

GUIDA AI GIOCHI DI FANTASCIENZA

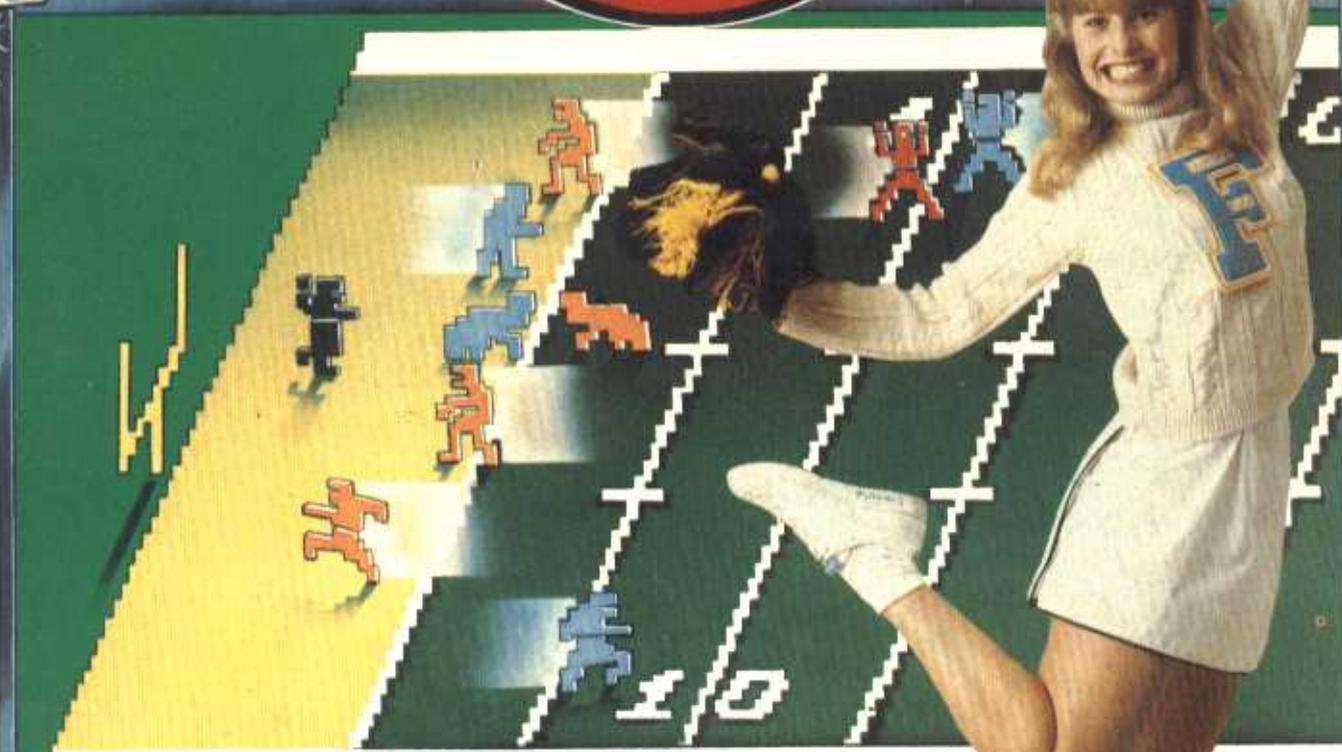
electronic GAMES

LA RIVISTA DI VIDEO E COMPUTER GAMES

GENNAIO 1984

L. 3.000

1°
NUMERO



HOME
28 :00

4TH
01:12

ELECTRONIC GAMES IN ITALIA

Ci sembra doveroso accompagnare questo primo numero italiano della rivista con qualche parola di commento: non intendiamo ovviamente annoiarvi con dichiarazioni di principio, o con l'esposizione della "nostra" filosofia sui videogames, e sui giochi elettronici in generale.

Questa nostra prima chiacchierata, dunque, preferiamo dedicarla a un giro d'orizzonte sul panorama del gioco elettronico e computerizzato nel nostro Paese, argomento che ci sembra quantomeno appropriato per un "numero Uno".

Gli "electronic games" in Italia hanno riscosso un incondizionato successo: se già nel 1980 giungevano i primi Atari VCS, ben accolti dal pubblico, occorre però attendere il 1982 per poter parlare di un vero e proprio boom: è infatti lo sbarco in gran forze dell'Intellivision, forte della potenza Mattel, quello che segna la data di inizio più attendibile della videogamania qui da noi.

Contemporaneamente, però, altri accorti e tempestivi operatori del settore si erano precipitati in U.S.A. per accaparrarsi l'esclusiva dei prodotti più validi, ed ecco che, sempre nell'autunno del 1982, Activision e Imagic, le due leader del Software Puro, giungono sul nostro mercato. Parallelamente la Philips intensifica i suoi sforzi commerciali per il suo Videopac, il Terzo Sistema - quello che in U.S.A. si chiama ODYSSEY - ed altri sistemi "minori" tentano di inserirsi in un banchetto che sembra poter nutrire tutti.

Non è così: il pubblico dei videogames, ancorché giovanissimo, o forse proprio per questo, ha le idee molto chiare e risulta essere molto selettivo: c'è posto solo per i migliori, gli altri vivono stentatamente ai margini. La stessa Atari, benché pioniera e leader, vede il suo predominio messo pericolosamente in forse, soprattutto a causa dei pochi sforzi con cui il suo distributore per l'Italia si illude di poter conservare la posizione di priorità finora detenuta da questo marchio.

E così la grande novità del 1983 è una radicale trasformazione della presenza Atari in Italia, con la costituzione di una nuova Società, la Atari Italia giustappunto, che con molta

grinta rilancia quello che, nonostante tutto, continua ad essere uno dei sistemi portanti nel mondo dei Videogames.

Ma Electronic Games non significa soltanto videogiochi in casa: ci sono anche gli Arcade Games, videogiochi da Bar o da Sala Giochi, e anche per questi l'82-'83 è una stagione di grazia. Fra l'altro va detto che una casa produttrice di notevole importanza mondiale è proprio italiana, la F.lli Zaccaria di Bologna, e non solo produce, ma anche progetta e disegna i suoi videogames. Sono proprio i responsabili di questa Ditta a confidarsi che il Flipper grande antagonista dei videogames, sta vivendo una nuova primavera, e che dunque non è vera l'equazione che vede il flipper soccombere nella misura in cui il videogame trionfa.

Certo è che il Flipper ha dovuto darsi una rinfrescata a volte sostanziale, ed è diventato sempre più elettronico, alternando momenti puramente elettromeccanici e "gravitazionali" a fasi squisitamente elettroniche, ossia di simulazione e fantasia, con sempre più frequente impiego di video.

