

COMPUTER GAMES

LUGLIO
AGOSTO
1984
L. 3500

IL MENSILE PER
PROGRAMMARE
IL TUO DIVERTIMENTO

PROGRAMMI:

**SIMULATE
AL COMPUTER
LE VOSTRE
VACANZE**

ESCLUSIVO:

**COME CREARE I VOSTRI
GIOCHI DA SOLI**

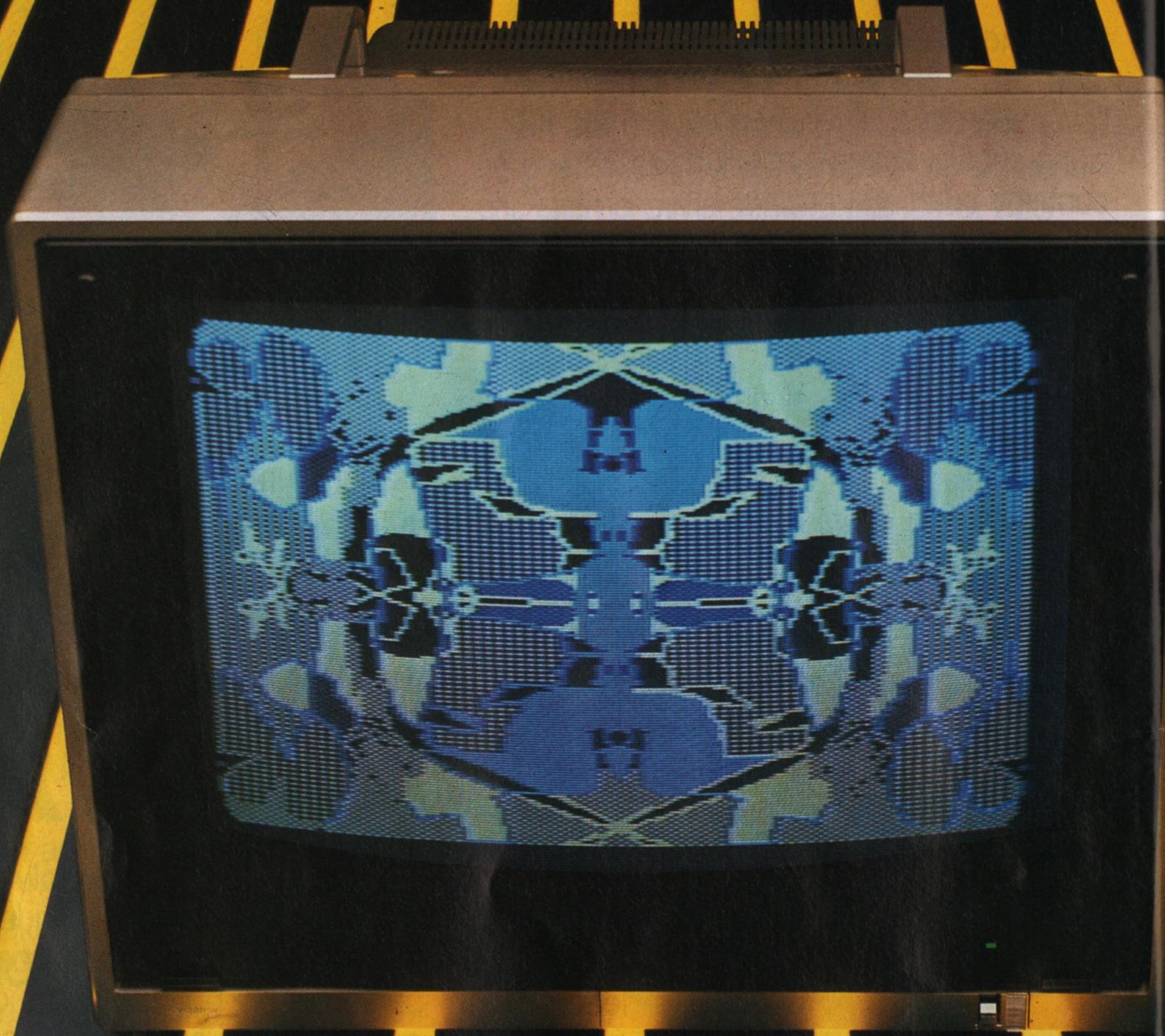
**I MISTERI DI
MS PAC-MAN
FINALMENTE
SVELATI**

