punti da una parte, cercare di evitarli dall'altra.

Per far ciò si hanno a disposizione quattro quarti di 15' simulati.

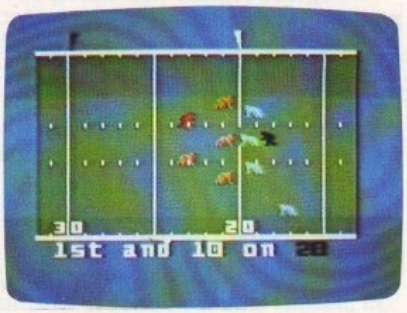
La grossa differenza rispetto al gioco originale è che ciascuna squadra è composta da cinque giocatori, sei in meno di una squadra in carne ed ossa. Di questi cinque giocatori, quattro sono comandati dal computer in base all'azione prescelta, mentre il quinto è comandato dal giocatore. Nella squadra di casa i giocatori comandati dal computer sono di colore arancione e il giocatore comandato da voi è rosso; nella squadra ospite i giocatori sono rispettivamente celesti e nero.

Non staremo a spiegarvi i diversi ruoli dei giocatori delle due squadre, d'attacco e difesa, perché sarebbe una cosa lunga. Vi basti sapere che la squadra d'attacco è composta da un *quarterback* (il giocatore comandato da voi che lancia la palla nelle azioni di passaggio) che funge anche da *running back*, cioè da portatore di palla, nelle azioni di corsa e da due ricevitori (in ciascuna azione è però possibile sceglierne uno solo). Il resto sono uomini di linea. La squadra di difesa è composta da tre uomini di linea (in due schemi però sono quattro) e da due *linebacker*: uno di questi è il giocatore comandato da voi.

SCHERMO

Lo schermo riproduce una sezione di circa 20 yarde del campo. Quando l'azione continua oltre lo spazio di 20 yarde, il campo scorre mantenendo sempre sullo schermo il giocatore con la palla. Il campo di gioco è regolamentare, se così si può dire, in lunghezza (100 yarde più le due aree di meta), ma non in larghezza, poiché è un po' stretto rispetto alle dimensioni dei giocatori. Forse avrebbero potuto farlo più largo – spazio sullo schermo ce n'è ancora – ma ad ogni modo non è un grave difetto, il gioco scorre ugualmente in modo piuttosto fluido.

Sopra e sotto i bordi del campo c'è il tabellone segnapunti e segnatempo che fornisce tutte le informazioni necessarie allo svolgersi del gioco. In alto, partendo da sinistra, abbiamo il punteggio della squadra di casa (*Home*), poi il cronometro e l'indicazione del quarto che si sta giocando e, a destra, il punteggio della squadra ospite (*Visitor*).



In basso invece appaiono le indicazioni dei *down*, le yarde da correre per chiudere il *down* e la linea su cui si trova la palla all'inizio di ciacuna azione. Il primo numero (1st, 2nd, ecc.) indica il *down* o tentativo che si sta giocando – ricordiamo che nel football si hanno a disposizione quattro tentativi per conquistare dieci yarde e mantenere il possesso della palla; la seconda cifra (preceduta dalla congiunzione *and*, che significa e) indica le yarde che mancano per la conquista del primo *down*; l'ultima cifra (preceduta dalla parola *on* che significa sulle) indica la zona del campo da cui parte l'azione: se la cifra è rossa è nella metacampo della squadra di casa, se è nera è nella metacampo avversaria.

COMANDI

Il gioco vero e proprio è piuttosto complicato (probabilmente uno degli sport più complessi in quanto a regola e tattica tra quelli di squadra); non c'è quindi da meravigliarsi che la versione Mattel sia altrettanto complessa da giocare. Tra pulsanti, schemi di gioco, ricevitori e aree di passaggio, il football Mattel metterà certamente alla prova la vostra abilità, ma se vi piace il football ne vale la pena. Se non fosse così, il gioco non sarebbe una versione elettronica del vero sport, ma solo qualche puntino luminoso che si muove a comando su uno schermo.

I comandi dispongono, come al solito, di mascherine plastificate che rappresentano le diverse funzioni di ciascun tasto. I nove tasti numerati servono ad impostare gli schemi di gioco per l'attacco e per la difesa, mentre il disco direzionale ed i pulsanti laterali comandano l'azione di gioco vera e propria.

Nella confezione della cartuccia sono inserite tre copie del *playbook*, cioè il libro degli schemi. Sia il giocatore in attacco che quello in difesa possono scegliere tra nove diverse formazioni e schemi di gioco. Il giocatore in attacco dovrà impostare il tipo d'azione (corsa, calcio o passaggio) premendo i tasti 7, 8 e 9. Una volta deciso il tipo d'azione si dovrà scegliere la formazione (tasti da 1 a 9).

Solo nel caso di passaggio, si dovrà infine impostare il numero relativo al ricevitore a cui si cercherà di passare la palla (tasti 1



Retro-Gaming.it

o 2) e la zona del campo (tasti da 1 a 9) in cui dovrà portarsi il ricevitore (comando, fino al momento in cui la palla viene lanciata, dal computer).

Per la difesa, l'impostazione dell'azione è più semplice: basta impostare il numero relativo alla formazione che si vuole in campo. In entrambi i casi, una volta impostate queste istruzioni, si dovrà premere il tasto ENTER per farle memorizzare dal computer.

Una volta partita l'azione, il disco direzionale manovra i due giocatori, di attacco e di difesa, comandati da voi, mentre il tasto laterale superiore HIKE serve per "snappare" la palla, cioè per passarla dal centro al *quarterbacck*. Una volta che la palla è a quest'ultimo, potrà essere passata al ricevitore premendo il tasto P/K, determinandone la direzione con il disco. Il tasto P/K serve anche per calciare la palla.

STRATEGIA

Se conoscete il gioco avrete sicuramente un margine di vantaggio sul vostro avversario, se invece non lo conoscete preparatevi a giocare numerose partite propedeutiche che vi serviranno a capirne i meccanismi e a scoprire i segreti che si celano dietro i nove schemi del Football Mattel.

La prima cosa da fare, sia per l'attacco che per la difesa, è capire quali sono gli schemi che funzionano nelle determinate situazioni. Alcune azioni infatti funzionano meglio di altre e riuscire a scoprire quali sono costituisce la differenza tra una vittoria e una sconfitta.

Altrettanto importante è conoscere a memoria gli schemi d'attacco quando si gioca in difesa, così da poter anticipare in un certo modo le azioni che l'avversario si appresta ad eseguire. A questo proposito è importante cercare di prendere nota (mentalmente o, se volete, su un foglio) degli schemi che il vostro avversario usa e come li esegue, così da trovarvi preparati quando vi troverete di fronte allo stesso schema. Ricordate, come nel football vero, quando una squadra scopre uno schema che funziona lo ripeterà fino alla nausea o, almeno, fino a quando l'avversario non avrà trovato le contromisure.

Capovolgendo il problema, la squadra in attacco deve variare il più possibile i suoi schemi così da spiazzare il più possibile la difesa, impedendogli o almeno rendendogli difficile prevedere il tipo di azione che verrà eseguita: è essenziale mischiare azioni di passaggio ad azioni di corsa.

A questo punto è importante notare che le azioni di corsa possono essere eseguite anche se è stata impostata un'azione di passaggio. Basta far correre il *quarterback* una volta che ha ricevuto il passaggio al momento dello *snap*. A nostro avviso, è consigliabile impostare azioni di passaggio anche sapendo in anticipo che si eseguirà una corsa poiché a secondo degli sviluppi dell'azione della reazione della difesa si potrà eseguire un passaggio (che in media frutta più yarde) all'ultimo momento. Ricordate – le istruzioni non lo dicono – che potete passare solo se il *quarterback* non supera la linea da cui è partita l'azione, la linea cioè dove è stata posta la palla all'inizio dell'azione. Se il giocatore con la palla supera questa linea potrà solo correre.

A questo punto, vi chiederete, ma se non si impostano le azioni di corsa il pulsante d'impostazione delle corse (il pulsante 7) è in pratica inutile? Per la nostra esperienza è inutile, ma per affermarlo in assoluto bisognerebbe studiare come agisce in fase di bloccaggio il giocatore che in un'azione di corsa funge da ricevitore (riducendo quindi di un uomo la potenza di bloccaggio della vostra linea d'attacco). Noi non siamo ancora riusciti a determinarlo, quindi fateci sapere la vostra opinione se l'avete scoperto.

Un'altra notazione importante riguarda la conquista delle yarde: non è importante conquistare dieci o venti yarde per azione, basta progredire costantemente conquistando almeno dieci yarde in quattro *down* o tentativi. In questo modo la palla sarà sempre in vostro possesso e potrete proseguire la vostra azione offensiva. Non cercate l'azione spettacolare, il passaggio lungo (nelle zone 6-7-8-9, tanto per intenderci), ma giocate con prudenza eseguendo passaggi corti e rapide azioni di corsa. Se riuscite a conquistare una media di tre yarde per azioni nei quattro *down* a disposizione ne percorrerete dodici, due in più di quelle che vi servono per continuare ad attaccare.

In realtà, dovreste riuscire a conquistare il primo *down* in tre tentativi poiché il quarto dovreste eventualmente usarlo, se le cose non vanno come dovrebbero, per calciare la palla il più lontano possibile dalla vostra zona di meta, prima di cederla all'avversario. Di regola, come avviene nel football vero, vi consigliamo di tentare la conquista del *down* utilizzando il quarto ed ultimo tentativo se vi trovate nella metà campo avversaria, calciate invece la palla se vi trovate nella vostra metacampo.

È importante capire che una partita di Football Intellivision è lunga: non c'è fretta di fare punti, prima o poi se riuscite ad imporre il vostro gioco all'avversario, vincerete. Proprio per questa ragione evitate di fare passaggi



Retro-Gaming.it

lunghi – o almeno siate moderati nel farli – poiché sono facilmente intercettabili: infatti il difensore ha tutto il tempo di seguire l'azione, individuare il ricevitore a cui verrà lanciata la palla e a mettersi in posizione per l'intercetto.

Un'altra importante notazione riguarda il tempo. È infatti possibile controllare lo scorrere del tempo utilizzando i tre *time-out* a disposizione per ciascuno dei due tempi (costituiti da due quarti) e alcune azioni particolari. Far sì che il tempo effettivo di gioco si allunghi o si accorci può venire utile a seconda del punteggio della partita. Se ad esempio siete in svantaggio è importante avere più tempo a disposizione per tentare la rimonta. Un modo, l'abbiamo già detto, è utilizzare i *time-out* (basta premere uno dei due tasti P/K); l'altro è uscire lateralmente dal campo col giocatore che ha la palla quando vi accorgerete di non riuscire a conquistare ulteriori yarde. Infatti uscendo lateralmente il tempo si ferma; non si ferma invece se il portatore di palla viene placcato dentro il campo. Questa è forse una notazione strategica piuttosto sofisticata, ma non è detto che in qualche occasione possa tornare utile. Altre situazioni in cui il tempo viene fermato automaticamente sono: i passaggi incompleti e i *touch-down*.

Veniamo ora alle formazioni. Come abbiamo detto vi sono 9 formazioni o schemi per l'attacco e per la difesa. Ciascuno di questi ha i suoi punti di forza e i suoi punti deboli. Naturalmente sta a voi scoprirlo, adattando ciascuno schema alla formazione e alle capacità dell'avversario (nonché alle vostre).

Ad ogni modo è possibile individuare degli schemi che funzionano meglio di altri e che, se imparate ad eseguirli correttamente, potrebbe risolvere situazioni piuttosto intricate. Potremmo definirli gli schemi della disperazione, quelli da usare nei momenti in cui vi serve assolutamente conquistare le yarde necessarie per continuare ad attaccare; sono schemi, questi, che vi consigliamo di tirare fuori al momento giusto o almeno non sfruttateli troppo poiché ogni azione d'attacco può essere efficacemente contrastata dalla difesa, soprattutto se questa sa già cosa succederà.

Lo schema d'attacco più redditizio, cioè che funziona quasi sempre, è, a nostro avviso il seguente: passaggio, formazione 4, ricevitore 2, zona del campo 4. Se lo eseguite bene almeno due yarde sono garantite. Vi sono altre azioni che potremmo segnalarvi, ma non vogliamo togliervi il gusto di scoprirle da soli.

Per quanto riguarda la difesa, il nostro consiglio è di usare il più possibile formazioni chiuse, quelle cioè contro le corse. Nel caso l'avversario esegua un passaggio sarete sempre in grado di prendere i dovuti provvedimenti. Per di più, la difesa può aggiustare la formazione una volta che ha visto la formazione dell'attacco.

CONCLUSIONI

Il Football è senza dubbio un altro videogioco sportivo Mattel riuscito. Sia per chi conosce il gioco, sia per i novizi della palla ovale. La varietà degli schemi, per l'attacco e per la difesa, è soddisfacente e vi consente di giocare una partita con una certa flessibilità di schemi cosicché da mantenere il match su un livello sempre interessante e competitivo.

L'unico appunto che ci sentiamo di fare riguarda la difficoltà di eseguire passaggi lunghi senza rischiare l'intercetto quasi certo da parte del difensore. Limita in pratica alcuni tipi di azioni che invece sarebbero molto entusiasmanti se uno avesse la possibilità di giocarle con una qualche probabilità di successo. Ma è comunque poca cosa, per il resto è un gioco che ci sentiamo di consigliare, soprattutto se – come noi – siete amanti del football in carne ed ossa.



Ecco dove trovi il tuo VIC 20

Negozi EXPERT

Centri Vendita GBC

BIT SHOP PRIMAVERA

Negozi SINGER

ISTITUTO OTTICO VIGANO'

SALMOIRAGHI

E presso i migliori negozi di:
Elettrodomestici e Hi-Fi
Cine foto ottica - Giocattoli

Distributori Commodore:

LIGURIA - Pirisi 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.EL. Italiana Udine
Via Mercatovecchio, 28 - 33100 Udine
Tel. 0432/29.14.66

EMILIA-ROMAGNA, MARCHE
S.H.R. srl - Via Faentina 175/A
48010 Fornace Zarattini (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 Tiburtina, 57 - 65100 Pescara
Tel. 085/50.883

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

PUGLIA - Maselli x l'ufficio
Via L. Zuppetta, 5 - 71100 Foggia
Tel. 0881/76.1.11

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

CALABRIA - Sirangelo Computers srl
Via Nicola Parisio, 25 - 87100 Cosenza
Tel. 0984/75.7.41

SICILIA - Edilcomput Progetti
dell'Ing. Giuseppe Carbone
Via La Farina, 141 Is. L - 98100 Messina
Tel. 090/29.28.269

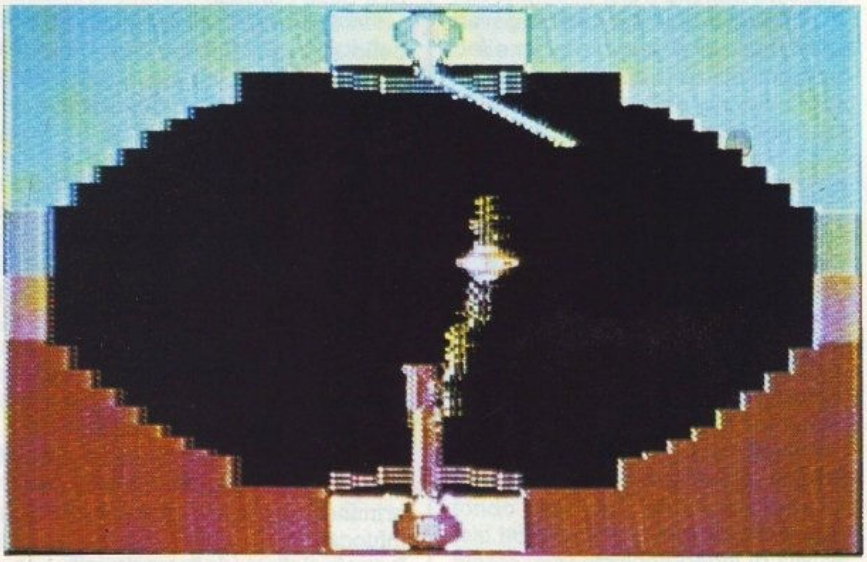
SARDEGNA - S.I.I. - Sistemi Integrati
Informatica - Via S. Lucifero, 95
09100 Cagliari - Tel. 070/66.37.46

REBIT COMPUTER - tel. 02/6122371

ELEDRA 3S s.p.a.
Tel. 02/349751 - 06/8127324 - 011/3099111
051/307781 - 049/655488

Commodore Italiana Srl
Via F.lli Gracchi, 48
20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/6125651
Richiesta di informazione
VG
nome _____
indirizzo _____

Retro-Gaming.it



colpisce la vostra spada luminosa, rimane bloccato in quel punto per un breve momento: approfittatene per lanciare rapidamente un dardo contro l'avversario. Per la difesa affidatevi al campo di forza. Attenti però che ogni volta che un laser avversario colpisce il vostro campo di forza quest'ultimo si assottiglia sempre di più. Quindi quando vi accorgerete che in qualche punto non avete più linee di protezione fate attenzione a parare tutti i dardi avversari per evitare di perdere la partita.

Con il procedere del gioco l'energia del ricercatore aumenta sempre di più fino a quando quest'ultimo impazzisce girando vorticosamente nell'arena lanciando rapidamente dardi laser contro entrambi i guerrieri Jedi. In questa fase del gioco non potrete svolgere alcuna azione offensiva ma pensare solo a difendervi.

Durante la variante con il ricercatore invisibile non si sa dove si trova il ricercatore fino a quando non tirate un dardo.

Ogni volta che un laser penetra nel campo di forza dell'avversario si segna un punto. La *manche* successiva avverrà a campi invertiti. Il primo che raggiungerà 3 vittorie vincerà.

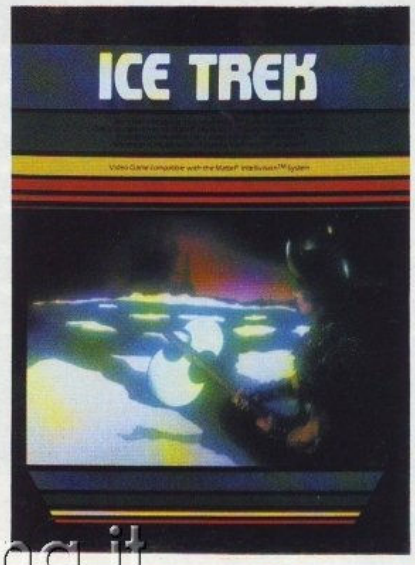
Jedi Arena è un gioco abbastanza impegnativo che si basa soprattutto sulla suggestione creata dalle mitiche avventure del film di Lucas.

ICE TREK

MARCIA SUL GHIACCIO

IMAGIC INTELLIVISION

L. 89.000



COMPUTER CLUB
TI 99



200 programmi disponibili gratuitamente

- convenzioni agevolate per l'acquisto del tuo home computer
- aiuto all'utilizzo dell'home computer e tanti altri vantaggi che scoprirai associandoti

RIVENDITORI CONVENZIONATI

COMPUTERWORLD - Tel. 06/460818
Via del Traforo, 137 - 00100 ROMA

ESSEMMECI - Tel. 0746/44704
Via delle Orchidee, 19 - 02100 RIETI

COMPUDATA - Tel. 02/545560
Via Botta, 16 - 20135 MILANO

MED - Tel. 0737/3329
Via Venanzi, 11-13 - 62032 CAMERINO (MC)

A TRE - Tel.0424/25105
Piazzale Firenze, 23
36061 BASSANO DEL GRAPPA (VI)

TECNINOVAS COMPUTER srl - EDP SHOP
Via Emilia, 36 - 56100 PISA
Tel. 050/502516

COMPUTER CENTER - Tel. 010/300797
Corso Gastaldi, 77/R - 16131 GENOVA

CENTRO DIFFUSIONE MICRO COMPUTER
Via Trento, 42B - 27029 VIGEVANO (PV)

MEV system - Tel. 0461/24886
Via Grazioli, 59 - 38100 TRENTO

LEUCI SISTEMI - Tel. 080/902582
Via A. Fighera, 53
74015 MARTINA FRANCA (TA)

VISICOM computer - Tel. 0961/41673
Via Menniti Ippolito, 10 - 88100 CATANZARO

FRANCO - GIOCHI INTELLIGENTI
Corso Fogazzaro, 174
36100 VICENZA - Tel. 0444/42678

SECA - Tel. 0883/44508
Via Postumia, 21 - 70059 TRANI (BA)

C.E.M.E. - Tel.0963/44655
Via della Pace, 1ª Trav. 6
88018 VIBO VALENTIA (CZ)

COMPUTER SHOP - Tel. 095/441620
Via V. E. Orlando, 164-166 - 95127 CATANIA

IMPEL - Tel. 0522/43745
Viale Isonzo, 11A - 42100 REGGIO EMILIA

IMPEL - Tel. - 059/225819
Viale Emilia est, 16 - 41100 MODENA

F.lli BRENNA snc - Tel. 031/540096
Via Giordano Bruno, 3 - 22100 COMO

MASH COMPUTER SYSTEM - Tel. 0382/37300
Via Strada Nuova, 86 - 27100 PAVIA

Entra anche tu a far parte della famiglia internazionale degli utenti di Home Computer TI

Computer Club TI 99
Via delle Orchidee n. 19
Tel. 0746/44704-5
02100 RIETI

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

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

Retro-Gaming.it

Tanto tanto tempo fa, ancora prima dell'invasione dei vari **Mazinga** ed **UFO Robot**, i fumetti ed i "cartoons" che andavano per la maggiore annoveravano tra i loro eroi mitiche figure medioevali e truculenti personaggi del mondo barbaro perennemente impegnati in feroci e spietati "scannamenti" a colpi di ascia contro ogni sorta di minaccia.

Stiamo parlando di gente come il **mitico Thor, Conan il barbaro, Erik il Vichingo**, il **principe Valiant** e tanti altri ancora.

Dopo il loro primo momento di fulgore, questi suggestivi personaggi si erano un po' persi per strada, subissati com'erano dalle orde assai più barbariche dei supereroi 'made in Japan'.

Oggi fortunatamente hanno ritrovato il posto che gli compete tra le preferenze dei giovani, soprattutto grazie a qualche rinnovata e ben riuscita trasposizione cinematografica (Conan il barbaro, La Spada a tre lame, Kaan principe guerriero.

Logico dunque che la Imagic, da sempre sensibile ai gusti della propria platea, producesse una cartuccia dedicata ad una avventura di tema guerriero, affidando al mitico Vali il compito di tenere alto l'onore della nota casa americana in un gioco che, senza mezzi termini, è una vera bomba.

Preparatevi dunque con attenzione ad affrontare insieme a lui i pericoli e i rischi di questa insidiosissima e divertentissima saga glaciale!

IL GIOCO

Il nostro eroe ha un compito tutt'altro che facile: deve liberare l'Aurora Boreale dalle grinfie dei perfidi demoni *Kaltkron* che la tengono imprigionata in un palazzo di ghiaccio celato in una località imprecisata del Circolo Polare.

Per riuscire nell'impresa Vali deve vedersela con pericoli di tutti i tipi che lo metteranno a dura prova e che sicuramente sfideranno all'estremo la vostra abilità ed astuzia di videogiochisti.

Il viaggio tra i ghiacci parte alla grande in mezzo alla tundra innevata: qui Vali deve affrontare le bizze di una mandria di caribù che avanza all'impazzata lungo il suo cammino. Evitarli non è facile, ma piuttosto che incorrere in una delle loro tremende incornate sarà sempre meglio estrarre la fida ascia per ucciderne qualcuno, salvo poi incappare nelle ire della permalosa Dea della Foresta.

Superato l'ostacolo arriva il bello: si tratta di costruire un ponte di ghiaccio da una parte all'altra del *pack* polare, arpionando gli iceberg che galleggiano nell'oceano, trascinandoli verso di sé per formare il passaggio ed evitando contemporaneamente che altri pezzi di ghiaccio rovinino l'opera già compiuta.

Il freddo è intenso e si rischia l'assideramento, ma alla fine, superato anche quest'ultimo intoppo, Vali è al cospetto del castello.

È proprio qui che ingaggerà l'ultima furiosa lotta contro i demoni che hanno perpetrato il nefando crimine, scagliando i suoi dardi infuocati per liberare l'Aurora Boreale dalla malefica prigionia nel nome di Odino e alla faccia di Mazinga!

COMANDI

Il gioco è per un solo giocatore.



Retro-Gaming.it

La tastiera viene usata unicamente per selezionare il grado di difficoltà, che è variabile da 1 a 6.

Il disco opera le usuali funzioni di movimento, ma nel secondo schermo, quello del ponte, serve anche a direzionare i colpi del mitico eroe.

Il sistema funziona così: con i pulsanti laterali selezionerete di volta in volta lo strumento che più sarà adatto ai vostri scopi, la torcia fiammeggiante per incendiare gli iceberg che minacciano di schiantare il ponte, ed un arpione per uncinare quelli che vi servono per la sua costruzione. Tenendo premuto il pulsante e schiacciando il disco nella direzione desiderata, l'arnese partirà per quella via.

Rilasciate quindi il pulsante laterale mentre l'arpione è già in viaggio, ed esso ricadrà in mare, possibilmente su un bel pezzo di ghiaccio.

Nel primo e nel terzo schermo invece basterà unicamente premere il tasto per impugnare l'ascia contro i caribù e per scagliare i dardi contro il palazzo di ghiaccio.

STRATEGIA

Occhio alle corna... quelle dei caribù, s'intende!

Il primo dei tre schermi è dedicato ai simpatici animali del nord, che il nostro eroe deve assolutamente evitare per non restare mortalmente infilzato e rinunciare così ad una delle sue preziosissime vite (da 3 a 5 a seconda del grado di difficoltà).

Vali avanza da sinistra a destra dello schermo, mentre la mandria procede nella direzione opposta.

Il problema è dunque di orchestrare i movimenti del nostro personaggio, tramite il disco direzionale, per impostare un perfetto slalom tra i capi del branco.

L'operazione non è difficile e con un po' di accortezza non vi richiederà grossi sforzi per portarla a termine anche ai livelli più elevati, in cui il numero di animali da superare è piuttosto ingente.

Se proprio però la via di fuga è assolutamente sbarrata, potrete anche ricorrere alle maniere forti, estraendo l'ascia per abbattere la povera bestia che vi si para davanti.

In questo caso dovrete stare molto attenti: la Dea della Foresta (sicuramente iscritta al WWF) si risveglierà ed apparirà all'angolo dello schermo per tirarvi due frecce ad effetto mortale assai difficili da evitare.

Durante l'azione è preferibile mantenere una posizione centrale, che vi darà sicuramente maggiore libertà di movimento in ogni direzione.

Fate attenzione anche agli alberi, che sono disseminati lungo tutto il campo di gioco: oltre ad impedirvi di avanzare, se affrontati di lato provocheranno scivolamenti spesso assai inopportuni.

Per avere maggiori probabilità di evitare le frecce dovrete invece spostarvi verso il fondo dello schermo e non rimanere mai immobili: cavarsela non è per niente impossibile!

Quando la mandria sarà superata, la stessa Dea si complimenterà con voi per il buon esito dell'operazione facendo apparire una scritta piuttosto significativa: "WELL DONE, MORTAL!" (Ben fatto, mortale!).

A prima vista il secondo schermo sembra il più difficile: sicuramente non lo è, ma senza dubbio è il più bello ed anche il più originale.

Lo sfondo è quello dell'Oceano Polare, colorato di un bell'azzurro intenso.

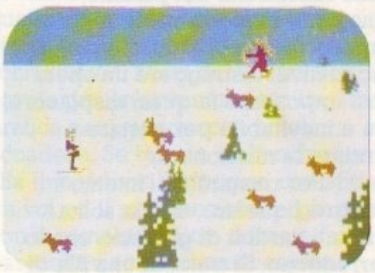
Vali è appostato nella parte bassa del video su di una piccola piattaforma di ghiaccio: il suo problema è di costruire un ponte che attraversi lo schermo da una parte all'altra in senso verticale, utilizzando gli iceberg che passano sul mare da sinistra a destra e contemporaneamente evitando che gli stessi si fracassino sulla parte di ponte già completata.

Per riuscire nell'opera ha a disposizione un arpione, che gli serve per uncinare i blocchi di ghiaccio ed attirarli verso di sé tramite il disco, e la sua classica torcia fiammeggiante per liquefare quelli che minacciano la sua costruzione.

Il tiro dell'uncino e della torcia avviene nelle modalità già descritte: è opportuno allenarsi a lungo onde acquisire la necessaria prontezza e l'indispensabile tempismo per districarsi, in frazioni di secondo, tra le due operazioni di ancoraggio e di difesa, che non possono mai essere contemporanee.

L'attracco degli icebergs al ponte avviene per contatto: dovrà essere sempre più accurato più è elevato il livello di difficoltà.

Quanto ai consigli, cercate di mantenere Vali un po' più a destra del normale sull piattaforma, giacché gli iceberg arrivano sempre da sinistra ed il lancio avverrà sempre in quella direzione, anche



per usufruire della corrente favorevole.

Una posizione asimmetrica rispetto al centro e opposta alla direzione dei lanci vi eviterà quindi pericolosi avvicinamenti verso il bordo della piattaforma con conseguente pericolo di inopportuni tuffi nell'Oceano: il tiro infatti va effettuato con il disco premuto nella direzione desiderata, e provoca contemporaneamente impercettibili movimenti del nostro eroe.

Se Vali casca nelle acque gelide diventa violaceo per il freddo intendo: fatelo cadere ancora una volta mentre è assiderato e potrete dire addio a una vita.

Il tiro della torcia richiede unicamente una buona mira, mentre quello dell'arpione necessita anche di una buona dose di tempismo.

La liquefazione degli icebergs può avvenire anche quando essi hanno già iniziato la loro opera di distruzione del ponte, ma in questo caso il lancio del dardo infuocato dovrà essere molto più accurato e continuo.

Tutto dipende naturalmente da quanti rischi sarete disposti a

Retro-Gaming.it

correrre per agguantare un pezzo di ghiaccio in più, aspettando fino all'ultimo per eliminare quelli che vi disturbano.

Terminata l'opera in tempo utile, pena la perdita di una vita se non ci riuscirete, potrete attraversare lo schermo ed iniziare la parte finale della vostra avventura.

Sinteticamente questo schermo ci sembra il più riuscito graficamente, il meno entusiasmante da giocare e sicuramente il più difficile in senso assoluto almeno ai livelli più atti.

L'effetto d'insieme è splendido, lo schermo è dominato dalla maestosità del palazzo, disegnato in modo veramente superbo e con colorazioni molto suggestive: distruggere un'opera così imponente fa quasi dispiacere, ma è inevitabile per portare a termine la missione.

Per riuscire nell'intento bisogna liquefare, con la solita torcia, i cardini di ghiaccio che lo sorreggono. Si tratta di una fila di blocchi posti al di sopra del ponte levatoio e di quattro bastioni da cui i demoni Kaltkron vi lanciano perniciosi cristalli di ghiaccio.

Questi quattro bunker sono composti di tre parti, ma il pezzo centrale potrà essere eliminato soltanto dopo avere distrutto i due laterali.

L'opera è disturbata dai demoni, che vi lanciano i loro mortali proiettili dall'alto delle loro posizioni, e vi renderanno certamente difficoltosa sia la mira che il movimento, di per sé già disturbato dallo strato di ghiaccio ai piedi del video su cui si muove Vali che rende alquanto scivoloso lo spostamento da una parte all'altra.

La distribuzione può essere ottenuta soprattutto grazie ad una buona mira, ma ai livelli più difficili sarete praticamente obbligati a sparare a caso, tanto sarà il daffare che vi daranno i proiettili nemici, numerosissimi e velocissimi.

Comunque, finalmente, terminata anche quest'ultima fase, potrete ammirare con soddisfazione la progressiva distruzione del palazzo ed osservare compiaciuti la splendida aurora che rifà sovrana nel cielo.

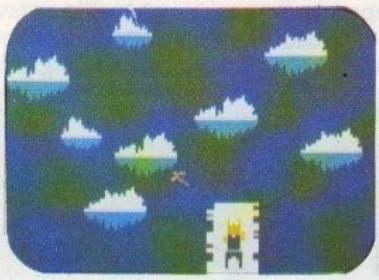
Il tutto, naturalmente, condito musicalmente dalla ben nota "Cavalcata delle Valchirie" di Wagneriana memoria.

IL PUNTO SUI PUNTI

Prima di concludere vale la pena di esaminare il modo in cui sono dispensati i punteggi:
- 10 p per ogni caribù incrociato
- 250 p. per aver attraversato una mandria senza ammazzare nessun caribù
- 100 p. per ogni sezione di ponte costruita
- 40 p. per ogni sezione del Palazzo di Ghiaccio liquefatta
- 20 p. per ogni castello liquefatto (un po' pochini!)
- 60 p. moltiplicati per il livello di difficoltà superato.

Si vince inoltre una vita extra ogni volta che si completano i tre schermi senza perderne nemmeno una.

L'uccisione dei caribù fa diminuire il punteggio, ed



aumentare automaticamente il grado di difficoltà, non dimenticatelo!

CONCLUSIONI

Signori, dinanzi a questo videogioco ci togliamo rispettosamente il cappello perché merita tutto il nostro rispetto e tutta la vostra attenzione.

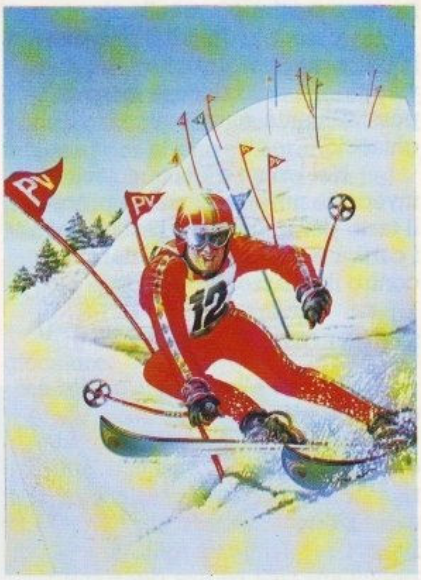
In poche parole Ice Trek è vario, divertente, giocabilissimo: tre aggettivi che non sempre riescono ad abbinarsi in un videogame.

La grafica è molto buona, il sonoro eccezionale (ah, se potessimo mettere le mani sulle routines!) ma soprattutto ci ha colpito l'originalità dello schermo sul ponte di chiaccio, che non ha davvero confronti con nessun altro gioco, e pertanto vi affascinerà immediatamente per la novità e la freschezza del meccanismo, davvero infernale.