HOME COMPUTER O VIDEOGAMES?

Un altro aspetto importante dell'universo videogames è quella degli home computers: essi dispongono in effetti di mercato molto minore, numericamente rispetto a quello delle console da videogames. Non è dunque strano che una delle prime mosse dei produttori sia stata quella di equipaggiarli in modo da poterne consentire un totale impiego videogames. Anche in questo caso Pioniera è stata l'Atari, con i suoi 400 che proprio in queste settimane sarà sostituito dal più moderno 600 XL, il quale - diciamole tutte insieme - ha anche il ruolo di sostituire la nuova console 5200 molto attesa dai pubblici ma non molto amata dalla stessa Atari.

Il computer "da gioco" che in Italia ha avuto il maggior successo è

il VIC 20 della Commodore: utilizza gli stessi joystick dell'Atari, e dispone di ottimi programmi di gioco, in aggiunta, ovviamente, a quelli più prettamente computereschi.

Ma l'home computer più venduto in Italia, così come anche nel resto dell'Europa, è il Sinclair ZX 81, un microbo da centomillesime che è diventato, nel Vecchio Continente, l'emblema stesso dell'home computing. Ora con lo ZX Spectrum la stessa casa ha sfidato gli altri home computer anche sul terreno, precludendo allo ZX 81, del colore e dell'altra definizione grafica: il suo prezzo, contenuto in 300.000 lire, sta sconvolgendo l'attuale assetto del mercato home, ed è proprio in queste settimane che i listini delle varie case stanno subendo veri e propri terremoti.

Se l'home computer, dunque, può rappresentare una minaccia, anche se non immediata, per le tradizionali console, va detto che queste ultime non se ne stanno certo con le mani in mano.

Cosa sta dunque succedendo? Molto semplice: se il personal computer con la sua versione "home" ha



Il sistema Atari VCS è il primo e ancora il più famoso videogame domestico. Ha avuto l'onorabile pregio di introdurre i videogames a colori e a cartuccia in tutte le case. Il fondatore e progettista, Nolan Bushnell, è il



Intellivision: ha conquistato i favori del pubblico. È il primo che ha imparato a parlare. È il primo ad essere veramente trasformabile in computer. Nella preistoria della microinformatica domestica ogni nuovo produttore pensava di fondare un sistema (standard) e si stante: è un modo di

creare una specie di Torre di Babele di programmi fra loro incompatibili. Pregio dei fondatori di Activision e Imagic è stato proprio quello di sfruttare le loro ottime capacità di programmazione per arricchire i sistemi già esistenti.

tentato di assomigliare sempre di più alla console, ecco che la console con pochi sapienti tocchi è ben in grado di assomigliare ad un personal computer. Il "saniante tocco" in fondo

non è che una tastiera, perché essa è ciò che fondamentalmente manca ad una console, associata alla presenza di un "game" un po' particolare, e cioè il linguaggio.

Con tastiera e linguaggio la console diventa un computer perfettamente programmabile. E per chi deve acquistare... le incertezze aumentano, insieme con l'aumentare delle possibilità di scelta.

La tastiera più famosa, anche se la sua reale introduzione nel mercato italiano è proprio di questi giorni, è la Lucky Mattel, nata per trasformare in computer la base Intellivision. Questa tastiera, venduta assieme ad un'espansione di memoria contenente anche il linguaggio, presenta delle caratteristiche insolite, e forse per la prima volta ci troviamo di fronte a un computer particolarmente dotato per la creazione di videogames.

Questo è un notevole passo avanti: l'ideazione e la programmazione di figure animate è possibile con tutti gli home computer, ma presenta difficoltà insormontabili per l'hobbista: sappiamo bene che quello dell'animazione è l'aspetto più ostico della programmazione. Lucky pone la prima pietra per la risoluzione in termini dilettanteschi di questo problema.

La stessa casa si è cimentata anche con il settore del computer vero e proprio, l'Acquarius, ma ha improvvisamente deciso di fare marcia indietro.

U.S.A. - ITALIA, DUE MONDI

A questo punto dobbiamo dire che mentre per il settore dei videogames la situazione negli States riflette, o meglio anticipa, abbastanza fedelmente quella italiana, lo stesso non accade con gli home computer.

Abbiamo osservato attentamente il mercato, come è logico fare prima di buttarsi a capofitto in un'impresa impegnativa come quella di editare in la più bella e famosa rivista americana, e abbiamo constatato che le classifiche U.S.A. dei games più venduti generalmente forniscono un buon numero di indicazioni per



PHILIPS VIDEOPAC un ibrido fra computer e videogame, è nato forse un po' in anticipo sui tempi. Il Videopac sta arricchendo il suo catalogo di games con i nuovi board-games, giochi di società a tabellone (un po' come Monopoli, tanto per intenderci) e video. È un'idea originale, e che mostra come la casa olandese, presente in tutti i rami dell'elettronica civile e industriale, non sottovaluti il settore dell'intrattenimento.



Il computer più venduto al mondo, il 60% abbondante del mercato europeo, un vasto movimento spontaneo di associazioni, clubs, scuola e così via. Tutto questo è successo attorno all'incredibilmente compatto ed economico Sinclair ZX81, che viene proposto a 99.000 lire e possiede una vastissima libreria di programmi interamente scritta su comuni musicassette. Nonostante l'uscita dello Spectrum a colori, il suo successo non accenna a diminuire.



Sinclair ZX Spectrum: tutta la programmabilità del sistema ZX in un home computer a colori e ad alta risoluzione grafica. Per perseguendo la via del sistema chiuso (periferiche, programmi e sistema operativo sono strettamente personali, e difficilmente traducibili e compatibili su altri sistemi), anche questo nuovo Sinclair sta ottenendo un enorme successo e ha posto seri problemi a tutti i concorrenti: il più urgente è quello dei prezzi, perché 16 kilobytes Sinclair costano solo 300.000 lire, il che ha totalmente ridimensionato il mercato.



Il kit computer Lucky trasforma una base Intellivision (in Italia ce ne dovrebbero essere circa 100.000) in un efficiente home computer, particolarmente specializzato nella creazione di videogames, e in altre funzioni di intrattenimento. La tastiera intesa come optional per le console dei videogames è un ulteriore passo nella marcia di avvicinamento di queste due realtà, computer e videogiochi.

ne possiedono uno, mentre qui da noi lo stesso computer, forse il più famoso del personal, è considerato un modello da ufficio, e sono pochissime le persone che se ne possono permettere uno a casa, solo per hobby.