800 XL

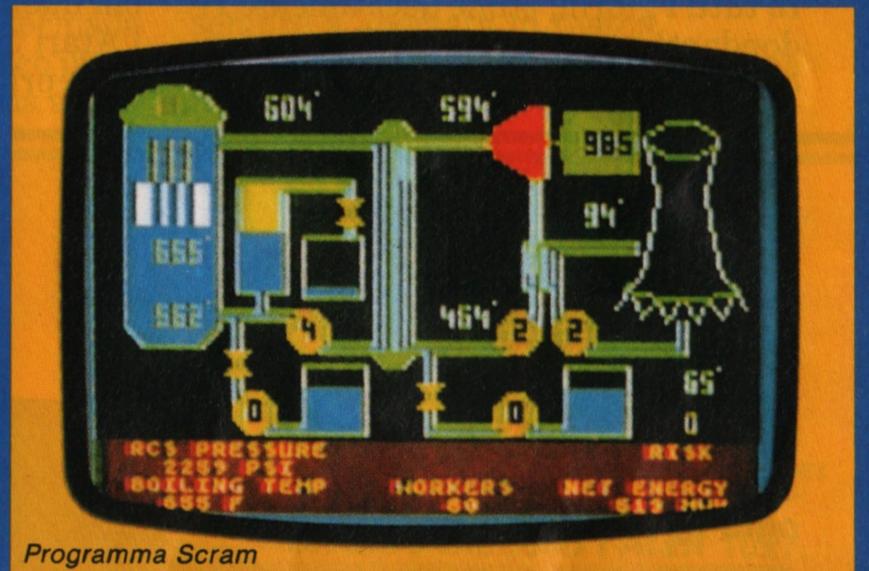
**IL NUOVO COMPUTER
DA CASA FIRMATO ATARI**



ALBERTO PERUZZO
EDITORE



IL TOCCO MAGICO DI ATARI 800 XL



Programma Scram

**Un super home computer
con la vocazione del gioco bussava
alla porta: è firmato Atari**

Intelligenza brillante, creatività e un pizzico di fantasia: ecco la formula magica dell'800 XL, il nuovo home computer che ha aperto all'Atari, azienda leader nel campo dei videogiochi, le porte d'ingresso del mondo degli home computers. La filosofia che sta alla base di questa novità è molto semplice: rivolgersi ad un utente non tanto interessato all'uso professionale del mezzo, quanto alla sua potenzialità più creativa. Così hanno spiegato gli uomini di Atari alla presentazione della nuova linea di prodotti. L'Atari, azienda nata per «trasformare in divertimento il tempo libero» con i videogames, non ha voluto tradire le sue origini. Spostandosi dunque sul mercato parallelo degli home computers si è mantenuta fedele ai suoi principi, impegnandosi non solamente in una sfida tecnologica, ma salvaguardando e sviluppando anche l'ambito della creatività e della fantasia.

Certo la situazione del mercato italiano non è delle più chiare, anzi si registrano fasi di incertezza e di ripensamento che rendono molto ardua la possibilità di fare previsioni. Nonostante tutto l'Atari può contare sull'esclusiva dei dati Nielsen e sulla garanzia di una certa stabilità. «Venendo

più specificamente alle cifre», ha detto Bennot Goldberg, Product manager della divisione home computer dell'Atari. «La nostra casa, che gode dal punto di vista delle proiezioni una posizione di particolare favore, ritiene che una stima globale attendibile per il mercato italiano si collochi per il 1984 tra le 150 e le 200 mila unità. Questa cifra, lo vorrei sottolineare, non include i personal computers, così come esclude i prodotti al di sotto dei 5 K RAM. La nostra posizione sarà, con tutta probabilità, una posizione di co-leadership condivisa con le altre concorrenti. Circolano, e me ne rendo conto tutti i giorni, stime decisamente ridondanti, vere e proprie follie statistiche che ci sentiamo in dovere di evi-

