



# BASI DI LANCIO DEL DIVERTIMENTO

La console resta ancora il punto di partenza per mettere in orbita i vostri giochi. Ecco i più famosi modelli presenti sul mercato e i consigli necessari per orientarsi nell'acquisto.



Credevo di uscire indenne da questa ondata di videomania che ha invaso il mondo negli ultimi tempi, perfettamente appagato da quel vago senso di gratificazione che uno prova nel sentirsi «diverso» in mezzo alle mode imperanti, pensavo di riuscire a resistere a quel diabolico utilizzo del piccolo schermo, già di per sé tanto amato e allo stesso tempo vituperato.

E invece no, alla faccia di tutti i proponimenti basati su motivazioni ben precise (il videogioco isola, sottrae tempo prezioso, è diseducativo, eccetera) eccomi all'entrata di un negozio, accompagnato da mio figlio dodicenne, che qualcosa più di me capisce, deciso ad acquistare l'infernale attrezzo di cui non possiamo più fare a meno.

Il bello è che non è stato lui a convincermi, anzi sembrava pro-

prio d'accordo sulle mie argomentazioni quando poco prima di Natale gli ho proposto un paio di sci nuovi e magari anche una giacca a vento di vero piumino, pur di non cadere nella rete di questi nuovi «pifferai magici» del videogioco.

No, no, sono stato proprio io, tutto è iniziato il giorno di S. Stefano, quando dapprima con aria di sufficienza mi sono avvicinato alla console del nipotino, poi rosso di vergogna ho cominciato a divertirmi come un pazzo e alla fine, liberato da ogni pudore, in mezzo alle proteste del parentado in attesa del proprio turno, non riuscivo a staccarmi da quelle leve, anzi dal «joystick», come si dice.

Adesso che sono anch'io dalla «loro» parte, mi rendo conto di che razza di padre snaturato sarei stato se avessi privato mio



figlio di questi capolavori di elettronica e di fantasia.

Me ne sono reso conto dalla sua reazione al mio «...e se ne comprassimo uno anche noi...». Improvvisamente ha sfoderato una conoscenza tecnica, evidentemente tanto più coltivata quanto più repressa dal padre, che mi ha lasciato completamente strabiliato. A suon di «joystick», «screen», «score», «home computer» (lo sentisse la prof. di inglese, che si lamenta sempre) mi ha gettato nella confusione più totale.

Ed ecco come, con molta pazienza, vista la mia scarsa preparazione e la mia abissale ignoranza in materia, mi ha preso per mano per illustrarmi i segreti di questo mondo affascinante.

Il suo primo consiglio è stato di scegliere bene, dopo aver valutato attentamente ogni possibilità tra le tante sul mercato, la cosiddetta console, base e punto di partenza di tutti i giochi elettronici.

«Papà è un termine americano e si scrive con una "elle" sola». È vero, ha ragione lui, il mio tentativo di far valere le mie conoscenze scolastiche di francese è fuori luogo. L'originale «console» che in Francia e forse anche da qualche mobiliere nostrano indica una graziosa mensolina, non ha nulla a che vedere con la versione storpiata dagli americani per definire un centro di controllo elettronico.

Il secondo consiglio è di sentire il parere di un esperto, in particolare per sapere se ci sono novità fresche di quest'anno.

Eccoci dunque al negozio, e da quanto ho capito potrebbe anche essere che entriamo per comprare un gioco ed usciamo con un home computer. Comunque sembra tutto molto semplice ora, si tratta solo di scegliere (questi fogli di diario sono dedicati a tutti quei genitori afflitti dai medesimi problemi che hanno turbato qualche mio sonno...). — *Renata Beltrami*

## ATARI

Il video Computer System 2600 è oggi la console più diffusa e dispone della gamma più vasta di giochi rispetto agli altri sistemi. Prodotta dalla Atari, la società americana che nel 1972 lanciò il famoso Pong e che ora domina questo fiorentissimo mercato, presenta le stesse caratteristiche di solidità e durata delle «sorelle maggiori» progettate dalla casa madre per bar e sale giochi. Funziona in collegamento diretto con un TV color Pal ed è dotata di comandi a leva, i cosiddetti joystick e di pulsante per il «fuoco». Per i giocatori più esigenti e sofisticati è possibile collegare comandi a manopola, a tastiera oppure a sfera per avere la massima velocità di movimento nei 360°.