Tandy Radio Shack Color Computer: uno standard di riferimento in U.S.A. antesignano del concetto "giocare con il computer". La sua diffusione in

PROPRIO IN QUESTI GIORNI...

Quante volte, in questo articolo, abbiamo detto "proprio in questi giorni", o "è di queste settimane..."? Molte, moltissime. Sembra che tutto capiti proprio in coincidenza del nostro numero 110.

La tastiera Lucky, per alcuni aspetti rivoluzionaria riedizione dell'home computer, entra sul mercato ... proprio in questi giorni.

I prezzi del computer si sono abbassati, e molto ... proprio in questi giorni.

I microdrive Sinclair, autentica rivoluzione del problema finora irrisolto della memoria e gestione dati degli home computer, sono stati presentati ... proprio in questi giorni.

La nuova console Colecovision, attesa da mesi e mesi e sicuramente portatrice di nuovi games, è finalmente in vendita nel nostro Paese ... proprio in questi giorni.

Potremmo continuare ... per esempio ricordando che anche l'attesissimo home computer/videogame Atari 600 XL è evento di questi giorni, una quantità di giochi nuovi vengono introdotti sul mercato in questi giorni, e così via.

E, proprio in questi giorni ... esce Electronic Games Italia! È un caso, una coincidenza? Nossignori: è da un anno o giù di lì che stiamo meditando il lancio di ELEC-

Europa e in Italia è stata ostacolata dalla più aggressiva introduzione del VIC 20 e dalla grande fetta di mercato monopolizzata da Sinclair.

Forse però la novità più appetibile per i possessori di un VCS sarà per questo natale il SUPERCHARGER, uno speciale apparecchio che mette in collegamento l'Atari computer system con un normale registratore a cassette per ampliarne la potenza e per giocare con le cassette (badate bene, cassette, dello stesso tipo di quelle musicali) della STARPATH; si tratta di nove giochi molto complessi e divertenti, di cui il più importante è probabilmente ESCAPE FROM THE MIND-MASTER: tentativo di fuga da una serie di test a cui il rappresentante di una civiltà aliena vi ha sottoposto per valutare il vostro grado di intelligenza. Fuggendo lungo un labirinto da mortali avversari occorre riconoscere vari riferimenti geome-

trici dispersi lungo il tracciato, e sottoporsi a diverse prove per valutare la memoria, la prontezza di riflessi ecc.

Tutto questo per quanto riguarda la console Atari; per il suo sistema INTELLIVISION, invece, la Mattel presenta due giochi strategici che non mancheranno di interessare anche gli adulti: CHECKERS (la dama) e USCF CHESS (gli scacchi).

Gli scacchi offrono la possibilità di sfidare il computer o di inserire posizioni precostituite, il tutto con sette livelli di difficoltà adatti sia per il principiante sia per il giocatore più smaliziato. Sono naturalmente comprese tutte le mosse-base (arrocco, patta per stallo e presa del pedone in passant incluse), ma è permesso anche ripetere l'ultima mossa od incariicare lo stesso computer di eseguirla. Anche la dama presenta diverse caratteristiche: partita tra due sfidanti o contro il computer, possibilità di eseguire o meno la prima mossa, e due differenti livelli di abilità.

A chi predilige qualcosa di più dinamico, segnaliamo innanzitutto BURGERTIME, gioco a carattere alimentare in cui uno chef non troppo ambizioso deve preparare degli hamburgers evitando di venire a contatto con hot dogs, uova e cetriolini.

L'altro misterioso titolo MISSION X altro non cela che il raid di un caccia in territorio nemico contro vari obiettivi di tipo bellico: portaerei, carri armati, convogli ferroviari ecc.

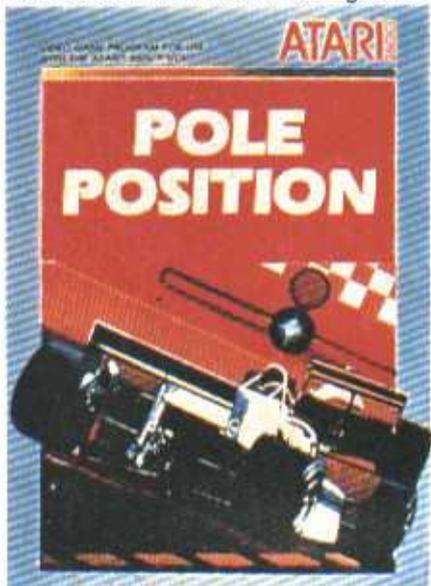
Lo scopo del gioco BUZZ BOMBERS è invece quello di spruzzare

l'insetticida contro le vespe che tantano di impollinare i fiori, e che successivamente si metteranno a costruire nidi. Ci penserà poi un minuscolo colibrì a divorarli; tutti questi avvenimenti fanno guadagnare preziosissimi punti.

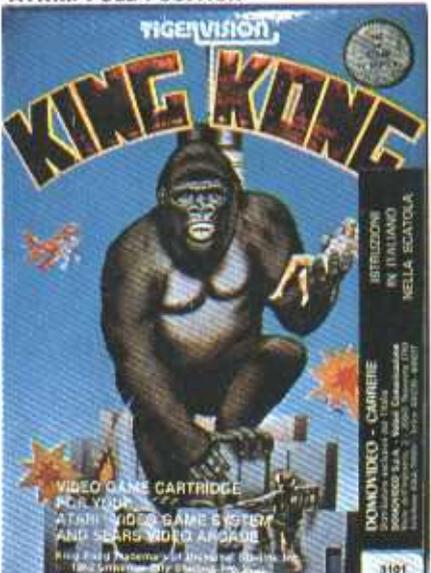
Dopo B 17 BOMBER, è ora disponibile il secondo gioco per l'INTELLIVOICE, attualmente offerto in omaggio a chi acquista il modulo vocale: SPACE SPARTANS, gioco ovviamente spaziale in cui è essenziale gestire al meglio il proprio consumo di carburante mentre si spara ad astronavi aliene, e si ritorna di tanto in tanto alla base per riparare le apparecchiature danneggiate o per rifornire il serbatoio di carburante. Le voci che vi terranno compagnia durante la battaglia sono quella del computer della base (voce maschile), quella del computer di bordo (femminile), quella del computer centrale (voce meccanica) e quella del comandante alieno, che si fa sentire però solo per annunciare la fine della partita.

I compatibili: l'ACTIVISION aumenta, e promette di continuare a farlo, la sua offerta di giochi destinati alle basi Intellivision. HAPPY TRAILS è un gioco che vi condurrà nell'atmosfera del selvaggio West: solo dopo aver guadagnato la stella da sceriffo potrete permettervi di catturare il pericoloso criminale Black Bart.