Insomma, se ci fosse una "Guida Michelin" dei videogiochi, Ice Trek sarebbe sicuramente un "tre stelle". Gloria e onore a Patrick Schmitz che l'ha ideato, dunque!

SCI

PHILIPS VIDEOPAC
L. 45.000



Decisamente lo sci sembra essere uno degli sport più diffusi tra i videogiocatori: oltre alla versione Activision compatibile Atari ed alla versione Mattel per Intellivision, abbiamo anche questo sci della Philips; per non parlare poi di "Skiing" Coleco che, almeno a giudicare dalle illustrazioni di presentazione dei cataloghi, si preannuncia veramente interessante.

Ma non precorriamo troppo i tempi, e dedichiamoci a questo videogioco della Philips in cui sono riprodotte tutte le tre specialità di sci da discesa: slalom, slalom gigante e discesa libera. Potete selezionare l'una o l'altra gara tirando verso di voi la leva del

Retro-Gaming.it



Draghi e trabocchetti.



Ve la sentite di affrontare draghi e trabocchetti diabolici in fondo ad una lunga caverna buia? Bene, allora spegnete la luce e accendete la TV. E' arrivato Advanced Dungeons & Dragons. Un gioco difficile... altrimenti che gioco è?
Ah... Ah! (risata cattiva).

Advanced Dungeons & Dragons non si gioca con gli amici. Siete soli. Soli dentro un labirinto tridimensionale, armati di un arco e di poche frecce. Troppo poche. Coraggio, in fondo trovare il Tesoro del Labirinto sarà un gioco. Uno degli oltre quaranta videogiochi riservati a chi ha un Intellivision.

E sempre in esclusiva per voi, arriveranno fra pochi mesi gli accessori per potenziare la vostra console:



l'Intellivoice, un sintetizzatore di voce per i videogiochi parlanti; la Music Keyboard, una tastiera polifonica che visualizza le note sullo schermo; la Computer Keyboard, una tastiera programmabile in Basic per creare i vostri videogiochi.

Insomma, la vostra console Intellivision sta per diventare il cuore di un sofisticato sistema elettronico. Come dire che divertirsi è stato solo l'inizio.

MATTEL ELECTRONICS®
INTELLIVISION™
Intelligent Television

Retro-Gaming.it

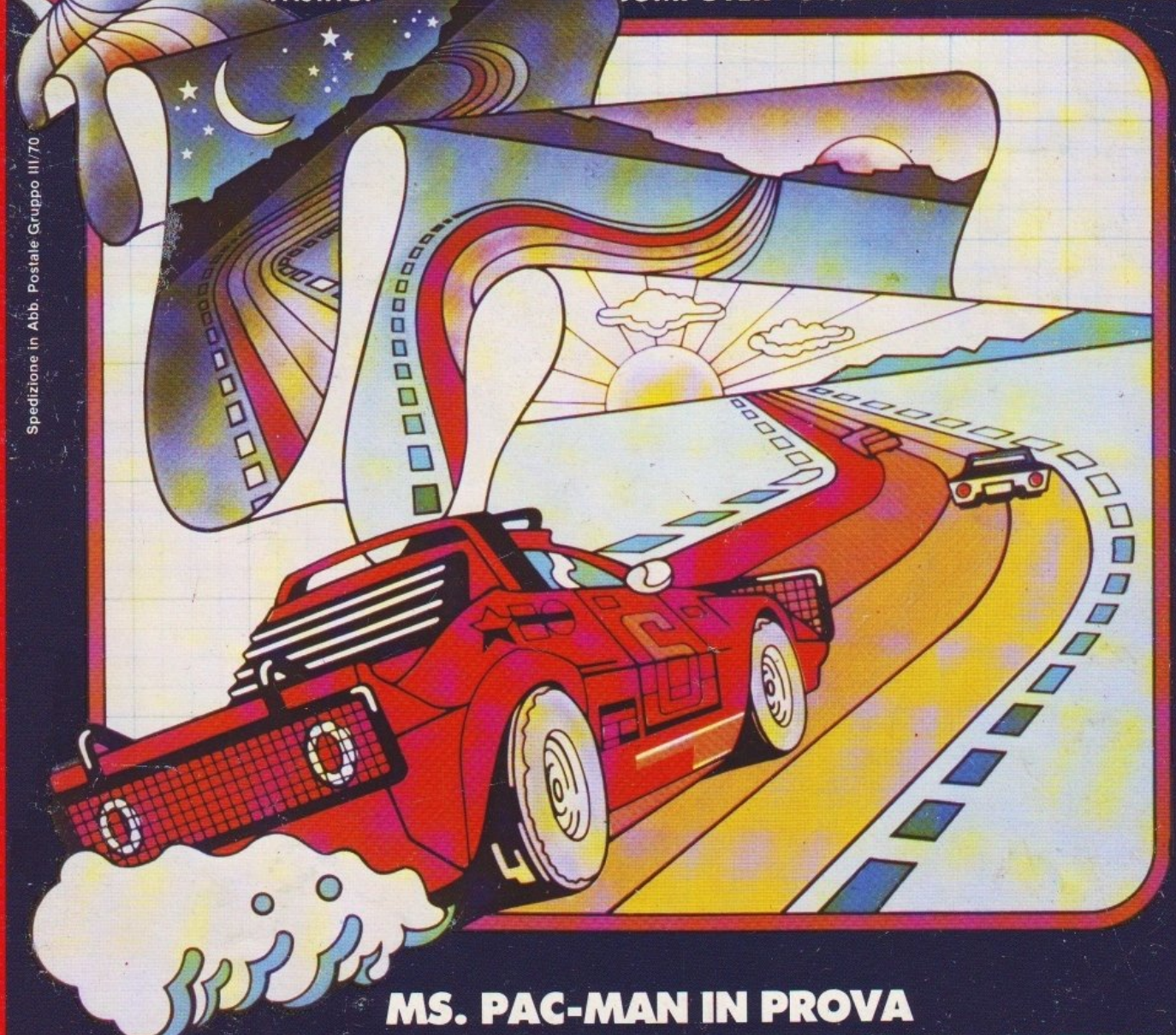
ISSN: 0392-8918

VIDEO GIOCHI 9

UNA PUBBLICAZIONE DEL GRUPPO EDITORIALE JACKSON

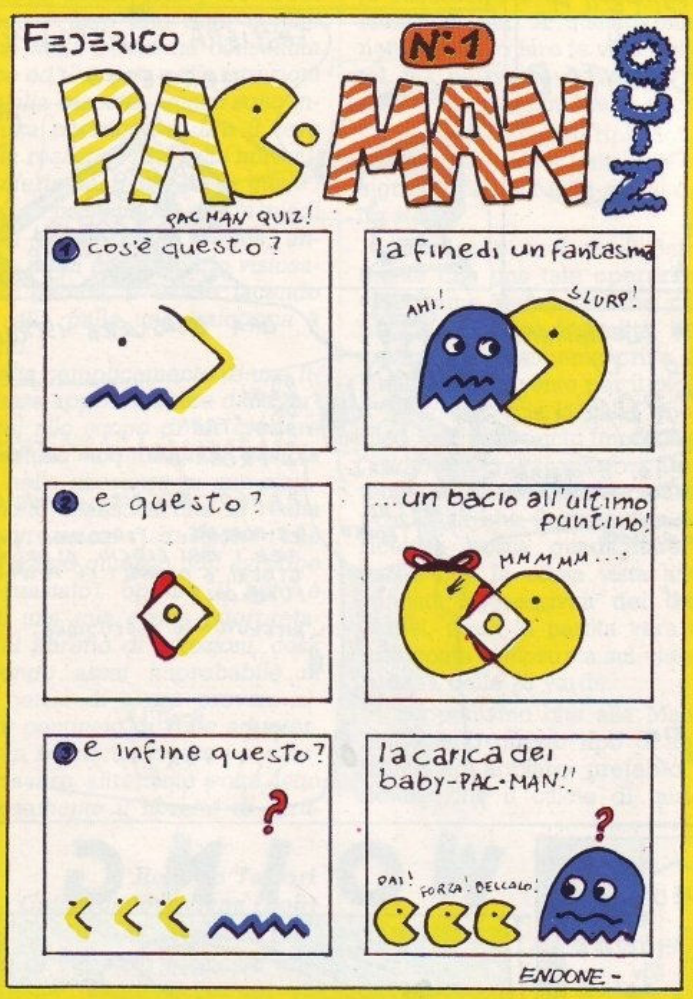
LA RIVISTA DI VIDEO COMPUTER • GIOCHI ELETTRONICI 1983 L. 3.000

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70



MS. PAC-MAN IN PROVA
MONEY MONEY: TRIONFA L'ARCADE MADE IN ITALY
LA CAPITALE MONDIALE DEI VIDEOGIOCHI

Retro-Gaming.it



Riquadro speciale per questo Pac-Man Quiz N. 1 (che presuppone numeri successivi, o no?). Federico, complimenti e continua così che vai forte!

In realtà, volendo, si potrebbe trovare qualche applicazione. Pensate, ad esempio, se nel vostro palazzo c'è un amico che ha un computer come il vostro: potreste comunicare con lui via etere trasmettendogli messaggi o addirittura listati dei vostri programmi senza muovervi dalla tastiera e magari dialogando con lui realizzando in pratica una vera e propria "computer network". Sicuramente dovrete risolvere qualche problema tecnico per far sì che tutto funzioni in piena regola, ma certamente non è questo che vi spaventa, vero? Se mettete in piedi qualcosa del genere, fatecelo sapere.

Ad ogni modo, prima di chiudere, dobbiamo fare i complimenti ad Alberto: bravo!

NESSUNO È INFALLIBILE

Desidero segnalarVi un errore che avete commesso nella rubrica (del numero 6 di Videogiochi) "A domanda risponde": alla domanda: "Esiste una versione da casa del gioco Galaga?", Voi avevate risposto di no, precisando che esisteva un gioco dell'Atari, Galaxian, che però non era ancora uscito perché disponibile per il 5200. Qui sta l'errore, perché dal mio catalogo Atari per il 2600 risulta che ci sia la versione VCS del gioco in questione con numero CX2684.

Ecco tutto. Tanti saluti e complimenti per la vostra fantastica rivista.

Paolo De Santi
Castelfranco Veneto

Prendiamo nota della tua segnalazione e ti ringraziamo per la tua attenzione nella lettura del giornale (evidente, visto che sei riuscito a rilevare l'inesattezza di cui parli). In effetti la cartuccia gioco Galaxian dell'Atari, effettivamente siglata con il numero di codice CX 2684 figura nel catalogo di cartucce Atari per il VCS.

A nostro discapito possiamo dire che al momento in cui venne redatta la risposta al quesito del lettore essa non era ancora stata annunciata. E fra l'altro è disponibile ufficialmente soltanto a partire da questo mese come potrai leggere nelle pagine di Ready dove si parla delle novità Atari di ottobre.

Ad ogni modo, grazie per la segnalazione.

PSEUDO-FURBATE MATTEL NEL FOOTBALL INTELLIVISION

Lo scopo per il quale sono stato indotto ad inviarvi questa lettera mi è stato offerto da una cassetta del sistema Mattel Intellivision, da me felicemente posseduto, e più precisamente dalla cassetta Football.

Infatti sul retro della scatola vi sono alcune figure che intendono mostrare lo svolgimento del gioco e le sue caratteristiche salienti: ora la cosa strana è che nella figura N. 1 è raffigurata un'immagine nella quale alcuni uomini sono intenti ad esegui-

Retro-Gaming.it

re l'operazione di calcio al volo. Fin qui niente di strano, fatta però eccezione per il fatto che detti uomini non sono nella posizione consentita dal gioco ed illustrata nelle istruzioni allegate alla cassetta: questi sono infatti in una posizione a dire il vero molto più realistica di quella normalmente offerta dal gioco, nella quale i giocatori si presentano ritti in piedi mentre il Quarterback esegue, anche lui in piedi e sollevando vistosamente la gamba, il calcio facendo seguire alla palla una traiettoria a pallonetto.

Si tratta semplicemente di una figura messa appositamente dalla furba Mattel allo scopo di far credere agli eventuali acquirenti a "scatola chiusa" nella presenza di una situazione molto realistica che in realtà però non esiste (situazione che peraltro a mio giudizio non avrebbe affatto guastato), oppure il tutto è frutto di una mia errata interpretazione del libretto di istruzioni, cosa che ritengo assai improbabile in quanto penso di avere provato almeno un centinaio di volte ad interpretare in maniera diversa i comandi e di avere altrettante volte letto scrupolosamente il libretto di istruzioni?

Roberto Testori
Chissàdadoveviene (Boh)

Tanto di cappello a questo fine ed acutissimo osservatore dei videogiochi non soltanto sullo schermo ma anche sulle confezioni: e pensare che in materia di Football Mattel noi, che appena abbiamo un attimo di tempo (assai di rado in verità) ci giochiamo agguerritissimi Superbowle personali, credevamo di essere dei veri esperi!

Anche tu comunque, caro Roberto, hai commesso un piccolo errore.

In effetti, dopo avere controllato accuratamente le figure riportate sull'involucro della succitata cassetta, ci siamo accorti della totale mancanza di tale azione nel gioco video.

Ciononostante le nostre conclusioni sono state assai più tolleranti delle tue in merito alla "furbizia" Mattel.

Anzitutto lo schema cui ti riferisci non è quello di un calcio al volo (punt o kick che esso sia), quanto inequivocabilmente del calcio di inizio di ogni tempo di gioco o di quello successivo a un "touch-down", e niente di più. A questo punto noi non possiamo fare le veci della Mattel, ma pensiamo comunque di fornirti la nostra opinione in proposito.

In effetti la figura riprodotta sulla confezione è assai bella, ma ciò non significa che sia utile ai fini del gioco stesso.

Che cosa vuol dire? Semplicemente che una tale operazione nel videogame Mattel sarebbe stata una pura e semplice formalità, bella da vedere ma totalmente priva di possibilità di intervento per il giocatore: il "kicker" calcia la palla, che viene bloccata in un punto imprecisato dal "recéiver" avversario. Da quel momento in poi, ed escludendo la possibilità che il giocatore che l'ha ricevuta possa guadagnare molte yarde con la corsa vista anche la spietata aggressività dei difensori Mattel, inizia la partita vera e propria come è mostrata sul video, dalla linea delle 20 yarde.

Supponiamo che alla Mattel abbiano fatto questo tipo di ragionamento ed abbiano preferito considerare che il calcio di inizio o il kick-off partisse sempre dallo stesso punto.

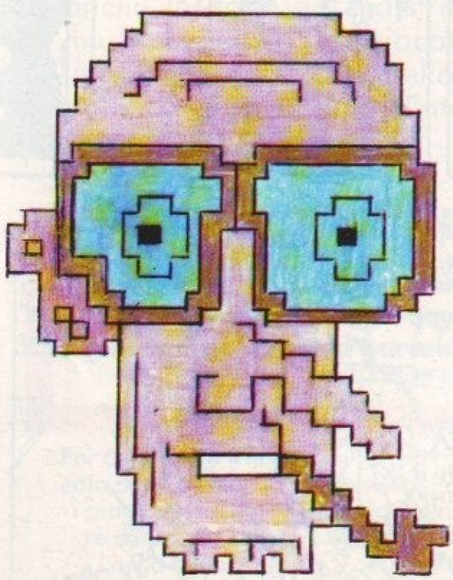
Già, ma allora perché metterla sulla confezione? Molto probabilmente tale figura era prevista in una delle tante versioni provvisorie che sicuramente erano state approntate dalla Mattel prima del definitivo lancio commerciale della cartuccia, e poi sbadatamente "dimenticata" sull'involucro.

Non pensiamo affatto che alla Mattel abbiano voluto fare i furbi, del resto il loro FOOTBALL è tanto riuscito che non ha certo bisogno dell'aiuto di questi "mezzucci".

PIÙ VIDEOGIOCHI, MENO COMPUTER

Sono un 13enne appassionato di videogames. Recentemente ho scoperto, al mare, la vostra rivista e da allora me la sono fatta arrivare presso la mia edicola.

Da allora l'ho molto gradita, ma trovo però inutile che dedichiate tanto spazio ai computer, in quanto esistono già altre riviste (anche pro-



PERTINI visto dal COMPUTER

Retro-Gaming.it

titolo	marca	mese	record	nome-cognome
SKY JINKS	ACTIVISION	—	0.35.51	Tita Gerosa Lecco (CO)
SPACE ARMADA	MATTEL	2	208.370	Mauro Mascolo Gragnano (NA)
STAMPEDE	ACTIVISION	2	5.967	Giorgio Radice Milano
SKIING	ACTIVISION	2	37.56	Claudio Depetris Acqui Terle (AL)
SPACE CAVERN	APOLLO	2	4.355	Paolo Zampolli Milano
SUPERMAN	ATARI	2	1,38	Roberto Guglielmi Roma
SPACE HAWK	MATTEL	—	1.462.940	Ronny Albucci Terni
SPACE INVADERS	ATARI	—	9.995	Giuseooe Catalano Palermo
STAR RAIDERS	ATARI	3	.LIV. 4-1	Leonardo Mele Monselice (PD)
STAR MASTER	ACTIVISION	—	5.921	Matteo Fontanesi Parma
SHARK SHARK	MATTEL	—	105.400	Alessandro Bonomi Milano
SUB HUNT	MATTEL	—	36	Gianpiero Puccioni Firenze
SKY DIVER	ATARI	—	96	Tita Gerosa Lecco (CO)
TROPICAL TROUBLE	IMAGIC	—	26.350	Giorgio Reggimenti Saronno (VA)
TRIPLE ACTION	MATTEL	—	3:01	Alessandro Frione Finale Ligure (SV)
TRON MAZE A TRON	MATTEL	—	392.700	Marco Costanzo Sestri Levante (GE)
TIRATORE SCELTO	PHILIPS	3	213	Antonio Diorio Napoli
UTOPIA	MATTEL	—	4.425	Alessandro Bonomi Milano
VIDEO PINBALL	ATARI	2	999.613	Mimmo Moraca Crotone (CZ)
YARS'S REVENGE	ATARI	2	998.740	Massimiliano Scordamaglia Castelfranco Emilia (MO)

TAGLIANDI-TAGLIANDI-SEMPRE TAGLIANDI

Ragazzi ci farete diventare matti!!!!
Pubblichiamo una bellissima pagina con dei tagliandi a dir poco stupendi, ma se poi mi arriva il tagliando attaccato alle vostre gentilissime lettere invece che alla foto del record, mi dite come facciamo?
Si crea una grandissima confusione e molti di voi rischiano di non partecipare alle gare per esigenze redazionali. Siete tantissimi ed il vostro entusiasmo ci contagia, però il tagliando va attaccato alla foto e non basta una graffetta.... colla, scotch, cucitrice, va bene tutto, ma la foto dev'essere indipendente per poter essere vagliata dai nostri megaesperti.
Non siete d'accordo?

MICROSURGEON: la chirurgia non gareggia

Il meccanismo del videogame Microsurgeon è tale da rendere impossibile un confronto, soprattutto ridotto alla sola lettura di una fotografia, fra diverse prestazioni. In effetti questo gioco, che è stato segnalato su tutta la stampa italiana per i suoi contenuti innovativi e educativi, non si presta ad essere incluso fra quelli che possono concorrere alla Videogara. Benché noi dunque consigliamo a tutti quelli che hanno una base Intellivision di procurarsi questo "game", perché riteniamo che sia un vanto della Imagic averlo pensato e prodotto, suggeriamo ai lettori di non inviarci le foto dei loro punteggi, e questo per un semplice motivo: il "bill" che appare alla fine non è un punteggio, e può, anzi, avere delle valenze negative. Basti pensare che può essere altissimo anche se il paziente è kaputt!
Anche SPACE BATTLE non può partecipare: infatti non c'è punteggio.



Retro-Gaming.it

NOVITÀ ATARI

Questo mese gli atariani potranno sbizzarrirsi. L'Atari ha previsto infatti l'uscita nel mese di ottobre di ben quattro nuove cartucce. Si tratta di: GALAXIAN, JUNGLE HUNT, KANGAROO, POLE POSITION.

Andiamo con ordine perché ce n'è per tutti i gusti.

Galaxian. Il famoso videogioco da bar è arrivato anche nelle case: dovete battere col vostro cannone laser l'invasione degli abitanti delle galassie che avanzano in formazione capitanati dalle Astronavi Ammiraglie.

Con Jungle Hunt vi aspetta un'entusiasmante avventura nella giungla. La fidanzata di Sam Safari è stata rapita da due cannibali e il nostro eroe devè, attraverso una giungla intricatissima in cui può solo saltare di liana in liana, attraverso un fiume infestato di coccodrilli, una montagna che rotola sassi, raggiungere il Campo dei Cannibali e, con un gran salto, liberare la fanciulla.

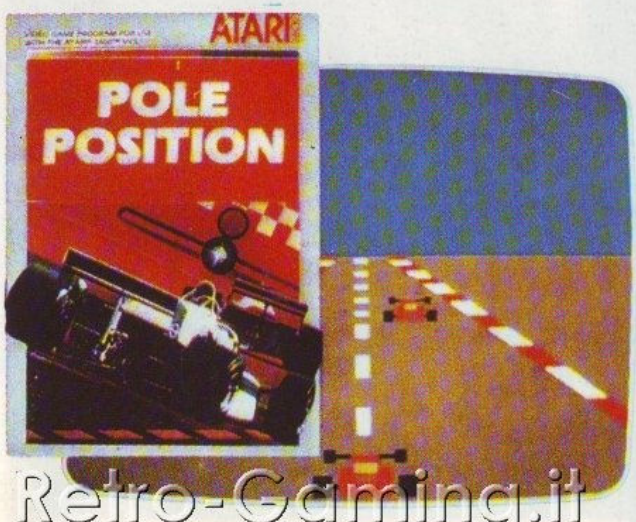
Kangaroo. Questa volta è mamma canguro che deve liberare il suo piccolo 'ingabbiato' in cima ad un albero. Arrampicarsi per rami e scale, scavalcare tronchi, evitare le mele marcie e tirar pugni a più non posso sono le prove sempre più difficili che mamma canguro deve superare.







E arriviamo alla famosa versione da casa del più famoso videogioco da bar Pole Position. Avete pochi minuti di tempo per classificarvi, la pista è difficile e gli avversari sono agguerriti. Quattro diversi livelli di difficoltà garantiscono una prova molto impegnativa anche al più esperto guidatore.



AQUARIUS BYE BYE

Aquarius, il computer che la Mattel Electronics ha presentato la primavera scorsa al SIM, verrà per il momento tolto dalla circolazione. La decisione di sospendere in tutta Europa la commercializzazione di Aquarius è stata presa dalla Mattel dopo un'analisi da questa condotta sulla situazione del mercato degli home computer. "Giudichiamo il mercato internazionale degli home computer ancora immaturo" ci dice Valerio Ghirardelli direttore marketing della Mattel Electronics Italia "e pensiamo anche che a livello delle case produttrici ci sia ancora una grande confusione sui prezzi. Abbiamo allora deciso di sospendere momentaneamente la distribuzione su tutto il territorio europeo e di restare, per così dire, alla finestra a guardare".

Rimane invece invariato il programma per Lucky, la tastiera alfanumerica collegabile alla consolle Intellivision.

Classifiche dei Giocomputer

Lo ammettiamo: quando si trattava di impostare la pagina delle classifiche, la HIT GAMES, non ce la siamo sentiti di "accendere" delle classifiche anche per i giochi che girano sui computer. Ci sembrava che bastasse così com'era, e detto fra noi siamo ancora convinti che sia stato meglio così. Cionondimeno eccovi qui delle classifiche provenienti dagli U.S.A.:

ZX 81

	titolo	produttore
1)	SCRAMBLE	Quicksilva
2)	FOOTBALL MANAGER	Addictive
3)	DEFENDER	Quicksilva
4)	FKIGHT SIMULATION	Sinclair
5)	1K CHESS	Sinclair
6)	1K GAMES	Sinclair
7)	FANTASY GAMES	Sinclair
8)	INVADERS	Quicksilva
9)	ESPIONAGE ISLAND	Sinclair
10)	INVADERS	Bug Byte

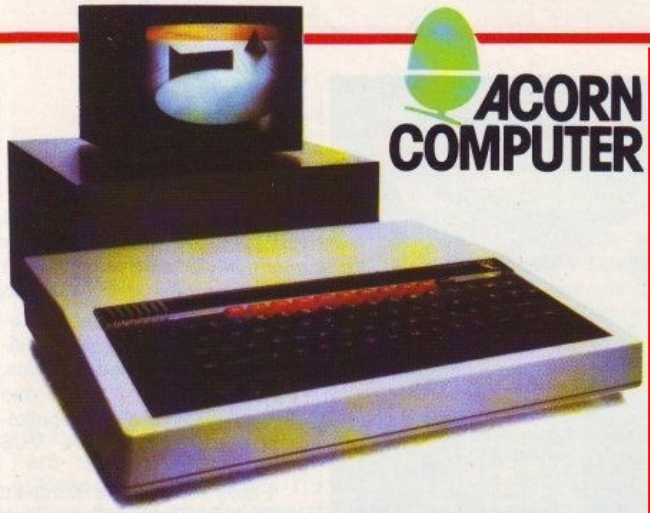
SPECTRUM

	titolo	produttore
1)	JET PAC	Ultimate
2)	TRANSYLVANIA TOWER	Richard Shepherd
3)	FLIGHT SIMULATION	Psion
4)	HORACE GOES SKIING	Psion/M. House
5)	HORACE AND THE SPIDER	Psion/M. House
6)	MONSTERS IN HELL	Softek
7)	PENETRATOR	Melbourne House
8)	PSSST	Ultimate
9)	3D TANX	Dk'Tronics
10)	MAD MARTHA	Microgen

DRAGON 32

	titolo	produttore
1)	MOUNTAIN	Dragon
2)	BASIC TUTORIAM	Ampalsoft
3)	PERSONA FINANCE	Dragona
4)	SPECIAL COLLECTION 1	Microdeal
5)	THE KING	Microdeal
6)	ANDROID ARRACK	Microdeal
7)	PLANET INVASION	Microdeal
8)	SPACE WAR	Salamander
9)	NIGHTFLIGHT	Wintersoft
10)	DRAGON TREK	

Retro-Gaming.it



ACORN COMPUTER

BBC: FORSE, FORSE

La tendenza del momento è quella di limitare il numero di home computer, in modo da non generare il caos derivante dalla coesistenza di troppi standard: è così che la presenza di Aquarius in Europa sembra molto in forse (a Berlino non è stato nemmeno esposto, e i programmi italiani appaiono quantomeno raffreddati). Anche il Dragon 32 per il momento è stato messo in lista d'attesa, benché ne fosse stata annunciata l'imminente importazione. L'Atom Acorn, introdotto a suo tempo dalla IRET non è certo stato aiutato dall'importatore, che ha preferito lasciarlo "sfumare" nell'indifferenza generale. Questa la tendenza. Pare, tuttavia, che un'eccezione ci sia, e che si chiami BBC: l'ottimo home computer realizzato dalla Acorn su specifiche della rete televisiva di stato britannica, la gloriosa BBC, è forse in arrivo. Si parla del suo impiego come computer di scuola in una trasmissione sviluppata da un accordo fra la BBC e Canale 5, e di conseguenza più di un importatore si è mosso per accaparrarsi questo home, che, uscito un anno e mezzo fa, fece molto parlare di sé per le sue specifiche funzionali e grafiche fuori dal comune.

Se son rose...

TEXAS INSTRUMENTS & MILTON BRADLEY

La Texas Instruments americana ha recentemente annunciato che sarà compatibile con il suo 99/4A MBX della Milton Bradley. L'MBX è un'espansione che consente per la prima volta a un home computer di riconoscere la voce umana attraverso un sintetizzatore elettronico inserito nell'unità centrale e un microfono esterno che registra i comandi vocali.

Questa unità, che include una tastiera a membrana con 64 posizioni, si collega al TI 99/4A attraverso la presa per il joystick.

Il catalogo prevede per il momento 10 titoli. In ogni confezione è inserita una mascherina da mettere sopra la tastiera con le istruzioni per ogni specifico gioco.

L'accordo tra la MB e la TI prevede per quest'ultima il diritto esclusivo di commercializzazione di tutto l'hardware e il software che sarà sviluppato dalla Milton Bradley per il sistema di espansione MBX.

NOVITÀ MATTEL

La Mattel Electronics presenta per questo mese di ottobre quattro giochi nuovi BURGER TIME; BUZZ BOMBERS e MISSION X per l'Intellevision, BOMB SQUAD per l'Intellivoice.

Con Burger Time siete un famoso chef il cui compito è preparare degli ottimi hamburger. Per farlo dovete far cadere nel piatto i vari ingredienti: una fetta di pane, una foglia di lattuga, un hamburger e la successiva fetta di pane. Ma mentre siete così indaffarati hot-dog, uova fritte e "pickles" (cetriolini) vi inseguono impedendovi di lavorare. Per neutralizzarli avete due sistemi o gli spruzzate negli occhi un po' di pepe o li mettete anche loro ad insaporire l'hamburger.

In Buzz Bombers dovete invece costruire un alveare colpendo le varie api che ronzano sopra di voi per trasformarle nei vari favi che poi ingrandendosi formeranno l'alveare.

Mission X è la versione da casa di un noto gioco da bar. Dovete colpire dei bersagli nemici che vi scorrono sotto durante le vostre missioni notturne e diurne.

Bomb Suad per l'Intellivoice è infine un gioco per apprendisti artificieri. Usando i vari strumenti del mestiere: cacciaviti, pinze e tenaglie dovete disinnescare una bomba che agguerriti terroristi hanno azionato per far saltare tutto per aria.







CHI ACQUISTA
1 CASSETTA **BIT** O **APOLLO**
HA DIRITTO A 1 CASSETTA
OMAGGIO
PRESENTANDO QUESTO TAGLIANDO

ITP
Viale MilanoFiori - 1a strada
Pal. F Ingresso 2
20090 Assago-MI-

OFFERTA VALIDA FINO AL 30/11/83
VG/9

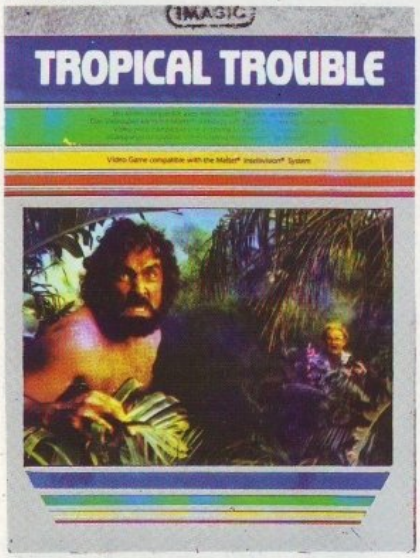
A pag. 114 della rivista troverai altri vantaggiosi prezzi e novità ITP

Retro-Gaming.it

a che Gio
Giochian

TROPICAL TROUBLE

IMAGIC INTELLIVISION
L. 79.000



Naufragare su di un'isola deserta con la propria fidanzata può essere una cosa meno spiacevole di quanto sembri: dopotutto avreste a disposizione un piccolo paradiso personale per passare delle vacanze un po' particolari e per fare assieme a lei tante piacevolissime cosette (uh, uh)!

Se però l'isola non è affatto disabitata come credevate ma anzi è il regno di un brutto mostro peloso che ha messo i suoi occhiacci sulla vostra compagna, tutto può trasformarsi in un incubo da cui rischiate di non fare più ritorno...

IL GIOCO

Goffredo e Carlotta – così si chiamano i buffi protagonisti della vicenda – sono approdati su di un'isola con la loro piccola zattera dopo essere stati vittime di un brutto naufragio.

Tutto sembra finalmente mettersi per il meglio ma ad un tratto compare lui, Bruto, un omaccio simile a uno scimmione che rifila un potente calcione al vostro nuovo video-amico e si porta via la ragazza (poverino, ha tutta la nostra comprensione, chissà da quanto tempo non vedeva una donna).

Goffredo, anche se è imbranatissimo, una cosa del genere non la permette a nessuno e quindi prende a rincorrerlo per tutta l'isola seguendo le tracce che la povera Carlotta gli lascia lungo il cammino. Il percorso è difficile ed insidioso, ma alla fine arriverà all'ultimo fatale match con il mostro, con cui ingaggerà uno spericolato combattimento nell'equilibrio precario di un ponte sospeso sul mare. La forza dell'amore trionferà, il malvagio farà un bel capitombolo nell'oceano e i due si potranno riabbracciare per continuare a vivere felici e contenti, almeno fino a che non compare un altro Bruto.

COMANDI

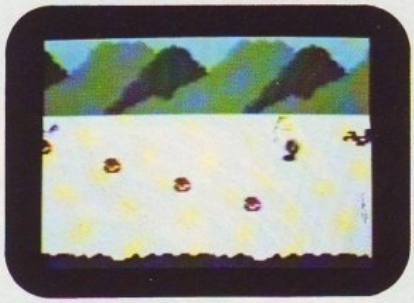
La tastiera non viene usata granché: serve essenzialmente a selezionare il livello di difficoltà ed il numero dei giocatori, ma un tasto viene anche usato per resettare il gioco e farlo ricominciare. Tutti i pulsanti laterali servono, indifferentemente, a far compiere a Goffredo dei possenti balzi per saltare gli ostacoli che si trovano sul suo cammino, mentre il disco guida il nostro eroe operando le normali funzioni di movimento.

Tutto è quindi estremamente semplice, e non c'è certo bisogno della laurea in Ingegneria per avere un ottimo controllo dei meccanismi del gioco.

SCHERMI

Acceso l'apparecchio apparirà una veduta panoramica dell'isola dettagliata, ben colorata e realistica, come nella migliore tradizione IMAGIC: vi accompagnerà per tutto il gioco per segnalarvi la posizione raggiunta da Goffredo nel suo cammino.

Il teatro dell'azione vera e propria è un po' più particolare ed è diviso in sette sezioni: le prime due sono quelle in cui inizia





Retro-Gaming.it

l'inseguimento e raffigurano il lido del mare, cosparso di cozze giganti. Le due successive ci trasportano nel cuore dell'atollo: lo sfondo è fatto di palme ed il percorso è irto di felci ad effetto "incespicante".

Passati questi schermi arriveremo nella zona dei vulcani, colorata di un bel grigio cenere (niente di più adatto): qui piove rossa lava rovente da tutte le parti, che va assolutamente evitata per non finire prematuramente arrosto.

Infine ecco il conflitto finale, reso graficamente bene: il teatro è un ponte di corda sospeso tra due dirupi. Alla sinistra si trova Goffredo, che deve assolutamente raggiungere lo scimmione in mezzo al ponte, contemporaneamente evitando che gli cadano sul cranio i sassi rimbalzanti che Bruto gli tira addosso.

