

VIDEO giochi 19



UNA PUBBLICAZIONE DEL
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

OTTOBRE
1984
L. 3.500

LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGAMES E GIOCOMPUTER

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70



1 FUMETTI

COL COMPUTER

14 NOVITÀ IN PROVA

**NUOVO
COMPUTER ELECTRON**

**TUTTI I RECORD
DEI CAMPIONI**



"Piacere, Donkey Kong, il big del videogame americano."

"Piacere, Leonardo da Vinci, il big dell'intelligenza, del calcolo, della me-

moria." Due sorrisi e la presentazione è fatta. Loro due, Leonardo e lo

**COLECO
VISION**

scimmione, simboli, ognuno nel suo campo, del meglio in assoluto, hanno subito fatto conoscenza; l'imbarazzo resta a noi, forse non ancora del tutto abituati ai prodigi dell'elettronica: "cosa c'entra Leonardo con Donkey Kong?"

OVVERO, COME PASSARE...

Siamo sicuri che qualcuno ha già capito. Qualcuno dell'ultima generazione, magari; qualcuno che appena nato ha cominciato a masticare pane e computer; ragazzi, più informati di un ingegnere elettronico, per cui la parola interfacciare non ha alcun segreto. Già perchè è tutto lì il problema: "interfacciare" ovvero "estendibilità", o anche "modularità" di un sistema elettronico capace di passare in pochi secondi dal puro divertimento del più raffinato dei videogiochi alla mostruosa intelligenza del più potente cervello elettronico per uso familiare concepito. adulti,



ne re mai
Signori
voi rimasti
magari un po' indietro, aprite le orecchie: oggi si può! Si può passare...

...DAL PIU' POTENTE DEI VIDEO GIOCHI...

Un attimo! Qualsiasi quattordicenne lo sa che, dicendo il più potente dei videogiochi, stiamo ovviamente parlando di CBS Coleco Vision.

è sicuramente allora dica CBS

Ma qualcuno dei genitori non così ben informato: moglielo subito.

Coleco Vision è una consolle da 16 Kbytes - nessun altro video gioco ne pos-

OGGI DONKEY KONG INTERFACCIA

siede altrettanti - per fantastiche video avventure, anche tri-

dimensionali, con la più alta risoluzione grafica con i più precisi e sofisticati controlli, in mondi affascinanti come



Zaxxon, Venture, Turbo, e quello, appunto di Donkey Kong, padre e figlio.

Bene, oggi, chi possiede questa meraviglia può passare con un semplice "clack" dal più potente dei videogiochi...

...AL PIU' POTENTE DEGLI HOME COMPUTER.

"Piacere, Adam." Eccolo lì, collegato alla consolle del video gioco; altri 64 Kbytes di memoria, per un totale di 80 Kbytes Ram estendibili a 144; il più potente degli home computer oggi in circolazione. Ma se è vero che la potenza non è tutto e che altret-

tanto indispensabili sono i mezzi per sfruttarla, anche qui Adam è assolutamente all'avanguardia. E' l'unico computer che funziona subito, appena installato; Adam contiene infatti già inserito un programma di "word processing", che imposta, margina, rielabora automaticamente interi paragrafi impostato.

stato studiato
sare e parlare in un

e sposta
mente interi pa-
di qualsiasi testo da voi
Inoltre Adam è
per pen-



memoria).

Tastiera: una
apparecchiatura,

sofisticata
con 75 tasti
a corsa
precisa,
che con-

CIA CON LEONARDO DA VINCI.

raffinato linguaggio basic e guidarvi
passo per passo nel mondo
dell'informatica. Poi,
dine:

nell'or-
sistema
di registrazio-
ne incorporato;
uno o an-
che due
lettori di-
gitali per
cassette
speciali, bidi-
rezionali,
che consento-
no una velocità di
caricamento superio-
re a quella dei "floppy
disk" (ogni cassetta può me-
morizzare fino a 250 pagine fit-
te di testo, per un totale di più
di 500 Kbytes di

sente alta efficienza e velocità d'esecuzione. Stampante: bidirezionale, ad 80 colonne, con portacaratteri a margherita intercambiabile.

ADAM™

Questo complesso assolutamente unico di elettronica avanzata – videogioco (se non l'avete) e memoria, tastiera e stampante del più potente home computer del momento – vi aspetta nei negozi CBS ad un prezzo ancora più unico; un'offerta che solo un'altissima tecnologia può permettere. Allora, buon lavoro, Leonardo, buon divertimento, Donkey Kong.

DA CBS ELECTRONICS





IL POSTO DELLA POSTA	7
CLASSIFICHE DA TUTTO IL MONDO	
HIT GAMES	26
BONUS	28
FATTI E NOTIZIE	
READY	34
ATTUALITÀ	
FUMETTI AL COMPUTER	44
PLAY TIME: I CAMPIONI DI TORINO	52
ELECTRON: UN HOME MOLTO SERIO	88
GIOCOMPUTER	63

QUESTO MESE GIOCHIAMO CON:
VCS MINER 2049er · CRYSTAL CASTLE · SKY SKIPPER
INTELLIVISION SWORDS & SERPENT · TRON SOLAR SAILOR
COLECO Mr. DO · SPACE FURY
STARPATH RABBIT TRANSIT
SEGA SIMBAD MISTERY
VIC 20 COSMIC JAIL BREAK
ZX SPECTRUM RACING MANAGER · ANT ATTACK
CBM 64 BITMANIA
ATARI XL KANGAROO



**GRUPPO EDITORIALE
 JACKSON s.r.l.
 MILANO - LONDRA - S. FRANCISCO**

DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE

Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
 Telefoni: 68.03.68 - 68.00.54 - 68.80.951-2-3-4-5 - Telex: 333436 GEJ IT
 SEDE LEGALE: Via G. Pozzone, 5 - 20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE
 Paolo Reina

DIREZIONE EDITORIALE
 Daniele Comboni

DIREZIONE DIVISIONE PERIODICI
 Dario Tiengo

DIREZIONE DIVISIONE LIBRI E GRANDI OPERE
 Roberto Pancaldi

DIREZIONE AMMINISTRATIVA
 Giuliano Di Chiano

UFFICIO ABBONAMENTI
 Tel. (02) 6880951 (5 linee ricerca automatica)

CONSOCIATE ESTERE

USA GEJ Publishing Group, Inc. 1143 quince Avenue Sunnysvale, CA 94087
 Tel. (408) 7730103 telex 0025/49959972 GEJ PUBL SUVL

U.K. GEJ Publishing Ltd 18/Oxford Street London W1R 1AJ
 Tel. (01) 4392931 - Telex (051) 21248

Il Gruppo Editoriale Jackson è iscritto nel registro
 Nazionale della stampa al n. 117 vol. 2 -
 foglio 129 in data 17.8.1982.

Associato all'Uapi
 Unione Stampa
 Periodica Italiana



DIRETTORE

Stefano Guadagni

COMITATO DI REDAZIONE

Riccardo Albini
 Benedetta Torrani
 Vanessa Passoni (coordinamento tecnico)

ART DIRECTOR

Silvana Corbelli

ARIO



- AL BAR** I GRANDI A GETTONE
- 89** MEGAZONE
- 91** BOMB JACK
- 94** HYPER SPORTS
- 93** PST, PSSST... TRUCCHI, SEGRETI, CURIOSITÀ DEI VG DA BAR
- 98** **I VIDEOCAMPIONI**
QUATTRO CHIACCHIERE CON I GIOCATORI
PIÙ IN GAMBA DEL MESE
- 102** **PINBALL WIZARD**
GRAND SLAM - BONUS N. 19
- 106** **IL MERCATO**
GUIDA COMPLETA CON PREZZI
- 113** **LOVOGLIONONLOVOGLIOPIÙ**
MERCATINO DELL'USATO



HANNO COLLABORATO

Paola Burolla
Francesco Carlà
Marco Gatti
Federico Fiecconi
Danilo Lamera
Lorenzo Mauri
Maurizio Miccoli
Mario Salvadori
Stefano Soliano
Nicolò Torrani
Andrea Verona

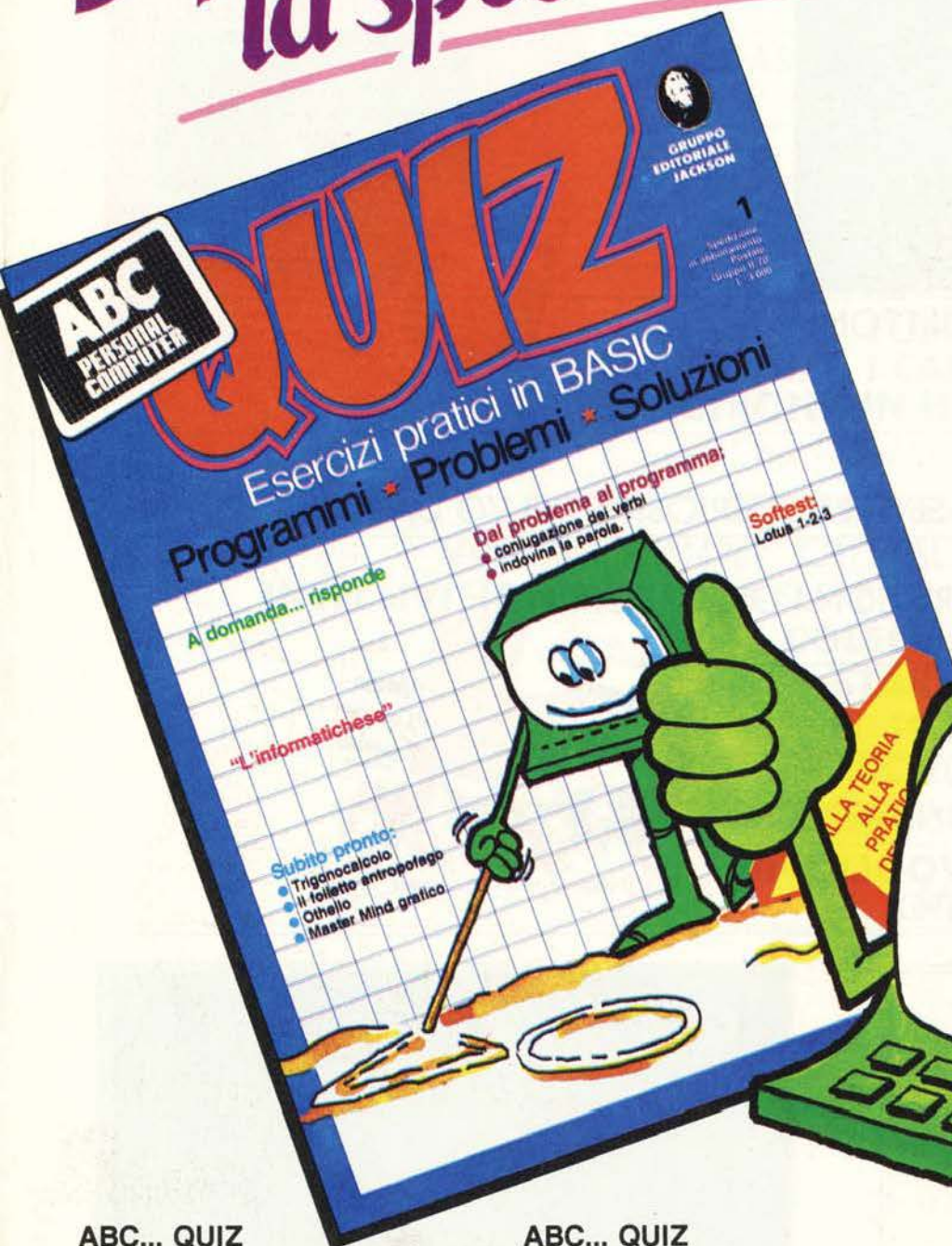
Collaboreranno a questo numero tutti i lettori che lo leggeranno, che lo indicheranno ai loro amici, parenti e conoscenti, che scriveranno lettere, compileranno tagliandi e parteciperanno alle iniziative.

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA DI PUBBLICITÀ
REINA S.r.l. - Via Washington 50 - 20149 Milano
Tel. (02) 498.80.66/7/8/9/060 - Telex 316213 REINA I
Uffici regionali in tutta Italia.

Autorizzazione alla pubblicazione:
Trib. di Milano n. 455 del 27-11-1982
Stampa: Reweba - Brescia
Spedizione in abb. postale Gruppo III/70.
Prezzo della rivista L. 3.500
Numero arretrato L. 7.000. Abbonamento annuo L. 31.500
per l'Estero L. 47.250
Per i versamenti utilizzare il Conto Corrente Postale
numero 11666203 intestato a Jackson Milano

Dopo il "corso" la "specializzazione"!

Dal 21 settembre
in edicola
**ABC
QUIZ**



ABC... QUIZ in 10 fascicoli

esercizi pratici, programmi, problemi,
soluzioni per chi conosce il BASIC e
vuole applicarlo

ABC...QUIZ in 280 pagine

i problemi, i loro algoritmi, la loro
soluzione; il tracciamento dei
diagrammi a blocchi; i listati dei
programmi e le varianti a seconda dei
diversi "dialetti" BASIC; i programmi
professionali di largo uso: spreadsheet
o fogli elettronici, word processor, data
base...

ABC... QUIZ

1 volume (Formato cm. 21 x 28)
ricco di illustrazioni, flowchart e
programmi di gioco, utilità e pratica

ABC... QUIZ

un'opera da rilegare e custodire in
biblioteca, è firmata



**GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON**



il posto della posta

QUESTO FABIO!

Ho acquistato da poco una console Intellivision e vorrei sapere perché giocando a River Raid dell'Activision dopo essere arrivato al milione la partita si è interrotta e al posto del punteggio ho trovato 6 punti esclamativi.

La cassetta è difettosa o fa parte del gioco?

Fabio Ghetti, Firenze

Caro Fabio, dopo aver posto questa domanda qui in redazione è successo il putiferio. Chi sveniva, chi iniziava a ridere e smetteva dopo mezz'ora, chi non credeva ai propri occhi e rileggeva la lettera 2 o 3 volte di seguito e chi come me si metteva a piangere. Perché?

1° perché la cartuccia di River Raid ha come punteggio massimo il milione ed è comprovato proprio dai 6 punti esclamativi, e 2° perché nessuno credeva possibile il milione sulla console Intellivision.

Ma ti rendi conto che per la videogara il massimo punteggio pervenutoci finora per questo game è detenuto da Antonio Mori con 257.540 punti, e che tu non hai nemmeno pensato a mandare il tagliando e la foto per vincere l'abbonamento?

Cosa aspetti ad usare la tua macchina fotografica? Aspettiamo il tuo record, perché un abbonamento te lo meriti proprio! Ciao.



IL VINCITORE COMUNICA

Da circa due settimane ho ricevuto il televisore Seleco vinto con la partecipazione della Supervideogara. Debbo dire che vado benissimo, per cui trovo ancora più piacere a scrivervi e ad esternarvi la mia soddisfazione anche perché debbo confessarvi una cosa: non è che io sia veramente un mostro di bravura con i

videogiochi, la mia fortuna è stata quella di aver scoperto fra i primi (diciamo così) una particolare strategia/anomalia in quel bellissimo gioco che è Tron Deadly Disc Mattel.

Ad ogni buon conto penso di meritarmi comunque il televisore se non fosse altro per esserne stato il primo sfruttatore!

Un salutone a tutta la redazione.

Enzo Patrussi, Arezzo

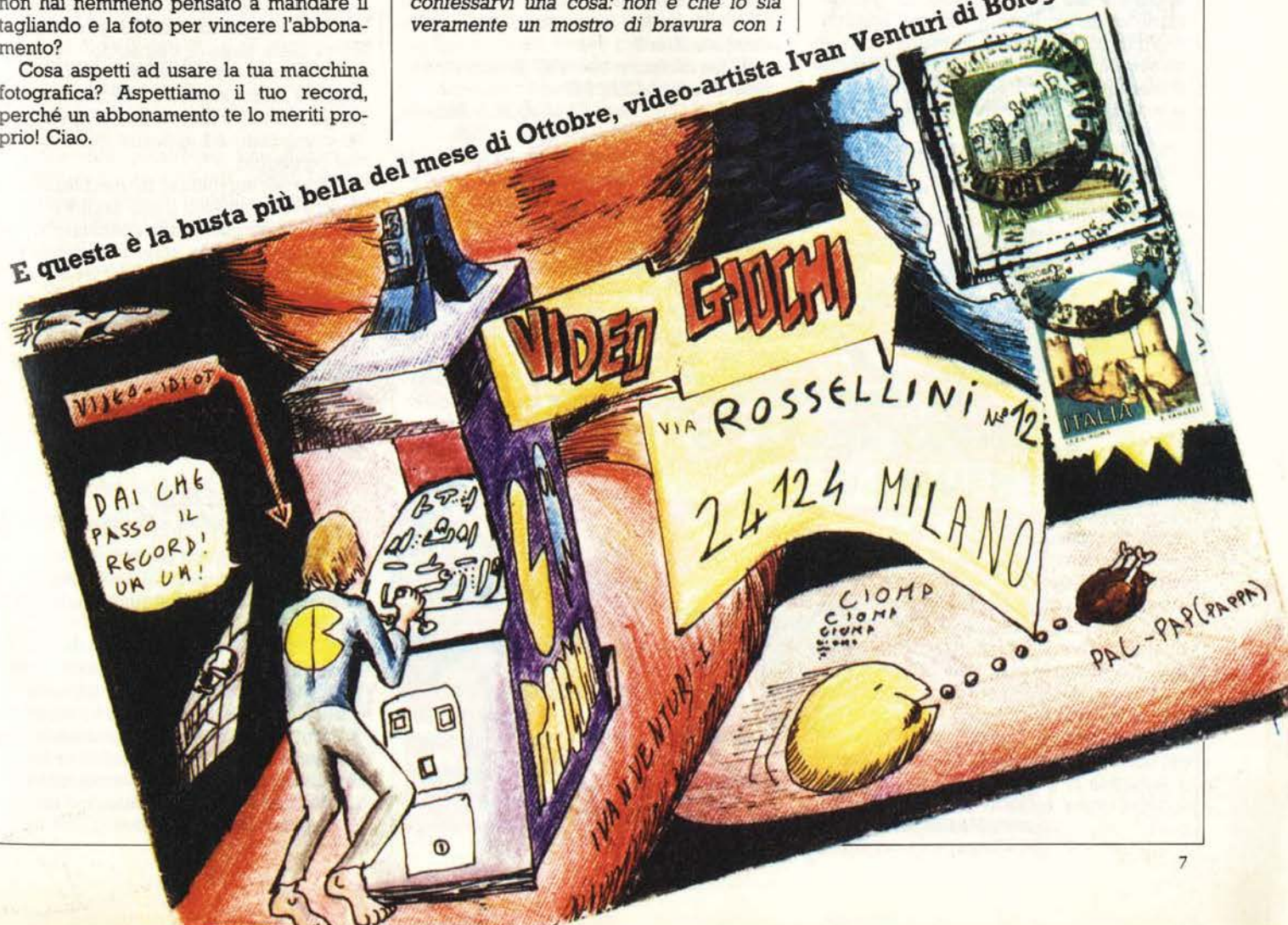
LA VOCE DEL GUFO!

Gentile redazione di VG sono un Gufo.

Ho 14 anni e, da gufo dilettante, sono diventato un gufo professionista senza accorgermene.

È accaduto circa un mese fa... stavo guardando un tipo che giocava a Circus Charlie e cominciai a gufarlo tanto per

E questa è la busta più bella del mese di Ottobre, video-artista Ivan Venturi di Bologna.



tenermi in allenamento, in 25 secondi finì la partita appena cominciata.

Mentre cambiavo L. 1.000 venne un giovanotto con un seguito di una dozzina di ragazzini che lo acclamavano e, da quanto ne potei capire, era il videorecordman del quartiere. Mi avvicinai e lo guardai senza gufaro, volevo vedere quanti punti riusciva a totalizzare. Fece 1.600 punti. Riprovò con tutti i giochi disponibili. Il punteggio massimo che riuscì a raggiungere fu di 2.000 punti. Eppure non l'avevo gufato...

Guardai giocare altre 4 persone che persero subito e uscirono sbiancate. Provai io a giocare e, non so per quale losco motivo, riuscii ad accumulare quattro pupazzetti a Circus Charlie. A questo punto provai a suicidarmi e i Charlie restarono 4 per poi perderli subito. Da quel giorno mi sono accaduti una lunga serie di imprevisti.

Questa lettera non è uno scherzo. Non riesco più a controllare la mia potenza gufogenica. Aiutatemi, datemi una cura, una medicina, qualcosa per farmi tornare un gufo normale o meglio a essere un normale mortale.

Grazie.

Cristiano Pompilio, Roma

I gufi sono una realtà e questo accorato appello di Cristiano, gufo professionista, pone il bisogno di trovare un urgente rimedio. Lunghi studi medici hanno appurato che il primo caso di "gufogenia acuta" (questo il termine scientifico) fu registrata per la prima volta in un'oscura sala giochi di Canicattì e che il morbo riuscì a prendere piede in quasi tutta la penisola verso la fine del 1983.

Passata inosservata all'inizio questa epidemia è riuscita a sconvolgere migliaia di giocatori che per un lungo periodo hanno creduto di essere diventati degli incapaci. Solo per le acute osservazioni dell'ormai famoso MCH questa malattia prese un nome specifico ed attirò l'interesse del mondo scientifico.

I rimedi sono pochi e sconosciuti, le poche medicine veramente efficaci non sono ancora in commercio.

Uno dei tanti rimedi popolari è quello di provare a farsi gufare da un gufo più potente, oppure da una serie di gufi che sommati insieme riescano a superare la forza del gufo in crisi. Un altro, ma meno conosciuto ed ancora incerto, è quello di scaricare la propria gufogenia addosso ad una persona consenziente o a chi si sta gufando. In ogni caso non abbiamo ancora risultati tali da poter suggerire queste due terapie come soluzioni certe.

Consiglierei di provare con una lunga assenza dalle sale gioco che dovrebbe smorzare la fase acuta della patologia fino ad un quasi ritorno alla normalità.

Cristiano, facci sapere quale terapia hai adottato e che risultati ne hai ricavato.

Ciao Ciao VG.

ANCORA?

1) Le cartucce della Activision per il CBM 64 hanno la stessa grafica delle cartucce Atari?

2) Le cartucce del VIC 20 sono compatibili con il CBM 64?

G.R. - Milano



BARSANTI (LIVORNO)



Insomma, siamo alle solite!

Tutti vorrebbero far andare tutto il software indifferente su tutti i computer!

Stiamo calmi e ragioniamo. Prima risposta: la grafica dipende nella sua parte più sostanziale (risoluzione e gestione) della macchina su cui è attuata. Ne consegue che ben difficilmente un gioco per Commodore potrà essere uguale ad uno per Atari, data la profonda diversità hardware delle due macchine.

Seconda risposta: sapete quanto è largo il connettore di una cartuccia per VIC? Circa 90 millimetri. E sapete quanto è largo il connettore di una cartuccia per CBM 64? Circa 58 millimetri! Secondo voi è possibile infilare un connettore largo 90 in una fessura larga 58?

Scherzi a parte, questa evidente differenza tra i connettori dei due computer è chiaramente voluta dalla Commodore allo scopo di evitare confusioni nell'uso delle cartucce che **NON SONO COMPATIBILI!!**

RISOLTO IL MISTERO DI SKIING

Nel numero 15 di VG. ho letto la lettera di Alessandro Dosso di Venezia Lido ed ho provato anch'io a tenere lo sciatore della cartuccia SKIING Mattel al di sopra della linea di traguardo.

Mi è successa la stessa cosa che è capitata a lui: superati i 99 secondi caratteri "strani" e lettere dell'alfabeto hanno cominciato ad apparire sulla sinistra del conteggio.

Dopo alcuni minuti di meditazione e dopo aver ripassato il mio archivio informatico, sono giunto alla conclusione che tutti i caratteri non sono puramente casuali, bensì sapientemente introdotti dal programmatore.

Questi sono, guarda caso, i caratteri del famosissimo codice ASCII. Ho detto sapientemente introdotti, perché se non ci fosse stato qualcosa che indicasse d'aver superato i 99 sec. i record sarebbero stati facilmente manomettibili e ciò sarebbe stato un vero disastro per classifiche, gare, etc.

Non siete d'accordo?

Claudio Giordano - Pozzuoli (Napoli)

Caro Claudio, hai proprio ragione.

Abbiamo sottoposto il problema al nostro esperto che ci ha confermato le tue teorie.

Non solo, abbiamo cercato di rintracciare il nome di questo geniale programmatore che è stato talmente in gamba da prevedere i casi volontari ed involontari per poter approfittare del suo programma, ma la Mattel ci ha comunicato, come prevedavamo, che i nomi dei loro programmatori sono un vero e proprio segreto di stato!!

VIDEOGIOCHI IN CRISI?

Spett. Redazione di Videogiochi,
Vi faccio innanzitutto i miei complimenti per la Vostra splendida rivista, ed altrettanti ne faccio alla sorellina minore "Home Computer".

Sono un ragazzo di 17 anni, che già vi ha scritto diverse volte senza purtroppo ricevere mai risposta, felice possessore dell'Atari 2600 e del Commodore 64.

Leggendo il nuovo numero di VG (il n. 16) ho notato un articolo nella rubrica Ready secondo il quale la Coleco e l'Atari sono stati costretti a licenziare alcuni impiegati, questo perché queste società rischiano una crisi che pare aver investito anche altre società come ad esempio la Mattel.

A questo proposito vorrei sapere se secondo Voi queste società sapranno superare questa crisi oppure no. Purtroppo io credo che ormai i videogiochi su cartuccia e le relative basi, siano superate. Ad esempio io, anche se non mi sono mai pentito di aver acquistato l'Atari, capisco di aver fatto un errore, anche perché con il Commodore 64, che ho acquistato dopo appena 2 mesi, posso avere videogiochi migliori, con una grafica magnifica e a bassissimo costo, oltre a poter imparare a programmare.

Vorrei sapere inoltre se, secondo voi, l'offerta che sta facendo l'Atari, cioè di 2 cassette a metà prezzo, e di cui io quasi sicuramente approfitterò, è dovuta al bisogno della società di non perdere i suoi sostenitori, oppure è dovuta ad un altro motivo.

Devo dire comunque che l'Atari sa trattare con i suoi clienti, infatti, oltre a ricevere di tanto in tanto loro notizie, ho ricevuto l'Atari Card, autoadesivi, l'Atari News etc.

Infine, prometto poi di non scocciarvi più, vorrei sapere se, in caso di crisi reale, Voi rischiate di chiudere i battenti, oppure non c'è proprio pericolo, e spero proprio che sia così.

Nella speranza di ottenere la Vostra risposta su uno dei prossimi numeri di VG, vi mando tantissimi saluti.

Stefano Fei - Roma

La crisi dei videogiochi di cui tratta la tua lettera è una realtà con la quale dobbiamo tutti fare i conti. Prima di parlarne però, crediamo sia necessario fare una precisazione.

Se è vero che i videogiochi stanno perdendo terreno è altrettanto vero che gli home computer sono principalmente usati per giocare (vi sono diverse ricerche documentate a riguardo), quindi in realtà i videogiochi in quanto forma di divertimento non stanno per niente scomparendo, tutt'altro. È solo cambiato lo strumento che li fa funzionare. Dalla semplice e limitata console si è passati al più completo home computer.



Da questo punto di vista la crisi dei videogiochi (in senso lato) non esiste e quindi crediamo di non dover prevedere nel medio termine la chiusura di VG. Anzi, prevediamo un'espansione, o se vuoi, un allargamento d'orizzonti che comprenda videogiochi tradizionali e giocomputer. Proprio per questo abbiamo apportato una sostanziale modifica della rubrica "A che gioco giochiamo?" che abbiamo fuso con "Giocomputer". Altre modifiche sempre in questa direzione sono in cantiere per i prossimi numeri.

Ed ora veniamo alla crisi dell'industria. Innanzitutto non metterei l'Atari e la Coleco sullo stesso piano. Se la prima ha avuto recentemente grossi problemi economico-commerciali, non altrettanto si può dire della Coleco.

L'Atari comunque ha ancora parecchie carte da giocare, soprattutto ora che è stata acquistata dalla TTL, una società guidata da Jack Tramiel, l'uomo che ha fondato la Commodore e l'ha portata ad essere la leader del settore degli home computer. Negli USA dicono che se c'è qualcuno che può capovolgere le sorti dell'Atari, quel qualcuno è proprio Jack Tramiel. Staremo a vedere.

Per concludere veniamo alla tua domanda sull'offerta speciale Atari. Crediamo che sia semplicemente una strategia commerciale piuttosto comune: la usa anche la Commodore, della quale tutto si può dire tranne che sia in crisi. Quindi...

RECORD SÌ, RECORD NO

Ciao a tutti! Sono un ragazzo di 12 anni che purtroppo ha scoperto la vostra FANTASMAGORICA rivista solo al 12° numero (sigh!).

Come posso procurarmi la serie di V.G. dal 1° al n° 11?

Mia sorella ha raggiunto i 99.990 punti ad Asteroids. Siccome questo è il fondo scala e nella videogara è già inserito un

altro nome, mandando la foto ed il tagliando si può concorrere?

Inoltre avendo la passione dell'elettronica oltre che per i videogames, vorrei che pubblicaste il mio progetto per "accessoriare" con poca spesa con un cruscotto completo di volante, cambio e pedale del freno la cassetta di Pole Position Atari. Che cosa ne pensate?

Paolo Battistini, Treviso

Esattamente caro Giulio, Enrico Zanetti di Legnano detiene il record di Asteroids da gennaio e nessuno può più scalzarlo dal suo trono! Infatti quando un videogioco raggiunge il fondo scala, dopo i tre mesi di permanenza, viene dichiarato fuori gara e per quanto riguarda la Videogara i record di quel gioco non vengono più considerati.

Tua sorella, o tu stesso, potrete concorrere con qualsiasi altro games, a patto però che ci siano le condizioni sopra citate.

Il tuo progetto ci pare ottimo, perché non provi a realizzarlo? A proposito, hai mai pensato ai volantini delle automobili a pedali?

Per quel che riguarda gli arretrati di VIDEOGIOCHI, potrai richiederli al Gruppo Editoriale Jackson allegando L. 7.000 per ogni numero richiesto.

EBBENE SÌ... W I GUF!!

Sono un vostro fedelissimo, vi seguo dal n° 1, di 21 anni. I miei giochi preferiti sono quelli da bar, ma non mi considero un "maniac del punteggio" perché gioco soprattutto per divertirmi.

Ebbene vi scrivo perché devo chiedere un AIUTO contro quella che considero, ormai, una piaga sociale.

Tempo fa uno spiritoso lettore vi spedì una lettera in cui ironizzava contro quella forma di ragazzini più o meno terribili che vi attorniano e vi sbattono le mani sul video mentre siete "into 'o meio" della partita: i GUF!

Io non sono superstizioso, e quindi non mi lascerò andare a considerazioni di carattere scaramantico (comunque la zampa di coniglio è un ottimo amuleto), ma, ne converrete anche voi, vi sono games in cui la concentrazione è essenziale, soprattutto quando, terminati i quadri di cui avete scoperto i "patterns" (schemi di gioco fissi n.d.r.), vi accingete a studiarne uno nuovo. Ebbene non so se sia capitato anche a voi di trovarvi sui cubi di Q*BERT, verso il 6° livello, sbagliare un salto; distruggere il pattern faticosamente creato; dover difendere la vostra ultima preziosa vita saltellando come un forsennato; sperare nell'arrivo di qualche "sfera verde", ed essere circondato da una massa di "consiglieri" gufosi...

Ditemi come si fa a concentrarsi? È impossibile! Forse esagero, ma è terribile sentire il loro alito sul collo, vedere la loro gioia ed il loro schermo quando si perde una vita e udire la fatidica domanda "Devi giocare ancora?", cosa che mi spinge, a volte, a "suicidarmi" pur di non tenermi addosso uno che non aspetta altro che qualche mostriciattolo riesca a farmi fuori. So che molti players riescono, chissà come, a smanettare con il joystick e contemporaneamente ad allontanare i gufi con poderosi pestoni di piedi, ma io non ci riesco proprio.

Perciò, siccome so che VIDEOGIOCHI è come un faro a cui guardano attentamente anche i creatori dei videogames, vorrei lanciare un appello: perché non modificare la struttura esterna degli arcades in modo che, ampliando le "antine" ai lati del cassone, sia consentita una maggiore intimità e concentrazione al giocatore?

Proprio ieri sera sono stato portato all'esperazione giocando a Mr. DO!, infatti, per ben 2 volte, mi è stato indebitamente invaso il quadro da una folla di bercianti "testoline" con conseguente perdita del diamante e del sospirato bonus. È difficile giocare senza vedere il quadro teleguidati da ordini tipo: giu-su-giu-su-scappa-scappa-mangialo-mangialo etc.

Non siete d'accordo? Tanti saluti dal sempre vostro

Gregorio BIT

Mi pare proprio che la tua lettera sia una risposta, da lettore a lettore, a Giulio Bodrato di Milano che ci scrisse una lettera lunghissima criticando tra l'altro l'elogio al Defender di MCH.

Cosa dire? Siamo perfettamente d'accordo con te a proposito dei bercianti gufetti, e speriamo proprio che qualche costruttore di cassoni da Arcades legga le tue proteste e segua il tuo consiglio.

OH VIDEOGIOCHI

OH VIDEOGIOCHI al mattino quando mi sveglio e strappo il giorno dal calendario, conto subito quanto manca per il

tuo trionfo in edicola

OH VIDEOGIOCHI quando tu non ci sei mi sento come un uomo sperduto nel deserto che non riesce a decidere che strada prendere, e solo tu sai darmi quella giusta

OH VIDEOGIOCHI tu solo mi puoi dare tutte le informazioni che m'interessano

OH VIDEOGIOCHI senza di te cosa farei?

OH VIDEOGIOCHI, OH VIDEOGIOCHI, OH VIDEOGIOCHI

Andrea Rogazione, Genova

Molti di voi ci hanno mandato disegni, racconti, lettere simpaticissime, ma questa è proprio la prima volta che a VideoGiochi viene dedicata un'intera poesia.

Ma, Oh Vate, non prenderci poi così sul serio. Ci piacerebbe proprio se dopo un anno che ci frequenti fossimo riusciti non a essere indispensabili per scegliere la strada giusta ma a metterti in grado di sceglierla da solo: magari anche seguendo i nostri consigli, ma autonomamente!

Speriamo che la libertà poetica abbia nel tuo caso preso il sopravvento.

ABBASSO GLI ANONIMI

Caro VG,

io sono... mi dispiace, preferisco rimanere in incognito e, abitando in provincia di Venezia, mi potete chiamare Anonimo Veneziano. Grazie.

Ho 14 anni e sono fierissimo possessore del magico Colecovision, corredato con 9 cartucce più il modulo Turbo, e vorrei porvi alcuni quesiti e varie critiche, che non devono essere necessariamente negative.

Ho letto e possiedo molte altre riviste, tra le quali... beh, lasciamo stare; definisco comunque la vostra, la migliore in assoluto, visto che riesce a trattare in modo disinvolto ogni regione dell'immenso mondo elettronico: videogiochi, computers (notare la "s"), coin-op e varie. Non c'è niente che non funzioni, continuate così!

Ora vorrei darvi qualche consiglio e porvi qualche quesito:

1) Evitate di pubblicare lettere di persone che scrivono solo per denigrare tutti i sistemi di videogiochi del mondo, per poi esaltare il proprio, che è quasi sempre il VCS 2600, essendo a mia sorpresa ancora il più venduto nel mondo.

2) Vorrei proprio sapere perché, quando provate i giochi per noi (grazie tante!!!), provate sempre le versioni meno interessanti. In VG 14, avete provato il Q*BERT Parker per il VCS; nella stessa recensione voi avete affermato, nella parte conclusiva di rimanere insoddisfatti per le troppe differenze da quello da bar. Allora perché non provate quello per il Colecovision, così proverete

l'ebbrezza di una vera partita come con le 200 lire. Idem per il Popeye Parker, che è una vera forza, come Braccio di Ferro, del resto.

3) Tanto per sapere, che RAM e ROM possiede il 5200?

4) Com'è la situazione attuale dell'Intellivision?

Salutoni e... VIVA VG!!!

GAME OVER.

Anonimo Veneziano

Caro Anonimo Veneziano, dovrei dire, e invece non sei caro per niente!

Ma come, ci scrivi, ci fai dei complimenti, ci fai anche delle critiche, ci chiedi delle informazioni e non hai neanche il coraggio di dire il tuo nome?

Certo il soprannome l'hai scelto bene: evoca altri tempi e altri personaggi, ti avvolge forse di quel mistero in cui hai bisogno per dire quel che pensi?

Eh no! È troppo facile e non è leale.

Se pensi di avere delle cose da dire, giuste o sbagliate che siano, devi anche avere il coraggio di dirlo apertamente. È come quelli che parlano male degli altri però davanti a loro si comportano come se nulla fosse, anzi, magari con molta gentilezza.

Siamo molto contenti dei tuoi complimenti e siamo comunque felici di piacerti ma... il tuo nome!

COME ORGANIZZARE UNA MARATONA

Spett. redazione di VG.

Sono un ragazzo di 18 anni e gestisco a Rieti la sala giochi Bowling dove, in data 16 giugno 1984, è stato stabilito il RECORD italiano del Q*BERT; PUNTEGGIO: 3.100.000!

L'impresa, durata poco più di 6 ore ed interrotta per mancanza di tempo, è stata realizzata da Alberto Renzi, 18 anni, residente a Rieti.

Il bello è che questa partita era di allenamento; infatti l'obiettivo principale di Alberto è superare il RECORD MONDIALE, quel fantastico 32.204.485 del canadese Mike Lee.

E qui ho bisogno del vostro aiuto: mi servirebbero alcuni consigli sul come organizzare un record mondiale; non so da dove iniziare.

Un'altra cosa: Alberto vorrebbe sapere qual è il record di resistenza fisica ad un videogioco per entrare, eventualmente, nel Guinness dei Primati.

Complimenti per la vostra rivista, mi è molto utile per essere sempre aggiornato sulle novità e sui videogiochi più in voga.

Spero che pubblichiate presto la mia lettera, c'è da organizzare un mondiale!!! P.S. Se non vi dispiace vorrei segnalare due punteggi per la vostra classifica dei Record:

Paolo De Angelis - Circus Charlie:
302.210

Alberto Renzi - Nova 2001: 526.230

Alfredo Grassi

Innanzitutto complimenti a Alberto Renzi: ci spiace solo che, perché il record sia ritenuto valido dall'AIVA, (l'Associazione Italiana Video Atleti che cura nelle pagine di BONUS la classifica nazionale italiana dei record) c'è bisogno della documentazione richiesta per la convalida.

Per far questo, ricordiamo ancora una volta, di compilare il tagliando che troverete in ogni numero di VideoGiochi nelle pagine del mercato possibilmente unendo una foto dello schermo recante il punteggio.

Per quel che riguarda l'organizzazione



di una maratona l'AIVA non ha ancora stabilito un regolamento preciso ma questi sono alcune indicazioni di base da seguire:

– oltre al gestore della sala gioco in cui si compete per una maratona devo-

no assistere alla gara almeno due testimoni.

– il ragazzo concorrente non deve mai essere sostituito da altri giocatori: se vuole mangiare, bere o far pipì deve accumulare abbastanza vite da permettersi di perderne qualcuna per i pochi minuti che si assenta dalla macchina.

– è vietato l'uso di droghe o eccitanti

– deve essere avvisata la guardia medica o comunque deve essere possibile, almeno dopo le 24 ore di gioco, rintracciare un medico

– il gestore e i due testimoni devono rilevare ogni ora la situazione di gioco (punteggio, n° astronavi, n° bonus). In caso di black out vale l'ultima rilevazione fatta

– i testimoni devono segnare l'ora di ogni azzeramento del contatore

– bisogna che al termine della gara il gestore e almeno altri due testimoni – che devono indicare le loro generalità – firmino il verbale recante tutti i dati dello svolgimento della maratona e lo invino all'AIVA.

Il record mondiale di resistenza di cui abbiamo documentazione è detenuto da Tom Mc Vey che ha giocato a Nibbler per 44 ore e 45 minuti consecutivi totalizzando un punteggio di 1 miliardo e 42 mila punti. Però di alcuni giochi esistono punteggi così alti da lasciar pensare anche a 60/70 ore di gioco.

In bocca al lupo per il vostro record e teneteci informati.

MINI SALUTO

a Walter Riva di Genova. VG.

ADAM O CBM 64?

Cara redazione di VideoGiochi, ti faccio tanti complimenti per la tua rivista che è veramente bellissima. Non proporrò nessun cambiamento alla vostra rivista perché mi piace così e sono convinto che non la si può migliorare ancora. Spero che vi basti il mio punteggio a Turbo. Ma vi ho scritto questa lettera per avere un consiglio. Io già possiedo una base Colecovision e desidero comprarmi un home computer, ma sono indeciso fra l'Adam e il Commodore 64.

Vorrei sapere quale dei due ha il miglior rapporto prezzo-qualità e naturalmente la vostra autorevole opinione in merito.

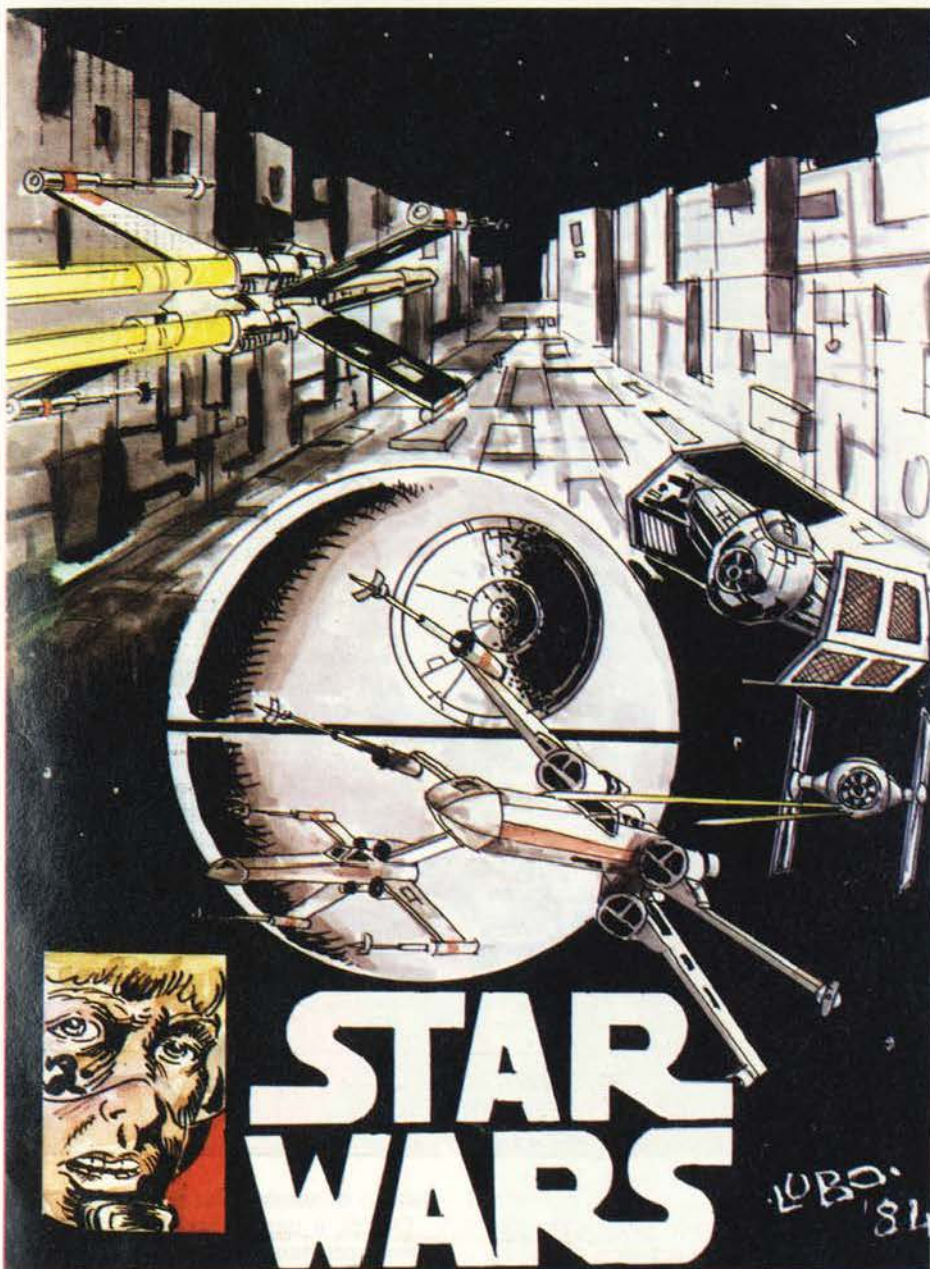
Se vorrete rispondermi sarò molto contento.

In bocca al lupo per la vostra rivista (anche se non ne ha bisogno!)

Vi saluto elettronicamente.

Marcello Contestabile

Non staremo a fare il solito discorso già troppe volte ripetuto: VideoGiochi



Quando nella mia sala-giochi arrivò "STAR WARS", il nuovo videogame dell'ATARI (sullo stile di BATTLE ZONE, con lo schermo vettore) mi piacque talmente che gli ho voluto dedicare questo disegno.

non può dire quale computer sia il migliore ecc. ecc. In questo caso la risposta sembra quasi evidente: se già hai la console Colecovision e ne sei pienamente soddisfatto, la cosa più logica è regalarle un'espansione che la trasformi in un computer completo di memoria di massa e stampante.

Ovviamente prima di ogni acquisto di computer bisogna dare una bella occhiata al catalogo di software disponibile per la macchina che si sta per scegliere. Se i programmi per l'Adam ti soddisfano, vai pure tranquillo nel restare fedele alla Coleco.

Come sempre però c'è un ma: l'Adam costa qualcosa di più di 1 milione e mezzo. Ce l'hai? In caso contrario, visto che non è possibile comprare il computer Adam separato dalla memoria di massa e dalla stampante a margherita (tutto il sistema è stato ampiamente recensito su HC n° 5 e su VideoGiochi n° 18), dovrai rivolgerti al Commodore 64, del quale è possibile acquistare prima la tastiera e in un momento successivo le varie periferiche.



PERIFERICHE AMERICANE

Sono un felice possessore di un Commodore 64 e vorrei porvi la seguente domanda:

Se compro in America le periferiche per il mio computer, possono funzionare qui in Italia?

Videogiocosamente vostro,

Gianluigi Lo Giudice, Roma

Tutto dipende cosa intendi per periferiche. Se ti riferisci a joystick, tavolette grafiche e simili la risposta è senz'altro sì. Il discorso cambia quando passiamo a periferiche tipo stampanti o disc drives. Le stampanti in genere hanno un'alimentazione separata da quella del computer e quindi, visto che in America la corrente è a 110 volt e in Europa è a 220, è necessario un trasformatore

"VIDEO-SOGNO IN UNA NOTTE DI MEZZA ESTATE" Parte II

(ogni riferimento a Woody Allen è puramente casuale)

Riassunto

Paolo si risveglia all'interno della miniera di "Le Bagnard". Dopo varie peripezie insieme a una carriola si ritrova, sempre più frastornato e spaventato, nella gabbia delle due maialine di Pooyan.

Fortunatamente mamma Pooyan raggiunge un favoloso "bonus stage", fa uscire Paolo e messolo cavalcioni di un cosciotto di carne lo lancia fuori dal video.

Infine il "cosciotto volante" inizia la fase discendente e lo deposita... su un aereo che sorvola il cielo del 1940, in piena guerra mondiale: **CHE COSA GLI ACCADRÀ ADESSO?**

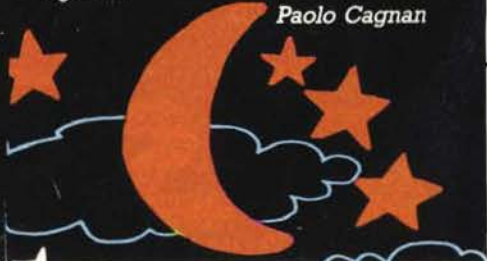
Parte II

I famosissimi Spitfire, sempre fedeli all'appuntamento con la morte, non tardano a sbucare dalla nuvola per ingaggiare un terribile duello aereo con il mio jet pilotato da un losco ed ambiguo figura.

Improvvisamente appare in tutta la sua maestosità un grosso bombardiere, verso il quale ci dirigiamo subito, sperando di riuscire a colpirlo 7 volte per poi passare nel 1970... malediz...! Non posso non imprecare dopo che l'incauto pilota mi rivela di non aver neppure il brevetto di volo... mi comunica allegramente di essere solo nato in una famiglia di kamikaze giapponesi!! Troppo tardi! Il nostro jet si schianta contro il bombardiere della RAF, l'impatto tremendo mi catapulta fuori dall'aereo... ma niente paura! come ogni aviare che si rispetti mi sono munito di un paracadute e, riuscendo ad azionarlo non so come, scendo lentamente verso l'ignoto. Vi lascio immaginare i mille pensieri che mi mulinano in testa, soprattutto quando vedo sotto di me le acque del Nilo. Naturalmente ho fatto Splash! e i coccodrilli che infestano il fiume, affamati come non mai, si dirigono verso il prelibato (si fa per dire) bocconcino, ma all'improvviso un urlo squarcia l'aria: Tarzan si tuffa nel fiume e mi ridà speranza. Il re della Giungla passa tra i coccodrilli che si scansano prontamente sapendo, naturalmente per aver visto tutti i suoi

film, quanto egli sia pericoloso. Finalmente Tarzan raggiunge il punto in cui sto annaspando, mi carica sulle spalle e mi porta in salvo sulla riva opposta del fiume. Ma qui devo proseguire il mio tortuoso cammino da solo poiché Jungle King deve correre a salvare la sua amata Jane prima che venga cotta e mangiata da un paio di neri cannibali. Dopo aver camminato per un'ora fra le dune del deserto alla spasmodica ricerca di un'oasi, ecco che una sagoma familiare mi si profila all'orizzonte: la piramide TUTANKHAM. Mi improvviso archeologo e cerco di scoprire l'entrata segreta del labirinto. Giro e rigiro per ore e ore, ma invano. Avvilito, e soprattutto stremato (provate voi a fare il giro di una piramide!), mi appoggio per riprendere fiato, quand'ecco che dietro di me si sposta, per il peso esercitato dal mio corpo, un blocco di pietra che rivela un'entrata tenebrosa. Accendo la pila elettrica (ogni eroe degno di tal nome ha sempre ciò che serve in ogni momento) e avanzo lemme-lemme nel corridoio. Improvvisamente fuoriesce, dalla cavità delle pareti, una miriade di avvoltoi, pipistrelli, draghi et similia. Per un attimo sono paralizzato dalla paura, ma uso il laser, afferro le chiavi e... un momento: ne ho dimenticata una! Torno subito indietro, ma a pochi metri dalla chiave un avvoltoio, che non ha certo l'aria di voler fraternizzare, mi chiude la strada. Mi giro per scappare e compare un altro avvoltoio all'imboccatura opposta del corridoio. È finita! Con una corsa all'impazzata raggiungo il portone bianco attraverso cui si passa in un'altra parte del labirinto, entro di corsa e puff... "Paolo, alzati, devi andare a scuola!" Il sogno è finito, la voce di mia madre mi riporta al grigiore di tutti i giorni.

Paolo Cagnan



aggiuntivo.

C'è poi un secondo problema che vale anche per i disc drives e simili: se una parte dei circuiti o un motore sfrutta la frequenza di rete per mantenere le regolazioni interne, queste potrebbero risultare sfasate nei confronti del com-

puter o di un altro suo circuito interno.

Quindi, a parte i problemi di dogana che si pongono all'ingresso in Italia (è un po' difficile nascondersi un disc drive in tasca!), la nostra opinione è che è meglio non rischiare di buttare via dollari per risparmiare qualche lira.

TRASFORMATORE BOLLENTE

Sono un vostro nuovo lettore e sono molto felice di possedere un Vic 20. Mi diverto molto, ma l'unico problema è che non posso usarlo per più di mezz'ora: il trasformatore infatti si riscalda e danneggia il televisore sino a non farne sentire più l'audio. Vorrei sapere se è una cosa normale o se il trasformatore è guasto. Inoltre a riscaldarsi non è solo il trasformatore, ma anche il computer stesso.

Vincenzo Urso, Lizzano (TA)

Caro Vincenzo, se già non l'hai fatto, corri a cambiare il tuo trasformatore: probabilmente c'è l'avvolgimento secondario guasto e il rischio è quello di fondere non solo il trasformatore, che sarebbe il meno, ma anche il tuo amatissimo Vic.

INSOLUBILI ADVENTURES

Sono un felice possessore di vic 20 e 3 mesi fa ho comprato la cartuccia "The Count": non sono ancora riuscito ad arrivare alla fine. Ma c'è veramente una fine e, se c'è, come ci si arriva?

Alex Lazzarini, Milano

In tutti gli "adventures" (e The Count è stato progettato da Scott Adams, il numero uno dei programmatori di questo genere di giochi) c'è sempre una fine. Questa coincide o con l'uscita da un territorio particolarmente insidioso come un castello stregato, una foresta piena di insospettabili pericoli, un Paese nemico e via di questo passo, oppure con la raccolta completa di una serie di oggetti (o di tesori) sparsi lungo il percorso.

Si tratta di giochi che, a differenza dei videogames, richiedono mesi per arrivare al termine e, fatto piuttosto importante, una buona conoscenza della lingua inglese.

Il piacere del gioco sta nello scoprire da soli, passo per passo, gli imprevisti dell'avventura e i modi per superarli brillantemente: vuoi che VideoGiochi rovinino questo piacere a tutti i suoi lettori rivelandoti la soluzione bell'e pronta?

LO SFOGO DI CARLO

Spettabilissima redazione di VideoGiochi,

Pochi giorni fa vi ho scritto una lettera con argomentazioni del tutto diverse da quest'altra.

Infatti se la prima voleva essere una lettera scherzosa, che suggeriva alcuni

consigli sui videogiochi, questa vuol essere uno spunto di riflessione su un problema che ormai non può più essere ignorato: la delinquenza nelle sale giochi.

Pur possedendo un Intellivision, ero un assiduo frequentatore delle sale giochi, nelle quali, invece dei "Gufi" descritti tanto simpaticamente da MCH, che si limitavano a portare sfortuna, trovavo dei veri e propri "Sparvieri" che, se non vengono pagati, ti fanno sbagliare apposta facendoti perdere la partita.

Mi dà molto fastidio il fatto di non poter esercitare il mio sacrosanto diritto di poter spendere quanti soldi voglio e come voglio, (ho detto quanti perché se in una sala giochi della mia città vengo sorpreso a cambiare 5000 lire, subito vengo preso di mira da mezzo quartiere) fate bene poi a chiamarci terroristi!

Non so se accusate e se si in quale entità questo problema nel nord, ma qui nel sud sta assumendo caratteri sempre più gravi.

La mia vuole solo essere una lettera di sfogo, e anche un incitamento ai figli delle autorità competenti che leggono la vostra rivista per esortare i loro genitori a darsi da fare per migliorare le condizioni per i loro figli.

UN PAIO DI BATTUTE

Il colmo per Pac-Man?
Perdersi nel labirinto.

Il colmo per Kangaroo?
Odiare la boxe.

Il colmo per Jungle Hunt?
Non saper nuotare.

Il colmo per Spider Fighter?
Odiare la frutta.

Il colmo per Megamania?
Soffrire d'insonnia.

Il colmo per Venture?
Essere un cattivo arciero.

Il colmo per Smurf?
Essere simpatico a Garganella.

Il colmo per Q*Bert?
Non saper saltare.

Il colmo per Frogger?
Adorare le auto.

Il colmo per Popeye?
Odiare gli spinaci.

Il colmo per Tutankham?
Odiare la storia Egiziana.

Bruatto Davide, Torino

Voi cosa suggerireste per porre rimedio a questa PIAGA che affligge il mondo dei giovani?

Cordialmente vi saluto.

Carlo Gubitosa, Taranto

Rispondere alla tua lettera è difficile. Ci vorrebbe un sociologo per rispondere adeguatamente, per mettere in luce gli aspetti sociali della incresciosa situazione che tu ci sottoponi e, soprattutto, per trovare i rimedi necessari.

Persone quali quelle da te definite "sparvieri" si trovano in qualunque luogo pubblico, non solo nelle sale giochi, e anche al nord. E il problema di chi vuole approfittarsi e sfruttare ad ogni costo gli altri. È un male molto spesso legato a poca cultura e educazione ed è presente non solo al sud e non solo nelle sale giochi.

Sicuramente una soluzione possibile è quella che vede il gestore della sala gioco darsi da fare per impedire che avvenga quello che tu scrivi controllando la gente che frequenta la sala e, se necessario, buttando fuori gli "elementi di disturbo". Anche voi naturalmente potete fare qualcosa: innanzitutto avvisate e informate il gestore di quello che succede e chiedete che sia lui in prima persona a prendere i provvedimenti necessari.

Se poi, e ci auguriamo di no, le cose non cambiano, potete smettere di frequentare le sale gioco dove volteggiano gli sparvieri. Ma non dovrebbe essere necessario in fin dei conti la maggioranza dei giovani sono come te che vogliono frequentare le sale gioco - come è giusto - per divertirsi.

In Italia ci sono poi delle sale gioco che espongono il distintivo dell'Associazione Italiana Video Atleti. È un distintivo che le qualifica come Centro Accreditato valido per l'omologazione dei punteggi e anche come luogo sicuro di svago e intrattenimento.

CERCO AMICI

Sono una ragazza di 16 anni con un fratello di 21 e siamo letteralmente impazziti per i videogiochi.

Posseggo una console solo da pochi mesi e ho scoperto un mondo fantastico. Sono appena all'inizio e le mie poche cassette sono già consumate a forza di usarle.

Sul numero di Aprile ho letto la lettera di Antonella di Roma (la Pacmanica), sono d'accordo con lei e vorrei il suo indirizzo, e l'indirizzo di molti altri amici videogiocosi per poterci scrivere e conoscere.

Tutti quelli che vogliono scrivermi sono bene accetti. Il mio indirizzo è: Zamboni Monica - Via Monterosa, 6 - 10090 Sangano (TO)

Monica cerca videoamici, cosa aspettate a scriverle?



IL GIOCO DEL MESE

Carissima Redazione di VideoGiochi

ecco un gioco che è interpretato da un famoso eroe dei fumetti: Snoopy.

Il gioco

Bisogna superare tutte le tappe e giungere all'arrivo.

Nella prima tappa, Snoopy va a destra e a sinistra; quando incontra dei sassi deve saltarli e deve arrampicarsi sugli alberi. Se uno di questi gli sottopone un quesito sotto forma di moltiplicazione, lui deve risolverla. Tutto questo entro 60 secondi.