delle prestazioni, insieme a quattro tasti per le funzioni speciali. Il linguaggio di programmazione è l'Atari Basic. Undici sono i tipi di grafici ottenibili, con una disponibilità di scelta tra 265 colori e cinque varianti di testo. L'800 XL dispone inoltre di quattro canali sonori indipendenti e di una gamma di 3,5 ottave. Il tutto per una memoria di 64K RAM e 24K ROM.

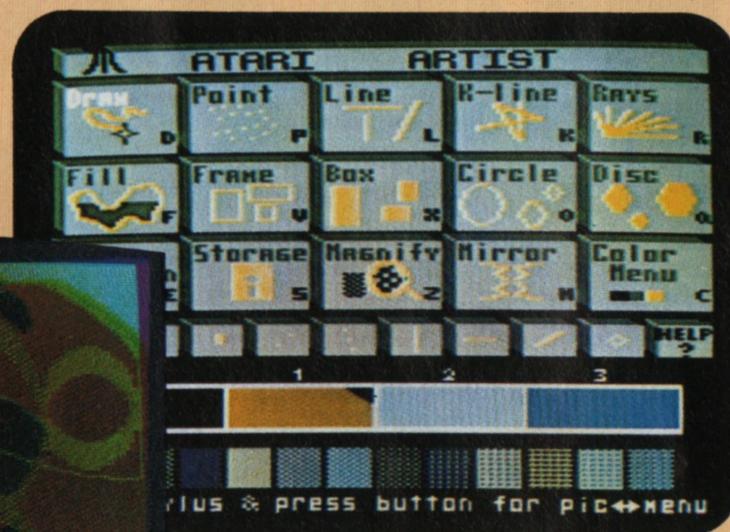
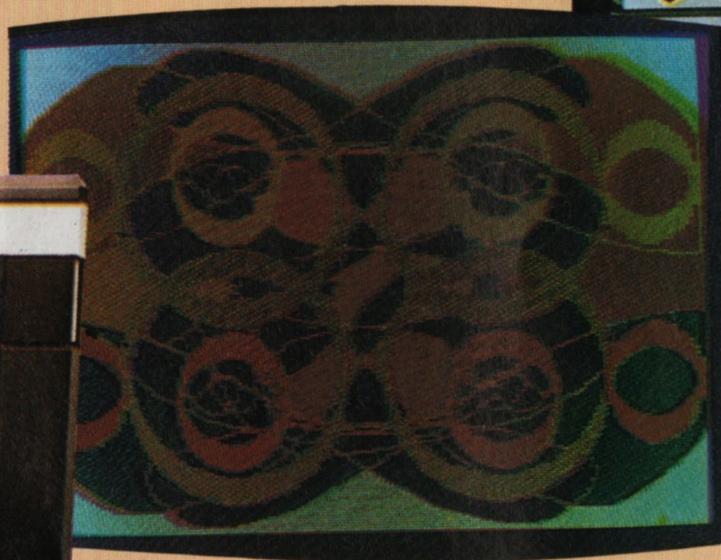
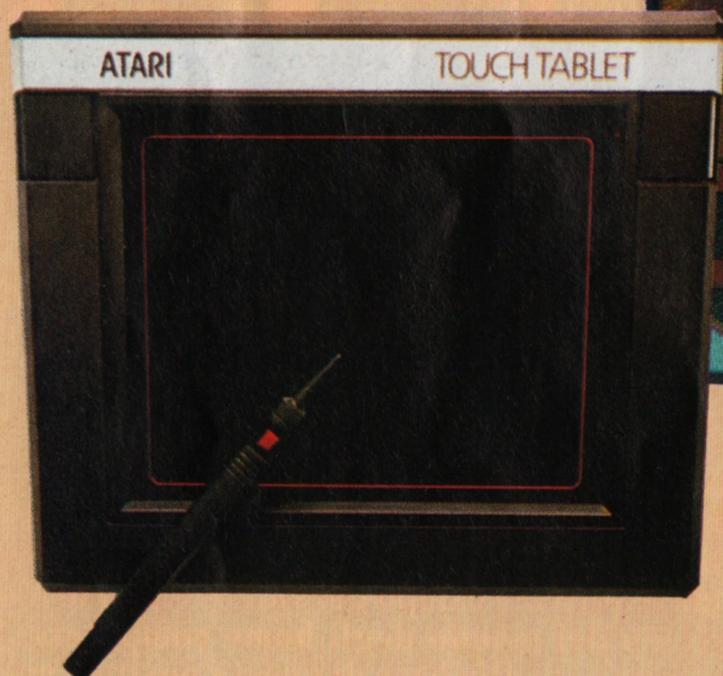
L'800 XL prevede inoltre l'applicazione di un'ampia gamma di periferiche che contribuiscono ad estendere notevolmente le sue possibilità. Per scrivere i programmi più belli o stampare i grafici più riusciti sono disponibili due modelli diversi di stampante: l'Atari 1020 e l'Atari 1027.

