

COMPUTER GAMES

GIUGNO
1984
L. 3500

IL MENSILE PER PROGRAMMARE IL TUO DIVERTIMENTO



TUTTO SUI
VIDEOGIOCHI
AL LASER

PROGRAMMI: IL TEST
DELLA LONGEVITA'
E TANTI NUOVI GIOCHI

DIVENTATE PICASSO CON IL COMPUTER

OLIMPIADI: LE FANTASTICHE GARE ELETTRONICHE

VIDEO GIOCHI OLIMPICI

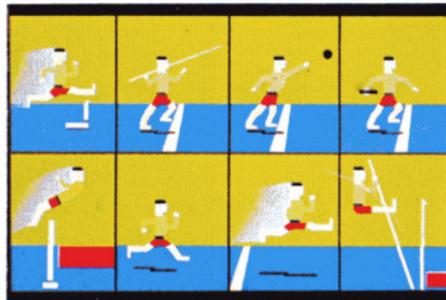


Ecco le gare delle Olimpiadi elettroniche: tutti i videogiochi e i computer games della più fantastica manifestazione sportiva

Una tappa fondamentale per la maggior parte delle case produttrici di videogiochi da console e per sistemi computer è stata la realizzazione di programmi software di argomento sportivo: calcio e football americano, hockey e tennis, baseball e sci, toccando le più svariate discipline sportive in una elevata specializzazione e fedeltà alle regole reali dello sport o del gioco riprodotto. In un momento in cui l'attenzione mondiale è rivolta alle Olimpiadi americane di Los Angeles, ci è sembrato opportuno fornire ai nostri appassionati sportivi una panoramica, la più completa possibile, dei titoli «video-sport».

La ragione principale che ha spinto le case ad inserire nei loro cataloghi molti titoli legati a sport più o meno diffusi si riferisce in particolar modo a quel desiderio mai sopito dell'uomo, e soprattutto dei ragazzi, di partecipare in qualche modo allo sport.

È una buona trovata infatti aver creato la possibilità di «praticare» il proprio sport preferito, calcio, tennis, sci che sia, comodamente seduti nel soggiorno di casa, o un incontro di basket con l'amico nel bar sottocasa, vivendo emozioni in egual misura esaltanti. Vi è quindi una serie di «rispecchiamento» tra la pratica dello sport in sé e la riproduzione vissuta sul video dai gio-



Decathlon (Activision)

catori. Inoltre, oggi, lo sport è più visto alla Tv che non sul «campo di gara», se non altro per il numero stesso dei teleutenti che in contemporanea seguono un avvenimento calcistico, tennistico od atletico.

La diversità tra l'essere spettatore passivo alla TV, ad esempio di un incontro di boxe, ed il viverlo attivamente impersonando uno dei due sfidanti con un buon videogame, risulta evidente. È chiaro che nel primo caso l'implicazione emotiva è proporzionata alla passione del tifoso nei confronti di questo o quell'altro sport, ma vivere un match tennistico all'ultimo smash o calciare un pallone al volo, segnando, nella rete avversaria, procura certe emozioni e sicuro divertimento.

Chiarita la differenza, se pur lontana, tra sport praticato, veduto, e vissuto

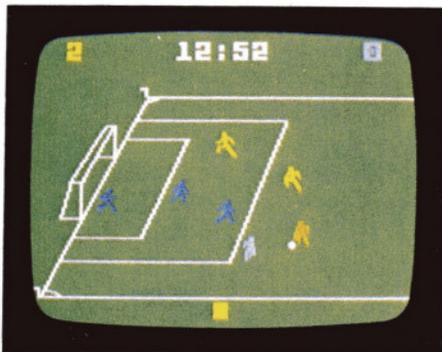
con il game televisivo, affrontiamo ora insieme ciò che il «calendario sportivo» ci offre per correre, tirare, saltare e, ancora, scivolare sulla neve tra paletti e pendii mozzafiato a colpi di joystick. Il mercato zeppo di titoli e varianti non presenta una omogeneità di diffusione in tutto il mondo. Il successo di un Soccer inglese (il calcio italiano), in Italia, non coincide con la diffusione in Usa della stessa cartuccia, o in un altro paese europeo. Questo vale anche per altri sport, con un rapporto sempre proporzionale alla diffusione e alla pratica dello sport stesso nel paese. Queste incognite hanno spesso creato grossi errori commerciali, pagati duramente dalle case produttrici. Anche in Italia alcuni sport non hanno trovato un fertile terreno di diffusione, anche se il mercato in genere è stato ge-



Rocky (Colecovision)

neralmente ben disposto ad accettare titoli sportivi.