Nella seconda tappa, passa in un labirinto e deve prendere Woodstock. I numeri che vanno per lo schermo sono attaccati e se toccano una operazione ($;$, $\times$, $+$, $-$) Snoopy deve risolverla. Esempio: il 7 e il 5 toccano il più. Snoopy deve risolvere l'operazione $7 + 5$. Questo in un minuto.

Nella terza tappa, Snoopy avanza e il percorso è quello della prima tappa, ma gli alberi dicono operazioni con i numeri mancanti (...: $6 = 5$).

Nella quarta tappa, Snoopy deve dire qual è il numero maggiore. Attenzione più avanti ci saranno operazioni ($7 + 5$ è maggiore di 4?).

Nell'ultima tappa, la quinta, Snoopy deve lanciare i suoi

numeri entro quelli nemici che avanzano in fila. Deve lanciare il numero esatto che, sommato al primo numero avversario, totalizzi 10.

Comandi

L'1, il 2 e il 3 servono per selezionare la velocità, il 7 serve per dire che il numero di sinistra è maggiore, l'8 per dire che sono uguali, il 9 per dire che quello di destra è maggiore.

Lo 0 serve per mettere il resto alle divisioni, Enter serve per iniziare e per affermare l'operazione. I pulsanti laterali per saltare.

Strategia

Nella prima tappa saltate sempre: può essere utile. Per saltare di più, premete il Jump contemporaneamente al disco: balzerete più avanti!

Note

I comandi per Atari 2600 sono notevolmente diversi. Ricordatevi che i giochi sono compatibili con Atari 2600 e Intellivision.

Comandi per Atari 2600

Non c'è velocità di gioco. Per dire che il numero di sinistra è maggiore, spingete la leva verso sinistra, per dire che quello maggiore è a destra spingere la leva verso destra. Per dire che sono uguali spingere la leva in su.

Il pulsante serve per mettere il resto alle divisioni, per saltare, per iniziare e per affermare le operazioni.

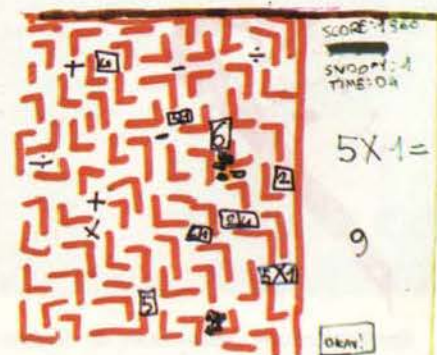
Se spingete la leva qui (17) selezionate il numero uno, se la spingete qui ($\downarrow$) il numero

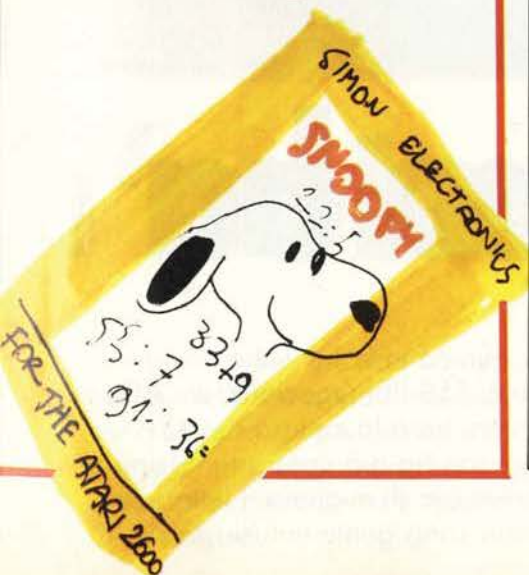
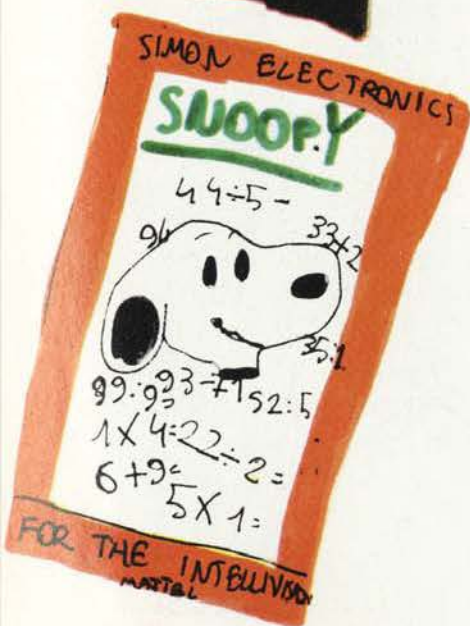
2, se la spingete qui ($\rightarrow$) il numero 3, se la spingete qui ($\leftarrow$) il numero 4, se la spingete qui ($\uparrow$) il numero 5. Per il 6, 7, 8, 9, 0 dovete fare così:

PER IL N.	SPINGETE	E POI
6	$\nearrow$	$\uparrow$
7	$\nearrow$	$\downarrow$
8	$\nearrow$	$\rightarrow$
9	$\nearrow$	$\leftarrow$
0	$\nearrow$	$\nearrow$

Ciao a tutti. Simone

Li chiamiamo 'educational' e ciò può far pensare a noiosissime ore passate davanti a un monitor a studiare, ma questo gioco di Simone sembra proprio essere divertente, ed avere le caratteristiche per accattivare ed entusiasmare anche i più 'gnucchi' matematici. Noi consiglieremmo di non adottare per niente il comando del VCS perché, a nostro parere, è un po' troppo complicato. Va a finire che con tutte quelle frecce e freccettine ci si perde di più.





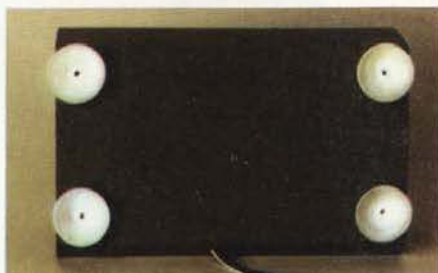
DALL'ARCADE AL COMPUTER

Vi scrivo per farvi vedere le foto di una mia creazione.

È un joystick da bar montato e collegabile al mio computer Vic 20. Volendo si può collegare all'Atari, al CBM 64 e a tutti i videogiochi e computer con la stessa control port.

Dulcis in fondo, il prezzo del joystick: fanno 40/50 mila lire più le eventuali spese per la manodopera di mio fratello (per aver fatto 4 saldature mi rompe, ma ora imparerà a maneggiare il saldatore e aggirerò l'ostacolo). In ogni caso, se vi interessa l'aggiaggio io son qua:

Diego Montefusco
Via Statuto 19/F
24100 Bergamo



GGG GIUSEPPE CERCASI

Pellerito Maurizio di Palermo cerca Giuseppe Tagliavia per fare scambio di cassette. Telefonare ore pasti allo 091/21.33.80. Ti aspetta.

DOMANDE, DOMANDE, SEMPRE DOMANDE!

Sono un ragazzo di 12 anni e posseggo sia l'Intellivision che il VIC 20. Vorrei farvi alcune domande:

1) Posso mettere il cavo video del VIC 20 nel commutatore d'antenna dell'Intellivision senza rovinarli entrambi?

2) Perché ne "Il mercato" non mettete che oltre a Frogger compatibile con l'In-

tellivision ci sono anche le cartucce Popeye, Tutankham, Super Cobra, Q*BERT e le altre?

3) Vorrei inoltre sapere perché anche nelle cassette Imagic quando si preme il tasto Reset si vede il solito schermo della Mattel, cioè quello contrassegnato con le asticine colorate tipico di ogni cartuccia Mattel.

Camillo Cajazzo, Palermo

1) La risposta a questa domanda è sicuramente affermativa, e ciò in breve sta a significare che puoi tranquillamente fare il doppio collegamento VIC-Inty attraverso il commutatore d'antenna di cui è dotato il sistema Mattel senza che per questo tu abbia da temere alcun inconveniente di sorta. Noi utilizziamo abitualmente il suddetto commutatore per collegare due diversi sistemi al medesimo televisore e non abbiamo mai lamentato danni di nessun tipo, anche perché sinceramente non esiste alcuna controindicazione tecnica che li possa provocare.

2) È vero, ci sono molte più cartucce Parker compatibili per l'Intellivision di quante non vengano citate nella nostra rubrica.

Fatto salvo però il fatto che attualmente la distribuzione delle cartucce Parker in Italia non ha ancora raggiunto livelli di efficienza ottimale, desideriamo comunque farti notare che i titoli della suddetta marca per l'Intellivision non vengono da noi affatto trascurati e Tutankham, che abbiamo recensito poco tempo fa, ne è la testimonianza più evidente.

Speriamo comunque al più presto di poter effettuare le correzioni che ci hai indicato.

3) Questo fenomeno è meglio noto come "Tilted Videogame Player Syndrome" ossia "Sindrome da Videogiocatore Flippato" ed accade allorché si passa troppo tempo attaccati alla consolle di casa, al punto che le percezioni visive cominciano a confondersi ed il riflesso della retina dà segni di preoccupante cedimento.

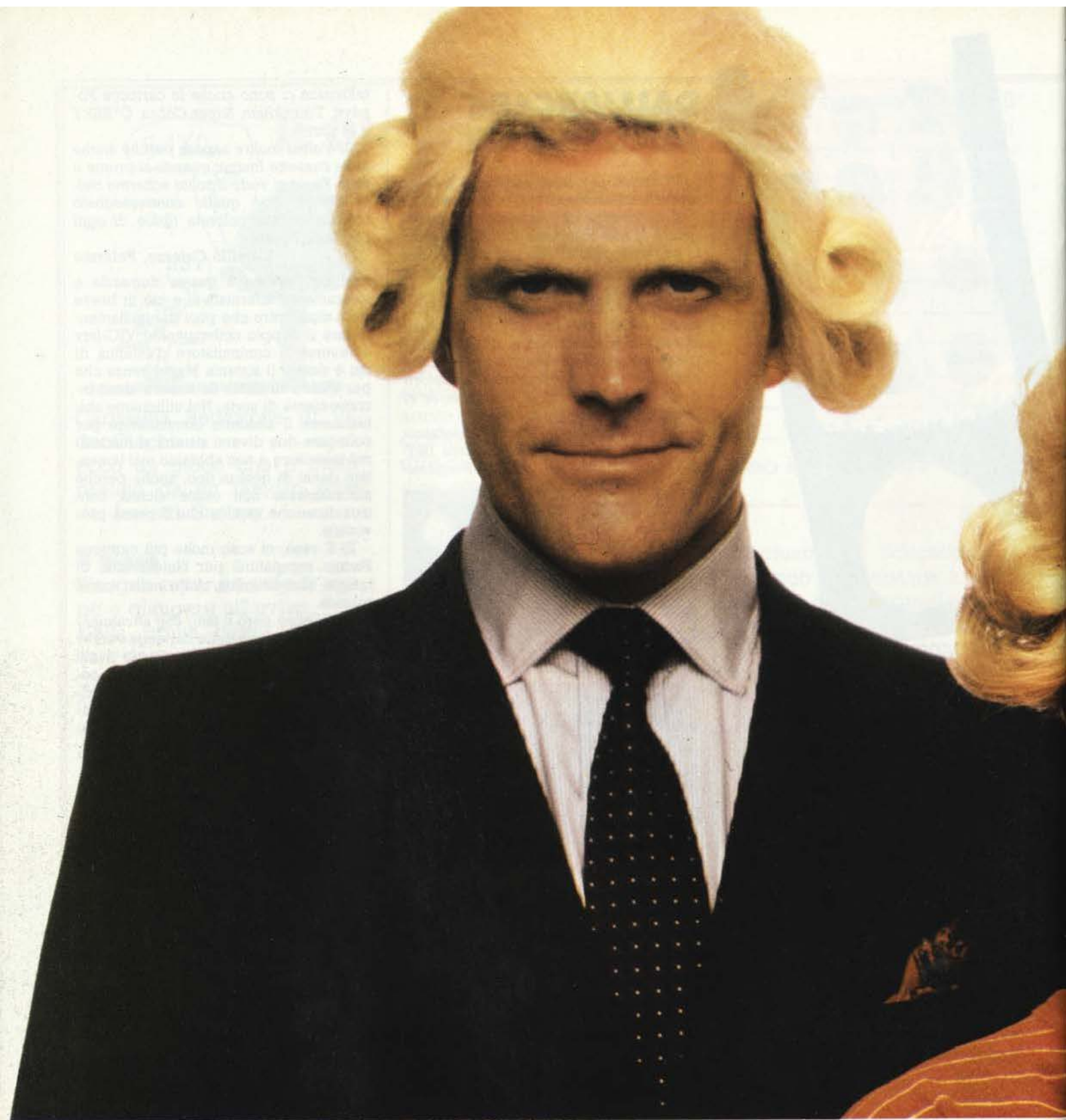
A parte gli scherzi, caro Camillo, il fenomeno da te citato non è annoverabile tra le manifestazioni spiegabili con le leggi della fisica né tantomeno dell'elettronica e pertanto ti invitiamo a ripetere

VIDEOGIOCHI

hi-fi club

Piazza Marucchi, 2 Roma Tel. 8322542

**Novità - Anteprime - Permute
Noleggio - Vendita anche per
corrispondenza contrassegno**



Il Jacksoniano ha il

Conosci la Jackson?

La Jackson è un grande Gruppo Editoriale con un profondo know-how tecnico-scientifico. Pubblica 12 periodici che spaziano nell'intero campo dell'informatica e dell'elettronica. Ma non solo. Ha realizzato

una Biblioteca - unica in Italia - che comprende più di 150 libri specializzati. Alla Jackson, insomma, trovi la cultura del XXI° secolo. E la Jackson ha già creato tantissimi Jacksoniani: centinaia di migliaia. I lettori dei periodici Jackson sono gente entusiasta dei



“potere” in mano.

computer e dell'elettronica, lettori che sanno scegliere, e scelgono il meglio. Per questo sono sempre un po' più avanti, più informati e aggiornati. Jacksoniani si diventa; e oggi il modo più conveniente è quello di abbonarsi. Gira pagina.



**GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON**



Il Jacksoniano si

Il Jacksoniano è una persona che sa scegliere: per questo sceglie anche il modo più comodo e vantaggioso per ricevere la sua rivista: l'abbonamento. Abbonarsi conviene! Hai un risparmio immediato, la certezza di non perdere alcun numero e di

ricevere la rivista puntualmente a casa tua; e ti metti anche al riparo da possibili aumenti del prezzo di copertina. In più usufruisci di condizioni particolari nell'acquisto dei libri Jackson e partecipi al grande concorso. In palio ci sono 100

VINCI 100 COMMODORE 64

Abbonatevi subito: tra tutti coloro che si abboneranno a una o più riviste Jackson tra il 15/9/84 e il 28/2/85 saranno estratti a sorte mensilmente 20 Commodore 64.



abbona e vince.

Commodore 64, un grande personal, professionale, sofisticato, con 64 K di memoria, un sintetizzatore sonoro professionale, effetti tridimensionali. Cosa devi fare? Semplicemente sottoscrivere un abbonamento.



**GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON**

l'esperimento a mente serena e riposata, non come presubilmente avrai fatto dopo tre ore e mezzo di gioco ininterrotto con una cartuccia Mattel. A meno che chi ha programmato la cartuccia Imagic con cui hai rilevato il quadro di presentazione Mattel non fosse in realtà un dipendente Mattel in vena di atroci scherzi.

LU...LUCK... LUCKY!!!

Sono un ragazzo diciassettenne da poco estimatore della vostra splendida rivista.

Da più di un anno sono possessore di una console Mattel e volevo farvi qualche domanda riguardo al Lucky.

1) Lucky e Computer Adaptor sono la stessa cosa?

2) Applicandolo alla mia console la trasformerei in un computer a tutti gli effetti?

3) Quante parti comprende il Lucky?

4) Queste parti sono inscindibili?

5) Esistono programmi per il Lucky che insegnano il Basic?

Claudio Ferraro, Savona

Mumble...mumble, andiamo per ordine.

1) Ritornando ancora una volta e volentieri sull'argomento, che però verrà trattato diffusamente già dal prossimo numero della rivista.

L'Intellivision "truccato Abarth", ossia trasformato in computer assume la denominazione di "Entertainment Computer System", che sta a significare più o meno "Sistema Computerizzato di Intrattenimento". L'ECS così definito è formato dalla console, dal Computer Adaptor e dalla tastiera, che potrà essere eventualmente sostituita con un'altra tastiera, questa volta musicale. Lucky era il nome che era stato attribuito al sistema quando era stato presentato sul catalogo dell'anno scorso, ma di questo nome non resta alcuna traccia nei depliant distribuiti per il 1984.

Il nomignolo dunque è stato accantonato ufficialmente, anche se nulla vi vieta di continuare ad usarlo in sostituzione del troppo pomposo Entertainment Computer System.

2) Questa è una domanda un po' birichina che si presta a qualche interpretazione maliziosa. Preferiamo comunque far finta di non aver capito i sottintesi, se mai ve ne fossero stati, e rispondiamo tranquillamente di sì. L'Intellivision diventa un computer, ma di quelli un po' particolari per intenderci, fuori dagli standard degli home computer che vanno per la maggiore, con qualche pregio ed anche qualche difetto in più.

3) La risposta è stata data al primo capoverso.

4) No, il Computer Adaptor, che è il cervello di tutto il marchingegno e che contiene il linguaggio di programmatore,

si collega alla console come l'Intellivoice. A differenza di quest'ultimo, per funzionare ha però bisogno di un alimentatore separato. Nel Computer Adaptor andrai poi a collegare, tramite apposite prese disposte sul frontale e sul retro dell'apparecchio, una fantomatica stampante che nessuno sinora ha avuto la fortuna di vedere ed il registratore.

5) La risposta è *ni*, ossia non esiste alcun programma che ti insegni, magari con un corso a lezioni, come programmare il computer Mattel, ma è disponibile almeno una cartuccia che aiuta a capire l'impostazione della sintesi del Basic avvalendosi di tre programmi gioco su cui è possibile intervenire con i comandi disponibili dal linguaggio residente nel Computer Adaptor. Il nome di questa cartuccia è "Mr. Basic meets Bits'n Bytes".

Soddisfatto o rimborsato?

I MISTERI DI BUZZ BOMBERS... FINALMENTE!

Cara redazione di VideoGiochi, sono un ragazzo di 13 anni fiero possessore di una console Intellivision e vorrei porvi alcune domande, senza convenevoli (per carità! ndr):

1) Nella cassetta (cartuccia, per Giove, cartuccia! ndr) Buzz Bombers (a proposito, cosa ne pensate del mio punteggio: 1.516.700/53° schermo) concluso il quinto schermo appare un orsetto inseguito da uno sciame d'api che va da sinistra a destra dello schermo e scompare. Terminato il 10° schermo riappare l'orsetto inseguito dalle api, ma subito dopo arriva un orso che le fa fuggire. Nel 20° schermo l'orsetto e l'orso compiono lo stesso tragitto, ma quando l'orso arriva a metà schermo, dalla sinistra arriva un calabrone gigante che lo fa scappare. Al 30° si ripete la stessa scena, ma quando l'orso è fuggito al suo posto ricompare l'enorme bocca di un plantigrado.

Mi sapete dire che cosa possono significare queste scene?

2) Si farà la seconda versione di Happy Trails così come è stato fatto per Pitfall?

3) Nella videogara Dragonfire è in versione Atari o Mattel?

Ciao ooooo.....

**Anonimo,
Città sconosciuta**

Caro anonimo, la tua lettera andava pubblicata perché finalmente sei riuscito a riportare serenità alle nostre notti da troppo tempo insonni. Anche noi abbiamo giocato a Buzz Bombers ma la sfortuna e un po' l'imperizia hanno sempre voluto che non arrivassimo mai neanche al 20° schermo. Immaginati la

nostra frustrazione per non aver mai visto le scenette che seguivano quelle gustosamente dispensate al termine del 5° e del 10°: roba da battere la testa contro il muro o da non dormire di notte, credici!

Per fortuna sei arrivato tu, ed ora finalmente possiamo almeno immaginare ciò che accade nel proseguimento del gioco.

Proprio così, quelle che si vedono in Buzz Bombers sono solo gustosissime scenette da guardare divertiti per un attimo di pausa tra un'invasione e l'altra delle terribili api e nulla più. Beato te che sei riuscito ad arrivarci dunque e complimenti per il punteggio, davvero grandioso. Ora aspettiamo una lettera che ci spieghi come diavolo hai fatto!

2) Non sappiamo nulla di preciso in merito ma pensiamo di poterti dire sin d'ora che puoi metterti il cuore in pace. Non ci sarà un seguito di Happy Trails come invece è accaduto a Pitfall. Il simpatico ed intelligente gioco di Carol Shaw infatti a nostro avviso poco si presta ad un'altra puntata. Rischieremmo di ritrovare una cartuccia assai simile alla sua precorritrice, con il rischio di non poter riscontrare, per mancanze proprio del soggetto, quegli elementi di novità che hanno invece differenziato i due Pitfall. Tu, ad esempio, come lo vedresti un Happy Trails II? Molto probabilmente si rivelerebbe una scopiazzatura del primo, non credi?

3) Il punteggio di Dragonfire che appare nella Videogara è stato conseguito su di una console Atari. Manca il punteggio relativo all'Intellivision per il semplice motivo che Dragonfire non è mai stato trascritto in una versione compatibile con il sistema Mattel.

DATEMI UN PAZIENTE, MA NON UNO QUALUNQUE!

Sono un felice possessore di una base Intellivision nonché della cassetta Microsurgeon Imagic.

Questa cartuccia è perfetta sotto tutti i punti di vista, però la scelta del paziente, che avviene per mezzo della tastiera, è quantomeno ardua.

Infatti, mentre con i tasti 1 e 2 si scelgono i pazienti 1 e 2, con il testo 3 si ottiene un paziente a caso. Cosa bisogna fare per ottenere dei pazienti non scelti a caso dal computer ma premeditatamente da me?

Paolo D'Errico, Rozzano (MI)

L'unica cosa che ti resta da fare, caro Paolo, è rassegnarti.

Proprio così, non esiste alcun metodo, neppure empirico, per carpire dalla cartuccia Microsurgeon il paziente voluto. E lei che decide, in un'aurea di casualità e

Il Jacksoniano sceglie tra 14 top...

Jackson & Sons



Jackson: una grande, esauriente scelta di periodici per sapere tutto ciò che è indispensabile.
In più abbonandoti a queste riviste puoi moltiplicare le tue possibilità di vincere il favoloso premio del grande concorso Jackson.

Videogiochi, la guida indiscussa al fantastico mondo dei videogames;

Home Computer, la rivista del computer in casa;

Personal Software, la rivista dedicata al software dei personal computer;

Bit, la prima rivista europea di personal computer, software, accessori, la più prestigiosa e più diffusa in Italia;

Informatica Oggi, il punto di riferimento obbligato per chi si occupa di sistemi EDP e di Office Automation;

PC Magazine, la prima rivista italiana dei sistemi MS-DOS, Personal Computer IBM e compatibili;

Personal O, la rivista indipendente per gli utenti di PC Olivetti;

Compuscuola, la rivista di informatica nella didattica, per la scuola italiana;

Telecomunicazioni Oggi, la rivista di telecomunicazioni e telematica;

Automazione Oggi, il mensile della nuova automazione industriale;

Elettronica Oggi, la più autorevole rivista di elettronica professionale, strumentazione e componenti;

L'Elettronica, il quindicinale di politica industriale, componentistica, informatica e telecomunicazioni;

Elektor, la più diffusa rivista europea di applicazioni e progettazione elettronica.

Strumenti musicali, il periodico di strumenti musicali e computer-music.

...e ha una biblioteca ricchissima tutta per lui.

(con uno sconto del 20%)*

Guarda a pag. 55 i titoli della Biblioteca Jackson.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

di giustizia sommaria che la rende capace di assegnarti solamente il malato che le capita tra i circuiti.

Pensi che non sia giusto? Forse hai ragione, ma del resto "...dura lex sed lex": eppoi ci pensi, se la tua abilità di Microchirurgo lascia molto a desiderare, quale diritto potresti avere di scegliere tu il paziente da operare, magari sempre lo stesso e sempre destinato a fare la medesima macabra fine!

Dacci retta, è molto meglio che sia il caso a decidere...

BIT, BIT (EHM...EHM)

Spett. Redazione di VideoGiochi, data la mia scalogna, (ve ne accorgete subito) volevo dirvi che:

14/2/84

Shark Shark: raggiunto il punteggio di 100.000 pts. mia sorella in un momento di Raptus ([RUN] ← in basic, sapete cosa significa vero?) si scatena sulla mia console Mattel (Intellivision per intenderci) spingendo Reset, purtroppo io svenni pensando che dopo tre mesi avrei avuto il tanto sospirato abbonamento.

20/6/84

Popeye: raggiungo il punteggio di 50.900 scatto un'istantanea.

Dopo qualche ora scopro di aver raggiunto il 66.000° punto, purtroppo avevo finito il rullino ed il rivenditore era chiuso.

Il giorno dopo raggiunto il punteggio di 68.400, purtroppo era l'ora in cui il rivenditore era chiuso, e sono restato con poco più di 15.000 pts. in meno.

Comunque sapendo che la Colecovision è una base da 16K quanti K ha l'Intellivision?

(Run, K, Bit, 1024 bytes, = C, Reset, Return Shift = I, videogames, Bugs, Q = A, * # clear, enter, = 0)

Il vostro scalognatissimo

Joseph Amato Jr., Napoli

P.S. Spero di non essere tanto sfortunato da non essere pubblicato.

Lo sapevi, scalognatissimo Joseph, che il 1984 non solo è un anno bisestile - e come sai porta di per sé stesso sfortuna - ma cosa ancora più grama, quest'anno ci saranno 13 lune. Bisestile, più 13, più 1984 = SCALOGNA.

Ecco perché te ne sono successe di tutti i colori! Per fortuna l'arnuleto VideoGiochi ha in parte smorzato la fattura.

Per quel che riguarda il Super Computer Soccer possiamo dirti che sono 2 giochi in 1. Il primo è una partita di calcio, ma con azioni più complesse; falli, calci di punizione; azioni programmabili e possibilità di giocare contro il computer; mentre il 2° consiste in una gara di calci di rigore, ma purtroppo questo bellissimo gioco non è ancora in commercio.

EGREGIO SIGNORE

Spettabile Rivista dei Videogiochi,

Intanto mi giustifico per essere io, un padre, uno di quelli cioè che pagano, a scrivervi, e non direttamente il figlio di 11 anni che invece è naturalmente il maggiore interessato. Ma non si tratta di pigrizia, bensì del fatto che ci tenevo io personalmente ad aggiungere qualcosa a quella che da una parte sua sarebbe stata soltanto una richiesta di iscrizione all'albo dei records. Sbrighiamo questa prima faccenda. Lui ci teneva moltissimo a segnalare il suo entusiasmo per la vostra rivista e in particolare per i videogiochi della Coleco, che sono stati l'ultimo regalo che ha ricevuto, e che trova superiori a tutti gli altri, ed a questo giudizio mi associo anch'io. Voleva segnalare ai lettori la sua passione per MOUSE-TRAP, sfidando a battere il record di 999.960 (la difficoltà sta nell'arrivare ad una cifra così alta senza far sì che il contatore scatti e segni invece lo 000000!!). Voleva poi tramite le vostre pagine segnalare ad eventuali lettori che non sapessero che la serie dei bonus in MOUSETRAP va crescendo quadro per quadro fino a dare una serie completa di ben 15 bonus. Vale quindi la pena di fare tutta la serie dei quadri. Veniamo invece ai miei commenti, che si associano al giudizio del figliolo per quanto riguarda la vostra rivista, l'acquisto della quale dà sempre l'impressione di soldi ben spesi, sia per il contenuto che per la veste grafica, le fotografie, i servizi etc.. Invece un piccolo appunto lo farei a voi in quanto mi sembrate a volte troppo pubblicitari e non sufficientemente critici dei vari articoli sul mercato. Mi spiego. È chiaro che la casa produttrice deve recluzzare il più possibile i suoi prodotti, senza segnalare troppo (o anzi senza segnalare per niente) gli eventuali difetti degli articoli in vendita, ma invece voi non dovrete avere sempre lo stesso atteggiamento entusiasta ma essere un po' più accorti nell'informare i lettori di qualcosa che non va. Ad esempio:

- quei famosi sticks che dovrebbero adattarsi alla consolle INTELLIVISION per rendere più agevole il gioco fanno pietà, perché, pur costando quasi 40.000, si sono rotti entrambi dopo due giorni di uso. Lo dico perché non credo si tratti di un difetto trovato per caso: la ventosa è attaccata con una vite di metallo alla plastica e dopo un po' "sciacqua" e viene via, né si può avvitare di nuovo perché naturalmente il ferro sulla plastica non ha mordente;

- i comandi Coleco sono nettamente superiori, a parte la migliore grafica dei giochi, e sono l'unica cosa di paragonabile ai giochi da bar (bisogna dirlo ai lettori, o agli inesperti come ero io prima degli acquisti delle due consolle che

abbiamo, Intellivision e Coleco, come avrete capito!), che non c'è nessun rapporto tra i videogiochi dei bar e quelli per casa, pur essendo il prezzo abbastanza elevato da non far sospettare a priori tale abissale differenza. Non parliamo poi degli ATARI che sono tremendi, basta pensare a quanto è bello Pac-Man del bar paragonato a quell'orrore che è la cassetta Atari con lo stesso titolo. Però anche questi comandi mi sembra che dopo un po' di uso presentino un difetto, che, al solito, non credo sia capitato per sfortuna o per difetto di origine solo a noi. Dopo un po', il movimento si blocca in qualche direzione, ad esempio la figura non va più a destra, o in alto, etc., tutto dipendente dal fatto che le lamelle che dovrebbero assicurare i contatti dopo un po' si vede che non fanno più il loro dovere. Questo è successo prima con un comando e poi con l'altro e, anche se è vero che smontandoli e muovendoli un po' il difetto temporaneamente va via, ecco che si ripresenta di tanto in tanto regolarmente, tanto da far pensare a un vero e proprio difetto di progettazione originario.

Sarei lieto di sapere cosa ne pensate voi degli argomenti che ho trattato, o di sapere se altri lettori hanno riscontrato le stesse carenze. Chiudo raccomandando di non dimenticare la citazione di mio figlio IVANO BARTOCCI nel foglio dei record, che non mi perdonerebbe di aver nascosto la comunicazione che lo riguardava tra tanti altri argomenti che invece interessavano più a me. Tanti carissimi saluti ed auguri di una buona continuazione della vostra rivista.

Bartocci,
Perugia

È questa volta con grande piacere che pubblichiamo la lettera di un papà, di uno, come dice lui stesso, "di quelli che pagano".

Come può vedere il record di suo figlio è molto buono: nella versione compatibile Mattel il record è di 2.114.500 ma in quella Coleco 999.990 di poco superiore quindi al suo: complimenti: si vede e la strategia è buona e quindi possessori del Coleco, seguite i consigli strategici di Ivano.

Per quel che riguarda la nostra pressa poco capacità critica vorrei sottolineare qualcosa.

Innanzitutto noi cerchiamo sempre di offrire ai nostri lettori il meglio presente sul mercato, sia per qualità effettiva del prodotto, sia per ampiezza e particolarità dell'informazione. Quindi cerchiamo di guardare alle cose più interessanti e curiose, e non riteniamo sia il caso di rubare spazio e tempo prezioso per parlare male di giochi insipidi e insulsi. Le critiche le facciamo anche noi. Forse, proprio perché il nostro mestiere è informare e non dar giudizi o sparare sentenze, sono critiche meno immediate o violente - come spesso fanno i nostri lettori nelle loro lettere -, sono giudizi

Ecco come ti abboni, risparmi, vinci.

ETHOS

VINCI 100 COMMODORE 64

Abbonatevi subito: tra tutti coloro che si abboneranno a una o più riviste Jackson tra il 15/9/84 e il 28/2/85 saranno estratti a sorte mensilmente 20 Commodore 64.



Per sottoscrivere abbonamenti potrete utilizzare il modulo di cc/p inserito in questo fascicolo o inviare un assegno allegato al tagliando sottostante.

Gruppo Editoriale Jackson S.r.l. - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano, allegando assegno o fotocopia della ricevuta di versamento con vaglia postale intestato a GRUPPO EDITORIALE JACKSON - MILANO.

☐ Sì, desidero sottoscrivere un abbonamento a:

- ☐ Personal Software (11 n.) L. 34.000 anziché L. 44.000
- ☐ Bit (11 n.) L. 43.000 anziché L. 55.000
- ☐ Informatica Oggi (11 n.) L. 31.000 anziché L. 38.500
- ☐ PC Magazine (10 n.) L. 40.000 anziché L. 50.000
- ☐ Elettronica Oggi (11 n.) L. 36.000 anziché L. 44.000
- ☐ Automazione Oggi (11 n.) L. 30.500 anziché L. 38.500
- ☐ L'Elettronica (22 n.) L. 44.000

- ☐ Compuscuola (9 n.) L. 15.000 anziché L. 18.000
- ☐ Telecomunicazioni Oggi (10 n.) L. 28.000 anziché L. 35.000
- ☐ Videogiochi (11 n.) L. 30.000 anziché L. 38.500
- ☐ Home Computer (11 n.) L. 31.500 anziché L. 38.500
- ☐ Strumenti Musicali (10 n.) L. 24.000 anziché L. 30.000
- ☐ Personal O (10 n.) L. 35.000 anziché L. 45.000

Attenzione per abbonamento all'estero le tariffe devono essere aumentate del 50%

E c'è un supersconto a chi si abbona a due o più riviste.

Tutti coloro che sottoscrivono l'abbonamento a due o più riviste godono di un prezzo ulteriormente agevolato, come appare nella seguente tabellina.
Esempio: Bit+Informatica Oggi L. 43.000+31.000=L. 74.000 meno L. 2.000=L. 72.000

Abbonamento

- a 2 riviste: L. 2.000 in meno sulla somma dei 2 prezzi d'abbonamento
- a 3 riviste: L. 4.000 in meno sulla somma dei 3 prezzi d'abbonamento
- a 4 riviste: L. 7.000 in meno sulla somma dei 4 prezzi d'abbonamento
- a 5 riviste: L. 10.000 in meno sulla somma dei 5 prezzi d'abbonamento
- a 6 riviste: L. 13.000 in meno sulla somma dei 6 prezzi d'abbonamento
- a 7 riviste: L. 16.000 in meno sulla somma dei 7 prezzi d'abbonamento

- ☐ Allego assegno n° _____ della Banca _____
- ☐ Ho effettuato versamento con vaglia postale e allego fotocopia della ricevuta

Nome _____
Cognome _____
Azienda _____
CAP. _____ Città _____
Via _____

Abbonamento

- a 8 riviste: L. 20.000 in meno sulla somma degli 8 prezzi d'abbonamento
- a 9 riviste: L. 25.000 in meno sulla somma dei 9 prezzi d'abbonamento
- a 10 riviste: L. 30.000 in meno sulla somma dei 10 prezzi d'abbonamento
- a 11 riviste: L. 35.000 in meno sulla somma degli 11 prezzi d'abbonamento
- a 12 riviste: L. 40.000 in meno sulla somma dei 12 prezzi d'abbonamento
- a 13 riviste: L. 45.000 in meno sulla somma dei 12 prezzi d'abbonamento



**GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON**

da andare a ricercare tra le righe con arguzia e attenzione.

Cerchiamo poi, per ogni tema trattato, di rivolgerci a collaboratori esperti di quella particolare consolle o sistema che siano in grado, in quanto conoscitori, di illustrare meglio ogni cosa valutandone i difetti, ma soprattutto apprezzandone i pregi.

Come avremmo, se no, dovuto comportarci di fronte alla storica diatriba "Mattel Vs Atari"? Lasciarci prendere dai nostri gusti personali e sentenziare dall'alto della nostra cattedra "quella è stupenda" "quella fa schifo"?

Nessuno di noi ha mai lesinato lodi alla grafica della Coleco o sottovalutato la differenza tra un videogioco da casa e uno da bar. Anzi ogni volta che ci troviamo di fronte a una trasposizione domestica abbiamo sempre detto se e perché era una buona o cattiva versione ed è proprio perché sono due cose diverse che non abbiamo mai espresso giudizi del tipo "è un orrore".

Cerchiamo di offrire ai lettori gli elementi tecnici e non necessari perché ognuno, secondo le sue esigenze, possa operare una sua scelta oculata.

Non siamo noi che dobbiamo dare dei giudizi ma voi. E poi... c'è una vanità! Perché non dare a degli esperti come voi, il meglio?

A DOMANDA RISPONDE

D) Il gioco dell'Activision Dreadnaught Factor è già arrivato in Italia?

R) Dreadnaught Factor non è arrivato in Italia e non ci arriverà mai. Per ragioni tecniche - la cartuccia presentava dei problemi di stabilità quando "girava" sulle consolle Intellivision italiane - la Miwa Trading, la distributrice esclusiva dei giochi Activision, ha deciso di non importarla nel nostro paese.

D) Esiste la versione Intellivision di Q*BERT?

R) Certo che esiste. Cercala in un negozio specializzato in videogiochi e home computer e vedrai che la troverai.

D) Perché non mettete i record della Creativision?

R) Perché voi lettori non ce li mandate. Non scegliamo noi quali record mettere, siete voi lettori a farlo mandandoci i record dei giochi.

Noi li pubblichiamo tutti (sempre che siano regolari).

D) Vorrei avere ulteriori informazioni sul lettore Coleco per Videodischi al laser.

R) Purtroppo, non possiamo dirti granché. La Coleco infatti ha solo annunciato che avrebbe prodotto un lettore da collegare alla base ColecoVision, innanzi-

tutto per giocare la versione da casa di Dragon's Lair e poi per giocare altri giochi futuri.

Dopo l'annuncio però non è successo niente di nuovo. Nessuno ha più sollevato il problema e del lettore per videodischi non se ne è più sentito parlare.

Presumiamo che comunque si sarebbe dovuto trattare di un normale lettore per videodischi al laser, quindi se vuoi saperne di più puoi leggere l'articolo sui lasergiochi apparso sul numero 16 di VG e in particolare il pezzo a pag. 47, intitolato "Cos'è un videodisco?".

D) Esiste un catalogo Intellivision per i 1984?

R) Certo, anche se sfortunatamente la sua disponibilità nei negozi ci risulta essere alquanto scarsa. A noi però ne è stata recapitata qualche copia. È un opuscolo di appena otto pagine che riporta, come i precedenti, le illustrazioni di tutti i prodotti della casa americana, ivi comprese le novità. Quanto a queste ultime, sfogliando le pagine del depliant, si può osservare Bump'n Jump, il nuovo calcio ed il nuovo tennis, un'altra puntata della serie Advanced Dungeons & Dragons e tante altre cose ancora.

Sfortunatamente non viene fatta alcuna menzione della data in cui questi prodotti verranno lanciati, sempreché ne esista una.

D) I joystick di serie Atari e gli altri comandi ad essi compatibili possono essere inseriti nell'interfaccia 2 per il Sinclair Spectrum?

R) La risposta è affermativa e l'unica condizione richiesta al loro funzionamento è la presenza di una spina che si inserisca nella presa di tale interfaccia, quest'ultima in tutto e per tutto simile a quella standard montata sulle consolle Atari.

D) Da quale industria è stato costruito Popeye? Coleco, Atari, Imagic, Activision?

R) Da nessuna di queste industrie. Il simpatico gioco che ha per protagonista Braccio di Ferro e tutta la sua gang è stato infatti prodotto dalla Nintendo, una casa che da non molto si è dedicata alla produzione di giochi da bar (l'ultimo è Mario Bros.), dopo essere stata per lungo tempo leader nel settore dei "tasca-bili".

Per quanto riguarda invece la trascrizione del gioco sugli schermi domestici, la licenza relativa è stata acquistata dalla Parker, che ne ha già commercializzato versioni per i sistemi più diffusi.

D) Uscirà un convertitore per usare le cartucce Mattel sul ColecoVision?

R) Riteniamo la cosa del tutto improbabile per una serie di buoni motivi, primo fra tutti il fatto che la Mattel in America è in un momento un po' delicato, tanto almeno da non rendere convenienti-

te per chicchessia lo studio e la messa in opera di un simile marchingegno. In secondo luogo è probabile che vi siano non lievi difficoltà dal punto di vista tecnico che ne pregiudicherebbero la riuscita. Non dimentichiamoci che il sistema Coleco possiede molte più affinità con la base Atari di quante non ne abbia con quella Mattel.

D) La grafica dei programmi su nastro è peggiore di quella su cartuccia?

R) Assolutamente no, nastro e cartuccia ROM sono solamente due modi differenti, volti al medesimo scopo, di archiviare le informazioni che compongono i programmi e non certo due variabili fondamentali per la grafica di un videogame.

Se due programmi sono uguali insomma, non è possibile imputare eventuali differenze al diverso supporto con cui vengono trasmessi al sistema.

Un esempio valga per tutti: recentemente sono apparse le prime cartucce ROM per il Sinclair ZX Spectrum. Bene, i giochi racchiusi in esse sono perfettamente uguali a quelli registrati sulle normali musicassette.

L'unica cosa che fa la differenza è il prezzo (alto per le cartucce e basso per le cassette) ed il tempo di caricamento (immediato per le cartucce ed alto per le cassette).

D) È vero che la console Intellivision funziona esclusivamente su di un TV Color, mentre se collegata ad un TV in B/N non trasmette nulla?

R) No, è falso. Sebbene sulle confezioni Mattel sia generalmente riportata l'avvertenza di usare l'apparecchio (e le cartucce) con un TV a colori, ciò non significa assolutamente che il suddetto non funzioni con un televisore in bianco e nero. L'avvertenza è dovuta unicamente al fatto che i colori sono spesso vettori di informazioni importanti ai fini del gioco; ad esempio, su di un apparecchio in bianco e nero molte tonalità cromatiche verrebbero a confondersi, come nel calcio, in cui non si riescono affatto a distinguere i giocatori della squadra rossa perché si mimetizzano con il terreno verde, dal momento che in b/n non vi è alcuna differenza tra i due colori.

Ad ogni buon conto, se riuscirete a trovare cartucce che non facciano risaltare in modo molto marcato queste incompatibilità, nulla vi impedirà di usare tranquillamente un TV in b/n, perché non c'è nessuna controindicazione tecnica che ne precluda l'uso. Console e televisore insomma non scoppianno.

D) Sono disponibili registratore e stampante per il Lucky?

R) Non c'è in commercio alcun registratore "dedicato" per il Lucky. La Mattel, dal canto suo, ha provveduto ad informare gli utilizzatori del computer, in un angolino della seconda pagina del li-

bretto di istruzioni, circa le specifiche tecniche che dovrebbe avere un registratore da collegare al Computer Adaptor. Tali specifiche risultano essere decisamente standard, e ciò sta a significare che qualunque buon registratore a cassette può andare bene. Quanto al collegamento del suddetto con il Computer Adaptor, sembra che non ci siano grosse difficoltà perché il medesimo presenta due comuni prese input/output che potranno essere connesse al registratore tramite un cavetto che sicuramente potrete trovare presso qualsiasi negozio ben fornito di componentistica elettronica.

Quanto alla stampante invece, essa è un po' come l'Araba Fenice: tutti sanno cos'è ma nessuno l'ha mai vista, forse nemmeno alla Mattel, chissà...

D) Il mio ZX Spectrum durante il gioco scalda moltissimo e dopo non carica più le cassette. È un difetto

oppure tutti gli ZX sono così?

R) Lo ZX Spectrum viene corredato regolarmente con un alimentatore un pochino "esagerato" per quanto riguarda la tensione.

In poche parole, mentre lo Spectrum si accontenterebbe di una alimentazione compresa tra i 7 e gli 8 Volts, questo generosissimo alimentatore gli "rifila" ben 9 Volts (se non ha difetti, altrimenti può raggiungere il micidiale livello di 15 Voltss).

All'interno di questo povero Home Computer, l'integrato 7805 ha l'ingrato compito di portare a 5 Volts la tensione che si trova in entrata e pur avendo una enorme aletta di raffreddamento (visibile guardando dal basso in alto attraverso la fessura per le espansioni) a volte non riesce a contenere la temperatura entro limiti ragionevoli.

Non sarebbe male procurarsi un alimentatore stabilizzato a 7,5 Volts di uscita per dare un po' di respiro allo Spectrum e renderlo così più affidabile.



Serena Degl'Innocenti di Fiesole è tanto graziosa da meritarsi almeno la foto su VC... ci dispiace, ma il tuo record è appena stato battuto!



Questo è Giovanni Buozzo di Genova, ha 12 anni ed ha realizzato 199.000 punti a Pitfall II. Purtroppo Marcello Mercalli di Roma è arrivato prima di te, però i nostri complimenti te li facciamo lo stesso.



Ed infine Luigi Salmoiraghi di Milano, 12 anni e 79.030 punti a River Raid per Intellivision. È proprio il caso di dire: largo ai giovani, anzi ai giovanissimi!

I CLUB DI VIDEOGIOCHI

Questi megagiocosi Club spuntano come i funghi di Centipede, ma perché non ci avvertite quando preparate ed organizzate videogare, cerimonie e concorsi?

Soprattutto ricordatevi che l'AIVA affilia tutti i Club composti da almeno 5 persone. Datevi da fare, l'America è vicina.

ATARI & CBM 64

Ballarati Maurizio - Via Durazzo, 18 - 99185 Roma

CLUB ATARI

Carlo Accardi - Padova 049/850232

CLUB ATARI COMO

Enrico Gallio - Via A. Perego, 17 - 22100 Como

CLUB VIDEOGIOCHI & C.

Paolo Battistoni - V.le Trento e Trieste, 18 - 31100 Treviso - 0422/45990

CLUB VIDEOGIOCHI INTELLIVISION

Marcello Gonzato - C.so Fogazzaro, 174 Vicenza

CLUB VIDEOGIOCHI 'LA PALLA'

Via Silvio Pellico, 20 - 10064 Pinero (TO)

CLUB VIDEOGIOCHI

Via di Ripoli, 52/R - Firenze c/o GIOCHIAMO CON VALERIO

CLUB VIDEOGIOCHI

Antonio Ciarlo - Via Bolognese, 67 - Firenze

INTELLIVISION CLUB

Maurizio Guerra 0871/66747 - Gianluca Guerra 0871/67035 - Chieti

L.I.V.C.A.

Fabio Rossi 02/9957782 - Garbagnate

T.I. CLUB

Morini Roberto - Via del Canaletto, 162 - 19100

VIDEOGIOCHI SUPER CLUB

Via Marco Polo, 17 - 40131 Bologna - 051/361644

CLUB MARCHE INTELLIVISION

Ferretti Daniele - Via M. Vettore, 23 - 60100 ancona - 071/42609

CLUB COLECOVISION

Valerio Vecchione - Via Tripoli, 124 - Torino - tel. 011/391598

CLUB CBM 64

Angelo Gentile - Via Roma, 46 - 72014 Cisternino (BR)

VIC 20 CLUB

Scivoletto Giambattista - Via Nino Barone, 212 - 97015 Modice (RG) - tel. 0932/943359 (ore pasti)

Le clas

HIT GAMES ZOOM

HIT G

LETTORI

NEGOZI

GIOCHI SPAZIALI

1) Space Fury	Coleco	1) Moon Sweeper	Imagic
2) Wizard of Wor	Coleco	2) Space Shuttle	Activision
3) Zaxxon	Coleco	3) Beam Rider	Activision
4) Moon Sweeper	Imagic	4) Moon Patrol	Atari
5) Defender	Atari	5) Space Fury	Coleco

GIOCHI D'AZIONE

1) Pitfall II	Activision	1) Pitfall II	Activision
2) Pitfall I	Activision	2) Jungle Hunt	Atari
3) Q*Bert	Parker	3) Sub Roc	Coleco
4) Jungle Hunt	Atari	4) H.E.R.O.	Activision
5) Smurf	Coleco	5) River Raid	Activision

GIOCHI SPORTIVI E DI GUIDA

1) Decathlon	Activision	1) Decathlon	Activision
2) Enduro	Activision	2) Pit Stop	Epyx
3) Pole Position	Atari	3) Enduro	Activision
4) Turbo	Coleco	4) Pole Position	Atari
5) Soccer	Intellivision	5) Turbo	Coleco

GIOCHI DI LABIRINTO E DI RISALITA

1) Mr. Do	Coleco	1) Mr. Do	Coleco
2) Advanced D.&D.	Intellivision	2) Chrystall Castle	Atari
3) Donkey Kong	Coleco	3) Sky Skipper	Parker
4) Popeye	Parker	4) A. D. & D.	Intellivision
5) Burgertime	Intellivision	5) Miner 2049er	Microfun

VIDEOGIOCHI HIT

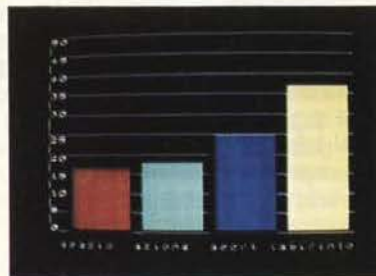
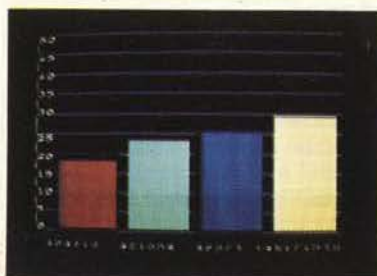
SECONDO I NOSTRI LETTORI

1	↑	3	Decathlon	Activision
2	↓	1	Pitfall II	Activision
3	↑	6	Jungle Hunt	Atari
4	↑	7	Pit Stop	Epyx
5	↑	11	Mr. Do	Coleco
6	↑	13	Sub Roc	Coleco
7	↑	15	H.E.R.O.	Activision
8	•	—	Jumpman Jr.	Coleco
9	•	—	Chrystall Castle	Atari
10	•	—	Sky Skipper	Parker
11	↓	5	Enduro	Activision
12	=	12	River Raid	Activision
13	•	—	A. D. & D. T. of Tarmint	Intellivision
14	↓	9	Pole Position	Atari
15	↓	10	Q*Bert	Parker

Decathlon di nuovo primo come per la classifica dei lettori, mentre Pitfall I discende.

Quattro nuove entrate: Jumpman Jr. Coleco all'8°, Chrystall Castle Atari al 9°, Sky Skipper Parker al 10° e A. D. & D. Treasure of Tarmint Intellivision al 13° posto.

Q*Bert e Pole Position in discesa.



ifiche

AMES

I QUINDICI PIÙ

**CLASSIFICA
DEI 15 VIDEOGIOCHI
PIÙ VENDUTI
NEI NEGOZI ITALIANI**

1	↑	5	Decathlon	Activision
2	↑	3	Pitfall II	Activision
3	↑	7	Pitfall I	Activision
4	•	—	Mr. Do	Coleco
5	•	—	Space Fury	Coleco
6	↑	11	Enduro	Activision
7	↑	10	Q*Bert	Parker
8	↑	9	Pole Position	Atari
9	↑	13	Turbo	Coleco
10	↑	14	Jungle Hunt	Atari
11	↑	15	Fathom	Imagic
12	•	—	Wizard of Wor	Coleco
13	↓	8	Smurf	Coleco
14	↓	6	Advanced D.&D.	Intellivision
15	↓	4	Donkey Kong	Coleco

L'influenza delle scorse Olimpiadi si fa sentire ancora: Decathlon di nuovo primo. Ma non sono tutti qui i colpi dell'Activision... ben 4 titoli in classifica di cui tre si sono piazzati nelle pole position. Tre nuove entrate e tutte e tre Coleco: Mr. Do al 4° posto, Space Fury al 5° e Wizard of Word al 12°. Smurf, A. D. & D. e Donkey Kong in discesa.

HIT BAR

**CLASSIFICA
DEI PIÙ
GETTONATI**

1	↑	2	Circus Charlie
2	↑	3	Hyper Holimpic
3	↑	9	Video Hostler
4	↑	12	Mario Bros
5	↑	15	Jungle Hunt
6	↓	1	Dragon's Lair
7	↓	5	Fire Fox
8	=	8	Time Pilot
9	↑	13	Lady Bug
10	=	10	Soccer Exciting
11	↑	14	Donkey Kong III
12	↓	7	Astron Belt
13	•	—	Progress
14	↓	6	Up and Down
15	↓	4	Pole Position

Pare che i video giochi al laser non riscontrino proprio il favore dei videogiocatori, Dragon's Lair in discesa e così Fire Fox ed Astron Belt. Nuova entrata al 13° posto con Progres, mentre Up and Down e Pole Position scendono.

HIT BAR

**CLASSIFICA
DEI PIÙ
VOTATI**

1	↑	2	Hyper Holimpic
2	↓	1	Pole Position
3	=	3	Popeye
4	↑	13	Nibbler
5	↑	14	Turbo
6	↑	15	Jungle King
7	↑	12	Moon Ranger
8	↑	11	Frogger
9	↓	7	Zaxxon
10	↓	8	Xevious
11	↓	5	Burger Time
12	↓	4	Dragon's Lair
13	•	—	Fire Fox
14	•	—	Astron Belt
15	↓	6	Q*Bert

Primo posto al divertentissimo Circus Charlie, e, mentre Dragon's Lair scende, Astron Belt e Fire Fox entrano al 13° e 14° posto. Popeye stabile in terza posizione, mentre Zaxxon e Xevious si avviano a grandi passi verso le postazioni finali della nostra classifica.

VOTATE!!!

A.I.V.A. SCOREBOARD - La classifica dei Record



All'ultimo momento abbiamo inserito alcuni record mondiali: squillino le trombe e rullino i tamburi!!

Da ora in avanti saremo severissimi nella valutazione dei punteggi e dei tagliandi necessari alla vidimazione. I record che arrivano all'AIVA sono tantissimi e crediamo sia necessaria, come già più volte detto, la massima serietà.

Quindi mandate tutti i vostri record corredati dal tagliando, o da un fac-simile, interamente compilato; comunque sia, anche se non farete il record assoluto entrerete in graduatoria; non ci sono solo i primi, e l'A.I.V.A. compila apposite classifiche che tengono conto di tutti i punteggi superiori ad un limite minimo, che logicamente varia secondo il gioco in questione.

Una raccomandazione: segnalate il LIVELLO DI DIFFICOLTÀ con cui avete ottenuto il record onde permettere reali paragoni tra i vari record.

Legenda della terza colonnina:
● = gioco nuovo
□ = record nuovo

GAME	PUNTEGGIO	GIOCATORE	PROV.	TWIN GAL.	GIOCATORE	STATO	REC. SU
Ambush	591350	A. Zin.	GO	—	—	—	VG 13
Amidar	2022090	M. Miccoli	MI	18201999	J. Borrett	USA	VG 11
Battlezone	153000	A. Ciccarelli	MI	21851000	J. Hadoad	USA	—
Boggy 84	74300	M. Miccoli	MI	—	—	—	VG 18
Bomb Jack	111780	M. Brigliadori	MI	—	—	—	VG 19
Bosconian	698230	B. Ferrarese	GE	2913510	K. McLeod	Canada	—
Buck Rogers	142400	R. Vardelli	PC	1016495	K. Reenan	USA	—
Bump & Jump	549048	M. Champhis	TO	1971000	M. Ternasky	USA	VG 5
Burger time	1543450	M. Marzaduri	BO	5882950	D. Kenney	USA	VG 15
Carnival	162000	P. Vuolo	NA	221780	D. Schooling	USA	VG 2
Centipede	—	—	—	16384547	J. Schneider	USA	VG 8
Circus Charlie	739770	M. Gaspari	BS	—	—	—	VG 16
Crazy Climber	517000	L. Sciascia	FI	—	—	—	—
Crush roller	1241000	M. Miccoli	MI	2123840	T. Carver	USA	VG 10
Crystal castle	785959	E. Masconi	BG	846547	E. Ginner	USA	—
Defender	318000	F. Serra	MI	79976975	C. Hoffman	USA	VG 7
Dig dug	—	—	—	4129600	K. Arthur	USA	VG 6
Donkey Kong	628300	A. Bosco	CL	874300	B. Mitchell	USA	VG 1
Donkey Kong jr.	247450	A. Tumminello	NA	1259300	C. Frampton	USA	VG 2
Donkey Kong 3	150000	A. Nalli	CR	—	—	—	—
Dragon's Lair	100614	M. Riceputi	IM	558724	J. Boone	USA	VG 17
Exciting soccer	93440	L. Fantini	FI	—	—	—	VG 16
Exerion	830000	M. Nardini	—	—	—	—	—
Eyes	7459400	M. Miccoli	MI	23222320	R. Elliot	USA	VG 3
Frogger	150000	R. Banfi	VA	442330	M. Robichek	USA	VG 1
Galaga	28949809	G. De Mare	NA	22222630	L. Dahling	USA	VG 8
Galaxian	170000	G. Dal Negro	VR	389770	P. Rodgers	USA	—
Guzzler	3049590	M. Gaspari	BS	431108	M. Klug	USA	—
Gyruss	33209200	G. Gadda	BO	28015900	D. Wissman	USA	VG 11
Hyper Olympic (solo joystick)	90210	M. Miccoli	MI	—	—	—	VG 15
(joys. + puls.)	90530	M. Gaspari	BS	—	—	—	—
Hyper Sports	—	—	—	—	—	—	—
Jaust (new chip)	370100	G. Gandolfo	IM	101192900	R. Gerhardt	Canada	VG 19
Joyful road	7240000	A. Fazi	PS	—	—	—	VG 6
Jungle King	122760	B. Ferrarese	GE	1510220	M. Torcello	USA	VG 2
Juno first	95396050	I. Russo	TO	—	—	—	VG 12
Kangaroo	188600	M. Marocco	TO	921800	D. Kirk	USA	VG 4
Krull	389660	S. Brusasca	TO	11165670	L. Daniels	USA	VG 14
Lady bug	354280	R. Capitan	TO	609900	B. Calton	USA	VG 3
Mario Bros	376760	A. Rametta	MI	—	—	—	—
Megazone	424210	M. Miccoli	MI	—	—	—	VG 19
Moon patrol	402130	A. Rimicci	SV	1214600	M. Robichek	USA	VG 2
Money money	4064500	I. Vanoncini	BG	—	—	—	—
Motorace USA	3602775	G. Nanfito	RM	2058100	L. Holman	USA	VG 11
Mouse trap	19650250	M. Bruni	MO	61336060	B. Bradham	USA	—
Mr. Do!	990000	G. Bertino	TO	—	—	—	VG 13
Mr. Do's Castle	319460	M. Maletto	TO	308680	Y. Oda	USA	—
Mr. Do wild ride	230524	M. Champhis	TO	—	—	—	—
Ms. Pac man	151590	L. Florio	FI	701290	C. Ayrn	USA	VG 7
Naughty Boy	15475000	L. Galan	FE	5354060	K. French	Canada	VG 18
Nibbler	577114420	M. di Maggio	TO	1000042270	T. Mc Vey	USA	VG 10
Pengo	454000	F. Vasta	TO	1011370	R. Day	Australia	VG 4
Pale Position	—	—	—	66910	M. Klug	USA	VG 7
Pale position II	—	—	—	—	—	—	VG 17
Pooyan	956250	L. Sciascia	FI	364550	R. Marsh	USA	VG 3
Popeye	268000	M. Padroni	OR	1232250	S. Harris	USA	VG 5
Port man	250000	S. Bianucci	BO	—	—	—	—
Portraits	—	—	—	—	—	—	—
Q+Bert	3039000	A. Garofalo	RM	32204485	M. Lee	Canada	VG 12
Qix	120000	A. Ceccato	RM	1666604	B. Camden	USA	VG 5
Roc'n'rape	358250	R. Martelli	FI	—	—	—	VG 2
Roller aces	5347080	D. Didoni	TO	—	—	—	VG 9
Scorpion	41400	P. Vuolo	NA	—	—	—	—
Scramble egg	—	—	—	—	—	—	VG 10
Sky lancer	343900	E. Testa	IM	—	—	—	—
Space dungeon	13113580	S. De Boni	VE	10505915	R. Lilly	USA	—
Slinger	974410	F. Tirelli	NO	—	—	—	—
Super cobra	144060	C. Confi	TO	198470	M. Brass	USA	—
Super pac man	320000	G. Tartara	TO	588430	J. Azzis	USA	—
Tactician	35460	L. Rossin	MI	—	—	—	—
Tempest	988864	S. Brusasca	TO	11999978	D. Plummer	Canada	VG 1
The pit	149800	A. Tumminello	NA	162500	J. Adams	USA	—
Time pilot	3397000	M. Marocco	—	11548400	M. Zukley	USA	VG 6
Tutankham	307200	R. Picelli	VI	—	—	—	VG 4
Vanguard	342800	M. Baldi	PT	3110100	S. Williams	USA	VG 14
Vastar	211700	A. Ponticelli	MI	—	—	—	VG 18
Video hustler	607950	M. Miccoli	MI	—	—	—	—
World tennis	98740	S. Torzoni	FI	—	—	—	VG 3
Xevious	5825950	C. Ansaloni	MO	4000200	B. Horne	USA	VG 9
Zaxxon	247100	P. Vuolo	NA	3839550	E. Burch	USA	VG 3

ECCO I VINCITORI!!!