La prima è un plotter che permette

può essere inoltre collegato al Disk Drive Atari 1050 che permette di memorizzare testi, programmi e dati su floppy-disk e di accedere velocemente alle informazioni desiderate. Ogni dischetto può memorizzare fino a 127K bytes di informazioni, il corrispondente di 100 pagine.

Per gli appassionati frequentatori del mondo dei videogiochi l'800 XL offre ben tre tipi diversi di «bacchette magiche» per aumentare l'emozione e il divertimento. C'è l'Atari Joystick, il Super Joystick e l'Atari Trak-Ball, ovvero l'ultima novità in fatto di giochi elettronici, una pallina segna-traiettoria che facilita alcuni movimenti spericolati e rende l'azione decisamente più avvincente.

Sotto, Touch Tablet, la nuovissima tavoletta grafica Atari che accompagna l'home computer 800 XL. Basta appoggiare la penna sulla superficie della tavoletta per vedere comparire sullo schermo del televisore ogni tipo di disegno.



In alto, menù per la scelta della grafica fornito dal programma *Paint*, creato per l'Atari 800 XL.

A sinistra, un esempio di disegno astratto a colori ottenuto con la Touch Tablet, che dà a tutti la possibilità di poter esprimere il proprio talento artistico.

denziare e di rifiutare». Ma ritorniamo all'800 XL, il pezzo forte di questa nuova linea di prodotti Atari: un felice mix di avanzata tecnologia e di fantasia, come dice il suo «biglietto di presentazione». Di fantasia ce n'è davvero a volontà, tanta da soddisfare anche i creativi più convinti. È possibile realizzare qualsiasi disegno grazie alla Touch Tablet, scrivere racconti e storie avventurose e, addirittura, creare le più divertenti animazioni. Insomma si può fare davvero di tutto!

L'800 XL si presenta con un «look» sobrio ma elegante, tutto giocato sull'alternanza del bianco e del nero. La tastiera con 62 tasti, dispone di un apposito comando HELP, utile per fornire ulteriori informazioni e una lista

di stampare grafici in quattro colori o, con un apposito programma, di tracciarli direttamente su carta utilizzando il joystick. L'Atari 1027 Letter Quality permette invece di scrivere, impostare lettere come una perfetta macchina da scrivere elettrica, usando, addirittura, la vostra carta da lettere intestata. Se collegata al programma *Atari Writer* è possibile utilizzarla nell'elaborazione di testi.

Il registratore di programmi Atari 1010 in grado di leggere i programmi della folta biblioteca e di registrarne di nuovi su cassette è dotato di un dispositivo di controllo automatico del volume di registrazione e di riascolto e di un sistema incorporato per evitare cancellazioni accidentali. L'800 XL

Per quanto riguarda i prezzi, l'home computer si presenta sul mercato a L. 599.000 (iva esclusa), il registratore a L. 118.000, le stampanti A 1020 L. 380.000 e A 1027 L. 550.000.

