

VIDEO



UNA PUBBLICAZIONE DEL
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

GIOCCHI 11

GENNAIO
1984

LA PRIMA RIVISTA DI VIDEOGAMES • GIOCOMPUTER • GIOCHI ELETTRONICI

L. 3.000

**VIDEOGIOCHI
COMPIE UN ANNO**



**TUTTE LE NOVITA' DA BAR
FAVOLOSO ZAXXON - IL VIDEOGAME
DEL MESE**

Retro-Gaming.it

CORRI POSTINO
NON TI FERMARE
CHE VIDEOGIOCHI
NON PUO' ASPETTARE



il posto della posta

DRAGHI MATTEL & ALTRI TRABOCCHETTI

Cominciate col ripescare quel catalogo della Mattel Electronics allegato al secondo numero di Videogiochi e prendete anche il numero tre (agli ordini ndr).

Osservando il catalogo potrete trovare un gioco d'azione il cui nome è "Advanced Dungeons & Dragons". Nel numero tre di Videogiochi troviamo invece "il titolo più lungo nella storia dei videogiochi": "Advanced Dungeons & Dragons Treasure of Tarmin". Nei due casi comunque si parla di recuperare un certo grande "Tesoro del Minotauro" nel suo stesso covo.

Oltre a spiegarmi il perché della differenza tra i titoli di uno stesso gioco dovete spiegarmi, cosa assai più importante, la differenza tra il gioco illustrato da quel catalogo ed il gioco da voi provato e raccontato per i lettori (VG 5), gioco che, a parte tutto, io ho comprato con grande soddisfazione.

Riguardate poi nel catalogo allegato al secondo numero e provate anche soltanto a guardare ciò che è illustrato sopra alla scritta "Tron 2", poi prendete "Tron Maze-a-Tron" ed infine datemi delle altre spiegazioni (la differenza della grafica è enorme).

Marco Morello. Sesto S.G. (MI)

Mumble mumble... (stiamo pensando). Bene, tanto per cominciare devi sapere che "Dungeons & Dragons", oltre ad essere uno dei più popolari giochi di società degli Stati Uniti, è anche il primo gioco ad avere introdotto il "role-playing" nel meccanismo della azione, un concetto molto importante che consente ai partecipanti di assumere il ruolo dei personaggi che li rappresentano sulla tavola da gioco.

Ciò che è più importante invece ai fini della risposta è che "Dungeons

& Dragons" è anche un classico trade-mark, un marchio registrato insomma, di cui tutti i diritti sono detenuti dalla TSR Inc. (e non dalla Mattel). Ci P0016sei fino a qui? OK.

Quello che ha fatto la Mattel è stato di acquistare dalla TSR la licenza di riprodurre il gioco in esclusiva nel settore dei videogames. Ottenuto quel diritto la Mattel ha acquisito anche la facoltà di contrassegnare i suoi prodotti con la sigla "Dungeons & Dragons" ("Advanced" significa solo "Versione avanzata"), rispettando naturalmente le specifiche dettate dalla TSR in merito al gioco originale.

A questo punto la casa madre dell'Intellelevision non si è fatta certo pregare ed ha cominciato a sfornare un sacco di articoli siglati da quella etichetta, tra cui un gioco elettronico da tavolo e dei tascabili, tutti a base di labirinti a sfondo "fantasy" come nella versione originale.

La storia di "Dungeons & Dragons" è poi talmente complessa e grandiosa che anche le possibilità di sfruttare tale richiamo per l'Intellelevision erano praticamente illimitate, e ben si prestava il soggetto ad una intera serie di cartucce ambientate tra Draghi & Trabocchetti. Ecco dunque spiegato il mistero delle due cartucce, che sono diverse tra loro anche se ispirate al medesimo "filone".

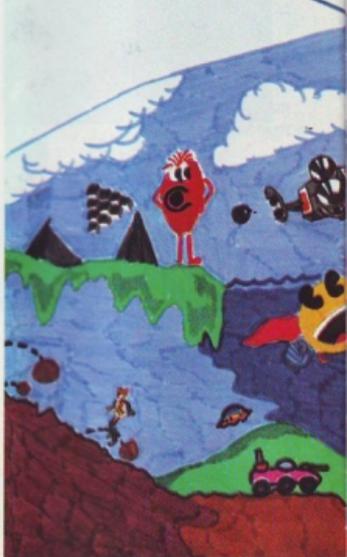
La stessa identica cosa è successa poi per Tron, da cui sono stati tratti fino ad ora ben quattro titoli, e la serie non è certo destinata a finire...

Quanto alle differenze che hai riscontrato tra le illustrazioni del catalogo e le immagini che gli stessi giochi proiettano sul video, esse sono dovute al fatto che probabilmente al tempo di uscita del catalogo alcuni tra i videogames raffigurati non erano ancora pronti per essere commercializzati e si trovavano al più allo stadio di prototipo.

Con l'intento di dare al lettore la panoramica più completa sulla produzione Mattel per il suo sistema sono state così riprodotte le illustrazioni

delle versioni che si pensava sarebbero state più simili a quelle ufficiali, che poi invece sono state modificate qua e là durante il gap temporale tra l'uscita del catalogo e la commercializzazione della cartuccia. Un'altra piccola parte delle differenze cui hai accennato è invece dovuta al fatto che le riproduzioni del catalogo non derivano da vere e proprie fotografie ma sono state ottenute con procedimenti grafici diversi. L'intento comunque, come abbiamo accennato, era quello di offrire il più vasto effetto di insieme su tutta la

Q-BEAT
KEVIOUS
SUPER PAC-MAN
&...



produzione, non di turlupinare qualcuno. Tieni infatti ben presente che i risultati finali sulla cartuccia non sono mai stati inferiori a quelli mostrati dal catalogo, anche se con qualche differenza.

DIVERTENTE E BASTA

Avete indetto tanti concorsi di ogni genere, ma nessuno riguardante i computer. Mi piacerebbe qualcosa del genere "Inventate il programma" dove il premio, possibil-

mente in denaro, sia dato al gioco più "DIVERTENTE".

Mi raccomando, divertente, e non attuale o fantasioso, o tutte quelle cose poco chiare e troppo vaghe. Mi pare che una volta se ne fosse parlato su VG, ma non se ne parla più.

So che non è bello ricevere suggerimenti, ma io ho voluto darvene lo stesso, ciao.

Alfredo Terzi, Milano

Carissimo: ricevere suggerimenti è piacevolissimo, e, per noi, essenzia-

le. Continua così, tu e tutti gli altri lettori, e non offenderti se abbiamo "tagliato" la tua lettera, ma sai com'è... lo spazio.

L'unico problema dei concorsi e delle gare sono i premi. Tu parli di denaro, ma ahimè, non ce n'è abbastanza per tutte le iniziative, e ottenere accordi con i vari produttori è un'impresa che spesso richiede troppa forza di persuasione.

Vedi come siamo fatti noi: non ci interessa apparire onnipotenti, e non abbiamo problemi nel dichiarare i nostri limiti.

Ma qui io vorrei dire qualcosa ai lettori-computeristi. Ragazzi miei, ma ci vuole proprio un premio per mettersi al lavoro su un computer?

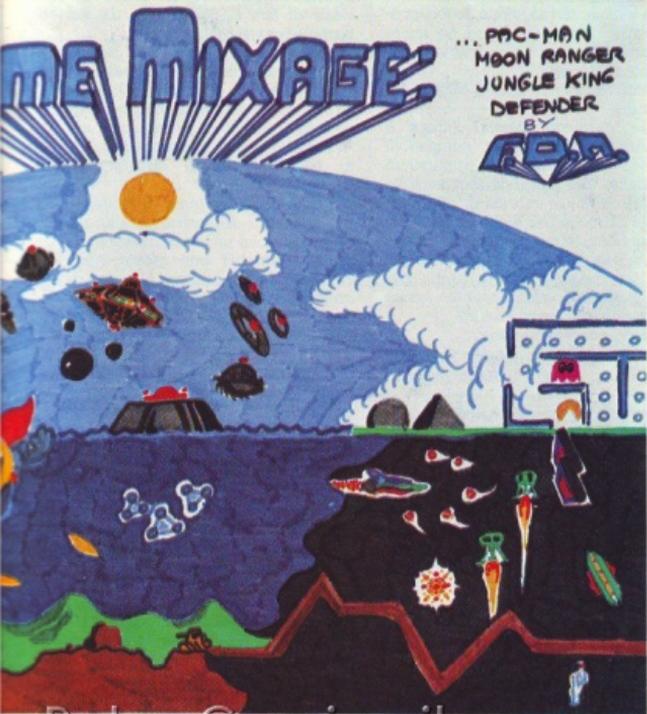
Nella mia personale esperienza di programmatore hobbysta ho sempre fatto programmi per il gusto di farne, di imparare, di superare me stesso e le varie difficoltà che mi trovavo di fronte.

Ora, la pubblicazione su una rivista letta ormai da 100.000 lettori, la soddisfazione di essere stato scelto, di aver fatto qualcosa di buono, mi sembra dovrebbero essere motivi sufficienti per impegnarsi in questa gara.

Del resto ti faccio anche notare che DI FRONTE AL FATTO COMPUTER sta subendo una profonda evoluzione: ora si dà spazio a tutti i computer più diffusi, e questo avviene in tutti i numeri, mentre all'inizio l'argomento veniva trattato in modo più saltuario.

Di conseguenza, premio o non premio, gara o non gara, chiunque ritenga di aver fatto qualcosa di buono sul suo home, può inviarcelo e noi lo sottoporremo al vaglio degli esperti per un'eventuale pubblicazione.

La raccomandazione è sempre la stessa: che ci sia il listato, originale e non trascritto, un minimo di spiegazioni e di istruzioni per l'uso del programma, una fotografia del programmatore. Quanto poi all'esigenza del "DIVERTENTE", tutta la redazione è d'accordissimo con te: quanto



CONCLUSIONI

Keystone Kapers è senz'altro un ottimo gioco, all'altezza dei migliori della Activision. Ad una grafica eccellente (come sempre nei giochi di questa marca) unisce una originalità che lo rende senza dubbio attraente e invoglia a giocarci. Oltre a essere bravi nei movimenti, a Keystone Kapers bisogna anche ragionare per capire dove conviene cercare di intercettare Harry Hooligan il ladro. L'unico difetto di questo ottimo gioco sta nel fatto che, una volta capito che conviene prendere l'ascensore al posto della prima scala mobile, e dopo il 10°-12° livello, anche al posto della seconda, il gioco può risultare un po' monotono e il percorso sempre uguale, soprattutto quando si diventa bravi.

Del resto questo, dopo un po' che ci si gioca, diventa un difetto comune a quasi tutti i videogiochi. Quindi preferiamo Keystone Kapers ad altri giochi che, come ad esempio il recente Seaquest, se anche non presentano la stessa successione di movimenti ogni volta, sono comunque molto meno originali e "attraenti" di Keystone Kapers.

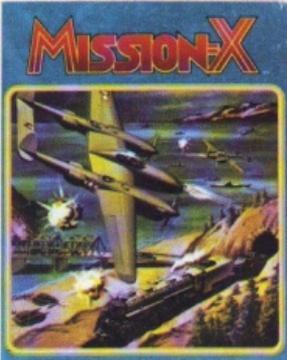


ENTRA
nei negozi giraffa
e ritira gratis
il catalogo
Girafatronic

- AREZZO BERGAMO** Bobini Vasco - 52100 Arezzo - Via L. Alberti, 3 - Tel. (0575) 23842
Caldara Angelo - 24100 Bergamo
Viale Papa Giovanni XXIII, 49 - Tel. (035) 242476
- BIELLA** Sereno Galantino - 13051 Biella (VC)
P.zza 1. Maggio, 1 - Tel. (015) 23285
- BOLOGNA** F.lli Rossi - 40123 Bologna - Via M. D'Azeglio, 13/15 - Tel. (051) 22487
- BRESCIA** Vigasio - 25100 Brescia - Portici Zanardelli, 3 - Tel. (030) 59330
- CAGLIARI** Giocattoli Novità "IL GRILLO" - 09100 Cagliari
Riposo Clelia - 15033 Casale Monferrato - Via Roma, 181 - Tel. (0142) 55558
- CASALE MONFERRATO**
- COMO** Magazzini Mantovani Giocattoli - 22100 Como
Via Plinio, 11 - Tel. (031) 263173
- FIRENZE** Dreoni Giocattoli - 50129 Firenze - Via Cavour, 31/R - Tel. (055) 216611
- FOGGIA** Baby In - 71100 Foggia - Via Molfetta 11/13 - Tel. (0881) 84077
- GALLARATE** Liverani Vergani - 21013 Gallarate (VA)
Via Manzoni, 9 - Tel. (0331) 793492
- GENOVA** Babyland - 16124 Genova - Via Colombo, 58r - Tel. (010) 580246
- 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. Berté - 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 Trottoia - 20123 Milano - C.so Porta Vittoria, 50 - Tel. (02) 5457935
Mastro Gappetto - 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** Cappelchi - 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. Vero, 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. Gio. (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. Donia, 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 Porticciotti, 9 - Tel. (045) 591896
- VOGHERA** Magazzino Moderno - 27058 Voghera (PV) - Via Emilia, 15 - Tel. (0383) 43349

MISSION X

MATTEL INTELIVISION
L. 69.000



Retro-Gaming.it

G.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

Chi ha già ammirato le meraviglie di B-17 Bomber ma non ha ancora trovato le fatidiche "due gambe" (200.000 compreso l'Intelligence) per procurarselo, probabilmente potrà ripiegare su questo gioco e restare, fatte le debite proporzioni, ugualmente soddisfatto, dal momento che Mission X ripropone una classica e semplice missione di bombardamento per certi versi simile a quella del suo fratello maggiore, e pure con le dovute semplificazioni resta comunque un videogioco di sicuro effetto spettacolare.

IL GIOCO

Siete al comando di un potente bombardiere leggero — ha tutta l'aria del famoso Northrop P-61 'Black Widow' — con il compito di cancellare dalla faccia del suolo nemico tutto quanto di appetitoso dal punto di vista bellico scorre sotto alla pancia del vostro velivolo, pronta ad aprirsi per sganciare il suo gravoso fardello di bombe e farvi totalizzare un sacco di bei succosi punti.

La missione è complessa, gli obiettivi sono molteplici e di varia dimensione: ponti, autocarri, navi, ferrovie con treni annessi, batterie antiaeree e tanti altri ancora, ciascuno però con il suo giusto grado di difficoltà, che richiede da parte vostra una rara perizia nella manovra dell'aereo, pronto a rispondere ai vostri ordini solamente se vi dimostrerete un comandante con l'occhio "sveglio" ed il dito rapido, specialmente durante le missioni notturne, in cui i bersagli tendono a confondersi e lo scuro teatro della battaglia viene illuminato unicamente dai bagliori delle esplosioni della contraerea.

Già, perché non dovete dimenticarvi affatto dell'odiato nemico, ben lungi dal rimanere staticamente inerte di fronte alla vostra opera di distruzione e pronto a scagliarvi addosso mortali salve di proiettili antiaerei o ad inviargli i suoi pericolosissimi caccia con la determinazione di chi non vuole mai essere battuto.

OBIETTIVO

Punti, punti e ancora punti! La vostra abilità nel colpire i bersagli verrà, come sempre, verificata dal punteggio che riuscirete ad ottenere al termine della missione.

Sotto allo score comunque appare anche l'indicazione del numero di bersagli colpiti, e la cosa vi permetterà di variare un po' il tema orientando così la partita su quest'ultimo fattore o, per i più volenterosi, di calcolare la media punti/bersagli, che in teoria è un dato assai significativo.



SCHERMO

Lo schermo è di tipo scorrevole e propone la vista dall'alto del territorio che state progressivamente sorvolando con il vostro P-61.

Il disegno del suolo è molto simile a quello di B-17 ma ci sembra anche più suggestivo, cosparsa com'è di bersagli variopinti e multiformi.

L'aereo si trova idealmente al di sopra di esso ed è visto anch'esso nella medesima prospettiva. Una trovata intelligente per rendere l'idea della differente quota a cui state volando (fattore critico per tutta la durata della Mission) è inoltre quella di fare variare corrispondentemente la grandezza della sagoma dell'aereo in relazione all'altezza. Più l'aereo è alto, più la sagoma si ingrosserà, la velocità apparente diminuirà e viceversa.

COMANDI

Niente di nuovo sul fronte Mattel: la tastiera seleziona il livello di difficoltà (più la variante è difficile e più avrete a che fare con la contraerea e i caccia) mentre il disco muove l'aereo (durante il gioco potrete però manovrare il

velivolo con la tastiera, ma questa opzione non si rivela granché efficace).

Il comando direzionale viene usato per spostare il bombardiere a sinistra e a destra sul suo asse fisso, posto quasi sul fondo del quadro di azione.

Premendo invece il bordo superiore o quello inferiore otterrete l'effetto di farne variare la quota, con il già citato effetto sulla sua sagoma.

I pulsanti laterali servono per sganciare le bombe o per sparare con le mitragliatrici di bordo, arma quest'ultima che vi servirà unicamente durante il *dogfight* (duello aereo) con gli aerei nemici.

STRATEGIE BELLICHE & BELLICOSE

Il gioco è composto da vari turni di missione, ciascuno suddiviso dalla comparsa sullo schermo di una striscia di asfalto che funge da pista di atterraggio.

Ciascun turno, che può essere



diurno o notturno (quest'ultimo è molto suggestivo) presenta una disposizione di bersagli man mano crescente nel numero e nella difficoltà di accesso.

Tra tutti gli obiettivi quello che ci è sembrato più entusiasmante e nello stesso tempo più ostico da radere al suolo è stato sicuramente la ferrovia, specie quando troverete anche il relativo treno fermo sui binari.

Sfortunatamente infatti la strada ferrata si trova sempre in una posizione assai difficile da raggiungere (il lato dello schermo, che vi chiude sempre una via di fuga laterale), e soprattutto è stra-protetta dalle Batterie Contraeree.

Evitare i colpi nemici è essenzialmente una questione di quota.

I proiettili partono, ovviamente, dal basso delle postazioni verso l'alto, appaiono sullo schermo dapprima come piccoli puntini neri e poi man mano si ingrossano fino ad assumere la familiare forma di bomba.

Il tiro nemico è puntato all'altezza cui il vostro velivolo sta volando e la bomba viene teleguidata fino a scoppiare nelle vostre immediate vicinanze, con effetti disastrosi, voi mi capite.

Per impedire dunque che le bombe esplichino il loro mortale effetto dovrete attendere che vengano salite in cielo per circa metà del loro percorso, e quindi variare repentinamente l'altezza.

La bomba andrà a scoppiare nel punto che avrete appena abbandonato, e voi potrete guardarla tranquillamente da un'altitudine più sicura.

Naturalmente più saranno i grappoli di bombe che verranno a fiutarvi, più la vostra tranquillità andrà a farsi benedire, ma forse è inutile che ve lo diciamo.

Certo per evitare l'antiaerea potrete anche spostarvi lateralmente, e forse questa manovra è anche più sicura della precedente, ma altrettanto certamente vi farà sovente perdere il momento buono per colpire in rapida successione una bella colonna di bersagli.

A questo punto dovrete probabilmente vedervela con il caccia nemico, che è forse il vostro avversario più pericoloso: si tratta di un aereo con le medesime fattezze del vostro (pur di far soldi hanno venduto la stessa arma a due paesi diversi e in guerra tra di loro!) che appare all'improvviso dalla parte alta del video e che viene verso di voi mitragliando all'impazzita per poi uscire dal lato basso.

La quota di volo del suo primo passaggio è sempre pari alla vostra, e nei passaggi successivi cercherà di adottare la stessa tattica, provando a puntarvi sempre in relazione all'ultima posizione che ha "memorizzato".

Anzitutto preoccupatevi di evitarlo, e ci riuscirete facilmente con repentine variazioni di quota. Se poi siete anche abbastanza abili da affrontarlo è assolutamente sconsigliabile lo scontro frontale: il vostro avversario ha la sciagurata tendenza propria dei kamikaze e si preoccupa di raggiungere il suo scopo indipendentemente dalla fine che può fare anche lui (bum!).



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 Trafalro, 137 - 00100 ROMA
- ESSEMMECI** - Tel. 0746/41704
Via delle Orchidee, 19 - 02100 RIETI
- COMPUTADA** - Tel. 02/545560
Via Botta, 16 - 20155 MILANO
- MEG** - Tel. 0737/3329
Via Venanzio, 11-13 - 62032 CAMERINO (MC)
- A TRE** - Tel. 0424/25105
Piazza Trento, 22
56053 BASSANO DEL GRAPPA (VS)
- TECNINOVAS COMPUTER srl** - EDP SHOP
Via Emilia, 55 - 56100 PISA
Tel. 050/502516
- COMPUTER CENTER** - Tel. 010/500797
Corso Castaldi, 77/R - 16131 GENOVA
- CENTRO DIFFUSIONE MICRO COMPUTER**
Via Trento, 42B - 27029 VIGEVANO (PV)
- MEV system** - Tel. 0461/24886
Via Gradoli, 59 - 58100 TRENTO
- LEUC SYSTEM** - Tel. 089/025282
Via A. Fighera, 53
74015 MARTINA FRANCA (TA)
- VISCOM computer** - Tel. 086/181673
Via Memmi, Iscolino, 10 - 88100 CATANZARO
- FRANCO - GIOCHI INTELLIGENTI**
Corso Fogazzaro, 174
36100 VICENZA - Tel. 0444/42678
- SECA** - Tel. 0883/44508
Via Postuma, 21 - 70039 TRANI (BA)
- C.E.M.E.** - Tel. 0963/44655
Via della Pace, 14 - 11016
88018 VIBO VALENTIA (CZ)
- COMPUTER SHOP** - Tel. 095/441520
Via V. E. Orlando, 164/166 - 95127 CATANIA
- IMPEL** - Tel. 052/245745
Viale Ionico, 11A - 42100 REGGIO EMILIA
- IMPEL** - Tel. 059/225819
Viale Emilia est, 16 - 41100 MODENA
- F.lli BRENNIA snc** - Tel. 031/540096
Via Giorgio Bruno, 3 - 22100 COMO
- MASH COMPUTER SYSTEM** - Tel. 0382/57300
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 _____

Città _____ cap. _____

Telefono _____

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

È molto meglio quindi cercare di mantenersi un poco più a lato del suo asse di manovra, per colpirlo con una sola delle due mitragliatrici d'ala di cui disponete (mirate all'ala piuttosto che al muso quindi); in questo modo sicuramente eviterete la maggior parte dei suoi colpi (ha una dannata mira), potrete fregarlo agevolmente ed avrete almeno una via di fuga.

Quanto ai bersagli, beh, lì è solo



questione di tempismo e di riflessi.

Sappiate comunque che esiste sempre una quota ottimale a cui il bersaglio è preferibile che sia colpito, diversa da target a target. Per intenderci, l'attacco al treno è più efficace quando il volo è radente, mentre quello alle due sezioni di ponte richiede che sfruttiate il massimo dell'altezza consentivati.

Ciò detto non ci resta che



augurarvi buona fortuna nella speranza che possiate ben presto riempire di 'tacche' il bordo del vostro comando: una per ogni sporco bersaglio colpito, come nei migliori bombardieri, che diamine!

PUNTI

I punti logicamente variano in relazione agli obiettivi, da un minimo di 10 (strada) ad un massimo di 800 (ponte portaerei ed

aereo nemico).

500 punti vi verranno dispensati anche se riuscirete a distruggere in un sol colpo le due sezioni rosse del ponte (noi non ce l'abbiamo mai fatta, sic!). In più ci sono 80 bei punti per ogni secondo di volo (alla quota più bassa) sulla pista di atterraggio che appare tra un turno e l'altro.

Potrete inoltre vincere degli aerei extra totalizzando 10.000 punti e successivamente raggiungendo



punteggi via via crescenti in base alle potenze di 2 moltiplicate per 10.000 (non è difficile: 20.000/40.000/80.000/160.000 etc.).

All'inizio comunque, di aerei ne avrete a disposizione quattro.

CONCLUDENDO

Su questo gioco non c'è molto altro da dire, salvo che si tratta di un videogame molto piacevole pronto ad essere giocato anche senza



bisogno di leggere il manuale di istruzione, tant'è immediato.

La grafica e i suoni sono perfettamente aderenti allo spirito bellico del gioco ed hanno il potere di attirare immediatamente l'attenzione senza peraltro mai stancare.

Tutto sommato dunque, se vi piace questo tipo di gioco e vi fidate di noi (vero che vi fidate?) potete andare a comprarlo ad occhi chiusi.

OK? OK!

TERRAHAWKS

PHILIPS

VIDEOPAC

L. 69.000

PHILIPS VIDEOPAC+



Se provate ancora un brivido nel respingere gli assalti extraterrestri dallo spazio contro il nostro pianeta, l'ultimissima novità per il Videopac a questo proposito è la nuova cartuccia-gioco della Philips "Terrahawks".

Questa volta però gli invasori spaziali, un gruppo di otto dischi



facendo esplodere Zaxxon. 100 punti per ogni missile verticale della base; 200 per ogni aereo nemico e 400 per ogni caposquadriglia.

Sempre 200 punti per ogni missile del robot colpito sulla città, mentre diventano 500 se il missile lo colpisce nell'area di Zaxxon. I serbatoi di carburante e le torrette armate valgono 300 punti mentre i mobot ne valgono 400. Dopo i primi 10000 punti si vincerà una caccia. I comandi del Coleco a tastiera migliorano il disco dei sistemi che comprendono la tastiera, anche se non raggiungono la funzionalità e maneggevolezza dei joystick classici. La leva di comando guida il vostro jet come una cloche di aereo con otto possibilità. Tirando fino in fondo la leva verso di voi il jet prenderà quota. Per la discesa la leva verso l'alto; a destra e a sinistra per gli spostamenti laterali, mentre è possibile anche scendere o salire in diagonale. I missili li sparate con uno dei pulsanti laterali. La tastiera vi serve per selezionare il livello di difficoltà. Le possibilità sono 8: 4 per un giocatore e 4 per due giocatori. Il primo livello (1 e 5) è il più facile: avete 5 jets con una fase di addestramento dove le torrette non

destreggiarsi tra i vari ostacoli. Non perdetevi d'occhio l'altimetro; i muri iniziali li supererete tenendo l'altezza massima ed imboccando la fessura. Se per l'altezza vi regolate con l'altimetro, più difficile è capire la vostra posizione. Il consiglio è di sparare, vedere dove esplodono i missili e regolarsi di conseguenza senza perdere d'occhio l'ombra del vostro jet come riferimento. Volando al livello più basso riuscirete a colpire tutti i nemici. Fate attenzione però perché se ne mancate uno rischiate di venire colpiti dal missile oppure di schiantarvi contro le torrette o i serbatoi. Se non riuscite a trovare il varco tra muri e nemici per planare a livello del terreno ed attaccarli, continuate a cabrare e scendere in picchiata per evitare che Zaxxon vi invii il suo missile.

Man mano che salite di livello sarà sempre più difficile neutralizzare il missile e lo dovrete evitare scendendo in picchiata il più velocemente possibile. I muretti ed in particolare quello con il campo di forza lo supererete tenendovi alla 3ª tacca sull'altimetro. Nel trasferimento nello spazio fate attenzione agli aerei nemici: solitamente escono dallo schermo molto bassi. Tentate di colpirli quando sono lontani, se non ci riuscite, non fate gli eroi e concentratevi solo per evitarli mantenendovi ad una altezza diversa dalla loro. La novità nell'avvicinarsi a Zaxxon sono i mobot. Si muovono a livello del terreno e sparano i missili come le torrette. Vi conviene volare bassissimi continuando a sparare contro i mobot facendo attenzione ad evitare i loro missili. Se il livello di difficoltà è alto fate attenzione perché i missili dei mobot e delle torrette hanno una impennata finale che vi potrà ingannare. Gli ultimi consigli sono per quando vi troverete di fronte a Zaxxon: non aspettate al centro dello schermo perché in questo modo vi verrà a tiro solo all'ultimo momento ed avrete meno tempo per colpirgli il missile. L'altezza che vi consigliamo è di stare tra 3 ed il terreno. Se non riuscite a colpire il missile, Zaxxon ve lo sparerà contro. Se riuscirete a colpirlo mentre si dirige verso di voi

Zaxxon si allontanerà continuando però a sparare. Rimanete bassi per evitare di venire colpiti proprio quando avete scongiurato il pericolo. La soddisfazione maggiore la otterrete comunque quando riuscirete a disintegrare Zaxxon colpendo il missile ancora sul robot 2 volte in più del livello di abilità a cui state giocando (1, 2, 3 o 4). Apparirà la scritta "Bonus 5000" e potrete affrontare il viaggio successivo più felici e sicuri di voi stessi.

CONCLUSIONI

Per i possessori del nuovo CBS Coleco non può mancare questa cassetta. Come grafica si avvicina molto al cugino da bar e per grafica ed effetti non ha eguali tra le varie cassette in circolazione per i vari sistemi di videogioco da casa. Zaxxon colpirà voi e lascerà a bocca aperta i vostri amici che forse credendo di trovarsi in qualche sala gioco vi chiederanno della moneta per potere giocare.



sparano, il consumo di carburante è minimo, Zaxxon non spara il missile se state alti ed il muro di uscita non ha campo di forza. I livelli successivi sono sempre più impegnativi: aumenta progressivamente la velocità ed il consumo; le torrette iniziano a sparare subito e i vostri jets sono 3.

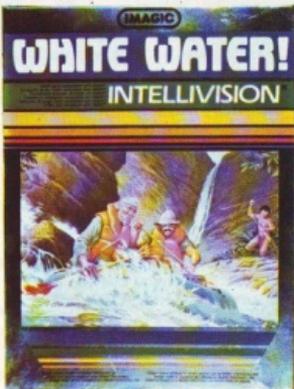
CONSIGLI E STRATEGIA

Come accennato all'inizio Zaxxon è un gioco particolare che vi stupirà nei risultati a

colpirlo mentre si dirige verso di voi

WHITE WATER

IMAGIC INTELLIVISION
L. 89.000



Certamente vi sarà capitato di vedere da qualche parte quei pazzi scriteriati che affrontano le rapide dei fiumi armati solamente di tanta

buona volontà, di un giubbotto di salvataggio, di una buona dose di incoscienza e soprattutto di quegli enormi gommoni che sembrano tutti snodati mentre cavalcano le acque turbolente.

Bene, se imprese del genere vi hanno sempre affascinato ma non avete mai avuto né la possibilità né il fegato (e ce ne vuole tanto) per provarci, *White Water* vi offre la chance di sperimentare, almeno sul video di casa, l'ebbrezza del contatto con questo tipo di sport allo stato brado, e vi obbliga pure a vedervela con i simpatici nativi di quei luoghi selvaggi, da cui potrete ottenere ricchezze, tesori e punti ma non riuscirete certo ad averli semplicemente barattando qualche stupida collanina...

IL GIOCO

I tre protagonisti di questo 'tranquillo week-end di paura', con tanto di gommone rosso-fuoco (Ferrari?) affrontano uno tra i più perfidi e minacciosi fiumi che si siano mai visti su di un video domestico, uno di quelli che, se esistesse veramente, sarebbe sicuramente disseminato di un mucchio di cartelli con tanto di teschio ed ossa incrociate.

Incuranti del pericolo e certi che il pilota del barcone (cioè voi) sarà all'altezza della situazione, i tre incominciano la loro avventura addentrandosi subito tra le rapide e cercando di evitare i gorghi, i mulinelli, i massi sporgenti e i barili che infestano le acque.

L'impresa è ardua, ma se saranno abbastanza fortunati da approdare in qualche spiaggia potranno anche avere l'opportunità di incrementare la loro fortuna personale (e il vostro punteggio), sempreché ve la sentiate di fare affrontare all'omino che vi rappresenta il rituale dei *Riches*, il popolo che abita quelle lande desolate.

Giunti sulla spiaggia potrete quindi fare scendere dalla barca uno dei vostri tre campioni e dirigerlo verso uno spiazzo erboso sulla sinistra, dove vi aspetta uno dei nativi che attende che vi

rituale. Il vostro obiettivo è di riuscire a portare via con voi un'anfora d'oro (yum!) ma per farcela dovrete prima affrontare una gara di velocità e di astuzia con l'indigeno.

Sul prato sono disseminate un numero variabile di bandiere (da 2 a 5). La prima mossa spetta a voi e vi dà la possibilità di acchiappare una o due bandiere. Dopo la vostra mossa il nativo farà altrettanto. Quando l'ultima bandierina sarà stata raccolta (e solamente allora) potrete correre verso l'anfora, e se riuscirete a prenderla per primo sarà vostra.

Naturalmente, se la cupidigia che alberga perennemente in voi avrà il sopravvento potrete anche tentare di acchiappare l'anfora senza praticarne il rito. In questo caso però non aspettatevi che gli indigeni la prendano troppo bene: all'improvviso il Grande Kahuna (la solita divinità locale) che fino a quel momento se ne era stato tranquillo sul suo piedistallo, comincerà a scagliarvi addosso una vera e propria miriade di tomahawks, con effetto alquanto letale per la vostra zuccona, o meglio, per quella dell'omino.

Naturalmente, sempre a causa della vostra "ladrata", anche gli elementi della natura si faranno vieppiù feroci, e se riaffronterete il fiume lo ritroverete molto, ma molto più inc... pardon, più rapido e pericoloso.

In un modo o nell'altro comunque dovrete continuare a scendere la corrente del fiume e cercare di appropriarvi almeno di tre anfore, condizione necessaria per contendere agli zulu (scusate il termine da sporco colonialista) la cassa del tesoro, di cui potrete entrare in possesso con il consueto rituale, questa volta giocato sia con le bandierine che con le anfore.

Finalmente avrete così completato il primo ciclo e potrete proseguire lungo il fiume alla ricerca di altre anfore ed altri tesori, ad un livello di difficoltà più elevato, naturalmente.

SCHERMO

Il video offre una visione

dall'alto, scorrevole e molto suggestiva, del fiume e dei pericoli che vi insidieranno. Man mano che scenderete con la vostra barca, al cui interno si scorgono i tre protagonisti colorati di un bel (?) giallo canarino, dovrete così valutare immediatamente la situazione che vi si para davanti e prendere decisioni rapidissime sulla strada migliore da seguire (chi mangia 'pane e volpe' al mattino si troverà a mal partito).

Le spiagge di approdo stanno tutte sulla riva sinistra del fiume e sono colorate di bianco: attraccare non è granché difficile, basta dirigerci la barca e... hop, saltarci sopra.

Quando affronterete il rituale lo schermo cambia e vi trasporta all'interno della foresta, in uno spiazzo in mezzo agli alberi, al cospetto del Grande Kahuna.

Sia il vostro omino che il nativo che vi aspetta sono disegnati sullo stile del protagonista di *Advanced Dungeons & Dragons*, per intenderci, e sono entrambi molto veloci.

Le bandierine e le anfore, dal punto di vista grafico, non fanno testo, ma lo sforzo maggiore in questo senso è stato sicuramente profuso nella apocalittica discesa delle rapide.

COMANDI, VARIANTI, OBIETTIVO

I comandi questa volta sono abbastanza complessi. Anzitutto il disco durante la corsa sul fiume servirà a manovrare il gommone.

Va assolutamente sottolineato a questo proposito che il comando direzionale agisce rispetto alla posizione che ha assunto il barcone in quel momento, e non in base alle direzioni "naturali" che corrispondono sul video ai quattro lati dello schermo. Con questo vogliamo dire che le quattro possibilità di movimento che avete (bordo superiore/avanti, bordo inf./indietro, bordi laterali/orario od orario) avranno effetto rispetto all'asse cui è rivolta la punta del gommone. Se ad esempio la barca è di traverso e voi premete il bordo

superiore del disco (avanti), l'effetto sarà quello di fare andare la barca per la direzione trasversale (ossia verso la direzione cui è rivolta la sua punta) e non per quella naturale che avrebbe corrisposto al lato superiore del video. Ci siamo capiti?

Inutile dirvi che per governare efficacemente la barca ci vuole quindi una super-sensibilità nell'uso del disco, capacità che potrete acquisire unicamente con un super-allenamento (gli esperti di *Auto-Racing* però se la dovrebbero cavare bene).



Nella fase terrestre del gioco il disco opera invece le normali funzioni di movimenti dell'omino, nel passaggio dalla spiaggia allo spiazzo e durante tutto il rituale dei Richeis.

I pulsanti laterali servono invece unicamente a fare scendere dal gommone, quando sarete sulla spiaggia, uno degli omini che ancora vi sono rimasti.

La tastiera seleziona le varianti, che sono molte (7) e con due tipi di obiettivi differenti.

Le prime 4 riguardano unicamente la corsa sul fiume e sono a tempo. Ciò vuol dire che non dovrete fermarvi ad alcuna spiaggia ma semplicemente fare una gara di slalom tra le anse del fiume fino a raggiungere il traguardo, rappresentato da due bandierine, ovviamente nel minor tempo possibile. Le differenti opzioni riguardano il livello di difficoltà della corsa che sarà logicamente crescente (velocità del fiume 'normale' o 'super', possibilità di caduta o meno degli omini dal gommone etc.). Questo tipo di gioco vi servirà per impraticarvi con il tortuoso e minaccioso corso d'acqua, ed anche per appassionati

gare di abilità con i vostri amici (o sfidando voi stessi).

Anche le varianti 5 e 6 sono a tempo, ma introducono la possibilità di giocare al rituale, a diverso livello di velocità della corrente del fiume. L'ultima (7) è quella per i recordmen della nostra videogara. Bisogna totalizzare punti, fermandosi alle spiagge, cercando le anfore e la cassa del tesoro e proseguendo a iosa per la corrente fino ad aver perso tutti e tre gli omini (tra i flutti o per le ire del Grande Kahuna).

Tutto qui. Ah, no, un'altra cosa: se non riuscirete a fare la corsa n° 3 in meno di un minuto evitate pure di spedire i punteggi relativi alla variante 7 perché saranno tali da farci sbellicare dalle risate!

Non prendetevela comunque, perché per domare le rapide dovrete sudare parecchio!

STRATEGIA

Il fiume

La prima volta che affronterete le rapide con il vostro gommone vi sembrerà di cavalcare una puledra impazzita. La barca infatti, oltre ad essere assai sensibile ai contatti del disco, deve soprattutto vedersela con ogni genere di intoppo fluviale, che provocherà quasi sempre effetti sussultori assai dannosi per l'incolumità dei vostri tre omini, che potranno essere sbalzati dalla barca anche in un sol colpo.



Gli ostacoli naturali del fiume sono prevalentemente i massi e i mulinelli, anche se ogni cosa della sua stramaledetta morfologia può essere un pericolo potenziale per l'imbarcazione. I massi devono essere assolutamente evitati in slalom se non vorrete che il barcone, sbattendoci contro

(THUD!), faccia subito cascare qualcuno in acqua.

I mulinelli invece sono quanto di più infido vi possa capitare: se ci passate sopra incomincerete a girare su voi stessi a più non posso, e naturalmente non aspettavate di non finire nel frattempo contro qualcosa di contundente. Riprendere il comando della barca in questo frangente è molto molto difficile, a meno che non riusciate a fermarvi sulle 'secche', che sono disseminate un po' per tutto il percorso, specialmente in



prossimità delle spiagge, e che hanno un effetto frenante sul moto dell'imbarcazione (approfittatene spesso, perché è l'unica cosa del maledetto fiume che vi dà un po' di tregua).

Potremmo a questo punto dimenticare le rapide? Le rapide sono rappresentate graficamente da increspature bianche sulla superficie dell'acqua, e formano tanti percorsi multipli in grado di accalappiare magneticamente il barcone sul loro tragitto.

Fortunatamente non sono eccessivamente dannose, purché naturalmente sappiate dominarle.

Ciò vuol dire essenzialmente non farsi prendere dal panico quando seguirete uno di questi tratti e seguirne dolcemente il percorso (con la punta della barca sempre rivolta verso l'esterno) pronti ad uscire quando si farà più rischioso.

In parole povere siamo sempre alle solite: dovrete imparare ad usare il disco in maniera ottimale. Se ci è consentito parafrasare un antico detto, in questo gioco bisogna avere un 'dito di ferro in un guanto di velluto'.

Per guidare bene la barca nelle tortuose anse del fiume vi

consigliamo così di tenere ben saldo il pollice premuto sul bordo del disco e di sfruttare con sapienza il movimento rotatorio del comando per apportare gli opportuni aggiustamenti di direzione, energici o delicati che siano.

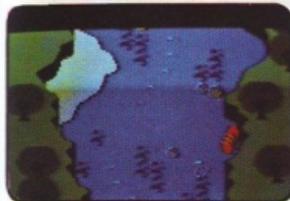
Ultima e più infida insidia del fiume sono i barili, che scendono insieme alla corrente.

Nessuno sa da dove vengano o chi ce li ha mandati, ma è certo che hanno la perniciosità di colpire il barcone con precisione scientifica, facendogli fare grossi sobbalzi e sospingendolo qua e là, generalmente contro qualcosa di molto duro.

L'unica cosa da fare è di evitarli, ma spesso non sarà possibile, e quindi guai a voi!

Abbiamo già accennato al fatto che il gioco termina quando tutti e tre i vostri omini sono scomparsi tra i flutti (o sono incappati nelle ire del Grande Kahuna), ed ora non ci resta che dire che quelli che cascano in acqua possono sempre essere salvati ripassandoci sopra con la barca prima che sbattono la zucca da qualche parte, anche se la manovra a volte può farvi uscire dal percorso ottimale con risultati molto più disastrosi per tutti.

In questi casi è certamente meglio il sacrificio eroico di uno piuttosto che la sconsiderata morte di tutti e tre (non cominciate a fare discorsi sulla morale della faccenda, eh?!).



Il rituale

Quanto al rituale non è che ci sia granché da dire, giacché la situazione già l'abbiamo descritta e la manovra del vostro omino segue pedissequamente gli impulsi che provengono dal disco.

Ma forse invece essere utile

qualche piccolo consiglio di strategia spicciola, perché ogni schema di bandierine ha la sua tattica, giacché è differente nel numero di vessilli presenti, che varia da 2 a 5.

Nel gioco a due bandiere dovrete così acchiappare subito la bandierina più vicina all'anfora e lasciare al nativo quella più lontana: quando l'indigeno l'avrà presa il gioco sarà fatto.

In quello a tre è praticamente la stessa cosa: raccogliete due bandiere e lasciate sempre l'ultima in posizione ostica per l'indigeno.

Il gioco a 4 è il più infido ed insidioso perché è quello che più dipende dalle mosse dell'avversario piuttosto che dalle vostre (se voi ne prendete una, lui ne prende due e vi frega, se ne prendete due, lui ne prende una e vi frega).

Fortunatamente la disposizione iniziale delle bandiere vi potrà essere d'aiuto.

Nello schema a 5 sarà sufficiente che voi ne prendiate una e poi potrete comportarvi di conseguenza sia che lui ne prenda una (ne restano 3) oppure due (ne restano 2).

Lo schermo finale con il tesoro è pressapoco la stessa cosa, anche se dovrete fare il gioco sia con le bandiere che con le anfore.

Sullo spiazzo sono poi disseminati dei sacchi di monete, e dal momento che si trovano lì unicamente per farvi fare un po' di punti, approfittatene senza problemi di sorta.

PUNTI

Le bandierine valgono 10 punti l'una, l'anfora 200 e la cassa del tesoro 1000, sempreché siano acchiappate con tutti i 'crismi' della regola. Le sacche di monete vi frutteranno invece 50 punti l'una in ogni occasione.

CONCLUDENDO

Il gioco è buono ed è sugli standard di qualità IMAGIC, che sono sempre piuttosto elevati.

La cartuccia potrà sicuramente interessare tutti coloro che amano i giochi di guida automobilistica, giacché White Water ve ne offre

una tutta speciale.

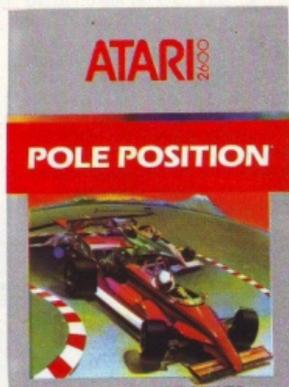
Il rituale è un simpatico gadget del gioco e siamo certi che lo praticherete sempre volentieri.

La vera forza del programma sta comunque nella corsa contro il fiume ed i suoi pericoli, che è sicuramente entusiasmante e vi incollerà al video fino alla morte... dei tre omini, naturalmente!

POLE POSITION

ATARI
L. 89.000

VCS



I giochi dove bisogna sparare ad extraterrestri e astronavi assortiti senza essere colpiti non vi divertono più? Non avete ancora la patente, ma volete dimostrare a genitori e amici patentati che siete un potenziale Villeneuve? E allora giocate a Pole Position! Questa nuova cartuccia dell'Atari, ispirata al famoso gioco da bar (articolo su videogiochi n. 7), è davvero molto riuscita e, anche se tra le mani non avete esattamente un volante, riesce a darvi l'emozione della guida in un Grand Prix.

OBIETTIVO

Vi trovate sul Mt. Fuji Speedway, circuito giapponese di formula 1, e,

righe, mentre la grafica a otto colori si limita a 80x50 punti, un po' pochino per ottenere effetti grafici ad alta risoluzione. A parte questa unica grossa pecca, dello Sharp non si può dire che bene: ottima la stampante a quattro colori (nero, blu, rosso e verde) a 80, 40 o 26

caratteri per riga, e molto comodo il registratore incorporato che permette di lavorare senza troppi fili e spine multiple, fatto che sarà altamente apprezzato da chi ha un bambino o un gatto per casa.

ORA C'È IL GAME COMPUTER



A tutti i lettori che ce lo chiedono, non manchiamo di rispondere: la console dei videogames è un computer, che si differenzia da un home computer solo per la dotazione di attrezzatura di input e output e per l'assenza di un linguaggio di programmazione. Oggi fra le due realtà, console e home computer, c'è un ponte: il game computer Lucky, cioè quel complesso di accessori che agganciati alla console Intellivision la trasformano in un home computer.

Le cose, però, non stanno esattamente così: in effetti Lucky fornisce l'Intellivision della tastiera e del linguaggio residente, ma il tutto ha caratteristiche troppo peculiari per poter essere assimilato ad uno degli home computer che appaiono in questa rassegna natalizia. Vediamo insieme perché.

LA TASTIERA: è molto semplificata, priva di quella multifunzionalità che ormai è caratteristica imprescindibile di un buon computer. La dotazione simbolica è ridotta all'osso. Ma per gli usi a cui Lucky è destinato, va bene anche così.

IL LINGUAGGIO: che si tratti di un BASIC è fuori di dubbio, ma le differenze dal Basic standard sono molto marcate. Circa tutte le istruzioni sono diverse nella sintassi e anche nella grafia, molto ridotta la dotazione di funzioni ordinarie, molto ampliata quella di funzioni che chiamano routine in linguaggio macchina. Queste ultime due caratteristiche incominciano già a illuminarci sugli scopi di Lucky.

IL SISTEMA OPERATIVO infatti contiene delle routines assolutamente inedite, che non si trovano su nessun home computer: queste routines permettono di estrarre da un cartridge compatibile con il sistema Intellivision uno qualsiasi dei "caratteri" (pezzo di disegno) utilizzati nel videogame stesso, per poi poterlo manovrare a proprio piacimento. Ecco che infatti troviamo istruzioni molto dirette per l'animazione, per valutare le distanze, per formare successioni di caratteri nello stesso luogo.

Lucky, in altre parole, si incarica della traduzione immediata in linguaggio macchina: voi prendete un videogame, ne scomponete le figure, ne ricomponete delle altre, le animate a vostro piacimento, le fate muovere come vi pare e alla velocità che meglio desiderate, e, se siete pazienti, vi costruite un altro videogame, nuovo.

È ora chiaro che non si può confrontare Lucky con nessuno degli home computer, e quindi è anche privo di senso porsi l'alternativa fra l'acquisto di un home o di Lucky: si tratta di strumenti molto diversi, che servono a fare cose diverse.

Per concludere, è nella migliore tradizione di VIDEOGIOCHI lanciare qualche proposta: tutti i Luckisti dovrebbero quindi scriverci e segnalarsi, in modo che valutiamo l'opportunità di prendere qualche iniziativa di tipo "gara al migliore lucky-game" o cose del genere!

Naturalmente chi ha fatto già qualcosa, ce lo mostri.

VIDEO



UNA PUBBLICAZIONE DEL
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

GIOCCHI

12

FEBBRAIO
1984

L. 3.000

LA PRIMA E UNICA RIVISTA DI VIDEOGAMES · GIOCOMPUTER · GIOCHI ELETTRONICI

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70



GRANDE CONCORSO: IL MISTERO DI FATHOM
ESCLUSIVO: PARLA DAVID CRANE
ASTERIX È UN VIDEOGAME

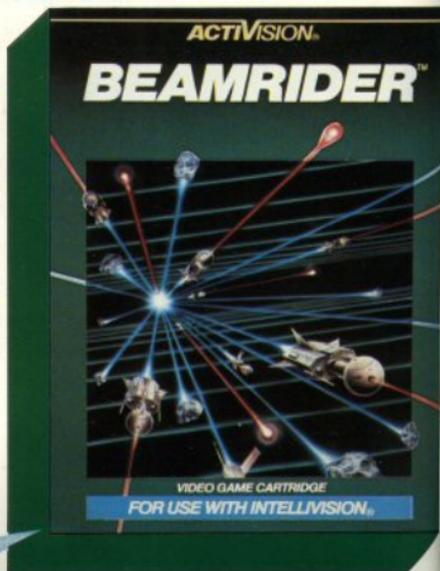


Nuovo da **ACTIVISION**

per **INTELLIVISION**®

Il duello all'ultimo laser
fra l'eroe solitario e la forza misteriosa.
Il più combattuto negli USA.

BEAM RIDER



Sei tu l'eroico navigatore spaziale solitario: dovrai lottare duramente per battere la forza misteriosa che ci tiene tutti prigionieri dentro un reticolato di fasci di luce. Per uscire fuori dovrai percorrere uno per uno i raggi luminosi.

Ma, attento! Una poderosa astronave nemica è pronta a intervenire con i suoi cannoni-laser contro chiunque tenti di evadere. E ci sono anche gli indistruttibili detriti vaganti nello spazio verde...

Insomma, sei solo contro tutto. Stavolta devi veramente darci dentro!

Videogiochi **ACTIVISION**® da usare con **INTELLIVISION**®



ACTIVISION® e fai parte del gioco.
Attivamente.

I videogiochi **ACTIVISION** sono distribuiti in Italia da **miwa trading s.r.l.**
Centro Direzionale MILANO - FIORI - Strada 7 - Palazzo T1 20089 ROZZANO (MI) - Tel. 8256289 - 8256282

livello regionale, in cui i problemi logistici e di spostamento si moltiplicherebbero.

In una eventuale finale nazionale infine, posto che i partecipanti siano almeno 21 (uno per ogni regione), immagina poi cosa si dovrebbe fare per riunirli, farli giocare, assicurare loro vitto e alloggio per

tutta la durata della gara etc. etc. Ciononostante l'idea di poter giocare un mini-MUNDIAL od un mini-WCT è molto allettante e sicuramente per certi versi superiore come validità ad una normale gara di abilità solitaria, specie in termini di confronto diretto con altri sistemi di gioco, possibilità di conoscere altri ragazzi di diverse regioni con cui scambiarsi idee, informazioni e suggerimenti ("Ma tu, come fai ad anticipare il colpo così bene?" e via discorrendo).

Qualche piccolo tentativo potrebbe comunque essere fatto, ad esempio, in sede locale, nei luoghi ove si tengono le fiere specializzate, che potrebbero essere un ottimo punto di ritrovo dei partecipanti. Qui si potrebbero fare delle eliminatorie giornalieri ed un piccolo play-off nell'ultimo giorno della manifestazione, il tutto con ricchi premi e cotillons, naturalmente.

UN AFFARE CHE SCOTTA

Sono un possessore del sistema Intellivision e vorrei rivolgervi alcune domande. L'Intellivision dopo solo 45' di gioco diventa caldissimo, ed io smetto di giocare per paura di rompere qualche meccanismo che si trova in esso.

- 1) Come mai diviene tanto caldo dopo appena 45'?
- 2) Se continuo a giocare cosa può succedere?
- 3) Perché ad esempio l'Atari si riscalda dopo due-tre ore di gioco?

Carlo Salvatore, città sconosciuta

Il problema che ti assilla fortunatamente non è grave, e non è neppure annoverabile tra i difetti della console.

Tutto dipende essenzialmente dal fatto che l'alimentatore montato al-

l'interno della console Mattel è di un tipo molto "caloroso", a differenza di quello della Atari che, tra l'altro, è esterno all'apparecchio vero e proprio.

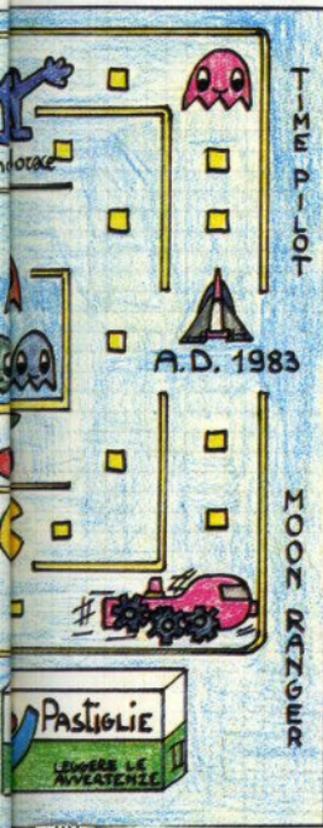
L'alimentatore Mattel è inoltre assai sensibile alla temperatura dell'ambiente esterno, e pertanto tale fenomeno si ingigantisce quando la temperatura del posto in cui si trova è piuttosto elevata (durante i mesi estivi noi ci potevamo tranquillamente cuocere le uova, non sappiamo tu...). Il surriscaldamento dell'alimentatore dunque, che poi logicamente trasmette il calore a tutto l'apparecchio, è un fenomeno ampiamente normale anche perché, dopo un certo punto, si stabilizza su dati livelli indipendentemente dal fatto che il gioco si protragga per più o meno tempo.

Siamo comunque certi che durante i mesi invernali non riscontrerai più i livelli critici di calore che avrai sicuramente registrato quest'estate.

In ogni caso noi abbiamo ottenuto degli ottimi risultati orientando sull'angolo superiore sinistro della console (quello in cui è montato l'alimentatore) un piccolo ventilatore, anche se abbiamo fatto quest'operazione più per eccesso di precauzione che per un reale pericolo di "fusione". Continua pertanto a giocare con tranquillità quindi, ma se nel frattempo cominci anche ad avvertire odori strani accompagnati dalla fuoriuscita di fumi azzurrastri dalla console, allora la faccenda è un po' diversa...

LA DOMANDA DA UN MILIONE DI DOLLARI

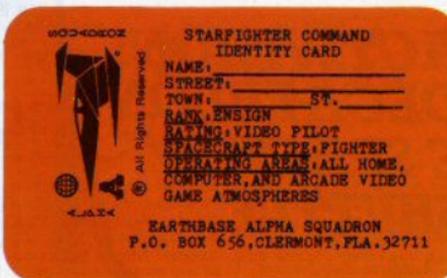
Vorrei che mi informaste, secondo il vostro parere, se è più conveniente comprare un computer (es. VIC 20) oppure un Videogioco,



SEGNI DI RICONOSCIMENTO

Se riuscite a superare determinati punteggi nei giochi Activation venite premiati con un emblema che certifica agli occhi del mondo la vostra bravura. Ma come fate a dimostrare le vostre capacità di pilota spaziale, ad esempio, a Xevious e Gy-russ? Certo c'è lo schermo-punteggi dove apporre le proprie iniziali, ma non è detto che vi basti. E allora? E allora c'è il Video Fighter Pack.

Il Video Fighter Pack consiste di un emblema tipo quelli Activation da cucire su maglioni, giacche a vento, giubbotti, ecc., un diploma conferito dal "comando dei combattenti stellari" e una tessera plastificata da tenere in tasca e mostrare come lasciassero ogni qualvolta sia necessario. Questi segni di riconoscimento certificano che il possessore appartiene allo Squadron Alpha e che è abilitato a ingaggiare batta-



glia contro astronavi aliene in qualunque galassia da casa, da bar e per home computer.

E una qualifica generica che va bene per tutti i giochi spaziali: sarebbe stato un po' complicato, per la Kropp Enterprises che li produce, fare un pack per ogni gioco.

Il vantaggio di questo Video Fighter Pack è che anche gli inesperti — quelli

che non riescono a metterci mai le loro iniziali nei primi dieci punteggi di un gioco — possono fregiarsi di un riconoscimento: è un po' come barare, ma che ci volete fare.

Se qualcuno volesse assolutamente avere il Video Fighter Pack può rivolgersi alla Kropp Enterprises, P.O. Box 656, Clermont, Florida 32711.

ABBASSO LE ROM VIVA LE RAM!

Questo potrebbe essere lo slogan della Home Vision, una nuova società di videogiochi belga (belga? pensavamo che fossero tutte nella Silicon Valley), che giocando sulla differenza tra le Rom e la Ram ha prodotto un nuovo sistema per la vendita e la diffusione di cartucce videogiochi. Ci spieghiamo meglio. Le normali cartucce videogioco contengono una memoria allo stato solido non modificabile, cioè una Rom. I dischetti e le cassette sono invece dei "magazzini" di

memoria ad accesso casuale, modificabile, cioè RAM. Questo spiega perché le cartucce non possono essere cancellate e "rincise", mentre ciò è possibile con i dischi e le cassette. Bene, da ora anche le cartucce sono registrabili. L'idea e la tecnologia è della Home Vision, che è ora arrivata in Italia. Il sistema di riproduzione delle cartucce di una macchina per riprodurre Repro Game è in dotazione ai soli negozianti e non viene venduta al pubblico che invece può acquistare la Repro Cart al prezzo iniziale di 150.000 lire. Con la modica spesa di 5.000 lire l'acquirente può quindi farsi registrare un gioco a piacimento. Una volta che si è stufato del gioco "registrato" sulla Repro Cart, il giocatore torna al negozio e con altre 5000 lire può farsi registrare un nuovo gioco tra quelli del catalogo Home Vi-

sion. Attualmente i giochi in catalogo sono venti, ma a quanto annunciato dovrebbero apparire due o tre giochi al mese. "Inoltre" afferma il distributore, "non è escluso che altri fabbricanti di cartucce entrino ugualmente a far parte del Repro Vision System e ciò aumenterà la scelta e l'interesse del sistema".

Nella fase iniziale di diffusione il Repro Cart verrà offerto con un gioco già riprodotto più una cartuccia-gioco Home Vision in omaggio, mentre, comprando soltanto una cartuccia o compatibile Atari del catalogo Home Vision, riceverà in omaggio un gioco a cristalli liquidi con lo stesso tema del videogioco. Le cartucce "normali" Home Vision saranno vendute al prezzo di lire 55.000.

La diffusione del sistema Home Vision avverrà tramite una serie di negozi dislocati

PRIMI PER IL MAZE

Sono Scooby Doo's Maze Chase, Melody Blaster, Mind Strike e Mr. Basic Incontra Mr. Bytes i primi giochi con cui si potranno cominciare a scoprire i segreti del sistema Lucky della Mattel. Chi ha quindi già deciso di ampliare la sua console Intellivision, o ha in animo di farlo, presti grande attenzione.

Scooby Doo's Maze Chase è il gioco che, possiamo dire, inaugura ufficialmente il sistema Lucky. Inviando infatti la garanzia alla Mattel, potrete ricevere questo gioco in omaggio.

Alla guida del famoso cane Scooby Doo di Hanna e Barbera, all'interno di un labirinto, dovrete cercare di inseguire alcuni fantasmi, fino al momento in cui scoprirete di essere inseguiti da terrorizzati teschi con tanto di tibie incrociate. Si può scegliere tra 10 diversi labirinti pre-programmati, oppure idearne di propri con l'aiuto della tastiera del computer.

Melody blaster: un gioco musical-educativo, in cui essenziale è l'uso del Music Synthesizer (la tastiera musicale). Si può definire la versione melodica del gioco Astrosmash: le note di una canzone popolare scendono dall'alto, e per abatterle occorre premere con prontezza i tasti appropriati. In questo

in tutta Italia (anche se inizialmente saranno dislocati principalmente nel centro-nord) che diventeranno dei Repro-Vision Center, cioè dei centri dove registrare le proprie Repro Cart una volta che il gioco vi ha stufato perché ormai lo conoscete a memoria. Sempre a quanto annunciato, sono allo studio



TITOLI
LUCKY
NEL

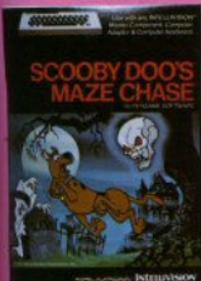
VIDEOCHEWINGUM DA COLLEZIONE

Della "gomma del Pac-Man" ve ne avevamo parlato nel primo numero di VG: ora "divoratauto" non è più unico personaggio dei videogiochi ad avere un chewingum tutto uso. La Topps, una marca di gomme molto popolare in USA, ha pensato addirittura di creare una "linea" di gomme dedicate ai videogiochi che si chiama Video City. I giochi previsti sono attualmente sei: Zaxxon, Donkey Kong, Q*Bert, Turbo Frogger e Centipede. Ogni confezione contiene tre figurine/gioco, tre adesivi e, naturalmente, un chewingum. Le figurine-gioco raffigurano schermi con situazioni tipiche del gioco in questione: per giocare basta sfregare nella sequenza esatta la patina argentata che ricopre ciascun puntino. I tre adesivi rappresentano invece i personaggi del videogioco in diverse situazioni nelle quali si possono venire a trovare nel suo svolgimento.

Ma non è finita. Bisogna proprio ammettere che alla Topps sono pieni di idee ori-

ginali. Il secondo ammenicolo della serie videocheewingum è ancora più originale: in fondo, le figurine-gioco e gli adesivi sono un'idea piuttosto sfruttata. Si chiama VideoArcade Bubble Gum ed è un piccolo contenitore di cartone coloratissimo a forma di gioco da bar con dentro le gomme. Anche qui la scelta è tra sei giochi: Q*Bert, Zaxxon, Donkey

Kong, Donkey Kong Jr., Frogger e Centipede. Una volta che finiscono le cicche, le confezioni diventano un simpatico oggetto da collezione.



divertente modo dovrete essere in grado di imparare a suonare.

Mind Strike: una sorprendente versione tridimensionale del gioco degli scacchi: si può assistere ad una partita svolta dal computer contro se stesso, e si può sfidare un avversario. Chi invece preferisce misurarsi contro il computer, può selezionare con la tastiera uno dei 50 livelli di abilità previsti.

Mr Basic Incontra Mr. Bytes si introdurrà più concretamente al mondo della programmazione: controllando Mr. Basic si deve tentare di catturare "Bits" e "Bytes", imparando nel contempo a comporre i primi semplici programmi, ma anche utilizzando i comandi tradizionali per chi vuole limitarsi a giocare.

dei "registratori di cartucce" per sistemi diversi dall'Atari 8000.

"I nostri prodotti dovranno essere venduti nel loro contesto commerciale" ci ha detto Natale Fissore, direttore alle vendite de La Mini Miera, la società importatrice già attiva nel settore del modellismo e dei giocattoli.



"Questo non è un sistema di pirateria su grande scala, le nostre cartucce saranno infatti sempre più care di una cartuccia normale. Il nostro Repro Vision System va a rilanciare tutto il mercato dei videogiochi, il cui sviluppo commerciale è limitato dal prezzo elevato delle cartucce".

INFORMATICA EQUATORIALE

Nel bel mezzo della natura selvaggia ed incontaminata dell'arcipelago caraibico, più esattamente a Punta Cana nella Repubblica Dominicana, è stato realizzato un villaggio turistico del tutto particolare. Il suo nome è Club Med/Atari Village, ed i suoi intenti sono naturalmente quelli di far dimenticare a tutti i villeggianti il rumore e la routine quotidiana. Sono quindi stati messi al bando imperativamente turbolenti apparecchi come radioline, televisori e telefoni, ma di una cosa non si è proprio riusciti a fare a meno.

Ci riferiamo naturalmente ai computer, più precisamente ai modelli Atari 800 e 1200 XL. Tutto il villaggio ne è infatti pieno; i loro scopi sono molteplici: informare il curioso cacciatore subac-

queo sugli esemplari di corallo che ha appena recuperato in fondo all'oceano; migliorare il livello tecnico degli aspiranti tennisti (a bordo campo vi sono computer espressamente destinati a questo scopo, prodighi di incoraggiamenti e di consigli di indubbia validità teorica); aiutare i turisti a programmare la serata, oltre naturalmente a sbrigare piccole faccenducce di ordinaria amministrazione, come ad esempio registrare messaggi destinati ad altri villeggianti, raccogliere prenotazioni ed ordinazioni per la cena, e così via.

Siamo pronti a scommettere che per qualcuno dei nostri lettori questo Club Med/Atari Village rappresenta proprio il Paradiso Terrestre.



allunga certamente la durata della partita, poiché le perdite di capitale nelle singole manches di segno negativo risultano senz'altro maggiori, ma volete mettere la soddisfazione di fare i guastafeste? Decisamente impagabile!

Qualche consiglio per muoversi meglio nei meandri labirintici di Rischia e vinci? Bene, innanzitutto i robot ritornano alla posizione di partenza ogni volta che si scontrano tra loro: se per caso vi trovate a passare per questa zona mentre ciò accade, venite automaticamente raggiunti.

Per passare attraverso i corridoi orizzontali, sarete obbligati a chinare la testa premendo il pulsante; questo ridurrà la vostra velocità a due terzi. Non premendo invece il tasto, la testa si piegherà comunque automaticamente, ma la vostra andatura si dimezzerà.

In ogni labirinto vi è una posizione in cui i robot non riusciranno mai a raggiungervi; è però impossibile sapere a priori quale possa essere: raggiungerla e rendersi conto di averla raggiunta sarà solamente una questione di fortuna.

SAFECRACKER

IMAGIC INTELLIVISION
PREZZO L. 89.000

Con i tempi che corrono, Safecracker ha scelto proprio un soggetto di stretta attualità: spionaggio, inseguimenti in auto arte dello scasso con destrezza non sono infatti che alcuni degli elementi di questa storia mozzafiato, che vi vede impegnati contro la polizia segreta di un fantomatico paese nel tentativo di carpire dalle ambasciate delle nazioni vostre nemiche il segreto della cassaforte del Palazzo del Tesoro, regalandovi, logicamente, il giusto premio per la vostra abilità nella forma di un sostanzioso mucchietto di lingotti d'oro.

IL GIOCO

Nella suggestiva cornice di una città multicolore in prospettiva

tridimensionale, la vostra auto si muove per le strade alla ricerca di ambasciate da "rapinare".

Le vie sono piuttosto affollate e districarsi nel traffico urbano non è molto semplice, ma soprattutto è assai problematico seminare le lugubri auto nere della polizia segreta, con cui spesso occorrerà ingaggiare strenui conflitti a fuoco per averne ragione.

Giunti in prossimità della ambasciata da rapinare non resterà che accostare al marciapiede, entrare ed affrontare la cassaforte.

Qui occorre veramente quella che nel gergo viene chiamata una "mano di velluto" per fare scorrere i numeri della combinazione fino ad imbrogliare quelli giusti.

Il tempo come sempre è tiranno ed il risultato dipenderà molto dalla vostra abilità anche se la violenza, nella forma di una bella carica di tritolo, potrà vincere anche la più recalcitrante delle casseforti.



Riuscire nell'impresa vi frutterà, oltre agli oggetti che essa contiene (microfilm, segreti strategici, etc.), anche una preziosa indicazione su una delle quattro cifre che compongono i due numeri che danno accesso alla camera blindata del Palazzo in cui è racchiuso il Tesoro.

Per avere le altre tre cifre della combinazione dovrete così svaligiare altre tre ambasciate, e ad ogni scasso riuscito ritornare poi lesti al vostro nascondiglio, ove ritorre al sicuro la refurtiva.

Quando sarete in possesso dei due numeri arriverete finalmente al "clou" della missione. Ora infatti potrete dirigervi al Palazzo del Tesoro per affrontarne la perniciosa cassaforte. Click... click... ed il gioco è fatto, polizia segreta permettendo, naturalmente!

SCHERMO

Due sono gli schermi di questo gioco.

Il primo è scorrevole e vi dà la visione tridimensionale della città che state percorrendo con la vostra auto, una berlina blu stile anni '30 degna di Al Capone.

La prospettiva è stata studiata in modo da offrirvi un suggestivo punto di vista posto appena al di sopra degli edifici, una posizione che vi permette anche di sovraintendere in modo ottimale al movimento dell'automobile.

I Palazzi e i caseggiati sono tutti molto colorati e danno un'immagine molto vivace del centro urbano, con fabbriche, grattacieli, banche e, soprattutto, ambasciate.

Questi ultimi edifici si differenziano dagli altri unicamente perché sono contrassegnati sulle facciate da uno stemma con la forma di un rombo.

È molto importante saperli distinguere perché giunti in prossimità di uno di essi il gioco vi impone di fermarvi per entrare a scassinare la cassaforte.

Un altro palazzo molto importante è il vostro nascondiglio, che dovrete raggiungere dopo aver portato a termine ciascun colpo: diversamente da tutti gli altri caseggiati è l'unico colorato di nero con il tetto rosso.

Il Palazzo del Tesoro è un grattacielo come tutti gli altri, ma lo potrete riconoscere perché riporta sulle facciate il classico simbolo del Dollaro.

Il secondo schermo mostra l'interno dell'edificio, palazzo o ambasciata che sia, e pone in primo piano una splendida cassaforte, all'interno di una stanza, che voi dovrete logicamente aprire.

Come? Piano, piano, non c'è fretta!

COMANDI

Ahi, ah, qui si che c'è da sudare! La tastiera seleziona il livello di difficoltà ma durante la partita, con il provvidenziale aiuto della mascherina, vi permetterà anche di controllare parecchie funzioni del gioco.

I tre tasti inferiori servono rispettivamente per uscire dai

palazzi (*Get Out/Clear*), per avere l'informazione attuale sull'andamento del match (*Status/9*) e per entrare negli edifici (*Enter, Pick/Enter*).



Quest'ultimo tasto ha anche l'importantissima funzione di impostare il numero della combinazione scelto nella cassaforte.

Poco più in alto sulla mascherina, in corrispondenza del numero 4 è inoltre posto l'eloquentissimo simbolo di un detonatore: premerlo nella stanza della cassaforte significa aprirla con il classico botto, anche se le controindicazioni a questo metodo drastico sono parecchie, giacché non vi permetterà di avere la cifra della combinazione ed aumenterà il livello di difficoltà.

I pulsanti laterali hanno tutti e quattro funzioni differenti e ciascuno di essi assolve fino a due compiti diversi.

Quelli superiori vengono usati o per sparare dall'auto nella direzione di marcia o per fare scorrere velocemente i numeri del meccanismo di apertura della cassaforte.

Il pulsante inferiore di destra permette invece di sparare nella direzione opposta a quella di marcia e di fare scorrere i numeri molto più lentamente. Quello di sinistra invece, quando viene premuto durante la marcia dell'automobile, in abbinamento al disco consente di cambiare la direzione del vostro mezzo.

Il comando direzionale premuto nel bordo superiore od inferiore, consente rispettivamente alla macchina di incamminarsi nella direzione cui è rivolta o di arrestarla.

Il lato destro o sinistro del disco invece, con il pulsante premuto,

consente all'auto di voltare di scatto nelle direzioni trasversali. Senza l'ausilio del pulsante questi punti del disco vi permetteranno invece di accostare ai marciapiedi (non con troppa violenza però, altrimenti... bum!)

Le strade della città non hanno curve e formano un reticolato di rettilinei che si incrociano ad ogni isolato (un po' come Torino!): il cambio di direzione avviene così a scatti, con un meccanismo che ci lascia un po' scettici in quanto a praticità d'uso e a precisione del controllo. Sappiate comunque che il cambio del senso di marcia avviene sempre nella direzione in cui dovrete girare un ipotetico volante se foste veramente alla guida dell'auto.

Questo sistema è sovente fonte di terribili scontri con i marciapiedi ma con un po' di pratica e di dedizione tutto s'aggiusta. Noi comunque vi abbiamo avvertiti...

OBBIETTIVO

L'obiettivo è di completare con successo lo scasso di quattro ambasciate per ottenere le quattro cifre che compongono i due numeri della cassaforte del Palazzo del Tesoro.

Dopo avere concluso con successo questa prima fase, tenendo ben presente che dopo ogni rapina dovrete anche ritornare al vostro nascondiglio, bisogna poi completare la missione recandosi al Palazzo per carpirne i lingotti chiusi nella cassaforte.

Durante i percorsi cittadini incontrerete parecchie auto, sia della polizia segreta che di proli ed onesti cittadini, ma in questo frangente il vostro scopo è solo di evitarle e sparare inutilmente quando attentano alla vostra incolumità, giacché non vi daranno punti ma solo tanti tanti grattacapi...

Terminata la missione si ripartirà daccabo, con altre quattro ambasciate ed un altro mucchietto di lingotti, ad un livello più difficile.

STRATEGIA

La prima cosa che dovrete imparare a capire è come raggiungere l'ambasciata. Questo

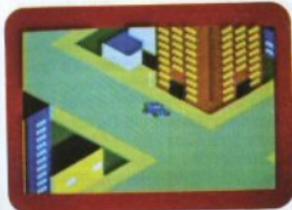
edificio, come già sappiamo, è contrassegnato da uno o più rombi, ed è stabilito di volta in volta dal computer ogni volta che lascerete il nascondiglio.

Ciò che però è importante sapere è che il gioco vi offre anche un efficace sistema per riconoscere la direzione giusta per arrivarci. Come? Niente di difficile: il bordo dello schermo cambia colore in relazione alla strada più breve per raggiungere l'obiettivo.

I colori sono quattro e ciascuno (blu/rosso/giallo/verde) indica che per arrivare all'ambasciata bisogna andare in una determinata direzione (indietro/avanti/sinistra/destra).

Durante la marcia della vostra auto dovrete sempre osservare attentamente il bordo del video e seguire la direzione che vi indica il colore. Non appena esso cambia... ZAC, voltate la macchina verso la nuova indicazione.

All'inizio non sarà facile decifrare



immediatamente il binomio colore-direzione ma aiutandovi anche con il disegno della mascherina, che riporta i quattro colori orientati nella direzione che rappresentano, in breve potrete venire agevolmente a capo della faccenda.

Scassinare la cassaforte è un gioco di destrezza: avete 30 secondi di tempo per trovare i numeri della combinazione (che possono variare da 1 a 4). In questo frangente, con i pulsanti laterali, dovrete fare scorrere più o meno rapidamente i 99 numeri che sono riportati sulla porta della cassaforte fino a che quello giusto non si colorerà di rosso (se invece lo oltrepassate emetterà un "beep" di disapprovazione).

A questo punto premete "PICK"

ed il numero sarà inserito.

Quando e se avrete scoperto tutti i numeri che la combinazione richiede (l'indicazione è posta in basso sul video), la cassaforte si aprirà, svelandovi i suoi segreti (un oggetto da riportare al nascondiglio ed una cifra).

L'operazione non è molto difficile ed il tempo a disposizione vi permette di lavorare agevolmente con una combinazione anche di tre numeri, dopodiché ci vorrà, come in tutti i giochi, la giusta dose di fortuna o... di tritolo!

Per ritornare al nascondiglio dopo la razzia sarà quindi sufficiente seguire di nuovo le indicazioni di bordo schermo.

Dopo quattro scassi ben fatti (il vero 'artista' non usa mai la violenza) sarete quindi in possesso dei due numeri (4 cifre) per accedere alla cassaforte del Tesoro.

Li ora dovrete dirigerli e scovarne il Palazzone, ma questa volta il bordo dello schermo non vi darà alcuna indicazione.

Trovarlo però non è difficile e se leggerete attentamente il manuale di istruzioni scoprirete anche che non è poi molto distante dal vostro nascondiglio... e non diremo di più!

Giunti comunque nel Palazzone non dovrete fare altro che impostare i due numeri che avrete trovato nel meccanismo di apertura della cassaforte e... voilà, il gioco è fatto.

I veri problemi, come avrete capito, non sono certamente questi, giacché tutte le operazioni descritte possono essere portate a termine con relativa destrezza anche da un neonato.

Quello che complica in modo determinante il gioco è invece il movimento dell'auto nella strada affollata dalle macchine dei cittadini e della polizia segreta.

Le prime sono di colore bianco e anche se sono totalmente inoffensive uno scontro con una di esse vi sarà fatale.

Le altre, quelle nere, oltre ad ingombrare la strada possono anche sparare, raddoppiando così istantaneamente i vostri problemi.

Vi garantiamo che non sarà per niente facile gestire la guida dell'auto verso l'ambasciata e contemporaneamente farsi largo nel

traffico, perché troppi sono i pulsanti da manovrare simultaneamente, sia per sparare a vostra volta che per cambiare direzione.

Sparare alle auto non vi dà nessun vantaggio ma se non altro vi servirà per spianare la strada davanti a voi, giacché le auto bianche (saranno anche di cittadini tranquilli, ma certo non sanno proprio guidare!) hanno la sciagurata tendenza a viaggiare al centro della carreggiata, non preoccupandosi minimamente di essere in rotta di collisione con voi. In questi frangenti l'unico modo per evitare spiacevoli incidenti è quello di eliminarle fisicamente con due colpi bene assestati (mors tua...), anche se ciò vi costerà un po' di punti. Assai meno ostiche del previsto sono quelle della polizia segreta che, pure sputando tonnellate di proiettili, sono dribblabili senza problemi.

Strategie più dettagliate a prima vista non ce ne sono, perché la chiave per disputare un buon match sta tutta nella abilità con cui saprete guidare la vostra auto slalomeggiando nel traffico urbano, con buona pace di chi abitualmente passa le ore a studiare il modo di "fregare" il gioco.