Sicuri di far cosa gradita ai nostri lettori, che del resto hanno affollato entusiasticamente lo stand del 18° SIM HI-FI ove si svolgeva la preannunciata prima selezione del campionato italiano AIVA, abbiamo serbato questo piccolo spazio per comunicarvi i nomi dei primi cinque vincitori che parteciperanno così ai play-offs.

È risultato primo OMAR BELLASIO di Milano, che ha realizzato un punteggio medio percentuale su tutti e cinque i videogiochi in concorso di ben 79,52%; seguono MAURIZIO GALLO di Torino con il 67,17%, MAURIZIO GIANUZZI di Milano con il 55,42%, CLAUDIO CANICATTI di Torino con il 45,79% ed infine GIUSEPPE NIEDDU di Oristano con il 43,43%.

I giochi su cui si sono cimentati gli aspiranti videoazzurri erano, FIREFOX, GALAXY RANGER, TIME PILOT 84, UPM DOWN e PROGRESS. Sul prossimo numero di VG ulteriori notizie su tutta la gara.



PARTECIPATE ALLA HIT-BIT

Inserite il programma di gioco, armatevi di macchina fotografica e quando avrete raggiunto il vostro record ritagliate il tagliando, compilatelo, attaccateci la foto (scotch, colla e graffette vanno più che bene) e spedite il tutto a Videogiochi - Via Rossellini, 12 - 20124 MILANO. Buona Fortuna!

HIT BIT - BIT - BIT - BIT - BIT - BIT ...

I primi 7 titoli in gara hanno superato il primo mese, ma già altri 3 si sono aggiunti.

Forza con questi tasti e quei joystick, che fine hanno fatto i giochi per lo ZX Spectrum? e il Philips, il Sega, il

Lucky, lo Spectravideo, il Texas, l'Atari 400, etc. etc.???
Noi giocomputerosi vogliamo vedere una lista di titoli in gara, ancora più folta e più agguerrita della Videogara, per dimostrare che anche noi siamo dei videatleti. E che videatleti!

E poi non bisogna dimenticare che c'è in palio un abbonamento alla favolosa H.C.!

Cosa aspettate?

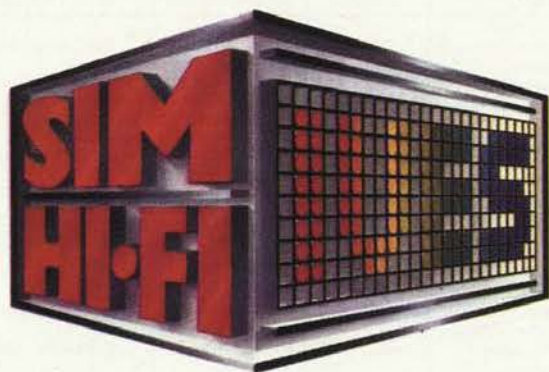
Titolo	Computer	Mese	Record	Nome e cognome
China Miner (Future C.)	CBM 64	1	3.100	G. lo Cicero - Palermo
Frogger (Sierra on Line)	Apple	1	12.500	R. Bianchi - Milano
Jawbreaker II (Sierra On Line)	Apple	1	348.000	R. Bianchi - Milano
Jupiter Lander (Commodore)	VIC 20	1	25.800	R. Sigurtà - Napoli
Missile Command (Atari)	Atari 800	1	922.710	A. lo Bianco - Verona
Pac Man (Atari)	Atari 800	1	900.000	G. Sciascia - Grosseto
Pole position (Atari)	Atari 800	1	101.650	A. lo Bianco - Verona
Pooyan (Commodore)	CBM 64	—	279.100	L. Delbello - Trieste
Raid on fort Knox (Commodore)	CBM 64	—	5.290	F. Mamolo - Udine
Star battle (Commodore)	VIC 20	—	17.960	C. Vampo - Taranto

* limite minimo d'ammissione

RECORD ACTIVISION AL SIM

Cimentandosi nei best-seller Activision, esposti al SIM HI-FI IVES nel bellissimo stand della Miwa Trading, alcuni giovani videogiocatori hanno conseguito record degni di essere segnalati ai nostri lettori. In mezzo a tutta la luce, il colore e l'allegria di questa giovane (è solo il 4° anno che c'è l'International Video and Consumer Electronics Show), ma apprezzata manifestazione è veramente difficile concentrarsi, a meno che non si sia dei veri campioni.

nome del gioco	punteggio	nome e cognome
DECATHLON	10.348	Paolo Ruta, Milano
	10.333	Giordano Maldifassi, Milano
	10.044	Lorenzo Valcepina Bormio (SO)
ENDURO	20 giorni km 4.207,5	Paolo Ruta, Milano
RIVER RAID	173.800	Paolo Ruta, Milano
	18.600	Giordano Maldifassi, Milano
H.E.R.O.	48.875	Paolo Ruta, Milano
	45.790	Lorenzo Valcepina Bormio (SO)
	45.620	Giordano Maldifassi, Milano



E A PROPOSITO DI TRUCKIN'

Nel numero 18 abbiamo parlato di Pitstop e gli abbiamo dato delle regole speciali, ora visto che in Truckin' game 1 ci sono ben 58 varianti di gioco e visto che lettere di protesta e voci indignate hanno subissato i nostri redattori, dopo un veloce consulto di guerra ecco la nostra decisione: per Truckin' game 1 si concorrerà con il percorso più facile cioè il primo.

Abbiamo detto.

VIDEOGARA... ...THE BEST!

Barbara mette a segno altri 2 colpi; Giuseppe batte sé stesso e riesce a migliorare i record, che ormai ritenevano massimi con 999.996 punti, di Centipede e Yar's Revenge; Fathom per Mattel è stato conquistato da una giovanissima, Maria di 10 anni, con 11.560 punti; Decathlon è stato migliorato di 348 punti da Alessandro, altro giovanissimo di 8 anni; ed infine Beam Rider è stato superato di 1.079.590 punti da una giovane coppia Susy e Saverio...

Insomma la nostra videogara è sempre la migliore con 237 titoli, 48 fuori gara, 21 vincitori (solo questo mese) e 46 giochi con asterisco il più combattuto concorso di tutti i tempi con sempre più foto ogni mese.

Siete tutti bravissimi, anche chi, magari per un punto solo, viene scartato.

Cosa bisogna fare per partecipare?

Inserire la cartuccia, armarsi di joystick, macchina fotografica, tagliando e, naturalmente, della vostra bravura. Ragazzi dateci dentro e se avete qualche gioco che non riscontrate nella nostra lista ancora meglio! Sarete i primi ed avrete la strasicurezza di vedere il vostro nome su VG!

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Air Sea Battle	Atari	FG	99	L. Trombetta - Bologna
Amidar	Parker	1	121.069	A. Crivelli - Busto A.
Assault	Bomb	—	8.095	E. Cattaneo - Corbetta
Asterix	Atari	2	338.000	A. Pieraccini - Firenze
Asteroids	Atari	FG	99.990	E. Zanetti - Legnano (MI)
Astromash	Mattel	*	4.402.365	A. Bacchiorri - Faenza (RA)
Atlantis	Imagic	2	999.990	V. Patrone - Savona
Attacco Galatt.	Philips	2	712	M. Risaliti - Carmignano

LA PAGINA DEI RECORD

Auto Racing	Mattel	—	2,35	F. Cainero - Prato (FI)
Barnstorming	Activ.	*	0.32.24	F. Bassetti - Cividale (UD)
Batt. spaziali	Philips	1	830	F. Arbizzani - Bologna
Battle Zone	Atari	3	999.000	G. Florio - Palo d. Colle (BA)
Beam Rider	Activ.	—	917.702	G. Dell'Aquila - Mestre
Beauty & Beast	Imagic	1	43.850 - 16	M. Musaragno - Maerne (VE)
Berzerk	Atari	2	270.780	A. Coltraro - Trappeto (CT)
Blue Print	CBS	—	2.125	F. Rossi - Garbagnate (MI)
Bobby is Going Home	Puzzy	*	50.070	G. La Russa - Valenza
Bowling	Atari	FG	300	F. Franzini - Milano
Bowling	Leonardo	1	270	M. Pedone - R. Calabria
Bowling	Mattel	1	300	S. Romano - Palermo
Bowling	Philips	FG	300	R. Bartalotti - Modena
Breakout	Atari	—	939	A. Ticozzi - C. Manferrato
Burger Time	Mattel	3	1.538.150	M. Parrocchia - Salerno
Buzz Bomber	Mattel	2	1.293.100	F. Premarini - Milano
B 17 Bomber	Mattel	*	8.492	A. Bignami - Bologna
Calcetto	Philips	—	c. 10 a 0	A. Privitera - Catania
Caccia al Dragone	Philips	1	1.767	L. Vocaturo - Roma
Cannibal	Philips	FG	9.999	M. Baldassini - Macerata
Carnival	Coleco	FG	99.990	S. Fuso - Milano
Casinò	Atari	1	9.990 Poker	G. Brignolio - Torino
Casinò	Atari	FG	9.990 Roul.	G. Riccio - Piacenza
Centipede	Atari	1	999.996	G. Artusio - Torino
Chopper Cam.	Activ.	FG	999.999	B. Ballarini - Bollengo (TO)
Chopper	Creat.	1	99.900	A. Frassi - S. Lorenzo
Rescue	Atari	FG	9.999	A. Landini - Legnano (MI)
Circus	Atari	FG	9.999	R. Maccaferri - Bologna
Combattenti della Libertà	Philips	2	7.875	A. Setti - Milano
Communist Mutants	Starpath	3	113.630	G. Carbonara - Triggiano (BA)
Corso a Cronometro	Philips	FG	9.999	D. Zambrini - Imola (BO)
Cosmic Ark	Imagic	*	100.010	S. Tintori - Groggiano (LU)
Cosmic Avenger	Coleco	—	132.920	M. Tabasso - Savigliano
Cosmic Creeps	Telesys	*	50.300	G. Giugliano - Napoli
Crazy Chicky	Creat.	3	17.468	R. Cuttone - Catania
Crazy Gobbler	Leonardo	*	236.910	S. Fuso - Milano
Cross Force	Spectr.	—	999.800	C. Furia - Parma
Decathlon	Activ.	1	11.324	D. Oddono - Verona
Defender	Atari	FG	999.990	L. Intoppa - Roma
Death Star Battle	Parker	—	33.090	S. Brusca - Torino
Demon Attack	Imagic	FG	999.995	D. Pieri - Firenze
Dig Dug	Atari	1	999.990	M. Fontanesi - Parma
Dodge'em	Atari	FG	999	F. Stratta - Bollengo (TO)
Donkey Kong	Coleco	*	999.500	E. de Andreis - Mola di Bari
Donkey Kong	Coleco	FG	99.900	C. Campanelli - Mestre
Donkey Kong	Coleco	FG	999.900	M. Fresi - Brugherio (MI)
Donkey Kong Jr.	Coleco	—	346.400	A. Mazzola - Firenze
Dracula	Imagic	1	330.000	G. Berri - Roma
Dragon Fire	Imagic	*	329.020	F. Sibillano - Roma
Dragster	Activ.	1	5.84	S. di Luca - Limbiate
Enduro	Activ.	1	6.149,4 28 day	R. Bogani - Prato (FI)
Empire Strike Back	Parker	3	9.999	P. Cavina - Imola (BO)
Escape From M. Master	Starpath	FG	620	S. Todini - Roma
E.T.	Atari	2	999.999	A. Santi - Sestri L. (GE)
Fathom	Imagic	2	19.491	A. Braca - Pescara
Fathom	Imagic	—	10.425	T. Gerosa - Lecco (CO)
Fire Fighter	Imagic	*	00.06	M. Pescioli - Pontassieve
Fishing Derby	Activ.	2	99	G. Terzoni - Castel S.G.
Flipper	Philips	1	993.580	P. Noncovich - Sandigliano
Freeway	Activ.	*	37	R. Agosta - Milano
Frenzy	Coleco	—	106.340	M. Mercuri - Roma
Frog Bog	Mattel	3	785	F. Stratta - Bollengo (TO)
Frogger	Parker	*	7.426	G. Di Stefano - Catania
Frogger	Parker	—	30.180	

Frogger	Parker	3	99.900	M. Mosillo - Terracina (LT)
Frogger	Starpath	1	99.880	M. Balduini - Parma
Frost Bite	Activ.	1	176.330	N. Marzulli - Bari
Galaxian	Atari	—	212.220	M. Camerario - Torino
Gangster's Alley	Spectr.	3	99.990	R. Croce - Nichelino (TO)
Ghost Manor	Xonox	—	247.667	G. Artusio - Torino
Golf	Atari	3	32	G. Celentano - Foggia
Golf	Mattel	2	25	F. Chiaraluce - Napoli
Golf	Philips	*	34	L. Cappellini - Milano
Gorf I	Coleco	3	89.750	C. Cainero - Ciampino
Gorf II	Coleco	3	14.960	F. Rossi - Garbagnate (MI)
Gorilla	Philips	FG	100	A. Machini - Vimercate (MI)
Grand Prix	Activ.	*	0.28,81	L. Girotti - Chiavari (GE)
Happy Trails	Activ.	*	455.959	G. Bolzani - Milano
H.E.R.O.	Activ.	—	975.820	F. Tanetti - Torino
Horse Racing	Mattel	FG	9.999	C. Biondi - Genova
Human Cannonball	Atari	3	7	M. Monti - Bologna
Ice Trek	Imagic	3	99.020	G. Rizza - Trapani
Jawbreaker	Tigerv.	*	60.530	A. Giannone - Milano
Journey Escape	Data Age	*	519.100	T. Gerosa - Lecco (CO)
Jupman Jr.	Epyx	—	999.975	M. Croci - Monza
Jungle Hunt	Atari	2	93.760	A. Bertancini - Garignano
Kaboom	Activ.	3	107.600	F. Arrais - Cagliari
Kangaroo	Atari	3	665.500	S. Cerullo - Avigliana (TO)
Keystone Kapers	Activ.	3	999.999	G. Orlandelli - Parma
Killer Bees	Philips	1	27.786	G. Zocca - Bologna
Lady Bug	Coleco	FG	999.990	M. Pastore - Napoli
Lady Bug	Coleco	—	274.650	M. Tedeschi - Sesto F.
Laser Blast	Activ.	FG	1.000.000	F. Giannone - Milano
Lock'n'chase	Mattel	FG	60.301.480	A. Spacal - Trieste
Looping	Coleco	—	999.990	F. Cainero - Prato (FI)
Lost Luggage	Apollo	2	139.309	A. Gerli - Milano
Megamania	Activ.	FG	999.999	F. Strocchi - Torino
Mine Storm	MB Elec.	2	155.576	P. Comparini - Pontassierchio
Miner 2049er	Coleco	—	12.140	F. Cainero - Prato (FI)
Miniature Golf	Atari	1	40	G. Brignolio - Torino
Missile Com.	Atari	FG	999.995	P. Lugasi - S. Lazzaro
Mission X	Mattel	—	77.1700	P. Angeli - Torino
Mission	Puzzy	1	13.900	B. Gallo Selva - Biella
3,000 AD	Bit	1	99.900	E. Mugnai - Firenze
Moon Patrol	Atari	—	80.005	R. Alessio - Avigliana (TO)
Moon Sweeper	Imagic	—	c. 10 a 0	A. Privitera - Catania
Mostro spaziale	Philips	1	15 barili	M. Pietrabono - Alatri
Motor Cycle	Tectr.	FG	99.990	G. Maggi - Roma
Mouse Puzzle	Creat.	2	9.999	G. Artusio - Torino
Mouse Trap	Coleco	FG	999.990	W. Marinuzzi - Castellina Marittima (PI)
Mouse Trap	Coleco	2	2.114.500	G. Rizza - Trapani
Mr. Do	Coleco	—	647.750	G. Di Stefano - Catania
Ms. Pac Man	Atari	FG	999.990	B. Ballarini - Bollengo (TO)
Nexor	Spect.	1	999.950	B. Gallo Selva - Biella
Night Stalker	Mattel	1	999.900	F. Spiteri - Cesano M.
Nova Blast	Imagic	2	9.991.050	M. di Benedetto - Udine
Oink!	Activ.	1	48.137	B. Gallo Selva - Biella
Outlaw	Atari	3	17" x 10 centri	M. Poggianello - Busto A.
Pac Man	Atari	FG	99.999	M. Leoncini - Savona
Pepper II	Coleco	2	999.990	P.M. Zucco - Roma
Phantom Tank	Puzzy	2	29.800	E. Bergamini - Milano
Phaser Patrol	Starpath	FG	Hero - Level A	R. Pradella - Imola (BO)
Piccone Magico	Philips	2	2.245	A. Lanferini - Pesaro
Pick Up Spare	Mattel	—	110	S. Fuso - Milano
Pitfall I	Activ.	FG	114.000	M. Vignali - Milano
Pitfall II	Activ.	1	199.000	M. Mercalli - Roma
Planet Patrol	Spect.	*	358.920	M. Cosco - Trofarello (TO)
Plaque Attack	Activ.	1	65.755	G. Abbrignani - Marsala
Pole Pos.	Atari	*	61.110	L. Bussolari - Bologna
Pole Pos.	Vectrex	1	77.350	L. Olivari - Novate M.

LA PAGINA DELLE GARE

BONUS

LA PAGINA DEI RECORD

Police Jump	Creat.	2	98.510	S. Zamperini - S. del Piave
Popeye	Parker	—	255.420	M. Paglia - Roma
Popeye	x Atari	1	176.310	F. Bigliuzzi - Milano
Q* Bert	Parker	1	99.975	M. Mascagni - Bologna
Q* Bert	x Atari	2	999.995	L. Bargelloni - Bari
Q* Bert	x Coleco	—	999.985	G. Signoretta - Torino
Rabbit	Starpath	3	270.655	S. Giorgi - Garbagnate M.
Transit	Parker	1	85.809	B. Gallo Selva - Biella
Reactor	Parker	1	55.344	A. Iannarone - Milano
Return of the Jedi	Parker	1	337.107	D. Zambrini - Imola (BO)
Riddle Of The Sphinx	Imagic	*	1.000.000	G. Marino - Livorno
River Raid	Activ.	2	2.435.320	R. Pedrini - Brescia
River Raid	x Atari	—	257.540	A. Mori - Sassofortino
River Raid	x Coleco	1	120.000	B. Gallo Selva - Biella
Robin Hood	Xonox	1	5.410	M. Pedone - R. Calabria
Robot Killer	Leonardo	3	73	S. Todini - Roma
Robot Tank	Activ.	—	99.100	M. Guerra - Chieti
Safecracker	Imagic	1	1.995	A. Barile - Napoli
1 Saltimbanchi	Philips	2	12.9	G.M. Zanetti - Venezia
Sci	Philips	—	31.450	G. Dams - Lecce
Scooby Doo's	Mattel	1	8.480	B. Gallo Selva - Biella
Sea Monster	Puzzy	*	345.370	A. Cavicchia - Milano
Sea Quest	Activ.	*	416.850	R. Croni - Oristano
Shark Shark	Mattel	1	84	F. Ferrari - Sampierdarena
Sharp Shot	Mattel	1	305.050	G. Forlani - S. Donato M.
Sir Lancelot	Xonox	*	27.42	L. Di Maio - Napoli
Skiing	Activ.	*		

Skiing	Mattel	*	27.42	A. Rastrelli - Napoli
Sky Diver	Atari	FG	99	G. Artusio - Torino
Sky Jinks	Activ.	*	0:34.68	G. Lapecorella - Bari
Smurf	Coleco	—	2.142.000	L. Vaghi - Torino
Sorcerer's Apprentice	Atari	1	15.476	B. Gallo Selva - Biella
Space Armada	Mattel	1	352.280	M. Ceravolo - Roma
Space Attack	Leonardo	—	45.920	G. Coserti - Milano
Space Cavern	Apollo	—	45.920	G. Coserti - Milano
Space Fury	Coleco	2	999.990	P. Carminati - S. Mauro (TO)
Space Hawk	Mattel	*	2.511.500	C. Pardini - Diano M. (IM)
Space Invad.	Atari	FG	9.995	G. Catalano - Palermo
Space Panic	Coleco	—	322.270	G. Berri - Roma
Space Shuttle	Activ.	1	pilota	D. Garzia - Milano
Space Spartan	Mattel	2	392.890	A. Gualandri - Casalecchio
Space Quadron	Leonardo	—	620	A. Mengozzi - Forlì
Space Tunnel	Puzzy	1	7.740	B. Gallo Selva - Biella
Spectron	Spectr.	—	5.590	F. Cainero - Prato (FI)
Spider Fighter	Activ.	—	900.000	D. Svetoni - Imola (BO)
Spiderman	Parker	*	12.490	E. Ferrini - Bologna
Spike's Pick's	Xonox	1	999.950	G. Artusio - Torino
Stampede	Activ.	1	22.368	S. Rampionesi - Modena
Star Master	Activ.	1	9.403	R. Rossi - Udine
Star Raiders	Atari	*	liv. 4 Atari 5	A. Farina - Milano
Star Strike	Mattel	1	8.612	L. Vannini - Viareggio
Star Voyager	Imagic	FG	99 ADM	M. Rabattini - Roma
Street Racer	Atari	3	99	A. dal Gesso - Venezia
Sub Hunt	Mattel	*	39	M. Nepote André - Torino
Sub Roc	Coleco	—	296.600	F. Cainero - Prato (FI)
Super Breakout	Atari	FG	9.997	F. Castagna - Palermo
Super Cobra	Parker	3	45.760	S. Macchieraldo - Torino
Super	Spectr.	2	999.800	M. Pastore - Napoli
Cross Force	Xonox	1	181.600	B. Gallo Selva - Biella
Super Ku-Fu	Atari	2	00:49	F. Sibilliano - Roma
Superman	Imagic	FG	3.500	G. Balzoni - Milano
Swords & Serpents	Philips	1	2.463	E. Giuzio - Roma
Terrahawks	Leonardo	1	32.920	U. Minguzzi - Firenze
The End	Tigerv.	*	52.780	T. Gerasa - Lecco (CO)
Threshold	Atari	*	113"	W. Riva - Genova
Time D.	Coleco	—	999.900	G. Maggio - Roma
Breakout	Philips	*	216	L. Contoli - Imola (BO)
Time Pilot	Imagic	*	37	G. Artusio - Torino
Tiratore Scelto	Mattel	3	2:23	R. Rickards - Roma
Trick Shot	Mattel	*	73.630.600	M. Testi - Fornacette
Triple Action	Mattel	*	12.840.950	R. Di Mauro - Roma
Tron Deadly Discs	Mattel	*	99.950	F. Iacopini - Roma
Tron Maze	Mattel	*	16.720	R. Gallotta - Milano
A Tron	Mattel	*	216	G. Rizza - Trapani
Tropical Trouble	Imagic	1	99.950	R. Forgione - Torino
Truckin' Game 1	Imagic	—	17.50	T. Zihlman - Orselina (CH)
Truckin' Game 2	Imagic	—	74.000	A. Bonnesi - Gorizia
Turbo	Coleco	—	999.998	R. Cuttoni - Catania
Turtles	Philips	1	16.720	M. Valdani - Roma
Tutankham	Parker	—	208.700	M. Reni - B. Arsizio (VA)
3D Bowling	Leonardo	FG	300	G.L. Rocca - Velletri
Uscf Chess	Mattel	—	s. matto liv. 4	M. Iacomelli - Milano
Vanguard	Atari	—	957.960	G. Artusio - Torino
Vectron	Mattel	1	924.470	A. Carrano - Milano
Venture	Coleco	FG	999.900	F. Pizzini - Margherita di S.
Video Pinball	Atari	FG	999.999	F. Cainero - Prato
Wall Defender	Bomb	3	239.674	L. Tonarelli - Verbania Intra
White Water	Imagic	1	47.830	M. Rodegher - Milano
Worm Whomper	Activ.	1	132.137	M. Vazio - Torino
Yar's Revenge	Atari	2	999.996	R. Massida - Roma
Z-Tack	Bomb	*	232.137	
Zaxxon	Coleco	FG	99.900	
Zaxxon	x Coleco	—	62.100	
Zaxxon	x Mattel	—		

FG = Fuori Gara
* = Limite minimo d'ammissione

VIDEO & GAMES CLUB 1984

Abbonamento a VIDEOGIOCHI per 10 numeri
Sconto e offerte speciali su ATARI INTELLIVISION
COLECO CREATIVISION VETREX VIC 20
VIDEOCASSETTE DOMOVIDE
Sconti e offerte su comics fantascienza giochi
Nessun obbligo di acquisto minimo
Iscrizione per l'anno solare 1984 lire 30.000
per informazioni e iscrizioni rivolgersi alla segreteria
presso: **COMICS LIBRARY Via Assisi 29**
00181 ROMA tel. 06/7858339



VIDEO & GAMES

CENTRO DIMOSTRAZIONI
Atari - Intellivision - Coleco
Creativision - Vetrex
CLUB VIDEOGIOCHI - scambi
permuta - occasioni
CASH & CARRY - videogiochi e
videocassette
Tutte le marche di videogiochi e
videocassette in anteprima.

LEVI'S 501

L'ORIGINALE CON I BOTTONI.

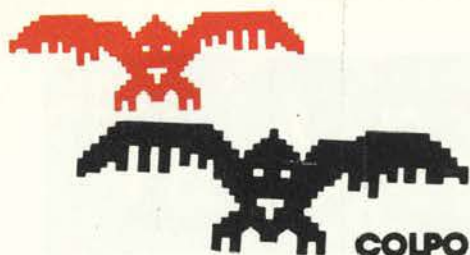


501
Levi's®

QUALITY NEVER GOES OUT OF STYLE



Windy è la sciarpa esclusiva Levi's American Sports Club
IN REGALO per ogni jeans anche da ragazzo
DAL 15 SETTEMBRE AL 15 OTTOBRE
presso i rivenditori autorizzati Levi's che espongono il simbolo Windy.



READY

COLPO D'OCCHIO SUL MONDO DEI VIDEOGIOCHI



HERBIE HANKOCK

Herbie Hancock: probabilmente molti di voi lo conoscono per il suo ultimo successo "Rock it" accompagnato dallo stupendo video sin-copato coi manichini che si muovono avanti indietro a suon di rap.

Ma la carriera di questo straordinario musicista è iniziata ben 32 anni fa quando, all'età di 11 anni suonava il piano nella Chicago Symphony Orchestra.

Lasciata la musica classica, si dedica al jazz e suona per vari anni con alcuni dei più

importanti musicisti, tra cui il famosissimo Miles Davis.

Formato il suo proprio gruppo inizia ad interessarsi alla musica elettronica: dapprima semplicemente utilizzando strumenti elettronici di vario tipo (essenzialmente sintetizzatori) poi compra un Apple e decide di capire come utilizzare il computer direttamente nella programmazione e nella gestione dei vari strumenti ed effetti.

Ha iniziato a lavorare con due sintetizzatori collegati all'Apple: un alpha Syntauri

che utilizza l'Apple come fonte di suoni e un Rohde Chroma che utilizza invece il computer per memorizzare sequenze musicali e richiamarle ogni volta che ne ha bisogno.

Poi la ricerca musicale si è complicata ed è arrivato a utilizzare fino a 20 sintetizzatori per creare i suoni di una particolare canzone. Ve lo immaginate come doveva saltellare da uno strumento all'altro?

Allora Bryan Bell, il suo consigliere e ingegnere elettronico, ha sviluppato un sistema tipo il tabellone degli spinotti dei centralini telefonici per poter controllare, da una tastiera principale, ad esso collegati vari strumenti.

Bell ha cercato di permettere l'accesso diretto all'elettronica di ognuno dei 20 sintetizzatori attraverso due tastiere stabili (una per ogni mano) e una portatile che con una cinghia può essere portata al collo come una normale chitarra.

Ha quindi costruito questa specie di "spinottiera" di collegamento tra gli strumenti e l'Apple in modo che i suoni provenienti dai vari strumenti fossero controllabili direttamente dalla tastiera. Un programma apposito offre un menu attraverso cui scegliere quale strumento deve essere quello conduttore e quali quelli di accompagnamento o di inserimento di speciali effetti. Dopo aver dato una, diciamo, scaletta si può sempre riinserirsi nel programma e modificare l'ordine o il tipo di inserimenti. Per esempio: al secondo coro bisogna cambiare lo strumento conduttore di base e allora si istruisce il computer di passare all'altro strumento quando inizia il coro, ecc.

Hancock sta ora utilizzando anche l'interfaccia MIDI che permette di far comunicare tra loro strumenti elettronici diversi - purché dotati di

interfacciamento adatto - con il computer. Al suo Apple ha così collegato uno Yamaha DX-7 e un Memory-Moog.

Ma siccome non tutti i vecchi sintetizzatori sono interfacciabili con il MIDI, l'utilità della "spinottiera" (che in linguaggio più appropriato si chiama patch bay) si dimostra insostituibile: il problema è ora fare in modo di trasformare il MIDI in qualche cosa che possa essere compreso anche dal patch bay. Sembra complicato tutto questo collegamento di computer, interfacce, strumenti e morsetti ma se si pensa che per avere la stessa, non dico qualità del suono, ma flessibilità e possibilità di creare suoni ed effetti speciali bisogna andare su sistemi che costano anche 10 volte di più si capisce come anche musicisti e professionisti della musica, abituati fino ad oggi a lavorare su strumenti di cui bastava sapere dove erano i tasti si trovino oggi ad affrontare un mondo elettronico mai visto prima ed anzi si rivolgano proprio all'elettronica per ampliare le proprie possibilità. Naturalmente, delle differenze ancora ci sono: i sintetizzatori micro-based dovrebbero avere una tastiera più lunga, dei migliori controlli del volume e un sistema di generazione del suono con una maggiore ampiezza di frequenza. Ancora la qualità del suono è limitata dall'uso di oscillatori boards di bassa qualità e la relativa lentezza del microprocessore dell'Apple limita il digital sampling rate.

Ma è comunque probabile che i sintetizzatori micro-based raggiungeranno presto una qualità di suono elevatissima pari a quella della registrazione digitale. In fin dei conti sempre digitale è.



A SCUOLA

A molti di voi farà piacere sapere che la presenza di un computer a scuola, e soprattutto l'insegnamento sistematico dell'informatica (o con l'informatica), in un non lontano futuro dovrebbe essere la regola di tutte le scuole italiane: se ne parla, se ne parla molto, anche se per il momento il Ministero dell'Istruzione non ha emesso alcuna disposizione al riguardo.

La Ricordi (proprio quella dei dischi) ha però costituito una società assieme alla casa editrice Paravia per la produzione e distribuzione di software educativo che "giri" sui personal computer Acorn BBC, che sono stati progettati

tenendo in primo piano le esigenze della scuola: non dimentichiamo che la Ricordi distribuisce in Italia i computer della Acorn, quindi il BBC e l'Electron, e tutta il software e la manualistica relativa. Per utilizzare il computer a scuola, però, occorre ripensare al banco scolastico, che deve essere predisposto all'installazione del computer, del monitor e di tutti gli accessori del caso: quello che vedete nella fotografia è proprio la proposta della Ricordi, e il banco è già "cablato", contiene cioè tutti i cavi di collegamento necessari, in modo che non ci siano complicazioni o pericoli. Un'aula di informatica dovrebbe co-

stare, in questo modo, non più di 20 milioni, e avrebbe tutte le caratteristiche per funzionare bene, anche perché il computer BBC consente la realizzazione di una rete locale, ossia l'utilizzo contemporaneo di tutti i computer che possono così "dialogare" fra di loro, scambiandosi dati e programmi.

Naturalmente il computer del maestro avrà più funzioni, soprattutto quella di essere l'unico a poter "entrare" in quello degli allievi anche singolarmente in modo da controllare e dialogare con chi avesse più bisogno.

NOVITÀ DALLA DOMOVIDEO

La Domovideo, già distributrice per l'Italia dei giochi della TigerVision e della Spectravision, ha ora ampliato il suo catalogo con i diritti di distribuzione dei giochi della scomparsa U.S. Games, che ora sono marcati Carre Video.

Il catalogo iniziale, da quest'autunno in commercio in Italia, comprende cinque titoli; tutti compatibili con il VCS Atari: **Infernal Tower**, che vi vede nei panni di Steve Mc Quinn nella disperata impresa di salvare gli abitanti di un grattacielo in fiamme; **EGGOMANIA**, una rincorsa a prendere delle uova nel cappello prima che diventino frittata; **GOPHER**, la lotta di un contadino per la difesa del suo campo di carote assalito dalle talpe; **PICNIC**, è possibile mangiarsi in pace un panino senza essere molestati dalle api?; e infine **OCTOPUS**, una caccia a un tesoro sommerso ostacolata da una piovra gigantesca e da squali famelici.

Le cartucce saranno in vendita al prezzo di 56.000 lire.



NOVITÀ COLECOVISION

Le novità ColecoVision per quest'autunno vedranno arrivare il secondo titolo della collana Cabbage Patch Kids: una serie di giochi che si rivolgono principalmente ai fratellini più piccoli.

Quello presentato ora in Italia si chiama "Adventures in the Park": una rivisitazione dei pericoli a cui va incontro Cappuccetto Rosso nell'attraversare la foresta.

La vostra bambola si trova al

BabyLand General Hospital e dovete condurla a casa aiutandola a superare gli ostacoli del parco: saltare fontane, evitare pozzanghere, ecc. Riuscirà la vostra bambola a mangiare una mela senza ammarare in una pozzanghera?

E riusciranno soprattutto i vostri fratellini a essere soddisfatti e a non 'rompere' più chiedendo sempre di giocare ai vostri giochi preferiti?



A TEMPO DI BASIC: I ADORE COMMODORE

Che un computer è in grado di produrre suoni, non è una novità e nemmeno è una novità che il computer (e la sua tecnologia) è ampiamente utilizzato nel mondo degli strumenti musicali e di registrazione. Questa volta però il computer è creatore stesso della musica e della sua immagine.

Con i suoni prodotti da quattro Commodore 64 sincronizzati, i Kbytes hanno realizzato un disco a trentatré giri dal titolo: *I Adore Commodore*.

L'LP contiene dieci brani, ispirati alla disco dance, suonati da Dino Siani, che ha collaborato alla stesura della linea melodica, e da Marcel-

lo Giombini, appassionato artefice di musica elettronica computerizzata.

I titoli dei brani (*LeMans*, *Blue Print*, *Sea Wolf*, *Omega Race*, *Jupiter Lander*, *Solar Fox*, *Space Invaders*, *Space Defenders*, *Sargon Chess*, *Depth Charge*) si richiamano ad altrettanti videogame commercializzati dalla Commodore per il 64.

Oltre al disco è stato realizzato un videochip che porta lo stesso nome dell'LP *"I Adore Commodore"* e che sonorizza il 1° brano *"LeMans"*.

La 'storia' inizia con un paesaggio lunare, una distesa di dune e crateri nella quale campeggia un Commodore

64 con monitor e floppy disk. Un personaggio somigliante a Clark Kent (alias Superman) si siede alla tastiera del computer e incomincia a strimpellare. La musica, cresce a poco a poco e si fa più scandita.

D'improvviso compaiono due splendide ragazze che a tempo di computer music si avvicinano al computermaniaco blandendolo con moine e carezze. Il nostro, ipnotizzato dal suo 64, prosegue imperterrita a strimpellare sui tasti, mentre le due sirene, con rapida mossa, lo spogliano a tempo di musica. Al malcapitato non resta che uscire di scena vestito soltanto del suo Commodore 64.

L'ORECCHIO ELETTRONICO

Una piccola società del Massachusetts, di nome Dragon System ha realizzato un piccolo orecchio elettronico che per soli 300 dollari fornisce ai personal computer la capacità di utilizzare un sistema di riconoscimento vocale più sofisticato di molti sistemi utilizzati dai grandi calcolatori.

Pensate che su un test di riconoscimento di 50.000 vocaboli ne ha sbagliati solo 34.

La Dragon vende il suo apparecchio come periferica per computer Apple, IBM e altri. La Koala Technology, famosa per la piccola e prodigiosa tavoletta grafica, ha costruito tre prototipi di apparecchi che utilizzano vantaggiosamente il sistema Dragon. Uno di questi permette di essere collegato a un computer di un'agenzia di viaggio per prenotare posti e biglietti chiacchierando direttamente al computer.

NO ALLA PIRATERIA

Le società di computer inglesi si sono riunite per formare un'associazione che combatte la pirateria di software, un'attività che sta costando all'industria dei computer inglese più di tre miliardi e mezzo di lire in mancate entrate.

L'associazione, che si chiama FAST (Federation Against Software Theft), farà pressioni a livello politico tendenti a modificare la legge inglese sul diritto d'autore così da dare al software la stessa protezione legale accordata ai prodotti video.

Secondo il presidente della FAST, tre quarti della pirateria che colpisce il settore del software riguarda i programmi per home computer e i giochi per computer. In quest'ultima categoria, la FAST calcola che le case produttrici perdano oltre due miliardi di lire all'anno.

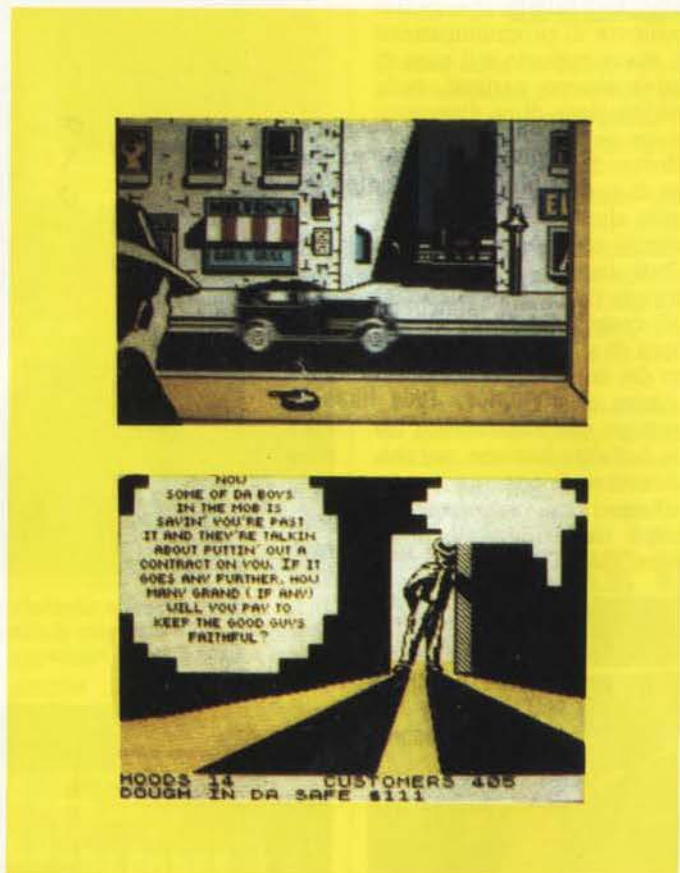
ANTEPRIMA GAMES: MUGSY

Anteprima Games è il nuovo titolo della rubrica "Il programma gioco che vorremmo vedere in Italia".

Abbiamo deciso di cambiare titolo perché ci siamo accorti che, dati i tempi di produzione del giornale, spesso parlavamo di un gioco come se non fosse ancora disponibile in Italia per poi accorgerci che nel momento in cui usciva la rivista era già in tutti o quasi i negozi specializzati. E il titolo della rubrica non aveva più senso. Da questo mese, *Anteprima Games* sarà quindi una anticipazione delle novità destinate a sbarcare prima o poi anche da noi. Magari non sempre li avremo provati personalmente, ci baseremo infatti anche su recensioni di riviste straniere (nel qual caso, cercheremo di segnalare quei giochi che hanno ricevuto unanimi consensi).

MUGSY della Melbourne House per lo Spectrum 48K è uno di questi: qualunque rivista inglese che riceviamo in redazione ne parla con toni entusiastici, sia per la grafica (che potete ammirare nelle foto) che per il gioco.

Sentite cosa dice Computer Choice a proposito di Mugsy: "Quando il nostro recensore ha visto per la prima



volta Mugsy continuava a chiamare gente nella stanza per guardare le immagini del gioco - tanto sono incredibili".

In effetti non si può dargli

torto: Mugsy ha una grafica che non abbiamo visto da nessun'altra parte tra i giochi per lo Spectrum. Anche la storia ha però i suoi pregi.

Mugsy si svolge nella Chica-

go degli anni ruggenti tra malviventi e poliziotti corrotti. Voi siete Mugsy, il capo di una banda del giro del racket dei taglieggiatori. Come capo della banda dovete decidere quanto pagare i poliziotti corrotti, quante munizioni e pistole dare ai vostri "scagnozzi" e quanti "clienti" spremere.

Il computer tiene conto di quanti soldi avete in cassaforte, quanti scagnozzi vi sono fedeli e quanti clienti avete. Alla fine di ogni giro vi dà il rapporto completo della vostra situazione.

Questo per quanto riguarda la parte strategica.

Mugsy però ha anche una parte d'azione. Se non avete un giro abbastanza grosso, il "Sindacato" vi manderà un killer da Detroit. È qui, in un ristorante, che dovrete affrontare il killer in uno scontro all'ultimo sangue tipo quello del vecchio gioco Atari Outlaws.

Conclusioni. Se è già arrivato in Italia quando leggerete questo pezzo compratelo subito (anche se l'inglese usato - uno slang da gangster - è un po' difficile da capire)!

CHIP'S GAME

Quella riportata qui sotto è la classifica di record realizzata nella sala giochi CHIP'S GAME dove si è svolta la maratona di Giovanni Gadda per

battere il record mondiale di GYRUS.

Purtroppo i record qui riportati non sono suffragati dalla documentazione sufficiente e

BATTLE ZONE	153.000	1.954.000	APA
BUCK ROGERS	142.400	319.873	Lorenzo Perla
EXCRION	608.500	3.678.100	Giorgio Bonetti
FROGGER	40.000	94.320	Enrico Zanetti
GALAGA	1.744.200	2.621.170	Lorenzo Perla
JUNO FIRST	12.680.140	31.341.180	Alberto Zanetti
MOON RANGER	150.000	199.450	Mario Dinatale
VASTAR	211.700	2.019.520	Paolo Candiani
XEVIOUS	500.000	1.019.790	Massimo Colombo



necessaria richiesta dall'AI-VA ma abbiamo pensato di riportarla ugualmente a puro "titolo di cronaca".

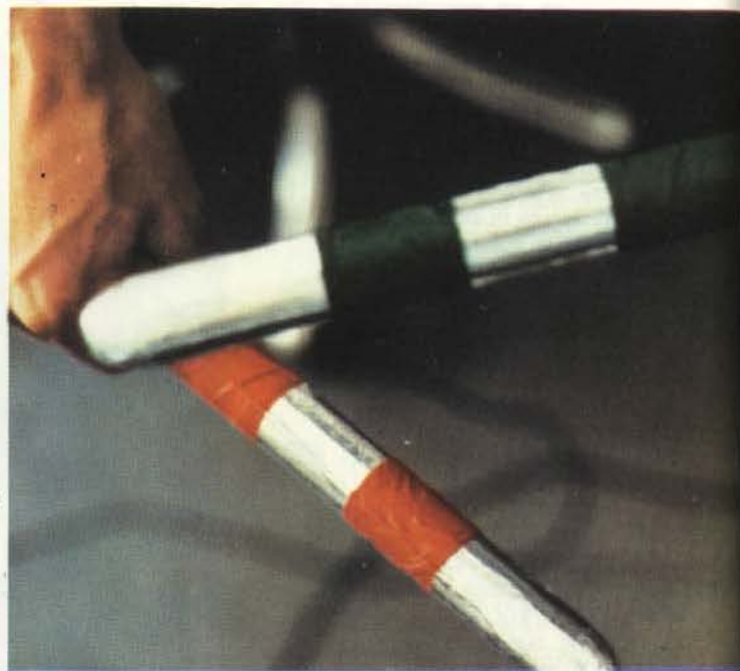
Se qualcuno dei recordman desiderasse omologare ufficialmente il suo punteggio, sa cosa deve fare!

A COLPI DI BASTONE

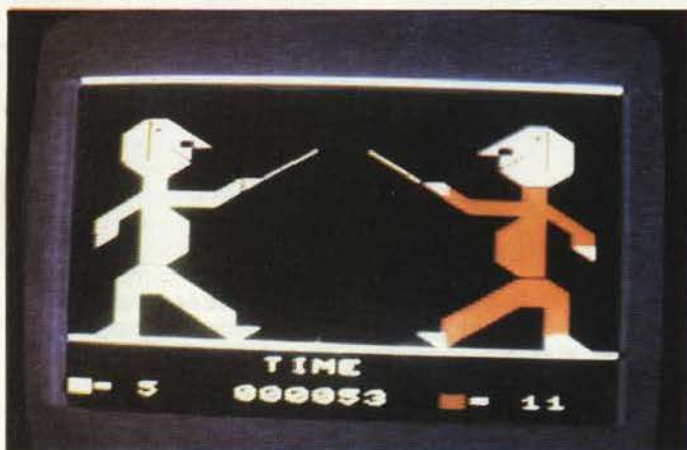
Si chiamano Antonio e Alberto Corti, sono padre e figlio, amano l'informatica e, trafficando con seghe e legno nel garage di casa, hanno inventato un gioco per duellare servendosi del computer.

Abitano a Vimercate, sono padre e figlio, insieme hanno la passione per i computer e la programmazione. Sono l'esempio classico di come l'informatica possa essere un gioco, ma anche un sistema per lavorare e imparare. Il padre usa il Vic 20 per il suo lavoro di libero professionista. Il figlio che studia all'Istituto d'Arte di Monza, lo utilizza invece per fare della computer graphic. Ma insieme si

lanciano anche in spericolate manovre di programmazione o, come appunto è il caso di cui vogliamo parlarvi, nella realizzazione di un divertente gioco per "duellanti". Sfruttando lo spazio del garage di casa, in cui in mezzo a mille altri piccoli utensili tro-neggia una sega circolare, i Corti hanno realizzato una coppia di bastoni "elettronici": costruiti in legno e ricoperti di alluminio che ospitano dei contatti elettrici. Basta colpire con la punta di un bastone una determinata zona dell'altro bastone, perché, attraverso il computer, sullo schermo del televisore, il colpo sia evidenziato all'interno di una serie di pro-



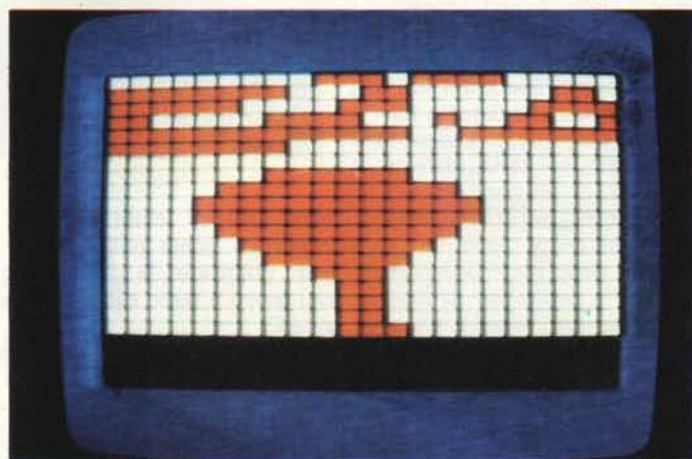
1) La coppia di spade elettroniche realizzata da Antonio e Alberto Corti. Passando attraverso il computer, permette di realizzare veri e propri scontri all'arma bianca.



2) Uno dei programmi realizzati per le due spade mostra sullo schermo una coppia di eleganti duellanti che si fronteggiano e si colpiscono quando i due giocatori colpiscono l'uno il bastone dell'altro.



3) In un altro programma un cuore di fuoco sigla la conquista della affascinante biondina. È il premio per chi colpisce più volte l'avversario.



4) Sempre servendosi dei due bastoni è anche possibile però realizzare dei disegni casuali o, come in questo caso, disegnare un bell'albero (un po' rosso, d'accordo) sotto un cielo pieno di nuvole.

grammi costruiti su misura. Le due "spade" (come le chiamano orgogliosamente loro) fanno parte infatti di un pacchetto che comprende quattro programmi e che l'intraprendente coppia vorrebbe poter commercializzare. "Non possiamo certo metterci noi a produrre e vendere un gioco di questo genere, non è il nostro mestiere", dicono, "ma se trovassimo qualche produttore interessato..."

I quattro programmi sono molto divertenti e offrono diverse possibilità. Nel più semplice il video non fa altro che riportare il punteggio dei due spadaccini e segnalare dopo un determinato periodo di tempo il vincitore. Più animato invece il secondo: su un verde prato con sfondo di foresta e mare, due omini gareggiano per arrivare alla meta e conquistare il cuore della bionda fanciulla di turno. Il giocatore



VIDEODISCHI E COMPUTER, UNA COPPIA PERFETTA

I sistemi domestici che combinano videodischi e home computer saranno un grosso business negli anni 90. Questa è la previsione della Talmis, una società di ricerche di mercato americana, che ha da poco pubblicato uno studio che si intitola "Video interattivo: un medium emergente".

Secondo la ricerca, nella metà degli anni 90 il business dei sistemi da casa videodisco/computer diventerà un'industria con un fatturato da 7 miliardi di dollari (circa 12 mila miliardi di lire).

Il boom vero e proprio, del quale beneficeranno soprattutto le case di software, scoppierà comunque prima della fine degli anni 80.

Oltre alla RDI Video Systems (di cui parliamo in queste pagine di Ready!), la JVC e la Pioneer hanno dimostrato recentemente alcune applicazioni domestiche di sistemi videodisco/computer che utilizzano rispettivamente il sistema capacitativo VHD e il sistema a laser della Philip, Laservision.

Un portavoce della JVC ha inoltre dichiarato che se l'MSX arriverà negli Stati Uniti (l'Europa per ora è un po' trascurata per il fatto che il mercato del videodisco è praticamente inesistente al di fuori dell'Inghilterra), saranno collegati a un sistema VHD e conterranno software video (cioè programmi) educativo/istruttivo su argomenti come lo sport, la cucina e l'apprendimento di lingue straniere.

Secondo la Talmis, il vantaggio di poter saltare da una sequenza all'altra in base a delle risposte fornite a domande date sta incrementando la popolarità dei sistemi video interattivi.

"L'accesso casuale alle informazioni e il rapido tempo di risposta sono gli elementi che renderanno il video interattivo il mezzo di intrattenimento del futuro" ha detto un esponente della Talmis.

che colpisce l'avversario (solo sul bastone però, non sono consentiti colpi bassi) avanza di un passo e si avvicina alla meta agognata. Alla fine del programma un bel cuore rosseggiante sigla l'unione tanto faticata.

Il terzo programma visualizza un vero e proprio scontro tra spadaccini: due distinti ed eleganti duellanti - che guardacaso assomigliano straordinariamente al loro inventore - si sfidano a colpi di fioretto, muovendosi e colpendosi ogni volta che i duellanti in carne ed ossa si colpiscono. Nella parte bassa dello schermo il programma segnala il tempo trascorso e il punteggio rispettivo.

Più divertente e creativo infine il quarto gioco elaborato dalla coppia padre-figlio. Qui i colpi che i due sfidanti mandano a segno disegnano sullo schermo una serie di quadratini colorati rossi e gialli. Una sfida "regolare" realizzerà, alla fine, un disegno del tutto casuale, ma è anche possibile ovviamente utilizzare i due bastoni per creare il disegno che si vuole. Un sistema che può essere utilizzato in mille modi e che offre possibilità di divertimento infinite. Insomma, non è sempre vero che chi di spada ferisce, di spada perisce.

SPIONAGGIO INDUSTRIALE

Questa volta la causa non è per violazione dei diritti d'autore ma per la scomparsa di alcuni documenti e progetti della Commodore.

Nelle ultime settimane una dozzina di dirigenti della Commodore Americana hanno abbandonato la società per raggiungere l'ATARI ora diretta da Jack Tramiel, fondatore della Commodore stessa.

La Commodore ha denunciato quattro di questi dodici accusandoli di essersene an-

dati portandosi via alcuni piani e documenti relativi al nuovo sistema Z 8000 e a un disc driver relativo che la Commodore dovrebbe mettere in commercio per il prossimo anno. Oltre ai documenti riguardanti l'hardware la Commodore sostiene di essere stata 'derubata' anche di documenti relativi al soft.

Da parte dell'Atari è giunta prontamente una smentita che ha definito 'false e senza fondamento' le accuse.

COPIARE IL SOFTWARE È UN REATO!

Lo diciamo in modo deciso e lo affermiamo con convinzione:

NON VOGLIAMO ESSERE COMPLICI DI CHI METTE IN COMMERCIO SOFTWARE COPIATO.

Se ci accorgiamo che un annuncio apparentemente candido nasconde un'operazione economica a base di software piratato, quell'annuncio, cari miei, non passa.

Non solo, ma giriamo l'informazione alla casa, o alle case, danneggiate, augurandoci che provvedano alla tutela dei propri interessi.

Se l'annuncio invece è sfacciato, meglio ancora.

C'è un terzo caso: ragazzi che ci descrivono con vero entusiasmo come hanno fatto a copiare, e che accordi hanno preso con negozi e altri operatori.

Questo ci fa intuire che questi ragazzi non hanno il minimo sospetto su ciò che stanno facendo: il che significa che la nuova tecnologia e le possibilità di copia che essa offre, può cancellare la consapevolezza del diritto.

Ragazzi: il software appartiene a chi lo ha fatto, che ci ha investito tempo e denaro, la propria professionalità e le

sue risorse organizzative.

Quando lo copiate e lo rivendete avete fatto una cosa che ha un solo nome: furto.

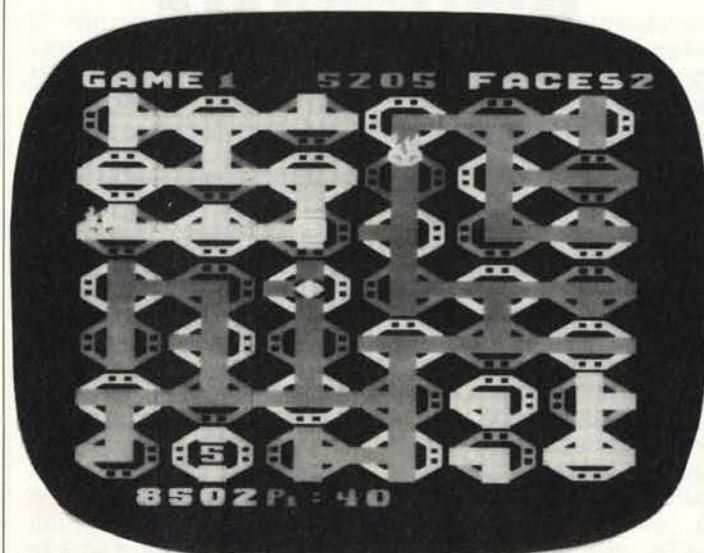
Tenete presente che i negozianti o gli altri individui che vi comperano questi programmi sanno benissimo di essere in torto, e sfruttano la vostra buona fede.

Gli Autori e le Aziende distributrici, comunque, stanno già passando alla riscossa, e in ciò hanno tutto il nostro appoggio: non perché ci teniamo particolarmente a tutelare interessi commerciali, ma perché siamo gelosissimi dello Stato di Diritto, ossia di quell'organizzazione civile che permette a ognuno di sapere ciò che può fare e ciò che non può fare, ciò che è lecito e ciò che è illecito.

Ultima, banale ma non stupida considerazione: e se l'autore piratato fossi proprio tu? Quanti di voi ci scrivono che vorrebbero diventare stimati e ricchi programmatori: ma come si può pensare di trarre un utile dal proprio lavoro, se i suoi risultati vengono subito copiati e messi in commercio senza dare nulla al vero autore?

Basta. Fate i bravi. Ciao.

NOVITÀ ACTIVISION



Molte le novità in arrivo dall'Activision di cui la maggior parte sono da legare a trasformazioni di videogiochi per console in cassette per computer. Eh sì, fin'ora eravamo abituati ad associare alla parola "versione" o "trasposizione" un videogioco da bar che diventava domestico. Ora invece c'è un'altra accezione del termine che riguarda quei giochi originariamente per console domestica che vengono resi compatibili con i vari sistemi di computer.

Ecco, cari computeristi, quali giochi potrete giocare sui vostri sistemi.

Per gli Atari XL: BeamRider, Decathlon, H.E.R.O. Zenji, Pitfall II, Space Shuttle.

