



# giochi

## Classifiche in ebollizione

di Leo Sorge

L'unico nome europeo di risonanza mondiale, negli home computer, è quello di Sir Clive Sinclair, assurto a gloria imperitura per una serie di proposte incredibili partite dallo ZX80, passate per lo Spectrum e culminate nel Quantum Leap, che se dovesse esser giudicato dal materiale in circolazione (la macchina ancora non c'è) sarebbe senz'altro il nuovo orizzonte dei personal — attenzione, non home — computer.

Lo Spectrum, le cui vendite paurose sono state superate solo dai colossi americani (l'Apple II, il VIC 20 e il Commodore 64) in attesa dello standard giapponese MSX, vanta un'incredibile quantità di programmi, soprattutto giochi, poiché troppi fattori (tastiera, memoria centrale e di massa, atipicità delle soluzioni hardware) ne impediscono l'uso per applicazioni semiprofessionali; ma questi giochi sono spesso davvero fantastici, sia per le caratteristiche del computer, ma soprattutto perché molti studiosi di discipline più o meno collaterali (intelligenza artificiale, grafica, linguaggio, gestione dati etc) collaborano con i programmatori per ottenere prodotti come l'Hobbit, lo Scrabble, il Flight Simulation o l'Ant Attack.

Un fenomeno di questa portata non poteva rimanere circoscritto alla sola Gran Bretagna, ed infatti si è subi-

to sparsa una vasta eco sia nei paesi limitrofi, come Belgio, Olanda e Francia, che qui da noi in Italia ed ora anche in Spagna, Grecia ed altrove.

Questa situazione locale si

inserisce in una più vasta, mondiale, in cui è da tenere ben d'occhio il 64 della Commodore: come tutti i fedeli lettori di MC sapranno, tutti i più grossi produttori mondiali di giochi per sale (si

chiamano Atari o CBS, Spinaker o Sega o Thorn) hanno in catalogo versioni per il 64 di gran parte dei loro giochi, cosa facile sfruttandone in linguaggio macchina le favolose caratteristiche musicali e grafiche. È evidente che sia in Inghilterra che nel resto del mondo un PacMan, un Pole Position o un Buck Rogers possono fare la scelta per i clienti a venire, specie considerando che il convertitore A/D interno consente di interfacciare qualsiasi controllore di giochi — a volante, a pedale, a fucile etc — a basso prezzo.

Di questo si stanno accorgendo anche gli Inglesi, come dimostrano alcuni particolari delle classifiche di vendita al minuto, (pubblicate dall'inglese Microscope) fin dalla prima metà dello scorso marzo, rispetto al mese precedente. Vedremo le variazioni relative al 64 e allo Spectrum, oltre che i successi delle software-house e i rapporti tra le varie categorie di giochi (il big-match è tra arcade, decisamente primi, e a percorso; staccati quelli di simulazione, poco presenti adventure e giochi di società).

Consideriamo i primi 30 posti in graduatoria: lo Spectrum è presente su ben 24 titoli (di cui 10 nei primi 10), mentre il 64 appare 13 volte (solo 3 nei top ten): è da notare che dei primi 30 solo Jet Pac sia per il Vic 20, ma le grandi vendite sono quelle delle versioni per gli altri due

### PRISM

# MicroScope

## SOFTWARE CHART







#### TOP FIFTY

POS	TITOLO	NUM. VEND.	NUM. VEND. PRECEDENTE
1	Flight Pilot (Spectrum)	100	100
2	Phantom Fleet (Spectrum)	85	85
3	Chopperd (Vic 20)	75	75
4	Scuba Dive (Spectrum)	70	70
5	Ant Attack (Spectrum)	65	65
6	Jet Pac (Vic 20)	60	60
7	Blaster (Spectrum)	55	55
8	Blaster (Spectrum)	50	50
9	Blaster (Spectrum)	45	45
10	Blaster (Spectrum)	40	40
11	Blaster (Spectrum)	35	35
12	Blaster (Spectrum)	30	30
13	Blaster (Spectrum)	25	25
14	Blaster (Spectrum)	20	20
15	Blaster (Spectrum)	15	15
16	Blaster (Spectrum)	10	10
17	Blaster (Spectrum)	5	5
18	Blaster (Spectrum)	4	4
19	Blaster (Spectrum)	3	3
20	Blaster (Spectrum)	2	2
21	Blaster (Spectrum)	1	1
22	Blaster (Spectrum)	1	1
23	Blaster (Spectrum)	1	1
24	Blaster (Spectrum)	1	1
25	Blaster (Spectrum)	1	1
26	Blaster (Spectrum)	1	1
27	Blaster (Spectrum)	1	1
28	Blaster (Spectrum)	1	1
29	Blaster (Spectrum)	1	1
30	Blaster (Spectrum)	1	1