Noi non ci siamo ancora riusciti, voi fatecelo sapere...

PUNTI

La cassaforte aperta trovando la combinazione vale 500 punti mentre se la scassinata, ahimè, non vi frutterà un bel nulla.

Gli oggetti che trovate nelle casseforti delle ambasciate quando vengono messi al sicuro dentro al vostro nascondiglio vi danno punteggi variabili dai 200 ai 500 punti.

L'apertura della camera blindata del tesoro vale 500 punti più una vita extra, e se riuscirete anche a riportare i lingotti al nascondiglio potrete contare su altri 1000 punti.

200 punti invece vengono infine detratti quando sopprimerete l'auto bianca di un cittadino (ma ne vale la pena!).

Le vite a vostra disposizione all'inizio del gioco sono cinque, ma vi assicuriamo che vi serviranno proprio tutte!

CONCLUDENDO

Safecracker è un gioco difficile da dominare e come tale è sconsigliabile a chi non se la cava bene con la manipolazione del comando direzionale.

Il soggetto è comunque interessante ed originale, ed è stato sviluppato con una grafica di tutto rispetto e con la dovizia di particolari tipica dello standard Imagic.

Il meccanismo della azione è invece un po' laborioso e forse avrebbe potuto essere reso in modo migliore, soprattutto con un po' più di praticità d'uso.

Se vi piacciono i giochi difficili, gente, avete trovato quello che fa per voi.

VECTRON

MATTEL INTELLIVISION

PREZZO L.59.000



Quando si inizia la recensione di un nuovo videogame generalmente si prende lo spunto dalla sua storia, dalle caratteristiche che lo contraddistinguono e, soprattutto, dal soggetto che lo ha ispirato, sia esso un film oppure un libro o, più frequentemente, un altro gioco. Bene, per Vectron questo discorso non vale affatto, perché siamo al cospetto di uno dei pochi videogames che non si



possono inquadrare con facilità in nessuno dei molteplici e complessi rami dell'albero genealogico della famiglia dei videogames.

IL GIOCO

Vectron è un gioco di pura fantasia e già spiegarlo è un po' difficile. Noi contiamo comunque di riuscirci ed anche voi, se ci seguirete, ne capirete perfettamente il meccanismo con relativa facilità.

Tanto per cominciare immaginate uno schermo vuoto (facile, no?). Ora create una specie di contorno al bordo in modo da lasciare allo spazio vuoto soltanto un'area pari a circa metà del video.

A questo punto sistemate strategicamente un cannone a forma di V al centro del bordo superiore dell'area vuota con il vertice rivolto al suo interno.

Ci siamo fino a qui? Bene, ora che abbiamo creato il teatro della battaglia non ci resta che spiegare le regole del gioco.

Anzitutto la vostra arma è coadiuvata da una specie di riquadro mobile che si muove all'interno dell'area vuota per mezzo dei tasti laterali: si tratta di un cursore lampeggiante che ha la funzione di ricevere i raggi emessi dal cannone a V e che vi permetterà di costruire la base di energia, vero fulcro della partita.

Se infatti premete un qualsiasi punto del bordo inferiore del disco direzionale, dal cannone a V uscirà una specie di proiettile e, se riuscirà a raggiungere il riquadro mobile — quest'ultimo si chiama *Energy Block* — proprio in quel punto si formerà un blocco di energia ben visibile e composto da quattro "atomi" uniti a formare un quadrato.

A questo punto il gioco è fatto. Il vostro scopo è di riempire completamente lo spazio vuoto con i blocchi di energia, sparando i raggi che scaturiscono dal cannone verso il riquadro mobile.

Ogni volta che questa specie di laser lo colpirà una parte dell'area vuota verrà riempita di energia, e

quando tutto lo spazio disponibile sarà pieno potrete passare alla fase successiva.

E i nemici? Non preoccupatevi, ci sono anche loro, e sono talmente tanti che non vi permetteranno di avere un attimo di tregua.

Il loro obiettivo è essenzialmente di eliminare i blocchi di energia che avrete già costruito, di distruggere lo stesso cursore o di succhiarne l'energia che lo alimenta fino a farvi terminare la partita.

Complicato? Niente affatto, giusto il tempo di prendere un po' di confidenza con i comandi e poi tutto filerà liscio come l'olio... o quasi.



COMANDI

Nei comandi non c'è nulla di terribilmente complesso.

La tastiera seleziona unicamente il tipo di partita (1 o 2 giocatori) e nulla più, mentre il disco lascia partire i raggi di energia nella direzione in cui è premuto (ci sono ben 7 alternative).

I pulsanti laterali muovono l'*Energy Block* (il cursore) per tutta l'area che deve essere riempita, ma tra quelli inferiori e quelli superiori c'è una differenza sottile e determinante.

I primi possono spostare il cursore, a destra o a sinistra dal centro, solo se prima avrete costruito un blocco di energia (*NORMAL GAME PLAY*) mentre i secondi consentono di operare nel cosiddetto *FREE STYLE*, che permette, sempre per mezzo dei pulsanti inferiori, di spostare liberamente l'*Energy Block* per tutta l'area indipendentemente dalla costruzione dei blocchi.

Al nostro personale giudizio è molto più conveniente giocare il match in quest'ultimo stile, anche se il primo vi permetterà di avere una struttura di blocchi più ragionata e meglio disposta, soprattutto perché la maggiore libertà di movimento che vi consente sarà un fattore determinante per ricaricare il cannone di energia e per combattere più efficacemente contro i malvagi abitanti di quel mondo surreale.

SCHERMO

L'immagine di insieme è molto fantasiosa, nei colori e nell'effetto grafico complessivo, come lo è del resto l'idea di base che anima il gioco. Le tinte scelte per visualizzare le immagini si dimostrano poi molto azzeccate soprattutto nelle tonalità, quasi sempre piuttosto originali.

Il lato superiore del video mostra, a destra e a sinistra, i punteggi dei giocatori. Poco più sotto, anch'esse ai due lati, si trovano le indicazioni del livello di gioco che è in partita (dei 18 che compongono il primo ciclo) e degli *Energy Blocks* ancora disponibili, dei tre che vengono dispensati all'inizio della partita. Nel mezzo dei dati relativi ai due contendenti è posta pure un'indicazione visiva dell'energia che alimenta il cannone a V ed il cursore.

Il teatro dell'azione dinamica sta invece più in basso ed occupa circa la metà dello schermo, con un'area di forma variabile a seconda del livello di difficoltà.

Al centro, sempre e comunque, potrete trovare il cannone a V, dal cui vertice usciranno i lampi di



ECEZIONALE!
Sconto del 5% riservato ai soci del CLUB GIRAFFA TRONIC
fino a tutto il mese di febbraio 1984

energia.

All'interno dell'area è posto invece il cursore, che è visualizzato con la forma di una cornice a quadrati concentrici lampeggianti: quando viene raggiunto da un proiettile si riempirà di un blocco di energia di colore giallastro.

I nemici, o "nasties" come li chiamano gli americani, sono forse i più riusciti graficamente. Tra tutti il più suggestivo è sicuramente il G-SPHERE, che ha la forma del pianeta Saturno e vaga da una parte all'altra del campo in una miriade di colori.

Un'occhiata di tutto rispetto va infine riservata anche alla presentazione del gioco, che è stata completamente rinnovata in una veste grafica molto ben riuscita.

OBIETTIVO

Anche se alla luce di ciò che vi abbiamo già descritto questo capoverso può forse apparire superfluo, conviene forse ribadire ancora una volta che il vostro scopo è di riempire l'area di gioco con i blocchi di energia che scaturiranno dal contatto delle fiamme lasers che escono dal cannone a V con il cursore semovente al suo interno.

Riuscire a completare un livello vi frutterà logicamente la giusta dose di punti e vi consentirà di accedere a quello successivo, fino al completamento del primo ciclo di ondate (18 livelli), dopodiché si ripartirà dal primo, sempre ad un grado di difficoltà crescente.

STRATEGIA

Vectron è un gioco dalla dinamica assai veloce e spesso il suo ritmo frenetico vi farà perdere completamente il controllo della azione sul video, tanto sarà il daffare che vi darà il movimento del cursore, l'attacco dei nemici e la costruzione delle basi di energia.

Per affrontarlo adeguatamente occorre dunque una buona miscela di due requisiti completamente antitetici tra di loro: logica e frenesia. Il primo vi

- AREZZO** Bobini Vesco - 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** Flii 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
- CASALE MONFERRATO** Riposo Cletia - 15033 Casale Monferrato - Via Roma, 181 - Tel. (0142) 55558
- COMO** Magazzini Mantovani Giocattoli - 22100 Como Via Plinio, 11 - Tel. (031) 263173
- FIRENZE** Dreoni Giocattoli - 50129 Firenze - Via Cavour, 31/R - Tel. (055) 216611
- FOGGIA** Baby In - 71100 Foggia - Via Molifetta 11/13 - Tel. (0881) 84077
- GALLARATE** Liverani Vergani - 21013 Gallarate (VA) Via Manzoni, 9 - Tel. (0331) 793492
- GENOVA** Babyland - 16124 Genova - Via Colombo, 58r - Tel. (010) 580246
- 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 Trottoia - 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** Capecci - 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. Vero, 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 Fratrina, 25 - Tel. (06) 6793576
00192 - Via Gola di Rienzo, 191 - Tel. (06) 352954
00185 - Via Parigi, 7 - Tel. (06) 460909
00198 - P.zza B. Aires, 12 - Tel. (06) 850701
Morganli - 00144 Roma Eur - V.le Europa, 72 - Tel. (06) 5911492
Nozzoli Giocattoli - 00183 Roma Via Magna Grecia, 27/31 - Tel. (06) 776939
Piomelli Luigi - 00177 Roma - Via Torpignattara, 27 - Tel. (06) 2719741
Siti Baby - 00168 Roma - Via Torrovecchia, 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 - V. 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.zza Porcicattelli, 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 MI



dovrà suggerire la migliore tattica di spostamento del cursore per ottimizzare lo spreco dell'energia che lo alimenta, mentre il secondo si risolve nella estrema rapidità di movimento che dovrete infondere all'Energy Block per difendere e costruire.



Prima di proseguire è opportuno però fare la conoscenza con i protagonisti "indipendenti" del videogame, quelli cioè che il computer vi catapulta sul video, sia a vostro vantaggio ma soprattutto per distruggere la vostra piccola impresa di costruzioni.

L'unica presenza sullo schermo che vi sarà amica è costituita dall'E-PAK.

La sua preziosa funzione è quella di un distributore di energia: oltre a consentirvi di ricaricare in tutto o in parte le vostre armi, vi permette anche di rendere, per una manciata di secondi, l'Energy Block completamente insensibile agli attacchi dei nemici.

Ha una forma vagamente rettangolare e, se viene colpito da uno dei vostri raggi, si ridurrà ad una poltiglia informe che comincerà a vagare per tutto il campo da gioco.

Per riuscire a ricaricarvi dovrete così orientare il cursore fino a sovrapporlo ad essa per succhiare l'energia che ne sprizza.

Naturalmente l'E-PAK può anche essere esautorato dai vostri avversari in campo che, toccandolo, possono renderlo più o meno efficace.

È dunque importante che siate pronti a sparare e a carpirne la preziosa linfa vitale non appena apparirà sul video, prima che "qualcun altro" ve lo danneggi.

Mettetevi pure il cuore in pace perché altri aiuti non ne avrete.

I nemici entrano invece in campo progressivamente e a piccoli gruppi a seconda del livello di difficoltà, e sono ben di otto tipi differenti. Ognuno sostanzialmente, salvo lievi



differenze, ha la triplice funzione di distruggere il vostro cursore, di succhiare l'energia che lo alimenta e, naturalmente, di mordicchiare più o meno tenacemente l'area che avrete già costruito.

I più vulnerabili ai primi livelli sono certamente i *Red Hungrees*, che vengono generati dalla già nominata G-Sphere insieme ai loro fratelli gemelli di colore giallo assai più micidiali. La sfera non può essere eliminata dal gioco, ma se la colpirete potrà generare solo hungrees rossi (quelli più inoffensivi), che potranno essere facilmente distrutti dal contatto con i vostri raggi o con il bordo di un cursore rinforzato dall'E-PAK.

Fino al terzo livello dovrete vedervela unicamente con questo tipo di avversari, ma dal quarto in avanti entreranno in campo anche gli altri, ciascuno sottilmente differente ma sempre sulla base delle tre caratteristiche cui abbiamo già accennato (distruggi-succhia-mordi).

Ognuno di essi, in genere, come avviene per gli hungrees, richiede uno o più colpi per essere distrutto oppure il contatto con un cursore rinforzato.

Man mano che il gioco procede appare sempre più evidente la vitale opera ristoratrice dell'E-PAK, soprattutto nella sua funzione di rinforzo al cursore, unico modo in cui esso non potrà essere sopraffatto e divenire

invece a sua volta cacciatore di "nasties".

L'effetto di insieme è davvero molto bello e lo schermo sembra popolato da una miriade di "insetti" multicolori in perenne movimento alla caccia del vostro cursore o della vostra area di



energia.

districarsi in questa selva di particelle impazite non è facile e già vi procurerà grattacapi ai primi livelli... figuratevi agli ultimi!

Ciononostante, con un po' di accortezza, riuscirete ben presto a venire a capo della faccenda senza troppi problemi, almeno ai primi livelli, dopodiché potrete cavarvela, oltretutto con una rara destrezza nell'uso delle dita, anche grazie alla solita buona dose di fortuna, che spesso diviene la protagonista indesiderata di ogni videogame.

PUNTI

Da 10.000 a 30.000 punti per ogni livello completato.

Il bonus si consegue poi in base alla quantità di energia ancora disponibile al termine di un livello.

Avrete inoltre a disposizione un Energy Block extra alla fine del 4°, del 9° e del 14° livello.

CONCLUDENDO

Nonostante il soggetto trattato sia fuori dagli schermi tradizionali, il gioco non è di difficile assimilazione e i suoi meccanismi, dopo breve tempo, divengono pratici ed immediati. La resa grafica è ottima ed ha uno standard qualitativo piuttosto alto, tenendo ben presente che gli oggetti in contemporaneo movimento sullo schermo sono davvero tanti.



VIDEO Giochi

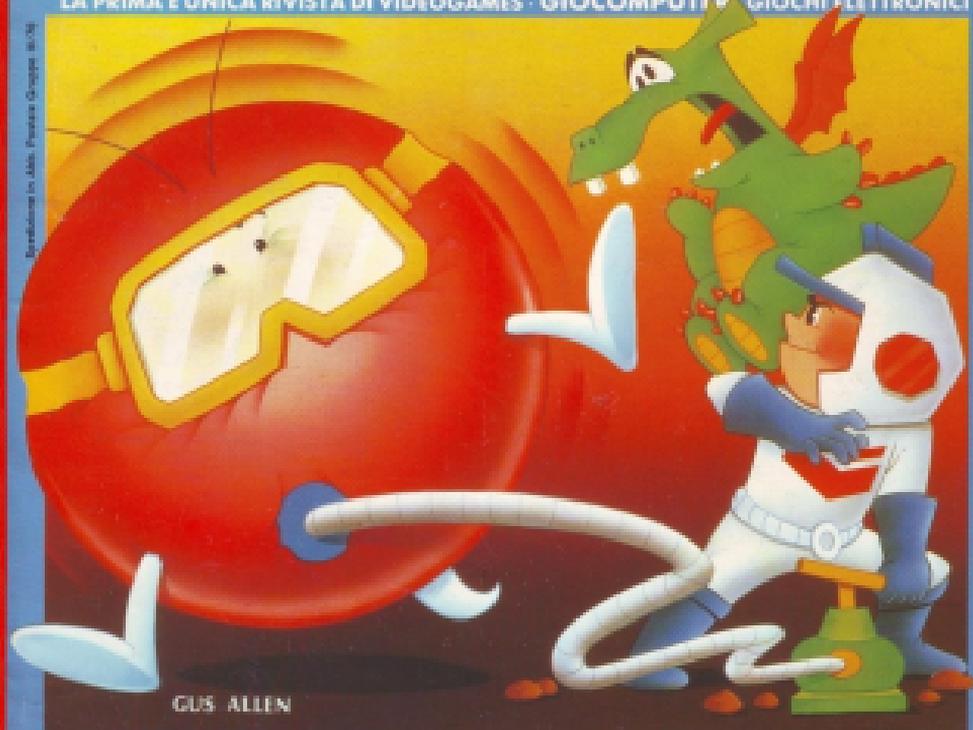
13

MARZO
1984

L. 3.000

LA PRIMA E UNICA RIVISTA DI VIDEOGAMES · GIOCOMPUTER · GIOCHI ELETTRONICI

Illustrazione di John Pappas (Disegni: B. G.)

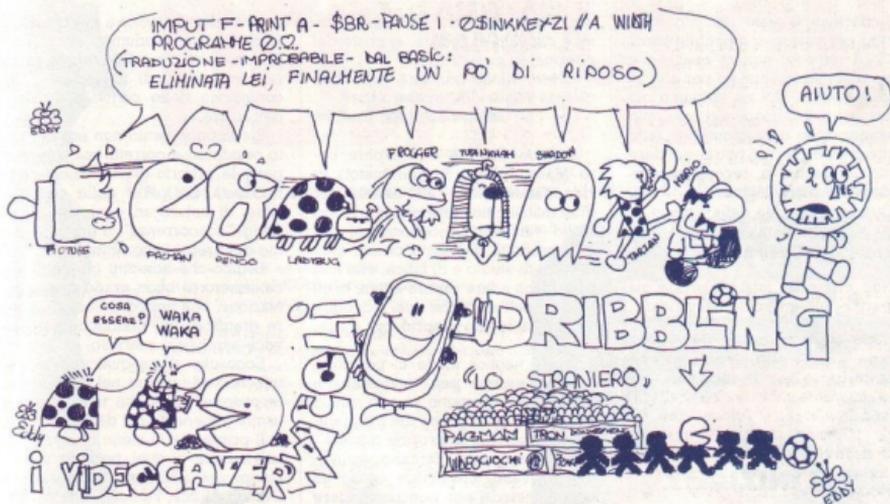


GUS ALLEN

**A.I.V.A.: SIETE UN VIDEOATLETA?
COMPUTER PLAY/ GAMES A GIUDIZIO?
IN PROVA 10 NOVITÀ 10
COME NASCE UN VIDEOGIOCO**

Retro

posta il posto della posta il posto de



VIDEO GIOCHI E' L'UNICO GIORNALE COSI'...ELETTROSCIOCC-SBALLANTE CHE ESISTE. PERCHE' NON DATE + SPAZIO ALLE STRATEGIE? DOVE SI TROVANO CARTUCCE E CONSOLE COLECOVISION? GRAZIE, ANZI INPUT-GRAZIE

PUBBLICITATI PER FAVORIRI

EDMONDO ANSECHI 'EDDY, E83' BOLOGNA

QUESTO E' IL PERSONAGGIO MID VIDEOGAMES HAUBERD BI JUN VI CHE

salvare una loro piccola compagna che rischia di cadere in mano ad un gruppo di scarabei. Questa vicenda ha luogo all'interno di un albergo; raggiungendo i piani superiori, le difficoltà per le tartarughe aumentano sensibilmente.

In Killer Bees protagonista è invece uno sciame di api veramente micidiale, che vi darà del filo da torcere.

Le altre novità Philips sono Mousing Cat, Terrahawks, Super Bee, Backgammon e Nightmare; alcuni di questi giochi sono già stati recensiti, altri sono attualmente in prova e ne parleremo presto.

UTOPIA

Voglio darvi un suggerimento: perché non mettete la scheda per votare i videogiochi in una pagina che si possa ritagliare senza rovinare gli articoli retrostanti?

E possibile che Utopia (Mattel) abbia solo istruzioni in tedesco? In italiano esistono? E se sì, a chi potrete rivolgermi per ottenerle?

Frediano Frumento
Vado Ligure (Savona)

Cominciamo dal tuo suggerimento: non è necessario ritagliare le nostre schede per prendere parte alle gare o per dare il vostro contributo alle classifiche od alle richieste di scambio tra i lettori. Se volete conservare la vostra preziosa copia di Videogiochi integra in tutte le sue parti (e ne avete ragione!) basta che fotocopiate le schede, le compilate e ce le facciate pervenire.

In ogni caso non mandateci foto, classifiche od annunci privi di tagliando o della sua fotocopia: non potreste partecipare alle nostre iniziative.

Passiamo ora alla tua domanda in

verità un po' singolare: la confezione della cartuccia Mattel "Utopia" dovrebbe senz'altro contenere le istruzioni del gioco in italiano. Se il tuo caso fa eccezione, ti consigliamo di rivolgerti al negoziante presso cui hai acquistato la cartuccia (sempre che non si trovi a Stoccarda od Amburgo, però!) oppure di consultare la nostra rubrica "A che gioco giochiamo?", in cui ci siamo già occupati di Utopia.

TRA VAMPIRI E UOMINI-RAGNO

Le cartucce Spiderman (Parker) e Dracula (Coleco) di cui avete parlato in Hollywood Invaders su VG n. 5 sono compatibili con l'Atari VCS?

Hanno una buona grafica?

Sono in commercio in Italia?

Emiliano Graglia, Torino

il posto della posta il posto della

Spiderman è stato lanciato dalla Parker per essere compatibile con il VCS. A tutt'oggi non ci risulta che siano disponibili versioni per altri tipi di console. Noi ne abbiamo qui una copia in redazione e ti possiamo assicurare che è un gioco ben fatto e divertente: te ne potrai rendere conto leggendo la recensione apparsa sullo scorso numero.

Quanto a Dracula della Coleco, si tratta di un titolo misterioso come il lugubre personaggio che l'ha ispirato.

Non ci risulta infatti che sia già apparso sul mercato americano, nemmeno nel formato ColecoVision.

Per avere le eventuali trascrizioni su altri sistemi (tra cui il VCS) riteniamo che dovrai aspettare ancora un bel po'.

DI CHI SONO QUELLE INIZIALI?

Nella cartuccia di Dracula, dopo alcuni minuti dall'inizio del gioco, al posto degli occhi delle vittime, alle finestre del 1° piano delle case, compare la sigla "A.S."

Avete una vaga idea di cosa possa significare? Nella cartuccia "Ice Trek" poi mi è capitato ben due volte di superare i 30.000 punti (32.670 per la precisione) e nel terzo scher-

mo, quello del castello di ghiaccio, mi è capitato di vedere, al posto del portone, la sigla "P.S."

Avete, anche qui, una vaga idea di cosa voglia dire questa sigla?

Mauro Lentola, Padova

Dunque, dunque, devi sapere, caro Mauro, che i programmatori di videogames, oltre ad essere dei gran mattacchioni, sono anche molto molto vanitosi. Orgogliosissimi dei loro prodotti, che sono costati anni ed anni di studio e di fatica, essi non rinunciano a fare sapere a tutti, in un modo o nell'altro, che quel videogioco l'hanno ideato proprio loro e nessun altro.

Quale miglior modo ci potrebbe dunque essere per "marchiare a fuoco" un videogame se non quello di scovare un angolino del programma per inserirci le proprie iniziali?

Ecco spiegato l'arcano quindi, che tra l'altro costituisce anche un ottimo metodo per non confondere l'originale con le imitazioni.

Proprio così, quelle che hai visto non sono altro che le sigle del nome dei programmatori dei due giochi che hai citato nella tua acuta lettera: "P.S." sta per Patrick Schmitz, che ha ideato ICE TREK, mentre "A.S." per Alan Smith, autore di DRACULA.

Questa piccola moda ha origini assai remote nel mondo dei video-

games, che risalgono a quel periodo in cui le case produttrici avevano la pessima abitudine (che talune ancora conservano) di tralasciare nella confezione delle cartucce il nome dell'autore.

Il comportamento non era del tutto ortodosso e corretto ma traeva in parte le proprie giustificazioni dalla necessità, da parte delle suddette Ditte, di celare ad occhi indiscreti (leggi "concorrenza") il prezioso nome dei propri programmatori.

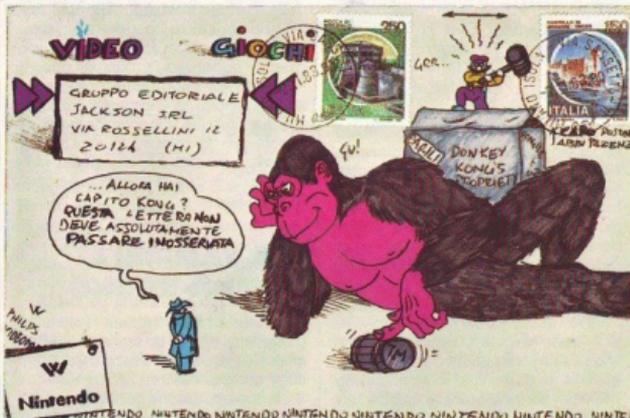
Logico che non tutti gli autori accettassero di buon grado questa situazione, che impediva loro di essere gratificati dal pubblico come invece avrebbero meritato.

Ecco che allora qualcuno ha cominciato ad inserire nel programma le proprie iniziali, se non altro per uscire almeno un po' dall'anonimato.

Il primo che ci viene in mente relativamente a quel periodo è Rob Fulop, ora all'Imagic (Cosmic Ark, Demon Attack, Fathom), che nel suo Missile Command Atari ha scovato un piccolo anfratto per fare apparire le sue iniziali, in un determinato momento del gioco.

Qual è questo momento? Eh, no ragazzi, questo dovrete scoprirlo da soli!

P.S. Anche in "Sword & Serpents", ad un tratto, compare la sigla "B.P.D.". Chi è? Brian P. Dougherty che l'ha progettato, naturalmente!



LA BUSTA DEL MESE

UN BOMBARDIERE SENZA VOCE

Caro Videogiochi, ti ho scritto perché vorrei sapere se mettendo la cassetta B17 Bomber direttamente sull'Intellivision sarà possibile vedere l'immagine sul video.

Andrea Jacucci Ostini, Perugia

Tutte le cartucce Mattel previste per essere utilizzate con l'Intellivoice possono essere adoperate in tutta tranquillità anche senza l'ausilio del sintetizzatore vocale.

Le immagini e la dinamica della azione sul video restano infatti totalmente inalterate anche se, ovviamente, non potrai ascoltare le comunicazioni vocali che vengono modulate dall'Intellivoice.

Purtroppo, come puoi ben imma-

il posto della posta il posto della

ginare, la voce nelle cassette parlate non è un orpello qualsiasi, né un abbellimento fine a se stesso, quanto piuttosto un veicolo importantissimo di informazioni vitali per la tua sopravvivenza nell'ambito del gioco.

In sostanza dunque potrai vedere ma non... giocare, perché qualsiasi tuo tentativo in merito verrà completamente frustrato dalla totale mancanza degli aiuti vocali indispensabili che ti dà l'Intellivoice per proseguire nell'azione.

Tanto per fare un esempio, mentre sei in missione con il tuo B17 e stai sorvolando la Manica, chi potrà mai avvisarti che il tuo mitragliere di coda sta subendo un attacco da una pattuglia di Messerschmit assatanati?

C'È UN "INSETTO" NEL PROGRAMMA!

Mentre giocavo con la cartuccia Lock'n Chase è successa una cosa incredibile.

Mentre sfuggivo dai poliziotti sono finito per sbaglio nel tunnel.

Ho premuto in alto e subito dopo in basso. Invece di uscire dall'altra parte dello schermo sono finito sul bordo destro blu che delimita il campo.

Il ladro continuava a muoversi in basso, per poi uscire dallo schermo e ricomparire nella parte alta.

A questo punto è accaduta la cosa più incredibile: il punteggio cominciava a salire vertiginosamente, in venti minuti avevo già superato il punteggio massimo (60.000.000).

Dopo un po' di prove ho trovato il modo di ripetere l'operazione quante volte volevo: bastava entrare nel tunnel da qualsiasi lato e premere in veloce successione la parte alta e bassa del disco.

Naturalmente è inutile dire che ogni volta non faticavo certo a raggiungere il top score del gioco.

Che cosa è successo?

Andrej Spacal, Trieste

In America si chiamano "bugs" (insetti), e sono i piccoli errori di programmazione che consentono di fare cose o di compiere azioni che normalmente la meccanica del gioco non permetterebbe.

Si tratta di piccole sviste, peccati veniali che, se scoperti, possono anche provocare risultati clamorosi come il tuo.

Il primo segno dell'esistenza di queste futili ma assai determinanti manchevolezze nei programmi è arrivato proprio dai capostipite della generazione dei giochi di invasione extraterrestre: Space Invaders.

Chi avrebbe mai detto infatti che bastava aspettare che la fila di alieni arrivasse nelle immediate vicinanze dell'astronave per essere sicuri di poterli abbattere con facilità e precisione senza che loro potessero sparare un solo colpo?

Bene, caro Andrej, anche tu hai scoperto il tuo "bug", ed ora puoi "fregare" il gioco come e quando vuoi, anche se forse c'è molta più soddisfazione nel lottare per ore ed ore contro le guardie che non aspettando pedissequamente che il punteggio vada "su di giri" da solo.

Ciononostante sei stato comunque bravo e meriti che la lettera venga pubblicata, anche perché noi vorremmo sapere se in tutte le cartucce di Lock'n Chase avviene la stessa cosa oppure il tuo è stato solo un caso fortuito.

Forza ragazzi allora, ci sono altri insetti che aspettano di essere scovati nella minestra... pardon, nei videogames.

Un ciao a tutta la redazione del favoloso Videogiochi!!!

Chi vi scrive è un vostro fedelissimo sempre puntuale all'acquisto in edicola della vostra rivista, e ogni mese trovo sempre novità su novità, ma una volta tanto voglio essere io ad informarvi sull'arrivo, almeno nella mia città, di un favoloso Arcade: Star Wars dell'Atari. Voi direte: "Oh, guarda questo ha scoperto un giuochino spaziale che è un'eternità che gira nelle sale giochi" e invece, come qualcuno direbbe, colpo di scena. "Star Wars" è un videogioco distribuito dall'Atari nel, pensate, 1983, se avete letto l'Electronic Games edizione americana di agosto troverete a caratteri cubitali la sua

presentazione. Siete curiosi di sapere com'è?... Sì?... Bene allora inizio col dirvi che il gioco utilizza una grafica a vettori, come Battlezone, però attenzione, è a colori! Dunque il gioco rappresenta l'attacco alla stella della morte (avvenuto nel 1° Star Wars) e si divide in 3 fasi: nella prima dovete raggiungere la morte nera distruggendo i caccia dell'impero, passata questa fase si plana sulla morte nera e qui bisogna fare sfacelo di torri e torrette che, come i caccia, vi sparano globi di energia distruttiva, infine dovete introdurvi in uno stretto canale e giungere al portello in cui lanciare le bombe per distruggere la morte nera. Dimenticavo che si hanno a disposizione 6 scudi deflettori, ogni volta che si viene colpiti si perde uno scudo, persi tutti finisce la partita. Ma ciò che rende spettacolare il gioco non è il tema ma: la grafica, essenziale ma dettagliata; i suoni, durante la partita si è accompagnati dalla musica del film; le voci, si le voci perché in Star Wars si è aiutati dai preziosi consigli di Obiwan Kenobi, Luke Skywalker e per chi capisce i robot: C1 P8, inoltre le voci non sono fredde e impersonali ma, ad esempio Obiwan parla con un tono di un baritono, Luke ha la tipica voce del giovincello e C1 P8 una serie di incomprensibili fischi; dulcis in fundo i comandi; sono semplicemente i migliori, non c'è nulla che li possa eguagliare, in confronto la Track Ball è peggio di un joystick smollato. Comunque per capire la bellezza di questo gioco dovete provarlo, e se vi capita di essere a Torino in C.so Siracusa angolo C.so Sebastopoli davanti alla sala giochi Play Five, allora munitevi di sonante moneta, mettetevi in coda e giocate e giocate e toglietevi, quando finirete sarete tentati di togliervi il casco, posare la tua ignifuga e riposarvi nell'anti gravità.

Ma la mia lettera non finisce qui. Non vi ho solo scritto per comunicarvi la presenza di Star Wars, ma anche perché volevo parlarvi di alcune cosette. Per prima cosa sono un "Intellivisionario" e ne sono orgoglioso, ma non starò a dire "E' meglio qui e meglio là" perché sia Atari che Intellivision hanno i pro e i

il posto della posta il posto della

contro, quindi preferisco che mi rispondiate ad alcune domandine:

1) Sempre su *Electronic Games* è stato presentato un aggeggio che permette di giocare le cassette Atari sull'Intellivision, a quando in Italia?

2) Quando arriva il 5200 in Italia? Non bruciate la lettera, è una domanda scherzo!

3) Leggette tutte le lettere che arrivano?

4) Aiutatemi, ho comprato un Commodore 64, ma non so se ci sono no Club, sapete dove posso rivolgermi?

5) I programmi scritti del VIC 20 sono compatibili sul 64? Pubblicate rete programmi per il 64?

Beh, concludo questa mia lettera, anche perché frequento una scuola per arti grafiche e capisco che avete problemi per impaginare delle lunghe lettere, ah, dimenticavo, ho totalizzato 106.660 a *Lock'n Chase* e allego la foto, sono entrato nella *Videogara*? Bene a questo punto ho finito, scusate se sono stato troppo lungo, ma son certo che mi perdonerete (dopotutto vi ho spiegato come si gioca a *Star Wars*). Basta! Vi saluto e vi faccio i complimenti per questa favolosa rivista, Ciao! Ciao! e Ciao!

Minucci Alberico, Torino

Grazie per la segnalazione di *Star Wars*. Purtroppo, a quanto ci risulta, qui a Milano non è ancora arrivato (ma che siamo noi l'ultima provincia dell'impero?) quindi per ora ci guardiamo le foto del depliant dell'Atari tanto per lustrarci gli occhi sperando che arrivi in fretta.

Veniamo alle tue domande (andrebbero in ADR ma facciamo un'eccezione vista la tua segnalazione).

1) Non si sa quando arriverà in Italia l'aggeggio che, a proposito, si chiama *System Changer*. Al momento non si sa neanche se mai arriverà. Quindi non ti resta che attendere ulteriori notizie che comunicheremo appena ne verremo a conoscenza.

2) Sì, le leggiamo tutte anche se poi rispondiamo solo ad alcune perché sono veramente troppe. Qui in redazione c'è una persona che le legge e le smista a chi di dovere cosicché questi scelga e risponda

alle lettere che reputa più interessanti, originali, curiose e divertenti.

3) A quanto ci risulta non esiste ancora un Commodore 64 Club. Ci sembra una buona ragione perché sia tu il primo a fondarne uno. Non credi?

4) No, purtroppo, non sono compatibili. Per quanto riguarda i programmi stiamo preparando una sorpresa per tutti voi computeristi sfegatati (per saperne di più leggi la risposta alla lettera di Marco (e Carlo, Francesco, Giovanni, Teodoro, Venceslao e Guidobaldo).

UN CONSIGLIO GIUSTIFICATO

Sono appena tornato da un viaggio negli USA e debbo smentire un articolo comparso nella *Vs. rivista* nel mese di febbraio e nel quale sconsigliavate l'acquisto di cartucce per video-giochi all'estero ed in particolare in America.

Ammesso che sia vero che le basi dei giochi o i computer siano interfacciati in maniera differente dal nostro sistema, debbo riferire che le cartucce da me acquistate a *New York* risultano funzionanti e visibili a colori ed in maniera perfetta (ad eccezione di una che, raramente, perde e riacquista i colori).

Poiché ho pagato le cartucce da un minimo di sette dollari (circa L. 11.000 per *Football*, *Canyon Bomber*, *Carnival Coleco*, *X-Man*) ad un massimo di ventiquattro dollari (circa L. 38.000 per *Pole Position*, *Battlezone* *Zaxxon*, ecc... tutte per la base *ATARI 2600*) mi pare che qualche piccolo difetto sia ampiamente sopportabile visto il costo veramente esiguo rispetto a quello praticato in Italia e vista soprattutto la possibilità di avere le ultimissime novità che qui perverranno fra circa sei mesi.

Anche gli accessori per le console sono risultati perfettamente funzionanti: ho infatti acquistato joystick telecomandati a circa L. 140.000: dimenticavo di riferire che in tutti i negozi è necessario contrattare e mercanteggiare sul prezzo in modo da ottenere anche sensibili riduzioni (nel caso dei predetti joystick il prezzo stampigliato sulla scatola era di oltre L. 200.000).

A questo punto una domanda: come giustificaTe il Vs. consiglio contenuto appunto nel predetto articolo?

Firma illeggibile

Presto detto. Il consiglio è giustificato dal fatto che se acquisti una console per videogiochi o un computer in USA non riuscirai a farlo funzionare con un televisore italiano, cioè con un televisore PAL, perché in USA usano uno standard televisivo diverso dal nostro, detto NTSC. La nostra risposta nel numero di febbraio intendeva mettere in guardia chi intendesse comprare una console o un computer, cioè l'hardware.

Per quanto riguarda il software il discorso è diverso. In generale possiamo dire che le cartucce funzionano su una console PAL, anche se non siamo disposti a metterci la mano sul fuoco. Infatti, *The Dreadnought Factor*, una delle più recenti cartucce *Activision* per l'Intellivision, non verrà importata in Italia perché non è stato possibile fare il trasferimento per il sistema PAL. Quindi acquistandola in USA risulterebbe inutilizzabile. Altro esempio, relativo ad una cartuccia per il 2600, riguarda *Pitfall* (avrà capito che abbiamo chiesto delucidazioni tecniche alla *Miwa*): utilizzando la cartuccia americana su una console italiana non si riuscirà a far saltare *Harry* (non recepisce il comando di salto), come dire che anch'essa è inutilizzabile.

In definitiva possiamo dirti che il funzionamento o meno di una cartuccia dipende dalla cartuccia stessa: a volte può funzionare, a volte no. Sicuramente invece i colori non saranno mai identici all'originale: ad esempio il mare in un gioco potrebbe essere giallo invece che blu.

Ovvio quindi che noi sconsigliamo tutt'ora di acquistarle in USA: se per tua sfortuna ne acquisti una che non potrai mai giocare tutto il risparmio va a farsi benedire.

ETERNO DILEMMA

Salve creatori di Videogiochi, complimenti per la rivista, veramen-

posta il posto della posta il posto de

te unica (e non perché è l'unica in Italia). Vorrei chiedervi un consiglio circa l'acquisto di un videogioco; Atari o Intellivision? Questo è il dilemma. Vorrei chiedervi pure due favori: potreste pubblicare la mia lettera, così dareste una volta per tutti una risposta ai lettori che vi pongono il mio stesso quesito? Il secondo favore che vi chiedo è questo: vorrei una risposta vera e propria e non, come siete soliti fare, un elenco dei pregi e dei difetti del VCS o dei Mattel. So che non è vostro sistema pubblicizzare le due marche, ma per i lettori (non sono infatti l'unico a chiedervi una risposta al problema) si dovrebbe dare un consiglio. Il mio problema si basa sul fatto che ho tre amici che possiedono un VCS e due che hanno un Intellivision e dopo che mi sono fat-

to consigliare ne ho saputo tanto come prima: infatti hanno tutti detto che quelli che hanno sono i migliori sulla piazza; dopo aver provato entrambi i sistemi sono caduto nella più grande indecisione: da una parte preferisco il VCS per la semplicità dei comandi e dall'altra preferisco i Mattel per i tipi di comandi. Vi ringrazio sperando che mi rispondiate.

Alberto Cappellato, Alessandria

Questa lettera ci offre un valido motivo per riportare alla ribalta un'irrisolvibile questione: meglio Atari o Mattel (ed a questo punto occorrerebbe aggiungere pure il Coleco)?

Il dubbio del nostro lettore di Alessandria sembra fatto apposta per dimostrare che, se esiste una ri-

sposta, questa non potrà certo venire da noi. Lo stesso lettore, interessatissimo alla questione in quanto parte in causa, non riesce a decidersi: da un lato considera la vastità del catalogo Atari e compatibili e la sua giocabilità, dall'altro non può dimenticare la maggiore accuratezza grafica e la complessità dei giochi per Intellivision.

Sarebbe corretto dare un giudizio assoluto da queste pagine, considerando che entrambe le scelte per l'una o l'altra console presentano dei pro e dei contro?

Pensiamo proprio di no, soprattutto nei vostri confronti. Continuiamo a ritenere che il miglior servizio che questa rivista può rendere ai suoi lettori è quello di fornir loro una vasta quantità di informazioni sia riguardo ai vari sistemi, sia riguardo



il posto della posta il posto della

ai giochi.

Non vogliamo avere sulla coscienza i pentimenti di lettori malamente indirizzati dai nostri consigli; ognuno decida secondo i propri gusti, e valuti se non può fare a meno di Pac-man o se non può più vivere senza giocare con Dracula: non c'è nulla di più opinabile che un giudizio su un videogame!

PREZZI E GARE

Vi sarei grato se poteste rispondere a due domande nella vostra rubrica della posta:

1) Perché le cassette Atari sono più care delle altre marche in commercio?

2) Essendo la rivista "VIDEOGIOCHI", ormai entrata a far parte del materiale necessario per chi si occupa di videogiochi, perché non organizzate un vostro torneo di videogiochi?

Ringraziandovi anticipatamente per la cortesia, colgo l'occasione per farvi i più cordiali saluti e complimenti.

Fabio Felici

Non riusciamo a capire se per cassette Atari intendi le cartucce compatibili con l'omonimo VCS (quindi anche le Activision, Imagic, ecc.), o soltanto quelle prodotte dalla casa di Sunnyvale. In ogni caso il tuo giudizio ci sembra opinabile: basta dare un'occhiata alla pagina del mercato per avere una smentita.

Per quanto riguarda poi la possibilità che Videogiochi organizzi delle gare tra i lettori, rimandiamo attenti e sbalorditi: ma come, non sai ancora che organizziamo una fantasti-

ca videogara, aperta a tutti, ed una ricchissima supervideogara, riservata agli abbonati? Corri subito alla nostra pagina dei concorsi "Bonus" e controlla se sei in grado di superare qualcuno dei record.

ATTENZIONE!! ATTENZIONE!!

Chi ha indirizzato a Videogiochi quesiti riguardanti i computer, potrà trovare le risposte sulla nuova rivista HC in edicola dal prossimo mese.



PAC-MAN STORY

Vorrei spiegarvi la mia teoria riguardo a Pac-Man. Non sono d'accordo con voi quando sostenete (ve-

di VG n. 8) che Pac-man non rappresenta nulla ma solo un personaggio simpatico, semplice da disegnare e da ideare per il game designer Iwatami.

Secondo me Pac-man rappresenta un uovo di pulcino: infatti è giallo come un uovo, e poi i fantasmini o mostri come voi li chiamate sono anch'essi uova, o uova cattive, o uova di un'altra specie di animale (non saprei dirvi quale); infatti i fantasmini hanno il lenzuolo ziggagato come un uovo rotto a metà.

Un uovo rotto a metà ed a cui vengono disegnati occhi e bocca prende la forma dei fantasmini di Pac-man e della sua consorte.

Infine vorrei dirvi che queste cose le ho dedotte guardando il disegno sul gioco Puck Man, che dovrebbe appunto significare uomo pulcino, mentre Pac-Man in italiano dovrebbe significare uomo-pac, il che in realtà non significa nulla.

Rispondetemi per favore; credo che questo tipo di osservazioni non ve le abbia mai fatte nessuno.

Lorena Carlo

Ed hai ragione, caro Carlo: simili osservazioni sono veramente inusuali anche per la nostra redazione!

Simpaticissima ma poco attendibile la tua teoria sulle origini di Pac-man; come abbiamo già spiegato, il suo nome deriva dall'inglese man (uomo, appunto) e dal giapponese paku (mangiare).

Dal connubio tra questi due termini anglo-nipponici è nato il nome dato a questo personaggio che, appunto, mangia di tutto, dalle pillole d'energia, ai video vafer, ai fantasmini, che restano fantasmini e non uova rotte a metà. Restiamo perciò della nostra opinione: Pac-man è un personaggio originale, che non trae spunto o ispirazione da alcunché: basta a sé stesso, insomma.

Siccome però è già nata una questione omerica a proposito dell'origine dell'Iliade e dell'Odissea, siamo sicuri, conoscendo i nostri lettori, che stiamo per dare il via ad una pac-questione sulle origini del più celebre personaggio sferico del mondo. Qualcuno di voi ha voglia di inviarmi qualche altra gustosissima teoria sulle pac-origini?

VIDEOGIOCHI

hi-fi club

Piazza Marucchi, 2 Roma Tel. 8445343

Novità - Antepremie - Permute
Noleggio - Vendita anche per
corrispondenza contrassegno

QUEL DIAVOLO DI SINCLAIR!



Una ne fa e cento ne pensa! Per realizzare questa televisione tascabile sono stati investiti 4 milioni di sterline e sei anni di ricerche; la sua tecnologia è avanzatissima: riceve ogni trasmissione in UHF ed offre un'immagine tre volte più chiara di quella dei normali televisori; è addirittura in grado di comutare da standard a stan-

dard, e controlla automaticamente la qualità dell'immagine.

Le sue dimensioni, come potete vedere, si avvicinano a quelle di un normale passaporto. Non è ancora disponibile in Italia, e per questo possiamo fornirvi soltanto, come prezzo indicativo, quello praticato in Inghilterra: 80 sterline.

DAL PROSSIMO MESE È IN EDICOLA HOME COMPUTER

MENO HARDWARE, PIÙ SOFTWARE



L'Intellivision III è morto! Viva l'Intellivision III!

La Mattel Electronics ha definitivamente deciso di abbandonare il progetto di produzione del suo nuovo sistema che aveva annunciato all'inizio dell'83. Certamente però non ha alcuna intenzione di abbandonare il fantastico mondo dei videogiochi, anzi. La società californiana ha deciso di concentrare forze e capitali sul software per le sue due console (in USA c'è anche l'Intellivision II), nonché per altri sistemi concorrenti.

Quindi, creerà nuovi giochi per la sua console Intellivision (ne sono in arrivo di molto interessanti come *Trasure of Tarmin* e *Bump'n'jump*), continuerà a produrre giochi per

l'Atari 2600 sotto il nome commerciale di M Network (purtroppo non ancora arrivati nella nostra ridente penisola) e comincerà a produrre giochi anche per i computer Atari e i più "seriosi" personal computer Apple e IBM.

A questo proposito la Mattel ha sviluppato una nuova tecnica di programmazione, chiamata "SuperGraphics", che migliora di molto le capacità grafiche dell'Intellivision aggiungendo alle immagini definizioni ad alta risoluzione. Gli ultimi giochi che utilizzano questa nuova tecnica offrono schermi multipli, pagine-titoli animate, campi di gioco a scorrimento e un numero maggiore di colori.

Insomma, ragazzi, avete mai pensato cosa potreste rispondere a qualcuno che vi chiedesse i nomi dei cinque videogiochi che vorreste avere con voi e con la vostra consolle dopo un naufragio su un'isola deserta?

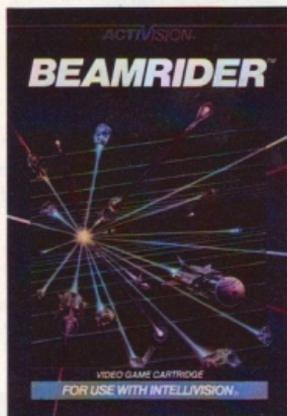
Beh, sugli altri quattro nomi ci sarebbe da discutere, ma questo decathlon Activision vorremmo proprio che non finisse in bocca ai pesci!

BEAMRIDER

(CAVALIERE DEL RAGGIO)

ACTIVISION INTELLIVISION

Disegnato da: Dave Rolfe
L. 92.000



Con tutti i giochi di invasione che abbiamo visto passare sui tavoli della nostra redazione, mai avremmo pensato di poterci entusiasmare ancora tanto come invece è avvenuto per questa cartuccia.

BeamRider è sì un gioco di invasione, ma è stato sviluppato con una freschezza ed una originalità tanto azzeccate da lasciare stupefatti, anche se a onor del vero qualche frammento del suo soggetto si ricollega a po' a quel piccolo capolavoro da bar di nome Tempest.

Giocarlo, per noi, è stato un

piacere interminabile che si è protratto per intere giornate, ed ogni volta facevamo sempre fatica a smettere: può forse esserci un biglietto da visita migliore di questo?

IL GIOCO

Una storiellina di poche righe sul libretto di istruzioni informa laconicamente che la Terra, ahilei, è stata circondata da uno Scudo Restrittore profondo 99 settori pronto a stritolarla in una morsa mortale.

Per liberare il nostro povero pianeta dalla orribile schiavitù cui è sottoposto ci vuole dunque gente veramente speciale, i Beamrider.

Si tratta di una stirpe di superuomini che raggruppa in sé tutte le caratteristiche migliori del genere umano: in parte guerrieri, in parte astronauti ed in parte audaci temerari, i Beamriders hanno il dovere di ripulire lo Scudo, settore dopo settore, dalle orde di malvagi che lo infestano, cercando, se possibile, di riportare a casa intatta la pellaccia, compito quest'ultimo assai improbo.

Al di là di questo piccolo raccontino, tutto è però molto più semplice ed immediato.

Ai piedi dello schermo è posta una classica e supercollaudata astronave che si muove in senso orizzontale. Si tratta, per meglio dire, di un piccolo cannoncino del tutto simile a quello di Space Invaders, riveduto e corretto nei limiti del possibile ma sostanzialmente identico a tanti altri.

La vera e propria novità sta invece nel teatro della battaglia, che è molto innovativo e vi offre una visione di insieme al tempo stesso suggestiva e spettacolare.

Il paesaggio che sorvolerete con il vostro piccolo mezzo spaziale è una specie di campo di forza tridimensionale percorso da una superficie di rette che si incrociano fino a formare un reticolato in perenne movimento verso di voi.

Il vostro compito è di distruggere, in ogni settore, le 15 astronavi che lo popolano, rapidi ed agguerriti mezzi spaziali che si

servono delle linee per avanzare verso la vostra postazione e vi tormentano fino al totale dissolvimento della vostra pur strenua resistenza. Naturalmente non è tutto qui, perché i micidiali **White Saucers** - così si chiamano - oltre a spararvi addosso furiosamente, sono anche protetti da ogni sorta di difesa (naturale e non), che si materializza nella forma di grossi ammassi molecolari marroni e verdi, navi spaziali multicolori dalle foggie più inconsuete, palle rimbalzanti, proiettili rossi e tanti altri oggetti ancora, tutti pronti a fiutare le vostre mosse per indurvi ad un errore fatale.

Terminare la battaglia in un settore non significa affatto avere partita vinta, perché dovrete ancora vedervela con la **Sector Sentinel**, la astronave di controllo di ogni livello, che si profila minacciosa all'orizzonte nella sua classica forma tondeggiante.

I settori, l'abbiamo detto, sono 99, ed ogni volta l'inferno si ripeterà.

Pensare di ripulirli tutti quanti è davvero impossibile, almeno per un comune mortale: di certo non lo sarà per voi perché, non lo dimenticate, ora siete un Beamrider!

COMANDI

Semplici, funzionali, quasi perfetti.

La tastiera, dopo che avete selezionato il numero dei giocatori (da uno a quattro), potete pure dimenticarvela, perché quella è l'unica funzione che le è stata riservata.

Il disco invece è il vero centro di comando della vostra astronave, e la pressione sul bordo esterno, a sinistra o a destra, ne provocherà il rispettivo movimento verso i lati.

Giova a questo punto osservare che la corsa del vostro mezzo di difesa sul fondo dello schermo ha un meccanismo tutto particolare.

Abbiamo già accennato al fatto che la superficie di ogni settore si presenta come un reticolato di linee orizzontali e verticali che scorrono sotto la pancia della vostra astronave.

Bene, le linee verticali, pur nella

generale impressione di movimento della superficie, restano sempre fisse e sono complessivamente cinque.

Lo spostamento della navicella può dunque avvenire solo a cavallo di queste cinque righe, e così pure la traiettoria dei suoi colpi dovrà sempre seguire una di esse.

Non che non sia possibile il movimento continuo (si ottiene tenendo costantemente premuto il disco), ma il gioco impone che l'astronave si debba spostare a scatti lungo le linee.

Per ottenere quest'ultimo effetto sarà sufficiente dare piccoli colpietti al bordo del disco, cui corrisponderà lo spostamento dell'astronave di un pari numero di righe.

La natura del percorso condiziona quindi sia il movimento della vostra astronave che il sistema di guida dei vostri avversari, e lo schema del reticolato diverrà così vettore dei vostri colpi e mezzo di spostamento per gli avversari.

I pulsanti laterali hanno invece le comuni funzioni di sparare raggi di energia a corta gittata (quelli

superiori) o potenti missili "Torpedo" capaci di raggiungere la linea di orizzonte in cui si muove la Sector Sentinel.

Ecco, è tutto qui, e la cosa più impegnativa è sapere gestire alla perfezione il movimento a "scatti" dell'astronave, per evitare pericolose sbandate verso qualche corpo contundente.

Come dite? Meglio il joystick! No, grazie!

Ancora poche righe per dire di una soluzione assai efficace che è stata applicata nella partita a più giocatori.

I turni infatti si dividono non solo in base alla perdita dell'astronave in gioco ma anche in relazione al completamento di un settore. Ciò consente di ripartire sempre la partita in modo equo indipendentemente dal livello di abilità di ciascun contendente, giacché ogni turno dura al massimo il tempo di finire un settore.

SCHERMO

Lo sfondo del campo di gioco è complessivamente nero, mentre le

linee che formano il reticolato scorrevole sono colorate di blu.

Il cannoncino ha una comune forma vagamente piramidale, ed è diversamente colorato a seconda del giocatore in partita.

L'effetto di insieme è quantomai suggestivo, specie per il senso di tridimensionalità e di profondità con cui è stato realizzato il teatro della battaglia.

I vostri proiettili partono e scompaiono come se dovessero raggiungere un ipotetico punto di fuga posto al di là dello schermo, mentre i nemici appaiono all'orizzonte come minuscoli puntini destinati ad ingrossarsi quando arrivano nelle vostre vicinanze.

Giunti attorno al 15° settore la superficie del campo di forza sarà poi pervasa da una vera e propria miriade di esseri diabolici dalle fogge più strane e dai colori più vivaci.

I suoni sono anch'essi piuttosto convincenti, e sembrano fatti apposta per infondere frenesia al senso del gioco tanto sono martellanti, insistenti ed ossessivi, senza per questo risultare noiosi. Ai bordi dello schermo si trova poi il rilievo numerico dei White Saucers che ancora dovrete eliminare, l'indicazione dei missili "Torpedo" ancora a disposizione (non più di 3 per settore) e, naturalmente, il totalizzatore dei punti.

Prima dell'inizio di ogni turno vi troverete al cospetto di una specie di saracinesca gialla che sta ipoteticamente a rappresentare l'interno della stazione spaziale da cui parte la vostra missione. Qui avrete anche l'indicazione del numero di navi ancora disponibili (3 all'inizio della partita) unitamente al riscontro del settore che andrete ad affrontare.

Per iniziare non vi resta dunque che premere il bordo superiore del disco: la saracinesca si apre e sarete proiettati direttamente all'interno dello Scudo.

OBETTIVO

Già ve li abbiamo descritti, ma forse è meglio sintetizzarli ancora una volta:



1) Eliminare i 15 White Saucers che popolano ogni settore cercando, nei limiti del possibile, di distruggere anche la Sector Sentinel.

2) Totalizzare il maggior numero di punti possibile.

3) Non farsi mai beccare. Ovvio, no?

STRATEGIA

Riuscire a muovere con scioltezza la vostra astronave è molto importante soprattutto perché i vostri nemici, qualunque foggia essi abbiano, arrivano a cavallo delle linee e cercano di chiudervi le vie di fuga con la loro massa o con i loro proiettili.

La maggior parte degli oggetti che vi ostacoleranno è insensibile al fuoco dei vostri raggi, che serve principalmente per le White Saucers, e possono essere distrutti solamente sprecando uno dei tre preziosissimi missili a lunga gittata che avete in dotazione.

Logico dunque che la strategia migliore sia invece di evitare il più possibile le rotte di collisione con i corpi e con i proiettili, operando sapienti spostamenti su linee più accessibili.

Il vostro maggior problema, specie dopo il 14° livello, è così di scovare di volta in volta le righe meglio disposte, quella cioè 'cavalcabili' senza troppi affanni, badando bene contemporaneamente ad evitare pericolosi sconfinamenti in altri spazi sovraffollati.

Sappiate comunque che, ad eccezione delle situazioni più disperate, c'è sempre una via di fuga, anche nei momenti che a tutta prima sembrano senza scampo: sta a voi scovarla, con la necessaria freddezza e l'indispensabile padronanza del mezzo.

I due angoli, fino al 10° livello, non sono poi posizioni del tutto sconsigliabili, giacché il fuoco nemico si concentrerà prevalentemente sulle tre righe centrali.

È ora il momento di analizzare le presenze sullo schermo che sono controllate dal computer, e non c'è,

modo migliore di trattarle se non esaminando ciascun elemento e le sue caratteristiche.

White Saucers. Si tratta di astronavi bianche che arrivano verso di voi dalla linea di orizzonte, presso cui potrete scorgerle come piccoli puntini in perenne movimento.

Sono 15 e soltanto dopo che le avrete eliminate potrete accedere alla fase successiva.

Vulnerabili al fuoco dei vostri raggi di energia, almeno fino ad una certa distanza, hanno una strategia di movimento complessa e variabile. Quelle dei primi schermi arrivano verso di voi dagli angoli superiori del video o su di una delle righe centrali.

Nel primo caso tenderanno quasi sempre ad andare verso l'angolo opposto a quello da cui sono partite, percorrendo una traiettoria obliqua, mentre nel secondo arriveranno dritte fino alla linea orizzontale immediatamente precedente alla vostra e ritorneranno leste indietro, spostandosi al massimo in un'altra retta, non prima di avere depositato su di essa uno dei loro micidiali proiettili rossi, che andrà così ad ostacolare il vostro movimento.

Più progredisce il livello di difficoltà più le White Saucers, che restano sempre immutate nel numero, si incattiviscono e diventano veloci ed armate.

Attorno al 12° livello il loro movimento cambia schema: ora infatti arrivano velocissime senza mutare direzione, a gruppi di tre o quattro in rapida successione soprattutto sulle righe centrali.

Mentre precedentemente il loro "pattern" prevedeva il ritorno alla "base" senza oltrepassarvi, ora puntano dirette ad uscire dallo schermo, senza curarsi particolarmente di voi.

Farsi trovare nei paraggi in questi frangenti può essere, inutile dirlo, molto molto pericoloso.

Brown Debris. Si tratta di massi marroni che giungono dalla linea dell'orizzonte seguendo sempre la stessa retta. Insensibili ai vostri raggi di energia, possono essere distrutti solo con i missili, ma sprecarne uno sarebbe davvero imperdonabile, giacché vanno

assolutamente evitati con gli spostamenti da una linea all'altra.

Hanno una mera funzione di disturbo passivo e non si curano affatto della vostra posizione badando invece ad andare avanti per la loro strada.

Yellow Chirper. È una specie di bonus che appare a partire dal 4° settore. Si tratta di un ovoidale giallo che attraversa il campo di gioco da una parte all'altra a circa metà schermo.

Se vorrete guadagnare i punti che vi regala dovete assolutamente prenderlo al volo al primo colpo (il raggio di energia sarà sufficiente) perché altrimenti andrà irrimediabilmente perduto, dato che si muove alla stessa velocità del vostro cannone.



Sector Sentinel. Appare sulla linea di orizzonte da uno dei due lati dello schermo, non prima che abbiate spazzato via dal settore le 15 White Saucers. Ha la forma di una "trottolona" di colore rosso, per certi versi simile a quella del gioco da bar Battlezone. Pur non essendo armata è molto ben difesa dai **Green Blockers**, sorta di satelliti verdi molto simili ai Brown Debris che appaiono però dai due lati dello schermo e 'fuitano' la vostra posizione, nel senso che si portano immediatamente sulla linea da voi occupata in quel momento.

Il vostro problema per colpire la Sentinelia di Settore è di trovare una linea non intasata dai Blocker che riesca a portare il vostro "Torpedo" all'orizzonte giusto in tempo perché si incontri con lei.

Trovare il momento giusto non è difficile, giacché è consentito anche un certo margine di errore, ma il vero problema è di evitare i blocker, che impediscono al vostro

colpo di passare.

Noi vi consigliamo dunque di portarvi subito dalla parte opposta a quella in cui appare la Sentinel ed aspettare che i Blockers convergano verso di voi. All'ultimo momento levatevi da quel posto pericoloso e trovate la linea giusta per sparare.

Un colpo bene assestato e... ZOT!, la Sentinel esploderà in mille pezzettini.

Non colpire questa astronave vi impedirà di totalizzare i punti di bonus che vengono riservati ad ogni settore completato, ma non vi impedisce di progredire alla fase successiva..

Yellow Rejuvenator. È l'unico oggetto che vi permette di guadagnare un'astronave di bonus nel corso della partita.

Si tratta di un piccolo trapezoide giallo che avanza immutabilmente lungo una linea verticale. Per ottenere il prezioso "rifornimento" dovrete toccarlo fisicamente con il cannoncino: se vedrete un lampo verde ed avvertirete un segnale sonoro piuttosto eloquente il contatto avrà avuto successo e voi avrete un'astronave in più.

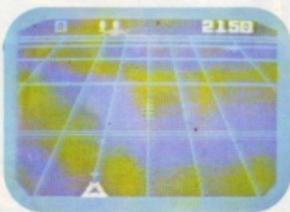
È molto facile all'inizio confonderlo con un Saucer e sparargli inopinatamente qualche colpo. Guai a voi! Il Rejuvenator diventa rosso e si tramuta in un qualunque corpo contundente pronto a distruggervi.

Per riuscire a capire subito, in una selva di Saucer, qual è il Rejuvenator, dovrete fare molta attenzione alla linea dell'orizzonte: mentre i Saucer, prima di attaccare, continuano a muoversi lungo di essa, il Rejuvenator appare improvvisamente come un piccolo puntino che prende a seguire, non lo dimenticate, sempre la stessa linea.

Una volta che l'avrete individuato sarà dunque un gioco da ragazzi aspettarlo e farsi toccare, sempreché non sia in una posizione troppo difficile da raggiungere. Mediamente, ne otterrete uno per settore.

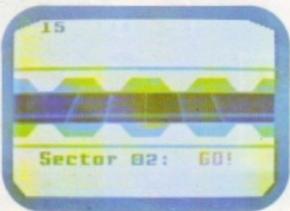
Ultime diavolerie. Man mano progredirete nel gioco altre sinistre presenze verranno a turbare la vostra tranquillità (si fa per dire).

All'8° livello c'è ad esempio una palla verde (**Green Bounee Craft**) che rimbalza lungo la vostra linea di movimento spostandosi con cura e meticolosità da una riga all'altra del vostro spazio di difesa.



Il più divertente di tutti però, ed è anche dotato di una discreta pericolosità, è sicuramente il **Blue Charger**, che ha la forma di una specie di "pettine" azzurro: si muove sempre in verticale, viene dall'orizzonte ed avrete a che fare con lui dal 10° livello. Se lo colpite (basta un normale raggio) otterrete l'effetto di rispedirlo velocemente donde è venuto, con una resa grafica davvero riuscita.

La sua pericolosità deriva dal fatto che se per caso vi sfugge si abbarbicherà sul fondo dello schermo per una manciata di secondi, ostruendo così pericolosamente la vostra linea di manovra.



Ultimi della serie, ma non meno temibili, gli **Orange Trackers** (12° livello) e le **Red Zig Bombs** (14°).

I primi sono discretamente intelligenti e funzionano un po' come i Green Blocker, salvo apparire dall'orizzonte piuttosto che dai lati. Sono molto veloci e determinati, hanno la forma di una freccia arancione e possono essere distrutti solo con i missili.

I secondi hanno invece le fattezze dei proiettili sparati dalle White Saucers e, tra tutti, sono i più insidiosi. A differenza di tutti gli altri, la Zig Bomb non è affatto condizionata dalle linee, ed è capace di saltarle a piè pari pur di concedervi il suo abbraccio mortale.

Colpite con il missile andranno distrutte, mentre uno dei vostri raggi avrà l'effetto di obbligarle a seguire la linea in cui si trovano in quel momento fino a che non vi avranno oltrepassato.

A questo punto già dovrete sapervela cavare almeno un po' nell'intricato ed insidiosissimo mondo del Restrictor Shield e francamente contiamo che i nostri consigli vi aiuteranno ad arrivare perlomeno fino al 14° schermo, aldilà del quale la composizione dei nemici muta solo nel numero.

Prima di concludere questa parte così lunga e complessa vogliamo ancora ribadirvi che i raggi di energia risulteranno efficaci solo per le White Saucer, gli Yellow Chirper e, parzialmente, per i Blue Charger e le Red Zig Bomb.

Tutti gli altri avversari vanno invece accuratamente evitati, con sapienti spostamenti da una linea all'altra.

Al fine di disputare buone partite è infine assolutamente indispensabile che impariate bene ad usare i missili Torpedo che, per dirla in gergo economico, rappresentano una 'risorsa scarsa'.

Ne avete solo tre e dovrete usarli con parsimonia e sicurezza, senza però esitare ad impiegarli per uscire dalle situazioni disperate. Se poi ve ne avanza anche uno per tentare di colpire la Sector Sentinel, tanto meglio.

Beamrider è un gioco estremamente dinamico, facile da imparare e difficile da dominare, in cui le azioni decisive devono essere risolte in frazioni di secondo: per avere qualche probabilità di successo ci vuole dunque gente con super-riflessi ed alto coefficiente di concentrazione.

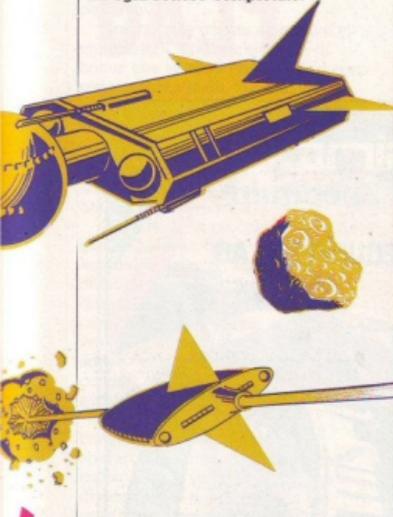
PREMI

La White Saucer vi dà 40 punti, la

Yellow Chirper 200 e la Sector Sentinel 300.

A questi punteggi di base va poi aggiunto un coefficiente di bonus che viene dispensato ad ogni centro a seconda del settore in partita.

Altri punti vengono poi totalizzati, se riuscirete a colpire la Sector Sentinel, in relazione al numero di astronavi che ancora vi rimangono ad ogni settore completato.



simile gesto, tanto sarà accalappiato dal gioco, nemmeno se in quel momento gli stesse andando a fuoco la casa.

SOLAR STORM

(TEMPESTA SOLARE)

IMAGIC **ATARI**
 Disegnato da: Dennis Koble
 L. 59.000

SOLAR STORM

ATARI 2600



Udite, udite, udite! È uscito un nuovo gioco con i comandi a manopola (paddles). Questi vecchi ma efficacissimi strumenti di controllo, sostituiti oggi da fantascientifici joysticks con bottone dello sparo incorporato, fanno la loro ricomparsa con Solar Storm, dopo essere finiti per lungo tempo nel dimenticatoio, anche nel caso di giochi di guida come ad esempio Pole Position (Atari). Il motivo di questa scelta in un certo senso originale della Imagic deve ricercarsi nella grande velocità d'azione di Solar Storm, nella necessità di spostare con rapidità e allo stesso tempo con molta precisione la vostra astronave. Questa infatti ha il compito di difendere un pianeta sottostante da una serie di detriti incandescenti, provocati dall'esplosione di un lontano sole, che cadendo al suolo fanno diventare sempre più insostenibile

la temperatura del pianeta, finché esso esplode.

OBIETTIVO

Dovete eliminare il maggior numero possibile di detriti solari, senza però farne passare troppi sotto la vostra astronave. Infatti i detriti, oltre che colpiti, possono anche essere evitati. Solo che così facendo surriscaldano la superficie del pianeta. La partita termina o quando esplode il pianeta, oppure quando perdete tutte le astronavi.

COMANDI

Come già detto, la grande "novità" di questo gioco sta nel fatto che si utilizzano i "paddles", invece del solito joystick. Il tasto rosso della manopola serve a cominciare una nuova partita e, quindi, a sparare. Non c'è la possibilità di avere il fuoco continuo, tuttavia, premendo ripetutamente e velocemente il pulsante di tiro, si può ottenere ugualmente un fuoco molto intenso. Bisogna sapere che in Solar Storm i colpi sono dei raggi laser rapidissimi che attraversano tutto lo schermo nel momento stesso in cui schiacciate il pulsante rosso. Se un nemico si trova di fronte alla vostra astronave nel momento in cui fate fuoco, non c'è possibilità che esso schivi il colpo. Ma attenzione: lo stesso vale per la vostra astronave quando sparano i nemici. Se li avete di fronte, quando sparano, anche se sono in cima allo schermo, non avete nessuna possibilità di evitarli e loro colpi.

SCENARIO

Il campo di gioco si presenta nero. In alto si legge il punteggio con, un po' più a sinistra, il numero delle astronavi rimaste. Sotto l'astronave si scorge appena una linea curva che vuole rappresentare il pianeta. Ai lati dell'astronave, infine, ci sono due righe, all'inizio blu, che fungono da termometro della temperatura del pianeta. Man mano che questo si riscalda, le striscie aumentano di altezza e cambiano colore, diventando prima

CONCLUSIONI

Beamrider riesce finalmente a tacciare tutti coloro che imputavano l'Intellivision di scarsa adattabilità ai giochi veloci.

Siamo al cospetto di una tra le più belle cartucce mai prodotte per la console Mattel, e di certo non farà fatica a conquistare larghi consensi presso ogni genere di pubblico, perché ha tutte le carte in regola per piacere fino alla follia.

Un'ultima cosa, prima di concludere: abbiamo volutamente dimenticato, nella sezione dedicata ai comandi, un'opzione del tutto inutile.

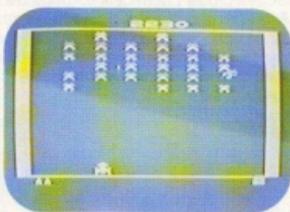
Premendo il tasto 0 il giocatore può auto-escludersi dalla partita: francamente crediamo che nessuno avrà mai la forza di compiere un

scendere ad attaccare per alcuni secondi. Era, questa, una particolarità molto utile per avere un po' di respiro e cercare di eliminare un po' di nemici mentre erano ancora in formazione, prima che ricominciassero ad attaccare. Ciò però non avviene in questa versione casalinga, dove l'unico attimo di respiro si ha tra un'ondata e l'altra.

PUNTEGGIO

Ogni nemico vale due differenti punteggi, a seconda che lo colpiate mentre si trova in volo o in formazione.

In formazione valgono: 30 punti i Fuchi, 40 gli Emissari, 50 le Scorte e 60 punti le Ammiraglie. Se colpiti in volo questi nemici valgono, rispettivamente, 60, 80, 100 e 150 punti, cioè, a parte le Ammiraglie, il doppio. Queste possono valere anche di più se sono scortate. Un'Ammiraglia con una Scorta vale 200 punti, con due 300. Se poi colpiste prima le due Scorte e poi l'Ammiraglia che le segue, questa varrebbe addirittura 800 punti, come nel gioco da bar. Si parte con tre astronavi e se ne può vincere una quarta a 7000 punti.



VARIAZIONI

Galaxian è per un solo giocatore e questo, a nostro avviso, è un difetto. Comunque, si usa il joystick sinistro.

STRATEGIA

La cosa più importante, come in tutti i giochi di questo tipo, è imparare a conoscere bene il movimento di ogni nemico. Così vedrete che i più pericolosi sono gli Emissari, perché quando sembra

che siano lontani dall'astronave e che non la possano più colpire, come dei boomerang tornano velocemente indietro minacciando la vostra nave spaziale.

Non indugiate troppo tempo negli angoli, comodi rifugi a patto però che non ci si rimanga a lungo. Cercate di restare prevalentemente al centro dello schermo, in modo da potere scegliere ogni volta tra due direzioni di fuga. Eliminate prima le Scorte, quando accompagnano un'Ammiraglia in due. 800 punti sono molti e sarebbe un vero peccato rinunciarvi. Siccome i nemici più pericolosi sono gli Emissari, concentratevi dapprima su questi, poi sui Fuchi. Quando un'Ammiraglia scende in formazione con le due Scorte, cercate subito di eliminarle, per avere più tempo, poi, per colpire l'Ammiraglia.

CONCLUSIONI

Chi conosceva bene il gioco omonimo visto nei bar, in un primo momento può rimanere un po' deluso da questa versione. Il movimento dei nemici è più o meno lo stesso, soprattutto considerando che lo schermo televisivo è più

largo che lungo, al contrario di quello dei giochi da bar. La grafica non è eccezionale, ma del resto non era la caratteristica più brillante neanche nella versione originaria. Ricordate, comunque che questo è il VCS e certo il gioco non poteva essere identico a quello da bar.

La difficoltà, e in questo il gioco rimane fedele al suo "antenato barista", non aumenta di molto col passare delle ondate, ma cresce gradualmente. Caratteristica, questa, a nostro avviso molto piacevole. Concludendo, diremo che questo

Galaxian, pur non essendo né molto originale, né complesso, né vario (e anzi può sembrare un po' monotono), è però molto divertente da giocare e non annoia mai.

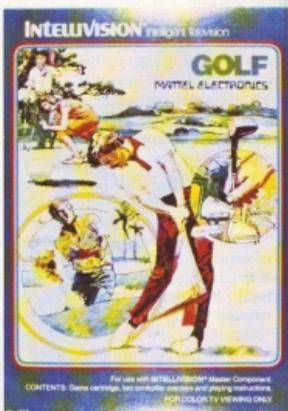
Manca, purtroppo, la musichetta che si udiva, al bar, al momento di cominciare una partita, che era una delle cose più carine di Galaxian.

Prima di concludere, un'ultima considerazione riguardante la presentazione del gioco mentre... non si gioca. Le nuove cartucce Atari hanno tutte, oltre allo schermo che raffigura il campo di gioco, un altro schermo con il nome del gioco presentato in maniera speciale. Basti pensare a Centipede o a Pole Position. Qui appare la scritta Galaxian, disegnata come nel gioco originale, in 7 file e in 7 colori diversi, con ai lati delle specie di fasci luminosi colorati. Bisogna ammettere che fa un certo colpo!

GOLF

MATTEL
L. 49.000

INTELLIVISION



Comparso in Italia a cavallo tra la prima e la seconda serie di giochi per l'Intellivision, il Golf non ha avuto forse il successo che meritava soprattutto perché è stato rapidamente subissato dalla valanga di simulazioni sportive Mattel più dinamiche e

spettacolari uscite contemporaneamente in quel periodo.

Oggi che possiamo riesaminare con più attenzione questa cartuccia non facciamo invece fatica a scoprirne molti pregi e molte qualità che forse avevamo trascurato, tutte doti che la rendono divertentissima in ogni occasione e soprattutto in compagnia.

Forza allora, mano alle mazze, il torneo di Sun City (quello più ricco del mondo) vi sta aspettando e Ballestreros ha già tirato il primo colpo...

IL GIOCO

In una splendida cornice naturale fatta di laghi, alberi, prati verdi e distese di erba alta, fino a quattro giocatori si sfidano per completare un bel percorso di golf a 9 buche (al posto delle tradizionali 18).

A disposizione di ogni partecipante c'è un classico sacco di nove mazze, ciascuna con caratteristiche differenti in termini di gittate e di traiettoria.

Per giocare dunque c'è di che sbizzarrirsi: sarà meglio un legno n° 3 od un ferro n° 7 per scavalcare quell'albero?

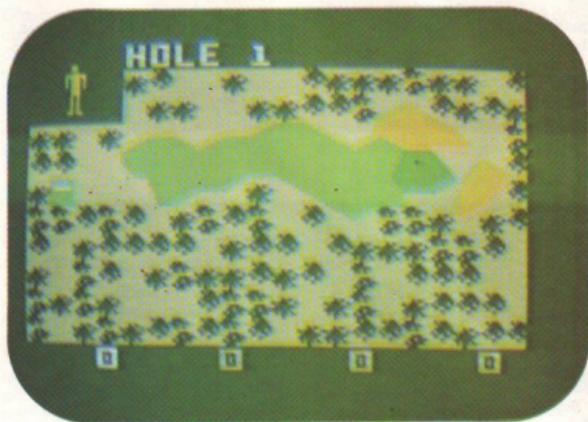
Continuate a leggere perché tra breve avrete la risposta.

SCHERMO

Lo schermo è praticamente unico e riproduce di volta in volta le varie buche come se fossero viste dall'alto.

La grafica non è certo spettacolare ma vi farà comunque un'ottima impressione soprattutto per le colorazioni molto decise che sono state dispensate ai vari settori della pista di gioco, importantissime tra l'altro per capire il tipo di terreno in cui si è andata a cacciare la pallina.

In alto a sinistra è posto un riquadro che raffigura un omino stilizzato: durante il gioco vi sarà di grande aiuto soprattutto per decidere quale 'effetto' imprimere alla pallina (sinistra, centrale, destra).



Più a lato troverete il riscontro della mazza che state usando in quel momento, mentre in prossimità del bordo inferiore dello schermo è posto infine il rilievo numerico dei colpi giocati nella buca in partita.

I giocatori sono rappresentati sul campo da un trattino bianco che si muove attorno alla pallina per mezzo del disco.

Stando al libretto di istruzioni la funzione del trattino è quella di rappresentare la posizione del giocatore rispetto alla palla, ma dal nostro punto di vista è molto più redditizio e convincente immaginarlo come un indicatore della direzione del colpo: quando è posto a sinistra della pallina la farà andare verso il lato alto dello schermo e quando è a destra accadrà il contrario, mentre in posizione orizzontale ne provocherà il movimento a sinistra e a destra a seconda che sia posizionato sopra o sotto di essa.