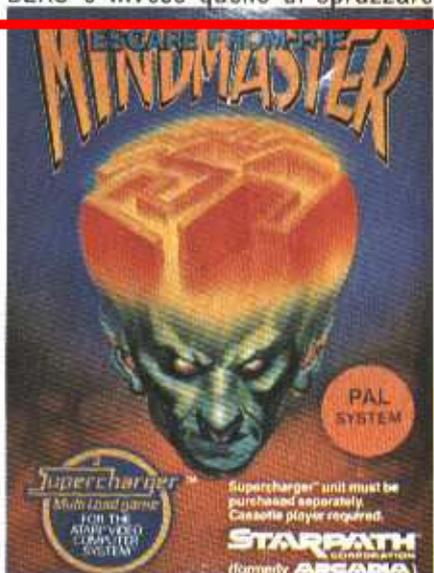
Nella missione spaziale proposta da BEAMRIDER sarete ai comandi di un cannone convenzionale, per far fuoco contro astronavi e detriti spaziali; ma attenzione: non tutti i bersagli vanno colpiti!



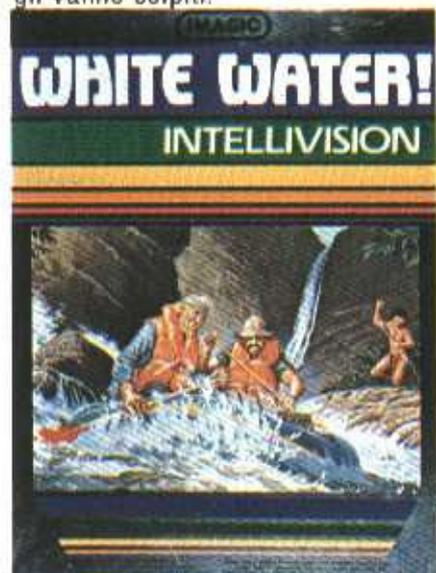
ATARI: POLE POSITION



TIGERVISION: KING KONG



STARPATH: MIND-MASTER



IMAGIC: WHITE WATER



NINTEMPO: DONKEY KONG JR. - MARIO'S CEMENT FACTORY

Per l'IMAGIC, SAFECRACKER e WHITE WATER sono le novità: la prima è una missione segretissima lungo le strade di una città nemica nel tentativo di raccogliere quanti più oggetti possibile (macchine fotografiche, lingotti d'oro, ecc.); per evitare di venire scoperti avete a disposizione un nascondiglio ed una grossa quantità di tritolo.

Con WHITE WATER sarete alla ricerca di ricchezza ed avventura lungo le bianche acque delle rapide di un fiume, alle prese con una tribù di indigeni molto ospitale ma, allo stesso tempo, estremamente irascibile.

Per quanto riguarda il VIDEO PAC



PARKER: SEDI ARENA

PHILIPS attualmente le uniche creazioni delle case indipendenti sono le due cartucce DEMON ATTACK ed ATLANTIS, due avventure spaziali che possono definirsi universali, in quanto dispongono di ben tre versioni (per Intellivision, Atari VCS e Philips), per la felicità di tutti i videogiocatori costretti a parlare lingue diverse. Comunque, la stessa Philips sta preparando grosse ed abbondanti sorprese: si tratta dei nuovi giochi che, utilizzati sulla nuova console G 7400, sono in grado di offrire una grafica più completa ed interessante: MOUSING CAT (gioco di caccia e fuga con il gatto ed il topo), BACK-



TELESYS: FAST FOOD

GAMMON (la notissima sfida di strategia), TURTLES (quattro tartarughe tentano di salvare una loro compagna dalle insidie di un gruppo di scarabei) e TERRAHAWKS (un nuovo attacco di dischi volanti che utilizzano armi via via più mortali); tutti questi giochi restano comunque compatibili con le vecchie consolle G 7000 e G 7200.

Altra ghiottissima novità per gli aspiranti videogiocatori di questo dicembre è la nuova consolle COLECOVISION. 10 i giochi al momento disponibili; molti prendono spunto da giochi da bar di indiscusso successo: lo spettacolare CARNIVAL, il labirintico LADY BUG, lo-spaziale ZAXXON ed il famosissimo DONKEY KONG: alzi la mano chi di voi non ha mai provato, con esiti più o meno favorevoli, ad aiutare Mario il falegname ad arrampicarsi su un'impalcatura d'acciaio, per salvare la fidanzata tenuta in ostaggio da uno scimmione forzuto ed ottuso? Il tutto, naturalmente, reso più difficile dai barili che gli rotolano incontro e dalle palle di fuoco che tentano di raggiungerlo.

Per gli appassionati dei PUFFI c'è SMURF, tribolattissima avventura di un puffo all'interno dell'insospitale castello di Gargamel, dove è tenuta prigioniera la dolce Puffetta.

Compatibili con il solo sistema CREATIVISION sono invece 5 recentissimi giochi in grado di soddisfare tutti i gusti: un gioco sportivo del calcio come il SOCCER, un MUSIC MAKER, e tre appassionanti avventure (in elicottero, in una fabbrica di



ma di disco nel formato Atari 400/800.

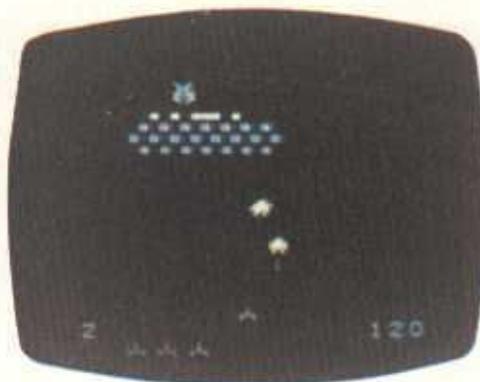
PIOGGIA LETALE

Con tutto il rispetto dovuto agli altri giochi di fantascienza citati in questa guida, *Missile Command* potrà rivelarsi il più popolare di tutti nel lungo periodo. Non solo il gioco dell'Atari rimane uno dei preferiti nelle sale-giochi, ma la stessa ditta ne ha prodotto acclamatissime versioni per ognuno dei suoi sistemi domestici.

ASTRO-NAVIGATORI CERCASI

Dai telefilm di Star Trek fino alla serie di Guerre Stellari, l'idea di essere al comando di un'astronave ha costituito la base per innumerevoli libri e film di fantascienza. In un certo senso, non è che l'interpretazione in chiave futuristica del cowboy del vecchio west: l'eroe nella sua veloce astronave che può spostarsi ovunque.