L'asso nella manica della Atari, rispetto ad altri sistemi, è comunque l'ampia varietà di giochi compatibili col sistema VCS prodotti non solo dalla società stessa ma anche da aziende indipendenti come la Imagic, la Parker Brothers, la Activision e altre. Essendo inoltre da anni nel settore dei giochi da Arcades, la Atari possiede il maggior numero di cartucce tratte dai «classici» dei bar e delle sale giochi.

Il Video Computer System 2600 è in vendita a L. 299.000 - e comprende la famosa cartuccia «Space Invaders». Ma ci sono grosse novità in arrivo, delle console che sono veri e propri home computer: Atari 600XL, 800XL, e 1450XLD.



L'home computer Atari 600XL è un prodotto che si presta in modo particolare alle esigenze dei principianti e può essere esteso nelle sue funzioni per mezzo di una vasta gamma di unità periferiche. L'Atari 800XL è già di per sé sufficientemente potente da poter essere usato per lo studio universitario e per le normali esigenze di gestione domestica. Entrambi possono svolgere funzioni di word processing e trasformarsi in «sala giochi»; comprendendo anche una funzione automatica di auto controllo che prova la memoria, i suoni, la grafica e fornisce sullo schermo la verifica del loro corretto funzionamento.

Una componente esclusiva dell'Atari

1450XLD è un'unità a dischi a doppia densità e doppia faccia, che immagazzina e fornisce fino a 254 K bytes di informazioni, due volte e mezzo più rapidamente delle attuali unità a dischi Atari. Accanto all'unità a dischi è situato un comparto isolato magneticamente che può essere usato per conservare floppy disk. La scocca rigida è stata specificamente progettata per sopportare agevolmente il peso di un monitor.

L'aspetto più eclatante è comunque il sintetizzatore che permette al calcolatore di «parlare» all'utente; inutile aggiungere che il 1450XLD, nonostante i molti impegni di lavoro, non ha perso il gusto del gioco che caratterizza tutti i prodotti Atari.

## INTELLIVISION

Intellivision è il nome, già di per sé piuttosto eloquente, del supercollaudato sistema videogame della Mattel che unisce alle caratteristiche tecniche più avanzate un gusto particolarmente attento per i dettagli grafici.

Forse per questa ragione si è imposto prepotentemente sul mercato italiano, contrapponendo al sistema Atari un tipo di gioco diverso, non più basato solo sulla velocità e sulla destrezza ma su fasi più arti-

colate e complesse con un ritmo più tranquillo.

Anche i comandi sono diversi: al posto del joystick la Mattel ha creato un disco con le stesse funzioni che ha di fianco quattro pulsanti per «sparare» e una minitastiera a dodici tasti, inserita nello stesso blocco, per selezionare i livelli di gioco e per applicare varianti indicate di volta in volta nelle cartucce. I giochi sportivi più diffusi in Italia trovano in questo sistema la realizzazione ideale: la pallacanestro, il calcio e il football americano rivivono sullo schermo con le stesse regole e lo stesso

ritmo frenetico degli sport veri e propri.

Ma la vera «briscola» della Mattel è Lucky. Lucky è il nome familiare di Intellivision ECS (Entertainment Computer System), il computer domestico che tra le altre cose può essere trasformato con una piccola tastiera in una macchina per fare programmi da gioco.

Infatti Lucky, appoggiandosi all'unità centrale fornita dalla console è un home computer di notevole funzionalità, in grado di programmare giochi di alto valore didattico a livello sempre più evoluto grazie alla sua memoria.

Questa è la risposta all'esigenza sempre più sentita dal pubblico dei giovani appassionati di videogames di poter partecipare più attivamente a questo fenomeno in costante sviluppo, inventando e producendo nuovi giochi.