Complicato? Forse da spiegare, ma vi assicuriamo che saranno sufficienti un paio di colpi per capire senza incertezze come funziona il meccanismo.

STRATEGIA

Idealmente è la vostra sacca da

golf, e l'essenza del gioco sta tutta qui. La tastiera all'inizio permette di selezionare il numero dei giocatori, ma durante la partita diventa il centro di controllo di ogni vostra azione sul video.

La mascherina di mazzar riproduce le nove mazze da golf che avete in dotazione e per selezionarne una non dovrete fare altro che premere il pulsante corrispondente: l'indicazione della vostra scelta apparirà, come già accennato, in prossimità del bordo superiore del video.

Il tasto **CHOICE** va usato nella particolare situazione in cui la pallina finisca in uno specchio d'acqua, e vi consente di scegliere tra rimettere la pallina nella posizione da cui è partito il colpo nefando oppure di ripartire direttamente dalla riva.

Per avere invece i punteggi totali dei giocatori durante la partita sarà sufficiente premere **ENTER**.

I tasti laterali selezionano la gittata del colpo, che può essere corto, medio o lungo.

Sempre per mezzo dei pulsanti avrete poi la possibilità di decidere l'effetto che verrà impresso alla traiettoria.

Il meccanismo non è difficile e sarà molto chiaro se imparerete ad avvalervi dell'omino riprodotto nel

riquadro in alto a destra dello schermo.

Vediamo comunque di capirci con un esempio pratico. Anzitutto posizionate il trattino bianco, per mezzo del disco, in una delle 16 posizioni previste per direzionare il colpo.

Con tante possibilità a vostra disposizione non dovrete avere alcuna difficoltà a trovare una posizione che sia perfettamente in linea con il punto in cui mirate ad arrivare con la palla.

A questo punto scegliete la mazza. Dopo che avrete impostato la vostra opzione sulla tastiera potrete constatare che il giocatore nel riquadro si metterà in posizione per effettuare il colpo.

Supponiamo che decidiate di effettuare un tiro lungo.

Quando schiacciate il pulsante corrispondente l'omino leverà la mazza in aria per farle descrivere la tipica parabola che caratterizza il tiro.



Ora, se volete che il colpo vada alla sinistra del trattino dovrete premere **una seconda volta** il pulsante quando la mazza si trova in prossimità dell'estremo superiore dell'arco che ha descritto.

Per avere invece il massimo effetto a destra dovrete compiere l'operazione quando la mazza si trova vicina all'estremo inferiore. Nello spazio della parabola descritta dalla mazza insomma, la successiva pressione del pulsante permette di variare lo *swing* della pallina in uno continuo che va da "effetto a sinistra - tiro centrale - colpo a destra", con risultati più o meno accentuati a seconda del punto in cui lo schiacterete.

Non avete ancora capito? Uffa, ma siete un po' gnucchi! A parte gli

scherzi, per ricapitolare, ricordate che dovrete sempre dividere l'arco descritto dalla mazza, per quanto ampio esso sia (varia a seconda della gittata scelta), in tre parti uguali.

Nella prima parte superiore la palla andrà a sinistra, in quella centrale va dritta ed in quella inferiore va a destra. OK? OK!

STRATEGIA

Il golf è uno sport che richiede concentrazione, freddezza, saldezza di nervi, e con piacere notiamo che la versione Mattel è perfettamente fedele a queste caratteristiche.

Per ben figurare è quindi indispensabile mantenere la calma in ogni frangente e non affrettare mai le decisioni sui colpi da tirare. Ognuna delle nove buche ha una conformazione diversa, ma tutte presentano le medesime caratteristiche morfologiche. Tutte hanno un percorso "naturale" che indica qual è la via più logica da seguire per raggiungere lo spiazzo di erba bassa che circonda la buca (in gergo il "green", vostro primo obiettivo), ma alcune offrono anche alternative diverse, quasi sempre molto più rischiose e determinanti per avvantaggiarsi di qualche colpo.

Il percorso naturale si presenta sempre come una striscia verde attorniate da fasce di terreno beige cosparsi di alberi. Alla fine del percorso, colorato di un verde più intenso, si trova il green. Ogni buca è stata studiata per essere completata con un ben determinato numero di colpi - in gergo il "par" - ma il vero campione deve sempre essere capace di stare ben al di sotto di questo limite. In mezzo al campo sono poi diabolicamente disposte alcune chiazze gialle che hanno il deprecabile compito di rendervi la vita più difficile: si tratta di banchi di sabbia da cui la pallina potrà essere liberata solamente usando un particolare tipo di mazza. Sempre in tema di mazze, esaminiamo ora analiticamente quelle che potrete e non potrete usare durante la partita.

Driver. È la mazza che viene usata solo per tirare il primo colpo dalla posizione iniziale (il "tee"). La traiettoria seguita dalla pallina è piuttosto lunga, dritta e tesa, completamente inadatta dunque per superare un albero in distanza.

Putter. Si gioca con il putter essenzialmente sul green: è una mazza simile a quella dei minigolf, dotata di una bassissima potenza ma di grande precisione.

Il libretto di istruzioni consiglia di usarla anche quando la palla finisce sotto a qualche albero, per spostarla leggermente rispetto al tronco ed avere così una possibile via di fuga. Vi sconsigliamo vivamente un simile comportamento, perché è assai poco redditizio, e i progressi che otterrete nel movimento della pallina saranno del tutto trascurabili.

Wedge. Mazza di scarsa potenza e precisione che però vi permette di uscire dai banchi di sabbia senza troppi affanni (tanto il colpo l'avrete già perso quando ci siete finiti dentro).

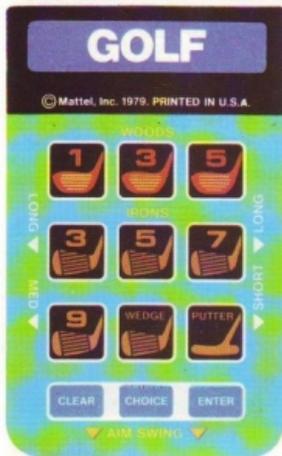
Oltre a questa funzione diviene utilissima in una circostanza molto particolare.

Se ad esempio la pallina si trova vicina al green ma non l'ha ancora raggiunto, il putter diviene inefficace ed un qualsiasi altro ferro (o legno) può avere una gittata troppo lunga rispetto alla buca. In questo caso - anche se Nicklaus inorridirebbe - potrete tranquillamente usarla perché è proprio della "misura giusta", perché no, per finire addirittura in buca.

Ferri 3/5/7/9. Sono mazze per tutte le occasioni: discretamente potenti (la 3), adatte per saltare gli alberi da vicino (la 9) e da lontano (la 5 e la 7), vi offrono sempre un tiro affidabile e preciso, dotato di una parabola piuttosto alta e sicura. Funzionano bene anche nell'erba alta (il terreno beige) in cui sono piantati gli alberi, anche se li hanno una potenza ridotta.

Legni 3/5. Mazze molto potenti per lunghi tiri dritti. Poco adatte per saltare gli alberi, a meno che non si trovino ad una certa distanza, vi serviranno soprattutto per grandi avvicinamenti al green, ma nell'erba

alta hanno molte probabilità di risultare inefficaci (lo stabilisce il computer).



Per quanto riguarda i percorsi, che sono sempre gli stessi, scoprirete alla svelta i patterns più sicuri per completare la buca, anche se talvolta la disposizione degli alberi, che cambia ad ogni partita, renderà vani tutti i vostri piani, specialmente nella buca n° 4, in cui solitamente il tee è attorniato dalle piante.

Le due buche più facili sono la 1 e la 7 e, con un po' di fortuna, potrete cavarvela in un paio di colpi (per la 1 ci vuole il Driver lungo tutto a sinistra e il Legno 3 lungo e diritto). A nostro avviso l'unica buca veramente difficile è la già menzionata n° 4, soprattutto perché il tee è separato dal percorso da una fascia di erba alta solitamente cosparsa di alberi.

Vi si presentano così tre alternative: a) saltare gli alberi a piè pari (un 9 corto è sufficiente ma non vi farà fare grandi progressi); b) scovare una via sotto ai rami in cui infilarsi con un Driver, assumendovi tutti i rischi che la decisione comporta, c) tirare di lato all'albero avvicinandovi il più possibile al percorso, facendo bene attenzione però a non finire nel braccio di mare costeggiato dalla buca.

Ognuna di queste alternative è comunque valida ma la soluzione del rebus dipende anzitutto dalla disposizione degli alberi.

Tra gli altri percorsi forse il più stimolante è proprio l'ultimo, che è diviso in due parti da un fiume che sfocia in un laghetto. Si tratta di una buca a par 5, ma con un po' di abilità potrete anche cogliere un bel 'birdie', se non proprio un 'eagle' (uno o due colpi sotto al par).

Ci vuole naturalmente anche fortuna e dovreste essere disposti a rischiare: del resto si sa, chi non rischia...

Il problema è di tentare, dal tee, di spostarsi a destra fino al bordo del lago (Legno 3 lungo). Dal bordo del lago, con un Ferro 3 lungo riuscirete poi ad attraversarlo per portarvi sulla sponda opposta, in prossimità del green, tagliando praticamente tutto il percorso.

Da qui a completare la buca sarà un gioco da ragazzi. La riuscita di un simile 'colpaccio' dipende molto dalla disposizione degli alberi in prossimità della riva e, nell'incertezza, non è conveniente rischiare, specie per chi, a quel punto, è già saldamente al comando. Sul green di ogni buca siete obbligati ad usare il putter, che li viene selezionato automaticamente

dal computer. Naturalmente il tiro deve essere quanto mai preciso, ricordando bene che subisce anch'esso le regole degli effetti che derivano dalla seconda pressione del pulsante.

A questo proposito vi consigliamo di usare sempre tiri medi o lunghi, perché il putter corto sovente "tradisce", a causa della sua gittata ultracorta, e sposta di pochissimo la pallina.

Ciò detto non ci resta che concludere con un'ultima raccomandazione: prima di tirare un colpo decisivo fermatevi, accendete la sigaretta (o grattatevi la testa come preferite) e contate fino a dieci.

Non che serva granché, ma vi aiuta a non arrabbiarvi quando poi sbagliate il colpo!

CONCLUSIONI

Golf è un gioco apprezzabile sia per come è stato realizzato sia per il riuscito tentativo di infondere nella cartuccia gran parte delle caratteristiche dello sport vero e proprio.

E, inutile dirlo, un gioco piuttosto statico e calmo, che si farà apprezzare maggiormente nei momenti di relax, sorseggiando un



bicchieri di whisky, accanto al caminetto, con George Benson sul piatto ecc. ecc.

Molto più impegnativa, come lo è ogni sfida, è la partita a più giocatori, che vi consigliamo soprattutto nei momenti di pausa tra un **Beamrider** e l'altro.

Certo non manca qualche difettuccio (giocando in quattro spesso sul green si confondono le palline e i trattini bianchi) ma è cosa da poco.

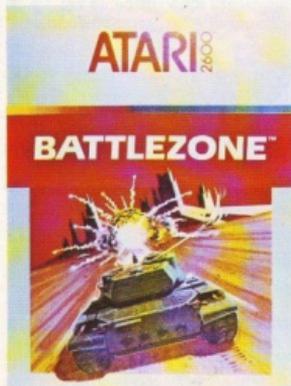
Alla luce di tutto questo dedichiamo volentieri Golf ai videogiocatori non più giovani, ai quali riuscirà molto più entusiasmante immedesimarsi con Ballestreros o Nicklaus che non ai ragazzini, che certamente continueranno a preferire gente come Buck Rogers o Luke Skywalker.

BATTLE ZONE

(ZONA DI BATTAGLIA)

ATARI
L. 79.000

VCS



Nascere nel 1999 può anche porre dei seri problemi quando una giunta militare di bellicose tendenze si mette in testa d'essere la più forte... c'è anche il pericolo che la guerra non finisca mai.

IL GIOCO

Le nazioni della terra vogliono accordarsi su un piano di pace mondiale.

C'è però un problema: una delle nazioni crea difficoltà con l'armistizio proposto. È la guerra...

Battaglioni di armamenti automatizzati girano per la campagna distruggendo ogni cosa al loro passaggio.

La terra potrebbe trasformarsi in un deserto privo di vita qualora non si riuscisse a fermarli: un vecchio carramanto dimenticato in un museo, ultimo ricordo delle guerre precedenti, è l'unica possibilità di difesa rimasta alle forze pacifiste.

Con l'aiuto del radar e manovrando il carro alla ricerca degli automi nemici inizia la lotta per la libertà.

OBBIETTIVO

Vi trovate in un largo tratto desertico al comando del vostro carro-armato, il vostro scopo è colpire i carri nemici ed evitare, o per lo meno provare ad evitare, i loro proiettili.

Purtroppo il vostro mezzo è molto lento; per poter proteggervi i lati bisogna "leggere" gli spostamenti sul radar e una volta sparato un colpo sarete costretti ad attendere circa due secondi prima di poter risparmiare se il vostro proiettile non ha colpito il bersaglio.

IL RADAR

Il radar è situato in alto, al centro, al di fuori dallo schermo principale. Con la sua visuale ricopre l'intero campo di battaglia. Inizialmente il vostro carro, rappresentato da un puntino bianco, si trova nel centro del cerchio radar. Le due linee poste al suo centro indicano la vostra visuale sullo schermo principale. Spostandosi bisogna fare in modo che il puntino nemico si trovi fra le due linee. A questo punto l'automa è di fronte a voi.

Attenzione però, il nemico può sparare e distruggere il vostro carro armato anche se non è visibile.

I NEMICI

CARRI ARMATI: sono i nemici più comuni. Hanno le torrette blu e si muovono più lentamente di voi. Valgono 1.000 punti.

CACCIA: appaiono sempre di fronte e si avvicinano zig-zagando. Arrivati a pochi metri di distanza, virano di lato e sparano velocissimi. Si riconoscono per il particolare ronzio che emettono volando. Valgono 2.000 punti.

SUPER CARRI: generalmente iniziano ad apparire verso i 50.000 punti, sono come gli altri carri, ma con torrette gialle e si muovono più rapidamente di voi. Valgono 3.000 punti.

DISCHI VOLANTI: i dischi volanti non sparano, ma sono difficili da colpire e servono da richiamo civetta mentre un caccia o un supercarro vi sta attaccando. Valgono 5.000 punti.

BONUS

All'inizio del gioco si hanno 5 carri a disposizione. Un carro in abbuono ai 50.000 e ai 100.000 punti.

STRATEGIA

Una delle difficoltà del gioco è che non'esiste una vera e propria strategia. Tutto sta nella vostra abilità nel mirare e colpire il bersaglio. Per far ciò, ruotate la torretta e non appena il mirino posto al centro dello schermo cambia colore e diventa bianco sparate. In questo modo sarete sicuri di centrare in pieno l'avversario.

Continuate a muovervi dopo aver sparato, non aspettate di vedere se il colpo ha fatto centro. Cercate il nemico che man mano compare sempre più velocemente, ma soprattutto state all'erta: appena



VIDEO



UNA PUBBLICAZIONE DEL
GRUPPO EDITORIALE JACOSON

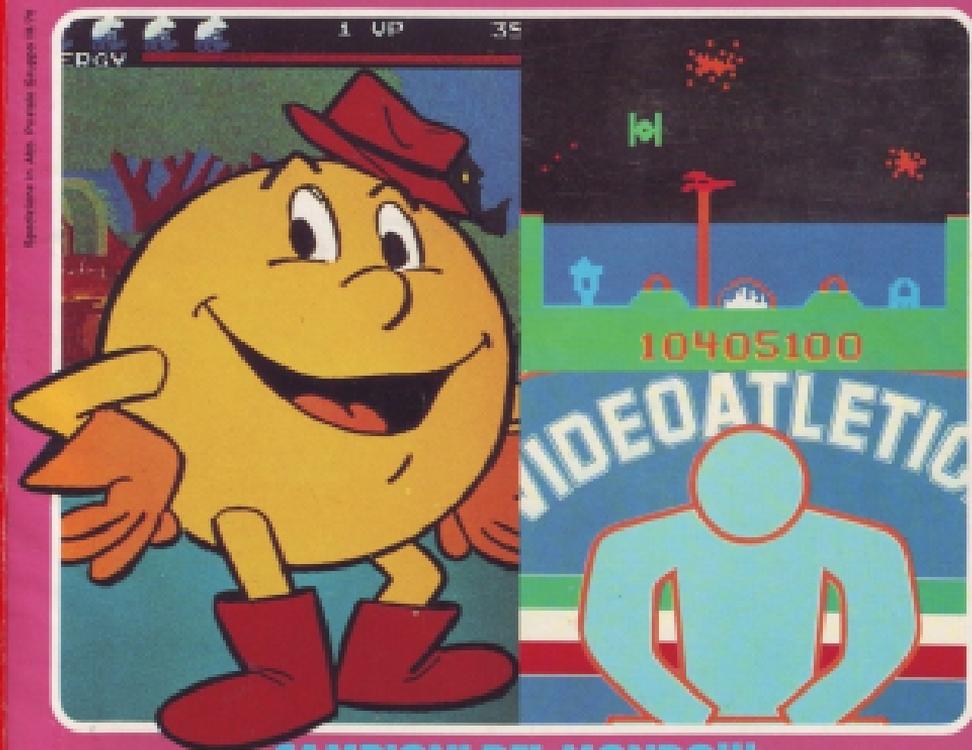
Giochi

14

APRILE
1984
L. 3.500

LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEO GAMES - GIOCOMPUTER - GIOCHI ELETTRONICI

Spazio in alto: Firenze Biaggio n. 78



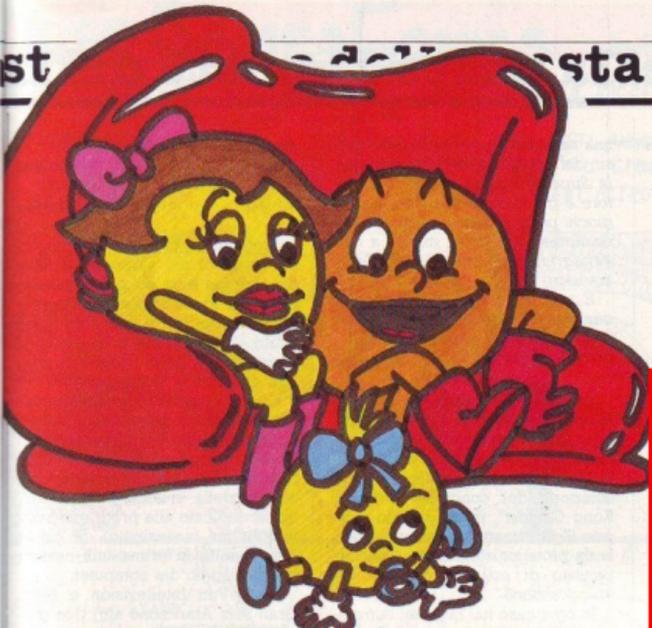
CAMPIONI DEL MONDO!!!

FIREFOX, FANTASTICO LASER

GIOCA TE CON NOI 18 NUOVISSIMI GAMES

TUTTI I RECORD DEI VIDEOATLETI ITALIANI

Retro-Gaming.it



nell'altro, sono stati creati molti flipper con personaggi dei videogiochi come protagonisti, e molti videogiochi riproducono, più o meno efficacemente, proprio papà flipper.

Alla luce di queste considerazioni, vorrete concordare con noi che questo Pinball Wizard è una rubrica indispensabile nell'ambito della nostra rivista Videogiochi. O no?

AL DODICESIMO GIORNO

Siamo due ragazzi di Napoli che hanno da qualche giorno acquistato la videocassetta "ATLANTIS" sistema Intellevison, ma non sono riusciti a completare il gioco a causa di un'improvvisa interruzione che si ripete nel corso del dodicesimo giorno. Tale interruzione sorge in seguito al comparire sullo schermo televisivo di un corpo violaceo a vaga forma di tre che fuoriesce dal mare.

Vorremmo sapere se il gioco è stato programmato secondo questo schema e se la videocassetta è difettosa.

**Marseglia M. e Del Giorno A.,
Napoli**

Come abbiamo già avuto modo di accennare "Atlantis" è previsto per essere giocato fino al fatidico dodicesimo giorno e non oltre.

E poi cosa grave? Ora che lo sapete pensiamo francamente di no, soprattutto perché quello era l'intendimento di chi l'ha progettato.

Quanto all'astronave che fuoriesce dal mare, essa sta a significare che gli ultimi abitanti di Atlantide riescono a fuggire, alla ricerca di luoghi più sicuri ove continuare la loro esistenza.

Ciò che forse non sapete è che "Atlantis" è abbinato ad un'altra celeberrima cartuccia della Imagic, "Cosmic Ark".

Proprio così, il mezzo spaziale che esce dalle tormentate acque di Atlantide altri non è che l'astronave di Cosmic Ark, che nell'omonima cartuccia deve andare a cercare coppie di animali per ripopolare

problemi con i joystick! L'imbarazzo di manovrare una leva piccola ed a volte inadeguata è oramai un sogno, anzi, un incubo!

Caro Roberto, che aspetti a mandarci in redazione una foto del tuo apparecchio, il progetto, e magari una stima del suo costo approssimativo? Qualcuno di noi è interessato anche personalmente al tuo apparecchio.

W I FLIPPER!

Sono un noleggiatore di giochi da bar, per cui mi sento in dovere di replicare a chi crede che il flipper sia roba da museo.

Ciò può sembrare vero a chi non è addentro alle cose di cui sto scrivendo, se ne vedono pochi in giro (rispetto ai videogiochi) perché il flipper elettronico è un vero computer; tutti sono provvisti di test per ritrovare il difetto, inoltre lo si può programmare a piacere, per cui anche il gioco che non piace può piacere rendendo più facili le combinazioni.

Per esperienza personale vi dico che in un bar dove ho piazzato 1 juke box, 2 videogiochi ed un flipper elettronico, l'incasso del flipper è uguale se non superiore a quello degli altri tre apparecchi.

Se questi spariranno sarà un po' colpa nostra, ovvero dei noleggiatori, perché un flipper elettronico costa il triplo di un Crazy Kong.

Perseo di Paolo, Tricalle (Chieti)

Finalmente qualcuno che appoggia incondizionatamente la nostra rubrica dedicata ai flipper! La sua approvazione ci sembra quanto mai autorevole, trattandosi di un addetto ai lavori direttamente interessato alla faccenda. Pinball Wizard è con ogni probabilità la rubrica di Videogiochi più discussa, soprattutto da quella grossa fetta di lettori videomaniaci che si appassiona esclusivamente con le nuove tecnologie del divertimento elettronico.

Effettivamente la rivista si chiama Videogiochi, ci hanno fatto notare costoro; che ci fa una rubrica su delle anticaglie come i flipper?

Il nostro punto di vista è presto spiegato: i flipper sono i parenti più prossimi dei videogames, e, a parte il fatto che con i parenti bisogna mantenere sempre ottimi rapporti, questi due mondi che a prima vista sembrano tanto distanti hanno in realtà moltissimi punti di contatto: le aziende leader in un settore di regola lo sono anche

il posto della posta il posto della

un nuovo pianeta.

Non male come idea, Noè! Se poi pensate che Cosmic Ark termini anch'esso con un'astronave che si leva in volo potrete rendervi conto che questa mini video-novela è destinata a protrarsi con altre cartucce.

DUE MILIONI SONO POCHI

Carissima Redazione di VG, sono un giovane di 18 anni che ha scoperto la vostra rivista solo da alcuni numeri: solo per questo non vi ho scritto prima. Sono un amante dei videogiochi, come tanti altri, e possiedo una console Matel. Tra i vari video games ai quali gioco abitualmente c'è anche il Q-Bert, gioco che preferisco in assoluto per grafica e dinamica. Beh, ho deciso di scrivervi per sapere se il mio massimo punteggio ottenuto la scorsa estate al suddetto gioco è davvero così alto come dicono i miei amici: 2.318.025 punti, dopo quasi 6 (!) ore di filato ed essere stato costretto a piantarla a causa della stanchezza, con molti Q's ancora a disposizione. Non per essere presentuoso ma spero che la casa distributrice del Q-Bert pensi ad una nuova versione dello stesso gioco: 9 livelli mi vanno un po' stretti...

Vi ringrazio.

Mick Bertoni, Pisa

Caro Mick (parente di Jagger?), nella tua lettera non spieghi se il record l'hai totalizzato a Q-Bert da bar o da casa (come saprai esiste anche la versione dell'Intellevison), ciò nonostante il tuo punteggio è notevole, su qualunque macchina tu l'abbia realizzato. Complimenti. Se l'avessi totalizzato su una macchina da bar sappi comunque che sei ancora lontano dal record mondiale, detenuto da Divelle Dorris di Lake Park in Florida, che è di 24.079.950.

UNA NUOVA SUPERVIDEOGARA?

I complimenti per la qualità e la validità della rivista sono di rigore;

una ramanzina però ve la meritate. sin dal numero 4 avete parlato della Supervideogara, qualche vincitore è già stato proclamato, però i giochi partecipanti al concorso sono rimasti solo nove, manca a mio avviso un titolo per la base Colecovision.

E una mia svista o qualcosa è cambiato? Forse la Zanussi (questa è una battuta) si è tirata indietro?

Peppino

Innanzitutto cominciamo col correggerci: i giochi in concorso non sono nove, ma otto: il Donkey Kong della CBS è stato escluso dalla Supervideogara in seguito all'istituzione del concorso "Donkey Kong Contest", in cui è stato proprio il gigantesco scimmione a farla da protagonista; abbiamo perciò pensato di evitare un'inutile sovrapposizione.

In ogni caso hai ragione: la mancanza di un gioco compatibile con il sistema Colecovision nella Supervideogara è stata deplorabile, ma inevitabile: al momento di scegliere i titoli partecipanti al concorso il sistema Coleco non era ancora distribuito ufficialmente nel nostro paese, e non aveva quindi senso mettere in gara un titolo compatibile. Puoi comunque stare tranquillo: nel prossimo concorso non mancheranno premi (uno, forse due) riservati anche agli appassionati Coleco. Ci stiamo accorgendo dell'importanza e della considerazione che questo sistema può vantare tra i nostri lettori. Ora, però, abbiate un po' di pazienza: attendete che si concluda questa prima edizione della Supervideogara!

SALUTE E VIDEOGAMES

Sono un ragazzo di 15 anni, a volte mi chiedo se giocare a videogiochi fa bene o male: molta gente dice che fa male, mentre altri dicono che aiuta a diventare più agile ed a sviluppare la mente; ora mi chiedo chi e perché ha ragione, e lo domando a voi che spero mi darete una risposta precisa, perché non sono solo io che mi faccio

queste domande, ma pure altri.

Allora: giocare con i videogames fa bene o male? Aiuta o no?

Quercia Matteo

Pretendere che un videogioco sia istruttivo nel senso più stretto del termine è un co' come pretendere che lo sia anche giocare con i soldatini: prima di ogni altra cosa, infatti, il videogame è un gioco, e come tale ha degli scopi ben precisi: distrarre e divertire.

Questo non toglie che alcuni giochi possano avere anche intenti educativi: tipico è il caso dei Music Maker (Philips e Creativision), che introducono efficacemente nel mondo della musica, e delle cartucce dedicate alla programmazione (Philips innanzitutto), in cui si apprendono le prime utili nozioni sul linguaggio dei computer.

Math Fun Intellevison e Math Gran Prix Atari sono altri due giochi educativi indicati soprattutto a bambini in età scolare, che per completare il loro cammino attraverso un percorso prestabilito dovranno prima risolvere alcuni semplici problemi matematici.

Anche Microsurgeon Imagic, un'avventura all'interno del corpo umano, propone in maniera originale ed insolita l'osservazione dell'organismo e del suo funzionamento.

Con questo non vogliamo dire che i videogames possono giovare alla vostra cultura: il loro obiettivo principale, ripetiamo, è quello di divertire. Ma videogiocando e divertendosi si può anche apprendere, ed in ogni caso si affina la propria coordinazione oculo-motoria (che vi dice, toccando ferro, che avere dei riflessi super-allenati non vi possa servire un giorno per evitare un incidente stradale?), e si aumenta pure la capacità di concentrazione. Certo, come in tutte le cose, ci vuole misura: se si resta ogni giorno per delle ore attaccati alla consolle, la vista può anche non trarne eccessivo giovamento, ma queste sono cose che andiamo già ripetendo da mesi!

IL PICCONE MAGICO

Sono un vostro lettore di Treviso

il posto della posta il posto della

con alcuni impellenti quesiti da porvi:

1) Le cartucce Atari possono essere utilizzate anche sul Vic 20, magari tramite un adattatore? In caso affermativo, quanto costa questo adattatore?

2) L'assenza di bonus nei videogames del Videopac G 7000 è un difetto della console, oppure la Philips ha progettato le cartucce senza bonus?

3) Poiché ho perso il VG n.6, volevo sapere se potete consigliarmi qualche strategia particolare per il videogame della Philips "Pete ed il piccone magico".

4) Le nuove cartucce Philips contrassegnate dal segno "+" sono compatibili solo sul G 7400 o anche sul G 7000?

Baroni Paolo, Treviso

Abbiamo già parlato di un adattatore che rende compatibili con il Commodore Vic 20 tutti i titoli realizzati per la console Atari: si chiama Cardaptor, è in regolare distribuzione in America, ma non si sa ancora se e quando questo preziosissimo accessorio verrà importato in Italia.

È vero che i giochi Philips, in linea generale, non offrono vite bonus addizionali al raggiungimento di determinati punteggi; è una libera scelta dei programmatori, non siamo assolutamente d'accordo nel definirlo un difetto: il gioco diventa in questo modo più difficile, quindi più impegnativo, quindi più divertente. In ogni caso ci sono delle importanti eccezioni a questa regola: la prima che ci viene in mente è Turtles, in cui viene assegnata una tartaruga premio dopo i primi 5000 punti. Ma c'è anche Nightmare.

Il miglior consiglio che ti possiamo dare per aiutare Pickaxe Pete a raccogliere oro nella sua miniera è quello di farlo entrare nelle porte con un bel salto: in questo modo riuscirà a scavalcare i macigni che escono continuamente dalle porte, e non ne sarà travolto. Ricordati anche di non oltrepassare le porte quando sono nere, e che il miglior posto dove aspettare a piè fermo l'arrivo dei macigni è la terza galleria dall'alto, almeno fino a quan-

do non appare una chiave (prova-re per credere) Soddisfatto? Per la tua quarto domanda, leggi che abbiamo risposto al tuo amico Oreste Natale, su questo stesso numero.

INTELLIVISION DA COSENZA

Cara redazione di Videogiochi siamo tre fieri possessori di console Intellelevision intenzionati a passare al dunque senza preamboli:

1) Esiste una versione di Keystone Kapers per l'Intellevision? Se no, è in progettazione?

2) Parlate un po' del nuovo gioco Intellevision Advanced Dungeon & Dragons-Treasure of Tarmin: quando uscirà?

3) Siamo disperati: giunti al settimo livello dell'arci-stra-mega-galattico Burgetime non riusciamo ad andare avanti. Suggesterici qualcosa!

Il nostro record è di 54.700 punti che ne pensate?

4) Siamo lieti di annunciare di aver fondato il club Intellevision Calabria-Lucania. Preghiamo quindi gli Intellevisionari di queste due regioni di mettersi in contatto con noi per tessere e scambi vari, ed intimiamo ai presidenti di club di altri regioni di mettersi in contatto con noi: risponderemo subito.

Il nostro indirizzo è: **GANLUCA MONTEFORTE**
Città 2000 Pal. F.
8700 Cosenza.

Gianluca e Daniele Monteforte,
Francesco Iannuzzi, Cosenza

Proprio come i nostri lettori costentini, anche noi siamo intenzionati a giungere subito al punto senza preamboli.

1) È vero che l'Activision ha realizzato ultimamente parecchi giochi per il sistema Intellevision, originali (Happy Trails, Beamrider, Worm Whomper) o semplici rifacimenti (River Raid, Kaboom, addirittura Megamania), ma non crediamo che verrà realizzata una versione per il sistema Mattel del gioco Keystone Kapers.

2) Del gioco Advanced Dungeons & Dragons, Treasure of Tarmin pubblicheremo quanto prima una recensione completa: ti sarai già accorto che il gioco in questione è già in vendita in tutti i negozi più aggiornati. Per il momento ti, basti sapere che si tratta di un gio-



sta il posto della posta il posto de

co di labirinto molto simile ad "Escape from the Mindmaster" della Starpath.

3) Sul numero 10 di Videogiochi abbiamo pubblicato indicazioni strategiche a bizzeffe riguardo a Burgertime. A noi sembravano più che esaurienti; a voi no?

Complimenti per i vostri 54.700 punti: un ottimo record, purtroppo ancora un po' lontano da quello della Videogara.

4) Ampio risalto e cordiali auguri per questo graditissimo club di videogiocatori meridionali: tenetevi costantemente informati su tutte le iniziative che sicuramente già bollono in pentola: gare, record, idee e tutto ciò che vi passa per la testa.

postali, vuoi ai tempi tecnici di allestimento della rivista, che ci costringono a chiudere il numero con un certo anticipo rispetto alla data in cui voi lo potete trovare in edicola.

Basta un po' di pazienza: se il vostro record è veramente tale, niente lo toglierà dalla testa della classifica. Nessuno vuole togliere a chicchessia il meritato premio di un abbonamento o dell'agognatissimo TV color.

UN LETTORE "FURENTE"

Ho acquistato tre mesi fa la cartuccia Phoenix dell'Atari. Vorrei conoscere il record italiano e quello mondiale di questo bellissimo gioco, e vorrei sapere se i miei 1.280.400 punti sono sufficienti per batterlo.

Ho spedito due fotografie per la vostra supervideogara due mesi fa, una recante il punteggio di 712.380, e l'altra con il massimo consentito dalla vostra gara (circa 999.990 punti, più precisamente 995.200; avevo ancora due astronavi ma non ho potuto continuare la partita, perché facendo l'astronave avrei preso 9.000 punti con il conseguente azzeramento del punteggio).

Ho appena comprato la vostra rivista, ma sono sempre più furente perché il record della SVG è di 122.040, ben più di 800.000 punti in meno del mio primato!

Vi saluto comunque calorosamente, perché ogni volta che esce la vostra rivista coloratissima non vedo l'ora che passi un altro mese per prendere l'altra.

Ranieri Vito, Palese (BA)

Ti sarai già accorto che il tuo record è apparso sullo scorso numero. Ai doverosi complimenti per la tua prestazione aggiungiamo un invito, rivolto a te come a tutti gli altri lettori che, prima di dare per disperse le loro foto e rivolgerci accorati appelli e minacce più o meno velate, devono avere la pazienza di attendere un po' di tempo, e magari di sopportare qualche piccolo ritardo, dovuto voi agli ahimè inevitabili ritardi

UN GRAN PREMIO CONTESTATO

Ho delle chiarificazioni da chiedervi riguardo al punteggio della cartuccia Pole Position dell'Atari per la Videogara: infatti, se secondo voi lo scopo del gioco è quello di portare a termine i quattro giri della gara, dovrete tenere conto del tempo impiegato per completare l'intero percorso che alla fine si alterna al punteggio ottenuto, mentre, se a parer vostro lo scopo è quello di totalizzare il punteggio più alto, dovrete prendere in considerazione questo indipendentemente dal fatto se uno ha finito o meno il Gran Premio; per esempio, mio fratello ha concluso la corsa in 214"80, totalizzando un punteggio di 56.910 punti (questa è stata la sua manche più veloce), mentre io che non l'ho portata a termine ho totalizzato 57.510 punti: questo perché, dopo il giro di qualificazione, ho ottenuto una posizione migliore sulla griglia di partenza di quella di mio fratello, e quindi un abbuono maggiore. L'unica differenza che intercorre fra il finire e il non finire il Gran Premio, a parte il tempo impiegato a completarlo che appare sullo schermo, è quella dei 200 punti di abbuono per ogni secondo risparmiato al termine dei quattro giri, ma purtroppo questa differenza è alquanto relativa, poiché, ad esempio, mio fratello in un'altra manche ha finito la corsa proprio allo scoccare dell'ultimo secondo a disposizione, quindi non ha ricevuto nessun punto in omaggio, a parte quelli ottenuti per i sorpassi, perciò lascio a voi la soluzione del dilemma: punteggio



sta il posto della posta il posto de

Per risolvere il tuo problema comunque, di qualsiasi natura esso sia, c'è pur sempre qualche alternativa:

1) Trovare qualcuno che ti aiuti nell'improbabile compito di tradurre i libretti di istruzioni e di spiegarti il gioco.

2) Ritornare prontamente da chi te le ha vendute per lamentare la deplorabile mancanza, certi che il negoziante sarebbe obbligato a ripartire in qualche modo, magari con delle fotocopie.

3) Insistere nuovamente presso la Mattel Italiana. Come ultima spiaggia possiamo comunque fornire il tuo indirizzo nella speranza che qualche anima di buon cuore si metta in contatto con te per farti avere ciò che desideri, ed in questo senso possiamo esserti un po' di aiuto. Allora ragazzi, aiutate, se potete, il vostro (e nostro) amico Signorano Brasilino che abita in via Giovanni XXIII 78 84018/SCAFATI (Salerno).

FERMATE IL VIDEO, VOGLIO SCENDERE!

Posseggo la cartuccia Demon Attack compatibile con l'Intellelevision, e sul libretto di istruzioni c'è

scritto che per interrompere l'azione in un punto qualsiasi del gioco bisogna schiacciare i tasti 1 e 9 oppure il 3 e il 7.

Ora, io vorrei sapere se sulle cartucce Mattel si può interrompere l'azione come sulla cartuccia Demon Attack.

Lettoressa anonima
(si vergognava! ndr)

Tutte le console Mattel prevedono la possibilità di interrompere in qualunque momento l'azione sul video mediante la pressione simultanea dei tasti 1 e 9.

Questa opzione, assai utile nei momenti "caldi" della giornata (c'è sempre un amico "rompi" che telefona o la mamma che ha bisogno di qualcosa), resta valida qualunque sia la cartuccia in gioco in quel momento, sia essa Mattel o di qualsiasi altra compagnia, eccettuate al più quelle che funzionano con l'Intelleivoice. Alcune tra le cartucce Imagic, chissà perché, escludono poi la medesima possibilità anche ai pulsanti 3 e 7 e, naturalmente, questa chance resta valida solo per quel tipo di cartucce.

Una conferma alla nostra risposta avresti potuto ritrovarla con facilità semplicemente provando

empiricamente per conto tuo o leggendo più attentamente il libretto di istruzioni della console medesima, assai esaurente in merito.

MANUTENZIONI & VARIE

Salve! Mi chiamo Gianluca e sono anch'io come molti e molti altri un appassionato di videogiochi.

Vi ho scritto per chiedervi molte cose sui videogiochi che non so ancora.

1) La cassetta SMURF (i Puffi), c'è anche per l'Intellevision?

2) Sono in programma altre cassette per l'Intelleivoice?

3) Per tenere bene una console e farla durare, cosa bisogna fare?

Gianluca Briosi
Città sconosciuta

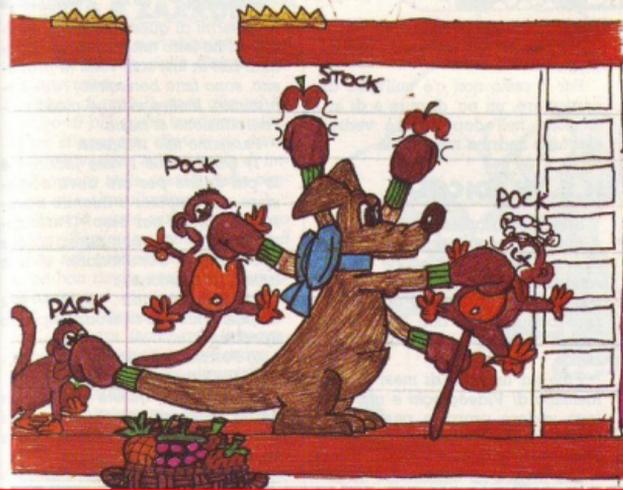
Rispondiamo con ordine:

1) La simpatica cartuccia Coleco che ha per protagonisti i fantastici folletti blu che si cibano di salsapariglia, i Puffi insomma, è stata già convertita da qualche tempo in un formato compatibile con l'Intellevision, ma attualmente è disponibile solamente in America. Riteniamo che non dovrà aspettare molto per trovarla anche nei nostri negozi.

2) La produzione di cartucce per l'Intelleivoice procede più lentamente rispetto alle altre a causa della non elevata diffusione, fino a questo momento, del sistematizzatore vocale.

Ciononostante il numero delle cartucce va incrementandosi e, tutt'oggi, i titoli disponibili sono quattro (B 17, SPACE SPARTANS, TRON SOLAR SAILOR, BOMB SQUAD), cui dovrebbe aggiungersene un quinto, che è già stato annunciato e che ha per soggetto un'avventura sullo Space Shuttle.

3) Ottima domanda, caro Gianluca! Già, cosa bisogna fare per prolungare la vita naturale di una console? Non ci vuole poi molto, giacché la manutenzione spicciola può essere effettuata senza bisogno di aprire l'involucro, una operazione che ti consigliamo vivamente di



il posto della posta il posto della



fare. Fortunatamente le console sono state progettate per essere assai robuste, pronte a sopportare ogni genere di fatica fisica e di bruschi contatti contro corpi contundenti (insomma, quando ti cade dalla mensola). Ciò non vuol dire che siano indistruttibili, ma poco ci manca, almeno a giudicare dalle innumerevoli sevizie che hanno subito le nostre console di redazione durante il primo anno di vita della rivista.

Se comunque il tuo apparecchio alberga permanentemente accanto al televisore noi ti consigliamo di fare lavorare un po' la mamma per farti cucire almeno una fodera che lo ripari dalla polvere.

Un'altra piccola precauzione che potrà esserti utile è quella di pulire periodicamente, con un panno umido, le tastierine dei comandi direzionali, solite ad impiastricciar-

si specie se hai la cattiva abitudine di non usare mai le mascherine di mylar.

Per il resto non c'è null'altro di particolare, un po' di cura e di attenzione nell'adoperarlo e vedrai che tutto andrà a meraviglia.

H.C. IN EDICOLA

Spett. redazione di Videogiochi innanzi tutto vi faccio i miei complimenti per la rivista che sta riscuotendo un enorme successo, e poi vi devo confessare che avete fatto benissimo a non togliere lo spazio dedicato ai computer dalla rivista.

Fino ad un paio di mesi fa ero maniaco di Videogiochi e non potevo vedere usurpata parte della vostra rivista da servizi sui computer.

Ora invece ho cominciato ad in-

teressarmi di questo strano aggeg-
gio ed ho letto tutte le vostre lezioni di List in una sola volta (a proposito, sono fatte benissimo) (due benissimo). Inoltre aiutano molto nell'introduzione al basic.

Passiamo alle richieste:

1) Quale delle riviste Jackson è la più adatta per chi deve acquistare un computer o intende trovare programmi per esso? (Parlo naturalmente di computer come Spectrum e Commodore, e non computer gestionali).

2) Perché non parlate più ampiamente del microdrive per lo Spectrum?

3) Perché non rimettete il catalogo delle cassette dei computer? P.S. Spero che questa lettera non venga cestinata perché altrimenti prometto di non abbonarmi più a Videogiochi.

Guido Smorto, Palermo

il posto della posta il posto della

nuta a costare praticamente il doppio del VCS, il che è stato giudicato un controsenso (?).

L'Atari sembra quindi essere destinata a restare l'unica console domestica senza tastiera. Peccato!

Il secondo punto: tra il joystick Point Master Pro ed il Point Master la differenza più macroscopica ci sembra essere quella di prezzo: 59.000 lire per il primo modello, 29.000 lire per il secondo. Scherzi a parte, il Point Master è un normale joystick con il tasto di fuoco spostato sulla sommità della leva direzionale, mentre il modello Professional presenta la possibilità di attivare il cosiddetto circuito di fuoco rapido, che permette di sparare colpi con una frequenza continua ed ininterrotta.

Ah, Paolo, dimenticavamo: complimenti per la busta e ringrazia Ms. Pac-man degli auguri!

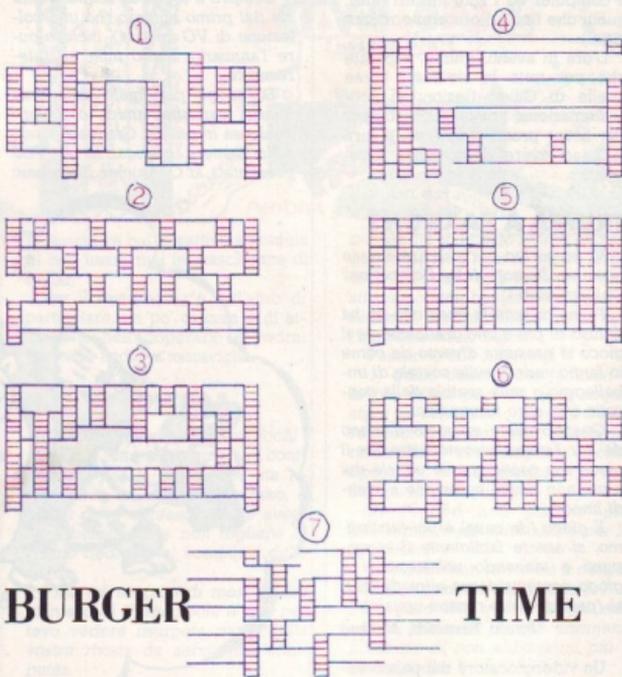


BRAV!!!

Davide De Santi e Danilo Lombardi di Verona ci hanno inviato questi due disegni raffiguranti le sette fasi di gioco di BurgerTime e l'intero schema a scorrimento orizzontale di Dracula. Li pubblichiamo integralmente, ringraziandoli anche per aver composto con lo sci Mattel la scritta W-VG. Come hanno fatto? Semplice: "fermando lo sciatore poco prima del traguardo ed aspettando mille secondi (il cronometro si azzerava e appaiono vari simboli prima del tempo). Dopo alcuni simboli comincia ad apparire, lettera dopo lettera, l'intero alfabeto; tagliando il traguardo quando appare la lettera od il simbolo voluto, esso rimarrà scritto vicino al tempo, nella classifica."

I due abili videogiocatori veronesi dispensano pure consigli sul Baseball Intellevision: "Quando si prepara il pitcher al lancio, si può ottenere un tiro deviato veloce all'interno, che costringerà nella maggior parte dei casi il battitore a indirizzare la palla nei pressi del giocatore difensivo "1 base" che lo eliminerà facilmente."

Davide e Daniele, grazie tante e... W-VG!



READY

COLPO D'OCCHIO SUL MONDO DEI VIDEOGIOCHI



INTELLIVISION: CHE FUTURO?

La notizia era già nell'aria da diverso tempo, ma nessuno qui in redazione si voleva rassegnare a darle credito. Eppure, la Mattel Inc. ha deciso di rinunciare al settore elettronico, in particolare modo a quello del divertimento domestico e dei videogiochi, ed ha già siglato una lettera di intenti con una nuova società fondata da un dirigente della Mattel stessa, il 37enne vice-presidente Terrence Valeski, e da un gruppo di finanziatori anonimi, al fine di vendere il glorioso marchio Intellivision e tutte le attività attualmente in corso.

La notizia contraddice clamorosamente le precedenti comunicazioni della Mattel,

che si era dichiarata intenzionatissima a continuare sulla strada dei videogiochi nonostante le recenti disavventure economiche. Alla luce dei recenti avvenimenti, sembra logico supporre che non si volesse allarmare la clientela e scoraggiare così l'acquisto di console Intellivision da parte di dettaglianti e consumatori.

In ogni caso, la Mattel continuerà a fornire assistenza e servizio di garanzia agli attuali possessori di videogiochi, ed a produrre software per il suo sistema per almeno un anno.

Successivamente il futuro dell'Intellivision resterà nelle mani di questo gruppo di

nuova fondazione, sempre che la lettera di intenti con la Mattel giunga a buon fine. Sarà proprio questa società che curerà lo sviluppo di nuovi giochi per gli "Intellivisionaires", in modo che questa feroce notizia di abbandono non abbia ripercussioni immediate sul loro divertimento.

Ed in Italia, che accadrà? Da noi interpellata, la Mattel italiana non è stata in grado di anticiparci con precisione quali saranno gli sviluppi della situazione; pare comunque molto probabile che sarà ancora questa società a distribuire nel nostro paese il suo prodotto Intellivision.

ACTIVISION ED ATARI A BRACCETTO

Queste due irriducibili concorrenti paiono aver trovato un punto d'intesa in un nuovo progetto riguardante la trasmissione dei giochi nelle abitazioni private, già sperimentata dalla Gameline per via telefonica, e dalla Romox tramite un terminale installato sull'apparecchio casalingo.

Questo nuovo sistema è stato illustrato nelle sue linee essenziali da un portavoce dell'Activision, il quale ha rilevato che si intende "recapitare" al consumatore il videogame preferito per via etere, sotto forma di impulsi radio. Anche questo sistema richiederà la presenza sul computer (l'esperimento è limitato per il momento al solo Atari VCS) di un particolare apparecchio ricevitore.

Fino ad ora l'accordo tra le due società è stato siglato semplicemente da una lettera di intenti: tra i molti particolari da perfezionare, infatti, vi è anche quello riguardante la formula di pagamento, che verrà decisa solo dopo aver svolto accurate indagini commerciali: non si ha infatti intenzione di lanciare subito questo servizio su tutto il territorio nazionale, ma, in fase sperimentale, si intende limitarlo solo a quelle città in cui si registri una percentuale abbastanza elevata di console Atari.

Anche se l'accordo Atari-Activision, al momento attuale, è da considerarsi appena abbozzato, già si pensa ad una fase di sviluppo successiva, in cui possano essere trasmessi anche titoli diversi dai soli Atari ed Activision, ed in cui possano essere coinvolti pure tutti i computer della linea Atari.

TARI INSIEME OGAMES?

cietà francese C.I.T. - Alcatel per sviluppare congiuntamente i sistemi di trasmissione delle microonde. Tutto ciò fa parte della strategia adottata dalla casa olandese: espandere la propria tecnologia di base nei vari settori in cui è impegnata mediante iniziative comuni con altre aziende leader nei rispettivi campi, sia in Europa che all'estero.

È in questa logica che si inseriscono le voci di un ac-

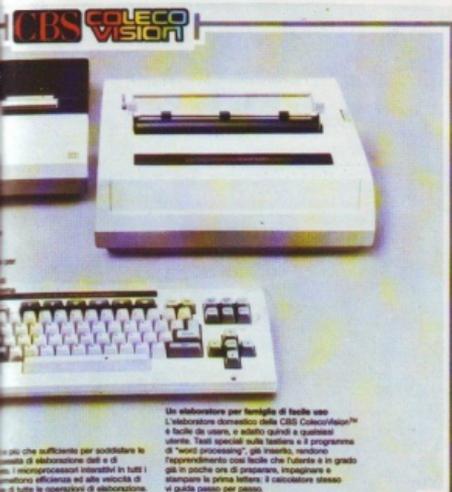
si teme che intorno all'Adam si crei un'ingiustificata fama sfavorevole a causa di questi incidenti di percorso, e che il suo successo ne venga irrimediabilmente compromesso.

Le speranze che circondavano il lancio di questo computer erano effettivamente molte: gli ambiziosi progetti iniziali erano quelli di vendere almeno 150.000 esemplari dell'Adam ogni mese, ma, fin dal momento in cui è stato presentato al Consumer

cordo Atari-Philips: da una parte l'esperienza nel campo dei computer e dei videogiochi della prima, dall'altra l'avanzatissima tecnologia del laser già sviluppata dalla seconda, anche se in campi diversi.

In ogni caso, da un simile connubio non potrebbero venire che buone notizie per noi di Videogiochi, non pare anche a voi?

Electronic Show di Chicago, una serie di inconvenienti ne ha frenato il lancio in grande stile sul mercato americano. Le prime espansioni per il sistema informatico della CBS dovrebbero approdare proprio in queste settimane anche in Italia, con un esordio però meno incerto di quello americano. Tutti i problemi tecnici sono stati ora completamente risolti, ed i motivi che potevano scongiurare un acquisto tanto impegnativo si sono dissolti.



Un elaboratore per famiglia di facile uso. L'elaboratore domestico della CBS ColecoVision™ è facile da usare, e adatto quindi a qualsiasi utente. Testi speciali sulla tastiera e il programma di "word processing" già inserito, rendono l'impiego veramente così facile che l'utente è in grado già in pochi ore di programmare, impaginare e stampare la prima lettera. Il circolatore stesso vi guida passo per passo.

BURGERTIME PER ATARI E COLECO



Che bello! Già molti di voi avranno visto le ultime novità Intellivision di questo prima metà del 1984: Masters of the Universe, Bump'n'Jump, la seconda avventura della serie Advanced Dungeons & Dragons (Treasure of Tarmin) ed i primi giochi per l'Entertainment Computer System: Ways with Words, Mr. Basic meets Bits'n'bytes, Mind Strike, il musicale Melody Blaster e Scooby Doo's Maze Chase di cui, tra l'altro, trovate pure la recensione in "A che gioco giochiamo" di questo mese. Soddissfatti, eh? Ma se non avete ancora visto nulla! Già nel secondo semestre del 1984 la Mattel ha infatti intenzione di commercializzare in Italia i primi giochi della serie "M Network", compatibili con Atari 2600 e Colecovision; eccone i titoli: Burgertime (vedi foto), Bump'n'Jump, Masters of the Universe, A.D.&D. Treasure of Tarmin e Tower of Mystery per Atari, ancora Burgertime, Bump'n'Jump, Masters of the Universe per Coleco, ed in più il nuovissimo Illusions, un gioco suggestivo a base di illusioni ottiche di cui comparirà naturalmente

anche la versione compatibile Mattel. Nel frattempo si stanno preparando altri titoli, tra cui i più interessanti sembrano essere le versioni Atari di Tron, Star Strike e Locomotion.

I possessori di una base Intellivision non devono comunque soffrire di nessuna crisi di gelosia: mille novità anche per loro. Tanto per non far nomi, due bellissime riedizioni del calcio e del tennis, un videogioco sul motocross e la terza avventura di A.D.&D., Tower of Mystery, come già annunciato. Interessante anche il primo gioco sportivo realizzato per l'Intellivision Entertainment Computer System: World Series Baseball (vedi foto). Solo un anno fa sarebbero apparse quasi incredibili notizie come l'allestimento di cartucce Mattel per Atari o Coleco, così come l'annuncio che l'Atari, tramite il suo marchio Atarisoft, sta preparando titoli per Coleco ed Intellivision. Meglio così: pare proprio che le aziende leader stiano indirizzando il mercato dei videogames nella direzione più intelligente!



rapidità. Gli altri due giochi per l'IBM PC Jr sono il famosissimo *Demon Attack* e il realistico *Microsurgeon* (ancora più dettagliato della versione *Intellivision*).

Gli altri giochi sono tutti adattamenti di alcuni dei titoli di maggior successo dell'*Imagicon* per *ColecoVision*, computer *Atari* e *Texas*. Per il *ColecoVision* sono stati presentati *Dragonfire*, il recentissimo *Fathom* e *Wing War*; per i computer *Atari 400/800 Quick Step*, *Laser Gates* e *Wing War*; per il *TI 99/4A* *Demon Attack*, *Moonsweeper*, *Wing War* e *Fathom*.

MATTEL

Anche la *Mattel* aveva in mostra nel suo stand laccato nero un nutrito numero di novità. Novità per *Intellivision*, ovviamente, ma anche per il *2600* (la famosa serie *Game Network* che purtroppo in Italia non è ancora arrivata) udite, udite, per il *Colecovision* e per l'*IBM PC* e l'*Apple*. Andiamo con ordine cominciando ovviamente dall'*Intellivision*. Nell'84 è prevista l'introduzione di sette nuovi giochi (bisogna precisare che alcuni di questi erano stati già annunciati allo scorso CES

di Chicago ma non erano stati presentati, questa volta invece c'erano materialmente e il nostro redattore li ha anche provati, n.d.r.). *All Stars Major League Baseball*, ancora più realistico del gioco precedente con scivolote in base, battute valide e battute in aria. Il terzo titolo della serie *Advanced Dungeons & Dragons*, intitolato *Tower of Mystery*, dove dovete preservare la vostra forza e proteggere il tesoro cercando, allo stesso tempo, di fuggire dalla torre del mistero. *Party Line* (titolo provvisorio): tre nuovi giochi per le feste tra amici; per due giocatori o per due squadre di giocatori. *Illusions*, un gioco con scale cangianti e cubi che si aprono e si chiudono: siete stati divisi dallo specchio incantato e dovete ridiventare interi prima che scada il tempo. *Hover Force 3-D*, un gioco con tanto di occhiali tridimensionali: alla guida

di un elicottero dovete individuare i nascondigli dei terroristi.

Thunder Castle, siete un guerriero alle prese con dragoni, maghi e demoni nel labirinto della foresta incantata. *Go For The Gold*, il videogioco ufficiale delle Olimpiadi Invernali di Sarajevo: quattro simulazioni sportive (sci, hockey, pallacanestro e pugilato) in una singola cartuccia.

Per il *2600* le novità sono il secondo e il terzo gioco della serie *AD&D: Treasure of Termin* e *Tower of Mystery*.

Quattro invece le novità per il *Colecovision*: *Burgertime*, *Masters of the Universe*, *Bump'n'Jump* e

Illusions.

Novità come abbiamo detto anche per i computer più seri: *Lock'n'Chase* è ora compatibile anche per l'*IBM PC*, mentre completamente originali sono i due nuovi titoli per l'*Apple*: *Heavy Artillery*, un gioco d'azione e strategia, e *Pirates of the Nile*, un gioco di avventura nel quale dovete esplorare i misteri delle catacombe del Faraone.

PARKER BROTHERS

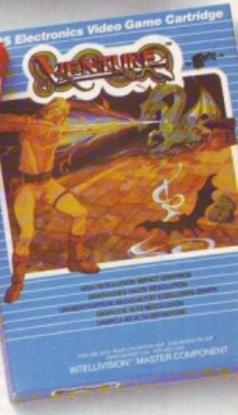
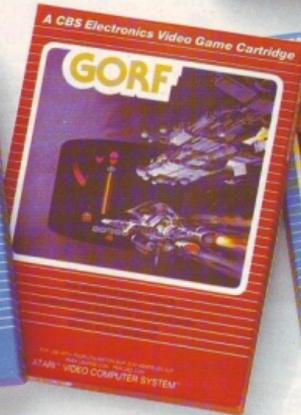
La *Parker Brothers* ha aperto il 1984 con una limitatissima serie di nuovi titoli, ma che titoli! *Gyrruss* e *Star Wars*, *Arcade Game* sono le punte di diamante del software-gioco della *Parker Brothers*, accompagnate da altri due titoli come *James Bond* (speriamo che questa sia la volta buona visto che la *Parker* l'aveva annunciato



tempo fa e poi ritirato, n.d.r.) e *Chess*, il gioco degli scacchi.

Gyrruss, come molti di voi già sapranno, è uno dei successi da bar degli ultimi mesi. Il gioco, identico a quello da bar, sarà compatibile con i seguenti sistemi: *2600*, *5200*,

CBS vince sempre.



Anche se gioca fuori casa.

Vuoi giocare con la tecnologia CBS anche se hai una console Atari o Intellivision? Ecco quattro sfide che metteranno a dura prova la tua abilità. – Il favoloso VENTURE, un'avventura ai confini della realtà alla ricerca di tesori difesi da terrificanti mostri. – DONKEY KONG, la star più famosa d'America nella sua fortezza d'acciaio; riuscirai ad evitare i suoi pazzi barili? – GORF, quattro missioni impossibili contro gli invasori venuti dalle stelle. – E infine ZAXXON, una drammatica incursione sulle fortezze dei tuoi nemici galleggianti nello spazio.

Quattro giochi tecnologicamente superiori e sempre più difficili. Riuscirai tu, con la tua sola abilità, a vincere contro CBS? La sfida è aperta.

Avventure dentro l'elettronica con CBS ELECTRONICS
Retro-Gaming.it

a che Gio Giochian

Questo mese apriamo la nostra serie di prove con un gioco per l'Intellivoice, il celeberrimo modulo vocale del sistema

Intellivision: si tratta di **Space Spartans**, una movimentatissima avventura spaziale che vi coinvolgerà — naturalmente — anche da un punto di vista acustico; restiamo ancora in ambiente galattico lo stretto tempo indispensabile per parlarvi di Vanguard, un gioco Atari un po' datato ma che non poteva mancare in questa nostra galleria di successi (a proposito, in "Al bar" trovate pure la

SPACE SPARTANS

(GLI SPARTANI
DELLO SPAZIO)

Intellivision
Intellivision/Intellivoice
Prezzo: Lire 85.000

INTELLIVOICE
VOICE SYNTHESIS CARTRIDGE

it
talks!
Adds voices to
INTELLIVISION



MATTEL ELECTRONICS
This game requires both the INTELLIVOICE™ Voice Synthesis Module
and the INTELLIVISION® Intelligent Television Master Component.
Each sold separately. FOR COLOR TV VIEWING ONLY.

recensione del suo papà a gettone), e di **Communist Mutants from Space**, un titolo che pare nascondere mille segreti e che senz'altro stuzzica molte curiosità.

Finalmente un po' di relax con tre personaggi che non mancheranno di incontrare i favori dei più piccini: **Q+bert**, il simpatico ed indefinibile essere arancione dal salto facile, **Topolino**, che nella cartuccia-gioco Atari indossa per la seconda volta le vesti di apprendista stregone, e i popolarissimi **Puffi**, in eterna lotta contro il tradizionale avversario **Gargamella**.

Se il solo Smurf non potrà saziare a sufficienza i fini

palati degli appassionati Coleco, troverete in queste pagine la prova dell'avventuroso **Venture**, un altro gioco CBS compatibile con il loro sistema. Per il **Videopac Philips** presentiamo invece un titolo di cui molti avranno sentito solo parlare: **Atlantis**, una delle due cartucce preparate dall'**Imagic** per questa console. Siamo quasi alla fine: il tempo per la gelida avventura **Activision di Frostbite Bailey**, e chiudiamo in bellezza con **Scooby Doo's Maze Chase**, inaugurando così ufficialmente **Computer Adaptor e tastiera dell'Intellivision Entertainment Computer System**.

Per celebrare il secondo atto della fortunata saga di giochi parlanti per l'Intellivision la Mattel non si è certo avventurata su terreni rischiosi o soggetti poco consueti.

Space Spartans è una di quelle cartucce che non mancano mai nelle biblioteche di videogames e ripropone, adeguatamente lucidata e rimessa a nuovo con delle voci veramente portentose, un tipo di avventura spaziale a cui oramai siamo perfettamente abituati.

I temi sono quelli di sempre, ed attingono un po' da **Star Raiders** e un po' da **Star Trek**, strizzando l'occhio anche a **Space Battle**: tutto è rimischiato con gusto, s'intende, ma quello

che manca è forse qualche guizzo di originalità.

IL GIOCO

Una ed una sola astronave super-corazzata viene messa in gioco in una galassia straordinariamente affollata di truppe aliene molto arrabbiate e decise a dominare con ogni mezzo le sorti dell'universo.

Il comandante della potente nave spaziale, cioè voi, palesemente inferiore nell'entità dei mezzi a disposizione benché sorretto dal sacro fuoco dell'intelligenza, ha l'improbabile compito di procrastinare il più possibile la tragica fine delle forze del bene e deve assolutamente



condurre la battaglia, pur disperata, fino alla nemesis finale.

Le decisioni che dovrete prendere attengono a due momenti fondamentali ed importantissimi del combattimento, la fase strategica e quella tattica.

Durante il primo momento si tratta di esaminare attentamente la mappa schematica della galassia in cui è posta l'astronave, rilevando la consistenza numerica dell'avversario e l'ubicazione delle sue basi.

In questo frangente il primo problema da affrontare è quello di predisporre la sistemazione delle tre preziose basi di appoggio che vi saranno di vitale aiuto durante l'intercalare della missione. Successivamente dovrete poi abbozzare una strategia di attacco che tenga conto di quanto evidenziato dalla mappa e dalle mosse dell'avversario.

Una volta scelto il vostro obiettivo è poi il momento di recarsi nella sala di controllo operativo della vostra astronave per affrontare viso a viso l'infame nemico: eccolo, tra voi e lui c'è solamente il fragile pannello trasparente che vi permette di osservare la realtà all'esterno dell'abitacolo. I vostri sistemi sono tutti in funzione, e il computer di bordo che ve lo comunica con la soave timbrica di una voce femminile, ed oramai mancano pochi istanti perché la battaglia abbia inizio.

La Federazione per ora può stare tranquilla, di certo è in buone mani!

SCHERMO

Gli schermi sono complessivamente due, uno per la fase strategica ed uno per quella tattica. Nella prima fase vi troverete al cospetto di una griglia rettangolare colorata di blu suddivisa in 128 quadratini.

Al suo interno potrete constatare la disposizione degli alieni, che all'inizio del gioco sono rappresentati in campo da tre basi stellari, da una flotta difensiva e da una offensiva.

Il sistema usato per visualizzare la presenza nemica in questo schermo è stato realizzato colorando i quadratini da loro occupati. I colori sono diversi a seconda del numero di navi che affollano il settore in questione e variano da verde (1-4 navi) a viola (33 navi o più). Le basi nemiche sono anch'esse colorate con lo stesso sistema ma potrete distinguerle perché presentano un caratteristico simbolo nero all'interno del quadratino.



A differenza delle flotte, che restano immutate nel numero, i capisaldi alieni producono e costruiscono navi a ritmo vertiginoso (fino ad 1 ogni 6 secondi): sappiate dunque che attaccare uno di essi significa sempre averla a che fare anche con quelle fresche di fabbrica.

Anche la vostra astronave è rappresentata da una stilizzazione, questa volta in bianco, e compare sempre al centro della griglia in una classica forma vagamente triangolare.

Vostro unico ausilio durante la missione sono le già menzionate basi stellari di appoggio, che avete la facoltà di disporre come meglio credete prima dell'inizio vero e proprio.

Il sistema funziona così. Sullo schermo è sempre presente un cursore, nella forma di un riquadro rettangolare della misura di un quadratino, che è possibile spostare per mezzo del disco in tutta l'area della griglia ad ogni

momento del gioco. Prima del match potrete ubicare le vostre basi muovendo il cursore e posizionandole nei punti prescelti con la pressione di un qualunque tasto del comando a mano.

Quando l'ultima di esse sarà stata localizzata il computer di bordo vi avvertirà sull'entrata in funzione dei vostri sistemi operativi e, naturalmente, il gioco avrà inizio.

Per passare dalla strategia alla tattica non vi resterà che dirigere la vostra astronave in iperspazio verso uno dei quadratini colorati in cui si annidano gli alieni. A quel punto si cambia schermo e si passa all'azione.

Lo sfondo è il consueto cielo stellato, visibile attraverso il pannello rettangolare dell'abitacolo. Al centro del video è posto un classico mirino a croce che catalizzerà i rossi raggi laser che scaturiscono dai due lati dello schermo.

Presto il piccolo pezzetto di cosmo in cui vi trovate si popolerà di rapidi e viscidii mezzi spaziali dalla poco originale forma di una "H" arrotondata e dei loro veloci proiettili, simili alle lame rotanti di Mazinga (embe? Sembrano proprio quelle!).

COMANDI

Va premesso che in Space Spartans nulla è dato per scontato come in altri giochi simili.

La nave è dotata di cinque sistemi operativi, che sovrintendono alle funzioni di movimento, di difesa, di fuoco automatico, di centraggio dei proiettili nel mirino e di possibilità di viaggiare nell'iperspazio. Ciascuno di questi organi costituisce un piccolo tassello a sé stante che, combinato, permette all'astronave di funzionare in perfetta efficienza.

Tutto è stato dunque giocato sul sezionamento delle varie funzioni, sovrintese e controllate dal computer, che vi informa costantemente con puntualità ed attendibilità sullo stato di ogni organo del complesso macchinario.

Ecco dunque che la tastiera riproduce i singoli sistemi di funzionamento dell'astronave ed affida ad ogni tasto il compito di informarvi sullo stato operativo di ogni apparato.

Il tasto I richiama il *Battle Computer* che, tra tutte, è sicuramente la funzione meno utile.

Consente di sparare automaticamente agli alieni che capitano a tiro del mirino a croce senza la necessità che premiate il pulsante di fuoco. Sfortunatamente per voi il movimento degli alieni è talmente sfuggente che nella quasi totalità dei casi il colpo "automatico" risulterà sparato con ritardo.

Al numero 2 ritroviamo l'*Impulse Drive*, la funzione che permette di guidare il vostro mezzo nella battaglia mediante l'uso del disco. Quando è disinserito o seriamente danneggiato dai colpi nemici lascia l'astronave alla deriva nel bel mezzo della battaglia e, credeteci, non è una bella cosa. Altri due sistemi operativi (*Shields*) e il meccanismo di centraggio dei lasers nel mirino a croce (*Tracking Computer*).

Per viaggiare da un capo all'altro della galassia, sia durante la fase strategica che durante quella tattica, ci si avvale invece del testo *Hyperdrive*, che viene azionato dall'interruttore *On/Off*. Quest'ultimo, premuto successivamente ad uno qualsiasi dei cinque tasti di funzione, consente anche di inserire o disinserire il sistema prescelto. *Status*, azionato dopo la pressione di uno dei tasti operativi, vi dà l'informazione vocale sullo stato di funzionamento dell'apparato selezionato.

La nave spaziale incomincia la sua missione con tutti i sistemi funzionanti e pronti ad essere impegnati (tranne l'*Hyperdrive*). Durante la battaglia accadrà, inevitabilmente di subire qualche colpo.

I missili nemici si schiantano sull'astronave e provocano danni più o meno marcati alle varie strutture. Fortunatamente però è anche prevista la possibilità di effettuare le riparazioni necessarie,

ed in questo senso vi viene offerta la chance di effettuarle tanto durante la battaglia, con tutti i problemi di tempo e di energia che comportano, quanto nel rifugio di una base stellare, con più affidabilità e sicurezza.

L'operazione in ambo i casi va effettuata premendo il tasto dell'organo danneggiato seguito da *Repair On/off*. Se più di un sistema è ridotto a mal partito conviene invece metterli in riparazione tutti quanti impostando *All systems* e confermando sempre con *Repair On/off*.

Altri due tasti hanno compiti marginali ma non per questo meno determinanti: forniscono informazioni sul numero di alieni presenti nel settore esplorato (*N° of aliens*) e sull'energia ancora disponibile per manovrare la nave (*Energy Level*). L'ultimo (finalmente!) è denominato *Charge View* e consente di passare dalla fase strategica a quella tattica trasferendo vicendevolmente lo schermo dalla mappa della galassia alla visione dall'abitacolo. Il disco serve a spostare il cursore all'interno della griglia galattica nella posizione in cui prevedete di muovervi con il vostro mezzo e, durante la battaglia, a dirigere l'astronave.

La sensazione di spostamento della nave, diversamente da *Space Battle*, è ottenuta simulando il movimento dello sfondo stellato e lasciando viceversa in posizione fissa il mirino.

I raggi laser, unica vostra arma offensiva, vengono lasciati partire con la pressione di uno qualsiasi dei quattro tasti laterali.

Il grado di difficoltà aumenterà automaticamente con il progredire della missione, ma all'inizio vi è consentito di scegliere tra cinque velocità di gioco, da quella più lenta (1) a quella più rapida (5).

VOCI

Dovreste avere capito a questo punto che tutte le informazioni di cui avete bisogno per districarvi nei meandri del gioco vengono fornite dal prodigioso sintetizzatore vocale che, in questo

frangente, vi offre quattro diversi tipi di voci dotate di un realismo ed di una intelligibilità strabilianti.

La parte del leone viene svolta con profitto ed abilità dal computer di bordo, dotato di una voce femminile terribilmente sexy e suadente. La sua funzione è quella di informarvi sulle condizioni di efficienza delle singole parti e di registrare i danni subiti per i colpi che raggiungono lo scafo.



Generalmente per distruggere qualche parte operativa occorrono due o tre colpi, ed il computer vi comunica progressivamente la perdita di efficienza che subisce l'apparato in questione (es. "Battle Computer one third down", "Shields destroyed", *Hyperdrive two thirds down*), che vuol dire "Il fuoco automatico ha perso un terzo di efficienza", "Gli scudi sono distrutti", "L'*Hyperdrive* ha perso due terzi di efficienza", e via di questo passo).

Nel frattempo avrete da lui, pardon, da lei anche il rapporto sullo stato delle riparazioni, siano esse effettuate alla base stellare o durante la missione ("Tracking Computer under repair" — "Sistema di Centraggio Laser in riparazione").

Le rimanenti tre voci non sono altrettanto fondamentali e persuasive ma risultano comunque appropriate e convincenti. Gli altri tipi di sintesi vocale utilizzati vengono dunque affidati al computer centrale, che riporta sul numero di alieni da eliminare nel settore e sul livello di energia disponibile per la funzionalità dell'astronave, al sistema di emergenza delle vostre basi stellari, che avvertono sugli attacchi ad esse portati dalle

formazioni nemiche ("Starbase three under attack!" — "Base Stellare tre sotto attacco!" e, dulcis in fundo, al comandante degli avversari (Lord Darth Fener?), che pronuncia solo quattro parole, ahimè, assai significative: "The battle is over" (Finito Game Over, Kaputt!)

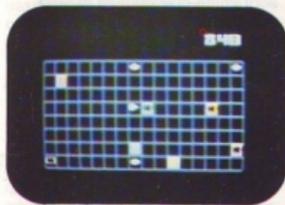
OBIETTIVO

Space Spartans viene giocato a rounds. Ogni turno di missione ha come obiettivo inderogabile quello di cancellare dalla Arena Intergalattica ogni forma di vita aliena.

Ciò vuol dire eliminare tutte e tre le basi stellari con cui il nemico si presenta a voi, nonché le formazioni che da esse si muovono per attaccare le vostre postazioni o l'astronave.

Completato il round la griglia si ripopola di nuove formazioni ed il gioco prosegue ad libitum fino a che tutte e tre le vostre basi non saranno distrutte, la vostra nave sarà ridotta ad una carcassa sforacchiata o sarete rimasti senza energia.

Il vostro progresso nell'ambito del gioco sarà naturalmente verificato dal punteggio che riuscite a totalizzare.



STRATEGIA

Il primo problema da affrontare, come già accennato, è la sistemazione delle vostre tre basi stellari. La migliore disposizione di questi preziosissimi capisaldi vi verrà suggerita di volta in volta dallo schieramento nemico, che varia ad ogni round di gioco. Inutile dirvi che dovrete ubicarle in modo che siano abbastanza lontane tra di loro, e

contemporaneamente distanti anche dai quadratini infestati dal nemico. La strategia d'attacco dell'avversario è molto semplice: dare la caccia indifferente sia a voi che alle vostre basi.

Le truppe aliene infatti si spostano sulla griglia dopo avere analizzato le vostre posizioni rispetto alla loro. Ciò vuol dire che essi si dirigeranno verso la vostra postazione più vicina in termini di numero di quadratini, sia essa l'astronave oppure una base stellare.

È dunque buon gioco sfruttare le possibilità di movimento dell'astronave per attirare verso di sé le forze nemiche e lasciare così un po' di respiro alle tre basi.

Sistemate dunque subito il vostro mezzo in una posizione in cui essi possano fiutarvi meglio di quanto non possono fare con una base. Fate muovere tutte le formazioni verso di voi con sapienti spostamenti della nave, quasi a voler giocare come il gatto col topo (il topo siete voi, ma non fa differenza!).

Una volta allontanate le formazioni dalle basi potrete decidere se incominciare d'acchito la battaglia o riparare in qualche posto più sicuro.

Vi consigliamo a tal proposito di rompere gli indugi e di prendere subito a scardinare le fondamenta delle basi nemiche che, pure restando in posizione fissa, sono in grado di generare sempre nuove astronavi e rappresentano pertanto un pericolo costante.

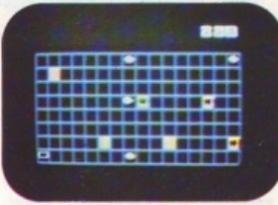
Non fatevi distrarre dalle altre formazioni, una volta allontanate dalle vostre basi potrete anche trascurarle: i vostri obiettivi devono essere le tre basi nemiche, perché una volta eliminate quelle la battaglia sarà praticamente vinta.

Il combattimento tattico, quello face-to-face con il nemico è forse il momento meno riuscito di tutto il gioco. Lo spostamento dell'astronave per mezzo del disco è lento ed impacciato e troppo subisce la forza di inerzia delle traiettorie impresse dal comando. Diversamente, gli alieni sono viscidici e sguscianti e mal si

prestano ad essere inquadriati con facilità nel mirino.

I danni vengono subiti quando i colpi sparati dagli avversari riescono a raggiungere il mirino a croce (come in Space Battle) e provocano disastri ad entità variabile in relazione al numero di colpi portati a segno.

Vi consigliamo di tenere sempre acceso il sistema di riparazione dell'astronave (Repair On) e di predisporre di volta in volta il sistema operativo che deve essere



rimesso in funzione.

L'entità del danneggiamento, ricordate, viene comunicata dal computer di bordo.

Per impegnarsi con profitto nella battaglia non occorrono grandi spostamenti. Gli alieni ed i loro colpi sono decisamente più rapidi di voi ed il ritardo con cui l'astronave reagisce ai comandi vi impedirà di contrastarli efficacemente sul piano della velocità.

La strategia migliore è dunque quella di non muoversi troppo e di aspettare che siano loro a rintracciarsi, operando piccoli spostamenti contingenti per meglio centrarli e per evitare i colpi.

Certamente la strapotenza numerica dell'avversario vi obbligherà a subire un gran numero di colpi. Quando il livello dei danni sarà critico dovrete ben presto tornarvene ad una base stellare per approntare le necessarie riparazioni. Vi suggeriamo in proposito, prima di entrare nella fase tattica (non avrete ancora premuto *Change View*), di predisporre subito il cursore in prossimità di una delle vostre basi: quando vi troverete a mal partito potrete tornarvene in

un baleno a casa con il semplice utilizzo dell'Hyperdrive.

