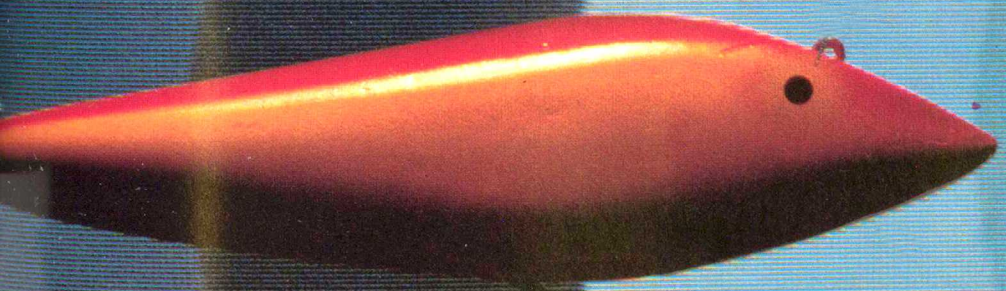
VIDEO Magazine

CLINT EASTWOOD IN CASSETTA



NOVITA' DA TOKIO

RIPRESE SULLA NEVE

BETA HI-FI

LA COLONNA SONORA

TUTTO SUGLI ADVENTURES

OLOGRAFIA

COPERTINA DI MARIO CONVERTINO

PUBLIMEDIA EDITRICE

VIDEO Magazine

ANNO IV - N. 38
DICEMBRE 1984
L. 4000

Copertina: di Mario Convertino

10 POSTA

16 NOTIZIE

23 MERCATO

24 TEST TELECAMERA
HITACHI VK-C 1500E
di Gian Paolo Moraschi

26 TEST REGISTRATORE
FISHER FVH P 620

28 TEST
TELEVISORE LOEWE 14"
di Ernesto Sagramoso

31 JAPAN ELECTRONICS SHOW
La fiera dagli occhi a mandorla
a cura di Lorenzo Fratti

37 VIDEO DEL MIO STIVALE
Carrellata sulla video produzione italiana
a cura di Felice Pesoli

44 AVVENTURE DOMESTICHE
Notti insonni tra enigmistica e Indiana Jones. Ma è solo un gioco
di Riccardo Albini

50 EPPUR SI MUOVE
Istantanea sull'editoria video
di Felice Pesoli

54 BETA AD ALTA FEDELTÀ
di Lorenzo Fratti

58 TELEVISION ART
L'ultimo trend dagli U.S.A.: parla Carl Loeffler
a cura di Michele Avantario

64 VIDEO SOLITARIO
CERCA ANIMA GEMELLA
Agenzie matrimoniali su cassetta
di Andrea Visconti

68 L'OPERATORE DELLE NEVI
Consigli per riprese sotto zero
di Riccardo Albini

72 IL PRINCIPE DEI DURI
Clint Eastwood vi darà filo da torcere
di Roberto Duiz

78 CLASSE 1984
Hit parade: gli apparecchi che hanno cambiato il volto della registrazione

84 INGREDIENTI PER UN AUDIO COCKTAIL
Tutto quello che potreste fare con un mixer audio
di Lorenzo Fratti

88 CHI HA PAURA DEL VIDEO?
Il Festival di Montreal
di Vittorio Fagone

98 OLOGRAFIA
Applicazioni dell'immagine 3D: dalla scienza alla computer graphic
di Daniele Fargion

106 COMPUTER
di Mario Salvatori

108 GIOCHI

110 ARTE
di Vittorio Fagone

112 MUSICA
di Giacomo Mazzone

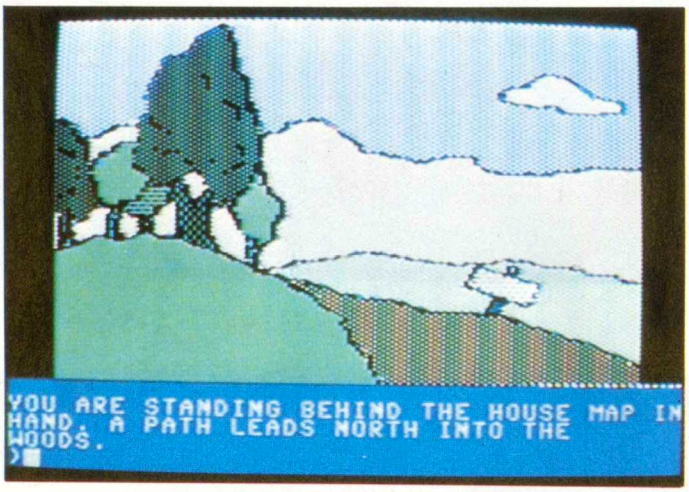
114 RIPRESA
di Edo Prando

117 SOFT-TEN
a cura di Angelo Frigerio

118 RECENSIONI

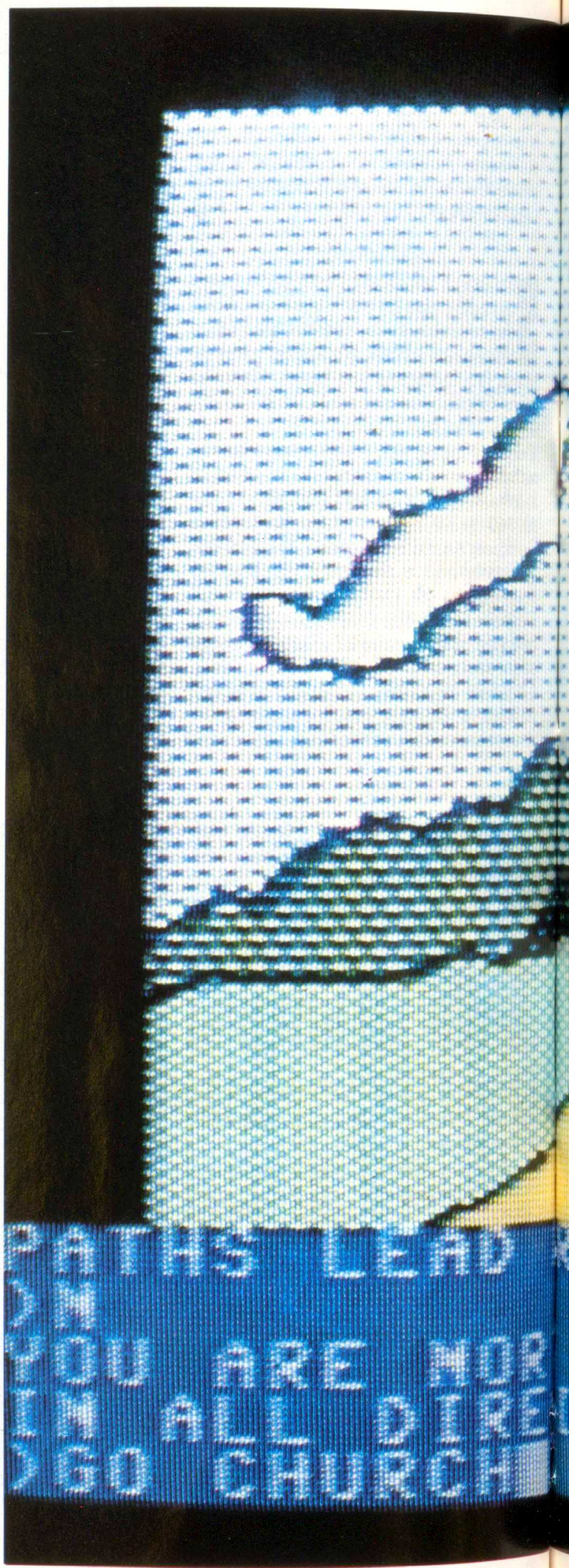
122 SEX RECENSIONI

AVVENTURE DOMESTICHE



In alto e a destra immagini dall'adventure game "Death in the Caribbean"