Nel nostro paese, seguendo un ordine di diffusione che tiene conto della maggiore presenza di medesimi titoli in cataloghi diversi, notiamo che il calcio occupa senza ombra di dubbio il posto d'onore: il «Realsport Soccer» della Atari, un classico per la console VCS 2600, è stato uno dei più diffusi



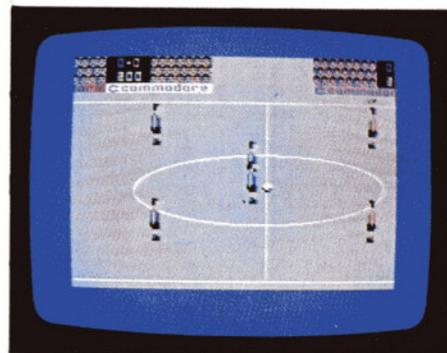
Soccer (Intellivision)

giochi del calcio e pur mostrando una qualità d'immagine non sempre perfetta, ha tuttavia appassionato molti giocatori. Presenta vari livelli di difficoltà e consiste in una partita di calcio che si attiene fedelmente alle regole con passaggi, dribbling, tiri a rete, contro un avversario o contro lo stesso computer, cercando di difendere la porta che risulta sempre sguar-

nita (senza portiere). Buono è il sonoro con il fischio d'inizio, goal segnato e fine dell'incontro. Altro gioco del calcio famoso è il «Soccer» della Mattel-Intellivision, molto curato nella grafica, con 22 giocatori, il pubblico che tifa, il campo in tre dimensioni e con due tempi di 45 minuti (simulati logicamente!), più i supplementari in caso di parità. Tutto è possibile: dalla rimessa laterale al corner, agli schemi d'attacco e di difesa. Inoltre il successo è garantito in questi ultimi tempi da una grossa campagna promozionale della Mattel.

Anche la Creativision comprende nel suo catalogo una cartuccia denominata Soccer, realizzata con una grafica discreta. Essa risulta più complessa rispetto a altre, soprattutto grazie all'idea di far impersonare al videogiocatore il ruolo di calciatore e insieme quello di allenatore per studiare le migliori tecniche e strategie di gioco. Lo scorrere del tempo, visibile costantemente in alto a destra dello schermo, segna l'inizio e la fine degli incontri, con la possibilità di controllare e variare la velocità stessa del gioco.