Se ce la fai, il mostro farà un bel tuffo nell'oceano ed egli potrà finalmente coronare il suo sogno d'amore, ma quanta fatica!

OBIETTIVO

C'è bisogno di dirlo? Salvare Carlotta dalle grinfie di Bruto, completare più isole che potete accumulando il maggior numero di punti possibile. Niente di nuovo, no?

CORRI, GOFFREDO, CORRI

Il gioco inizia, come già accennato, sulla spiaggia: qui Bruto rifila un pedatone nel didietro del nostro amico e fugge con Carlotta.

In ogni schermo – tranne l'ultimo – il problema di Goffredo è uno solo: correre più forte che può per raggiungere il lato destro del video, da cui fa capolino un lembo del vestito della sua compagna.

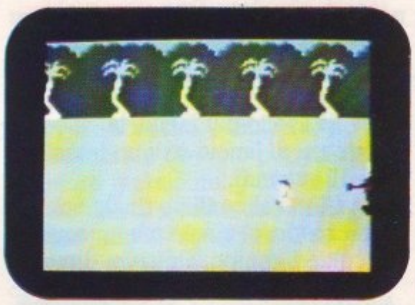
Quando l'avrà raggiunto passerà automaticamente ad un'altra sezione dell'isola.

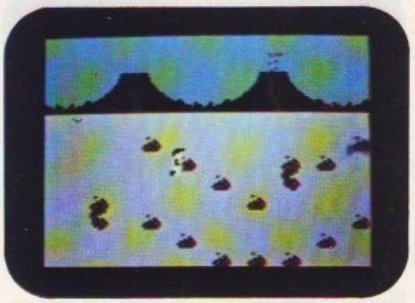
Guai se si fermasse: il terreno scorre rapido sotto ai suoi pedi e lo spinge inesorabilmente verso l'estremità sinistra dello schermo, dove riceverà un sonoro pugno sulla testa che gli farà perdere irrimediabilmente una delle tre vite che ha a disposizione all'inizio del gioco. Nella quinta e sesta sezione dell'isola (quella dei vulcani) invece del cazzotto riceverà uno schizzo di lava sulla zucca ma il risultato sarà lo stesso.

Ad ogni nuovo quadro da affrontare la scena si ripete: un bel calcione al malcapitato e via a correre a perdifiato.

Il percorso è cosparso di ostacoli, che il vostro rappresentante sul video dovrà schivare compiendo dei veri e propri slalom, oppure saltare in perfetto stile e con ottima scelta di tempo, pena un dannosissimo rallentamento della sua marcia. Gli ostacoli sono di due tipi, fissi e in movimento. Quelli del primo tipo sono essenzialmente tre, uno per ogni settore dell'isola.

Potremo così trovarci tra i piedi delle cozze giganti sulla spiaggia, delle tignosissime felci in mezzo alle... palme e le classiche colate laviche nella regione dei vulcani.





Quelli del secondo tipo sono i macigni, che rotolano da destra a sinistra, le noci di cocco, che uno stupido quadrumane vi lancia dal lato superiore dello schermo, e gli schizzi di lava che i vulcani sputano in continuazione dalle loro bocche eruttive.

Successivamente, come se ciò non bastasse, apparirà anche un serpente, che attenterà alle vostre gambe con tenacia ed ostinazione.

L'unico scopo di tutti questi intoppi è di intralciare il vostro cammino per spingervi verso la parte sinistra del video dove, non lo dimenticate, riceverete una bella botta in testa.

Naturalmente, più il gioco diviene difficile più questi fattori di disturbo intervengono numerosi. Fortunatamente Carlotta vi aiuterà, lanciandovi i suoi profumatissimi fazzoletti a mo' di traccia: se li raccoglierete basterà semplicemente annusarli – idealmente, s'intende, in realtà basterà solamente passarci sopra – per acquistare nuovo vigore, che vi permetterà di non temere più alcun pericolo.



Goffredo infatti diviene paonazzo in viso e per una manciata di secondi sarà invulnerabile: è il momento buono per fare un po' di punti distruggendo tutti gli ostacoli in movimento che vi capiteranno a tiro.

Purtroppo la pacchia dura poco e successivamente dovrete attendere altri fazzoletti per potere ancora usufruire di questo bonus di energia.

Al livello più facile, la frequenza di lancio è di un fazzoletto ogni 10 secondi.

Giunti al conflitto finale sul ponte sospeso, è solo una questione di scelta di tempo. Sta a voi dunque



scegliere il momento giusto per affrontare i sassi rimbalzanti che Bruto vi lancia addosso.

Come già accennato, districarsi con profitto tra le insidie dell'isola è solo un problema di pollice, quello che usate per direzionate Goffredo: se ve la cavate bene non ci saranno grossi problemi per completare senza affanno un bel mucchio di quadri.

Gli ostacoli fissi, man mano che andrete avanti, delimiteranno delle vere e proprie piste che potrete tranquillamente seguire per completare lo schermo alla svelta.

Finire la sezione in breve tempo non è comunque una buona strategia; molto meglio, specie ai livelli più facili, raccogliere più fazzoletti che potete per distruggere il maggior numero possibile di ostacoli in movimento, accumulando così tanti bei succosi punti assai utili per il vostro high score.

Tenete comunque presente che, dopo circa due minuti di gioco, il programma capirà l'antifona e comincerà a scagliarvi addosso la lava indipendentemente dal settore in cui vi ritrovate in quell'istante. Il salto non dà nessun problema, ma non ci sembra una soluzione ottimale: generalmente vi fa perdere un po' di coordinazione nel movimento, e spesso al termine del balzo capiterete in mezzo a qualche altro ostacolo.

Dopo avere superato una mezza dozzina di isole, il gioco diviene veramente pestifero, tutto d'un colpo, specialmente in zona vulcani e sul ponte: a questo punto, oltre alla vostra proverbiale abilità di videogiochisti, avrete anche bisogno dell'aiuto di una magica parola di quattro lettere che in questa sede non possiamo proprio pronunciare... Tanto di cappello dunque al recordman italiano, che ha totalizzato 32.700 punti: un'impresa da vero "drago" dei videogames.

PUNTEGGIO

Ogni schermo completato vi dà 100 punti, raccogliere i fazzoletti ne frutta 50 e ogni ostacolo in movimento distrutto da Goffredo mentre è tutto rosso vale 50 punti anch'esso.

Avete anche un bonus di una vita ad ogni isola che completate.

CONCLUSIONI

Questo gioco ci sembra la versione orizzontale di "Beauty and the Beast" e del resto il buffo personaggio della vicenda è praticamente identico al simpatico Buford (quello che se la vedeva con Horrible Hank).

Tutti quelli che hanno apprezzato il primo, non potranno dunque fare a meno di amare anche questo. Dal canto nostro pensiamo che Tropical Trouble sia un gioco piacevole da consumarsi in ogni momento e adatto a videogamers di tutte le età, con un occhio di riguardo per i più giovani.

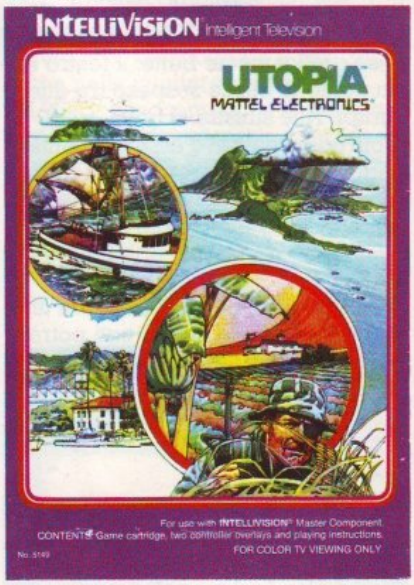
I personaggi sono ben disegnati ed hanno il pregio di essere immediatamente simpatici. La grafica, nel complesso, è dunque buona anche se dalla IMAGIC ci aspettavamo qualcosina di più, ma forse ci ha sempre abituati troppo bene. In ogni caso Tropical Trouble vi divertirà essenzialmente per la sua immediatezza e per la giocabilità pressoché perfetta.

Se un appunto si può muovere, esso è rivolto alle orribili didascalie dei vari schermi sul libretto di istruzioni. Si tratta di vere e proprie poesiole che recitano frasi del tipo "Corri Goffredo traversa l'isolotto, mostra che sei audace e innamorato cotto".

D'Annunzio si rivolterà nella tomba.

UTOPIA

MATTEL INTELLIVISION
L. 69.000



Dite la verità, avete mai pensato di essere la persona giusta per impugnare lo scettro del comando?

Giù la maschera di modestia che fate finta di indossare: ne siete proprio convinti!

La semplice idea di comandare qualcuno o qualcosa è uno di quei desideri innati che ognuno di noi cova dentro di sé per tutta la vita, non riuscendo poi magari a metterla in pratica neppure con il cagnolino di casa propria.

Oggi la Mattel ha pensato a voi, novelli emuli di Jefferson e di Disraeli, e vi concede una chanche per dimostrare la vostra oculatezza nell'amministrazione di un'isola di cui potete controllare tutte le risorse.

Attenzione però, guai se pensate al vostro tornaconto personale, la popolazione di Utopia vuole vivere felice e difficilmente perdonerà i tiranni e gli incapaci.

IL GIOCO

La corona vi è stata appena posta sul capo e già dovete decidere gli investimenti più opportuni per il benessere del vostro piccolo Stato: agricoltura o industria, edilizia o educazione, ospedali o forze armate?

Sono tutte scelte fondamentali per l'economia del vostro paese ed ognuna ha i suoi pro e contro.

Soprattutto, di tutto ciò che fate dovrete rispondere al vostro popolo, che vi tributerà un numero di punti pari alla soddisfazione che le vostre decisioni hanno procurato loro.

Scoprirete quindi l'amaro prezzo del potere ed eventualmente dovrete anche fare i conti con il padrone dell'isola che vi sta accanto, invidiosissimo dei vostri successi ed ansioso di fomentare qualche bella rivolta nel vostro piccolo paradiso.

La vita di un governatore, ahimè, è assai parca di soddisfazioni e molto spesso vi procurerà più dolori che gioie.

Sta a voi non demordere e non farvi abbattere dalle avversità.

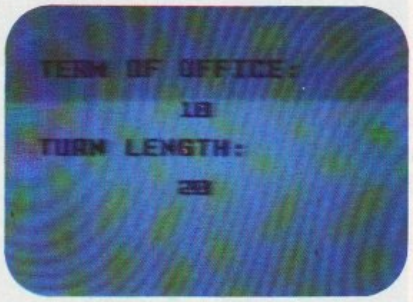
COMANDI

Wow, le operazioni da compiere con i comandi sono veramente tante, ma sostanzialmente si possono dividere in quattro gruppi.

Inizio del gioco - Vi viene richiesto di impostare il numero di turni in cui resterete in carica, da 1 a 50 periodi di tempo.

Successivamente dovrete anche decidere quanti secondi di gioco (da 30 a 120) durerà ciascun turno. Entrambe le scelte vanno poi seguite da *enter*.

Tastiera - Sulla tastiera sono riprodotte le varie possibili opzioni di investimento che vi sono consentite: per effettuare l'operazione basterà premere il tasto corrispondente alla risorsa che desiderate acquistare e confermarla con *enter*.



Il simbolo dell'impiego scelto apparirà istantaneamente sull'isola.

Il tasto O rappresenta il cursore, e viene usato in concomitanza con il disco, di cui ci occuperemo in seguito.

Pulsanti laterali - I due pulsanti laterali superiori riporteranno sullo schermo il vostro punteggio totale in quel momento.

Quello inferiore destro vi fornirà il punteggio parziale del round precedente mentre il sinistro farà apparire il dato relativo al numero di persone che abitano la vostra isola.

Disco - Funzione principale del disco è di muovere il cursore e le navi.

Il cursore è una piccola finestrella quadrata che compare sullo schermo: muovendola sceglierete il punto dell'isola in cui installare i vostri investimenti, nel modo che abbiamo già descritto.

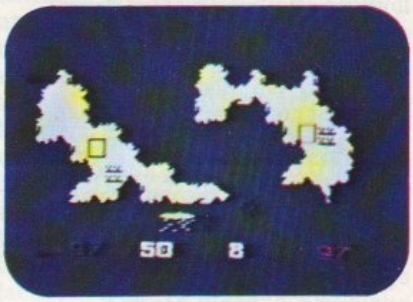
Il cursore viene anche usato in alternanza con le imbarcazioni.

Il sistema funziona così: per muovere il vostro peschereccio o la motosilurante dovrete portare il riquadro mobile nel punto in cui è situata una di queste due navi. A questo punto schiacciate il tasto O ed esso sparirà: il disco può controllare la barca in tutta la sezione di mare compresa dallo schermo.

Ripremete nuovamente il tasto ed il cursore ricompare, ancorando viceversa l'imbarcazione in quel punto.

VARIANTI

La partita può essere giocata anche da soli, ma se vorrete divertirvi al massimo dovrete assolutamente sfidare un vostro amico.



La versione *head to head* vi consentirà di combattere con lui ferocissime battaglie all'ultima risorsa e vi offrirà la eccitante possibilità di destabilizzare il suo governo provocandogli rivolte ed inconvenienti di ogni tipo: un vero spasso!

SCHERMO

Lo schermo è unico e rappresenta due isole, una di fronte all'altra: all'inizio saranno



completamente deserte ma successivamente si arricchiranno degli acquisti che avete deciso di fare e diventeranno molto più animate e multicolori.

OBIETTIVO

L'obiettivo è di totalizzare il maggior numero di punti possibile.

I punti vengono ottenuti guadagnando la fiducia del vostro popolo con una saggia amministrazione dell'isola. Fate bene attenzione, ciò non vuol dire accumulare capitale: quest'ultimo vi servirà unicamente per acquistare risorse, non per incrementare il punteggio!

INVESTIMENTI, MINACCE, STRATEGIA

All'inizio del gioco avrete a disposizione una dotazione di 100 lingotti d'oro. Il vostro piccolo tesoro andrà rimpinguendosi ad ogni turno nella misura di 10 lingotti, più naturalemente tutto il reddito che vi frutteranno i vostri investimenti.

Esaminiamo ora dettagliatamente i vari problemi che il nostro mini governatore dovrà affrontare durante il suo incarico.

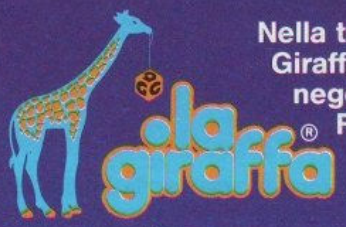
Anzitutto tenete sempre sotto controllo i dati relativi alla popolazione: la gente vuole essere trattata bene e non ama certo patire la fame o dormire all'addiaccio.

Gli abitanti, insomma, vanno vezzeggiati e coccolati se volete che vi tributino la loro giusta approvazione in termini di punteggio, e quindi dovrete soddisfare puntualmente le loro esigenze di bisogni pubblici. Fate attenzione, le rivolte sono appena dietro l'angolo.

Sfortunatamente la cosa ha anche il suo lato negativo. Un'isola che si rivela un vero Bengodi per i suoi abitanti, fatalmente richiamerà nugoli di immigrati e moltiplicherà i vostri problemi di gestione.

Come fare capire loro che le casse dello Stato sono quello che sono e che non si può certo cavare sangue dalle rape?

Andiamo comunque con



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.

AREZZO	**Bobini Vasco** - 52100 Arezzo - Via L. Alberti, 3 - Tel. (0575) 23842
BERGAMO	**Caldara Angelo** - 24100 Bergamo Viale Papa Giovanni XXIII, 49 - Tel. (035) 242476
BIELLA	**Sereno Galantino** - 13051 Biella (VC) P.zza 1. Maggio, 1 - Tel. (015) 23285
BOLOGNA	**F.lli Rossi** - 40123 Bologna - Via M. D'Azeglio, 13/15 - Tel. (051) 224847
BRESCIA	**Vigasio** - 25100 Brescia - Portici Zanardelli, 3 - Tel. (030) 59330
CAGLIARI	**Giocattoli Novità "IL GRILLO"** - 09100 Cagliari Via Sonnino, 149 - Tel. (070) 43308
COMO	**Magazzini Mantovani Giocattoli** - 22100 Como Via Plinio, 11 - Tel. (031) 263173
FIRENZE	**Dreoni Giocattoli** - 50129 Firenze - Via Cavour, 31/R - Tel. (055) 216611
GALLARATE	**Liverani Vergani** - 21013 Gallarate (VA) Via Manzoni, 9 - Tel. (0331) 793492
GENOVA	**Babyland** - 16124 Genova - Via Colombo, 58r - Tel. (010) 580246
LUINO	**Baby Shop** - 21016 Luino Ponte Tresa (VA) Via V. Veneto, 16 - Tel. (0332) 530315
MESTRE	**Bressan Giocattoli** - 30170 Mestre (VE) P.zza Donatori di Sangue, 3 - Tel. (041) 961184
MILANO	**A. Bertè** - 20123 Milano - Via Solari, 1 - Tel. (02) 8325956 **Giocattoli Noè** - 20121 Milano - Via Manzoni, 40 - Tel. (02) 702971 **Grande Emporio Cagnoni** - 20145 Milano C.so Vercelli, 38 - Tel. (02) 432875 **Il Paradiso dei Bambini** - 20121 Milano Via Dante, 4 - Tel. (02) 8053023 **La Trottola** - 20123 Milano - C.so Porta Vittoria, 50 - Tel. (02) 5457935 **Mastro Geppetto** - 20121 Milano - C.so Matteotti, 14 - Tel. (02) 791212 **Nano Bleu** - 20121 Milano - C.so Vitt. Emanuele, 15 - Tel. (02) 790595 **Quadriga** - 20121 Milano - C.so Magenta, 2 - Tel. (02) 804741 **Vulcano** - 20127 Milano - V.le Monza, 2 - Tel. (02) 2895166
MONZA	**Inferno Giocattoli** - 20052 Monza (MI) Via Passerini, 7 - Tel. (039) 24905
NAPOLI	**Leonetti Ciro** - 80134 Napoli - Via Roma, 351 - Tel. (081) 412765
PARMA	**Lombardini** - 43100 Parma - Via Cavour, 17 - Tel. (0521) 21091
PRATO	**Capecchi** - 50047 Prato (FI) - Via Muzzi, 52 - Tel. (0574) 30001
ROMA	**Baby's Store** - 00100 Roma - V.le XXI Aprile, 56 - Tel. (06) 428806 **Casa Mia** - 00183 Roma - Via Appia Nuova, 146 - Tel. (06) 7591838 **Galleria Tuscolana** - 00174 Roma - Via Q. Varo, 15/19 - Tel. (06) 7480652 **Giorni Giocattoli** - 00100 Roma - Via M. Colonna, 34 - Tel. (06) 350929 **Girotondo** - Roma 00100 - Via De Pretis, 105 - Tel. (06) 462833 00199 - V.le Libia, 223 - Tel. (06) 8390393 00187 - Via Frattina, 25 - Tel. (06) 6793576 00192 - Via Cola di Rienzo, 191 - Tel. (06) 352954 00185 - Via Parigi, 7 - Tel. (06) 460909 00198 - P.zza B. Aires, 12 - Tel. (06) 850701 **Morganti** - 00144 Roma Eur - V.le Europa, 72 - Tel. (06) 5911492 **Nozzoli Giocattoli** - 00183 Roma Via Magna Grecia, 27/31 - Tel. (06) 776939 **Piromalli Luigi** - 00177 Roma - Via Torpignattara, 27 - Tel. (06) 2719741 **Stil Baby** - 00168 Roma - Via Torrevecchia, 100 - Tel. (06) 3370640 **Ve.Bi. Giocattoli** - 00100 Roma - Via S. Maria in Via, 37 - Tel. (06) 6790135
S. GIULIANO MILANESE	**Quadriga** - 20098 S. Giuliano Milanese (MI) C.so Risorgimento, 3 - Tel. (02) 9846988
SESTO S. GIOVANNI	**Massironi Giocattoli** - 20099 Sesto S. Giov. (MI) Piazza Resistenza, 37/39 - Tel. (02) 2470520
TORINO	**Fantasilandia** - 10121 Torino - Via S. Teresa, 6 - Tel. (011) 547903 **Giocami Hobbyland** - 10123 Torino - P.zza Castello, 95 - Tel. (011) 543619 **Paradiso dei Bambini** - 10123 Torino - Via A. Doria, 8 - Tel. (011) 541098
UDINE	**Il Giocattolo 2** - 33100 Udine Via Mercatovecchio, 29 - Tel. (0432) 208649
VERCELLI	**Stile Giocattoli** - 13100 Vercelli Via Marsala, 85 ang. Via Dante - Tel. (0161) 53765
VERONA	**Giocare** - 37100 Verona - P.tta Portichetti, 9 - Tel. (045) 591896
VOGHERA	**Magazzino Moderno** - 27058 Voghera (PV) - Via Emilia, 15 - Tel. (0383) 43349

G.I.D.G. - Via U. Foscolo, 4 - Tel. (02) 867411 - 20121 MILANO

La Giraffa ringrazia per la collaborazione le ditte: ACTI VISION - ATARI - IMAGIC - MATTEL ELECTRONICS - M.B. - POLISTIL - COLECO

ordine ed analizziamo anzitutto le vostre possibilità di creare risorse.

Eccovi dunque lo schema degli investimenti che potete effettuare.

Tasto 1. IL FORTE: Costa 50 bei lingottoni e serve a proteggere gli 8 riquadri che gli stanno intorno da ogni possibile minaccia terrena.

Attorno ad esso dovrete praticamente costruire la vostra città, affinché possa essere immune dalle eversioni di qualsiasi tipo.

Va costruito in posizione strategica: noi vi suggeriamo di porlo in un punto in cui sia possibile controllare anche uno spazio di mare, per offrire ricovero ad una delle vostre navi.

È utile in pratica solo nel gioco a due, perché da soli non ne avrete affatto bisogno, a meno che non vi chiamiate Attila...

Tasto 2. LA FABBRICA: Non dà benessere ma palanche. Rende almeno 4 lingotti per turno o più, se il tenore di vita è piuttosto alto.

Non date retta agli economisti, *non* è la prima cosa da costruire!

Può anche servire come deterrente per la produzione, giacché aumenta il tasso di mortalità (Seveso docet).

Tasto 3. UN ACRO DI RACCOLTO: Secondo noi, a dispetto di quanto dice il libretto di istruzioni, è una buona fonte di reddito, almeno quando piove, ma soprattutto è economica (3 lingotti).

Oltre a ciò, vi sfamerà 500 persone: piantatene quindi anche più del necessario.

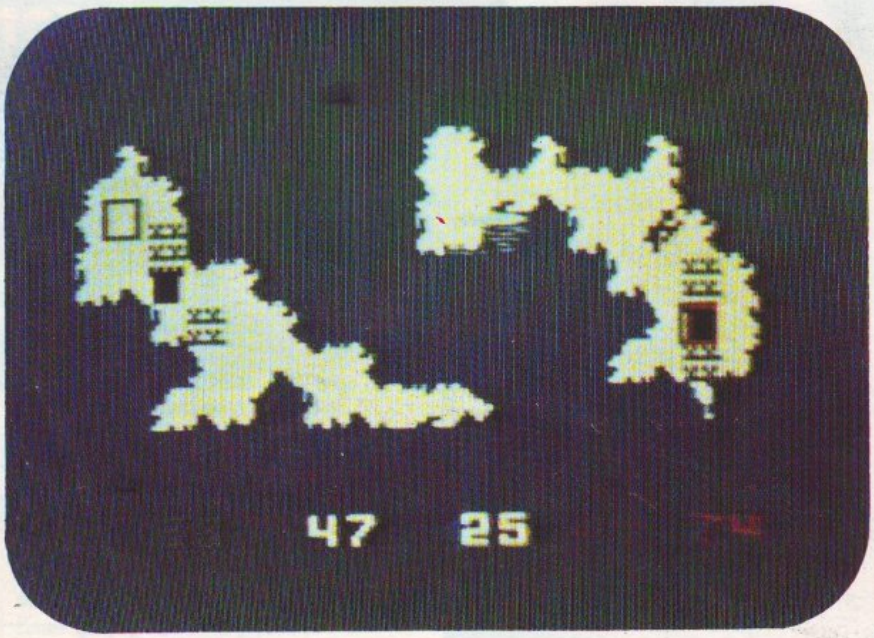
Tasto 5. L'OSPEDALE: Troppo costoso per essere preso in considerazione nella prima parte del gioco (75 lingotti), potrete pensarci all'ultimo per guadagnare qualche punticino in zona "Cesarini".

Tasto 6. IL CENTRO RESIDENZIALE. È la prima cosa da fare per mantenere l'armonia tra la vostra gente. I Centri danno alloggio a 500 persone e, per avere un po' di stabilità di governo, devono coprire almeno i 2/3 della popolazione.

Ad esempio, saranno sufficienti 2 Centri per 1.500 abitanti.

E i restanti 500, direte voi? Che dormano per terra, dannazione, gli si raddrizzerà la schiena!

Tasto 7. SOLDATI RIBELLI: Meritano un discorso a parte. Anzitutto compaiono spontaneamente sull'isola quando il popolo è insoddisfatto (mai comunque nella zona del forte), ma il tasto in questione serve a provocare insurrezioni nello Stato vicino. Quando selezionate una di queste forze eversive prezzolate (25 lingotti) essa apparirà casualmente in un riquadro del paese accanto, distruggendo tutto ciò che lo occupava in precedenza e causando perdite di punti e di reddito.



Se vi accorgete di essere in svantaggio, non esitate ad usarli, guerrafondai che non siete altro!

Tasto 8. MOTOSILURANTE: Protegge i vostri pescherecci dai pirati ed affonda le navi da pesca dell'avversario.

Non è che serva granché, anche perché quando la usate dovrete abbandonare il vostro peschereccio a se stesso, non potendo azionare contemporaneamente tutte e due le navi.

Tasto 9. PESCHERECCIO: È la vostra vita e dovete averne assolutamente almeno uno. Perché? Tanto per cominciare sfama 500 persone, ma soprattutto è la vostra unica fonte di ricchezza pienamente controllabile.

Vi farà guadagnare un sacco di lingotti d'oro con la pesca e per ottenerli dovrete raggiungere e sostare sui branchi di pesci che casualmente compaiono nello spazio di mare.

Il reddito che accumulerete in questo medo vi sarà indispensabile per acquistare altre risorse.

MINACCE

Ora passiamo agli eventi atmosferici, quello che in gergo si chiama l'imponderabile. Come ben sapete infatti la natura è assai difficile da dominare e spesso può anche causare danni incalcolabili.

Alla Mattel hanno pensato anche a questo, tanto per rendere il gioco un po' più incerto, e hanno programmato l'intervento casuale di un sacco di fenomeni metereologici che metteranno a dura prova il vostro impero anche se è stato costruito a regola d'arte.

Appartengono a questa categoria i *temporali*, che sono comunque inoffensivi ed anzi aiutano la crescita dei raccolti, le *tempeste tropicali*, che a volte provocano grossi disastri e gli *uragani*, dei veri e propri flagelli di Dio che distruggono tutto ciò che si trova sul loro percorso. Quando passa uno di essi c'è il 66% di probabilità che ciò che avete costruito venga eliminato.

Dulcis in fundo non vi resta che fare attenzione ai pirati,

rappresentati sul video da lugubri imbarcazioni nere in perenne movimento, guarda un po', nei paraggi dei branchi di pesci (possono anche affondare i pescherecci).

Si tratta comunque di una minaccia più apparente che reale, giacché muovendovi li eluderete facilmente. Tutto qui, ma avrete un bel daffare, ve lo garantiamo!

Dei 100 lingotti che avete a disposizione al primo turno vi consigliamo vivamente di impiergarne 60 per la costruzione di un Centro Residenziale e 25 per l'acquisto di un peschereccio. Il resto potrà essere dedicato all'agricoltura.

Pescate più che potete, ragazzi, perché è l'unico modo pratico e rapido di fare un po' di soldi!

Bene, la nostra opera termina qui, noi vi abbiamo consigliato, ma le decisioni finali spettano a voi.

Non dormite sugli allori di qualche buon punteggio perché la vostra piccola economia corre molto più in fretta di quanto non pensiate!

CONCLUSIONI

È questo un gioco dove più di ogni altro bisogna sapere usare il cervello, più che la rapidità o il riflesso superallenato.

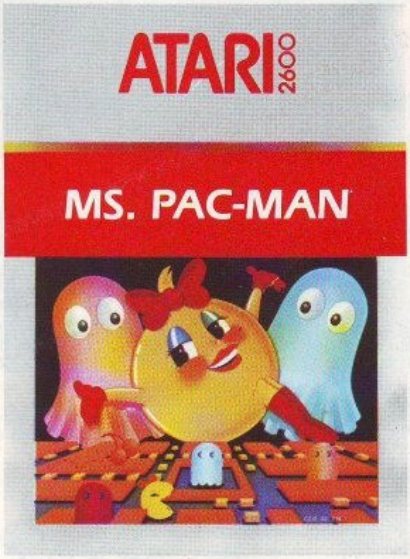
Lo schermo non vi darà certo l'azione di un gioco spaziale, ma rappresenterà piuttosto il vostro quadro di informazione costante e puntuale degli avvenimenti che interessano il vostro operato. Di UTOPIA affascina soprattutto l'inconsueto sistema di gioco, così diverso dai videogames tradizionali, che vi permette di verificare la vostra attitudine alla logica e al ragionamento, doti indispensabili per ogni sovrano che si rispetti.

Dopo tutto, con un po' di fortuna e fatte le debite proporzioni, anche voi potreste essere un buon candidato alla Presidenza della Repubblica. Pertini è stato avvertito.



MS. PAC-MAN

ATARI VCS
L. 89.000



Se siete così bravi da andare avanti quanto volete a Pac-Man, allora è il caso che passiate a Ms. Pac-Man, ancora della Atari.

In questo gioco i fantasmi che inseguono Ms. Pac-Man sono molto più smaliziati e il labirinto cambia, fino ad avere quattro diverse configurazioni. Nonostante il fiocchetto civettuolo della protagonista, i fantasmi sono spietati e del tutto imprevedibili.

OBIETTIVO

Lo scopo principale è quello di mangiare, lungo il labirinto, il maggior numero possibile di puntini, frutta, pillole energetiche e fantasmi (purché blu) senza farsi catturare dai fantasmi stessi.

COMANDI

Con il joystick si dirige Ms. Pac-Man nelle quattro direzioni, con il pulsante rosso si può cominciare una nuova partita.

DINAMICA

All'inizio di ogni partita si ode una divertente musichetta, finita la quale comincia la caccia. La vostra pallina gialla, astutamente guidata, comincia a mangiare puntini con un appetito che non ha nulla da invidiare a quello del suo più famoso compagno. I fantasmi, guidati da quello rosso (è il primo a uscire dalla gabbiola al centro dello schermo), ad uno ad uno si immettono nel labirinto e, ognuno per i fatti suoi, danno la caccia a Ms. Mac-Man. Ai quattro angoli dello schermo ci sono le pillole d'energia. Quando Ms. Pac-Man ne mangia una i fantasmi diventano blu, e una musichetta, che dà l'impressione di un conto alla rovescia, scandisce il tempo entro cui è possibile mangiare i fantasmi. Quando questa finisce, i fantasmi, dopo alcuni secondi di lampeggio, riprendono il loro abituale "colorito", più infuriati che mai. Al termine di uno schermo, cioè quando la Ms. lo ha ripulito da tutti i puntini e le pillole d'energia, il labirinto lampeggia e si passa allo schermo successivo, dove i fantasmi hanno un effetto più breve. La partita termina quando i fantasmi hanno mangiato Ms. Pac-Man tre volte, o quattro se si è arrivati a 10.000 punti.

SCHEMI

Il labirinto non è sempre lo stesso. Ci sono infatti quattro tipi di labirinto. Nei primi due schermi il labirinto ha lo sfondo blu, mentre i muri e i puntini sono rosa.

Questo percorso presenta due passaggi, mentre nel primo Pac-Man il passaggio era uno solo, verticale. I due passaggi sono situati al centro dello schermo, due entrate a sinistra e due a destra; facendovi entrare la Miss, la si può fare uscire dalla parte opposta dello schermo. Questo labirinto è il più facile dei quattro, sia per la buona collocazione dei passaggi, vere e proprie scappatoie quando i fantasmi sono vicini, sia per la quasi totale assenza di angusti vicoli dove è facile rimanere intrappolati. L'unico punto un po' insidioso è rappresentato da una porzione di labirinto situata proprio in mezzo, in cima allo schermo.

Questo breve rettilineo presenta due entrare e contiene otto puntini, e va percorso quando i

VIDEO GIOCHI

10

UNA PUBBLICAZIONE DEL GRUPPO EDITORIALE JACKSON

LA PRIMA E UNICA RIVISTA DI VIDEOGAMES • GIOCOMPUTER • GIOCHI ELETTRONICI 1983 L. 3.000

SPECIALE: I VIDEOGIOCHI DI NATALE

PARKER

Q*bert

UNA CURA DI VITAMINE PER IL VCS

IL PRIMO VINCITORE DELLA SUPERVIDEOGARA



PROVATO PER VOI ENDURO DI ACTIVISION

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

Retro-Gaming.it

VARIE DA GIULIO

Vorrei chiedervi: 1° Nella cassetta B 17 BOMBER esistono schemi fissi, ad esempio: se scegliamo sempre lo stesso bersaglio avverranno gli stessi fenomeni sempre?

2° Nel computer Lucky Intellivision con quali linguaggi si può parlare?

3° In LOCK'N'CHASE ogni 20000 punti si ottiene un BONUS consistente in un ladro. È dovuto ad un guasto il fatto che a 40000 non ho ricevuto alcun bonus?

Giulio Stella, Genova.

1° Esiste un alto grado di casualizzazione, all'interno di certe regole, come per esempio maggiore o minore intensità di contraeree in certe aree, per esempio sulle coste e in prossimità degli obiettivi.

2° Il BASIC, con un accesso insolitamente atto alle routines in linguaggio macchina.

3° Ti è capitato una volta sola, o sempre? Casualmente l'incrocio di certe istruzioni – dovute a situazioni di gioco – che si sovrappongono, può causare il "salto" di una certa routine, come quella del raddoppio.



BASIC E LM

Complimenti per la rivista, innanzitutto; è veramente molto bella e ricca di idee interessanti. A proposito di Personal Computers, a cui voi dedicate giustamente ampio spazio, avrei alcuni quesiti da proporvi (mi auguro non siano troppi!).