Tortuosi percorsi grafico testuali costellati di enigmi, puzzle, rompicapi. Sono arrivati gli adventure game per lanciare a tutti gli appassionati di logica una sfida intellettuale e una promessa di lunghe notti febbrili, insonni.



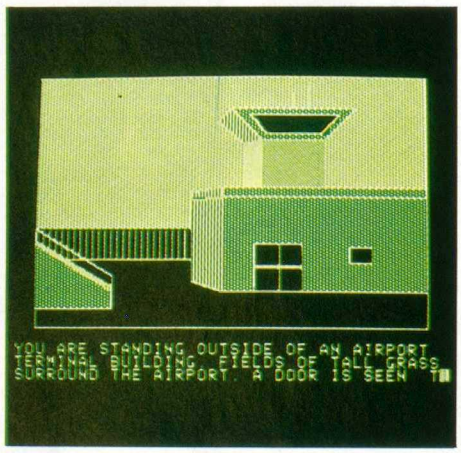
TH AND SOUTH.
OF THE CHURCH. PATHS RUN
IONS.

AVVENTURE DOMESTICHE

Milano, 29 ottobre 1984. Conversazione telefonica tra due persone non indentificate:
Prima persona: Come faccio ad entrare nell'Ade? Sono disperato, le ho provate tutte, ma non c'è stato verso.
Seconda persona: Devi esorcizzare gli spiriti maligni.
Prima persona: E come?
Seconda persona: Procurati la campanella, le candele e il libro nero. Quando avrai questi oggetti devi...
Prima persona: No, basta così. Voglio provare a vedere se riesco ad arrivarci da solo, se no che gusto c'è. Non volevo farmi dire niente, ma ero proprio disperato; è una settimana che ci sto pensando.

Milano, 3 novembre 1984:
Prima persona: Sono ancora io, ho acceso le candele, ho letto il libro nero e ho suonato la campanella, ma non è successo niente.
Seconda persona: La campanella, le candele e il libro sono gli strumenti di una cerimonia che deve essere eseguita in un ordine preciso. Inoltre devi tenere in mano le candele quando le accendi se non funziona. E poi è essenziale la velocità con la quale esegui la cerimonia. Non sprecare più tempo di quanto sia necessario tra un'operazione e l'altra. Se a questo punto non riesci ad entrare nell'Ade, vuol dire che il tuo disco è rotto.
Le due persone al telefono non appartengono a una setta di magia nera, benché il tono della conversazione possa farlo supporre.
In effetti, la parola "disco" avrebbe potuto mettere qualche lettore sulla strada giusta, ma era, sinceramente, un indizio molto labile.
Le due persone sono infatti due "adventure gamers", cioé due appassionati giocatori di computer adventure e le due telefonate non sono altro che una disperata richiesta di aiuto di un'"avventuriero" novello ad uno più esperto e navigato.

L'immagine grafico testuale dell'adventure "Kabul Spy"

