

VIDEO



UNA PUBBLICAZIONE DEL
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

GIOCOMPTER

17

LUGLIO
AGOSTO
1984
L. 3.500

LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGAMES E **GIOCOMPTER**

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70



**SVELATI I SEGRETI
DI DRAGON'S LAIR**

GIOCHI DA SPIAGGIA

**ARRIVANO
I ROBOT**

SPECIALE ESTATE



PER UN GETTONE IN PIÙ

Pare sia scoppiata una vera e propria guerra tra le macchine nelle sale gioco americane. Mentre nel periodo del boom del giuoco elettronico tutti riuscivano a trovare spazio e ad ottenere monetine dai giocatori, ora, in un momento in cui gli incassi del settore paiono essersi stabilizzati, gli operatori vanno cercando strumenti che gli aiutino a rendere più interessante i giochi già disponibili. Una soluzione geniale del problema sembra essere rappresentata dai ticket dispenser, distributori automatici di biglietti tanto più munifici quanto più il giocatore riesce a protrarre la sua partita. Pare che questo apparecchio si dimostri particolarmente efficace sugli arcade più classici e, magari, un po' datati: dei Defender, Galaxian e Pac-man che incassavano 10 dollari ogni settimana, dopo l'installazione di un ticket dispenser hanno portato i loro incassi settimanali ad 85 dollari, fino a 120 nel caso del Galaxian.

Ma cosa spinge i videogiocatori americani a lanciarsi con tanto accanimento alla ricerca di questi insignificanti tagliandi di carta? L'obiettivo è quello di raccoglierne il maggior numero e di tentare così di barattarli con i regali che sono in palio presso ogni sala-giochi: anelli, piccola gioielleria, orologi, calcolatori, radio, ma sono previsti anche mega-premi (apparecchi televisivi, videogames domestici) per i pochi abili e pazienti che sono riusciti a fare incetta di camionate di tagliandi.

Una bella idea, non trovate? Un incentivo per trasformare ogni partita in una competizione, in grado di spingere il giocatore ad affrontare nuovamente un videogioco che, in altre condizioni, sarebbe considerato irrimediabilmente "consumato".

ATARI 800 XL

Il nuovo home computer Atari è approdato da qualche settimana nel nostro paese, ed ha naturalmente calamitato l'attenzione di tutti gli appassionati.

Attualmente in vendita ad un prezzo al pubblico di 707.000 lire comprensivo di IVA, l'home computer Atari 800 XL è dotato di una memoria RAM di 64 K, ed è supportato da un vasto elenco di programmi, tra cui, per quanto ci riguarda, non mancano di comparire videogiochi interessanti e prestigiosi (Qix, Dig Dug, Pac-Man e signora, Donkey Kong, ecc.).

L'intero sistema è espandibile con una amplissima gam-



ma di periferiche: un registratore ed un disk drive, indispensabili per i programmi su cassetta e su disco, un modem per il collegamento con la linea telefonica, una tavoletta grafica che sta riscuotendo uno strepitoso successo in redazione, e ben tre printer, per chi vuole stampare a colori, su carta

da lettera o per chi si preoccupa soprattutto della rapidità di esecuzione.

Tra tutte queste periferiche nuove di zecca fa piacere notare la rassicurante presenza dei joystick e dei paddles, compagni ormai tradizionali e quali indispensabili del videogiocatore casalingo.

IL VIDEOGAME VIVENTE

Si chiama Photon, ed è una sala giochi decisamente incredibile e rivoluzionaria recentemente inaugurata a Dallas, nel Texas.

Niente videogames, soltanto un ambiente futuristico invaso da musica elettronica, luci intermittenti e perfino da nebbia, a richiesta.

Chi vuole cimentarsi in questa avventura spaziale dal realismo insuperabile deve indossare una tuta e munirsi di un'arma a raggi. Tutta questa apparecchiatura, in verità abbastanza pesante (per questo sono ammessi in sala soltanto ragazzi provvisti di una certa struttura fisica) permette di esplodere dei colpi incruenti all'indirizzo degli avversari, e di registrare quelli giunti a bersaglio per mezzo del computer; una volta colpiti, la propria arma resterà inutilizzabile per una decina di secondi. Questa vera e propria battaglia spaziale viene disputata tra due gruppi composti da dieci combattenti stellari. Sovrain-tende all'intera situazione un giudice arbitro che incita ed ammonisce i contendenti.

Che ne pensate? D'ora in poi Zaxxon non potrà più definirsi il videogame più tridimensionale della storia.