1) Esistono Personal Computer, sul livello prezzi di Spectrum e VIC 20, che siano programmabili in linguaggio macchina?

2) È vero che il linguaggio macchina, a parità di programma, occupa meno memoria del Basic, e che quindi si possono attuare in linguaggio macchina programmi più vasti e complessi che non in Basic? (a parità di memoria impiegata, ovviamente).

3) È possibile programmare in Basic sui Personal Computers dei videogiochi che abbiano buona grafica e movimento continuo e non a scatti?

4) In linguaggio macchina si ottengono risultati migliori sotto questo punto di vista?

Spero mi risponderete e intanto vi regalo un GROSSO CIAO.

Stefano Lenzi, Borgosesia

1) Tutti i computer, compresi quelli citati, si possono programmare in LM, però bisogna conoscere la mappa della memoria, le locazioni e i comandi previsti. Un buon libro, oltre al manuale, è indispensabile.

2) È vero.

3) No, assolutamente: il BASIC e l'animazione non vanno d'accordo.

4) Sì, assolutamente.

Retro-Gaming.it

ANTEPRIMA: ECCO GLI SCHERMI DI JOURNEY

Di Journey, il gioco da casa (si chiamava Journey Escape) diventato gioco da bar, con un insolito percorso, opposto a quello che tradizionalmente percorrono i viedeogiochi abbiamo accennato qualche numero fa.

Ora in anteprima vi mostriamo gli schemi del gioco che entro breve dovreste apprestarvi a giocare sia che siate dei fans del gruppo rock sia che li detestiate. L'obiettivo del gioco è recuperare gli strumenti dei cinque musicisti, dispersi su cinque diversi pianeti, cosicché possano eseguire un concerto esclusivo per il giocatore che li ha aiutati nell'impresa.

Steve Smith, il batterista, deve recuperare la sua batteria saltando su tamburi fluttuanti *a là* Q*Bert; Ross Vallory, il bassista, deve saltare su e giù da dei livelli mobili fino alla cima dello schermo per recuperare il suo basso; Jonathan Cain, il tastierista, deve scendere per un percorso diagonale fino al fondo dello schermo evitando dei paeltti prima di poter suonare il suo organo; Steve Perry, il cantante, deve attraversare lo schermo passando per un labirinto di cancelli che si aprono e si chiudono per poter recuperare il suo microfono; Neal Schon, il chitarrista, deve sfidare infine la legge di gravità con l'aiuto di un jet a propulsione per riprendere possesso della sua chitarra.

Una volta che tutti i musicisti hanno recuperato i loro strumenti comincia il concerto-bonus, ma il compito del giocatore non è per niente concluso. Anzi. Invece di godersi tranquillamente il concerto dovrà manovrare il manager del gruppo evitando che una folla di fans scatenati salga sul palco distruggendolo.

Se non vi piacciono i Journey, come nel nostro caso, potete sempre ricorrere ad una specie di ritorsione sui cinque musicisti. Ad uno ad uno potete farli precipitare dai tamburi fluttuanti, farli andare a sbattere contro i paletti o farli atterrare tutt'altro che morbidamente rispettando la legge di gravità. Si perdono le duecento lire della partita, ma volete mettere la soddisfazione.

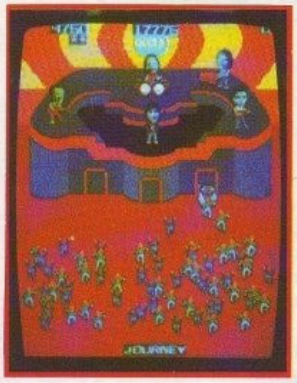












Donkey Kong Via Telefono

La Coleco e l'American Telephone & Telegraph (AT&T), la compagnia telefonica statunitense, distribuiranno videogiochi e, possibilmente, software d'intrattenimento e informazioni teletext per via telefonica.

Benché non siano stati forniti particolari sull'accordo, si presume che la Coleco si occuperà del software mentre la TA&T dell'hardware.

Sarà proprio compito della AT&T sviluppare un modem, cioè un congegno che consenta lo scambio di dati tra computer per via telefonica. Secondo quanto riporta il settimanale americano Variety, il modem dovrebbe funzionare con diversi sistemi per videogiochi e home computer, compresi anche quelli non Coleco.

L'idea di distribuire videogiochi e software per home computer via linea telefonica non è originale. Come ricorderanno i lettori più attenti e fedeli, altre società americane sono già attive in questo particolare settore. Ad esempio la Mattel e la Genral Instruments Corp., che insieme hanno dato vita a una società denominata Playcable e la Control Video Corp., che ha cominciato il suo servizio di distribuzione giochi via telefonica, che si chiama Gameline, lo scorso settembre. Inoltre anche l'Atari ha annunciato di lavorare a un servizio simile anche se non è stato reso pubblico alcun progetto.

VIDEOGIOCHI ATARI PER COLECO E MATTEL

L'Atarisoft, cioè il dipartimento che studia il software all'interno dell'Atari, ha annunciato che per il mese di ottore pubblicherà negli USA i primi titolo compatibili con i sistemi di consolle concorrenti, cioè Intellivision e Colecovision. I titoli disponibili saranno: Galaxian, Centipede e Defender per il sistema Coleco; gli stessi tre con l'aggiunta di Pac-Man per Mattel.

Saranno sicuramente contenti i possessori di queste consolle, un po' meno, invece, i loro produttori.

Retro-Gaming.it

PER UN NATALE

di Benedetta Torrani

Arriva Natale e come ogni anno il mondo si scatena a comperare. I negozi si riempiono di migliaia di regali tutti quanti invitanti, curiosi, belli, divertenti, e chi più ne ha più ne metta.

Sicuramente i videogiochi saranno presenti nei desideri di molti ragazzi ma, si sa, i modelli sono tanti, i giochi ancora di più, e come si fa a raccapezzarcisi? Quello che possiamo fare noi di Videogiochi è darvi una mano nella scelta. Abbiamo perciò pensato di fare una breve panoramica su quello che ci sarà sugli scaffali dei negozi. Quali sono i sistemi – per chi di voi non è un seguace di Videogiochi, e quindi sa tutto, quale sistema prendere può ancora essere un problema – e quali, soprattutto, sono le cartucce novità, quelle che affolleranno le vetrine e che forse neanche i più esperti di voi hanno avuto modo di provare. Naturalmente ci sono anche gadget vari e curiosità.

E ora basta con le presentazioni: inizia la caccia al regalo!

I SISTEMI

Iniziamo con un rapido riepilogo dei sistemi attualmente in commercio e, segnaliamo tra questi, quelli che pensiamo offrano maggiori possibilità e varietà. E iniziamo dai due grandi rivali Atari e Mattell.

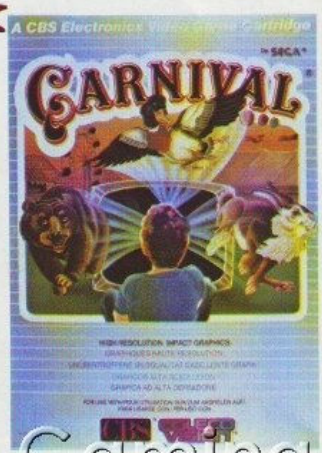
Il caro buon vecchio VCS ATARI è quello di sempre: un'ottimo sistema e una consolle indistruttibile, perfetta per chi ha dei fratellini un po più piccoli e magari un po' maneschi. È il sistema che offre il più ampio e variegato catalogo di titoli prodotti sia dalla casa madre che da quelle società che si occupano solo di software, compatibile per questo sistema. Il pacco contiene la consolle, due joystick e due comandi a manopola, l'adattatore di corrente e i cavi di collegamento al televisore. La cartuccia omaggio è il famoso Sapce Invaders. Il prezzo al pubblico è di lire 299.000

La consolle INTELLIVISION, un pochino più sofisticata ma un pochino più lenta, è molto famosa per i giochi sportivi e per quelli a più giocatori.

La consigliamo a tutti quelli che amano la compagnia. È anche questo un buonissimo sistema con un catalogo molto ampio. I comandi, contrariamente a

ATTUALITÀ







Retro-Gaming.it

quelli Atari, sono a disco direzionale con una minitastiera (8 tasti più 4 pulsanti laterali) e sono collegati permanentemente alla consolle. La cartuccia in omaggio è Las Vegas Poker & Black Jack e il prezzo al pubblico è di lire 399.000.

Sempre della Mattel c'è l'INTELLIVOICE un modulo di sintesi della voce che permette di ricevere le istruzioni e i commenti sul gioco direttamente dalla voce del computer. Le cartucce parlanti, giocabili anche sull'Intellivision ma senza voce – sono per ora poche. Il prezzo è di lire 199.000.

Altra periferica collegabile alla consolle Mattel è il LUCKY, un modulo che trasforma l'Intellivision in un piccolo computer (il programma più interessante si chiama "Game Designer": vi permette di programmare in linguaggio basic dei giochi di vostra invenzione utilizzando i personaggi dei giochi Mattel).

Il prezzo, che comprende la tastiera alfanumerica e il computer adaptor, è di lire 299.000.

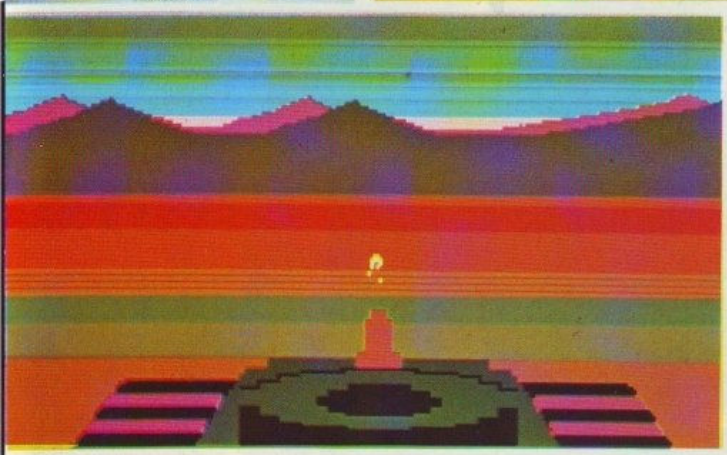
Se volete diventare dei game designer iniziate da qui! L'ultima, infine, periferica del sistema Intellivision è una TASTIERA MUSICALE, che funziona come un piccolo sintetizzatore. Costa lire 199.000.

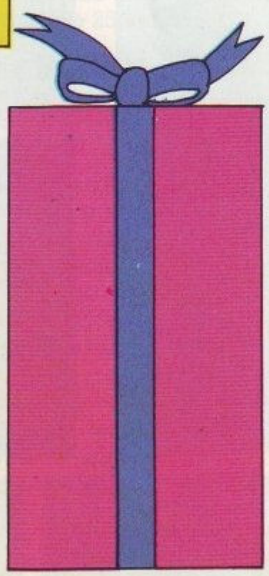
Il terzo sistema più diffuso in Italia (e relativa consolle) è il VIDEOPAC della Philips. La consolle G 7000 oltre ai comandi a cloche ha una tastiera alfanumerica di 49 tasti, che permette varie possibilità di gioco, tra cui alcune cartucce più "educative" come quella, molto bella, musicale. Il prezzo è di lire 285.000. A questo modello base si aggiunge poi il G 7200 che è identico al primo solo che ha un monitor incorporato da 9" in bianco e nero. È molto utile per chi non ha un televisore proprio oppure per chi non può sempre utilizzare quello di famiglia. Costa lire 360.000.

In arrivo proprio per Natale c'è poi la nuova consolle G 7400: una nuova versione dell'originale G 7000 con una grafica molto migliorata. Tutte le









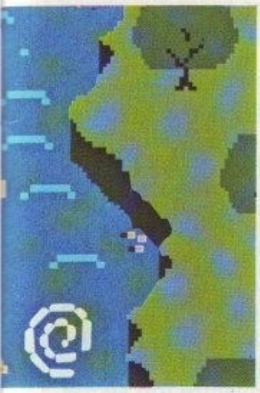






Retro-Gaming.it

pubblicitarie delle riviste americane. Comunque per chi volesse fare dei regali un po' particolari ecco alcune idee.



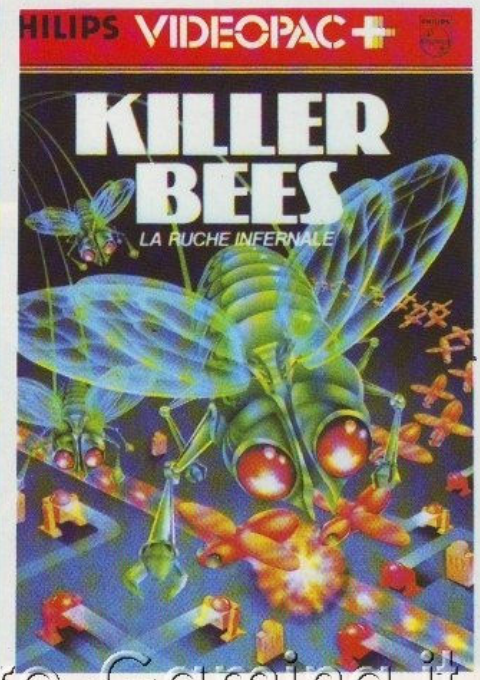




La prima è il SUPERCHARGER della Starpath. È una espansione di memoria per il VCS che ne aumenta le capacità (per maggiori dettagli vedi il servizio alle pagine seguenti). Per ora il catalogo comprende 5-6 titoli. Il prezzo al pubblico è di lire 170.000.

Per i pigri che non hanno voglia di alzarsi ogni volta a cambiare cartuccia, c'è il VIDEOPLEXER. È un contenitore di cartucce (per l'esattezza ne tiene 8) che si collega alla consolle attraverso una banda e permette di giocare a uno qualunque dei giochi contenuti semplicemente selezionando il canale corrispondente. Esiste compatibile sia per il VCS che per l'Intellivision e sarà in vendita a lire 163.000.





E ora vediamo gli accessori per antonomasia: i joystick. Il primo è il SUPER JOYSTICK prodotto da Atari per il VCS con due pulsanti di sparo ai lati. Costo 40.000 lire. Due di cui vi abbiamo già parlato sono il POINT MASTER e il POINT MASTER PRO, con ventose e fuoco rapido automatico. Collegabili al VCS e al Vic 20 costano 39.000 e 59.000 lire.

Per l'Intellivision c'è invece il QUICK STICK, che permette di utilizzare il più veloce comando a cloche invece di quello a disco della Mattel. Costa lire 29.000 la coppia.

QUICK SHOT, un altro joystick da competizione della Spectravideo, collegabile al VCS Atari, costa lire 25.000.

CARTUCCE, CARTUCCE, CARTUCCE

E arriviamo ora ai regali che pensiamo interesseranno la maggioranza dei nostri lettori che, dalle lettere, sembrano essere già non solo ben forniti come consolle ma anche dei gran sofisticati e pretenziosi nei riguardi dei giochi. Naturalmente le cartucce da regalare o da farsi regalare sono decine, tutte le case produttrici hanno dei cataloghi molto appetitosi ma in questo servizio vorremmo segnalarvi le ultimissime arrivate, quelle che verranno esposte nelle vetrine nel fatidico mese in cui tutte le strade sono addobbate e cariche come degli alberi di Natale. Abbiamo pensato di suddividere i giochi per tipo: cioè i giochi sportivi piuttosto che quelli d'azione o strategia. Se conoscete i gusti dei vostri amici potrete sicuramente trovare qualche cosa che fa per loro.

Iniziamo con quelli di strategia, che sono esattamente due: UTOPIA, della Mattel Electronics per Intellivision, è la storia di un'isola tutta vostra che dovete imparare ad amministrare con intelligenza per rendere felici i numerosi abitanti evitando loro guerre e carestie. È un gioco molto particolare e interessante che consigliamo a tutti gli studenti di economia. Costa 69.000 lire.

Il secondo è il classico BACKGAMMON, questa volta nella versione della Philips per il Videopac. È in vendita a 65.000 lire.

Per gli sportivi ci sono tre cartucce. La prima è per chi possiede un Vectrex: SOCCER-FOOTBALL. Non è, come il titolo lascerebbe



Retro-Gaming.it

Per un Natale Videogiocoso

supporre, un gioco doppio (cioè il calcio italiano e quello americano) bensì è una bella versione del nostro calcio. Prezzo 85.000 lire.

L'altra è una cartuccia molto particolare che arriva da casa Activision per il VCS: DECATHLON. Sapete che sport è? Bene! In questa cartuccia li potete giocare tutti e dieci. Prezzo lire 77.000.

La terza è a dire il vero uno sport un po' inusitato anche perché fatto in un Luna Park. È CARNIVAL di Coleco per ColecoVision (disponibile anche nelle versioni per VCS e Intellivision). In una giostra di orsi che ballano, pipe che girano, e anitre addormentate dovete esercitarvi al tiro al bersaglio. Prezzo lire 77.000.

E arriviamo adesso ai guerrafondai. Arriva BATTLEZONE di Atari per il VCS. Sicuramente conoscete la versione da bar e questa ne è una buona trasposiizione, con radar, mirino, cannoni e tutto il resto. Il prezzo sarà tra le 79 e le 89.000 lire.

Dello stesso tipo la cartuccia ROBOT TANK di Activision per il VCS: una bella trasposizione della battaglia di El Alamein che vi terrà con gli occhi attaccati al vostro periscopio nel tentativo di colpire i carrarmati nemici. Prezzo lire 92.000.

La terza cartuccia per gli amanti della guerra è WEB WAR di Vectrex in vendita a lire 85.000.

Arriviamo ora alla categoria più numerosa e divertente, quella dei giochi d'azione.

BURGER TIME di Mattel per Intellivision: caro cuoco tra tutte le scale che devi salire e scendere, gli hot dog e i cetriolini che ti inseguono, vedi di non dimenticarti che il mio hamburger sia al sangue. Prezzo 69.000 lire.

SUPERBEE (Philips per Videopac) è l'avventura di un'ape che vola di fiore in fiore. Nel far questo un labirinto le si forma rendendole la vita difficile. Prezzo 55.000 lire.

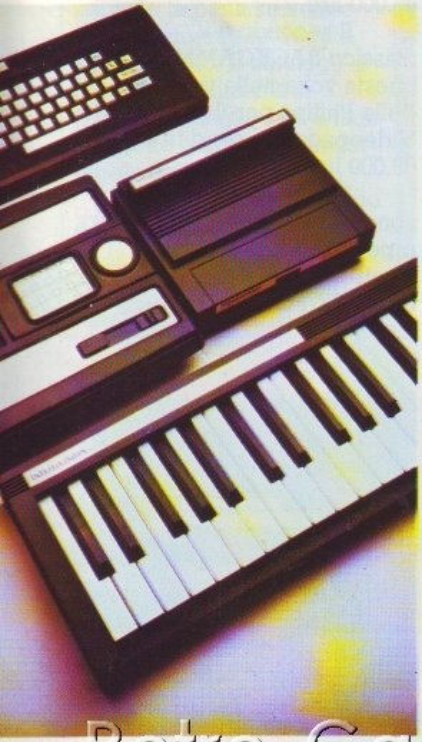
ASTERIX, BELLA QUESTA PRIMA CARTUCCIA 'europea' di Atari per il VCS. Il famoso gallo è alle prese con i centurioni romani, che deve evitare, e con la pozione magica che deve invece bere: tutti corrono velocissimi e lui saltabecca da una corsia all'altra. Sempre in casa Atari JOUST. Poche parole: bella trasposizione del bar a casa. Entrambe queste cassette saranno in vendita a un prezzo di circa 85.000 lire.

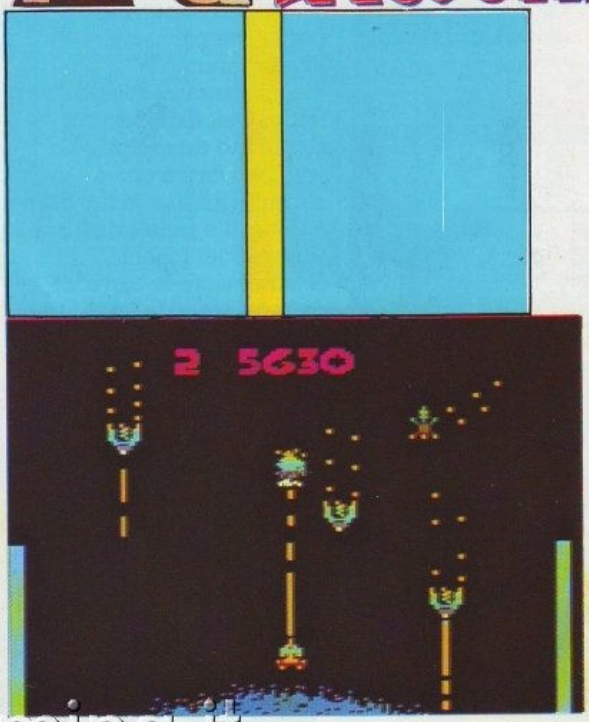
Attraverso le varie stanze di VENTURE (ColecoVision e disponibile anche per VCS e Intellivision) dovete recuperare i tesori custoditi da terribili mostri. In vendita a lire 92.000.

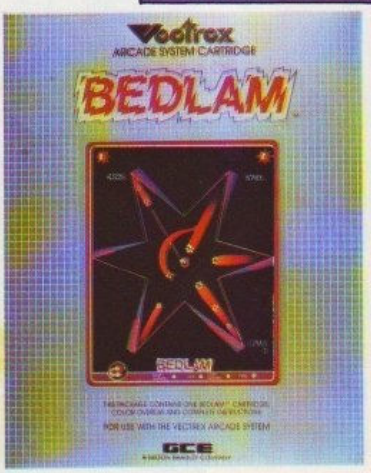
Ancora avventure, questa volta in canoa lungo le rapide di un fiume alla ricerca di un prezioso tesoro: WHITE WATER di Imagic per Intellivision. Sempre per Intellivision SAFE CRACKER di Imagic, una missione di spionaggio internazionale alla ricerca di documenti e apparecchiature top secret rubate.

FATHOM Imagic per VCS e Intellivision. In questo gioco, disegnato da Rob Fulop (quello di Demon Attack), vestite i panni di un magico











Retro-Gaming.it

gabbiano e di un delfino incantato per liberare la bella sirena incatenata in fondo all'oceano. I prezzi sono per tutte intorno alle 90.000 lire.

È adesso i giochi spaziali.

Stupendo BEAM RIDER di Activision per Intellivision. È una specie di Tempest che si svolge in profondità sulle linee geometriche dello spazio. Dovete conquistarvi ogni volta un settore di cielo distruggendo 15 veicoli nemici. Prezzo lire 92.000.

Sempre da casa Activision SPACE SHUTTLE, questa volta compatibile con il VCS. Al comando della navicella spaziale dovete decollare, orbitare nello spazio e agganciare fino a sette navicelle, e infine tornare sulla terra, atterrando nel deserto della California.. Fuori dalla cabina di guida potete vedere tutte le varie fasi e nel cruscotto leggere i dati di volo. Prezzo lire 92.000.

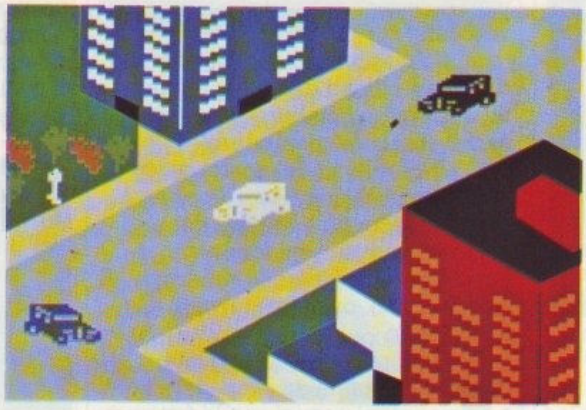
COSMIC AVENGER di Coleco per ColecoVision e VCS. Al comando di una navicella da combattimento dovete distruggere le postazioni degli alieni per mare e per terra. Prezzo lire 77.000.

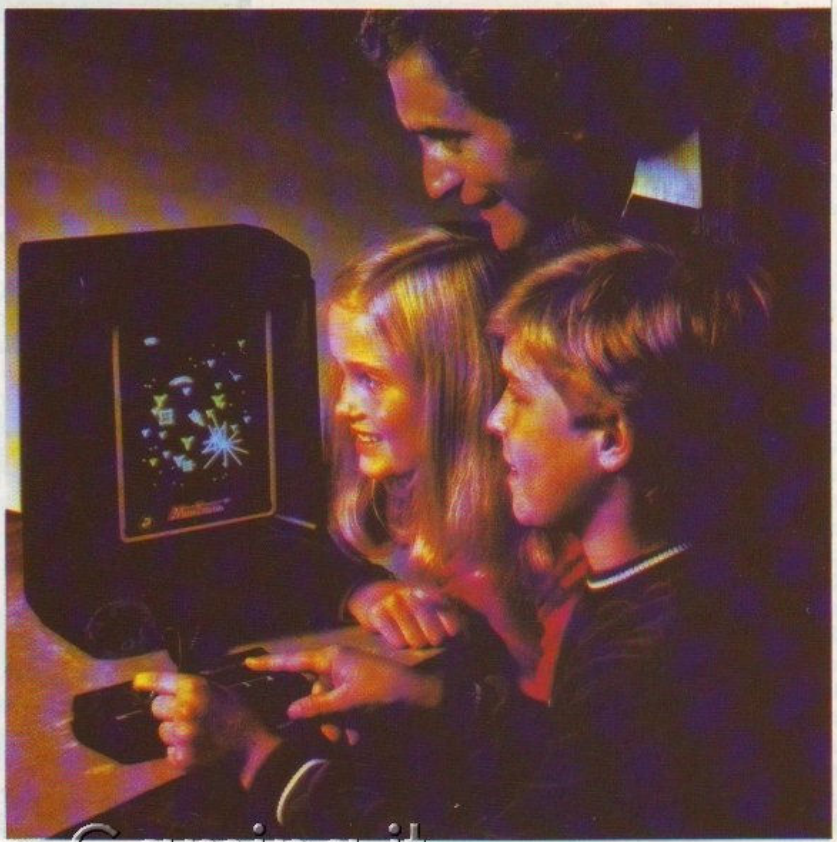
Le ultime due sono SOLAR STORM (Imagic per VCS) e MOON SWEEPER (Imagic per Intellivision) le due cartucce a tripla memoria in vendita per circa 90.000 lire.

Il labirinto del minotauro ha sempre attirato i costruttori di videogiochi. In DIG DUG (Atari per VCS) siete voi stessi che lo create scavando le gallerie sotterranee alla ricerca dei vostri inseguitori; in LADY BUG (Coleco per ColecoVision e Atari VCS) invece, ne seguite le pareti mobili mangiando puntini. Prezzi rispettivi lire 85.000 circa e lire 77.000.

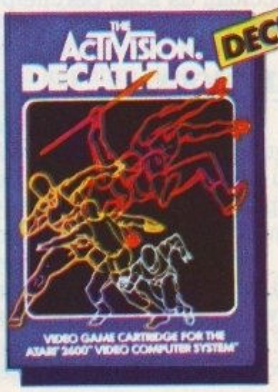
Crediamo a questo punto che ci sia di che sbancare la Banca Nazionale. Ce n'è veramente per tutti i gusti e per tutte le tasche. Ci siamo però riservati la fine di questo articolo per suggerirvi due regali, i più belli di tutti: un ABBONAMENTO a Videogiochi e la MAGLIETTA DI VIGÌ. Se fate l'abbonamento pigliate due piccioni con una fava nel senso che la maglietta è in regalo. Se invece a Videogiochi siete già abbonati ma la maglietta non l'avete scrivete alla Jackson. Il prezzo dell'abbonamento più maglietta è di lire 22.000, mentre quello della sola maglietta è di 7.000 lire.

Buon Natale a tutti e fateci sapere cosa vi ha portato Babbo Natale.







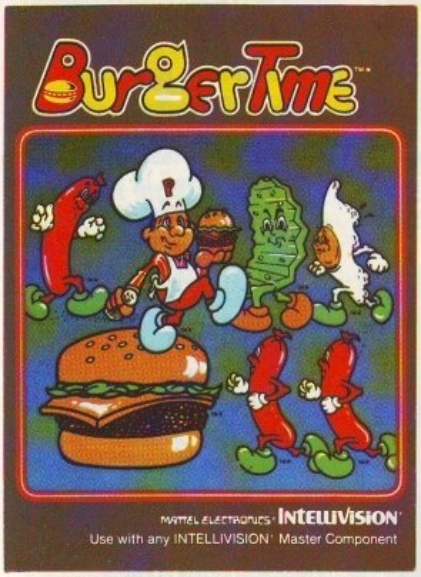


Retro-Gaming.it

a che Gio Giochian

BURGERTIME

MATTEL ***INTELLIVISION***
L. 69.000



Direttamente dalle sale giochi arriva una novità Mattel destinata probabilmente ad essere uno dei più colossali successi di fine stagione: una gustosa anteprima natalizia, insomma, che la nota casa americana ha voluto dedicare a tutti gli appassionati del suo sistema.

Burgertime è un gioco che incanta, ammalia, stupisce, tanta è l'accuratezza della grafica, la qualità di stampo baristico, l'istantanea simpatia che sprigiona e la perfezione del meccanismo, fatto per dare assuefazione come una vera e propria video-droga. Volete la prova? Fatelo giudicare da qualche vostro amico-nemico Atariano, ma soprattutto ricordate anche di procurargli un bel paio di occhiali da sole, perché potrebbe restare abbagliato!

IL GIOCO

Il modello di base del gioco è ormai arcinoto e supercollaudato e si risolve come di consueto nella spietata lotta tra inseguito e inseguitori all'interno di un labirinto.

Niente di nuovo? Certamente sì, perché il soggetto è stato sviluppato in un modo così originale e divertente che qualsiasi paragone con giochi analoghi risulterebbe del tutto inadeguato.

Soltanto per essere immaginato Burgertime necessita di un'abbondante dose di fantasia: il protagonista, pensate, è un simpaticissimo cuoco miniaturizzato all'interno di un forno scalda-vivande composto da griglie, ripiani e scale che delimitano un vero e proprio labirinto a sviluppo verticale.

Su ciascun ripiano è posto uno degli ingredienti che compongono un appetitoso hamburger: pane, carne, insalata e pomodoro.

Il problema del nostro piccolo chef, che si chiama *Peter Pepper*, è di fare cadere tutte le parti del gustoso sandwich sul fondo del forno fino a terminare lo schermo completando, ovviamente, tutti gli hamburger.

L'operazione è tormentata dall'inizio alla fine da simpaticissimi e animatissimi nemici con le fattezze di uova, wurstel e cetrioli: riuscire a chiuderli nei panini che state formando vi darà un bel mucchio di punti, ma farsi cogliere alla sprovvista può essere assai pericoloso perché saranno prontissimi a divorarvi in men che non si dica, soprattutto se non avrete più con voi neanche una dose di pepe, unico rimedio e vostra disposizione per uscire dalle situazioni disperate.

OBIETTIVO

Come al solito non dovrete fare altro che collezionare punti su punti, e non potrebbe essere altrimenti data la natura del gioco, che va ad esaurimento delle vite di cui disponete.

Parallelamente dovrete anche completare il maggior numero di schermi possibile: ogni ciclo è composto da sette diversi labirinti a difficoltà crescente, dopodiché si ripartirà dal primo e così via.

COMANDI

Niente di più semplice: il disco guida lo chef sul video nella direzione in cui è premuto.

Va doverosamente aggiunto che in questo gioco il comando direzionale si comporta assai bene, molto meglio di quanto non faccia in Lock'n chase ad esempio, e non vi tradirà (quasi) mai, sempreché lo usiate in modo piuttosto deciso.

I quattro pulsanti laterali servono indifferentemente ad elargire le dosi di pepe ai vostri nemici, mentre la tastiera seleziona il livello di difficoltà ed il numero dei giocatori (al massimo due).



SCHERMO

Lo schermo raffigura il labirinto ed i suoi buffissimi protagonisti, riservando anche il giusto spazio ai punteggi, che si trovano nella parte alta del video.

L'angolo in basso a destra vi tiene informati sulle vite che avete ancora a disposizione (5 all'inizio del gioco) e quello inferiore sinistro vi comunica la vostra dotazione attuale di pepe (si parte con 5 dosi).

Il cuoco è davvero buffissimo e ben disegnato, con le sue gambette corte, il cappellone in stile e con la professione e le manine al cielo quando completate lo schermo.

I nemici sono altrettanto divertenti e soprattutto sono assai disinvolti nei movimenti, sempre accurati e privi di qualsiasi incertezza da sovraccarico di funzioni nel microprocessore.

VITA DA CUOCHI

Il comportamento di Peter Pepper nel labirinto è largamente

Retro-Gaming.it

condizionato dai suoi antagonisti.

Nella versione di gioco più difficile (le altre le lasciamo ai più maldestri) i cattivi della situazione partono in quattro (3 hot-dogs e I uovo).

Per i primi quattro schermi la formazione nemica non muta (anche se nel terzo gli hot-dog diventano quattro) e la sua strategia di spostamento nemmeno: i wurstel cercano di avvicinarsi a voi prendendo la prima strada che capita loro a tiro, anche se non è la migliore. In sostanza dunque se vi sposterete verso il basso, anch'essi seguiranno quella direzione, anche se magari si trovano ancora all'altro capo del forno.

L'uovo invece lavora da solista ed ha una tattica migliore: generalmente cercherà di chiudervi la strada mentre i suoi amici vi stanno seguendo dalla parte opposta.

Dal quinto schermo in avanti due hot-dog vengono sostituiti da altrettanti cetrioli, segugi assai più abili dei loro predecessori e molto più insidiosi da affrontare.



Gli ingredienti dei sandwich sono posti su ripiani incolonnati verticalmente: per completare gli hamburger dovrete letteralmente camminare sopra ciascuna delle parti che li compongono. La pressione farà cascare il pezzo verso il ripiano successivo e, a seconda dell'altezza in cui è effettuata l'operazione e del numero di ingredienti ancora incolonnati, produrrà un effetto a catena fino a fare cascare il pezzo più basso sul fondo.

Andando avanti di questo passo potrete completare così i vostri panini, e se il problema fosse tutto qui non ci sarebbe altro da dire.

Sfortunatamente dovrete anche vedervela con "loro" e soprattutto, per disputare una buona partita, dovrete anche cercare di farli finire nel panino.

La "farcitura" dell'hamburger può essere ottenuta in due modi.

Anzitutto potrete fare cadere loro addosso qualche ingrediente, camminando ad esempio su di un pezzo ad un ripiano superiore e lasciandolo poi cascare mentre uno dei cattivi ci passa sotto.