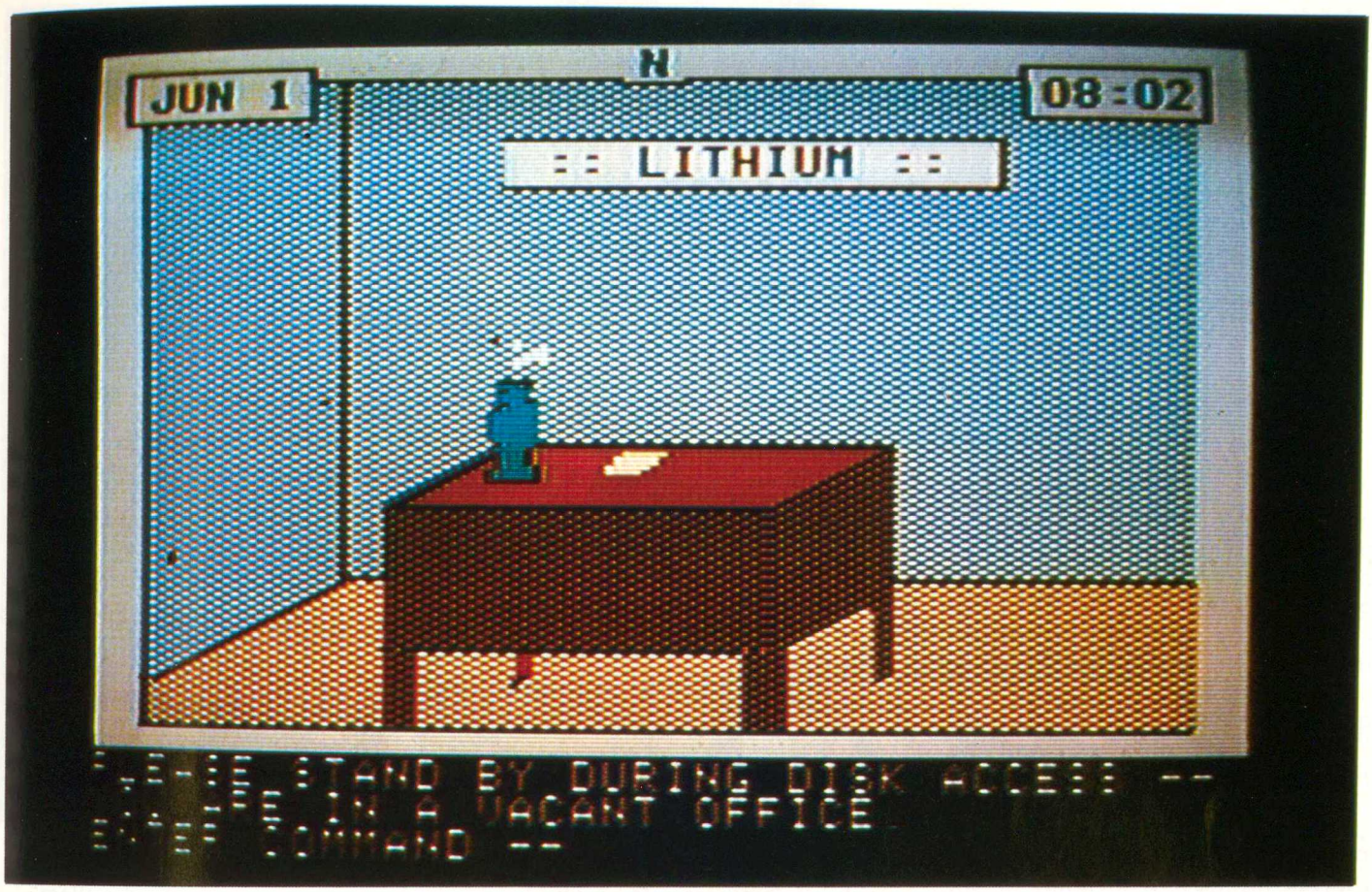


Cos'è un adventure?

Ma cosa sono queste computer adventure? La parola avventura non vi tragga in inganno. L'azione e la suspense di *Indiana Jones* qui non c'entrano, anzi. Pur dovendo affrontare gli stessi pericoli dell'eroe spielberghiano, un appassionato di avventure per computer è più simile ad un regolare acquirente della *Settimana Enigmistica* che al buon vecchio *Indy*.
I giochi d'avventura sono dei computer particolari. In confronto ai tradizionali videogiochi in cui bisogna sparare all'impazzata contro improbabili nemici galattici o cose simili, nei quali il modus operandi è perfettamente spiegato all'inizio del gioco, i giochi d'avventura mettono il fruitore davanti ad un obiettivo da raggiungere senza dare alcuna indicazione o suggerimento su come procedere.
Raramente si manovrano con joystick e pulsanti di fuoco, si usa quasi esclusivamente la tastiera (da cui discende l'impossibilità di renderli compatibili con le consolle tradizionali che non hanno tastiera) con la quale si digita sullo schermo gli ordini o i comandi che si vogliono fare eseguire al computer (ma sarebbe più esatto dire al vostro rappresentante nel mondo del gioco).
I comandi che impartite, cioé quello che potete fare e i luoghi dove potete andare sono limitati soltanto dalla vostra immaginazione e dal vocabolario del programma.
Comunque sia, quasi tutti gli adventure vi sfidano a trovare oggetti nascosti, tesori, piani militari segreti, carichi di plutonio, ecc., o persone rapite (vanno molto le principesse) oppure a scoprire assassini impuniti.
La strada per arrivare all'obiettivo da raggiungere è costellata di puzzle, enigmi, problemi più o meno logici che il giocatore deve risolvere.
Insomma, come avrete capito, azione poca, deduzione tanta.
Ecco perché appassioneranno i lettori della Settimana Enigmistica e non i fan di Indiana Jones. Almeno nella media.
Ci vuole il gusto della sfida intellettuale, il piacere per la provocazione allusiva, l'inclinazione per i problemi di logica e tanta, tanta pazienza per avventurarsi in questi giochi.
Detto ciò, non pensiate che per risolvere un adventure si debba necessariamente essere iscritti alla MENSA, l'associazione che si propone di promuovere le ricerche sull'intelligenza di cui fa parte anche Sir Clive Sinclair.
Una buona dose d'esperienza e la conoscenza di alcuni trucchi saranno sufficienti a darvi gli strumenti necessari a risolvere (quasi) qualsiasi adventure.
Ah, dimenticavo. Dovrete anche sapere un po' di inglese, almeno a livello scolastico poiché, tranne alcune eccezioni, tutti questi giochi sono in inglese.

Testuali e grafico-testuali

I giochi d'avventura si dividono in due categorie principali; testuali o grafico-testuali.
Le avventure testuali, lo dice la parola, sono quelle che visualizzano sullo schermo soltanto una serie di descrizio-



Da "Wizard and Princes", il mago e i principi, un classico e fantasioso game irto di tranelli, rompicapo e tesori.

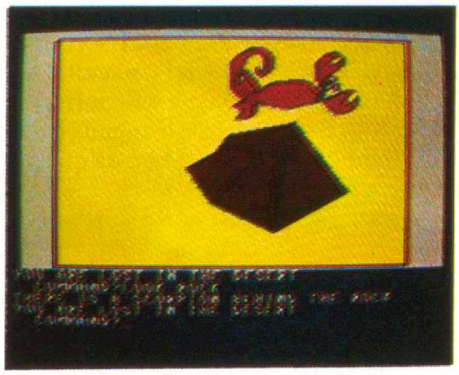
ni testuali che il giocatore legge e alle quali reagisce progredendo nel gioco. Dopo aver digitato un comando o una domanda, il testo sullo schermo cambia, fornendo al giocatore o una risposta alla sua domanda o la descrizione di un nuovo scenario nel quale si è spostato il gioco.