Questo forse spiega come mai i giochi in cui la navigazione spaziale ed il combattimento

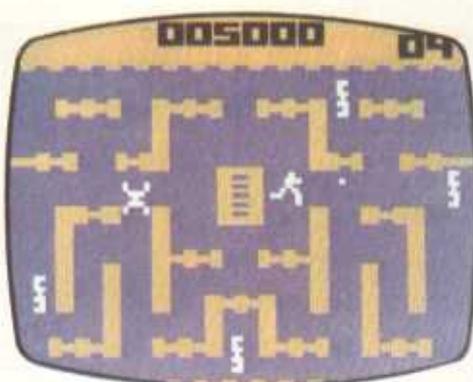


DARK CAVERN

sono vissuti in prima persona siano tanto numerosi nel campo delle cartucce per sistemi domestici.

I possessori di un Atari VCS possono scegliere tra una grande varietà di giochi di questo tipo. La stessa Atari offre una versione per il VCS di *Star Raiders*, il gioco che da lungo tempo capeggia la classifica di giochi per computer di Electronic Games.

La versione per il 2600 utilizza una tastiera con una speciale mascherina per offrire al giocatore un'ampia scelta di decisioni strategiche. Per quanto il comando a tastiera incida sensibilmente sul prezzo di *Star Raiders*, il produttore intende mettere in



PHASER PATROL

commercio altri giochi che lo utilizzino, permettendo così all'utente di distribuirne meglio il costo iniziale.

Lo *Star Master* dell'Activision si affida ad un originale uso dei comandi della console 2600 per permettere al giocatore di passare istantaneamente tra lo schermo tat-

vertente gioco fantascientifico, mentre il primo è arricchito dai superiori effetti grafici resi possibili dal Superchar-

Per quanto l'Intellivision della Mattel non sia particolarmente noto per i suoi giochi spaziali, una felice eccezione è la fama che *Space*



ZAXXON

tico di combattimento e una mappa dell'intera galassia. Il giocatore deve navigare per tutto lo spazio conosciuto, proteggendo le basi amiche dagli attacchi degli alieni.

Due giochi dello stesso genere sono *Phaser Patrol* (prodotto dalla Starpath per il Supercharger) e *Planet Patrol* della Spectravision. Quest'ultimo è un classico e di-

Battle si è meritatamente guadagnata.

Il giocatore osserva l'avvicinarsi degli alieni sulla mappa strategica e manda una delle tre squadriglie a sua disposizione per far fronte ad ogni minaccia, quindi prende il comando di un incrociatore una volta che gli avversari sono uno di fronte all'altro nello spazio.



Galaxies

questi due titoli essenzialmente per una cosa: mentre in *Star Master* e in *Star Raiders* il conflitto interstellare viene affrontato dal punto di vista tattico e da quello strategico, *Star Voyager* si concentra piuttosto unicamente sull'esperienza di pilotaggio di una singola astronave.

Quindi tutti quelli che hanno sempre avuto qualche problema per affrontare su e giù per l'universo intere flotte di nemici spaziali, potranno forse trovare in questa cartuccia qualcosa di più vicino all'azione vera e propria, quella **face to face** con l'odiato nemico.

Lo schermo di gioco visualizza il finestrino frontale della vostra affilata astronave.

Ai di sotto di esso troverete un radar a schermo quadrato che indica il percorso della nave.

Le porte stellari sono l'elemento cruciale di tutto il gioco. Poiché il giocatore deve guidare la sua astronave attraverso una di esse senza subire alcun danno se vuole rifornirsi di energia, non dovete assolutamente mancarle o fracassarvici contro se non vorrete diventare una carcassa senza vita alla deriva.

L'Energia va man mano rapidamente consumandosi sia viaggiando



DEMON ATTACK

nello spazio che usando le armi di bordo.

Ah, non preoccupatevi, avrete un sacco di occasioni in cui sperimentare la vostra abilità nel combattimento.

Tra una porta e l'altra troverete rappresentanti della Armata Spaziale Nemica che non cercano altro che un bel duello aereo nello spazio.

A seconda del tipo di gioco che selezionerete, la vostra nave è più o meno difesa.

Potete sparare missili Torpedo o raggi laser, a seconda dei parametri dello scenario in cui vi troverete: il primo richiede solo una piccola frazione di energia, mentre il secondo durante le nostre missioni di test, ci è

apparso un po' più facile da puntare.

La *IMAGIC* ha rapidamente costruito la sua fama con dei giochi che rappresentano lo stato dell'arte negli effetti grafici e sonori, e questo gioco certo non offusca la sua immagine.

La nave spaziale nemica ben designata, il caleidoscopico viaggio attraverso la porta stellare e le note di apertura di "Così parlò Zarathustra" la musica di base del gioco sono tutti marchi di qualità di questo giovane e agguerrita casa americana.

Forse non avrà la rapidità di azione di altre cartucce spaziali, ma *Star Voyager* è una emozionante sfida stellare che non potete assolutamente perdervi.

DEMON ATTACK

IMAGIC/ATARI VCS

Demon Attack è sicuramente una delle cartucce più affascinanti della *Imagic*.

Il gioco è facile da imparare, ha una grafica che salta subito agli occhi, ottimi effetti sonori, ed inoltre è stato uno dei videogiochi più venduti del 1982.

In altre parole, tranne che per il fantastico meccanismo di gioco, per la varietà dello stesso, per i bellissimi effetti, per la qualità degna di un gioco da bar e pure per la confezione molto accurata, non ci sarebbe granchè da aggiungere.

Il giocatore muove orizzontalmente il proprio cannone a raggi laser e spara a stormi di invasori alieni di tutte le specie.

Nella fase di inizio della battaglia, i demoni alati del pianeta di ghiaccio **Krybor** possono essere sconfitti abbastanza facilmente.

Infatti di tutto il gruppo di alieni che appare sullo schermo, solo quello più basso vi lancia delle bombe. Arrivano in formazioni di otto per ondata, e la migliore cosa da farsi è di schivare quello che spara per dedicarsi all'abbattimento dei mostri ai livelli superiori.

Se colpite quelli armati, altri demoni prenderanno subito il loro posto e riprenderanno a sganciare i mortali proiettili. Quindi è decisamente meglio eliminare gli alieni inoffensivi, perchè verranno sostituiti da altrettanti esseri innocui.

Ai livelli più difficoltosi gli invasori, quando sono colpiti, si smembrano in due parti più piccole che non solo cercano di spararvi, ma sono anche pronte a lanciarsi su di voi in temerarie missioni suicide, emettendo striduli suoni simili a quelli di



SNAFU

un uccello.