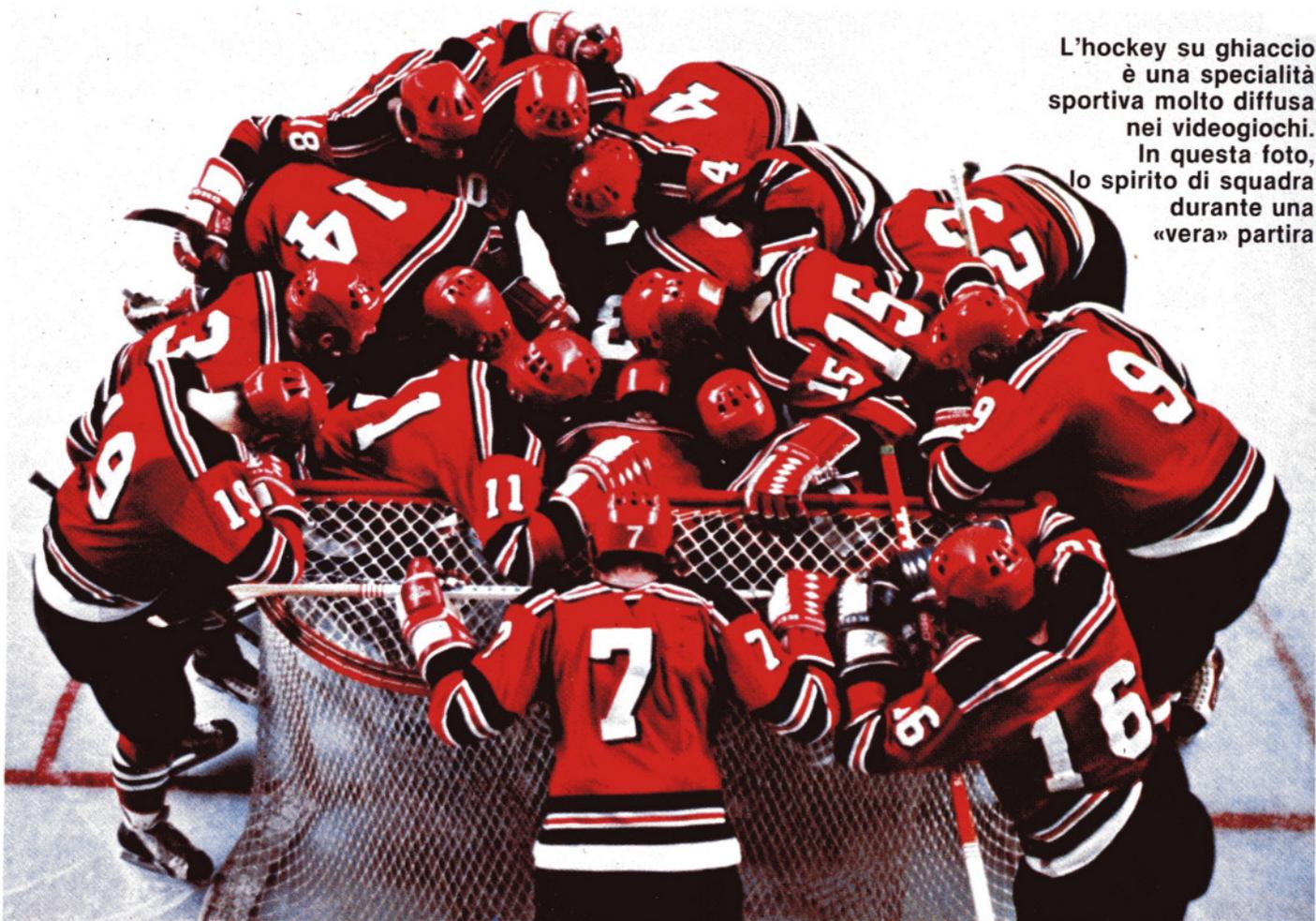
La Philips presenta invece nel vastissimo catalogo Videopac una proposta «Soccer», che unisce nella medesima cartuccia un altro sport (Hockey). Unitamente alla nota semplicità della grafica Philips, questo Soccer risulta linea-



Soccer (Commodore)

re e simpatico, offrendo anche molteplici possibilità di gioco. Da notare che la Philips ha in commercio un'altra cartuccia riguardante il tema calcistico: è il «Gioco del calcio», una riduzione molto bella in TV del famoso calcio balilla, con regole non basate sul tempo ma su dieci goals da segnare e con in campo 6 giocatori anziché 11. Nel settore degli Home Computer da citare sono il «Calcio» della Texas Instruments per il TI 99, che ad una grafica buona unisce la possibilità del replay della rete e dell'azione precedentemente eseguita. I giocatori in campo sono 5 per ogni squadra ed è possibile compiere quasi tutte le operazioni del calcio reale.

Per il Commodore 64 invece è disponibile una delle versioni computerizzate più complete e soddisfacenti di que-



L'hockey su ghiaccio è una specialità sportiva molto diffusa nei videogiochi. In questa foto, lo spirito di squadra durante una «vera» partita

UN SUPERGOL COL COMPUTER: SEGNA ALDO SERENA

Il boom dei videogiochi è scoppiato anche in Italia: si parla già di 130 mila apparecchi e 600 mila cassette venduti con un coefficiente di penetrazione rispetto ai televisori a colori inferiore al due per cento contro il 5,6 per cento della Gran Bretagna per esempio.