Per i Commodoriani: BeamRider, Decathlon, Pitfall uno e due, H.E.R.O. River Raid, Tennis, Space Shuttle e Zenji. Per i Sinclairisti invece: BeamRider, H.E.R.O. Pitfall II, Zenji, Enduro, River Raid e Space Shuttle.

Ci sono poi alcune novità: Zone Ranger per gli Atari, Toy Bizare, Explorer e Football per il CBM e poi l'Activision Pencil, un programma grafico per disegnare con il joystick.

La novità in campo console è il gioco Zenji di cui vi abbiamo già parlato nel servizio da Las Vegas sul Consumer Electronic Show.

È un gioco tipo scassaquindici che si rifà alla teoria orientale dello Zenji, appunto, che prevede un universo ruotante intorno alla Sorgente e che riceve da essa forza e energia. Scopo del gioco è collegare alla sorgente tutti gli elementi per ricevere l'energia che permette di continuare a giocare.

Sembra quindi che l'Activision, di fronte al prepotente sviluppo degli home computer sia sufficientemente pronta a soddisfare la domanda di gioco e di svago per tutti i gusti dei possessori.

TOP 25: LA CLASSIFICA DI BILLBOARD

Niente di nuovo all'orizzonte. La classifica di Billboard di questo mese comprende tutti e venticinque i giochi dello scorso mese. Sono cambiate un po' di posizioni, ma non c'è niente di significativo.

Resiste Pitfall II, alla sua quindicesima settimana al primo posto; sale di due posizioni, incredibilmente, Frogger che è arrivato alla 99ª settimana in classifica; sale anche il nuovissimo Star Wars, dalla 20ª alla 14ª posizione (ha tutta l'aria di una scalata alla vetta); tutto il resto rimane nei binari di variazioni normali.

1 Pitfall II	Activision
2 Wargames	Coleco
3 Q+Bert	Parker
4 Decathlon	Activision
5 Centipede	Atari
6 Pole Position	Atari
7 Popeye	Parker
8 Kangaroo	Atari
9 Frogger	Parker
10 Space Shuttle	Activision
11 Burger Time	Mattel
12 Frenzy	Coleco
13 River Raid	Activision
14 Star Wars	Parker
15 Buck Rogers	Coleco
16 Time Pilot	Coleco
17 Moon Patrol	Atari
18 Gyruss	Parker
19 Mario Brothers	Atari
20 H.E.R.O.	Activision
21 Congo Bongo	Sega
22 Frontline	Coleco
23 B.C.'s Quest	
For Tires	Sierra
24 Defender	Atari
25 Cabbage Patch	
Kids Adventure	
in the Park	Coleco



SPY VS. SPY DIVENTA UN GIOCO

Il connubio fumetti-videogioco continua a colpire anche se non più con la frequenza di qualche tempo fa.

Dopo, B.C. Quest for Tires e le avventure di Hulk, ecco altri due personaggi della carta stampata finire sullo schermo di un televisore.

Questa volta si tratta di due personaggi piuttosto sconosciuti dal pubblico italiano: le due spie di "Spy Vs. Spy", la serie a fumetti pubblicata dal mensile americano di umorismo e satira, MAD.

Per chi non conoscesse MAD e non avesse mai sentito Spy Vs. Spy, diremo che si tratta di una serie di fumetti di "spionaggio", in cui due spie nemiche, una bianca e una nera, si affrontano senza tregua facendo ricorso ai trucchi e ai congegni più astrusi e complicati per ingannare l'altro e rubargli piani e progetti segreti.

Spy Vs. Spy, il gioco computer, è stato realizzato dalla First Star Software, nota per il famoso gioco Astro Chase. "Spy Vs. Spy offre tutti gli elementi dei migliori giochi per computer" ha detto il presidente della First Star. "I due personaggi, la Spia Bianca e la Spia Nera, usano i loro migliori trucchi l'uno contro l'altro e si affrontano in situazioni competitive, umoristiche e pericolose".



RECUPERO DI RELITTI SOMMERSI

Nel 1749, al largo di Hastings in Inghilterra affonda l'"AMSTERDAM" la nave ammiraglia della Compagnia Olandese delle Indie, una delle più grandi navi da trasporto

del XVIII secolo. Nel corso di una tempesta la nave si adagiò su un fondale di una quindicina di metri.

Recentemente la nave è stata ritrovata e dovrebbero svol-

gersi, tra l'estate e l'autunno, le operazioni di recupero, particolarmente importanti perché non era mai avvenuto di trovare un relitto così ben conservato.

I lavori di scavo sono stati possibili grazie all'impiego della tecnologia elettronica

che ha funzionato da 'occhio sottomarino' dei ricercatori impediti da una visibilità mai superiore ai 30 cm.

Il computer utilizzato in questo recupero è il P2000C della Philips che registra la posizione di tutti gli oggetti all'interno della nave.

OFFERTISSIMA --EXELCO--



**UN RISPARMIO DI OLTRE
250'000 LIRE**

La divis. EXELCO vi propone
una vantaggiosissima
combinazione **COMMODORE**

**Affrettatevi
è un'OFFERTA irripetibile !!!**

**SUBITO
A CASA VOSTRA**

n. 1 COMMODORE C64	L. 699.500
n. 1 Registratore compatibile	L. 82.000
n. 1 Libro "C64 EXPOSED"	L. 24.000
n. 1 Libro "Impariamo il computer"	L. 25.000
n. 1 Cassetta Software "Garden Wars"	L. 20.000

Totale L. 850.500

A SOLE L. 599'000

IVA INCLUSA

Descrizione	Q.tà	Prezzo unitario	Prezzo Totale
n. 1 COMMODORE C64 n. 1 Registratore compatibile n. 1 Libro "C64 EXPOSED" n. 1 Libro "Impariamo il computer" n. 1 Cassetta Software "Garden Wars"		L. 599.000	

Desidero ricevere il materiale indicato nella tabella, a mezzo pacco postale contro assegno, al seguente indirizzo:

Nome

Cognome

Via

Città

Data C.A.P.

SPAZIO RISERVATO ALLE AZIENDE - SI RICHIEDE L'EMISSIONE DI FATTURA
Partita I.V.A.

PAGAMENTO:

- A) Anticipato, mediante assegno circolare o vaglia postale per l'importo totale dell'ordinazione.
B) Contro assegno, in questo caso, è indispensabile versare l'acconto di Lire 50.000 mediante assegno circolare o vaglia postale. Il saldo sarà regolato contro assegno.
AGGIUNGERE: L. 5.000 per contributo fisso. I prezzi sono comprensivi di I.V.A.

DIVIS. EXELCO

Via G. Verdi, 23/25
20095 - CUSANO MILANINO - Milano

SI ACCETTANO FOTOCOPIE DI QUESTO MODULO D'ORDINE

NON PERDETE QUESTA OCCASIONE !

ARRIVA IL GEMINI



Prodotta dalla Coleco, compatibile col VCS Atari, distribuita in Italia dalla Melchioni... è un rebus? NO! è la nuova console GEMINI. Gemini è infatti il nome che la Coleco ha dato a una console di videogiochi da lei prodotta che cerca di sfruttare al massimo la diffusione e la fama del buon caro sistema VCS.

È una console dalla linea semplice e compatta, con il vano cartuccia situato sulla parte superiore destra della macchina e i tasti di selezione di gioco sempre sulla parte superiore, ma a sinistra. Si collega a un qualunque televisore a colori o in bianco e nero (beh! non ve lo consigliamo proprio) attraverso il solito commutatore - tipo Atari - da collegare alla

presa d'antenna, e sintonizzabile sulla banda VHF.

I comandi sono particolari: infatti lo stesso comando, della grandezza simile a quello del ColecoVision, offre due possibilità sia la leva che il padle. Non c'è quindi bisogno di cambiare comandi per qualsiasi gioco Atari. Il catalogo? Beh! diremo decisamente fornito.

Tutti i giochi di tutte le case compatibili con il VCS.

La confezione - che contiene due giochi omaggio "Wizard of War" e "Mouse Trap" della ColecoVision - costa al pubblico 249.000 lire. Proprio come quella Atari. In Italia è distribuita dalla Melchioni.

Forse che qualche ingegnere non proprio corretto ha buttato l'occhio sul tavolo del vicino?

**NEL MERCATO,
NOME E INDIRIZZI
DI TUTTI I PRODUTTORI
IMPORTATORI
DI SOFTWARE**

BYTES

Le Olimpiadi ormai sono un ricordo del passato, ciò nonostante qualcosa d'interessante da raccontare sull'evento sportivo (e non) dell'anno c'è ancora. Tanto per cominciare, lo sapevate che la cerimonia d'apertura del sistema di comunicazione che ha collegato la zona della California del Sud e il resto del mondo è stata fatta pigiando un tasto di un computer simbolico invece del solito taglio del nastro? Un segno dei tempi che cambiano, non c'è che dire. Ma, questo ovviamente, non è stato l'unico collegamento tra Olimpiadi e computer: 200 personal computer IBM sono stati usati per fare di tutto, dalla compilazione delle statistiche degli atleti alla preparazione della lista dei partenti per gli incontri di boxe. Piccoli computer erano invece a disposizione del pubblico: digitando sulla tastiera le richieste, era possibile ricevere in tempo reale informazioni su circa 1500 eventi e servizi che avevano luogo a Los Angeles; il sistema di messaggi elettronici dell'AT&T, che utilizzava 14 super minicomputer, 2000 terminali video e 300 stampanti ad alta velocità, ha consentito ai partecipanti di ordinare colazioni, registrare i tempi di inizio delle gare, immagazzinare dati biografici sugli atleti e ottenere risultati un minuto dopo la fine di una gara; infine, l'uso di computer per registrare, per la prima volta, gli infortuni degli atleti e le cure mediche richieste servirà come incalcolabile fonte d'informazione per pianificare le esigenze medico-atletiche delle prossime Olimpiadi...

Rimaniamo quasi in tema di Olimpiadi. Summer Games, il gioco di simulazione sportiva della Epyx, ha una storia curiosa. Quando la Russia dichiarò di non partecipare alle Olimpiadi, alcuni dirigenti della Epyx pensarono di invitare i russi a partici-

re ai "loro" Summer games. Una copia del gioco versione per il 64 fu spedita all'ambasciata russa a Washington la quale, con grande sorpresa di tutti, rispose che sarebbero stati molto interessati a vedere il gioco ma sfortunatamente in Ambasciata avevano un computer Atari e non un Commodore 64.

Ciò nonostante lo scambio epistolare tra la Epyx e l'Ambasciata russa funzionò: diversi giornali parlarono della storia e questo servì ad incrementare le ordinazioni dei rivenditori... Summer Games, 2ª parte. Sapete quanta gente ha contribuito a realizzare il gioco? Nove designer, due musicisti, un esperto di animazione e un artista per la grafica. In tutto fanno dodici persone... Sezione fatevi-due-risate: una società americana ha pubblicato una guida per farsi da sé i circuiti integrati. Il libro comincia con queste parole: "Primo prendete diverse tonnellate di sabbia..."

La concorrenza nel settore alberghiero è sicuramente agguerrita, ma non pensavamo fino a questo punto, il La Salle Motor Lodge di Chicago pur di attirare clienti offre, come vedete dalla foto, videogiochi in camera...

Ritorniamo per un attimo ancora alle Olimpiadi: la Repubblica ci informa in una corrispondenza da Los Angeles che gli atleti cinesi "amano i videogames" ovvero "i ragazzi della squadra passano parecchio tempo davanti alle macchinette elettroniche..." ...La cessazione dell'Atari ha lasciato degli strascichi ancora irrisolti: in particolare l'accordo Atari-Lucasfilm. L'accordo è attualmente nel limbo: un portavoce della Lucasfilm ha dichiarato che la società di Lucas sta "ancora valutando la faccenda" con il nuovo proprietario dell'Atari.

That's all, folks!

Mr. Byte

OGNI VENERDI' IN EDICOLA

PAPER
soft



IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA
PER IL TUO PERSONAL COMPUTER
Una pubblicazione della J.soft editrice

L. 1.000

Anno I - N° 8 - 3 agosto 1984

apple
Editor di schermo
Galaxia

TI-99/4A
Dedalo 3-D
Puzzle

Sinclair
Spectrum
Difesa
Meteore
Carica DATA

C64
Nevets
Poker

C20

PAPERSOFT,
il primo settimanale di software
per il tuo home e
personal computer
a sole 1.000 Lire.

J. soft editrice - via Rosellini, 12 - 20124 Milano
tel. 02/6888228-683797

ATTUALITÀ

FUMETTI AL COMPUTER

Carta e matita stanno cedendo il passo alle light pen e tavoletta grafica. Ma che cosa cambia veramente?



Da: Fiorucci Night alla discoteca Tenax

Antonio Glessi e Andrea Zingoni sono ormai diventati una celebrità: sono gli inventori dei fumetti al computer. La loro storia si chiama 'Giovannotti Mondani Meccanici' ed è stata pubblicata per la prima volta dal mensile Frigidaire che ora ne pubblica regolarmente le puntate. I GMM (come vengono familiarmente chiamati a Firenze, patria dei loro ideatori) sono tre loschissimi individui odiosi robotizzati che distruggono e rovinano tutto quello che gli sta intorno. Sono dei personaggi disumani che ripetono banalmente tra loro le frasi degli altri e bene si addicono a un

tratto e a un disegno fatto col calcolatore che, in un certo senso, esalta questa loro meccanicità e banalità. I GMM, come dice Antonio nell'intervista che segue, sono nati per caso e, non solo hanno reso famosi i loro creatori ma sono, nonostante la loro antipatia, essi stessi diventati dei personaggi famosi. Sulle loro avventure con il conte Dracula (seconda della puntate pubblicate da Frigidaire) è stato allestito anche uno spettacolo teatrale molto particolare messo in scena in una cappella dell'ex convento delle Leopoldine. Tra il pubblico e il palcoscenico è teso un enorme telone di rete nera, sul quale

vengono proiettate le foto del fumetto vero e proprio che racconta di come i tre GMM arrivino al castello del conte Dracula, in una notte tenebrosa convincono il conte a vampirizzarli per poi confessargli con disprezzo che il loro sangue è infetto e quindi a lui non resta più molto tempo da vivere. Dietro al telone, che permette di vedere la scena come avvolta in una nebbia cupa, il conte Dracula si lamenta della sua vecchiaia. Arrivano i tre GMM che parlano alternativamente illuminati da un sottile fascio di luce verticale: vogliono farsi vampirizzare! La sofferenza e il desiderio di sangue



giovane, le voci metalliche dei tre che insistono nella loro richiesta e il povero conte finalmente cede al fascino dei tre giovani colli. E muore poco dopo. Lo spettacolo è suggestivo: da tutti i lati sui muri e sui teloni sono proiettate le immagini dei lavori di Antonio e Andrea eseguiti al computer. Non solo le storie dei GMM ma anche gli altri lavori che, soprattutto Antonio che è il grafico, ha fatto usando il computer. Una serie di divi hollywoodiani, un Frank Sinatra sorridente tra le donne e qualche altra terribile inquadratura dei Giovanotti.

Anche la musica – appositamente realizzata da Maurizio Dami anche lui con un Apple – sottolinea l'atmosfera tenebrosa del castello in "terra di Transilvania".

Insomma dietro ai fumetti al computer c'è un tentativo di coinvolgere forme e modi di rappresentazione diversi che tentano di esprimersi e di rapportarsi con questo nuovo media, con questa nuova macchina da tanti osannata e da tanti respinta che è il computer.

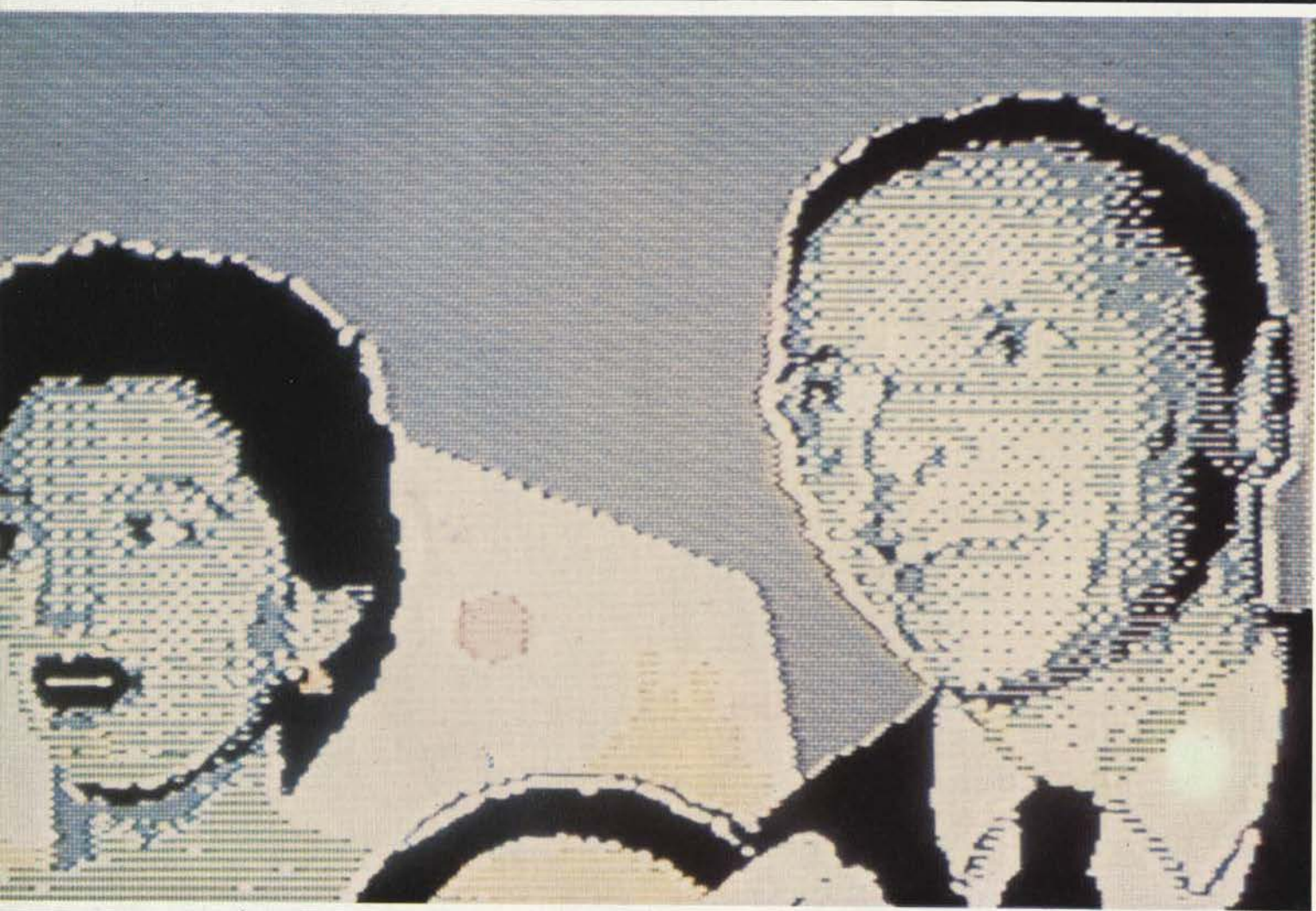
Antonio e Andrea hanno dato una loro risposta – o meglio l'hanno utilizzata per affrontare un discorso Maurizio l'ha usato per

comporre musica.

Noi di Videogiochi lo usiamo per giocare ma cerchiamo di registrare e informare tutti voi su quello che sta avvenendo nell'entusiasmante mondo dell'elettronica del divertimento.

Abbiamo incontrato Antonio a Firenze, poco prima dell'inizio dello spettacolo e abbiamo fatto una lunga chiacchierata sul suo lavoro, sui GMM, su cosa vuol dire usare il computer quando si è abituati a fare tutt'altro e su cosa gli piacerebbe fare adesso che il computer (un Apple IIE per la cronaca) se l'è portato a casa.

Da: Frankie Goes to Hollywood - Mr. Fantasy



VG - Raccontami come disegni i fumetti al computer?

GLESSI - Parto dalla tavoletta grafica, senza fare schizzi preliminari. Costruisco direttamente l'immagine, pezzo per pezzo, sulla tavoletta e man mano che le cose mi piacciono le inquadro fino a riempire tutto. Può passare un'ora come venti minuti, ma in genere mai meno di venti minuti. Poi, a seconda dell'idea che ho in mente, posso portarle su altri programmi dove ci sono una serie di altre opzioni che mi permettono, ad esempio, di spostare dei pezzi da

GLESSI - Circa quattro o cinque. Ho il Tablet Utopia per la tavoletta e lo Special Effects della Penguin, con i Computer Graphic Set 1 e 2; qualche volta uso anche il Graphic Magician. Poi ce ne ho uno che ho trovato in un pacco di programmi che veniva da Taiwan - di quelli da tre palline 100 lire - dove c'era un po' di tutto e in particolare un programma molto bello di cui non conosco neanche il nome.

VG - Quali di questi programmi va meglio per fare cosa?

GLESSI - Il Tablet Utopia è ottimo per la tavoletta: è superiore a quello che ti

riduzioni: riduce lo schermo fino a un quarto della grandezza normale. Operando con queste possibilità di riduzione o di zoom e combinandole insieme si possono ottenere diversi effetti interessanti. L'interscambio tra i programmi è continuo. Inizio un disegno con un programma, poi lo porto su un altro e lo ritocco con un terzo. Non c'è una linea di condotta precisa, la base però è il programma della Tablet Utopia. Gli altri sono più o meno utili a seconda dei casi. Ad esempio i tre della Penguin li ho in versione con comando a joystick e non vanno tanto

Da: Il Magnifico Schermo - RAI 3



un'immagine all'altra, o di raddoppiare i segni, oppure di fare zoomate e riduzioni. Cerco sempre di stare attento a quello che di nuovo si trova in commercio e ogni volta che trovo un programma di grafica nuovo vedo se mi può servire.
VG - Con quali programmi lavori?

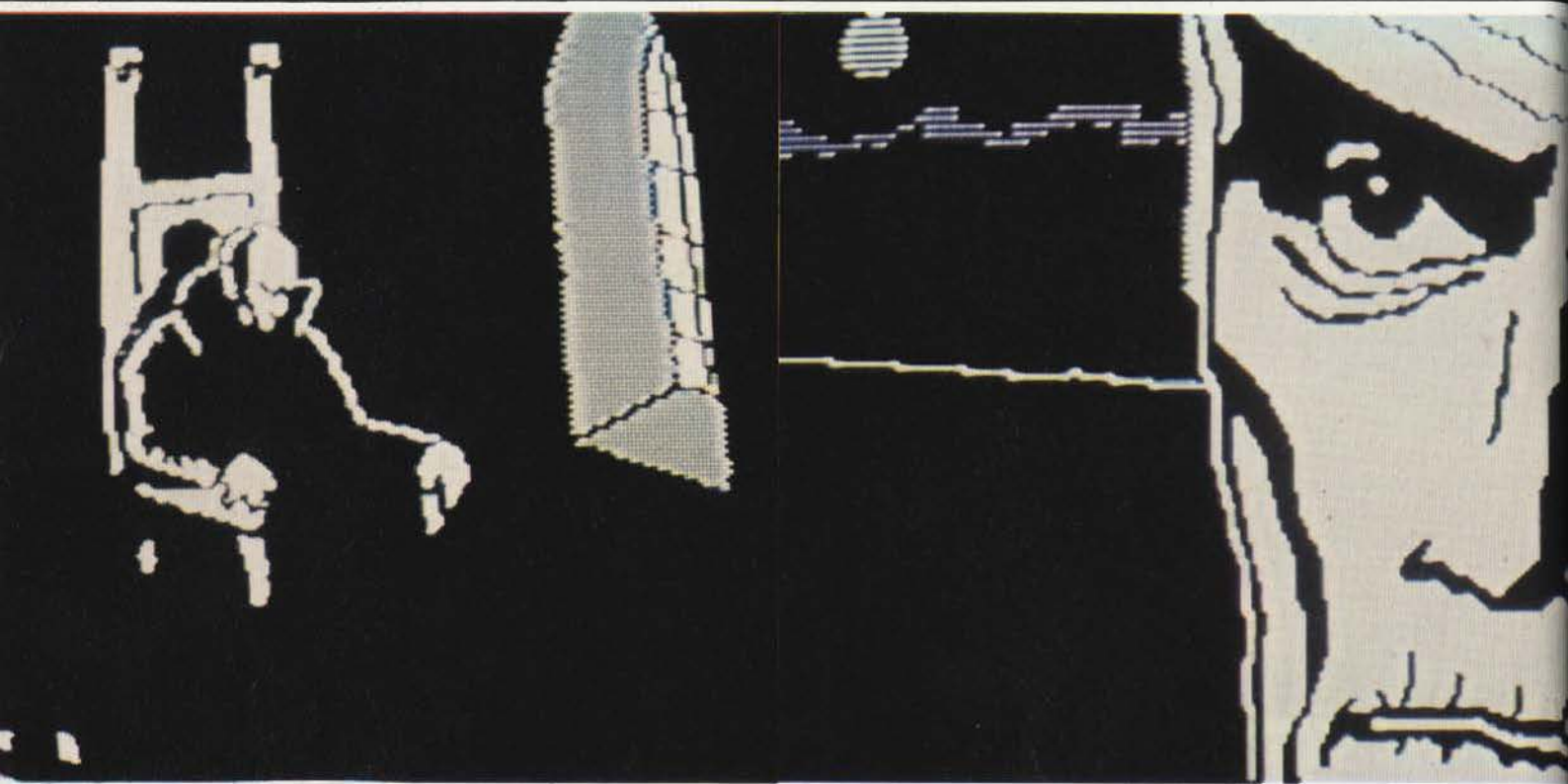
danno con l'Apple. Lo Special Effects funziona molto bene per i trasferimenti di un'immagine da una pagina all'altra, cioè ti mette in memoria dei particolari che puoi immediatamente riprodurre su una pagina o su un'altra, riposizionarli, ecc. È molto utile. Il Computer Graphic Set è invece ideale per le

bene per disegnare: però per le zoomate funzionano abbastanza bene e poi hanno delle trame di colore superiori e con più intrecci di quelle della Tablet Utopia.
VG - Da quando hai cominciato ad oggi di quanto è aumentata la tua conoscenza tecnica dei computer?
GLESSI - Un po'

naturalmente. E purtroppo sono dovuto anche arrivare ad aprire la macchina. Purtroppo, perché non vorrei farlo.

Noi intendiamo il calcolatore come strumento che permette di esaltare al massimo la creatività, affrancandoti da tutta una serie di routine manuali estenuanti. Noi facciamo le stesse cose che facevamo prima ma ora con in più la possibilità di confrontare quello che ti passa per la testa con il risultato immediato.

Antonio, che non usa il calcolatore, lo definisce "la macchina per visualizzare i suoi sogni di scrittore". Infatti riusciamo subito a vedere quello che vogliamo. Lavoriamo un po' come se facessimo un film. Una volta che io ho realizzato le vignette le riguardiamo insieme: lui dice spostiamo l'inquadratura, vediamo di centrare di più l'immagine, zoomiamo, andiamo più lontano. Tutte cose che si possono fare perché c'è la macchina che lavora a questa velocità: rispetto al lavoro manuale è nettamente maggiore. Quando non vi sarà differenza tra la mano e la macchina allora il discorso



sarà semplicemente che chi ha delle idee potrà veramente realizzarle in brevissimo tempo e potrà quindi confrontarsi immediatamente con se stesso. Sarà allora possibile esaltare la creatività del singolo perché si potrà scegliere la soluzione che uno ritiene migliore perché avrà avuto la possibilità di provarle tutte o per lo meno il più possibile. VG - *Mi sembra di capire che pensi che sia*

essenzialmente un fatto di velocità. Non pensi che sia un rimandare a difetti della macchina — se fosse così, se fosse così — invece di provare a dire: "OK, questa è la macchina, vediamo cosa ci posso fare io"? GLESSI - Sì, è vero. Quando l'ho comprato ero partito anch'io col discorso sbagliato di voler far fare alla macchina quello di cui avevo bisogno. Poi ho rovesciato il discorso ed ora lavoro in funzione di quello che la macchina può fare. Che poi non è poco, assolutamente. Anzi ti apre tutto un mondo nuovo. Però poi rimane vero quello che ha detto Milton Glaser (un noto illustratore americano, n.d.r.) a proposito delle nuove tecnologie: "Non penso che la macchina da scrivere abbia poi cambiato di molto il lavoro dei poeti". Cioè per quel che riguarda noi, blu e arancione, se li metti uno di fianco all'altro, fanno sempre più contrasto del nero e blu sia sul calcolatore che sulla carta. La disposizione dei personaggi nelle vignette

risponde sempre a dei canoni precisi, gli stessi secondo i quali disegna Hugo Pratt. Abbiamo ancora tante connessioni con altri linguaggi precedenti che fare un discorso esclusivamente di computer non è esatto. Questo è uno strumento con un suo linguaggio da esplorare, ma non è un mondo a sé. Si confronta con tanti altri mondi, e alla fine l'espressione, il disegno che realizzo, fa riferimento a quello che è tutto il mio bagaglio culturale, a monte della macchina.

VG - *Prima dei Giovanotti Mondani Meccanici avevi disegnato altri fumetti, diciamo di tipo tradizionale?*

GLESSI - Sì, ma non erano mai stati pubblicati. Avevamo fatto anche i GMM con carta e penna ma non diceva gran che dal punto di vista grafico e letterario.

La cosa è nata così per caso. Avevo fatto un manifesto per una discoteca (con carta e penna) in cui figuravano i

Giovanotti Mondani Meccanici. Poi visto che avevo il calcolatore da poco ho provato a ridisegnarli. È arrivato Andrea e mi ha detto "ma sono loro" e così è nata l'idea. "Ma allora facciamo il fumetto con il calcolatore" ci siamo detti. "Sì, sì, facciamolo". Una volta finito siamo andati a Frigidaire e gli è piaciuto. Abbiamo però dovuto rifarlo per metà. E qui la velocità del computer è stata decisiva: dopo quattro giorni le vignette erano tutte ripulite, riciclate, rimesse in ordine secondo quelle regole che sono tipiche del fumetto classico. Era un discorso di storia e disegno, il computer a quel punto non c'entrava.

Perché vedi, in un certo senso il computer ti rende tutto facile. Appena comprato mi sono accorto subito che era semplicissimo fare quadri tipo strutturalismo sovietico in cinque minuti. Troppo facile: è solo uno sfoggio tecnologico.

VG - *E che cosa hai fatto*



d'altro col computer?

GLESSI - Ho continuato un po' in questa direzione "fumettosa" con l'introduzione al videoclip dei Frankie Goes to Hollywood che andava in onda nella Videomissione di Carlo Massarini. Frank Sinatra è in macchina con la donna della sua vita e sta dirigendosi verso Los Angeles. Lei a un certo punto in un bacio si dissolve e lui si dispera, arriva a L.A. e, vestito da Macho, si presenta al bar (e da qui prende inizio il video). Poi, nel filone invece della manipolazione elettronica di un'immagine, ho realizzato per la RAI 3 le immagini per la sigla di una trasmissione che si chiamava il Magnifico Schermo ed era un programma di vecchi film americani degli anni 50. Ho preso le foto di 20 attori - da Marilyn Monroe a Steve McQueen - e le ho rielaborate. Le ho cioè riprese con una telecamera e registrate, poi le ho richiamate sul video e con la tavoletta le ho

ridisegnate, ricolorate, modificate sempre seguendo la traccia del teleraster. E così ne sono venute fuori delle immagini nuove "viste da un computer". Sempre secondo questa tecnica ho poi realizzato delle immagini per Fiorucci che hanno rappresentato la "scenografia" di una serata promozionale organizzata alla discoteca Tenax di Firenze.

VG - Che cosa ti affascina del computer?

GLESSI - Mi affascina la sua capacità di lavorare alla velocità con cui lavora, poi ha questi colori suoi particolari e offre la possibilità di confronto immediato con le proprie idee.

Quello che invece non mi piace è il fatto che devo abbassarmi al suo livello. Ben venga la macchina potentissima, velocissima, che comandi addirittura parlando senza dovergli dare istruzioni di basic. Non mi interessa il rapporto con la macchina. Un amico mio dice che meno deve saperne di

tecnica e più facile è dialogare con un computer, meglio è. Lui ha comprato il computer per fare musica, poi si è scontrato col fatto che doveva adeguare la sua mentalità a quella della macchina e lui non ne vuole sapere; lui vuole suonare, non dover perdere tempo a capire il computer.

In questo senso la macchina gli fa perdere tempo rispetto alla sua direzione che è fare musica e basta.

Questo è quello che lui vuole. E anch'io la penso così.

VG - Cosa pensi di fare dopo i fumetti?

GLESSI - Credo che il prossimo passaggio sarà quello di fare qualcosa in animazione. Per il momento non ho avuto modo di studiare molto, ma ci sono già dei programmi che possono aiutarti. Il Graphic Magician, ad esempio, ha la possibilità di gestire 26 oggetti separati sullo schermo, ciascuno dei quali può anche essere la ventiseiesima parte di un oggetto più grande.

Sai, mi attira molto l'animazione anche se è lì che risultano più evidenti i limiti di velocità della macchina.

La gente è abituata a vedere Guerre Stellari. Se gli fai vedere delle cose anche belle fatte con l'Apple, che va piano, la gente si stufa.

Per questo noi abbiamo fatto dei fumetti. Abbiamo riportato la grafica al calcolatore a quella che è la sua fase attuale: videogiochi. Quindi fumetto, quindi divertimento.

VIDEO

VENDITA PROMOZIONALE VA

ACTIVISION

OPPER COMMAND™

Turbo Coleco Lire 110.000
Converter Atari Lire 120.000
Base Coleco Lire 230.000

CASSETTE IMAGIC PER MATTEL

Atlantis	L. 30.000
Beauty & Beast	L. 30.000
Dracula	L. 30.000
Fathom	L. 30.000
Microsurgeon	L. 30.000
Nova Blast	L. 30.000
Swords & Serpents	L. 30.000
Tropical Trouble	L. 30.000
Truckin	L. 30.000
White Water	L. 30.000

CASSETTE PER MATTEL

Advanced	L. 35.000
Dungeons & Dragon	L. 25.000
Amor Battle	L. 19.000
Astrosplash	L. 19.000
Autoracing	L. 19.000
Baseball	L. 19.000
Basketball	L. 19.000
Bowling	L. 19.000
Boxing	L. 19.000
Chess	L. 19.000
Frog Bog	L. 19.000
Golf	L. 19.000
Hockey	L. 19.000
Horse Racing	L. 19.000
Las Vegas Roulette	L. 19.000
Lock'n' chase	L. 19.000
Math Fun	L. 19.000
Night Stalker	L. 19.000
Sea Battle	L. 19.000
Shark shark	L. 19.000
Sharp Shot	L. 19.000
Skiing	L. 30.000
Snafu	L. 19.000
Soccer	L. 19.000
Space Armada	L. 19.000
Space Battle	L. 19.000
Space Harwk	L. 19.000
Space Strike	L. 30.000
Sub Hunt	L. 19.000
Tennis	L. 19.000
Triple Action	L. 30.000
Utopia	

CONTENTS: Gar

No 1121

GAMES

LIDA FINO AD ESAURIMENTO

ACTIVISION

CASSETTE ATARI ACTIVISION

Skiing	L. 25.000
Free Way	L. 25.000
Bridge	L. 25.000
Ocky	L. 25.000
Megamania	L. 30.000
Grandprix	L. 25.000
Spider Fichter	L. 25.000
Sea Quest	L. 25.000
Frostbite	L. 25.000
Tennis	L. 25.000
Chopper Command	L. 30.000
Prifall	L. 30.000
iver Raid	L. 30.000
nduro	L. 35.000
eystone Kappers	L. 25.000

3 CASSETTE ATARI

Donkey Kong
Venture
Carnival
CASSETTA SINGOLA L. 18.000

L. 45.000

4 CASSETTE MATTEL

Zaxxon
Donkey Kong
Venture
Lady Bud
CASSETTA SINGOLA L. 19.000

L. 60.000

SEGA

COMMODORE 64

SPECTRUM

ATARI XL

VIDEO GAME CARTRIDGE FOR
ATARI 2600™ VIDEO COMPUTER

VIDEOGAMES
ELECTRONICS

Milano - Via Vitruvio, 38 - Tel. (02) 27.16.343

A CBS Electronics Video Game C

by Ni

KEY KONG

RESOLUTION IMPACT GRAPHICS

HIQUES HAUTE RESOLUTION

ENE BILDQUALITÄT EXZELLENT GRAFIK

GRÁFICOS ALTA RESOLUCIÓN

RAFICA AD ALTA DEFINIZIONE

WITH POUR UTILISATION SUR ZUM ABSPIELEN AUF

PARA USARSE CON PER USO CON

VIDEO COMPUTER SYSTEM™

**1° CAMPIONATO
PIEMONTESE
VIDEO
GIOCHI**

**Si è concluso,
in allegria e solidarietà,
il 1° Campionato Piemontese
di Videogiochi.**

ATTUALITÀ

PLAY TIME: I CAMPIONI DI TORINO

di Vanessa Passoni

I gestori delle sale gioco Divertone e Play Time di Torino, hanno organizzato il Primo Campionato Piemontese di videogiochi. Le fasi di qualificazione, che si sono tenute durante i mesi di Maggio e Giugno, hanno visto una partecipazione di oltre 300 videogiocatori che si sono cimentati in giochi come: Burger Time, Car Action, Crazy Kong, Gyruss, Juno First, Lady Bug, Moon Ranger, Super Copra, Zippy Race e Hiper Holimpic. Da questi 300 concorrenti solo 60 sono riusciti a qualificarsi per la finale e Sabato 14 Luglio la sala giochi Play Time di Via Roma, ha ospitato l'ultima fase. Molto curata sul livello tecnico, la finale è stata giocata sui tre giochi di Mr. DO: Mr. Do, Mr. Do Castle e Mr. Do Wild Ride. A seguire la gara erano presenti gli organizzatori, i gestori delle sale gioco, un funzionario dell'Intendenza di Finanza di Torino e i

tecnici per la manutenzione delle macchine che sono state controllate sia prima che dopo la finale.

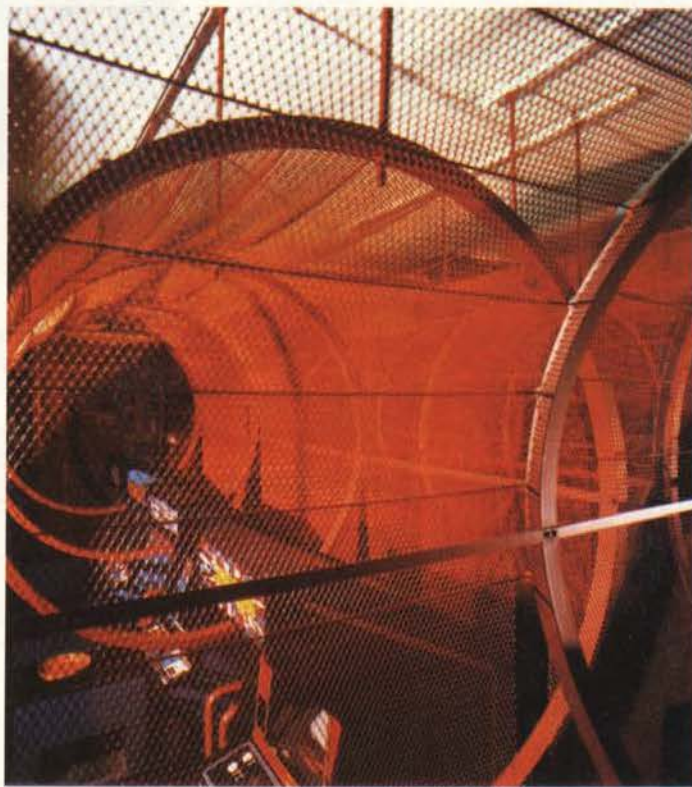
Purtroppo dei 60 finalisti se ne sono presentati solo 15 vuoi per la paura di non riuscire a qualificarsi su un gioco che non conoscevano, vuoi perché molti erano partiti per le vacanze, ma la lotta è stata accanita lo stesso, in fondo 5.000.000 di lire in palio non sono pochi.

Mentre il rumore delle macchine riempiva la sala, i giocatori, nonostante la sfida, hanno dimostrato di non essere delle macchine, come molti genitori ed antigames asseriscono, arrivando ad aiutarsi l'un l'altro addirittura durante il gioco.

I finalisti non erano tutti giovanissimi, anzi il vincitore, Mauro Maletti, agente di commercio, era un distinto signore di 35 anni che dopo aver ricevuto la targa e i buoni regalo ha provveduto a distribuire parte della sua vincita anche agli altri, cedendo il suo abbonamento regalo

A.I.V.A., consegnato da uno dei sindaci dell'associazione, all'unica rappresentante del gentil sesso, Katia Perucca, di 22 anni. Il punteggio che ha raggiunto il sig. Maletto è di 277.402 per 5 minuti di

gioco. Come mai ha scelto i videogames come Hobby? E come mai ha deciso di partecipare a questa gara? "I videogames mi attraggono, una sfida con sé stessi per vedere di riuscire a fare qualcosa in



più di quello che si è fatto prima. Il videogioco è come sapere guidare. Una volta imparato come funziona si scoprono cose sempre nuove. All'inizio ho deciso di partecipare al torneo solo per gioco, ma poi gli amici mi hanno convinto a tentare la finale, e ce l'ho fatta."

L'amico che ha convinto il sig. Maletti a partecipare alla finale è Maurizio Bonati, 2° classificato con 253.942:

"Ho 30 anni e sono anch'io agente di commercio. Per me i videogiochi sono una pillola distensiva, il mio è un lavoro fatto di tensioni e problemi ed io mi sfogo con loro. Riuscire ad essere dei campioni non è difficile, è una questione di tecnica ed intelligenza. Ci sono dei giochi dove è puramente una questione di riflessi, ma ci sono dei giochi, come in quelli su cui abbiamo giocato la finale, in cui l'intelligenza e la memoria fotografica hanno una parte rilevante. Soprattutto bisogna crearsi un sistema di gioco."

E su questo erano tutti d'accordo, anche Katia Perucca, classificatasi 5°, con 160.755 punti, ha detto: "Sono più di 5 anni che frequento le sale gioco e che gioco, al momento il mio gioco preferito è Lady Bug, ma in tutti i games che ho giocato l'intelligenza e la tecnica mi hanno permesso di andare avanti anche un pomeriggio intero con sole 200 lire."

Massimo Champis, 4° classificato con 181.605 punti, ha affrontato anche un altro problema dicendo che visto che Torino non offre molti motivi di svago, "O si forma un complessino per suonare, o si gira per la strada oppure si gioca ai videogames". Ha iniziato a giocare quando hanno aperto una sala gioco sotto casa sua, dopo le prime 200 lire non ha più smesso. Come dicevo la parte tecnica è stata molto curata. Tre tecnici della C.D.A., una ditta di Torino che importa e distribuisce videogames, hanno seguito tutto il torneo controllando sia le schede gioco che i

Ed ecco la lista dei vincitori con i rispettivi punteggi. I primi tre classificati sono entrati di diritto nei Ply Off dell'A.I.V.A.

1) Maletto Mauro	score 277.402
2) Bonati Maurizio	score 253.942
3) Moreschi Paolo	score 220.673
4) Champis Massimo	score 181.605
5) Perucca Katia	score 160.755
6) Bertola Mario	score 155.433
7) Zampieri Maurizio	score 141.456
8) Tatoli Piero	score 135.174
9) Lofaso Giuseppe	score 123.760
10) Perosino Danilo	score 88.732

comandi delle macchine per poter dare la massima sicurezza possibile ai giocatori.

Le macchine sono programmate a livello di difficoltà crescente man mano che il punteggio sale, è chiaro che ci possono essere delle anomalie di programmazione da parte di chi ha inventato e realizzato la macchina, ma con il loro attento controllo gli organizzatori del concorso hanno cercato di rendere la gara il più possibile leale ed equa per tutti.

Chiacchierando con gli altri giocatori ho potuto farmi raccontare le loro peripezie e mi sono divertita in modo particolare soprattutto quando mi hanno raccontato cosa succede in sala all'arrivo di un gioco nuovo. File lunghissime da fare, magari di due ore e più con il giocatore

incollato al video che pur di non perdere il posto ordina gettoni urlando a distanza, spintoni e guffi incalliti che non lasciano giocare in pace, le macchine che si incattiviscono sempre più ad ogni livello superato e questo mondo strano e colorato che non da tutti è visto di buon occhio.

Con Roberto, il gestore di Play Time, un ragazzo cordiale e simpatico di 23 anni, abbiamo affrontato il discorso del teppismo e della gente poco simpatica che può installarsi in una sala gioco, ma come ben diceva Roberto è compito del gestore assicurare tranquillità ed evitare che certa gente crei degli scompigli non desiderati. Ed infatti nel pomeriggio, dopo la finale, parecchie ragazze sole giocavano senza problemi e soprattutto senza "bisogno" di protezione maschile. Roberto ha confermato che nessuna ragazza ha mai





Katia Perucca, quinta qualificata.

avuto da lamentarsi per attenzioni poco gradite.

Ed infine un'occhiata a questa bellissima sala



Katia Perucca, quinta qualificata.

gioco disposta su due piani, con più di 70 macchine per poter giocare: sistemi di sicurezza con scale antincendio; telecamere interne a raggio incrociato; ricambio dell'aria e temperatura costante sia d'inverno che d'estate;

servizio tecnico di manutenzione una volta alla settimana; estrema pulizia e tutto il confort che può offrire una sala a gradini di isolamento, per evitare che il giocatore abbia invaso il suo spazio vitale da altri giocatori, con disposti accanto ad ogni macchina portacenere, attaccapanni personale e ripiano per appoggiare borse e cartelle.

E così anche questo primo campionato Piemontese, forse il meglio organizzato e riuscito a livello nazionale, si è concluso, in allegria e solidarietà, per scoprire un modo nuovo di stare insieme, per poter riscoprire il piacere di dividere qualcosa con gli altri.

AVETE UN NEGOZIO DI COMPUTERS E VIDEOGIOCHI ?
CONOSCETE LA

"NON STOP ELECTRONICS" ?

LA "NON STOP ELECTRONICS"
È UN MARE DI **HOME COMPUTERS, PERIFERICHE, ACCESSORI,
SOFTWARE, E VIDEOGIOCHI**

FATE UNA CROCIERA CON NOI SULLA NOSTRA FANTASTICA
"LOAD BOAT"
E TROVERETE TUTTO CIÒ CHE CERCATE DAI PAESI PIÙ LONTANI
A PREZZI DI SOGNO

L'EQUIPAGGIO ATTENDE UNA VOSTRA VISITA
AL CENTERGROSS DI BOLOGNA BLOCCO 38 BIS
OPPURE UNA VOSTRA TELEFONATA AL 051 - 862567

SI VENDE ESCLUSIVAMENTE ALL'INGROSSO

La biblioteca dei Jacksoniani



IL JACKSONIANO LEGGE IL MEGLIO RISPARMIANDO IL 20%.

Jackson è il più importante Gruppo Editoriale dell'era informatica ed elettronica.

La Biblioteca Jackson, unica in Italia, comprende oggi oltre 150 titoli. Stacca queste pagine. Li troverai divisi per "famiglie", e ci sono tantissimi titoli nuovi. Tutti questi volumi approfondiscono gli argomenti già contenuti nei periodici Jackson, sono complementari con essi. Troverai manuali per neofiti ma anche testi di fondamentale importanza per i tecnici e gli operatori. Una biblioteca che Jackson ha realizzato lavorando fianco a fianco con gli specialisti dei vari settori e il contributo di grandi Centri di Ricerca.

Leggi Jackson, potrai scegliere tutto il meglio del campo che più ti interessa; e in più, se sei un abbonato alle riviste, risparmi il 20% sul prezzo di copertina dei libri fino al 28-2-85 e il 10% per l'intera durata dell'abbonamento!



**GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON**

JACKSON, TU SUI PERSONAL

GUIDE PRATICHE

NOVITA'

FACILE GUIDA AL COMMODORE 64

Una guida che vi insegnerà in poche ore a usare il C64 e le sue periferiche.
140 pag. L. 12.500 Cod. 400D

NOVITA'

COMMODORE 64: I FILE

Un testo completo sull'argomento "file", per chi vuole conoscere a fondo il Commodore 64 e farne il miglior uso possibile.
180 pag. L. 17.000 Cod. 400B

NOVITA'

UN PERSONAL COMPUTER FIRMATO IBM

Per fare subito amicizia con il Personal Computer IBM: hardware, applicazioni, programmazione, sistemi operativi.
156 pag. L. 13.000 Cod. 404H

NOVITA'

MACINTOSH

Tutto Mac. 120 applicazioni, o meglio, 120 idee presentate "per immagini", usando mouse, icone, menù.
150 pag. L. 30.000 Cod. 402D

NOVITA'

ALLA SCOPERTA DELL'APPLESOFT

Il BASIC è ormai diventato un linguaggio internazionale; questo volume insegna a utilizzarlo correttamente nei programmi.
140 pag. L. 12.500 Cod. 400H

NOVITA'

M20: LA PROGRAMMAZIONE - BASIC E PCOS

Un libro completo sul personal italiano più famoso; il taglio didattico ne fa uno strumento utilizzabile direttamente dagli studenti.
360 pag. L. 30.000 Cod. 401 A

NOVITA'

IL PRIMO LIBRO PER M24

Una presentazione ad ampio raggio del nuovo computer Olivetti; la configurazione, gli utenti a cui è destinato, il software.
150 pag. L. 26.000 Cod. 401P

NOVITA'

IL BASIC IN 30 ORE PER SPECTRUM

Per programmare non basta conoscere un linguaggio ma occorre anche possedere una "professionalità"; è il presupposto di questo corso di alto valore didattico.
530 pag. L. 40.000 Cod. 501B

NOVITA'

PROGRAMMAZIONE DELLO ZX SPECTRUM

Potete partire da "zero", con lo Spectrum davanti e questo libro di fianco, e ben presto il vostro calcolatore non avrà più segreti per voi.
204 pag. L. 18.000 Cod. 531D

APPLE TUTTO FARE

Il libro spiega, anche ai più digiuni di elettronica, come si progettano e realizzano le applicazioni di controllo con calcolatore.
210 pag. L. 18.000 Cod. 334D

GUIDA AL SINCLAIR ZX81-ZX80 E NUOVA ROM

Per avvicinarsi all'informatica e apprendere i segreti della programmazione in BASIC
262 pag. L. 16.500 Cod. 318B

APPLE II GUIDA ALL'USO

Per imparare a conoscere e usare uno dei sistemi più diffusi al mondo.
400 pag. L. 26.000 Cod. 331P

INTRODUZIONE AL MICROCOMPUTER

Vol. 0 - Il libro del principiante.

240 pag. L. 16.000 Cod. 304A

Vol. 1 - Il libro dei concetti fondamentali.

320 pag. L. 18.000 Cod. 305A

IL BASIC DEL PET E DELL'M20

Un validissimo supporto e strumento di lavoro per chiunque voglia o debba imparare a programmare in BASIC con un Commodore o un Olivetti M20
232 pag. L. 16.000 Cod. 336D

IMPARIAMO A PROGRAMMARE IN BASIC CON IL VIC/CBM

176 pag. L. 12.500 Cod. 507A

IMPARIAMO A PROGRAMMARE IN BASIC CON IL PET/CBM

L'informatica a disposizione di tutti, senza inutili teorizzazioni e tanta pratica.
180 pag. L. 11.500 Cod. 506A

INTERFACCIAMENTO DELL'APPLE

Il libro indispensabile a un uso "esterno" dell'APPLE: controllo di dispositivi, temperature, soglie luminose, liquidi ...
208 pag. L. 14.000 Cod. 334B

ALLA SCOPERTA DELLO ZX SPECTRUM

Le grandi possibilità del più piccolo dei microcomputer Sinclair
320 pag. L. 22.000 Cod. 337B

PROIBITO! COME AVER CURA DI UN COMPUTER

Tutto quello che bisogna sapere per non mandare in tilt un calcolatore
208 pag. L. 14.000 Cod. 333D

APPLE-MEMO

Sintassi dei comandi, codici caratteri, messaggi di errore, linguaggio macchina e tante altre utili informazioni.
150 pag. L. 15.000 Cod. 340H

LA PRATICA DELL'APPLE

L'Apple è un personal computer dalle infinite risorse. Questo volume, suddiviso in 3 facili ed esaurienti capitoli, insegna come sfruttarle al massimo.
130 pag. L. 10.000 Cod. 341D

ALLA SCOPERTA DEL VIC 20

Un libro chiave indirizzato agli utenti BASIC del VIC e a chi vuole approfondire anche l'aspetto hardware e di questo diffusissimo personal computer.
308 pag. L. 22.000 Cod. 338D

VOI E IL VOSTRO COMMODORE 64

Un ricco ed esauriente vademecum sulla programmazione in BASIC del Personal che va oggi per la maggiore.
256 pag. L. 22.000 Cod. 347D

L'HOMME COMPUTER TI 99/4A

Dal BASIC, per chi si avvicina per la prima volta al computer, alla spiegazione dell'architettura del TI 99/4A, per i già esperti di programmazione.
186 pag. L. 15.000 Cod. 343B

PET/CBM GUIDA ALL'USO

Vol. I - Impiego dei calcolatori CBM, elaborazione di testi "editing", programmazione dei CBM e caratteristiche.
256 pag. L. 20.000 Cod. 332P

Vol. II - Unità periferiche, informazioni sul sistema CBM, BASIC CBM.
288 pag. L. 22.500 Cod. 333P

COMMODORE 64 - IL BASIC

Accurata esposizione del linguaggio BASIC. Un libro di programmi per imparare a programmare.
324 pag. L. 26.000 Cod. 348D



dei Jacksoniani

IL MEGLIO HOME COMPUTER.