IL SOFTWARE DI ATARI E LA TAVOLETTA MAGICA

Touch Tablet: ecco il vero «fiore all'occhiello» la curiosa novità che accompagna l'home computer Atari 800 XL. Ora la tastiera non è più uno strumento indispensabile e si può dare libero sfogo alla propria creatività e fantasia nel più semplice e naturale dei modi: disegnando con una matita, anche se un po' particolare. Basta appoggiare la penna sulla superficie della tavoletta grafica per veder comparire

sullo schermo del televisore, come per un incantesimo meraviglioso, ogni tipo di grafico o di disegno. Una possibilità per tutti di poter esprimere il proprio talento artistico.

Ma le «virtù» dell'800 XL non si fermano qui, esiste infatti una biblioteca ben fornita di programmi software registrati su diversi tipi di supporto: cartuccia, cassetta o floppy disk, che consentono vaste possibilità di applicazione.

Chi non è rimasto estasiato, da piccolo, di fronte al gioco di forme e colori che si componevano sul fondo del magico tubo del caleidoscopio? Ebbene, Video Easel ne è una riproposta, ma in veste elettronica. In un ininterrotto carosello di immagini colorate disegni sempre nuovi si formano, si

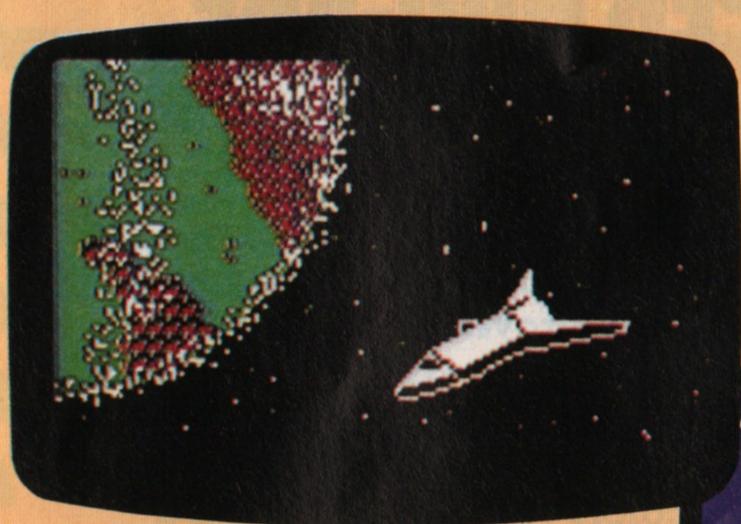
re uno strano contorno geografico, bisogna indovinare di che stato si tratta e, se volete essere davvero bravi, cercare di individuarne anche la capitale. Questo è quanto propone il programma «Stati e Capitali d'Europa». Se invece volete conoscere alla perfezione il funzionamento di una centrale nucleare, *Scram* ve lo spiegherà con estrema precisione e con una serie di grafici, ponendovi inoltre in situazioni di emergenza che dovrete risolvere al più presto possibile per prevenire pericolose catastrofi. Volete invece sapere quanto tempo ci impiega un cubetto di ghiaccio a raffreddare la vostra Coca-Cola? O quando si forma la nebbia in una massa d'aria? Ecco pronto a rispondervi un programma scien-

Junior e Mario Brothers, trilogia vincente, insieme a tanti altri titoli famosi, da *Centipede* a *Jungle Hunt*, da *Defender* a *Dig Dug*, da *Galaxian* a *Robotron*.