Tra gli acquirenti di questi 130 mila



videogames c'è anche Aldo Serena, attaccante dell'Inter e della Nazionale olimpica azzurra. Ventitré anni, veneto di Montebelluna una città in provincia di Treviso, ala — centravanti, colpo di testa che ricorda quello dei «grandi» tipo Boninsegna e Riva, un coraggio da leone, due piedi molto buoni: ecco Aldo Serena. Ritornato quest'anno in nerazzurro, dopo una stagione rossonera alle spalle che ne ha consacrato le doti, è oggi uno dei giovani attaccanti più richiesti sul mercato calcistico.

— *Da cosa nasce questa tua passione per i videogames?*

«È un hobby che è iniziato per me nell'estate del 1980, un periodo tra l'altro che mi ricorda l'anno giocato col Bari in B. Una stagione favolosa con grandi partite e dieci gol... Ma torniamo ai videogiochi. Andavo a giocare in un bar vicino allo stadio comunale dopo gli allenamenti e con i primi *Pac Man* diventai molto abile. In seguito mi sono comperato un Commodore di quelli collegabili alla televisione e il numero delle cassette è via via aumentato. Adesso ne ho

A sinistra, Aldo Serena in campo. In alto a destra, Serena in azione contro la Fiorentina a San Siro.

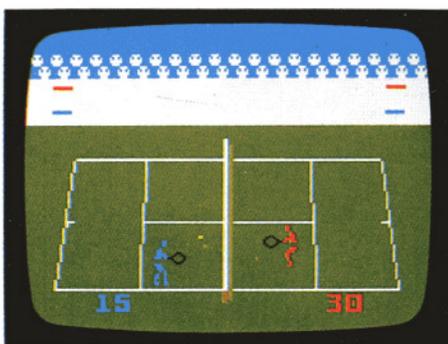


moltissime, di giochi sportivi e non, uno più bello dell'altro».

Che tipo di videogiochi preferisci?

«Per uno che come me è sportivo potrebbe sembrare un controsenso, ma preferisco in genere i giochi non sportivi con un'unica eccezione. Ho visto in giro un videogame meraviglioso su alcune delle specialità olimpiche: la corsa ad ostacoli, il lancio del disco, il salto in alto, il salto con l'asta, il giavellotto. È una cosa fantastica!»

— *Tu, che puoi essere considerato un esperto, cosa puoi dire sull'effetto*



Tennis (Intellivision)

sto sport. Tutto è stato realizzato per offrire il massimo della veridicità: dai giocatori che entrano in campo in ordine dagli spogliatoi, al pubblico incitante e alle «finiture» grafiche del campo, alle regole applicate rigorosamente con tutte le possibili varianti. Un gioco che appassiona chiunque, partecipanti e spettatori.

Un'altra specialità sportiva che ha raccolto numerose realizzazioni software è il tennis; gioco questo che trae le sue

origini nei TV game degli albori, con le «palettone» laterali e il puntino-pallina che rimbalza da un lato all'altro dello schermo. Oggi, tra le varie Case che presentano nei cataloghi un videogiochi sul tennis, accenniamo al «Tennis» della Activision, che permette tiri ad effetto ed angolazione differenziati dalla pallina a seconda del punto in cui la si colpisce con la racchetta. Buona la grafica sia del campo che dei tennisti, con la possibilità di essere giocato nel sistema Atari VCS.

L'Atari dispone della versione «Real-sport tennis», curata molto nei particolari per giocare sia contro un avversario «umano» che con il Computer. È possibile effettuare pallonetti, schiacciate ed effetti con la semplice e precisa disposizione della racchetta del tennista. Molto efficace e spettacolare la volé in corsa a rete. Anche se la grafica non è eccezionale, il risultato è molto gradevole.

L'Intellivision nel suo «Tennis» esibi-

sce come sempre una grafica e un'«immagine» molto veritiere, con il campo visto dall'alto, il pubblico, il cambio di campo, la regola del Tie-break, ecc. Il gioco risulta molto verosimile con possibilità di vere schiacciate, liftate e smorzate entusiasmanti. Anche il colpo di servizio è molto elegante e verosimile.

Il «Tennis» della Creativision appare molto semplice e lineare con una buona grafica. Presenta diversi gradi di



Tennis (Atari)



che hanno i videogiochi sui giovani?