PROGRAMMI

NOVITA'

DIDATTICA CON IL PERSONAL COMPUTER

L'utilizzo del personal da parte dell'insegnante come strumento didattico. Per scuole di ogni ordine e grado.
160 pag. L. 24.000 Cod. 400A

NOVITA'

CONOSCI TE STESSO ATTRAVERSO IL TUO PERSONAL COMPUTER

Grafologia, numerologia, oroscopo computerizzato, Q.I. e fondamenti della personalità girano sul tuo personal, insegnandoti, nello stesso tempo, a programmare.
136 pag. L. 13.000 Cod. 401D

NOVITA'

SPECTRUM TOOL

Una serie di interessanti programmi BASIC che si servono di routine scritte in linguaggio macchina.
180 pag. L. 15.000 Cod. 554D

NOVITA'

IL LIBRO DEI GIOCHI DEL COMMODORE 64

Un testo avvincente che vi insegna a sfruttare la sorprendente grafica, gli sprites e le capacità musicali del famoso personal.
150 pag. L. 13.000 Cod. 349D

PROGRAMMI E APPLICAZIONI PER LO ZX SPECTRUM - 60 GIOCHI

60 "video-avventure" da vivere insieme allo ZX Spectrum e in più molti altri programmi utili.
116 pag. L. 9.000 Cod. 558D

66 PROGRAMMI PER ZX81 E ZX80 CON NUOVA ROM + HARDWARE

Come sfruttare tutte le capacità degli ZX e, addirittura, moltiplicarle.
144 pag. L. 12.000 Cod. 520D

50 ESERCIZI IN BASIC

Una raccolta completa e progressiva di esercizi matematici, gestionali, operativi, statistici, di svago.
208 pag. L. 13.000 Cod. 521A

GIOCARE IN BASIC

Il gioco come metodo d'apprendimento del BASIC e dei microcomputer.
324 pag. L. 20.000 Cod. 522A

PROGRAMMI PRATICI IN BASIC

Programmi di tipo finanziario, matematico, scientifico, manageriale ... già pronti e sperimentati.
200 pag. L. 12.500 Cod. 550D

77 PROGRAMMI PER SPECTRUM

Dalla Grafica alla Business Grafica, dalla musica alle animazioni, dai giochi all'Elettronica ... tutte le possibilità offerte dallo Spectrum.
150 pag. L. 16.000 Cod. 555A

75 PROGRAMMI IN BASIC PER IL VOSTRO COMPUTER

Programmi sperimentati e pronti da usare, oppure da rielaborare, ampliare, modificare, assemblare.
196 pag. L. 12.000 Cod. 551D

SOLUZIONI DI PROBLEMI IN PASCAL

Un approccio disciplinato alla soluzione di problemi col calcolatore e un modo garantito di imparare a programmare.
450 pag. L. 28.000 Cod. 512P

PROGRAMMI SCIENTIFICI IN PASCAL

Per costruirsi una "libreria" di programmi in grado di risolvere i più frequenti problemi scientifici e ingegneristici.
384 pag. L. 25.000 Cod. 554P

SINFONIA PER UN COMPUTER VIC 20

Giocare è il modo più semplice e divertente per imparare a usare un computer. Un libro di games che riesce a coprire tutta la gamma di prestazioni del VIC.
128 pag. L. 10.000 Cod. 563D

GIOCHI, GIOCHI, GIOCHI PER IL VOSTRO VIC 20

Un libro pieno di eccitanti scoperte per tutti coloro che posseggono un VIC 20 e tanta voglia di divertirsi. 29 programmi di giochi interessantissimi.
116 pag. L. 9.000 Cod. 557D

BASIC SU APPLE

Programmi in pochi minuti: dall'economia domestica alle applicazioni commerciali, dai calcoli statistici alla creazione degli archivi.
184 pag. L. 14.000 Cod. 532H

LINGUAGGI DI PROGRAMMAZIONE

NOVITA'

PRIMI PASSI IN BASIC

Imparare il BASIC studiando i programmi: un facile e divertente approccio all'informatica.
48 pag. L. 6.500 Cod. 403D

NOVITA'

METODI DI REALIZZAZIONE DEI PROGRAMMI

Un testo che propone i più moderni metodi di creazione dei programmi.
98 pag. L. 10.000 Cod. 401H

NOVITA'

INTRODUZIONE ALLA PROGRAMMAZIONE

Un manuale didattico divertente per chi inizia a programmare in BASIC su un Personal.
48 pag. L. 6.500 Cod. 405D

NOVITA'

GUIDA ALLA SCELTA DEL COMPUTER

Come scegliere la macchina e il software adatti a rendere più produttiva la propria attività.
128 pag. L. 12.000 Cod. 400P

NOVITA'

CONOSCERE IL PERSONAL COMPUTER

Per entrare subito nel mondo dei microcomputer e dei chip, e imparare sorridendo.
48 pag. L. 6.500 Cod. 406D

NOVITA'

GIOCHI CON IL COMPUTER

Un originale manuale di videogiochi visti dalla parte del computer per rispondere alla domanda: "ma come fa?"
48 pag. L. 6.500 Cod. 404D

NOVITA'

PERSONAL GRAPHICS

Il libro della grafica col computer, dai disegni statici ai cartoni animati. Fantasia e tecnologia.
170 pag. L. 17.000 Cod. 555D

NOVITA'

PROGRAMMAZIONE STRUTTURATA

Questo corso di autoistruzione insegna i principi fondamentali della programmazione strutturata.
136 pag. L. 11.000 Cod. 503A

IL BASIC E LA GESTIONE DEI FILE

Vol. I - metodi pratici

Dal BASIC microsoft, ai metodi pratici, ai messaggi d'errore.
164 pag. L. 11.000 Cod. 515H



La biblioteca JACKSON, L'E DA CHI LA CON

ELETTRONICA DI BASE

CORSO DI ELETTRONICA FONDAMENTALE

Un testo di alto valore didattico, per capire l'elettronica della teoria atomica ai transistori
448 pag. L. 17.000 Cod. 201A

COMPRENDERE L'ELETTRONICA A STATO SOLIDO

12 lezioni complete ed esaurienti a cura del learning Center Texas Instruments
224 pag. L. 16.000 Cod. 202A

CORSO PROGRAMMATO DI ELETTRONICA ED ELETTROTECNICA

In 40 fascicoli monografici, di 2700 pagine complessive, i concetti fondamentali di elettrotecnica ed elettronica di base dalla teoria atomica all'elaborazione dei segnali digitali. 1000 lezioni con domande, risposte, esercizi, test ...
L. 109.000 Cod. 099A

INTRODUZIONE AI CIRCUITI INTEGRATI DIGITALI

Un'introduzione pratica che demistifica molti luoghi comuni e rende accessibile a tutti l'argomento
112 pag. L. 8.000 Cod. 203A

ELETTRONICA INTEGRATA DIGITALE

Un testo didattico chiaro, completo, moderno, con oltre 400 problemi, dedicato a specialisti e studenti. Fondamentale.
720 pag. L. 38.000 Cod. 204A

MICROPROCESSORI E INTERFACCIAMENTO

USARE IL MICROPROCESSORE

L'utilizzo più razionale del microprocessore nel controllo di impianti e processi
296 pag. L. 17.000 Cod. 327A

MICROPROCESSORI

Dai Chip ai Sistemi. I concetti, le tecniche e i componenti riguardanti il mondo dei microprocessori.
384 pag. L. 25.000 Cod. 320P

I MICROPROCESSORI E LE LORO APPLICAZIONI: SC/MP

La soluzione dei classici problemi che si presentano nella progettazione con sistemi a microprocessore
158 pag. L. 11.000 Cod. 301D

Z80 PROGRAMMAZIONE IN LINGUAGGIO ASSEMBLY

Le funzioni assembler, le istruzioni assembly, i concetti di sviluppo del software
640 pag. L. 34.000 Cod. 326P

PROGRAMMAZIONE DELLO Z80

Un corso sistematico per imparare la programmazione in linguaggio Assembly usando lo Z-80
530 pag. L. 26.000 Cod. 328D

NANOBOOK Z80

I nanocomputer NBZ80 e NBZ80S usati come strumenti didattici, per imparare il software, per affrontare i problemi e le tecniche di interfacciamento con CPU, PIO, CTC.
Vol. I - Tecniche di Programmazione - 256 pag. L. 17.000 Cod. 310P
Vol. III - Tecniche di interfacciamento - 464 pag. L. 20.000 Cod. 312P

IL BUGBOOK VII

L'interfacciamento fra microcomputer e convertitori analogici. Esperimenti per sistemi 8080/A - Z80 - 8085
272 pag. L. 17.000 Cod. 007A

TECNICHE D'INTERFACCIAMENTO DEI MICROPROCESSORI

I concetti, le tecniche di base, i componenti per assemblare un sistema
400 pag. L. 25.000 Cod. 314P

LA PROGRAMMAZIONE DELLO Z8000

L'architettura e il funzionamento, nonché molti esempi di programmi dello Z8000
302 pag. L. 25.000 Cod. 321D

PROGRAMMAZIONE DELLO Z80 E PROGETTAZIONE LOGICA

Linguaggio assembly e logica digitale, più alcune efficienti soluzioni per spiegare l'uso corretto del microprocessore
400 pag. L. 21.500 Cod. 324P

PROGRAMMAZIONE DEL 6502

Un testo autonomo e completo per imparare la programmazione in linguaggio Assembly
390 pag. L. 25.000 Cod. 503B

GIOCHI CON IL 6502

Tecniche di programmazione avanzate e loro sperimentazione attraverso il modo pratico e divertente dei giochi
312 pag. L. 19.500 Cod. 505B

ESPERIMENTI CON TTL E 8080A

Elettronica digitale, tecniche di programmazione e interfacciamento dei microcomputer
Vol. I - 496 pag. L. 22.000 Cod. 005A
Vol. II - 490 pag. L. 22.000 Cod. 006A

PROGRAMMAZIONE DELL'8080 E PROGETTAZIONE LOGICA

Implementazione della logica sequenziale e combinatoria, e uso del linguaggio assembly, all'interno di un sistema basato sull'8080
296 pag. L. 19.000 Cod. 325P

APPLICAZIONI DEL 6502

Le tecniche e i programmi per applicazioni tipiche del 6502 e dei sistemi su di lui basati
214 pag. L. 15.500 Cod. 504B

TEA, UN EDITOR ASSEMBLER RESIDENTE PER L'8080/8085

Un valido contributo per scrivere e modificare programmi sorgente scritti in assembly secondo i codici mnemonici dei due microprocessori
252 pag. L. 14.000 Cod. 322P

DBUG

Un programma interprete per la messa a punto del software 8080
112 pag. L. 7.000 Cod. 313P

8080A/8085 - PROGRAMMAZIONE IN LINGUAGGIO ASSEMBLY

Un manuale teorico-pratico per tecnici, studenti, appassionati che vogliano approfondire le loro conoscenze nel settore dei microcomputer
512 pag. L. 27.500 Cod. 323P

INTERFACCIAMENTO DI MICROCOMPUTER

Esperimenti utilizzando il CHIP 8255 PPI, interfaccia periferica programmabile della famiglia 8080
220 pag. L. 12.000 Cod. 004A

CAPIRE I MICROPROCESSORI

Funzioni, memorie ROM e RAM, interfacce ... tutto quello che bisogna conoscere su tecnologie e applicazioni dei microprocessori
126 pag. L. 10.000 Cod. 342A



dei Jacksoniani ELETTRONICA OSCE DAVVERO.

COMPONENTI, PROGETTI, APPLICAZIONI

NOVITA'

MANUALE DI OPTOELETTRONICA

Un valido supporto per i progettisti elettronici, per realizzare schemi pratici, economici e affidabili.
207 pag. L. 15.000 Cod. 613P

NOVITA'

FIBRE OTTICHE

La teoria, i componenti base e gli impieghi pratici delle fibre ottiche affrontati in modo chiaro ed esauriente.
192 pag. L. 15.000 Cod. 614A

DAL TRANSISTOR AL MICROPROCESSORE

La moderna circuiteria a stato solido, la sua evoluzione, le sue prospettive.
80 pag. L. 7.500 Cod. 141A

MANUALE PRATICO DI PROGETTAZIONE ELETTRONICA

Per hobbisti, dilettanti, sperimentatori e ingegneri alle prese con la comprensione e l'uso dei circuiti elettronici.
488 pag. L. 30.000 Cod. 205A

CIRCUITI LOGICI E DI MEMORIA

Un approccio diretto al mondo dell'elettronica digitale
Vol. I - 384 pag. L. 22.000 Cod. 001A
Vol. II - 352 pag. L. 22.000 Cod. 002A

I TIRISTORI - 110 PROGETTI PRATICI

Dal controllo della luminosità delle lampade a quello (automatico) di stufe, dalla velocità dei motori elettrici ai sistemi antifurto ...
144 pag. L. 9.000 Cod. 606D

MANUALE DEGLI SCR, TRIAC ED ALTRI TIRISTORI - Vol. I

Una guida alle applicazioni di questa famiglia di dispositivi a semiconduttore
378 pag. L. 24.000 Cod. 612P

PROGETTAZIONE CIRCUITI PLL

L'oscillatore controllato in tensione, i sintetizzatori digitali di frequenza, i circuiti integrati monolitici ...
256 pag. L. 16.000 Cod. 604A

LA PROGETTAZIONE DEI FILTRI ATTIVI

Attraverso una vasta gamma di tavole e grafici una pratica esemplificazione di come si costruiscono i filtri attivi
280 pag. L. 17.000 Cod. 603B

GUIDA AI CMOS

22 utili esperimenti per passare dalla logica TTL a quella CMOS
220 pag. L. 17.000 Cod. 605B

GLI AMPLIFICATORI DI NORTON QUADRUPLI LM 3900 E LM 359

Teoria, sperimentazione e ... pratica attraverso 22 esperimenti realizzati passo passo
480 pag. L. 24.000 Cod. 610B

IL TIMER 555

Cos'è e come si utilizza questo onnipotente temporizzatore integrato
172 pag. L. 10.000 Cod. 601B

LA PROGETTAZIONE DEI CIRCUITI OP-AMP

Gli schemi di circuiti fondamentali che costituiscono le unità di base dei sistemi più sofisticati
276 pag. L. 17.000 Cod. 602B

GUIDA MONDIALE DEI TRANSISTORI

286 pag. L. 23.000 Cod. 607H

GUIDA MONDIALE DEGLI AMPLIFICATORI OPERAZIONALI

196 pag. L. 17.000 Cod. 608H

GUIDA MONDIALE DEI TRANSISTORI AD EFFETTO DI CAMPO JFET E MOS

Conoscere subito l'esatto equivalente di un transistor, di un amplificatore operazionale, di un FET significa risparmiare tempo, denaro e fatica
80 pag. L. 11.500 Cod. 609H

LA SOPPRESSIONE DEI TRANSISTORI DI TENSIONE

Cause, effetti, rimedi ai danneggiamenti, dei transistori d'alta tensione
224 pag. L. 12.000 Cod. 611H

LE COMUNICAZIONI RADIO IN MARE

Come orientarsi grazie alla moderna strumentazione e ai suoi codici
200 pag. L. 15.000 Cod. 706A

MANUALE PRATICO DEL RIPARATORE RADIO TV

I segreti di un'esperienza ventennale messi al servizio di tutti
352 pag. L. 23.000 Cod. 701P

IMPIEGO PRATICO DELL'OSCILLOSCOPIO

Come funziona e come usare - con facilità e precisione - questo indispensabile strumento.
112 pag. L. 16.000 Cod. 705P

AUDIO & HI-FI

Una guida preziosa per conoscere l'HI-FI
128 pag. L. 7.000 Cod. 703D

MANUALE PRATICO DI REGISTRAZIONE MULTIPISTA

Regole generali, problemi, soluzioni e termini gergali
164 pag. L. 10.000 Cod. 704D

OLTRE L'ELETTRONICA

MICROPROCESSORI AL SERVIZIO DEL MANAGEMENT

CAD/CAM e robotica: la loro applicazione in Azienda, l'impatto su qualità e produttività, le prospettive.
292 pag. L. 20.000 Cod. 335H

COMPUTER GRAPHICS, CAD, ELABORAZIONE D'IMMAGINI: SISTEMI E APPLICAZIONI

Linguaggi e algoritmi, sistemi grafici, integrazione CAD/CAM, didattica e formazione professionale.
512 pag. L. 45.000 Cod. 529C

MICROELETTRONICA: NUOVA RIVOLUZIONE INDUSTRIALE

Il come e il perché della nuova rivoluzione industriale e lo scenario tecnico-economico-sociale del prossimo ventennio.
180 pag. L. 11.500 Cod. 315P



La biblioteca JACKSON, L'INFORMATICA DA CHI LA CON

NOVITA'

IL BASIC E LA GESTIONE DEI FILE - Vol. II

Un manuale per il professionista o il manager che vogliono risolvere in "tempo reale" i loro problemi di gestione degli archivi.
164 pag. L. 14.000 Cod. 516H

PROGRAMMARE IN BASIC

Caratteristiche e peculiarità del BASIC applicato a: Apple, PET, TRS80.
94 pag. L. 8.000 Cod. 513A

COME PROGRAMMARE

Tutte le fasi di una corretta programmazione in BASIC o in qualsiasi altro linguaggio.
192 pag. L. 12.000 Cod. 511A

INTRODUZIONE AL BASIC

Tecnica e pratica in un libro che costituisce un vero e completo corso di BASIC.
314 pag. L. 21.000 Cod. 502A

IL BASIC PER TUTTI

Per i neofiti una facile e immediata introduzione al linguaggio BASIC e al mondo dei calcolatori.
264 pag. L. 17.500 Cod. 525A

PROGRAMMARE IN PASCAL

Tutti i vantaggi di un linguaggio sempre più importante e diffuso.
208 pag. L. 14.000 Cod. 514A

INTRODUZIONE AL PASCAL

Per conoscere, capire, usare il linguaggio destinato a spodestare il FORTRAN, l'ALGOL, il PL/I ecc.
484 pag. L. 30.000 Cod. 516A

IMPARIAMO IL PASCAL

Consigli, problemi, esercizi per l'autoapprendimento del PASCAL. Divulgazione senza pedanterie.
162 pag. L. 11.500 Cod. 501A

PASCAL - MANUALE STANDARD DEL LINGUAGGIO

Dagli Autori del Pascal, il "libro" sul Pascal.
186 pag. L. 11.500 Cod. 500P

DAL FORTRAN IV AL FORTRAN 77

Per chi deve programmare a livello tecnico scientifico e per chi vuole approfondire le conoscenze del linguaggio.
266 pag. L. 18.000 Cod. 517P

CP/M con MP/M

Un libro destinato a rendere semplice l'uso del CP/M e automaticamente, quello dei microcomputer.
320 pag. L. 22.000 Cod. 510P

IL FORTH PER VIC 20 e CBM 64

La programmazione in FORTH e la sua implementazione sul Commodore VIC 20 e CBM 64.
150 pag. L. 11.000 Cod. 527B

PROGRAMMARE IN ASSEMBLER

Il manuale pratico che aspettavano hobbisti e utenti di personal computer.
160 pag. L. 10.000 Cod. 329A

IL PERSONAL PER IL MANAGER

NOVITA'

IL BASIC NEGLI AFFARI

Un libro che porta il BASIC sulla scrivania dei manager per le tipiche applicazioni da ufficio.
192 pag. L. 15.000 Cod. 402H

NOVITA'

LA GESTIONE AZIENDALE CON IL BASIC

Come accedere direttamente al calcolatore e ottenere elementi di analisi, pianificazione e controllo utili per decidere.
192 pag. L. 15.000 Cod. 403H

NOVITA'

EPSON HX20

Il BASIC e 46 programmi. Più che un dedicato alle caratteristiche e alle possibilità del potente computer portatile.
232 pag. L. 20.000 Cod. 345D

VISCALC

Il "foglio elettronico", come supporto alle attività contabili e gestionali, è una delle applicazioni più interessanti dei Personal Computer.
192 pag. L. 15.000 Cod. 556H



dei Jacksoniani

INFORMATICA OSCE DAVVERO.

PROGRAMMI DI MATEMATICA E STATISTICA

Come acquistare la logica necessaria a risolvere con metodo, senza perdite di tempo, i problemi con il calcolatore.
228 pag. L. 16.000 Cod. 552D

OLIVETTI M10 - GUIDA ALL'USO

Un manuale "veloce" per gli utenti del portatile M10. Presenta con chiarezza il BASIC e i programmi applicativi.
170 pag. L. 15.000 Cod. 401B

PROGRAMMI UTILI DEL BASIC PER IBM PC

65 programmi ampiamente collaudati e pronti all'uso; dalla finanza al bilancio familiare, dalla gestione commerciale ai beni immobili, dall'analisi alla registrazione dati.
192 pag. L. 15.000 Cod. 564D

DATA PROCESSING E TELEMATICA

NOVITA'

TRASMISSIONE DATI

L'hardware e il software della trasmissione delle informazioni, per i tecnici ma anche per gli hobbisti.
299 pag. L. 23.000 Cod. 528P

SISTEMI ELETTRONICI DI STAMPA LASER

Stampa laser nel mondo EDP, Editoria Elettronica nei centri stampa, unità terminali per stampa remota ed editoria distribuita ...
210 pag. L. 17.000 Cod. 614P

TELEMATICA

Dal viewdata all'office automation, un panorama dei problemi teorico-pratici di questa nuovissima disciplina.
286 pag. L. 19.000 Cod. 518D

COMPUTER GRAFICA

L'immagine come informazione e il calcolatore come produttore d'immagine.
174 pag. L. 29.000 Cod. 519P

DIZIONARIO DI INFORMATICA

15000 termini inglese-italiano-tedesco; italiano-inglese; tedesco-inglese.
920 pag. L. 55.000 Cod. 100H

PRINCIPI E TECNICHE DI ELABORAZIONE DATI

Per l'autoapprendimento dei principi basilari di flusso e gestione nei sistemi di elaborazione.
254 pag. L. 17.000 Cod. 309A

NOVITA'

ODISSEA INFORMATICA

L'"informatizzazione" della società e i suoi riflessi sulle pubbliche istituzioni in una ricerca che esplora temi "orwelliani".
620 pag. L. 58.000 Cod. 800P

VOI E L'INFORMATICA

In 100 tavole gli strumenti dell'informatica, l'informatica e l'Azienda, realtà e prospettive tecnologiche in modo sintetico, rigoroso ma completo.
116 pag. L. 15.000 Cod. 526A

LE GRANDI OPERE JACKSON

E.I. Enciclopedia di Elettronica e Informatica

Realizzata in collaborazione con il Learning Center Texas Instruments
7 volumi: Elettronica di Base - Comunicazioni - Elettronica Digitale Vol. I e II - Microprocessori - Informatica di Base - Informatica e Società
+ 1 volume di Elettrotecnica
1600 pagine complessive - 700 foto e 2200 illustrazioni a colori
Prezzo dell'opera L. 350.000 (Abb. L. 315.000) Cod. 158A
N.B. - Sulle grandi opere Jackson lo sconto abbonati è del 10%



ABC Personal Computer

Corso programmato di BASIC.
2 volumi di HARDWARE e di SOFTWARE; 1 volume di Computer-Test con 24 test dei principali personal, stampanti e plotter disponibili in Italia; 1 Dizionario di Informatica.
800 pagine complessive. Centinaia di foto e disegni a colori. Volumi rilegati in similpelle.
Prezzo dell'opera L. 150.000 (Abb. L. 135.000) Cod. 160A



LA BIBLIOTECA JACKSON A CASA TUA.

Per ordinare i libri presentati in queste pagine servirsi di questa Cedola di Commissione Libreria.
Fino al 28/2/'85 a tutti gli Abbonati JACKSON viene riconosciuto uno sconto del 20% sui prezzi di copertina indicati.

Dopo tale data gli Abbonati avranno sempre comunque diritto a uno sconto del 10% sulla Biblioteca JACKSON, novità comprese. I libri presentati possono essere ordinati a prezzo pieno con questa Cedola, anche dai non abbonati.

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

Ritagliare e spedire in busta chiusa a: Gruppo Editoriale Jackson - Via Rosellini 12 - 20124 Milano

Spett. Gruppo Editoriale Jackson Divisione Libri. Sono interessato a ricevere i volumi sottoelencati.

Pagherò al postino al ricevimento dei volumi.

Spazio riservato alle Aziende

☐ Si richiede l'emissione della fattura

Partita I.V.A. _____

Cognome _____ Nome _____

Città _____ Prov. _____ C.A.P. _____

Via _____ N. _____

Data di nascita _____ Tel. _____

NELLA COMPILAZIONE DELL'ORDINE INDICARE ESATTAMENTE CODICE E QUANTITÀ VOLUME

Cod. Vol.	Quant.	Cod. Vol.	Quant.	Cod. Vol.	Quant.	Cod. Vol.	Quant.	Cod. Vol.	Quant.	Cod. Vol.	Quant.	Cod. Vol.	Quant.

Contributo spese di spedizione L. 3000

☐ Sono abbonato a:

(E ho quindi diritto al 20% di sconto fino al 28-2-'85)

☐ Personal Software

☐ Bit

☐ PC Magazine

☐ Videogiochi

☐ Home Computer

☐ Compuscuola

☐ Informatica Oggi

☐ L'Elettronica

☐ Elettronica Oggi

☐ Automazione Oggi

☐ Telecomunicazione Oggi

☐ Strumenti Musicali

☐ Non sono abbonato

☐ INVIATEMI AL PREZZO DI L. 350.000 (Abb. L. 315.000) (COMPRESSE LE SPESE DI SPEDIZIONE), E.I. ENCICLOPEDIA DI ELETTRONICA E INFORMATICA

☐ INVIATEMI AL PREZZO DI L. 450.000 (Abb. L. 435.000) (COMPRESSE LE SPESE DI SPEDIZIONE), ABC PERSONAL COMPUTER

Modalità di pagamento:

☐ Allego Assegno n° _____ Banca _____

Importo _____

Data _____ Firma _____

☐ Ho già provveduto al pagamento su c/c n. 11666203 intestato a: Gruppo Editoriale Jackson (allego fotocopia).

☐ Ho già provveduto al pagamento con vaglia postale intestato a: Gruppo Editoriale Jackson (allego fotocopia).

☐ Pagherò al postino al ricevimento dei volumi (modalità non valida per le enciclopedie).



**GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON**

GIOCOMPUTER

16 giochi per console e home computer costituiscono il carico del bastimento "Giocomputer" di questo mese. Ce n'è per tutti i gusti: da quelli di abilità a quelli di strategia, da quelli di simulazione agli "arcade".

Fa parte di questa categoria, ad esempio, Mr. Do, un gioco che nei bar ha spopolato (tanto che ha generato altri due giochi basati sul simpatico personaggio) e che non mancherà di ripetere il successo anche tra i giocatori da salotto. Alla categoria giochi di simulazione

appartiene invece Racing Manager: un programma per Spectrum che vi farà vestire letteralmente i panni del proprietario di scuderia.

E che dire degli altri 14? Beh, se stessimo a presentarveli uno per uno rifaremmo una copia delle recensioni. Tanto vale leggervele direttamente.

Buona lettura e buon divertimento.

Gli schermi dei giochi sono stati fotografati utilizzando un monitor Philips V6850 della linea Match Line

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

MR. DO per **COLECO**
SWORDS & SERPENT per **INTELLIVISION**
MINER 2049ER per **ATARI VCS**
TRON SOLAR SAILOR per **INTELLIVISION**
CRYSTAL CASTLE per **ATARI VCS**
SKY SKIPPER per **ATARI VCS**
SPACE FURY per **COLECO**
KANGAROO per **ATARI 800XL**
RABBIT TRANSIT per **STARPAT**
RACING MANAGER per **ZX SPECTRUM**
COSMIC JAIL BREAK per **VIC 20**
ANT ATTACK per **ZX SPECTRUM**
SINBAD MISTERY per **SEGA**
BITMANIA per **CBM 64**

CRYSTAL CASTLES

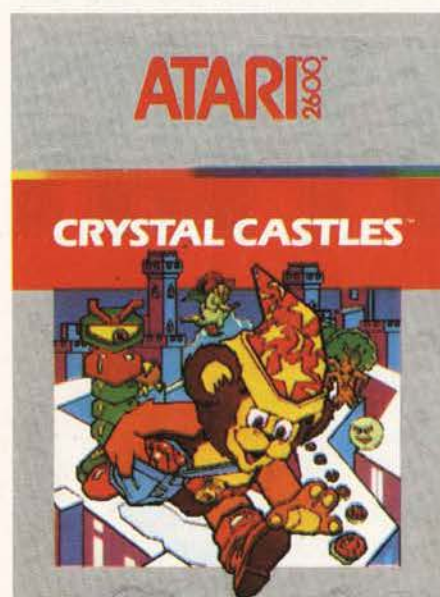
(Castelli di cristallo)

Atari

Atari VCS

Designer: Peter Niday

Prezzo: L. 69.000



Seguendo la moda dei vari Centipede, Galaxian, Joust, Defender etc. etc., ecco l'ennesima "Home Version" di uno fra i migliori, per lo meno dal punto di vista della grafica e dei comandi (si gioca con una stupenda track-ball luminosa!), arcade da bar; stiamo parlando di Crystal Castle. Certo i 128 bytes del VCS fanno quello che possono per riprodurre i look quasi da cartone animato della versione coin-op, ma, per quanto riguarda la dinamica ed il divertimento, la cartuccia in questione si mantiene su uno standard qualitativo più che sufficiente.

IL GIOCO

Protagonista della nostra avventura è l'orsetto Bentley che si trova intrappolato nei (o meglio sui) castelli di cristallo ove albergano la strega Bertilda ed i suoi scagnozzi. Il compito del nostro eroe è quello di raggranellare le gemme disseminate per i quattro castelli di ogni livello senza farsi catturare dai nemici stessi.

Si può iniziare a giocare a Crystal Castle ad uno qualsiasi degli otto livelli disponibili, e continuare il gioco, livello dopo livello oltre l'ottavo, sino ad esaurimento o delle vite disponibili, o del sistema nervoso del giocatore.

"Bentley Bear" ha una dotazione iniziale di cinque vite ed in ogni schermo deve avere a che fare con un numero di nemici variabile da un minimo di tre ad un massimo di sette a seconda del castello e del livello.

Ogni 20.000 punti, infine, si guadagna una vita supplementare.

OBBIETTIVO

Lo scopo del gioco è, tanto per cambiare, totalizzare il massimo punteggio raccogliendo il maggior numero di preziosi, vasetti di miele e berretti magici.

Più avanti vedremo che si può incrementare il punteggio anche mangiando alcuni nemici, in determinate situazioni.

COMANDI

Anche con questa cartuccia si usa il joystick o, come direbbero i più raffinati, il comando a cloche. La leva dirige il movimento di Bentley (ma a giudicare dal rapporto spazio-tempo delle traslazioni del protagonista sembra che corra mentre cammina; vedere per credere!), ed il pulsante rosso lo fa saltare con una tale elevazione che se il nostro orsetto potesse partecipare al Decathlon Activision vincerebbe, senza particolari patemi, la gara di salto con l'asta... senza asta! Per raccogliere le gemme basta far transitare il nostro eroe sopra di esse, mentre per fargli superare gli abitanti del castello con un balzo è sufficiente puntare la leva di comando nella direzione voluta ed agire sul bottone di salto.

SCHERMI

L'immagine che appare sul video rappresenta una visione tridimensio-



nale dei piani di uno degli otto possibili castelli di cristallo nei quali è stato imprigionato "Bentley Bear" dalla perfida Bertilda.

Una volta ripulito lo schermo da tutte le gemme (che sono rappresentate da un trattino orizzontale), si ode una breve musicchetta la quale ci segnala che siamo passati al castello successivo con, naturalmente, una difficoltà maggiore dovuta sia alla quantità dei nemici, sia alla qualità degli stessi. Inoltre ogni quattro quadri (o meglio castelli), appare anche la strega Bertilda insieme agli altri personaggi che popolano questi ipotetici "Crystal Castle", la quale può essere eliminata nel modo indicato nella parte dedicata alla strategia.

PUNTEGGIO

I punti sono assegnati come segue:

RACCOLTA GEMME: 1 punto per la prima gemma, 2 per la seconda, 3 per la terza etc.

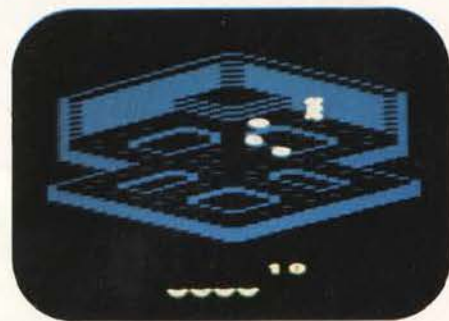
RACCOLTA ULTIMA GEMMA DEL CASTELLO: 1.000 punti per il primo castello con un aumento di 100 punti per ciascuno dei castelli successivi.

BERRETTO MAGICO IN TESTA: 500 punti

ELIMINAZIONE PAPPAGEMME: 500 punti

VASETTO DI MIELE: 1.000 punti

ELIMINAZIONE STREGA BERTILDA: 3.000 punti



STRATEGIA

Essendo un gioco "alla Pac-Man", che si sviluppa cioè all'interno di un labirinto a geometria chiusa nel quale si devono raccogliere degli oggetti per poter accedere a quello successivo, non si può parlare di una vera e propria strategia, bensì di "tecniche" di gioco e di "trucchi" che ci permettano di trarre un divertimento perlomeno direttamente proporzionale al prezzo della cartuccia.

La prima cosa da imparare è saltare in modo corretto in quanto in

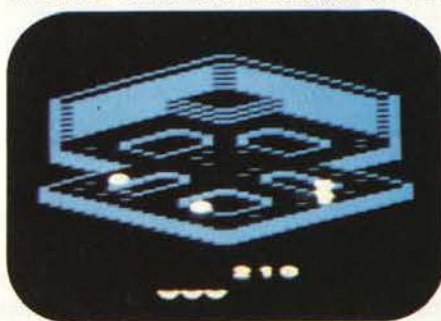
moltissime situazioni è l'unica manovra che consente a Bentley di conservare una delle sue preziosissime vite. Un altro vantaggio del salto da tener presente è che quando il nostro orsetto spicca un balzo è invincibile e quindi non può essere attaccato da nessun nemico. Prima di analizzare quest'ultimi uno per uno è però necessario dire che, tranne i castelli 1, 4 e 6 (i numeri si riferiscono al castello iniziale di ciascun livello), tutti gli altri sono articolati su un numero variabile di piani che raggiungono un massimo di quattro nel castello iniziale del livello numero otto, collegati tra loro da alcuni elevatori che, d'ora in poi, chiameremo ascensori. Attenzione però! La prospettiva può trarvi in inganno e farvi credere che per cambiare piano sia sufficiente saltare giù (o su) dal gradino separatore. In realtà sopra questo gradino vi è una specie di muro invisibile che non vi consente l'accesso a nessun piano, sotto o soprastante che sia. Tenetelo presente quando dovete sfuggire ai vostri avversari, altrimenti rischiate, una volta in volo, di fermarvi contro l'ipotetica parete divisoria e di ricadere sopra il vostro acerrimo inseguitore con le facilmente immaginabili conseguenze.

Detto questo possiamo concentrare la nostra attenzione sulla megera e la sua "band" con la quale avremo a che fare nei nostri viaggi attraverso i castelli "vetrosi" che, a proposito, sono di un bel colore blu che tende ad un violetto tenue nei castelli successivi.

Iniziamo subito con quello che è il bersaglio più prezioso fra tutti quelli che incontreremo: la strega Bertilda. Appare ogni quattro castelli e, anche se può sembrare strano, è il nemico meno pericoloso anche perché il suo movimento è abbastanza prevedibile e può essere controllato con una certa facilità. Descrive, infatti, una traiettoria circolare (in prospettiva è un'ellisse) attorno ad un punto ma, nonostante ciò, è bene non snobbarla perché il suo tocco rimane pur sempre mortale per il nostro orso. Vi consiglio quindi di eliminarla immediatamente non appena fa la sua apparizione sia perché presi come sarete nell'arraffare gemme, può darsi che vi dimentichiate di lei (e sarebbe un vero peccato dal momento che 3.000 punti sono davvero tanti!), sia perché nello sfuggire a qualche nemico ben

più tenace, potreste trovarvi presi tra due fuochi; ricordatelo sempre: più spazio avete e tanto più facile sarà per voi scappare in quanto la vostra velocità è maggiore di quella di qualunque altro personaggio con cui avrete a che fare.

Per sbarazzarvi di Bertilda dovete "mettervi in testa" un berretto magico di colore rosso che appare sempre nello schermo della strega (molte volte anche negli altri), e correre verso la strega stessa in modo da raggiungerla prima che si esaurisca l'effetto del berretto magico che dura solamente una manciata di secondi. Per mettervi il cappello basta passarci sopra o saltarlo. Nei livelli dal quarto in su, il berretto rimbalza qua e là per il castello, il che rende più problematico il suo raggiungimento e, come se non bastasse, in caso riuscite a giocare oltre l'ottavo livello, se non vi impossessate immediatamente del berretto si tra-



sforma in una boccia di cristallo. Questo preziosissimo elemento del gioco può essere sfruttato strategicamente se si trova in prossimità di un ascensore: nessun nemico lo può attraversare. Siccome gli ascensori funzionano uno alla volta, sarete spesso costretti a lunghe attese e, se alle spalle vi è un berretto, potrete farlo nella più assoluta tranquillità.

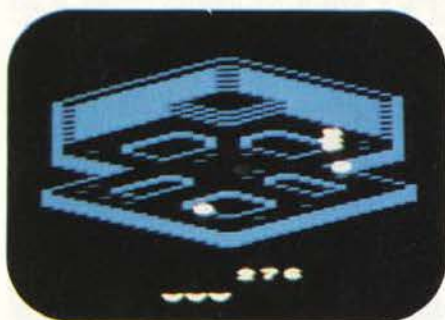
Altro tipo di nemico è l'"alberaccio", una specie di albero che cammina sempre lungo la retta che lo congiunge con voi e mangia tutte le gemme che incontra. Questo vegetale è il più pericoloso di tutti sia perché agisce sulla via più breve tra voi e lui (in poche parole vi viene addosso), sia perché non vi lascerà un attimo di respiro. Per sbarazzarvi di questo mostro legnoso dovete cercare di interporre tra voi e lui un gradino in modo tale che egli si trovi su un piano diverso dal vostro oppure attirarlo in un corridoio senza fine, dopodiché saltarlo e svoltare immediatamente a destra o a sinistra; così facendo lo imprigionerete dietro l'angolo. Potete, inoltre, stor-

dire momentaneamente gli alberacci saltandoli. Quest'ultimo trucco funziona anche con i "Pappagemme" i quali, come dice il nome, fanno a gara con voi nell'accaparrarsi i preziosi.

Hanno un movimento oscillatorio molto irregolare e sembra quasi non si accorgano di voi ma, proprio per i continui spostamenti, risultano molto pericolosi da controllare. A differenza degli Alberacci che non possono essere eliminati fisicamente, potete, coi Pappagemme, accaparrarvi i 500 punti in palio, distruggendoli mentre non oscillano più e sono diritti sopra una gemma per mangiarla. State però attenti a non raggiungerli quando l'hanno già ingoiata, altrimenti rimarrete presi.

Le Bocce Cristalline sono delle sfere con tanto di occhi e bocca che vi inseguono rotolando. Per loro vale quanto detto per gli Alberacci con l'eccezione del truccetto del salto che qui non è valido; in compenso si muovono a una velocità inferiore a quella dei compagni arborei.

Lo Sciame d'Api appare o a proteggere gli occasionali vasetti di



miele sparsi qua e là, oppure quando vi attardate a raccogliere le ultime gemme. I trucchi per sfuggire alla girandola ronzante sono due: o interponete tra voi e le api il solito gradino o parete d'angolo, oppure, se vi trovate in uno spazio piano, cercate di descrivere un cerchio tipo strega Bertilda: dopo un po' se ne andranno.

Gli Spettri e gli Scheletri, tutto sommato, non costituiscono un grosso pericolo benché abbiano un movimento molto simile a quello dei Pappagemme: stategli alla larga ed avrete risolto il problema. Concludo con un paio di consigli: non utilizzate

TRON SOLAR SAILER

(Tron il Marinaio Solare)
Intellivision
Intellivision/Intellivoice
Prezzo: L. 69.000

subito il berretto magico che rende Bentley invincibile tranne che nello schermo della Strega, perché vi servirà, come le pillole di Pac-Man, per liberare le zone pattugliate dallo sciame di api. Inoltre state attenti a dove vi trovate esattamente perché la prospettiva può ingannarvi e farvi credere di non poter essere raggiunti dal nemico: per evitare ciò riferite sempre la vostra posizione ai piedi, vostri e degli avversari; così facendo potrete permettervi di belfare due alberacci passandoci addirittura in mezzo! Questo trucco vi risulterà particolarmente utile quando vorrete distruggere i Pappagemme i quali, a proposito, vi consiglio di eliminare sempre, perché danno molti più punti delle gemme. Cercate sempre di catturare voi l'ultima delle gemme: 1.000 punti sono un bel gruzzoletto.

VARIANTI

Come detto, Crystal Castle dispone di otto livelli di difficoltà ai quali si accede con la leva GAME SELECT, ed inoltre, per ogni livello, esistono due versioni: facile col commutatore DIFFICULTY nella posizione B e più impegnativa nella posizione A. Il gioco è per un solo giocatore.

CONCLUSIONI

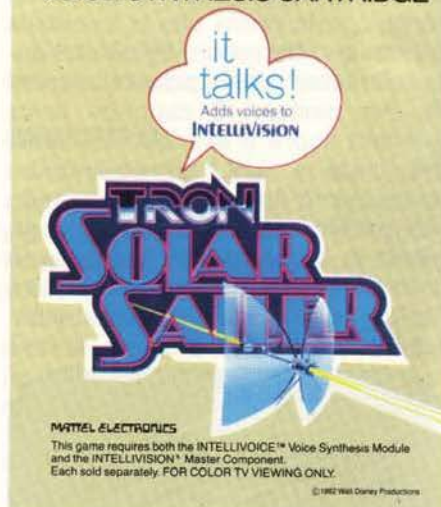
Nonostante non sia entusiasmante, questa cartuccia ha la capacità di non annoiare mai, grazie anche alla velocità di gioco che vi terrà impegnati non poco, soprattutto nei livelli più avanzati: se vi ritenete iperbravi nel primo livello, provate a giocare una partita all'ottavo col commutatore DIFFICULTY nella posizione A e farete la figura dei principianti!

Come nella versione da bar, la dinamicità ed il divertimento sono pienamente assicurati grazie anche alla facilità di controllo dell'orsetto. Certo con la track-ball è un'altra cosa, ma il fido joystick Atari, previa opportuna pratica, non tradisce neanche stavolta.

In definitiva consiglio questo Pac-Man tridimensionale a tutti coloro che amano la tensione continua per tutta la partita: azione e velocità non mancheranno di certo.

Alessandro Diano

INTELLIVOICE VOICE SYNTHESIS CARTRIDGE



Ve lo ricordate Tron? Quel film in cui un creatore di videogames rimasto intrappolato all'interno di un computer doveva riuscire a farlo "andare in TILT" per avere salva la vita? Bene, la Mattel, ricalcando piuttosto fedelmente le avventure di questo personaggio, presenta ora una nuova cartuccia per l'Intellivoice.

Bisogna premettere che questa versione non sprizza di originalità soprattutto perché il tema di Tron è stato già sfruttato sia dalla Mattel stessa (vedi Tron Deadly Disc e Maze a Tron) sia da ditte produttrici di coin-op (vedi Tron della Midway). Nonostante questo però la cartuccia è molto bella e dal punto di vista grafico non ha eguali con le due versioni precedenti. Il gioco è piuttosto complicato e durante le prime partite avrete proprio la sensazione di esservi smarriti dentro la memoria del terribile MCP (Matesr Control Program). Niente paura, alcune ore di pratica e tutto si risolverà per il meglio.

OBBIETTIVO

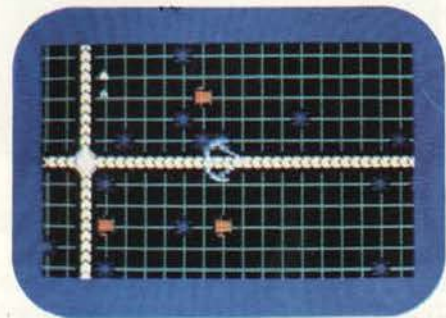
Voi siete Flynn e il vostro computer vi ha risucchiato all'interno; per salvarvi dovete assolutamente disin-

serire l'MCP, cioè il programma centrale del computer. Per far questo disponete dell'aiuto di alcuni amici i quali vi aiuteranno nella difficile impresa. Il campo di azione entro il quale dovrete agire è formato da 7 orbite (Tracks) + l'orbita zero che è la sede del MCP e che ovviamente è l'orbita più distante da raggiungere. Inoltre, ogni orbita è suddivisa in 8 sector cioè settore 0-1-2-3-4-5-6-7.

Prima di arrivare al MCP cioè all'orbita zero, dovrete raggiungere determinati "settori meta" che via via vi avvicineranno sempre più al MCP.

Inoltre, una volta raggiunto uno di questi "settori meta", per passare oltre, dovrete scrivere sul comando a mano un codice di 5 cifre che vi verrà comunicato dalla viva voce di Alan (uno dei vostri alleati).

A questo punto conviene ricordare che sia il codice che tutte le altre indicazioni sono in inglese, e quindi è più che mai utile usare carta e penna per evitare di dimenticarselo. Durante questa prima fase di gioco sarete anche aiutati da Tron che vi informerà sul livello di energia delle aste verticali e orizzontali che voi con il vostro veliero solare percorrerete per arrivare all'orbita zero. Un altro alleato è Yori, la vostra navigatrice, la quale nella prima fase di gioco vi consentirà di conoscere la posizione del veliero rispetto all'orbita zero. In questa fase però dovrete anche difendervi da alcuni nemici come i Grid Bugs (elettrodi blu), i Tanks (elettrodi rossi immobili ma che sparano all'impazzata) e



soprattutto i Recognizers (simili a semiquadrati color rosso già conosciuti in Tron Deadly Disc) che cercheranno di catturarvi per portarvi il più lontano possibile dall'orbita zero.

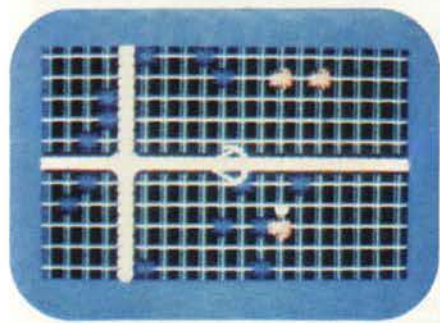
Nella seconda fase di gioco, dovrete comporre un codice di 8 cifre che vi dirà lo stesso MCP. Inoltre, dovrete catturare dei numeri che

MCP lancerà verso di voi, entro un tempo limite e collocarli nella posizione corretta. Di grande aiuto vi sarà BIT il quale con dei SI e dei NO vi avvertirà se state mettendo i numeri nella posizione giusta o sbagliata.

COMANDI

L'uso dei comandi non presenta enormi difficoltà. Il disco direzionale ha una funzione del tutto simile a Sea Battle. Infatti viene usato per mirare e sparare nelle 16 direzioni contro i vari nemici. Inoltre non essendoci livelli di difficoltà vi servirà per iniziare la partita.

I pulsanti laterali hanno due funzioni: quelle superiori per aumentare la velocità del veliero, quelli inferiori per rallentarle. Infine abbiamo la tastiera numerata: i primi 6 pulsanti servono soprattutto per l'ener-



gia. Infatti, quando percorrerete un'asta verticale o orizzontale le sottrarrete dell'energia, sarà dunque necessario che la ricarichiate altrimenti passandoci sopra una seconda volta correrete il rischio di fermarvi, raggiungerete perciò uno dei numerosi incroci tra un'asta verticale e orizzontale e premete uno qualsiasi dei 6 tasti. I 6 pulsanti hanno inoltre una funzione direzionale: quando iniziate una partita il vostro veliero si muoverà verso destra o verso sinistra a seconda dell'asta sopra cui vi trovate. Se ad esempio vi state muovendo verso destra e il "settore meta" si trova a sinistra sarà più conveniente invertire la direzione. Raggiungerete perciò uno dei numerosi incroci tenendo premuto uno dei 6 pulsanti. È fondamentale ricordarsi che le 4 aste orizzontali di ogni settore, partendo dal basso, muovono il veliero in ordine verso: sinistra, destra, sinistra, destra e sinistra. Gli ultimi 3 pulsanti in basso hanno una funzione non meno importante: il tasto location zero vi informa sulla posizione del veliero, mentre il tasto Clear/Energy vi informa sul livello di energia dell'asta

che state percorrendo. Il tasto Enter/Score infine blocca per una frazione di secondo il gioco e potrete vedere il punteggio fino ad allora realizzato oltre al fattore Overload di cui parleremo in seguito. Una volta raggiunto uno dei "Settori meta", rappresentato da una barra bianca, il gioco si bloccherà e dopo aver scritto il codice premere Enter/Score per inserirlo.

SCHERMI

Gli schermi principali sono 3: Il primo schermo vi comunica tutte le informazioni necessarie per raggiungere i diversi "settori meta" relativi all'orbita, al settore in cui vi trovate e al "settore meta" da raggiungere. Il secondo schermo (a scorrimento orizzontale e verticale) rappresenta l'orbita e il settore in cui vi trovate. Sullo sfondo appare un reticolato (che cambia colore a seconda della vostra posizione) sopra il quale figurano le aste di energia da percorrere, il tutto disegnato con una grafica suggestiva e ben curata. Sopra una delle 4 aste appare il vostro veliero color bianco. Il terzo schermo infine, rappresenta la seconda fase; in basso sul teleschermo apparirà un numero di 8 cifre che dovrete modificare per formare il nuovo codice. In alto invece, apparirà il punteggio attuale mentre al centro a sinistra vedrete BIT sotto forma di sfera color blu. Questo è sicuramente lo schermo migliore dal punto di vista grafico poiché il senso di profondità dell'immagine e il contrasto fra il verde e il nero hanno un effetto sorprendente.

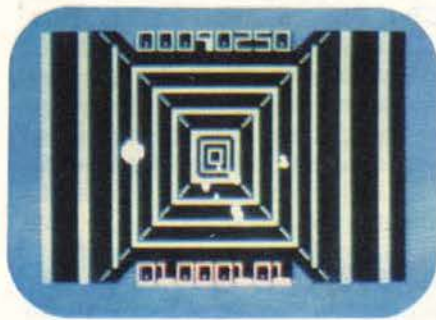
VOCI

Rispetto a Space Spartans qui le voci non sono strabilianti anche se molto efficaci per la loro funzione. Quello che colpisce però è il tono delle diverse voci; vi assicuriamo che vi verrà un mezzo infarto quando sentirete i moniti dei Recognizers tipo "we can't allow this" (non possiamo permetterlo) oppure "you will regret this" (ve ne pentirete). La voce di Tron inoltre con il suo "Get off, get off" vi avviserà quando sarà il momento migliore per scappare o cambiare asta. La voce femminile ha purtroppo una funzione relativa e potrete udirla solo se premerete il tasto Location zero o passerete ad un settore successivo. Infine rimane la voce di Alan che vi comunicherà il codice di accesso. Nella seconda

fase invece potrete sentire solo la voce di BIT come aiuto per formare il codice di decodificazione.

IL GIOCO

Vista la complessità del gioco crediamo che la cosa migliore per apprendere in fretta il meccanismo sia quello di prendere una partita come esempio. Appena premerete il disco, sullo schermo inizieranno ad apparire le seguenti indicazioni: Track (orbita) e Loc Sector (localizzazione settore) che rappresentano il punto in cui vi trovate; inoltre Goal Sector (settore meta) cioè la meta da raggiungere e infine udirete da Alan il codice di 5 cifre. Dopo aver memorizzato queste indicazioni dirigetevi, usando un tasto laterale superiore, verso il settore meta indicato nel primo schermo; anche se non appaiono ancora i Recognizers fate attenzione agli altri nemici come i Tanks. Se volete cambiare direzione o restituire l'energia premete uno dei 6 pulsanti; appena arriverete al settore meta il vostro veliero si bloccherà automaticamente e voi dovrete scrivere il codice di 5 cifre e infine premere il tasto Enter. Se il codice è esatto passerete a due orbite



successive vicine all'orbita zero, altrimenti continuerete a ruotare sulla stessa orbita. In questo caso conviene dirigersi verso il settore zero per farsi comunicare un nuovo codice e ulteriori indicazioni. Questo è tutto per quanto riguarda la fase numero uno.

La fase numero due inizia quando raggiungerete l'orbita zero. In questa fase è importantissimo il fattore Overload cioè il fattore di sovraccarico. Infatti per far "andare in TILT" MCP non è necessario raggiungere un determinato punteggio ma è necessario arrivare ad un fattore di

overload 100. Un certo numero di overload li otterrete anche nella fase uno quando passerete da un'orbita all'altra, oltre naturalmente ad un certo numero di punti. La fase numero due consiste in una lotta numerica contro il vostro avversario MCP. Nella parte bassa del teleschermo potrete leggere un numero di 8 cifre; ora MCP vi dirà il suo codice di 8 cifre e inizierà a lanciare verso di voi degli zeri e degli uno che dovete, usando il disco che muove BIT, catturare e inserire nella posizione esatta; se ad esempio avete catturato un uno e dovete inserirlo al quarto posto premerete sul comando a mano il tasto numero 4.

Nel caso in cui non riuscite a comporre il codice nel tempo limite perderete 10 overload e se rimarrete senza, la partita terminerà; se invece riuscirete a formare questo codice vincerete 10 overload e 5.000 punti. Questa seconda fase continuerà fino a che non arriverete a 100 overload. A quel punto avrete due scelte: premere il tasto 8 Leave MCP e lasciare libero MCP vincendo così 50.000 punti, oppure chiedere un overtime cioè un tempo supplementare per formare un nuovo codice. In questo caso però dovete bloccare ogni singola trasmissione di MCP altrimenti non vincerete nemmeno i 50.000 punti.

PUNTEGGIO

Il sistema punteggio non è molto semplice per cui conviene suddividerlo a schemi.

Nell'orbita 7 o 6 colpendo un Grid Bug otterrete 25 punti e 75 colpendo un Tank (non ci sono Recognizers)

Nell'orbita 5 o 4 colpendo un Grid Bug otterrete 50 punti, 150 colpendo un Tank e 250 colpendo un Recognizer

Nell'orbita 3 o 2 colpendo un Grid Bug otterrete 75 punti, 225 colpendo un Tank e 375 colpendo un Recognizer.

Nell'orbita 1 colpendo un Grid Bug otterrete 100 punti, 300 colpendo un Tank e 500 colpendo un Recognizer.

Inoltre raggiungendo per la prima volta il "settore meta", passando ad un'orbita successiva guadagnerete 5.000 punti e 5 overload. Raggiun-

gendo dopo la prima volta il settore meta passando ad un'orbita successiva guadagnerete 1.000 punti e 5 overload. Inoltre entrando nella seconda fase avrete 10.000 punti. Infine se un Recognizer vi cattura perdetevi 5 overload.

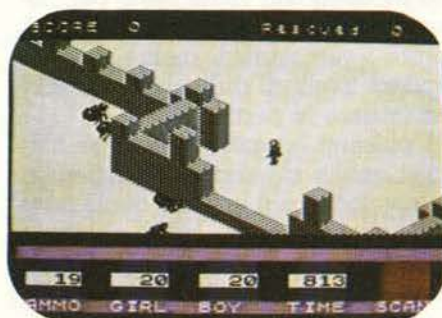
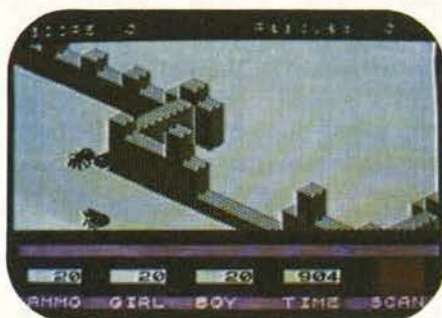
STRATEGIA

Dare dei consigli in giochi come questi è quasi del tutto inutile poiché non essendoci uno schema di gioco fisso tutto è legato alle vostre capacità. Cercate comunque di acquisire una certa abilità e precisione nel colpire gli implacabili Recognizers evitando però di sparare troppo in quanto sottrarreste ancora più energia alle aste che state percorrendo. Un piccolo trucco per evitare di sparare troppo e nello stesso tempo sfuggire ai Recognizers potrebbe essere quello di cambiare continuamente direzione appena essi si avvicinano anche se questo sistema non è efficace al 100%.

CONCLUSIONI

Questa cartuccia è sicuramente la migliore tra quelle per l'Intellivoice: solo per la grafica vale la pena di fare una partita. Da sottolineare la musicchetta di sottofondo che vi accompagna durante la partita; è a dir poco paranoica, ma rende in modo perfetto la tensione e il ritmo incalzante del gioco. Se siete stufo dei giochi che durano il tempo di una partita, questa è la cartuccia che fa per voi.

Stefano Tucciarelli



mitica città di Antascher, ultima testimonianza di una civiltà ormai scomparsa da millenni e abitata ora dalle terribili formiche giganti che ne hanno fatta la loro dimora.

Siete davanti all'entrata della città quando vedete di fronte a voi una persona tenuta prigioniera dalle formiche. Sprezzanti dei pericoli a cui andate incontro non esitate ad entrare per liberarla e condurla fuori. Lo spettacolo che si presenta davanti ai vostri occhi è quello di un immenso piazzale che nella sua grandiosità mostra ancora l'antico splendore della città ormai in rovina: ma non distraetevi dal vostro intento, il tempo passa! Ancora pochi passi e finalmente potrete liberare il prigioniero che felice griderà: "Oh mio eroe, portami via da tutto questo". Ora non resta che allontanarsi a tutta velocità prima che arrivino le formiche.

La trama è avvincente; aggiungiamo un'incredibile grafica tridimensionale, e dobbiamo riconoscere che l'approccio con questo favoloso videogame della Quicksilva è stimolante.

Oltre all'originalità tecnica, Ant Attack ci sembra primo e unico, dà la possibilità di scegliere il sesso del protagonista e quello del prigioniero.

Come dicevamo l'obiettivo della missione consiste nel portare in salvo la vittima del ratto che è tenuta prigioniera all'interno di una costruzione dell'antica città: dopo un facile inizio le missioni si faranno sempre più ardue e si dovrà combattere

ANT ATTACK



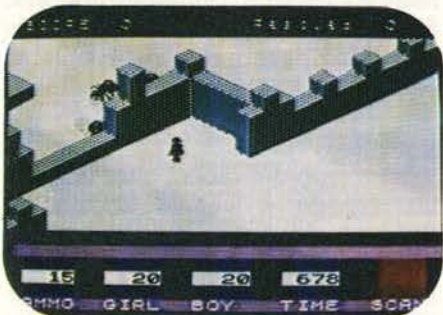
Vi trovate sperduti nel Grande Deserto, ai limiti delle rovine della

strenuamente contro il tempo e le formiche, che disturbate dalla vostra presenza non vi daranno tregua.

Se riuscirete a superare i 10 livelli di gioco, salvando quindi altrettante vite umane, sarete eletti eroi della città di Atascher e verrete premiati con una medaglia "d'oro puro" (pecato che sia simulato solo sullo schermo!).

COMANDI

Per neutralizzare le formiche abbiamo a nostra disposizione 20 bombe, che si possono lanciare a distanze variabili per mezzo dei tasti S D F G, rispettivamente dal lancio più corto al più lungo. Fate attenzione se lanciate delle bombe in movimento, perché è molto facile auto-distruggersi con la conseguente apparizio-



ne sullo schermo della scritta: "STUPIDO, TI SEI DISTRUTTO DA SOLO!". Per muovere la piccola figura sul video si devono invece utilizzare i seguenti comandi:

Symbol Shift e M per ruotarsi in senso orario e antiorario, V per camminare e C, che premuto insieme a V permetterà di superare piccoli ostacoli saltandoli.

È possibile inoltre cambiare la visione dello schermo da 4 angolazioni diverse per mezzo dei tasti Space, Enter, P e 0.

Se siete disperati potete usare il tasto I che vi permette di tornare all'ingresso della città con nuovi rifornimenti mentre il tempo rimane invariato. Avrete a vostra disposizione anche un localizzatore (SCAN) che, illuminandosi se siete sulla giusta strada, vi aiuterà nella ricerca dei prigionieri all'interno dell'intricato labirinto di costruzioni e rovine.

STRATEGIA - PUNTEGGIO

Non è possibile utilizzare tattiche speciali o schemi studiati in quanto la posizione dei prigionieri da recuperare all'interno della città varia ogni volta.

L'unico consiglio che possiamo

darvi, nel caso che il prigioniero si trovi su una costruzione altrimenti irraggiungibile con un semplice salto, è quello di utilizzare una formica come trampolino di lancio saltandole sul dorso (tentare non nuoce!?!).

Un'ultima cosa: vi conviene non perdere tempo prezioso uccidendo le formiche in quanto non valgono punti, mentre terminando la partita nel minor tempo possibile si può ottenere un punteggio molto elevato.

CONCLUSIONI

Dinamismo, originalità, grafica stupenda fanno sì che questo gioco per lo ZX Spectrum non abbia nulla da invidiare ai migliori videogiochi da bar; lo testimoniano anche le classifiche inglesi di vendita del software, che lo hanno posto nelle prime posizioni.

Ci troviamo quindi davanti a una futura pietra miliare del software per personal computer, non vi resta che provarlo...

Fabrizio Guccione
Gabriele Petris

COSMIC JAILBREAK

(Distruzione della prigione cosmica)

Computer: **VIC 20**

Supporto: **Cartuccia**

Prodotto da: **Commodore**

Distribuito da: **Commodore**

Prezzo: **L. 49.000**



Chi non era ancora convinto che si potesse prendere un videogioco da bar e trasformarlo in un gioco per computer, dalla grafica meno definita, ma più difficile, dovrà ricredersi grazie a questo Cosmic Jailbreak.



Questo gioco infatti non è altro che un adattamento per il VIC 20 di un noto coin-op della Universal: Cosmic Guerilla.

IL GIOCO

La differenza tra i due giochi è solo formale: mentre nell'arcade bisognava difendere 2 cannoni posti in mezzo a due file di 27 (3x9) ostacoli, qui si deve evitare che i perfidi alieni liberino i guastatori che abbiamo rinchiuso nella prigione cosmica per evitare i loro sabotaggi.

La prigione presenta delle differenze piuttosto importanti: ci sono 3 reclusi (invece di 2), le due file sono più larghe (4 mattoni al posto di 3) e, soprattutto, i mattoni lasciano passare i colpi degli alieni, ma non i nostri.

Gli avversari sono 26 alieni suddivisi in due file, 13 lungo il bordo verticale sinistro e 13 lungo quello destro.

Mentre nel coin-op gli alieni erano di cinque tipi diversi, uno più bellicoso dell'altro, qui esiste un unico tipo di avversario; però dal quinto round in avanti si forma un gruppo di alieni subito sotto la prigione che va da una parte all'altra dello schermo; quando anche l'ultimo membro di questa linea viene eliminato, si riforma l'intera linea.

Normalmente il movimento degli alieni è abbastanza lento: arrivano alla prigione, staccano un mattone e se lo portano via; una volta tornati a bordo schermo, il mattone scompare.

Logicamente gli alieni da tenere d'occhio sono quelli che si trovano sulla stessa linea dei prigionieri: una volta tolti i quattro mattoni è semplicissimo liberare il terribile guastatore, che non appena giunge a bordo schermo ci fa saltare un cannone.