Quanto a quest'ultima funzione è bene che la teniate bene sott'occhio, o meglio, sotto... orecchio. Può subire al massimo tre colpi e tra tutte è la funzione più importante. Farsela distruggere significa correre grossi rischi. Ogni sistema della nave completamente distrutto può essere riparato solo in una base stellare, perché le riparazioni "volanti" hanno efficacia solo quando l'apparato ha perso al massimo due terzi di efficienza (2 colpi su 3). L'Hyperdrive è una funzione talmente importante nell'ambito del gioco che non poteva soggiacere completamente a questa dura regola, perché anche una sola distrazione avrebbe significato perdere irrimediabilmente la partita (che ve ne fate di un'astronave che non si può muovere?).

Ecco che allora, quando la funzione è distrutta, è possibile tentare lo stesso di approntare un sistema di fortuna (vengono smontati gli Scudi e l'Impulse Drive). Operativamente bisogna porre l'Hyperdrive in riparazione con la consueta procedura (anche se è distrutto) e poi metterlo in funzione come al solito: incrociate le dita, avete il 50% di probabilità che l'operazione abbia successo, altrimenti...GAME OVER.

Molto meglio dunque affinare l'orecchio ed ascoltare attentamente il computer di bordo — "Hyperdrive two thirds down" — onde non correre grossi rischi. La vostra astronave, per poter vivere in ogni sua parte, ha bisogno di energia. All'inizio ha a disposizione 10.000 unità del suo prezioso carburante ed ogni sistema operativo ne consuma.

Durante le nostre partite abbiamo constatato che, almeno ai primi livelli, non ha una grande importanza, giacché ne disporrete in grande quantità.

Se invece nel prosieguo del gioco raggiungerete la "riserva" (il computer centrale ve lo comunicherà) potrete ricaricarvi alle basi stellari o nello spazio aperto, purché abbiate l'accortezza di

di interrompere le eventuali riparazioni (Repair Off) Uff! Il nostro piccolo trattato sembra proprio terminato e sinceramente speriamo l'abbiate letto tutto d'un fiato, così come noi l'abbiamo scritto dopo un lungo pomeriggio di battaglie ostinate, tenaci, resistenti, aspre e, purtroppo, sempre destinate a finire con la solita stramaledetta ed immarcescibile voce: "The battle is over... the battle is over".

Maledetto Darth, hai vinto un'altra volta!

PLURI

Il sistema di attribuzione del punteggio è un po' complicato ma fortunatamente ogni operazione viene effettuata "internamente" alla console e voi verrete a conoscenza del solo risultato finale.

Tanto per darvi un'idea, ecco lo schema di totalizzazione del punteggio com'è presentato sul libretto di istruzioni.

All'inizio del gioco:

- Round 1/20 punti per ogni alieno presente nella griglia
- Round 2/40 punti
- Round 3/60 punti e così via

Durante il gioco:

- 100/300/600/1000/1500 punti moltiplicati per il numero del round in gioco a seconda del numero di navi aliene colpite con un solo colpo (da 1 a 5)
- 1000 punti di bonus moltiplicati per il numero del round in gioco per aver distrutto una base aliena

Alla fine del gioco

- 10 volte il livello di energia ancora disponibile alle vostre basi stellari moltiplicato per il numero del round giocato.

Varie

- Ogni 50.000 punti vi verrà gentilmente concesso un bonus di 50 unità di energia che andranno ad aggiungersi ad una delle tre basi.

Le basi stellari infatti funzionano ad energia, che viene consumata sia per le riparazioni che durante gli attacchi nemici. Più riuscirete a preservarle intatte, più saranno i punti di bonus che vi verranno dispensati.

Punti Persi

20/40/60 punti sottratti per la semplice presenza in campo dell'astronave, ogni 6/14 secondi a seconda sia del round in corso che della velocità di gioco.

20 punti in meno per ogni unità aliena rimasta in campo al termine del gioco.

Fortunatamente, di tutti questi calcoli a voi non importa un bel nulla, dal momento che sono effettuati automaticamente dal computer. Per sapere il punteggio totale sarà dunque sufficiente una semplice occhiata, e meno male!

CONCLUSIONI

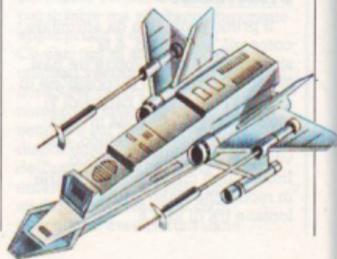
Fare il punto di un gioco come Space Spartans non è facile e le tentazioni di "dribblare" ogni tipo di giudizio sono molte.

In realtà il gioco piace e diverte ma manca pur sempre qualcosa perché diventi eccellente, e forse questa impressione è suggerita dal vago senso di "deja vu" di cui è pervaso.

La grafica è un po'... spartana, soprattutto per la buona parte di ROM che è stata sacrificata all'uso delle voci.

Quello che entusiasma invece sono soprattutto loro, le voci, sempre precise, chiare, forti e soprattutto coinvolgenti in ogni punto della azione, pronte come sono ad infondere urgenza e frenesia alla drammaticità della battaglia.

Da questo punto di vista e nell'insieme possiamo quindi affermare di esserne restati giustamente soddisfatti, anche se forse un pizzico di novità nel meccanismo di gioco non avrebbe guastato.



pena farlo e quando occorre tentare di intercettare l'astronave al suo apparire sull'ultimo livello, prima di approfittare del Blitz, o quando si è già utilizzato. Per il resto, è meglio restare sempre da una sola parte, per familiarizzare meglio con un'unica traiettoria di fuoco.

CONCLUSIONI

L'Imagic ha ideato un ottimo gioco per il Videopac, sul livello dei migliori giochi Philips. Come complessità di gioco e graficamente (date uno sguardo alle foto), diremmo addirittura che si tratta del miglior gioco compatibile con il Videopac di cui finora abbiamo riportato le impressioni in questa rubrica. È vero, siamo ancora lontani dai livelli Atari ed Intellivision (Atlantis prevede infatti anche queste due compatibilità), ma, considerati i limiti tecnici del Videopac, questa cartuccia si può considerare veramente godibilissima.

L'appunto principale da muovere riguarda il criterio scelto per l'assegnazione del bonus: nella fase iniziale la partita scorre facilmente, grazie alla lentezza dei Gorgoni ed ai palazzi a cupola reintegrati ogni 10.000 punti; dopo i centomila, invece, la velocità degli assalitori aumenta fino a rendere la difesa di Atlantide veramente impossibile: più che mirare ai vascelli, sarete costretti ad "intuire" con un certo anticipo il loro passaggio; come potete immaginare, la cosa non è certo facile!

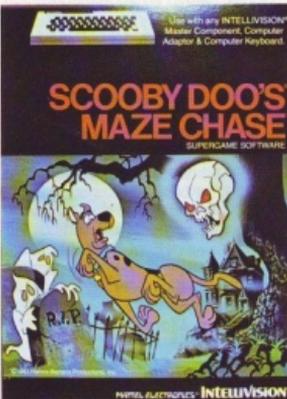
Contemporaneamente, in questo difficile frangente venite lasciati a secco di bonus: questo farà sì che il vostro punteggio difficilmente possa superare sensibilmente i 100.000 punti, e che altrettanto raramente risulti inferiore a questa cifra.

SCOOBY DOO'S

MAZE CHASE

(L'INSEGUIMENTO NEL LABIRINTO DI SCOOBY DOO)

Intellivision Intellivision
Entertainment Computer System
Prezzo: Lire 49.000



Non vedevamo francamente l'ora di mettere le mani sulla tastiera dell'Intellivision e sull'adattatore che trasforma l'intero sistema in un vero computer.

Ebbene, quel momento tanto atteso è ormai giunto. Un po' più di spazio sul ripiano, un'altra spina nella presa di corrente, un paio di collegamenti e... voilà, tutto è pronto davanti a noi, anche questo primo gioco, che offre un piccolo ma interessante aperitivo sulle possibilità dell'Entertainment Computer System Mattel.

I risultati? Un po' di pazienza, ragazzi, continuate a leggere e non resterete delusi.

IL SISTEMA

Per giocare una partita con Scooby Doo bisogna essere in

possesso del Computer Adaptor e della Tastiera.

Non è questa la sede per intrattenervi sulle caratteristiche tecniche di queste due periferiche — ci riserviamo di offrirvi al più presto un articolo specifico ben più ampio di queste poche righe — e preferiamo pertanto darvi solo qualche notizia spicciola sul loro funzionamento.

Il Computer Adaptor all'esterno si presenta come uno scatolotto di plastica un po' più grande dell'Intellivoice. Si collega alla console di lato nella slot e presenta all'altra estremità una analogia presa di ingresso in cui va invece inserita la cartuccia di gioco. Nella parte posteriore si trovano i connettori per l'alimentazione, il registratore e le eventuali altre periferiche.

Sul frontale è disposto invece uno sportellino che, aperto, rivela due prese.

Si tratta di due ingressi atti a fungere da collegamento con il sintetizzatore musicale, con altri due comandi direzionali e, nel nostro caso, con la tastiera.

Una volta predisposto tutto correttamente ed inserita la cartuccia (non dimenticatelo mai!), se gli apparecchi funzionano come dovrebbero, all'accensione di tutto il sistema apparirà il familiare quadro di presentazione dei giochi Mattel.

La prima cosa che stupisce è già la musica di sottofondo.

Diamine, le prime note della "Toccata e fuga in Re minore" di Bach suonate al sintetizzatore con un realismo ed una piezzosità tale da restare stupefatti. Possibile che lo sfondato altoparlante del nostro televisore suoni così bene? O forse non è merito suo? Ma andiamo avanti.

Ora entra in campo la tastiera. Un qualunque tasto per incominciare e poi, ancora, per selezionare il numero dei giocatori ed il numero del labirinto prescelto (entrambe le opzioni vanno confermate con RTN-Return).

Fatto tutto? OK, impugnate il comando a mano perché in breve comincerete a guidare il simpatico

e pavido cane Scooby Doo nei meandri di uno dei 10 labirinti a disposizione, alla caccia di tre buffi fantasmi ciondolanti che gli daranno un bel po' di filo da torcere...

IL GIOCO

Conoscete Scooby Doo? È uno dei tanti personaggi creati dalla fantasia della Premiata Ditta Hanna & Barbera (gli Antenati, i Pronipoti, Braccobaldo etc.). Si tratta di un enorme cane di razza Danese protagonista di un serie di telefilms a cartoni animati in cui, insieme ad una cricca di amici ancora più paurosi di lui (Fred, Dafne, Shaddy e tutti gli altri), è sempre coinvolto in terribili avventure da incubo a sfondo macabro che mettono a dura prova il suo coraggio (poco) e ne sfidano all'estremo il sistema nervoso.

In questo gioco lo troviamo, per ragioni che soltanto gli autori di videogames possono immaginare, nel bel mezzo di un labirinto intento ad inseguire tre fantasmi con lo scopo di mangiarseli in un boccone.

Sfortunatamente per lui nei cunicoli di quel rompicapo senza uscite alberga perennemente anche il tutore delle forze del Male, personificato dall'eloquentissimo simbolo di un teschio, che prende a sua volta a dargli la caccia con propositi poco raccomandabili.

Unica difesa contro il lugubre nemico è la possibilità di depositare qualche osso sul percorso che gli intralci un po' il cammino ma, ahimè, la riserva non è illimitata.

Catturati i tre fantasmi si procederà dunque ad un nuovo livello di gioco e l'impresa diventerà progressivamente più ardua.

Tutto qui e così sia.

SCHERMO

Lo schermo di gioco è unico e raffigura il labirinto che avete scelto nella consueta vista dall'alto.

Variamente disposti al suo interno troverete poi i quattro

protagonisti dell'avventura: il nostro eroe, i tre fantasmi e il teschio.

Graficamente l'effetto è ottimo, soprattutto nel disegno del simpatico animale, che è perfettamente animato ed è davvero buffo nella sua tipica andatura trotterellante ed un po' tonta.

I fantasmi ed il teschio sono anch'essi di ottima fattura: bianchi, simpatici ed accattivanti i primi; grigio, cattivo ed antipatico il secondo.

Nella parte alta del video sono disposti i punteggi dei giocatori in partita (al massimo due), l'high score della giornata ed il numero di vite ancora disponibili.

Poco più sotto al bordo inferiore del labirinto c'è infine il rilievo visivo del numero di ossa ancora in possesso del nostro campione per contrastare il teschio ed una sorta di orologio, la cui indicazione testimonierà il livello di difficoltà raggiunto (dei 13 di cui si compone il gioco).

COMANDI

Il comando a mano è semplicissimo da usare: il disco muove Scooby Doo all'interno del labirinto ed uno qualsiasi dei tasti laterali serve a lasciar cadere un osso sul percorso.

La tastiera vera e propria, quella collegata al Computer Adaptor, viene usata per selezionare il numero dei giocatori ed il numero del labirinto prescelto.

Ulteriore e più interessante possibilità offerta dal gioco è poi quella di poter intervenire direttamente sul programma per modificare i labirinti nella loro disposizione o, addirittura, per crearne uno tutto vostro. Come? Tra poco ci arriveremo.

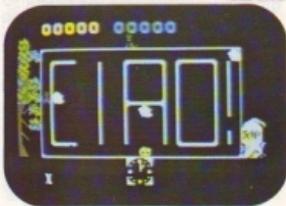
OBIETTIVO

Scooby Doo deve inseguire ed acchiappare i tre fantasmi che scorrazzano all'interno del labirinto, contemporaneamente evitando di diventare a sua volta preda del teschio, unico e pericolosissimo antagonista del gioco.

Dopo avere eliminato dallo schermo il primo fantasma, quest'ultimo scomparirà dalla partita per trenta secondi.

Per terminare il primo quadro e passare così alla fase successiva, nel medesimo lasso di tempo in cui il fantasma resterà fuori gioco voi dovrete tentare di eliminare anche gli altri due.

Se non ci riuscite il primo fantasma riapparirà e voi sarete obbligati a riprendere nuovamente



la caccia a tutti e tre.

Quando l'impresa sarà compiuta — e non ci vuole molto, anche facendo attenzione al teschio — vi verrà chiesto un altro piccolo sforzo prima di passare alla fase successiva.

Lo schermo si vuota dei vostri antagonisti e all'improvviso compare una specie di pottiglia multicolore che comincia a vagare per il campo come se fosse impazzita.

Si tratta dell'arcinoto (!) "submarine sandwich" di cui Scooby Doo è ghiottissimo.

Resterà in gioco giusto il tempo che manca al termine dei 30 secondi che sono scattati dal momento in cui avete preso il primo fantasma.

Se riuscirete a dirigere il cane fino ad acchiappare (quod ageretur) un osso di bonus (uno vi spetta di diritto al primo livello).

STRATEGIA

Il questo gioco anzitutto i protagonisti non seguono patterns ben determinati, perché la presenza di ben 10 diversi labirinti li obbliga a seguire strategie contingenti alla situazione in cui si trovano.

I fantasmi vagano per i cunicoli senza meta e privi di particolari preoccupazioni per la vostra presenza nei dintorni.

L'unico spazio di intelligenza artificiale di cui dispongono viene manifestato quando riuscite a chiudere uno di essi mentre proviene nella direzione opposta alla vostra.

In questa situazione, quando Scooby sarà a breve distanza il Fantasma cambierà



repentinamente senso di marcia e vi darà qualche problema di inseguimento in più.

Il teschio è decisamente più astuto, ma solo se vi avvicinerete troppo incautamente a lui.

Per tutto la manche se ne gira bel bello nel labirinto come se voi non esisteste. Attenzione, però, anche voi farete bene a starvene alla larga, perché non appena gli arrivate a tiro vi si incolla alle costole e non vi molla più.

Questo, ahinoi, sta a significare che non ci sono strategie che tengano. Abbiamo provato di tutto, dalle bieche trappole negli anfratti alle finte e controfinte di raggiro. Macché, lui vi insegue sempre e basta. Paziente, diligente ed impetuoso, aspetta solo un vostro attimo di distrazione o un movimento maldestro del disco

per azzannare mortalmente il vostro rappresentante sul video.

L'unico modo di scansare l'inseguimento in questi frangenti è quello di frapporre un osso tra voi e lui (si preme un pulsante laterale).

L'osso avrà l'effetto di bloccarlo per una manciata di secondi e vi consentirà di fargli perdere le vostre tracce.

Più il gioco progredisce più i fantasmi divengono intelligenti — molto poco, in verità — ma soprattutto più il teschio si muove rapidamente.

Capirete ben presto a vostre spese che senza una adeguata riserva di ossa, accumulata acciacciando i sandwiches e conservandone il premio per il maggior tempo possibile, non potrete certo sperare di sopravvivere a lungo ad un così tenace inseguimento.

Un'ultima notazione infine per precisare che i labirinti selezionati all'inizio del gioco restano immutati per tutto il corso della partita, salvo cambiare colore ogni volta che il livello di difficoltà aumenta.

Ci costruiamo un labirinto?

Di percorsi pre-confezionati ce ne sono a disposizione ben 10 e, francamente, dobbiamo dire che sono molto fantasiosi e divertenti.

Tutti, comunque si presentano assai insidiosi ed impegnativi, specie per un inesperto visitatore.

Avrete dunque di che sbizzarrirvi ma soprattutto ci vorrà molto tempo perché riusciate a carpire tutti i piccoli segreti di movimento che ciascuno di essi racchiude.

Ce n'è qualcuno che non vi piace? Volete modificarlo aprendo un passaggio o chiudendone un altro per rendervi la via più facile?

Niente paura, si può fare. Resettate tutto e andiamo a cominciare.

Quando vi troverete davanti alla scritta "Select Maze" impostate il numero del labirinto scelto, aspettate a confermare con RTN e premette invece la lettera E.

Il gioco è fatto. Nell'angolo superiore sinistro dello schermo appare un quadratino rosso che si

sposta all'interno del labirinto per mezzo dei quattro tasti cursore (quelli con la freccia). La possibilità di aggiungere o di eliminare i segmenti che compongono il percorso viene ottenuta premendo una delle quattro lettere U, D, L, R (Up, Down, Left, Right — Sopra, Sotto, Destra e Sinistra). Ciascuna di esse corrisponderà, ovviamente, ad uno dei quattro lati del quadratino, e la pressione di uno di quei tasti avrà l'effetto di fare apparire e/o scomparire un pezzo di labirinto nella posizione prescelta.

Per costruire un labirinto completamente nuovo la procedura è esattamente la stessa, ma dopo "Select Maze" dovrete premere il tasto 3.

Lo schermo che vi si presenterà è completamente vuoto, eccettuati naturalmente i quattro bordi esterni che delimitano il perimetro fisso del percorso, e voi potrete lavorare di fantasia come meglio credete, spostando il quadratino dove volete e disegnando tutto quello che vi suggerisce il vostro estro.

Quando comunque avrete finito di intervenire sul percorso non vi resterà che impostare RTN ed il gioco partirà come di consueto.

PUNTI

Il primo fantasma catturato vale 50 punti, il secondo 200 ed il terzo 750, sempreché rispettate la regola dei trenta secondi.

Il livello di difficoltà progredisce ogni 2.000 punti e c'è il bonus di una vita dopo 25.000 punti.

CONCLUSIONI

Complessivamente Scooby Doo non delude affatto.

Primo perché ha una grafica di tutto rispetto e secondo perché la giocabilità è davvero buona.

Gli effetti sonori sono eccellenti e costituiscono senza dubbio il piatto forte della caruccia tanto sono grandiosi e spettacolari, specialmente nei lugubri suoni d'organo che vi accompagnano durante la partita.

Promozione Intellivision: a tutto sport!



IL TENNIS.



IL CALCIO.



A SORPRESA.

Ehi, compra il tuo Intellivision, questo è il momento giusto!
Se acquisti Intellivision dal 15 marzo al 31 luglio, avrai in omaggio ben tre cassette con i più giocati e famosi videogiochi sportivi. Una (la sorpresa) è già inclusa nella console, e le altre due (i fantastici "Calcio" e "Tennis"), le avrai gratis direttamente da noi!

È semplicissimo, basta compilare il tagliando di garanzia, far mettere timbro e data di acquisto dal rivenditore e spedire il tutto alla Mattel Electronics.

Forza, non perdere questa eccezionale occasione!



DAL 15-3
AL
31-7-1984

MATTEL ELECTRONICS
Intellivision
Intelligent Television

VIDEO



UNA PUBBLICAZIONE DEL
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Giochi 15

MAGGIO
1984
L. 3.500

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

Spedizioni in A.B. - Postale Gruppo EPT



SPECIALE: VIDEOGIOCHI E SPORT
TUTTI I RECORD ARCADE AMERICANI

Retro-Gaming **IL GIORNO DI HARRY PITFALL**

il posto della posta il posto della p

un joystick con tastiera per rendere Dracula compatibile Atari: il gioco così com'è è troppo complesso per le capacità di questa consolle, e si dovrebbe rinunciare a molte delle sue caratteristiche per renderlo compatibile. Crediamo che a queste condizioni non ne varrebbe neppure la pena.

Non possiamo promettere di non pubblicare più lettere che criticano Pac-man, perché altrimenti dovremmo promettere di non pubblicare anche quelle che lo lodano. Quel che è giusto per i detrattori vale anche per gli estimatori: ma se così fosse niente più Pac-Man nella nostra posta e sinceramente non ce la sentiamo di dare un aut-aut al "divorattuto".

Facci avere costantemente notizie del tuo club; attendiamo con ansia la tua foto esclamativa in redazione, dopodiché non vi saranno ulteriori impedimenti per farti ottenere l'abbonamento.

UNA SFIDA ALL'ULTIMO SANGUE

Spett.le Redazione di Videogiochi, sono un ragazzo di 15 anni e possiedo un sistema Intellivision; non mi sono mai fatto sfuggire una vostra rivista tranne la prima.

Ora, vedendo e rivedendo i giochi di ogni marca che avete provato per noi, proporrei una serie di sfide tra noi recordmen e i vostri esperti, su tutte le marche di cassette. Queste sfide sono in realtà tornei a premi; uno al mese è abbastanza. Per organizzarli potete fare con comodo, scrivendo un articolo nella pagina dei bonus. Che ne dite di questa idea?

Reale Massimo Milano

Un bel giorno potremmo anche decidere di pubblicare sulla rivista i record della nostra redazione, a puro titolo di curiosità: alcuni sono veramente ottimi, superiori anche a quelli della videogara (a cui, per ovvie ragioni, non possiamo partecipare). Altri sono un po' meno validi, e quindi ci guarderemo bene dal pubblicizzarli onde evitare brutte figure.

Quanto poi ad una sfida dal vivo

con i vari recordmen, non ce la sentiremmo di affrontare un cimento tanto impegnativo: probabilmente soccomberemo di fronte ai nostri giovani e pimpanti avversari! Del resto, anche i giornalisti sportivi non accetterebbero mai di sfidare in una partita regolare la nazionale di Bear-zot, non credete?

I RECORD DA BAR

V.C., è un appassionato videogiatore milanese quindicenne a farvi i soliti complimenti, e a darvi solo un consiglio: potreste inserire 1 o 2 misere paginette in più dedicate ai record italiani o mondiali (a vostra scelta), dei videogiochi da bar?

Se non potete, in preda alla disperazione mi darò all'alcool, sigh! Ma mi accontenterò dei record dei giochi: Olympic Games, e Zippy Race.

Ha! Ora che mi viene in mente non abolite la parte relativa ai flipper che non sono usciti affatto di moda!

Tanti super videosaluti da

Giuseppe Stancanelli Milano

Già dal numero scorso abbiamo cominciato a stilare una classifica ufficiosa dei videorecord italiani, ora sta a voi arricchirla e renderla sempre più attendibile.

Evita perciò di affogare i tuoi dispiaceri nella grappa, ma cerca di battere i primati quanto mai cospicui a Zippy Race ed Olympic Games, che in realtà si chiama Hyper Olympics, se, come pensiamo, è al gioco della Konami che ti riferisci.

Tranquillizzati, la parte dedicata ai flipper non verrà abolita. Tanti videosaluti anche a te da parte dell'intera redazione.

TRA UN HAMBURGER E L'ALTRO...

Spettabile redazione di Videogiochi.

Sono un genitore appassionato di videogames e vi mando allegata a questa lettera un'istantanea del mio ultimo record stabilito con Burgerti-

me (Intellivision), che è di 188600.

Trovo i videogiochi molto rilassanti, per questo, quando torno a casa, non c'è santo che tenga, io mi faccio la mia dose di Burger-time. In ufficio abbiamo creato una gara di videogiochi, vi partecipano tutti i colleghi maggiori di trent'anni possessori di basi Atari e Intellivision, con relativo scambio di cassette.

Questa è la quarta lettera che vi spedisco con un mio record, spero che la pubblicate!

(Capirete la mia ansia di far vedere ai miei colleghi che sono riuscito

ROCK'N' ROPE by Morisco



ad entrare nella vostra videogara).

Avendo acquistato a Natale alcune periferiche per l'Intellivision tra cui il simpaticissimo Lucky vorrei proporvi di aprire uno spazio dedicato ad esso nella rubrica sui computer, come fare programmi, consigli e prova di alcune cassette, etc, etc.

Come potrei impiegare l'espandibilità di memoria del Lucky?

Potreste elencarmi dei giochi tipo labirinto usciti per l'Intellivision negli ultimi mesi?

N.B. A tutti gli Intellivisionaires: non abbiate paura della concorrenza, è la base più bella del globo!!

Costantino Tranchina Milano

Posta il posto della posta il posto de

Ebbene sì, c'è chi come attività dopolavoristica sceglie di giocare a tennis, chi preferisce gli scacchi, chi decide di dedicarsi ai francobolli... questo gruppo di maturi videogiocatori milanesi ha optato per qualcosa d'altro, e non ha certo motivo di vergognarsene (ci mancherebbe altro, l'AIVA assicura ufficialmente che il videogame è da considerare attività ginnico-sportiva a tutti gli effetti).

Abbiamo pubblicato la tua lettera, caro Costantino (al quarto tentativo hai finalmente fatto centro!), ma per quanto riguarda la videogara e i tuoi

Se poi vuoi farti consigliare dei buoni giochi di labirinto per il tuo sistema Mattel i primi che ci vengono in mente sono Scooby Doo's Maze Chase (appunto per l'Intellivision Entertainment Computer System) ed il più recente Treasure of Tarmin, seconda puntata dell'avventura di Advanced Dungeons & Dragons. Ma ce ne sono talmente tanti...

UN CAMPIONE A NONANTOLA

Carissimo Videogiochi questa è la seconda volta che vi scrivo, so che siete sommersi di lettere, ma non demordo.

Vorrei sapere il record italiano e quello mondiale di Mousetrapp, che per me è il miglior videogioco esistente, dopo Robotron 2084 e Tron (a proposito, perché non avete recensito nessuno di questi 3 videogiochi?).

Modestia a parte, credo proprio di essere un campione di Mouse Trap, e vorrei confrontarmi con i record ufficiali.

Ciao ed in bocca al Ghost!

Giovanni Perrone

Come abbiamo già detto una volta, visto che non demordere serve a qualcosa?

La lettera di Giovanni giunge decisamente a fagiolo: avrete già notato sul nostro elenco ufficioso di record il nome di Mirko Bruni, un tredicenne residente a Nonantola, in provincia di Modena, che è riuscito ad ottenere alla sala gioco Paradise del suo paese il fantastico punteggio di 19.650.250 proprio con il tuo gioco favorito, Mouse Trap della Exidy.

La strepitosa prestazione, che si è protratta per circa 10 ore e che è stata interrotta soltanto dall'esaurimento fisico del protagonista, costituisce una delle migliori prestazioni mondiali. Una testimonianza della regolarità della partita è stata offerta anche dalla presenza sul posto delle telecamere di Telemodena.

Visto che ti dichiari tanto in gamba, vogliamo proprio vedere se sarai in grado di raggiungere almeno quota 20.000.000. Noi lo speriamo; per il momento, tanto di cappello e tutti gli onori che si merita a Mirko,

nuovo primatista europeo, italiano e modenese di Mouse Trap.

A Giovanni ricordiamo invece che di Tron abbiamo già parlato, e che non escludiamo di inserire prossimamente anche Mouse Trap e Robotron nella sezione di "Al bar" dedicata alle vecchie glorie.

COMPUTER COMPUTER

"Io propongo un ampliamento della rubrica i Giocomputer. Propongo anche una rubrica sul Lucky, potreste chiamarla "Fortunato, ... Lucky", come dire "molto piacere, Lucky".

Riccardo Roscilli

"Perché non espandete la vostra rubrica "Di Fronte al Fatto Computer" ed in particolare LIST? Perché non fate dettagliate descrizioni degli home computers? Perché, oltre ai videogiochi, non provate altri programmi in generale?"

Flavio De Pasquale

"Perché non riservate, in una rubrica come Giocomputer, uno spazio per i programmi dei lettori? Perché non promuovete altri concorsi come la Computation?"

Alberto Galanti

"Apprezzo il vostro impegno nel cercare di aumentare la già ampia diffusione di questo tipo di giochi che hanno il merito di avvicinare le nuove generazioni — e spero non solo quelle — ai computers che ben presto diventeranno ben più di un compagno di giochi per tutti noi. Quindi credo che un ampliamento delle rubriche sugli home computer non guasterebbe".

Attilio Arena

"Vi scrivo per spezzare una lancia a favore della rubrica Di Fronte al Fatto Computer, anche se spesso pubblicate lettere di lettori contrari. Io sono un neofita, ed è grazie a voi che mi sono comperato uno Spectrum e ora mi sto divertendo".

Piero Cingolani

"Mi sembra che l'argomento computer non sia così curato come gli altri: aggiungete un supplemento che parli solo dei giochi per compu-



hamburger dobbiamo darti una piccola delusione: i tuoi 188.600 punti sono, ahimè, assolutamente insufficienti per entrare in classifica. Meritatissimi quindi gli scottò che — a questo punto è inevitabile — i tuoi colleghi di ufficio non mancheranno di indirizzarti. Ma tu non desistere, e tenta con un altro gioco: la concorrenza è veramente troppo agguerrita per Burgertime!

Per quanto riguarda il Lucky, stiamo considerando la possibilità di dedicare uno spazio fisso sulla nostra rivista ai vari sistemi che trasformano in computer le console per videogioco. Il Lucky è appunto tra questi.

il posto della posta il posto della p

Con questo non vogliamo affatto istigarvi al "sabotaggio" sistematico delle cartucce, che talvolta può pure riservare qualche dispiacere, ma comunque sappiate che anche in ICE TREK (Imagic), alla fine dello schermo dei caribù, se uccidete un animale mentre la Dea sta per congratularsi con voi ne succedono delle belle!

P.S. Poi basta un reset e si riaggiusta tutto!

INTY SUPER-FOOTBALL?

Alla carissima attenzione di "Videogiochi".

Non avendo letto i primi 6 numeri di V.G., perché da me sconosciuto, mi scuso anticipatamente se le domande che vi porrò saranno già state fatte.

Ho letto la vostra rivista, in particolare le pagine dedicate da voi in "A che gioco giochiamo?" a proposito della cassetta dell'Intellivision: Football.

Avendo comprato l'Intellivision circa l'anno fa e avendo ricevuto in omaggio dal negoziante la lista di tutte le cassette disponibili (allora) mi sono subito accorto che esistevano due cassette del "Football".

La prima chiamata comunemente "Football" e la seconda chiamata "Il super Football".

Naturalmente quest'ultima cassetta portava fotografia e descrizione. Per la fotografia ho notato che il campo era tipo "Soccer" cioè in prospettiva, per la descrizione dice che avremmo perfino i replays istantanei.

Questa cassetta - riporta - sarà disponibile a fine 83 - inizi 84 e perciò vorrei sapere:

- Se sarà puntuale come sopra detto.

- E se voi ne sapete qualcosa, cosa consigliate.

Forse mi sono dilungato troppo in spiegazioni, vi faccio ancora una volta le mie congratulazioni per la vostra rivista (molto valida).

Lacasella Carlo - Vicenza

Il programma a cui ti riferisci era stato in effetti riprodotto tra le illustrazioni della primissima edizione,

del catalogo Mattel e faceva parte di una ipotetica serie di titoli per quello che negli intendimenti doveva essere il computer Intellivision. Da allora molta acqua è passata sotto ai ponti e, come avrai certamente notato, anche i programmi della Mattel hanno subito profonde trasformazioni, soprattutto per quanto riguarda la parte "computerizzata".

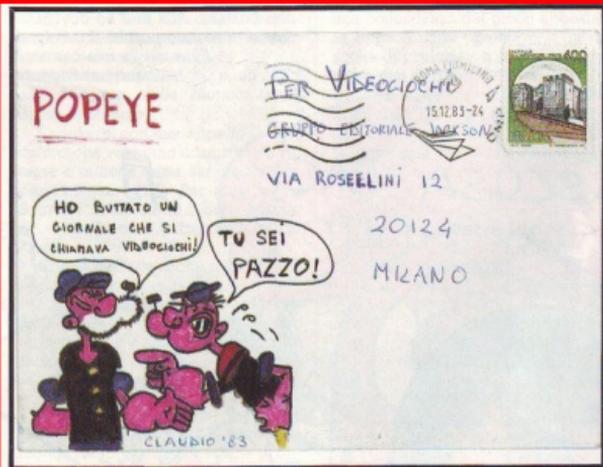
Quello che hai visto, come del resto il fantomatico programma per la gestione dell'allenamento fisico e quello sulle analisi finanziarie, era a nostro avviso solo un progetto, un prototipo indicativo su quelle che avrebbero potuto essere le potenzialità dell'Intellivision trasformato in computer.

Molto probabilmente i titoli in questione erano stati anche sviluppati e forse già si trovavano in uno stadio avanzato di progettazione, ma nel frattempo alla Mattel si stavano

e soprattutto è chiaramente orientato ad una fascia di utenza molto più incline agli scopi educativi e didattici che non alla complessa arte del Football americano o del mercato borsistico.

Molto probabilmente alla Mattel hanno preferito non cercare di trasformare una console per figli in un computer per genitori, decidendo invece di continuare il dialogo intrapreso con il proprio pubblico giovane nell'intento di prenderlo per mano verso l'intricato mondo della programmazione. Forse è stato meglio così, o forse no, ma probabilmente il giudizio non spetta a noi.

Ad ogni buon conto l'allettante progetto di un Super Football è stato per il momento accantonato anche se, a onor del vero, ad ogni fiera specializzata si continua a sentirne parlare come se dovesse uscire da un momento all'altro.



anche formulando nuove ipotesi sull'utilizzo di un "Entertainment Computer System" creato sulla base della console.

Ecco che così le parti utilizzate per la trasformazione del sistema hanno cambiato forma, dimensione e, soprattutto, indirizzo.

Il computer Mattel-Inty è oggi totalmente rinnovato rispetto al prototipo presentato sul primo catalogo,

Non preoccuparti comunque, se mai quel momento verrà noi saremo i primi a saperlo e, naturalmente, a comunicartelo.

POTENZA, POTENZA!

Spett. Redazione, la risoluzione grafica di un videogioco da casa dipende più dalla poten-

osta il posto della posta il posto de

za in kbyte della console o più dalla cartuccia? Se, come io penso, dipende dalla console, acquistando l'espansione di memoria Lucky per l'Intellivision quali cassette migliorerebbero graficamente?

Spero rispondiate a questa lettera che vi giunge dal "profondo sud".
Saluti cordiali.

E. Fasullo e E. Magnella - Potenza

Fino a non molto tempo fa si pensava che le capacità di un sistema di videogiochi da casa fossero determinate esclusivamente dalla sua potenza in bytes, che si traduceva poi in una maggiore o minore capacità di gestire la grafica, gli oggetti in movimento, la dinamica dell'azione sul video etc.

Insomma, con pochi bytes a disposizione nessuno credeva che si sarebbe riusciti a oltrepassare i limiti fisiologici della console, salvo poi ottenere risultati comunque sorprendenti con la limitata memoria a disposizione.

Oggi questi fattori sono comunque determinanti, ma non contano più di tanto ai fini del successo di un sistema.

Chi la pensava così infatti non aveva certo fatto i conti con i programmatori di videogames, una pattuglia di disperati che abitualmente passano il loro tempo a "spolpare" i microprocessori nell'intento di comprimere giochi assai complessi in una angusta piastrina di silicio.

Attualmente le eventuali mancozze di un sistema vengono ampiamente soppite da una più accurata programmazione della cartuccia, cui eventualmente si unisce anche una capacità di memoria aggiuntiva per completare quella della console.

Un tipico esempio di questo tipo di soluzione viene offerto dal De-cathlon di David Crane, che si avvale di ben 8 k di memoria residente nella cartuccia.

Un'altra interessante trovata è stata quella della Starpath, che con il suo Supercharger espande le capacità mnemoniche del VCS fino a 6272 bytes.

Insomma, c'è sempre il modo di aggirare, se non proprio di scavalcare ogni tipo di ostacolo, anche quelli che fino a pochi anni fa sem-

bravano insormontabili.

Quanto al Lucky ci sembra invece che tu abbia fatto un po' di confusione. Il sistema Lucky, che trasforma l'Intellivision in computer, è formato da un insieme di periferiche che gli permettono di diventare un vero e proprio microcalcolatore.

La base della configurazione è formata dalla tastiera (Computer keyboard) e da una unità centrale (Computer adaptor) in cui risiedono le memorie ed il linguaggio Basic.

L'Entertainment Computer System — così si chiama il "tutto" — aumenta certamente le possibilità di "lavoro" della console ma lascia totalmente inalterate le caratteristiche delle cartucce normali, quelle cioè previste per funzionare con il solo Intellivision.

Quelli che sulla carta dovrebbero invece migliorare nel risultato sono i titoli previsti espressamente per funzionare con l'ECS, di cui possono certo sfruttare la tastiera come strumento di interazione con l'utente. Aspettare per credere...

UN TASTO DOLENTE

Spettabile redazione di videogiochi

a parte vi invio un annuncio che spero gentilmente pubblicherete. Approfitto dell'occasione per porvi un argomento che credo tocchi molto da vicino tutti noi appassionati di videogames. Si tratta del prezzo dei giochi.

Non vi sembra che 80 o 90 mila lire per una cassetta siano molte? Io non credo che tenendo i prezzi così alti si possa favorire uno sviluppo ed un ampliamento del mercato.

Io penso che una cassetta dovrebbe al massimo costare sulle 30 mila lire. Sarei dell'opinione che la nostra rivista debba impegnarsi a fondo per calmierare il mercato e in un certo senso condurre una campagna molto incessante a favore del pubblico di consumatori. Ormai la realtà dei videogiochi casalinghi e il mercato che ne consegue meritano un trattamento di incoraggiamento e non di freno. Ci sarà sempre la persona che 90 mila lire le può spendere senza problemi ma tenuto conto

che il gioco esaurisce ben presto la sua carica di interesse e che perciò il suo ammortamento costo per partita risulta sempre e comunque molto alto, la gran massa dei possibili utenti ne sarà tenuta lontana preferendo senz'altro spendere le 200 lire per giocare in una sala giochi. Questo potrebbe far pensare a una manovra delle ditte costruttrici dei giochi per incrementare l'uso dei giochi da sala a scapito di quelli casalinghi. Penso che siamo tutti d'accordo sul fatto che i videogames casalinghi, intelligentemente adoperati, siano un fattore molto positivo nello svolgimento del tempo libero dei giovani e meno giovani impegnandoli e divertendoli e nel contempo allontanandoli da quei pericoli che un cattivo uso del tempo libero potrebbe procurare loro. Perciò invito voi e tutti gli appassionati di videogames a esprimere dei pareri su come esercitare delle pressioni presso le case costruttrici e distributrici per poter avere un mercato di videogames a prezzi, diciamo pure, più ragionevoli. Ringrazio voi e tutti quelli che vorranno intervenire.

Fulvio Sinigaglia

Beh, come negarlo? Il fattore più importante che nega al mercato dei videogames domestici la crescita e l'espansione che pure gli sarebbero possibili è costituito proprio dai prezzi. Noi di Videogiochi saremmo i primi a rallegrarci di un loro eventuale abbassamento: videogames più abbordabili per le tasche dei teenagers, quindi più videogiochi in circolazione e, probabilmente, più gente interessata alla nostra rivista.

Ma, ahimè, il prezzo di un prodotto è stabilito perentoriamente dalle

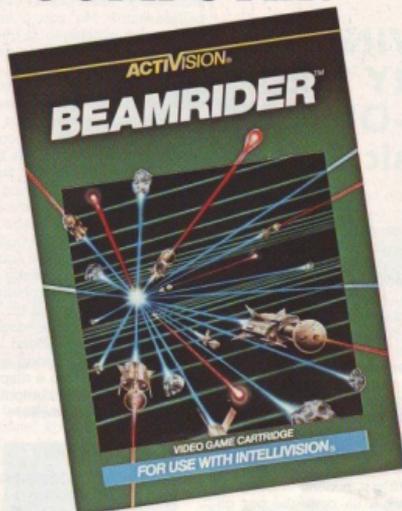
VIDEOGIOCHI

hi-fi club

Piazza Marucchi, 2. Roma Tel. 8445343

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

ACTIVISION COMPUTER



Ebbene sì: anche l'Activision ha deciso di indirizzare parte dei suoi sforzi produttivi verso la realizzazione di giochi compatibili con i maggiori home computer del mercato (per intenderci, Atari 800 ed 800, CBM 64 e Spectrum). Queste cassette, di imminente commercializzazione anche nel nostro paese, sono dedicate ai giochi più popolari realizzati da questa casa americana: Pitfall I, BeamRider, Decathlon, Pitfall Lost Caverns, Hero e Zenji.

È da notare come da qualche tempo questa software house

leader nel settore si stia dedicando ad una vastissima gamma di hardware: dopo essersi interessata fino alla scorsa stagione quasi esclusivamente di Atari, l'Activision ha successivamente lanciato titoli per le console Intellivision (anche se dopo le recenti disavventure in casa Mattel sembra che questo sistema non verrà più considerato).

Negli ultimi tempi ecco il computer e il sistema Colecovision, per cui sono ancora disponibili tre super-titoli Activision compatibili: Pitfall, River Raid e Beamrider.

BALLY E WILLIAMS RESTANO CONCORRENTI

Era da almeno quattro mesi che Michael Stroll e Robert Mullane, rispettivamente presidenti della Williams e della Bally, si incontravano per discutere l'acquisto della Williams da parte della Bally, ma alla fine di gennaio è stato annunciato che gli incontri tra i responsabili delle due società erano terminati senza che nulla accadesse. Le due società storiche del divertimento automatico rimarranno quindi concorrenti.

"Questo indica una possibilità tra due" ha detto un esperto economico dell'industria coin-op. "O gli affari vanno meglio oppure i termini di valutazione erano inaccettabili per la Bally. Presumo siano stati i termini". Un analista delle Bear Stearns & Company ha stimato il valo-

re della Williams coin-op sui 20 milioni di dollari. Questa valutazione include il recente contratto siglato con l'Atari, con il quale la Williams cede alla società di Sunnyvale i diritti per la vendita dei suoi successi da bar in versione domestica.

A detta di alcuni, la Bally era intenzionata a comprare la Williams per le notevoli capacità innovative del suo dipartimento ingegneristico. Ma recentemente, la Bally ha fatto sapere che intende sviluppare maggiormente le capacità ingegneristiche interne all'azienda, alla luce soprattutto dell'accordo siglato con la RCA per l'utilizzo di lettori per videodischi economici nella produzione di videogiochi.

DOMOVIDEO ALLA RIBALTA

Grosse novità per quanto riguarda i giochi della Spectravideo: sono arrivati in Italia sei nuovi titoli pluricompatibili. Per Atari abbiamo Master Builder e Mangià, un gioco alimentare in cui una madre molto premurosa si affanna a servire al figlio prediletto dei piatti di pastasciutta prelibati. Voi, nei panni di questo giovane ma golosissimo commensale, dovrete divorare il maggior numero possibile di portate di pastasciutta prima che il tavolo crolli sotto il loro peso. Se il vostro stomaco è pieno, passa te allora un po' di cibo al cane od al gatto, ma che vostra madre non se ne accorga, mi raccomando!

Tre titoli nuovi di zecca anche per il Colecovision: Super Cross Force (nuova edizione dell'omonimo gioco spaziale dallo schema di fuoco incrociato), Spectron e Francic Freddy, un'avventura in un edificio completamente avvolto dalle fiamme e pieno di personaggi da portare a salvo.

Inoltre, Spectravideo vanta nella sua gamma di giochi anche il suo primo gamecomputer: si tratta di Cave In per Commodore Vic 20, un'avventura nel fantastico regno di Meese sul pianeta Spectra.

Sempre a cura della Domovideo, distributore ufficiale per il nostro paese dei giochi Spectravideo, arrivano i prestigiosi titoli Tigervision Polaris e Miner 2049er, quest'ultimo pluridecorato dalla critica specializzata americana. Pare inoltre che la stessa Domovideo provederà prossimamente ad importare in Italia anche i giochi della U.S. Games, una società americana che però già da qualche tempo ha chiuso i battenti.





VIDEOGIOCO

Brevi cenni sull'universo dei videogames

Si vuole che gli italiani non amino praticare lo sport, ma preferiscano assistervi passivamente da semplici tifosi, magari dal televisore, comodamente seduti su una poltrona.

Questo luogo comune nasconde indubbiamente anche un fondo di verità: chissà quanti tra i nostri lettori sono anche assidui spettatori di tutte le trasmissioni sportive domenicali, nessuna esclusa, arrivando a rivedere per tre o più volte consecutive i gol dei loro beniamini, grazie alle cronache radiotelevisive di Tutto il calcio minuto per minuto, Golfash, Novantesimo minuto e compagnia bella! In ogni caso, visto che stanno

leggendo Videogiochi, questi inguaribili e convinti sedentari sapranno che esiste la possibilità di affrontare lo sport ben più

agonisticamente, sempre però comodamente seduti di fronte al televisore: basta collegare all'apparecchio la propria console per videogames, ed inserire ormai una delle numerosissime cartucce-gioco di carattere sportivo. Ce ne sono veramente per tutti i gusti, dal calcio al tennis, dal basket allo sci, per un totale di circa 35 simulazioni sportive più o meno riuscite e divertenti,

in ogni caso sufficienti a convincerci dell'opportunità di fare un bel servizio sull'argomento su Videogiochi, magari diviso in due parti: la prima dedicata agli sport individuali, la seconda (che apparirà sul prossimo numero) riservata agli sport di squadra.

Del resto, la bella stagione ben si concilia con un simile argomento, ed anche l'annata è quanto mai propizia (quest'estate avrà luogo a Los Angeles e dintorni la XXIII edizione dei giochi olimpici estivi).

Restano estranei a questo servizio i videogames dedicati all'automobilismo, che, secondo i nostri particolarissimi criteri di classificazione, vanno considerati come videogiochi di guida; del resto le simulazioni di questo tipo sono talmente numerose e particolari da meritare un servizio specifico sull'argomento, e non è escluso che un giorno se ne riparli.

Come abbiamo già detto, per esaltare il vostro spirito competitivo questo mese ci occuperemo degli sport individuali suddividendoli per gruppi; non perché vogliamo mostrarvi quale tennis o quale sci sia il migliore (fino a prova contraria, chi possiede una base Mattel sarà interessato esclusivamente al Tennis Intellevision, e non certo a quello Atari o Creativision), ma piuttosto per valutare con quanta credibilità si può riprodurre al computer ogni singola disciplina; nel farlo cercheremo di comportarci da



HI OLIMPICI

ATTUALITÀ

portivi alla vigilia delle Olimpiadi (quelle vere)

appassionati sportivi, e non da fanatici dei videogames.

Per quanto possibile.

TENNIS

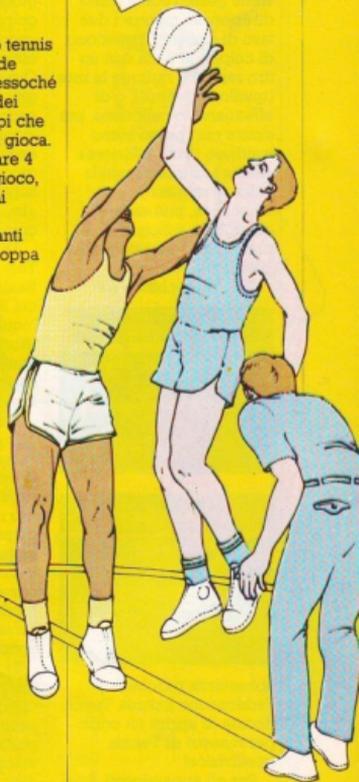
Lo sport di stagione per eccellenza compare qui tra gli sport individuali nonostante la specialità del doppio, che finora del resto è stata considerata soltanto dal nuovissimo Tennis Intellelevision. Nella seconda edizione di questo popolarissimo gioco della Mattel sorprendenti novità: oltre alla possibilità di sfidarsi in doppio, si può pure scegliere la superficie del campo di gioco: erba, sintetico o terra battuta nei gloriosi impianti di Wimbledon o Flushing Meadows. La diversa consistenza del campo di gioco influisce naturalmente sulla potenza e l'angolazione dei vostri colpi. Tralasciamo i vari Pong, i primissimi esemplari di giochi elettronici per apparecchio televisivo che venivano spesso e volentieri spacciati per tennis (a volte addirittura per calcio!) solo per la presenza di una pallina continuamente

respinta da due rudimentali racchette.

Fortunatamente da allora il livello di realismo dei videotennis è notevolmente migliorato: ne è esempio illuminante il primo tennis Intellevision.

Se lo sport è il punto di forza del catalogo Mattel, infatti, con il tennis a detta di molti si raggiunge il massimo della simulazione sportiva: oltre agli elementi accessori (applausi degli spettatori dopo i palleggi più combattuti, ripetizione del servizio deviato dalla rete, successione del punteggio identica a quella reale, incluso il tie-break di spareggio sul sei pari e partita al meglio dei 5 set, cambio di campo ai game dispari e rituale stretta di mano dei contendenti dopo la conclusione

dell'incontro) questo tennis Intellevision sorprende soprattutto per il pressoché completo controllo dei movimenti e dei colpi che riesce a offrire a chi gioca. Si possono selezionare 4 diverse velocità di gioco, da quella riservata ai principianti a quella consigliata ad aspiranti video-campioni di coppa



Davis; la partita inizia naturalmente con il servizio, che, grazie ai tasti 1, 2 e 3, può essere indirizzato internamente, centralmente, od esternamente nell'area di battuta. Per il primo servizio è consigliabile tentare un colpo potente per ottenere subito il punto con un ace (tasto superiore destro); per evitare il doppio fallo con il secondo servizio, invece, è



VIDEOGIOCHI OLIMPICI

meglio usare il tasto inferiore destro, che farà compiere alla palla una traiettoria leggermente arcuata.

Nel palleggio conseguente lo spostamento del giocatore viene gestito con il disco direzionale, mentre i due tasti di sinistra permettono di colpire la palla con un tiro rapido e radente la rete (quello superiore), o di effettuare un pallonetto, più sicuro ma spesso meno insidioso (tasto inferiore). Anche la direzione della palla, incrociata o lungolinea, può essere controllata anticipando o ritardando l'attuazione del colpo.

Beh, direi che ce n'è



abbastanza perché la Federazione Italiana Tennis decida di aprire un corso per maestri di Tennis Intellivision!

Per gli appassionati Atari c'è possibilità di scelta: innanzitutto il Tennis Activision di Alan Miller, con 4 varianti di gioco, per 1 o 2 giocatori, a velocità normale o rallentata. Il commutatore di difficoltà B permette di inserire nel gioco colpi particolarmente angolati.

La palla viene messa in gioco premendo il tasto rosso di fuoco. Sullo schermo non compaiono però le linee che

delimitano l'area di servizio, sul campo; per effettuare la battuta sarà quindi sufficiente piazzare la palla entro i limiti estremi del terreno di gioco. Per indirizzare i colpi nella direzione desiderata occorre spostare il giocatore in modo che colpisca la palla con il cuore o con una parte esterna della racchetta. Quando il punteggio giunge al sei pari, il segnapunti si azzerà: la vittoria viene quindi assegnata al primo giocatore che riesce a superare l'avversario di almeno due game (proprio come nella Coppa Davis).

Di poco si differenzia il Tennis Atari della serie Realsport: la posizione da cui il campo di gioco viene inquadrato è la medesima (frontale); sullo sfondo però compare un vero e proprio segnapunti, su cui va inserito il proprio nome.

Nella sfida contro il computer o contro un avversario in carne ed ossa si può utilizzare un repertorio di tre colpi: il tiro normale, che si effettua colpendo la palla mentre il giocatore è fermo, il pallonetto che viene alzato correndo verso la linea di fondo campo, e la schiacciata che si effettua spostandosi sotto rete.

Non dimentichiamoci del Tennis Homevision compatibile VCS: 7 varianti permettono di svolgere partite con differenti velocità, per uno o due giocatori. Non c'è tie-break. Il pulsante di fuoco serve esclusivamente per effettuare i servizi.

Concludiamo la serie con il tennis Creativision, compatibile con l'omonimo sistema, offerto in omaggio a chi acquista la consolle. L'alto numero di varianti (ben 16) permette di far partecipare al gioco 1 o 2 tennisti, di selezionare diverse velocità di gioco, e di sottoporre ad handicap uno dei due contendenti (il più abile), rallentando i suoi

movimenti.

La palla viene respinta automaticamente dalla racchetta di uno dei due giocatori quando questi, diretto opportunamente dalla manopola di controllo, giunge nella posizione più appropriata. Per effettuare il servizio è sufficiente premere il tasto indicato sulla mascherina.

PUGILATO

I suoi sostenitori amano definire questo sport "nobile arte" o "scherma dei pugni". In ogni caso con il videogame è possibile sostenere un incontro di boxe senza le conseguenze fisiche che troppo spesso — ahimè — riportano i pugili professionisti e dilettanti dopo i loro combattimenti.

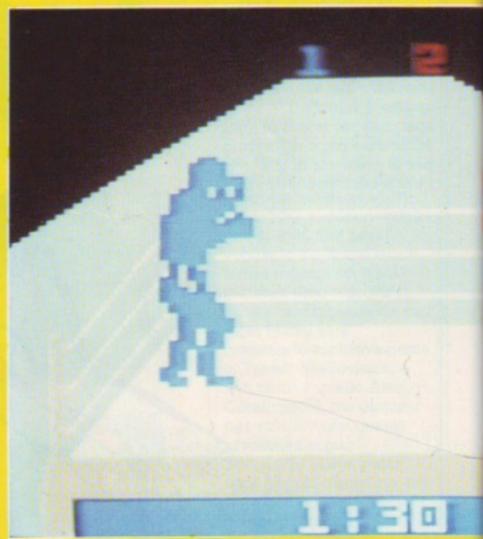
Cominciamo da Boxing Activision, ideato da Bob Whitehead; sul quadrato, inquadrato dall'alto, si muovono due sagome di pugili gigantesche e un po' rigide, una bianca ed una nera (forse per rievocare gli epici scontri Holmes-Cooney,

Griffith-Benvenuti e così via). Premendo il pulsante il pugile tenterà di colpire con un jab il suo avversario proprio in pieno volto. Mettendo a segno allunghi di disturbo e colpi più ravvicinati si accumulano punti, e toccando quota 100 si mette fuori combattimento definitivamente il proprio avversario. La durata di ogni ripresa è stata prudentemente ridotta da 3 a 2 minuti.

Naturalmente neanche Intellivision manca di includere nel suo catalogo sportivo un videogame ispirato al pugilato; la simulazione si ispira agli stessi concetti: tentare di colpire più volte il proprio avversario per accrescere il punteggio e giungere così alla vittoria per K.O.

Il ring, costantemente illuminato dai riflettori, viene inquadrato da una posizione laterale; sullo schermo compare anche il contasecondi, per misurare la durata dei vari round (che qui ammonta a un minuto e trenta secondi).

Il repertorio pugilistico





che boxing Intellelevision vi mette a disposizione, occorre ancora una volta sottolinearlo, è veramente sorprendente: potrete effettuare combinazioni da vero virtuoso del guantone portando a segno dei potenti diretti al volto, dei colpi generici per mantenere a distanza l'avversario, o dei ganci molto ampi ai fianchi. In fase difensiva vi sarà invece possibile schivare i colpi diretti verso la vostra persona (si fa per dire!). Col procedere delle riprese i due pugili si mostreranno più affaticati, i loro movimenti si faranno più appesantiti ed i loro colpi più lenti.

Non ci dimenticheremo certo di accennare a Rocky Battles the Champ, uno degli ancora rari giochi sportivi per Coleco. Una presentazione sflogorante, con i due tradizionali avversari (Rocky Balboa e Mr. T) che si sfidano al

centro del ring sotto gli occhi di un arbitro imparziale. La grafica è eccellente, forse si poteva fare qualcosa di più sul piano dell'interattività, ma il gioco resta di livello eccezionale, supportato in ciò anche dagli speciali comandi Super Action Controllers.

BOWLING

Tre riproduzioni per questo sport che, se pure non si può definire olimpico in senso stretto, ha vissuto un periodo di grandissima popolarità durante gli anni '50.

Per cominciare, brevi cenni sulla terminologia: in ogni frame (turno di lancio) si realizza uno strike abbattendo tutti i birilli al primo tentativo; se invece si deve ricorrere ad un secondo tiro, si ha allora uno spare; se, dopo il secondo tentativo, rimane ancora in piedi qualche birillo, si ha un open frame; si ricomincia allora con un nuovo turno di lancio.

Il bowling Atari non è



precisamente un gioco molto recente, ma si tratta dell'unico video-bowling disponibile per questa console. Sei varianti di gioco per uno o due partecipanti: il lanciatore si trova a sinistra, e spostandosi verticalmente trova la posizione migliore per lanciare la sua boccia

premo il tasto. Dopo il lancio non si può modificare la traiettoria rettilinea della palla (giochi 5 e 6), oppure si può rettificare una sola volta (giochi 1 e 2), o più volte (giochi 3 e 4). Conclusi i primi dieci tiri e gli

VIDEOGIOCHI OLIMPICI

eventuali colpi supplementari concessi dopo il decimo frame vengono segnalati risultato e vincitore. Il massimo punteggio raggiungibile è di 300 punti; il lanciatore celebra con una capriola lo spare, e con due lo strike.

Il secondo bowling considerato è quello compatibile con il Videopac: in realtà nel catalogo Philips non figura un titolo interamente dedicato a questo sport, ma nella cartuccia-gioco numero 6 compaiono sia il basket che il bowling; inevitabile quindi che la qualità di questo videogioco Philips sia un po' deludente; la corsia di lancio è sistemata in senso verticale, un po' irrazionalmente. In basso compare la boccia, che ondeggia continuamente da destra a sinistra; per

lanciarla (con direzione irrimediabilmente rettilinea) occorre premere il tasto quando la boccia viene a trovarsi nella posizione più centrale possibile.

Abbiamo però notato che, nonostante la semplicità del gioco, è estremamente difficile realizzare uno strike. Concludiamo con il bowling Intellivision che permette la partecipazione di ben 4 giocatori; la sua complessità di gioco è notevolmente superiore a quella dei suoi "colleghi". Cominciamo ad analizzare lo schermo di gioco: nella parte superiore appaiono i birilli a fine corsia, poi i punteggi ed, inferiormente, il giocatore in attesa di effettuare il proprio lancio.

La caratteristica principale di questo

bowling è costituita dalla possibilità di influire in misura ben maggiore sulla traiettoria e sull'efficacia del tiro: si può scegliere tra 10 diverse corsie, ognuna con una scorrevolezza variabile, e con diverse possibilità di imprimere un effetto particolare alla boccia. Si può scegliere il peso della palla, per avere maggiori chances di abbattere i birilli con una palla pesante, o per puntare sull'effetto da imprimere al colpo con una palla leggera.

E non è finita qui! Anche la possibilità di optare per un giocatore destro o mancino vi sarà utile per far curvare la palla a sinistra o a destra; a selezionare l'effetto pensa invece il disco tradizionale.

Molto preziosa è la possibilità di allenarsi con la variante delle combinazioni, che vi pone di fronte a 32 particolarissime disposizioni di birilli. Ottenendo 75 punti in questa variante sarete gratificati da un trionfale

suono di fanfara.

Da sottolineare pure l'abbondanza, il realismo e la completezza degli effetti acustici di contorno.

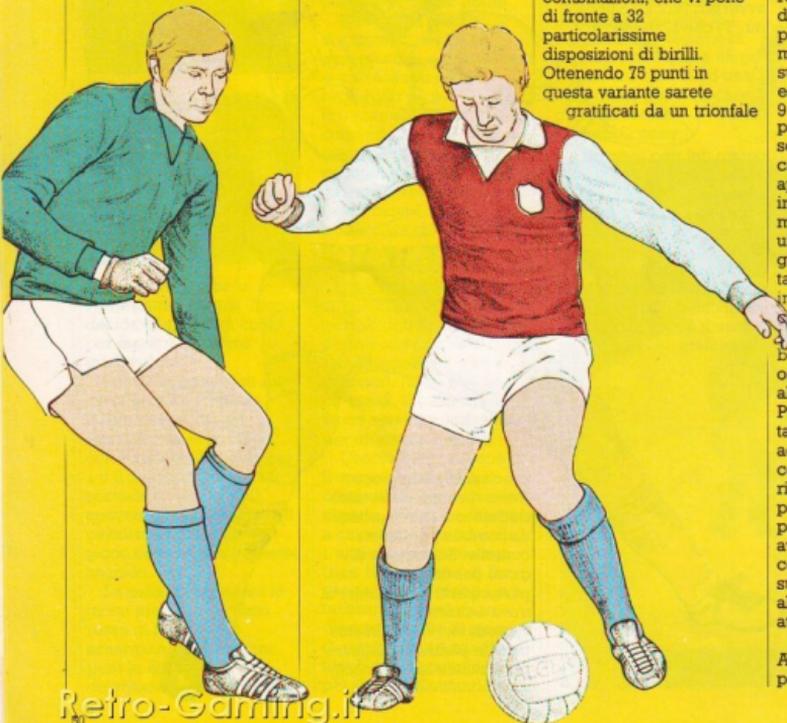
GOLF

Per i videogiocatori più flemmatici Intellivision, Atari e Philips hanno preparato ben tre riproduzioni del golf; in realtà a queste andrebbe aggiunto pure un minigolf Atari, ma comprendeteci; considerando il golf alla stregua di tutti gli altri sport siamo già andati contro la nostra indole, tendenzialmente dinamica ed effervescente; al minigolf abbiamo deciso di opporci decisamente: c'è un limite a tutto!

Bando alle nostre periodiche divagazioni, vi rammentiamo che negli scorsi numeri abbiamo inserito un'ampia recensione del golf Mattel; di questa cartuccia saprete perciò vita, morte e miracoli. Riassumendo le sue caratteristiche essenziali, per superare le 9 buche del percorso, 14 partecipanti si potranno far servire da un ipotetico caddie personale la più appropriata tra le 9 mazze in dotazione, in legno od in metallo, come in un ufficialissimo impianto di gioco anglosassone. Con i tasti laterali si influisce invece sulla lunghezza del colpo.

Pure il golf Atari è su 9 buche, costellate da ostacoli naturali come alberi e laghetti artificiali. Premendo costantemente il tasto rosso di fuoco si accresce la potenza del colpo che poi si effettua rilasciando il pulsante. Si possono imprimere alla palla 24 differenti direzioni; avvicinandosi alla buca comparirà in primo piano sullo schermo il green; allora si che occorrerà fare attenzione!

Molto simile a quello Atari è il golf Philips: percorso di nuove buche



con ostacoli naturali, e limitata possibilità di influire sulla traiettoria della palla. La posizione sul green viene riportata in primo piano quando si giunge nelle più immediate vicinanze della buca.

SCI

Tre presenze: Philips per Videopac, Activision per Atari e, naturalmente, Intellivision per l'omonimo sistema. Anche se ci troviamo fuori stagione, quindi, una bella discesa o un arditissimo slalom al videogame non è assolutamente fuori luogo.

La cartuccia Philips dedicata agli sport invernali è la numero 25, che vi propone le tre specialità di sci alpino più tradizionali disputate in parallelo tra due

concorrenti: slalom speciale, slalom gigante e discesa libera.

In tutte le gare occorre dirigere la propria traiettoria attraverso 55 porte direzionali, spesso

disposte verticalmente nello slalom speciale, maggiormente distanziate nello slalom gigante, e scarsamente selettive nella discesa libera. A fine gara

viene dichiarato vincitore chi ha saltato il minor numero di porte, e solo in caso di parità chi ha totalizzato il minor tempo. Molto più importante essere precisi tra i paletti, dunque, invece di essere veloci.

Questo sci Philips è già

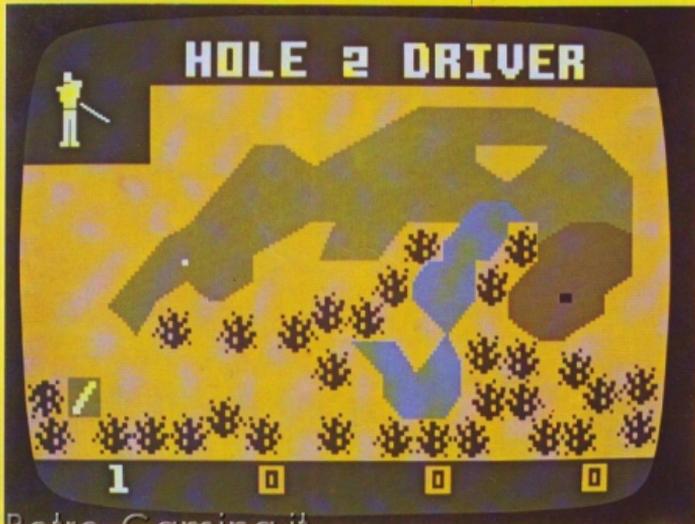
stato provato da Videogiochi sul numero 8, così come sul numero 5 lo è stato Skiing Activision, che propone 5 percorsi di

slalom speciale e 5 di discesa libera, (4 di questi, con lunghezza e difficoltà variabili, non cambiano mai nella disposizione delle porte direzionali, mentre un quinto tracciato si rinnova continuamente). Il tempo di discesa viene misurato da un cronometro che vi penalizzerà di 5 secondi per ogni salto di porta.

Incocciare in un paletto o in un albero, o incespicare in una gobba del terreno della discesa libera fa cadere a terra lo sciatore; nulla gli vieta di alzarsi e di continuare la gara anche dopo aver perso preziose frazioni di secondo.

Concludiamo con lo sci Intellivision; anche qui ce n'è a sufficienza per soddisfare le esigenze di slalomisti e discesisti.

Con la tastiera si seleziona il numero di giocatori (da 1 a 6), la pendenza e le caratteristiche della discesa (slalom o libera), mentre i pulsanti laterali



gio, ma mentre il numero di auto sorpassate si ferma una volta raggiunta quota 41 e non permette quindi un ulteriore accumulo di punti, la strada continua sempre...

E banale, lo ripetiamo, e lo sembra ancor di più se condenseremo il fatto che ogni pezzo di bordo pista, cioè di cordolo, vale la miseria di 4 punti; ma quando si va al massimo della velocità, la pista scorre molto veloce, e così pure, di conseguenza, il punteggio.

Per quanto riguarda le macchine superate, per ottenere il relativo BONUS è necessario superarne almeno 30: quando finisce il tempo, il gioco si ferma per permettere l'accreditamento di 50 punti per ciascuna macchina oltrepassata (questo alla fine del primo "viaggio", mentre dopo ogni EXTENDED PLAY il bonus aumenta di 10 punti ogni volta).

STRATEGIA

In questo genere di giochi è assurdo pretendere di imporre una strategia: ognuno ha il proprio stile di guida.

Vi possiamo solo consigliare di farvi uno schema dei diversi pezzi del percorso, controllando il punteggio che realizzate, dato che questo è legato al numero di cordoli che superate e quindi in pratica funziona da "contachilometri".

Per quanto riguarda gli ostacoli, le macchie d'olio non danno eccessive preoccupazioni, tranne nei casi in cui ci capitate sopra mentre state facendo un sorpasso "al pelo".

Il bordo pista varia secondo il punto del percorso in cui vi trovate: a volte potete addirittura buttarvi contro per decelerare improvvisamente, mentre in altre occasioni un contatto provoca un incidente.

La situazione più scabrosa di tutto il gioco è forse proprio quest'ultima: infatti nove volte su dieci mentre state riprendendo velocità dopo un incidente (ricordate che per farlo dovete prima scalare, cioè innestare la marcia bassa) sbucca alle vostre

spalle un'altra macchina che vi causa subito un nuovo incidente; quindi cercate di spostarvi il più presto possibile.

Come tecnica di guida pura e semplice è basilare sapere decelerare e accelerare dopo una breve sterzata; solo così si superano i pezzi più ostici, ossia la strada ghiacciata e il tornante di montagna, ove le macchine sbucano fuori all'improvviso decelerando e chiudendovi la strada con l'ausilio di un'altra macchina che viaggia a velocità normale.

Se riuscite ad andare avanti nel gioco la stessa situazione si presenterà anche in altri punti del percorso, perciò meglio essere già preparati.

CONCLUSIONI

Siamo sicuri che questo videogioco appassionate soprattutto i più giovani; a tutti consigliamo di cercare di costruirsi uno stile di guida "pulito": ricordate che nella realtà se fate un incidente in macchina non sono sufficienti pochi secondi di attesa per ripartire sani e salvi come prima, come se nulla fosse successo. Oltretutto, a parte il richiamo serio, il discorso è valido anche per ciò che riguarda il gioco, per i livelli di abilità superiori. Comunque TURBO è solo un gioco, anzi un gioco veramente ben riuscito.

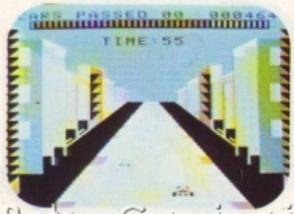
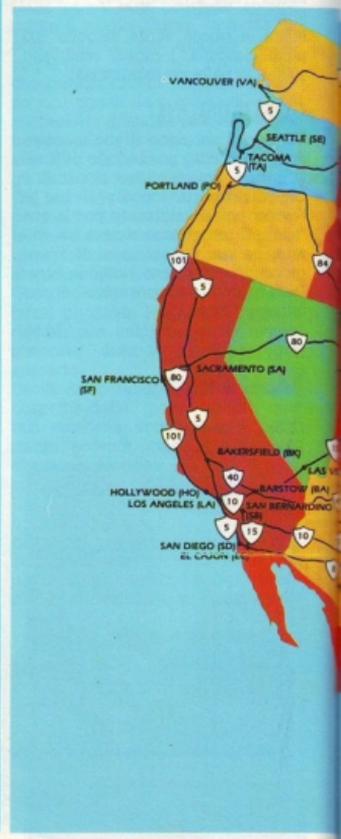
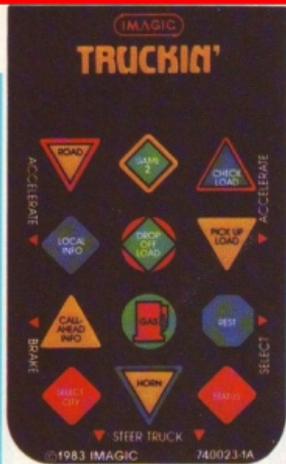
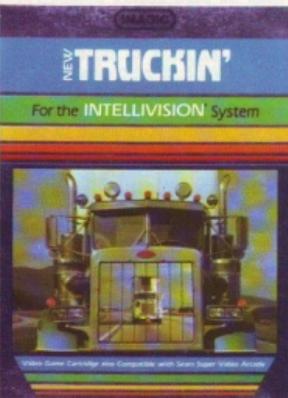
TRUCKIN'

ANDANDO IN CAMION

Imagic: **Intellivision**

Progettato da: **Robert Levine**

Prezzo: **L. 39.000**



Forse il nome dell'autore di questo gioco non vi dirà granché, ma già se ve lo presentassimo come l'ideatore di un fantastico video-viaggio all'interno del corpo umano potrebbe essere tutto molto più chiaro.

Bene, dopo un'opera prima ponderosa come *Microsurgeon* (quello era il titolo della cartuccia in questione), il geniale Robert Levine si è impegnato a proseguire per la strada coraggiosa già intrapresa, una strada fatta di intenti ambiziosi e di concetti dal respiro ben più ampio rispetto ai temi peccorecci dei soliti videogames.

Truckin' è un gioco difficile e complesso che simula i problemi, le fatiche e le decisioni di un tipico camionista americano alla guida di uno di quegli enormi autoarticolati che

sovente vediamo sfrecciare anche sulle autostrade di casa nostra.

Pensate che sia semplice? Neanche un po'! La vita di un "truck driver" è piena di imprevisti e di contrattempi. Una sola decisione sbagliata può portare a conseguenze irreparabili, con perdite di tempo e di denaro che potrebbero pregiudicare in breve tempo la vostra neo-attività di autotrasportatore.

Forza ragazzi, è il momento di saltare sul "bestione".

Un'occhiata alla cartina e poi via: un carico di granoturco sta aspettando, laggiù in California!

IL GIOCO

A vostra disposizione c'è una variegata cartina stradale del Nord America che vi sarà di indispensa-

bile aiuto per tutta la partita.

Su di essa sono riportate le principali città degli Stati Uniti e, naturalmente, il reticolato di strade che le collega, ciascuna contrassegnata da un numero.

Il match si articola in due tipi di competizione differenti, per uno o due giocatori, ma la cartina risulta fondamentale in entrambi i casi.

Con il suo aiuto potrete scegliere, a seconda delle necessità, il percorso da fare seguire al vostro automezzo e soprattutto avrete l'opportunità di programmare con un certo anticipo le città da "toccare" e i punti in cui conviene prendere una strada piuttosto che un'altra.

Il primo gioco (ROAD) è una corsa di velocità pura.

Il vostro compito è di compiere un



viaggio attraverso gli States, passando almeno per otto città differenti, stabilite all'inizio del gioco in un lotto di 59 percorsi.

Sia che giochiate da soli o che vi cimentiate con un antagonista, l'obiettivo è di impiegare il minor tempo possibile per arrivare all'ultima città.

I problemi qui sono limitati al buon uso delle risorse a vostra disposizione — carburante, fatica fisica e capacità di guida — e la partita in sé vi impegna più meccanicamente che mentalmente.

Con il secondo gioco a disposizione (GAME 2) lo scopo è differente. Ora siete il titolare di una piccola impresa di autotrasporti e dovrete anche prendere decisioni strategiche vitali per il buon fine della vostra modesta ma dignitosa attività.

Avete un termine di tempo — lo imposterete voi all'inizio del gioco — per cercare di guadagnare la maggior quantità di denaro possibile, lavorando per caricare e scaricare ogni genere di merce da una città all'altra, di volta in volta suggerita da un apposito elenco di destinazioni.

La parte dinamica del gioco si risolve nella guida vera e propria dell'automezzo attraverso le strade americane raffigurate sulla cartina. Qui il problema maggiore è di evitare nei limiti del possibile i pericoli della strada: sbandate, curve pericolose, eccessi di velocità, inversioni proibite e soprattutto gli altri automezzi in circolazione assieme a voi, tutti guidati, ve l'assicuriamo, da autentici criminali del volante perlopiù ubriachi.

SCHERMO

Lo schermo è anzitutto diviso in due quadri simmetrici per consentire che due giocatori possano seguire contemporaneamente ed in modo indipendente le vicissitudini del proprio automezzo.

In ciascuna sezione sono poi riportati i dati necessari allo svolgimento del gioco, siano essi relativi alle cit-

tà da visitare durante il viaggio oppure alle merci e alle destinazioni per il secondo tipo di gioco, o ancora al tempo trascorso dall'inizio della partita.

Durante il viaggio avrete una visione della strada direttamente dall'abitacolo del vostro autocarro, di cui potrete scorgere unicamente il grigio e tozzo muso che fa capolino dal bordo inferiore dello schermo.

La strada che vi si para innanzi corre diritta in prospettiva e si perde verso un ipotetico punto di fuga al di là dello schermo.

Sullo sfondo ed ai lati sono raffigurati i variopinti e multiformi paesaggi americani, fatti di montagne, deserti, grandi distese verdi ed agglomerati urbani.

Poco più in alto, in prossimità del bordo superiore dello schermo c'è anche lo specchietto retrovisore da cui potrete scorgere, oltre ai profili degli altri automezzi, anche la sagoma eloquente di un'auto della polizia, che apparirà minacciosa ogni qualvolta vi farete beccare ad una velocità superiore a quella consentita dal percorso, riportata in un angolino in alto a sinistra.

In basso è invece raffigurato l'indicatore del carburante, unitamente a quello della velocità.

Tutto è poi completato con il rilievo dell'ammontare di denaro a vostra disposizione per completare l'impresa.

Un altro piccolo spazio di ROM è dedicato infine alla rappresentazione grafica del rifornimento di carburante ed a quello dell'area di parcheggio in cui vi riposerete dalle vostre fatiche: un tocco di classe in più e nient'altro.

In mezzo alle due sezioni ci sono quindi due scudetti — uno per giocatore — atti a verificare il numero della strada percorsa ed anche una piccola freccia che indica il senso di marcia rispetto alla cartina.

COMANDI

Probabilmente questo videogioco si

conquisterà premi e titoli di vario tipo, ma uno sicuramente possiamo attribuirglielo noi sin d'ora ed è quello dei comandi più numerosi, anche se B-17 Bomber può certo competere alla pari.

Niente di difficile, sia ben chiaro, ma i tasti e i pulsanti sono davvero sfruttati al massimo, a volte anche in modo multifunzionale.

Con tutta questa dovizia di controlli il povero disco direzionale recita la parte del parente povero, perché ad esso sono attribuite "solo" le funzioni di guida dell'autocarro, rappresentate sul video, come accennato, da una sorta di semicerchio che si muove orizzontalmente da una parte all'altra della strada in ossequio alla vostra pressione sui bordi esterni del comando.