«Premetto intanto che non sono affatto un esperto, ma un semplice appassionato di videogames. Recentemente ho letto su un settimanale i risultati di un seminario sui videogames tenuto all'università di Harvard. Si diceva che i videogiochi danneggiano la mente, sottraggono i ragazzi agli studi, li incitano alla violenza, trattengono i giovani al chiuso delle sale-giochi, sono troppo individualisti perché puntano tutto sull'idea di arrivare primi, di vincere a tutti i costi. Invece pare che un

gruppo di psicologi abbiano scoperto il grande potere rieducativo dei videogames, fornendoli come passatempo a bambini fisicamente handicappati. Questi "giochini", secondo me, sono dei veri e propri scaricamerici, innalzano il quoziente di intelligenza, aumentano i riflessi e sicuramente servono anche per allontanare tanti ragazzi dalla droga. Meglio perdere delle ore a smanettare su un videogame che andare a cercare altre distrazioni pericolose....».

Un altro studio sul videogame «di casa», per intenderci non quello che si tro-

va nelle sale-giochi, sottolinea che i membri della famiglia giocano in media 45 minuti al giorno e che il gioco accomuna tutta la famiglia e facilita il dialogo permettendo di socializzare meglio sia nei rapporti dentro casa che fuori.

Un terzo studio, fatto questa volta dall'Aeronautica degli Stati Uniti sullo stress dei piloti, quantifica i benefici ottenuti con i videogiochi «nell'aumento della capacità di reagire a più stimoli contemporaneamente».

— *Anche tu hai riscontrato dei benefici, nel tuo piccolo, sul piano dei riflessi? Ti è servito anche sul campo di calcio?*

«Direi di sì, esercita la prontezza di riflessi e aumenta la capacità di calcolo immediato fra rapporto di spazio, tempo e segnalazioni luminose».

— *Perché secondo te i giovani riescono meglio degli adulti nei videogiochi? Chi ti fa questa domanda, per esempio, è completamente negato in questi giochi.*

«Perché gli adulti sono abituati a decidere per fasi successive: avviene così per molti altri giochi, il bridge, gli scacchi, la dama, il tennis, lo stesso calcio. Con i videogames, invece, le decisioni devono essere veloci e simultanee e i ragazzini che hanno ancora una forma mentis da costruire vi si abitua-no in fretta».

Dopo questa breve ma efficace lezione di videogames siamo convinti che se Aldo Serena riuscirà ancora a migliorare le sue già notevoli doti calcistiche una parte del merito spetterà anche ai videogiochi. — **Marco Basoni**

difficoltà ed i tennisti, molto mobili, offrono condizioni di gioco verosimiglianti e possibilità di tiri anche complicati. Ultima nota è la cassetta «Champion tennis» della Sega, per Home Computer.

Altro gioco di successo è stato la versione videogame dello sci, che soprattutto con la Mattel-Intellivision e il suo «Skiing» ha raggiunto grossi livelli di diffusione. Molto curata nella grafica e nei particolari, questa cartuccia con-

sente due specialità di discesa: slalom speciale e discesa libera. Ambedue a cronometro le gare si svolgono in un paesaggio suggestivo, tra paletti di gara e alberi naturali, con un sonoro fedele fin nel caratteristico fruscio degli sci che corrono sulla neve.

La versione Activision di «Skiing» permette addirittura di correre con i propri beniamini del «circo bianco» su ben 10 piste di diversa difficoltà e lunghezza. Accorgimenti come la caduta rovinosa in caso di «carezze» non volute ai paletti di gara o agli abeti del percorso, la regola della penalità per il salto di una o più porte, i movimenti dello sciatore in pista, rendono apprezzabile ed entusiasmante questo game «invernale».

La Philips con il suo «Sci» presenta un gioco simpatico ma forse un po' troppo semplice nella grafica e nelle immagini, anche se il sonoro è stato particolarmente curato. Le porte del percorso sono strette e difficili come in una vera discesa, ed il cronometro è



Skiing (Activision)



Hockey (Activision)

presente sempre sullo schermo in ogni attimo della discesa.