Tutto sommato però è molto meglio seguire un'altra strada: ogni ingrediente deve essere premuto in tre punti per ottenerne la caduta. Quando due delle tre parti sono state calpestate aspettate che qualcuno dei perfidi esseri salga sul pezzo assieme a voi. A quel punto e con ottima scelta di tempo potrete completare la passeggiata e lasciare così cadere l'ingrediente con il suo appetitoso fardello.

Oltre a procurarvi punti, il maggior peso degli hot-dog o di chi per essi vi permetterà di fare cadere l'ingrediente in questione per ben due ripiani successivi. Più saranno i nemici che riuscirete a chiudere contemporaneamente nel panino, più punti di bonus riceverete.

Permetteteci a questo punto di sottolineare l'importanza di riuscire a capire la strategia di movimento dei vostri avversari (qualche indicazione ve l'abbiamo già data) perché è un fattore determinante ed imparare a domarli vi consentirà di obbligarli a radunarsi in fila indiana. Spesso ci vorrà molta pazienza per riuscire a raggrupparli tutti dietro di voi, ma se vi riuscite avrete un vantaggio essenziale sia in termini di libertà di movimento che di possibilità di punteggio.

Questa tecnica vi potrà essere assai utile nel quarto schermo, che a tutta prima può apparire assai difficile: gli ingredienti sono riposti su quattro lunghe file collegate praticamente da un unico passaggio a forma di "esse". A sinistra stanno due scale che uniscono l'esterno con la parte "nutriente". Apparentemente non c'è modo di cavarsela senza sprecare abbondanti dosi di pepe, ma in realtà è un gioco da ragazzi: continuate a girare nella metà

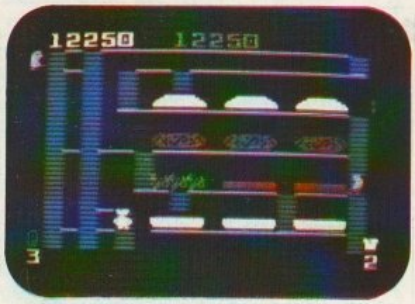


Retro-Gaming.it

superiore delle due scale aspettando pazientemente di radunare tutti i nemici (l'ultimo hot-dog è il più difficile da attirare nel tranello).

Quando li avrete tutti alle vostre spalle come tanti cagnolini potrete quindi partire a razzo verso il settore "panini", e in una splendida infilata li completerete tutti, riservandovi di far fare ai vostri inseguitori la fine che si meritano al momento più opportuno.

Il settimo labirinto (l'ultimo della fase) è il più ostico di tutti, perché i ripiani non hanno vie di fuga: una volta entrati in uno di essi sarete obbligati ad uscire dalla stessa parte e molto spesso troverete ad aspettarvi "voi-mi-capite-chi". In questo percorso dovrete quindi lavorare ancora di più per avere la fila indiana alle vostre spalle (cosa non facile, per i malnati cetrioli), per poi imboccare una griglia, aspettarli, farli cadere giù e ritornare sulla vostra strada senza affanno ed ulteriori intoppi.



Il pepe, in questo schermo, è praticamente indispensabile.

Come avrete capito, Peter Pepper si difende spruzzando pepe addosso agli avversari, che ha l'effetto di inebetirli per qualche istante, consentendogli così di passare loro oltre senza alcun rischio.

Sfortunatamente le dosi a sua disposizione sono limitate e possono essere incrementate unicamente acchiappando gli oggetti di bonus (patate fritte, ketchup, gelato e caffé) che appaiono qua e là nei vari schermi.

Il pepe va usato con parsimonia soprattutto nei primi labirinti, e molto spesso è meglio perdere una vita (ne avrete una extra ogni 10.000 punti) piuttosto che una dose.



I labirinti diventano man mano più difficili e soprattutto mutano la loro disposizione in modo da lasciarvi sempre minori vie di fuga e costringervi così a veri e propri percorsi obbligati in cui la "farcitura" potrà chiudervi con sempre maggiore frequenza.

I cattivi non seguono schemi di movimento predeterminati, perché la loro direzione è condizionata dal vostro comportamento, pur tuttavia è possibile studiare ugualmente qualche pattern che vi potrà essere d'aiuto nel compimento dell'impresa, e uno ve l'abbiamo già dato.

PUNTI

Far scendere un ingrediente da un ripiano – 50 punti

Schiacciare un avversario con un ingrediente – 100 punti

Far cadere da I a 5 avversari insieme all'ingrediente del panino – da 500 a 8000 punti

Prendere uno degli oggetti di bonus – 500 punti

CONCLUDENDO

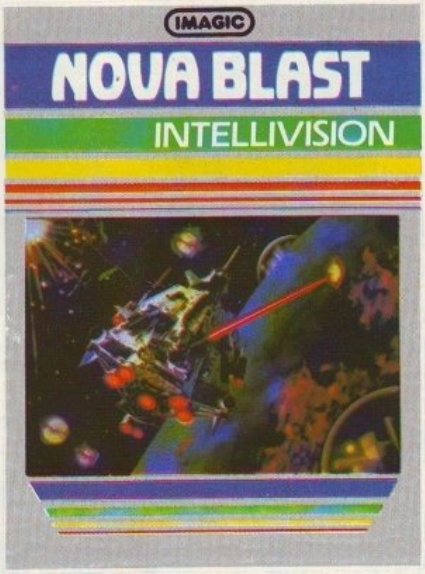
Se dovessimo condensare tutto ciò che pensiamo di questo gioco in una sola parola sarebbe sufficiente dire che Burgertime è BELLO (ma proprio tanto), e mai aggettivo potrebbe essere usato più propriamente.

Tutto in questa cartuccia è fatto per divertire e siamo certi che vi entusiasmerà come ha entusiasmato noi, che abbiamo passato intere giornate a giocarlo senza mai stancarci: abbiamo cominciato a diradare le nostre partite soltanto quando abbiamo provato per la prima volta una certa nausea per i wurstel (quelli veri) e, di notte, sognavamo uova e cetrioli che ci correvano addosso da tutte le parti (chiaro sintomo da neurodelirio).

Voi che presto incomincerete ad apprezzarlo (e ve lo auguriamo) avrete a disposizione infinite ore di divertimento ed augurarvi buon appetito è proprio il minimo che possiamo fare.

NOVA BLAST

IMAGIC ***INTELLIVISION***
L. 79.000



Per avere una cartuccia come questa dovete selezionare con cura gli ingredienti migliori da alcuni dei più riusciti videogames degli ultimi tempi: prendete il meccanismo di gioco di *Defender*, aggiungete un pizzico di *Missile Command*, insaporite il tutto con la grafica di *Atlantis* ed agitate bene prima dell'uso.

Il risultato è uno dei più affascinanti e brillanti video-cocktail che abbiano mai solcato il sempre più stellato cielo del sistema Mattel, grazie soprattutto alla abilità con cui gli esperti della Imagic si sono divertiti a mischiare le carte in tavola, con risultati decisamente brillanti anche se non troppo originali.

Retro-Gaming.it

NOVA BLAST comunque ha tutte le carte in regola per diventare il nuovo video-hit della consolle di casa vostra.

IL GIOCO

Siete al comando di Nova 1, l'ultima astronave della flotta Novana, che deve assolutamente difendere le ultime quattro città del suo sventurato pianeta dai proditori attacchi aria-terra e terra-terra dei suoi mortali nemici, concentrati in cicli di otto ondate ciascuna.

La vostra navicella viaggia veloce ed i combattimenti sono serrati: ci sono laser e bombe per tutti, ma la strapotenza numerica dell'avversario rende l'impresa disperata.

Il terreno scorre rapido sotto al vostro scafo, in perenne movimento da una città all'altra per alleggerire la pressione dello spietato assedio: solo la vostra audacia e la vostra temerarietà potranno permettervi di resistere a lungo alle incursioni, fino alla inevitabile ecatombe finale che, se non altro, vi riempirà di gloria e di... punti.

OBIETTIVO

Non poteva non essere quello di accumulare il maggior numero di punti possibile, trattandosi di un gioco che si protrae ad oltranza fino alla distruzione di tutte e quattro le città.

Potrà essere inoltre motivo di orgoglio personale riuscire a completare almeno uno dei teoricamente infiniti cicli di otto ondate di invasione che dovrete affrontare durante il gioco.

SCHERMO

La grafica ed il sonoro sono senz'altro i punti di forza del programma.

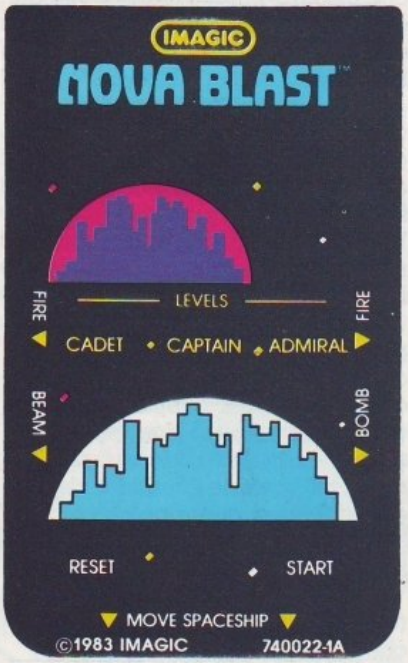
Lo schermo è di tipo scorrevole in senso orizzontale, in tutto simile a quello di Defender, e la vostra astronave può percorrerlo in tutta la sua lunghezza sia verso destra che nella direzione opposta.

Particolare ed interessante è l'uso di diversi piani di sfondo che si muovono a diversa velocità, per infondere a tutta l'azione un grande senso di profondità del campo di gioco.

Le città si trovano nella parte bassa del video, sul territorio del pianeta (o meglio, sul suo mare), e sono protette da una cupola trasparente.

Più in basso è il classico "radar" che mostra il teatro della battaglia nella sua totalità: potrete così avere il costante riferimento video della vostra posizione relativa, di quella delle città e dei vostri nemici, compresi i micidiali mezzi di attacco acquatici, da cui, ve lo diciamo fin d'ora, vi dovrete assiduamente guardare durante lo svolgimento della partita.

A sinistra è posto anche l'indicatore del livello di energia della vostra Nova, unitamente al rilievo numerico dei danni che lo scafo ha subito durante gli attacchi.



Ciò che colpisce è la straordinaria resa grafica di insieme offerta dal programma, mai come ora a stretto contatto con le realizzazioni da bar: niente sfarfallamenti, impostazione nettamente salagiochistica, astronave, nemici e sfondo tutti accuratamente disegnati e riprodotti senza incertezze.

COMANDI

NOVA BLAST non potrà fare a meno di infiammare nuovamente la sterile polemica sul comando direzionale Intellivision.

L'astronave è pilotata interamente dal disco e ne segue la direzione in cui è premuto: il perfetto controllo del vostro mezzo richiede quindi una rara abilità di manovra che soltanto dita esperte potranno sperare di avere.

Insomma, una nave spaziale non si fa guidare tanto facilmente e soltanto chi ha mani degne di manovrarla potrà ben figurare in questo gioco!

I pulsanti laterali superiori sono preposti al fuoco orizzontale dei laser di cui disponete (illimitatamente), mentre quelli inferiori hanno due funzioni diverse: con uno potrete sganciare le bombe, unico rimedio contro i micidiali Water Walkers (i mezzi marini cui accennavamo), mentre l'altro servirà alternativamente a ricreare una cupola protettiva ad una città rimasta senza difesa e a ricaricare l'energia di Nova 1 agli appositi "distributori" disseminati lungo tutto il campo di gioco.

La tastiera ha funzioni marginali, operando unicamente per selezionare il livello di difficoltà nonché per resettare ed incominciare la partita vera e propria.

ARMI, BAGAGLI E STRATEGIE

Ogni ciclo di invasione, come già accennato, è suddiviso in otto ondate, ciascuna contrassegnata da nomi diversi e progressivamente sempre più incomprensibili: il primo assalto si chiama "ORION FIGHTERS" e l'ultimo "TROEKS", ma se vorrete arrivarci dovrete passare attraverso "DIVING DRONES", "GRAVITINES", "QUEMENS", "SONADS" ed altre amenità di questo tipo, dopodiché si ricomincerà daccapo e così via.

La differenza tra un'ondata e l'altra è costituita dal numero degli avversari, le cui schiere aumentano progressivamente e sono sempre più minacciose. I nemici da affrontare sono soltanto di due tipi ma, credeteci, sono più che sufficienti.

Retro-Gaming.fr

Per le prime quattro ondate (a partire dal livello più facile) dovrete unicamente vedervela con le astronavi, tutte della medesima specie, anche se colorate diversamente.

Generalmente la forza aerea nemica non si cura troppo di voi ma preferisce dedicarsi con costanza all'attacco delle città.

Lo schema offensivo è piuttosto banale ma risulta comunque efficace e pericoloso se confortato da un massiccio numero di unità: in un primo momento stazionano nella parte alta dello schermo, dopodiché si concentrano e cominciano a cabrare verso la città prescelta convergendo sempre più velocemente dall'alto verso il basso lungo il suo asse perpendicolare.

La distruzione avviene per contatto: il primo kamikaze distruggerà la cupola e il secondo la città.



Dal momento che non sparano ma cercano unicamente lo scontro fisico, anche voi dovrete ben guardarvi dal cozzarvici contro se non vorrete perdere uno dei 9 livelli di difesa di cui disponete. Diversi e assai più micidiali sono i Water Walkers, che appaiono a partire dal quinto schermo (DIVING DRONES) e, come suggerisce il loro nome, si muovono orizzontalmente sull'acqua del pianeta sparando all'impazzata: non appena avranno raggiunto una città, cupola o non cupola, ne provocheranno l'esplosione in un batter d'occhio.

La cosa più inconsueta del sistema di gioco è che Nova 1 non ha a disposizione le classiche tre vite, ma è diversamente dotata di nove livelli di immunità in progressiva diminuzione ad ogni scontro (si rinnovano comunque ad ogni ondata).

Questa elevata disponibilità di difesa suggerisce che non vale proprio la pena di lavorare di fioretto per schivare le navi nemiche con i consueti sapienti slalom tra di esse: è piuttosto il caso di impugnare l'ascia di guerra per operare un concreto e consistente fuoco di sbarramento senza alcun timore reverenziale per l'odiato nemico.

Lo stesso discorso vale per i perfidi Water Walkers: è molto meglio affrontarli "di petto" ed abbassarli il più possibile per essere certi di centrarli rapidamente con una delle vostre bombe, rischiando magari anche di subire qualche colpo.

In sostanza dunque ciò che imparerete a capire rapidamente è che bisogna preoccuparsi molto più della protezione delle città piuttosto che della incolumità della vostra Nova 1.

Sempre al livello più facile non vi sarà difficile completare le prime 4/5 fasi senza perdere neppure una città, ma successivamente l'impresa si fa improba sia per l'apparire dei WW che per il moltiplicarsi del numero delle astronavi aliene con intenti bellicosi.

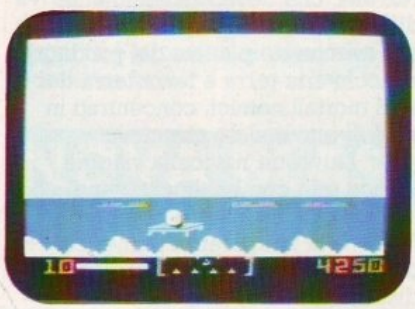
Giunti a questo punto il nostro personale consiglio è di non disperdere le forze e di concentrarvi unicamente sulla difesa di una o al massimo due città attigue: in questo modo vi sarà molto più agevole attendere che le odiate flotte si raggruppino per potere poi spazzarle via in men che non si dica.

Non fatevi spaventare dal numero di assalitori che si concentrerà sulle uniche città rimaste, perché la vostra Nova ha missili lasers per tutti!

I Water Walkers invece vanno anticipati, perché è troppo rischioso lo scontro in prossimità di una città, e un errore di mira potrebbe esservi fatale: non fatevi sorprendere e andate a scovarli con l'aiuto del radar.

Abbiamo già accennato al fatto che è possibile ricostruire la cupola al di sopra della città ponendo l'astronave al di sopra di essa e schiacciando il tasto "BEAM".

Siamo dell'avviso che questa opzione non serva granché dal momento che vi farà perdere circa 3/4 dell'energia disponibile, vi obbligherà a ricaricarvi in uno dei vicini serbatoi ma soprattutto vi farà pericolosamente abbandonare la difesa.



Concludendo, ragazzi, nervi saldi e pollice d'acciaio per domare la malefica invasione per il maggior tempo possibile.

Se al livello più facile non riuscirete nemmeno a completare il primo ciclo di otto ondate scriveteci e vi manderemo un bel diploma di "POLLO DELL'ANNO 1983".

PUNTI

Ogni caccia nemico colpito vale 50 punti, il Water Walker arriva a ben 1.000 punti ed ogni città rimasta intatta dopo ogni ondata frutta 1.000 punti di bonus.

CONCLUDENDO

Che il gap qualitativo tra giochi da casa e da bar si stia facendo sempre più tenue è oramai un dato di fatto di cui bisogna prendere atto.

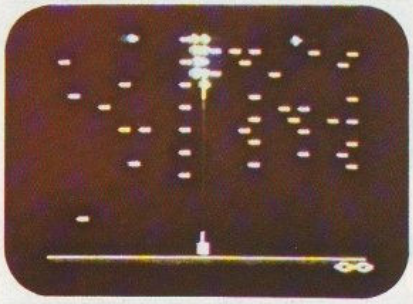
NOVA BLAST non fa altro che confermare questa tendenza e tutto in questo gioco è fatto per dimostrarlo, dalla grafica ai suoni, ad un meccanismo di azione supercollaudato e di sicuro effetto.

Crediamo, a ragione, che i fans di Defender potranno esultare e trovare pane per i loro denti, ma soprattutto potranno farlo sulla comoda poltrona di casa invece che nell'affollato trambusto di una sala giochi.



Retro-Gaming.it

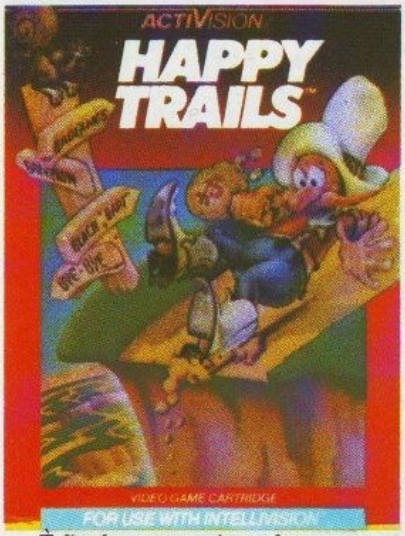
Per concludere vorremmo fare un complimento: Centipede è una delle più riuscite trasposizioni bar/casa che siano mai state fatte.



Ovviamente, visti i limiti tecnologici del VCS, non per quel che riguarda la grafica: i funghi non sono che dei rettangolini, che tutto fanno, tranne che mettere appetito, il millepiedi è un insieme di quadratini senza neanche una zampetta, però la tensione del gioco e la velocità dell'azione è tutto ciò che la grafica non è: emozionante, accattivante, impegnativa. Insomma, è una grande sfida alla vostra abilità.

HAPPY TRAILS

ACTIVISION per INTELLIVISION
L. 92.000



È finalmente arrivata la sospiratissima nuova uscita dell'Activision che tanto si è fatta attendere dopo i trionfi di Pitfall e di Stampede sul suolo Mattel.

Anche Happy Trails pone dunque la sua candidatura per una nuova pole position in termini di successo dopo quelle ottenute dai suoi due predecessori, ma da questi ultimi si tiene a debita distanza proponendo un gioco completamente diverso sotto ogni aspetto, prendendo però in prestito l'idea di base da un vecchio classico da sala giochi che si chiamava *Loco-Motion* (Century).

Happy Trails è il nome di una vecchia canzone country americana e significa all'incirca "buon viaggio, felice cammino", ma mai augurio avrebbe potuto essere più inappropriato, specialmente per il piccolo cow-boy eroe di questa cartuccia, che deve percorrere una tra le più spietate ed infide piste del glorioso vecchio West nella speranza di poter arraffare il classico pugno di dollari.

IL GIOCO

Se vi ricordate l'oramai preistorico "gioco del 15", che sarebbe poi quel quadrato in cui bisogna riordinare 15 tasselli muovendoli con sapienza e pazienza attorno all'unico buco che ne permette la manipolazione, avrete capito gran parte della meccanica di Happy Trails.

Qui invece siamo alla presenza di un perimetro di base che racchiude un numero variabile di tasselli quadrati, ciascuno raffigurante un pezzo di un ipotetico tracciato fatto di curve, rettilinei, incroci e giunte. Il campo di azione è quasi totalmente suddiviso da questi riquadri ad eccezione di un buco ner che si apre in funzione delle vostre mosse e che è il vero e proprio fulcro di ogni vostra manovra.

I pezzi all'inizio sono disposti alla rinfusa e vi daranno l'impressione di trovarvi di fronte ad una specie di labirinto a quadretti nel quale sia improvvisamente scoppiata una bomba.

Raramente infatti la disposizione di partenza sarà tale da permettervi un vero e proprio *happy trail*: più frequentemente dovrete invece armarvi di pazienza certosina e muovere freneticamente i vari tasselli per ricostruire una pista accettabile per il vostro rappresentante sul video.

Ah sì, quasi lo dimenticavamo, si tratta della buffissima caricatura di un cow-boy che si muove automaticamente sul percorso, e voi potrete manovrarlo soltanto per aumentarne la velocità od invertirne il senso di marcia, ma non potrete mai fermarlo.

Il vostro compito è dunque di spianargli la strada per permettergli di arraffare i sacchi di denaro che sono sparsi lungo il tracciato e completare così l'infernale schermo.

Più diverrete bravi, più le difficoltà aumenteranno, e raggiungeranno il loro culmine con la comparsa di un vero e proprio bandito, che cercherà in tutti i modi di incastrarvi in qualche vicolo chiuso.

Fortunatamente, con l'aiuto di un provvidenziale stallone, anche voi avrete la *chance* di fargli fare una gran brutta fine, la fine che si merita, dopotutto.

OBIETTIVO

Dovrete assolutamente riuscire a fare in modo che il piccolo cow-boy completi lo schermo, raccattando tutti i sacchi di denaro che si trovano sulla sua strada, da voi accuratamente predisposta con sapienti mosse dei quadrati, contemporaneamente evitando di farlo finire, a causa della vostra dabbenaggine, in una strada senza uscita o, peggio ancora, nel buco nero.

Il vostro obiettivo principale sarà però come sempre il punteggio, e di punti ve ne saranno dispensati in gran quantità ad ogni percorso completato, in funzione del tempo che ci avrete messo a finirlo, dei sacchi di denaro raccolti e dei bonus che sarete riusciti a totalizzare.

SCHERMO

Lo schermo è unico e raffigura il percorso, delimitato dal suo perimetro e con un numero variabile di quadrati (minimo 3 più il buco) racchiusi al suo interno.

Più in basso c'è lo spazio per i punti e per l'indicatore del tempo che vi resta per completare lo

Retro Gaming

schermo, unitamente alla segnalazione delle vite che vi rimangono (4 all'inizio del gioco) e degli *happy trails* compiuti fino a quel momento.



Il cow-boy e il bandito hanno la medesima rappresentazione stilizzata: un cappellone con due corte zampette che spuntano da sotto il copricapo. L'effetto di insieme è ottimo e la scelta dei colori sobria e ben azzeccata.

Graficamente non c'è niente di eclatante, ma la visione di gioco offerta dal programma vi dà tutti gli elementi necessari per condurre la partita con la perfetta padronanza dei suoi meccanismi.

COMANDO

I comandi sono semplici ed essenziali: il disco sposta un tassello per volta nella direzione in cui è premuto mentre i pulsanti laterali vengono usati per aumentare la velocità del cow-boy od invertirne il senso di marcia.

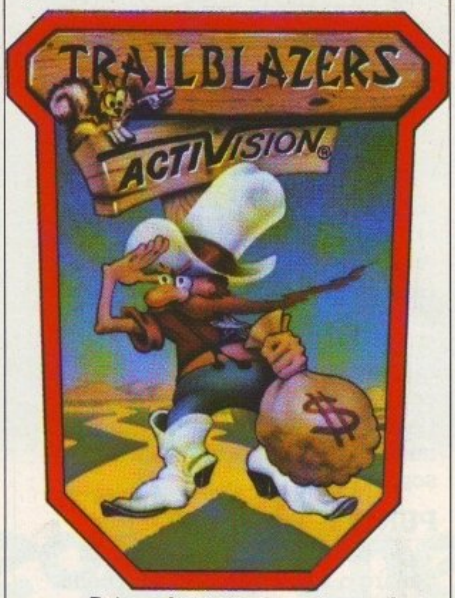
La tastiera offre interessanti opzioni di gioco, divise in quattro sezioni fondamentali (ciascuna per uno o due giocatori): la prima (standard maze) vi consente di affrontare percorsi a schema fisso con grado di difficoltà e numero di pezzi da gestire in progressivo aumento, la seconda (random maze) offre labirinti generati casualmente, la terza (advanced maze) genera tracciati ad un livello avanzato di sviluppo mentre l'ultima (fast random maze) è come la seconda ma aumenta considerevolmente la velocità costante del cow-boy.

STRATEGIA

Come avrete capito, ma un'occhiata allo schermo vale di più di mille parole, i pezzi che potete muovere sono solo quelli che stanno attorno al buco nero che verrà ricoperto di volta in volta dal riquadro che avrete spostato, lasciando a sua volta aperto un altro buco e così via.

Il perimetro esterno è composto da sezioni fisse di strada curva mentre il tracciato all'interno muta sempre la sua disposizione in ossequio alle vostre mosse, ma resta sostanzialmente fatto di rettilinei, curve, doppie curve e incroci.

Il cow-boy inizia sempre la sua marcia in senso antiorario, sulla sezione fissa del percorso in alto a sinistra del perimetro,,ma sia ben chiaro che nulla vi impedisce di invertirne subito il senso di marcia all'inizio della partita con l'apposito pulsante.



Prima di iniziare ogni manche è indispensabile esaminare attentamente il percorso da affrontare, anzitutto per studiare il genere di difficoltà che vi riserva, ma soprattutto per approntare mentalmente – ma è molto meglio uno schizzo – almeno in via sintetica, il tracciato che farete seguire al vostro omino.

È bene precisare ancora una volta che il vostro campione finirà male se va a sbattere sui bordi del buco oppure al termine di una pista interrotta che voi non sarete riusciti a collegare con altri pezzi di percorso.

Come se tutto ciò non fosse già abbastanza difficile, ve la dovete vedere anche con il "bandito" (ai livelli più tosti diventeranno due), un cow-boy dal nome di *Black Bart* con le stesse fattezze del vostro ma colorato di nero, che si muove con tenacia sul percorso con intenti facilmente intuibili.

Non vi darà un grande fastidio, ma vi impedirà di concentrarvi a massimo sulla dinamica della pis a, che in questo gioco è la cosa più importante e quindi in ultima analisi si rivelerà assai dannoso.

Fortunatamente anche lui è vulnerabile, e per un po' di secondi anche voi potrete invertire le parti se riuscirete a passare sopra la stella rossa di bonus che compare in ogni percorso con il bandito, e che vi trasformerà in uno sceriffo spietato e lampeggiante.

Con il potere che vi viene dalla legge potrete così a vostra volta rincorrere il vostro ex-inseguitore ed acchiapparlo per usufruire dei cospicui punti di bonus.

La lotta con il vostro avversario non è comunque che un piccolo particolare del meccanismo di base del gioco, che anche senza questa opzione resta assai interessante, ed il vero problema sarà sempre quello di riuscire a manovrare i riquadri per ottenere la pista giusta. Il pulsante di accelerazione va usato solo quando sarete ben sicuri del tracciato che il vostro omino sta percorrendo e praticamente, molto ovviamente, serve a farvi terminare lo schermo nel minor tempo possibile.

È bene comunque non abusarne, specialmente durante i vostri primi incontri ravvicinati con il gioco, o altrimenti il vostro cow-boy andrà rapidamente a sbattere la sua testaccia contro qualche bordo senza che neanche ve ne rendiate conto.

Il pulsante per cambiare la marcia è invece assai utile, e potrete verificarlo facilmente durante il match. Oltre a permettervi sempre di provare la strada opposta a quella per cui state andando (che magari è senza uscita) vi consentirà pure di ottenere, sia pure artificialmente, l'effetto di arrestare il cow-boy.

Per riuscirci sarà sufficiente premere a intermittenza il pulsante:

Retro-Gaming.it

l'omino continuerà a girare su se stesso e voi avrete modo di studiare con più calma un passaggio particolarmente difficile (sempre nei limiti di tempo però).

Quanto ai tracciati, beh, ognuno ha più di una possibile strategia di "fuga", e nel caso selezioniate i random mazes ognuno andrà affrontato secondo l'ispirazione del momento.

Con gli standard mazes è invece possibile studiare i pattern di risoluzione, perché si ripresentano sempre con la stessa disposizione. Nella nostra infinita bontà abbiamo pensato di fornirvi gli schemi di risoluzione dei primi quattro, ma ai restanti dovrete pensarci voi, intesi?

Chi non si è ancora procurato il gioco è bene che salti a pié pari questa parte, perché probabilmente ritroverà solo un'accozzaglia di numeri che non saprebbe comunque come interpretare, ma chi in questo momento si trova già di fronte al primo labirinto è bene che legga attentamente i nostri consigli, e si ritroverà di colpo nella seconda metà del gioco.



Bene, armatevi di carta e penna e tracciate subito lo schizzo dello schema che state per affrontare. Numerate le posizioni dei pezzi da sinistra a destra a partire dall'alto del percorso.

Fatto tutto? OK, let's go!

1° percorso: 3 quadrati più il buco, che è nella posizione iniziale n° 1. Mosse: dalla posizione 2 alla 1 e dalla 1 alla 2. Labirinto completato.

2° percorso: 5 quadrati più il buco, che è nella posizione N° 2. Mosse: da 3 a 2. L'omino passa sul pezzo numero 2. In quel momento spostate rapidamente il pezzo in posizione 2 ancora sulla posizione 3.

Dopo aver preso il sacco di denaro invertire la marcia e partire a razzo! Anche questa è fatta.

3° percorso: 7 quadrati più il buco, che è nella posizione n° 2. Mosse: da 6 a 2. Quando il cow-boy è sull'incrocio numero tre, si cambia direzione e si cattura Black Bart (la stella viene presa subito all'inizio). Da 2 a 6. Nuovo cambio di direzione e via per quella strada.

Niente di più facile, no?

4° percorso: 9 quadrati più il buco, che è nella posizione n° 3. Mosse: in rapida successione, da 8 a 3, da 9 a 8, da 10 a 9 e da 9 a 10.

Naturalmente, calcolando bene i tempi e la velocità, stella e bandito saranno nuovamente vostri.

Voilà. Avete capito tutto?! Non preoccupatevi, con un po' di calma Happy Trail diventerà un gioco da ragazzi.

Insomma, gente, questo gioco richiede tecnica, dedizione e ragionamento, e molto poco può essere affidato al caso se vorrete disputare sempre delle buone partite.

Quanto a noi, non ci resta che augurarvi buona fortuna e consigliarvi di procurarvi massiccie dosi di Valium prima di iniziare ogni partita: Happy trails, più di ogni altro, fa venire voglia di rompere il televisore a calci, tanta sarà la rabbia per non essere riusciti a completare qualche percorso. Fortunatamente però il raptus di una nuova partita prenderà subito il sopravvento.

PUNTI & BONUS

100 punti per ogni borsa di denaro o stella di sceriffo raccolta.

300 punti per il primo Black Bart catturato in ogni momento del gioco.

200 punti per ogni borsa di denaro presa dopo la cattura del primo bandito.

400 punti per il secondo Black Bart catturato.

400 punti per ogni borsa di denaro dopo la cattura del secondo bandito.

A questi dovrete aggiungere un numero di punti pari al numero di sacchi di denaro presi moltiplicato per il numero di secondi che vi sono restati dopo aver completato il labirinto.

Avrete inoltre una vita extra a 10.000 punti, e quindi ogni 20.000 fino ad un massimo di sei.

CONCLUDENDO

Già abbiamo accennato in apertura al fatto che la Activision si sia abbondantemente ispirata a Loco-Motion per realizzare la sua ultima fatica. In pratica però questa versione è destinata ad avere molta più fortuna del gioco da bar, soprattutto perché il suo meccanismo non è condizionato dalle esigenze commerciali che resero praticamente fallimentare il lancio di Loco-Motion.

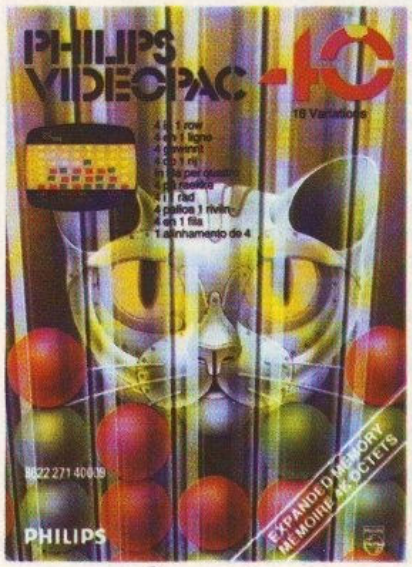
Sostanzialmente dunque, sulla comoda poltrona di casa avrete modo di apprezzare Happy Trails in tutta la sua bellezza ed originalità, senza la preoccupazione di dovere sborsare le fatidiche duecento lirette ogni volta.

Da questo punto di vista crediamo che questa cartuccia si creerà un vero e proprio seguito di aficionados, anche se questa volta più che riflessi rapidi e superallenati, occorre usare un bel po' della quantità variabile di sale che è presente nella zucca di ognuno di noi e, francamente, proprio per questo Happy Trails ci piace.

IN FILA PER QUATTRO

PHILIPS **VIDEOPAC**

L. 55.000



Retro-Gaming.fr

Intellivision regala.



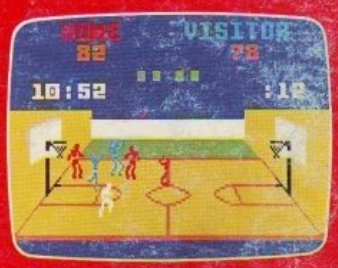
IL TENNIS



IL CALCIO



ASTROSMASH



IL BASKET

Se acquisti una Console Intellivision, ti regaliamo una di queste cassette. A tua scelta.

Ehi, ragazzi! Se non l'avete ancora fatto, questo è il momento giusto per acquistare il più fantastico dei videogiochi: Intellivision!