Le avventure grafico-testuali associano invece al testo alcune immagini ad esso relative. Per questo, ma solo per questo, potranno piacere di più agli appassionati di videogiochi. Infatti, come qualunque avventura, anche quelle grafico-testuali non danno la gratificazione immediata tipica dei videogiochi d'azione. Se ancora non avete chiaro cosa sia un gioco d'avventura o magari pensate che sia la Settimana Enigmistica on line, non disperate.

Non sono facili da giocare, ma neanche da spiegare.

E la ragione è piuttosto semplice: non c'è mai stato niente del genere.

E poi è già di per sé difficile far fonte al computerese, figuriamoci all'avventurese, un sotto linguaggio, quasi un dialetto, che può significare molto per l'appassionato del genere, non certo per il novizio che si avvicina per la prima volta ai computer.



Una piccola avventura

Quindi facciamo un passo indietro e inventiamo l'inizio di una banale avventura (testuale o grafico testuale che sia, non fa differenza)

Dopo aver caricato il programma, sullo schermo potrete leggere le seguenti parole (le scriviamo in italiano per comodità): SEI IN UNA FORESTA DI BETULLE. DUE SENTIERI CONDUCONO RISPETTIVAMENTE A NORD E A SUD. PER TERRA C'È UNA SPADA. COSA FAI?

Il cursore sullo schermo lampeggerà in attesa che voi digitiate sullo schermo il vostro comando.

I comandi sono generalmente costituiti da due parole e cioé da un verbo seguito da un sostantivo. Alcuni adventure sono più sofisticati e consentono di digitare frasi che il computer può capire, ma limitiamoci per ora al comando più diffuso e, dato l'esempio suddetto, scriviamo ESAMINA SPADA. In una situazione reale questo è quello che faremmo se vedessimo una spada: prima di raccoglierla gli daremmo un'occhiata da vicino e questo è proprio quello che abbiamo ordinato di fare al computer.

Un gioco d'avventura dovrebbe contemplare qualunque possibile azione che possa venire in mente al giocatore in una data situazione, anche la più strana. Questa duttilità è una misura della sofisticazione del programma.

Ma torniamo all'esempio. Essendogli stato ordinato di esaminare la spada, il computer potrà rispondere in diversi modi quali: È UNA NORMALE SPADA o È UNA SPADA MAGICA o ancora È UNA SPADA ARRUGGINITA.

Toccherà quindi a noi la prossima mossa e dato che le spade sono oggetti piuttosto utili in caso di incontri spiacevoli con draghi, troll o guerrieri irascibili, digiteremo il comando PRENDI SPADA.

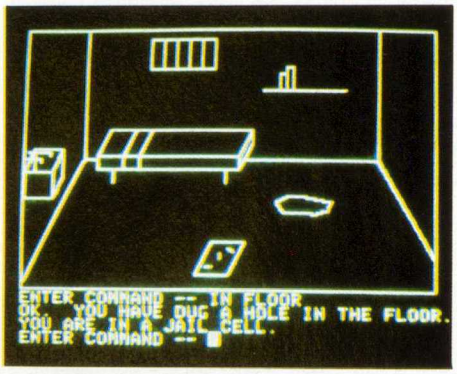
AVVENTURE DOMESTICHE

Il computer ci risponderà OK oppure HAI UNA SPADA per confermarci di avere effettivamente preso la spada.
A questo punto potremmo o dirigerci a nord o a sud oppure tentare, ad esempio, di salire su una betulla per vedere cosa c'è all'orizzonte. Digiteremo quindi SALI ALBERO. Se l'azione non è prevista sullo schermo apparirà, più o meno, la scritta NON PUOI FARLO. In caso opposto, apparirà la descrizione di quello che si vede sull'albero e/o dall'albero. Ad esempio: SEI IN CIMA ALL'ALBERO. A NORD PUOI VEDERE UN CASTELLO. A SUD PUOI VEDERE UN DESERTO CHE SI PERDE ALL'ORIZZONTE.
Ora sapete dove portano le due direzioni che partono dalla foresta di betulle. Digitate SCENDI ALBERO e vi troverete nuovamente nella foresta.
Digitate VAI NORD o semplicemente NORD e il vostro "rappresentante" si sposterà a nord. Sullo schermo apparirà la descrizione del luogo in cui vi troverete: SIETE IN UN SENTIERO CHE ATTRAVERSA LA FORESTA. IL SENTIERO PRINCIPALE VA VERSO NORD E SUD. UN ALTRO PICCOLO SENTIERO POCO BATTUTO PORTA A EST DA DOVE PROVENGONO I RUMORI DI UN DUELLO.

Ho visto l'arco

Qui potete continuare verso il castello oppure, incuriositi dai rumori, potete andare ad est. Se andaste a sud, invece, tornerete ovviamente al punto da cui venivate. Se andate a controllare la provenienza di quei rumori potreste imbattervi in un orco o in un personaggio simile e potrebbe tornarvi utile la spada che avete raccolto nella foresta.
Fermiamoci qui. Dovreste aver capito come funziona l'interattività tra il giocatore e la macchina in questi giochi. Dopo aver visitato un po' di "stanze" (così si chiamano i diversi luoghi: foresta, cima di albero, sentiero, ecc. di cui è

Un'immagine dall'avventuroso "Escape from Rungistan" (fuga da Rungistan) per la gioia degli appassionati di spionaggio.



formato il mondo dell'avventura) le possibilità cominceranno a moltiplicarsi e dovrete affrontare i primi problemi come, ad esempio, superare un fiume, salire una montagna, affrontare un nemico, aprire una porta chiusa, risolvere un indovinello e tanti altri ostacoli.
Qualunque sia il problema da risolvere o l'ostacolo da superare, gli oggetti che vi serviranno all'uopo saranno da qualche parte nel mondo del gioco.
Ad esempio, se dovrete aprire una porta chiusa non succederà che andando in un'altra "stanza" ne troverete una aperta che potrete comodamente attraversare, ma dovrete invece trovare la chiave che la apre (che magari è nascosta) oppure scoprire la parola magica che apre la porta, la quale è conosciuta soltanto da un vecchio eremita a cui dovrete regalare un solo e preciso oggetto.
Insomma, un'avventura è come un libro nel quale voi siete l'eroe di turno e l'investigatore comandato a risolvere il caso.
E il suo svolgimento dipende soltanto da quello che voi decidete di fare, dalle vostre reazioni e impulsi una volta di fronte alle situazioni che si dipanano e si intrecciano secondo logiche imprevedibili.
Proprio per questo i giochi d'avventura sono stati definiti "interactive fiction", ovvero romanzi interattivi.