Utilizzando il linguaggio BASIC è possibile attraverso Lucky creare dei nuovi giochi basati sulla grafica delle cassette già esistenti con delle regole definite da un programma tutto da impostare.

Ci sono altre estensioni che arricchiscono la console Intellivision con risultati sempre più sofisticati: la tastiera musicale e l'Intellivoice un sintetizzatore vocale che riproduce voci di timbro e intonazione diversa interagenti con il giocatore in modo «umano».

Ricapitolando, questi sono i prezzi: Intellivision Console L. 399.000 (inclusa una cartuccia omaggio) - Modulo Intellivoice L. 199.000 (inclusa una cassetta omaggio) - Lucky Key board (tastiera alfanumerica) + computer Adaptor L. 299.000. — Tastiera musicale L. 199.000 — Espansione di Memoria L. 145.000.



## PHILIPS

L'ultimissima novità si chiama Videopac Computer G7400 ed è una versione migliorata del Videopac G7000 e G7200.

Con questa nuova console il sistema Videopac torna alla ribalta come uno dei più avanzati e moderni, dopo un periodo in cui i modelli precedenti erano stati un po' oscurati dalla concorrenza.

Il G7400 è dotato di una tastiera alfanu-

merica composta di 26 lettere, dieci numeri e altri tasti utili per programmare in basic; il microprocessore è di 8 bit e la memoria Ram di 6000 Bytes.

Anche l'aspetto estetico della console è migliorato, inoltre è possibile applicare un modulo a espansione per trasformarlo in home computer. Si direbbe che la Philips ha raggiunto un ottimo livello, tuttavia non ha per questo dimenticato l'esistenza dei modelli precedenti.

Infatti tutte le cassette Videopac (con la sigla da G7101 a G7144) progettate per i sistemi G7000 e G7200, funzionano sul G7400 ad eccezione di tre giochi: Blackjack, Cassetta Musicale, In fila per quattro.

Allo stesso modo anche le cassette progettate per il nuovo G7400 potranno funzionare sulle vecchie, cambia solo la grafica del gioco, decisamente meno accattivante. Così tutte le cassette sono compatibili con tutte e tre le console, non solo, i best-seller progettati per le versioni più vecchie sono stati «riscritti» per offrire una grafica e un background sempre più realistici e coinvolgenti.



## VECTREX

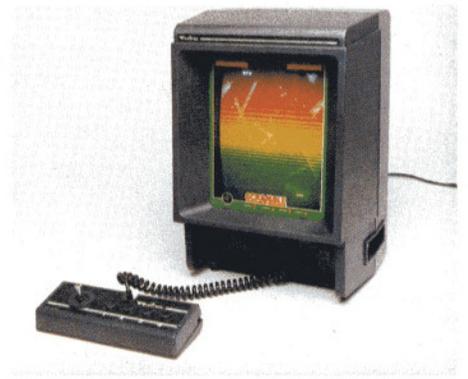
Unica nel suo genere, si differenzia da tutte le altre console perché è fornita di monitor a 9 pollici in verticale incorporato.

Il pannello comandi ha quattro pulsanti concavi e una leva di comando autocentrante a 360 gradi. È immediatamente riconoscibile non soltanto per il particolare design dell'hardware ma soprattutto per la caratteristica grafica «a vettore» dello schermo in grado di creare l'effetto tridimensionale delle sue linee compositive.

La Milton Bradley, produttrice e distributrice del sistema Vectrex, ha già previsto anche la produzione di un modulo che trasformerà questa console in home computer. Inoltre la macchina è predisposta per l'uso della voce con il sistema «voice syntetizer».

La varietà di giochi prodotti dalla stessa società costruttrice della console è discreta, in particolare sono ben riuscite le battaglie aereo-spaziali con gli effetti tridimensionali.

Il prezzo di questa console è di circa mezzo milione.



## CREATIVISION

È più di una semplice console, anzi con tutte le estensioni applicabili alla componente principale, può dirsi un home computer.

I comandi sono a leva con una minitastiera numerica e due pulsanti per il fuoco.