Perché in questo momento (a partire dal 1° novembre e fino al 31 dicembre 1983) chi acquista una Console Intellivision avrà uno di questi quattro fantasmagorici videogiochi Intellivision: il Calcio - il Tennis - il Basket - Astrosmash.

E' semplicissimo. Basta compilare il tagliando della garanzia – con il titolo della cassetta scelta, la data e il timbro del Rivenditore – e spedirlo alla Mattel Electronics.

Prendete al volo questa eccezionale offerta: correte dal vostro Negoziante di fiducia e... E allora, cosa aspettate a divertirvi con Intellivision?

DALL' 1-11
AL
31-12-1983



MATTEL ELECTRONICS
INTELLIVISION
Il grande capolavoro del piccolo schermo.

Aut. Min. Con.

Retro-Gaming.it

ANNUARIO 84

DI VIDEO GIOCHI

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70
SUPPLEMENTO
AL N.10 DI VIDEOGIOCHI '83

L. 5.000

UNA PUBBLICAZIONE DEL
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

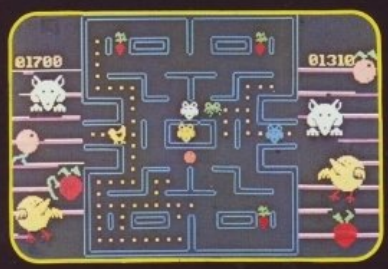






TUTTI I GIOCHI PER COMPUTER TUTTI I VIDEOGAMES







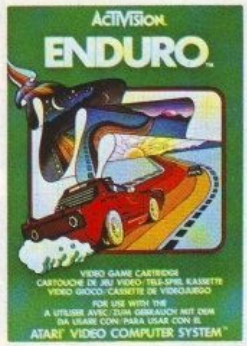




Descrizioni, caratteristiche, illustrazioni a colori e prezzi di oltre 500 giochi, accessori, computer.

Retro-Gaming.it

ACTIVISION®



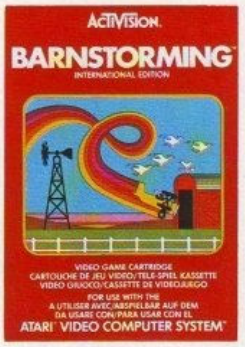
ENDURO

Compatibilità sistema
Atari VCS

Prezzo al pubblico L. 92.000

Enduro è una prova automobilistica di velocità e di resistenza sui lunghi percorsi: conducete la vostra autovettura attrezzata per la guida su ogni tipo di percorso e con ogni condizione meteorologica gareggiando in competizione con altri concorrenti. La vostra corsa si prolungherà tra curve e rettilinei per diversi giorni, alla luce del giorno o con l'oscurità della notte; anche il ghiaccio sul percorso può farvi slittare! Variate la velocità ed impostate correttamente le curve per giungere al traguardo felicemente.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1	**Guida**	**n. 10**



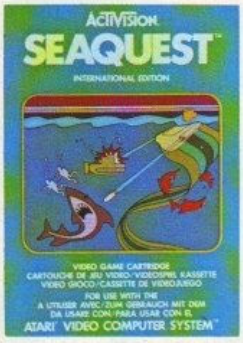
BARNSTORMING

Compatibilità sistema
Atari VCS

Prezzo al pubblico L. 92.000

Vola attraverso un certo numero di granai nel minor tempo possibile: ogni volta che voli attraverso uno di questi, il numero che li indica diminuirà di una unità. Se salti un granaio, tale numero resterà invariato e sarai costretto a prolungare il volo per raggiungere un granaio in più. Proprio come per pilotare un vero biplano, hai bisogno d'acquistare familiarità con i comandi: si possono risparmiare secondi preziosi volando appena sopra i mulini a vento e appena sotto l'apertura dei granai.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1	**Azione**	



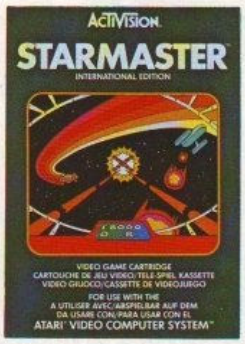
SEAQUEST

Compatibilità sistema
Atari VCS

Prezzo al pubblico L. 77.000

I tuoi sommozzatori hanno scoperto il tesoro sommerso. L'obiettivo di Seaquest è di mettere in salvo il maggior numero possibile di sommozzatori, evitando e distruggendo nel contempo i sottomarini nemici e i pescecani. E tutto questo prima che si esaurisca l'ossigeno: quando il tuo sottomarino naviga sotto la superficie, infatti, consumi ossigeno ad un tasso costante. I pescecani ed i sottomarini nemici sono pericolosissimi: se il tuo sottomarino entra in contatto con qualsiasi cosa salvo i sommozzatori, esploderà.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Avventura**	**n. 2**



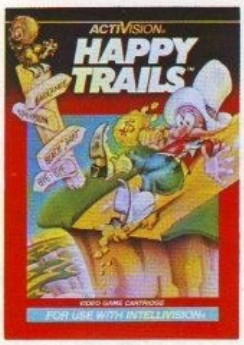
STARMASTER

Compatibilità sistema
Atari VCS

Prezzo al pubblico L. 92.000

Devi proteggere le tue basi distruggendo tutte le astronavi nemiche prima che distruggano te o le tue basi. Devi portare a termine la tua missione rapidamente, usando il minimo di energia e cercando di riportare il minor danno possibile. Il destino della galassia è nelle tue mani. Nel corso della tua missione ti troverai ad usare quattro distinti procedimenti operativi: Analisi della Mappa Galattica, Viaggio a velocità WARP, Affrontare il Nemico, ed Attacco alla base, che ti permetterà di reintegrare l'energia.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1	**Spaziale**	**n. 3**



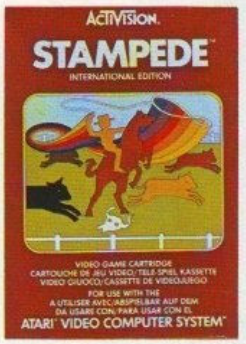
HAPPY TRAILS

Compatibilità sistema
Intellivision

Prezzo al pubblico L. 92.000

Black Bart ha assaltato la diligenza ed ora si dirige verso le colline rocciose! Il compito di inseguirlo spetta a te. Innanzi tutto però dovrai imparare le leggi del West: traccia una pista alle borse di denaro impostando l'opportuna configurazione del labirinto, quindi guadagnati la stella da sceriffo e cattura Black Bart. Potrai arrestarlo solo dopo avere coperto la stella da sceriffo ed essere entrato in possesso dei suoi poteri speciali. Non appena avrai cominciato a lampeggiare, dovrai darti da fare!

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Labirinto**	**n. 10**



STAMPEDE

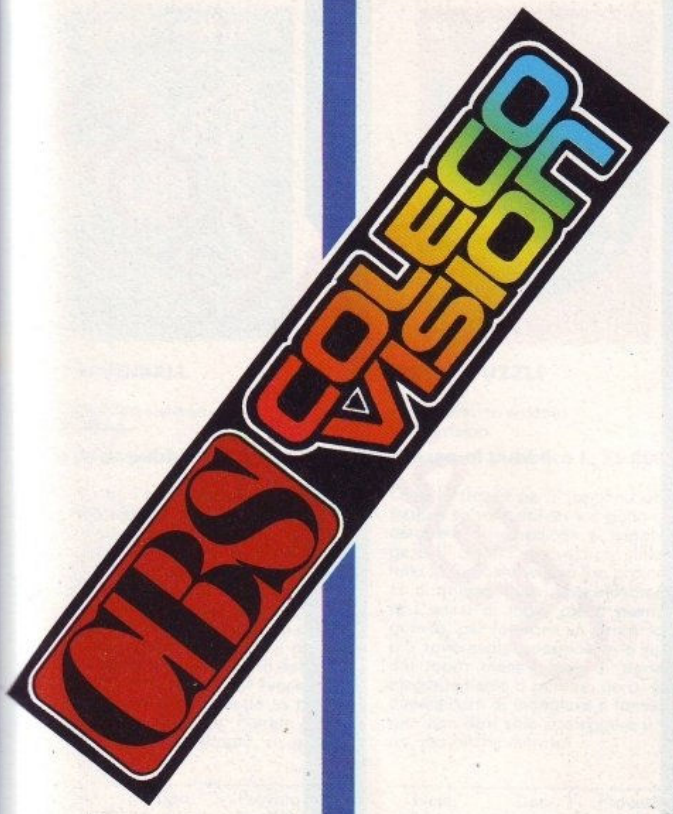
Compatibilità sistema
Atari VCS, Intellivision

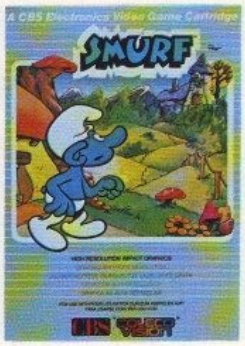
Prezzo al pubblico L. 77.000

Raggiungi il più alto punteggio prendendo al lazo più vitelli che puoi, prima che troppi si disperdano dietro a te. È impossibile ottenere un buon punteggio se non fai durare la partita abbastanza a lungo da catturare un buon numero di vitelli e l'unico modo per riuscirci è mantenere la mandria in branco davanti a te. Ai fini del punteggio, questo è altrettanto importante del lancio del lazo. A volte troverai sul percorso un vecchio teschio scolorito e il tuo cavallo indietreggerà se tenterai di superarlo.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1	**Azione**	**n. 4**

Retro-Gaming.it





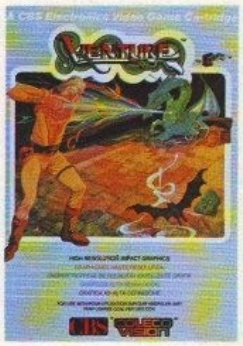
SMURF

Compatibilità sistema Colecovision

Prezzo al pubblico L. 92.000

La Puffetta è stata catturata ed è prigioniera nel lontano castello di Gargamel. Spostate il Puffo attraverso campi, boschi e caverne per arrivare al sinistro castello e liberarla; temibili falchi, ragni e pipistrelli addestrati dal malvagio Gargamel cercano di impedire al Puffo di arrivare dalla Puffetta. Quando queste creature compaiono, occorre schivarle, saltarle o correre via per evitarle. Gli agili piedi del Puffo devono fargli superare recinti, promontori, cumuli, erba acuminata ed appuntite stalagmiti.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Avventura**	



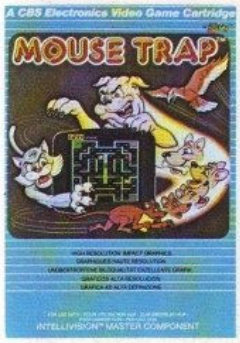
VENTURE

Compatibilità sistema ColecoVision, Atari VCS, Intellivision

Prezzo al pubblico L. 92.000, 77.000, 77.000

Voi comandate Winky, un eroico avventuriero che è partito in spedizione alla caccia di tesori nascosti in alcuni sotterranei. Purtroppo però ogni tesoro si trova in una camera che è infestata anche da mostri pericolosi. Winky può utilizzare in ogni stanza, per difendersi dai mostri e raggiungere i tesori, solamente le armi primitive che ha a disposizione, un arco e delle frecce. Con un po' di coraggio e correndo rischi maggiori, potrete contare su migliori risultati.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Azione**	



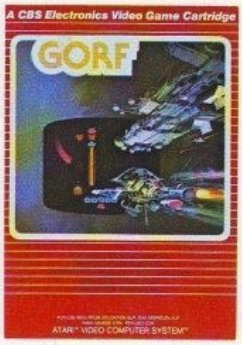
MOUSE TRAP

Compatibilità sistema ColecoVision, Atari VCS, Intellivision

Prezzo al pubblico L. 77.000, 65.000, 65.000

Siete al controllo di un topo che deve essere guidato lungo un dedalo di porte e corridoi. Procedendo, il topo mangia i bocconi di formaggio presenti in tutte le gallerie, e cerca di evitare gli avidi gatti che lo insidiano. Avete la possibilità di trasformare il topo in un cane e di inseguire i gatti! Per fuggire potete raggiungere un passaggio segreto, od anche aprire o chiudere gruppi di porte per modificare la struttura del labirinto.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1	**Labirinto**	



GORF

Compatibilità sistema Atari VCS, Intellivision

Prezzo al pubblico L. 77.000/ 65.000

Indossate i panni di Cadetto Spaziale: il Comando delle Forze Spaziali Interstellari è stato distrutto, ed il malvagio Impero Gorfiano vostro nemico ha sferrato un imponente attacco globale. Siete voi ormai l'ultima speranza di sopravvivenza del pianeta Terra: il vostro compito è respingere l'invasione e lanciare un contrattacco. Impegnerete battaglie con varie astronavi ostili durante il viaggio verso un drammatico confronto con l'ammiraglia nemica! Ma dovrete agire velocemente prima che sia... troppo tardi!

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Spaziale**	



THE WIZARD OF WOR

Compatibilità sistema Atari VCS, Intellivision

Prezzo al pubblico L. 77.000/ 65.000

Benvenuti nel magico regno di Wor! Siete stato posto al comando di una squadra speciale di Worriors con il compito di battere in sagacia il malvagio mago di Wor. Scendendo nei suoi diabolici sotterranei, incontrerete le sue mortali sentinelle e magari il Mago stesso! Le vostre sole armi sono il fidatissimo laser, il vostro analizzatore radar a scansione, la vostra agilità ed astuzia. Vi serviranno tutte nel vostro tentativo di battere il Mago per guadagnare il titolo di Signore di Wor.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Labirinto**	



COSMIC AVENGER

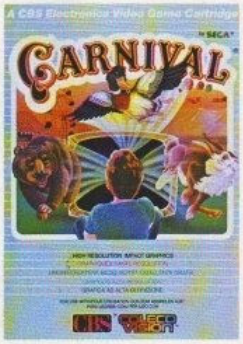
Compatibilità sistema ColecoVision

Prezzo al pubblico L. 77.000

Questo gioco di battaglia aerea e navale ambientato nel futuro viene combattuto tra una nave che voi comandate ed una evoluta civiltà straniera. Voi manovrate la nave sopra complesse città nemiche e sotto l'oceano sparando mentre avanzate. Il vostro obiettivo in questa audace missione è quello di distruggere le installazioni nemiche evitando il loro primo implacabile ritorno. Fino a che punto sarete in grado di penetrare entro questo territorio ostile con la vostra nave?

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Guerra**	

Retro-Gaming.it



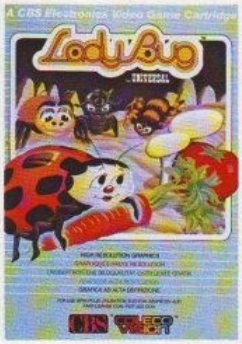
CARNIVAL

Compatibilità sistema ColecoVision, Atari VCS, Intellivision

Prezzo al pubblico L. 77.000, 65.000, 65.000

Questo gioco ripropone il divertimento, l'eccitazione ed i suoni di un tiro al bersaglio vecchio stile. Voi sparate a pipe di terracotta, orsi danzanti ed anatre accovacciate. Ma attenzione, non si tratta di normali anatre accovacciate: esse ritornano in vita quando raggiungono la fine della passerella e si vendicano mangiando la vostra limitata dotazione di munizioni. Quanti punti riuscirete a totalizzare prima di esaurire il patrimonio iniziale?

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Azione**	**n. 6**



LADY BUG

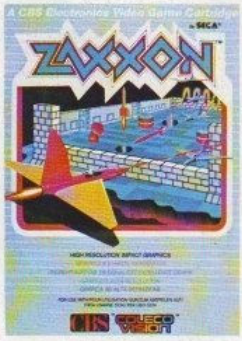
Compatibilità sistema ColecoVision

Prezzo al pubblico L. 77.000

In questo gioco voi dovete guidare una cimice lungo un labirinto. Mentre mangia i puntini disseminati per l'intero percorso la cimice deve evitare di incappare in teschi velenosi e di incontrare insetti malvagi che vengono sguinzagliati per divorarla. Porte girevoli le permettono di modificare il labirinto ed ostacolare i suoi inseguitori! Potete impegnarvi anche a mangiare lettere che cambiano colore e che vi aiuteranno a comporre le parole "Extra" e "Special", agevolandovi nella continuazione della partita.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Labirinto**	

© CREATIVISION



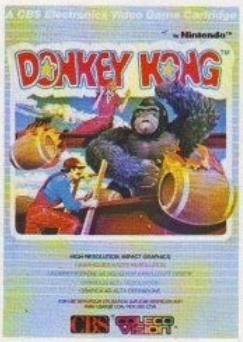
ZAXXON

Compatibilità sistema ColecoVision

Prezzo al pubblico L. 99.000

Questa fantastica battaglia spaziale tridimensionale vi pone al comando di un'astronave del futuro. L'astronave sale a candela nel cielo, buttandosi a capofitto per bombardare gli aerei da combattimento nemici e per attaccare le installazioni nemiche situate in un'agguerrita fortezza fluttuante nello spazio. Dovete evitare con agili evoluzioni pareti pericolose, campi di energia devastanti ed il fuoco nemico, per scampare ed arrivare a segno. C'è anche un robot armato che vi attende per distruggervi. Ce la farete?

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Spaziale**	



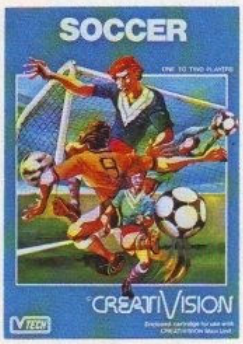
DONKEY KONG

Compatibilità sistema ColecoVision, Atari VCS, Intellivision

Prezzo al pubblico L. 92.000

Donkey Kong, un erculeo scimmione, ha catturato la fidanzata di Mario il falegname e l'ha portata in cima ad una fortezza d'acciaio. Dovete far raggiungere a Mario la cima della fortezza per salvarla! Ma, mentre egli passa sulle travi e sale le scale, lo scimmione gli fa rotolare incontro dei barili per impedirgli di avanzare! Ci sono perfino delle palle di fuoco che gli bloccano il percorso! Riuscirà Mario ad evitare, saltandoli, i barili e le palle di fuoco.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Avventura**	**n. 5**



SOCCER

Compatibilità sistema Creativision

Prezzo al pubblico L. 75.000

Sei contemporaneamente giocatore ed allenatore di questa squadra di calcio: studi le strategie e le applichi sul campo. Hai il controllo di giocatori differenti per portare avanti la palla, per intercettare i passaggi e per realizzare. Se la palla è calciata al di là delle fasce laterali, sarà la squadra avversaria a rimettere in gioco. Tu controlli sia la velocità che la direzione del giocatore; a cronometrare il tempo ci pensa un orologio nella parte superiore dello schermo.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Sport**	



MUSIC MAKER

Compatibilità sistema Creativision

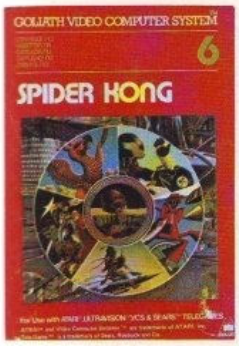
Prezzo al pubblico L. 75.000

La tua creatività e fantasia musica
le ti permetteranno di dirige
un'orchestra componendo le tu
melodie preferite od inventandon
di nuove in versione... elettronic
Music Maker contiene ben quatt
strumenti: pianoforte, violino, flau
e violoncello; ti è possibile cambia
re lo strumento, il tempo ed il ritm
Puoi semplicemente ascoltare del
musica pre-programmata, o s
preferisci puoi suonarla persona
mente, registrarla e risentirla. Que
sta cartuccia ti può essere uti
anche come insegnamento.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1	**Educativo**	

Retro-Gaming.it

GOLIATH



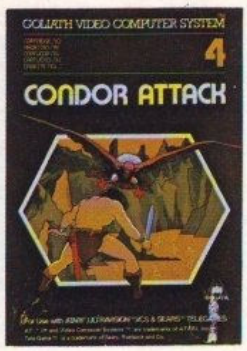
SPIDER KONG

Compatibilità sistema
Atari VCS

Prezzo al pubblico L. 45.000

Dovete tentare di scalare un edificio, dal quale precipitano contemporaneamente massi di roccia e dollari. Bisogna disperatamente evitare i massi di roccia saltando altre, tentando però di afferrare i dollari. In entrambi i casi si ottengono dei punti. Riuscire a raggiungere con successo il tetto non può che far guadagnare altri punti. In tutto, si giocano tre giri. Adottando tattiche particolarmente abili e fortunate, è possibile arrivare persino a nove giri; e ora, vogliamo iniziare?

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Azione**	



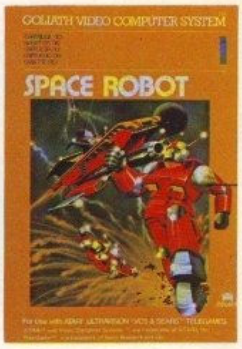
CONDOR ATTACK

Compatibilità sistema
Atari VCS

Prezzo al pubblico L. 45.000

Lo scopo di questo gioco spaziale è quello di difendere il mondo da invasioni extraterrestri. Avete a disposizione ben sei appostamenti di combattimento, dai quali sparate con i vostri cannoni laser contro il nemico, annientandolo. Non perdete mai il controllo delle vostre azioni: i condor hanno un solo obiettivo, distruggere uno dopo l'altro i vostri posti di combattimento. Vi si presenteranno situazioni così cariche di suspense e di difficoltà che vi faranno veramente sentire percorsi da brividi di tensione.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Spaziale**	



SPACE ROBOT

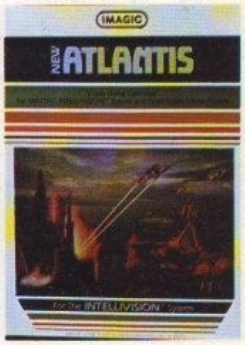
Compatibilità sistema
Atari VCS

Prezzo al pubblico L. 45.000

La Terra è l'obiettivo degli spietati attacchi dal Cosmo. Vi rimane ancora a disposizione una riserva di energia molto limitata, che diminuisce ad ogni colpo che sparate. Quando, avvicinandosi l'uno all'altro, i due indicatori di energia si sovrappongono, vi segnalano che tutta l'energia si è consumata e che voi siete in balia dei robot nemici. Ma se intanto avete abbattuto un certo numero di robot o di navi d'assalto dei nemici, allora potete riacquistare in parte la vostra energia vitale.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Spaziale**	

IMAGIC



ATLANTIS

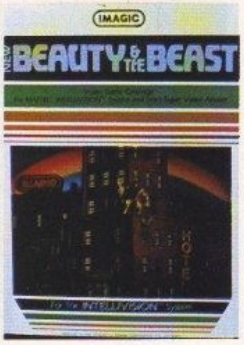
Compatibilità sistema
Atari VCS, Intellivision, Philips

Prezzo al pubblico L. 39.000, 69.000, 59.000

Tu difendi la città sommersa di Atlantide contro orde di invasori alieni. Le tue due postazioni di guardia, la postazione di comando di Acropoli ed il tuo disco volante, deve prevalere contro questi nemici. Utilizzate ogni arma a disposizione nel vostro arsenale! Combatti giorno e notte: i tuoi riflettori illuminano il cielo sopra Atlantide alla ricerca dei velivoli avversari. Distruggili prima che i loro raggi della morte demoliscano questa famosissima città.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Spaziale**	

Retro-Gaming.it



BEAUTY & BEAST

Compatibilità sistema
Intellivision

Prezzo al pubblico L. 69.000

Horrible Hank ha rapito Tiny Mabel, la ragazza di Bashful Buford, e l'ha portata in cima al palazzo Mutton di Lambville Falls. Dovete aiutare Buford a scalare l'edificio, ma attenti: evitate le pietre che Horrible Hank gli tira addosso; schivate uccelli e pipistrelli e saltate a pié pari i topi che gli attraversano la strada; prendendo i baci lanciati dall'alto da Mabel diventate invincibili. Più volte dovrete raggiungere incolumi l'ultimo piano dell'edificio per riabbracciare la vostra beneamata.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1	**Azione**	**n. 4**



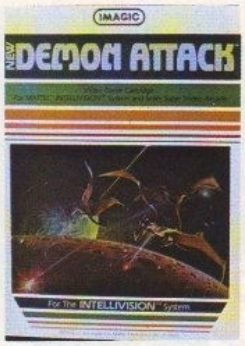
COSMIC ARK

Compatibilità sistema
Atari VCS

Prezzo al pubblico L. 39.000

A bordo di questa arca cosmica dovrete affrontare una duplice missione: dapprima distruggere coi laser le meteoriti che concentricamente si dirigono verso la vostra astronave, dopodiché, una volta entrati nel campo gravitazionale di un pianeta sconosciuto, risucchiare a bordo della navicella le coppie di animali in via di estinzione che lo popolano. La vostra manovra di salvataggio verrà però ostacolata da due cannoni che tenteranno di colpire la navicella e di strapparle alcuni animali.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Spaziale**	**n. 3**



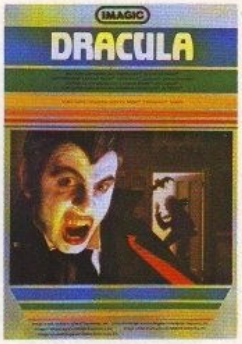
DEMON ATTACK

Compatibilità sistema
Atari VCS, Intellivision, Philips

Prezzo al pubblico L. 49.000, L. 69.000, L. 59.000

Distruggerti! Questo è ciò che hanno in mente di fare questi demoni spaziali. Distruggili per sopravvivere. Purtroppo, ogni onda di demoni è più difficile da respingere; questi strani nemici interplanetari sono scaltri: alcuni, quando vengono colpiti, si scindono in due. Tutti sono sostituiti da attaccanti ancora più numerosi. Quando avrai appena distrutto una squadra di mostri galattici, un'altra orda minacciosa ti assalirà con una strategia di attacco completamente nuova.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Spaziale**	**n. 1**



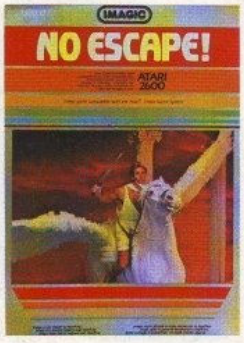
DRACULA

Compatibilità sistema
Intellivision

Prezzo al pubblico L. 89.000

Sei il conte Dracula, assetato di sangue. 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 impallidisci e i tuoi movimenti rallentano. Se una guardia ti prende i suoi paletti ti trafiggeranno a morte. Fa' ritorno alla tomba prima dell'alba!

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Avventura**	**n. 6**



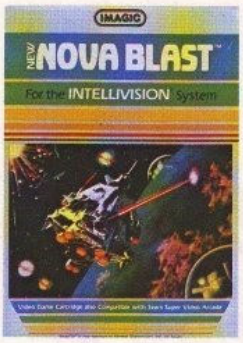
NO ESCAPE

Compatibilità sistema
Atari VCS

Prezzo al pubblico L. 79.000

Giasone ha preso il Vello d'oro! Gli dei dell'Olimpo non sono contenti ed ora si godono la vendetta. Giasone è prigioniero nel tempio di Afrodite; le Erinni inferocite gli svolazzano sopra. Giasone, armato di sole pietre, dovrà impegnare tutto il proprio ingegno contro queste infernali ed astutissime nemiche. Tira pietre sul tetto del tempio in modo da far cadere i mattoni sacri e distruggere le Erinni. Se però ne colpisci una con la pietra, questa si moltiplica. Se la linea di vita diventa nera il gioco è finito.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Azione**	**n. 9**



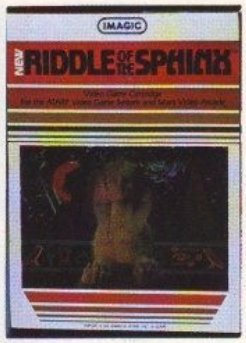
NOVA BLAST

Compatibilità sistema
Intellivision

Prezzo al pubblico L. 79.000

Allarme! Nova, l'ultima nave rimasta della flotta Novana deve sconfiggere da sola gli invasori spaziali altrimenti rischia d'essere distrutta essa stessa. Forza, accorrete alla difesa delle quattro città incapsulate, ma guardatevi dai mortali Water Walkers e dagli insidiosi nemici volanti! Difendete le vostre quattro città ed evitate le collisioni ed i colpi nemici. Se tutte e quattro le città o se Nova 1 viene danneggiata da una quantità eccessiva di colpi, il gioco si conclude.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1	**Spaziale**	**n. 10**



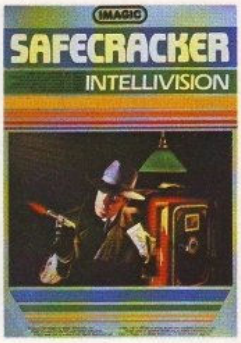
RIDDLE OF THE SPHINX

Compatibilità sistema
Atari VCS

Prezzo al pubblico L. 39.000

Mistero e pericolo ti accompagnano nel tuo viaggio attraverso la Valle dei Re in Egitto. Incontrerai la splendente Sfinge, attraverserai strade piene di ladri che lanciano pietre, combatterai letali scorpioni e lotterai contro il tuo nemico inevitabile: la sete! Ma non disperare, quando raggiungerai il tempio di Ra, allora concorderai che ne sarà valsa la pena. Dopo avere completato il percorso oltre la Grande Piramide, il Tempio di Iside ed il dio del male Anubis, dovrai svelare l'indovinello della Sfinge.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Strategia**	**n. 4**



SAFECRACKER

Compatibilità sistema
Intellivision

Prezzo al pubblico L. 89.000

Ecco che finalmente ti si presenta l'occasione di diventare una delle più grandi spie della storia... Il tuo compito è di girare in macchina per la città e di appropriarti di tutti gli oggetti segreti che puoi - macchine fotografiche, chiavi, microfilm, flaconi di prodotti chimici e lingotti d'oro zecchino! Hai a disposizione un'automobile, un nascondiglio e tritolo in quantità. Ora devi dimostrare la tua abilità nello scassinare casseforti. E ti ci vuole del coraggio: la patria conta molto su di te!

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1	**Azione**	

Retro-Gaming.it



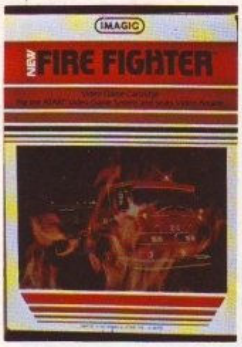
DRAGON FIRE

Compatibilità sistema
Atari VCS, Intellivision

Prezzo al pubblico L. 79.000

Vili dragoni hanno rubato i tesori del Re! Nei panni di un principe coraggioso e galante devi correre, schivare e saltare per evitare mortali sbarramenti e bolle di fuoco. Attraversa il ponte per ritrovare i meravigliosi tesori del Re! Purtroppo a loro guardia vi sarà anche il temibile Drago sbuffafuoco, che presto diventerà molto astuto e veloce: prendi i tesori con la massima attenzione possibile. Fai attenzione anche a non cadere nel fossato: questa volta la tua avventura non è affatto facile!

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Azione**	**n. 8**



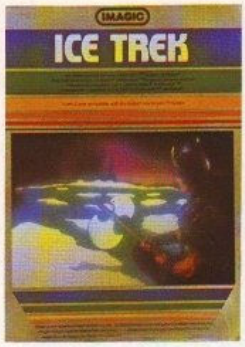
FIRE FIGHTER

Compatibilità sistema
Atari VCS

Prezzo al pubblico L. 39.000

Mezzanotte: la città dorme. Improvvisamente, un grido trafigge la notte: al fuoco! Un uomo è rimasto intrappolato all'interno di un edificio in fiamme; egli corre disperato da una finestra all'altra invocando aiuto. Solo tu puoi salvarlo: indossa i panni di vigile del fuoco, punta il tubo ad alta pressione e lotta contro le fiamme infernali strenuamente. Dopo sali sull'autoscala e salva la vittima disperata; ma non sarà facile. Ti senti in grado di far fronte alla situazione?

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1	**Azione**	**n. 2**



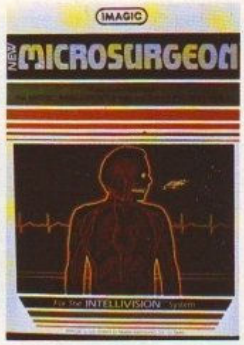
ICE TREK

Compatibilità sistema
Intellivision

Prezzo al pubblico L. 79.000

Tieni a bada per un po' più a lungo un'altra era glaciale, buia e letale, compiendo queste azioni: guida Vali il Vendicatore attraverso mandrie di caribù; rispetta la loro vita per non incorrere nell'ira della Dea delle bestie. Aiuta Vali ad attraversare uno stretto artico costruendogli un ponte con i lastroni di ghiaccio galleggianti. Sposta Vali avanti ed indietro per evitare i cristalli di ghiaccio neri e letali che vengono scagliati dal palazzo; squaglia il Palazzo di ghiaccio e libera l'aurora boreale!

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1	**Avventura**	**n. 8**



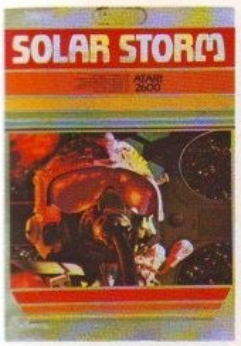
MICROSURGEON

Compatibilità sistema
Intellivision

Prezzo al pubblico L. 69.000

Il paziente affidato alle vostre cure è criticamente ammalato. Sarai in grado di salvarlo in tempo? Comincia controllando attentamente la cartella clinica per vedere quale organo vitale ha bisogno di trattamento immediato. Guida la minuscola sonda robot su cui sei imbarcato nel flusso sanguigno. Attento ai globuli bianchi vaganti mentre elimini i tumori, il colesterolo, i calcoli e gli accumuli di catrame. Ma fai in fretta! Per salvare la vita del tuo paziente devi finire velocemente.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Avventura**	**n. 7**



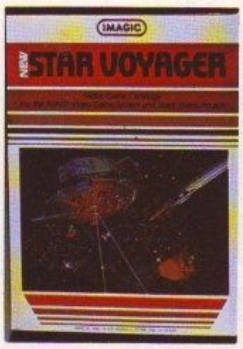
SOLAR STORM

Compatibilità sistema
Atari VCS

Prezzo al pubblico L. 89.000

Saldamente tenuto con le cinghie al posto di pilotaggio della tua astronave a laser, stai combattendo coi feroci Deltoidi e Shield. Non c'è tempo da perdere, non c'è un posto dove nascondersi. Poi, mentre continui a difendere il tuo pianeta, le cose peggiorano notevolmente. Un lontano sole esplode! Annienta tutto quello che vedi, altrimenti il calore dei detriti solari distruggerà il tuo pianeta. Se gliela fai, potrai allora andare nella stratosfera ad attaccare il nemico. La vendetta è così dolce!