Per quanto riguarda l'hockey le versioni sul mercato riguardano in particolare modo, se non esclusivamente, la specialità su ghiaccio: «Ice Hockey» della Activision è uno dei più completi oggi disponibili. La partita si svolge tra due giocatori soltanto, sullo schermo: portiere ed attaccante dell'una e dell'altra squadra. Tutte le principali regole dell'hockey su ghiaccio sono



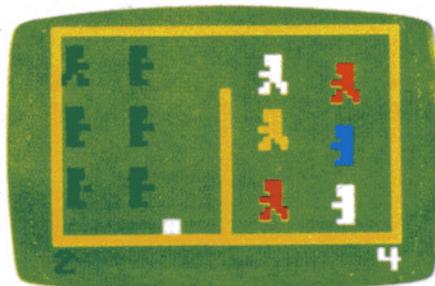
Hockey (Thorn Emi per Atari)

state applicate, in un gioco dove è richiesta molta abilità nel saper guidare il dischetto all'attacco o in difesa. L'«Hockey» della Intellivision mette in mostra, al fischio d'inizio, gli applausi del pubblico, tutti i rumori del gioco e un'immagine molto curata, un gioco sul ghiaccio molto attraente, un gioco necessariamente di squadra dove l'astuzia e l'abilità vogliono la loro parte. Semplici e gradevoli anche i colori e la grafica dei giocatori.

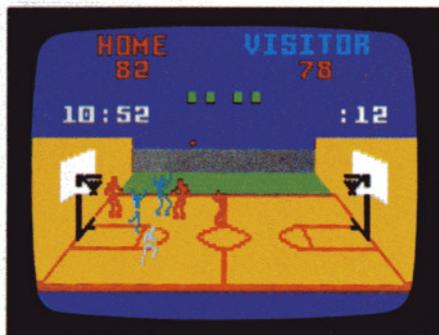
La Philips, che ha unito al suo «Hockey» il Soccer, in un'unica cartuc-

cia, ottiene sì il vantaggio di offrire 2 differenti specialità sportive al prezzo di una, ma presenta un hockey forse troppo semplificato. Il giudizio comunque rimane positivo, soprattutto per le possibilità di sviluppo delle abilità tecniche da parte del player nel tirare e portare a rete il dischetto.

Molto bella e curata invece la versione dell'«Rockey» su ghiaccio della «Hes, Retro-Ball software per il Commodore 64. Utilizzando le notevoli capacità e possibilità di questo osannato



Pallavolo (Philips)

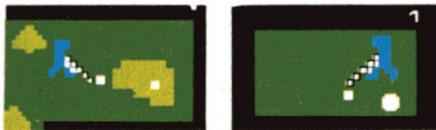


Basket (Intellivision)

computer, la partita a colpi di bastone per impossessarsi del disco ed andare a rete, evitando abilmente il portiere, risulta avvincente e spettacolare. Certamente tra i più verosimili in commercio il gioco richiede un minimo di tempo per imparare a dosare gli impulsi al joystick e, ad abilità acquisita, è possibile eseguire azioni d'attacco e difesa strepitose. Numerosissimi, inutile dirlo, i suoni ed i colori.

Altro sport presente in più cataloghi di videogiochi è il golf, che in realtà nel mercato italiano non ha riscosso il ve-





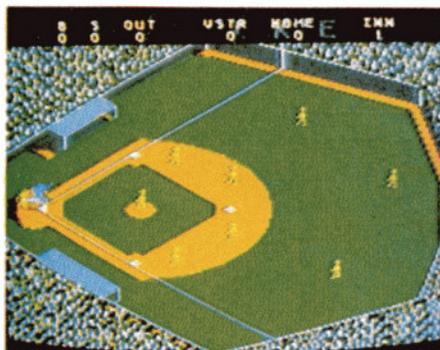
Golf (Philips)

ro e proprio successo ottenuto in altri paesi europei o in America. Sempre tra le versioni più note citiamo il «Golf» della Intellivision, realizzato molto bene nei minimi particolari, offre la possibilità di giocare contemporaneamente con 4 persone, in una sfida che implica grande capacità, sangue freddo e calma di nervi.