Però di tanto in tanto, come nell'arcade, tutti gli alieni si fermano ed uno di quelli che si trova sulla stessa linea di un prigioniero acquista improvvisamente velocità: se non si passa alle maniere forti, in men che non si dica ci ritroveremo con una scorta di cannoni estremamente ridotta.



Ci sono poi altri due avversari, che più che altro servono a far incrementare il punteggio, che si trovano nei primi quadri: un disco volante in alto sopra la prigione ed una specie di insetto che appare, tra la prigione e i bunker di protezione, nel terzo e quarto quadro; a proposito di questi ultimi, in Cosmic Jailbreak sono tre invece di due, ma chi ha già provato Cosmic Guerrilla sa che i bunker sono solo un impedimento da eliminare subito.

COMANDI

Dopo aver inserito la cartuccia ed aver centrato lo schermo con gli appositi tasti "CRSR", è sufficiente schiacciare il tasto "F1" per iniziare il gioco: possiamo scegliere di utilizzare il Joystick o la tastiera ("L" = sinistra, "." = destra, "A" = fire).

PUNTEGGIO

Nella parte superiore dello schermo, accanto ai cannoni rimasti ancora a disposizione, è indicato il punteggio e il punteggio massimo conseguito: sono due contatori a sei cifre, per cui ce ne vuole di tempo per "azzerarlo" (cioè arrivare al milione)!

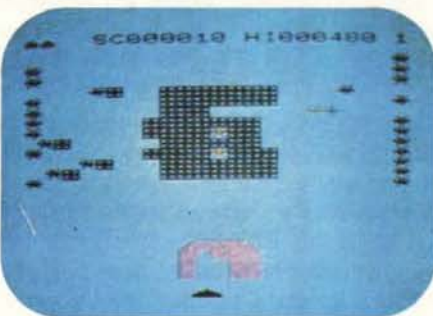
Infatti ogni alieno vale la miseria di 10 punti, mentre il disco volante e l'insetto variano dai 100 ai 250 punti: davvero uno sciupio!

STRATEGIA

Appena inizia il gioco, conviene eliminare i bunker per aver maggior spazio per poter sparare agli avversari; conclusa l'operazione di smantellamento, si passa all'azione vera e propria scegliendo la parte con più alieni in avanscoperta.

Una volta ripulita una parte si passa all'altra, e così via, destra-sinistra; quando scatta il "veloce", si può anche utilizzare il fatto che gli altri alieni sono fermi per eliminarli comodamente; l'unica difficoltà è che, anche se sono immobili, i perfidi sparano ancora.

Essendo un tipico gioco "shoot'em up", non ci sono altri consigli particolari da dare: bisogna solo fare attenzione ai proiettili avversari, che tra l'altro viaggiano a due velocità diverse proprio per cercare di variare un poco il solito "spara e fuggi".



CONCLUSIONI

Forse qualcuno si sarà stupito che ci siano ancora in circolazione dei giochi così semplici, ora che siamo entrati nell'era del "laser", eppure quando un gioco è bello fa sempre piacere farci una partita ogni tanto e quindi dobbiamo ringraziare anche quei gestori di coin-op che ogni tanto ci offrono qualche revival: forse che i giocatori di poker non si fanno anche una partita a briscola quando capita l'occasione?

Maurizio Miccoli

KANGAROO

Atari

Atari VCS

Prezzo: L. 79.000

Sul filone di Donkey Kong, il primo vero coin op classificabile fra i cosiddetti giochi di risalita, ogni grande casa di software ha prodotto, seguendo le richieste dei propri clienti, un Donkey Kong nostrano che si è conquistato la sua fetta di successo e popolarità.

Fra questi seguaci di Mario e dello stupido Kong, il più ricco e fortunato è stato concepito e realizzato dalla onnipotente Atari che ha pensato bene di realizzare le versioni in cartuccia per il VCS, i computer Atari nonché per il leggendario 5200, versione però che, come il 5200, non vedremo mai (ahimé). Il gioco in questione, come avrete sicuramente capito, è Kangaroo, un'avvincente saga elettronica che ha per protagonisti un'energica mamma canguro, un tenero ed indifeso cangurino e tante antipatiche scimmie (poverine queste scimmie sempre costrette a fare da cattive).

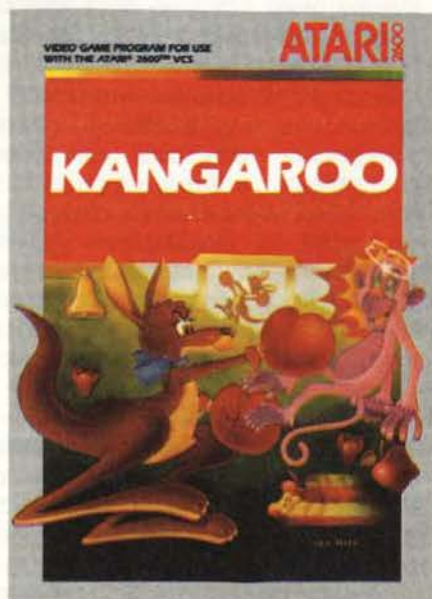
OBBIETTIVO

Lo scopo del gioco, oltre ad il solito freddo e venale accumulare punti, è quello di aiutare la nostra povera mamma canguro a recuperare il suo cucciolo rapito, imprigionato e perfino, cosa crudelissima, imbavagliato dalle perfide e diaboliche scimmie della foresta che useranno tutta la loro abilità per ostacolarla nell'impresa.

Beh gli ingredienti per un buon gioco, come per una straziante tele-novela, sembra che ci siano.

SCENARIO

Come nell'originale Donkey Kong così nel coin-op dell'Atari gli scher-



mi fra i quali mamma canguro doveva destreggiarsi per salvare il figlioletto erano quattro, nella versione VCS, risentendo delle limitazioni di memoria, si sono ridotti a tre, mantenendo però un'elevata veste grafica.

Tutti gli scenari, pur variando nel percorso e nella difficoltà mantengono una struttura base uguale, infatti mamma canguro, che si trova nella parte inferiore dello schermo, deve raggiungere il figlioletto chiuso in gabbia nella parte superiore, evitando di farsi colpire dalle mele lanciate dalle odiose scimmie che si muovono verticalmente nella parte destra dello schermo, mentre il tutto è vivacemente condito con appetitosi frutti e con una campanella dotata del magico potere di creare nuovi frutti più lucrosi al posto di quelli già pappati.

SVOLGIMENTO

Dopo la musicchetta, d'obbligo in questi tipi di giochi, mamma canguro è pronta per iniziare l'ardua scalata fino alla cima della costruzione, formata da diversi piani uniti da scale, mentre le scimmiette iniziano il lancio delle mortali mele.

Mamma canguro ha due possibilità per evitarle, la prima è saltarle, la seconda abbassarsi lasciandole passare sopra di sé.

Durante la risalita, in tutti gli schermi, mamma canguro può raccogliere alcuni frutti che verranno sostituiti da nuovi dopo aver suonato la magica campanella; ovviamente l'effetto della campana non è infinito, anzi può essere usato solo tre volte per schermo. Una volta raggiunto il figlioletto in cima alla costruzione, mamma canguro può concedersi alcuni secondi di relax prima di ripartire per una nuova scalata nell'ennesimo tentativo di salvare il figlioletto sopraffando le scimmie, sempre più veloci e perfide.

COMANDI

La cartuccia, concepita come gioco singolo, può essere giocata in due alternandosi permettendo così sfide a punteggio; esistono inoltre due livelli di gioco, normale o veloce.

Nella variante ad un giocatore lo slot impiegato è il sinistro e lo stick muove in vario modo mamma canguro.

Infatti mentre i movimenti orizzontali muovono la nostra eroina nella direzione voluta, spingendo in alto

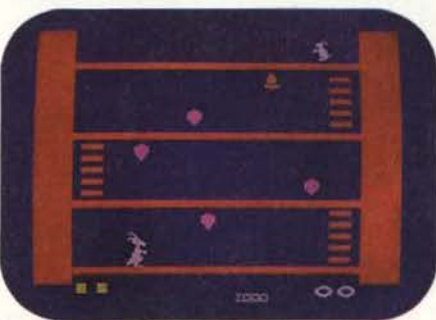
la leva si ottiene un salto e spingendola in basso uno "schiacciamento" al suolo, solo in prossimità delle scale lo stick spinto verticalmente dà come effetto lo spostamento in verticale.

Logicamente è possibile combinare con i movimenti in diagonale salto e movimento orizzontale mentre non è possibile strisciare al suolo. Infine il pulsante rosso comanda il pugno, con tanto di quantone da boxe, di mamma canguro, così potente da far scomparire le scimmie al solo contatto.

PUNTEGGIO

Il punteggio finale è dato dalla somma dei punti raccolti con i frutti mangiati, le mele colpite, le scimmie polverizzate e i punti bonus di fine schermo.

I frutti mangiabili sono: le fragole (100 punti), i pomodori (200 punti), le ciliegie (300 punti) e gli ananas (800 punti) mentre le mele possono essere lanciate in due modi: verticalmente (se colpite 200 punti) od orizzontalmente (100 punti), lo stesso punteggio danno infine le scimmie polverizzate (200 punti).



Il bonus di fine schermo è dato invece da ciò che rimane dei 2000 punti, che decrescono col tempo di 100 in 100, nel momento in cui la nostra affettuosa mamma raggiunge lo sperduto figlioletto. Il gioco inizia con 3 vite e se ne vince 1 ogni 20.000 punti.

SUGGERIMENTI E STRATEGIE

Come in ogni buon video-gioco di risalita che si rispetti, anche in kangaroo esistono dei pattern, logicamente sarebbe lungo svelarvi ed inoltre sarebbe un po' come se durante la presentazione dell'ultimo capolavoro giallo lo speaker avesse rivelato in anticipo chi era l'assassino, rovinando così tutta la suspense, comunque nella nostra grande magnanimità vogliamo darvi qualche

**IMPARA
A PROGRAMMARE
IL TUO
VIDEO GIOCO
ALLA**

**VIDEO
DESIGN
SCHOOL** ©

**CORSI PER
PRINCIPIANTI
DI
PERFEZIONAMENTO
E
SPECIALIZZAZIONE**

A conclusione del corso
sarà rilasciato un
attestato di idoneità

Video design school
è un'iniziativa

SOFTGRIF® srl

corsi su computer

commodore

**INFORMAZIONI
AI NUMERI
02/6899912 - 603868**

piccolo ed utile consiglio, aspettando invece da voi le strategie adeguate per una soluzione ottimale di ogni schermo. Innanzi tutto se volete evitare melate in fronte o negli stinchi le cose da tenere d'occhio sono le braccia delle scimmie, infatti quando avanzano verso di voi con dichiarata intenzione di nuocervi tengono il braccio destro nella posizione corrispondente al lancio che vogliono effettuare; se infatti avanzano con il braccio alto, poco dopo scaglieranno una mela all'altezza della testa di mamma canguro, se invece il braccio è basso il tiro sarà radente al suolo e per evitarlo dovremo compiere un prodigioso salto.



Infine una piccola strategia per fare più punti. Se vi sentite sicuri e riuscite a combattere a lungo senza soccombere, è assai più lucroso prendere tutti i 12 frutti per un totale di 4.200 punti, piuttosto che concludere lo schermo con 1.500/1.800 punti di bonus, facendo però attenzione a non fare azzerare il contatore pena la perdita di una vita.

CONCLUSIONI

Kangaroo come abbiamo già detto non è particolarmente originale ed innovativo, anzi si rifà decisamente a situazioni e schemi ben collaudati e di successo.

La versione VCS non ha risentito particolari limitazioni e la perdita di uno schermo non è certo un punto a sfavore per i bravi programmatori ATARI.

Kangaroo è quindi secondo noi un buon gioco, chi lo amava al bar ora potrà ugualmente divertirsi, mentre chi lo odiava... potrà con calma iniziare ad apprezzarlo.

Andrea Verona

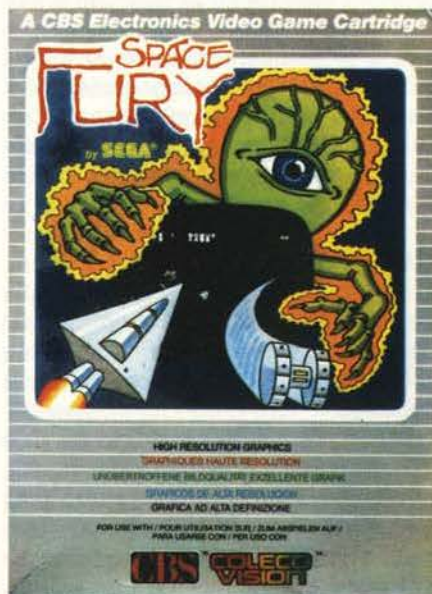
SPACE FURY

(Furia spaziale)

Coleco

Colecovision

Prezzo: L. 52.000



Probabilmente pochi di voi lettori avranno avuto modo di imbattersi nelle terribili legioni stellari capitate dal loquace Comandante Alieno! In effetti Space Fury della Sega è pressoché introvabile nelle sale gioco italiane, ma reperibile fin d'ora in tutti i negozi grazie alla Coleco che ne ha recentemente realizzato la versione domestica compatibile con il suo sistema.

Questa cartuccia manca ovviamente delle caratteristiche principali della versione "coin-op", e cioè la brillante grafica vettoriale a colori e la metallica voce del caro Comandante Alieno, il vero protagonista di Space Fury!, però non ha nulla che invidiare come tensione e emozione di gioco.

IL GIOCO

Durante una missione esplorativa, a bordo del vostro affilato caccia



stellare monoposto, avete incautamente invaso un sistema solare abitato da un'antica e scontroso civiltà aliena, tecnologicamente superiore alla razza cui apparteniamo (non poteva essere altrimenti!).

A farvi i soliti "onori di casa" è stavolta il Comandante Supremo degli Alieni in persona, che sfoderando un freddo humour inglese non vi invita sicuramente a prendere il tè delle cinque!

COMANDI

Per i più abili giocatori del buon vecchio Asteroids è proprio un... gioco!

Spingere la leva a destra farà ruotare il nostro veicolo in senso orario; viceversa, dovrete spostare lo stick a sinistra perché il caccia ruoti in senso antiorario.

Capita l'antifona? Bene!

A differenza di altri giochi Coleco quali Zaxxon, Time Pilot e Cosmic Avenger, sarà il pulsante laterale destro ad ospitare la funzione del FIRE, mentre il "solito" sinistro si occuperà di accendere i reattori del caccia, utilissimi per la tattica "spara-e-fuggi" che spesso dovrete adottare nel corso delle battaglie.

DINAMICA

Non appena avrete scelto il livello di difficoltà che più vi è congeniale (i soliti 4, per uno o due giocatori), una fanfara davvero "alienante" introdurrà davanti ai vostri occhi il terribile volto bislungo del Comandante Alieno.

Questo accattivante personaggio mostrerà subito ai presenti il suo spiccato "sense of humour", prendendo in giro la vostra condizione di poveri esseri umani ("Ah! Una creatura per il mio divertimento!"), sfidandovi poi apertamente ("Preparati per la battaglia!"). Lo schema d'attacco delle astronavi nemiche è molto particolare!

Ora ai comandi del vostro mezzo, vedrete apparire nelle vostre immediate vicinanze una serie di piccoli "oggetti volanti non identificati" simili a mattoncini dalla vaga forma cilindrica e quadrangolare, rispondenti alla definizione di PICCOLE NAVI.

Apparentemente questi oggetti sembrano andare per i fatti loro, ma non è così, purtroppo! Le Piccole Navi appaiono infatti a gruppi di quattro (3 gruppi nella prima fase di attacco), divergendo gli uni dagli altri prima, e poi convergendo tutti in

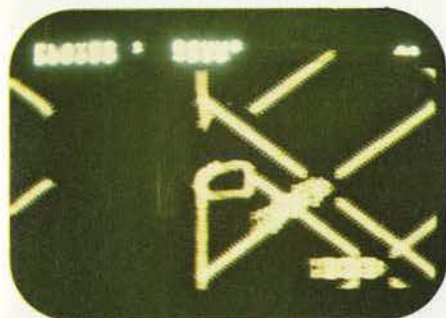
un unico punto - sito a caso nel campo di gioco a sfondo nero - dove si assembleranno perfettamente tra loro, dando vita ad un unico pericolosissimo ordigno rotante, detto semplicemente **GRANDE NAVE!**

Indi queste Grandi Navi si dirigeranno verso la loro preda (non può essere che il vostro veicolo, naturalmente!).

Un consiglio? Datevela a gambe, o meglio, a razzo!

Scherzi a parte, c'è un sistema per impedire la "nascita" di una Grande Nave.

Durante la fase precedente quella di "assemblaggio", le Piccole Navi saranno del tutto innocue (provate a passarci sopra!). Approfittate di questi brevi momenti per compiere una strage di Piccole Navi; di conseguenza gli oggetti in fase di assemblaggio formeranno una Grande Nave **PARZIALE**, cioè una Grande Nave incompleta di uno o due elementi (le Piccole Navi che avrete fortunatamente distrutto) che, a differenza delle **INTERE**, non potranno sparare le terribili sfere di fuoco incandescenti a ricerca automatica!



Inoltre, una Grande Nave Parziale vi frutterà più punti di quanti ne possiate totalizzare distruggendo una Intera.

Completata questa prima fase avrà inizio la prima delle tre cosiddette **FASI DI ATTACCO**.

Ora il nostro caccia è attorniato da tre splendide attrezzature bellissime in grado di sparare delle vere e proprie "triplette di fuoco"!

La prima da sinistra, di color blue, spara tre colpi a traiettorie parallele; la seconda centrale, verde, permette al caccia di sparare colpi dai suoi lati; infine la terza, bianca, permette al vostro veicolo di sparare una doppietta di fuoco dalla parte inferiore dello scafo.

Avrete un tempo limite di 10 secondi per agganciarvi con una delle tre apparecchiature in questione, al-

trimenti affronterete la 2ª fase di attacco privi della maggior difesa che queste armi permettono.

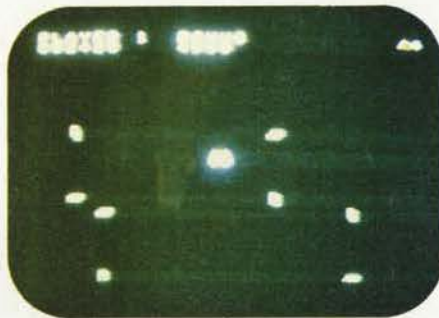
Due delle tre attrezzature potranno essere usate una sola volta, mentre la terza vi accompagnerà nelle fasi di attacco più avanzate, nelle quali le Grandi Navi verranno ricomposte in punti sempre più critici per la vostra navicella, oltre ad un maggior numero di Piccole Navi.

Ogni qual volta una partita si conclude, appare per l'ultima volta l'imperturbabile (che sia il signor Spock mascherato?) Comandante Alieno, questa volta nei panni di incorruttibile giudice di gara!

A seconda del punteggio ottenuto, infatti, l'Alieno dà il suo autorevole giudizio sul vostro comportamento durante la battaglia.

Si parte da "Easy Opponent" (un facile avversario), fino ad arrivare al gentilissimo "Outstanding" (un avversario fuori dal comune; insomma, un buon combattente!).

Non è però escluso che al raggiungimento del massimo punteggio ottenibile (999.990 punti), l'Alieno, con un'espressione compiaciuta e



divertita, si congratula con voi, dandovi dell'"Excellent Opponent"!

PUNTEGGIO

Il valore degli oggetti nemici varia a seconda della fase di attacco in cui si gioca.

Piccole Navi:	10 pti fase 1 • 20 pti fase 2 • 30 pti fase 3 • 40 pti fase 4 e successive.
Grandi Navi (Intere):	20 pti fase 1 • 40 pti fase 2 • 80 pti fase 3 • 150 pti fase 4 e successive.
Grandi Navi (Parziali):	20 pti fase 1 • 80 pti fase 2 • 150 pti fase 3 • 300 pti fase 4 e successive.
Sfere di fuoco:	30 pti fase 1 • 60 pti fase 2 • 100 pti fase 3 • 200 pti fase 4 e successive.

Inizierete la partita con 5 caccia a vostra disposizione, e ne potrete vincere uno al raggiungimento dei 20.000 punti.

Per concludere, per ogni fase di attacco completata riceverete i punti del Bonus Timer posto al centro nella parte superiore dello schermo. Questo Bonus Timer non influirà in alcun modo sullo svolgimento delle partite; quindi non abbiate paura se il B.T. indicherà i 0000 punti: è solo un piccolo premio per i combattenti più lesti nel completare una fase di attacco!

CONCLUSIONI

Space Fury, se giocato ad un livello di difficoltà maggiore (il 2° o il 3° vanno benissimo) può assicurare emozioni e "thrilling", pur mancando della godibilissima voce del Comandante Alieno, di cui vanta la versione "coin-op".

Grafica e sonoro sono abbastanza buoni, anche se non rientrano nei normali standard della Coleco.

In conclusione, possiamo dire che Space Fury Coleco è senza alcun dubbio degno dell'originale a gettone della Sega; farà senz'altro gola a chi ha un vecchio conto da saldare con il C.A., ma è sempre degno dell'attenzione di tutti i "distruttori" di Asteroids "made in Atari"!

Accetterete la sfida?

Fabio d'Italia

SINDBAD MISTERY

(Il mistero di Sindbad)

Computer: **SC-3000**

Supporto: **Cartuccia**

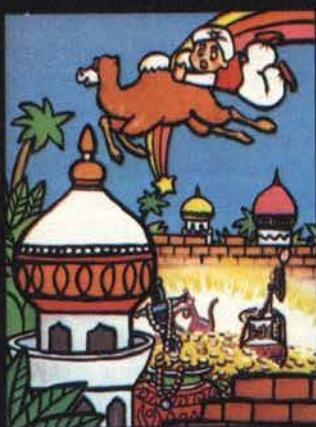
Prodotto da: **Sega**

Distribuito da: **Melchioni**

Prezzo: **L. 61.500**

Sindbad: nome che evoca magiche e misteriose avventure orientali... sembra quindi un titolo particolarmente accattivante, con chissà quali arcani da scoprire!

SINDBAD MYSTERY



Game Cartridge
For SC-3000 or SG-1000

SEGA

OBBIETTIVO

In effetti, il nostro eroe, elegantemente vestito all'orientale, con tanto di turbante, deve scoprire dove è nascosto il tesoro, neanche tanto misterioso.

Per far questo deve "semplicemente" raccogliere i 24 punti di domanda disseminati lungo il percorso; una volta terminata la "raccolta" è sufficiente prendere il tesoro per passare allo schermo successivo.

Il gioco si articola in round, che vengono indicati sullo schermo in basso a destra ("R D 1" ecc.); ogni round è composto da tre quadri dalla struttura dissimile, anche se sostanzialmente il campo di gioco è sempre un labirinto in una "casbah" orientale, con tanto di scale per salire o scendere (ci sono due o tre piani, secondo il quadro in cui ci troviamo).

In ognuno di questi tre quadri dobbiamo affrontare tre avversari: nel primo sono delle vecchie streghe che arrancano al nostro inseguimento, aiutate da un bastone; nel secondo abbiamo una specie di orchi piuttosto corpulenti, e quindi nemmeno troppo veloci; nell'ultimo quadro compagno degli animaloni, simili a gatti, che si muovono un poco più velocemente, saltellando a mo' di canguro.

Ma il nemico più pericoloso per fortuna compare solo a gioco inoltrato, quando scopriamo il tesoro oppure quando facciamo passare



Nella tua città non c'è un negozio
Giraffa Tronic? Telefona o scrivi subito
al negozio Giraffa Tronic della città
più vicina.

Riceverai immediatamente la
merce che hai ordinato a casa
tua in contrassegno postale.

- | | |
|-----------------------------|--|
| AREZZO | Bobini Vasco - 52100 Arezzo - Via L. Alberti, 3 - Tel. (0575) 23842 |
| BERGAMO | Caldara Angelo - 24100 Bergamo
Viale Papa Giovanni XXIII, 49 - Tel. (035) 242476 |
| BIELLA | Sereno Galantino - 13051 Biella (VC)
P.zza I. Maggio, 1 - Tel. (015) 23285 |
| BRESCIA | Vigasio - 25100 Brescia - Portici Zanardelli, 3 - Tel. (030) 59330 |
| CASALE M. | Riposo Giocattoli - 15033 Casale Monferrato
Via Roma, 181 - Tel. (0142) 55558 |
| COMO | Magazzini Mantovani Giocattoli - 22100 Como
Via Plinio, 11 - Tel. (031) 263173 |
| FIRENZE | Dreoni Giocattoli - 50129 Firenze
Via Cavour, 31/R - Tel. (055) 216611 |
| FOGGIA | Baby In - 71100 Foggia - Via Molfetta, 11/13 - Tel. (0881) 84077 |
| GALLARATE | Liverani Vergani - 21013 Gallarate (VA)
Via Manzoni, 9 - Tel. (0331) 793492 |
| GENOVA | Babyland - 16124 Genova - Via Colombo, 58r - Tel. (010) 580246 |
| MESTRE | Bressan Giocattoli - 30170 Mestre (VE)
P.zza Donatori di Sangue, 3 - Tel. (041) 961184 |
| MILANO | A. Bertè - 20123 Milano - Via Solari, 1 - Tel. (02) 8325956
Giocattoli Noè - 20121 Milano - Via Manzoni, 40 - Tel. (02) 702971
Grande Emporio Cagnoni - 20145 Milano
C.so Vercelli, 38 - Tel. (02) 432875
Nano Bleu - 20121 Milano
C.so Vitt. Emanuele, 15 - Tel. (02) 790595
Quadruga - 20121 Milano - C.so Magenta, 2 - Tel. (02) 804741
Vulcano - 20127 Milano - V.le Monza, 2 - Tel. (02) 2895166 |
| MONZA | Inferno Giocattoli - 20052 Monza (MI)
Via Passerini, 7 - Tel. (039) 324905 |
| NAPOLI | Leonetti Ciro - 80134 Napoli - Via Roma, 351 - Tel. (081) 412765 |
| PARMA | Lombardini - 43100 Parma - Via Cavour, 17 - Tel. (0521) 21091 |
| PRATO | Capecchi - 50047 Prato (FI) - Via Muzzi, 52 - Tel. (0574) 30001 |
| ROMA | Casa Mia - 00183 Roma - Via Appia Nuova, 146 - Tel. (06) 7591838
Galleria Tuscolana - 00174 Roma
Via Q. Varo, 15/19 - Tel. (06) 7480652
Giorni Giocattoli - 00100 Roma
Via M. Colonna, 34 - Tel. (06) 350929
Girotondo - Roma - Tel. (06) 462833
Il Mondo dei Piccoli - 00167 Roma - Via Boccea, 245
Tel. (06) 6230957
Morganti - 00144 Roma Eur - V.le Europa, 72 - Tel. (06) 5911492
Nozzoli Giocattoli - 00183 Roma
Via Magna Grecia, 27/31 - Tel. (06) 776939
Piomalli Luigi - 00177 Roma
Via Torpignattara, 27 - Tel. (06) 2719741
Styl Baby - 00168 Roma - Via Torrevecchia, 100 - Tel. (06) 3370640
Ve.Bi. Giocattoli - 00100 Roma
Via S. Maria in Via, 37 - Tel. (06) 6790135 |
| S. GIULIANO MILANESE | Quadruga - 20098 S. Giuliano Milanese (MI)
C.so Risorgimento, 3 - Tel. (02) 9846988 |
| SESTO S. GIOVANNI | Massironi Giocattoli - 20099 Sesto S. Giovanni (MI)
Piazza Resistenza, 37/39 - Tel. (02) 2470520 |
| TORINO | Giocami Hobbyland - 10123 Torino
P.zza Castello, 95 - Tel. (011) 543619
Paradiso dei Bambini - 10123 Torino
Via A. Doria, 8 - Tel. (011) 541098
Il Giocattolo 2 - 33100 Udine
Via Mercatovecchio, 29 - Tel. (0432) 208649 |
| UDINE | Stile Giocattoli - 13100 Vercelli
Via Marsala, 25 ang. Via Dante - Tel. (0161) 53765 |
| VERCELLI | Giocare - 37100 Verona - P.ta Portichetti, 9 - Tel. (045) 591896 |
| VERONA | Magazzino Moderno - 27058 Voghera (PV)
Via Emilia, 15 - Tel. (0383) 43349 |
| VOGHERA | |

G.I.D.G. - Via U. Foscolo, 4 - Tel. (02) 867411 - 20121 MILANO

La Giraffa ringrazia per la collaborazione delle ditte: ACTIVISION - ATARI - IMAGIC - MATTEL - ELECTRONICS - M.B. - COLECO - CBS - COMMODORE

i negozi

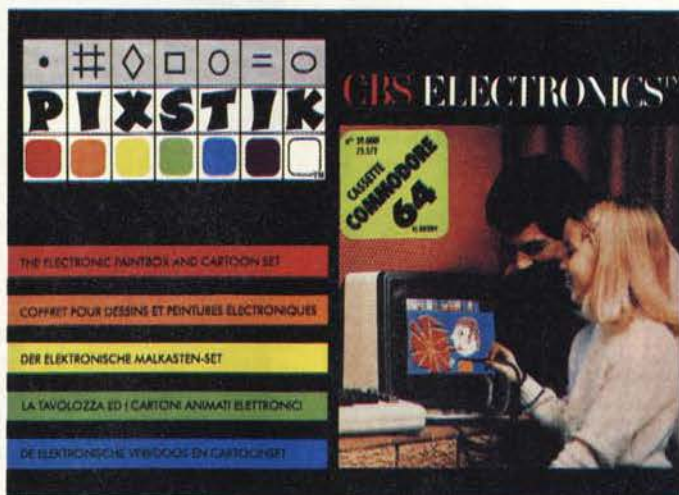
giraffa tronic

L'unica organizzazione che ti dà
la possibilità di acquistare videogiochi e home
computer ATARI, INTELLIVISION, COLECO
VISION, COMMODORE, ecc., tutte le cassette,
gli accessori novità delle
migliori marche in 24 città.



la
giraffa®

CASSETTA:
WAR GAMES ecco
l'ultima grandissima
novità per "COLECO VI-
SION" è balzata immediatamente in
testa alla classifica negli Stati Uniti.
PIXSTIK - PIXSTIK è una penna ottica con il pro-
gramma utilizzabile per il registratore compatibile
con Commodore 64. PIXSTIK ti dà la possibilità di vi-
sualizzare il disegno, di memorizzarlo sul registratore ed
infine di fare muovere il disegno.



Iscriviti al

club giraffa tronic

del negozio Giraffa più vicino o inviando
il tagliando al "Gruppo Giraffa Tronic" via
Ugo Foscolo, 4 - 20121 Milano. Riceverai
la tessera che ti permetterà di partecipare
alle iniziative promozionali, gare, sconti
che sono in preparazione.

club giraffa tronic

Cognome _____
Nome _____
Via _____
CAP _____
Allego L. 500 in francobolli
Firma _____
Età _____
Città _____
Spedire a: "Gruppo
Giraffa Tronic"
Via U. Foscolo, 4
20121 Milano

troppo tempo prima di raccogliere i punti di domanda: si tratta di un grosso teschio, che normalmente pattuglia la zona ove si trova il tesoro, ma spesso e volentieri ci dà la caccia per tutto il quadro, con una agilità di movimento leggermente superiore alla nostra.

La pericolosità del "teschio" dipende dal fatto che questi è insensibile ad ogni nostra difesa e quando ci raggiunge ci elimina senza pietà; al contrario gli altri avversari possono essere addirittura eliminati con un masso rotolante o almeno bloccati con una sorta di piccolo scudo che Sindbad può tirare fuori al momento opportuno premendo il tasto.

COMANDI

Si può giocare con il joystick o con la tastiera, ma noi vi suggeriamo quest'ultima, visto che questo gioco richiede solo quattro direzioni: quindi la tastiera risulta più patica, precisa e veloce.



Se si gioca da soli si utilizzano i quattro tasti con le frecce per muoversi e "INS/DEL" per posizionare lo scudo; il secondo giocatore deve invece usare "E" (sopra), "X" (sotto), "F" (destra), "S" (sinistra) e "FUNC" (per lo scudo).

Particolarmente utile in questo gioco è il tasto "RESET" che blocca il computer, dandoci così la possibilità di studiare il modo migliore per uscire da una situazione particolarmente delicata: schiacciatelo appena compare il tesoro (e quindi anche il teschio) e tutte le volte che gli avversari stanno chiudendovi tutte le strade, circondandovi.

PUNTEGGIO

Si possono ottenere punti solo in tre maniere: raccogliendo i punti di

domanda (100 punti), eliminando gli avversari con il masso rotolante (200 punti) e catturando il tesoro (viene accreditato il BONUS residuo).

STRATEGIA

Questo gioco non richiede una strategia troppo elaborata: l'unica cosa che sicuramente conviene fare è trovare uno schema per arrivare subito al masso.

Fatto ciò bisogna solo fare un poco di pratica per fare le curve e salire o scendere le scale con davanti il masso; dopo un minimo di pratica ci si può studiare un abbozzo di schema per raccogliere tutti i punti di domanda. Non conviene fare sempre lo stesso schema, perché il tesoro non si trova sempre nel medesimo luogo: bisogna cercare di aiutarsi con la mappa posta sul lato destro dello schermo, individuando in anticipo la zona del tesoro, man mano che i 24 tasselli della mappa si scoprono, così da lasciare l'ultimo punto di domanda vicino al tesoro, onde poterlo raccogliere più velocemente e tranquillamente.

CONCLUSIONI

Sindbad Mistery è sicuramente un gioco molto accattivante per quanto riguarda sonoro e, soprattutto, grafica; in verità lo è un po' meno per quanto riguarda la difficoltà del gioco, che non varia con l'aumentare dei round: una volta capito il meccanismo di gioco in pratica bisogna solo evitare di avere degli "incontri ravvicinati" con il teschio.

Maurizio Miccoli

SKY SKIPPER

(Comandante del cielo)

Atari VCS

Parker

Prezzo: L. 79.000

Fra tante cartucce ispirate a famosi films o ad altrettanto celebri arcade, ecco un prodotto "diverso" (benché "made in Nintendo"), offertoci dalla ormai celeberrima Parker Brothers.

Si tratta, per la verità, di un gioco prettamente dedicato ai più piccoli, sia per il concetto piuttosto elementare che lo caratterizza, sia per l'immediatezza con la quale può essere giocato senza perdere troppo tempo sul libretto d'istruzioni ma, nonostan-



te ciò, grazie ai tre livelli di difficoltà disponibili, può diventare impegnativo anche per quell'utenza che ha smesso di divertirsi col Lego già da parecchio tempo.

IL GIOCO

Siete il pilota scelto per una missione piuttosto particolare: ai comandi del vostro fido biplano rosso dovete portare in salvo gli animali prigionieri dei pericolosi gorilla.

Il volo non sarà certo all'"acqua di rose" in quanto nel labirinto all'interno del quale dovrete volare vi sono numerosi ostacoli quali nuvole, muri, strettoie insidiosissime e, come se non bastasse, per completare la vostra avventura avete a disposizione una quantità limitata di carburante, terminata la quale concluderete prematuramente il vostro volo schiantandovi al suolo. Riuscirete a salvare in tempo gli animali, evitando nel contempo ogni ostacolo?

OBIETTIVO

Lo scopo del gioco è di portare in salvo il maggior numero possibile di animali e di guadagnare il massimo dei punti durante la missione.

COMANDI

Il gioco è per un solo "player" e, conseguentemente, si usa il solo joystick sinistro.

La leva consente il pilotaggio dell'aeroplano all'interno del labirinto che appare sullo schermo lungo le quattro direzioni cardinali e, se siete bravi e possedete il cosiddetto "tocco di fata", anche lungo diagonali di 45°.

Il pulsante rosso serve a sganciare le bombe sul gorilla uno alla volta, cioè potete lanciare il secondo

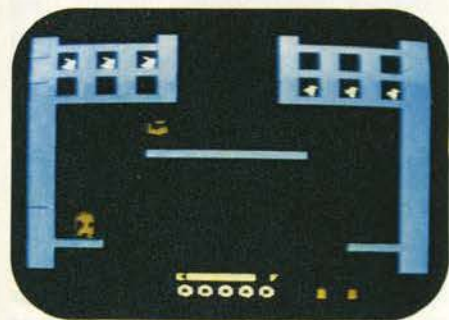
ordigno quando il primo è già giunto a destinazione o comunque quando non compare più sul video.

VARIANTI

La cartuccia dispone di tre diversi livelli di difficoltà iniziali; ciascuno di essi comprende due schermi, risolti i quali si passa al livello seguente.

Se iniziate a giocare dal terzo livello (sconsigliato vivamente se è la vostra prima partita: il vostro velivolo sembra avere il dono dell'ubiquità!), risolti i corrispondenti due schermi, passerete ad un ipotetico quarto livello con, naturalmente, difficoltà maggiori.

Se riuscirete a "sconfiggere" anche questa coppia di schermi, passerete al "mostruoso" nonché pazzesco quinto livello, nel quale solo un Manfred Von Richthofen (alias Barone Rosso) può riuscire a non schiantarsi contro i muri del labirinto, do-



podiché vi sarà il sesto, il settimo (se mai ci si arriverà!) e così via sino a quando non avrete più aeroplani a disposizione.

I tre livelli iniziali sono caratterizzati dalle seguenti difficoltà:

Numero Variante	Livello di Gioco	Ostacoli
1	facile	traiettoria di volo pericolosa
2	normale	traiettoria di volo pericolosa nuvole nel cielo
3	difficile	traiettoria di volo pericolosa nuvole nel cielo aereo più veloce

I livelli successivi hanno in più le seguenti difficoltà: aereo sempre più veloce, consumo più rapido del carburante e maggior numero di nuvole da evitare.

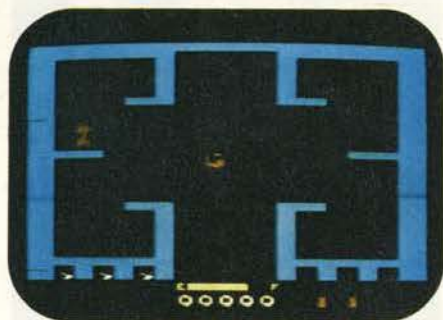
Per scegliere il livello di difficoltà iniziale si agisce sulla leva GAME

SELECT; il commutatore di difficoltà posto nella posizione B fa volare il nostro aeroplano più lentamente, nella posizione A vi aiuta a schiantarvi più rapidamente... ehm... cioè no, scusate, vi consente una velocità di volo maggiore.

La leva GAME RESET serve ad incominciare una nuova partita allo stesso livello di difficoltà iniziale.

SCHERMI

L'immagine che appare sul video è l'inquadratura di una parte del labirinto nel quale dovete volare che è alto circa due inquadrature e mezza. Man mano che vi spostate, vedrete la sezione di labirinto ove vi trovate ma rimarrete comunque sempre al centro dell'immagine.



Appena acceso il VCS, udirete una simpatica musicchetta e vi apparirà quanto segue: in basso a destra la quantità di aeroplani a disposizione, in basso al centro un segnapunti a cinque cifre, delle quali l'ultima a destra indica il livello iniziale e, immediatamente sopra il punteggio, una striscia gialla che rappresenta quanto carburante avete nei serbatoi.

Il contorno del labirinto, infine, assume una diversa colorazione a seconda dello schermo e del livello che si sta affrontando.

PUNTEGGIO

I punti vengono accumulati nel modo seguente:

Quando si stordisce il gorilla 10 punti
Quando si salva un animale 100 punti
Quando si porta in salvo un animale di ogni tipo consecutivamente (1 coniglio, 1 tartaruga, 1 anatra ed 1 gatto) 500 punti
Inoltre ogni 10.000 punti si vince un ulteriore velivolo.

STRATEGIA

Siccome si vola entro uno spazio

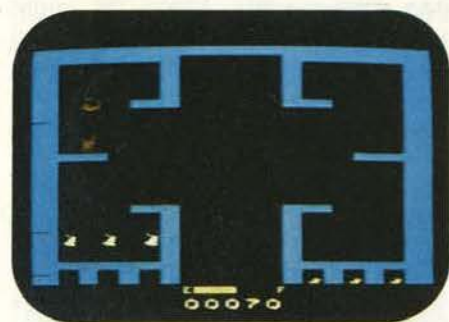
libero (nei limiti del contorno del labirinto), la "strategia" dovete crearvela da soli, nel senso che dovete avere un discreto numero di partite alle spalle prima di poter sapere quali sono le manovre più opportune da farsi in ogni situazione.

Governare correttamente l'aeroplano è piuttosto difficile in quanto non sempre riuscirete ad indirizzarlo dove volete con una certa precisione, col rischio di perdere parecchi aerei contro i muri del labirinto, soprattutto quando dovete salvare gli animali più vicini ai bordi dello schermo.

Possiamo iniziare la serie di suggerimenti proprio con l'analizzare a fondo come si svolge la manovra di salvataggio degli animali che, a proposito, sono 12 per ogni schermo. All'inizio del gioco sono rinchiusi in alcune gabbie che si apriranno solamente quando stordirete il gorilla; per far ciò dovete portarvi sulla verticale dello scimmione e colpirlo con una bomba. Se lo centerete, lo manderete momentaneamente a gambe all'aria e gli animali entreranno ed usciranno dalle gabbie per 16 volte, in attesa che voi gli passiate sopra col vostro velivolo.

In tutto il labirinto vi sono 2 gorilla: quello in alto sovraintende alle 6 gabbie superiori, quello in basso alle 6 inferiori.

Cercate, per quanto vi è possibile, di salvare un animale per specie alla volta in modo da fare la quater-



na completa: così facendo, non solo prenderete 500 punti in più dei soliti 100 per animale, ma otterrete anche il pieno di carburante!

Per i livelli più avanzati tenete presente quanto segue: se vi sono delle nuvole che vi sbarrano il pas-

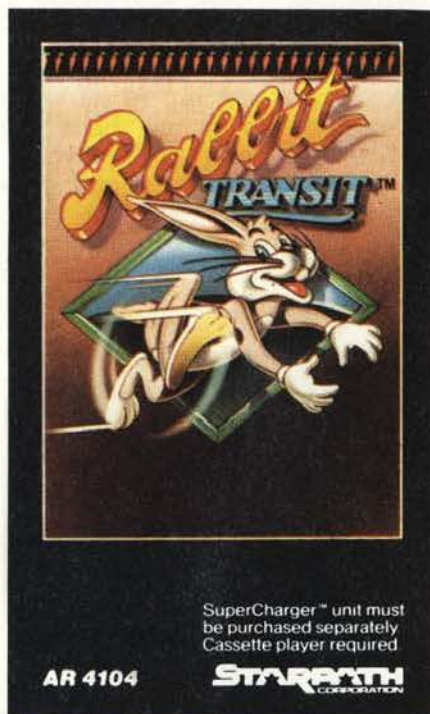
RABBIT TRANSIT

(Passaggio di conigli)

Starpath

Supercharger/VCS

Prezzo: L. 28.000



so, siccome si muovono sempre a gruppi di tre nella medesima direzione, potete superarle infilandovi in mezzo a due di esse, in quanto la vostra velocità è maggiore della loro. Soprattutto nella parte superiore del labirinto, poi, state attenti a non toccare né il gorilla né le pareti dell'"anfratto" nel quale è nascosto, entrando, se ci riuscite, in diagonale.

Per finire, non esitate, specialmente se vi manca l'ultimo animale della quaterna, a perdere un po' di tempo (e quindi di carburante) nell'aspettare che il banco nuvoloso si allontani per poter concludere il salvataggio: per rimanere fermi sul posto continuate ad ondeggiare il joystick alternativamente a destra e a sinistra ed al momento opportuno colpite il gorilla e dirigetevi immediatamente verso le gabbie.

CONCLUSIONI

Avendoci la Parker abituato a titoli di ben altro livello, questa cartuccia non può che passare in secondo piano ma, nonostante ciò, rimane pur sempre una validissima alternativa alle cartucce "serie", proprio per la sua semplicità che la rende adattissima a misurare l'abilità "videogiocosa" del papà che ha sempre creduto che Pitfall fosse una marca di pastiglie per la gola, o della mamma che ancora non ha capito che Pac-Man non è il nome di un nuovo detersivo!

Alessandro Diano

È noto che i conigli sono tra gli animali più prolifici del mondo.

Il simpaticissimo obiettivo di Rabbit Transit è appunto quello di calarsi nei panni di uno di questi animali, superare due avventure ricche di insidie, andare a raggiungere la legittima compagna nel Paradiso dei Conigli e dar vita così ad una famiglia numerosissima, tanto più numerosa quanti più livelli di gioco il nostro eroe sarà riuscito a superare.

LA PRATERIA MISTERIOSA

Questo è il primo ambiente di gioco. Il leprotto, partendo dal lato superiore del teleschermo, dovrà muoversi verso il basso con brevi balzi diagonali evitando steccati, farfalle, serpenti, trappole a tenaglia, e molte altre amenità dello stesso genere che attraverseranno orizzontalmente il suo cammino.

Con l'ultimo balzo raggiungerà il fiume sottostante e potrà balzare sul dorso di una tartaruga sua alleata, che lo condurrà fino al...

PAESE DEI BALCONI

In questo secondo schermo vi attendono ben 31 piattaforme.

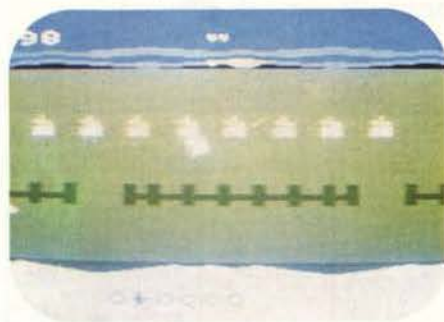
Partendo dal punto in cui avrà lasciato la tartaruga (in basso al centro) il leprotto dovrà saltare su ognuna di queste piattaforme per tingere di un secondo colore. Attenzione però ad un perfido ometto che vi insegue nella parte superiore dello schermo, sganciando verso il basso pesanti pietroni con il dichiarato intento di farvi inabissare nelle acque sottostanti. A partire dal terzo livello, inoltre, la caduta a piombo di questo macigno contribuirà pure a tingere i balconi attraversati dalla sua traiettoria di un terzo colore.

Una volta dipinti a dovere tutti i balconi, apparirà il terzo ambiente, meglio conosciuto come...

IL PARADISO DEI CONIGLI

in cui il leprotto attraverserà automaticamente lo schermo, da sinistra a destra, per poi ritornare sui suoi passi accompagnato da una bella leprottina e quattro giovani rampolli, il tutto sottolineato da un commento musicale di circostanza. Questa simpatica famigliola si accrescerà di altri quattro giovani elementi ad ogni livello superato, fino a riempire l'intero schermo.

Quella del Paradiso dei conigli non si può considerare una fase di gioco vera e propria, ma piuttosto un gradevole intervallo tra un livello ed il successivo. Se però non volete spezzare il vostro ritmo, vi consigliamo di premere il tasto di fuoco per far ritorno alla Prateria Misteriosa ed iniziare subito la fase di gioco successiva, ad una velocità più sostenuta e con nuovi avversari da fronteggiare.



PUNTEGGIO

Si guadagnano 10 punti per ogni balzo in avanti compiuto nella prima prateria, 11 punti nella seconda, 12 nella terza, e così via. Colorare i balconi vale invece sempre e soltanto 13 punti.

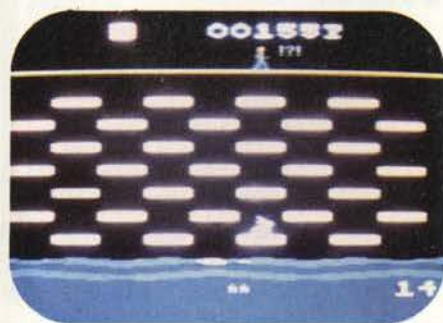
Con il completamento di ogni singola fase di gioco, inoltre, si aggiun-

Per partecipare ai record di Videogiochi e per tutti gli altri comunicati usa la pagina dei tagliandi che troverai in fondo alla rivista.

gerà al punteggio un bonus proporzionale al tempo impiegato per portare a termine l'impresa. In ogni caso, occorre completare gli schermi prima che il contasecondi si azzeri, altrimenti si perderà una vita. A proposito: si inizia la partita con tre conigli a disposizione; ottenuti i primi 10.000 punti verrà assegnato un coniglio extra; poi, più nulla. Terminata la sfida (si può giocare anche in due) apparirà il punteggio finale accompagnato dall'hi score.

STRATEGIA

Non c'è molto da dire per quanto riguarda la prima parte della missione, se non che, ogni tanto, sarà opportuno anche fare un piccolo balzo all'indietro per levarsi d'impaccio.



Più interessante e complessa è la seconda fase di gioco, che diventa veramente impegnativa a partire dal terzo livello. Siccome il piccolo ometto ammazzaconigli che infesta con la sua perfidia questo paese dei balconi è solito sganciare il suo macigno nella stessa fila in cui si trova il leprotto, il libretto di istruzioni vi propone di portarvi al centro dello schermo ogniqualvolta appare il vostro avversario (anche un po' prima, altrimenti non fareste in tempo!). Questo vi eviterà affannose e dispersive rincorse a destra e manca nel tentativo di ricolorare i balconi attraversati dal micidiale pietrone.

Non vi consigliamo di farvi trovare dall'omino nelle immediate vicinanze di un'altra fila di balconi non ancora colorata; in questo modo dovrete progressivamente restringere l'area di azione in cui sarete costretti a muovervi, e questo vi agevolerà alquanto.

CONCLUSIONI

Rabbit Transit è un gioco uniload, a caricamento singolo. A nostro parere le due fasi di gioco si ispirano volutamente ad altri due

popolarissimi videogame: Frogger per quanto riguarda la Prateria Misteriosa (incontestabile: cambia solo il senso di marcia), e Q+Bert per quanto riguarda il Paese dei Balconi: lo conferma la stranissima imprecazione (due punti esclamativi ed uno interrogativo) che l'omino cattivo si lascerà sfuggire quando avrete colorato tutti e 31 i balconi; ricordate l'inconfondibile esclamazione di Q*BERT?

Anche se la nostra sfida preferita al Supercharger resta quella con il diabolico Mindmaster, Rabbit Transit ha un meccanismo di gioco particolare che lo rende abbastanza vario e divertente, almeno per i primi livelli di gioco. Potreste perfino riuscire ad immedesimarvi nei panni di questo prolifico coniglio, ed a provare soddisfazione vedendo la vostra famiglia accrescersi continuamente, fino a diventare una vera e propria tribù.

Giovanni Somazzi

BITMANIA

Computer: **CBM 64**

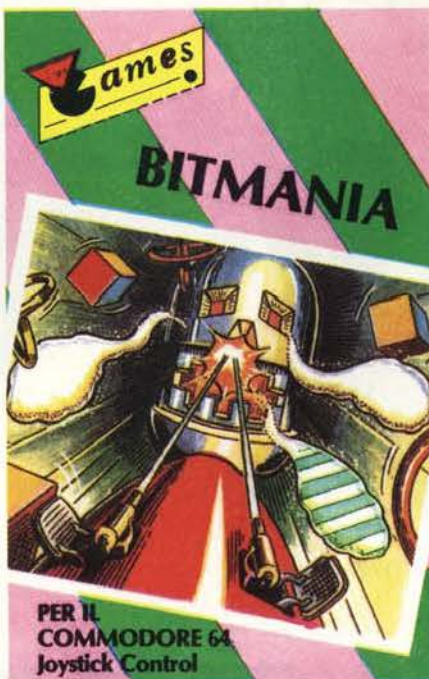
Supporto: **Cassetta**

Joystick: **Si**

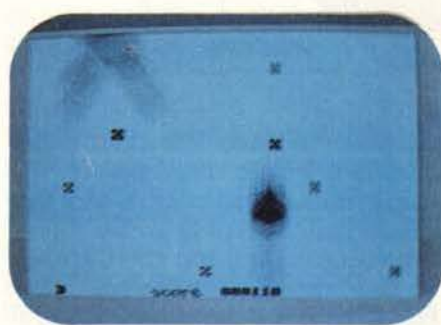
Prodotto da: **Virgin Games**

Distribuito da: **Miwa Trading**

Prezzo: **L. 24.000**



Questo è un gioco d'azione indubbiamente strano e diverso da tutti quelli che ho giocato finora.



Le caratteristiche predominanti di questa cassetta sono il colore ed il movimento, a tal punto che appena caricato il programma ed iniziato il gioco l'impatto con lo schermo è di estrema confusione.

IL GIOCO

Composto da 29 livelli, selezionabili muovendo il joystick in avanti, e da 3 diverse velocità, selezionabili muovendo il joystick a sinistra e poi a destra, nello schermo di partenza si legge un punteggio HIGH di 27.720 punti... al primo impatto se si riesce a superare i 1.000 ci si può considerare dei campioni.

STRATEGIA

Sinceramente non sono riuscita a capire se si può parlare di strategia o di "shot em up".

Lo schermo ha uno sfondo di colore variabile, ma sempre molto brillante, disseminato di gocce bianche enormi che scendono lentamente dall'alto al basso. Poi ci sono i BIT, ovvero i nemici, che sono una serie di segni alfanumerici che scendono in diagonale, ed infine l'astronave per potersi difendere ed attaccare.

I goccioni sono innocui, nel senso che il loro unico compito è distrarre chi gioca facendo in modo che il loro continuo, lento movimento dia un senso di tridimensionalità.

I BIT sono generalmente di colore scuro, ma possono variare la loro luminosità nella caduta. Sono dei segni alfanumerici di dimensioni lillipuziane che si limitano a muoversi per lo schermo cercando di finire addosso all'astronave.

L'astronave è anch'essa piccolissima, ma può sparare e muoversi sia in orizzontale, coprendo tutto lo schermo, che in verticale, fermandosi però a metà.

Ovviamente il gioco consiste nel-

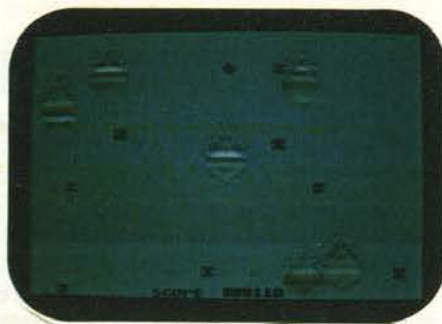
l'eliminare il maggior numero possibile di BIT che, dopo essere stati colpiti si trasformano in POD, e cercati raggiungere la C.P.U.

I POD sono ostacoli che compaiono nello stesso punto in cui è stato colpito un BIT e per passare al livello successivo bisogna eliminare anch'essi.

Però a questo punto si può parlare di una quasi strategia. Certo i POD se vengono colpiti scompaiono, ma lasciano anche via libera agli altri BIT che scendono sempre più veloci man mano che il tempo passa, quindi se si riesce a creare una barricata di POD, nei momenti di panico, ci si può nascondere dietro di loro.

Ma tutto questo non è facile. I goccioloni, col loro blando movimento, confondono le acque rendendo difficile accorgersi per tempo che un BIT ci sta crollando addosso.

Nei computer i Bit, ovvero *binary digit*, sono le cifre dei numeri binari 0 e 1.



Il computer usa i Bit per immagazzinare le informazioni. In questo senso: 1 è uguale a acceso e 0 è uguale a spento creando così una specie di linguaggio morse (linea-punto-linea-punto etc.).

La densità dei Bit è controllata dalla C.P.U. (Central Processing Unit/Unità Centrale di Elaborazione) che è il cuore del computer. Contiene tutti i processi logici e matematici che dirigono e coordinano le operazioni del computer e delle sue periferiche.

Bitmania si basa proprio su questo.

I BIT sono controllati dalla C.P.U. che invia un BIT supplementare, dopo 8.5 secondi, ogni volta che se ne elimina uno, ma anche l'insieme del-

l'andamento del gioco è tenuto sotto controllo dalla C.P.U., perciò il vero nemico, non sono i BIT, ma il computer. Dopo aver superato i 29 schermi di gioco si raggiunge la C.P.U., ma attenti! Le sorprese non sono finite qui!

CONCLUSIONI

L'idea del gioco è originale, è la grafica che lascia un po' perplessi.

Bitmania è sicuramente un gioco piacevole, ma sono sicura che Kieron Brennan (l'autore) possa avere altri assi nella manica, in fondo ha solo 16 anni.

Vanessa Passoni

MR. DO

Coleco

Coleco Vision

Prezzo: L. 72.000

Ormai il simpaticissimo Mr. DO è famosissimo e conosciuto in tutto il mondo. Le sue avventure campestri sono state vissute in tutti i bar e Videogiochi sul numero 13 vi ha aiuta-

Un sistema già comp

SV
SPECTRA

Distributore per l'Italia **COMTRAD** Divisione Comp

to ad entrare nel mondo fantastico di questo personaggio. Ora grazie al sistema Coleco, Mr. Do arriva nelle case in una versione che non deve nulla a quella su 'grande schermo', nemmeno nella grafica.

IL GIOCO

Il terreno, è proprio il caso di dirlo, di gioco, è un campo dove Mr.

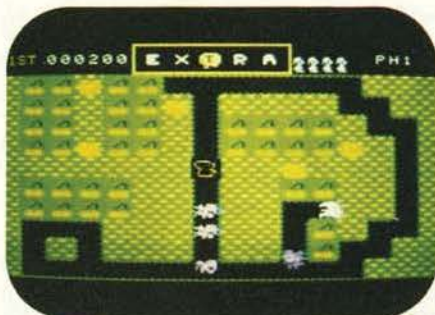
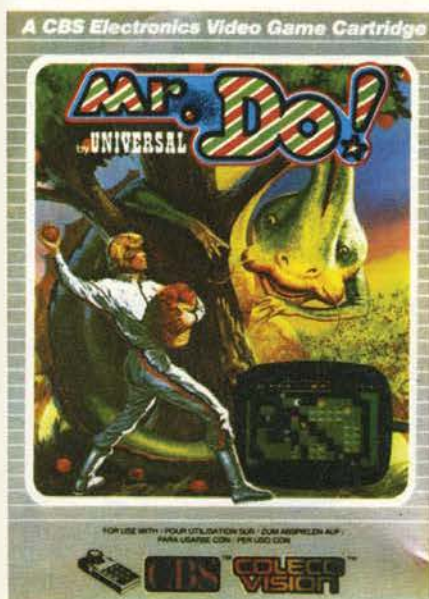
DO, vestito da folletto, perlustra i cunicoli e scava sottoterra in cerca di dolcissime ciliegie e a caccia di voraci talpe.