Vicino ai 5.000 punti, il prosieguo del gioco diviene anche più aspro quando i perfidi demoni cominciano a sganciare missili termici a lunga gittata per raggiungere il loro obiettivo, cioè voi.

La partita offre anche delle interessanti versioni di gioco, inclusa l'opzione di potere usare dei missili teleguidati, anche se questa possibilità ha il suo lato negativo.

Dirigendo uno di questi proiettili, il giocatore muove anche la propria astronave, e spesso senza volerlo la farà capitare nel mezzo di una pioggia di bombe mortali.

La trovata più ingegnosa di tutto il gioco è comunque la versione 9, che permette ai due giocatori di alternarsi nell'azione.

Il primo contendente, rappresentato sul video da un cannone blu, comincia la partita controllando l'azione per una manciata di secondi, dopodichè il laser diventerà arancione e la maniche dovrà essere condotta dal secondo.

Questa intelligente innovazione permette un sacco di possibilità strategiche ed offre qualcosa di veramente nuovo per una partita a due.

Il tema di fondo di *Demon Attack* è comunque la qualità grafica, assolutamente degna di un gioco da bar.

Almeno una dozzina di differenti demoni appaiono sullo schermo per sfidare la vostra abilità ondata dopo ondata di demoniaci assalti.

Malefici uccellacci dalle ali di pipistrello, gialli Ciclopi roteanti e giganti falene multicolori non sono che alcuni di questi esseri che gli esperti della *IMAGIC* hanno chiamato a raccolta per tormentarvi.

SNAFU

MATTEL/INTELLIVISION

Se non l'avete ancora notato, c'è una specie di revival nei cosiddetti "giochi di costruzione di linee".

Sebbene la Atari abbia abbandonato il genere quando ha cancella-

to **Surround** dal suo catalogo per il VCS, compagnie come la Crystalware, la Sirius Software e la Mattel non hanno perso fiducia nel fascino dei giochi di questo tipo.

Snafu è certamente il più ricercato sviluppo del concetto mai studiato sinora.

Lo staff di progettazione della cartuccia ha cercato di sfruttare al massimo le vaste possibilità del comando Intellivision fornendo sofisticate opzioni da selezionare per mezzo della tastiera.

Le 16 varianti del programma possono essere suddivise in due grandi categorie: i giochi di trappola e quelli di attacco.

Nei primi ciascun giocatore usa il disco direzionale per muovere il proprio cursore lungo il campo di gioco, lasciando dietro di sé la classica coda.

Il problema è di costruire la propria linea in modo da obbligare l'avversario a chiudersi in qualche anfratto in cui sarà costretto a distruggere la sua contro qualche parte del muro già costruita.

I giochi di attacco introducono

una vera e propria novità nel sistema di gioco.

Ciascun giocatore - non ci sono versioni da giocare da soli in queste varianti - dirige il proprio serpente lungo tutto lo schermo.

Il suo scopo è di manovrarlo in modo che il suo video-rettile riesca a mordere la coda di quello dell'avversario, portandogliene via una porzione.

Vince chi riesce a far fuori la linea dell'avversario eliminandone tutte le sezioni.

Ogni gioco ha un sorprendente numero di opzioni e di possibilità.

La tastiera è usata per scegliere una delle quattro possibili velocità di gioco, le variazioni nel tipo di competizione e il numero di rounds che bisogna conquistare per riuscire a vincere.

Alcune delle alternative offerte dal programma riguardano l'uso delle traiettorie diagonali, la possibilità di avere delle linee-extra e altri tipi di ostacoli sul campo.

C'è anche la possibilità che una linea eliminata in un round persista nell'altro come una specie di barriera

estremamente pericolosa.

Il gioco di attacco di Snafu è una vera e propria sfida a due. Un giocatore guida un serpente rosso e l'altro uno blu.

È questa una variante veramente valida della versione standard, e probabilmente costituirà la maggiore attrazione della cartuccia.

L'unica difficoltà è il controllo della linea tramite lo "scivoloso" disco direzionale.

Molti non hanno nessuna difficoltà ad usarlo, ma anch'essi potrebbero avere qualche problema nel domare il loro serpente per guidarlo verso la direzione desiderata, specie nelle versioni che prevedono solo movimenti orizzontali e verticali.

Può essere a volte frustrante premere il disco in un punto cui non corrisponde una possibile direzione.

Snafu è un gioco piuttosto solido che dà agli "Intellivisionaires" (i Mattel-fanatici americani) la possibilità di impostare una vera e propria battaglia strategica di pura intelligenza, primo esempio di questo tipo di impostazione in un gioco della nota casa americana.

CG64

commodore



a casa vostra subito!

Se volete riceverlo velocemente compilate e spedite in busta il "Coupon CBM 64"

EXELCO

Via G. Verdi, 23/25
20095 - CUSANO MILANINO (MILANO)

Descrizione	Qt.	Prezzo unitario	Totale L.
CBM 64 Personal Computer			
Registratore C2N - VC 1530		L. 620.000	
Introduzione basic CBM 64			
Cartuccia Videogioco			
Floppy Disk VC 1541		L. 585.000	
Stampante SEIKOSHA - GP100 VC		L. 550.000	
Reference Guide CBM 64		L. 24.500	
Interfaccia IEEE 488		L. 170.000	

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

Nome

Cognome

Via

Città

Data C.A.P.

Desidero ricevere la fattura SI NO

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

Codice Fiscale

Acconto L.



Sarà data precedenza alle spedizioni, se assieme all'ordine verrà incluso un anticipo di almeno L. 10.000. Aggiungere L. 5.000 per il recapito a domicilio. I prezzi vanno maggiorati dell'I.V.A. 18%



STAND ALONE SCENE

Dungeons & Dragons Mattel Electronics

I giocatori abituali di D & D, il famosissimo gioco "fantasy" che si avvale della tecnica del "role-playing", particolare sistema che fa assumere a ciascun giocatore un ruolo diverso nell'azione, ivi comprese tutte le caratteristiche comportamentali che il personaggio, da lui rappresentato possiede, sono rimasti compiaciuti e sorpresi quando la Mattel ha annunciato che avrebbe prodotto la versione elettronica di tale gioco.

Dungeons & Dragons ha rivoluzionato tutte le tecniche tradizionali di gioco, introducendo parecchie innovazioni e alcuni concetti alquanto poco comuni, che hanno avuto un impatto fortissimo sui *board gamers* di ogni luogo.

Si è fatto un gran parlare su come la Mattel avrebbe riprodotto in un gioco da tavolo tutto il sottile background psicologico di cui necessitava la versione classica.