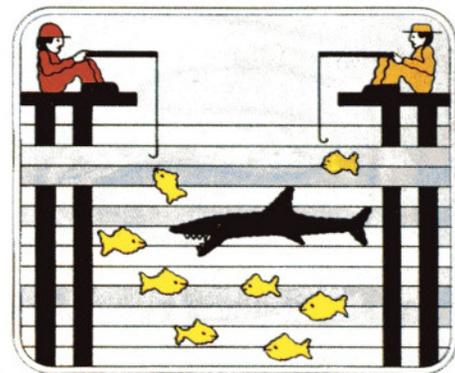
Il disco del joystick Mattel-Intellivision ben si presta alla necessaria precisione di tiro per infilare la pallina nelle difficili buche situate lungo il percorso. Più che discreta la versione Philips Vi-

deopac del «Golf», con le varie possibilità, gli imprevisi, i tiri molto precisi, la zoomata sull'ultima buca, risulta senza dubbio uno dei games Videopac sportivi più riusciti.

La Audiogenic ha creato una buona cassetta dal titolo «Golf» per il Commodore Vic 20. Molto pulita nella realizzazione per la vivacità, i colori e l'immagine: questa cassetta permette partite a golf su di un terreno irto di ostacoli come: alberi, sabbia, erbe troppo alte, dune e fossati pieni d'acqua. La



Baseball (Gamestar per Atari)



Fishing Derby (Activision)

partita, che si svolge su 9 buche da superare, diverte giocando contro un avversario o contro il Computer a diversi gradi di «bravura».

Sempre per un Home Computer, l'ottimo Sinclair ZX Spectrum, la Rebit Computer ha realizzato una versione del golf molto piacevole, che mette in luce una grande precisione e definizione d'immagine. Questa cassetta denominata semplicemente «Golf», oltre ad avere gustose caratteristiche di giocabilità si presenta sul mercato ad un prezzo molto accessibile e facilmente



Atletica: l'arrivo della gara dei 100 metri ai Campionati mondiali di Helsinki. Lo statunitense Carl Lewis, n. 892 in terza corsia vince la corsa in 10.07" Si riconoscono da sinistra, il dominicano Nunez, l'australiano Narracott, il canadese Williams, Il tedesco federale Haas, Lewis, lo statunitense King e l'inglese Wells.



Un passaggio di slalom gigante dello Svizzero Heine Hemmi, medaglia d'oro alle Olimpiadi di Innsbruck nel '76

reperibile nei negozi.

Il football americano nella versione videogame, sta ottenendo solo ultimamente in Italia un discreto successo, grazie anche alla crescita di praticanti e tifosi che sta avvenendo tra i ragazzi del nostro paese.

La Philips propone il suo calcio americano in una buona versione con il campo visto dall'alto e tutte le regole di questo sport «made in Usa». Il compito è quello di portare la palla a meta, battendosi contro tutti e tutto. Ricoprendo il ruolo di regista e stratega di gioco.

L'«American Football» della Intellivision ricalca la qualità e le caratteristiche tipiche degli altri giochi sportivi Mattel.

Nell'entusiasmo di un super Bowl, cioè la partita più importante del campionato americano, con questo gioco si assapora il gusto di una fuga tra i colossi del football con passaggi, scatti, salti e strategiche finte per giungere alla meta. Molto curato è anche il sonoro. Per questo gioco troviamo anche una cartuccia intitolata «Blitz», prodotta dalla Vectrex, una gara di football realizzata molto bene con le caratteristi-

che di linearità nella grafica tipiche di questa casa. Più che soddisfacente il gioco in sé, completo nelle regole e nelle varianti, comprende anche la graziosa trovata di far entrare in campo allineati i giocatori all'inizio della gara. Per Commodore 64 ed Atari sarà presto disponibile la versione «Computer Football Strategy». La boxe è un'altro sport che ha trovato sin dall'inizio un vasto numero di fedeli del joystick; ne è una prova il numero delle realizzazioni: L'Activision ad esempio mostra «Boxing», una cartuccia precisa nella riproduzione dei boxeur e delle tecni-

La CBS Coleco ha presentato di recente una versione a cartuccia di un incontro di boxe ad alto livello: «Rocky» è il titolo e sta ottenendo molto successo grazie, oltre che alle possibilità tec-



Bowling (Intellivision)

niche del gioco, al diretto richiamo al «Rocky» cinematografico, in una ripresa delle note coreografiche e spettacolari che la console Coleco permette. L'ultimo incontro del beniamino dei pugili, un avvenimento davvero entusiasmante.