Colossal caves

Il primo programma-gioco di questo genere fu realizzato nel 1976 alla Stanford University da due studenti, Don Woods e Will Crowther.
Attraverso la rete di computer del Dipartimento della Difesa il gioco arrivò al MIT, il Massachusetts Institute of Technology, dove Mark Blank e Dave Lebling studiavano medicina.
Colossal Caves, nelle parole di Blank (che poi divenne fondatore a autore della Infocom, una delle migliori case di software produttrici di adventure) "sconvolse tutti. Non succede spesso di vedere qualcosa di totalmente originale. Non c'era niente del genere allora". Blank e i suoi compagni d'avventura (mai una frase fatta cade così a fagiolo) si immersero nel gioco e dopo qualche mese lo finirono. "Ma ne volevamo ancora, così decidemmo di scrivere noi stessi un'avventura" racconta Blank.
E fu così che nacque Zork.
La serie di Zork, costituita da tre diverse avventure, è l'antesignana commerciale dei giochi d'avventura e tutt'ora (nonostante sia stata scritta nel 1979) uno dei migliori esempi del genere.
Ciò è merito del vasto vocabolario di parole che il programma è in grado di comprendere (oltre 600) e del parser del programma, cioé di quella parte di esso che interpreta i comandi del giocatore e agisce di conseguenza.
"Un'avventura è divertente tanto quanto il parser gli permette di esserlo", spiega Blank.
Infatti se il parser non è flessibile, cioè non è in grado di capire, ad esempio, che prendi e piglia sono la stessa cosa, il giocatore sarà costretto a trovare la parola giusta per quella determinata azione e si troverà quindi a dover risolvere problemi secondari e non quelli primari del gioco. Il parser, insomma, si può frappore tra il giocatore e l'obiettivo del gioco, riducendo l'impegno del giocatore ad una lotta contro il vocabolario del programma e la sua limitata

Un'immagine della mappa contenuta nell'adventure game "Death in the Caribbean", strumento utilissimo per recuperare i magnifici tesori dell'isola.

capacità di comprensione.
Se qualcuno ha mai giocato ad un adventure conosce benissimo il senso di frustrazione che deriva dal leggere sullo schermo "non capisco questa parola o frase" decine e decine di volte.
I giochi della Infocom hanno un'altra particolarità: sono rigorosamente testuali. A differenza di altre case che producono avventure testuali e grafico-testuali, alla Infocom credono che il testo sia più che sufficiente e soprattutto stimoli molto di più l'immaginazione del giocatore, che può così immaginarsi mentalmente come sono i personaggi e i luoghi del gioco, come avviene con un libro.
Questa scelta è però dovuta anche a delle esigenze pratiche: la complessità e la versatilità dei giochi Infocom non sarebbe possibile se vi fossero delle immagini, poiché lo spazio di memoria che queste utilizzerebbero impedirebbe di creare intrecci così complicati e parser così "intelligenti".

Gli avventurieri

Giochi così, l'avrete capito, non si risolvono in quattro e quattr'otto. I più complicati possono richiedere anche

diversi mesi per essere risolti.
Ma è forse proprio questa difficoltà a costituire la ragione del successo dei giochi d'avventura. Una volta iniziato un gioco si cerca di fare qualunque cosa per terminarlo e spesso qualunque momento libero a disposizione è buono per cercare di andare avanti.
Vi sono numerosi esempi della dedizione e costanza a cui possono arrivare i giocatori di avventure, ma i più curiosi sono indubbiamente due, e manco a farlo apposta si riferiscono ai giochi della Infocom.
Tra le tante cartoline di registrazione pervenute alla Infocom, parecchie contengono frasi del tipo "mia moglie ha minacciato di chiedere il divorzio se non la smetto di passare tutto il mio tempo libero a giocare i vostri giochi". All'opposto, una famiglia americana il cui numero di telefono era diverso di una sola cifra dal numero di un negozio di software che dava suggerimenti ai suoi clienti è stato costretto a cambiare numero telefonico "perché continuavano a ricevere telefonate nel mezzo della notte da persone che chiedevano aiuti e consigli per superare passaggi difficili dei giochi".
E pensare che siamo ancora gli albori del genere, sia dal punto di vista creativo che da quello tecnico!
I giochi di oggi sono tutti realizzati su 48K di memoria e solo adesso che stanno arrivando i computer da 128K si sta facendo il salto qualitativo reso possibile dall'aumento della memoria.
Chissà cosa inventeranno con 128K a disposizione?
La risposta potrebbe essere quella data da **Mike Berlyn**, un autore di avventure della Infocom, ad un mensile americano: "Qualcosa di coinvolgente, qualcosa cui pensi quanto ti svegli alla mattina, quando sei al lavoro, quando vai a dormire. Qualcosa che è sempre con te".