È integrabile con Floppy Disc Drive, estensioni di memoria, interfaccia ingresso - uscita seriale - parallelo, Modem telefonico, registratore a cassette, stampante e tastiera professionale a 48 tasti.

La gamma di giochi prodotti dalla casa madre è abbastanza vasta; presto uscirà un adattatore che renderà questa console compatibile con i sistemi Atari e Coleco. Il prezzo è di L. 415.000.



## COLECO

Il Colecovision Videogame System sembra avere un solo difetto: è il più caro di tutti. 490.000 lire per questa console sono però perfettamente giustificate: la sua potentissima memoria permette di realizzare il tratto grafico più vicino alla realtà e una cura molto attenta ai dettagli.

Inoltre è integrabile con tre estensioni: modulo 1, convertitore al sistema Atari VCS (L.169.000); modulo 2, guida Turbo (L.130.000) e modulo 3 home computer (di prossima uscita).

La disponibilità dell'adattatore al sistema VCS rende la gamma di giochi compatibili con questa console praticamente infinita e la sua grafica complessa è ideale per rendere al meglio gli adattamenti domestici dei best-seller da bar.

Anche nell'importante settore del controllo e della «guida» del gioco, la Colecovision è dotata della tecnologia più avanzata.

C'è la leva di comando a otto direzioni per il movimento a tutto campo, la tastiera a due pulsanti indipendenti per il tiro al bersaglio e per l'azione per rendere il gioco sempre più entusiasmante.



# I NOSTRI GIUDIZI

## ATARI VCS

La console Atari è come certe macchine di media cilindrata della Fiat: sono le migliori e le più diffuse. Va aggiunto che l'aggettivo «migliore» trova la sua piena applicazione nei giochi d'azione («muovi e spara» o «corri e salta») e si appanna leggermente nei giochi più applicati.

Il joystick resta insuperato, diventando la vera e propria bacchetta magica dei videogiochi. Il design non è eccezionale ma robusto e affidabile; tuttavia se l'estetica comincia a mostrare gli anni, il parco giochi è continuamente alimentato con dovizia.

## INTELLIVISION

È una console che si segnala per la linea pulita ed efficace del design, per le sue possibilità di estensione, per il controllo manuale (un disco sostituisce il joystick) che offre un numero elevato di varianti.

Leggermente più lenta dell'Atari, permette tuttavia una serie di giochi più «complicati» e raffigurati con una grafica eccellente. Curiosamente sembra piacere più ai genitori che ai figli, forse anche per la vocazione didattica di molti suoi games.

## PHILIPS

Indubbiamente la cosa che colpisce di più è il suo aspetto da mini computer, dotato di schermo a tastiera alfanumerica che denuncia fino in fondo la linea scelta: divertirsi per imparare i principi elementari del linguaggio della macchina. Di «bella presenza» è privo tuttavia di colori e i giochi sembrano soffrire di una certa rigidità meccanica. L'ultimo modello cerca di ovviare a queste carenze.

## VECTREX

Console dalla linea avveniristica sia per quel che riguarda l'hardware che il software: indipendente, duttile,

«creativa». Di notevole possiede la linea grafica dei giochi, esaltata soprattutto in quelli d'azione, il joystick (peccato che ce ne sia uno solo), gli effetti sonori.

## CREATIVISION

A metà strada tra l'Atari e l'Intellivision, nel rapporto estetica giochi, offre un'ampia gamma di espansioni che trasformano la console in un home computer: è annunciato persino un floppy disk drive. Si fa ammirare per la filosofia di fondo, soprattutto per le future possibilità d'espansione, anche se la grafica di certi giochi e la relativa «chiusura» nel mercato lasciano un po' a desiderare.

## COLECO

Di linea austera, rigorosa, potente il «motore», queste console ricorda certe berline di lusso; ha una notevole possibilità di estensione, esibisce una messinscena, una grafica e un colore dei giochi di tutto rispetto. La scorta dei giochi non è ancora sopra la linea di guardia, ma mantiene una qualità sopra la media.

Un po' infelice il joystick a manopola, sostituibile da altri controlli optional. Si affida a giochi rigorosamente provati nelle Arcades.