Delle inversioni ad "U" e del cambio di percorso parleremo più avanti, ma non c'è nulla di particolarmente difficile, sempreché marciate alla velocità giusta.

Occupiamoci invece della tastiera.

Select city. Tocchiamo questo tasto per primo perché ci sembra assai importante per capire una particolare peculiarità del gioco.

In ambedue i tipi di competizione potete scegliere tra 59 diverse rotte prestabilite, ciascuna composta di 8 città.

Ognuno di questi percorsi è contraddistinto da una città di riferimento, diversa da rotta a rotta, denominata "FLAG CITY".

All'inizio del gioco dovrete dunque decidere su quale di questi tracciati volete competere durante il match, sia per la gara di corsa che per quella di commercio.

Ciò non vuol dire che non possiate viaggiare liberamente dove vi pare, ma per effettuare le operazioni che il gioco vi impone dovrete assolutamente riferirvi alle città della rotta che avete scelto.

Premendo questo tasto avrete dunque la lista delle città — ognuna è contrassegnata da una sigla — che dovranno interessare il vostro operato, le uniche dunque che permettono di conseguire gli obiettivi del gioco.

Il percorso n° 1 è già impostato automaticamente ed interessa un classico viaggio "coast to coast" da San Diego (California) a Boston (Massachusetts).

Per cambiare la rotta e sceglierne un'altra tra le 58 restanti alternative (l'elenco è riprodotto sul retro della



cartina) dovrete impostarla appena dopo avere scelto tra ROAD e GAME 2.

A quel punto apparirà sul video la sigla SD (San Diego, Flag City del primo percorso). Premete ora il pulsante inferiore destro per fare scorrere le sigle delle altre Flag Cities. Quando comparirà quella del percorso in cui volete cimentarvi premete ancora ROAD e la partita avrà inizio.

Road. Oltre a selezionarla, all'inizio, il gioco numero 1 consente anche, durante la gara di ritornare sempre alla visione diretta della strada, quella dell'abitacolo, che ovviamente è la più importante.

Game 2. Serve solamente a selezionare il gioco numero 2, dopodiché, per incinciare la partita vera e propria, bisogna passare alla visione diretta della strada, ottenibile con ROAD.

Check load. Vi fornirà l'informazione puntuale sul tipo di merce che avete caricato sul container del vostro TIR. Nel gioco numero 1 questa opzione naturalmente non viene usata.

Local Info. Ha diverse funzioni in abbinamento con altri tasti e pulsanti. Mostra anzitutto il tipo di merce che può essere caricata nella città in cui vi trovate e la sua destinazione. Per effettuare l'operazione dovrete usare il pulsante inferiore destro per spostare la freccia che compare accanto alla lista e ai codici delle città e porla in prossimità del carico/destinazione scelto. Ora dovrete confermare con **Pick up load** e la merce verrà trasferita sull'autocarro. Quando sarete giunti nel luogo in cui va scaricata dovrete premerlo nuovamente. Sul video verrà richiamata la lista, questa volta relativa alla città di destinazione. Portate la freccia in prossimità del tipo di merce che volete scaricare e premete **Drop off load**. Siete pronti per un altro viaggio o per un'altra consegna.

Ci sembra superfluo sottolineare che prima di effettuare operazioni del genere è assolutamente indispensabile fermare l'autocarro, affinché le ipotetiche persone che vi aiutano durante questa fase non siano obbligate ad acchiappare al volo la merce e a tirarne dell'altra mentre state andando a tutta velocità!

Call Ahead Info. È un tasto decisamente strategico. Va usato quando,

vi trovate in una città ma volete anche sapere qual è la lista delle merci disponibili in un'altra città della rotta e la loro destinazione.

Anzitutto dovrete fermarvi e successivamente premere **Select City** per avere l'elenco delle città.

Con il solito pulsante inferiore destro spostate la freccia in prossimità del luogo di cui volete informazioni e poi premete il tasto in questione.

Gas. Premendolo otterrete un rifornimento di carburante, a pagamento, naturalmente.

Il pieno di propellente può essere ottenuto solamente nelle aree urbane o in quelle industriali e non in altri luoghi. Come fare a riconoscerle?

Quando viaggiate potrete constatare che il codice della città verso cui vi dirigete, posto appena sopra allo scudetto di indicazione del numero della strada, ha due colori diversi.

Quando è nero significa che vi state approssimando ad essa ma non l'avete ancora raggiunta. Giunti nell'agglomerato però il codice diventa bianco. Ora siete nell'area urbana e fintantoché la sigla della città resta di quel colore potrete rifornirvi, purché abbiate sempre l'accortezza di fermarvi.

Per il rifornimento nelle aree industriali dovrete invece osservare attentamente i bordi della strada, perché solamente quando appariranno i simboli dei pozzi di petrolio, gialli e facilmente identificabili, potrete effettuare l'operazione.

Se rimarrete invece senza carburante in un luogo non previsto per dispensarne dovrete aspettare fino a mezzanotte... A quel punto un'anonima anima pia vi concederà una tanica di carburante con l'aiuto del quale potrete proseguire almeno fino al prossimo distributore.

Rest. Guidare costa fatica e la fatica si traduce in una progressiva perdita della capacità di viaggiare velocemente. Più guidate, più vi stancherete e, naturalmente, più avvertirete la necessità di riposarvi. Pre-

metto il tasto in questione lo schermo cambia e trasferisce automaticamente l'autocarro in un'area di parcheggio.

Ci sono cinque gradi di stanchezza, ed il vostro è riportato da un indicatore sul video.

Quando il valore che rappresenta raggiungerà lo zero sarete di nuovo "freschi" e potrete così ripartire nel pieno possesso delle vostre capacità fisiche. Attenzione però, perché anche riposarsi costa denaro, specie nelle aree urbane. Molto meglio appartarsi in un bel prato isolato in cui potrete dormire sonni tranquilli e non dispendiosi.

Horn. Fiato alle trombe! Il tasto in questione serve a suonare il poderoso clacson dell'autotreno, che farà sentire la sua voce per tutto il circondario.

Un orpello inutile? Tutt'altro! Sulla strada ci sono altri automezzi che sbandano qua e là per la carreggiata. Un'opportuna strombazzata avrà dunque l'effetto di fare cambiare loro corsia e vi permetterà di effettuare i sorpassi in tutta tranquillità.

Status. Vi dà l'informazione relativa al tempo trascorso dall'inizio del viaggio. Punto e basta.

I tasti attonano alle funzioni meccaniche dell'automezzo. Quelli superiori funzionano indifferentemente come un acceleratore. Più ne tenete premuto uno e più rapidamente raggiungerete la velocità di punta del vostro mezzo (94 miglia all'ora, se non siete troppo stanchi).

Per fermarvi basterà invece una lieve pressione del tasto inferiore sinistro (**Brake**) che sovrintende all'impianto frenante del bestione.

Unica eccezione è il già tanto nominato pulsante inferiore destro, che è preposto alle svariate funzioni di selezione di cui ci siamo già occupati. Uff... e con questo abbiamo proprio finito!

OBIETTIVO

Due sono i giochi e due, naturalmente, gli obiettivi.



Nella gara di velocità è necessario, lo rammentiamo, passare per le otto città della rotta che avrete preventivamente selezionato, impiegando, per completare il tragitto, il minor tempo possibile.

A vostra disposizione c'è una dotazione di denaro (1800 dollari) che verrà automaticamente decurtata delle spese progressivamente sostenute durante il viaggio (incidenti, carburante, gasolio etc.).

Nel secondo gioco invece c'è un limite di tempo in cui il partecipante deve far funzionare al meglio la sua impresa di trasporti guadagnando più denaro possibile.

Si tratta dunque di scegliere man mano il tipo di merce più redditizia con la destinazione più conveniente per effettuare la consegna ed accaparrarsi altri carichi.

Le merci a disposizione sono quattro (latte, grano, ghiaia e bestiame) e per ciascuna di esse verrà pagata una tariffa differente.

A voi dunque scegliere di volta in volta la combinazione tariffa/destinazione più efficace per la partita che state giocando.

STRATEGIA

In ambedue i tipi di gioco la parte dinamica è la più pericolosa ed è rappresentata dalla guida dell'autocarro sulla strada.

La strada è sempre diritta e in questi frangenti l'unica possibilità di movimento consentiti è quella di un cambio di carreggiata, perché la rappresentazione stilizzata del muso dell'autocarro può spostarsi solo orizzontalmente per tutta la sua larghezza e nulla più.

Il movimento non desta preoccupazioni di sorta, ma a velocità elevata la sagoma del muso alla minima pressione del disco schizza veloce da una parte all'altra della strada e richiede un po' più di concentrazione.

Giunti in un'area urbana — sul video la sigla della città diventerà bianca — potrete quindi prendere un'altra "highway" o effettuare delle inversioni ad "U".

Nel primo caso dovete assolutamente rallentare fino ad una velocità inferiore alle 24 miglia (noi per sicurezza vi consigliamo comunque di stare sempre sotto alle 10). Noterete certamente a questo punto che la strada che state percorrendo si incrocia con altre strade.

Bene, se avete consultato sapientemente, la cartina dovrete, dunque,

sapere se in quella città avete bisogno di cambiare percorso e in caso di risposta affermativa in quale direzione dovete andare tra le due possibili (sinistra o destra, ricordate che stiamo parlando di incroci).

A seconda della svolta da effettuare dovrete quindi spostarvi verso il bordo della carreggiata ed infilare la nuova strada attraverso l'apertura che si dirama dall'incrocio (se la velocità è troppo elevata... crash!).

Uno stridio di pneumatici, lo scherme che si sposta, il numero dello scudetto sul video che cambia (controllate che sia giusto) e ... voilà, l'operazione è completata.

L'inversione del senso di marcia richiede invece unicamente la presenza del mezzo in un centro urbano ed una velocità moderata.

In queste condizioni sarà sufficiente premere il bordo inferiore del disco per effettuare la manovra senza intoppi.

La parte più difficile del viaggio è costituita senz'altro dal sorpasso o dall'incrocio con gli altri autocarri presenti sul tracciato.

Non vi nascondiamo che, specie all'inizio, affrontare gli altri automezzi delle pericolose strade americane ci ha provocato disagi che francamente ritenevamo insuperabili.

Gli autocarri arrivano dall'orizzonte e possono marciare nel vostro senso oppure provenire dalla direzione opposta.

Dei primi potrete vedere unicamente il grande portellone posteriore del container che si avvicina minaccioso e sbandante.

Allo stesso modo e molto più imprevedibili sopraggiungono invece i mezzi che vanno per la strada opposta, di cui potrete persino scorgere l'arcigno muso barbuto del conducente.

Urge dunque evitarli, ma non è certo facile, perché il loro tipo di slalom tra le corsie (maledetti ubiacconi) è quanto di più rapido e casuale vi potrebbe capitare.

Del pari, un piccolo errore di movimento del mezzo vi costerà molto caro: uno schianto e l'eloquente immagine di un video "frantumato" verranno a testimoniare l'incidente, per non parlare poi della perdita di tempo e di denaro che comporta.

Gliassare gli automezzi non è per niente semplice ma fortunatamente c'è un modo sicuro di fregarli 9 volte su 10. Pronti? OK, si va ad incominciare.

AGRATE BRIANZA Via G. Matteotti, 99
ALE Via Panazza, 2
ALESSANDRIA Via Savonarola, 13
ANCONA Via De Gasperi, 40
ARONA Via Consoli Dei Comuni, 16
BARI C.so Cavotti, 146
BASSANO DEL GRAPPA Via Jacopo Da Ponte, 51
BELLANO Via Martiri della Libertà, 14
BENEVENTO Via E. Gozzoli, 23/4
BERGAMO Via S. F. D'Assisi, 5
BIELLA Via Italia, 58
BIELLA Via Brignoli, 1
BRESCIA Via B. Croce, 10/31/15
BUSTO ARSIZIO Via Garimata, 17
CAGLIARI Via Zangheria, 47
CALIANISSETTA Via R. Settimo, 10
CAMPOBASSO Via Monti, 1 Bologna, 10
CASERLANICA Via Veneto, 23
CATANIA Via Muscarello, 4
CATANZARO Via XX Settembre, 62 A/B/C
CECCANO MADONIA Via Ferrini, 4
CESINA Via Eli Spazzoli, 239
CINISELLO BALSAMO Via Matteotti, 66
CUNEO C.so Cavotti, 24
COMO Via L. Sacchi, 3
CONSELIANO D'Alta Italia, 128
CREMA Via IV Novembre, 56/58
CUNEO C.so Nizza, 16
EMPOLI Via Masini, 32
FERRARA CANAVESE C.so G. Matteotti, 13
FIRENZE Via G. Milanesi, 28/30
FIRENZE Via Costantini, 5/B
FOGGIA Via Europa, 44/46
FORLÌ Piazza Melozzo Degli Ambrògi, 4
GALLARATE Via A. Da Brescia, 2
GENOVA Via Domenico Fianella, 51/R
GENOVA Via S. Vincenzo, 29
GENOVA-SESTRI Via Chiaravagna, 10/R
GENOVA-SESTRI Via Carlo Menotti, 134/R
IMPERIA Via DeFebecchi, 32
LA SPEZIA Via Lungione, 481
LECCE Via Marinoni, 1/3
LECCO Via L. Da Vinci, 7
LECCE Via G. Garibaldi, 82
LIVORNO Via Paoli, 32
LUCCA Via S. Concordo, 160
LUSIGNEA Via Via Magagnoli, 26
MACERATA Via Spalato, 126
MANTOVA Via Carov, 69
MESSINA Via Del Vespri, 7
MILANO Via Abagnano, 71
MILANO Via G. Cantoni, 7
MILANO Via E. Bressola, 6
MILANO Galleria Manzoni, 40
MIRANO-VENEZIA Via Gramsci, 40
MORONA Via Fontana, 38
MONFALCONE Via Barbaro, 28
MONZA Via Azzone Visconti, 39
MORBEGNO Via Fabusi, 31
NAPOLI Via Morosini, 8
NAPOLI C.so Vittorio Emanuele, 54
NAPOLI Via Luca Giordano, 40/42
NOVARA Via Perazzi, 23/B
PADOVA Via Fucinba, 8 (Stanga)
PADOVA Via Piovene, 37
PALERMO Via Libertà, 191
PALERMO Via Nisibarbato, 23 B/C
PALERMO Via Imbriani, 41
PAVIA Via C. Battisti, 4/A
PERUGIA Via E. D'Annunzio, 49/55
PESCARA Via Conte di Barvo, 134
PESCARA Via Trieste, 73
PIACENZA Via IV Novembre, 60
PISA Via Emilia, 16
PISA Via XXIV Maggio, 101
PISTOIA Via Adria, 36
POMEZIA Via Roma, 39
POTENZA Via G. Mazzini, 72
POZZUOLI Via G. Perugini, 13
PRATO Via E. Boni, 76/78
RECCO Via R. Avereto, 78
REGGIO CALABRIA Via S. Marco, 8/B
RIMINI Via Bertola, 75
ROMA Piazza San Donato di Piave, 14
ROMA Via G. Villani, 24/36
ROMA Via dei Venti, 152/F
ROMA Via Valvasaraniches, 18/26
S. DONA DI PIAVE Piazza Rizzo, 61
SALERNO C.so Garibaldi, 36
SANREMO Via S. Pietro Agosti, 44/56
SASSUOLO Piazza Martiri Partigiani, 51
SESTO CALENDE Via S. Vincenzo, 4
SENIGALLIA Via Magliaro, 10
SIRACUSA Viale S. Luigi Greco, 335/9
SORRENTO Via D'Amico, 301/M
TARANTO Via Polibio, 7/A
TERRACINA Via Martiri della Resistenza, 88
TORINO C.so Giannino, 209
TORINO Via Inipoli, 179
TORINO Via Nizza, 91
TORINO C.so Raccagni, 26
TRENTO Via Sighele, 7
TREVISO Via IV Novembre, 13A
TRIESTE Via Fabio Sereno, 148
TRIESTE Via Borehanica, 18
TRIESTE Via Paolo Ieri, 4
UDINE Via Tavagnacco, 89/91
VARESE Via Carrobbio, 13
VENEZIA Cannaregio, 5898
VERCELLI Via Dionisotti, 38
VIAREGGIO Via A. Volta, 79
VICENZA Via del Progresso, 7/9
VIGEVANO C.so V. Emanuele, 82
VOGHERA Piazza G. Carducci, 11

Portatevi all'estremo della corsia di sinistra, non importa a quale velocità, ed aspettate che compaia un autocarro.

Valutate anzitutto di che tipo è, se va cioè superato perché marcia nel vostro stesso senso oppure incrocia perché arriva dalla direzione opposta.

1° caso. Arriva di fronte. Se l'autocarro fa la sua prima appiattitura al centro della linea tratteggiata che divide le corsie potete stare tranquilli.

Mantenete la vostra posizione laterale, non toccate assolutamente nulla e comportatevi come se non esistesse (se non avete fegato al massimo chiudete gli occhi). Dopo due o tre sbandate il veicolo vi incrocerà sulla destra non sfiorandovi nemmeno.

Se l'altro mezzo compare invece per la prima volta nella stessa corsia in cui vi trovate voi avrete, diciamo, 3 probabilità su 4 di farla franca comportandovi allo stesso modo.

Nel 4° caso l'urto sarà inevitabile ma a quel punto sarete già usciti indenni da almeno una decina di questi passaggi, ed avrete ampiamente ammortizzato il rischio.

2° caso. Arriva nello stesso senso. In questo frangente potrete adoperare il clacson per guidarne gli spostamenti di corsia (quando suonate cambia carreggiata). In questi casi noi preferiamo spostarci sulla corsia di destra ed aspettare che l'autocarro arrivi nelle nostre immediate vicinanze: se è sulla stessa carreggiata un bel colpo di clacson lo leverà di torno, mentre nel caso opposto se ne passerà di lato senza procurare guai.

Il sistema descritto nel primo caso è quasi infallibile, mentre il secondo può avere esiti variabili soprattutto perché buona parte della faccenda dipende dal vostro comportamento. In ambedue le situazioni vi sconsigliamo vivamente di affrontare una gara di slalom perché quasi sempre finirete per avere la peggio. Se poi ci volete provare ugualmente... affari vostri!

Il resto della partita è prevalentemente di tipo statico e quindi in merito non potremo che fornirvi qualche consiglio spiccio, ovvio ma utile. Anzitutto imparate a familiarizzare con la cartina e soprattutto con la posizione delle otto città della rotta che avete scelto.

Successivamente studiate bene i

percorsi che le collegano e, se possibile, scrivete su di un pezzo di carta i punti cruciali per effettuare le svolte oppure quelli in cui si trovano le merci più appetibili. Ragionate dunque sulle varie alternative che vi si presentano e comportatevi di conseguenza.

In questi casi non c'è strategia che tenga, a parte quelle più banali che preferiamo volentieri risparmiarvi, come ad esempio caricare la merce con la tariffa più elevata e la destinazione meno lontana.

Qui c'entra solo il vostro cervello e niente più, la vostra capacità di capire in frazioni di secondo dove vi conviene andare, dove no e soprattutto come fregare il vostro eventuale antagonista scegliendo i carichi ed i tragitti più redditizi.

Stiamo parlando di doti naturali come l'istinto e il senso della logistica o, più semplicemente, di "furbizia". Ognuno di noi ne ha in quantità maggiori o minori nella ROM del proprio cervello: di certo questo gioco vi aiuterà ad affinarle.

PUNTEGGIO

Truckin' non è un gioco a punti. La vostra abilità verrà testimoniata dal tempo impiegato per "toccare" le otto città della rotta (ROAD) oppure dall'ammontare di denaro accumulato alla fine del gioco numero due.

In ambedue i casi la dotazione di denaro disponibile verrà poi automaticamente aggiornata dal computer in base alle vostre operazioni. Sappiate comunque che riposare in una città costa 30 dollari e che lo stesso prezzo va pagato per un quarto del pieno di benzina.

Le tariffe per il trasporto variano da un minimo di 280 dollari per la ghiaia ad un massimo di 1.000 per il bestiame.

Una multa per eccesso di velocità può costarvi fino a 200 dollari mentre le spese di riparazione per un incidente oscillano tra i 50 ed i 100.

CONCLUSIONI

Truckin' è un gioco ambizioso che sviluppa un concetto davvero originale solo per questo meriterebbe almeno una partita.

La grafica è curata a livelli soddisfacenti come pure il sonoro, che desta grande impressione soprattutto per il senso di realismo espresso dal rumore della "strada".

Ciò che invece non convince appieno è proprio la parte dinamica, che ha suscitato in noi qualche perples-

sità soprattutto per le limitate possibilità di intervento da parte del giocatore alla guida del mezzo.

Il gioco in sé è difficoltoso e non può essere consumato come un "giocino" qualsiasi, perché ha delle regole che vanno studiate accuratamente ed un meccanismo che non consente distrazioni di sorta.

A dispetto della forse eccessiva macchinosità a noi comunque è piaciuto molto, soprattutto perché sprizza intelligenza ed ingegno da tutti i bit.

Per apprezzarlo compiutamente dovrete accostarvi a questa cartuccia in un momento di assoluta tranquillità dell'ambiente che vi circonda e soprattutto con una disponibilità di tempo maggiore di quella che abitualmente dedicate agli altri videogames.

Le vacanze di quest'estate andrebbero benissimo, per esempio.

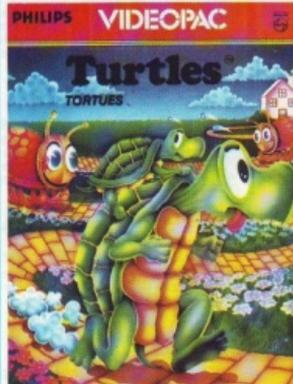
D.L.

TURTLES

TARTARUGHE

Philips: Videopac

Prezzo: L. 60.000



Scarafaggi e tartarughe! Alla Philips scelgono davvero dei singolarissimi personaggi per interpretare le avventure dei loro videogames; consideratela come una garanzia di originalità.

IL GIOCO

L'azione si svolge in un ipotetico "albergo delle tartarughe". Questo particolare ostello di otto piani altro non è che un labirinto in cui si rincorrono una tartaruga e diversi famelici scarafaggi; obiettivo della tartaruga è quello di sfuggire ai suoi avversari

verso il basso.

Allo stesso modo, durante la "Egg Wave" del gioco originario, le uova restavano ferme per terra, qui invece compaiono alla spicciolata, sempre svolazzando.

2) il Lava Troll, quella specie di spirito maligno che, spuntando dalla lava, cattura il vostro uccello trascinandolo nel magma incandescente, in questo Joust Atari non compare, mentre è rimasta la lava.

Lo spazio tra le varie piattaforme di roccia è oltremodo angusto, il che rende più difficoltoso trasferirsi da un piano all'altro dello schermo. Anche l'assortimento dei nemici nelle varie ondate risulta leggermente modificato.

STRATEGIA

Il primo consiglio è quello di non sbattere freneticamente le ali, non le vostre, ma quelle dell'uccello, e cercare di farlo muovere il meno possibile. Questo perché, una volta che l'uccello ha iniziato a spostarsi in una direzione, gli sarà necessario un po' di tempo per fermarsi, e quindi muoverlo velocemente vuol dire poterlo controllare di meno.

La seconda cosa importante da ricordare è che occorre sempre attendere l'inizio di un ondata al centro dello schermo, e mai ai lati: infatti i cavalieri nemici non si formano lentamente come nel gioco da bar, ma appaiono improvvisamente già in volo, quindi stando ai lati è facilissimo venire disarcionati prima ancora di poter scorgere il cavaliere che vi colpisce.

Un altro consiglio è quello di cercare di colpire il nemico cadendogli in testa dall'alto, facendo precipitare il vostro uccello a peso morto. Se vi trovate in una posizione molto superiore, è pressoché impossibile sbagliare. Potete anche aspettare i vostri avversari stazionando poco sopra ai varchi che collegano i vari piani: quando un cavaliere nemico cerca di salire e quindi di cambiare piano, voi riuscirete a colpirlo facilmente.

Nel terzo schermo fate attenzione a non sostare troppo lateralmente nel piano inferiore: durante questa fase di gioco, infatti, la lava compare proprio ai bordi del pianterreno, facendovi correre il rischio di bruciarvi le zampette.

Nella "Egg Wave" la posizione migliore per cominciare ad affrontare l'ondata è al piano più basso, a sinistra, sotto al varco tra le due terrazze.

ze per accedere alla sezione centrale. Da questa posizione prendete dapprima le due uova del primo piano, poi salite in verticale al secondo e prendete le altre due uova, infine passate al terzo piano e, se siete stati abbastanza rapidi, avrete ancora tutto il tempo per prendere le ultime due uova.

A proposito di uova: non crediate che quelle della "Egg Wave" generino soltanto Bounders. Infatti nella dodicesima ondata (la terza Egg Wave) le sei uova generano Hunters, mentre più avanti daranno vita agli Shadow Lords.

Questi ultimi vanno presi con le molle: se durante un duello aereo li mancate oppure paregiate perché vi scontrate alla stessa altezza, questi cambiano subito direzione e vi colpiscono prima che possiate girarvi.

L'ultimo consiglio è quello di evitare lo Pterodattilo: è veramente difficile riuscire ad abatterlo, a volte è questione di pura fortuna. Non indugiate troppo a completare un'ondata, o potreste trovarvene di fronte addirittura tre!

CONCLUSIONI

L'Atari negli ultimi tempi si è dedicata quasi completamente alla creazione di versioni casalinghe dei migliori classici a gettone: basti pensare ai recenti Pole Position, Jungle Hunt, Centipede, Dig Dug, Kangaroo...

Joust rientra in questa serie e, sebbene non sia ovviamente paragonabile al gioco da bar, resta un titolo abbastanza ben riuscito ed attraente. Il suo grande pregio risiede nella possibilità di giocare in due contemporaneamente, alleati contro un comune nemico oppure in uno scontro senza quartiere. La sfida con un amico, dopo un accordo preventivo di non disarcionarsi a vicenda, risulta molto più stimolante che non nei giochi dove si manovra a turno o senza altri nemici.

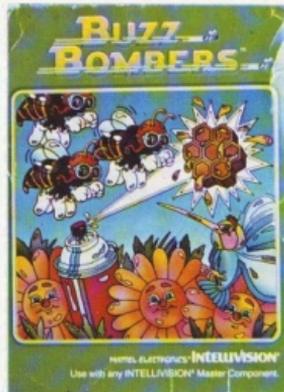
Insomma, anche se la grafica non è da fantascienza, Joust è un ottimo videogioco, ideale per sfide dirette con gli amici.

BUZZ BOMBERS

BOMBARDIERI RONZANTI

Intellivision Intellivision

Prezzo: L. 69.000



A prima vista, questo Buzz Bombers non sembrerebbe altro che l'ennesimo tentativo di imitazione dell'ennesimo videogioco di grande successo (in questo caso Centipede), ma, osservandolo meglio, ci si rende subito conto di come questo gioco abbia una certa originalità ed una sua identità ben definita, vuoi per i divertenti effetti sonori e grafici di contorno, vuoi per la divertente situazione rappresentata.

Al posto della solita astronave spaziale, ai vostri comandi avete un efficcacissimo sostituto: una bomboletta spray con cui potrete difendervi da un tremendo ed agguerrito sciame di api che, a quanto pare, non ha altro scopo nella vita se non quello di rendervi la vita difficile.

Dovete adeguarvi alla situazione: fuoco a volontà, ma attenzione a non consumare l'intero contenuto della bomboletta. Il vostro obiettivo è proprio quello di vendere cara la pelle, eliminando il maggior numero possibile di api prima che si vaporizzi l'ultima goccia di spray disponibile; totalizzerete così il massimo punteggio.

IL GIOCO

All'inizio del gioco siete provvisti di tre bombolette: una da utilizzare subito, ed altre due da tenere di scorta, nel caso la prima si esaurisse.

Nel corso della partita, comunque, a questa dotazione iniziale di tre bom-



bolette se ne possono aggiungere altre totalizzando i punti necessari a raggiungere i vari bonus.

La vostra bomboletta si trova nella parte inferiore dello schermo, e può essere spostata in senso orizzontale, mentre le api, all'inizio di ogni schema, appaiono nella parte superiore dello schermo (proprio come in Centipede), e si muovono orizzontalmente, scendendo sempre più in basso ogni volta che incontrano qualche ostacolo, come i bordi dello schermo o i piccoli oggetti pentagonali che appariranno nei punti dove le api vengono eliminate.

Colpire le api, ma anche colpire questi piccoli oggetti pentagonali vi farà guadagnare punti.

Per fortuna, in questa complessa operazione di disinfezione vi sarà prezioso il vostro piccolo ed efficiente collaboratore, un simpatico colibrì che si darà da fare aiutandovi a togliere di mezzo i già citati avversari.

Tutte le api che passeranno indenni attraverso il vostro fitto fuoco di sbarramento riusciranno ad arrivare sul fondo dello schermo, dove potranno depositare il loro miele.

Tutto questo contribuirà a rendervi i movimenti più limitati e complessi. Infatti, in questo caso, la vostra bomboletta non potrà più spostarsi liberamente, perché invischiata nel miele accumulatosi nelle sue vicinanze. Una volta uccise tutte le api di uno schema, poi, si potrà passare allo schema successivo che, oltre a riservarvi le solite sgraditissime sorprese, si dimostrerà sempre molto

più difficile del precedente.

Tra uno schema e l'altro, comunque, avrete la possibilità di fare rifornimento di spray riempiendo fino all'orlo la bomboletta che state utilizzando.

Negli schemi più avanzati dovrete tenere attentamente sotto osservazione un gruppo di api di diverso colore, molto pericolose, e che hanno la particolarità di essere velocissime.

STRATEGIA

Giocando a Buzz Bombers occorre prima di tutto preoccuparsi di non sciupare inutilmente lo spray contenuto nelle vostre bombolette, senza però rinunciare ad abbattere le api prima che riescano a raggiungere la parte inferiore dello schermo e vi depositino il miele.

Infatti, una volta che l'intera area di spostamento dello spray sarà stata ricoperta dal miele, inevitabilmente perderete la bomboletta che stavate utilizzando in quel momento e sarete così costretti a ricominciare da capo lo schema in cui avete subito questa invasione, ovviamente solo se vi sarà rimasta almeno una bomboletta di scorta.

Ogni tanto, tra uno schema e l'altro, alcuni piccoli intervalli animati vi concederanno un divertente attimo di pausa, mostrandovi qualche simpatica scenetta in cui protagonisti sono le famigerate api ed alcuni animali feroci.

Durante questa sospensione del gioco, voi dovrete solo guardare ed approfittarne per distendervi.

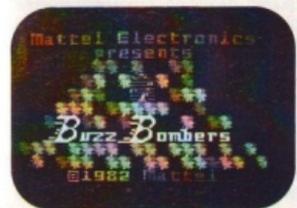
Ma continuiamo con i consigli strategici: durante il gioco potrà capitare che un ape rimanga bloccata tra due o più ostacoli.

Non potendo più muoversi, l'insetto in questione sarà così obbligato ad abbandonare il prezioso nettare nel punto in cui si trova, e questo vi permetterà di guadagnare molti punti, una volta terminato lo schema in corso.

Una volta consumate tutte le bombolette di spray, il gioco si conclude.

Pur essendo soltanto un gioco di fantasia, questo Buzz Bombers può comunque riservarvi utili ammonimenti: dopo averci giocato, infatti, sarete diventati così esperti nella lotta contro le api che nel vostro prossimo pic-nic ne potrete fare tranquillamente piazza pulita, se solo queste oseranno darvi fastidio.

Buona fortuna!



SOLO L. 16.900 (IVA L. 5% SESE POSTALE INCLUSE)
NEGOZIANTE: Per ordini all'ingresso telefonare (0332) 288.666
 Fagherà al postino Allego assegno n° _____ di L. _____

Spectrum	Spectrum 48K	VIC-20	CBM-64
Arcadia <input type="checkbox"/>	Zoom <input type="checkbox"/>	Arcadia <input type="checkbox"/>	Arcadia 64 <input type="checkbox"/>
Jumping Jack <input type="checkbox"/>	Zp Zoo <input type="checkbox"/>	Wacky Waiters <input type="checkbox"/>	Petro <input type="checkbox"/>
Wacky Waiters <input type="checkbox"/>	Stewers <input type="checkbox"/>	Catcha Snatcha <input type="checkbox"/>	Cosmic Cruiser <input type="checkbox"/>
At: Sidoums <input type="checkbox"/>	Alchemid <input type="checkbox"/>	Switched <input type="checkbox"/>	Atari 600/800 <input type="checkbox"/>
	Petro <input type="checkbox"/>		Loggi <input type="checkbox"/>

Nome _____ Cognome _____
 Via _____
 Città _____ C.A.P. _____ Prov. _____
 Data _____ Firma _____

Spedire in busta chiusa a: ARTON Export (div. IMAGINE)
 Via Staurengh. 31 - 21106 VARESE

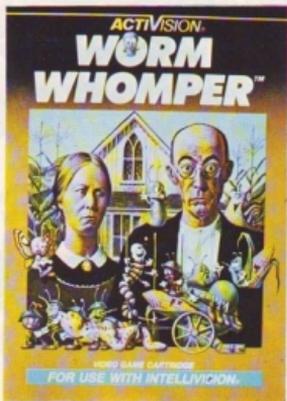
WORM WHOMPER

LA SCHIACCIABVERMI

Activision Intellivision

Progettato da: Tom Loughry

Prezzo: L. 89.000



Felton Pinkerton aveva investito tutti i suoi risparmi in quel piccolo campicello.

Certo ancora non sapeva spiegarsi il perché di tutta quella buona terra ad una cifra così irrisoria, ma poco importava. Ora il grano era cresciuto e finalmente poteva godersi il meritato riposo, dopo che ci aveva lavorato per giorni e giorni senza mai smettere neanche un attimo. Felton si irrigidì di colpo. "Cavolo" — pensò — "da dove arriva questo rumore?"

Era come un ronzio, un concerto di suoni striduli e di vibrazioni che non lasciavano presagire nulla di buono. Ora il povero agricoltore non poteva credere ai propri occhi.

Migliaia, no, centinaia di migliaia di schifosi parassiti stavano avanzando verso la sua piccola piantagione. Luridi, marci e viscidii vermi che al-

trou non aspettavano se non di affondare le loro voraci mandibole nel frutto del suo sudato lavoro.

Ah, no, questo non l'avrebbe mai permesso a quei maledetti! Felton corse rapidamente nel ripostiglio degli attrezzi ed afferrò un bidone di quel nuovo insetticida che gli avevano appena venduto.

Fuori, presto, fuori prima che sia troppo tardi!

IL GIOCO

Worm Whomper è un gioco di invasione a disposizione orizzontale un po' atipico nel suo genere, e la storia che vi abbiamo raccontato ne rappresenta il prologo ideale.

Il gioco vero e proprio è concentrato sulla lotta disperata di un povero agricoltore, Felton Pinkerton per l'appunto, che deve difendere ad oltranza un piccolo campicello di dieci piante di granoturco dagli assalti progressivamente più numerosi di ogni genere di minaccia animale, dai piccoli e metodici vermiciattoli agli sgruscianti ed imprevedibili lombrichi delle più svariate forme e dimensioni, per non parlare poi delle tarne, delle lumache e di tutte le altre amenità ad esse similari.

A sua disposizione c'è una riserva illimitata di un potente insetticida, che espelle agitando nervosamente il braccio (buffissimo!) sullo stantuffo di un flit, ma per le situazioni disperate può anche avvalersi di potenti e rapide palle di terra che, lanciate, avranno l'effetto di lasciare la striscia di terreno che percorrono nella situazione in cui si sarebbe trovata se ci fosse passato Attila.

La situazione non è certo sostenibile per lungo tempo: i vostri invadenti avversari sono confortati da un numero di unità veramente impressionante ed il vostro rappresentante sul video sfortunatamente non possiede il dono dell'ubiquità.

L'opera di distruzione dell'infernale sciame di nefandezze si compie quando essi giungono in prossimità delle pannocchie: a quel punto sarà

sufficiente un fugace contatto per farle appassire miseramente.

Eh già, impersonare Felton Pinkerton in questo gioco non è per niente facile, ma almeno è divertente, e del resto quel piccolo pezzo di terra costava così poco...

SCHERMO

Lo schermo è unico e riproduce una visione laterale del campo da difendere, delimitato da due staccionate orizzontali.

In prossimità del bordo sinistro sono piantate le pannocchie: belle, floride, rigogliose e disposte su due file di cinque elementi ciascuna.

Il vostro campione, in una splendida "mise" da agricoltore, con tanto di tuta blu e cappello di paglia, ha invece la possibilità di muoversi a suo piacimento per circa 4/5 dello schermo fino a quasi dieci centimetri dal bordo sinistro da dove, naturalmente, arriveranno "loro".

Gli avversari del povero Felton sono tutti coloratissimi, multiformi e diabolicamente animati dall'unico intento di divorare le pannocchie.

La grafica è dunque curata nel minimo dettaglio ed i malvagi protagonisti del videogame nell'insieme rendono perfettamente l'idea che tutti abbiamo di una "invasione", al punto che talvolta, alla vista di tutta quella schifosa accozzaglia di mostriaccioli, non siamo davvero riusciti a vincere un reale senso di ribrezzo.

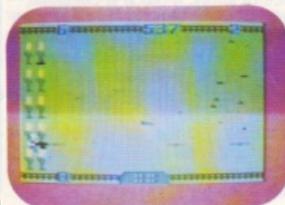
Se pure all'inizio il loro numero è contenuto e la difficoltà di gioco modesta, nel prosieguo della partita vi accorgete in modo palpabile di quanto diventino progressivamente più veloci, cattivi e consistenti, ai limiti dell'inverosimile.

Il giusto spazio è riservato ai punteggi, al numero di palle di terra ancora a disposizione (si parte con tre unità), dell'ondata che state affrontando e delle pannocchie di riserva che vi guadagnerete con il lavoro di disinfezione.

In prossimità del bordo superiore è pure posto il vostro ripostiglio per gli attrezzi, incui dovrete dirigere il vostro campione ogni maulagurata volta che un mostriacciolo distruggerà, per contatto, il preziosissimo flit: il solo il potrete sostituirlo, con la rovinosa perdita di tempo che l'operazione comporta.

Una particolare menzione meritano poi i suoni e soprattutto la musica di sottofondo.

È stato scomodato, pensate, niente-pododimeno che Paul Dukas con il



suo "Apprendista Stregone".

Il leit motiv della celeberrima sinfonia vi accompagna per tutto il gioco ed aumenta la cadenza in proporzione alla velocità degli animaletti in modo da infondere in progresso il senso di urgenza e di drammaticità della battaglia.

COMANDI

Il disco guida Felton per tutta l'area a sua disposizione mentre i pulsanti hanno le tipiche funzioni di fuoco.

Quelli superiori sparano l'insetticida (il termine è un po' riduttivo ma rende bene l'idea) e quelli inferiori lasciano partire le palle di terra.

Ci permettiamo a questo punto di suggerirvi, a proposito dei comandi, due concetti strategici assai importanti.

Uno è il tiro di fuoco continuo, ottenibile con la continua pressione del tasto e l'altro è la necessità di manipolare il disco a "piccoli scatti".

Il primo accorgimento è praticamente indispensabile per giocare delle partite decenti: scordatevi di lavorare di fioretto e sparate invece all'impazzata, sempre ed ovunque, senza remore o timori, perché è molto più proficuo ed il numero dei vostri assalitori è talmente ingente da non consentire mai una mira raffinata.

Il secondo deriva dal fatto che è necessario spostare il vostro omino più che accuratamente per essere certi di ripulire per bene tutta l'area dalle bestiacce, specie da quelle più piccole, che sono le più facili da eli-

minare ma anche da trascurare.

Inutile dunque usare energicamente il pollice: otterrete il solo effetto di fare sbandare il vostro eroe qua e là per il campo senza venire a capo di un bel nulla. Abituatevi invece a controllarlo con piccoli tocchi del disco verso l'alto o verso il basso e dosate attentamente l'intensità della pressione: i risultati non mancheranno!

OBIETTIVO

Provate ad indovinare? Esatto, ancora una volta si tratta di far punti su punti e, dato il tipo di gioco, non poteva essere diversamente.

Parallelamente dovrete anche difendere ad oltranza il vostro campo di granoturco fino all'ultima pannocchia perché, appassita pure quella, il gioco terminerà senza possibilità di scampo.

STRATEGIA

I perfidi animaletti compaiono dal bordo destro dello schermo e procedono determinati per linee più o meno orizzontali.

I vostri antagonisti possono essere suddivisi in tre categorie fondamentali, ciascuna con le sue peculiarità strategiche di movimento.

Gli inchworms. Si tratta di giovani vermicicciotti che avanzano poco per volta lungo la stessa linea orizzontale. Sono molto piccoli e progrediscono con costanza e decisione alla volta delle pannocchie senza mai abbandonare la loro strada.

Non sarebbero granché pericolosi — basta un solo colpo per eliminarli — se non fossero confortati da un numero di unità smisurato.

Sono tantissimi e, quindi, pericolosissimi.

Guai a dimenticarsene qualcuno: mentre voi sparate come un pazzo verso qualche minaccia più consistente loro avanzano impertentiti per la loro strada con gli effetti devastanti che potete ben immaginare.

Dal momento che non mutano mai direzione è buon gioco, durante le fasi avanzate della partita, quando cioè dovrete difendere un gruppo ristretto di piante (le altre avranno già fatto una brutta fine), trascurare quelli che non costituiscono una minaccia diretta e dedicarsi a loro solo quando il grosso dell'ondata sarà stato eliminato.

Vermi, lombrichi e lumache. Oltre agli inchworms ogni cosa che non vola appartiene a questa categoria. Il campionario di questi esseri è

davvero imponente, ed è composto da almeno sette od otto tipi differenti.

Tutti comunque sono regolati sulla medesima lunghezza d'onda: radere al suolo la piantagione.

Richiedono generalmente più di un colpo per essere distrutti ma con il tiro di fuoco continuo potrete sbarazzarvene agevolmente.

Quando le pannocchie rimaste si saranno inevitabilmente diradate cominceranno anche a seguire direzioni oblique.

Hanno una morfologia assai varia ma in sostanza il pericolo che vi portano dipende unicamente dalla loro velocità di avvicinamento.

Sotto questo punto di vista il più pericoloso è un terribile verme, rosso e lungo, che compare generalmente attorno ai 30.000 punti: occupatevi subito di lui e senza troppi indugi od altrimenti ve lo ritroverete addosso in un batter d'occhio!

Le lumache non si comportano molto diversamente dai loro alleati ma, rispetto ad essi, hanno una interessante possibilità in più: possono lasciare sul campo da gioco le conchiglie in cui sono avvolte. Sullo schermo questi "rifiuti" appaiono come una piccola chiazza blu e rappresentano un ostacolo tanto ai vostri colpi quanto al movimento degli inchworms che, per oltrepassarle, devono prima aggirarle.

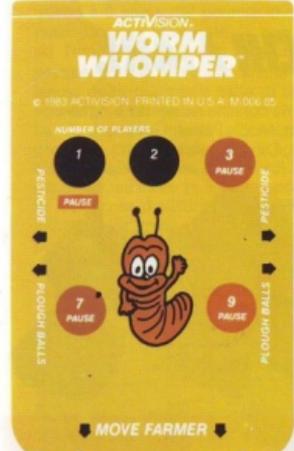
Pur rappresentando in teoria un effettivo svantaggio, i gusci possono tramutarsi anche in un potenziale vantaggio.

Talvolta infatti la loro disposizione sul campo vi consente di avere un'efficace copertura" su alcune pannocchie, perché gli inchworms saranno obbligati necessariamente a prendere un'altra strada, diversa magari da quella che li avrebbe portati direttamente a ridosso delle piante.

Tra tutte le lumache la più terribile è sicuramente un'orrenda mostruosità nera (ci rifiutiamo di chiamarla altrimenti) che appare attorno ai 40.000 punti.

È veloce, minacciosa e battagliera, capace com'è di depositare anche tre o quattro gusci per volta e va assolutamente eliminata prioritariamente rispetto ad altri obiettivi, con una raffica di colpi o con una palla di terra bene assestata.

Distruggerla vi procurerà la stessa emozione di schifo e di soddisfazione che vi darebbe lo schiacciare uno scarafaggio con un piede.



Tra i bruchi (si distinguono perché hanno due piccole antenne sulla testa) il più frequente nelle apparizioni è una specie di putrido millepiedi giallastro, che però non è più pericoloso di tanti altri.

L'unica particolarità per cui è degno di menzione risiede nel fatto che può depositare sul suo percorso delle macchie di bava (puahi) che hanno l'effetto di fare scivolare più velocemente gli inchworms. Niente di cui preoccuparsi, comunque, anche perché la bava, come del resto i gusci, può essere spazzata dalla solita palla di terra.

Le Tarme. Le tarme sono di ben quattro tipi differenti e non minacciano direttamente il raccolto.

L'unico problema che vi creano, ed è per questo che vanno eliminate anche loro, è che svolazzano a zigzag per tutto il campo da gioco depositando qua e là le loro uova.

Le uova non possono essere distrutte in alcun modo e per riuscire ad eliminarle dovrete aspettare che si schiudano per partorire gli onnipresenti inchworms. I fastidi che vi procurano sono di lieve entità, a patto che non permettiate alle tarme di depositarle nelle immediate vicinanze della piantagione, nel qual caso diventeranno pericolosissime e non fatterete certo a capirne il perché. La partita giocata è molto dinamica e divertente e la battaglia aspra e concitata, specie dopo i 40.000 punti.

Giova a questo punto rammentare che gli spray di "Formula BUG" — quello è il nome del potente antiparassitario che adoperate — non sono l'unica arma di cui disponete, perché potrete avvalervi anche del lancio delle già citate palle di terra ad effetto dirompente.

La finalità di questi efficacissimi proiettili, che sono capaci di spacciare qualsiasi cosa si trovi sul loro cammino, all'inizio può forse apparire misteriosa o addirittura superflua. Bubbles. Si tratta di un elemento preziosissimo che non va assoluta-

mente sottovalutato.

La sua ragione d'essere diverrà palese attorno alla dodicesima ondata.

A quel punto tutti i vostri avversari — tranne la mitica "Tarma Viola gigante" — saranno in campo, più veloci e consistenti che mai.

La palla può dunque aiutarvi moltissimo ad eliminare in un sol colpo i vostri antagonisti più minacciosi, giganteschi e determinati (il verme rosso e la lumaca nera ad esempio) sempreché disposte di una grande saldezza di nervi e di una buona mira.

Ve ne vengono dispensate tre per ogni ondata ed è buon gioco conservarle fino al 10/12 livello, dopodiché andranno sparate a seconda delle necessità.

Il vostro eroe non è mai minacciato fisicamente dalle bestiacce, che lo disdegnano per occuparsi invece delle pianticelle, ma può trovarsi comunque a mal partito se uno degli animalletti riesce a toccare il suo flit. Il contatto avrà l'effetto di dissolvere l'arma ed egli sarà obbligato a rifornirsi nel ripostiglio degli attrezzi, in basso sul video.

L'operazione, naturalmente, gli farà perdere concentrazione, posizione e tempo, a tutto vantaggio della massa devastatrice.

Il match si perpetua ad ondate e durante i "breaks" vengono conteggiati i punti di bonus, attribuiti in base al numero delle piante superstiti.

È chiaro che l'"orrenda invasione" (così l'avrebbe chiamata John Wyndham) alla distanza finirà con l'averla sempre vinta, ma confidiamo sinceramente che presto saprete rendere loro la conquista assai ardua e soprattutto riuscirete a disseminare per tutto il campo di battaglia un bel mucchio di cadaveri.

PUNTI

I punti logicamente vengono totalizzati abbattendo gli animalletti, che valgono in misura differente in relazione alla dimensione e alla pericolosità.

Per i piccoli inchworms non potrete aspettarvi più di un punticino, ma già con la lumaca nera ed il verme rosso ne potrete totalizzare 700, per non parlare poi della tarma gigante, che ne vale ben 1.000, ed ogni singolo punteggio va poi moltiplicato per il numero dell'ondata in partita. Ogni pianta di grano che sopravviverà intatta ad un turno di gioco frutta 50 punti moltiplicatori anch'essi

per il numero di ondata.

Ogni quattro turni potrete avere il bonus di una pannocchia, mentre i flit sono disponibili illimitatamente, giacché quando andrete a ricaricarvi nel ripostiglio avrete perso talmente tanto tempo che un'ulteriore penalizzazione sarebbe stata del tutto superflua.

CONCLUSIONI

Worm Whomper è un gioco davvero carino che noi ingiustamente avevamo sottovalutato.

A dimostrazione dunque che talvolta non è la prima impressione quella che conta, ci permettiamo di consigliarvelo per un sacco di buoni motivi.

Anzitutto è semplice e già questo è un grosso pregio, non vi pare?

In secondo luogo è "fatto" bene, e cioè piace all'istante programmato com'è con dovizia sia nei particolari che nel disegno dei suoi protagonisti.

Per finire non stanca, e noi che l'abbiamo giocato per otto ore di fila ve lo possiamo confermare.

Certo, in fin dei conti si tratta solo di un giochino di invasione, ma ora che lo sapete non è poi così grave, no?

Ad ogni buon conto sappiate che totalizzando 75.000 punti avrete diritto al badge di merito videoteleatico (a proposito, la conoscete l'AIVA?) gentilmente fornito dalla Activision. Noi ce l'abbiamo già, e voi?

D.L.



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



VIDEO

GIUCHI

16



UNA PUBBLICAZIONE DEL
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

GIUGNO
1984
L. 3.500

LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGAMES E GIOCOMPUTER

Illustrazione di Aldo Passoni Disegno 197/70



**GIOCHI PER VIC 20,
CBM 64,
SPECTRUM, ZX 81**

**PER LA PRIMA VOLTA:
TUTTI I LASERGAMES**

**COLECO POPEYE: UN SUPER
BRACCIO DI FERRO**

il posto della posta

GUARDIE E LADRI

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

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

Claudio Guarino, Palermo

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



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

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

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

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

Abbiamo fatto male? A noi non pare proprio.

COMMODORE, COMMODORE

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

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

per noi vedere la nostra lettera pubblicata!

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

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

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

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

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

Esistono cassette per il CBM 64 della Parker?

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

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

Andre Priora - Gabriele Casati

Carissimi Gabriele ed Andrea,

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

il posto de

x Spett.

REDAZIONE

Via Rosselli

24124

al posto de

Beccardo

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

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

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

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

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

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

7) Sì.

GUERRE STELLARI

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

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

forse vi saranno già state fatte.

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

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

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

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

Federico Baldi, Rufina (Firenze)

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

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

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

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

PARKER PER INTELLIVISION

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

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

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

Mauro Bisighini, Corsico (MI)

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

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

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

la posta

di VIDEO Giochi

n° 12

MILANO

la pasta...



...la T
Pacminestra!

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

CLUB VIDEOGIOCHI LA PALLA

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

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

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

Inseriamo copia della tessera del club.

In attesa di una vostra risposta distinti saluti

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

CLUB VIDEOGIOCHI LA PALLA



TESSERA GRATUITA
NOMINATIVA NON CEDIBILE

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

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

VIDEOATLETI CASALINGHI

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

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

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

Spero che mi rispondiate

Alongi Salvatore, Rapallo (Ge)

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

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

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



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

NIENTE FRANCOBOLLI, GRAZIE!

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

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

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

NON HO L'ETÀ...

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

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

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

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

Rino Crudi, Bordighera (IM)

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

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

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

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

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

Ma, mi raccomando: misura!

QUAL È STATO IL PRIMO?

Seguo la vostra rivista dal primo numero e vorrei farvi alcune domande: 1) Vorrei sapere qual è stato il primo videogioco del mondo, chi l'ha inventato e in che Paese.

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

Teo da Rimini

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

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

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

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

altrettanto vero che sono tutti molto buoni.

SE MAOMETTO NON VA ALLA MONTAGNA...

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

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



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

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

Massimo Ambra, Roma

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

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

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

2) Quanto costa la tastiera Intellivision?

3) È vero che le nuove cassette della Parker come Popeye sono disponibili anche per l'Intellivision? Speriamo di non avervi annoiato con le domande, vi porgiamo i migliori auguri per la vostra rivista e per un anno videogiocoso!

V. Magnolfi e M. Nucci, Milano

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

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

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

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

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

nibile in ambedue le versioni già dall'anno scorso.

IL PRIMO RAIDER MILIONARIO

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

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

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

Gianfranco Marino, Livorno

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

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

W GLI INVENTORI!

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

Sul numero 6 della vostra rivista, nella rubrica "Ready", avete pubblicato l'idea di Pierluigi Archetti di Monza, che è un'invenzione fantastica e che voi avete battezzato "DDPC-1".

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

«PAC-MAN»



del gioco e quasi mai invece accade il contrario. Che dite, potrebbe essere vero?!

SALVE!

Salve, siamo due ragazzi di Milano e siamo molto appassionati di videogiochi, tanto che possediamo una base Intellivision ed una Atari. (seguono complimenti, ndr) Ora passiamo alla parte succosa della lettera.

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



SPECTRACOMPUTER

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

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

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

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

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

OIL BARON (Epyx)

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

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

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

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

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

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

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

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

TRE GIOCHI IN REGALO

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

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

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

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

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

Occhi aperti, dunque!



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

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

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

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

COMANDI

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

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

STRATEGIA

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

CONCLUSIONI

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

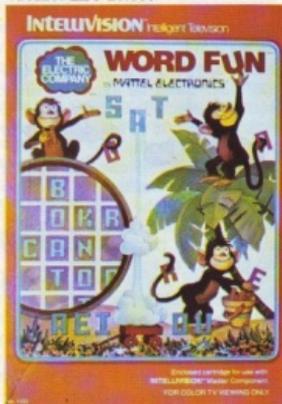
Insomma: provatelo e non ve ne pentirete.

WORD FUN

(Divertirsi con le parole)

Intellivision per Intellivision

Prezzo: Lire 29.000



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

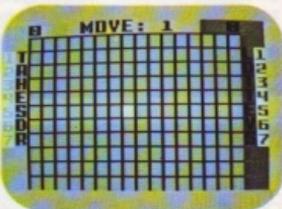
"Eh già" - si pensa di solito - "forse che non ci fanno già studiare abbastanza?".

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

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

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

Divertitevi con le parole quindi,



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

IL GIOCO

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

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

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

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

particolari difficoltà, eccetto forse per il fatto che devono essere effettuate diverse manipolazioni, vuoi per decidere la casella di partenza della parola e la sua direzione, vuoi per selezionare i numeri delle lettere che andranno a costituirla. All'altro giocatore, o ad un giudice-arbitro scelto per l'occasione, spetterà infine la decisione sulla correttezza linguistica della stessa prima che venga confermata con un **Enter**. Ogni lettera collocata vale un punto ma è pure possibile sfruttare i vocaboli già formati ed incrementare così il proprio punteggio magari solo per avere aggiunto una lettera. Ad esempio, la parola **WORD** con la semplice aggiunta di una **S** può essere tramutata in **WORD**, ed anche in **WORDS**, e l'operazione vi darà comunque diritto a cinque bei punti.

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

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

Nel secondo gioco, che si chiama **WORD HUNT**, i giocatori (sempre due) devono affrontare le insidie ed i pericoli di una giungla popolata di... lettere dell'alfabeto. Ciascun contendente controlla, per mezzo del disco direzionale, una simpatica scimmietta che ha un'ampia libertà di movimento in tutta la parte superiore del video. In tre minuti di tempo bisogna riuscire a condurre il proprio animaletto verso le lettere e fargliele catturare utilizzando uno dei due pulsanti laterali. Lo scopo è di trasportarle verso la parte bassa del video e di depositarle in un apposito spazio al fine di comporre tre parole. Quando il tempo assegnato termina a ciascun giocatore spetta l'opera di verifica dei vocaboli dell'avversario e, successivamente al-

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

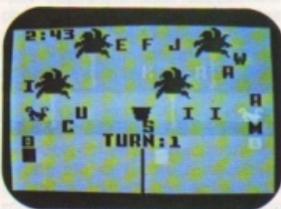
Nel terzo gioco, **WORD ROCKETS**, tutto si basa sulla velocità. Sul fondo dello schermo i due contendenti, con il solito disco, muovono due carrelli lungo un asse orizzontale. La parte bassa del video è altresì divisa in quattro parti uguali e al centro di ciascuna fa bella mostra di sé una vocale.

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

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

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

Ritmo e concentrazione sono dun-



que indispensabili per condurre in porto la partita fino ai 50 punti, corrispondenti a 50 parole completate, indispensabili per vincerla. La grafica non è certo roboante come quella di altri giochi, ma certo è simpatica, carina ed accattivante, specie nel secondo gioco. I suoni sono poi all'altezza della situazione in ogni momento.

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

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

CONCLUSIONI

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

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

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

D.L.

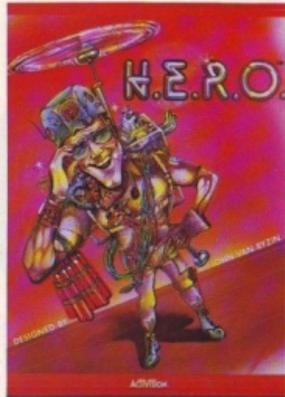
H.E.R.O.

(Eroe)

Activision per Atari VCS

Progettato da: John van Ryzin

Prezzo: Lire 94.000



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

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

IL GIOCO

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

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

OBIETTIVO

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

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

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

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

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

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

COMANDI

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

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

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

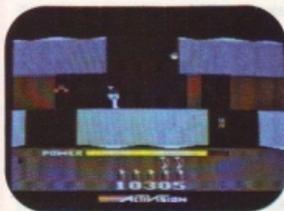
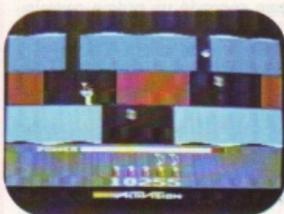
Alcune osservazioni complementari: si possono colpire i ragni restandosene a terra, ma bisogna alzarsi in volo per raggiungere i serpenti. I pipistrelli, che si spostano su diverse altezze, non vi costringono invece a manovre particolari. L'ostacolo più difficile da superare è costituito dai blocchi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

CONCLUSIONI

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

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

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



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

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

G.S.

VIDEOGIOCHI

hi-fi club

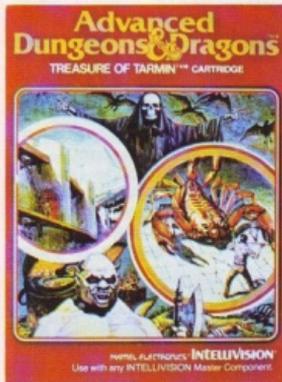
Piazza Marucchi, 2 Roma Tel. 8445343

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

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS: Treasure of Tarmin

(Draghi e trabocchetti: il tesoro di Tarmin)

Intellivision per Intellivision
Prezzo: Lire 59.000



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

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

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

IL GIOCO

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

cui sotterranei si cela il favoloso tesoro di Tarnin.

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

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

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

LO SCHERMO

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

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

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

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

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

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

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

l'Electronica

**PERSONAL
SOFTWARE**

AUTOMAZIONE

strumenti
MUSICALI

INFORMATICA

elektor

Bit

**VIDEO
GIOCHI**

electronica
OGGI

telecomunicazioni



GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON

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

COMANDI

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

Un sistema già com



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

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

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

Tasto 0/Retreat. Mentre combattete o alla sola vista di un mostro particolarmente pericoloso può capitare di trovarsi a mal partito. I grandi generali devono saper scegliere con saggezza il momento di ritirarsi per tempo e questo tasto ve ne offre l'opportunità, riportandovi nella posizione precedente a quella dell'incontro fatale.

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

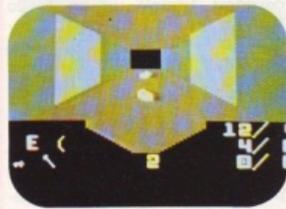
I tasti laterali hanno funzioni di tutto marginali. Quelli superiori permettono di passare dalla vista diretta a quella della mappa del labirinto mentre quelli inferiori sono adibiti al conteggio delle frecce contenute nella faretra e delle unità di cibo a disposizione. Ambedue le indicazioni sono rilevate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

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

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

OBBIETTIVO

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



Completo. Sin da adesso.

Spectravideo ha tanta potenza in più

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

Con Spectravideo disegni i tuoi giochi

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

Spectravideo utilizza tutta la biblioteca CP/M

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

Spectravideo è sistema completo

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

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

SVITM

Retro-Gaming.it SPECTRAVIDEO

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

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

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

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

STRATEGIA

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

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

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

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

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

lustrato più avanti.

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

È dunque molto importante saper distinguere subito il ramo genealo-

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

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

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

Al momento dello scontro lo schermo lampeggia.

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

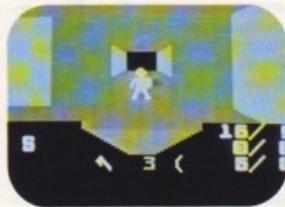
La battaglia avviene a turni sulla base di un colpo a testa. Per poter combattere vi dovrete assolutamente possedere qualcosa atto all'uopo nella mano destra, perché da essa infatti verrà scagliata l'arma prescelta. I colpi del vostro avversario andranno a scalfire la vostra base di energia (punti di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

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

È proprio su questo fattore che vogliamo soffermarci.

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

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



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

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

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

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

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

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

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

PUNTI

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

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

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

CONCLUSIONI

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

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

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

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

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

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

D.L.



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

LILLY ADVENTURE

(Avventurosa Lilly)

Homevision per Atari VCS

Prezzo: Lire 35.000



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

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

IL GIOCO

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

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

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

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

PUNTEGGIO

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

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





VIDEO GIOCHI

Brevi cenni sull'universo dei videogames sportivi alla vigilia

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

CALCIO

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

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

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

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

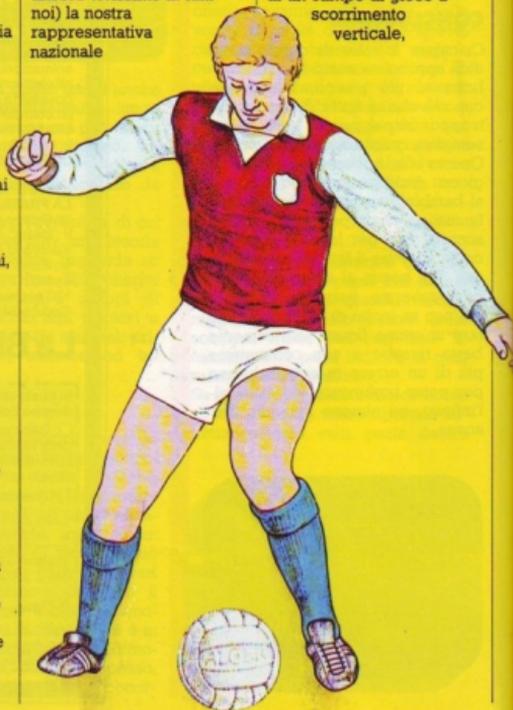
Vediamo di rivedere insieme le caratteristiche salienti di questo videogioco "storico", ora affiancato nel catalogo Intellivision da un "Super Soccer" ancor più realistico: scorrimento orizzontale del campo di gioco, simulazione dei due tempi di 45', a cui vanno aggiunti gli eventuali supplementari di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

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

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

vanta il titolo di campione del mondo.

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



CHI OLIMPICI

ia delle Olimpiadi (quelle vere)

ATTUALITÀ

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

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

possibilità di giocare da soli o contro il computer.

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

Il Soccer Creativision, tanto per cominciare: un giocatore contro l'altro ed un portiere apparentemente inerte di fronte alle bordate degli attaccanti.

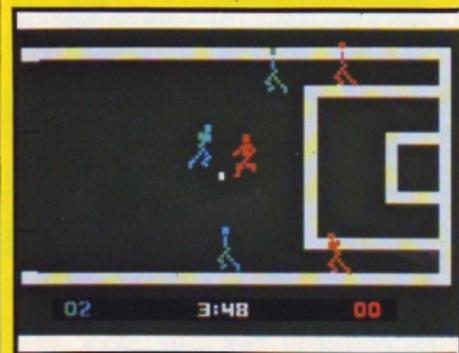
Possibilità di giocare in coppia o contro il computer, che può impegnarvi su due livelli di difficoltà diversi.

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

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

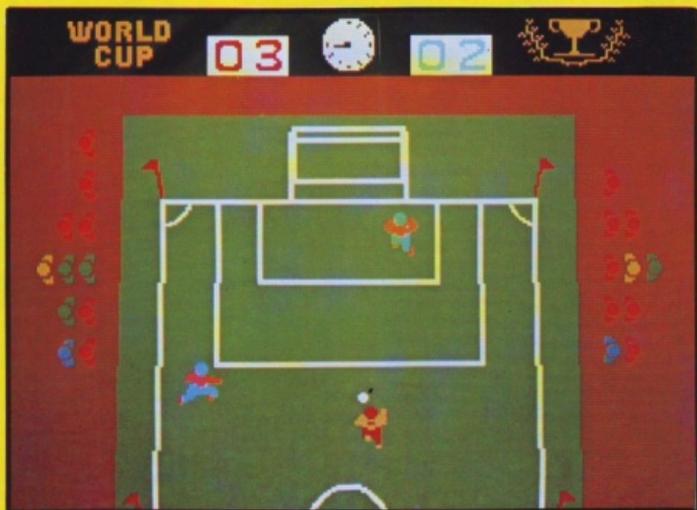
Anche Heads up può essere affrontato da due contendenti.

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



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

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



VIDEOGIOCHI OLIMPICI

totalizzare 10 goal.

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

FOOTBALL

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

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

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

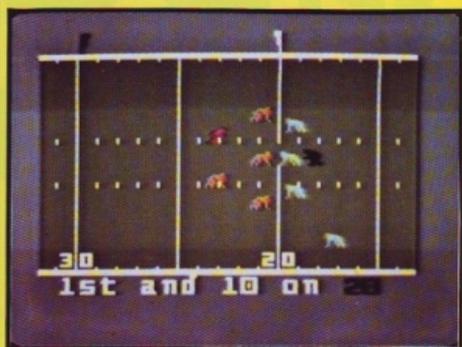
Come in tutti i videofootball, anche in questo Blitz! i giocatori scelgono preventivamente ed all'insaputa dell'avversario i propri schemi di attacco e di difesa: premendo uno dei quattro tasti di azione si può scegliere di correre, di passare la palla in avanti, di calciare o di tentare un field goal.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

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

L'obiettivo è quello di raggiungere con i quattro tentativi a disposizione non le 10 yards, come normalmente ci si aspetterebbe, ma addirittura la lontana area di touch-down; obbligatorio quindi spazzare la difesa avversaria con la più adeguata tra le 8 formazioni di attacco a disposizione; selezionatela all'inizio dell'azione prima spostando la leva, poi premendo il pulsante. Quando poi vedrete sullo schermo anche la difesa selezionata dall'avversario potrete scegliere se correre con il quarterback o lanciare la palla in profondità. Due speciali posizioni della leva vi consentiranno anche di tentare il field goal o di eseguire un punt per ricacciare all'indietro la formazione avversaria.

Il terzo videogioco dedicato al football è stato realizzato dalla Mattel, e si può considerare come uno dei titoli sportivi più gloriosi dell'intero catalogo Intellivision. Campo di gioco a scorrimento orizzontale, con simulazione di quattro tempi di 15' ciascuno.

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



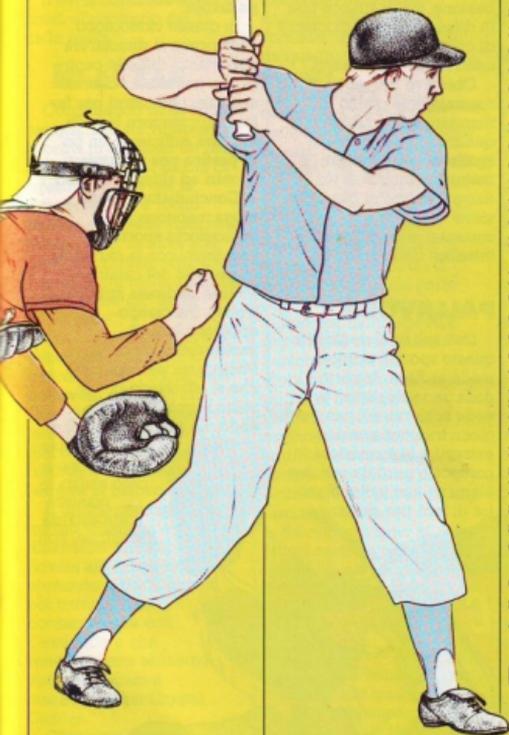
se calciare la palla, correre o passare in avanti. Potete pure selezionare quella che ritenete la migliore disposizione dei vostri elementi in campo; con il disco direzionale si manovrano poi il quarterback od il ricevitore della squadra d'attacco, mentre la difesa gioca tutte

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

I tre giochi sono molto



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



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

BASEBALL

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

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

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

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

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

PALLACANESTRO

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

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

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

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

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

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

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

VIDEOGIOCHI OLIMPICI

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

HOCKEY

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

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

Per fortuna la natura aggressiva dell'hockey non viene snaturata in questa trasposizione: è prevista la possibilità di far cadere a terra il giocatore avversario in possesso del disco manovrando con abilità il bastone. Attenzione però a non far inciampare un avversario privo del disco; una volta su tre l'arbitro si accorgerà della vostra scorrettezza, e vi infliggerà

una penalità di due minuti nel penalty box. Ma forse vi conviene lo stesso rischiare e tentare di fare i furbi...

Il realismo di questa gelida simulazione sportiva è assicurato anche da una serie di effetti acustici completi ed efficaci.

Proseguiamo con l'hockey Activision di Alan Miller, che vede misurarsi su un campo di hockey due formazioni composte soltanto da una coppia di schettinatori, incluso il portiere. Chi è in possesso della palla ha a sua disposizione ben 32 angolazioni di tiro differenti per indirizzare il disco, quindi si dimostrerà molto importante familiarizzare con i comandi per imparare ad eseguire correttamente i passaggi, e per sfruttare a dovere anche i rimbalzi contro la balaustra.

Tre minuti di gioco, possibilità di ridurre la velocità di azione e di giocare contro il computer condiscono il tutto.

Prima di esaurire l'argomento, resta la cartuccia Philips numero 36, che riunisce in un solo titolo due giochi dedicati rispettivamente al calcio elettronico ed all'hockey su ghiaccio. Il possesso del bastone, sia in attacco che in difesa, indica il giocatore di cui si possono controllare i movimenti.

Obiettivo del gioco è naturalmente quello di mandare nella gabbia (un quadratino colorato alle spalle di ogni portiere) il maggior numero di tiri entro il tempo di gara, che viene indicato costantemente nella parte inferiore dello schermo.

PALLAVOLO

Due soli titoli dedicati a questo sport: il primo è made in Atari, fa parte della serie RealSport e vede schierati sul campo di gioco tridimensionale entrambe le formazioni, composte però da soli due elementi che palleggiano tra di loro per riuscire a

rimandare il pallone nell'altra metacampo. Chi si aggiudica lo scambio vince un punto se era alla battuta, o conquista il diritto di servire la palla se era alla risposta, proprio come prescrivono le regole della pallavolo.

In questo videogioco sulle prime si dimostrerà abbastanza difficile capire in che posizione occorre spostare i giocatori per far loro raggiungere la palla, ma sarà sufficiente un po' di pratica per ingaggiare scontri ad altissimo livello!

Concludiamo questa lunga maratona tra i videogiocchi sportivi casalinghi con la cartuccia numero 28 del catalogo Philips, dedicata appunto al Volley. Sul campo appaiono ben 12 caratteristici robotini Philips (sei per squadra) che si affrontano con le solite regole di questo sport. La rete centrale che

separa le due metacampo è però situata in maniera abbastanza discutibile, non



riuscendo ad offrire un effetto tridimensionale alla partita (e si che la pallavolo è forse lo sport che maggiormente richiederebbe questo effetto: non esistono certo passaggi rasoterra!).

Il set si conclude dopo 10 punti, al contrario dei 15 della realtà.

ED AL BAR...

Continuando nella nostra panoramica sui videogiochi sportivi in versione da bar, analizziamo ora i giochi di squadra: anche qui la situazione non è molto diversa da quella vista nella prima parte, relativa agli sport individuali, anzi, forse è ancora più netto il divario esistente tra gli "home" e gli "arcade".

Tra i giochi della prima generazione possiamo ricordare una rudimentale pallavolo, che non era altro che una variante del tennis, e una più che discreta versione del basket, naturalmente sempre in bianco e nero.

Il pregio principale di questo videogioco era la dinamicità dell'azione, dovuta all'utilizzo del comando a sfera, che ha poi trovato la sua consacrazione con Centipede e che recentemente abbiamo visto riutilizzato a meraviglia con Crystal Castles.

Chi riusciva ad impadronirsi della tecnica particolare che è richiesta da questo tipo di comando, era in grado di giocare delle partite veramente avvincenti; l'unico difetto di questo videogioco era che le partite duravano troppo poco, essendo il tempo di gioco prestabilito.

Altro videogioco a tempo era **Dribbling**, unica luce nel buio periodo che ha preceduto l'ENADA 1983, come già vi avevamo accennato. In realtà **Dribbling** non era un videogioco nel senso

tradizionale del termine: sarebbe più preciso definirlo un calcetto elettronico.

Questo perché il gioco non era altro che una partita da calcio tra due squadre di sette giocatori, che erano manovrati, analogamente a quanto succede nel calcio-ballila, da quattro manopole, due per parte.

La manopola destra controllava tre giocatori nella metà campo d'attacco, mentre quella sinistra muoveva gli altri tre giocatori più il portiere nella metà campo di difesa; entrambe le manopole erano inoltre provviste di un pulsante per tirare il pallone, posto sulla parte superiore delle stesse.

Non era molto agevole imparare a coordinare i movimenti dei vari giocatori, soprattutto del portiere, ma il gioco risultava talmente avvincente che fu addirittura organizzato un campionato italiano di **Dribbling**, fatto più unico che raro nel settore.

Ed ora arriviamo ai giorni nostri, o meglio a ciò che abbiamo potuto vedere all'ENADA di ottobre ed all'ultima Fiera di Milano, svoltasi come al solito in aprile.

Delle due versioni di **baseball** alle quali vi avevamo accennato nel reportage sull'ENADA, una della Williams e una della Sega, solo quest'ultima sta lentamente diffondendosi. Questo perché in Italia il baseball non è popolare come in altri paesi come ad esempio in Giappone ove per l'appunto **Champion Baseball** fuoreggia: non si possono apprezzare le raffinatezze di un gioco, se non se ne conoscono nemmeno le regole principali.

Bisogna anche dire, a disculpa di noi italiani, che pur presentando situazioni di gioco molto simili alla

realtà, con la possibilità ad esempio di cambiare lanciatore e battitore o di dare l'effetto alla palla, **Champion Baseball** non facilita la comprensione delle modalità di gioco, avendo una presentazione esclusivamente in giapponese.

Altro gioco presente all'ENADA, ma che sinora ha ricevuto stranamente scarsi consensi, è **Volleyball** della Taito, che presenta anch'esso una giocabilità molto prossima alla realtà. Un gioco che sembra ottenere un discreto successo è invece **Pro Soccer** della Data East, videogioco che contraddice in pieno la mentalità del calcio all'italiana, con il suo primo comandamento: "primo non prenderle!".

Infatti lo scopo del gioco è fare goal partendo dalla "palla al centro" e giungendo in zona-tiro con una serie di appropriati passaggi: se si sbaglia il tiro in porta o il portiere para o un difensore intercetta la palla si perde una possibilità (o vita) avendone a disposizione solo tre.

Essendo il campo e, soprattutto, la porta alquanto ristretti, molto spesso si finisce quindi di giocare solo per aver perso un banale tackle con un avversario: sinceramente non è un fatto che riempia di soddisfazione.

Altra versione del gioco del calcio, senz'altro la più riuscita, è **Exciting Soccer**: due squadre di sette giocatori, giocabilità a tutto campo con tre inquadrate del campo (difesa, centrocampo ed attacco), vasta gamma di situazioni di gioco, possibilità di passare o di tirare il pallone, mobilità in area del portiere, arbitro che segue l'azione e possibilità di spareggio ai rigori.

Per saperne di più su questo videogioco, senza

dubbio tra i migliori in assoluto, vi rimandiamo alla recensione su questo stesso numero di VG, nella rubrica "al Bar".

Per finire un cenno su due videogiochi presenti alla Fiera di Milano.

Il primo riguarda il football americano: molto probabilmente il suo nome originale è "10 Yard Fight", prodotto dalla Irem, ma l'abbiamo trovato anche con altre denominazioni, quali **Touch Down** o **American Football**.

Il gioco è a tempo e dà quattro possibilità per guadagnare 10 yards, come accade nella realtà; se non si riesce nell'intento si riparte 10 yards più indietro, mentre se gli avversari intercettano un nostro passaggio di yards ne perdiamo addirittura venti.

Sia questo che l'altro gioco, che riguarda il catch, sono però di difficile comprensione: questo è un difetto che sicuramente ostacolerà non poco la loro diffusione.

Il nome originale del secondo gioco, prodotto dalla Technos Japan su licenza della Data East, dovrebbe essere "**Tag Team Wrestling**"; usiamo il condizionale perché la maggioranza dei videogiochi presenti in Fiera erano dei campioni, cioè erano delle novità assolute anche per gli stessi standisti, che non erano quindi in grado di darci delucidazioni molto precise.

Abbiamo inserito questa versione del catch tra gli sport di squadra perché il combattimento si svolge tra due coppie, con tanto di scambi al volo, e di possibilità di scelta tra i vari colpi della specialità: Kick, Straight Job, Karate Chop, Drop Kick, Body Slam, Rabbit Killer, Pile Driver, W. Lariat, Brain Buster: se voi ci capite qualcosa siete già dei campioni!

