

# VIDEO GIOCHI

22



UNA  
GRUPPO

NUMERO  
SPECIALE

GENNAIO  
1985  
L.8.000

LA PRIMA E PIÙ AVANZATA VISTA ITALIANA DI VIDEOGAMES E GIOCOMPUTER

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70



**CARATTERISTICHE  
E PREZZI DI OLTRE  
500 GIOCHI • ACCESSORI •  
COMPUTER**

**TUTTI  
I VIDEOGAMES**

# Home Computer

**Possiamo ben dirlo: qui viene il piatto forte dell'Annuario, per quanto riguarda le novità e per chi ama l'hardware: 20 computer, o giù di lì, quasi tutti nuovi. Ce n'è per tutti i gusti, e per tutte le borse.**

**A proposito di borse, parliamo di prezzi: oggi il computer da famiglia costa mediamente una cifra compresa fra il mezzo milione e il milione tondo tondo. La cifra aumenta, e non di poco, se si vuole usare il computer per lavoro, perché allora ci vuole anche il floppy disc (dei modelli presentati solo l'Apple II lo incorpora, e infatti costa più di due milioni) e la stampante. In questo senso c'è solo l'Adam che offre tutto già incluso, ma anche qui, consolle Colecovision compresa, si sfiorano i due milioni.**

**E pensare che c'è ancora il vecchio buon Sinclair ZX81 che costa appena un po' più di centomila lire.**

**Ma c'è anche, ed è entrato all'ultimissimo momento, lo Spectrum 48k con la tastiera del QL.**

**Il computer che ha avuto più successo nell'84 è il Commodore 64, che, guarda caso, si colloca proprio in quella fascia di prezzo che abbiamo indicato.**

**Veniamo alle prestazioni: è stato presentato un nuovo standard internazionale elaborato dalla Microsoft (la "mamma" del BASIC) che sembra proprio riassumere le prestazioni medie di un buon home computer odierno: ampia memoria operativa (sui 32k), media memoria utente (32k, ma espandibili), grafica a media risoluzione, 8 o 16 colori, tastiera sempre più vicina a quelle professionali, generatori di suono versatili e polifonici. Oggi una RAM di 64k si può dire normale, e fra breve lo standard sarà rappresentato dai 128k: ma con gli usi domestici, anche se professionali, di un computer non c'è più motivo di spingere sull'acceleratore della RAM, perché tutto ciò che supera i 48 è indubbiamente utile ma non così indispensabile. Piuttosto dovete guardare alla memoria di massa, alla gestione degli archivi, alla disponibilità di software e di linguaggi ad alto livello.**

**C'è di che essere soddisfatti: confrontate, se potete farlo, il numero passato dell'Annuario e questo: sembra di essere dieci anni dopo, e invece non è passato neppure un anno.**

## ATARI 800XL, LA POTENZA DI QUATTRO CERVELLI

Un sistema hardware/software tra i più completi, si presenta con una linea moderna ed una tastiera di ottima qualità.

La caratteristica che distingue questo home è la presenza di ben tre circuiti integrati appositamente costruiti:

– ANTIC è un microprocessore che si occupa della gestione dello schermo, con 11 modi diversi, e dei canali di input output.

– POKEY gestisce il suono (attraverso l'altoparlante del televisore) e controlla lo stato delle porte per i vari controller (joystick, paddle ecc.).

– GTIA dedicato alla grafica.

Ma il vero e proprio cervello del sistema è il classico 6502, un microprocessore ideale per chi si accosta per la prima volta alla programmazione in assembler.

Le periferiche principali del 800XL sono tutte collegate alla stessa presa, sul

retro della macchina, con un sistema a bus che non pone limiti teorici al numero di periferiche collegabili.

Due tipi di memorie di massa: registratore dati con cassette audio normali e drive per dischetti da 5"1/4 con sistema operativo Atari.

Sono due anche le stampanti: la prima indicata per applicazioni di word processing con possibilità di scrivere su fogli singoli; la seconda a quattro colori con funzione di plotter su rullo di carta normale.

Per gli appassionati di grafica è in vendita una touch tablet di facilissimo uso, con un programma su cartuccia creato per l'occasione.

Infine, per le applicazioni più spinte, l'800XL può entrare nel mondo del CP/M con un modulo contenente il microprocessore Z80 a 4 MHz e 64 Kbyte di RAM.

## SHARP MZ700, L'UTILITARIA, LA FAMILIARE E LA SPORTIVA

Sono tre le versioni di questo home, poco rivolto al gioco, ottimo per lo studio ed interessante in generale per la famiglia.

Dà subito l'idea di essere ben costruito, si presenta con una tastiera di buona qualità, con 5 tasti funzione, 2 tasti di controllo dell'editing e quattro comodi tasti per il controllo del cursore. Ha la particolarità di non avere l'interprete Basic residente su ROM, per cui alla accensione ci si trova sotto il controllo di un programma monitor che dispone di otto comandi ed è molto utile a chi programma in linguaggio macchina.

Comunque l'interprete Basic è facilmente caricabile da una normale cassetta.

Il modello base (MZ711, l'utilitaria) è difficilmente reperibile, ma è pur vero che è molto più interessante il modello intermedio (MZ721) che è identico al precedente fatta eccezione per il registratore che è incorporato.



Casa produttrice: Atari  
Casa distributrice: Atari Italia  
Modello: 800XL  
Tastiera: Qwerty 62 tasti  
Microprocessore: 6502  
Linguaggio: Atari BASIC  
Memoria di massa: cass./dischi non comp.  
Anno di presentazione: 1983  
Memoria RAM: 64 kB  
Memoria ROM: 24 kB  
Colori: 256  
Grafica: 320x192  
Testo: 40x24  
Generatori di suono: 4  
Ottave: 3.5

### Prezzi

Atari 800XL **L. 706.820**  
Registratore dati **L. 139.240**  
Disk Drive **L. 696.200**  
Stampante a colori **L. 448.400**  
Stampante Letter Quality **L. 649.000**  
Touch Tablet **L. 199.420**

## SC-3000, UN GIOCO MOLTO SERIO

Un computer a tutti gli effetti che nasce in una delle più grandi case mondiali di videogame: la Sega.

Naturalmente per questo computer è disponibile un corredo di giochi non comune sia per l'abbondanza che per la qualità.

Ma tra le varie cartucce ci sono anche due livelli di Basic che permettono di sfruttare a pieno le notevoli caratteristiche grafiche e sonore di questa macchina.

Per quanto riguarda il prezzo, è piuttosto buono, date le prestazioni.

Nella stessa fascia di prezzo è la stampante-plotter a quattro colori direttamente collegabile al computer.