Meno versioni videogame vi sono del gioco del baseball; la Intellivision ne propone una molto efficace, in una gara di «Baseball», lo sport più amato e diffuso degli States. È un gioco che richiede molta abilità e precisione, ma che garantisce sicure emozioni anche tra i profani di questo sport. Buona anche la versione del «Baseball» Videopac Philips, semplice e rispecchiante tutte le regole del vero gioco e quella del «Baseball» per Atari. La Coleco con il suo «Super Action Baseball» si distingue ancora una volta per la grafica particolarmente curata. Del baseball vi è anche una versione per il Vic 20, accurata nella grafica e nelle possibilità molteplici di varianti, nella ve-



Football (Intellivision)

che di combattimento, con una vasta possibilità di calibrare i colpi in allunghi, colpi bassi e micidiali diretti verso il knock-out dell'avversario o del computer.

«Boxing» della Intellivision dispone di un ring illuminato dal tipico faro con la folla che tutt'attorno incita i due sfidanti. Lo scontro di esaltante vivacità, permette tecniche di combattimento diverse: uno o più knock-out, od un lavoro «ai fianchi» per guadagnare punti preziosi. Bello il suono del gong d'inizio e fine incontro.



Baseball (Sega)

locità ed abilità del gioco. Tra i computer games non vanno dimenticati lo «Star League Baseball» per Atari e Commodore 64 e il «Champion VIII Baseball» della Sega Computer.

Sempre tra gli sport più diffusi e conosciuti nel mondo ricordiamo le versioni del «Basketball» della Intellivision, tra le meglio riuscite e ricche di indovinate trovate grafiche; del «Basket» unito al «Bowling» della Philips Videopac, dove i cestisti devono fare da soli canestro contro l'avversario. Ultima novità in U.S.A. è «One of one», nuova versione del gioco del basket compatibile con Apple, Atari e Commodore 64.

Simpatiche sono anche le cartucce concernenti la «Pallavolo», sempre prodotte dalla Philips, con sei giocatori per squadra per totalizzare 10 punti anziché 15; e «Volleyball Realsport» dell'Atari, una cartuccia che rigorosamente rispecchia le regole di questo sport e tutte le

tecniche di gioco, dalla battuta al cambio palla alla schiacciata micidiale.

Il bowling possiede numerose versioni sia da parte dell'Atari che della Mattel e Philips. Una nota per la cassetta «Giochi 5» per l'Home Computer Sinclair ZX 81 che ad una partita a 2 livelli del bowling, unisce una altrettanto ben riuscita corsa di cavalli.

Tra i giochi meno noti meritano una nota di simpatia l'avvincente riproduzione della Activision di una gara di pesca, «Fishing Derby» per raggiungere i 99 Kg di pescato; e le versioni elettroniche video del biliardo della Philips Videopac e della Imagic con «Trick Shot», che riproduce fedelmente una sfida sul tappeto verde del biliardo,

con gli effetti, gli spigoli e le carambole più pazze.

Ottima quanto originale invece la cassetta «Trial» della Rebit Computer per il Sinclair ZX Spectrum, dove l'appassionato di motocross può liberamente sfoggiare le proprie doti in una gara piena di ostacoli, nel tentativo di compiere l'impegnativo tracciato commettendo il minor numero di errori.

Giunti al termine di questa, spero sufficiente, panoramica dei più diffusi videogiochi sportivi in commercio, una parola in più merita in chiusura il nuovo gioco della Activision, al quale si faceva accenno in apertura: si tratta di «Decathlon», un insieme di specialità sportive di attualità, che apre nuovi discorsi e possibilità nel panorama di questi giochi sportivi.

Con esso è possibile cimentarsi nelle dieci prove classiche della disciplina Olimpica, alla ricerca del record personale, nel frenetico «destra-sinistra» del joystick. Un punto in più, quindi, per questo videogame realizzato dal geniale David Crane. — **Roberto Moneda**



Il superamento dell'ostacolo eseguito da un interprete d'eccezione: il francese Guy Drut, medaglia d'oro alle Olimpiadi di Montreal.