VIDEO



UNA PUBBLICAZIONE DEL
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

giochi 17

LUGLIO
AGOSTO
1984
L. 3.500

LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGAMES E **GIOCOMPUTER**

Spedite in abb. Postale Gruppo n. 76



**SVELATI I SEGRETI
DI DRAGON'S LAIR**

GIUCHI DA SPIAGGIA

**ARRIVANO
I ROBOT**

SPECIALE ESTATE

retro-gaming.it

Se volete sorpassare e due macchine vi ostruiscono la traiettoria, potete provare ad intrufolarvi in mezzo e, con un colpo di ruota ben assestato, potete far sbandare la macchina che vi sta dietro. Attenzione a non toccare quella davanti, sbandereste voi ottenendo il solo risultato di logorare le vostre gomme.

CONCLUSIONI

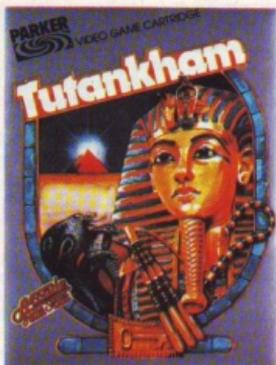
Pitstop è uno dei rari giochi di gara automobilistica in grado di simulare la tensione e l'agonismo di un vero Gran Premio.

Le caratteristiche grafiche del Coleco e le originali innovazioni presenti nel gioco rendono Pitstop particolarmente ricco ed unico nel panorama di giochi di questo genere.

V.P.

TUTANKHAM

Parker per Intellivision
Prezzo: Lire 89.000



Fino ad oggi le trascrizioni di giochi da bar per l'Intellivision erano per la verità un po' pochine.

Fatto salvo l'accordo con la Data East, che ha fruttato Burgertime, Mission X, Bump'n Jump e Lock'n Chase, il sistema Intellivision si è sempre caratterizzato per una produzione giocosa fatta ad hoc per lui.

Un'altra eccezione è rappresentata dal gioco di questo mese TUTANKHAM prodotto dalla Parker per il sistema della Mattel.

Tutankham è un ottimo esempio di come un gioco da bar, all'origine piuttosto bello, abbia potuto trovare una collocazione di tutto rispetto nella libreria di cartucce per l'Intellivision.

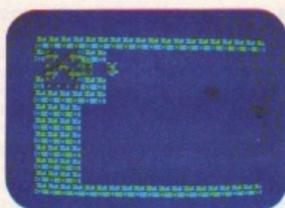
IL GIOCO

Forse Howard Carter al momento in cui violò, primo tra tutti, la tomba di Tutankhamen, oscuro faraone egiziano della XVIII dinastia, aveva immaginato a che razza di pericoli sarebbe andato incontro lui e tutta la sua spedizione. La storia infatti, come forse sapete, andò a finire molto male perché la maggior parte di coloro che vi ebbero qualcosa a che fare furono falcidiati da una serie di disgrazie così orripilanti da indurre i contemporanei a pensare ad una sorta di maledizione vendicativa dell'antico egizio profanato nel suo sacro luogo di pace eterna.

Quel che invece l'intrepido archeologo mai avrebbe potuto supporre è che il frutto della sua scoperta sarebbe stato, sessantannni dopo, utilizzato quale soggetto per un videogame. Voi pensate che per questo si stia rivoltando nella tomba (la sua questa volta)? Noi crediamo francamente di no perché Tutankham è proprio un bel gioco e questa versione per l'Intellivision è una trascrizione assai accurata dell'originale da bar.

Stiamo parlando di un classico videogioco basato sui labirinti, in cui viene rappresentato per l'ennesima volta l'eterno dramma tra inseguito ed inseguitori.

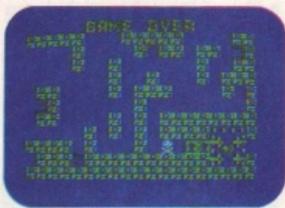
Niente di nuovo, dite? Un momento, questa volta la faccenda è un po' diversa perché l'inseguito, vostro rappresentante sul video



nelle vesti di un audace archeologo, non si trova lì per caso ma ha deciso volontariamente di intrufolarsi di soppiatto nella tomba del re Tut per carpirne i mitici tesori che racchiude, incurante dei minacciosi pericoli che incombono sulla sua persona.

Sta a voi condurlo attraverso quattro differenti labirinti tra cunicoli, anfratti e grotte fino alla conquista delle chiavi che gli daranno accesso alle stanze dei tesori, come pure vostro è l'improbabile compito di difenderlo dai mortali assalti dei custodi del macabro sepolcro, che si materializzano sul video nella forma di animalacci surdimensionati.

Portare a casa intatta la pellaccia del vostro nuovo video-amico è impresa difficile ma non disperata,



specie se il comando dell'Intellivision viene guidato da dita abili ed astute: le vostre, naturalmente!

SCHERMO

Lo schermo è praticamente unico seppure di tipo scorrevole in senso orizzontale e vi svelerà di volta in volta, man mano che procedete nell'esplorazione con il vostro campione, la parte di tracciato che si presenterà ai suoi occhi nella consueta vista dall'alto.

Le pareti che delimitano il perduto rompicapo, proprio come quelle del gioco originale, sembrano scavate nella viva roccia ed offrono un'immagine quanto mai suggestiva ed efficace. I personaggi del vi-

deogame sono anch'essi molto ben disegnati, soprattutto per ciò che attiene le sembianze e l'animazione del protagonista; gli avversari invece sono un poco più statici ma nell'insieme offrono un tocco di stravaganza e di colore che non guasta.



Le indicazioni sull'andamento della partita sono piuttosto laconiche ed appaiono sul video unicamente quando viene totalizzato un punteggio oppure si perde una delle vite nonché, naturalmente, al termine della partita: in quest'ultimo caso comparirà, tra le altre cose, anche l'high score della giornata. Manca invece totalmente il radar che nel gioco originale dava indispensabili indicazioni al protagonista sull'ubicazione dei vari tesori e delle chiavi per accedervi. Poco male, qui non c'è l'esigenza di concludere la manche in un limite di tempo come nella macchina da bar e pertanto avrete la possibilità di esplorare i labirinti con tutta la calma che l'operazione richiede.

COMANDI

Il disco muove l'esploratore attraverso le vie dei labirinti, mentre i tasti laterali inferiori avranno l'effetto di lasciare partire dalla sua persona mortali scariche orizzontali ad effetto fulminante per i suoi nemici. Proprio così, questa è la prima caratteristica del gioco cui bisogna prestare attenzione.

Non a caso abbiamo specificato che le possibilità di difesa del vostro rappresentante sul video derivano unicamente dall'esplosione di salve orizzontali. Ciò significa in breve che egli è completamente vulnerabile nei cunicoli verticali, ove non avrà a disposizione alcuna arma che gli consenta di proteggersi.

Sta a voi dunque guidarlo ad attenzione in questi passaggi, per evitare che il mortale contatto con

uno degli abitanti del sepolcro vi faccia perdere inopinatamente una delle vite a disposizione (da tre a cinque a seconda del livello di difficoltà).

I tasti superiori servono, indifferentemente, a liberare una sorta di smart bomb che avrà l'effetto di ripulire all'istante lo schermo da ogni sorta di minaccia. La loro dotazione però è purtroppo limitata ad una per ciascun omino e pertanto vanno utilizzate unicamente nei casi di assoluta necessità.

La tastiera non è che serva granché: il suo unico compito è quello di richiedere l'impostazione del livello di abilità (ce ne sono quattro) e del numero dei giocatori (uno o due).

Una piccola nota dolente va infine riservata alla gestione del movimento che, una volta tanto, si dimostra un po' infelice specie per operare i campi di direzione.

Normalmente quest'operazione viene effettuata tenendo costantemente premuto il disco ed imprimendo un movimento rotatorio nel senso in cui si vuole manipolare l'elemento sul video.

In questo gioco invece una siffatta manovra molto spesso provoca risultati indesiderati e vi indurrà, in almeno il 40% delle volte, a clamorose "ciccate" i cui effetti si riveleranno disastrosi nella quasi totalità dei casi.

Per ben riuscire invece è assolutamente necessario dirigere l'esploratore verso l'imbocco della nuova apertura entro cui intendete muovervi, LASCIARE per una frazione di secondo il disco e premerlo nuovamente nella direzione voluta. Tutto ciò si traduce in pratica in una perdita di attimi essenziali e di concentrazione che non vi aiuteranno di certo per il buon esito della partita, ma con un po' di allenamento siamo sicuri che riuscirete ad impraticarvi a sufficienza per limitare i danni al minimo indispensabile.

OBBIETTIVO

Tutankham, pur essendo un gioco a punti ha in realtà il suo obiettivo ben preciso.

La prima cosa da rilevare è che l'esploratore deve affrontare quattro diversi labirinti a difficoltà, lunghezza e complessità crescenti.

Il suo scopo, in ciascuno di essi, è di recuperare le chiavi che per-

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

l'Elettronica

**PERSONAL
SOFTWARE**

AUTOMAZIONE

strumenti
MUSICALI

INFORMATICA

elektor

Bit

**VIDEO
GIOCHI**

elettronica
OGGI

telecomunicazioni



GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON

mettono di aprire le serrature che danno accesso al tesoro.

Se ci riuscirà potrà affrontare una nuova stanza e tentare di carpire un nuovo tesoro.

Più si progredisce nell'esplorazione e più le chiavi diventano difficilmente accessibili, aumentando pure nel numero. Terminati i quattro schermi si ripartirà daccapo e così via.

Siamo dell'idea che in realtà la caccia ai tesori, più che il punteggio, sia il vero obiettivo del gioco e vi spieghiamo subito il perché.

Ci sono molti punti dei labirinti in cui il vostro esploratore può starcene bel bello acquattato ed aspettare pedesuscamente che si presentino a tiro gli avversari, di cui può compiere vere stragi senza fine che avranno l'effetto di fare salire il punteggio a valori astronomici.

Molto meglio dunque andare avanti e scoprire i segreti di tutte le stanze: se poi i punti verranno, tanto meglio.

STRATEGIA

L'omino incomincia la sua avventura al limite sinistro del labirinto e deve da lì procedere con decisione verso la parte destra in cui sono celate chiavi, serrature e stanza del tesoro.

Il percorso da seguire non presenta particolari difficoltà e l'impegno maggiore verrà pertanto richiesto dalle operazioni di aggiramento e di eliminazione degli avversari.

Lungo il percorso, ed in particolare nei suoi punti strategici sono infatti presenti delle aperture quadrate, prive di un lato e delimitate da un bordino arancione. È da lì che la maledizione del Re Tut comincerà a sortire i suoi effetti perché man mano vi approssimerete ad una di esse, e la conformazione di molti passaggi lo renderà necessario, potrete per vostra sfortuna constatare che cominceranno a generare ogni sorta di minaccia, prevalentemente di origine animale.

Sono i periferici abitanti soprannaturali della tomba che si materializzano assumendo le fattezze più inconsuete e le pigmentazioni più audaci.

Ci sono maxi serpenti verdi ed orribili pappagallosi gialli, temibili draghi e velocissimi uccellacci multicolori, pipistrelli ed anophe, nel

quarto schermo, i pericolosissimi anatri del faraone.

Il problema del nostro eroe è quello di evitarli oppure di eliminarli fisicamente. Attenzione però, perché tra le due alternative c'è una certa differenza.

Dovete infatti sapere che il labirinto genera i vostri mortali antagonisti in ordine di pericolosità crescente.

Ad esempio, nel primo quadro, i primi a comparire saranno i serpenti, seguiti a ruota dai pappagallosi e, infine, dagli uccelli, che non sappiamo francamente collocare in alcun ramo dell'ornitologia.

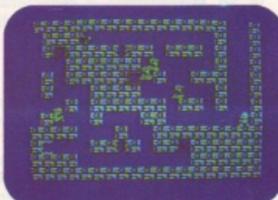
La morte del protagonista avviene per contatto, giacché essi non dispongono di alcuna arma di sorta, e possono dunque diventare pericolosi solo se confortati dal numero e dalla velocità.

Eliminarli non è difficile e vi abbiamo già spiegato il perché, ma più ne polverizzerete e più ne verranno generati di pericolosi e di rapidi.

Se vorrete dunque progredire ad un coefficiente di difficoltà accettabile vi consigliamo di eliminare solo quelli che minacciano direttamente il vostro protagonista sul video e di occuparvi invece di un veloce recupero del tesoro.

Il primo problema da risolvere in questo senso è quello di ritrovare le chiavi per aprire le serrature.

Nel primo schermo è una sola, come una è naturalmente la serratura, ma negli altri tre sono ben due. In questi casi, dal momento che l'esploratore ne può portare con sé solo una per volta, dovrete anzitutto recuperarne una, andare ad aprire la prima serratura (basterà il contatto fisico per riuscirci), ritornare sui vostri passi a prendere quell'altra e dirigervi nuovamente verso il portale dietro a cui si nasconde il tesoro.



Quest'ultimo dal canto suo è sempre posto all'estremità del lato

destro del labirinto. Una volta conosciuto il segreto della stanza accederete dunque ad una nuova parte della tomba decisamente più pericolosa.

Va doverosamente notato che gli schermi dei quattro labirinti sono in tutto e per tutto simili a quelli del gioco originale, una perfetta corrispondenza che si ritrova pure nella collocazione delle chiavi, dei tesori e degli oggetti di bonus.

Questi ultimi sono rappresentati da anelli e da corone dispersi qua e là in cunicoli generalmente senza uscita.

Possono essere raccolti a discrezione del giocatore perché fruttano solamente punti, ma in questa evenienza occorrerà pure accertarsi che la loro disposizione non sia in realtà tale da favorire delle trappole senza uscita.

Un importante ausilio per il giocatore è dato dalla presenza dei tunnel.

Si tratta di passaggi che consentono al nostro amico di trasferirsi in linea retta tra due parti opposte del labirinto permettendogli così di glissare anche il più tenace inseguimento. Al pari delle uscite da cui sortiscono gli animalacci gli ingressi sono anch'essi caratterizzati da un'apertura quadrata delimitata da un bordino, questa volta di colore bianco. Lo schema del percorso vi suggerirà di volta in volta il modo più proficuo per impiegare.

Ancora poche parole per dire che i livelli più difficili si traducono in una maggiore velocità dei vostri antagonisti cui però non corrispondono un'altrettanta lestezza dell'esploratore. Questo, ahimè, rende il gioco più appassionante ma anche più difficile e moltiplica istantaneamente i vostri problemi. La presenza di ben quattro alternative di gioco comunque vi permetterà sempre di scegliere l'opzione più adatta alle vostre effettive capacità.

PUNTI

Non è nostra intenzione addentrarci più di tanto nei complessi meandri dei punteggi di questo gioco, che vengono attribuiti in base ad una moltitudine di fattori diversi. Il manuale di istruzioni è comunque molto esauriente e ad esso vi rimandiamo nel caso vogliate avere un'idea più precisa sull'argomento.

A titolo di esempio eccovi comun- que i punti che vengono attribuiti nella prima sezione della tomba, al livello più facile:

Serpente	200 punti
Pappagallo	200 punti
Uccello	1000 punti
Chiave	500 punti
Corona	500 punti
Anello	500 punti
Tesoro	1000 punti

CONCLUSIONI

Tutankham è davvero un gioco ben riuscito, soprattutto per la fedeltà alla meccanica dell'originale da bar e per una grafica priva di qualsiasi incertezza e sfarfallio che lo rende degno di un supersistema della terza generazione.

Ciò che invece disturba un po' la completa riuscita di questa cartuccia è, da un lato, la già accennata difficoltà nella gestione del movimento del protagonista e dall'altro una certa lentezza nella dinamica della azione.

Se sarete capaci di trascurare questi due inconvenienti, e non ci vuole poi molto, avrete certo di che soddisfarvi per passare così beatamente buona parte delle vacanze estive.

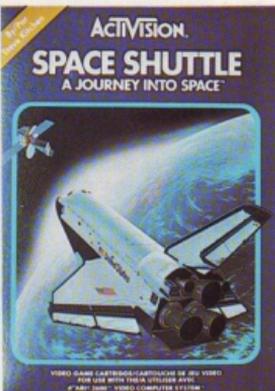
D.L.

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

SPACE SHUTTLE

(Navetta spaziale)

Activision per Atari VCS
Progettato da: Steve Kitchen
Prezzo: Lire 92.000

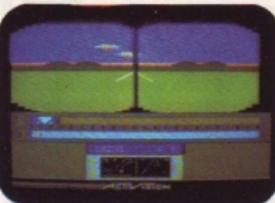


Eccoci di fronte a questo nuovo gioco di casa Activision che simula con accuratezza e precisione una missione di volo della navetta spaziale Space Shuttle in orbita intorno alla Terra. Non occorre sparare come forsennati né schivare bombe assassine; ci vogliono nervi saldi, calma e concentrazione (e non è poco).

Apprendiamo dal libretto di istruzioni (ben 31 pagine tutte in italiano!) che il gioco è stato ideato da Steve Kitchen con l'ausilio prezioso dei tecnici NASA (l'ente spaziale americano). Dopo tali premesse ci si aspetta quindi di trovarsi di fronte ad un gioco serio ed impegnativo: le aspettative non verranno tradite.

IL GIOCO

Siamo alla guida dello Space Shuttle e dobbiamo portare a termine



la sua 101esima missione che consiste nell'agganciarsi ad un satellite orbitale il maggior numero di volte utilizzando un minimo di combustibile, e quindi tornare sulla Terra sani e salvati.

La missione si compone di 6 delicate fasi:

- 1) FASE DI LANCIO ED ENTRATA IN ORBITA
- 2) STABILIZZAZIONE DELL'ORBITA
- 3) AGGANCIAMENTO DEL SATELLITE (da ripetere più volte)
- 4) USCITA DALL'ORBITA
- 5) FASE DI RIENTRO
- 6) FASE DI ATTERRAGGIO

In base al numero di agganciamen- ti effettuati si otterranno delle promozioni, fino ad arrivare all'am- bitissimo grado di Comandante, Responsabile dell'equipaggio e del volo.

Prima di analizzare singolarmente le varie fasi della missione, vediamo i comandi e lo schermo.

COMANDI E SCHERMO

Si agisce simultaneamente sul joy- stick e sui comandi posti sulla con- sole. La leva serve a correggere la posizione della navetta nello spazio, durante la fase di stazionamento in orbita e di agganciamen- to al satellite, oltre che a mantene- re la corretta traiettoria in fase di lancio e di rientro. Il pulsante rosso assolve a diverse funzioni, a se- conda del momento di gioco.



Sui comandi della console si dis- pone una mascherina fornita nella confezione, che ci consente di vi- sualizzare rapidamente le funzioni dei vari commutatori.

Così, l'accensione on/off diventa il sistema di alimentazione interna; il commutatore Color/B&W aziona i motori primari; il selettore del gra- do di difficoltà sinistro comanda i motori secondari; quello di destra è deputato all'apertura/chiusura del vano carico e del carrello di atterraggio; il selettore di gioco ci

camento di ogni fantasma, a cui vanno aggiunti 25, 50 o 75 punti quando si riesce a catturare il fantasma del primo, del secondo o del terzo piano. C'è anche un bonus supplementare di 100 punti quando si riescono ad eliminare tutti e tre i fantasmi presenti nell'edificio.

Un bonus equivalente (ancora 100 punti) viene assegnato quando si raggiunge il portello di uscita.

I punteggi "parziali" (quelli che sono stati totalizzati in un edificio che non è stato poi superato) vengono sempre sommati al totale complessivo, a meno che si sia precipitati in una botola.

Le vite a disposizione ad inizio partita sono tre, e se ne guadagna una supplementare per ogni volta che si riesce a raggiungere indenni tutti e tre i fantasmi dell'edificio. Tutte le variabili (sigla del giocatore, punteggio massimo, vite di riserva e punteggio della partita in corso) vengono costantemente visualizzati sullo schermo.

STRATEGIA

I fantasmi del primo e del terzo piano si spostano da sinistra a destra, mentre quello del secondo piano, per così dire, "fluttua" in senso inverso.

E quindi a zig zag la traiettoria più opportuna da seguire per raggiungere il portello di uscita: qualche passo a destra, poi tutta a sinistra e quindi ancora a destra; il tutto eseguito molto velocemente, perché dopo un po' inizierà a tuonare.



Cercate di non illudervi per l'assenza di avversari "visibili" sullo schermo: i fantasmi possono entrare nell'edificio di nascosto, ed apparire all'improvviso proprio nelle vostre più immediate vicinanze: rivelatene la presenza grazie alle luci lampeggianti nella parte destra dello schermo.

Vi accorgete presto che le piattaforme rischiano spesso di tram-

tarsi in ostacoli insormontabili: piazzate nel bel mezzo della traiettoria ideale di cui sopra, la renderanno impraticabile e vi costringeranno a seguire tragitti diversi, spesso inutilmente, vista la velocità dei fantasmi nei livelli più elevati.

CONCLUSIONI

Questa volta la vostra avventura sembra davvero senza speranza: Nightmare, infatti, diventa un gioco pressoché impossibile nei livelli superiori, quando una piattaforma centrale vi ostruisce il passaggio a sinistra e vi costringe a cercare un varco dall'altra parte; ma dove, dato che il fantasma del secondo piano entra nell'edificio proprio dalla parete destra, e con una rapidità veramente ragguardevole?

Quella della traiettoria a zig zag, l'unica percorribile, ci sembra essere contemporaneamente la caratteristica principale ed il limite di questo gioco, che così rischierà anche di sembrarvi ripetitivo.

A meno che non esista anche un'altra traiettoria che permetta di raggiungere l'attico. Noi non l'abbiamo trovata.

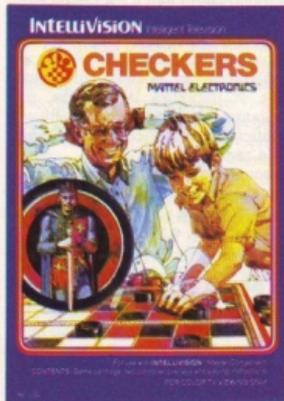
G.S.

CHECKERS

((Dama))

Intellivision per Intellivision

Prezzo: Lire 49.000



Qualcuno tra i lettori si è spesso lamentato per la nostra tendenza a preferire le recensioni di giochi per così dire "faceti" a tutto scapi-



to di altri titoli magari più seri e datati ma non per questo meno meritevoli ed impegnativi come la dama, gli scacchi o addirittura il bridge.

È nostra intenzione dunque con queste pagine dimostrare a questi lettori che non trascuriamo la loro appassionata opinione offrendo la disamina di un gioco che sicuramente ha delizioso, in un momento o nell'altro della vita di tutti noi, qualche triste pomeriggio invernale o gli inevitabili momenti di noia che abitualmente seguono le maratone cibatorie tipiche di ogni ricorrenza.

Stiamo parlando della dama, un gioco molto antico che spesso ingiustamente è stato considerato il parente povero degli scacchi ma che finalmente, in questa riuscita versione per l'Intellivision, ha modo di farsi apprezzare in tutto il suo splendore.

Chi l'ha sempre snobbato può ora avere una magnifica opportunità di scoprire che una cosa apparentemente banale come la lotta tra due schiere di pedine su di una scacchiera può in realtà celare un lavoro di strategia e di finissima astuzia degne del barone Von Klausewitz.

GIOCO & OBIETTIVO

La dama è un gioco talmente comune da non richiedere praticamente alcuna spiegazione, specialmente perché in ogni famiglia che si rispetti c'è sempre il solito arzilla parente che si prende la briga di illustrarcene i primi rudimenti.

Ad esclusivo uso e consumo di quanti in questo momento non riescono a ricordarsi neppure i concetti di base che animano le partite valgono comunque queste poche righe di essenziale spiegazione.

Ai due lati di una comune scacchiera stanno disposte, a caselle alternate, due squadre di dodici pedine, ciascuna capitanata da un contendente (nel nostro caso uno dei due può essere impersonato

da un abile computer).

A turno ciascun giocatore effettua una mossa spostando a piacimento una pedina avanti a sé in una delle possibili direzioni diagonali.

Lo scopo del gioco è quello di eliminare dalla scacchiera tutte le pedine dell'avversario ma per riuscirci è pure indispensabile fare avanzare le proprie verso la fila di caselle all'estremità opposta delle posizioni di partenza.

Raggiungere un simile obiettivo serve a tramutare le pedine in "dame" con l'aiuto delle quali, grazie soprattutto alle più estese possibilità di gioco che acquisiscono, sarà possibile avvantaggiarsi in modo determinante e chiudere repentinamente la partita.

Le prese, o "mangiate" come si suol dire, vengono effettuate quando due pedine di opposte fazioni si trovano in due caselle diagonali attigue e quella immediatamente successiva è vuota. In questo caso il giocatore che ha la mossa deve obbligatoriamente saltare il pezzo dell'avversario, impossessarsene e portarsi nel riquadro vuoto. Se le possibilità di presa sono più d'una, stante una favorevole disposizione dei pezzi sulla scacchiera, esse vanno ugualmente sfruttate per accaparrarsi più pedine o dame fino al termine della mossa.

Questo è il gioco, almeno a grandi linee, e questo è pure ciò che ripropone questa cartuccia, cui però aggiunge una consistente ed interessante menù di opzioni computerizzate che prevedono, tra le altre cose, la possibilità di giocare contro il computer, di scegliere tra due diversi livelli di difficoltà e di avere suggerimenti sulle mosse migliori da effettuare.

SCHERMO

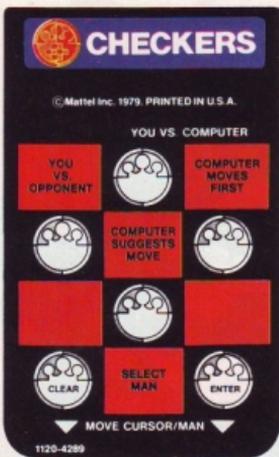
Lo schermo, a sfondo giallo, è necessariamente scarno e riproduce essenzialmente una normale scacchiera di 64 caselle rosse e



nera su cui sono già disposte le pedine, blu le vostre e bianche quelle del computer.

Durante la partita dovrete poi avvalervi di un cursore, che ha la forma di una pedina gialla con un riquadro nero nel mezzo. La sua funzione è quella di rappresentare, con la guida impressa dal disco direzionale, la mano elettronica che effettuerà materialmente le mosse sul video in vece vostra.

Tutto qui, ma crediamo che ai fini del gioco non occorresse niente altro.



COMANDI

La mascherina di mylar, elegantemente colorata a mo' di scacchiera, ci informa sulle possibilità di gioco della cartuccia.

Attraverso la tastiera infatti potrete preliminarmente scegliere se giocare contro il computer oppure un altro avversario umano, se muovere per primi o meno ed anche il livello di abilità con cui cimentarsi. Durante la partita, sempre per suo tramite, potrete farvi suggerire le mosse (ma solo se giocate contro il computer), cambiare quelle non ancora impostate, selezionare la pedina da muovere ed infine registrare la mossa in memoria con il solito *Enter*.

Con il disco potrete invece muovere il già menzionato cursore tra le caselle per effettuare le mosse. Il meccanismo è di facile assimilazione e non è per niente complicato. Il primo passo da compiere è di

posizionarlo sulla pedina che volete muovere. Successivamente dovrete confermare la vostra scelta con il tasto *Select Man*. A questo punto potrete spostare il pezzo, che idealmente si attacca magneticamente al cursore, nella posizione voluta e al termine dell'operazione confermare il tutto con *Enter*. La stessa procedura va effettuata anche per "mangiare" i pezzi dell'avversario ed anche per le prese multiple. In questi casi la pedina catturata andrà automaticamente a posizionarsi ad uno dei due lati della scacchiera.

I tasti laterali potranno essere premuti per dare un po' di sfogo al nervosismo che abitualmente si accumula durante la partita ma solamente per quello, perché in questo gioco non servono a un bel nulla e potrete pure dimenticarveli.

STRATEGIA

La dama è un gioco di grande contenuto strategico fatto di abilità, intuizione e colpo d'occhio che penalizza in modo determinante chi commette errori.

Va doverosamente premesso che in questa sezione non ci occuperemo dei segreti del gioco perché ci sono fior di manuali in commercio a cui volentieri vi rimandiamo qualora voleste approfondire ulteriormente le vostre conoscenze in materia. Ciò che invece ci sembra utile fornirvi è qualche indicazione di massima sul comportamento del vostro avversario computerizzato, un perfido ed impalpabile antagonista che sta nascosto nei meandri della ROM della cartuccia a studiare le mosse migliori per battervi.

Come tutti i giocatori animati da un microprocessore, anche quello che si cimenta in questa cartuccia è un avversario duro.

I livelli di difficoltà sono due e per ciascuno di essi "lui" gioca una partita diversa. Nel primo ad esempio abbiamo notato una certa preferenza per gli scambi selvaggi di pedine, al fine di ritrovarsi per la stretta finale con due o tre pezzi soltanto da muovere, mentre nel secondo, dedicato ai giocatori più esperti, questo momento giunse solamente dopo una lunga fase preliminare.

È proprio a questo livello che il nostro amico sfodera le sue armi migliori. Certo gli manca un po' di fantasia, ma in quanto a logica può dare dei punti a tutti.

Com'era prevedibile, si tratta di un giocatore molto forte in difesa e con scarse propensioni offensive: queste ultime preferisce demandarle a voi perché, non lo dimenticate mai, lui gioca sui vostri errori e sa che voi non potrete fare altrettanto. Sta a voi dunque inventare le situazioni più imprevedibili in cui la sua logica abbia ben poche possibilità di risultare efficace. Se ci riuscite, il gioco è fatto.

I tempi di attesa delle sue mosse sono abbastanza contenuti, ma per dipanare le situazioni più intricate, a qualunque livello giocate, dovrete aspettare un bel po' prima che si decida. Fortunatamente nel frattempo verrete anche confortati da una simpatica musicchetta di sottofondo che secondo noi non ha altro scopo se non quello di... deconcentrarvi.

Se un appunto si può muovere a questa cartuccia esso è rivolto all'esiguo numero di livelli di difficoltà con cui giocare, appena due. Il fatto è un po' limitativo e soprattutto non consente sempre di scegliere un avversario alla propria portata.

Imparate comunque a sfidare il computer al livello di abilità più elevato e non fatevi scoraggiare dalle prime inevitabili sconfitte: in fin dei conti perdendo s'impara!

CONCLUSIONI

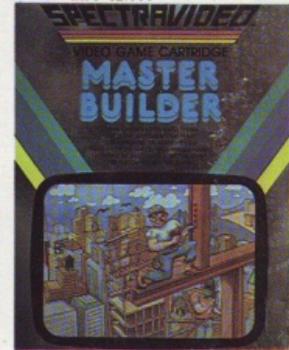
Il giudizio su questa cartuccia non può che essere scontato. La dama è già in sé un gran bel gioco e questa trascrizione ha tutte le carte in regola per provarlo.

A voi la prima mossa dunque e per una volta cercate di dimenticarvi i monotoni sfondi spaziali o i nauseabondi labirinti pacmaniani: dall'alto di questo gioco duemila anni di storia vi contemplano, vale la pena di saperne di più, no?

D.L.

MASTER BUILDER

(Mastro costruttore)
Spectravideo per: Atari VCS
Prezzo: Lire 42.000



Eravamo tutti un po' stanchi di eroi spaziali, di combattimenti invincibili, di esploratori indomiti, di eroi insomma sempre positivi; finalmente un videogame in cui il protagonista diventa un po' più umano. Non aspettavate comunque il classico uomo della strada: il rude carpentiere protagonista di Master Builder ha infatti delle capacità straordinarie: è in grado di costruire da solo ed in pochi minuti il Municipio, la Chiesa Cattolica, il Centro Commerciale, il Museo di Storia ed un monumento commemorativo per la città di Spectraville. Basta solo che sia guidato dalla mano esperta e capace di un videogiocatore di valore.

IL GIOCO

Ci sono cinque edifici da costruire, e soltanto una lunga scala da utilizzare. Due contenitori di mattoni si trovano agli angoli inferiori del campo di gioco: basta dirigersi verso di essi per raccogliermene una quantità limitata (poche unità).

In questo modo, tornando a riprendere i mattoni quando la propria dotazione si sarà esaurita, ed aiutandosi con la scala per salire su quelli già disposti, si dovrà cercare di costruire un edificio esattamente identico a quello comparso per cinque secondi all'inizio della manche; ma non deve mancare neppure un mattoncino, così come non deve esserci neanche una finestrella di troppo.

Il compito del nostro carpentiere è ulteriormente ostacolato da altri fattori: prima di tutto il temporale, che esplose furibondo per pochi secondi dopo un determinato periodo di tempo, facendo crollare l'ultima fila orizzontale di mattoni impilati e facendo precipitare a terra il carpentiere che in quel momento fosse stato sorpreso ancora arrampicato sull'edificio o sulla scala. Attenzione anche al cane di Spectra, che, di quando in quando, attraverso orizzontalmente la base del campo di gioco minacciando di investirci, ed al ragazzino dispettoso che, oltre a cercare di raggiungerci, riuscirà pure a portarci via la scala. In questo caso l'unico modo per scamparla è restare al sicuro sull'edificio.

Quando il lavoro vi sembra proprio completato, basta salire sull'ultimo piolo della scala e tirare la leva verso l'alto: apparirà un elicottero che provvederà a trasportarci in un altro quartiere di Spectraville, dove dovrete costruire un nuovo palazzo. Se però l'edificio completato non è perfettamente identico a quello che dovevate costruire, verrete brutalmente scaricati nel vuoto, e dovrete riprendere da capo la vostra opera.



COMANDI

Per deporre i mattoni è sufficiente premere il tasto di fuoco; per riprendere quelli già disposti, premete il tasto e spingete la leva verso il basso.

Per salire sull'elicottero, leva verso l'alto.

VARIANTI E PUNTEGGIO

I giochi sono due: nella variante numero uno è disponibile soltanto un numero limitato di mattoni per la costruzione dell'edificio. La variante numero due concede invece soltanto sei minuti di tempo per completare ogni edificio.

Per quanto riguarda i punteggi, invece, il Municipio vale 1000 punti, la Chiesa Cattolica 2000, il Centro Commerciale 3000, il Museo di Storia 4000, il Monumento Commemo-

VIDEOGIOCHI

hi-fi club

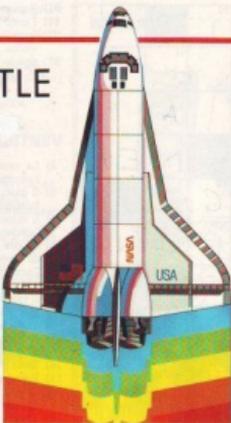
Piazza Marucchi, 2 Roma Tel. 8445343

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

Retro-Gaming.it

SPACE SHUTTLE E L'ESA

8) Il "non-gioco" dell'Activision Space Shuttle, disegnato da Steve Kitchen, verrà utilizzato dalla NASA per addestrare alla guida della navicella spaziale gli astronauti dell'ESA (European Space Agency), l'agenzia spaziale europea. Johnny Stratosphere, responsabile della NASA per i rapporti con l'ESA, ha annunciato che "la simulazione di un volo della navetta spaziale in Space Shuttle è talmente perfetta che anche noi della NASA non avremmo potuto fare di meglio".



DALLA COMMODORE

9) La Commodore ha presentato negli Stati Uniti un nuovo programma applicativo per il Commodore 64 in grado di eseguire le pulizie di casa. Il programma, intitolato "Colt", è in grado di eseguire pulizie

di fino nonché le tradizionali pulizie di primavera, semplicemente digitando con la tastiera il tipo di pulizie desiderate e i punti della casa nei quali si rendono necessarie.

BASEBALL PER L'ECS

5) Il primo videogioco sportivo realizzato per l'Intellivision Entertainment Computer System della Mattel si chiama World Series Baseball, che rinnova

così i fasti ed il successo riscossi dal primo Baseball realizzato per la console Intellivision.



WARGAMES È UN GIOCO

1) La Coleco ha realizzato un gioco su cartuccia naturalmente compatibile con il suo sistema Colecovision e con l'home computer Adam. Per il momento non sono annunciate al-

tre compatibilità. Il gioco riproduce con precisione ed attendibilità la trama del film, mettendovi alle prese con una guerra termonucleare globale scatenata "per gioco".



DRIVE-IN PER IL 2600

6) L'Atari, allo scopo di continuare la sua politica di produzione di programmi "nazionali" - cioè legati al paese in cui opera - ha annunciato l'intenzione di realizzare un programma per computer ispirato alla trasmissione televisiva Drive-In. I dettagli del gioco non sono ancora stati definiti, ma voci di corridoio suggeriscono che si tratterà di un gioco di tipo "adventure" ispirato alle vicissitudini di Nino D'Angelo e dei suoi compagni d'avventura, Emilio Fede e il colonnello Ghedafi.

QUANTUM LEAP OVVERO IL NUOVO SINCLAIR

3) È stato presentato anche in Italia il nuovo uscito da casa Sinclair. Si chiama Quantum Leap.

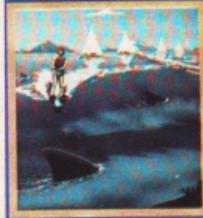
Il QL, come familiarmente viene chiamato, è un computer dalle prestazioni eccezionali che viene fornito di serie con i quattro programmi-cardine: word processor, database, calcolo elettronico, business graphics.

Come numeri il QL possiede: 128K RAM espandibili a 640, microprocessore a 16 bit, due unità microdrive.

TOP SECRET

AQUAPLANE I

AQUAPLANE
COMMODORE 64 GAMES FROM
QUICKSILVA



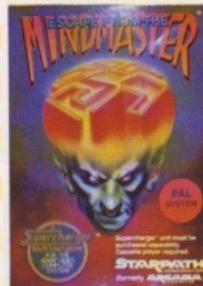
In un deserto sterminato il tuo carrarmato è inseguito dai panzer nemici. Tutt'intorno a te li vedi avanzare: il radar ti segnala la loro presenza e il telescopio ti permette di meglio inquadriarli quando devi prendere la mira.

Se ti colpiscono il cristallo protettivo del tuo schermo va in pezzi. **I2**



I1

MINDMASTER H



Sei solo nello spazio con la tua tuta, un razzo direzionale sulla schiena, una pistola laser e cinque scudi protettivi. Mentre gal-

leggi nel vuoto sei continuamente sfiorato da UFO e da comete. La situazione è difficile e pericolosa: potresti perdere il controllo e precipitare a vita nello spazio. **H2**

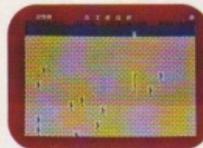


H1

SIEGE E

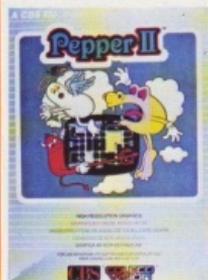


Il gioco è molto facile da usare, comunque la confezione è corredata da un completo e facile manuale che permette ai profani di imparare le regole di questo famoso gioco. **E2**



E1

PEPPER II L

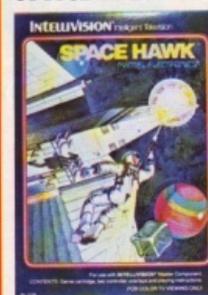


È questa un'ottima versione del famosissimo Scramble. Sotto di voi scorre un pianeta sconosciuto pieno di armamentari di difesa. Da un livello all'altro dovrete arrivare al cuore della fortezza nemica situato in fondo a un tortuoso corridoio e bombardare con perfetto tempismo, l'obiettivo finale. **L2**



L1

SPACE HAWK M



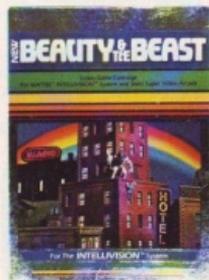
Credevate che gli sport acquatici fossero adatti anche a vostra nonna? Invece no.

Scogli affioranti, tronchi d'albero semi-sommersi, squali e un intenso traffico di natanti rendono questo braccio di mare particolarmente pericoloso. **M2**



M1

BEAUTY & THE BEAST N



Chiudete le stanze e guadagnerete punti e tesori. Sinistri occhi vaganti e il distruttore di chiusure faranno di tutto per impedirvi. Solo se chiudi la stanza con dentro la forza e ti tramuti in diavolo potrai annientarli. **N2**



N1

Promozione Intellivision: a tutto sport!



IL TENNIS.



IL CALCIO.



A SORPRESA.

Ehi, compra il tuo Intellivision, questo è il momento giusto! Se acquisti Intellivision dal 15 marzo al 31 luglio, avrai in omaggio ben tre cassette con i più giocati e famosi videogiochi sportivi. Una (la sorpresa) è già inclusa nella console, e le altre due (i fantastici "Calcio" e "Tennis"), le avrai gratis direttamente da noi!

È semplicissimo, basta compilare il tagliando di garanzia, far mettere timbro e data di acquisto dal rivenditore e spedire il tutto alla Mattel Electronics.

Forza, non perdere questa eccezionale occasione!



DAL 15-3
AL
31-7-1984

MATTEL ELECTRONICS'

INTELLIVISION
Intelligent Television

Retro-Gaming.it

Attenzione! Questa promozione è valida solo per console Intellivision con certificato di garanzia della Mattel Electronics Italy S.p.A.

VIDEO Giochi 18



UNA PUBBLICAZIONE DEL GRUPPO EDITORIALE JACKSON

SETTEMBRE
1984
L. 3.500

LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGAMES E GIOCOMPUTER

Spediziona in a.d. Postes Gruppo Editoriale Jackson



SUPER CROSS FORCE

BIT BIT: I VOSTRI COMPUTER RECORD

TUTTO CHICAGO

INTERVISTA A DON BLUTH

IL CREATORE DI DRAGON'S LAIR

IL NUOVO ADAM

il posto della posta

"SHOOT, EM UP"

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

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

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

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

Stefano Ciani - Siracusa

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

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

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

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

PANICO E SGOMENTO

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



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

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

Michele Meoni, Fioita

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

LE GRANE

Riceviamo diverse lettere, non moltissime per fortuna, di utenti di

home computer scontenti o addirittura furibondi con i servizi di assistenza delle rispettive macchine.

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

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

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

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

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

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

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

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

ANCORA?

Carissima redazione, vi scrivo al fine di porvi alcune domande.

1) Quando uscirà e se uscirà l'Intellivision II in Italia e quale sarà il suo prezzo.

2) Le cartucce per l'Intellivision II sono compatibili con il vecchio Intellivision?

3) Qual è il record nazionale e quello mondiale di Burgertime?

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

**Roberto Coroni,
Roma**

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

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

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

Bene, tanto basta per farti capire che l'Intellivision II era costruito a immagine e somiglianza del suo fra-

I CLUB DI VIDEOGIOCHI

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

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

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

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

ATARI & CBM 64
Ballarati Maurizio - Via Durazzo, 18 - 00195 ROMA

CLUB ATARI
Carlo Accardi - Padova 049/850232
CLUB ATARI COMO

Enrico Gallo - Via A. Perego, 17 - 22100 COMO
CLUB VIDEOGIOCHI & C.

Paolo Battistoni - V.le Trento e Trieste, 18 - 31100 Treviso - 0422/45990
CLUB VIDEOGIOCHI INTELLIVISION

Marcello Gonzato - C.so Fogazzaro, 174 Vicenza
CLUB VIDEOGIOCHI 'LA PALLA'

Via Silvio Pellico, 20 - 10064 Pinero (TO)

CLUB VIDEOGIOCHI
Via di Ripoli, 52/R - Firenze c/o GIOCHIAMO CON VALERIO

CLUB VIDEOGIOCHI
Antonio Ciarlo - Via Bolognese, 67 - Firenze

INTELLIVISION CLUB
Maurizio Guerra 0871/66747 - Gianluca Guerra 0871/67035 - Chieti L.I.V.C.A.

Fabio Rossi 02/9957782 - Garbagiate

T.I. CLUB
Morini Roberto - Via del Canaletto, 162 - 19100

VIDEOGIOCHI SUPER CLUB
Via Marco Polo, 17 - 40131 Bologna - 051/361644

CLUB MARCHE INTELLIVISION
Ferretti Daniele - Via M. Vettore, 23 - 60100 Ancona - 071/42609

tello maggiore. Le uniche novità che apportava derivavano da una rinnovata linea estetica (bianca e squa-

drata) e dalla possibilità di sostituire i comandi direzionali.

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

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

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

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

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

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

SUPER CHE?!

Salve! Mi chiamo Andrea e sono un videogiocatore di Bologna. Possiedo una base Intellivision da ormai sei mesi e volevo rivolgervi alcune domande:

- Sul numero 13 avete parlato di una nuova trovata della Mattel, il "Supergraphics".

Che cos'è esattamente? Un apparecchio esterno alla base oppure viene utilizzato durante la programmazione delle cartucce?

- Zaxxon e Smurf in versione compatibile Intellivision assomigliano alla versione originale per Colecovision?

- Le cassette Parker per Mattel hanno una buona grafica?

- Pitfall II sarà compatibile con l'Intellivision?

Andrea - Sasso Marconi (Bo)

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

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

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

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

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

ANCORA UN CLUB...

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

domande, suggerimenti ecc.

Scrivete a questo indirizzo:

Ferretti Daniele
via M. Vittore 23

60100 ANCONA tel. 071/42609

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

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

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

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

DUE JOYSTICK PER UNO SPECTRUM

Sono un vostro assiduo lettore e vorrei porvi i seguenti quesiti:

- Esiste un joystick compatibile con lo ZX Spectrum, a parte quello adattabile con il Tenkolek?
- Se si usa un gioco da 16K su un computer da 48K cosa cambia? La grafica?
- Posseggo un Atari VCS: dato il prezzo esorbitante di alcune cartucce tipo Pitfall II della Activision, mi conviene aspettare cali?

Stefano A. Torino

a) In Italia è arrivata da oltre un mese la ZX Interfaccia II della Sinclair, fatta apposta per collegare allo Spectrum uno o due joystick dei tipi più comuni, tanto per intenderci quelli con la porta d'ingresso tipo Atari.

b) Non cambia proprio nulla.

c) È probabile che fra uno, due, dieci anni il prezzo di una cartuccia tipo Pitfall II crolli (magari per risalevo poi fra trenta, in quanto pezzo d'antiquariato). È altrettanto probabile però che anche tu a quel punto non abbia più voglia di giocare a Pitfall II, dato che chissà quali altre



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

VAL PIÙ LA PLASTICA DELL'INFORMATICA

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

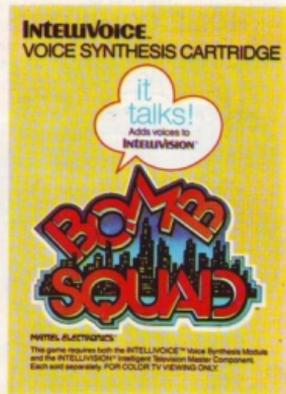
BOMB SQUAD

(Squadra esplosivi)

Autore: non comunicato

Sistema: Intellivision/Intellivoice

Prezzo: 34.500



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

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

IL GIOCO

In Bomb Squad dovrete prepararvi ad impersonare un temerario ed audace artificiere impegnato nell'improbabile compito di disinnescare un ordigno esplosivo a tempo che un sedicente terrorista dall'eloquente nome di Boris si è pre-

terminato punto della città con la speranza di riuscire a seminare il terrore e la morte tra la popolazione inerme.

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

Cerchiamo anzitutto di capirci sul funzionamento del maledetto ordigno.

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

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

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

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

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



ne utile.

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

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

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

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

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



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

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

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

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

COMANDI

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

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

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

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

SCHERMO

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

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

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

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



OBBIETTIVO

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

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

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

STRATEGIA

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

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

assai semplice.

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

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

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

Già così avrete eliminato cinque delle dieci combinazioni possibili.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

sarà facile", ma questo già lo sapevamo.

PUNTI

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

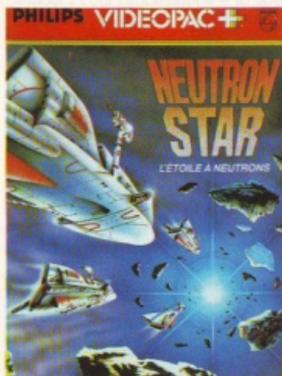
CONCLUSIONI

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

D.L.

NEUTRON STAR

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



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

Il gioco inizia con l'immagine di

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

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

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



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

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

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

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

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

CONCLUSIONI

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

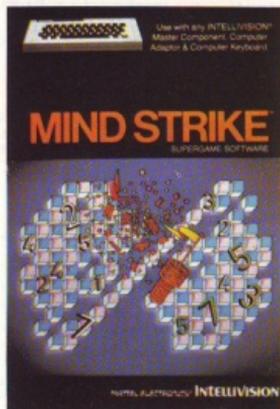
A.R.

MIND STRIKE

(Attacco mentale)

Systema: Intellivision con Lucky keyboard

Prezzo: 49.000



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

Con l'aiuto dell'Entertainment Computer System avrete dunque modo di sperimentare un nuovo gioco, da scacchiera veramente

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

IL GIOCO

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

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

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

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

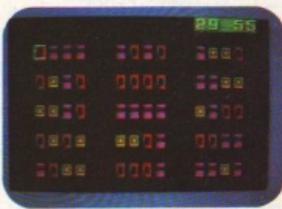
Le possibilità di movimento delle pedine si traducono nella capacità di trasferirsi altrove per un certo numero di caselle. Il valore

di questa capacità viene ottenuto sottraendo ad un numero di base (8) il valore del pezzo che intendete muovere. Facciamo un esempio. Per spostare il 3 e per sapere di quante caselle è possibile muoverlo non dovremo fare altro che compiere una sottrazione elementare: $8 - 3 = 5$ caselle e il gioco è fatto.

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

Vi confidiamo che abbiamo avuto non poche difficoltà nei districarci con profitto tra i meandri del "cervello" di Max, ma fortunatamente, specie grazie all'esaurientissimo libretto di istruzioni (in particolare quello in Inglese), dopo appena qualche sessione, siamo

riusciti ad intervenire con precisione e sicurezza sulle variabili che animano questo simpatico quanto evanescente avversario al silicio. Abbiamo accennato in apertura al fatto che è possibile impostare una partita tra due contendenti entrambi animati dal computer.

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

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

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

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

CONCLUSIONI

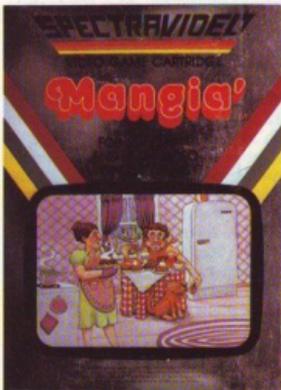
Mind Strike è un prodotto davvero riuscito che finalmente sfrutta per bene le grandi possibilità del computer Mattel. Il gioco in sé è bello ed intelligente, mai noioso, soprattutto grazie alla versione in simultanea, in cui mancano totalmente quei connotati di staticità che spesso hanno pregiudicato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

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

D.L.

MANGIA'

Spectravideo per Atari VCS
Prezzo: Lire 42.000



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

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

Che domande, si mangia pastasciutta, naturalmente!

OBIETTIVO

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

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

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



UNA PUBBLICAZIONE DEL
GRUPPO EDITORIALE JAKSON

VIDEO Giochi 19

OTTOBRE
1984
L. 3.300

LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGAMES E GIOCOMPUTER

Realizzazione in 848 - Positivo - Gruppo 10/75



1 FUMETTI

COL COMPUTER

LE NOVITA IN PROVA

**NUOVO
COMPUTER ELECTRON**

**TUTTI RECORD
DEI CAMPIONI**

Refo-Gaming.it

tenermi in allenamento, in 25 secondi finì la partita appena cominciata.

Mentre cambiavo L. 1.000 venne un giovanotto con un seguito di una dozzina di ragazzini che lo acclamavano e, da quanto ne potei capire, era il videorecordman del quartiere. Mi avvicinai e lo guardai senza gularlo, volevo vedere quanti punti riusciva a totalizzare. Fece 1.600 punti. Riprovò con tutti i giochi disponibili. Il punteggio massimo che riuscì a raggiungere fu di 2.000 punti. Eppure non l'avevo gufato...

Guardai giocare altre 4 persone che persero subito e uscirono sbiancate. Provai io a giocare e, non so per quale losco motivo, riuscii ad accumulare quattro pupazzetti a Circus Charlie. A questo punto provai a suicidarmi e i Charlie restarono 4 per poi perderli subito. Da quel giorno mi sono accaduti una lunga serie di imprevisti.

Questa lettera non è uno scherzo. Non riesco più a controllare la mia potenza gufofena. Aiutatemi, datemi una cura, una medicina, qualcosa per farmi tornare un gufo normale o meglio a essere un normale mortale.

Craze.

Cristiano Pompilio, Roma

I gufi sono una realtà e questo accorto appello di Cristiano, gufo professionista, pone il bisogno di trovare un urgente rimedio. Lunghi studi medici hanno appurato che il primo caso di "gufofegians acuta" (questo il termine scientifico) fu registrata per la prima volta in un'oscura sala giochi di Canicatti e che il morbo riuscì a prendere piede in quasi tutta la penisola verso la fine del 1983.

Passata inosservata all'inizio questa epidemia è riuscita a sconvolgere migliaia di giocatori che per un lungo periodo hanno creduto di essere diventati degli incapaci. Solo per le acute osservazioni dell'ormai famoso MCH questa malattia prese un nome specifico ed attirò l'interesse del mondo scientifico.

I rimedi sono pochi e sconosciuti, le poche medicine veramente efficaci non sono ancora in commercio.

Uno dei tanti rimedi popolari è quello di provare a farsi gufare da un gufo più potente, oppure da una serie di gufi che sommati insieme riescano a superare la forza del gufo in crisi. Un altro, ma meno conosciuto ed ancora incerto, è quello di scaricare la propria gufofegians addosso ad una persona consenziente o a chi si stia gufando. In ogni caso non abbiamo ancora risultati tali da poter suggerire queste due terapie come soluzioni certe.

Consiglierei di provare con una lunga assenza dalle sale gioco che dovrebbe smorzare la fase acuta della patologia fino ad un quasi ritorno alla normalità.

Cristiano, facci sapere quale terapia hai adottato e che risultati ne hai ricavato.

Ciao Ciao VG.

ANCORA?

1) Le cartucce della Activision per il CBM 64 hanno la stessa grafica delle cartucce Atari?

2) Le cartucce del VIC 20 sono compatibili con il CBM 64?

G.R. - Milano

Insomma, siamo alle solite!
Tutti vorrebbero far andare tutto il software indifferentemente su tutti i computer!

Stiamo calmi e ragioniamo. Prima risposta: la grafica dipende nella sua parte più sostanziale (risoluzione e gestione) della macchina su cui è attuata. Ne consegue che ben difficilmente un gioco per Commodore potrà essere uguale ad uno per Atari, data la profonda diversità hardware delle due macchine.

Seconda risposta: sapete quanto è largo il connettore di una cartuccia per VIC? Circa 90 millimetri. E sapete quanto è largo il connettore di una cartuccia per CBM 64? Circa 58 millimetri! Secondo voi è possibile infilare un connettore largo 90 in una fessura larga 58?

Scherzi a parte, questa evidente differenza tra i connettori dei due computer è chiaramente voluta dalla Commodore allo scopo di evitare confusioni nell'uso delle cartucce che NON SONO COMPATIBILI!!

RISOLTO IL MISTERO DI SKIING

Nel numero 15 di VG. ho letto la lettera di Alessandro Dosso di Venezia Lido ed ho provato anch'io a tenere lo sciatore della cartuccia SKIING Mattel al di sopra della linea di traguardo.

Mi è successa la stessa cosa che è capitata a lui: superati i 99 secondi caratteri "strani" e lettere dell'alfabeto hanno cominciato ad apparire sulla sinistra del conteggio.

Dopo alcuni minuti di meditazione e dopo aver ripassato il mio archivio informatico, sono giunto alla conclusione che tutti i caratteri non sono puramente casuali, bensì sapientemente introdotti dal programmatore.

Questi sono, guarda caso, i caratteri del famosissimo codice ASCII. Ho detto sapientemente introdotti, perché se non ci fosse stato qualcosa che indicasse d'aver superato i 99 sec. i record sarebbero stati facilmente manomettibili e ciò sarebbe stato un vero disastro per classifiche, gare, etc.

Non siete d'accordo?

Claudio Giordano - Pozzuoli (Napoli)

Caro Claudio, hai proprio ragione.

Abbiamo sottoposto il problema al nostro esperto che ci ha confermato le tue teorie.

Non solo, abbiamo cercato di rintracciare il nome di questo geniale programmatore che è stato talmente in gamba da prevedere i casi volontari ed involontari per poter approfittare del suo programma, ma la Mattel ci ha comunicato, come prevedevamo, che i nomi dei loro programmatori sono un vero e proprio segreto di stato!!



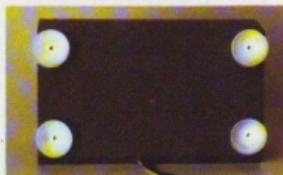
DALL'ARCADE AL COMPUTER

Vi scrivo per farvi vedere le foto di una mia creazione.

È un joystick da bar montato e collegabile al mio computer Vic 20. Volendo si può collegare all'Atari, al CBM 64 e a tutti i videogiochi e computer con la stessa control port.

Dulcis in fondo, il prezzo del joystick: fanno 40/50 mila lire più le eventuali spese per la manodopera di mio fratello (per aver fatto 4 saldature mi rompe, ma ora imparerà a maneggiare il saldatore e aggirerò l'ostacolo). In ogni caso, se vi interessa l'aggeggio io son qua:

Diego Montefusco
Via Statuto 19/F
24100 Bergamo



GGG GIUSEPPE CERCASI

Pellerito Maurizio di Palermo cerca Giuseppe Tagliavia per fare scambio di cassette. Telefonare ore pasti allo 091/21.33.80. Ti aspetta.

DOMANDE, DOMANDE, SEMPRE DOMANDE!

Sono un ragazzo di 13 anni e possiedo sia l'Intellivision che il VIC 20. Vorrei farvi alcune domande:

- 1) Posso mettere il cavo video del VIC 20 nel commutatore d'antenna dell'Intellivision senza rovinarli entrambi?
- 2) Perché ne "Il mercato" non mette che oltre a Frogger compatibile con l'In-

tellivision ci sono anche le cartucce Popeye, Tutankham, Super Cobra, Q'BERT e le altre?

3) Vorrei inoltre sapere perché anche nelle cassette Imagic quando si preme il tasto Reset si vede il solito schermo della Mattel, cioè quello contrassegnato con le asticine colorate tipico di ogni cartuccia Mattel.

Camillo Cajazzo, Palermo

1) La risposta a questa domanda è sicuramente affermativa, e ciò in breve sta a significare che puoi tranquillamente fare il doppio collegamento VIC-Inly attraverso il commutatore d'antenna di cui è dotato il sistema Mattel senza che per questo tu abbia da temere alcun inconveniente di sorta. Noi utilizziamo abitualmente il suddetto commutatore per collegare due diversi sistemi al medesimo televisore e non abbiamo mai lamentato danni di nessun tipo, anche perché sinceramente non esiste alcuna controindicazione tecnica che li possa provocare.

2) È vero, ci sono molte più cartucce Parker compatibili per l'Intellivision di quante non vengano citate nella nostra rubrica.

Fatto salvo però il fatto che attualmente la distribuzione delle cartucce Parker in Italia non ha ancora raggiunto livelli di efficienza ottimale, desideriamo comunque farvi notare che i titoli della suddetta marca per l'Intellivision non vengono da noi affatto trascurati e Tutankham, che abbiamo recensito poco tempo fa, ne è la testimonianza più evidente. Speriamo comunque al più presto di poter effettuare le correzioni che ci hai indicato.

3) Questo fenomeno è meglio noto come "Tilted Videogame Player Syndrome" ossia "Sindrome da Videogiocatore Flippato" ed accade allorché si passa troppo tempo attaccati alla console di casa, al punto che le percezioni visive cominciano a confondersi ed il riflesso della retina dà segni di preoccupante cedimento.

A parte gli scherzi, caro Camillo, il fenomeno da te citato non è annoverabile tra le manifestazioni spiegabili con le leggi della fisica né tantomeno dell'elettronica e pertanto ti invitiamo a ripetere

VIDEOGIOCHI

hi-fi club

Piazza Marucchi, 2 Roma Tel. 8322542

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

l'esperimento a mente serena e riposata, non come presubilmente avrai fatto dopo tre ore e mezzo di gioco ininterrotto con una cartuccia Mattel. A meno che chi ha programmato la cartuccia Imagic con cui hai rilevato il quadro di presentazione Mattel non fosse in realtà un ex-dipendente Mattel in vena di atroci scherzi.

LU...LUCK... LUCKY!!!

Sono un ragazzo diciassettenne da poco estimatore della vostra splendida rivista.

Da più di un anno sono possessore di una console Mattel e volevo farvi qualche domanda riguardo al Lucky.

1) Lucky e Computer Adaptor sono la stessa cosa?

2) Applicandolo alla mia console la trasformerei in un computer a tutti gli effetti?

3) Quante parti comprende il Lucky?

4) Queste parti sono inscindibili?

5) Esistono programmi per il Lucky che insegnano il Basic?

Claudio Ferraro, Savona

Mumble...mumble, andiamo per ordine.

1) Ritornando ancora una volta e volentieri sull'argomento, che però verrà trattato diffusamente già dal prossimo numero della rivista.

L'intellivision "truccato Abarth", ossia trasformato in computer assume la denominazione di "Entertainment Computer System", che sta a significare più o meno "Sistema Computerizzato di Intrattenimento". L'ECS così definito è formato dalla console, dal Computer Adaptor e dalla tastiera, che potrà essere eventualmente sostituita con un'altra tastiera, questa volta musicale. Lucky era il nome che era stato attribuito al sistema quando era stato presentato sul catalogo dell'anno scorso, ma di questo nome non resta alcuna traccia nei depliant distribuiti per il 1984.

Il nomignolo dunque è stato accantonato ufficialmente, anche se nulla vi vieta di continuare ad usarlo in sostituzione del troppo pomposo Entertainment Computer System.

2) Questa è una domanda un po' birichina che si presta a qualche interpretazione maliziosa. Preferiamo comunque far finta di non aver capito i sottintesi, se mai ve ne fossero stati, e rispondiamo tranquillamente di sì. L'intellivision diventa un computer, ma di quelli un po' particolari per intenderci, fuori dagli standard degli home computer che vanno per la maggiore, con qualche pregio ed anche qualche difetto in più.

3) La risposta è stata data al primo capoverso.

4) No, il Computer Adaptor, che è il cervello di tutto il marchingegno e che contiene il linguaggio di programmazione,

ne, si collega alla console come l'Intellivoice. A differenza di quest'ultimo, per funzionare ha però bisogno di un alimentatore separato. Nel Computer Adaptor andrai poi a collegare, tramite apposite prese disposte sul frontale e sul retro dell'apparecchio, una fantomatica stampante che nessuno sinora ha avuto la fortuna di vedere ed il registratore.

5) La risposta è *ni*, ossia non esiste alcun programma che ti insegni, magari con un corso a lezioni, come programmare il computer Mattel, ma è disponibile almeno una cartuccia che aiuta a capire l'impostazione della sintesi del Basic avvalendosi di tre programmi gioco su cui è possibile intervenire con i comandi disponibili dal linguaggio residente nel Computer Adaptor. Il nome di questa cartuccia è "Mr. Basic meets Bits'n Bytes".

Soddisfatto o rimborsato?

I MISTERI DI BUZZ BOMBERS... FINALMENTE!

Caro redazione di VideoGiochi, mio un ragazzo di 13 anni fiero possessore di una console Intellivision e vorrei porvi alcune domande, senza convenevoli (per carità) ndr:

1) Nella cassetta (cartuccia, per Giove, cartuccia ndr) Buzz Bombers (a proposito, cosa ne pensate del mio punteggio: 1.516.700/53° schermo) concluso il quinto schermo appare un orsetto inseguito da uno sciame d'api che va da sinistra a destra dello schermo e scompare. Terminato il 10° schermo riappare l'orsetto inseguito dalle api, ma subito dopo arriva un orso che le fa fuggire. Nel 20° schermo l'orsetto e l'orso compiono lo stesso tragitto, ma quando l'orso arriva a metà schermo, dalla sinistra arriva un calabrone gigante che lo fa scappare. Al 30° si ripete la stessa scena, ma quando l'orso è fuggito al suo posto ricompare l'enorme bocca di un plantigrado.

Mi sapete dire che cosa possono significare queste scene?

2) Si farà la seconda versione di Happy Trails così come è stato fatto per Pitfall?

3) Nella videogara Dragonfire è in versione Atari o Mattel?

Ciao00000.....

Anonimo,

Città sconosciuta

Caro anonimo, la tua lettera andava pubblicata perché finalmente sei riuscito a riportare serenità alle nostre notti da troppo tempo insonni. Anche noi abbiamo giocato a Buzz Bombers ma la sfortuna e un po' l'imperizia hanno sempre voluto che non arrivassimo mai neanche al 20° schermo. Immaginati la

nostra frustrazione per non aver mai visto le scenette che seguivano quelle gustosamente dispensate al termine del 5° e del 10°: roba da battere la testa contro il muro o da non dormire di notte, credici!

Per fortuna sei arrivato tu, ed ora finalmente possiamo almeno immaginare ciò che accade nel proseguimento del gioco.

Proprio così, quelle che si vedono in Buzz Bombers sono solo gustosissime scenette da guardare divertirti per un attimo di pausa tra un'invasione e l'altra delle terribili api e nulla più. Beato te che sei riuscito ad arrivarci dunque e complimenti per il punteggio, davvero grandioso. Ora aspettiamo una lettera che ci spieghi come diavolo hai fatto!

2) Non sappiamo nulla di preciso in merito ma pensiamo di poterti dire sin d'ora che puoi metterti il cuore in pace. Non ci sarà un seguito di Happy Trails come invece è accaduto a Pitfall. Il simpatico ed intelligente gioco di Carol Shaw infatti a nostro avviso poco si presta ad un'altra puntata. Rischiaremmo di ritrovare una cartuccia assai simile alla sua precorritrice, con il rischio di non poter riscontrare, per mancanze proprio del soggetto, quegli elementi di novità che hanno invece differenziato i due Pitfall. Tu, ad esempio, come lo vedresti un Happy Trails II? Molto probabilmente si rivelerebbe una scopiazzatura del primo, non credi?

3) Il punteggio di Dragonfire che appare nella Videogara è stato conseguito su di una console Atari. Manca il punteggio relativo all'Intellivision per il semplice motivo che Dragonfire non è mai stato trascritto in una versione compatibile con il sistema Mattel.

DATEMI UN PAZIENTE, MA NON UNO QUALUNQUE!

Sono un felice possessore di una base Intellivision nonché della cassetta Microsurgeon Imagic.

Questa cartuccia è perfetta sotto tutti i punti di vista, però la scelta del paziente, che avviene per mezzo della tastiera, è quantomeno ardua.

Infatti, mentre con i tasti 1 e 2 si scelgono i pazienti 1 e 2, con il testo 3 si ottiene un paziente a caso. Cosa bisogna fare per ottenere dei pazienti non scelti a caso dal computer ma premeditate da me?

Paolo D'Errico, Rozzano (MI)

L'unica cosa che ti resta da fare, caro Paolo, è rassegnarti.

Proprio così, non esiste alcun metodo, neppure empirico, per carpire dalla cartuccia Microsurgeon il paziente voluto. E lei che decide, in un'area di casualità e

di giustizia sommaria che la rende capace di assegnarti solamente il malato che le capita tra i circuiti.

Pensi che non sia giusto? Forse hai ragione, ma del resto "...dura lex sed lex"; eppoi ci pensi, se la tua abilità di Microchirurgo lascia molto a desiderare, quale diritto potresti avere di scegliere tu il paziente da operare, magari sempre lo stesso e sempre destinato a fare la medesima macabra fine!

Dacci retta, è molto meglio che sia il caso a decidere...

BIT, BIT (EHM...EHM)

Spett. Redazione di VideoGiochi, data la mia scalogna, (ve ne accorgete subito) volevo dirvi che:

14/2/84

Shark Shark: raggiunto il punteggio di 100.000 pts. mia sorella in un momento di Raptus (RUN) ← in basic, sapete cosa significa vero? si scatenò sulla mia console Mattel (Intellivision per intendervi) spingendo Reset, purtroppo io svenni pensando che dopo tre mesi avrei avuto il tanto sospirato abbondamento.

20/6/84

Popeye: raggiunto il punteggio di 50.900 scatto un'istantanea.

Dopo qualche ora scopro di aver raggiunto il 66.000° punto, purtroppo avevo finito il rullino ed il rivenditore era chiuso.

Il giorno dopo raggiunto il punteggio di 68.400, purtroppo era l'ora in cui il rivenditore era chiuso, e sono restato con poco più di 15.000 pts. in meno.

Comunque sapendo che la Colecovision è una base da 16K quanti K ha l'Intellivision?

(Run, K, Bit, 1024 bytes, = C, Reset, Return Shift = I, videogames, Bugs, Q = A, * # clear, enter, = 0)

Il vostro scalognatissimo

Joseph Amato Jr., Napoli
P.S. Spero di non essere tanto sfortunato da non essere pubblicato.

Lo sapevi, scalognatissimo Joseph, che il 1984 non solo è un anno bisestile - e come sai porta di per sé stesso sfortuna - ma cosa ancora più grama, quest'anno ci saranno 13 lune.

Bisestile, più 13, più 1984 = SCALOGNA. Ecco perché te ne sono successe di tutti i colori! Per fortuna l'armatello VideoGiochi ha in parte smorzato la fattura.

Per quel che riguarda il Super Computer Soccer possiamo dirti che sono 2 giochi in 1. Il primo è una partita di calcio, ma con azioni più complesse; falli, calci di punizione; azioni programmabili e possibilità di giocare contro il computer; mentre il 2° consiste in una gara di calci di rigore, ma purtroppo questo bellissimo gioco non è ancora in commercio.

EGREGIO SIGNORE

Spettabile Rivista dei Videogiochi,

Intanto mi giustifico per essere io, un padre, uno di quelli cioè che pagano, a scrivervi, e non direttamente il figlio di 11 anni che invece è naturalmente il maggiore interessato. Ma non si tratta di pigrizia, bensì del fatto che ci tenevo io personalmente ad aggiungere qualcosa a quella che da una parte sua sarebbe stata soltanto una richiesta di iscrizione all'albo dei records. Sbrighiamo questa prima faccenda. Lui ci teneva moltissimo a segnalare il suo entusiasmo per la vostra rivista e in particolare per i videogiochi della Coleco, che sono stati l'ultimo regalo che ha ricevuto, e che trova superiori a tutti gli altri, ed a questo giudizio mi associo anch'io. Voleva segnalare ai lettori la sua passione per MOUSETRAP, sfidando a battere il record di 999.960 (la difficoltà sta nell'arrivare ad una cifra così alta senza far sì che il contatore scatti e segni invece lo 000000!).

Voleva poi tramite le vostre pagine segnalare ad eventuali lettori che non sapessero che la serie dei bonus in MOUSETRAP va crescendo quadro per quadro fino a dare una serie completa di ben 15 bonus. Vale quindi la pena di fare tutta la serie dei quadri. Veniamo invece ai miei commenti, che si associano al giudizio del figliolo per quanto riguarda la vostra rivista, l'acquisto della quale dà sempre l'impressione di soldi ben spesi, sia per il contenuto che per la veste grafica, le fotografie, i servizi etc. Invece un piccolo appunto lo farei a voi in quanto mi sembrare a volte troppo pubblicitari e non sufficientemente critici dei vari articoli sul mercato. Mi spiego. È chiaro che la casa produttrice deve reclamizzare il più possibile i suoi prodotti, senza segnalare troppo (o anzi senza segnalare per niente) gli eventuali difetti degli articoli in vendita, ma invece voi non dovrete avere sempre lo stesso atteggiamento entusiasta ma essere un po' più accorti nell'informare i lettori di qualcosa che non va. Ad esempio:

- quei famosi sticks che dovrebbero adattarsi alla console INTELLIVISION per rendere più agevole il gioco fanno pietà, perché, pur costando quasi 40.000, si sono rotti entrambi dopo due giorni di uso. Lo dico perché non credo si tratti di un difetto trovato per caso: la ventosa è attaccata con una vite di metallo alla plastica e dopo un po' "sciacqua" e viene via, né si può avvitare di nuovo perché naturalmente il ferro sulla plastica non ha mordente;

- i comandi Coleco sono nettamente superiori, a parte la migliore grafica dei giochi, e sono l'unica cosa di paragonabile ai giochi da bar (bisogna dirlo ai lettori, o agli inesperti come ero io prima degli acquisti delle due console che

abbiamo, Intellivision e Coleco, come avrete capito!), che non c'è nessun rapporto tra i videogiochi dei bar e quelli per casa, pur essendo il prezzo abbastanza elevato da non far sospettare a priori tale abissale differenza. Non parliamo poi degli ATARI che sono tremendi, basta pensare a quanto è bello Pac-Man del bar paragonato a quell'orrore che è la cassetta Atari con lo stesso titolo. Però anche questi comandi mi sembra che dopo un po' di uso presentino un difetto, che, al solito, non credo sia capitato per sfortuna o per difetto di origine solo a noi. Dopo un po', il movimento si blocca in qualche direzione, ad esempio la figura non va più a destra, o in alto, etc., tutto dipendente dal fatto che le lamelle che dovrebbero assicurare i contatti dopo un po' si vede che non fanno più il loro dovere. Questo è successo prima con un comando e poi con l'altro e, anche se è vero che smontandoli e muovendoli un po' il difetto temporaneamente va via, ecco che si ripresenta di tanto in tanto regolarmente, tanto da far pensare a un vero e proprio difetto di progettazione originario.

Sarei lieto di sapere cosa ne pensate voi degli argomenti che ho trattato, o di sapere se altri lettori hanno riscontrato le stesse carenze. Chiudo raccomandando di non dimenticare la citazione di mio figlio IVANO BARTOCCI nel foglio dei records, che non mi perdonerebbe di aver nascosto la comunicazione che lo riguardava tra tanti altri argomenti che invece interessavano più a me. Tanti carissimi saluti ed auguri di una buona continuazione della vostra rivista.

**Bartocci,
Perugia**

È questa volta con grande piacere che pubblichiamo la lettera di un papà, di cui, come dice lui stesso, "di quelli che pagano".

Come può vedere il record di suo figlio è molto buono: nella versione compatibile Mattel il record è di 2.114.500 ma in quella Coleco 999.990 di poco superiore quindi al suo: complimenti: si vede e la strategia è buona e quindi possessori del Coleco, seguite i consigli strategici di Ivano.

Per quel che riguarda la nostra presenta poco capacità critica vorrei sottolineare qualcosa.

Inanzitutto noi cerchiamo sempre di offrire ai nostri lettori il meglio presente sul mercato, sia per qualità effettiva del prodotto, sia per ampiezza e particolarità dell'informazione. Quindi cerchiamo di guardare alle cose più interessanti e curiose, e non riteniamo sia il caso di rubare spazio e tempo prezioso per parlare male di giochi inspidi e insultati. Le critiche le facciamo anche noi. Forse, proprio perché il nostro mestiere è informare e non dar giudizi o sparare sentenze, sono critiche meno immediate o violente - come spesso fanno i nostri lettori nelle loro lettere -, sono giudizi

da andare a ricercare tra le righe con arguzia e attenzione.

Cerchiamo poi, per ogni tema trattato, di rivolgerci a collaboratori esperti di quella particolare console o sistema che siano in grado, in quanto conoscitori, di illustrare meglio ogni cosa valutandone i difetti, ma soprattutto apprezzandone i pregi.

Come avremmo, se no, dovuto comportarci di fronte alla storica diatriba "Mattel Vs Atari"? Lasciarci prendere dai nostri gusti personali e sentenziare dall'alto della nostra cattedra "quella è stupenda" "quella fa schifo"?

Nessuno di noi ha mai lesinato lodi alla grafica della Coleco o sottovalutato la differenza tra un videogioco da casa e uno da bar. Anzi ogni volta che ci troviamo di fronte a una trasposizione domestica abbiamo sempre detto se e perché era una buona o cattiva versione ed è proprio perché sono due cose diverse che non abbiamo mai espresso giudizi del tipo "è un orrore".

Cerchiamo di offrire ai lettori gli elementi tecnici e non necessari perché ognuno, secondo le sue esigenze, possa operare una sua scelta oculata.

Non siamo noi che dobbiamo dare dei giudizi ma voi. E poi... c'è una vanità! Perché non dare a degli esperti come voi, il meglio?

A DOMANDA RISPONDE

D) Il gioco dell'Activision Dreadnaught Factor è già arrivato in Italia?

R) Dreadnaught Factor non è arrivato in Italia e non ci arriverà mai. Per ragioni tecniche - la cartuccia presentava dei problemi di stabilità quando "girava" sulle console Intellivision italiane - la Miwa Trading, la distributrice esclusiva dei giochi Activision, ha deciso di non importarla nel nostro paese.

D) Esiste la versione Intellivision di Q*BERT?

R) Certo che esiste. Cerca in un negozio specializzato in videogiochi e home computer e vedrai che la troverai.

D) Perché non mettete i record della Creativision?

R) Perché voi lettori non ce li mandate. Non scegliamo noi quali record mettere, siete voi lettori a farlo mandandoci i record dei giochi.

Noi li pubblichiamo tutti (sempre che siano regolari).

D) Vorrei avere ulteriori informazioni sul lettore Coleco per Videodischi al laser.

R) Purtroppo, non possiamo dirti gran che. La Coleco infatti ha solo annunciato che avrebbe prodotto un lettore da collegare, alla base ColecoVision, innanzi-

tutto per giocare la versione da casa di Dragon's Lair e poi per giocare altri giochi futuri.

Dopo l'annuncio però non è successo niente di nuovo. Nessuno ha più sollevato il problema e del lettore per videodischi non se ne è più sentito parlare.

Presumiamo che comunque si sarebbe dovuto trattare di un normale lettore per videodischi al laser, quindi se vuoi saperne di più puoi leggere l'articolo sui laser giochi apparso sul numero 16 di VG e in particolare il pezzo a pag. 47, intitolato "Cos'è un videodisco?".