Sfortunatamente il risultato perde molto del fascino che ha l'originale: non si può rappresentare il ruolo di nessun personaggio e c'è davvero molto poco mistero nell'azione.

Anche supponendo che i partecipanti possano arricchire il gioco con elementi della loro immaginazione, esso resta sostanzialmente un puro e semplice labirinto in cui i guerrieri viaggiano alla ricerca di un tesoro, cercando contemporaneamente di evitare il drago.

In sostanza dunque vengono a mancare molte delle attrattive della versione giocata in "role playing".

Comunque, D & D deve essere giudicato per quello che è, ossia sulla base dei meriti che acquisisce come labirinto computerizzato, una volta che l'acquirente abbia finalmente rinunciato a ritrovare in esso la versione computerizzata del gioco classico.

La confezione in sé è piuttosto attraente e comprende degli elementi vera-

mente ben fatti.

La tavola da gioco elettronica è fornita di comandi a pressione e il computer in essa contenuto genererà un nuovo labirinto ogni volta che si inizia una nuova partita.

I pezzi sono fatti in modo da adattarsi perfettamente al piano di gioco, e la cosa sarà di grande aiuto per mantenere un po' d'ordine sul campo dell'azione.

La partita può essere giocata sia da

Ogni sezione attraversata deve essere premuta fino a che non si udirà un "beep" di registrazione.

Il movimento è possibile in quattro direzioni, orizzontalmente o verticalmente, escludendo perciò le diagonali.

Quando incontrate un muro, la console emette un suono, vi obbliga a tornarevi indietro di un quadrato e a fermarvi.

Se provate a far qualche mossa ille-

gale, verrà emesso un classico "buzz" di disapprovazione.

solì che in due persone contro il computer.

Oltre a generare i labirinti, la console aggiorna continuamente la forza dei giocatori, controlla i vari movimenti e le relative posizioni, si occupa del drago e del tesoro, segnalando anche acusticamente la presenza dei muri del labirinto e la vicinanza della bestiaccia.

Dopo che un guerriero ha finito il suo turno, toccherà all'altro, a meno che non stiate giocando da soli, nel qual caso sarete di mano ancora voi.

Dopo aver acceso l'apparecchio, ascolterete il segnale acustico che contraddistingue il Guerriero n. 1.

Continuate a muovervi e segnalate la posizione dei muri con gli appositi contrassegni.

Selezionate un livello di difficoltà per questo primo ardimentoso e scegliete una stanza segreta: quest'ultima sarà il suo rifugio ed il suo punto di difesa.

Cercate di scovare più muri possibili prima che il drago si risvegli, onde avere delle vie di fuga sicure in caso di ritirata.

Successivamente premete "Next turn" e potrete udire il cicalino del Guerriero n. 2, che selezionerà il suo livello di difficoltà e la sua stanza.

Il drago inizia il gioco sonnecchiando nella stanza del Tesoro.

A questo punto il computer sceglie una stanza del tesoro, almeno a tre quadrati di distanza dalle stanze segrete, genera casualmente un labirinto e la ricerca comincia.

Se un giocatore giunge a tre quadrati di distanza da tale luogo esso si sveglia, ed uno speciale segnale acustico servirà ad avvisare i giocatori dell'avvenimento.

Ogni guerriero si muove al massimo di 8 quadrati.

Finito il turno, il drago si muove di un quadrato ed emetterà il suo classico suono di movimento.

Il suo obiettivo è il giocatore a lui più vicino.

Sebbene si possa muovere solamente di uno spazio per volta, può andare anche in diagonale e volare al di là delle

pareti del muro.

Il drago va verso il guerriero che più gli è vicino, anche se ha già iniziato la sua caccia ad un altro giocatore, oppure corre immediatamente verso colui che è già riuscito a raggiungere il tesoro, non preoccupandosi più dell'altro.

Se il drago raggiunge il quadrato di un Guerriero o vice versa, lo attaccherà e lo ferirà.

Potrete a questo punto udire lo squillo del segnale del guerriero e quello di attacco del drago.

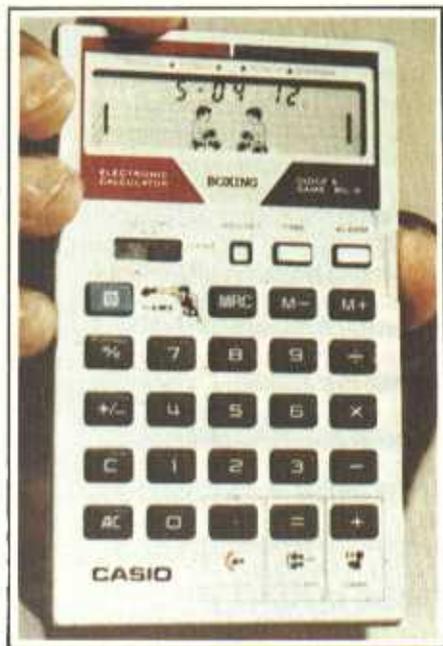
Dopo la prima battaglia, la possibilità di movimento del giocatore si riduce da 8 a 6 quadrati, dopo la seconda passerà da 6 a 4 e al terzo attacco le ferite saranno tali da impedire il proseguimento del gioco.

Dopo ogni combattimento il guerriero deve ritornare alla sua stanza segreta per riposarsi.

Se il giocatore trova il tesoro prima che il drago trovi lui, verrà avvertito acusticamente.

Il peso del tesoro renderà il guerriero più lento nel movimento, che non potrà superare i quattro quadrati.

Per vincere, il giocatore deve riusci-



tando i punti di forza di ciascuno al momento della battaglia.

Ricordate che il più debole è destinato ad avere la peggio, ma tenete anche presente che il gioco rinnova la forza di

ciascun guerriero a determinati intervalli. Questo significa che non sarete mai sicuri di quanti siano questi punti ed il combattimento può così risolversi in modo sorprendente.

Dungeons & Dragons affascinerà sicuramente gli amanti dei giochi di labirinto.

I suoni complessivamente emessi dalla macchina sono 12 ed ognuno è molto ben distintamente udibile: nel caso abbiate qualche problema a riconoscerli, potrete riascoltarli a mezzo dei tasti di prova posti sul bordo del campo di gioco.

I segnalini sono due pezzi di metallo forgiati a foggia di guerrieri, il simbolo del tesoro ad uno splendido dragone, che dà un tocco di colore all'azione.