Riccardo Albini

VIDEO COMPUTER

di Mario Salvatori

Il nuovo Spectrum

Lo ZX Spectrum, il famoso piccolo computer della inglese *Sinclair*, ha ora un fratello più raffinato ed elegante. Si chiama ZX Spectrum + ed è sostanzialmente una buona verniciatura e revisione del vecchio Spectrum. I tasti di gomma, scomodi per chi usa il computer anche per scrivere, sono spariti e al loro posto c'è una tastiera assolutamente simile a quella di una normale macchina da scrivere, con in più 17 nuovi tasti e una barra spaziatrice. La tastiera può essere inclinata a piacere servendosi dei piedini retraibili inseriti, ed esiste un tasto per azzerare il computer senza staccare la corrente.
Disponibile solo nella versione 48 K, il nuovo Spectrum + è simile per il resto al modello precedente (8 colori, suono su 10 ottave e così via), identiche le periferiche e, per fortuna, totalmente compatibile il software. Non una grossa novità dunque, ma un piacevole e interessante maquillage.
Novità invece per quanto riguarda altri aspetti della attività Sinclair.
Venduti in più di 70 paesi, compresa la Cina e i paesi dell'Est, con una quota che si aggira sulle 200.000 unità al mese, i computer inglesi erano finora importati e distribuiti in Italia dalla GBC, l'azienda milanese specializzata in prodotti elettronici.
Al SIM del settembre scorso però, Sinclair era presente con uno stand tutto suo in cui si poteva ammirare, disattivato e ben lontano dalle mani del pubblico, un unico esemplare dell'ormai mitico e favoleggiato QL, a proposito del quale tra l'altro si dice che inizierà ad essere distribuito davvero entro gennaio '85.
Sembrava insomma che fosse in atto un deciso allontanamento tra Sinclair e il suo distributore italiano. E infatti, se non si può parlare di divorzio vero e proprio, si tratta quantomeno di separazione consensuale perché dal 1 gennaio 1985 la Sinclair sarà presente in Italia in prima persona. Per ora con una società in joint venture con la GBC stessa, che continuerà (ma non si sa fino a quando...) a distribuire i prodotti Sinclair.

Grafica in espansione

È una cartuccia da inserire nel Commodore 64, si chiama *Super Expander* e dà la possibilità di utilizzare venticinque nuovi comandi per il controllo della grafica a colori e della sintesi sonora. Con il CBM 64 disegnare, creare grafici e suonare è abbastanza facile e piacevole, grazie alla grafica ad otto colori e alle tre voci di cui è dotato. Gestire però questa possibilità, con il Basic 2,0 standard, utilizzato dalla macchina, può dare a volte qualche problema: la possibilità di compiere errori è piuttosto alta. Con il Super Expander si hanno a disposizione i comandi Graphic, Color, Draw, Region, Point, Circle, Paint e Char per disegnare e il comando Sound per suonare. Per maggior comodità, è inoltre possibile esprimere i comandi aggiuntivi più usati servendosi degli otto tasti di funzione. La preassegnazione è automatica, ma ogni tasto può essere ridefinito in qualsiasi momento.

Guerra aperta Atari - Commodore

L'arrivo di Jack Tramiel in Atari è stato, per i possibili utenti di home computer, un piacevole regalo. La concorrenza che Atari e Commodore si stanno facendo sul mercato americano ha portato infatti ad una sostanziosa riduzione dei prezzi dei computer Atari.
Ma soprattutto darà i suoi frutti in futuro, perché i due colossi dell'informatica americana sembrano decisamente orientati a produrre due nuovi modelli, con caratteristiche assolutamente simili e con una sfida al prezzo più basso possibile. Atari ha annunciato infatti di voler commercializzare, ad un prezzo inferiore ai 1000 dollari, un nuovo computer da 256 K basato sul microprocessore Motorola 68000. Grafica eccezionale e una gestione del suono vastissima dovrebbero essere le sue più salienti caratteristiche. Curiosamente questo progetto è molto simile al Lorraine, un home computer messo a punto dalla Amiga, una società americana recentemente acquistata dalla Commodore. In realtà pare che la Amiga abbia ricevuto da Atari negli anni passati, l'incarico di studiare appunto un elaboratore con queste caratteristiche, ma che abbia poi rinunciato all'incarico. La motivazione della decisione era la dichiarata incapacità di realizzare il progetto commissionato. Che invece è stato in un secondo tempo portato a termine, dando origine all'interessamento della Commodore.
Frutto di quegli studi è stato dunque questo *Lorraine*, basato sul Motorola 68000, con una RAM di 128 K (espandibili fino a 512K), una ROM di 64K, parla il Basic e ha un drive incorporato. Il suono ha quattro canali e dovrebbe eguagliare quello del CBM 64. Ma l'aspetto più interessante dovrebbe essere la grafica: 4.096 colori con una definizione di 640x200 pixel, possibilità di creare finestre a 8 o 16 colori e una risoluzione capace di scrivere sul video 80 colonne. In più spreadsheet e word processor forniti col computer. Lorraine sarà commercializzato da Amiga a un prezzo attorno ai 1500 dollari, ma i portavoce Commodore non nascondono l'intenzione di fare qualcosa di molto simile.

LA FAMIGLIA DEI PERSONAL COMPUTER OLIVETTI

FRIENDLY & COMPATIBLE

C'è chi li chiama "friendly & compatible" e chi preferisce definirli "amichevoli e compatibili". La sostanza non cambia. Perché nei fatti si dimostrano i personal che meglio di tutti sono capaci di elevare la quotidiana qualità del lavoro. Le ragioni di ciò stanno nell'esperienza stessa di chi li ha progettati e prodotti. L'esperienza Olivetti: un modo unico di essere vicino a migliaia di aziende e di professionisti. Un modo unico di saper fornire soluzioni alle loro esigenze più vive.

E infatti ecco la famiglia di personal Olivetti: una serie di strumenti diversi l'uno dall'altro per dare a ciascuno la risposta giusta nel posto giusto.

Personal compatibili tra loro e con i più diffusi standard internazionali. Personal potenti ma docili da usare per elaborare senza mai problemi dati, parole, numeri e grafici su schermi anche ad elevatissima risoluzione. E personal capaci di integrarsi in reti di comunicazione aziendale per garantire futuro a ogni scelta organizzativa. Olivetti cresce, si sviluppa, conquista nuovi primati consolidando la propria leadership europea.

Questa famiglia di personal ne è la testimonianza più viva.

Per maggiori informazioni inviare il coupon a: Olivetti, Divisione Personal Computer, Via Meravigli 12, 20123 Milano.

NOME .....

INDIRIZZO .....

CITTÀ .....

TELEFONO .....