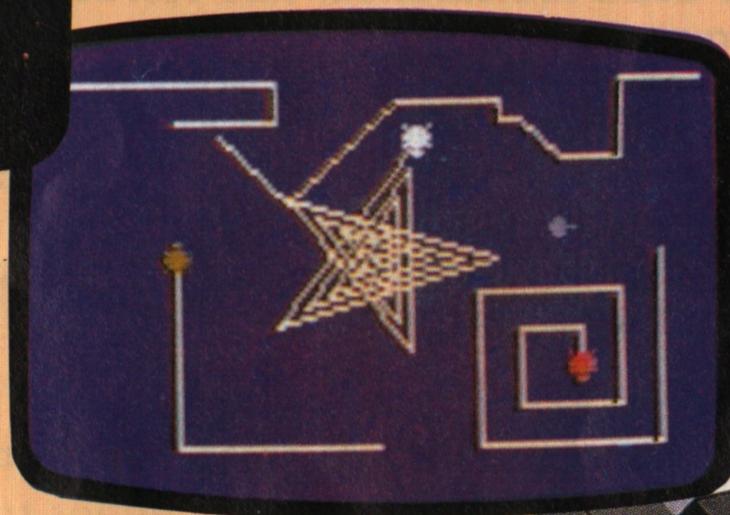
Infinite possibilità per uno sfrenato divertimento.

Ma Atari 800 XL non è solo capace di giocare e di «spassarsela», sa anche trasformarsi in un perfetto collaboratore, in un vero e proprio professionista. Può elaborare testi, correggere, stendere documenti o comporre lettere con la cartuccia *Atariwriter*, oppure, con *l'Archiviatutto*, memorizzare qualsiasi informazione per averla poi sempre a «portata di tasto».

Anche il bilancio delle spese di casa non sarà più un problema con il di-



Sopra, un'immagine creata con *Paint*, il programma che permette di trasformare il computer da casa dell'Atari in un vero strumento artistico. A destra, *Atari Logo*, il linguaggio di programmazione studiato per i bambini in età pre-scolare, ma adatto anche per i più esperti.



Sotto, la stampante Atari 1020, un plotter che consente di stampare grafici in 4 colori o, con un apposito programma, di tracciarli direttamente su carta, utilizzando un home computer Atari con il joystick. Un altro modello l'Atari 1027, permette di stampare le lettere come una perfetta macchina da scrivere elettrica.



scompongono, si espandono, creando composizioni diverse. Chi vuole invece conoscere la musica e imparare a leggere le note in modo divertente e senza fatica, non deve far altro che inserire il programma *Atari Music* e il gioco è fatto! Una serie di lezioni autodidattiche, alcuni esempi pratici, divertenti videogiochi per verificare il grado di apprendimento acquisito: ecco il segreto per potersi addentrare nei meandri della musica e del mondo delle sette note.

L'elenco dei programmi software di Atari è davvero lungo e vario. Ne esiste una serie estremamente interessante rivolta ai bambini in età scolare e pre-scolare, che consente di imparare divertendosi. Sullo schermo appa-

tifico sulle più diverse teorie. Basta solo inserire la cartuccia e come al solito giocando, si impara.

Ma, a proposito di giochi, non si devono certo dimenticare i videogames e la lunga serie di best-sellers che Atari può offrire ai suoi «fans». Un elenco davvero ricco e vario in cui si trovano molti tra i giochi più gettonati del momento.

Non poteva quindi non essere presente il «mitico» *Pac-Man*, accompagnato ora dalla sua non meno famelica consorte, il gioco più famoso ed acclamato da quando Atari produsse *Pong*, oppure il notissimo *Pole Position* per correre un Grand Prix mozafiato. Non mancano poi all'appello neppure *Donkey Kong*, *Donkey Kong*

schetto «i conti di casa» e non ci saranno più uscite ingiustificate o mancanze inspiegabili, mentre ogni spesa sarà motivata da una voce specifica.

Per la lingua l'800 XL non ha assolutamente problemi: è veramente poliglotta. È in grado di parlare e usare il linguaggio più indicato per il genere di programma che si vuole impostare e svolgere.

Per i programmatori più creativi esiste la cartuccia *Atari Microsoft Basic II*, per i più esperti l'*Atari Macro Assembler* e l'*Assembler Editor*, mentre, per i più piccoli l'*Atari Logo*, per entrare senza fatica nel mondo dei computers. Ce n'è proprio per tutti i gusti e per tutte le età, c'è solo l'imbarazzo della scelta.

Elena Schiavini