D) Esiste un catalogo Intellivision per il 1984?

R) Certo, anche se sfortunatamente la sua disponibilità nei negozi ci risulta essere alquanto scarsa. A noi però ne è stata recapitata qualche copia. È un opuscolo di appena otto pagine che riporta, come i precedenti, le illustrazioni di tutti i prodotti della casa americana, ivi comprese le novità. Quanto a queste ultime, sfogliando le pagine del depliant, si può osservare Bump'n Jump, il nuovo calcio ed il nuovo tennis, un'altra puntata della serie Advanced Dungeons & Dragons e tante altre cose ancora.

Sfortunatamente non viene fatta alcuna menzione della data in cui questi prodotti verranno lanciati, sempreché ne esista una.

D) I joystick di serie Atari e gli altri comandi ad essi compatibili possono essere inseriti nell'interfaccia 2 per il Sinclair Spectrum?

R) La risposta è affermativa e l'unica condizione richiesta ai loro funzionamenti è la presenza di una spina che si inserisca nella presa di tale interfaccia, quest'ultima in tutto e per tutto simile a quella standard montata sulle console Atari.

D) Da quale industria è stato costruito Popeye? Coleco, Atari, Imagic, Activision?

R) Da nessuna di queste industrie. Il simpatico gioco che ha per protagonista Braccio di Ferro e tutta la sua gang è stato infatti prodotto dalla Nintendo, una casa che da non molto si è dedicata alla produzione di giochi da bar (l'ultimo è Mario Bros.), dopo essere stata per lungo tempo leader nel settore dei "tasca-billi".

Per quanto riguarda invece la trascrizione del gioco sugli schermi domestici, la licenza relativa è stata acquistata dalla Parker, che ne ha già commercializzato versioni per i sistemi più diffusi.

D) Uscirà un convertitore per usare le cartucce Mattel sul ColecoVision?

R) Riteniamo la cosa del tutto improbabile per una serie di buoni motivi, primo fra tutti il fatto che la Mattel in America è in un momento un po' delicato, tanto almeno da non rendere convenien-

te per chicchezza lo studio e la messa in opera di un simile marchingegno. In secondo luogo è probabile che vi siano non lievi difficoltà dal punto di vista tecnico che ne pregiudicherebbero la riuscita. Non dimentichiamoci che il sistema Coleco possiede molte più affinità con la base Atari di quante non ne abbia con quella Mattel.

D) La grafica dei programmi su nastro è peggiore di quella su cartuccia?

R) Assolutamente no, nastro e cartuccia ROM sono solamente due modi differenti, volti al medesimo scopo, di archiviare le informazioni che compongono i programmi e non certo due variabili fondamentali per la grafica di un videogame.

Se due programmi sono uguali insomma, non è possibile imputare eventuali differenze al diverso supporto con cui vengono trasmessi al sistema.

Un esempio valga per tutti: recentemente sono apparse le prime cartucce ROM per il Sinclair ZX Spectrum. Bene, i giochi racchiusi in esse sono perfettamente uguali a quelli registrati sulle normali musicassette.

L'unica cosa che fa la differenza è il prezzo (alto per le cartucce e basso per le cassette) ed il tempo di caricamento (immediato per le cartucce ed alto per le cassette).

D) È vero che la console Intellivision funziona esclusivamente su di un TV Color, mentre se collegata ad un TV in B/N non trasmette nulla?

R) No, è falso. Sebbene sulle confezioni Mattel sia generalmente riportata l'avvertenza di usare l'apparecchio (e le cartucce) con un TV a colori, ciò non significa assolutamente che il suddetto non funzioni con un televisore in bianco e nero. L'avvertenza è dovuta unicamente al fatto che i colori sono spesso vettori di informazioni importanti ai fini del gioco; ad esempio, su di un apparecchio in bianco e nero molte tonalità cromatiche verrebbero a confondersi, come nel calcio, in cui non si riescono affatto a distinguere i giocatori della squadra rossa perché si mimetizzano con il terreno verde, dal momento che in b/n non vi è alcuna differenza tra i due colori.

Ad ogni buon conto, se riuscite a trovare cartucce che non facciano risalire in modo molto marcato queste incompatibilità, nulla vi impedirà di usare tranquillamente un TV in b/n, perché non c'è nessuna controindicazione tecnica che ne precluda l'uso. Console e televisore insomma non scoppieranno.

D) Sono disponibili registratore e stampante per il Lucky?

R) Non c'è in commercio alcun registratore "dedicato" per il Lucky. La Mattel, dal canto suo, ha provveduto ad informare gli utilizzatori del computer, in un angolino della seconda pagina del li-

bretto di istruzioni, circa le specifiche tecniche che dovrebbe avere un registratore da collegare al Computer Adaptor. Tali specifiche risultano essere decisamente standard, e ciò sta a significare che qualunque buon registratore a cassette può andare bene. Quanto al collegamento del suddetto con il Computer Adaptor, sembra che non ci siano grosse difficoltà perché il medesimo presenta due comuni prese input/output che potranno essere connesse al registratore tramite un cavetto che sicuramente potrete trovare presso qualsiasi negozio ben fornito di componentistica elettronica.

Quanto alla stampante invece, essa è un po' come l'Araba Fenice: tutti sanno cos'è ma nessuno l'ha mai vista, forse nemmeno alla Mattel, chissà...

D) Il mio ZX Spectrum durante il gioco scalda moltissimo e dopo non carica più le cassette. È un difetto

oppure tutti gli ZX sono così?

R) Lo ZX Spectrum viene corredato regolarmente con un alimentatore un pochino "esagerato" per quanto riguarda la tensione.

In poche parole, mentre lo Spectrum si accontenterebbe di una alimentazione compresa tra i 7 e gli 8 Volts, questo generosissimo alimentatore gli "rifila" ben 9 Volts (se non ha difetti, altrimenti può raggiungere il micidiale livello di 15 Volts).

All'interno di questo povero Home Computer, l'integrato 7805 ha l'ingrato compito di portare a 5 Volts la tensione che si trova in entrata e pur avendo una enorme aletta di raffreddamento (visibile guardando dal basso in alto attraverso la fessura per le espansioni) a volte non riesce a contenere la temperatura entro limiti ragionevoli.

Non sarebbe male procurarsi un alimentatore stabilizzato a 7,5 Volts di uscita per dare un po' di respiro allo Spectrum e renderlo così più affidabile.

I CLUB DI VIDEOGIOCHI

Questi megagiocosi Club spuntano come i funghi di Centipede, ma perché non ci avvertite quando preparate ed organizzate videogame, cerimonie e concorsi?

Soprattutto ricordatevi che l'AIVA affilia tutti i Club composti da almeno 5 persone. Datevi da fare, l'America è vicina.

ATARI & CBM 64

Ballarati Maurizio - Via Durazzo, 18 - 99186 Roma

CLUB ATARI

Carlo Accardi - Padova 049/850232

CLUB ATARI COMO

Enrico Gallio - Via A. Perego, 17 - 22100 Como

CLUB VIDEOGIOCHI & C.

Paolo Battistoni - V.le Trento e Trieste, 18 - 31100 Treviso - 0422/45990

CLUB VIDEOGIOCHI INTELLIVISION

Marcello Gonzato - C.so Fogazzaro, 174 Vicenza

CLUB VIDEOGIOCHI 'LA PALLA'

Via Silvio Pellico, 20 - 10064 Pinero (TO)

CLUB VIDEOGIOCHI

Via di Ripoli, 52/R - Firenze c/o GIOCHIAMO CON VALERIO

CLUB VIDEOGIOCHI

Antonio Ciarlo - Via Bolognese, 67 - Firenze

INTELVISION CLUB

Maurizio Guerra 0871/66747 - Gianluca Guerra 0871/67035 - Chieti

L.I.V.C.A.

Fabio Rossi 02/9967782 - Garbagnate

T.I. CLUB

Morini Roberto - Via del Canaletto, 162 - 19100

VIDEOGIOCHI SUPER CLUB

Via Marco Polo, 17 - 40131 Bologna - 051/361644

CLUB MARCHE INTELLIVISION

Ferretti Daniele - Via M. Vetture, 23 - 60100 ancona - 071/42809

CLUB COLECOVISION

Valerio Vecchione - Via Tripoli, 124 - Torino - tel. 011/391598

CLUB CBM 64

Angelo Gentile - Via Roma, 46 - 72014 Cisternino (BR)

VIC 20 CLUB

Scivoletto Giambattista - Via Nino Barone, 212 - 97015 Modice (RG) - tel. 0932/943359 (ore pasti)



Serena Degl'Innocenti di Fiesole è tanto graziosa da meritarsi almeno la foto su VC... ci dispiace, ma il tuo record è appena stato battuto!



Questo è Giovanni Buozzo di Genova, ha 12 anni ed ha realizzato 199.000 punti a Pitfall II. Purtroppo Marcello Mercalli di Roma è arrivato prima di te, però i nostri complimenti te li facciamo lo stesso.



Ed infine Luigi Salmoiraghi di Milano, 12 anni e 79.030 punti a River Raid per Intellivision. E proprio il caso di dire: largo ai giovani, anzi ai giovanissimi!

TRON SOLAR SAILER

(Tron il Marinaio Solare)

Intellivision

Intellivision/Intellivoice

Prezzo: L. 69.000

subito il berretto magico che rende Bentley invincibile tranne che nello schermo della Strega, perché vi servirà, come le pillole di Pac-Man, per liberare le zone pattugliate dallo sciame di api. Inoltre state attenti a dove vi trovate esattamente perché la prospettiva può ingannarvi e farvi credere di non poter essere raggiunti dal nemico: per evitare ciò riferite sempre la vostra posizione ai piedi, vostri e degli avversari; così facendo potrete permettervi di beffare due alberacci passandoci addirittura in mezzo! Questo trucco vi risulterà particolarmente utile quando vorrete distruggere i Pappagemme i quali, a proposito, vi consiglio di eliminare sempre, perché danno molti più punti delle gemme. Cercate sempre di catturare voi l'ultima delle gemme: 1.000 punti sono un bel gruzzoletto.

VARIANTI

Come detto, Crystal Castle dispone di otto livelli di difficoltà ai quali si accede con la leva GAME SELECT, ed inoltre, per ogni livello, esistono due versioni: facile col commutatore DIFFICULTY nella posizione B e più impegnativa nella posizione A. Il gioco è per un solo giocatore.

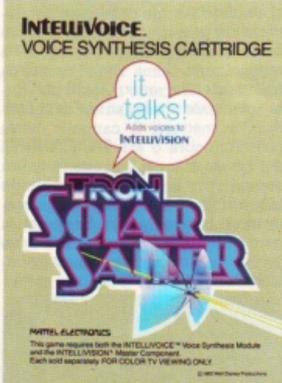
CONCLUSIONI

Nonostante non sia entusiasmante, questa cartuccia ha la capacità di non annoiare mai, grazie anche alla velocità di gioco che vi terrà impegnati non poco, soprattutto nei livelli più avanzati: se vi ritenete iperbravi nel primo livello, provate a giocare una partita all'ottavo col commutatore DIFFICULTY nella posizione A e farete la figura dei principianti!

Come nella versione da bar, la dinamicità ed il divertimento sono pienamente assicurati grazie anche alla facilità di controllo dell'orsetto. Certo con la track-ball è un'altra cosa, ma il fido joystick Atari, previa opportuna pratica, non tradisce neanche stavolta.

In definitiva consiglio questo Pac-Man tridimensionale a tutti coloro che amano la tensione continua per tutta la partita: azione e velocità non mancheranno di certo.

Alessandro Diano



Ve lo ricordate Tron? Quel film in cui un creatore di videogames rimasto intrappolato all'interno di un computer doveva riuscire a farlo "andare in TILT" per avere salva la vita? Bene, la Mattel, ricalcando piuttosto fedelmente le avventure di questo personaggio, presenta ora una nuova cartuccia per l'Intellivoice.

Bisogna premettere che questa versione non sprizza di originalità soprattutto perché il tema di Tron è stato già sfruttato sia dalla Mattel stessa (vedi Tron Deadly Disc e Maze a Tron) sia da ditte produttrici di coin-op (vedi Tron della Midway). Nonostante questo però la cartuccia è molto bella e dal punto di vista grafico non ha uguali con le due versioni precedenti. Il gioco è piuttosto complicato e durante le prime partite avrete proprio la sensazione di esservi smarriti dentro la memoria del terribile MCP (Matesr Control Program). Niente paura, alcune ore di pratica e tutto si risolverà per il meglio.

OBBIETTIVO

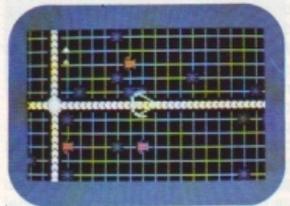
Voi siete Flynn e il vostro computer vi ha risucchiato all'interno; per salvarvi dovete assolutamente disin-

serire l'MCP, cioè il programma centrale del computer. Per far questo disponete dell'aiuto di alcuni amici i quali vi aiuteranno nella difficile impresa. Il campo di azione entro il quale dovrete agire è formato da 7 orbite (Tracks) + l'orbita zero che è la sede del MCP e che ovviamente è l'orbita più distante da raggiungere. Inoltre, ogni orbita è suddivisa in 8 sector cioè settore 0-1-2-3-4-5-6-7.

Prima di arrivare al MCP cioè all'orbita zero, dovrete raggiungere determinati "settori meta" che via via vi avvicineranno sempre più al MCP.

Inoltre, una volta raggiunto uno di questi "settori meta", per passare oltre, dovrete scrivere sul comando a mano un codice di 5 cifre che vi verrà comunicato dalla viva voce di Alan (uno dei vostri alleati).

A questo punto conviene ricordare che sia il codice che tutte le altre indicazioni sono in inglese, e quindi è più che mai utile usare carta e penna per evitare di dimenticarselo. Durante questa prima fase di gioco sarete anche aiutati da Tron che vi informerà sul livello di energia delle aste verticali e orizzontali che voi con il vostro veliero solare percorrerete per arrivare all'orbita zero. Un altro alleato è Yori, la vostra navigatrice, la quale nella prima fase di gioco vi consentirà di conoscere la posizione del veliero rispetto all'orbita zero. In questa fase però dovrete anche difendervi da alcuni nemici come i Grid Bugs (elettridotti blu), i Tanks (elettridotti rossi immobili ma che sparano all'impazzata) e



soprattutto i Recognizers (simili a semiquadrati color rosso già conosciuti in Tron Deadly Disc) che cercheranno di catturarvi per portarvi il più lontano possibile dall'orbita zero.

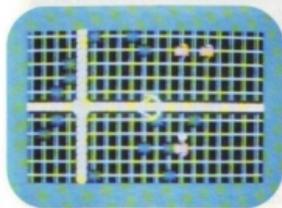
Nella seconda fase di gioco, dovrete comporre un codice di 8 cifre che vi dirà lo stesso MCP. Inoltre, dovrete catturare dei numeri che

MCP lancerà verso di voi, entro un tempo limite e collocarli nella posizione corretta. Di grande aiuto vi sarà BIT il quale con dei SI e dei NO vi avvertirà se state mettendo i numeri nella posizione giusta o sbagliata.

COMANDI

L'uso dei comandi non presenta enormi difficoltà. Il disco direzionale ha una funzione del tutto simile a Sea Battle. Infatti viene usato per mirare e sparare nelle 16 direzioni contro i vari nemici. Inoltre non essendoci livelli di difficoltà vi servirà per iniziare la partita.

I pulsanti laterali hanno due funzioni: quelle superiori per aumentare la velocità del veliero, quelli inferiori per rallentare. Infine abbiamo la tastiera numerata: i primi 6 pulsanti servono soprattutto per l'ener-



gia. Infatti, quando percorrerete un'asta verticale o orizzontale le sottrarrete dell'energia, sarà dunque necessario che la ricarichiate altrimenti passandoci sopra una seconda volta correrete il rischio di fermarvi, raggiungerete perciò uno dei numerosi incroci tra un'asta verticale e orizzontale e premete uno qualsiasi dei 6 tasti. I 6 pulsanti hanno inoltre una funzione direzionale: quando iniziate una partita il vostro veliero si muoverà verso destra o verso sinistra a seconda dell'asta sopra cui vi trovate. Se ad esempio vi state muovendo verso destra e il "settore meta" si trova a sinistra sarà più conveniente invertire la direzione. Raggiungete perciò uno dei numerosi incroci tenendo premuto uno dei 6 pulsanti. È fondamentale ricordarsi che le 4 aste orizzontali di ogni settore, partendo dal basso, muovono il veliero in ordine verso: sinistra, destra, sinistra, destra e sinistra. Gli ultimi 3 pulsanti in basso hanno una funzione non meno importante: il tasto location zero vi informa sulla posizione del veliero, mentre il tasto Clear/Energy vi informa sul livello di energia dell'asta

che state percorrendo. Il tasto Enter/Score infine blocca per una frazione di secondo il gioco e potrete vedere il punteggio fino ad allora realizzato oltre al fattore Overload di cui parleremo in seguito. Una volta raggiunto uno dei "Settori meta", rappresentato da una barra bianca, il gioco si bloccherà e dopo aver scritto il codice premerete Enter/Score per inserirlo.

SCHERMI

Gli schermi principali sono 3: Il primo schermo vi comunica tutte le informazioni necessarie per raggiungere i diversi "settori meta" relativi all'orbita, al settore in cui vi trovate e al "settore meta" da raggiungere. Il secondo schermo (a scorrimento orizzontale e verticale) rappresenta l'orbita e il settore in cui vi trovate. Sullo sfondo appare un reticolato (che cambia colore a seconda della vostra posizione) sopra il quale figurano le aste di energia da percorrere, il tutto disegnato con una grafica suggestiva e ben curata. Sopra una delle 4 aste appare il vostro veliero color bianco. Il terzo schermo infine, rappresenta la seconda fase; in basso sul teleschermo apparirà un numero di 8 cifre che dovrete modificare per formare il nuovo codice. In alto invece, apparirà il punteggio attuale mentre al centro a sinistra vedrete BIT sotto forma di sfera color blu. Questo è sicuramente lo schermo migliore dal punto di vista grafico poiché il senso di profondità dell'immagine e il contrasto fra il verde e il nero hanno un effetto sorprendente.

VOCI

Rispetto a Space Spartans le voci non sono strabilianti anche se molto efficaci per la loro funzione. Quello che colpisce però è il tono delle diverse voci; vi assicuriamo che vi verrà un mezzo infarto quando sentirete i moniti dei Recognizers tipo "we can't allow this" (non possiamo permetterlo) oppure "you will regret this" (ve ne pentirete). La voce di Tron inoltre con il suo "Get off, get off" vi avviserà quando sarà il momento migliore per scappare o cambiare asta. La voce femminile ha purtroppo una funzione relativa e potrete udirla solo se premerete il tasto Location zero o passerete ad un settore successivo. Infine rimane la voce di Alan che vi comunicherà il codice di accesso. Nella seconda

fase invece potrete sentire solo la voce di BIT come aiuto per formare il codice di decodificazione.

IL GIOCO

Vista la complessità del gioco crediamo che la cosa migliore per apprendere in fretta il meccanismo sia quello di prendere una partita come esempio. Appena premerete il disco, sullo schermo inizieranno ad apparire le seguenti indicazioni: Track (orbita) e Loc Sector (localizzazione settore) che rappresentano il punto in cui vi trovate; inoltre Goal Sector (settore meta) cioè la meta da raggiungere e infine udirete da Alan il codice di 5 cifre. Dopo aver memorizzato queste indicazioni dirigetevi, usando un tasto laterale superiore, verso il settore meta indicato nel primo schermo; anche se non appaiono ancora i Recognizers fate attenzione agli altri nemici come i Tanks. Se volete cambiare direzione o restituire l'energia premete uno dei 6 pulsanti; appena arriverete al settore meta il vostro veliero si bloccherà automaticamente e voi dovrete scrivere il codice di 5 cifre e infine premerete il tasto Enter. Se il codice è esatto passerete a due orbite



successive vicine all'orbita zero, altrimenti continuerete a ruotare sulla stessa orbita. In questo caso conviene dirigersi verso il settore zero per farsi comunicare un nuovo codice e ulteriori indicazioni. Questo è tutto per quanto riguarda la fase numero uno.

La fase numero due inizia quando raggiungerete l'orbita zero. In questa fase è importantissimo il fattore Overload cioè il fattore di sovraccarico. Infatti per far "andare in TILT" MCP non è necessario raggiungere un determinato punteggio ma è necessario arrivare ad un fattore di

overload 100. Un certo numero di overload li otterrete anche nella fase uno quando passerete da un'orbita all'altra, oltre naturalmente ad un certo numero di punti. La fase numero due consiste in una lotta numerica contro il vostro avversario MCP. Nella parte bassa del teleschermo potrete leggere un numero di 8 cifre; ora MCP vi dirà il suo codice di 8 cifre e inizierà a lanciare verso di voi degli zeri e degli uno che dovreste, usando il disco che muove BIT, catturare e inserire nella posizione esatta; se ad esempio avete catturato un uno e dovete inserirlo al quarto posto premerete sul comando a mano il tasto numero 4.

Nel caso in cui non riusciate a comporre il codice nel tempo limite perderete 10 overload e se rimarrete senza, la partita terminerà; se invece riuscirete a formare questo codice vincerete 10 overload e 5.000 punti. Questa seconda fase continuerà fino a che non arriverete a 100 overload. A quel punto avrete due scelte: premere il tasto 8 Leave MCP e lasciare libero MCP vincendo così 50.000 punti, oppure chiedere un overtime cioè un tempo supplementare per formare un nuovo codice. In questo caso però dovreste bloccare ogni singola trasmissione di MCP altrimenti non vincerete nemmeno i 50.000 punti.

PUNTEGGIO

Il sistema punteggio non è molto semplice per cui conviene suddividerlo a schemi.

Nell'orbita 7 o 6 colpendo un Grid Bug otterrete 25 punti e 75 colpendo un Tank (non ci sono Recognizers)

Nell'orbita 5 o 4 colpendo un Grid Bug otterrete 50 punti, 150 colpendo un Tank e 250 colpendo un Recognizer

Nell'orbita 3 o 2 colpendo un Grid Bug otterrete 75 punti, 225 colpendo un Tank e 375 colpendo un Recognizer.

Nell'orbita 1 colpendo un Grid Bug otterrete 100 punti, 300 colpendo un Tank e 500 colpendo un Recognizer.

Inoltre raggiungendo per la prima volta il "settore meta", passando ad un'orbita successiva guadagnerete 5.000 punti e 5-overload. Raggiun-

gendo dopo la prima volta il settore meta passando ad un'orbita successiva guadagnerete 1.000 punti e 5 overload. Inoltre entrando nella seconda fase avrete 10.000 punti. Infine se un Recognizer vi cattura perderete 5 overload.

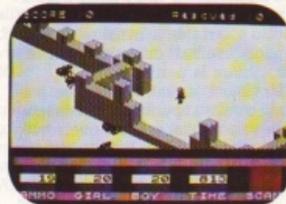
STRATEGIA

Dare dei consigli in giochi come questi è quasi del tutto inutile poiché non essendoci uno schema di gioco fisso tutto è legato alle vostre capacità. Cercate comunque di acquisire una certa abilità e precisione nel colpire gli implacabili Recognizers evitando però di sparare troppo in quanto sottrarreste ancora più energia alle aste che state percorrendo. Un piccolo trucco per evitare di sparare troppo e nello stesso tempo sfuggire ai Recognizers potrebbe essere quello di cambiare continuamente direzione appena essi si avvicinano anche se questo sistema non è efficace al 100%.

CONCLUSIONI

Questa cartuccia è sicuramente la migliore tra quelle per l'Intellivoice: solo per la grafica vale la pena di fare una partita. Da sottolineare la musicchetta di sottofondo che vi accompagna durante la partita; è a dir poco paranoica, ma rende in modo perfetto la tensione e il ritmo incalzante del gioco. Se siete stufo dei giochi che durano il tempo di una partita, questa è la cartuccia che fa per voi.

Stefano Tucciarelli



mitica città di Antascher, ultima testimonianza di una civiltà ormai scomparsa da millenni e abitata ora dalle terribili formiche giganti che ne hanno fatta la loro dimora.

Siete davanti all'entrata della città quando vedete di fronte a voi una persona tenuta prigioniera dalle formiche. Sprezzanti dei pericoli a cui andate incontro non esitate ad entrare per liberarla e condurla fuori. Lo spettacolo che si presenta davanti ai vostri occhi è quello di un immenso piazzale che nella sua grandiosità mostra ancora l'antico splendore della città ormai in rovina: ma non distraetevi dal vostro intento, il tempo passa! Ancora pochi passi e finalmente potrete liberare il prigioniero che felice griderà: "Oh mio eroe, portami via da tutto questo". Ora non resta che allontanarsi a tutta velocità prima che arrivino le formiche.

La trama è avvincente; aggiungiamo un'incredibile grafica tridimensionale, e dobbiamo riconoscere che l'approccio con questo favoloso videogioco della Quicksilva è stimolante.

Oltre all'originalità tecnica, Ant Attack ci sembra primo e unico, dà la possibilità di scegliere il sesso del protagonista e quello del prigioniero.

Come dicevamo l'obiettivo della missione consiste nel portare in salvo la vittima del ratto che è tenuta prigioniera all'interno di una costruzione dell'antica città: dopo un facile inizio le missioni si faranno sempre più ardue e si dovrà combattere

ANT ATTACK



Vi trovate sperduti nel Grande Deserto, ai limiti delle rovine della

VIDEO



UNA PUBBLICAZIONE DEL
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Giocchi 20

NOVEMBRE
1984
L. 3.500

LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGAMES E GIOCOMPUTER

Riproduzione in A&P. Riproduzione in A&P.

WHAT
A SCHUCK YOU
ARE, MUSSY!



BANG!

VIVA L'AVVENTURA

WHAM!

I NUOVI COMMODORE

DLIN! DLON!

MUSICA E VIDEOGIOCHI

WOW!

15 PROVE SU STRADA

Retro-Gaming.it

4) No crediamo che abbiano torto. Anzi, "intrattenerci con le fanciulle" mi sembra tutt'altro che un'operazione femminile. Scherzi a parte. Le case produttrici di videogiochi nei vari test a cui sottopongono ogni nuovo titolo cercano di scoprire se il gioco possa piacere di più ai maschi o alle femmine per meglio capire dove porre poi l'accento nel lancio del prodotto. Presumono in genere che un gioco di guerra piaccia più agli uomini e uno di abilità e furbizia alle donne, che i colori più tenui si addicano di più all'animo femminile e quelli più cupi e violenti ai maschietti. Ma queste regole valgono fino a un certo punto: basta andare in una qualunque sala giochi per rendersene conto.

È vero comunque che i ragazzi giocano di più delle ragazze, soprattutto nei bar e nelle sale giochi, terreno tipicamente di dominio maschile.

Ms Pac-Man è però un gioco che ha avuto molto successo tra un numero molto più ampio di persone: giovani e grandi, maschi e femmine. Se quindi loro pensano così lasciali dire: Ms Pac-Man è un gioco stupendo, molto difficile e impegnativo. Giocaci e poi sfida i tuoi amici 'supermachi'!

DRACULA & DRACULA

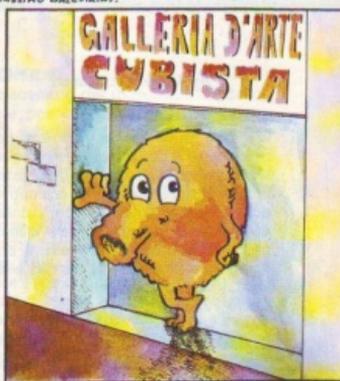
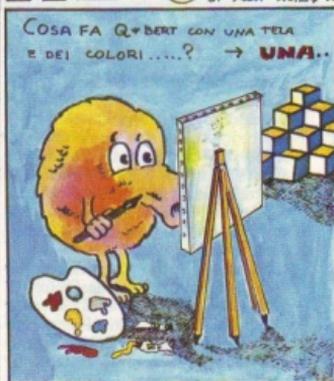
Sono un ragazzo di 13 anni e mi chiamo Roberto. Sono, come tutti del resto, un patito di Videogames e possiedo felicemente una console Intellelevision. Vi stupirete nel sentirvi dire che sono un vostro affezionatissimo lettore e che non ho ancora perso un numero della Vostra fantasmagorica rivista! Fine della premessa: passiamo al dunque. (finalmente direte Voi!) vi racconto la mia vicenda.

Nel lontano giugno 1983 stavo leggendo nella rubrica "A CHE GIOCO GIOCHIAMO" relativa al n° 6 di Videogiochi, la spiegazione del gioco di Dracula. Questi mi colpì molto e mi affascinò tanto che io decisi di acquistarlo. Però, il prezzo troppo alto, mi tolse di mente questa "voglietta" e non lo comprai. Il tempo passò e il Conte Dracula non si fece più vedere fino al maggio ottanta-

retro-gaming.it

N2Q*Vianette

di ANK ALIAS MASSIMO BALESTRINI



quattro: in quel mese la vostra rivista tardò e io da video-lettore-maniaco non riuscii a supplire tale mancanza e (per questo chiedo perdono) ne acquistai un'altra, di cui non faccio il nome, in cui c'era un'inserzione su Dracula che spiegava il più e il meno. Il mio dubbio è questo: nell'inserzione c'era una foto del gioco che nella vostra non c'era, una foto che mostra Dracula all'interno di una casa, con stanze e varie cose dei giochi da bar: è possibile questo? Spiegateci il motivo? Vi invio quella foto ritagliata sul retro della lettera.

Spero che mi pubblicate la lettera o almeno la risposta perché io sto per comprare la cassetta di Dracula e non vorrei prendere delle "fregature". Cordiali saluti.

**Roberto Vignoli,
Massalombarda RA**

Caro Roberto,

La foto apparsa su VideoGiochi si riferiva al gioco Dracula compatibile per il sistema Intellevision, quella invece che ci hai inviato tu si riferisce alla versione compatibile con il sistema ColecoVision che la Coleco stessa ha più volte annunciato senza mai però importarla in Italia. In ogni

caso quella non era una fotografia tratta direttamente dallo schermo della TV, come era invece quella pubblicata su VideoGiochi, ma un disegno che ne riproduce lo schermo. Al di là del caso specifico, comunque succede spesso che per illustrare uno schermo di gioco si usi un disegno invece che una foto dello schermo.

I colori sono più pieni, i contorni più nitidi e meglio delineati, la grafica nel suo complesso è più particolareggiata.

VideoGiochi è stata la prima a fare le fotografie allo schermo per offrire ai nostri lettori la vera immagine grafica del gioco di cui si parla.

Il gioco di Dracula è comunque un bel gioco, divertente e originale (nella versione per Intellevision che noi conosciamo e abbiamo recensito).

ORECCHIE DA MERCANTE

Sono uno dei tanti, spero, possessori della LUCKY KEYBOARD MATTEL, e vi scrivo per chiedervi informazioni a riguardo. Scrivo questa lettera dopo aver letto quella di Ugo Maz-

zorra di Napoli, pubblicata sul n° 16 che proprio oggi mi è arrivato. Sono completamente d'accordo con l'amico su quello che ha scritto sulla tastiera della Mattel.

Inizio a pensare veramente che questa famosa industria abbia voluto dare una "BELLA" fregatura ai suoi clienti. Perché??? Inoltre sulla scatola della tastiera era

stampato ciò che segue: "OFFERTA LANCIO in omaggio una cassetta gioco programmabile (spedisci il certificato di garanzia e la Mattel Electronics ti invierà diretta-

by Fabio Carbonari

C'è ben poco da aggiungere per presentare il gioco del mese di questo numero. I disegni degli schermi, le spiegazioni precise di ognuno di essi, il punteggio e l'uso dei comandi ci hanno fatto scegliere questo gioco come quello del mese: è ben spiegato e illustrato, fantasioso e divertente. Che volere di più? Bravo Fabio.

IL GIOCO

Ant non è altro che una semplice formica che deve tornare a "casa"

evitando i pericoli che la natura le mette di fronte. Uniche difese sono le mandibole e la rapidità con cui si destreggia nelle sue spericolate imprese. Ma chi gliel'ha fatto fare di andare in un posto simile? chiederete ora, bene, vi rispondo subito: Una ventata, sì, avete capito bene, una ventata che si è abbattuta sul formicaio proprio mentre Ant faceva il suo abituale lavoro di operaia e che l'ha trasferita in un qualsiasi punto di quel prato che finora aveva sempre amato ignorando i pericoli che esso nascondeva lontano dal suo "posto di lavoro". Per fortuna che Ant è provvista delle sue antenne ed è

VIDEOGIOCO

quindi in grado di avere una visione radar (per noi dall'alto) della sua posizione rispetto al formicaio.

I COMANDI

Si usa un joystick del tipo usato col Colecovision. I pulsanti laterali servono per "mordere", mentre i tasti 2



QUADRO DEL RAGNO.

Appena compare la ragnatela abbiamo una distanza di 5 passi (steps). Per passare bisogna aspettare che il lumino (▼) vada sul white e la ragnatela potrà essere spezzettata. Serviranno 6 colpi di mandibola per passare ma ciò farà perdere molta energia. In questa prima opzione portarsi ad un passo dalla ragnatela ed aspettare il white per dare un colpo. Si può passare anche subito, ma correndo un grande rischio! Aspettare che il lumino vada sul white per poi buttarsi sulla ragnatela. Ad opzione del computer si resterà intrappolati o si spezzerà la ragnatela.

QUADRO DELL'UOMO.

E come se non bastasse anche noi stiamo a complicare la vita ad Ant. All'improvviso si ode il tonfo dei passi di un uomo "schiacciaformiche" ed il terreno vibra fortemente. Per evitare le manate dell'uomo dirigersi sempre nel verso opposto a quello da cui proviene il "rompicatole". Il computer indica i movimenti da seguire (e si deve andare a destra si vedrà: Left < > Right). Cinque i tentativi dell'uomo e cinque i massi sotto i quali ripararsi. Ogni volta che Ant si muove scorrerà anche lo schermo per cui Ant resterà sempre sul fondo.

QUADRO DELLE RANE.

Ant si trova ora al centro dello schermo in una pista fiancheggiata da rane voraci che "sparano" la lingua per prendere ogni sorta d'insetto che capita a tiro. Purtroppo per Ant le rane sbucano fuori all'improvviso ed hanno una mira micidiale per cui è inutile tentare di evitarle. Il solo rimedio è quello di abbassarsi in tempo per dar modo ad Ant di passare sotto all'"appiccicosaggine" delle linguacce. Nei momenti di pausa (tra un tentativo e l'altro delle rane) andare velocemente in avanti (dovete fare 5 m.).

mente la tua cassetta gioco programmabile", come su indicato spedii la garanzia nel mese di Gennaio, ed ora che siano a Luglio non ho ancora ricevuto niente.

Cosa devo fare???

Mi conviene vendere tutto e comprarmi un altro tipo di home computer???

Vi prego di rispondermi al più pre-

sto. Cordiali saluti.

Amato Saverio, Caserta

La tua lettera fa parte di molte altre lettere che sono arrivate in redazio-

DEL MESE

e 5 servono rispettivamente per saltare ed abbassarsi. Si utilizza la manopola per fare i passi (una ogni volta che si tira il joystick in avanti, a destra, indietro e a sinistra. Ci sono quattro livelli di difficoltà (3 facile, 2 medio, 1 difficile, 4 difficilissimo). Nella 1° opzione si avranno a disposizione 800 unità d'energia

vitale, nella 2° 400, nella 3° 250 e nella 4° 100; si consumerà energia man mano che Ant prosegue nel suo cammino.

Si può inoltre vedere la posizione di Ant rispetto al formicaio premendo il tasto 5. Ogni volta che viene premuto verranno consumate 5 unità d'energia.

OBBIETTIVO

Lo scopo del gioco è ovviamente quello di ritornare al formicaio prima che si esaurisca l'energia. All'inizio del gioco si hanno tre vite a disposizione e se ne guadagna un'ulteriore a 50 unità di energia residue.

SCHERMI

Lo scenario del gioco è tridimensionale per cui si vedrà Ant in basso allo schermo proseguire tra foglie e fili d'erba (tipo "labirinto 3D" per intenderci). In alto c'è invece l'indicazione dell'energia e altri elementi fondamentali che variano da situazione a situazione. I pericoli per la nostra piccola amica sono molti: ragni, rane, vento, sassi, formiche rosse e l'uomo. Tutti questi pericoli potranno essere affrontati anche molte volte, dipenderà tutto dal tipo di percorso da seguire. Quando ci si trova di fronte ad un pericolo non si può tornare indietro in nessun caso.

<p>005540E6 A 0 3 0 5 0 2 0 4 0 6 0</p> <p>ENERGY 400 TIME 0:45</p> 	<p>BACK 4 STEP 2 BACK 2 STEP BACK 5 STEP</p> <p>ENERGY 93 TIME 0:30</p> 	<p>ENCOUNTERS 0 ENERGY 45</p> 
<p>QUADRO DELLA FORMICA ROSSA.</p> <p>Una formica rossa appare all'orizzonte minacciosa. Nello "scostro" Ant perirebbe perché più debole e deve fuggire per uno dei sei passaggi della stradina. Per sceglierlo si dovrà spingere il pulsante laterale quando il lumino si accende nel passaggio voluto. Ant procederà automaticamente nella strottona prescelta e così farà la sua nemica. Prestate che non s'incontrano! P.S. Avete 15 secondi di tempo per scegliere e lascerele il compito al computer.</p> 	<p>QUADRO DEL VENTO.</p> <p>Una tromba d'aria compare all'orizzonte ed avanza minacciosa su Ant. Appena la tromba si rende visibile si vedono tre dossi sul percorso. Questi ultimi dovranno essere evitati saltandovi sopra. Se ci si trova ad un passo dal primo dossi (Back) saltare ed andare avanti per saltare i restanti. Dopo ciò infilarsi nel buco del terreno. Se Ant non vi riesce in 30 secondi sarà trascinata via in chi sa quale punto del prato, cioè del labirinto! Nel buco la visione è diversa e si potrà uscire quando si sono viste passare cinque righe (vento).</p> 	<p>QUADRO DEI SASSI.</p> <p>Ant si trova in uno stretto cunicolo circondato da rocce. Sopra di queste sono coparsi 7 "sassolini". Anche questa volta protagonista è il vento che smuove macigni e li fa cadere sul tracciato proprio quando Ant ci sta passando. La fogliolina disposta sul percorso antecedeente è la zona pericolante servirà a ripararsi da eventuali scontri con i macigni nel caso non si fosse riusciti ad evitarli. Purtroppo la foglia sarà utilizzabile per soli 2 scontri (encounters) e il suo uso toglierà 10 unità d'energia.</p> 
<p>5 UNITA' D'ENERGIA PER L'USO</p> 	<p>Schermo radar nel labirinto. Per guardarlo premere il tasto N. 5. Sarà visibile solo per 10 secondi.</p>	<p>VISIONE DEL RITORNO</p> 

I CLUB DI VIDEOGIOCHI

Altri quattro club... e siamo a 20!
Forza ragazzi e ricordatevi che l'AI-
VA affilia tutti i club composti da
almeno 5 persone! Scrivete ed
iscrivetevi!

ATARI & CBM 64

Ballarati Maurizio - Via Durazzo, 18
- 99185 Roma

CLUB ATARI

Carlo Accardi - Padova 049/850232

CLUB ATARI COMO

Enrico Gallio - Via A. Perego, 17 -
22100 Como

CLUB VIDEOGIOCHI & C.

Paolo Battistoni - V.le Trento e Tri-
este, 18 - 31100 Treviso - 0422/45990

CLUB VIDEOGIOCHI INTELLI-

VISION

Marcello Gonzato - C.so Fogazzaro,
174 Vicenza

CLUB VIDEOGIOCHI 'LA

PALLA'

Via Silvio Pellico, 20 - 10064 Pinerolo
(TO)

CLUB VIDEOGIOCHI

Via di Ripoli, 18/R - Firenze c/o

GIOCHIAMO CON VALERIO

CLUB VIDEOGIOCHI

Antonio Ciario - Via Bolognese, 67 -
Firenze

INTELLIVISION CLUB

Maurizio Guerra 0871/66747 - Gian-
luca Guerra 0871/67035 - Chieti

L.I.V.C.A.

Fabio Rossi 02/9957782 - Garba-
gnate

T.I. CLUB

Morini Roberto - Via del Canaletto,

162 - 19100

VIDEOGIOCHI SUPER CLUB

Via Marco Polo, 17 - 40131 Bologna

- 051/361644

CLUB MARCHE INTELLIVISION

Ferretti Daniele - Via M. Vettore, 23

- 60100 ancona - 071/42609

CLUB COLECOVISION

Valerio Vecchione - Via Tripoli, 124

- Torino - tel. 011/391598

CLUB CBM 64

Angelo Gentile - Via Roma, 46 -

72014 Cisternino (BR)

VIC 20 CLUB

Scivioletto Giambattista - Via Nino

Barone, 212 - 97015 Modice (RG) -

tel. 0932/943359 (ore pasti)

VIDEO-COLECO-GIOCHI CLUB

Per iscriversi inviate il vostro indi-
irizzo unito alla lista delle cartucce

in possesso. Scrivete o telefonate a:

Silvio Giorgis - Via O. Moreno, 39 -

12038 Savigliano (CN) - tel. 0172/
32245

INTELLATARI VIDEOGAMES

CLUB

c/o Massimiliano Rossi - Via Ugo

Bassi, 15 - 63039 San Benedetto del

Tronto - tel. 0735/3610

CLUB STREPITOSO

c/o Francesca Bernardi - Via Marti-
ri di Tarcento, 2 - 32043 Cortina

d'Ampezzo (BL)

INTELLIVISION MASTERS CLUB

- I.M.C.

c/o Enzo Alessi - Via IV Novembre,

63 - 35020 Carrara S. Giorgio (PD)

chioni per intenderci, e a dir la veri-
tà questa mia console non è mai
andata bene. Vorrei sapere a chi ri-
volgermi per l'assistenza visto che il
negozio dove l'ho acquistata non
esiste più e non so se l'Atari Italia è
disposta a ripararmelo.

L'altra domanda è questa: possiedo
una cartuccia, Meteor Defense, mar-
cata ITT Family Games che, inserita,
presenta sullo schermo di presenta-
zione la marca Homevision.

Può partecipare alla videogara
anche se questa cartuccia non esiste
nella vostra rubrica del mercato?

Paolo Villa, Asso (CO)

Per la tua console puoi provare a
rivolgerti all'Atari International Italy
inc. V.le della Liberazione, 18 -
20124 Milano - Tel. 02/6709456. Spie-
gagli il tuo problema e sicuramente
sapranno indicarti cosa fare, o perlo-
meno a chi rivolgerti, per far ag-
giustare la tua base.

Per quanto riguarda la videogara
possono partecipare tutte le cartuc-
ce gioco di qualsiasi marca. Se sei
l'unico in Italia a possedere questa
cartuccia, tanto meglio: nessuno po-
trà battere il tuo record. Potrai vin-
cere l'abbonamento a VG senza
troppi problemi, anche se non sarà
una vittoria di cui vantarsi.

43.583.250 PUNTI. È UMANO?

Vi scrivo, dopo aver utilizzato tutti i
tagliandi, perché voi mi pubblichia-
te un mio annuncio. Inoltre vorrei
farvi una serie di domande:

1) Nel gioco di DRACULA (Imagic)
si può entrare nelle case delle vitt-
me? Quanti schermi ci sono? LA
MATTEL è FALLITA?

2) Nel gioco della Parker, Popeye,
in versione Intellivision, la grafica è
la stessa del Colecovision? Ci sono
modifiche? È uguale a quello della
vostra recensione su V.G. n. 16? E il
prezzo?

3) Io possiedo una base Intellivision
e anche il gioco di TRON. Il mio re-
cord è di 2.135.500 e ci ho messo 8
ore, ma mi dite come fa un povero
umano a realizzare il punteggio di
43.583.250?

ne a proposito della tastiera Lucky.
Effettivamente questa tastiera ha de-
luso un po' le aspettative di molti
per due ragioni:

1° Chi l'aveva acquistata con fini
prettamente video giochi si è ben
presto accorto che le effettive possi-
bilità di creare un videogioco non
erano molte.

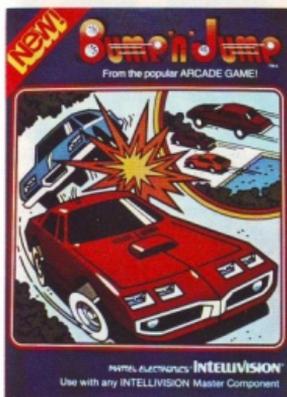
2° Chi invece pensava all'utilizzo co-
me computer è rimasto deluso per
le sue funzioni limitate.

Nei prossimi numeri comunque, tro-
verai un servizio più approfondito
sul Lucky e su come ottenere delle
prestazioni più convincenti. Per
quanto riguarda la questione dell'of-

ferta lancio, saprai ormai che la
Mattel Electronics si trova in cattive
acque, economicamente parlando, e
come spesso capita in questi casi ci
si dimentica di chi ha fatto la sua
fortuna cioè dei clienti; ti consiglia-
mo comunque di provare a telefona-
re alla sede italiana della Mattel al
numero 0322/53415 in modo da farti
dare tutte le spiegazioni in merito.

FACILE RECORD

Possiedo un Atari VCS 2.600 vecchio
modello, quando la distribuzione
Atari era ancora in mano alla Mel-



BUMP'N JUMP

(SCONTRA E SALTA)

Casa: **Mattel**

Sistema: **Intellivision**

Autore: **non comunicato**

Prezzo: **L. 69.000**

Uno degli affari più riusciti combinati dalla Mattel durante il suo breve ma fulgido periodo d'oro è stato l'accordo con la Data East, una piccola impresa giapponese specialista nei kits di conversione per le vecchie macchine da bar.

A confermare ancora una volta che nelle botti piccole sovente si trova il vino buono, la Data East aveva sfornato in breve tempo e a basso costo una manciata di giochi da bar che si erano poi rivelati, uno dopo l'altro, dei grossi successi commerciali. Bene, l'anno scorso la Mattel se li è accaparrati in blocco e li ha trasferiti con profitto sulla sua console da casa ed anche su altri sistemi.

Il primo è stato *Mission X*, seguito a ruota da *Burgertime*. L'ultimo, in ordine di tempo, è questo *Bump'n Jump*, che proprio un anno fa nelle nostre sale giochi viveva il suo piccolo ma stabile successo personale.

IL GIOCO

Bump'n Jump, qui conosciuto anche come *Burnin'Rubber*, è un gioco di guida automobilistica decisamente atipico. Protagonista del videogame è una simpatica automobilina rossa simile ad una *dune-buggy*, che pro-

cede in modo un po' scombinato lungo un'improbabile strada interrotta in più punti da pericolosi ed infideli corsi d'acqua.

L'auto, su quel terribile percorso, non è certo sola ma deve vedersela con altri mezzi dalle più inconsuete fattezze condotti da tutti i più temibili pirati della strada, radunatisi per l'occasione con l'intento di darvi battaglia: da quelli dichiarati (sull'auto hanno dipinto un eloquentissimo teschio) a quelli che all'apparenza sembrano più innocui ma che proprio per questo risultano più pericolosi.

Il conducente dell'automobilina, e



ciò voi, avrò il suo bel daffare, ve l'assicuriamo, ma proprio qui incomincia il divertimento. La sua vettura è maneggevole, veloce e soprattutto robusta. Il suo compito, pensate, è quello di portare a termine i vari percorsi su cui deve cimentarsi, contrassegnato ognuno da una delle stagioni dell'anno. Durante il tragitto però, oltre a dover evitare tutti gli ostacoli naturali che gli si pareranno innanzi - vedremo tra poco come - dovrà pure caparbiamente cercare il contatto con gli altri automezzi con il criminale intento di buttarli a cozzare contro i bordi che delimitano la strada, badando bene a che i contraccolpi non gli facciano fare la stessa fine. Sua unica arma è la velocità della vettura, che gli consente, una volta superati i cento chilometri all'ora, di spiccare grandi balzi a mo' di rana meccanica per evitare le brusche e sconsiderate interruzioni del percorso che altrimenti risulterebbero insuperabili.

L'essenza del gioco sta tutta qui: colpire senza essere colpiti, districarsi in una selva di automobili e correre a pazzia velocità verso la fine del tracciato saltando come un canguro per non finire inopinatamente in mezzo al mare o contro qualche spuntone di roccia appuntito.

Pensate dunque: per una volta rien-

te più segnaletica né codice della strada da rispettare, solo una pura lotta di abilità per procurare il maggior lavoro possibile ai carrozzieri dei dintorni.

Il risultato? Un vero spasso!

COMANDI

Il massimo della semplicità. Non ci sono livelli di difficoltà, ergo la tastiera viene impiegata unicamente per decidere di una partita ad uno o a due giocatori.

Con il disco muovete l'automobilina a sinistra e a destra sullo schermo premendone i rispettivi bordi laterali mentre la pressione sui lati superiore ed inferiore avranno l'effetto di variarne la velocità, da un minimo di 20 ad un massimo di 220 kmh.

Con un qualsiasi pulsante laterale, infine, si salta.

SCHERMO

Sinora sull'aspetto grafico abbiamo detto ben poco ma chi conosce già il gioco da bar ne avrà immediatamente visualizzato la meccanica, la dinamica e il tipo di compito che il giovane "criminale" del volante si deve accingere a compiere.

Siamo al cospetto di una classica vista dall'alto in cui la nostra automobilina rossa, simpaticissima e un po' sbullonata con tanto di cilindri al vento, percorre una strada che scorre verticalmente sotto ai suoi posenti pneumatici surdimensionati.

Il tracciato si snoda veloce ed insidioso, fatto di tratti rettilinei, di ampie curve sinuose, di strettoie, di passaggi obbligati dal difficile accesso e soprattutto di brusche interruzioni che lasciano spazio ad un bel mare azzurro con tanto di increspature.

Rispetto al gioco originale ci troviamo dinanzi ad una grafica un po' più



spartana, ma non per questo meno curata o quanto meno tale da tradire lo spirito del gioco originale.

Tutto è stato studiato con molta dovizia nei particolari e le differenze con il fratello da bar sono davvero poche e trascurabili. L'effetto scorrevole della strada e del suo paesaggio è reso molto bene così come i vari colori che lo contraddistinguono, con tonalità più allegre o più smorte a seconda della stagione che contraddistinguono i vari percorsi.

L'automobilina protagonista del videogame è disegnata con cura ed è sostanzialmente identica a quella del gioco originale. Le altre sono, per necessità contingenti, molto più stilizzate ma ugualmente vivaci e colorate. L'effetto complessivo è dunque veramente degno della migliore tradizione Mattel.

Il video è tutto compreso dall'azione del videogame e ben poco spazio è dedicato ai rilievi del punteggio (che appare unicamente quando si perde una vita) e del tachimetro dell'automobile, in alto sul video.

Quest'ultimo però è un riscontro importantissimo perché è solamente osservandolo che potrete capire se e di quanto potrete far saltare la vostra vettura.

Il sonoro è quello della versione da bar e perciò anche a casa vostra verrete tormentati dalla perfida musicchetta che accompagnava l'originale. Per fortuna utilizzando opportunamente il telecomando del TV potrete farla sparire e concentrarvi maggiormente sul gioco.

OBBIETTIVO

L'obiettivo primario è completare con successo il maggior numero di percorsi, ciascuno diviso dall'altro da una piccola sosta ad un distributore per il rifornimento.

Parallelamente, durante il tragitto, dovrete pure adoperarvi per provocare il maggior numero di incidenti cozzando le altre vetture e mandandole a sbattere contro i bordi della pista.

Ugualmente dovrete anche fare saltare l'auto ogni volta che la natura del percorso lo richiederà, sperando che l'atterraggio non avvenga in un luogo senza scampo.

Tutto ciò (incidenti provocati, com-

pletamento del percorso e salti) verrà naturalmente tradotto in un determinato numero di punti come adremo ad illustrare più avanti.

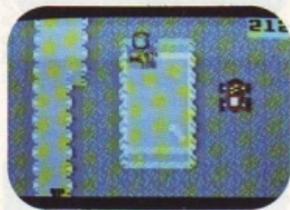
Attenzione però: è pure disponibile un bonus di 50.000 punti ad ogni percorso per chi si dimostrerà tanto abile da non provocare neppure un incidente.

È questa un'arma a doppio taglio che va adoperata con saggezza e che può provocare più di un dispiacere. Anche del bonus parleremo più avanti, nella sezione strategica. Per noi era e resta una stortura del gioco che lo rende fuorviante rispetto alla sua vera natura.

STRATEGIA

L'automobilina corre veloce lungo la direttrice verticale del video in un'illusione di movimento che deriva dal vorticoso scorrere del paesaggio sotto alle sue ruote.

I percorsi da affrontare, di lunghezza e difficoltà crescenti, sono tutti caratterizzati dai medesimi fattori.



La strada, generalmente dritta, si stringe bruscamente in insidiose strettorie oppure comincia a seguire le anse disegnate dal terreno obbligandovi così a tortuosi percorsi "slalomistici" o ancora si snoda in tronconi e controviali paralleli.

Naturalmente, più si progredisce nel gioco e più queste caratteristiche vengono esasperate per rendervi la marcia sempre più difficile.

Il problema più evidente che i vari percorsi vi pongono è però quello di spiccare i balzi per evitare le interruzioni che presentano sul loro tracciato, quest'ultime tutte dipendenti da inopportune invasioni di bracci o di tratti di mare aperto o, comunque, da ingombranti corsi d'acqua.

Il guaio è che fare saltare l'automobilina non significa semplicemente premere il tasto e... hop!, perché c'è tutta una piccola tecnica del salto che se non viene appresa ed appli-

cata non vi farà raggiungere risultati apprezzabili.

Anzitutto però occupiamoci delle interruzioni, che si dividono in due categorie fondamentali.

Al primo gruppo appartengono quelle che dividono la strada in due parti, in modo assoluto e senza collegamenti di sorta.

Queste ultime possono essere in genere superate con un solo balzo, perché, almeno all'inizio, la lunghezza del braccio di mare che supera i due tronconi non è mai troppo rilevante e quindi qualsiasi velocità di salto appena un po' sostenuta è sufficiente per superare l'ostacolo. Man mano che proseguirete nel gioco però, per superare queste interruzioni dovrete sfruttare al massimo la velocità della vostra automobilina, come ad esempio accade per l'ultimo ostacolo del 4° percorso, che è di ampiezza piuttosto consistente (anche se la presenza di un piccolo fazzoletto di asfalto nel mezzo può trarre in inganno).

Decisamente più complesso è il secondo tipo di interruzione ma è anche il più facile da affrontare.

Anche qui il mare divide due tronconi di strada ma questa volta sulla sinistra è sempre presente una piccola stradina che permette al percorso di essere continuo. Nello spazio di mare poi sono sempre presenti delle piccole piattaforme di asfalto su cui è possibile atterrare per poter poi spiccare nuovamente il balzo verso lidi più sicuri.

Quando arrivate in prossimità di una di queste deviazioni forzate della strada vi si presentano tre alternative.

1) Saltare in linea retta alla massima velocità sperando poi di atterrare dall'altra parte o perlomeno su di un'isola di asfalto che funga da nuovo trampolino. È un'alternativa valida se vi piacciono il rischio e i punti ma non sempre l'atterraggio sarà tra i più morbidi.

2) Rallentare il più possibile per imboccare la stradina di collegamento. Ahivvi, alle basse velocità non si riesce a far saltare la vettura e la stradina è sempre piena di altre auto pronte a sbattervi contro i para-petti.

3) Saltare, a qualunque velocità, e dirigere l'auto così da farla atterrare sulla stradina, per poi percorrerla sino alla fine oppure spiccare un nuovo balzo. Questo è l'unico metodo che vi permette di superare l'ostacolo con il minimo coefficiente di



**Nella tua città non c'è un negozio
Giraffa Tronic? Telefona o scrivi subito
al negozio Giraffa Tronic della città
più vicina.
Riceverai immediatamente la
merce che hai ordinato a casa
tua in contrassegno postale.**

rischio e, sinceramente, fino a che non conoscerete bene i percorsi, è quello che vi consigliamo di adottare.

Veniamo ora alla tecnica del salto. Come oramai dovrete ben sapere l'auto può andare a diverse velocità, da 20 a 220 kmh (ci mette 7'30 per arrivarci, mica male come ripresina, no?).

Solamente dai 100 in poi, però, può anche permettersi di saltare. Bene, la lunghezza del salto è proporzionale alla velocità a cui viene spiccato. In soldoni dunque più si va forte e più lungo sarà il salto.

All'atterraggio invece la velocità diminuisce di circa 40 unità e vi obbliga a riaccelerare per acquistare nuovamente una marcia competitiva.

Il nostro personale consiglio è quello di viaggiare sempre alla massima velocità consentitavi dal mezzo. Così potrete sempre essere pronti a spiccare balzi surdimensionati che vi potranno aiutare a superare ogni genere di ostacolo, comprese le brusche diminuzioni di velocità all'atterraggio.

Sappiate poi che la velocità di punta è sovente indispensabile per superare brillantemente le interruzioni che impongono un doppio salto sulle isole d'asfalto.

Gli scontri con le altre automobili invece possono provocare, per il contraccollo, dei rallentamenti se il punto di impatto avviene con il muso della automobilina o dei repentini aumenti se il colpo viene dato con le terga.

Siamo al "dunque" del gioco: il rapporto con gli altri mezzi che percorrono la strada, e già sapete che lo spirito del videogame impone di andare a cercare lo scontro fisico o l'eliminazione diretta (bonus a parte).

L'affare però non è così semplice, anche perché i guidatori delle altre vetture sono bene intenzionati, più o meno consapevolmente, a rendervi pan per focaccia.

Ogni mezzo presente sull'asfalto durante la partita ha determinate caratteristiche che ne contraddistinguono sia la conformazione meccanico-fisica che, ovviamente, il tipo di movimento.

**AREZZO
BERGAMO**

Bobini Vasco 52100 Arezzo - Via L. Alberti, 3 - Tel. (0575) 23842
Caldara Angelo 24100 Bergamo - Viale Papa Giovanni XXIII, 49 - Tel. (035) 242476

BIELLA

Sereno Galantino 13051 Biella (VC)
P.zza 1. Maggio, 1 - Tel. (015) 23285

BRESCIA

Vigasio 25100 Brescia - Portici Zanardelli, 3 - Tel. (030) 59330

CASALE M.

Riposo Giocattoli 15033 Casale Monferrato
Via Roma, 181 - Tel. (0142) 55558

COMO

Magazzini Mantovani Giocattoli 22100 Como
Via Plinio, 11 - Tel. (031) 263173

FIRENZE

Dreoni Giocattoli 50129 Firenze
Via Cavour, 31/R - Tel. (055) 216611

FOGGIA

Baby In 71100 Foggia - Via Molfetta, 11 E3 - Tel. (0881) 840777

GALLARATE

Liverani Vergani 21013 Gallarate (VA)
Via Manzoni, 9 - Tel. (0331) 793492

GENOVA

Babyland 16124 Genova - Via Colombo, 58r - Tel. (010) 580246

MESTRE

Bressan Giocattoli 30170 Mestre (VE)
P.zza Donatori di Sangue, 3 - Tel. (041) 961184

MILANO

A. Berte 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 Verelli, 38 - Tel. (02) 432875

MONZA

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

NAPOLI

Inferno Giocattoli 20052 Monza (MI)
Via Passenieri, 7 - Tel. (039) 324905

PARMA

Leonetti Ciro 80134 Napoli - Via Roma, 351 - Tel. (081) 412765

PRATO

Lombardini 43100 Parma - Via Cavour, 17 - Tel. (0521) 21091

ROMA

Capecchi 50047 Prato (FI) - Via Muzzi, 52 - Tel. (0574) 30001
Casa Mia 00183 Roma - Via Appia Nuova, 146 - Tel. (06) 7591838
Galleria Tuscolana 00174 Roma
Via Q. Vero, 15/19 - Tel. (06) 7480652
Giorni Giocattoli 00100 Roma
Via M. Colonna, 34 - Tel. (06) 350929
Girotondo Roma Tel. (06) 462833
Il Mondo dei Piccoli 00167 Roma - Via Boccea, 245
Tel. (06) 6230957

S. GIULIANO MILANESE

Morganti 00144 Roma Eur - V.le Europa, 72 - Tel. (06) 5911492

SESTO S. GIOVANNI TORINO

Nozzoli Giocattoli 00183 Roma
Via Magna Grecia, 27/31 - Tel. (06) 776939

UDINE

Piomalli Luigi 00177 Roma
Via Torpignattara, 27 - Tel. (06) 2719741

VERCELLI

Styl Baby 00168 Roma - Via Torrevicchia, 100 - Tel. (06) 3370640

VERONA

Ve.Bi. Giocattoli 00100 Roma
Via S. Maria in Via, 37 - Tel. (06) 6790135

VOGHERA

Quadriga 20098 S. Giuliano Milanese (MI)
C.so Risorgimento, 3 - Tel. (02) 9846988

UDINE

Massironi Giocattoli 20099 Sesto S. Giovanni (MI)
Piazza Resistenza, 37/39 - Tel. (02) 2470520

VERCELLI

Giocami Hobbyland 10123 Torino
P.zza Castello, 95 - Tel. (011) 543619

VERONA

Paradiso dei Bambini 10123 Torino
Via A. Doria, 8 - Tel. (011) 541098

VOGHERA

Il Giocattolo 2 33100 Udine
Via Mercatovechio, 29 - Tel. (0432) 208649

UDINE

Stile Giocattoli 13100 Vercelli
Via Marsala, 25 ang. Via Dante - Tel. (0164) 53765

VERONA

Giocare 37100 Verona - P.ta Porticchetti, 9 - Tel. (045) 591896

VOGHERA

Magazzino Moderno 27058 Voghera (PV)
Via Emilia, 15 - Tel. (0383) 43349

VERCELLI

VERONA

VOGHERA

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

La Giraffa ringrazia per la collaborazione delle ditte: ACTIVISION - ATARI - IMAGIC - MATTEL - ELECTRONICS - M.B. - COLECO - CRS - COMMODORE

Vi renderete presto conto che Bump'n Jump è un misto fra una gara di slalom ed una di biliardo, in cui le palle da mandare in buca sono rappresentate dalle altre auto che, parallelamente, devono essere mandate contro i parapetti.

Le vetture avversarie hanno diverse velocità che ne provocano il loro non uniforme approssimarsi sul nastro d'asfalto di volta in volta rappresentato sul video.

La nostra "Froggy" deve così evitare quelle la cui collisione minaccia un contraccolpo letale ed invece menare colpi di coda bene assestati a quelle che presentano il fianco in prossimità dei parapetti.

Di mezzi sull'asfalto ce n'è a iosa. Si va dai trattori (marroni) e i "Caterpillar" (gialli), lenti ma praticamente ancorati all'asfalto, alle veloci e zigzaganti auto da corsa dipinte a scacchi bianchi e neri. In mezzo ci stanno una miriade di altre automobili variopinte, più o meno veloci e più o meno pericolose.

Le ultime della serie sono anche le più terribili: si tratta dell'auto-pirata e della bitumiera.

La prima ha dipinto sul tetto un teschio e, tra tutte è la più intelligente, capace com'è di fiutarvi e di inseguirvi lungo il tracciato. La seconda è un autocarro che generalmente viaggia più velocemente di voi e staziona sulle vostre traiettorie pronto a scaricarvi sulla strada un bel carico di catrame contro cui farvi andare a sbattere (che peperino!). Avrete capito che le strade da affrontare in questo strano ed affascinante gioco sono il teatro in cui viene rappresentato tutto il serraglio dei pazzi e degli incoscienti che sovente vediamo, con ben più cruenti risultati, sfrecciare anche sulle strade di casa nostra.

L'unica cosa che fa la sottile differenza è che voi dovrete dimostrarvi ben più pazzo ed incosciente di loro per applicare alla lettera la primordiale ma sempre viva regola del "mors tua vita mea", che poi praticamente è la regola di base della stragrande maggioranza dei videogames.

Ancora qualche parola per dire del bonus di 50.000 punti erogato a chi riesce a compilare un inero per-

corso senza distruggere neanche un'auto avversaria.

Francamente questa è la regola del gioco che abbiamo meno apprezzato, per un sacco di buone ragioni.

Primo, non cercare di sfasciare le altre auto non è nello spirito del gioco. Secondo, 50.000 punti sono troppi e sovente vi indurranno a cercare di conquistarli ad ogni costo, facendovi perdere tutto il divertimento.

Il conseguimento del bonus è probabilmente nel primo percorso, difficile nel secondo e praticamente impossibile nel terzo.

In questi due casi infatti l'ottenere i 50.000 punti non dipende solo dalla vostra guida pulita, ma anche dal fatto che qualche auto non si vada involontariamente a sfasciare contro qualche ammasso di catrame proditoriamente depositato da una bitumiera. Se ciò accade l'auto verrà conteggiata al termine del percorso come se l'aveste effettivamente distrutta voi.

Insomma, il bonus è una sturlatura del gioco che vi invitiamo a trascurare perché altrimenti vi troverete spes-



so a resettare il gioco senza avere concluso la partita semplicemente perché non l'avete conseguito. Fidatevi di noi, che l'abbiamo provato sulla nostra pelle!

Un'ultima cosa: il gioco è molto fedele a quello da bar, al punto che sono possibili tutti i trucchetti che si potevano praticare nelle partite "prezzolate". Un esempio tipico è che anche qui l'auto, mentre salta, può uscire da un lato dello schermo per rientrare dalla parte opposta.

A voi però il compito di scoprirne l'utilità, perché noi non ci siamo ancora riusciti.

PUNTI

- Punteggi variabili fino ad un massimo di 500 punti per ogni mezzo che viene mandato a sbattere contro i bordi della strada;

- 1000 punti di bonus per l'atterraggio su di un'isola di asfalto;

- 300/400/500 punti di bonus per ogni auto sfasciata al termine del 1°/2°/3° e successivi percorsi;

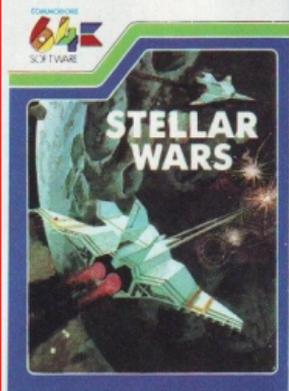
- 50.000 punti per avere completato un percorso senza avere distrutto altre auto.

- Una vita extra (all'inizio ne avete cinque) a 20.000 punti.

CONCLUSIONI

Bump'n Jump era un bel videogame nella versione da sala giochi e resta tale anche in questa trascrizione per l'Intellivision. Trovare qualche difetto è davvero impresa da certosini e pertanto ci rinunciamo volentieri preferendo invece rimandarvi ad una prova pratica dal vostro negoziante di fiducia. "Non resterete delusi" è una frase fatta che già abbiamo adottato per altre recensioni di giochi ma mai come in questa occasione avrebbe potuto essere più indicata.

Daniilo Lameva



Commodore
COMPUTER

DEPTH CHARGE

(CARICA IN PROFONDITÀ)

Computer: **CBM 64**
Prodotto da: **Commodore**
Distribuito da: **Commodore**
Supporto: **Cassetta**
Prezzo: **L. 29.000**



Caricata la cassetta, una musicchetta divertente e ben "orchestrata" vi annuncerà l'inizio del gioco.

Prima di tutto bisogna leggere le istruzioni. Se non si usa il joystick le tasti da usare sono: A = Fuoco a sinistra, J = muovere a sinistra, D = fuoco a destra, L = muovere a destra. Poi bisogna dare uno sguardo al punteggio: si totalizzano 1 punto per ogni secondo che passa, 10 punti per ogni mina colpita della prima fila, 50 per ogni sommergibile della seconda, 100 per ogni sommergibile della terza, 200 per ogni sommergibile della quarta; poi il bonus: 1 nave più 30 secondi ogni 2500 punti con un massimo di 5 navi e 99 secondi. Infine bisogna selezionare i 4 livelli di difficoltà.

Se si usa la tastiera, lì si seleziona normalmente, se si usa il joystick si spinge la leva in senso orario (il primo livello è posto a mezzogiorno).

IL GIOCO

Lo scenario è il mare aperto, voi siete al comando di una bellissima nave bianca che deve combattere contro le mine ad elevazione che dei sommergibili blu, disposti in quattro file parallele, sparano a tutto andare. Con 100 secondi di tempo e 5 navi a disposizione è pressoché impossibile riuscire, nelle prime partite soprattutto, a terminare il gioco perché non si ha più tempo a disposizione... ci penseranno le mine ad elevazione a farlo terminare molto prima. Le mine ad elevazione hanno la forma di mostriciattoli neri e sono velocissime, compaiono subito dopo il passaggio di un sommergibile ed a qualsiasi livello sono più veloci della nave stessa.

STRATEGIA

L'unica strategia possibile è sparare e scappare.

Quando un sommergibile viene colpito non bisogna gioire troppo del colpo assegnato; basta un attimo di distrazione e PAF! una bomba ad

elevazione arriva a segno. Quando si è colpiti, il cielo si riempie di lampi e boati, e si può assistere ad un affondamento impeccabile con tutti gli annessi e connessi. Per un attimo il gioco si ferma per dar modo di ammirare l'infuato, o fausto, a seconda dei punti di vista, evento, ma appena ricompare la nave se si è incappati in un ammasso di bombe ad elevazione... PAF!, e la nave nuova di zecca è già affondata.

A questo punto non rimane che attrezzarsi di un giubbotto di salvataggio e sperare nella sacra Provvidenza.

A parte gli scherzi, visto che si possono sparare bombe di profondità a ripetizione e visto che per sparare



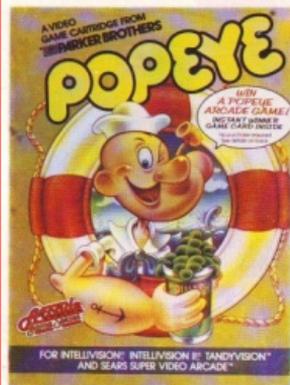
con i cannoni di destra bisogna, ovviamente, spostare la leva del joystick a destra, succede che non si può restare fermi per molto tempo nello stesso posto. A questo punto si deve essere molto accorti nella direzione da scegliere. Visto che le bombe ad elevazione compaiono subito dopo il passaggio dei sommergibili, dando un'occhiata a quelli della prima fila ci si può rendere conto di quali bombe arriveranno per prime.

L'importante è sparare a più non posso e riuscire a svignarsela il più elegantemente possibile. Quando avrete raggiunto i faticosi 2.500 punti o telefonate in redazione per dirci che è possibile, oppure vi iscrivetevi all'AIVA seduta stante. Megacampioni del genere non possono giocare impunemente!

CONCLUSIONI

Coloratissimo e curatissimo, questo è un gioco piacevole e divertente. Se poi ci si sente dei veri lupi di mare si potrà provare l'emozione di affondare con la "propria nave" spesso e volentieri.

Vanessa Passoni



POPEYE (BRACCIO DI FERRO)

Sistema: **Intellivision**
Prodotto da: **Parker Brothers**
Prezzo: **L. 89.000**

Finalmente, oggi tutti gli intellivisionisti possono giocare, tranquillamente in casa propria, a POPEYE! Sì, la PARKER BROTHERS ha messo sul mercato la fantastica cassetta per Intellivision, riprodotte il famosissimo Arcade della Nintendo. Riuscirete guidando POPEYE a conquistare l'amore di Olivia, senza farvi fermare da Bruto e da tutti gli altri nemici...?

Facilmente al primo livello, ma le cose si complicheranno al quarto.

IL GIOCO

Come l'originale, il gioco è composto da tre schermi completamente diversi tra di loro. Voi siete sempre in lotta contro Bruto e la strega Bacheca che vi lancia continuamente delle bottiglie che investendovi vi fanno perdere una delle 5 "vite" (se giocate al primo livello, al terzo e al quarto le vite sono tre). Solo con i vostri pugni potete fermare le bottiglie guadagnando dei punti.

La strega sarà vostra nemica durante tutti e tre gli schermi: essa compare sui bordi dello schermo e lancia le bottiglie. Non compare all'improvviso, ma vi avvisa con un picco-

lo lampeggio nel punto in cui sta per comparire. Attenzione, può comparire più di una strega alla volta in punti diversi dello schermo.

Suo figlio Bruto è ancora più terribile! Scorrazza per lo schermo tirandovi pugni, bottiglie e sberle. Se siete sopra di lui salta per colpirvi e si china per darvi uno schiaffo se siete sotto.

Attenti a non incassare pugni, bottiglie o schiaffi perché perdereste una vita. Conviene tenere POPEYE sempre fuori tiro magari facendo semplici finte che inducono Bruto a prendere una direzione opposta alla vostra.

Tuttavia, Bruto, non è invincibile: ci sono due modi per metterlo momentaneamente fuori combattimento.



Il primo modo, è il più semplice: bisogna dare un pugno a Bruto dopo aver preso gli spinaci. Fate buon uso di questo "bonus" perché lo potrete usare una sola volta per ciascuno schermo.

Gli spinaci compaiono sui lati dei piani, ma ogni dieci secondi circa scompaiono per ricomparire su un altro piano; li riconoscerete facilmente perché sono rappresentati dalla classica scatola. Dopo che POPEYE ha preso gli spinaci diventa rosso di rabbia e invincibile; guidatelo verso Bruto accompagnato dalla musica di POPEYE e dategli un pugno. Bruto colpito dal poderoso pugno di POPEYE volerà per lo schermo fino a cadere nell'acqua sottostante per rialzarsi solo dopo una decina di secondi.

Il secondo modo per dare il fatto suo a Bruto è attuabile solo nel primo schermo: dovete colpire Bruto con una botte appesa al centro nella parte alta dello schermo. Per farla



cadere dovete dare un pugno al Punching Ball che a sua volta andrà a colpire la botte.

Se cadendo, la botte colpisce Bruto guadagnate dei punti a seconda di dove si trovava il marrano: se viene colpito sul primo piano vale più punti, mentre sul terzo ne vale meno. Quando viene colpito, Bruto si dimena per togliersi la botte di dosso e diventa innocuo, tanto che potete passarli dietro fintanto che non si libera della botte.

Una volta usata, che sia andata a segno o meno, la botte scomparirà. Conviene prendere gli spinaci e colpire Bruto prima di utilizzare il PUNCHING-BALL in modo da centrare Bruto con la botte subito dopo che è uscito dall'acqua: guadagnerete più punti. Dopo un po' di allenamento la cosa vi riuscirà molto facile.

I SCHERMO - Cuoricini

In questo schermo POPEYE per conquistarsi l'amore di Olivia non deve far altro che raccogliere i suoi pegni d'amore: i 20 cuoricini che ella gli lancia. Ma deve prenderli in fretta perché se cadono nell'acqua e vi rimangono più di tanto, perde una vita.

Ogni volta che prende un cuoricino appare un mattone rosso sui muri di una casetta situata in alto a sinistra. Conviene prendere i cuoricini più in alto possibile perché valgono più punti.

I quattro piani dove si muove POPEYE non sono tutti interi: il quarto, quello più in alto, è formato solo da due piattaforme laterali sulle quali Bruto non può salire. Attenzione, però, perché qualche volta Bruto sale sul quarto piano e vi cammina sopra, passando anche nello spazio vuoto, come se il piano fosse intero. POPEYE può muoversi in otto direzioni; si muove diagonalmente quando sale o scende le scale laterali che collegano i piani. Nel primo schermo, al terzo piano, c'è una scaletta verticale che permette a PO-

PEYE di scendere al secondo piano, ma non di risalire. La scaletta non può essere utilizzata da Bruto.

Potete far saltare POPEYE giù dal quarto piano spingendolo dal bordo della piattaforma fino a farlo cadere sul piano sottostante. Potete anche far attraversare a POPEYE tutti e tre gli schermi; se lo spostate sul lato estremo dello schermo lo vedrete ricomparire dall'altro lato come in PAC-MAN. E però possibile fare ciò solo su uno dei quattro piani dello schermo: quello contrassegnato da un cartello con una freccia gialla. Nel primo schermo il piano è il 4°. Raccogliendo tutti i cuoricini POPEYE passa al quadro successivo.

II SCHERMO Note musicali - Scene notturna

Come nello schermo precedente POPEYE deve raccogliere i pegni d'amore di Olivia, che qui sono note musicali. Sullo sfondo si vede l'immagine di un edificio mentre in primo piano i soliti quattro piani che sono però disposti in maniera diversa: il primo e il secondo sono interi, tranne per un pezzettino sulla sinistra dove è situata un'altalena; nel terzo piano c'è un buco al centro accessibile solo a POPEYE che ci si può buttare dentro. Questo piano è contrassegnato dalla freccia gialla: POPEYE quindi può fare la traversata.

Il quarto è invece composto da una sola piattaforma sulla sinistra. Le scale sono poste in modo diverso e vi sono anche delle scale verticali. Gli spinaci, che POPEYE può pren-



dere una sola volta, compaiono a caso a destra, sul primo o sul secondo piano.

In questo schermo c'è un'altalena che è di grande aiuto a POPEYE per ritornare una volta sceso ai piani inferiori.

Per far ciò, POPEYE deve semplicemente gettarsi dal secondo piano

sull'altalena: balzerà così verso l'alto e starà a voi fermarlo sul piano più adatto.

Anche Bruto può usufruire dell'altalena ma si ferma sempre al terzo piano. Di solito l'altalena viene usata quando si è seguiti da Bruto o quando si ha fretta di raggiungere i piani superiori. Bisogna però fare attenzione perché spesso si salta senza badare alle bottiglie lanciate da Baheca o dallo stesso Bruto che magari stanno volando sul terzo piano. Così saltando ci si va a finire contro e si perde una vita.

In questo schermo bisogna fare attenzione alla velocità con la quale cadono le note, perché è maggiore di quella dei cuoricini: non lasciatele cadere in acqua: perdereste una vita. In alto sopra la casa sono disegnate 16 note viola e ogni volta che POPEYE ne raccoglie una, una nota diventa rossa. Quando sono tutte rosse, POPEYE passa allo schermo successivo.