I quadri del gioco variano nel colore e nella disposizione di cunicoli e ciliegie. In ogni schermo le ciliegie saranno 40. Avete due possibilità per continuare la vorace scorpacciata di Mr. DO; divorare tutte le ci-

come dei cocomeri disseminati lungo i cunicoli che, con il loro peso, vi aiuteranno ad uccidere le talpe. Inoltre uno di questi cocomeri racchiude un diamante che se raccolto vi darà 1000 punti e la possibilità di passare allo schermo successivo. Le talpe appaiono, per un massimo di sette per schermo, da una tana posta al centro dello schermo. Una volta uscite tutte rimarrà incustodita una leccornia che se mangiata farà scendere sul terreno una lettera della parola EXTRA accompagnata da tre voracissimi "Munch Munch". Mr. DO oltre alla possibilità di schiacciare i nemici con i cocomeri ha come arma di difesa anche una palla magica che può lanciare lungo i cunicoli. Una volta arrivata a bersaglio tornerà nelle mani del nostro folletto solo dopo qualche secondo.

VARIAZIONI E COMANDI

Come tutti i Coleco le variazioni sono 4 e in questo gioco modificano solo la velocità delle talpe. Nel primo gioco avete a vostra disposizione 5 Mr. DO, mentre negli altri solo 3. Il terzo gioco è quello che si avvicina di più per difficoltà alla versione da bar. Semplicissimi i comandi, con il joystick che dirige in tutte le



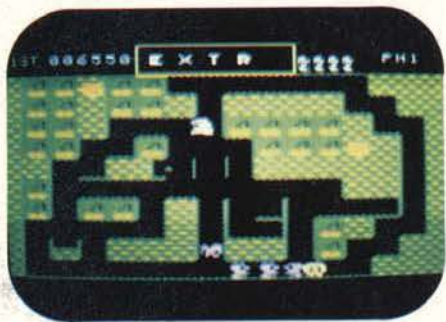
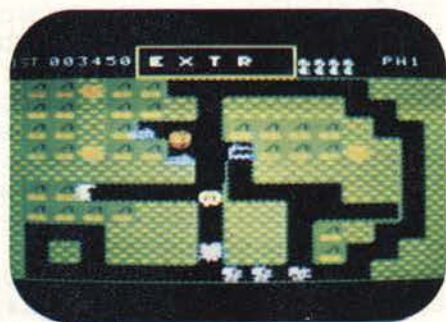
liegie oppure uccidere tutte le talpe predatrici. Ma le opportunità non finiscono qui. Come in un'altra avventura bucolica, Lady Bug, potete vincere un Mr. DO compilando, lettera per lettera, la parola EXTRA. Ma il terreno come ben sanno i contadini può riservare delle sorprese



direzioni Mr. DO. Unico movimento impossibile è tentare di spingere il cocomero dall'alto verso il basso. Per lanciare la pallina magica basta premere i pulsanti laterali di sparo.

PUNTEGGI

Le possibilità di far punti sono innumerevoli. Potete accontentarvi di guadagnare 50 punti per ciliegia mangiata. Oppure divertitevi a guadagnare 500 punti, sparando la pallina magica contro le talpe. Più soddisfacente e remunerativo, 1.000 punti, è schiacciare le talpe contro i cocomeri.



meri. Il valore della leccornia al centro invece, aumenterà a seconda dello schermo in cui vi trovate: 1.000 punti nel primo con un incremento di 500 punti negli schermi successivi. Ogni lettera colpita vi assicurerà 2.000 punti, mentre i "Munch Munch" che la accompagnano hanno lo stesso valore delle talpe: 500 punti se colpiti e 1.000 se schiacciati. Valore straordinario ce l'ha il tintinnante e splendente diamante che se raccolto vi farà guadagnare 10.000 punti.

CONSIGLI

Absolutamente non dovete stare con le mani in mano e tentare subito il colpaccio eliminando il maggior numero di talpe con un cocomero.



Tentate subito di portarvi verso il frutto che sta sopra la tana. Appena le talpe sono nel cunicolo spingetelo, sperando che almeno una rimanga schiacciata. Durante la partita scavate sotto un cocomero un cunicolo verticale aspettando che la talpa lo abbia imboccato prima di togliere l'ultimo pezzo di terreno; se siete velocissimi a scansarvi per non rimanere imprigionati state certi che almeno una talpa rimarrà senza scampo. Nei vostri tragitti mangiate pure le ciliegie ma lasciatene una alla fine. Conviene terminare lo schermo eliminando tutte le talpe. L'ultima ciliegia mangiatela solo se sarete in estrema difficoltà. Non create gallerie troppo tortuose e frammentate; più saranno semplici e lineari più vi sarà facile colpire con la pallina magica e rimbalzante i nemici da lontano. Ricordatevi che le talpe scavano i cunicoli solo quando diventano bianche mentre i "Munch Munch" divorano tutto quello che trovano, comprese le ciliegie. Ricordatevi che la parola EXTRA la dovete comporre voi mangiando il dolce al centro quando il barilotto con le gambe in cima allo schermo si trova su una lettera che non avete ancora colpito. Quando la lettera entra in campo con i suoi voraci compagni, le talpe si bloccano e voi potete concentrarvi nel colpirla. Una volta eliminata, la lettera ricomparirà sulla scritta diventando rossa e i "Munch Munch" scompariranno. Se eliminate tutti i "Munch Munch" prima della lettera, le talpe ricominceranno a muoversi. Può capitare che una lettera scenda in campo di sua iniziativa e senza scorta, approfittatene! Tentate di eliminare il più possibile le talpe usando i cocomeri e non la palla magica; farete più punti, non sarete mai disarmati e potrete avere delle piacevoli sorprese.

CONCLUSIONI

Di Mr. DO se ne è parlato molto e bene. È il classico gioco che vi fa pensare: "Adesso mi concentro e ar-

rivo al ventesimo schermo". Come in Lady Bug sono molte le cose che dovete tenere d'occhio e sono molte le cose da fare. Come direbbe il professore di ginnastica: "Ottimo, uno sport completo!".

Alberto Rossetti

RACING MANAGER

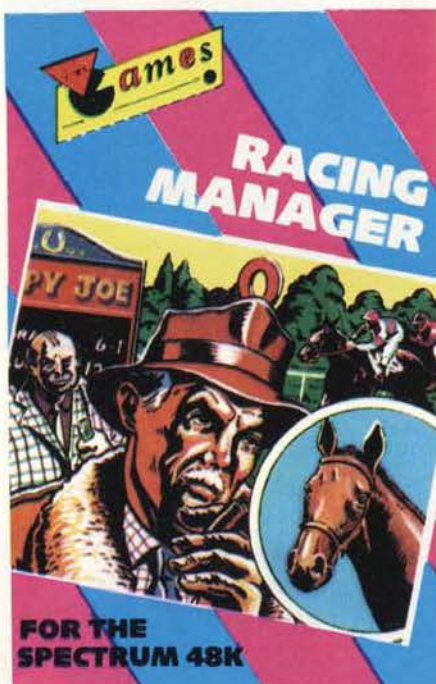
Computer: **Zx Spectrum**

Supporto: **Cassetta**

Prodotto da: **Virgin Games**

Distribuito da: **Miwa Trading**

Prezzo: **L. 20.000**



Le gabbie di partenza si aprono e i fantini in sella ai loro cavalli scattano in avanti per raggiungere la vittoria.

Dalla tribuna centrale voi seguite con trepidazione la gara; in palio per voi una grossa posta: il premio della possibile vittoria del vostro cavallo in corsa e il denaro delle scommesse.

Ma ecco che i cavalli, dopo l'ultima curva, appaiono sulla dirittura d'arrivo; il vostro cavallo dopo un'incredibile rimonta si trova in testa.

Ma il favorito della corsa non gli dà tregua, e con un ultimo sforzo riesce ad allinearsi al vostro cavallo sull'arrivo.

Chi sarà il vincitore!?

La sentenza al photofinish e al giudice di gara: il vostro Spectrum.

Ci troviamo di fronte a Racing Manager, un interessante gioco di simulazione della Virgin che dopo il successo di Football Manager ha preparato un gioco simile, appunto Racing, che questa volta vi introdurrà nell'affascinante mondo delle corse ippiche.

IL GIOCO

Scopo di Racing Manager è quello di gestire una scuderia di 10 cavalli cercando soprattutto di guadagnare denaro, perché in caso contrario rischierete una ben triste bancarotta. L'aumentare delle vostre finanze sarà possibile durante il gioco grazie alle vittorie dei vostri purosangue e alle vostre giuste scommesse.

Le partite si articolano in stagioni ippiche, divise a loro volta in 30 giornate o incontri di 7 gare ciascuno.

Terminato di caricare il programma e dopo aver scelto il livello di gioco e il fantino che condurrà (possibilmente alla vittoria) i vostri cavalli, apparirà sullo schermo il menù principale che vi presenterà le seguenti opzioni:

K mostra la lista di cavalli da voi



posseduti;

R serve per iniziare la giornata di gare;

F mostra il calendario sportivo e quindi la giornata di corse a cui siete giunti;

C mostra la vostra situazione economica;

T serve per cambiare il fantino;

Q serve per cambiare i nomi dei cavalli e dei fantini dandovi così la possibilità di personalizzare le partite;

8 serve per caricare una partita interrotta e memorizzata su nastro;

9 serve per salvare la partita a cui state giocando e che dovete interrompere per motivi "superiori".

Le 30 giornate che compongono

NAME	S	F	FORM	C	E
THE BOXER	100	100	100	100	100
BREQUINER	100	100	100	100	100
WHISKY MAC	100	100	100	100	100
RELLINGER	100	100	100	100	100
SMART BOMB	100	100	100	100	100
FLASHY MOTOR	100	100	100	100	100
COAT T RAIN	100	100	100	100	100
JACKO KING	100	100	100	100	100
JACKY JASTER	100	100	100	100	100
KEYSTONE COR	100	100	100	100	100

S = SPEED RATING
 F = FITNESS %
 C = BEST DISTANCE
 E = PREFERRED GOING
 FINANCE NOW £100000
 K = COPY ALL TO CONTINUE

la stagione ippica sono di 4 tipi: giornate di corsa ordinarie, giornate dei vincitori, dei perdenti e il Derby Day.

Le giornate dei vincitori si svolgono ogni sette incontri ordinari, e vi partecipano i cavalli che hanno vinto delle gare nelle precedenti sei giornate.

In quelle dei perdenti, che si susseguono ogni nove incontri, corrono i cavalli che non hanno vinto alcuna gara nelle precedenti otto giornate.

Il Derby Day si tiene invece alla venticinquesima giornata della stagione, e le corse si tengono tra cavalli che hanno vinto le stesse quote di sterline.

L'ultima corsa di questa giornata è il Derby, che è la più importante e ricca di tutte. Per potervi partecipare dovrete avere un cavallo che abbia vinto nella sua "carriera" almeno ottantamila sterline, e se riuscirete a parteciparvi e ad aggiungervi la vittoria, risolvereste i vostri video-problemi "finanziari" che vi hanno assillato durante la partita.

Negli altri tipi di giornate, i cavalli vengono selezionati per le varie corse e raggruppati a seconda del loro fattore di velocità; siccome il fattore di velocità varia da 0 a venti, nelle sette gare di ciascun incontro la massima differenza di velocità tra i cavalli della stessa corsa sarà solo di due fattori, e questo fa sì che gli elementi che permettono ad un cavallo di vincere una di queste gare siano da ricercarsi negli altri fattori che contraddistinguono ogni cavallo.

I premi in palio per ciascuna gara sono proporzionali ai fattori di velocità delle gare stesse.

Gli altri fattori a cui accennavamo prima sono molto importanti perché permettono di decidere se iscrivere un determinato cavallo ad una corsa e se effettuare una puntata su di lui. I fattori sono: la percentuale di salute, la distanza più appropriata alle sue capacità e il tipo di terreno che gli è più congeniale.

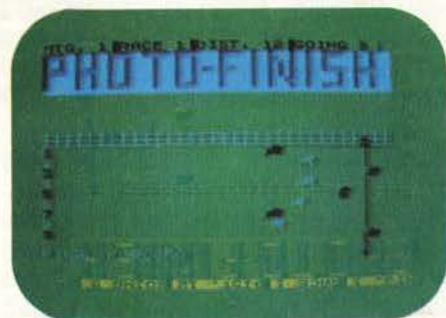
Ad esempio, un cavallo con il 99% di energia è decisamente migliore di uno che ne ha il 75%, se poi questo cavallo deve partecipare ad una gara di ottofurlongs (1 furlongs = 1/4 di miglio) e la sua distanza preferita è proprio quella vuol dire che il nostro cavallo sarà più favorito di un altro che solitamente preferisce una distanza doppia.

Se poi anche il tipo di terreno è il suo puntate tutto su di lui!

Tornando ai terreni di corsa bisogna tener conto che la loro scelta è operata casualmente dal computer, che per ogni giornata potrà sceglierli tra i seguenti: soffice (Soft), medio (Good), compatto (Firm), oppure terreno misto (GS, GF). Vi è anche un indicatore di prestazioni che indica le posizioni ottenute dal cavallo nelle ultime gare da lui effettuate.

Dopo queste "doverose" indicazioni non ci resta che premere il tasto R per poter assistere (finalmente) alle corse.

Ogni incontro comprende sette corse, per ognuna delle quali possono partecipare da un minimo di due ad un massimo di dieci cavalli. Gara per gara il computer iscriverà i cavalli avversari selezionandoli a secon-



da del fattore di velocità, dopodiché guarderà se nella vostra scuderia avete cavalli con lo stesso requisito, e vi chiederà se, e quale cavallo, volete iscrivere per la gara (potete iscrivere al massimo uno per ogni gara): dopo aver ripetuto questa procedura per tutte le sette gare della giornata, le iscrizioni si chiudono ed è il momento di fare le scommesse.

Per ogni corsa, Jo Gamble, il bookmaker, vi fornirà le quotazioni di ciascun cavallo. Per far dei buoni guadagni vi conviene memorizzare

il tipo di terreno su cui vincono i cavalli avversari, se nella gara corrente e dello stesso tipo e molto probabile che ripetano il successo; altro consiglio è, che se arrivate al Derby Day vi conviene puntare sul cavallo con fattore velocità più alto: il successo è quasi sicuro!

Fatta la vostra puntata (da 10 a 5.000 sterline) potete assistere alla gara, oppure al solo arrivo, con tanto di photofinish nel caso che più cavalli superino il traguardo contemporaneamente. Viene quindi visualizzato l'ordine di arrivo che vi potrà far esultare, in caso di vittoria, o rattristare in caso di sconfitta. Ma non perdetevi ogni speranza, a volte il vincitore può essere squalificato, con il conseguente avanzamento di una posizione dei cavalli arrivati dopo di lui all'arrivo.

DUE TIPI DI VITTORIE

Al termine della giornata di corse è possibile effettuare la compravendita di un cavallo. Se non volete rischiare la bancarotta vi conviene comprare uno dei primi cavalli che vi vengono proposti altrimenti il prezzo cresce sino a valori... incredibili, soprattutto per il vostro conto.

Per movimentare ulteriormente la vostra "avventura" nel mondo delle corse ci sono dei messaggi che di tanto in tanto vi avvisano delle tristi sciagure che possono incomberne sulla vostra scuderia: cavalli azzoppati, infezioni intestinali e influenza ai puledri.

CONCLUSIONI

Ci troviamo di fronte ad un gioco decisamente interessante grazie alla grande quantità di situazioni che si possono incontrare: questo permette una "giocabilità" quasi infinita. È così avvincente che una partita diventa estenuante se si tiene conto che è possibile giocarci 6/7 ore di seguito.

Uno scherzo per dei videogamisti incalliti!

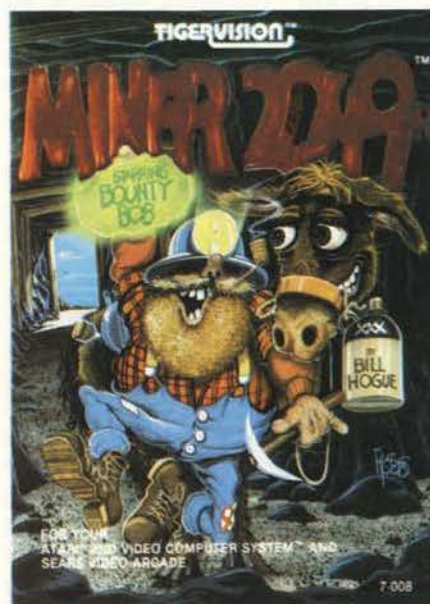
Le uniche pecche che abbiamo riscontrato sono state una grafica non eccezionale ed il photo-finish che nello stabilire quale cavallo è arrivato prima usa dei criteri parziali anziché casuali. Infatti se due cavalli tagliano il traguardo perfettamente

paralleli, vincerà sempre il cavallo della corsia superiore. Tutto sommato è un gioco che tutti coloro che incominciano ad annoiarsi agli ormai scontati arcade dovrebbero avere.

**Guccione Fabrisio
Petrus Gabriele**

MINER 2049er

**Tigervision
Atari VCS
Prezzo: L. 72.000**



Questo gioco della Tigervision, disponibile per tutti gli home e personal computers più venduti, è di gran lunga il videogioco più reclamizzato del 1983. Voi comandate Bounty Bob (Bob il coraggioso) in una missione pericolosa, scenario delle vostre imprese è una vecchia miniera abbandonata, popolata da esseri non bene identificati che prendono il generico nome di mu-

tanti. La miniera è composta da vari livelli, e al giocatore viene richiesta una serie di "abilità" di volta in volta differenti. Il gioco originale infatti, quello prodotto per i computers Atari 400, 800 e 1200, Apple, IBM etc., conta 10 schermi diversi, mentre in questa versione per il VCS ci sono soltanto tre schermi, che però sono i più "significativi".

OBBIETTIVO

Camminando Bounty Bob colora il pavimento su cui passa. Per accedere allo schermo successivo bisogna, di volta in volta, colorare tutto il pavimento. Naturalmente non bisogna essere toccati dai mutanti, né precipitare dai vari piani di ogni schermo. L'unica caduta consentita è quella tra il primo piano e il piano terreno, o da un piano a quello immediatamente inferiore (ma non sempre).

COMANDI

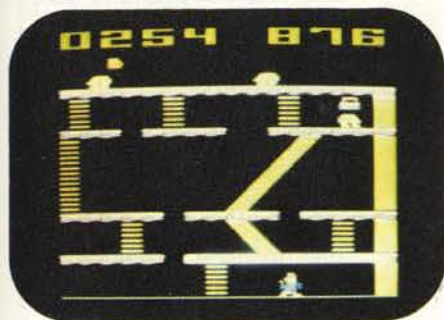
Miner 2049er è per un solo giocatore. Si usa il joystick sinistro. Spingendolo in alto e in basso, si sale e scende dalle scale. A destra e a sinistra, si fa muovere Bounty Bob lateralmente. Il pulsante rosso fa saltare Bob. I commutatori di difficoltà non influiscono sul gioco, né esistono varianti o la possibilità di ricominciare ad un livello avanzato. Per iniziare una nuova partita bisogna premere la leva "reset".

IL GIOCO

Miner 2049er si compone di due livelli, ognuno dei quali comprende tre schermi. Il primo schermo non è difficile, ma abbastanza laborioso. Oltre al piano terreno, quello dove si trova Bob all'inizio della partita, ci sono altri tre piani. I mutanti da affrontare in questo primo schermo sono 4: uno al piano terreno, uno al penultimo piano e due all'ultimo. I mutanti possono essere "aggirati" in due modi. Il primo, in alcuni casi obbligatorio, consiste semplicemente nel saltarli. La cosa non è facile, perché per farlo bisogna arrivarli molto vicini e atterrargli il più possibile lontano. Il secondo metodo, più facile del primo, consiste nel toccare alcuni oggetti, disseminati lungo lo schermo, per rendere momentaneamente vulnerabili i mutanti. Gli oggetti, distribuiti tra i vari piani, sono un cestino, una cassetta degli attrezzi ed una tazza. Le scale nel primo schermo sono 7, gli scivoli due.



Questi appaiono come delle strisce gialle. Quando Bob le attraversa scivola giù ai piani inferiori, fin dove arriva lo scivolo. Per ovviare a questo fastidioso inconveniente, basta saltare. Infatti in ogni scivolo il mattone che funge da trabocchetto è uno solo. Per non scivolare tutte le volte basta saltarlo. Ad ogni modo per colorare i mattoni che fanno parte degli scivoli, conviene colorare tutti quelli di fianco, e lasciare senza colorarli i mattoni che fanno scivolare. Alla fine si va in cima allo scivolo, si fa passare Bob sopra il mattone trabocchetto e, cadendo giù, Bob colora tutti i mattoni trabocchetto. Capito? Bé, capirete giocando. In alto a sinistra potrete vedere il punteggio, mentre a destra si trova il solito tempo-bonus che scorre. Se non colorate tutto il pavimento della miniera prima che finisca il tempo, perderete una delle tre vite di Bounty Bob. Se invece terminate in tempo, i secondi avanzati vengono tramutati in punti. Il primo schermo è abbastanza facile da completare, soltanto che Bounty Bob cammina piuttosto lentamente, e ogni volta che si "cade" nello scivolo si perde un po' di tempo per tornare in cima



allo schermo. Appena colorata l'ultima "piastrella" si passa al secondo schermo, lo schermo degli ascensori. Al centro dello schermo ci sono quattro portoni, uno per ogni piano. In realtà si tratta delle porte di un ascensore velocissimo. Per farne uso basta far entrare Bob in una delle porte, quindi spingere il joystick verso l'alto, se si vuole salire, verso il basso, se si vuole scendere. Il trasporto è istantaneo. A proposito dell'ascensore va detto che alcune versioni di questo gioco, quelle per i personal computers, mettono a disposizione dell'ascensore un'energia limitata, esaurita la quale bisogna attendere che l'ascensore si ricarichi. In questa versione per il VCS non c'è alcuna limitazione. Il secondo schermo è molto più difficile del pri-

mo, a causa di un mutante che non può essere eliminato, ma deve essere necessariamente saltato. Questo mutante si trova al penultimo piano, sulla destra, ed è troppo lontano dagli oggetti che rendono invulnerabile Bob per poterne fare uso. Il guaio è che bisogna anche colorare le piastrelle su cui cammina il mutante. Quindi bisogna saltarlo almeno due volte, cioè in entrambi i sensi, per potere colorare tutti i mattoni. Oltre a questa difficoltà, bisogna notare che mentre ai primi tre piani si può accedere sia mediante le scale (sono 4) che per mezzo dell'ascensore, all'ultimo piano si arriva soltanto con l'ascensore.

Colorati tutti i mattoni del secondo schermo, si passa al terzo, senz'altro il più originale dei tre. Ci sono vari piani da colorare, ma gli ultimi tre, quelli presidiati dai mutanti, non sono né collegati da scale, né raggiungibili per mezzo di ascensori. E allora? direte voi, come fa il vecchio Bob? In basso, c'è un grosso cannone. Avete mai sentito parlare dell'uomo proiettile? Bé, si tratta di qualcosa di simile. Infatti Bounty Bob deve scegliere la quantità di tritolo necessaria per farsi sparare dal cannone al piano desiderato, quindi entrare nel cannone e farsi sparare. Attenzione a non impiegare troppo esplosivo, pena la perdita di una vita. I piani da raggiungere per mezzo del cannone sono tre a sinistra e tre a destra, ciascuno pattugliato da un mutante. Ciò che rende ancora più difficile il superamento di questo schermo è il fatto che non ci sono più oggetti "speciali", che rendono invulnerabile Bounty Bob. Quindi tutti i mutanti devono essere saltati. Se si riesce a portare a termine anche questo schermo, si ricomincia con il primo, solo che ora non ci sono più gli oggetti speciali, in nessuno schermo. Il che rende il gioco qualcosa di molto vicino al concetto di "impossibile".

PUNTEGGIO

Il punteggio, in ogni schermo, è il seguente: 2 punti per ogni mattoncino colorato, 10 punti per ogni oggetto preso, 30 punti per ogni mutante eliminato. In più ci sono i punti bonus, dati dal tempo avanzato alla fine di ogni schermo.

STRATEGIA

Per tutti gli schermi vale il consiglio che per spostarsi lateralmente

conviene saltare, perché così Bob è molto più veloce. Per il resto, come già detto, conviene fare passare Bob attraverso gli scivoli una volta sola, in modo da perdere poco tempo. Questo si può fare saltando, in modo da evitarlo, il mattone-trabocchetto, e poi passarci sopra al piano più alto, in modo da colorare tutti i mattoni-trabocchetto scivolando verso il basso. Fate molta attenzione alle estremità dei piani. Certi piani sono larghi come lo schermo, e quindi non si rischia di fare precipitare nel vuoto Bob. Altri piani però sono meno larghi, e c'è il rischio, andando troppo ai lati, di farlo cadere. Nel secondo schermo fate attenzione a non comparire con l'ascensore all'ultimo piano quando passa nella porta dell'ascensore stesso il mutante. Nel terzo schermo, una volta spostato il cannone dalla parte voluta, scegliete con precisione il momento in cui farvi sparare, cioè nel momento in cui il mutante del piano di atterraggio è lontano dal bordo che dà verso il centro dello schermo che è il punto in cui atterrate. Attenti! altrimenti rischiate di spedire Bob in braccio al mutante. Un altro consiglio che riguarda l'allenamento è di sperimentare tutti i trucchi durante il primo schermo. In particolare esercitatevi a saltare i mutanti, visto che poi diventa l'unico sistema per evitarli.

CONCLUSIONI

Miner 2049er è un gioco discreto, una specie di incrocio tra Pac-Man (invece di mangiare tutti i puntini bisogna colorare tutto il pavimento e quindi passare dappertutto) e Donkey Kong (Bob deve saltare, evitare i mutanti, prendere scale e ascensori). A mio avviso è un gioco abbastanza buono, anche se è migliore nelle versioni più sofisticate per i maggiori home-computers. In ogni caso, mi sembra che Miner 2049er abbia avuto una notorietà un po' eccessiva rispetto al livello del gioco. È un buon gioco, sì, ma non ottimo.

Lorenzo Mauri

ELECTRON MOLTO SERIO

ATTUALITÀ

Strettamente imparentato con il personal computer BBC un mostro di robustezza e versatilità - l'Electron è l'home computer della casa inglese Acorn di Cambridge.

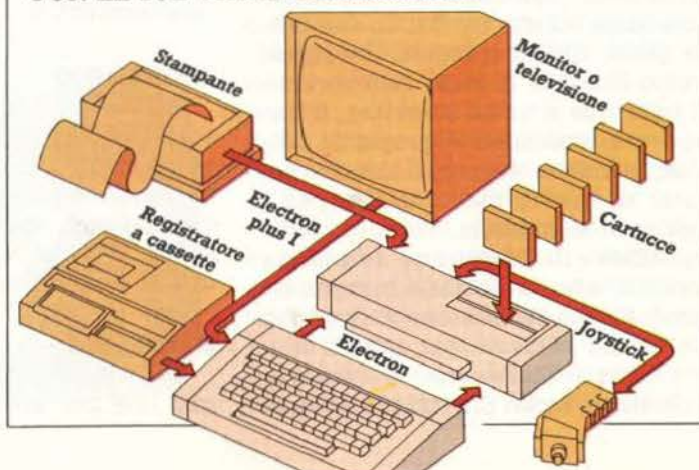
Se a qualcuno Cambridge fa venire in mente Sinclair gli possiamo assicurare che la coincidenza non è casuale: nella preistoria dei computer di entrambe le marche c'è molto in comune, anche se poi le scelte sono state totalmente diverse e hanno dato luogo a prodotti diametralmente opposti, che spartiscono ormai una sola, ma essenziale, caratteristica: l'assoluta originalità dell'impostazione. Electron discende anche da Atom, un computer che in U.K. ha avuto un buon successo, ma che fu importato in Italia per un tempo troppo breve, e con scarsa convinzione, dalla stessa ditta che distribuiva l'Apple. L'Electron ora sta salendo a grandi bracciate la HIT Parade inglese, in cui si colloca 4° (questa notizia è scritta in luglio) dopo i classici Commodore 64, Sinclair Spectrum e BBC. Il distributore italiano è nientepopodimenoché la G.

Ricordi, sì proprio quella dei dischi, della musica, e di quelle edizioni musicali che da 175 anni sono il punto di riferimento di tutti i musicofili italiani. Il linguaggio incorporato è il BBC BASIC, una versione dello standard Microsoft completata da istruzioni grafiche e sonore e da molte facilitazioni di programmazione: il computer è accompagnato da un manuale di BASIC che insegna molto bene e con molta chiarezza essendo il risultato di una lunga esperienza nel campo della didattica informatica. La Acorn, infatti, è partner della BBC - la mitica British Broadcasting Corporation, ossia la ... RAI inglese - e del Microelectronics Education Programme (MEP) del governo inglese. Dal canto suo la Ricordi ha concluso un importante accordo con la G.B. Paravia, la maggiore società editrice operante in ambito scolastico in Italia,

per il trasferimento di questa esperienza nella scuola italiana. Electron è costruito con criteri analoghi a quelli impiegati per arrivare ai fantastici risultati del BBC, ma con delle semplificazioni che, nulla togliendo alla sua validità come computer personale, hanno permesso una drastica riduzione dei costi di produzione e quindi del prezzo definitivo di vendita. Ma guardiamolo da vicino,

in modo che possiate, con noi, rendervi conto dell'eccezionalità della macchina. La memoria a disposizione della macchina è decisamente tanta: 32 kbyte, suddivisi in 16 per il sistema operativo - quello che gestisce direttamente il microprocessore 6502 - e 16 per l'interprete BASIC: questo consente di inserire facilmente routine in LM insieme alle istruzioni BASIC, a tutto vantaggio di

SCHEMA DI COLLEGAMENTO DELL'ELECTRON CON LE SUE VARIE PERIFERICHE



UN HOME



chi programma in modo professionale.

La memoria per l'utente è di 32k, e la parte richiesta dal video è variabile da soli 8k (testo di 40 x 25 battute) a 20k: in questo caso, però, avete a disposizione la più alta risoluzione mai trovata su un home computer, ossia 640 x 256 punti con testo – liberamente utilizzabile insieme alla grafica – di 80 colonne per 32 righe. I colori sono 8, e tutti utilizzabili in modalità fissa o lampeggiante. Restando nella grafica, ai più evoluti farà molto piacere sapere che il video è gestibile a finestre autonome all'interno delle quali il testo può scorrere verticalmente: il display può essere il vostro televisore a colori, oppure un monitor ad alta definizione.

La tastiera è di buona fattura, a 56 tasti, di cui 10 programmabili e, comunque, 29 utilizzabili per inserire funzioni BASIC con un'unica battuta: tutti i

tasti lavorano in maiuscolo e minuscolo e sono dotati di autoripetitore.

L'apparato sonoro è affidato ad un altoparlante incorporato gestibile direttamente da software BASIC con 4 canali autonomi – il generatore però è uno solo – e vero controllo della natura del suono.

Per la memoria di massa potete usare qualsiasi registratore a cassetta standard, purché dotato di connettore DIN a 7 poli (se no dovrete preoccuparvi di realizzare un cavetto di raccordo): se il registratore che impiegate è dotato anche di presa per il telecomando, allora anche i movimenti del nastro risultano controllati via software, il che è una gran comodità.

Nel computer c'è anche un timer a interruzione, e voi potrete avvalervene nei vostri programmi quando vorrete introdurre funzioni di controllo del tempo. Passiamo, dopo questa

rapida carrellata, al software: innanzitutto giochi, ma anche molto educativo e una discreta dotazione di programmi di utilità. Nel momento in cui scriviamo la Ricordi sta lavorando febbrilmente alla traduzione, e quindi non ci è ancora possibile sapere esattamente che cosa arriverà in italiano.

Qualora tutto ciò che abbiamo detto sembrasse ancora poco (gli incontentabili ci sono sempre), ecco che sul retro dell'apparecchio troviamo un connettore a pettine con 26 poli, che serve a collegare un'unità di espansione perfettamente integrabile al computer stesso. Si tratta dell'espansione PLUS I, opzionale, che consente l'allacciamento di joystick e paddle – videoatleti scatenativi – e a una stampante, per chi invece voglia utilizzare il suo home computer per impieghi di utilità. L'unità consente anche di utilizzare le

cartucce di ROM, sulle quali, come sempre, risiedono i migliori programmi, giochi e non. Ma oltre alle ROM di software si possono connettere anche delle estensioni hardware molto interessanti, come ad esempio la porta d'entrata/uscita RS 423, che rappresenta un miglioramento dello standard universalmente accettato RS 232: con essa si può realizzare l'interfacciamento in rete locali di più computer. Per il momento ci sembra di averne dette abbastanza, soprattutto se pensate che per tutti gli altri Electron è arrivato in Italia a settembre, quindi un mese fa.

Se vi interessa saperne di più potete scriverci, oppure chiamare direttamente l'importatore G. Ricordi Via Berchet 2, Milano tel. 02-8881.

ZX SPECTRUM. UN VERO COMPUTER.



REBIT
COMPUTER
A DIVISION OF G.B.C.

E IN QUESTI GIORNI CI SONO:

N° 8 CASSETTE SOFTWARE IN DOTAZIONE A CHI ACQUISTA UNO **SPECTRUM 48 K !!**

AL BAR AL BAR

A cura di Maurizio Miccoli



Oramai non c'è più da stupirsi: la KONAMI ci ha talmente abituati a vedere miriadi di giochi di alto livello che si succedono a breve distanza l'uno dall'altro, che si può dire stia catturando quasi tutta la nostra attenzione.

Vi presentiamo un gioco presente all'ultima Fiera Campionaria e che pur rifacendosi a Xevious, divenuto ormai una pietra miliare nel campo dei videogiochi, presenta delle novità tali da garantirgli una giocabilità completamente diversa e tale da meritare un'analisi più attenta.

IL GIOCO

La nostra astronave è penetrata nelle difese nemiche e deve affrontare un viaggio pieno di insidie lungo 12000 miglia per giungere alla "MAP", ultima base nemica, vero e proprio "cervello" del sistema difensivo nemico.

Lungo il percorso, che scorre verticalmente, incontriamo ostacoli naturali (foreste, muri), nemici fissi a terra e nemici volanti.

Il paesaggio varia continuamente alternando zone con fiumi, diramazioni, strettoie naturali con altre chiaramente artificiali e delimitate da muri.

COMANDI

Molto semplici, ma basilari per la riuscita o meno in questo gioco: un joystick a otto direzioni per muoversi e

un pulsante per sparare.

Se il joystick non funziona più che bene si rischia di rimanere incastrati nelle situazioni più "affollate", mentre se il pulsante si inceppa, spesso si perdono preziosi punti.

NEMICI

Come in Xevious, anche in Megazone ci sono ben 32 tipi diversi di nemici, che però non compaiono tutti nella prima missione; daremo qua una breve descrizione della maggior parte di essi.

I primi nemici che si incontrano sono una sorta di "carri" trapezoidali che si aprono a metà e sparano un proiettile tondo e rosso.

Abbiamo poi delle "cupoline" verdi, fisse, che si aprono nel centro lanciando il solito proiettile.

Compare poi il primo "EYEBALL" piccolo, una specie di "bulbo oculare" che se viene colpito scopre una "lacrima" numerata in progressione (1, 2, 3, ecc.); se si passa sopra a quest'ultima si eliminano tutti gli avversari che ci circondano.

Sulla destra appare la prima "barriera" che può essere eliminata attraversandola quando la palla oscillante sta per rientrare in una delle due "porte" laterali, lasciando così lo spazio sufficiente per passare.

AL BAR AL BAR

A questo punto possiamo verificare se il gioco è regolato al 1° o al 2° livello di difficoltà oppure al terzo o al quarto; nel primo caso compaiono solo due formazioni di tre "astronavi" che partono dall'esterno-alto e si incrociano per uscire in basso dalla parte opposta; nel secondo compaiono anche delle specie di "vespe" che oscillano da una parte all'altra dello schermo orizzontalmente lanciando delle saettanti palle verticali.

Superato il primo "scoglio" posto nel mezzo dello schermo compaiono altre tre specie di nemici: le "croci verdi", che si comportano come le cupole, gli "intercettori", che oscillano da una parte all'altra sparando una coppia di proiettili molto insidiosa quando sono sulla nostra verticale, ed infine le "carote", preannunciate da una sinistra sirena.

Passato il primo muro ci troviamo di fronte un "EYEBALL" grande che ci lancia contro delle pericolosissime "occhiate"; se non si colpisce e si riesce ad avanzare indenni lo vedremo "viaggiare" invulnerabile per andare a far coppia con quello successivo (posto all'incirca alle 4000 miglia).

Poco più avanti, subito dopo il secondo EYEBALL piccolo, troviamo il primo bivio: siamo circa a 2500 miglia.

A sinistra troviamo tre nuove specie di nemici: i "fiorellini", che fanno un movimento a "U" partendo dall'alto e girando alla nostra altezza, i "diamanti" che hanno un movimento sinusoidale e che devono essere eliminati tutti e quattro se si vogliono evitare guai peggiori (che consistono in un assalto selvaggio di "lumaconi" e "bozzoli") e i "granchi" viola, preziosa fonte di punti, anche se difficili da colpire.

A destra abbiamo due novità: le "doppie mezzelune", che partono dall'alto e seguono una traiettoria circolare fissa, e gli "elmi", che oscillano in maniera abbastanza innocua da una parte all'altra.

Quando si ritorna alla strada unica bisogna fare molta attenzione perché ad un certo punto spuntano dal terreno delle "piramidi" viola molto pericolose perché invulnerabili, subito dopo appaiono delle specie di "razze" (pesci) rosse, che dopo qualche attimo ci piombano addosso come delle schegge.

Siamo quindi giunti circa alle 4000 miglia; da questo punto sono poche le novità, che vi elenchiamo brevemente senza localizzarle come fatto sinora.

Tra queste, i più pericolosi sono i "capocchioni", strani esseri a forma di capocchia di spillo che sparano una doppietta, fanno una piroetta e poi scaricano altri due colpi a tradimento; ci sono poi le "meteoriti" viola che piombano giù verticalmente e che richiedono diversi colpi per essere eliminati; abbiamo infine le "5 palle", formate appunto da cinque palle in circolo e che "viaggiano" sempre in coppia.

Arrivati alla MAP, l'ultima base si apre pulsando e fa uscire alcuni EYEBALL piccoli, che però ora si muovono cercando di incocciare la nostra astronave.

Una volta colpita la MAP, questa esplode e si passa alla seconda missione (24000 miglia); non vogliamo rovinarvi la sorpresa e vi lasciamo il gusto di scoprire da soli quali nuovi avversari dovete affrontare.



PUNTEGGIO

La fonte principale di punti sono i granchi: in successione valgono 500 punti, 1000, 1000, 2000, 2000, 3000, 3000, 4000, 4000, 5000, 5000, 5000, 5000, 5000, 5000 ed infine ben 10000 punti!

Abbiamo poi gli EYEBALL: il grande vale 3000 punti, mentre la lacrima numerata che compare dopo aver colpito il piccolo, in progressione dà 1000, 2000, 3000, 4000 e poi sempre 5000 punti.

Se si eliminano tutte le sei astronavi che si incrociano otteniamo 2000 punti; così pure otteniamo 2000 punti quando ci schiantiamo contro una piramide.

Le meteoriti, le barriere e gli EYEBALL viaggianti valgono 500 punti; tutti gli altri avversari hanno un valore che varia dai 50 ai 200 punti, per cui non è il caso di fare un ulteriore elenco.

STRATEGIA

Avrete sicuramente notato che nella nostra descrizione del percorso abbiamo tralasciato ciò che appare per primo: i puntini romboidali!

Ebbene, questi sono proprio la chiave della partita: se ne inglobiamo 12 ogni puntino successivo si trasforma in una targhetta con sopra scritto "MEG".

Se prendiamo questa scritta la nostra astronave si unirà con una di quelle che abbiamo di scorta, diventando molto più grande e disponendo di un volume di fuoco tre volte superiore.

Bisogna quindi costruirsi degli abbozzi di pattern che consentano soprattutto di catturare tutti i puntini; questo consente di fare molti più punti perché se si riesce a diventare MEGA prima del primo bivio (si hanno a disposizione 16 puntini), lì si può andare a sinistra e, dopo aver distrutto subito l'EYEBALL piccolo, si possono eliminare tutti i granchi, sino a quello da 10000 punti, il che non sarebbe possibile con l'astronave normale.

Se si riesce a mantenere il MEGA senza farsi colpire, tutto il viaggio risulta più agevole e si ottengono molti più punti perché si può colpire praticamente tutto; con un poco di allenamento non è un'impresa impossibile arrivare alla MAP con il MEGA intatto.

Come strategia generale, bisogna conoscere a memoria tutto il percorso ed il tipo di avversari che dobbiamo affrontare; conoscendo il movimento tipico di un avversario e il numero totale che dobbiamo affrontare in una determinata zona (che è sempre lo stesso 99 volte su

AL BAR AL BAR

100) possiamo elaborare dei pattern che funzionano nella quasi totalità dei casi, ma siamo anche pronti ad affrontare eventuali cambiamenti.

Così ad esempio dove ci sono le piramidi nascoste non bisogna fare movimenti bruschi sinché non sono uscite tutte; quando arrivano le meteoriti bisogna cominciare a sparare stando un po' alti e poi scendere quel tanto che basta; appena compaiono le carote bisogna decidere se si fa in tempo a spostarsi sotto di esse per colpirle o se conviene evitarle andando avanti (per la decisione si dispone del tempo necessario alla carota per materializzarsi) e così via: per ogni avversario bisogna sapere in anticipo la contromossa. Se dopo un poco di allenamento riuscite a giocare all'attacco anziché in difesa, cercate di anticipare i tempi eliminando tutti gli avversari prima di passare sopra la lacrima numerata: infatti quest'ultima fa scomparire tutti i nemici senza però accreditarci il loro valore, eccezione fatta per i 2000 punti della formazione incrociata a sei.

CONCLUSIONI

Il paragone con Xevious è inevitabile, ma potremmo dire che lo scontro tra i due videogiochi non ha né vinti, né vincitori: per alcuni aspetti è preferibile uno, per altri l'altro.

Comunque ci sembra che questo Megazone sia più difficile di Xevious: se avete provato a giocarlo al massimo livello di difficoltà vi sarete resi conto che è già un problema diventare MEGA e superare il primo bivio, e non è molto agevole arrivare ai 100.000 punti, mentre il record di Xevious di quasi 6 milioni è stato ottenuto proprio al massimo livello di difficoltà!

BOMB JACK

Le "Forze del Male" stanno attaccando la terra cercando di distruggerla minandola; per fortuna anche noi disponiamo di un Super-eroe, l'intrepido BOMB JACK, che, se non è proprio Superman, assolve in maniera egregia il compito di disinnescare le bombe che minacciano il nostro pianeta.

Eccoci dapprima in Egitto, ai piedi della bellissima sfinxe che ci chiede aiuto con il suo eterno sguardo; se completiamo la nostra missione ci trasferiamo in Grecia per salvare ciò che resta del Partenone; subito dopo ci

IN MILANO - VIA MASCHERONI, 14

IL VOSTRO "NUOVISSIMO" COMPUTER SHOP

Libri e riviste di elettronica e informatica.

CORSI CONTINUI
TUTTO L'ANNO
CON I MIGLIORI
SOFTERISTI



IL TELEFONO È 02-437.385

AL BAR AL BAR

ritroviamo davanti ad uno stupendo castello della Transilvania che fa capolino in mezzo ad una rigogliosa foresta.

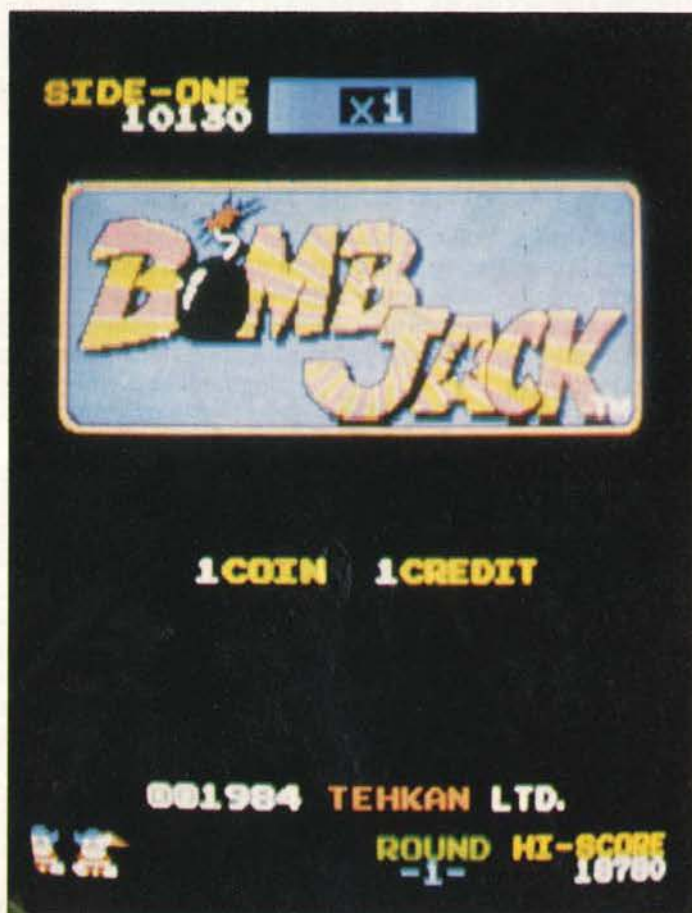
Ora la lotta si fa più serrata e si svolge dapprima in una moderna metropoli ed infine nello spazio aperto.

IL GIOCO

Nonostante tutto, BOMB JACK è un tipico videogioco di difesa, cioè non siamo impegnati in combattimenti con le solite torme di alieni e/o mostriciattoli: dobbiamo semplicemente disinnescare, toccandole, tutte le 24 bombe variamente disposte sullo schermo, cercando di evitare il contatto con alcuni avversari che ci ronzano intorno.

Questi nemici sono di diversa specie e variano di genere, di numero e di velocità secondo il quadro (e naturalmente secondo il livello di difficoltà); i più pericolosi, o almeno i più asfissianti, sono degli uccelli meccanici che seguono sempre il movimento di Jack, ma non mancano robot, palle rimbalzanti ed astronavi di ogni forma, che diventano anche loro sempre più pericolosi.

Come già accennato, il gioco si svolge in cinque situazioni diverse; in realtà questa ambientazione, che si ripete ciclicamente ogni cinque round è solo fittizia: ciò che conta realmente sono le piattaforme, ove Jack può atterrare, e le bombe, che sono disposte in maniera sempre diversa, al passare dei round.



COMANDI

Questo videogioco dispone di un joystick a otto direzioni e di un pulsante, che permettono un movimento del tutto particolare di Jack.

Quando Jack tocca terra, possiamo farlo saltare schiacciando il pulsante; se vogliamo ottenere un salto più alto è sufficiente spingere contemporaneamente verso l'alto il joystick.

Terminata la fase ascendente, Jack comincia a ricadere; se vogliamo aumentare la velocità di caduta basta spingere in basso il joystick, mentre se vogliamo rallentare, possiamo fermare un attimo Jack schiacciando il pulsante oppure addirittura mantenerlo alla medesima altezza battendo ritmicamente il pulsante stesso, come si faceva in Joust.

STRATEGIA & PUNTEGGIO

A prima vista Bomb Jack sembra un gioco piuttosto semplice, nel senso che bisogna toccare tutte le bombe il più velocemente possibile, cercando magari di catturare le monete che svolazzano qua e là per aumentare il nostro score. Invece, se si osserva bene il gioco si noterà che dopo aver preso la prima bomba, una, tra le restanti 23, lampeggia; se si prende quest'ultima, subito se ne accenderà un'altra, e così via.

Ebbene, se si raccolgono tutte le 23 bombe accese, si ottiene un BONUS di ben 50000 punti, come viene indicato dalla scritta che compare sullo schermo:

YOU'VE GOTTEN

23 FIRE BOMBS

SPECIAL BONUS

50000 POINTS

Per fortuna se si sbaglia qualche bomba accesa si racimola lo stesso qualche punticino: con 22 abbiamo 30000 punti, 21 ce ne danno 20000 ed infine con 20 otteniamo ancora 10000 punti.

Inoltre anche le bombe accese valgono più punti rispetto a quelle spente: 200 punti invece di 100.

Per incrementare ulteriormente il punteggio possiamo poi prendere la Moneta Bonus, contraddistinta da una "B", che ha la proprietà di moltiplicare i punti che si ottengono per 2, per 3, per 4 e per 5 (oltre a dare 1000 punti); dopo la quarta moneta non ne compaiono più sino

AL BAR AL BAR

PST, PSSST...
TRUCCHI, SEGRETI, CURIOSITÀ
DEI VIDEOGIOCHI DA BAR

L'A.I.V.A. ALLA RISCOSSA...

In questo numero della nostra consueta rubrica su tutto quanto può essere sussurrato di nascosto in un orecchio agli amici riguardo ai beneamati con-op (da qui il misterioso titolo) fanno la parte del leone due associati dell'A.I.V.A.

Il primo, MARCO RICEPUTI, è stato addirittura uno dei primi ad iscriversi, mentre il secondo, MASSIMO GASPARI, è anche un pluri-primatista italiano: due esempi da seguire!

SUPER "SUPER-OMINO"!

Questa strategia riguarda il videogioco JUNO FIRST della KONAMI; ma vediamo i consigli di MARCO: "...appena comincia la partita dirigetevi, o meglio dirigete la vostra astronave, a tutta forza verso la parte alta dello schermo, senza mai toccare il pulsante del fuoco; una volta che il TIME sarà sceso a 80 apparirà il pianetino; in quel momento fermatevi, colpite il pianetino, raccogliete il super-omino e troverete così davanti a voi una miriade di astronavi da colpire: totalizzerete così parecchi punti (io sono arrivato quasi a 50000 punti con i primi due quadri)."

La strategia inventata da Marco è senz'altro interessante, ma ha un piccolo difetto: si può applicare solo quando il gioco è regolato su un livello di difficoltà basso e comunque diventa molto rischioso nei quadri successivi ai primi; resta comunque un ottimo metodo di allenamento per prendere confidenza con il gioco, imparando a zig-zagare in mezzo ad una miriade di proiettili e stelline rosse.



CHARLIE, CHARLIE ED ANCORA CHARLIE!

Probabilmente i giochi della Konami hanno un grande successo perché spesso contengono "special" segreti, che possono essere ottenuti solo con tecniche particolari e difficili da scoprire.

Eccoci dunque ad integrare la recensione di Circus Charlie apparsa su VG 16 con l'aiuto di diversi lettori, primo fra tutti il recordman italiano, MASSIMO GASPARI di Brescia.

Chiariamo subito che non parleremo dei vari pattern utilizzabili, perché bisognerebbe fare un elenco troppo lungo, avendo CIRCUS CHARLIE ben quattro livelli di difficoltà che richiedono pattern sempre diversi; ringraziamo comunque chi ha mandato anche quelli (oltre a Massimo, Marco Linguanti in provincia di Catania e Stefano Orsi di Parma).

Tutti coloro che ci hanno scritto riguardo questo gioco affermano che si può ancora vincere l'omino extra nel quadro dei leoni semplicemente saltando tre volte all'inizio; evidentemente questo "bug" è stato eliminato solo a Milano (ove è noto ci sia una delle migliori equipe tecniche d'Italia).

Comunque anche nei modelli modificati si può vincere un omino in maniera più semplice: non è necessario andare sino in fondo prima di tornare indietro... fate un po' di prove e constaterete di persona.

Nel quadro delle scimmie (o della corda tesa) dobbiamo rettificare il modo per far uscire i sacchetti di dollari (5000 punti): non è necessario impiegare poco tempo, bisogna arrivare alla base della piattaforma di destra per schiacciare il bottone che si trova lì, stando naturalmente attenti alle scimmie che sbucano fuori improvvisamente; per questa spiegazione una nota di merito va a Patrizio Izzo, detentore con 337140 punti della terza prestazione italiana di questo gioco (già, l'A.I.V.A. non tiene conto solo dei primi!). Per il quadro dei trampolini ci viene in soccorso Massimo, che afferma che se si prendono tutti i sacchetti alla fine comparirà un uccello con un sacco di monete che ci darà 2000 punti extra; purtroppo il trucco non funziona sempre, se prima non si superano altri tipi di schermi (non si sa quali e quanti).

Sempre Massimo ci chiarisce che nel quadro del cavallo è più conveniente andare piano, così da saltare più volte sulla stessa piattaforma, ottenendo sino a ben



AL BAR AL BAR

9600 punti: c'è da credergli visto il suo record, ma non è una tecnica molto semplice! Infine nel quadro dei trapezi usufruiamo della consulenza di Maria Brigliadori, una simpatica ragazza che si è specializzata in questo quadro, tanto da riuscire spesso a finirlo con un solo omino (il che non l'abbiamo visto fare da nessun altro): qui possiamo ottenere dai 20 ai 5000 punti.

Per ottenere i 5000 punti bisogna saltare sul trampolino da due trapezi prima e prendere al volo il trapezio

dopo il trampolino: in pratica bisogna mancare il trapezio che precede il trampolino.

Ma il caro Massimo ci stupisce una volta di più con un trucco ancora più rischioso: quando si è quasi in fondo si deve tornare indietro; dal secondo trampolino in poi si otterranno ancora ben 5000 punti.

Con quest'ultimo trucco da marziani concludiamo la nostra dissertazione su Charlie, sicuri che prima o poi ci sarà ancora qualche novità di cui parlare.

al round successivo, quando il moltiplicatore (indicato nel mezzo dello schermo, in alto) torna a "x 1".

Ci sono poi altri tipi di monete: la "E" che dà un BOMB JACK EXTRA (oltre a dare 3000 punti), la "S" che dà uno SPECIAL consistente in una partita gratis (più 5000 punti) e la "P" che permette di catturare tutti gli avversari nel giro di qualche secondo.

Gli avversari eliminati in questa maniera danno un punteggio progressivo: il primo 100 punti, il secondo 200 e i successivi 300, 500, 800, 1200 sino a fermarsi a 2000.

In definitiva BOMB JACK è un gioco a schermi: seguendo

sempre lo stesso pattern la macchina risponde nella medesima maniera; bisogna quindi cercare di prendere le bombe accese sinché non c'è troppo pericolo; a questo punto conviene prendere la "P", lasciar stare gli avversari e completare la raccolta: lo "SPECIAL BONUS" vale ben di più.

Per riuscire in questo, è inevitabile, bisogna armarsi di carta e penna e tracciare degli schemi con la disposizione delle piattaforme e delle bombe mentre gioca un amico; non preoccupatevi se qualcuno vi prende in gioco: potrete rifarvi quando lo batterete sonoramente giocando con i vostri pattern studiati a tavolino!

TRONI GAMES

VIDEOGAMES GIOCHI ELETTRONICI GIOCOMPUTER



Vieni subito,
ti aspettiamo

Via G. Pascoli n. 56 Ang. Viale Romagna
Milano tel. 230207

CONCLUSIONI

Sembra proprio che la TEHKAN voglia specializzarsi in videogiochi a pattern ad alta difficoltà: dopo l'ottimo GUZZLER, anche questo BOMB JACK raggiunge una notevole velocità nei round superiori, che unita alla difficoltà dei comandi rende questo gioco abbastanza appassionante. Un'ultima nota di merito per quanto riguarda la grafica: gli sfondi, pur ininfluenti nel gioco, sono realmente molto belli e contribuiscono sicuramente al successo di questo gioco.

HYPER SPORTS

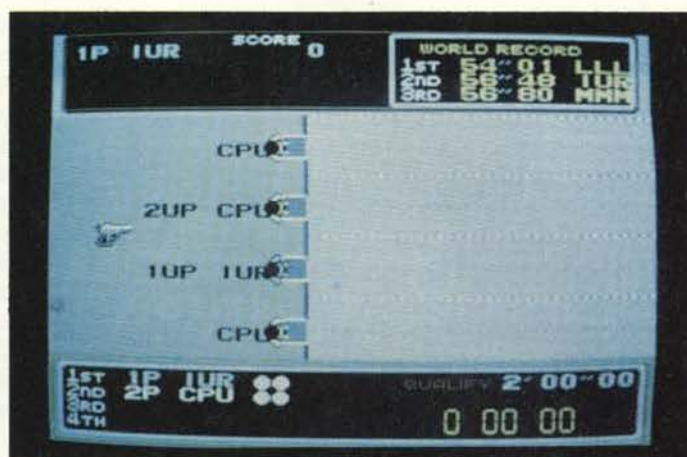
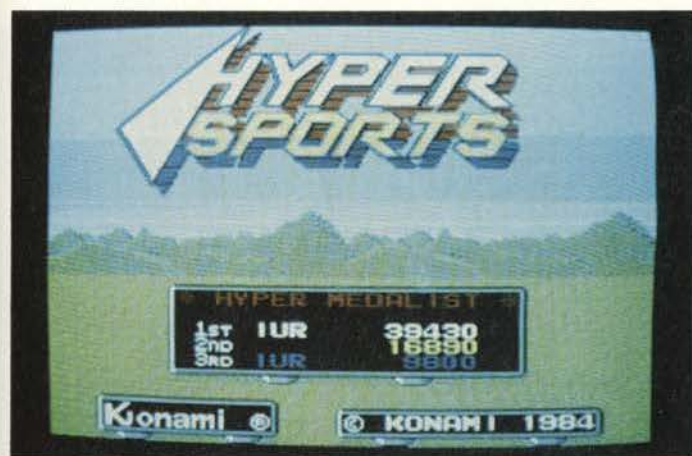
Abbiamo voluto inserire questi brevi cenni anche se il numero era già chiuso, perché l'occasione era troppo ghiotta: siamo ai primi di agosto e la "piastra" che abbiamo potuto visionare è forse il primo campione giunto a Milano!

Il gioco in questione spazia su varie discipline sportive e promette di far impazzire molti giocatori ancor più di Hyper Olympic? che si limitava all'atletica leggera.

Già la selezione della propria sigla di tre lettere ci presenta una sorpresa: le lettere sono disposte in maniera tale da formare una stella a cinque punte.

Ed eccoci alla prima gara: i 100 metri stile libero di nuoto.