La Mattel ha avuto la licenza di riprodurre questo gioco dalla TSR inc. che detiene tutti i diritti, ed è un peccato che abbia sfruttato questa enorme possibilità solo in parte, con un sistema così semplice adatto ai bambini dagli otto anni in su. Ciononostante pur nei limiti di un



re a ritornare nella sua stanza segreta, evitando naturalmente i pericoli del drago e le insidie che gli porrà l'altro contendente nel tentativo di rubargli il suo giusto premio.

All'inizio della partita, è buon gioco che ambedue i partecipanti cooperino al fine di costruire quanti più muri possibile.

Cercate specialmente di tracciare la mappa esatta dei dintorni della vostra stanza segreta, perchè vi sarà molto utile durante il ritorno.

Se il drago va incontro al vostro guerriero, portate quest'ultimo vicino a quello del vostro avversario, in modo da fare dirigere la bestiacca verso di lui.

Allo stesso modo, se l'altro partecipante ha raccolto il tesoro e non fate più in tempo a raggiungerlo, andate ad aspettarlo dinanzi alla sua stanza segreta e quindi ingaggiate un combattimento per portargli via la sua preda.

La lotta avviene ponendo i due contendenti sullo stesso quadrato. Il computer decide poi il vincitore, confron-

gioco prevalentemente dedicato ai ragazzini, resta ben fatto e piuttosto azzeccato.

Pensiamo che regalerà ai giovani videogiochisti ore ed ore di infinito divertimento

Boxing Game Calculator Casio

Il Boxing Game Calculator della Casio ha ben quattro funzioni: un orologio digitale a lettura continua, una sveglia, un calcolatore a otto cifre e il divertentissimo gioco della boxe.

L'orologio ha un display molto chiaro che fornisce ore, minuti e secondi.

Il calcolatore effettua le quattro operazioni, è dotato di memoria, di calcolo della percentuale e di virgola fluttuante.

Piccolo e sottile, viene fornito di una elegante custodia in pelle che farà un figurone in qualsiasi riunione d'affari, mentre lo tirate fuori dal taschino.

Naturalmente siamo certi che quando lo estrarrete non sarà certo per effettuare qualche calcolo quanto piuttosto per giocare qualche round di boxe mentre nessuno vi vede.

Mettete l'interruttore di funzione sulla posizione *game* e premete il pulsante di inizio.

Apparirà il precedente *high score* con tanto di punteggio, dopodiché comincia il primo round.

Ogni match è fatto di otto riprese di 30 secondi l'una.

Gli incontri possono essere vinti ai punti o per KO. Ci sono 10 categorie, dai pesi mosca a quelli massimi.

Ogni volta che vincete, passerete automaticamente alla "cintura" superiore.

Tre tasti comandano il vostro fighter: A spara dei diretti al volto e al corpo, il tasto *up/down* solleva e abbassa le braccia al livello del viso o del tronco, e difende anche il vostro pugile dai colpi dell'avversario. Il tasto *sway* infine, lo fa arretrare per evitare qualche pugno o per acquistare maggior potenza prima di colpire a sua volta.

Il display indica il numero di rounds e riporta i dati sulle condizioni fisiche dei due pugili.

Sul lato sinistro troverete l'indicazione della capacità di resistenza del vostro avversario, unitamente alla potenza del pugno appena tirato.

Sulla destra gli stessi dati, questa volta riferiti al vostro pugile.

Alla fine dell'incontro viene proclamato il vincitore, sia per knock-out (10 conteggi o 3 KO in un round) o ai punti.

Se avete vinto il vostro prossimo sfidante apparirà a una categoria su-

periore.

Sul display viene anche indicato il numero corrispondente al pugile che ha combattuto, perchè ci sono ben 100 pugili diversi che aspettano un incontro con voi.

L'animazione è piuttosto semplice e raffigura i due contendenti a mezzo busto, schematizzati in modo che possano muoversi in avanti o indietro in tre posizioni ciascuno, a meno che non finiscano al tappeto.

I pali degli angoli del ring si muovono a sinistra o a destra, a seconda che il pugile sia in attacco o in difesa.

Prevediamo che sarà un grosso successo per gli amanti delle calcolatrici, ma soprattutto della meravigliosa "noble art" del ring.

Space Invaders Entex

Space Invaders, in questa versione tascabile, verrà certamente apprezzato da tutti coloro che l'hanno amato nelle sale giochi e sul video di casa propria.

Questa versione della Entex è straordinariamente fedele e rende il gioco originale con molta accuratezza, cosa che procurerà infinite ore di divertimento ai devoti fans degli invasori.

L'obiettivo ovviamente è di totalizzare il maggior numero di punti possibile distruggendo gli alieni prima che essi colpiscano a loro volta il vostro cannone laser.

Ogni ondata di attacco è composta da otto marzianini.

Un paio di scudi protettivi vi offriranno un temporaneo riparo dai loro proiettili.

L'odiata astronave madre si muove avanti e indietro nella parte superiore dello schermo di gioco.

Due bottoni muovono la vostra arma a sinistra e a destra sul fondo del *display* e vi aiuteranno ad evitare i colpi e a piazzare qualche missile ben assestato.

Per sparare non resta che premere il pulsante di fuoco.

Dopo aver ripulito uno schermo appare un'altra ondata, mentre a voi sono dispensati tre cannoni per sconfiggerla, più naturalmente quelli di bonus che rice-



verete totalizzando punti.

Distruggere l'astronave madre vi frutterà 10, 20 o 30 punti a seconda del momento in cui la colpite.

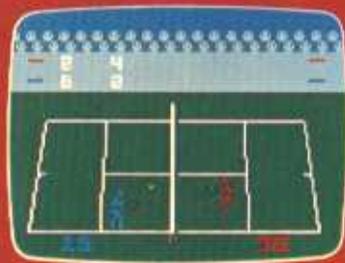
Gli invasori valgono invece 5 punti se li beccate quando sono distanti e 2 se sono più vicini.

Due livelli di abilità daranno ampie possibilità di gioco per tutti: al primo livello gli attaccanti smettono di sparare quando restano loro solo due navi, mentre al livello da esperti il fuoco è continuo fino a che tutte non sono state distrutte, e la velocità aumenta sensibilmente.

Sostanzialmente è questa una delle migliori trascrizioni tascabili di un gioco da bar.

Anche i giocatori più esigenti troveranno davvero pochi difetti in questa versione portatile del loro passatempo preferito.

Intellivision regala.



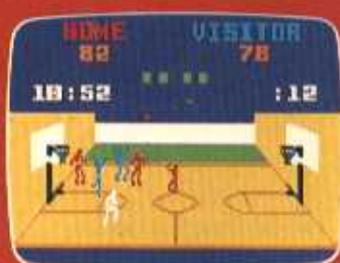
IL TENNIS



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 la 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.