III SCHERMO - Soccorso

In questo schermo, che è il più difficile, c'è un veliero con le vele ammainate.

I piani sono rappresentati da piattaforme, tranne il primo che è la tolda della nave. In questo schermo conviene scendere in basso il meno possibile perché è più difficile risalire.

Qui Olivia ansiosa di essere salvata grida H-E-L-P (aiuto), lasciando cadere sedici letterine che POPEYE deve raccogliere; ogni volta che ne raccoglie una, una scala posta al centro dello schermo si alzerà di un gradino.

Raccolte le sedici letterine la scala sarà completa, e collegherà POPEYE con Olivia.

Il quarto piano di questo schermo è composto da due piattaforme laterali collegate da un'asse oscillante che si sposta automaticamente da un lato all'altro; POPEYE può salirvi sopra per passare dall'altra parte, facendo però attenzione a Bruto che, saltando mentre POPEYE gli passa sopra, cercherà di colpirlo inesorabilmente.

In questo schermo POPEYE deve combattere con un nuovo nemico: l'AVVOLTOIO che vola per lo schermo cercando di bloccarlo. Anche contro questo nemico POPEYE è costretto a colpire l'avvoltoio sul muso utilizzando solo la forza dei suoi pugni. Deve fare anche molta attenzione alle bottiglie che lancia la strega, perché sono quasi irricogn-

scibili essendo lo schermo molto colorato e luminoso.

PUNTEGGI

Il valore dei cuori, delle note e delle lettere varia a seconda della posizione in cui sono mentre POPEYE li prende:

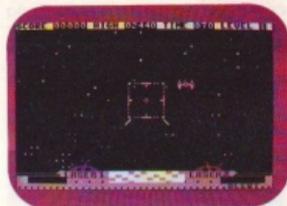
PIANO I	100 punti
PIANO II	200 punti
PIANO III	300 punti
Bottiglia colpita	110 punti
Avvoltoio abbattuto	1000 punti
Punching Ball colpito	100 punti
Anche a seconda di dove POPEYE colpisce Bruto con la botte, il punteggio varia:	
PIANO I	4000 punti
PIANO II	2000 punti
PIANO III	1000 punti

Ogni qualvolta POPEYE stende Bruto con un pugno guadagna 300 punti.

A 30.000 punti si vince un POPEYE BONUS.

I punti valgono doppio quando POPEYE è rosso di rabbia.

Micheli



Siete un mirino, non stò scherzando, siete proprio un mirino. Ma non un mirino qualsiasi, bensì un mirino dotato di un potente raggio laser a fuoco incrociato con il quale dovete combattere contro degli strani esseri, i nemici, che popolano l'iperspazio.

IL GIOCO

Lo schermo mostra uno spazio senza confini pieno di stelle luminose.

Voi, il mirino, vi trovate al centro dello schermo e, spostandovi a vostro piacere, avete il compito di colpire quanti più nemici potete.

Disposto in ordine sparso, il nemico è uno strano essere. Non si sa da dove venga, che progetti abbia e che motivo celi nell'intenzione apparentemente casuale di finirvi addosso.

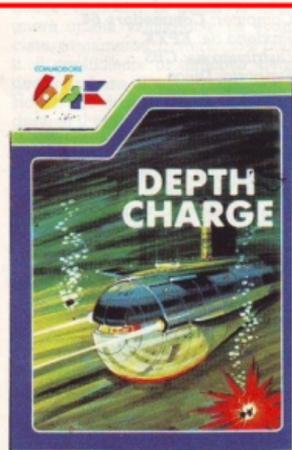
In ogni caso l'unica cosa che dovete sapere è che dovete farlo fuori.

Riconoscerlo non è difficile: è ovale con dei buchi al centro e ha una gamma di colori che può variare dal verde al rosso. Nel primo livello si avvicina piano piano con fare esitante, si ingrandisce a vista d'occhio, e se per caso lo centrate e vi lasciate prendere dal panico sappiate che egli farà di tutto per schiantarsi proprio addosso a voi, ehm, scusate, al mirino.

Il modo per evitarlo c'è. Basta spostarsi. Se si esce dallo schermo, una volta tornati indietro sarà scomparso, cioè volatilizzato.

Il gioco è a tempo, 100 secondi, ma se provate a correre come dei daniati a destra e manca, non solo non vedrete neanche l'ombra del nemico, ma non totalizzerete neanche un punto.

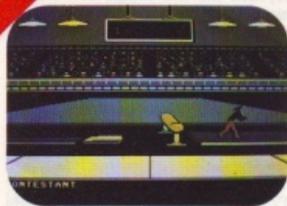
Facendo un po' di pratica al primo livello (ce ne sono 9 ed uno peggio dell'altro) basterà che vi fermiate e



STELLAR WARS

(GUERRE STELLARI)

Computer: CMB 64
Prodotto da: Commodore
Distribuito da: Commodore
Supporto: Cassetta
Prezzo: L. 29.000



ciò muovere il più velocemente possibile la leva in tutte e quattro le direzioni. Tutto il resto è uguale alla corsa precedente. Consigli non ce ne sono, dovete essere solo il più veloce possibile.

GINNASTICA

Grazia e velocità di esecuzione sono alla base di questa prova che consiste in pratica nel salto al cavallo.

Il punteggio vi verrà assegnato sulla base di due prove.

Fondamentale in questo caso è lo stacco dalla pedana elastica e l'uscita dall'attrezzo.

Dopo aver preso la rincorsa premete il pulsante sulla leva di comando poco prima della fine del tappetino. Fate attenzione a non mancare la pedana. Dopo due salti nulli consecutivi sarete squalificati.

Un truppo è staccare al limite della pedana elastica per ottenere la spinta più forte. Se in questa fase tenete la leva spostata verso destra o sinistra farete una rotazione prima dell'appoggio sul cavallo che vi consentirà di ottenere un punteggio maggiore.

Quando la vostra atleta ha appoggiato le sue mani sul cavallo, premete nuovamente il pulsante di sparo per lasciare l'attrezzo. Il momento migliore è farlo quando il corpo della ginnasta è verticale. Ora concentratevi sulle rotazioni e sull'atterraggio.

I movimenti li guidate spostando il joystick avanti (posizione raccolta e rotazione veloce), al centro (posizione distesa con rotazione media) ed indietro per l'atterraggio con rotazione lenta. Quest'ultima evoluzione viene eseguita poco prima dell'impatto col terreno dando la possibilità all'atleta di non cadere ed ottenere gli applausi del pubblico.

Inutile dire che i giudici terranno conto dell'atterraggio, delle evoluzioni e dell'altezza di uscita dal ca-

vallo. Se atterrate sbilanciati non datevi per perduti, ma tentate di correggere l'atterraggio spostando la leva nella parte opposta dello sbilanciamento.

Se riuscite ad ottenere più di 14 punti nei due salti fatecelo sapere!

NUOTO

Le prove in piscina sono due: staffetta 4 x 100 e 100 metri stile libero. In ambedue la tattica è la medesima. In questa disciplina è importante il ritmo.

La velocità del nuotatore viene generata dalla forza delle bracciate. Le bracciate vengono comandate dal pulsante del joystick. Fate attenzione a premerlo quando il braccio sta per entrare in acqua. Quindi non perdetevi tempo ed energia premendo forsennatamente il pulsante. Nelle virate è importante scegliere il momento giusto, circa a metà della sezione con i galleggianti rossi, per spostare la leva a sinistra e virare. Nella staffetta al termine della se-



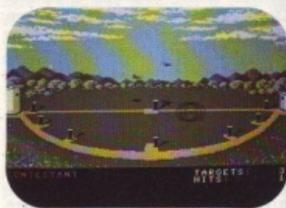
conda vasca, dovete prepararvi al cambio con il secondo nuotatore e percorrere altre 6 vasche. Per passare il testimone spostate la leva a destra. Non dimenticatevi che questo può avvenire solo quanto il primo nuotatore avrà toccato il bordo della piscina. Una partenza anticipata o posticipata vi farà perdere tempo prezioso.

TIRO AL PIATTELLO

Ormai una sola prova vi divide dalla medaglia finale. Tutto è appeso ad un filo e la vittoria finale verrà assegnata all'ultimo... piattello.

Lo scenario è quello di un poligono di tiro con i bersagli che vengono lanciati dalle cabine a destra e a sinistra. Con il joystick guidate il tiro del vostro fucile mentre con il pulsante sparate. Avete a disposizione un solo tiro per bersaglio.

I piattelli vengono lanciati in modo standard in tutte le prove e qualche



volta ne troverete due da colpire. Fate in modo di seguire velocemente il bersaglio con il vostro fucile e sparate quando siete sicuri di avere il piattello nel mirino. Quando i piattelli sono due non ritardate troppo il primo colpo perché sicuramente non riuscirete a colpire il secondo bersaglio.

CONCLUSIONI

Vi ricordo che al termine di ogni disciplina vengono assegnate le medaglie e un punteggio con l'esecuzione del relativo inno nazionale. Al termine delle otto discipline nuova premiazione per l'atleta più completo di Summer Games.

Alberto Rossetti



SWORDS & SERPENTS

(SPADE & SERPENTI)

Imagic per Intellivision
Disegnata da Brian P. Dougherty
Prezzo: L. 69.000

Il vecchio Re stava morendo, suo figlio, il Principe Guerriero, si avvicinò per udire le ultime parole. "Se almeno potessi morire nella terra dei nostri antenati dove io nacqui". Il Re respirava affannosamente; "Riscatta il nostro regno, figlio mio, opponiti al perfido drago, prevali sui suoi seguaci, riscatta l'onore perduto". Opponiti, prevali, riscatta; e con queste parole esalò l'ultimo respiro. Il principe commosso si alzò lentamente, sguainò la spada e con tono solenne dichiarò: "Opponiti, prevali, riscatta. Lo giuro!"

Con questa piccola introduzione iniziano le avventure del Principe Guerriero e del suo alleato Nilmar. Forse quelli della IMAGIC volevano dare un tocco di maggior realismo a questo gioco, ma il risultato di questa storiellina oltre che inutile è a dir poco ridicolo. D'altra parte più o meno tutte le cartucce della IMAGIC (Ice Treak, Dracula, Tropical Trouble ecc.) sono sempre state caratterizzate da storielline introduttive alquanto stupide e banali anche se fortunatamente l'ottima fattura delle cartucce ha sempre finito per farle dimenticare. Anche in questo caso Swords & Serpents non delude le aspettative riproponendo, anche se in maniera non troppo originale, l'eterna lotta tra il bene e il male.

OBBIETTIVO

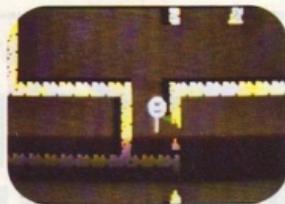
Voi impersonate il Principe Guerriero e il vostro compagno di gioco il mago Nilmar; insieme dovrete percorrere numerosi labirinti, raccogliere più tesori possibili, superare i 4 livelli di gioco fino a scovare la tana del Serpente (anche se come aspetto assomiglia decisamente ad un drago). Dovrete inoltre difendervi dagli attacchi dei veloci Cavalieri Spettrali color nero e dagli Stregoni Rossi lancia saette. Ogni principe che si rispetti possiede una spada e infatti è proprio con la spada che dovrete lottare contro gli avversari cercando di infilarli, naturalmente

evitando di essere a vostra volta infilzati o colpiti dalle saette. Non dimenticatevi di leggere le pergamene sparse lungo i labirinti che vi permettono di raggiungere più facilmente i vari tesori e consentiranno al mago vostro consigliere e guida di acquisire dei magici poteri grazie ai quali avrete salva la vita in mille occasioni.

VERSIONI E COMANDI

3 sono le versioni di gioco. La prima, per un solo giocatore, consiste nel guidare il principe, senza l'aiuto del mago, a raccogliere vari tesori e a depositarli nello scrigno segreto prima di perdere le nove vite che egli ha a disposizione. In questa versione non dovete raggiungere la tana del Drago ma dovete cercare di sopravvivere il più a lungo possibile.

La seconda versione è quella classica; voi e il mago dovrete scovare la tana del drago, prenderne i tesori e depositarli nello scrigno. In questo caso però il mago inizierà il gioco con un solo potere e potrà acquisirne degli altri raccogliendo



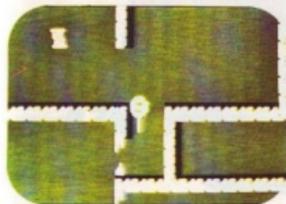
le pergamene. La terza versione infine detta Magic è identica alla precedente con la sola differenza che il mago inizia con 4 poteri diversi che via via aumentano (sempre grazie alle pergamene).

L'uso dei comandi è duplice; infatti nella confezione troverete 2 diverse mascherine, la prima, per il principe, andrà inserita nel comando a mano DESTRO, l'altra, per il mago, nel comando a mano SINISTRO. Con la prima mascherina potrete innanzitutto selezionare uno dei 3 giochi poi con il tasto Read Scroll potrete leggere le pergamene. Con il tasto Status inoltre, vedrete apparire sullo schermo una serie di indicazioni riguardanti lo svolgimento del gioco e infine con il tasto Enter, oltre a far iniziare la partita, potrete raccoglie-

re e depositare i tesori, aprire le scale per passare ad un livello diverso e utilizzare il potere della vita della lanterna magica. Con il disco direzionale muovete in avanti il principe mentre premendo insieme un tasto laterale superiore lo muoverete indietro. L'altra mascherina invece consente al mago di utilizzare i poteri acquisiti. Vediamo più dettagliatamente questi poteri: il tasto Freeze serve a immobilizzare i Cavalieri Spettrali per alcuni secondi (questo potere è illimitato e si acquisisce automaticamente all'inizio del gioco). Il tasto Fireball serve a lanciare delle palle di fuoco contro i due nemici. Il tasto Heal restituisce al principe metà della vita che ha perso ma il mago non può utilizzare questo potere a proprio favore; il tasto Fast Feet raddoppia la velocità del principe, mentre il tasto Invincible lo rende immune dagli attacchi per alcuni secondi. Il tasto Destroy Walls permette invece al mago di creare delle fessure nei muri utili soprattutto nella fase finale di gioco per entrare nella tana del drago. La penultima fila di tasti ha una funzione particolare: con il tasto To Chest voi e il mago arriverete direttamente al livello 1 vicino allo scrigno per depositare i tesori. Invinc Wizard serve a rendere il mago invincibile per alcuni secondi; infine rimane il tasto To Knight utilissimo nel caso in cui il mago esca accidentalmente dallo schermo e lo si voglia far riapparire vicino al principe. Ricordatevi che questi ultimi 3 poteri possono essere attivati senza che il mago si debba rivolgere in una particolare direzione mentre per gli altri poteri è necessario mirare verso il principe o verso i nemici. Con il disco direzionale infine, muoverete in avanti il mago e premendo insieme un tasto laterale superiore lo muoverete indietro.

SCHERMI

Swords & Serpents dispone di 3 schermi anche se l'ultimo ha una minore importanza. Il 1 schermo, a scorrimento verticale e orizzontale rappresenta il labirinto entro il quale dovrete muovervi alla ricerca dei tesori, delle pergamene e della chiave. Graficamente è ben disegnato e



Il contrasto tra lo sfondo color terra e il giallo dei muri dà nell'insieme un buon effetto visivo; forse ciò che delude sono i personaggi, raffigurati, secondo il nostro parere, in maniera fin troppo stilizzata. Il secondo schermo invece è uno schermo di "aggiornamento" che potete richiamare ogni volta col tasto STATUS e vi permetterà di conoscere il numero di vite che voi e il mago avete, i tesori raccolti, quelli depositati e il loro valore complessivo. Il terzo schermo infine, in uno strano inglese antico con la frase "Ye read Ye move" (leggete e vi muoverete) vi comunicherà che vi state spostando in un'altra parte del labirinto.

IL GIOCO

Si inizia sempre nella camera del tesoro della fortezza; a questo punto conviene innanzitutto andare alla ricerca della chiave. Poiché è sempre collocata in un punto ben preciso, cercate di memorizzare subito la sua

posizione onde evitare inutili giri dentro il labirinto. Fatto questo, iniziate a raccogliere, sempre con l'aiuto del mago, più tesori che potete senza tralasciare però le pergamene. Nei primi 3 livelli di gioco le pergamene sono di due tipi: pergamene di trasporto e di potere; le prime, utili solo al principe lo porteranno insieme al mago da una parte all'altra del livello vicino ai tesori. Le pergamene di potere invece servono prevalentemente al mago poiché rappresentano l'unico modo per aumentare i poteri: ogni pergamena dona un incantesimo differente che può essere utilizzato per 10 volte, poi dovrete nuovamente salirvi sopra e premere Read Scroll. È inoltre importante ricordare che non potete raccogliere consecutivamente più di 6 tesori. Per raccoglierne altri dovrete prima depositarli nello scrigno segreto situato nel primo livello, perciò se vi trovate nei livelli superiori dovrete raggiungere le scale, sempre che abbiate la chiave, e premere Enter per entrarvi. Dovrete ripetere questa operazione tante volte quanti sono i livelli per ritornare al livello 1. Questo procedimento

può essere evitato se il mago possiede il potere To chest (allo scrigno); in un batter d'occhio infatti vi troverete davanti allo scrigno nel livello 1 e potrete depositare i tesori. Fate attenzione ai nemici: per distruggere i cavalieri spettrali, il principe deve infilzarli prima di essere infilzato; per distruggere gli stregoni deve parare la saetta con la spada oppure infilzarli prima che possano sparare; se il principe viene ferito perderà mezza vita e successivamente una delle nove vite.

Il mago invece per difendersi dai due nemici può usare uno dei suoi poteri come il congelamento, le palle di fuoco o l'invincibilità. Generalmente gli stregoni attaccano solo il principe, ma il mago può rimanere ferito se casualmente si dovesse trovare sulla traiettoria di una saetta destinata al principe. Così come il principe, anche il mago se viene ferito perde mezza vita e in seguito una delle nove vite.

Durante il percorso nei vari labirinti potrete trovare oltre ai soliti tesori anche una Lanterna della Vita grazie alla quale, sia il principe che il mago potranno riacquistare metà

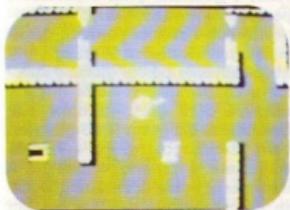
OLTRE LE BARRIERE DELL'HARD E DEL SOFT

SVITM
SPECTRAVIDEO

il computer del grande standard MSX

della vita; ovviamente queste lanterne non possono essere raccolte poiché non sono dei normali tesori. Comunque è l'unico mezzo per il mago per riacquistare una mezza vita perduta. Se durante il gioco il principe uccide 9 volte il gioco ha termine, mentre se è il mago a perdere le 9 vite il principe dovrà continuare da solo nell'impresa.

Raggiungere la fortezza del drago



non è un'impresa da poco poiché con l'aumentare dei livelli aumentano notevolmente gli attacchi e soprattutto perché nel quarto livello potrete trovare (speriamo di no)

delle mappe trabocchetto di trasporto che per vostra sfortuna vi porteranno dentro una stanza murata dalla quale non potrete assolutamente uscire e nello stesso tempo sarete attaccati in massa dai nemici i quali faranno di tutto per ridurvi ad un colabrodo. Se sarete riusciti a superare questa fase insidiosissima potrete già sentirvi soddisfatti; preparatevi però ad affrontare la fase conclusiva di gioco che vi porterà faccia a faccia (si fa per dire) con il terribile drago sputa fuoco. Cercate innanzitutto di raggiungere la sua tana rappresentata sullo schermo da un quadrato formato da una serie di muri a strati; in un lato della tana c'è una fessura che però è controllata a vista dal drago.

L'unico sistema per entrare è quello di sfruttare ancora una volta i poteri magici. In particolare quello di distruggere i muri che permette di aprire una nuova breccia attraverso la quale entrare nella tana, prendere gli ultimi tesori e uscire il più presto possibile, perché quei maledetti muri cominceranno a rinchudersi dopo solo pochi istanti. Se riuscirete a scamparla anche questa

volta (ve lo auguriamo di tutto cuore) dirigetevi subito verso il primo livello per depositare i tesori nello scrigno segreto e ottenere così il punteggio complessivo.

PUNTEGGIO

Il sistema punteggio non presenta difficoltà di nessun genere in quanto si basa sul valore dei tesori divisi in 4 grandi categorie.

Ogni tesoro recuperato nel livello 1 vale 50 punti

Ogni tesoro recuperato nel livello 2 vale 100 punti

Ogni tesoro recuperato nel livello 3 vale 150 punti

Ogni tesoro recuperato nel livello 4 vale 200 punti

Ogni volta che si raggiungono 300 punti si ottiene un Bonus cioè una vita supplementare.

STRATEGIA

Cercate subito di memorizzare la posizione dei tesori e soprattutto della chiave nei diversi livelli così da evitare inutili giri a vuoto nei labirinti in balia dei nemici pronti a zomparvi addosso appena se ne presta l'occasione. Insieme alle

FT.

MSX

FORMAGRAFICA

Retro-Gaming.it

istruzioni di gioco troverete la mappa del primo livello ma vi servirà a poco poiché è molto generica e quindi poco utile ai fini della ricerca. Nonostante ciò se riuscirete a raggiungere la tana del drago, oltre ad una soddisfazione personale potrete trovare al suo interno delle lettere particolari che riguardano questa cartuccia; per aiutarvi possiamo dirvi che non si tratta proprio di una sorpresa (vedi Ice Treak e Dracula). Sta a voi perciò cercare di svelare il mistero; nel frattempo... in bocca al drago.

CONCLUSIONI

In generale la cartuccia è buona anche se dalla IMAGIC ci aspettavamo qualcosa di più, ma è anche vero che ci ha abituato fin troppo bene. È inevitabile però, vista la somiglianza, un confronto con il famoso Advanced Dungeons & Dragons. In tutte e due i giochi infatti si hanno un certo numero di vite a disposizione, bisogna percorrere dei labirinti, difendersi dall'attacco dei nemici, raccogliere degli oggetti e utilizzarli per passare alle fasi di gioco successive.

Forse rispetto a A.D. & D. qui si sente la mancanza di un suono più convincente e soprattutto di un pizzico di suspense in più; comunque se siete rimasti affascinati dalle avventure nella montagna nuvolosa a caccia della corona, questa cartuccia non mancherà di appassionarvi e di regalarvi liete ore di divertimento.

Stefano Tucciarelli



WIZARD OF WOR

(IL MAGO DI WOR)

Sistema: **Gemini**
 Prodotto da: **CBS Electronics**
 Prezzo: **in omaggio con la console**

A quanto pare, i videogiochi non stanno poi così male se case come la CBS (ma non è l'unica) continuano a crederci e ad averne fiducia. E da non molto infatti che si trova in circolazione una console denominata "Gemini" con delle caratteristiche assolutamente identiche al buon vecchio e glorioso Atari 2600, ma completamente differente dal punto di vista estetico.

All'apparenza infatti questa console si presenta molto più piccola e leggera, fatta apposta per essere portata dovunque con poco ingombro, mentre i comandi, pur disponendo del tipico joystick hanno una forma simile a quelli del Coleco con il tasto di fuoco laterale anche se privo della tastiera a 12 pulsanti. Anche il Gemini, così come il VCS, permette di scegliere il livello di difficoltà per la partita da giocare oltre naturalmente ai soliti tasti di azzeramento, selezione gioco, partita singola o doppia e colore/bianco e nero.

Rispetto all'Atari però i comandi della console Gemini dispongono di una rotellina con funzioni diverse a seconda del tipo di cartuccia scelta; il gioco incluso nella confezione però rende inutile questa particolare funzione di gioco.

E parliamo finalmente di Wizard of

Wor: forse per la presentazione di questa console ci si aspettava un gioco migliore poiché l'idea base della cartuccia pur essendo molto simpatica non è purtroppo appoggiata da una grafica altrettanto curata e particolareggiata.

OBBIETTIVO

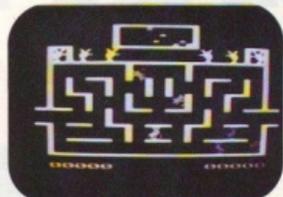
L'obbiettivo di gioco è ovviamente quello di fare più punti possibili. Per far questo dovrete guidare uno dei vostri 3 guerrieri gialli attraverso i percorsi dei vari labirinti distruggendo tutti i nemici possibili denominati genericamente Worling. Eventualmente potete giocare insieme o contro un avversario il quale disporrà di 3 guerrieri color blu; ovviamente chi perderà i 3 guerrieri verrà escluso dal gioco e lascerà continuare il proprio compagno o avversario; prima di iniziare a giocare perciò dovrete valutare se sarà più conveniente cooperare con il vostro compagno e quindi dividervi i compiti nell'uccidere i Worling oppure cercare di distruggerlo insieme ai vari nemici.

IL GIOCO

Ogni giocatore potrà far entrare nel labirinto un solo guerriero alla volta e quindi muoverlo nelle quattro solite direzioni.

Per distruggere i vari nemici potrà avvalersi di un'arma grazie alla quale potrà riuscire ad accumulare punti su punti: una potente pistola al laser.

L'unico problema sta nel fatto che l'arma pur disponendo di munizioni illimitate è molto lenta nello sparare



a "raffica". Infatti, una volta sparato un colpo, prima di poter premere di nuovo il grilletto dovrete attendere che il colpo sia andato "a segno" o abbia colpito una qualunque parete del labirinto. Ovviamente i vari nemici non staranno fermi ad aspettare di farsi impallinare ma cercheranno

VIDEOGIOCHI

hi-fi club

Piazza Marucchi, 2 Roma Tel. 8322542

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

Promozione Intellivision: a tutto sport!



IL TENNIS.



IL CALCIO.



A SORPRESA.

Per tutti gli appassionati, si ripete l'avvenimento sportivo più atteso dopo le olimpiadi di Los Angeles: la promozione "a tutto sport" Intellivision. Se acquisti Intellivision dal 1° ottobre 84 al 31 gennaio 1985 avrai in omaggio ben tre cassette con i più giocati e famosi videogiochi sportivi. Una (la sorpresa) è già inclusa nella console, e le altre due (i fantastici "Calcio" e "Tennis"), le avrai gratis direttamente da noi!

È semplicissimo, basta compilare il tagliando di garanzia, far mettere timbro e data di acquisto dal rivenditore e spedire il tutto alla Mattel S.p.A.

Forza, non perdere questa eccezionale occasione!



DALL' 1-10-84
AL
31-1-1985

MATTEL ELECTRONICS
Intellivision
Intelligent Television

VIDEO



UNA PUBBLICAZIONE DEL
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

GIOCHI 21

DICEMBRE
1984
L. 3.500

LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGAMES E GIOCOMPUTER

Scatolaccia in 4x40 - Rivista Giochi n. 17



**LUCKY: IL COMPUTER
PER FARE I VIDEOGIOCHI
REGALI REGALI REGALI
TANTI SUGGERIMENTI
E TANTE NOVITÀ**

**PROVATI PER VOI
BRUCE LEE
E ONE ON ONE**

retro-gaming.it

ci e quindi non dipende da noi se i titoli in questione non appaiono anche se disponibili nei negozi. Oltretutto la questione Parker è piuttosto confusa poiché non essendoci un importatore ufficiale molti negozianti preferiscono importarsi alcuni titoli direttamente dall'estero.

4) È semplicemente un limite minimo di ammissione per partecipare alla videogara;

5) Con tutta probabilità ti sei confuso con l'Atarisoft che effettivamente ha prodotto alcuni suoi più famosi titoli per l'Inty. Della Sega invece si conosce solo Star Treak per l'Intellivision ma disponibile solo in USA.

DOMANDE COLECOVISIONARIE

Spettabile Redazione di Videogiochi, sono un quattordicenne appassionato di videogames e della vostra sempre frizzante rivista.

Possiedo da poche settimane una console COLECO di cui sono assai fiero e che è l'argomento principale della mia lettera:

1 quesito) I comandi SUPER ACTION - CONTROLLER e ROLLER CONTROLLER possono essere utilizzati con tutte le cartucce o solo con specifici giochi che ne richiedono l'uso?

2 quesito) A quando l'uscita in Italia di "CONGO BONGO", "DESTRUCTOR", "MISTER DO" e dei comandi citati nella prima domanda?

3 quesito) La periferica del VIDEO-LASER sarà da collegare alla base Coleco e al computer ADAM? Quanto costerà? Che giochi saranno disponibili? "DRAGON'S LAIR"?

Grazie di tutto!!!

BYE, BYE!!!

Marco Cavazzini

1) Almeno teoricamente non ci sono problemi nell'utilizzare questi due comandi con altre cartucce; per esempio potresti tranquillamente giocare a Zaxxon usando i Super Action Controller. Ma oltre ad essere poco comodo lasceresti inutilizzate le numerose altre proprietà di questi comandi limitandoti ad usare joystick di movimento e il pulsante.

Retro-Gaming.it

di fuoco.

2) Mr Do è già disponibile e tra poco lo sarà anche Destructor che ricordiamo verrà utilizzato con il modulo Turbo; mentre ancora poco si sa sulla eventuale disponibilità di Congo Bongo per Coleco.

I comandi Super Action sono ormai disponibili da molti mesi, mentre il Roller dal mese di settembre.

3) Coloro che vorranno acquistare il video laser dovranno necessaria-

mente munirsi del computer Adam perché va collegato al computer e non alla console. Nulla si sa del prezzo, ma è quasi certo che uno dei primi giochi sarà proprio Dragon's Lair.

GIOCHI SPORTIVI

Carissima redazione di video giochi sono un ragazzo di 14 anni fiero possessore del sistema Intellivision.



Vorrei farvi le seguenti domande riguardanti il mio sistema:

- 1) Esiste un cartuccia per l'Intellivision simile al video gioco da bar Hyper Olympic? se si da quanti quadri è formata? Com'è la grafica?
- 2) Potreste darmi alcune notizie del gioco Motocross della Mattel? o meglio qual'è l'obbiettivo? Com'è la grafica?
- 3) Il gioco Super Computer Soccer è simile e quello del Commodore 64?
- 4) La cartuccia della Parker Brother's: Frogger II Threedep è compatibile con l'Intellivision? Spero in una vostra risposta, Ciao!!!

Francesco Delfo, Roma

- 1) No non esiste, anche perché sarebbe alquanto problematico utilizzare il disco direzionale per far muovere l'atleta.
- 2) Sul fantomatico gioco del Motocross sappiamo ben poco visto che la sua apparizione riguarda uno dei primi cataloghi Mattel del 1982 ma da allora non se ne è più saputo nulla e difficilmente se ne saprà qualcosa.
- 3) Presumiamo ti riferisca alla grafica dei due giochi. Sotto questo aspetto i due titoli si differenziano enormemente pur avendo lo stesso

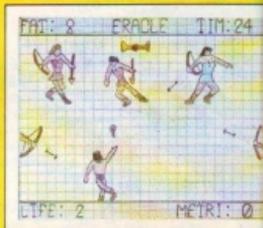
tema in comune; in ogni caso il Super Computer Soccer rispetto al Soccer possiede una maggiore ricchezza e accuratezza per quanto riguarda l'azione del gioco.

- 4) No, non è disponibile per il tuo Inty e quasi sicuramente non lo sarà mai.

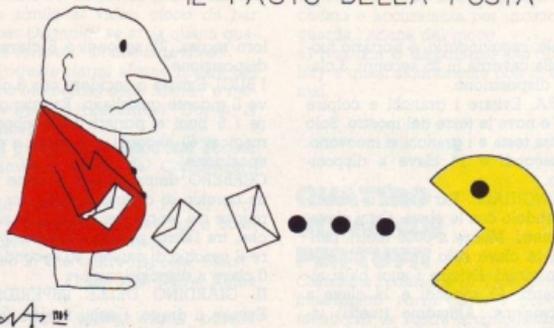
QUATTRO DOMANDE PER TUTTI

Carissima redazione di Videogiochi, innanzitutto vorrei farvi i complimenti per la vostra arcimegastrafavolosa rivista. Sono da pochi giorni il felicissimo possessore di una console Colecovision e allo stato attuale possiedo solo tre cassette (Smurf, Donkey Kong e Mouse Trap). Al riguardo vorrei chiedervi alcune cose:

- 1) Il Decathlon dell'Activision per Colecovision è ufficialmente in distribuzione in Italia? La grafica del gioco è migliore di quella della versione Atari? Anche nei comandi Coleco bisogna muovere freneticamente il Joystick?



IL PASTO DELLA POSTA



2) La cassetta di Rocky è già in distribuzione? A quando la recensione? L'uso di questa cassetta prevede comandi speciali? Quanto costa?

3) La CBS Electronics continuerà la trasposizione dei videogiochi Arcade in videogiochi casalinghi per il Coleco?

4) Di che cosa parla la tanto citata cassetta Subroc per il Coleco? Spero di non avervi stancato con le mie domande, ma per piacere, rispondetemi, perché penso che siano di interesse generale, almeno per gli appassionati dell'incredibile Colecovision.

Cristiano Fumagalli

1) La cartuccia non è ancora disponibile in tutti i negozi di videogames anche se qui a Milano alcuni negozi ne hanno importato un discreto quantitativo direttamente dall'Inghilterra.

La grafica è ovviamente migliore rispetto alla versione Atari VCS e anche in questo caso si dovrà utilizzare il joystick nel modo appreso nella versione VCS.

2) La cartuccia Rocky con i Super Action è già disponibile dal mese di luglio a lire 160.000 ed è stata recensita sullo scorso numero di Vigi

3) Certamente sì; hai provato ad esempio la cartuccia Frontline della Taito per il tuo Coleco?

4) Sulroc è una battaglia spaziale.

che si svolge sia sul mare che nel cielo contro siluri e missili lanciati da astronavi nemiche.

Ciao

A PROPOSITO DI INTELLIVISION

Cara redazione di Videogiochi, Ho 15 anni e possiedo una console Intellivision e vorrei farvi due domande:

1) Ho letto sul Vostro giornale e anche su altri che la Mattel ha intenzione di non produrre più videogiochi e vorrei sapere se troverò ancora e per quanto tempo i giochi della Mattel per il mio Intellivision

2) Sono tre mesi che aspetto che mi arrivi la cassetta della Mattel "Scooby Doo's" e vorrei chiedervi se ciò è normale e, se non lo è, a chi devo rivolgermi?

Giuseppe Balocchi

Ancora non si hanno notizie definitive sulla sorte della Mattel nel settore videogames; è certo però che la produzione della console è stata ormai interrotta e anche la sede Mattel in Italia ha deciso di interrompere la distribuzione della tua base Inty.

Come vedi la situazione non è certo rosea soprattutto per gli Aficionados

che non troveranno più nuove cartucce e dovranno accontentarsi dei titoli ancora disponibili (per la verità non più moltissimi)

2) A proposito del fatto che hai difficoltà a reperire la cartuccia Scooby Doo's ti possiamo assicurare che questo titolo è ormai disponibile da molti mesi e dovrebbe quindi essere reperibile senza difficoltà; visto che abiti in un paese, prova a rivolgerti ad alcuni negozianti nella città più vicina.

"QUALE CARTUCCIA MI CONSIGLIATE?"

Continuiamo a ricevere lettere di ragazzi che ci chiedono consigli sull'acquisto di una cartuccia piuttosto che un'altra.

Abbiamo creato apposta A Che Gioco Giochiamo, la sezione dedicata alle prove, in modo che ognuno possa farsi un'idea il più precisa possibile riguardo ai giochi che gli permetta di decidere un eventuale acquisto.

La scelta di un gioco in ultima analisi dipende dai gusti del giocatore: come facciamo noi a sapere quelli di tutti voi?

A DOMANDA RISPONDE

Perché non allargate il "posto della posta"?

Alle volte sì, saremmo tentati di farlo. Ma siete troppi e non arriveremo comunque mai a soddisfare tutti, se non facendo un giornale di sola posta. E allora, voi, di cosa scrivete?

È vero che nella cartuccia Space Shuttle Activision si ascoltano i dialoghi tra gli astronauti e la base USA?

No, non è vero; sicuramente ti sei confuso con un'altra cartuccia con lo stesso titolo prodotta dalla Mattel per il famigerato Intellivoice.



Si la cartuccia è già disponibile e dovresti riuscire a reperirla nei migliori negozi senza particolari difficoltà.

I videogames per i computer sono adattabili al supercharger?

No non è assolutamente possibile; per ora dovrai accontentarti (si fa per dire) di quelle disponibili.

Cos'è il Roller Controller?

Il roller è semplicemente un accessorio che consente, grazie ad una sfera di plastica, di comandare l'azione di gioco senza alcun limite di direzione per 360°.

Attualmente i giochi che utilizzano questo accessorio della Coleco sono 3: Victory, Omega Race e Slither.

Cosa sono i Super Action Controller?

Sono dei comandi particolarmente complessi e raffinati prodotti dalla Coleco per alcuni giochi sportivi e non.

Sono composti da un'impugnatura con quattro pulsanti che nella parte superiore espone un piccolo joystick rosso e 12 pulsanti per la selezione del gioco.

I quattro pulsanti dell'impugnatura

che si comandano con le dita, retro-gaming.it

della mano che la "impugnano" — hanno funzioni diverse a seconda del gioco.

A tutt'oggi le cartucce che utilizzano i Super Action Controller sono: Rocky, Frontline, Calcio e Baseball.

Collegando la console ad un TV bianco e nero rischio di rovinarla?

Absolutamente no; anche se sulle confezioni delle console è indicata la scritta "For TV color viewing only" (cioè solo per TV a colori).

È solo una questione di risultato qualitativo: sarebbe cioè inutile sprecare un videogioco con un'ottima grafica su un televisore in B/N. Oltretutto per alcuni giochi in cui il

colore gioca una parte importante il B/N è inutilizzabile. Provate a giocare a Q+Bert con un televisore in B/N!

Esisterà mai una console Activision o Imagic?

No non esisterà mai perché sia l'Imagic che l'Activision hanno deciso di produrre solo Software e non hanno mai dimostrato l'intenzione di rivolgersi all'Hardware.

Inoltre visto l'enorme affollamento del mercato dei videogames, un'operazione del genere risulterebbe alquanto rischiosa.

Esistono cartucce Atari per la console Intellivision?

Recentemente l'Atarisoft ha messo sul mercato alcuni tra i più famosi titoli Atari fra i quali Pac-Man, Dig Dug, Defender e altri ancora, ma non sono mai arrivati in Italia.

La cartuccia Master of the Universe si riferisce alla famosa serie di cartoni animati?

Esattamente; e anche l'azione di gioco si rifà fedelmente alle avventure di Skeletor e compagni. Da notare che questa cartuccia fa parte della serie Supergraphics cioè della nuova tecnica di programmazione delle cartucce Mattel che consentono di ottenere notevoli miglioramenti dal punto di vista grafico e sonoro.

È possibile montare i Joystick per la base Atari sulla console Intellivision?

Absolutamente no. I comandi Mattel tra l'altro, sono collegati permanentemente alla base.

**PER PARTECIPARE
ALLA VIDEOGARA
UTILIZZATE IL TAGLIANDO
A PAGINA 114**

FORTUNATO

Dopo un parto lungo e laborioso, gli accessori che trasformano

Apparsi timidamente già dal Natale scorso quale sorta di oggetti misteriosi dalle ancora più misteriose prestazioni, oggi *Computer Adaptor*, *Lucky Keyboard* e *Musical Keyboard* sono aggeggi decisamente più diffusi e conosciuti di quanto non fosse dato a supporre al tempo della loro comparsa e il numero sempre maggiore di lettere che ci hanno sollecitato un servizio sull'Intellivision "truccato" sta a dimostrarlo.

ENTERTAINMENT COMPUTER SYSTEM

... ovvero "Sistema computerizzato di divertimento" è il cervelotico nome ufficiale che è stato propinato a tutti gli oggetti che permettono di sfruttare l'Intellivision a fini computerschi. Esaminiamo ora dunque nel dettaglio le funzioni svolte dai singoli componenti che vanno a costituirlo.

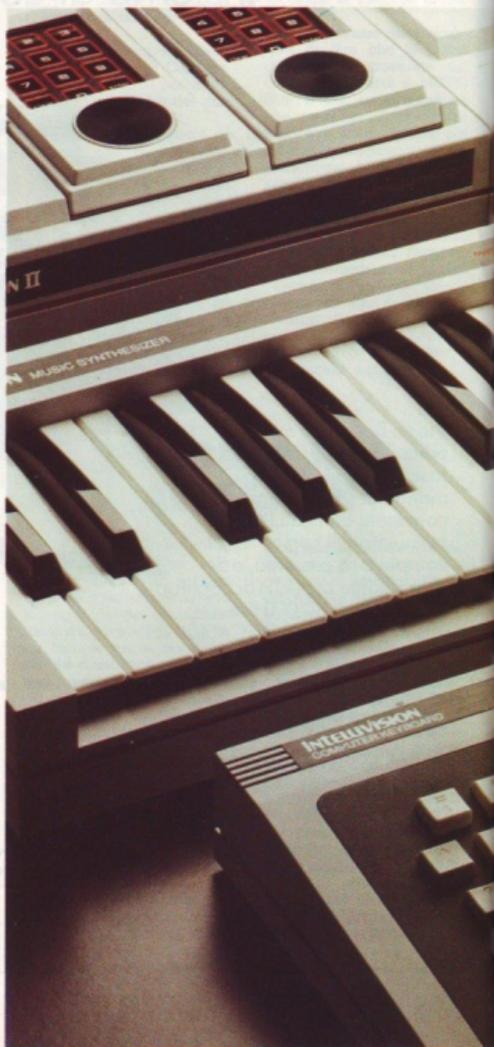
Il *Computer Adaptor* è il vero cervello di tutto il sistema. Si tratta di uno scatolotto un po' più grande dell'Intellivoice che va collegato alla console di lato nella slot per le cartucce e che presenta una analoga presa di ingresso sul lato opposto.

Sul frontale dello stesso è poi disposto uno sportellino che, aperto, rivela due prese. Si tratta

di due ingressi cui andrà collegata la tastiera da computer oppure quella musicale od anche una coppia aggiuntiva di comandi.

Sul retro potrete infine trovare le prese di collegamento per il registratore (uno qualsiasi va benissimo purché abbia la presa "remote" per il comando a distanza), per la stampante e per l'alimentazione esterna. Nel *Computer Adaptor* lavora un microprocessore 6802 - come quello dell'Apple - che gestisce la memoria RAM (2K) e quella ROM (12K).

La tastiera da computer, costituita da 49 tasti disposti in base allo standard internazionale (QWERTY), è molto razionale e piacevole da usare, dotata com'è di tasti sensibili e precisi; il collegamento al *Computer Adaptor* è inoltre agevole ed immediato e non presenta alcuna difficoltà di sorta. La tastiera musicale, che ha sei registri e quattro ottave, non è certo di tipo professionale, ma per l'uso che se ne deve fare è più che sufficiente. Il design degli accessori è stato curato abbastanza bene, anche se gli stessi non si adattano perfettamente a quello che è lo styling della console: di certo noi preferivamo l'originario e un po' austero prototipo ad incasso che era stato



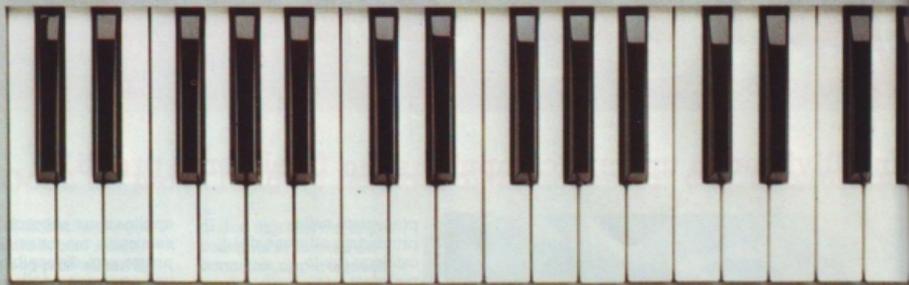
O...LUCKY!!!

Intellivision in un vero computer sono finalmente pronti.



presentato nella primissima edizione del catalogo (ve lo ricordate?). Il Basic residente nel Computer Adaptor è in realtà un linguaggio molto particolare - con parecchie differenze rispetto agli standard Microsoft soprattutto nella sintassi - per alcune limitazioni piuttosto penalizzanti ma anche per la presenza di alcune istruzioni interessanti capaci di richiamare istantaneamente delle routines in linguaggio macchina altrimenti di difficile impostazione. Il suono viene anch'esso gestito con delle routines pre-confezionate che ne consentono un uso pressoché ottimale. Gli effetti ottenibili, di facile accesso e dai risultati sorprendenti, sono realizzabili soprattutto perché è possibile utilizzare in "simbiosi" entrambi i chip a tre canali di cui tutto l'ECS può avvalersi: quello contenuto nella console e quello di cui è dotato il Computer Adaptor. Ad ogni buon conto è bene specificare sin d'ora che gli intendimenti sono finalizzati all'apprendimento dei primi rudimenti della programmazione piuttosto che ad un uso più evoluto. La memoria della configurazione di base, quella cioè disponibile per l'utente, è di 2K, che sono decisamente un po' pochini per qualsiasi

applicazione ancorché semiseria, ma tuttavia presto sarà disponibile una estensione della stessa che dovrebbe portare le capacità dell'apparecchio a 32K RAM e a 20K ROM. Una piccola stranezza indispensabile per fare funzionare il sistema, dopo naturalmente avere collegato il tutto e, non dimenticatevelo, avere fornito l'alimentazione al Computer Adaptor, è che bisogna necessariamente inserire una qualsiasi cartuccia nel Computer Adaptor. A questo punto, se tutto è stato predisposto con la necessaria attenzione - vi ci vorrà almeno un quarto d'ora - premendo uno dei dischi direzionali potrete accedere al menù principale di cui l'ECS si avvale. Vi si presenta così la possibilità di usufruire del Basic per la programmazione (1 - Basic), di utilizzare la cartuccia inserita (2 - Cartridge) o la tastiera musicale (3 - Music). Le più interessanti peculiarità della macchina però stanno proprio nella gestione del linguaggio per la programmazione. Abbiamo già accennato al fatto che il Basic della configurazione di base è un Basic di apprendimento con una spiccata predisposizione al giochereccio. La prima interessante caratteristica che è



FORTUNATO... LUCKY!

possibile notare accingendosi a programmare è che tutte le istruzioni del Basic sono contrassegnate da un codice colore.

Spieghiamoci meglio. Quando inserirete una linea di programma avrete modo di constatare che i diversi comandi impostati assumeranno differenti colori, che identificano la natura del comando impostato.

Avviene così che le "istruzioni" quali ad esempio *PRINT* o *GOTO* o ancora *FOR*, *NEXT*, *END*, *GET* e *READ* quando vengono digitati correttamente appaiono sullo schermo con carattere nero su sfondo rosa. Allo stesso modo, le "costanti" vengono mostrate in nero su celeste, le variabili stringa in blu su giallo, le funzioni in bianco su nero ecc. Il codice colore serve anche a riconoscere rapidamente gli errori di programmazione e di battitura.

Infatti, quando un'istruzione o una linea viene digitata in modo non corretto, essa apparirà sul video in grigio e nero ed indurrà immediatamente il programmatore a rivedere l'impostazione.

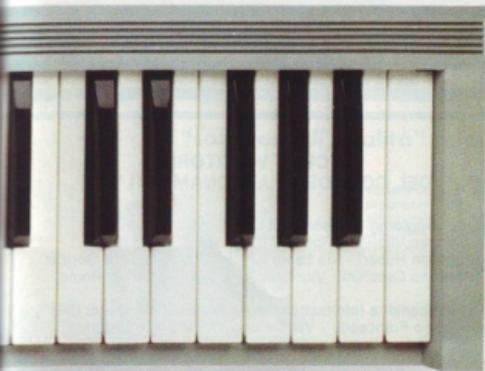


Si tratta di un sistema di monitoring sofisticato che purtroppo però fa pagare il suo prezzo in termini di velocità di esecuzione dei programmi, il che pone delle limitazioni che, su di un altro computer, non sarebbero tollerabili. Basta provare il test di velocità di esecuzione di un "loop": il ciclo "10 FOR I = 1 TO 10000 20 NEXT I" viene eseguito in ben otto minuti, quando un qualsiasi home computer di media levatura ci mette generalmente una manciata di secondi. Il Lucky basic proposto dall'ECS non può e non deve quindi essere allineato con qualsiasi linguaggio analogo: cioè non vuol dire che sia

peggiore o migliore degli altri; semplicemente è destinato a scopi differenti, e non vi darà grosse soddisfazioni, ad esempio, in applicazioni contabili o matematiche, ma vi farà scoprire vere e proprie meraviglie in altri campi, primo tra tutti quello della creazione di videogames in cui altri computer magari sono fortemente limitati.

IL VIDEO

Tornando agli aspetti tecnici, il video è diviso in 240 "finestre" numerate da 0 a 239 in una matrice di 12 x 20; ogni singola linea di programma può però contenere fino a 39 caratteri, anche se non è



possibile invece inserire più di una istruzione per linea, magari separandole con ":",

Un altro limite del linguaggio residente è dato dall'assenza di un'istruzione che permetta di colorare lo schermo istantaneamente: per riuscirci dovrete invece avvalervi del ciclo "10 FOR I = 0 TO 239/20 BK(I) = (un numero da 0 a 15)/30 NEXT I".

Mancano molte istruzioni, specialmente quelle più complesse e di ordine matematico mentre la gestione dello schermo in senso stretto presenta grosse difficoltà. Ma non dobbiamo dimenticarci che il Luckybasic serve a...

CREARE UN VIDEOGAME

È il vero punto forte dell'ECS e si traduce nella possibilità di "succhiare" dalle normali cartucce da videogame i caratteri e le figure che li compongono. Ci sono per l'occorrenza più di trenta comandi atti all'uso che vi permetteranno, con un po' di pratica molto elementare, di recuperare un soggetto da una qualsiasi cartuccia e di creare, un nuovo

videogame mescolando alcuni o tutti gli elementi che animano le singole cartucce.

Per riuscirci vanno comunque capite alcune cose fondamentali.

Ogni gioco per l'Intellivision può avvalersi al massimo di otto elementi mobili, ciascuno successivamente gestito e definito dalla console in 128 differenti immagini che, da sole o combinate con altre, generano i vari effetti sul video.

Primo passo per carpire qualcosa dalla cartuccia è quello di ripescare uno degli elementi in questione, ponendo, ad esempio, "O=1" con cui si stabilisce che con la variabile O (che riconosce l'elemento) si identifichi uno degli otto elementi mobili, e precisamente il numero uno.

Ora dovrete stabilire se la risoluzione è singola o doppia digitando "D=0" (o 1) se la risoluzione è singola o "D=2" se è doppia.

La differenza tra queste due caratteristiche può essere assimilata al fatto che spesso i personaggi e le figure che animano il videogame sono in realtà composte da due parti separate che, combinate,

danno origine al tutto. Ad esempio, la maggior parte degli "omnini" che animano i giochi sportivi Mattel sono costituiti da due parti distinte, una che raffigura il busto e le braccia e l'altra le gambe. Passo finale è quello di scegliere un'immagine dalla cartuccia (sono 128) con l'istruzione "N = (un numero da 0 a 127)".

A questo punto digitate **CALL SHOW** ed otterrete l'immagine che avrete ripescato dalla cartuccia. Tutte le operazioni, non dimenticatevelo, vanno naturalmente confermate con **RTN** (Return).

Queste sono le fasi preliminari che vi consentiranno di accedere alla ROM del videogame che avete inserito nella slot del Computer Adaptor per carpirne i segreti.

Successivamente, a seconda di ciò che vi suggerisce la vostra fantasia, potrete studiare delle fasi di animazione per la figura di cui intendete avvalervi, assegnando ad esso una determinata sequenza, magari di movimento, con il comando "M = (un numero da 0 a 15)" che avrà l'effetto di stabilire una serie di immagini provocando una sorta di animazione con una tecnica che si avvicina molto a quella di sovrapposizione in auge qualche tempo fa per i cartoni animati.

A differenza dell'esempio precedente però ora non dovrete più avvalervi dell'istruzione **CALL SHOW** ma utilizzare invece la funzione abbinata "**CALL GRAB**", che questa volta consente di assegnare la serie di immagini all'elemento e di utilizzare dello spazio in memoria per archiviare.

Può forse sembrare complicato ma nella realtà ... lo è per davvero!

A parte gli scherzi ci vuole soprattutto un po' di pratica ma con un po' di tentativi comincerete subito ad avere dei risultati apprezzabili. Portata a termine questa indispensabile procedura potrete poi preoccuparvi di abbellire ciò che avete creato assegnandogli il colore, la velocità di animazione, quella di movimento ed ampliandone pure le dimensioni.

È inutile dirvi che tali possibilità fanno del Lucky-ECS un computer tutto particolare e soprattutto vi consentono di sfruttare al massimo le possibilità dell'apparecchio con una serie di comandi molto semplici che vengono usati per richiamare delle complicatissime routines in linguaggio macchina, già predisposte, che su di un altro computer avrebbero richiesto ore ed ore di programmazione a livelli molto evoluti. Parlando con alcuni appassionati abbiamo appreso che il massimo ottenibile in questo senso è stato una sorta di gioco in cui Dracula correva qua e là per il video per evitare delle frecce che gli piovavano addosso. Secondo noi si può fare di più.

E ORA DUE PROGRAMMI

Vi proponiamo, a seguire, due semplici programmi che vi potranno aiutare a scoprire le possibilità del vostro computer.

PROGRAMMA CALL SHOW

Con questo programma vi sarà possibile esaminare rapidamente il contenuto della ROM di una qualsiasi cartuccia inserita

nella slot del Computer Adaptor.
Una volta dato il Run verrà chiesto di impostare il numero dell'oggetto (elemento mobile) e quindi la sua risoluzione. Successivamente, ad ogni pressione del tasto RTN verranno mostrate sequenzialmente le 128 immagini di cui si compone, e per ciascuna di esse verrà pure riportato il numero di riferimento.

Al termine del ciclo verrà richiesto un nuovo numero ed una nuova risoluzione e così via fino a che non deciderete di interrompere il programma, con ECS.

1 REM CALL SHOW
10 CLR
15 FM (θ) = θ
20 INPU "OGGETTO?", O
30 IF (O < θ) GOTO 20
40 IF (O > 7) GOTO 20
50 INPU "RISOLUZIONE?", D
60 IF (D < O) GOTO 50
70 IF (D > 2) GOTO 50
80 FOR N = θ TO 127
90 CLR
100 PRN N
110 CALL SHOW
120 GET A \$
130 NEXT N

140 GOTO 20
(Eliminando la linea 120 otterrete la sequenza delle 128 immagini in rapida successione).

PROGRAMMA PALETTA

Il Lucky è dotato di ben sedici colori, tutti molto chiari e piacevoli. Con questo programma potrete osservarli nella loro sequenza, e per ciascuno di essi verrà pure riportato il numero di riferimento.
Stante la esasperante lentezza di esecuzione abbiamo dovuto limitare la visione dei colori a poche finestre di schermo soltanto (dalla 23ª alla 30ª) ma comunque, cambiando i valori numerici contenuti nella linea 20, potrete trattarli a vostro piacimento.

1 REM PALETTA
10 CLR
15 FM (θ) = θ
20 X = θ
30 FOR A = 23 TO 30
40 PRN X
50 BK (A) = X
60 NEXT A
70 X = X + 1
80 IF (X = 16) END
90 GOTO 30

ECCO I VINCITORI DEL CONCORSO ABBONAMENTI 1983

Viaggio soggiorno a Londra di 5 giorni per 2 persone

- 1) De Marzo Vito - Via Rondoni 6 - 20146 Milano
- 2) Brandolin Hubert - Via Leoni Condominio P - 34170 Gorizia
- 3) Giovanni Cecchini - Vicolo delle Grotte 52 - 00186 Roma

Premio abbonati a Informatica Oggi - Personal Computer IBM

- 1) Santeiemo Francesco - Via Belluno 47 - 01100 Viterbo

Premio abbonati a Elettronica Oggi - Oscilloscopio Philips PM3215

- 1) Lecora Ivo - Via Passo P. Barsanti 4 - 16125 Genova

Premio abbonati a Elektor - Oscilloscopio Unaohm

- 1) Pietrini Giuseppe - Via P. Della Valle 12/4 - 50127 Firenze

Premio abbonati a L'Elettronica - 2 Personal Computer Epson HX-20

- 1) Ceccotti Enrico - Via Eurialo 35 - 80124 Napoli
- 2) Decuzzi Giuseppe - Via Reggio Calabria 52 - 75014 Grassano (MT)

Premio abbonati a Strumenti Musicali - Chitarra elettrica B.C. Rich

- 1) Barbosio Mario - Via Ausonia, 48 - 90144 Palermo

Premio abbonati a Bit - Personal Computer IBM

- 1) Murgia Giovanni - Via V. Emanuele II, 60 - 08022 Dorgali (NU)

Premio abbonati a Personal Software - 3 Personal Computer ZX Spectrum

- 1) Ferrario Ezio - Via Trieste 6 - 20051 Limbiate (MI)
- 2) Tommasoni Attilio - Via S. Faustino 56 - 24027 Nembro (BG)
- 3) Franco Lino - Via Ogliaro 58 - 13050 Pavignano (VC)

Premio abbonati a Automazione Oggi - Plotter M84

- 1) Facchinotti Guido - Via XXV Aprile 21 - 20094 Corsico (MI)

Premio abbonati a Telecomunicazioni Oggi

- 3 telefoni a margherita e 3 segreterie telefoniche**
- 1) Russo Giuseppe - Via Menofilo 33 - 00178 Roma
 - 2) Chierici Lido - Via S. Francesco III trav. 7 - 18011 Arma di Taggia (IM)
 - 3) Massa Vincenzo - Via Vico Manno - 09017 S. Antiaco (CA)
 - 1) Mariani Sergio - P.zza IV Novembre 29 - 20099 Sesto S. Giovanni (MI)
 - 2) Esposito Antonino - Via S. Cesareo 81 - 80067 Sorrento (NA)
 - 3) Di Pietro Giovanni - Via Matteotti 119 - 71100 Foggia

Premio abbonati a Video Giochi - 5 console videogiochi Atari

- 1) Roglialli Simone - Via Fossombroni 31 - 52100 Arezzo
- 2) Briganti Andrea - Via Giacomo Bresadola 26 - 00171 Roma
- 3) Mantovani Silvio - Via Del Navile 1/4 - 40131 Bologna
- 4) Ottaviani Franco - Via S. Cosimo 6 - 37121 Verona
- 5) Morini Maurizio - Via G. Di Vittorio 28 - 42017 Novellara (RE)

HOME COMPUTER



HOWE COWΠIEK

UNA PUBBLICAZIONE FIRMATA
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

recente **Pit Stop** (Epyx per ColecoVision e CBM 64).

Per la boxe non possiamo non segnalare **Rocky** (CBS Coleco per ColecoVision), che mette di fronte il grande Rocky e il temibile Mr. T e utilizza i Super Action controller.

Wimbledon 64 (Merlin per CBM 64 e Spectrum) è, come si può facilmente intuire dal nome, una simulazione del gioco inglese per antonomasia, il tennis. Sempre per la stessa disciplina sportiva c'è **Match Point**, un nuovissimo gioco della Psion per lo Spectrum.

Un po' più ragionato e con meno azione di quelli fino ad ora citati è **Golf** (Virgin Games per Spectrum): una simulazione che offre diverse possibilità, dalla scelta del tipo di terreno al numero della mazza e al numero di buche per ogni percorso.

Infine, anche se il gioco meriterebbe la pole position, c'è una stupenda simulazione della pallacanestro che si chiama **One on One** (Electronic Arts) e che mette di fronte, uno contro l'altro, Larry Bird e Dr. J.

Veniamo ora ai giochi per "guerrafondai", invasori spaziali, difensori galattici o semplicemente astronauti.

Sono, l'avrete capito, i giochi d'azione spaziale o di battaglie aeronavaliterrestri.

Cominciamo dall'ultimo gioco ispirato alla trilogia di Guerre Stellari, la saga cinematografica di George Lucas. Per coloro, grandi e piccoli, che sognano di vestire i panni di Luke Skywalker consigliamo **Star Wars, The Arcade Game** (Parker Brothers per VCS, Atari XL, CBM 64 e ColecoVision). È la versione da casa del famoso Star Wars dell'Atari con grafica vettoriale.

Dallo spazio alla terra, vi consigliamo **Beach Head**

CBM 64), la seconda puntata delle imprese della famosa pattuglia Falcon che ha spopolato alla sua prima uscita lo scorso anno.

Buck Rogers è invece la versione da casa dell'omonimo gioco da bar ed è disponibile per diversi sistemi: per VCS, CBM 64, Vic 20 dalla Sega e per Adam dalla CBS Coleco. Un altro gioco da asso

polare cartone animato televisivo.

Per gli amanti della strategia le novità non sono poche. Aprite bene le orecchie. Iniziamo dal



(Access per CBM 64), un gioco multischermo e multiazione che vi farà rivivere lo sbarco in Normandia, dalla parte degli alleati e dei tedeschi. A mezz'aria tra terra e spazio c'è **Falcon Patrol II** (Virgin Games per

dell'aviazione o Barone Rosso è **Blue Max** (Synapse per CBM 64 e Atari XL). Dotato di una accurata grafica tridimensionale a scorrimento diagonale, Blue Max vi farà rivivere le avventure dei piloti della 1ª Guerra Mondiale.

Per ultimo citiamo il classico **Master of the Universe**, (Mattel per Intellivision) che replica a soggetto le avventure del po-

nuovissimo **Zenji** (Activision per CBM 64), il gioco pseudo zen dei fini equilibri energetici.

Altro gioco di equilibri, tattico strategico questa volta, è **Archon** (Electronic Arts per Atari XL e CBM 64), un gioco che mischia il gioco degli scacchi con l'azione vera e propria.

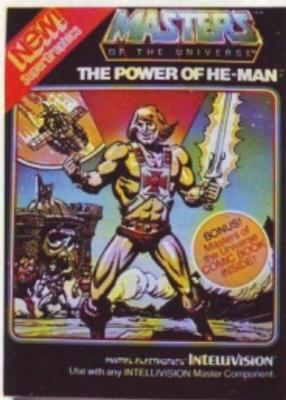
Psytron (Beyond per Spectrum) è invece destinato a diventare un classico del genere. Azione, strategia e intelligenza costituiscono l'ossatura di questo gioco fantascientifico.

Ancora più avventurosi, ma non per questo meno

MASTERS OF THE UNIVERSE THE POWER OF HE-MAN

(I Signori dell'Universo - Il potere di He-Man)

Casa prod.: **Mattel Electronics**
Sistema provato: **IntelliVision**
Compatibilità: **IntelliVision**
Prezzo: **L. 69.000**



Persa oramai da tempo la battaglia con la concorrenza per la conquista dei diritti di produzione nel campo dei giochi da bar, la Mattel sta ora cercando di sfruttare il suo stesso seminato, fatto di moltissimi personaggi di successo creati per il mondo dei giocattoli.

Il primo soggetto ad essere stato convertito in formato IntelliVision è stato preso in prestito dal mondo di Masters of the Universe, una saga di eroi di plastica opposti in due fazioni ispirate dalle forze assolute del Bene e del Male.

Strizzando un occhio a Defender, "The Power of He-Man" ci propone

un'agguerrita battaglia per foreste, montagne innevate e castelli tra i due protagonisti principali della vicenda, l'impavido He-Man ed il perfido Skeletor.

IL GIOCO

Il gioco si compone di due parti. Nella prima troviamo il nostro eroe, He-Man impegnato nella manovra di avvicinamento al Castello del Tescchio Grigio, regno di Skeletor.

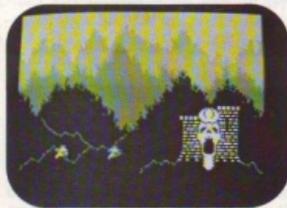
Il viaggio ha per sfondo un tetro paesaggio lunare fatto di grigie montagne dalle cime aguzze, un paesaggio che vedrete sfrecciare veloce mentre guiderete il vostro forzuto video-amico sulla sua potente spider a reazione.

Già, 30 miglia dista il castello di Skeletor, ma a bordo del Wind Rider - così si chiama la Ferrari volante - tutto sembra più facile.

Peccato che il viaggio non sia tra i più comodi, e infatti dovrete metterci tutta la vostra abilità per scansare o per distruggere le palle di fuoco che malignamente insidiano il vostro mezzo con le traiettorie più imprevedibili.

Skeletor, dal canto suo, corre preoccupato avanti e indietro sul fondo dello schermo, ma anche lui avrà il suo bel daffare per evitare le bombe sganciate dalla vostra navicella. Così, come Dio vorrà, il terribile viaggio avrà termine. Ora arriva la seconda parte.

Siamo alla stretta finale e Skeletor comincia ad intuire la mala parata. Lo scontro è face-to-face.



Da un lato He-Man che cerca di avanzare verso la parte destra dello schermo e dall'altro Skeletor che scaglia fulmini e saette con lo scopo di cacciare indietro l'indesiderato ospite.

Per tre volte, in una manciata di secondi, He-Man deve superare l'impressionante sbarramento di fuoco, per tre volte deve ingaggiare con

l'odiato nemico una lotta corpo a corpo e spada contro spada fino al verdetto finale sui bastioni del Castello.

Trionferà il Bene? Tutto dipende dalla perizia di chi manovrerà il comando a mano. Noi crediamo francamente di sì.

COMANDI

La tastiera serve unicamente per selezionare uno dei tre livelli di difficoltà che possono essere praticati. Il disco invece opera per guidare il movimento del Wind Rider nelle quattro direzioni di base (avanti-indietro-alto-basso) durante il primo schermo, mentre nella seconda fase gestisce quello di He-Man per tutta la porzione di video in cui avviene la battaglia.

I pulsanti laterali, alla guida della spider spaziale, vi serviranno, quelli superiori, per lasciare partire salve



di proiettili orizzontali e, quelli inferiori, per espellere dal mezzo le bombe anti-Skeletor.

Nella fase successiva, premendone uno qualunque, potrete far ergere al vostro campione uno scudo protettivo che servirà a ripararlo dalle salve di fulmini a lui indirizzate.

La manovrabilità, in ambedue i casi, è decisamente ottima.

SCHERMO

Un'altra cosa per cui "The power of He-Man" è degno di nota è che per la prima volta viene esplicitamente indicato, tra le note di copertina, l'uso della Supergraphics.

Quest'ultimo è il nome dato ad un sistema di hardware-software sviluppato dalla Mattel che avrebbe dovuto produrre effetti grafici decisamente superiori alla media, con fantastici schermi scorrevoli ed una definizione dell'immagine video a livello di stato dell'arte.

Travolta poi dagli eventi che tutti conosciamo, la Mattel aveva un po'

trascurato il suo ambizioso progetto, sperimentato unicamente e non in modo manifesto con Mission X.

Oggi la Supergraphics anima questa cartuccia ed i risultati, pur non eclatanti, destano comunque un'ottima impressione.

Gli schermi di base del gioco sono ovviamente due, come le fasi di cui si compone. A questi però si aggiungono degli schermi intermedi che arricchiscono il videogame di una nota di colore assai suggestiva.

A prescindere da queste fugaci visioni in cui peraltro non potrete intervenire in alcun modo, i due schermi principali presentano giochi diversi e, quindi, anche graficamente, risultano molto differenti.

Nell'approccio al Castello siamo al cospetto di un classico video scorevole orizzontalmente che per certi versi ricorda Defender.

Il Wind Rider, da cui fa capolino il nostro eroe ben saldo ai suoi comandi, corre in quattro direzioni e si mantiene al centro dello schermo, aerodinamico e vistosamente colorato in tonalità di verde e di marrone.

Attenzione però, la sua posizione è fissa sull'asse centrale del video e può spostarsi solo in alto ed in basso perché l'effetto di movimento in avanti ed indietro viene ottenuto in modo fittizio facendo scorrere velocemente il paesaggio sullo sfondo nero ed invertendone la prua.

Tutto è ben realizzato, anche la figura di Skeletor, che corre sul terreno sottostante da una parte all'altra in una animazione molto realistica. Per



le palle di fuoco che minacciano costantemente il tragitto del Wind Rider, invece, poteva essere fatto qualcosa di più: assomigliano troppo a banali fiocchi di neve multicolori e surdimensionati.

Ulteriori indicazioni presenti sul video sono i rilievi delle vite a disposizione (5 all'inizio del gioco), del

numero di palle di fuoco colpite e del numero di volte che Skeletor è stato colto dalle vostre bombe; indicazioni queste ultime che alla fine della manche verranno tradotte in punti.

Nella seconda parte ci troviamo di fronte ad uno schermo orizzontalmente delimitato di volta in volta da montagne, foreste e dai bastioni del Castello del Teschio.

Il campo di battaglia occupa la quasi totalità dello schermo e, oltre ai due personaggi di questa storia, situati agli estremi opposti, è pervaso dai fulmini e dalle saette che Skeletor lancia all'indirizzo del suo nemico.

Ogni volta che He-Man riesce ad evitare le scariche elettriche e a raggiungerlo ingaggia con lui una suggestiva lotta a colpi di spada e poi lo insegue verso la sezione di gioco successiva fino a raggiungere il Castello, luogo in cui avverrà l'ultima fatale battaglia.

Il sonoro è indovinato ma si mantiene nello standard, mentre la musica che accompagna i titoli di testa si rivela una vera e propria mini-sinfonia: se avrete la pazienza di aspettare che finisca, dopo, udite udite, potrete gustarvi anche un "demo" del gioco stesso.

OBBIETTIVO

Nella prima parte del gioco il Wind Rider deve viaggiare sempre verso destra fino a compiere le 30 miglia che lo separano dal Castello.

Tutto è tradotto in punti, naturalmente, in base al numero di palle di fuoco e di volte in cui viene colpito Skeletor ed alle unità di carburante rimaste alla fine della manche.

Nella seconda parte, per proseguire nel gioco, è necessario raggiungere per tre volte Skeletor nell'unità di tempo, pena la perdita di tutti i punti conseguibili in quello schermo.

DINAMICA & STRATEGIA

Appena il tempo di selezione il livello di difficoltà è già He-Man salta sul Wind Rider pronto a giocare le sue carte.

Scopo di questo viaggio tra mille insidie è, come abbiamo detto, quello di compiere 30 miglia in direzione numero di miglia che ancora separano He-Man dalla reggia di Skeletor (30 all'inizio della partita) e del carburante che ancora alimenta il Wind Rider.

A destra appaiono poi i riscontri del

del Castello di Skeletor, situato sempre a destra in un punto imprecisato al di là dello schermo. Man mano che la strada scorre sotto alla pancia della navetta spaziale l'indicatore della distanza, in basso sul video, ne riporta i progressi scalando di unità in unità il contatore.

He-Man deve subito vedersela con le palle di fuoco. Arrivano prevalentemente dal lato destro dello schermo ed escono dalla parte opposta non prima di aver minacciato la rotta del Wind Rider. La loro forma è sempre la stessa, circolare, mentre la colorazione è differente a seconda del numero di colpi che richiedono per scomparire dalla scena.

L'alternativa che vi si propone è quella di scansarli o, più redditiziamente ai fini del punteggio, di colpirli. Entrambe sono valide a patto che sappiate condire il tutto con la necessaria abilità.

Il vero problema è quello di imparare a gestire il movimento dell'astronave che, lo ripetiamo ancora una volta, è fisso sull'asse verticale centrale dello schermo perché il movimento a destra e a sinistra è ottenuto facendo scorrere solamente il paesaggio di contorno.

Ciò crea indubbiamente degli scompensi e soprattutto vi darà la sensazione di essere incatenati al vostro destino.

Avviene infatti che per sfuggire alle traiettorie delle palle di fuoco spesso non è sufficiente cambiare direzione. Il Wind Rider resta lì, bloccato sul suo asse, e ben difficilmente riesce ad evitare il contatto mortale. Per ben figurare è dunque indispensabile eliminare subito, non appena si presentano, le palle di fuoco che minacciano direttamente lo scafo, soprattutto quelle che hanno un movimento a zig-zag molto accentuato. Le altre potrete evitarle o, preferibilmente, colpirle per avere punti.

Il Wind Rider ha due armi atte all'uopo, i laser orizzontali o le bombe verticali, ma queste ultime sono dedicate espressamente a Skeletor.

Veniamo a lui. Corre sul fondo dello schermo e il suo unico scopo in questa parte del gioco è quello di... essere colpito.

La bomba che lasciate cadere dal Wind Rider esplosione sul terreno sot-

stante e lascia un cratere, un puntolino bianco che schizza illusoriamente da una parte o dall'altra dello schermo insieme al paesaggio a seconda della direzione cui è rivolta la prua dello scafo.

Se Skeletor si trova sulla traiettoria cadrà inesorabilmente nel cratere e potrete segnare una tacca sul vostro scafo, anzi, la console la segnerà per voi in basso a destra sul video. Come colpirlo sempre? Elementare, Watson.

Quando andate verso destra la bomba, una volta esplosa, "va" a sinistra ed esce dal video. Se Skeletor è compreso nella metà sinistra del video il gioco è fatto.

Se invece la prua è rivolta a sinistra, la bomba "va" a destra. Se Skeletor è in quella metà il risultato è lo stesso. Semplice, no?

Per completare con successo la manche dovrete assolutamente percorrere tutte le trenta miglia mantenendo abbastanza carburante. Ciò avviene quando il livello del suddetto resta superiore al numero di miglia ancora da percorrere.

Se sarete capaci di fare bene i vostri conti potrete giostrare tra le palle di fuoco con repentini cambi di marcia per avere qualche punticino in più senza affrettare l'arrivo a destinazione.

Molto meno c'è da dire sulla seconda parte del gioco. Skeletor lancia fulmini e saette orizzontali da destra a sinistra sullo schermo. Voi, e He-Man con voi, dovrete evitarli con buona perizia e dirigerli tosto verso di lui fino al contatto fisico.

Gli strali elettrici hanno quasi tutti la medesima forma, assimilabile supergiù ad un asterisco, ma di differente potenza e velocità. Se verrete colpiti essi vi trascineranno indietro verso il punto da cui siete partito facendovi perdere tempo ed obbligandovi a ricominciare l'inseguimento.

Per tre volte dovrete riuscire a scontrarvi con l'odiato nemico, in un lasso di tempo variabile da 90 a 120 secondi a seconda del grado di difficoltà, rincorrendolo per foreste e montagne fino al suo castello, e l'unica arma a vostra difesa è la possibilità di ergere uno scudo che vi protegga dalle pericolose scariche.

Qui il gioco è tutto basato sull'abilità di manipolazione del disco. Importantissime sono le "finte" atte a fuorviare i lanci dell'avversario e lo sfruttamento, almeno nei primi schermi, della parte estrema superiore del video, in cui generalmente Skeletor lancia fulmini di velocità modesta.

L'uso dello scudo è praticamente indispensabile, anche se vi farà perdere dei punti di bonus, ma più progredirete nel gioco più il suo aiuto diverrà meno efficace ed anzi, alcuni colpi dell'avversario avranno anche l'effetto di distruggerlo temporaneamente.

Ah, un'ultima cosa. In quest'ultima fase, tra fulmini e saette, vedrete comparire talvolta una sorta di spada che prende a vagare tra i proiettili.

Fidatevi ed acchiappatela. Da punti e secondi di bonus.

PUNTI & BONUS

- Palla di fuoco colpita 500 punti
- Skeletor colpito dalla bomba 1000 punti
- Per ogni gallone di carburante rimasto all'arrivo al Castello 1000 punti
- Per ogni fulmine o saetta che colpisce lo scudo 50 punti
- Ogni volta che He-Man raggiunge Skeletor nella seconda fase 10000/15000/20000 punti
- Spada Magica 1000/1500/2000 punti
- Ogni 100000 punti una vita extra.
- Almeno 5 secondi di bonus per aver preso la spada magica.
- Raggiungere Skeletor nella seconda fase senza adoperare lo schermo vale 10000 punti di bonus.
- 200 punti di bonus per ogni secondo rimasto dopo avere sconfitto Skeletor per tre volte (400 livelli più difficili).

CONCLUSIONI

Non è affatto facile trarre delle conclusioni da questo gioco. La grafica è davvero buona ed il sonoro ottimo. Ciò che invece non ci ha entusiasmato è il modo con cui è stata sviluppata la meccanica.

Il tipo di gioco proposto, per certo non originale, è azzeccato ma avremmo preferito che fossero tralasciati tutti gli schermi intermedi e quelli di presentazione a favore di una più accurata programmazione della parte dinamica.

Ciò nonostante siamo dell'avviso

che "The power of He-Man" abbia le carte in regola per ben figurare nelle graduatorie dei giochi più venduti, anche se certamente non ai primissimi posti.

Ora che abbiamo visto come i Masters of the Universe sono stati tradotti in videogiochi, non ci resta che aspettare una nuova uscita con Barbie per protagonista!

Danilo Lamera

ROBBER

Computer: ZX Spectrum

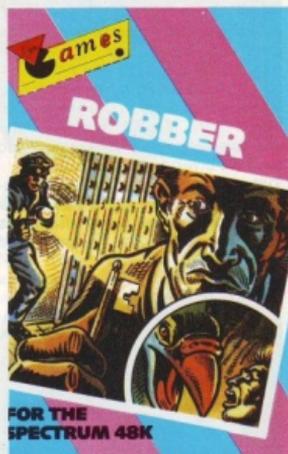
Supporto: Cassetta

Configurazione: 48 K

Casa Produttrice: Virgin Games

Autore: Keith Mitchell "17 anni"

Prezzo: L. 20.000



Se il furto vi affascina e un "colpo grosso" è sempre stato il sogno proibito che non avete mai osato realizzare per paura di finire in "gattabuia", giocate a "Robber".

È un'avventura grazie alla quale potrete assumere i panni di un famoso e incallito ladro il cui scopo è quello di riuscire ad impossessarsi delle immense ricchezze custodite nella cassaforte di un buio e sinistro maniero.