#### BUBBLING TEN

POS	TITOLO	NUM. VEND.	NUM. VEND. PRECEDENTE
1	Jet Pac (Vic 20)	10	10
2	Blaster (Spectrum)	8	8
3	Blaster (Spectrum)	7	7
4	Blaster (Spectrum)	6	6
5	Blaster (Spectrum)	5	5
6	Blaster (Spectrum)	4	4
7	Blaster (Spectrum)	3	3
8	Blaster (Spectrum)	2	2
9	Blaster (Spectrum)	1	1
10	Blaster (Spectrum)	1	1

FORTNIGHT ENDING 19 APRIL 1984

All the hits from...

# PRISM



# Le News

computer. Il confronto con i dati di febbraio mostra che lo Spectrum ha perso una presenza, mentre il 64 ne ha guadagnate due: la cosa era prevedibile, poiché la categoria dei 'dieci emergenti' (traduzione libera di Bubbling Ten) di febbraio vedeva ben 6 prodotti per il 64 (due sono entrati nel top 50, Pilot e Blagger) e solo 3 per lo Spectrum (nessuno è attualmente in classifica). E la situazione pare continuare, dato che tra le dieci segnalazioni vediamo ancora una preponderanza del 64, con 5 a 3, e con partecipazioni particolarmente significative come Pac Man della Atari per il 64 e Le Mans della stessa Commodore. A proposito dei grossi nomi va fatto rilevare che il botto del soft sul 64 è previsto dopo la prossima Commodore Exhibition che si terrà a Novotel (Londra) dal 7 al 9 giugno, che presumibilmente porterà al grosso pubblico il software americano, sia serio che da intrattenimento.

Tra questi benedetti grossi nomi pare definitivo il fallimento della Thorn-EMI, che aveva suscitato un interesse mondiale con il lancio di Computer Wars (ricordate la foto su MC n. 25, pg. 30?), un gioco basato sul film Wargames, e che ha rimediato solo alcune presenze non consecutive nelle ultime posizioni.

Le presenze per case mo-

strano a 4 punti la Melbourne e la Quicksilva, anche se la prima ha realizzato Horace & the Spiders insieme alla Psion; seguono con tre presenze la Ultimate (Ant Attack è il top hit), la stessa Psion (ora sugli scudi con il 2° posto di Chequered Flag), la BugByte (3° con Manic Miner, insieme alla Software Projects), la Imagine (10° con Stonkers) e la Ocean (7° con Hunchback).

Per quanto riguarda i record di permanenza, ben 10 programmi, a marzo, sono a 16 punti: tra questi spicca Manic Miner, che è ancora terzo; tra i primi 10 anche Atic Atac (5), Ant Attack (6) e Flight (8).

A dispetto di quanto si potrebbe pensare, l'interesse per gli arcade game — quelli fast'n'furious — non accenna a scemare, mentre si assiste alla scalata delle due categorie 'a percorso' e sportivo-simulativi (Flight, Shuttle, Football etc). Il grosso pubblico non mostra di gradire troppo gli adventure, che hanno avuto un boom di interesse solo per programmi eccezionali come l'incredibile Hobbit della Melbourne (13° dopo 16 settimane), in attesa dello Sherlock Holmes, e l'ottimo Twin Kingdom Valley (30° dopo 16 settimane), della Bug-Byte.

In conclusione non ci resta che sperare in un veloce arrivo dei cosiddetti 'megagiocchi' che la Imagine ha in serbo sia per lo Spectrum che per il 64: si tratta della risposta alla Coleco, che ha annunciato un videodisco per giochi da collegare alla consolle di giochi ColecoVision. Se son rose... 