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Spaziale**	



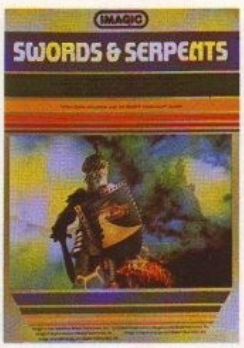
STAR VOYAGER

Compatibilità sistema
Atari VCS

Prezzo al pubblico L. 39.000

Navi nemiche saettano velocemente intorno al vostro abitacolo. Ogni missile al fotone o raggio laser che sparate vi fa consumare energia, ed altrettanto ogni colpo mandato a segno dai nemici; ogni porta stellare che raggiungete ricarica l'energia. Lo schermo radar vi indicherà dove si trovano le porte stellari e dove invece sono in agguato le navi nemiche. Per vincere dovete essere in grado di mandare a segno il maggior numero possibile di colpi ed avere le più cospicue riserve di energia.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Spaziale**	**n. 5**



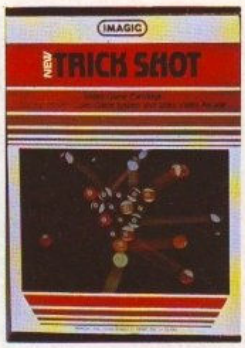
SWORDS & SERPENTS

Compatibilità sistema
Intellivision

Prezzo al pubblico L. 79.000

Scoprite e raccogliete i tesori in ciascuno dei quattro livelli della Fortezza. Depositate i tesori nello scrigno situato nel livello 1 per ottenere i punti valore; affrontate i Cavalieri Spettrali ed i malvagi Stregoni Rossi; trovate la chiave di ogni livello della Fortezza, per mezzo della quale il Principe Guerriero e Nilrem sono in grado di entrare nel livello successivo dove scopriranno ulteriori tesori ed avventure. Nilrem può impadronirsi di formule magiche potentissime! Scoprite la tana del Serpente Perfido!

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Avventura**	



TRICK SHOT

Compatibilità sistema
Atari VCS

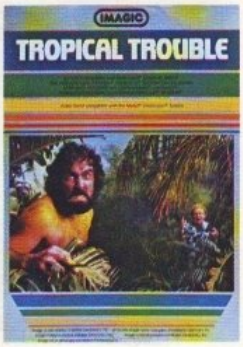
Prezzo al pubblico L. 39.000

Il miglior tocco, i colpi ad effetto ed i rimbalzi contro le sponde del campo di gioco riproducono fedelmente tutti gli aspetti di una vera partita a biliardo. Al termine della partita vengono addirittura consegnate simbolicamente delle coppe per i vincitori. Il gioco comprende partite a buca, a biliardo inglese nonché nove combinazioni di colpi maestri, dal più facile al più difficile, tra i quali potrete scegliere. Ulteriori metodi di pratica vi aiutano ad affinare la vostra abilità.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Sport**	

Retro-Gaming.it

INTELLIVISION



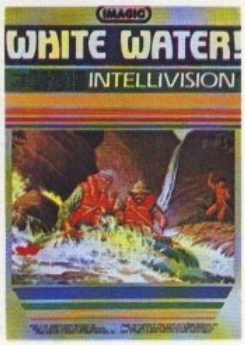
TROPICAL TROUBLE

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 79.000

Aiuta Goffredo a salvare Carlotta dalle grinfie del Bruto della spiaggia; continua a correre verso destra, senza fermarti nemmeno per un attimo! Scansa i macigni, le noci di cocco, la lava in fusione ed i sassi che ti vengono tirati addosso; gira attorno alle cozze giganti, alle felci ed alle colate di lava; non ti lasciar sorprendere sul lato sinistro dello schermo se non vuoi prenderti una botta in testa. Butta il Bruto della spiaggia giù dal ponte senza farti colpire dalla sassaiola; quante isole riuscirai ad attraversare?

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Avventura**	**n. 9**



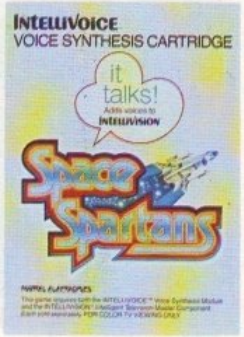
WHITE WATER!

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 89.000

Per anni ed anni esploratori coraggiosi hanno affrontato le acque bianche di spuma delle rapide. Alcuni per la pura passione del fiume, altri per cercare i favolosi tesori della foresta. Un'antica leggenda racconta che il Gran Kahuna, il capotribù, offre regali preziosi agli ospiti, ma che va su tutte le furie quando questi non rispettano le sue regole del gioco. Presto! Il fiume ti chiama! Percorrilo a tempo di record o discendilo fermandoti sulle spiagge per raccogliere i tesori.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1	**Avventura**	



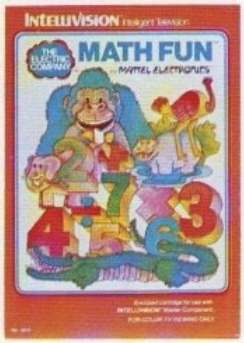
SPACE SPARTANS

Compatibilità sistema Intellivision-Intellivoice

Prezzo al pubblico L. 85.000

Siete il comandante di una navicella spaziale in missione esplorativa nell'Arena Intergalattica. All'improvviso una squadra di invasori di una galassia nemica vi attacca. Dovete tenerli lontani in modo che la vostra Federazione possa predisporre le necessarie difese. Per sopravvivere ai colpi potete usare uno schermo d'energia o fuggire nell'iperspazio. Ma dopo sarete inferiori numericamente. Il computer comunica i danni subiti e le intenzioni del nemico. Dovete fare di tutto per salvare la Federazione!

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1	**Spaziale**	



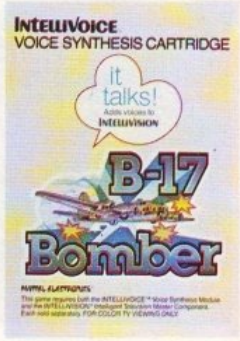
MATH FUN

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 29.000

L'obiettivo di questo gioco è proprio quello, incredibile ma vero, di divertirsi con la matematica. Voi ed un vostro amico fate correre due gorilla lungo un'impervia pista della giungla. Potrete incontrare simpaticissimi animali, e vi scontrerete con divertenti problemi di sottrazione, divisione e moltiplicazione. Imparerete, divertendovi, ad essere precisi e fulminei nell'effettuazione dei vari calcoli. Fissate il grado di difficoltà ed il computer regolerà automaticamente il resto.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Educativo**	



B. 17 BOMBER

Compatibilità sistema Intellivision-Intellivoice

Prezzo al pubblico L. 85.000

L'azione si svolge durante la seconda guerra mondiale. Voi siete un pilota in missione di bombardamento nel cuore del Vecchio Continente. Vi viene segnalato l'obiettivo. Più andate avanti, più fate punti, ma avvicinandovi all'obiettivo gli aerei nemici aumenteranno il fuoco. Il vostro continuo contatto radio con gli altri membri dell'equipaggio vi sottopone ad un tremendo stress. L'azione passa dal pilota al puntatore, dal navigatore al bombardiere a seconda dei ruoli che voi avrete scelto.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1	**Guerra**	**n. 6**



ROULETTE

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 29.000

Potrete rivivere l'atmosfera elettrizzante del grande Casinò in diretta sul vostro schermo televisivo. Vi sentirete circondati dallo spettacolo, dalla confusione e dai suoni della magica e mitica Las Vegas. Scegli il tuo numero, punta sulla grande ruota prima che la fatidica parola pronunciata dal croupier blocchi le scommesse e dia il via al gioco vero e proprio. Chissà, può darsi che la fortuna sia dalla tua parte, potresti vincere una grossa somma!

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
2	**Azzardo**	

Retro-Gaming.it



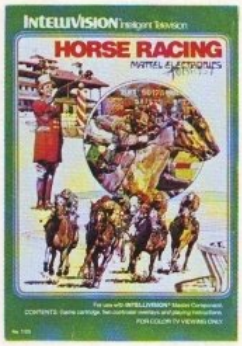
ROYAL DEALER

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 49.000

Un mazzo di carte elettronico che vi aiuterà a passare il tempo nel modo più antico e piacevole. Si possono scegliere quattro differenti giochi ed è possibile decidere il numero degli avversari, che saranno tutti controllati dal computer. Diversi livelli di difficoltà riescono ad assicurare il massimo del divertimento sia al principiante che desidera imparare, sia all'esperto che desidera perfezionarsi. Forza, mischiate le carte e vinca il migliore!

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1	**Azzardo**	



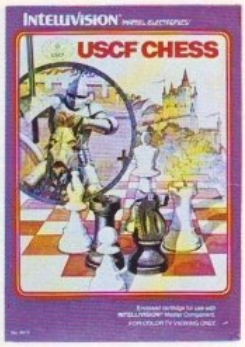
HORSE RACING

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 59.000

È proprio come andare un giorno alla corse. Il tuo bookmaker ti segnala i cavalli favoriti. Sul tabellone appaiono le quote della corsa, vai a puntare la tua scommessa e poi, finalmente, ecco la partenza! Dal tuo punto d'osservazione lungo lo steccato segui i cavalli col fiato sospeso ed il cuore in gola. Solo il divertimento è assicurato, la vincita dovrete guadagnarvela. Ma tentar non nuoce. In questo gioco possono giocare un massimo di sei giocatori.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-6	**Azzardo**	



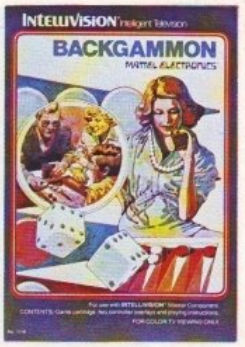
CHESS

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 69.000

È una sofisticata versione computerizzata dell'antico e nobile gioco degli scacchi, un gioco che sviluppa le capacità di concentrazione, di tattica e di logica. È possibile scegliere diversi livelli di difficoltà ed il tempo massimo per eseguire una mossa. È possibile anche studiare in qualsiasi momento al rallentatore le mosse della partita precedente e scambiarsi di posto col computer nel caso non ci si senta perfettamente certi di una mossa.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Strategia**	



BACKGAMMON

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 49.000

È la versione elettronica del sofisticatissimo gioco di origine turca. Una sfida che mette a dura prova anche un autentico campione o che fa imparare il principiante. Si possono scegliere diversi livelli di difficoltà e ci si può misurare contro il computer o contro un amico. Questo è indubbiamente un gioco che richiede grande intelligenza ed una buona dose di concentrazione. Se vi sentite in grado, allora raccogliete pure questa sfida entusiasmante ed impegnativa che vi è stata lanciata.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Strategia**	



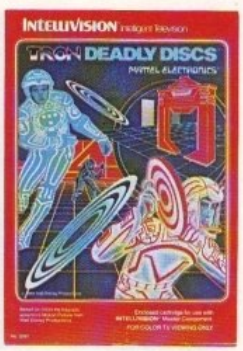
TRON II MAZE A TRON

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 59.000

Il secondo gioco ispirato al film di Walt Disney "Tron" ti offre ancora in esclusiva la parte di protagonista. Sei intrappolato nei circuiti del più efficiente computer esistente al mondo. Devi metterlo fuori uso colpendo l'Unità Centrale di Elaborazione. Sembra facile, ma devi riuscire a muoverti dentro i suoi stessi circuiti senza essere scoperto. Un errore anche minimo, e per te è finita. Per vincere hai bisogno di ottimi tempi di reazione e di una logica impeccabile.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Avventura**	**n. 4**



TRON I DEADLY DISCS

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 59.000

Dal famosissimo film di Walt Disney, il gioco dell'incredibile odissea di un uomo trasferito nei circuiti di un computer. Un'unica differenza: il protagonista di questa avventura sei tu! Chiuso in un recinto, devi combattere contro i micidiali "Evil blu warriors". Le tue armi sono la velocità, la precisione di tiro ed un frisbee elettronico, proprio come nel film. Anche gli "Evil blu warriors" hanno però le tue stesse armi, e come se non bastasse ti metteranno in difficoltà attaccando in tre contemporaneamente.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1	**Avventura**	**n. 4**



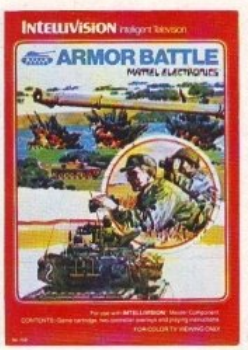
NIGHTSTALKER

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 69.000

Sei rimasto intrappolato in un terrificante labirinto sotterraneo. Ragni, pipistrelli e robot cercano di farti fuori. È una lotta senza fine perché ogni volta che uccidi un abitante del labirinto ne appare immediatamente un altro. Tu hai a disposizione solamente sei colpi per volta, terminati quelli devi correre a recuperare un'altra pistola; ma il tuo compito diventa sempre più arduo, perché i robot diventano sempre più abili. L'unico posto sicuro è il bunker, ma i tuoi avversari resteranno ad attenderti fuori.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1	**Labirinto**	



ARMOR BATTLE

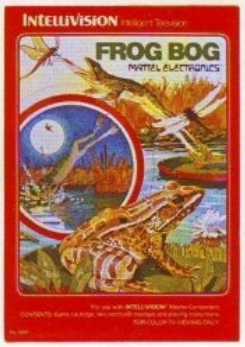
Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 49.000

Un'infuocata battaglia tra carri armati combattuta in prima linea. Tu ed un tuo amico comandate i mezzi cingolati, posate le mine anticarro e tentate di sfruttare il fattore sorpresa. Ogni battaglia si gioca su terreni diversi e per ognuno quindi dovrete mettere a punto strategie adeguate. I boschi possono essere un ottimo nascondiglio ma è difficile manovrare all'interno di essi. Il numero delle varianti e degli effetti sonori contribuisce poi a rendere la battaglia realistica ed entusiasmante.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
2	**Guerra**	

Retro-Gaming.it



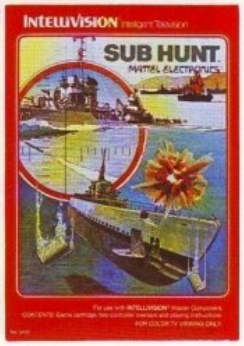
FROG BOG

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 49.000

Sedute su due ninfee, al centro di un tranquillo stagno, due simpatiche ranocchie si contendono il pasto a base di appetitosi insetti volanti. Una rana è la tua, l'altra è del computer o di un tuo avversario. Quando arrivano gli insetti devi far saltare la tua rana a tempo debito ed alla giusta altezza. E poi... zac! Tiri fuori la lingua, acchiappi l'insetto e te lo mangi. Se sbagli però la rana casca nell'acqua e perde qualche secondo di tempo. Dipende solo da te se vuoi mandare l'altra rana a letto senza cena.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Azione**	



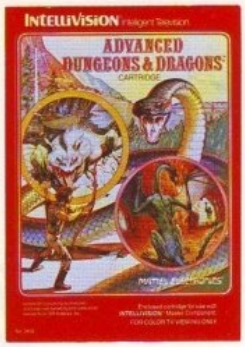
SUB HUNT

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 59.000

Un'infuocata battaglia navale che ti vede questa volta nei panni di un comandante di una piccola flotta di sottomarini. Dirigi veloce verso il tuo obiettivo un convoglio militare. Puoi seguire la tua rotta sulla bussola, controllare la mira con il periscopio e poi... fuori i siluri! Poi però bisogna ritirarsi immediatamente: immersione e motori avanti tutta. Attenzione alle bombe di profondità che cercheranno di fare affondare la tua unità: anche i tuoi inseguitori non scherzano affatto!

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1	**Guerra**	



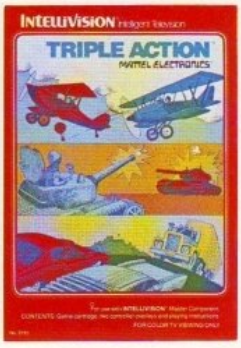
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 59.000

In fondo al labirinto c'è il tesoro. Se sbagli strada ti trovi faccia a faccia con il più grande ed orrendo mostro che tu abbia mai visto: è un drago che appare ogni volta che infili un nuovo corridoio. Il labirinto si muove in alto ed in basso, a destra ed a sinistra. Non puoi mai sapere a priori se la strada che prendi è migliore o peggiore, più facile o più aspra della precedente. Ed il terribile drago ti potrebbe attendere proprio lì, tra te ed il tesoro. In bocca al lupo, anzi, al drago!

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Avventura**	**n. 5**



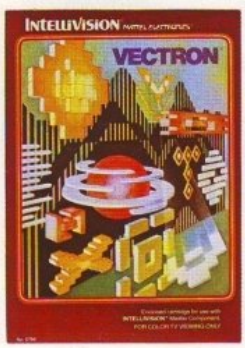
TRIPLE ACTION

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 49.000

Tre giochi d'azione in un'unica cassetta per sfidare un amico e sconfiggerlo sul piano della velocità. Prima siete al comando di un carro armato dotato di tiro rapido. Poi passate a una gara automobilistica ruota-a-ruota contro il tempo ed il traffico delle ore di punta, e per concludere siete ai comandi di due biplani del Barone Rosso, in una lotta aerea pazza e temeraria. Carri, auto e biplani: la sfida è completa. Nessuno può considerarsi favorito.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Azione**	



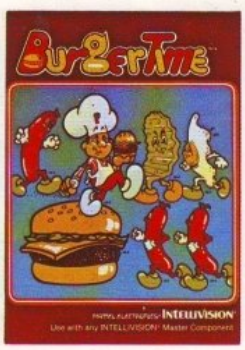
VECTRON

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 59.000

Anche l'originalità è un aspetto che ha la sua importanza. Questo videogioco non trae spunto da nessun avvenimento reale, e neanche dalla fantascienza o dalle avventure spaziali. Vectron è la versione per la vostra consolle casalinga di un famosissimo gioco da bar e da sala-giochi. Potete affrontare diciotto livelli di difficoltà. Si tratta più precisamente di un gioco di fantasia pura, che metterà a durissima prova la vostra abilità e la vostra precisione. Provare per credere!

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1	**Azione**	



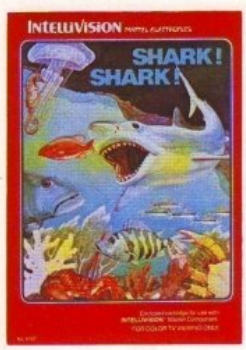
BURGER TIME

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 69.000

Lo avrai probabilmente già visto nei bar e nelle sale-giochi. Ora puoi gustartelo da solo nella tranquillità di casa tua. Devi costruire un appetitoso hamburger. I punti si accumulano aggiungendo mr. Cetriolo, mr. Uovo, patatine fritte ed altri alimenti più o meno gustosi, fino ad ottenere la ricetta migliore. Non dimenticare la tazza del caffè. Un gioco divertente e spassoso, che sviluppa la fantasia e l'appetito. Consigliatissimo a chi ha deciso di dichiarare guerra a tutti i tipi di dieta.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Azione**	**n. 10**



SHARK... SHARK

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 49.000

Trasformati in un pesciolino e tuffati nel profondo dell'oceano dove vige la legge degli abissi: il pesce più grande mangia quello più piccolo. In questo piccolo braccio di mare dovrai quindi evitare accuratamente i predatori più grandi di te ed attaccare quelli più piccoli. Ma attenzione allo squalo, che grazie alla sua mole può divorarti in un sol boccone. Naturalmente, più pesciolini riesci a mangiare e più le tue dimensioni crescono. Questo ti permette di diventare più forte e temibile.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Azione**	**n. 7**



SHARP SHOT

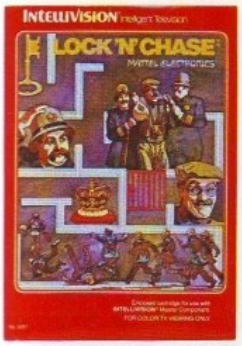
Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 29.000

Questo videogioco è stato ideato appositamente per i bambini al di sopra dei quattro anni. In un'unica cartuccia-gioco sono contenuti ben quattro giochi diversi. In Football passing si affrontano due squadre di quattro giocatori nell'ormai famoso sport del football americano. In Submarine siete al comando di un sottomarino alla caccia di navi avversarie in un fiordo. Star gunner vi proietterà sotto il fuoco del vostro mirino flotte di astronavi spaziali, mentre Maze shoot è un classico gioco di labirinto.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Azione**	**n. 7**

Retro-Gaming.it



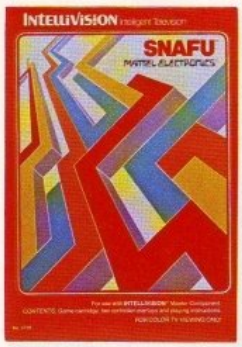
LOCK'N'CHASE

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 69.000

Si può definire la versione elettronica del gioco "guardie e ladri". E il ladro sei proprio tu che corri in un intricatissimo e divertente labirinto. Devi raccogliere tutte le monete sparse lungo i corridoi sfuggendo da quattro efficientissime guardie. Lungo il percorso ti imbatti anche in borsellini, gioielli, macchine fotografiche ed altri ghiotti obiettivi. Ma il vero "colpo grosso" che puoi segnare al tuo attivo è la cassaforte. Sarai in grado di scassinarla riuscendo naturalmente a non farti acchiappare?

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1	**Labirinto**	



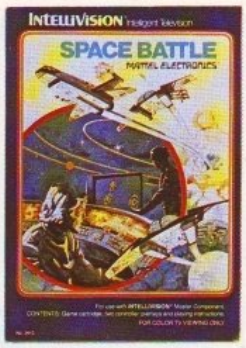
SNAFU

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 49.000

Chiudi il tuo sgusciante avversario in un angolo e fallo cadere nella tua trappola prima che lui rinchiuda te. Un gioco velocissimo, spietato e divertentissimo. Le strisce colorate viaggiano sullo schermo come talpe che scavano gallerie. Bloccale con i tuoi stessi movimenti! Non lasciare spazio all'avversario sfruttando la tua rapidità di decisione: gioca d'anticipo, a tempo di musica. È il gioco che dà la claustrofobia, la paura degli ambienti chiusi, e che ti farà scoprire i tuoi istinti peggiori.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Azione**	



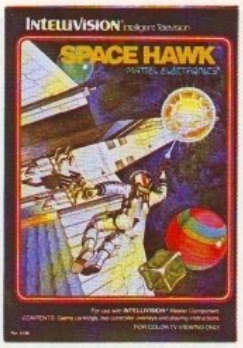
SPACE BATTLE

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 59.000

Mentre sta compiendo una normale missione esplorativa, la tua armata viene intercettata da un gruppo di ribelli dello spazio. La successiva manovra di difesa deve essere articolata in due fasi: dapprima controlli e studi la situazione sullo schermo-radar e imposti strategicamente l'attacco, poi passi all'azione. Le navi nemiche tentano di circondarti, inquadrale sullo schermo nel mirino e fai fuoco con i laser per liberartene. Le stelle ed i pianeti sullo sfondo illuminano e vivacizzano il campo di battaglia.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Spaziale**	



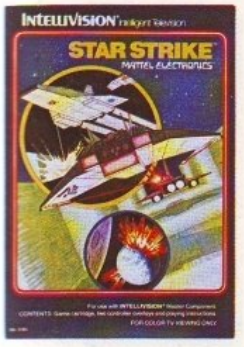
SPACE HAWK

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 59.000

Sei solo nello spazio con la tua tuta, un razzo direzionale sulla schiena, una pistola laser e cinque scudi protettivi. Mentre galleggi nel vuoto sei continuamente sfiorato da UFO e da comete. Ogni volta che vieni colpito perdi uno scudo. La situazione è difficile e pericolosa: potresti perdere il controllo e precipitare a vite nello spazio. Per uscire da questa situazione puoi usare l'iperspazio, ma potresti trovarti a migliaia di anni luce in una situazione anche peggiore. Buona fortuna, amico!

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Spaziale**	



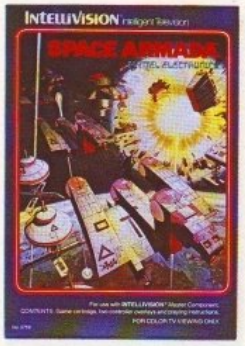
STAR STRIKE

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 59.000

Si tratta di un gioco spaziale tridimensionale. Una base missilistica extraterrestre in orbita lunare sta per distruggere il nostro pianeta: a te il compito di salvarlo. Decolli con il tuo bombardiere nucleare e ti infili nella rampa di lancio dei missili nemici. Lo spazio di manovra è ristrettissimo. Mentre combatti con gli intercettatori nemici, la base aliena sta già per inquadrare la Terra nel suo mirino. Dovete sganciare una sola bomba, ma la vostra precisione dovrà essere millimetrica se volete salvare la Terra!

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1	**Spaziale**	**n. 2**



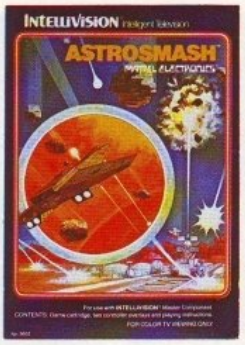
SPACE ARMADA

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 49.000

Il tuo pianeta è attaccato da una flotta spaziale di ben 32 droidi che lanciano bombe e scendono inesorabilmente sulle tue difese. Hai a tua disposizione tre bunker atomici dietro ai quali nasconderti, ed una serie di cannoni laser per disintegrare i nemici. Quando riesci a ripulire completamente lo schermo da questi invasori spaziali, ecco avanzare subito un'altra flotta più veloce e più agguerrita della precedente. Ma ricordati, in questo gioco come in tanti altri, la miglior difesa resta l'attacco.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1	**Spaziale**	



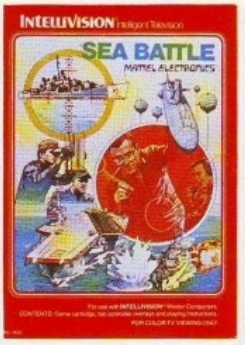
ASTROSMASH

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 59.000

Sei solo in una galassia sconosciuta distante milioni di anni luce dalla Terra. Una pioggia ininterrotta di meteoriti, nuvole cosmiche, navi aliene, bombe e missili minaccia la tua astronave. Le armi che hai a disposizione per la tua difesa sono solamente un cannone laser a colpo singolo oppure automatico, il tasto iperspazio e la tua prontezza di riflessi. Quanto più riesci a resistere alle insidie galattiche che gravano sopra la tua astronave, tanto più le difficoltà e il tuo divertimento aumenteranno.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1	**Spaziale**	**n. 1**



SEA BATTLE

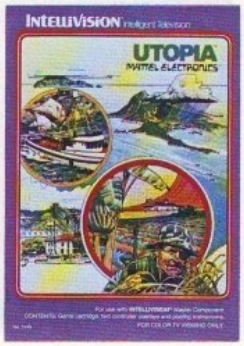
Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 49.000

Una battaglia all'ultimo sangue per la supremazia navale. L'obiettivo è quello di conquistare il quartier generale della flotta nemica. Come un vero ammiraglio devi studiare il piano d'attacco sulla mappa, disporre le tue navi, minare i canali strategicamente più importanti e dirigere i convogli proteggendoli con un sottomarino nucleare. Poi ingaggi la battaglia vera e propria. Quando una nave viene colpita, puoi rimetterla in sesto facendola riparare nei tuoi cantieri attrezzati.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
2	**Guerra**	

Retro-Gaming.it



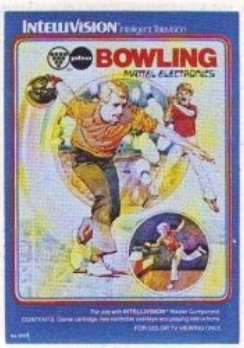
UTOPIA

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 69.000

"Se al governo ci fossi io..." Bene, adesso ci sei! Hai addirittura un'intera isola per dimostrare le tue capacità di governatore. E così anche il tuo avversario. Il tuo punteggio viene calcolato in base alla felicità del tuo popolo e quindi alle tue capacità di dare loro ciò di cui hanno bisogno. L'unica cosa che non puoi prevedere sono le catastrofi naturali: a turbare la tranquillità e l'atmosfera di benessere che sarete riusciti a creare sulla vostra isola provvederanno terremoti, uragani, attacchi nemici e perfino rivoluzioni.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Strategia**	**n. 9**



BOWLING

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 49.000

La lunga e scorrevole pista da bowling perfettamente riprodotta sulla tua televisione. Ogni tiro va preparato con cura: scegli la boccia del peso più indicato, bilanciala a dovere, prendi la mira con calma, calibra la potenza e l'effetto della boccia e poi tira con decisione verso i birilli. È proprio tutto come nella realtà, e puoi giocare da solo per battere il tuo record, oppure sfidare gli amici fino ad un massimo di quattro in un indimenticabile incontro all'ultimo strike!

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-4	**Sport**	



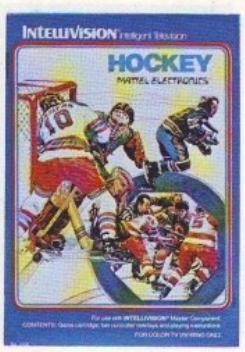
SKIING

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 59.000

Stai aspettando scalpitando il via al cancelletto di partenza. Sistemi il casco e giù, in una spericolata discesa libera! Senti la neve che scivola via sotto gli sci. Attento! Più avanti c'è un lastrone di ghiaccio. Riesci a saltarlo appena in tempo. Al traguardo riesci ad essere primo per qualche frazione di secondo. E per domani ti attende uno slalom mozzafiato su una delle tante piste di coppa del mondo, se preferisci misurare la tua precisione tra i paletti. Decidi tu, tanto la neve è fresca tutto l'anno!

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-6	**Sport**	



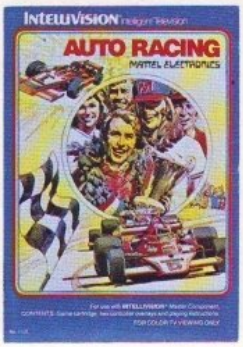
HOCKEY

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 49.000

Due squadre si fronteggiano scivolando sul ghiaccio. Le azioni sono fulminee, i passaggi velocissimi. Il disco sfreccia e rimbalza sulle pareti. La tua squadra passa in attacco, attraversa la linea blu ma il disco viene intercettato: contropiede! Fortunatamente il tuo portiere compie un grande salvataggio. Gli applausi del pubblico, i segnali acustici ed i fischi sottolineano il gioco come nella realtà. Un gioco da duri, che però stavolta vi potrete permettere di praticare con qualunque fisico ed ad ogni temperatura.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
2	**Sport**	



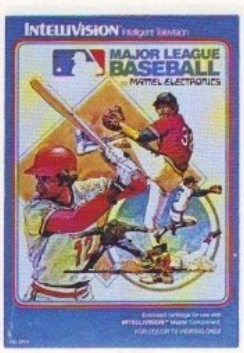
AUTO RACING

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 49.000

Alla griglia di partenza hai conquistato la pole-position. Mentre aggiusti il casco ripassi mentalmente il percorso: ti attendono mille pericoli e soprattutto mille imprevisti. Calma e sangue freddo, la corsa sta per iniziare. Hai già calato la visiera, il motore gira alla perfezione. Occhio al semaforo, fra pochi secondi dovrai sfoggiare la tua abilità di pilota, il tuo stile di guida e la tua prontezza di riflessi. Attenzione al semaforo, verde, partiti! In bocca al lupo!

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-4	**Guida**	



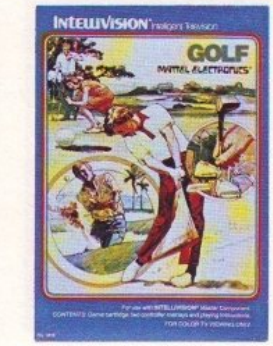
BASEBALL

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 49.000

Il gioco che più di ogni altro richiede concentrazione, scatto e potenza. Sul tuo teleschermo lo sport nazionale americano per eccellenza. Fai scendere in campo le due squadre e vivi le emozioni del vero baseball: la conquista delle basi, i batti-e-corri, gli slammers e i micidiali lanci ad effetto. Potrai aumentare la velocità del gioco, quando avrai raggiunto l'abilità dei giocatori della serie A! La folla resterà con te, come sempre, fin dal primo dei 9 innings. Perché comandi tu fin dal primo lancio.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
2	**Sport**	**n. 3**



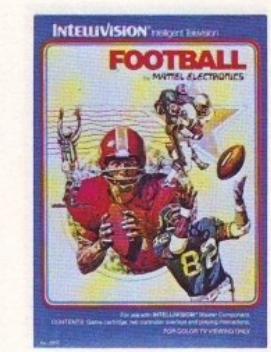
GOLF

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 49.000

Il tuo green privato è pronto: scegli il percorso e guida il tuo giocatore attraverso le mille insidie che ostacolano la tua marcia verso la buca: erba alta, dune di sabbia e laghetti dove il tuo colpo può fermarsi. Per vincere ci vuole concentrazione, tocco perfetto e precisione millimetrica: ogni errore può costare parecchio! Questo sport è riservato a gente con i nervi saldi e con grande capacità di concentrazione: metti alla prova anche le doti dei tuoi amici, sfidandoli.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-4	**Sport**	



FOOTBALL

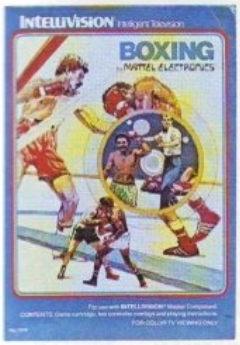
Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 29.000

L'eccitante ed imprevedibile gioco dei supermen americani. Attacco, difesa, passaggi, corse, scatti improvvisi e poi una favolosa meta! I tifosi non stanno più nella pelle. Tutti i particolari di un fantastico Super Bowl, la finalissima del campionato statunitense, sono stati qui ricreati elettronicamente per farti ricadere nel calderone infuocato del football dei professionisti. Più di 180 manovre di gioco, offensive e difensive. Ma ci vuole fegato per questo sport riservato ai veri atleti, amico!