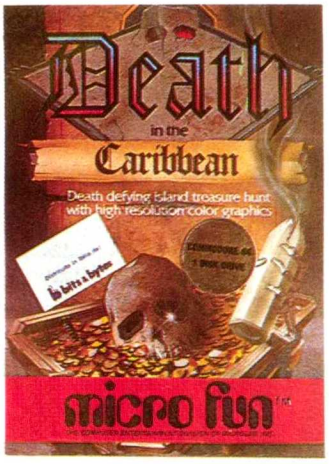
Anche in leasing con Olivetti Leasing

olivetti

VIDEO GIOCHI

Morte nei Caraibi

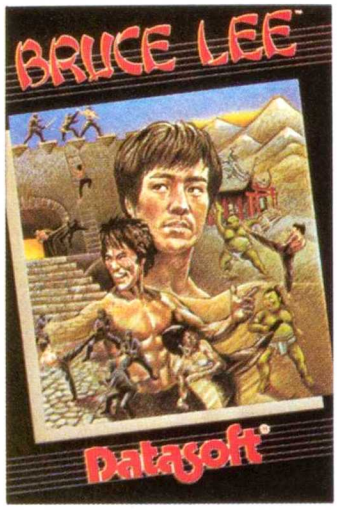
Death (la chiamiamo così per brevità) è una computer adventure, una caccia al tesoro che si svolge nei Caraibi, in particolare in "un'isola perduta e lussureggiante". Ma non pensate ad una vacanza al sole dei Tropici! In quest'isola la morte è continuamente in agguato e benché vi siano moltissimi enigmi e puzzle da risolvere e indizi o tracce da collegare, il vostro obiettivo principale sarà quello di riuscire a restare in vita.



La caccia comincia nel solito modo: un sentiero che si inoltra nelle direzioni cardinali. Da quel momento siete soli contro i pericoli e l'ignoto. Toccherà a voi dire al computer cosa fare, digitando i soliti comandi a due parole, verbo e nome.
Non ci sono località turistiche sull'isola sconosciuta ma una vecchia chiesa perennemente chiusa, una casa, una caverna dei seguaci del voodoo, una palude, le immancabili sabbie mobili e il sempre presente burrone senza fondo.
Ciascuna di queste località è raffigurata nella mappa compresa nel corredo del gioco. La sua utilità è ineguagliabile: tanto per cominciare vi consentirà di non perdere tempo a percorrere circoli viziosi e di concentrarvi sugli aspetti più direttamente enigmistici del gioco.
La storia è da avventura spielberghiana.
Ovviamente non possiamo rivelarvi niente (se no che gusto c'è a giocarlo) ma possiamo dirvi che il tempo del gioco è rapido, grazie soprattutto al brevissimo lasso di tempo che intercorre tra i vostri comandi e i cambiamenti di scenario. In un baleno, una scena si trasforma in quella successiva. È già un buon punto a favore.
Death in the Caribbean è prodotto dalla Microfun per Commodore 64 e Apple ed è distribuito in Italia dalla Bits & Bytes.

Bruce Lee

A prima vista, un computer gioco basato sulla vita di una stella del cinema scomparsa puzza di opportunismo e voglia di fare soldi in fretta. Il che significa prodotto raffazzonato e di scarsa qualità.
Invece non è così. Questo *Bruce Lee* della *Datasoft* è un gioco che ha impegnato molto il programmatore: lo si capisce dalla qualità grafica e dal meccanismo del gioco.
Il gioco è ambientato nell'antico Giappone. Vestite i panni dell'arcinoto esperto di arti marziali, Bruce Lee, il quale è alla ricerca del segreto della vita eterna, nonché di favolose ricchezze.
L'unica persona che possiede questo segreto è un mago che vive in cima al Monte Fuji, in un palazzo sotterraneo fortificato.
A guardia del palazzo vi sono due dei più temibili guerrieri dell'Estremo Oriente.
L'enorme (e verde) Yamo che deve essere ucciso con tre



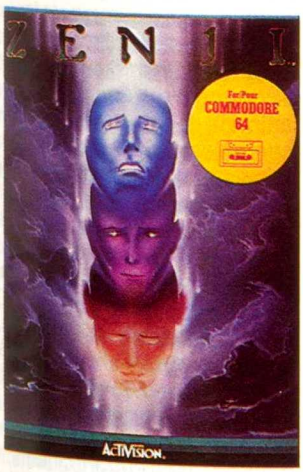
calci ben assestati e il Ninjia, un avversario molto più agile, fornito di un temibile arsenale di armi micidiali.
I due guerrieri vi inseguono per tutti i 20 livelli del gioco.
In ciascuno di questi livelli o schermi dovete raccogliere le lanterne appese, così da aprire, ogni volta, la porta che vi porterà al livello successivo.
Tramite il joystick potete riprodurre i principali colpi, di mano e di piede, del karaté, nonché evitare i colpi avversari con salti e/o schivate.
Bruce Lee, insomma, è un altro trionfo della produzione di software americana. La grafica è brillante e la giocabilità eccellente. Vi sembrerà di vestire davvero i panni di Bruce Lee, con il vantaggio di non dover subire i temibili colpi avversari.
Il gioco, disponibile in versioni per l'Atari XL e il CBM 64, è distribuito dalla Giucar Record di Bologna.

Crush, crumble and chomp!