## Supergiochi dalla Imagine

Una nuova generazione di giochi per home computer è l'obiettivo della software house Imagine, di Liverpool, affermata con il top-hit Arcadia prima nella versione per VIC-20 e poi anche per Spectrum e Commodore 64. Le informazioni sulle caratteristiche non vanno molto a fondo, ma è certo che non si tratta di giochi convenzionali interamente generati e gestiti dal computer: questo verrà collegato ad una periferica esterna, dedicata a generare lo sfondo della scena che va sul televisore, mentre al computer verrà affidata la parte attiva delle immagini, in pratica emulando quello che avviene con i recenti giochi a videodisco. In Inghilterra li definiscono 'in parte film a videodisco (ma questa tecnica è troppo costosa per essere impiegata nella categoria degli home), in parte un musical rock, in parte un adventure game'.

David Lawson, cofondatore della Imagine, ha anche annunciato una supervisione per proteggere i nuovi prodotti dai pirati.

I nuovi giochi, che dovrebbero chiamarsi Psycalapse (per il solo Commodore 64) e Bandersnatch (per il solo Spectrum), costeranno tra le 30 e le 40 sterline: per la prima volta la casa di Liverpool oltrepasserà il tetto di 5,50 sterline che si era autoimposta per i suoi prodotti, ma è superfluo dire che nessuno rinfaccerà loro questa decisione.

## Oxford: giochi per il 64

Un simulatore di guida usato dalle scuole per professionisti del settore verrà implementato sul Commodore 64. Il programma, interamente in assembler, verrà realizzato dalla Oxford Computer System, già nota nel settore per aver realizzato un assembler e un cross assembler, sempre per il C64. Il nuovo prodotto si chiamerà Turbo, ed avrà come principale caratteristica un'uscita grafica in tre dimensioni: il prezzo dovrebbe essere fissato a 4,99 sterline, eliminando così qualsiasi possibile concorrente dello stesso tipo. L'uscita era attesa per la fine dello scorso marzo.

La Oxford Computer System è la realizzatrice di Interpod, l'interfaccia intelligente per il VIC e il 64, gli incassi delle cui vendite hanno consentito alla società di raddoppiare gli uffici, triplicare il personale e portare la produzione di Interpod a 2500 unità mensili.

## Self-service software

Ne abbiamo già parlato in MC 27, pag. 42, sotto la voce 'Distributori di software': sono quei congegni nei quali si sceglie un gioco, lo si prova ed eventualmente lo si immagazzina in una cartuccia riutilizzabile, a basso prezzo. In attesa di altri sistemi simili (come lo Xante, sempre made in USA) la sfida è sempre ristretta ai soli Romox e Cumma: quest'ultima ha lanciato la sua macchina, marchiata SoftShop (ma anche SoftStore) ed accetta cartucce da 32K, una capacità doppia rispetto a quella dell'avversario. Gli home che potranno avvalersi di questi distributori sono attualmente la centralina Coleco VCS (con adattatore per l'Adam, il computer Coleco), il BBC, lo Spectrum e il CBM 64; è previsto anche il Dragon, ma non l'Oric. Michael Marks, a capo della joint-venture tra la Cumma e la Rosetech, sta cercando nuovi titoli tra quelli realizzati in Inghilterra; tra gli attuali 2000 titoli della Cumma ci sono anche programmi seri, come spreadsheet, wordprocessor e data base. La cartuccia costano 15 sterline, mentre il caricamento dei programmi viene tra 1 e 30 sterline. 

	mese di marzo			febbraio	
	top 10	top 30	bub. 10	top 30	bub. 10
<b>CBM 64</b>	<b>3</b>	<b>13</b>	<b>5</b>	<b>11</b>	<b>6</b>
<b>Spectrum</b>	<b>10</b>	<b>24</b>	<b>3</b>	<b>25</b>	<b>3</b>

Presenze comparate dello Spectrum e del 64.  
 Legenda: top 10 = nei primi 10 posti;  
 top 30 = nei primi 30 posti;  
 bub. 10 = tra i primi 10 emergenti.