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
2	**Sport**	**n. 8**

Retro-Gaming.it



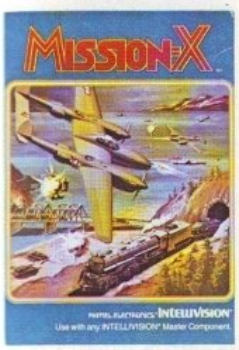
BOXING

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 59.000

Il quadrato è illuminato, nella penombra di bordo-ring la folla incita i pugili. Fuori i secondi, gong! I giudici sono imparziali e tu devi accumulare punti con i pugni e i knock-out. Mantieni le distanze dal tuo avversario in questa prova di forza e di abilità. Studia bene il tuo avversario, non puoi permetterti nessuna sorpresa. Puoi anche scegliere la tua strategia preferita per il combattimento: preferisci vincere ai punti o tentare una soluzione prima del limite, mandando al tappeto il tuo avversario?

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
2	**Sport**	



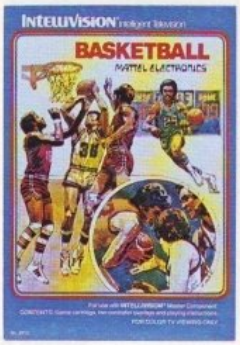
MISSION X

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 69.000

Pilotate un caccia del tipo usato nella seconda guerra mondiale in una pericolosissima missione, il cui scopo è la distruzione di ogni bersaglio nemico: navi da guerra, portaerei, carri armati, autocarri, treni ecc. Per vincere dovete combattere notte e giorno! L'aereo è in grado di spostarsi in diverse direzioni — in alto, in basso, a sinistra, a destra e diagonalmente — nonché di sganciare bombe e sparare proiettili. Attenti agli aggressori nemici che cercano di colpirvi da terra e di inseguirvi in cielo.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1	**Guerra**	



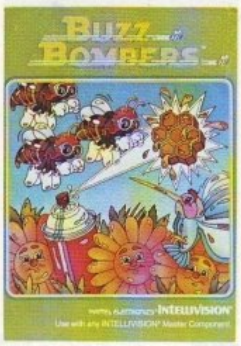
BASKET

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 59.000

Le squadre entrano in campo. C'è tensione nell'aria. Salto d'inizio al centro del campo: bravo, hai conquistato la palla! E ora hai 24 secondi di tempo per arrivare al tiro a canestro. Scegli il miglior schema di attacco, perché hai tutte le possibilità sotto mano: passaggi, tiri in sospensione o da fermo, ganci sotto canestro, schiacciate e rimbalzi; i tifosi ti sostengono dai bordi del campo. Tu intanto bada ai capovolgimenti di fronte ed alle azioni di contropiede dei tuoi avversari.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
2	**Sport**	**n. 2**



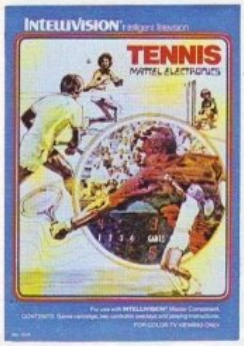
BUZZ BOMBERS

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 69.000

Spruzzate le vespe con la bombola di insetticida prima che riescano ad impollinare i fiori. Ma state attenti: i fiori possono infatti circondare e rendere quasi impossibile l'uso della bombola. Le vespe spruzzate costruiscono nidi che in seguito potranno essere mangiati dal simpatico colibrì. Per far punti è necessario dunque spruzzare le vespe e far sì che il colibrì mangi il nido. Superato con successo ogni successivo livello di gioco, sarà anche possibile vincere numerosi punti-premio.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1	**Azione**	



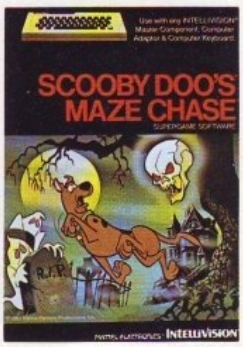
TENNIS

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 59.000

Al secondo tie-break annulli un match point con un imprendibile lungo-linea. La folla è con te. I giocatori cambiano il campo; tutti aspettano il tuo servizio in silenzio. È angolatissimo ma il tuo avversario è bravo, smorza la risposta e ti costringe a scendere a rete. Trovi la palla sul rovescio e tiri lungo. Peccato! Ma avrai l'occasione per rifarti. Perché puoi impostare tutto come in una vera partita, perché tutti gli aspetti del gioco sono stati ricreati perfettamente, tranne le scottature del sole.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
2	**Sport**	



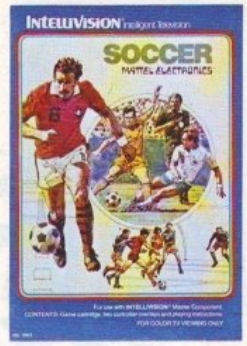
SCOOBY-DOO'S MAZE CHASE

Compatibilità sistema Intellivision Entertainment Computer System

Prezzo al pubblico L. 49.000

Voi siete un gatto a caccia di topi in un intricatissimo labirinto, ed improvvisamente scoprite con evidente terrore di essere stati catturati dal cane Scooby-Doo. Per liberarvi dovrete, ovviamente, lanciare un osso al simpatico Scooby-Doo. È possibile scegliere fra 15 diversi labirinti già programmati, ma potrete anche crearne voi stessi con la tastiera.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Labirinto**	



SOCCER

Compatibilità sistema Intellivision

Prezzo al pubblico L. 59.000

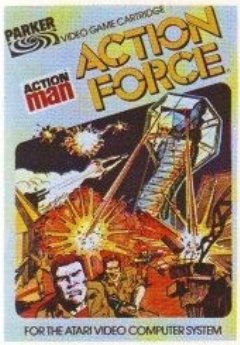
I 22 calciatori sono appena entrati in campo, l'arbitro fischia l'inizio. La palla è tua. Azione sulla fascia laterale, cross al centro, tiro al volo, rete! La folla è in delirio: palla al centro e si riparte. Due tempi di 45 minuti, non reali naturalmente, ma simulati, ed in più i supplementari in caso di parità. È tutto come nella realtà: dribbling, corner, rimessa laterale, campo tridimensionale, suoni e colori. Una vera sfida che mette a dura prova l'abilità, la coordinazione e la tattica dei giocatori.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
2	**Sport**	

videogiochi

LA PRIMA E UNICA RIVISTA DI VIDEOGAMES GIOCHI ELETTRONICI COMPUTER

Retro-Gaming.it



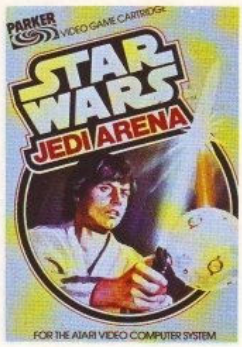
ACTION FORCE

Compatibilità sistema
Atari VCS

Prezzo al pubblico L. 79.000

Un gioco veloce ed avventuroso, provvisto di emozionanti effetti grafici. In un'ardua missione che sembra avere dell'impossibile, Action Force accetta la sfida portatagli dal suo acerrimo nemico, che ha assunto le orripilanti sembianze di un serpente cobra gigantesco e che minaccia la base delle Forze di Azione. Diverse variazioni di gioco ti permetteranno di comandare l'attacco del Cobra o di difendere il campo delle Forze di Azione, secondo il tuo personale gradimento.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2-3	**Azione**	



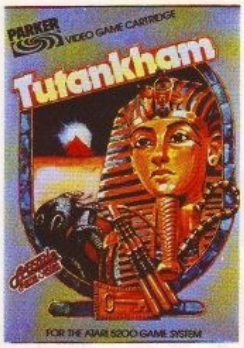
JEDI ARENA

Compatibilità sistema
Atari VCS

Prezzo al pubblico L. 79.000

Questo videogioco tratto dalla serie cinematografica "Star Wars" ti farà scoprire quali sono le doti necessarie per aspirare a diventare un vero Maestro Jedi. Ciascun giocatore controlla una spada folgorante che guida l'attacco del Seeker; il giocatore tenta di penetrare con essa le difese del nemico. Puoi giocare da solo oppure in diretta competizione con uno sfidante avversario, ma solo riuscendo a diventare un vero esperto Jedi ti sarà possibile penetrare le geniali difese nemiche.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Spaziale**	**n. 8**



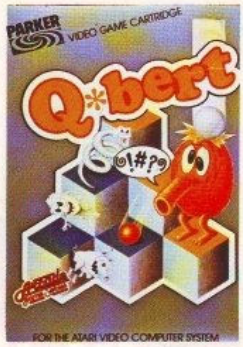
TUTANKHAM

Compatibilità sistema
Atari VCS

Prezzo al pubblico L. 89.000

Cerca di forzare e di profanare la tomba del Faraone Tutankhamen per impadronirti del suo favoloso tesoro. Hai a disposizione diverse chiavi per aprire i passaggi che portano alla stanza del tesoro, ma gli Spiriti della Tomba, fedelissimi custodi del favoloso segreto, lo difenderanno ad ogni costo. Sconfiggi i protettori della tomba con raggi laser e bombe balenanti, per poi scappare attraverso una zona di tempo curva dopo essere finalmente riuscito a mettere le mani sul ricchissimo bottino.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Labirinto**	



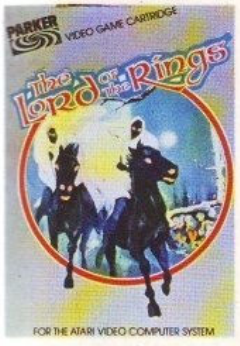
Q+BERT

Compatibilità sistema
Atari VCS

Prezzo al pubblico L. 89.000

Su una piramide di cubi, Q+bert saltella: quando tocca un cubo, ecco che il lato cambia colore. Il tuo compito è quello di guidare Q+bert e cambiare tutti i lati della piramide in un colore, variabile secondo il livello del gioco. Anche Q+bert ha tante insidie: palle colorate gli rotolano addosso, Slick e Sam (suoi acerrimi nemici) appaiono di sorpresa... deve prestare la massima attenzione anche a Coily, la palla rossa che si trasforma in serpente. Contro questi pericoli hai a disposizione solo un disco volante.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Azione**	



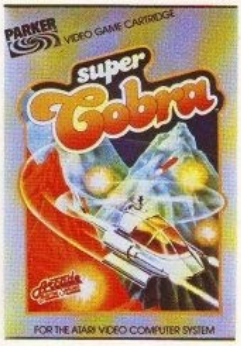
THE LORD OF THE RINGS

Compatibilità sistema
Atari VCS

Prezzo al pubblico L. 89.000

Ispirato alla trama de "Il Signore degli Anelli", questo videogioco ti dà la possibilità di rivivere sullo schermo le avventure di Frodo l'Hobbit che lascia la sua casa nella Contea per raggiungere la Porta di Moria. Ma in ogni momento sarai posto di fronte a scelte importanti da affrontare; cerca di non sbagliare e di non imboccare i pericolosi sentieri in cui rischieresti continuamente di imbatterti nei terribili Cavalieri Neri. Cerca di far percorrere a Frodo il percorso più tranquillo.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Avventura**	



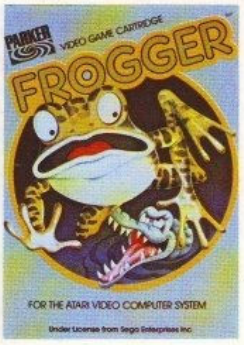
SUPER COBRA

Compatibilità sistema
Atari VCS

Prezzo al pubblico L. 89.000

Tratto dal famoso e popolare videogame da sala-giochi, Super Cobra è in grado di mettere a dura prova il colpo d'occhio, la velocità e l'abilità del giocatore più esperto e smaliziato. Puoi raggiungere la base nemica anche in elicottero, ma prima di arrivare a destinazione dovrai attraversare pericolosi labirinti, oscure caverne e sorvolare città evitandone i grandi grattacieli, con un nemico sempre in agguato che ti aspetta per attaccarti con missili, carri armati, meteore ed UFO.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Azione**	



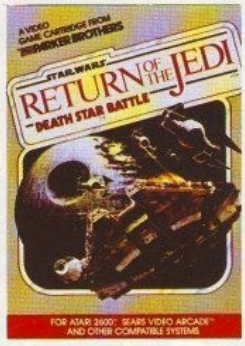
FROGGER

Compatibilità sistema
Atari VCS - Intellivision

Prezzo al pubblico L. 79.000

Frogger, il simpatico ranocchio saltellante! A prima vista, potrebbe sembrare che il suo rifugio si trovi soltanto a pochi salti di distanza: ma le apparenze possono ingannare. Prima di tutto vi è una strada pericolosa da superare, piena di automobili ed autocarri che sfrecciano a grande velocità. Poi vi è un fiume vorticoso da attraversare saltellando, pieno di animali mangiarane. Come farà Frogger a raggiungere incolume il rifugio? Spetta a te portarlo in salvo, facendolo procedere a salti lungo il percorso.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Azione**	**n. 5**



RETURN OF THE JEDI

Compatibilità sistema
Atari VCS

Prezzo al pubblico L. 89.000

Un gioco pieno di avventura, tratto dal terzo film della serie Guerre Stellari "The return of the Jedi". È una combinazione di continue avventure eccitanti e di elementi fantastici e realistici derivati dal tema di "Star Wars". Il vostro successo in questo videogioco dipenderà dall'abilità che dimostrerete nel manovrare il comando su di uno sfondo denso, ma allo stesso tempo dinamico e veloce. Anche la strategia si dimostrerà un elemento importante nella vostra condotta di gioco globale.

Num. giocatori	Tipo di gioco	Provato su VG
1-2	**Spaziale**	

Retro-Gaming.it

Consolle, Joystick, Accessori

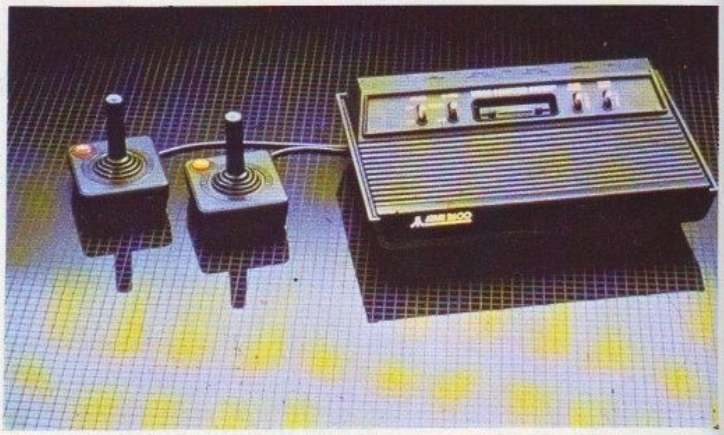
Gli oggetti, finalmente gli oggetti. Anche se la cosa più importante, per un videogiocatore, è il videogame stesso, cioè la cartuccia, va pur sempre ricordato che senza consolle di videogames non se ne parla.
Ma che cosa sono, queste consolle? Sono dei computer, sì, proprio dei personal computer. Hanno qualche accessorio in meno, e qualcun altro in più: non hanno tastiera, o perlomeno se ce l'hanno è molto ridotta (in genere si tratta solo di due tastierini numerici in membrana sistemati sui comandi). Infatti lo scopo del personal computer da gioco è quello di farvi giocare, e, almeno fino ad adesso, la tastiera non serve.
Invece hanno i joystick, bastoncini della gioia, con o senza annessi tastierini: per quel che ne sa il computer joystick o tastiera è esattamente la stessa cosa: per il microprocessore sono periferiche che inviano informazioni al computer, ed entrambi, joystick o tastiera, sono fatti in modo da inviare dei numeri: numeri da 0 a 255, per la precisione. Nella tastiera un numero per ogni tasto, nel joystick un numero per ogni posizione.
Una variante dei joystick sono i paddles (manopole) i quali controllano non lo spostamento, ma la posizione di un oggetto sul video.
Le consolle hanno memorie piuttosto limitate, ma questo non importa, perché il massimo della memoria è contenuta nelle cartucce, ed è per questo che i giochi possono essere così variati e diversi l'uno dall'altro. Quando un fabbricante di consolle sbandiera dati di memoria per impressionarvi, restate calmi: non ha moltissima importanza.
In ogni caso non dovete scegliere questa o quella consolle, ma questo o quel sistema: e il sistema è prevalentemente fatto di software, cioè dei suoi programmi. Se vi piacciono i giochi che girano su quel certo sistema, allora comperate la consolle di quel certo sistema.
Vero è che ormai tutti i produttori propongono l'espandibilità: vedi Creativision, che attorno alla sua consolle ha messo un'intera batteria di periferiche da computer, o Coleco, che ha in animo un vero e proprio personal con tanto di stampante da applicare alla sua base Colecovision.
Si differenzia Mattel, che per la sua Intellivision propone una serie di espansioni molto particolari, dedicate a chi vuol programmare videogames e a chi vuol giocare.
Infine i joystick speciali, quelli da utilizzare in sostituzione di quelli di serie: alcuni sono veramente molto funzionali e possono contribuire a farvi ottenere punteggi più alti.

Retro-Gaming.it



COLECOVISION VIDEO GAME SYSTEM

Consolle domestica per videogame su cartuccia Standard Colecovision. Funziona in collegamento diretto con un TV color PAL. Comandi a leva con tastierina numerica e due tasti di fuoco. Integrabile con modulo 1 (convertitore Atari), modulo 2 (guida Turbo) e modulo 3 (homa computer, annunciato). Venduta con cartuccia Mouse Trap. **Prezzo L. 485.000**



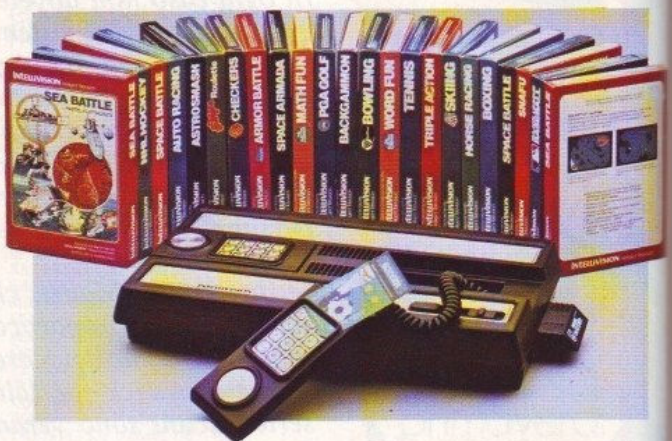
ATARI VIDEO COMPUTER SYSTEM 2600

Consolle domestica per videogame su cartuccia Standard VCS. Funziona in collegamento diretto con un TV color PAL. Comandi joystick e paddle con tasto di fuoco. Venduta con cartuccia Defender. **Prezzo L. 299.000.**



PHILIPS VIDEOPAC COMPUTER G 7200

Consolle domestica per videogame su cartuccia Standard Philips. Monitor di 9" in bianco e nero incorporato. Funziona anche in collegamento con un televisore a colori munito di presa scart. Tastiera incorporata e due comandi a leva con tasto di fuoco. **Prezzo L. 360.000.**



INTELLIVISION

Consolle domestica per videogame su cartuccia Standard Intellivision. Funziona in collegamento diretto con un TV color PAL. Comandi a disco con tastierina numerica e quattro tasti di fuoco. Integrabile con Intellivoice ed Intellivision Entertainment Computer System (Music Synthesizer e Computer Keyboard). Venduta con cartuccia Las Vegas Poker & Black Jack. **Prezzo L. 399.000.**

Retro-Gaming.it

SISTEMA INTELLIVISION

Intellivoice

Intellivoice è un terminale parlante che aggiunge la dimensione della voce umana ai giochi Intellivision; basta inserirlo al posto delle cassette nella consolle. I giochi contenuti nelle speciali cassette Intellivoice parlano italiano con voci maschili e femminili, reagendo immediatamente alle diverse situazioni di gioco. Lire 199.000 con cartuccia Space Spartans.





Intellivision music synthesizer

Tastiera musicale con 49 tasti identici, per tocco e dimensione, a quelli di un organo per rendere più facile applicare ciò che si è imparato con Intellivision su un vero pianoforte o su un vero organo. Insieme al Computer Adaptor, la tastiera diventa un sintetizzatore polifonico a sei voci. Un esclusivo sistema di rappresentazione audio-video rende facilissimo per tutti imparare a leggere la musica, a comporre le proprie melodie e persino a suonare le musiche preferite. Lire 199.000.

Intellivision computer keyboard

Tastiera simile a quella di una macchina da scrivere. I 49 tasti permettono di utilizzare tutti i caratteri alfabetici e numerici, simboli grafici e varie funzioni. Dato che il popolarissimo linguaggio BASIC ne è parte integrante, l'Intellivision Entertainment Computer System può essere programmato facilmente per tutte le funzioni di un sofisticato home computer. Svolge inoltre l'esclusivo ruolo di "game computer" poiché è dotato di un completo set di istruzioni per la gestione riprogrammata delle figure animate contenute nei cartridge Intellivision e compatibili. Lire 299.000.



SISTEMA COLECOVISION



Modulo di espansione n. 1: convertitore Atari

Consente di utilizzare le cassette software Atari sulla consolle CBS Colecovision. Basta inserire la spina del convertitore Atari tramite l'interfaccia a moduli di espansione ed il possessore di un CBS Colecovision avrà a disposizione l'intera collezione delle cassette Atari VCS. Lire 169.000.

Modulo di espansione n. 2: guida Turbo

Consente di guidare effettivamente il veicolo che compare sullo schermo televisivo. È formato da un volante, un cruscotto ed un pedale dell'acceleratore. Presto saranno disponibili molti giochi che impiegheranno il modulo di guida Turbo. Lire 130.000.



Retro-Gaming.it

dorland italia

PARLIAMO DI VIDEOGIOCHI

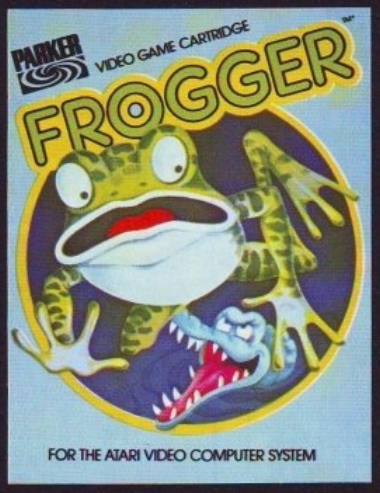
MAI VISTA UNA PARATA DI SUCCESSI COSÌ

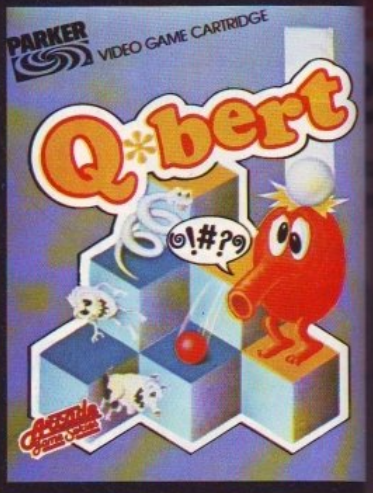
Solo nel catalogo Parker trovi titoli come Frogger,™ Q*Bert,© Super Cobra,™ Popeye,© Tutankham,™ Return of the Jedi©*... E tanti altri:
tutti derivati in esclusiva dai più avvincenti videogames delle sale giochi o da kolossal dello schermo.

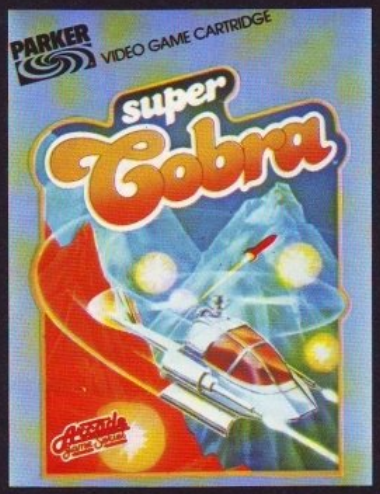
Anche sotto il profilo della grafica e della spettacolarità non secondi a nessuno.

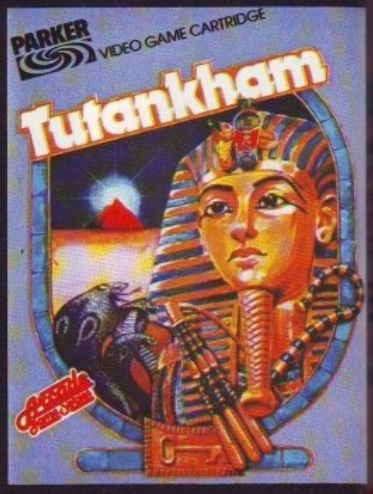
Oggi già compatibili con i sistemi Atari 2600® e Intellivision,™ prossimamente anche con gli altri sistemi e con gli home-computers più diffusi.

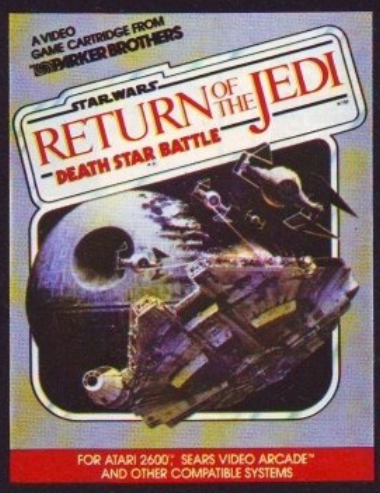
*solo nella versione per Atari 2600®

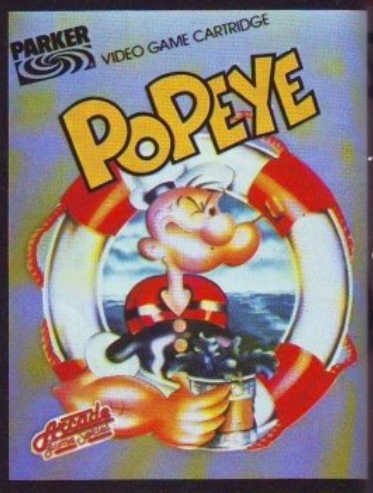












DISPONIBILI SUBITO!

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

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

Nome e Cognome _____

Via _____

Cap. _____ Città _____

_____

Grossista ☐ Dettagliante ☐ Privato ☐

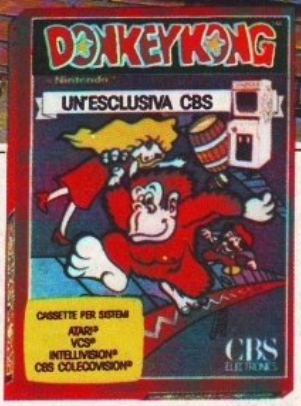
PARKER videogiochi

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

Archivio Arcade

Donkey Kong: il gorilla dei barili pazzi.





CBS ELECTRONICS

Finalmente sui vostri schermi TV il gioco che fa furore: Donkey Kong, il terribile gorilla che tiene prigioniera la fidanzata di Mario sulla cima della sua fortezza d'acciaio. Fate correre Mario sulle travi, cercando di evitare i barili impazziti con cui il diabolico scimmione vuole fermarlo. Riuscirà Mario a salvare la fidanzata? CBS ELECTRONICS vi offre una scelta incredibile di grandi successi, originali americani, uno più fantastico dell'altro e tutti per tre sistemi: GORF® DONKEY KONG® WIZARD OF WOR® CARNIVAL®. Presto, buttatevi nel cuore del gioco.

IL GIOCO DIVENTA REALTÀ

DONKEY KONG® è un marchio depositato dalla NINTENDO of America Inc. © NINTENDO of America Inc. GORF® © 1981. Bally MIDWAY Mfg. Co. Tutti i diritti riservati. WIZARD OF WOR® © 1981. Bally MIDWAY Mfg Co. Tutti i diritti riservati © 1982 CBS Toys Divisione della CBS Inc. © CARNIVAL® è un marchio depositato della Sega Enterprises, Inc. © 1980 Sega Enterprises Inc. ATARI® e V.C.S.® sono marchi depositati della ATARI Inc. INTELLIVISION® è un marchio della MATTEL Inc.

Retro-Gaming.it

ULTIMISSIME !!!ULTIMISSIME !!!ULTIMISSIME !!!ULTI

GOLIATH

ASTROWAR

Compatibilità sistema Atari VCS

Venite improvvisamente attaccati da navi spaziali nemiche mentre siete in missione segreta su di un pianeta alleato. Bisogna distruggere gli asteroidi e non permettere che passi una sola astronave nemica. Ma il nemico può attaccarvi anche alle spalle: il vostro scudo di difesa può resistere solamente a sei colpi, dopodiché il campo elettronico protettivo si dissolverà.

IMAGIC

WING WAR

Compatibilità sistema Atari VCS, Intellivision e Colecovision

Agita le tue ali e vola. Viaggia attraverso caverne, supera cascate e pericolosi ostacoli celesti. Impadronisciti delle uova del tuo dragone volante e portale nel tuo nascondiglio. Ma attento ai grifoni che ti circondano: sputa fuoco addosso a loro prima che ti piombino addosso. Ma se troverai fuoco, acqua e cristalli d'aria acquisterai i superpoteri che ti permetteranno di averla vinta.

FATHOM

Compatibilità sistema Atari VCS, Intellivision e Colecovision

Sbatti le tue ali come un gabbiano e raggiungi la riva. Tocca le nubi e queste spariranno, ma attento ai perfidi merli ed ai vulcani che tenteranno di inghiottirti. Trova il tridente di Nettuno, vola nel mare e trasformati in delfino. Alghe e polipi ti soffocano. Puoi liberare la sirena prigioniera?

LASER GATES

Compatibilità sistema Atari VCS

Distruggi i 4 calcolatori programmati per far saltare in aria l'universo. Guida la tua navicella attraverso lo spazio pieno di insidie. Sbarramenti laser si aprono e si chiudono mentre implacabili robot scaglieranno raggi mortali. Ce la farai a sopravvivere e a distruggere i computers?

MOONSWEEPER

Compatibilità sistema Atari VCS, Intellivision, Colecovision

I minatori sono intrappolati sulle lune di Giove. Un ricercatore spaziale degli USA si lancia in soccorso. Tutto intorno piovono meteoriti. Scegli una Luna e, se hai il coraggio, cerca di atterrare! Rintraccia i minatori e salvali.

QUICK - STEP

Compatibilità sistema Atari VCS

Forza, affronta il tuo avversario per impadronirti dei coloratissimi tappeti, montaci sopra ed acquisteranno i tuoi colori. Attento però a non uscire dallo schermo, inganna il tuo avversario facendo avanzare lo scenario con movimenti sempre più rapidi.

SUBTERANEA

Compatibilità sistema Atari VCS

Conquista gli antri tenebrosi, ma prima devi superare l'enorme mostro a guardia dell'entrata. Uccidi i guerrieri alati prima che ti attacchino. Una volta superato lo sbarramento tocca il cristallo magico e calati nelle tenebre dove incontrerai nemici sempre più frenetici, supera tunnels e complicati sbarramenti alla scoperta dei cristalli nascosti. Avrai il coraggio di addentrarti così in fondo?

CREATIVISION

OTHELLO

Compatibilità sistema Creativision

Aguzza il tuo ingegno e la tua abilità in un gioco affascinante e sempre nuovo.

LOCOMOTIVE

Compatibilità sistema Creativision

Esercitate la vostra abilità nei labirinti della grande fabbrica meccanica.

HELICOPTER RESCUE

Compatibilità sistema Creativision

Al salvataggio dei naufraghi con tutta la vostra abilità ed astuzia.

BARBARIAN

Compatibilità sistema Creativision

Vivi il fascino della storia e delle grandi battaglie sviluppando tutta la tua abilità strategica.

PHARAON'S CURSE

Compatibilità sistema Creativision

Addentratevi nei misteri e nei pericoli terribili ed affascinanti dell'antico Egitto: i tesori dei Faraoni vi attendono.

PHILIPS

MOUSING CAT

Compatibilità sistema Philips

In pratica il gioco è una sfida tra un topo che cerca di mangiare tutti i pezzi di formaggio che trova ed un gatto che vuole mangiare il topo. Per fare questo il gatto deve costruire velocemente una gabbia intorno al topo evitando che mangi il formaggio: infatti il topo più mangia il formaggio, e più cresce fino a diventare invulnerabile.

BACKGAMMON

Compatibilità sistema Philips

Il gioco è molto facile da utilizzare, comunque la confezione è corredata da un completo e facile manuale che permette ai profani di imparare le regole del gioco.

TURTLES

Compatibilità sistema Philips

Scopo del gioco è di aiutare quattro tartarughe che cercano di sollevare una tartaruga baby dalle grinfie di mortali scarabei. La storia si svolge all'interno di un albergo, e ad ogni nuovo piano che le tartarughe raggiungono le difficoltà aumentano.

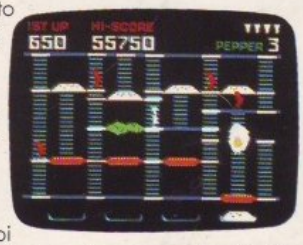
TERRAHAWKS

Compatibilità sistema Philips

Bisogna difendere la Terra e la base Terrahawk dagli attacchi di forze aliene comandate dal terribile Zelda. I nemici attaccano la base con dischi volanti in formazione usando armi che diventano sempre più micidiali man mano che il gioco progredisce; anche la velocità d'attacco degli alieni progredisce.

Retro-Gaming.it

Burger Time. L'ora degli hamburger.



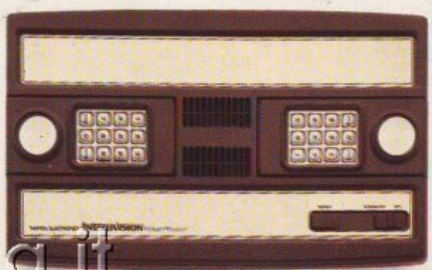
Inseguito dalle terribili salsicce, il cuoco di Burger Time cerca disperatamente di far cadere in padella i suoi hamburger. Mentre dispone una foglia di lattuga eccolo evitare le solite uova al tegamino. Una spruzzata di pepe e... zac! sono bell'e fritte.

Superato così il quarto livello, ingaggia subito un'aspra battaglia con una pattuglia di sottaceti.

Chi vincerà? Dipende solo da voi e dalla vostra fame di punti.

Con Burger Time si va avanti all'infinito perché l'appetito vien... giocando.

Direttamente dalle sale-giochi americane a casa vostra, la cassetta di Burger Time. Uno degli oltre quaranta videogiochi riservati a chi ha un Intellivision. E sempre in esclusiva per voi,



arriveranno fra pochi mesi gli accessori per potenziare la vostra console: l'Intellivoice, un sintetizzatore di voce per i videogiochi parlanti; la Music Keyboard, una tastiera polifonica che visualizza le note sullo schermo; la Computer Keyboard, una tastiera programmabile in Basic per creare i vostri videogiochi.

Insomma, la vostra console Intellivision sta per diventare il cuore di un sofisticato sistema elettronico. Come dire che divertirsi è stato solo l'inizio.

MATTEL ELECTRONICS

INTELLIVISION

Intelligent Television

Retro Gaming.it