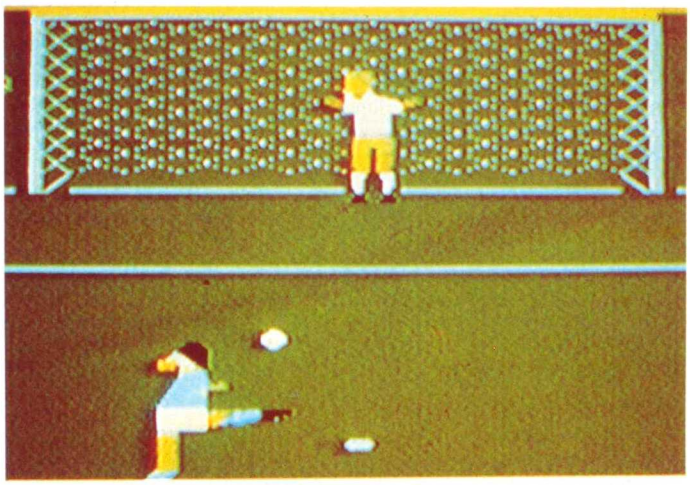
Cosa vi fa venire in mente un titolo così onomatopeico? Palazzi calpestati da Godzilla? O forse Manhattan invasa da lucertole giganti? O Parigi rasa al suolo da un mostro informe e gelatinoso? Beh, ci avete azzeccato in tutti e tre i casi.
Crush, Crumble and Chomp! è infatti un programma che vi darà la possibilità di rivivere quei gran film di fantascienza di serie B degli anni '50 e '60, interpretando la parte (inconsueta) del mostro.
I mostri delle avventure elettroniche sono stati cannoneggiati da apparecchi laser, fatti a pezzi dall'eroe di turno, distrutti da spade magiche, ecc. Ma questa volta è giunto per loro il momento di rifarsi.
Questa volta, i "buoni" dei film di fantascienza – polizia, guardia nazionale, cittadini qualunque – sono i nemici da eliminare e il mostro di turno è il vostro "eroe".
In realtà potete scegliere tra ben sei mostri diversi o addirittura costruirvene uno a vostro uso e consumo con le caratteristiche che preferite.
Goshilla, ad esempio, è un "cugino" del più famoso Godzilla; Kraken è il tradizionale octopus gigante; Mechismo è il mostro meccanico-robotico creato da qualche inventore pazzo.
Il teatro delle operazioni può essere scelto tra quattro città (New York, San Francisco, Tokio e Washington). Di ciascuna di esse viene fornita una mappa che serve per orientarsi, mentre per muoversi o per ingaggiare furiosi combattimenti si adopera la tastiera del CBM 64.
Attenzione, però! È necessaria qualche seduta di allenamento prima di avere una perfetta padronanza del gioco. Per chi è agli esordi, può diventare quasi indispensabile l'aiuto di un amico/a che faccia da navigatore e indichi velocemente, consultando la mappa, la direzione da prendere e suggerisca con sollecitudine i comandi da premere per distruggere questo o quell'isolato, questo o quel battaglione della Guardia Nazionale.

Il labirinto Zenjx

Immaginate un labirinto le cui pareti e intersezioni possano slegarsi e girare su se stesse cancellando i vecchi schemi e costruendone sempre di nuovi. Al centro del labirinto un polo magnetico diffonde l'energia che si propagherebbe in tutto l'intricato sistema di corridoi se tutti i condotti fossero collegati tra loro.
Il vostro compito è proprio questo: permettere che l'energia si diffonda ovunque. Andate nelle zone 'non irrigate' e cercate, modificando i circuiti di passaggio dell'energia, di metterle in contatto con il centro vitale.
A quel punto l'energia fluirà in ogni luogo.
Tempo limitato, nemici da evitare, campo di gioco che cresce e si complica ad ogni successo, Zenji sedurrà tutti gli amanti della logica e della riflessione.



Uno scassaquindici filosofico di cui non sempre è facile trovare la soluzione.
È disponibile in versione cartuccia per il sistema ColecoVision e in cassetta per i computer CBM64 e Atari XL.



Football

Il "gioco più bello del mondo" non è nuovo alle trasposizioni nel mondo dei videogames. C'era quindi da aspettarsi che anche la *Coleco* realizzasse una versione elettronica del gioco del calcio per il suo sistema (gioco che fra l'altro si intitola con il nome originale inglese e non con quello americano di soccer).
A differenza della maggior parte dei giochi del calcio elettronici in circolazione, quello della CBS-Coleco alterna "riprese" a tutto campo, in cui si può seguire il gioco e il piazzamento sul rettangolo del campo dei componenti delle squadre, con vere e proprie "zoomate" sui momenti cruciali dell'incontro come, ad esempio, i contrasti tra attaccanti e difensori o i momenti in cui il giocatore resta a tu per tu con il portiere avversario, pronto a tentare di infilarlo con un tiro angolato o con una bordata imprendibile.
Il realismo del gioco è accentuato dall'utilizzo dei Super Action Controller, i comandi speciali ideati apposta per i giochi sportivi, che consentono di tenere sotto controllo un gran numero di funzioni e di dosare lanci in profondità, rimesse laterali, calci di punizione e perfino falli cattivi, in cui l'avversario viene "falciato" mentre cerca di involarsi verso il goal.
Ovviamente, in questi casi, il computer fa da arbitro inflessibile e imparziale, pronto a sancire un calcio di rigore se il fallo è avvenuto entro l'area.
Infine, altra novità di questo *Football* CBS-Coleco, se la partita dovesse finire in parità, anche dopo gli eventuali tempi supplementari, c'è la possibilità di decidere le sorti dell'incontro coi calci di rigore, proprio come nella finale di Coppa dei Campioni tra Roma e Liverpool.
Football è disponibile, in cartuccia, per il Coleco Vision e l'Adam.

Shakespeare sullo schermo

Si chiama *Macbeth* ed è la trasposizione in termini di videogioco del capolavoro scespiriano, l'ultima novità che proviene dall'Inghilterra.
Prodotto dalla *Creative Sparks*, Macbeth è un adventure che combina grafica, divertimento e apprendimento. Il programma è registrato su due cassette; nella confezione di vendita è compresa anche una edizione integrale dell'opera letteraria. Macbeth consiste in quattro diverse adventure, al termine delle quali ci si trova immersi in una vera e propria seduta psicanalitica che costringe il giocatore ad addentrarsi dentro le più segrete ed oscure motivazioni che agitano i personaggi.

CLASSIFICA

1	***Rocky***	(Coleco)
2	***Master of the universe***	(Mattel)
3	***Cabbage pach kids***	(Coleco)
4	***Bump and Jump***	(Mattel)
5	***AD&D Treasure of tarmin***	(Mattel)
6	***Pitstop***	(Epyx)
7	***Burgher Time***	(Mattel)
8	***Miner 2049 er***	(Micro Fun)
9	***Pittfall 2***	(Activision)
10	***Mario's brother***	(Atari)

Per gentile concessione della rivista Videogiochi. Gruppo Editoriale Jackson.