AL BAR AL BAR

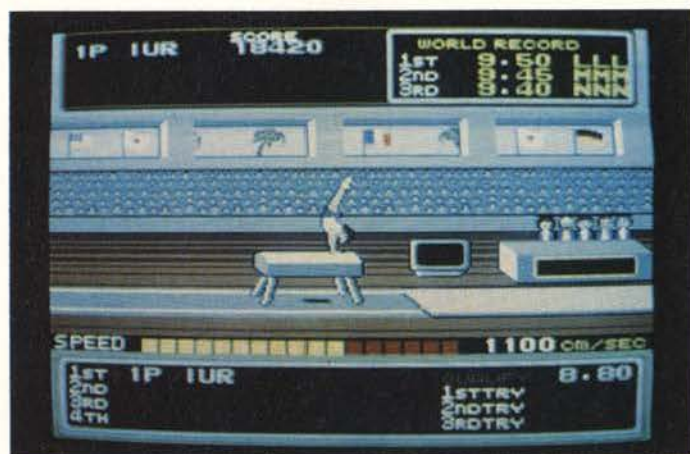


La gara si svolge in una vasca da 50 metri a quattro corsie; nelle due esterne corre sempre il computer (CPU): infatti anche se si gioca in quattro si gareggia solo due alla volta. Il tempo che passa tra il pronti e lo sparo di partenza è lo stesso che era programmato nelle corse di Hyper Olympic: in molti esulteranno per questo! Dopo la partenza, con uno stupendo "SPLASH", bisogna "sma-

nettare" come al solito per nuotare e schiacciare il bottone per respirare (quando compare la scritta "BREATH"); se si cerca di anticipare questo movimento il nuotatore annascerà, facendo un rumore simile ad una papera (molto divertente!).

Passiamo alla seconda specialità: il tiro al piattello. I piattelli escono da due buche laterali, a diverse altezze

AL BAR AL BAR



e velocità; se si colpiscono tutti il 10° è blu e il 20° è giallo, mentre l'ultimo dà uno special di 3000 punti per un totale di 7200 punti.

Il tutto non è per niente facile, perché se non si sbaglia il computer aumenta la velocità dei piattelli; comunque si hanno a disposizione tre serie.

Finito di tirare, si passa al salto del cavallo (siamo passati

alla ginnastica!), prima di una serie di gare tecniche che fanno letteralmente impallidire il salto in alto di Hyper Olympic, sinora ritenuto il massimo della difficoltà.

Qui bisogna prima correre, poi saltare sulla pedana, saltare sul cavallo e quindi piroettare in aria stando attenti a non atterrare di "testa"; i giudici daranno quindi un giudizio sulla nostra tecnica di salto.

AL BAR AL BAR



Se riusciamo nell'ardua impresa di superare questa gara avremo la soddisfazione di vedere la prima "COMMENTATION" ove il 1° fa dei pazzi salti per la gioia. Dopo la breve pausa, si riprende con il tiro con l'arco dove possiamo addirittura scegliere la velocità e la direzione del vento, oltre a decidere nel solito modo l'ango-

lazione con cui lanciare le otto frecce a nostra disposizione.

Possiamo effettuare tre serie, ma ce ne vorrebbe proprio qualcun'altra: è una specialità molto difficile considerando che la QUALIFY minima è di 2400 punti e che per fare 320 punti bisogna quasi centrare il piccolo bersaglio; se si è particolarmente abili si possono fare 400 o addirittura 600 punti.

Se avevate dei problemi nel salto in lungo cominciate pure a mettervi le mani nei capelli: ora viene il salto triplo!

Qui bisogna "semplicemente" correre continuamente e schiacciare tre volte il pulsante per imprimere la giusta angolazione (i soliti 40°-50°); la misura minima di qualificazione è di 12 m, proprio una bazzecola!

Chiudono il gioco altre due gare che richiedono una notevole dose di tecnica: dapprima il sollevamento pesi ed infine il salto con l'asta.

Chi si credeva un campione di Hyper Olympic troverà pane per i suoi denti con questo nuovo arcade; da parte nostra una promessa: appena avremo approntato le strategie per affrontare al meglio Hyper Sports ve le esporremo in uno "speciale" apposito.

VIDEO
Mania

OFFERTE SPECIALI

MBM
COMPUTER SHOP

Tutto il software
per Commodore 64 con i migliori libri per imparare il Basic.

4 Cartucce per VIC 20 Lire 60.000

Cartucce per Atari VCS 2600:

Centipede	Lire 65.000	Galaxian	Lire 56.000	Asterix	Lire 48.000
Phoenix	Lire 56.000	Joust	Lire 56.000	Tennis	Lire 48.000
Cristal Castle	Lire 56.000	Battlezone	Lire 56.000	Football	Lire 48.000

SCONTO DEL 10% SU TUTTI GLI ARTICOLI
PREZZI IVA INCLUSI



SPEDIZIONE IN CONTRASSEGNO

Viale Piave n. 5 - 20129 MILANO
Tel. 02/780487

Corso Roma n. 112 - LODI
Tel. 0371/53610

VIDEO CAMPIONI

Nino Jorfino
29 anni
Bologna

Dai tredici anni di Francesca del mese scorso ai ventinove di Nino di questo mese: ciò dimostra che gli anni non contano molto, anzi che non contano niente. Nino dirige un "computer center" di Bologna, TEMPO REALE, e si occupa di mille cose interessanti, di giochi, da bar e non.

Ci vediamo nei dolcissimi locali della sala giochi La Luna, uno strano posto dove i videogiochi sono sepelliti, molto piacevolmente, in mezzo al verde, in un ambiente completamente diverso dal classico, e vetusto, habitat delle sale giochi "galattiche". Nino si sta cimentando al volante di TURBO, un videogioco famoso e piuttosto bello della Sega. Mentre fissa intensamente il video, alla ricerca di placche di ghiaccio, mi racconta qualcosa sul suo rapporto con i videogiochi. "Adoravo i videogames fin dal momento della loro comparsa e mi interessavano molto. Organizzavo manifestazioni culturali, mostre, rassegne e spettacoli simili e stavo studiando il nascente fenomeno computer, anche

se, lo confesso, esercitavo su di me un fascino pericoloso. Poi ho scoperto che il modo più spontaneo e facile, per entrare in contatto con la macchina è proprio il videogame. Il gioco permette di schivare la noia, che a volte il calcolatore procura e di ottenere dal computer gratificazioni splendide".

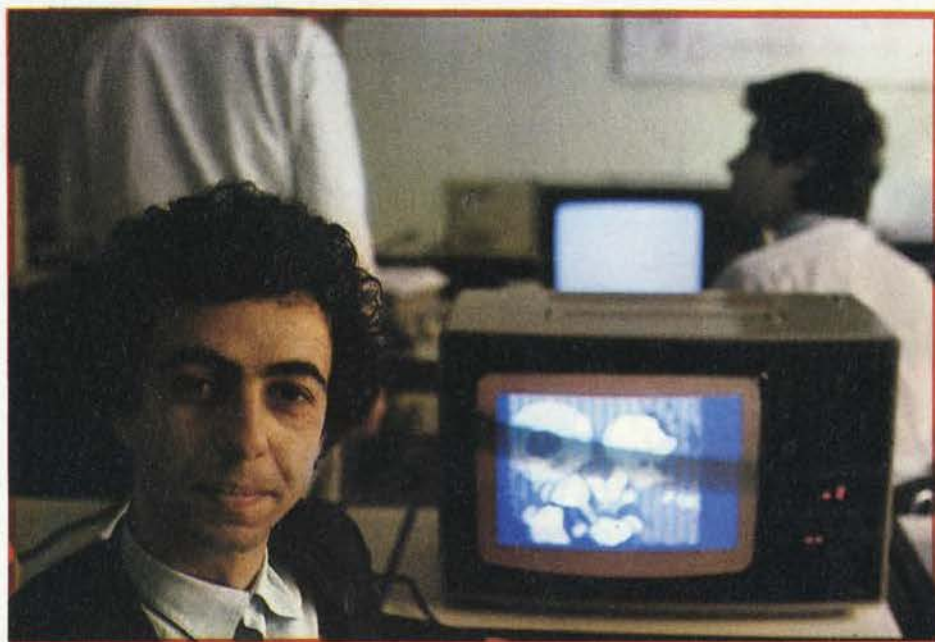
Mentre Nino gioca cerco di sapere quali siano i suoi giochi preferiti; mi assicura che preferisce provarli tutti, e, del resto, questa è la tendenza più recente, il modo più intelligente di giocare. "Adoravo" continua Nino "quei flippers elettronici della fine degli anni settanta, e comunque il flipper rimane ancora un mio grosso amore. Adesso abbiamo realizzato un programma radiofonico che vogliamo rendere sempre migliore che riguarda il computer, ma che ha ben due rubriche destinate ai videogiochi. Una parla di HOBBIT, un gioco stupendo che sta appassionando migliaia di giovani e di cui sembra potrà esserci una versione da bar, e l'altra è destinata a recensioni di videogiochi e alla creazione di una hit-parade telefonica, degli ascoltatori, composta dai videogames più apprezzati".

"HOBBIT" prosegue "sta scatenando

reazioni incredibili di odio e d'amore incondizionato. Riceviamo risposte pazzesche di ragazzi disposti a pagare pur di ottenere consigli sul modo di proseguire nel gioco". Nino chiede aiuto anche ai nostri lettori, spera nei prossimi numeri di vedere pubblicate lettere di help, suggerimenti su questo adventure-game carognesco.

M'informo, mentre stiamo per salutarci, sulle sue idee riguardo ai nuovi videogames arcade: li divide nettamente in due categorie: da un lato quelli ripetitivi, che ricalcano gli schemi già visti, e che non fanno alcuno sforzo per innovare. Dall'altro ci sono, gli arcades interessanti, i giochi da sala che propongono novità tecnologiche, con i laser-disc, oppure propongono un diverso modo di giocare, come Q+BERT con la sua piramide. "Meglio, comunque, non fossilizzarsi su nessun videogame, provarli tutti, è davvero meglio".

Francesco Carla



Giovanni Gadda
15 anni
Legnano

Giovanni ha la faccia furba e l'abilità di un campione. Per lui volere è potere, almeno per quanto riguarda i videogiochi.



Voleva diventare campione di Gy-russ e lo è diventato. "Ho scelto Gy-russ perché mi piace e perché sono bravo. Mi ero studiato tutti gli schemi a memoria: sapevo come farli tutti.

"Pensavo di poter battere il record, non mi interessava fare la maratona. Se adesso provassi a fare un record di maratona potrei farcela: sono allenato, anche se tra 24 e 38 ore c'è una bella differenza. Ce n'è molta anche tra 11 e 24, quindi...

"Dice il gestore della sala giochi che se dovessi provare una maratona bisognerebbe organizzarla meglio, magari anche con un medico. Ad un certo punto mi è venuto mal di testa per una crisi di stanchezza.

"Ero stanco, non potevo farci niente, però continuavo a giocare. Avrei continuato finché non lo battevo - il record.

Dai comandi si è staccato solo una volta per mangiare e bere: "li ho lasciati lì ma non li toccava nessuno, ho perso una o due astronavi".

Giovanni è un vero appassionato di videogiochi e predilige quelli da bar perché sono più difficili e impegnativi. Quando è libero dagli studi - frequenta una scuola di ingegneria - va spesso in "sala giochi e si allena".

"Se sono in vacanza magari ci sto tre/quattro ore al giorno. E poi, va beh!, l'altro giorno ce ne sono stato 24!".

Quando ho tentato il record, la sala giochi Chip's si era preparata. Il giornale locale ne aveva dato notizia il giorno prima e un po' tutti a Legnano sapevano che si stava svol-

gendo la gara.

"I gestori si alternavano, sempre presenti e pronti a soddisfare le mie necessità: caldo, freddo, fame, sete. Alle sette sono andato a dormire e alle tre del pomeriggio ero di nuovo in sala giochi. Verso la fine schiacciavo i pulsanti con le nocche, perché con le dita non ce la facevo più".

Chip's è famosa per i suoi giocatori: molti sono campioni e ben nove record della classifica AIVA sono stati battuti. "Ogni macchina ha appeso un cartellino vidimato dalla direzione che riporta il record di quel gioco e il nome del recordman. Enrico, per esempio è un campione: ha vinto l'abbonamento a Videogiochi per il record domestico di Asteroid".

La sua ricetta per vincere?

"Io ho anche un fratello, ma non è patito come me, anzi non sa giocare. Sai, per giocare ci vogliono riflessi pronti, lui invece rimane lì e si fa fregare. Il gioco bisogna capirlo subito".

Questo è Giovanni raccontato da Giovanni. Per concludere vi parliamo di Giovanni raccontato dalle "sue" cifre. Punteggio raggiunto: 34.209.200; ore giocate: 24 ore e 7 minuti; astronavi rimaste: 49.

Complimenti, campione.

Benedetta Torrani

RIVISTE JACKSON.
LA VOCE
PIÙ AUTOREVOLE
NEL CAMPO
DELL'ELETTRONICA
E DELL'INFORMATICA.

l'Elettronica
PERSONAL
SOFTWARE
AUTOMAZIONE

strumenti
MUSICALI

INFORMATICA

elektor

Bit

VIDEO
Giochi

electronica

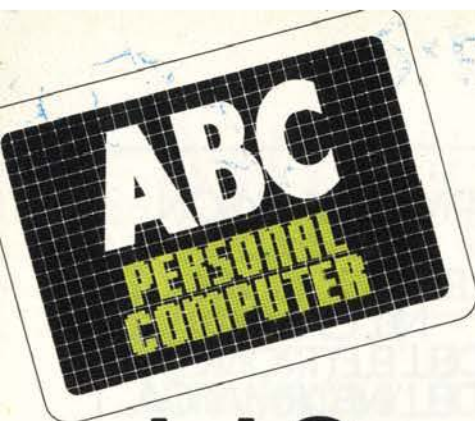
OGGI

telecomunicazioni

he



GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON



il Corso di BASIC in meno di 6 mesi ideato dagli specialisti del Gruppo Editoriale Jackson



Figura 3: Il calcolatore Commodore VIC 20 utilizzato in ufficio.

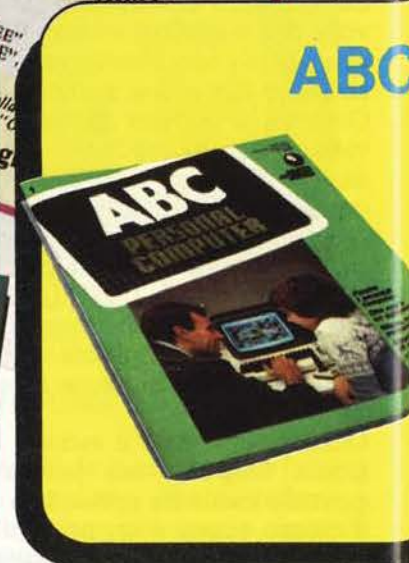
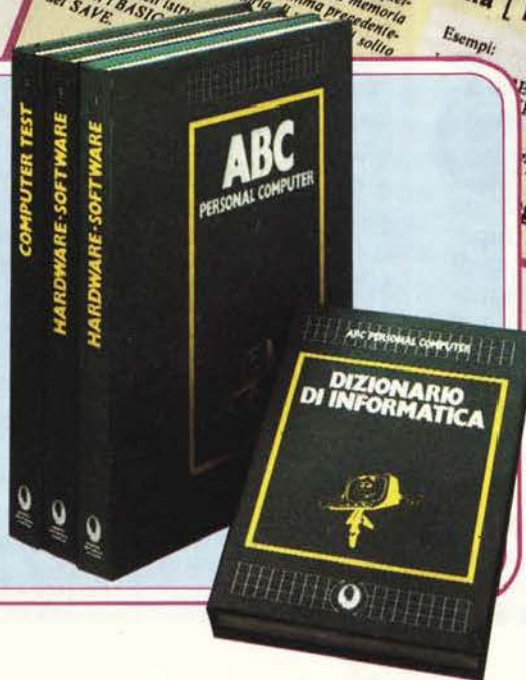


Insegna tutto quel che c'è da sapere sul BASIC;
mette subito in grado di programmare;
fornisce una guida ragionata e competente alla scelta del Personal Computer.

ABC Personal Computer

è il corso che risponde oltretutto alle esigenze di chi non ha tempo da perdere, perché:

- si completa in meno di 6 mesi
- si compone di 24 fascicoli settimanali



per tutti coloro che vogliono davvero "dialogare" col computer

24
FASCICOLI SETTIMANALI
IN EDICOLA
DAL 21-9-84

La rapida diffusione dei computer nelle aziende, nelle scuole, nelle case ha reso urgente e indispensabile per molti imparare il linguaggio del calcolatore. Ci sono molti modi per farlo. Il più nuovo, originale, rapido e divertente si chiama...

ABC Personal Computer

l'opera creata per rispondere alle esigenze di chi, per lavoro, studio, hobby vuole acquisire un'effettiva padronanza dei piccoli elaboratori per sfruttarne le immense, entusiasmanti possibilità.

ABC Personal Computer

svela i segreti del BASIC - il linguaggio fondamentale dei personal, home e microcomputer - e fornisce la chiave per programmare da soli.

ABC Personal Computer

tratta il BASIC in modo diverso, organico, comprensibile a tutti perchè nasce dalla grande esperienza e dalla capacità divulgativa del Gruppo Editoriale Jackson.

ABC Personal Computer

è un'opera preziosa, **comprensibile per i ragazzi**, perchè comincia proprio dall'abc dell'informatica; **ideale per i professionisti**, perchè rapida, esauriente, concreta; **preziosa per gli appassionati** perchè ricca di programmi già testati, di suggerimenti, di notizie sul mondo dei piccoli computer.



GRUPPO EDITORIALE JACKSON
noi l'informatica
la conosciamo davvero

Personal Computer

24 appuntamenti in edicola per arricchire la biblioteca di casa con:

- 2 volumi di Lezioni per complessive 608 pagine
- 1 volume di **Computer-test**
- 1 **Dizionario di Informatica** di oltre 208 pagine

L'opera è elegantemente rilegata in similpelle.

Centinaia di illustrazioni a colori, foto e disegni.

Formato dei volumi cm. 21x28.

Formato del Dizionario di Informatica cm. 15x21.

Abbonamento-risparmio

Tagliando da inviare in busta chiusa a:
Gruppo Editoriale Jackson "ABC Personal Computer"
via Rosellini, 12 - 20124 Milano

Sì, desidero sottoscrivere l'abbonamento risparmio ai 24 fascicoli di ABC Personal Computer e alle copertine dei 4 volumi dell'opera. Tutto al **prezzo speciale di L. 80.000** invece di L. 96.000.

Allego alla presente

- ☐ assegno non trasferibile di L. 80.000 a voi intestato
- ☐ fotocopia di versamento di L. 80.000 sul ccp n. 11666203
- ☐ fotocopia di vaglia postale di L. 80.000 a voi intestato

I fascicoli dovranno essere inviati a:

Nome _____ Cognome _____
Via _____
Città _____ Prov. _____ C.A.P. _____
Data _____ Firma _____

PINBALL WIZ



GRAND SLAM

(Bally)

Grand Slam è un flipper ispirato al "Great American pastime", il grande passatempo americano: il baseball, l'equivalente negli USA di quello che da noi è il calcio. Il flipper ispirato al baseball era una volta negli USA comunissimo e la Bally ci riprova dopo alcuni anni in cui questo tema sportivo era stato un po' trascurato a discapito di altri generi d'ispirazione.

L'obiettivo del giocatore in Grand Slam consiste nel battere il numero di punti, cioè di corse in casa base, indicato sul pannello verticale del flipper così da vincere una pallina o una partita omaggio, a seconda della generosità dell'operatore/gestore del flipper.

Al centro del piano di gioco si trovano cinque bersagli oscillanti che sillabano la parola H-O-M-E-R, cioè fuoricampo. Questi cinque bersagli sono il modo migliore per realizzare una corsa in casa base e aumentare il punteggio totale. Colpendoli in sequenza, da sinistra a destra, otterrete il *grand slam* e un bonus variabile dai 25.000 ai 50.000 punti, la prima volta, una pallina, la seconda e uno special (che può anche essere una partita) la terza.

Ovviamente questa serie di bersagli è l'elemento principale del gioco e l'obiettivo principale dei tiri, ma altri elementi partecipano alla costruzione del punteggio. Nella parte sinistra del piano di gioco c'è una specie di cancelletto, accessibile con il flipper destro (ma anche con una botta precisa del sinistro), che quando è acceso consente di rimandare la pallina nella parte alta del piano di gioco. Sulla destra si trova invece un bersaglio rotante, il cosiddetto spinner, che farà avanzare il giocatore, idealmente rappresentato da luci colorate, di una base per ogni tre rivoluzioni dello spinner.

La pallina entra in campo attraverso uno dei tre corridoi rollover che si trovano sulla parte destra superiore: ciascuno di questi quando è acceso vi farà totalizzare un *home run*.

A sinistra si trova una specie di piattino che fornisce un'altra possibilità di formare la parola H-O-M-E-R: una volta completata la parola guadagnerete una corsa e 200 punti per ciascuna lettera illuminata.

Una serie di bersagli tondi fissi, disposti in varie zone

RD



della parte bassa del campo di gioco, offrono la possibilità di formare la parola S-T-E-A-L (rubare una base) e guadagnare il bonus moltiplicatore: 2X la prima volta che completate la parola, 3X la seconda volta. La terza volta vi aggiudicate invece 50.000 punti.

Grand Slam è un gioco abbastanza facile e lineare. Dopo le prime partite riuscirete a capire la strategia di gioco e a concentrare la vostra attenzione sui bersagli che contano.

I più importanti sono naturalmente i cinque bersagli H-O-M-E-R: se da una parte questo è un vantaggio, dall'altra, questa loro priorità spingerà il giocatore a interessarsi solo e unicamente di colpire proprio loro, diminuendo troppo l'interesse strategico degli altri bersagli. In pratica questi cinque bersagli dividono il gioco in due e rendono il gioco un po' monocorde e ripetitivo: vi troverete a mirare in continuazione i cinque bersagli oscillanti e una volta che li avrete colpiti tutti e quindi "girati" non saprete più dove mandare la pallina, se non in spazi aperti ma insignificanti dal punto di vista del punteggio.

l'enciclopedia del FLIPPERS

BONUS N° 19

IL RIMBALZO

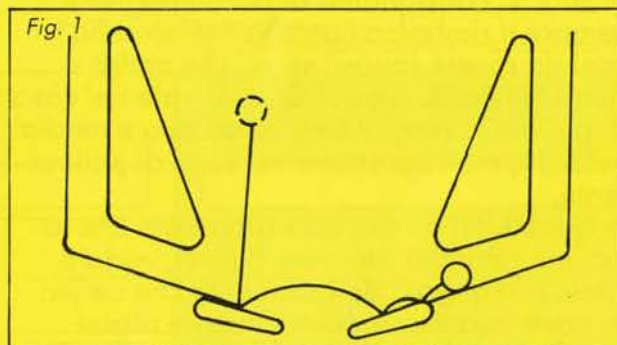
Spesso nei flipper i bersagli situati sulla parte destra del piano di gioco sono accessibili soltanto dai flipper da sinistra e viceversa.

Se durante una partita avete colpito tutti i bersagli di sinistra, il flipper di sinistra diventa, a quel punto, quasi inutile, e quindi è necessario "far lavorare" il flipper di destra.

Ogni occasione nella quale la pallina va a cadere sul flipper inutile deve essere sfruttata per passarla sull'altro così da poter mirare i bersagli che servono a portare avanti la strategia di gioco.

I modi per far ciò sono diversi e ciascuno di essi deve essere usato nelle condizioni adatte di direzione e velocità di avvicinamento della pallina.

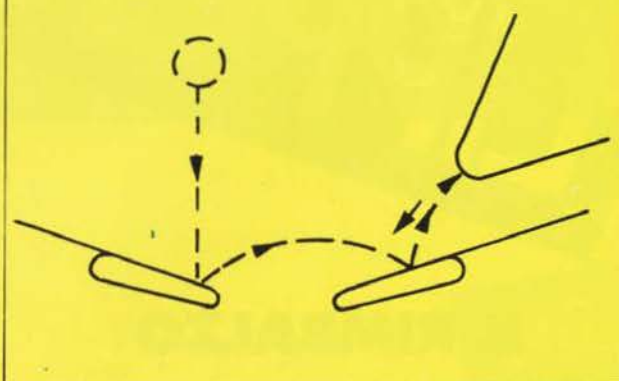
Restringendo i casi all'essenziale, la pallina può arrivare al flipper direttamente dal campo di gioco o attraverso le rampe laterali. Per ciascuno di questi due casi vi sono diversi modi per passare la pallina da un flipper all'altro.



Questa volta ci occupiamo del primo caso, cioè quando la pallina arriva direttamente dal campo di gioco.

Il modo più facile, e spesso più trascurato, per passare la pallina sull'altro flipper è il rimbalzo. Il nome della tecnica dice tutto: non si fa altro che far rimbalzare la pallina su un flipper così che vada a finire sull'altro (fig. 1).

Fig. 2



La cosa importante da capire è qual è la direzione e velocità di avvicinamento della pallina necessaria in ciascuna macchina per far andare in porto l'operazione. La prima cosa da imparare è di non farsi prendere dalla paura che la pallina rimbalzi direttamente in buca. Con la velocità e la direzione giusta non c'è pericolo che questo avvenga. Vi basterà solo un po' d'esperienza per sapere quando e come la pallina rimbalzerà in modo giusto.

Un'altra cosa di cui dovrete fare attenzione è evitare di attivare "l'altro" flipper appena la pallina, rimbalzando, giunge a tiro. Non preoccupatevi la pallina non andrà persa e così facendo la manderete chissà dove, ma certamente non a centrare il bersaglio voluto.

Generalmente, se avete calcolato tutto alla perfezione, la pallina andrà a finire sulla rampa laterale opposta, così da trovarsi pronta per essere mandata sul bersaglio giusto. Vi consigliamo di accompagnare sempre il rimbalzo con una "spintarella" così da essere (quasi) sicuri che andrà a finire nel posto giusto. Questo vale nel caso di palline in avvicinamento ad alta e media velocità, ma soprattutto nel caso di palline lente.

In quest'ultimo caso può succedere che la pallina rimbalzi sull'altro flipper, vada a finire sull'angolo dell'elemento che delimita la parte superiore della rampa e ritorni come una scheggia verso il flipper (fig. 2): la sua velocità di ritorno, se non state con gli occhi aperti, vi impedirà nove volte su dieci di rispedirla nel campo di gioco e finirà in buca.

Quindi sempre all'erta se non volete che vi capitino brutte sorprese o, meglio ancora, date sempre una spintarella alla macchina per scongiurare qualunque opportunità negativa.

expert

GIGLIONI

Stazione Garibaldi
Via L. Sturzo 45 (MI)
Tel. 654906

Commodore Sinclair Atari Sharp
Olivetti Casio Coleco
rate da L. 30.000 in su



**GIGLIONI IL NUMERO UNO PER
GLI HOME COMPUTER E VIDEOGAMES**

OFFERTA DEL MESE

COMPUTERS	SHARP 1500A - 8,5Kb	L. 420.000
	SHARP 1245 - 2,2Kb	L. 150.000
	SHARP 1401 - 4,2Kb	L. 240.000
	SHARP 1212 - 1424 passi P.	L. 200.000
	CASIO PB100 - 544 passi P.	L. 119.000
	CASIO PB700 - 4Kb	L. 349.000
	CASIO FX3600 P.	L. 82.000
	OLIVETTI M10 24Kb	L. 1.780.000
	C.B.M. sistema - 4032 base	
	4040 FLOPPY - 4022 printer	L. 4.350.000
PERIFERICHE	Commodore Printer 801	L. 469.000
	SHARP double disk driver MZ80 FD 360Kb	L. 1.890.000
	JOYSTICK SPECTRAVIDEO	
	Quick shoot I	L. 28.000
	Quick shoot II SuperFire	L. 32.000
	Quick shoot III chiave numerica	L. 45.000
	Expansione per Vic 20 32Kb	L. 199.000
	Light Pen per Vic-CBM	L. 79.000
	Cartucce originali Commodore per Vic 20	L. 14.900
	Music 64 tastiera CBM 64	L. 290.000

Prezzi comprensivi di IVA e garanzia Italiana
Offerta valida fino ad esaurimento
Vendita per corrispondenza
scriveteci o telefonate alla nostra sede

Desidero ricevere il materiale indicato nella tabella, a mezzo pacco postale contro assegno, al seguente indirizzo:

Nome

Cognome

Via

Città

Data C.A.P.

Desidero ricevere la fattura ☐ SI ☐ NO

Partita I.V.A. o, per i privati Codice Fiscale

PAGAMENTO:

A) Anticipato, mediante assegno circolare o vaglia postale per l'importo totale dell'ordinazione.
B) Contro assegno, in questo caso, è indispensabile versare l'acconto di Lire 50.000 mediante assegno circolare o vaglia postale. Il saldo sarà regolato contro assegno.

AIVA

SCOREBOARD DATA _____

GIOCATORE

NOME: _____ ETA': _____
 SIGLA: _____ TEL: _____
 VIA: _____
 CITTÀ: _____ CAP: _____
 NOTE: _____

SALA GIOCHI

NOME: _____
 VIA: _____
 CITTÀ: _____ CAP: _____
 TEL: _____ GESTORE: _____
 NOLEGGIATORE: _____

ALLEGARE DIAPOSITIVA O FOTO (FACOLTATIVO)

FIRME TESTIMONI

GESTORE: _____
 1° TEST: _____ TEL: _____
 2° TEST: _____ TEL: _____

GIOCO

NOME: _____ CASA: _____
 PUNTEGGIO: _____
 LIVELLO DIFFICOLTÀ: _____
 VITE INIZIALI: _____
 VITE EXTRA: _____
 N° QUADRI SUPERATI: _____
 ORE GIOCATE: _____
 NOTE: _____

PARTECIPATE
ALLA VIDEOGARA

Se il gioco oggetto del vostro punteggio è uno di quelli inseriti nella SUPERVIDEOGARA, allora nelle note scrivete chiaramente e bene in grande SVG e basta!

NOME _____ COGNOME _____
 INDIRIZZO _____
 ETA' _____ CITTÀ' _____
 GIOCO _____
 MARCA _____ SISTEMA (BASE) _____
 PUNTEGGIO O RECORD _____
 NOTE _____
 DATA _____ FIRMA _____

PARTECIPATE
ALLA HIT-BIT

NOME _____ COGNOME _____
 INDIRIZZO _____
 ETA' _____ CITTÀ' _____
 GIOCO _____
 MARCA _____
 SUPPORTO (CASSETTA-DISCO-CARTUCCIA) _____
 COMPUTER (MODELLO E MARCA) _____
 PUNTEGGIO O RECORD _____
 NOTE _____
 DATA _____ FIRMA _____

LA CLASSIFICA VIDEO GIOCHI

nome _____
 cognome _____

DA CASA		DA BAR
Marca	Titolo esatto della cartuccia	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		

ETA' _____ INDIRIZZO _____

il me

GUIDA COMPLETA DI V

ACTIVISION

Miwa Trading - Milano Fiori, Strada 7, Palazzo T1 - Assago MI
per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
BARNSTORMING	AZIONE	1	4	92.000	
BEAM RIDER	SPAZIALE	1-4	1	94.000	VG13
BRIDGE	STRATEGIA	1	7	92.000	
CHOPPER COMMAND	GUERRA	1	2	92.000	
DECATHLON	SPORT	1-4	1	97.000	VG13
DRAGSTER	GUIDA	1-2	2	57.000	
ENDURO	GUIDA	1	1	92.000	VG10
FISHING DERBY	SPORT	1-2	2	65.000	
FROSTBITE	AZIONE	1-2	4	89.000	VG14
GRAND PRIX	GUIDA	1	4	92.000	
H.E.R.O.	AVVENTURA	1	5	94.000	VG16
ICE HOCKEY	SPORT	1-2	2	92.000	
KABOOM	AZIONE	1-2	2	77.000	VG1
KEYSTONE KAPERS	AVVENTURA	1	1	92.000	VG11
PITFALL II	AZIONE	1	1	94.000	VG15
PLAQUE ATTACK	AZIONE	1-2	1	89.000	VG6
RIVER RAID	GUERRA	1-2	1-2	92.000	VG9
ROBOT TANK	GUERRA	/	/	97.000	
SEAQUEST	AVVENTURA	1-2	10	89.000	VG5
SPACE SHUTTLE	SPAZIALE	1	3	92.000	VG17
SPIDER FIGHTER	AZIONE	1-2	1	89.000	VG4
STAMPEDE	AZIONE	1	8	77.000	VG3

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
BEAMRIDER	SPAZIALE	1	1	92.000	VG13
HAPPY TRAILS	AZIONE	1	1	92.000	VG10
PITFALL	AVVENTURA	1	1	92.000	VG1
RIVER RAID	GUERRA	/	/	92.000	VG9
STAMPEDE	AZIONE	1	8	77.000	VG4
WORM WHOMPER	AZIONE	/	/	89.000	VG15

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
BEAMRIDER	SPAZIALE	1	1	89.000	VG13
DECATHLON	SPORT	1-4	1	89.000	VG13
H.E.R.O.	AVVENTURA	1	5	89.000	VG16
KEYSTONE KAPPERS	AVVENTURA	1	1	89.000	VG11
PITFALL	AVVENTURA	1	1	89.000	VG10
RIVER RAID	GUERRA	1	1	89.000	VG9

ATARI

Atari Int. - v.le della Liberazione, 18 - Milano
per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
ASTERIX	AZIONE	1	1	79.000	VG12
ASTEROIDS	SPAZIALE	1-2	77	69.000	
BATTLE ZONE	GUERRA	1	2	79.000	VG13
BERZERK	AZIONE	1	12	69.000	
BIG BIRD'S EGG CATCH	AZIONE	1-2	10	59.000	
CENTPEDE	AZIONE	1-2	2	89.000	VG10
CRYSTAL CASTLE	AZIONE	1	2	69.000	
DEFENDER	SPAZIALE	1-2	20	69.000	VG2
DIG DUG	AZIONE	/	/	79.000	VG13
GALAXIAN	SPAZIALE	/	/	79.000	VG13
JOUST	AZIONE	/	/	69.000	VG15

JUNGLE HUNT	AVVENTURA	1	2	79.000	VG12
KANGAROO	AZIONE	1	2	79.000	
MARIO BROS	AZIONE	1-2	8	89.000	VG17
MISSILE COMMAND	SPAZIALE	1-2	34	59.000	VG3
MOON PATROL	SPAZIALE	/	/	79.000	VG16
MS. PAC-MAN	LABIRINTO	1-2	3	89.000	VG9
NEW VOLLEY BALL	SPORT	1-2	2	59.000	
NEW SOCCER	SPORT	1-2	5	59.000	
PAC-MAN	LABIRINTO	1-2	8	79.000	VG2
PHOENIX	SPAZIALE	/	/	79.000	VG6
POLE POSITION	GUIDA	1	1	89.000	VG11
SORCERER'S	AZIONE	1	2	59.000	VG14
APPRENTICE	SPAZIALE	1-2	112	59.000	
SPACE INVADERS	SPAZIALE	1-2	/	89.000	VG8
STAR RAIDERS	SPORT	1-2	/	69.000	
TENNIS	SPORT	1-2	/	79.000	VG14
VANGUARD	SPAZIALE	1-2	/	59.000	VG2
YARS'REVENGE	SPAZIALE	1-2	7	59.000	

COLECOVISION

CBS Electronics - via Lamedei, 9 - Milano 20123
per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
BLACK SACK	STRATEGIA	1-2	1-8	62.000	
DESTRUCTOR	GUIDA	/	1-8	62.000	
CABBAGE PATCH KIDS	AZIONE	1-2	/	89.000	
CARNIVAL	AZIONE	1-2	1-8	52.000	
COSMIC AVenger	SPAZIALE	1-2	1-8	52.000	
DONKEY KONG	AZIONE	1-2	1-8	62.000	VG13
DONKEY KONG JR	AZIONE	1-2	1-8	72.000	VG16
FRENZY	LABIRINTO	1-2	1-8	62.000	
FRONT LINE	AZIONE	1-2	1-8	62.000	
GOLF	SPAZIALE	1-2	1-8	52.000	
LADY BUG	LABIRINTO	1-2	1-8	52.000	VG12
LOOPING	AZIONE	1-2	1-8	62.000	VG15
MR. DO	LABIRINTO	1-2	1-8	72.000	
PEPPER II	LABIRINTO	1-2	1-8	62.000	
SMURF	AVVENTURA	1-2	1-8	62.000	VG14
SPACE FURY	SPAZIALE	1-2	1-8	52.000	
SPACE PANIC	SPAZIALE	1-2	1-8	52.000	
SUB ROC	SPAZIALE	1-2	1-8	72.000	
TIME PILOT	SPAZIALE	1-2	1-8	52.000	VG18
VENTURE	AZIONE	1-2	1-8	62.000	VG14
VICTORY	/	/	1-8	72.000	
ZAXXON	SPAZIALE	1-2	1-8	72.000	VG11

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
CARNIVAL	AZIONE	1-2	1-8	40.000	VG6
DONKEY KONG	AZIONE	1-2	1-8	62.000	VG5
GOLF	SPAZIALE	1-2	1-8	40.000	
MOUSE TRAP	LABIRINTO	1	1-8	40.000	
VENTURE	AZIONE	1-2	1-8	52.000	VG14
WIZARD OF WOR	LABIRINTO	1-2	1-8	40.000	

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PROVA
CARNIVAL	AZIONE	1-2	1-8	40.000	VG6
DONKEY KONG	AZIONE	1-2	1-8	62.000	VG5

mercato

DEOGIOCHI E DINTORNI

DONKEY KONG JR.	AZIONE	1-2	1-8	62.000	VG16
LADY BUG	LABIRINTO	1-2	1-8	52.000	VG12
MOUSE TRAP	LABIRINTO	1	1-8	40.000	
VENTURE	AZIONE	1-2	1-8	52.000	VG14
ZAXXON	SPAZIALE	1-2	1-8	62.000	VG11

EPYX

CBS Electronics - Via Amedei, 9 - 20123 Milano

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N° GIOCAT.	N° GIOCHI	LIRE	PROVA
GETAWAY TO APSHAI	/	/	/	79.000	
JUMPMAN JR.	AZIONE	1-4	/	79.000	
PIT STOP	GUIDA	1-2	9	79.000	VG17

HOMEVISION

Mini Miniera - via Mons. Peano, 19 - Cuneo

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N° GIOCAT.	N° GIOCHI	LIRE	PROVA
ASTEROID FIRE	SPAZIALE	/	/	55.000	VG16
BASE ATTACK	SPAZIALE	/	/	55.000	
COSMIC WAR	SPAZIALE	/	/	55.000	
FRISCO	AZIONE	/	/	35.000	
IQ 180	STRATEGIA	/	/	55.000	
LILLY ADVENTURE	AVVENTURA	1	1	35.000	
MAGIC CARPET	AVVENTURA	/	/	55.000	
PANDA CHASE	AZIONE	/	/	55.000	
PLATE MANIA	AZIONE	/	/	55.000	
PARACHUTE	AZIONE	/	/	55.000	
RACING CAR	GUIDA	/	/	35.000	
ROBOT FIGHT	SPAZIALE	/	/	55.000	
SKY ALIEN	SPAZIALE	/	/	55.000	
TANKS WAR	GUERRA	/	/	55.000	
TEDDY APPLE	AZIONE	/	/	55.000	
TENNIS	SPORT	/	/	55.000	
TOPY	AZIONE	/	/	55.000	
WALL BREAK	AZIONE	/	/	55.000	
WAR 2000	AZIONE	/	/	55.000	

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N° GIOCAT.	N° GIOCHI	LIRE	PROVA
BEE	AZIONE	/	/	73.000	VG16
CAR RACE	GUIDA	/	/	73.000	
LILLY ADVENTURE	AZIONE	1	1	73.000	
PUMUCKL JUMP	AZIONE	/	/	73.000	

IMAGIC

Audist - Centro Direzionale Milano Fiori - Strada 6 - Palazzo N1 - Rozzano MI

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N° GIOCAT.	N° GIOCHI	LIRE	PROVA
ATLANTIS	SPAZIALE	1-2	/	39.000	VG1 VG12
DEMON ATTACK	SPAZIALE	1-2	/	49.000	
FATHOM	AZIONE	1	/	59.000	

LASER GATES	SPAZIALE	1-2	/	59.000	VG15
MOONSWEPPER	SPAZIALE	1-2	/	59.000	VG18
QUICK STEP	AZIONE	1-2	/	59.000	VG16
RIDDLE OF THE SPHINX	STRATEGIA	1-2	/	39.000	VG4
TRICK SHOT	AZIONE	1-2	/	39.000	

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N° GIOCAT.	N° GIOCHI	LIRE	PROVA
BEAUTY & BEAST	AZIONE	/	/	49.000	VG4
DRACULA	AVVENTURA	1-2	/	69.000	VG6
FATHOM	AZIONE	1-2	/	49.000	VG12
MICROSURGEON	AVVENTURA	1	/	49.000	VG7
NOVA BLAST	SPAZIALE	1	/	69.000	VG10
SWORDS & SERPENTS	AVVENTURA	1-2	/	59.000	
TROPICAL TROUBLE	AVVENTURA	1-2	/	59.000	VG9

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N° GIOCAT.	N° GIOCHI	LIRE	PROVA
MOONSWEPPER	SPAZIALE	1-2	/	89.000	VG18
NOVA BLAST	SPAZIALE	1-2	/	89.000	VG10
WING WAR	LABIRINTO	1-2	/	89.000	VG17

INTELLIVISION

Mattel Electronics - Via Vittorio Veneto - Oleggio Castello

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N° GIOCAT.	N° GIOCHI	LIRE	PROVA
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS	AVVENTURA	1-2	4	59.000	VG5
A.D.&D. TREASURES OF TARMIN	AVVENTURA	1-2	3	59.000	VG16
A.D.&D. TOWER OF MYSTERY	AVVENTURA	—	—	69.000	
ARMOR BATTLE	GUERRA	2	4	49.000	
ASTROSMASH	SPAZIALE	1	1	59.000	
AUTO RACING	GUIDA	1-2	1	49.000	
BACKGAMMON	STRATEGIA	1-2	2	49.000	
BASEBALL	SPORT	1-2	4	49.000	VG3
BASKETBALL	SPORT	2	4	59.000	VG2
BOWLING	SPORT	1-4	10	49.000	
BOXING	SPORT	2	3	59.000	
BUMP'N'JUMP	GUIDA	—	—	69.000	
BURGERTIME	AZIONE	1-2	4	69.000	VG10
BUZZ BOMBERS	AZIONE	1-2	8	69.000	VG15
CHECKERS	STRATEGIA	1-2	4	49.000	VG17
CHESS	STRATEGIA	1-2	8	69.000	
FOOTBALL	SPORT	2	4	29.000	VG8
FROG BOG	AZIONE	1-2	3	49.000	
GOLF	SPORT	1-4	1	49.000	VG13
HOCKEY	SPORT	2	4	49.000	
HORSE RACING	AZZARDO	1-6	1	59.000	
HOVER FORCE 3D	AZIONE	—	—	79.000	
ILLUSIONS	AZIONE	—	—	59.000	
LAS VEGAS ROULETTE	AZZARDO	1-2	1	29.000	
LOCK'N'CHASE	LABIRINTO	1-2	5	69.000	
MASTERS OF THE UNIVERSE	AZIONE	—	—	69.000	
MATH FUN	EDUCATIVO	1-2	18	29.000	
MISSION X	GUERRA	1	4	69.000	VG11
MOTOCROSS	GUIDA	—	—	49.000	
NIGHT STALKER	LABIRINTO	1	4	69.000	
PINBALL	AZIONE	—	—	59.000	
REVERSI	STRATEGIA	—	—	49.000	
ROYAL DEALER	AZZARDO	1	4	49.000	
SEA BATTLE	GUERRA	2	1	49.000	

SHARK SHARK	AZIONE	1-2	4	49.000	VG7 VG7	
SHARP SHOT	AZIONE	1-2	1	29.000		
SKIING	SPORT	1-6	15	59.000	VG2	
SNAFU	AZIONE	1-2	16	49.000		
SOCCER	SPORT	2	4	59.000		
SPACE ARMADA	SPAZIALE	1	2	49.000		
SPACE BATTLE	SPAZIALE	1-2	5	59.000		
SPACE HAWK	SPAZIALE	1-2	4	59.000		
STAR STRIKE	SPAZIALE	1	6	59.000		
SUB HUNT	GUERRA	1-2	5	59.000		
SUPER COMPUTER	SPORT	—	—	79.000		
SOCCER						
SUPER COMPUTER	SPORT	—	—	79.000	VG4 VG4 VG9 VG12 VG16	
TENNIS						
TENNIS	SPORT	2	4	59.000		
THUNDER CASTLE	AZIONE	—	—	59.000		
TRIPLE ACTION	AZIONE	1-2	7	49.000		
TRON DEADLY DISCS	AVVENTURA	1	4	59.000		
TRON MAZE A TRON	AVVENTURA	1-2	12	59.000		
UTOPIA	STRATEGIA	1-2	1	69.000		
VECTRON	AZIONE	1-2	18	59.000		
WORD FUN	EDUCATIVO	1-2	5	29.000		

per Intellivoice

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
BOMB SQUAD	GUERRA	1-2	3	69.000	VG18
B 17 BOMBER	GUERRA	1	7	69.000	VG6
SPACE SPARTANS	SPAZIALE	1	/	69.000	VG14

per Lucky

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
GAME FACTORY	AZIONE	—	—	49.000	VG18
JETSON'S WAYS WITH WORDS	EDUCATIVO	—	—	49.000	
MELODY BLASTER	EDUCATIVO	—	—	49.000	
MIND STRIKE	STRATEGIA	1-2	3	49.000	
EMR. BASIC MEETS					
MR. BYTES	EDUCATIVO	—	—	49.000	VG14
NUMBER JUMBLE	EDUCATIVO	—	—	49.000	
SCOOPY DOO'S	LABIRINTO	1-2	4	49.000	
W.S.M. LEAGUE					
BASEBALL	SPORT	—	—	49.000	

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
A.D.D. TOWER	AVVENTURA	—	—	69.000	VG16
OF MISTERY					
A.D.D. TREASURES	AVVENTURA	1-2	3	59.000	VG10
OF TARMIN	GUIDA	—	—	69.000	
BUMP'N'JUMP	AZIONE	1-2	4	69.000	
BURGER TIME	AZIONE	—	—	69.000	VG10
MASTERS OF THE					
UNIVERSE					

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
BUMP'N'JUMP	GUIDA	—	—	69.000	VG10
BURGER TIME	AZIONE	1-2	4	69.000	
ILLUSIONS	AZIONE	—	—	59.000	
MASTERS OF THE	AZIONE	—	—	69.000	
UNIVERSE	AZIONE	—	—	69.000	

LEONARDO

Linea Gig - via Danubio, 14 - Osmannoro (FI)

per Leonardo

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
ALIEN INVADERS	SPAZIALE	/	/	25.000	VG13 VG18 VG17
CAT TRAX	LABIRINTO	/	/	25.000	
GRAND SLAM TENNIS	SPORT	/	/	25.000	
JUMP BUG	AZIONE	/	/	25.000	
MISSILE WAR	GUERRA	/	/	25.000	
OCEAN BATTLE	GUERRA	/	/	25.000	
PLEIADS	SPAZIALE	/	/	25.000	
R2D TANK	GUERRA	/	/	25.000	
SPACE ATTACK	SPAZIALE	/	/	25.000	
SPACE MISSION	SPAZIALE	/	/	25.000	
SPIDERS	AZIONE	/	/	25.000	VG15
TANKS A LOT	GUERRA	/	/	25.000	
THE END	AZIONE	/	/	25.000	

MICROLAB

CBS Electronics - Via Ardevi, 9 - 20123 Milano

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
MINER 2049ER	LABIRINTO	1-2	1-8	88.000	

PARKER

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
ACTION FORCE	AZIONE	1-3	/	79.000	VG5 VG16 VG14 VG6 VG19 VG12
AMIDAR	AZIONE	1	/	79.000	
FROGGER	AZIONE	1-2	/	79.000	
POPEYE	AZIONE	1-2	/	79.000	
Q+BERT	AZIONE	1-2	/	89.000	
REACTOR	AZIONE	1-2	/	79.000	
SKY SLIPPER	AZIONE	1-2	/	79.000	
SPIDERMAN	AZIONE	1-2	/	79.000	
STAR WARS/ JEDI ARENA	SPAZIALE	1-2	/	79.000	
STAR WARS/RETURN OF THE JEDI					
STAR WARS/THE EMPIRE STRIKES BACK	SPAZIALE	1-2	/	89.000	VG8
SUPER COBRA	SPAZIALE	1-2	/	79.000	
TUTANKHAM	AZIONE	1-2	/	89.000	
	LABIRINTO	1-2	/	89.000	

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
FROGGER	AZIONE	1-2	/	79.000	VG5

PHILIPS

P.zza IV Novembre, 3 - Milano

per Philips Videopac

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
ALLA CONQUISTA DEL MONDO	BOARD GAME	1-6	1	90.000	VG8
ATTACCO GALATTICO+	SPAZIALE	1	1	80.000	
BACKGAMMON	STRATEGIA	1	/	70.000	
BASEBALL	SPORT	2	1	55.000	VG7 VG8 VG3
BASKET/BOWLING	SPORT	1-4	3	55.000	
BATTAGLIE SPAZIALI+	SPAZIALE	1	1	80.000	
CACCIA AL DRAGONE	LABIRINTO	1-2	1	70.000	
CACCIA AL TESORO	BOARD GAME	1-6	1	90.000	
CANNIBAL	LABIRINTO	1	10	70.000	
CASSETTA MUSICALE	EDUCATIVO	1	1	75.000	
CHESSE MODULO C7010	STRATEGIA	1	7	200.000	
COMBATTENTI DELLA LIBERTÀ +	SPAZIALE	1	1	80.000	
FORMULA UNO + GIOCHI DI MEMORIA/	SPORT	1-2	3	80.000	
MATEMATICA	EDUCATIVO	1	1	55.000	VG9
GORILLA	AZIONE	1	40	70.000	
GUERRA LASER	SPAZIALE	2	1	55.000	
KILLER BEES	AZIONE	1	1	80.000	VG16
LAS VEGAS	AZZARDO	1-4	1	55.000	
LOGICA CINESE	STRATEGIA	1	1	55.000	
LOONY BALLOON	AZIONE	/	/	80.000	VG13 VG18 VG17
MODULO BASIC C7420	EDUCATIVO	/	/	250.000	
MOSTRO SPAZIALE	SPAZIALE	1	1	55.000	
MOUSING CAT	AZIONE	1-2	7	70.000	
NEUTRON STAR	SPAZIALE	1	3	80.000	
NIGHTMARE	AZIONE	1	3	80.000	
PICCOLE MAGICO +	AZIONE	1	1	80.000	
RACCATTAPALLE	AZIONE	1-2	1	55.000	
SALTIBANCO	AZIONE	1	1	55.000	
SAMURAI	STRATEGIA	2	1	55.000	VG8
SCI	SPORT	1-2	3	55.000	
IL SEGRETO DEL FARAONE	STRATEGIA	1-2	1	55.000	
SUPER BEES	AZIONE	/	/	80.000	VG11
TERRAHAWKS	SPAZIALE	1	1	80.000	
TIRATORE SCELTO	AZIONE	1	1	55.000	
TIRO CON LA CATAPULTA +	AZIONE	1-2	1	80.000	VG15
TURTLES	AZIONE	/	/	70.000	
VIDEO MESSAGGI	AZIONE	1	1	45.000	
WESTERN	AZIONE	/	/	55.000	

SEGA/Melchioni,

via Pietro Colletta, 37 - Milano

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
BUCK ROGERS	AVVENTURA	/	/	59.000	VG18
CONGO BONGO	AVVENTURA	/	/	59.000	
STAR TREK	SPAZIALE	/	/	59.000	

SPECTRAVIDEO

Domovideo - via Tacchi, 1 - Rovereto (TN)

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
CHINA SYNDROME	AZIONE	1	1	42.000	VG4
CROSS FORCE	SPAZIALE	1-2	1	42.000	
GANGSTER ALLEY	AVVENTURA	1-2	1	42.000	
MANGIA	AZIONE	1	/	42.000	VG18
MASTER BUILDER	AZIONE	1-2	/	42.000	VG17
NEXAR	SPAZIALE	1	1	42.000	VG7
PLANET PATROL	SPAZIALE	1-2	1	42.000	VG5
TAPEWORM	AZIONE	1-2	1	42.000	VG9

STARPATH

Ruggeri Telegames - via Matilde di Canossa, 22 - Roma

per Atari/Supercharger

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
COMMUNIST MU- TANTS FROM SPACE	SPAZIALE	4	2	27.500	VG14
DRAGON STOMPER	AVVENTURA	1	3	30.000	
ESCAPE FROM THE MINDMASTER	LABIRINTO	1	4	30.000	VG10
FIREBALL	AZIONE	4	3	27.500	
FROGGER	AZIONE	2	/	27.500	VG19
KILLER SATELLITES	SPAZIALE	1	4	27.500	
PARTY MIX	AZIONE	/	/	30.000	VG15
PHASER PATROL	SPAZIALE	1	2	omaggio	
RABBIT TRANSIT	AVVENTURA	2	/	27.500	VG19
SUICIDE MISSION	AZIONE	2	2	27.500	
SURVIVAL ISLAND	AVVENTURA	1	1	30.000	VG15
SWORD OF SAROS	AZIONE	/	/	27.500	

SUNRISE

Ruggeri Telegames - Via Matilde di Canossa, 22 - Roma

per Coleco

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
CAMPAIGN	STRATEGIA	1-2	4	76.000	
GUST BUSTLER	AZIONE	1-2	4	76.000	
QUEST FOR QUINTANA ROO	LABIRINTO	1-2	4	76.000	
ROLLOVERTURE	AZIONE	1-2	4	76.000	

TIGERVISION

Domovideo - via Tacchi, 1 - Rovereto (TN)

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
JAWBREAKER	AZIONE	1-2	1	64.000	VG9
KING KONG	AZIONE	1-2	1	64.000	VG10
MARAUDER	SPAZIALE	1	1	64.000	VG11
MINNER 2049ER	AZIONE	1-2	1	72.000	VG19
POLARIS	AZIONE	1-2	1	72.000	VG18
THRESHOLD	SPAZIALE	1-2	1	64.000	VG12

20TH CENTURY FOX

Sirius It. - via Imperia, 21 - Milano

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
CRASH DIVE	AZIONE	/	/	47.500	VG11
MASH	AZIONE	1-2	8	66.500	
MEGA FORCE	AZIONE	/	/	44.500	
PORKY'S	AZIONE	/	/	66.500	

XONOX

Melchioni - via Pietro Colletta, 37 - Milano

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
MANOR/PEAK	AZIONE	1-2	/	79.000	
LANCE/HOOD	AZIONE	1-2	/	79.000	
DUEL/KU-FU	AZIONE	1-2	/	79.000	

VECTREX

MB Italiana - Milano Fiori, Strada 2, Palazzo C1 - Assago MI

per Vectrex

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVA
ARMOUR ATTACK	GUERRA	1	1	75.500	
BEDLAM	SPAZIALE	1	1	85.500	
BERZERK	AZIONE	1	1	75.500	
BLITZ	SPORT	1	1	75.500	
CLEAN SWEEP	AZIONE	1	1	75.500	
COSMIC CHASM	SPAZIALE	1	1	75.500	
FLIPPER	AZIONE	1	1	85.500	
FORTRESS OF NARZOD	SPAZIALE	1	1	85.500	
HYPERCHASE	GUIDA	1	1	75.500	
RIP OFF	AZIONE	1	1	75.500	
SCRAMBLE	AZIONE	1	1	75.500	
SOCCER	SPORT	1	1	85.500	
SOLAR QUEST	SPAZIALE	1	1	75.500	
SPACE WARS	SPAZIALE	1	1	75.500	
SPIKE	AZIONE	1	1	85.000	
STAR HAWK	SPAZIALE	1	1	75.500	
STAR SHIP	SPAZIALE	1	1	75.500	
WEB WAR	GUERRA	1	1	85.000	

HARDWARE

ACTIVATOR per Atari	L. 153.000
ACTIVATOR per Intellivision	L. 153.000
ATARI VIDEO COMPUTER SYSTEM	L. 299.000
BASE CREATIVISION	L. 415.000
BASE COLECOVISION con cartuccia	L. 249.000
COLECO/ATARI CONVERTER	L. 169.000
COLECO/ROLLER CONTROLLERS con cartuccia Slither	L. 160.000
COLECO/SUPER ACTION CONTROLLERS con cartuccia Rocky	L. 160.000
COLECO modulo Turbo con cartuccia	L. 145.000
Console LEONARDO con cartuccia G.S. Tennis	L. 150.000
LUCKY KEYBOARD tastiera alfanumerica	L. 249.000
LUCKY tastiera musicale	L. 199.000
LUCKY espansione di memoria	L. 145.000
BASE MATTEL INTELLIVISION più 3 cartucce sportive	L. 349.000
Modulo Intellivoice	L. 99.000
PHILIPS VIDEO PAC G 7000	L. 165.000
PHILIPS VIDEO PAC G 7200	L. 300.000
PHILIPS VIDEO PAC G 7400	L. 200.000
SUPERCHARGER con cartuccia	L. 135.000
CONSOLLE VECTREX	L. 499.000
VECTREX hand controller	L. 80.000

ACCESSORI-JOYSTICK	
Point master-controllo competizione compatibile	
Atari/Vic 20	L. 39.000
Point master-controllo competizione	L. 39.000
Point master-fuoco rapido	L. 19.000
Point master-quick compatibile Intellivision	L. 29.000
Ruggeri joystick challenger	L. 30.000
Wico-the boss control	L. 39.000
Wico-joystick	L. 58.500
Wico-red ball	L. 58.500
Wico-power grip	L. 58.500
Wico-three way deluxe	L. 64.000
Wico-trackball at/Vic 20/64	L. 103.000
Wico-Philips adaptor	L. 20.300
Wico-Apple adaptor	L. 45.500
Wico-Keypad per Colecovision	L. 54.500

REBIT
COMPUTER

A DIVISION OF G.B.C.

PRESENTA:

GP 50 S STAMPANTE AD IMPATTO

Piccola e compatta, realizzata con standard professionali, ottima per usi obbiettivi, la stampante GP 50 S è una stampante ad impatto con matrice di stampa 5x8, 35 caratteri/secondo, 32 colonne, incorpora una interfaccia diretta per Sinclair ZX81 e SPECTRUM, densità caratteri 12 CPI, grafica, alimentazione carta a frizione, completa di alimentatore esterno.

Stampa un originale ed una copia.

Set di 96 caratteri ASCII.

Dimensioni: 250x85x215 mm.

**GP 50 S
STAMPANTE
AD IMPATTO**



**MONITOR
A COLORI
10" REBIT**



**ZX
INTERFACE 2**



**ZX
INTERFACE 1**



ZX MICRODRIVE

ZX MICRODRIVE PER SPECTRUM

Lo ZX Microdrive amplia la possibilità dello ZX Spectrum in quei settori, come quello della didattica e delle piccole applicazioni gestionali, dove è necessaria una veloce ricerca delle informazioni memorizzate su un supporto magnetico.

Ogni cartuccia per Microdrive può contenere da un minimo di 85k byte a 100k byte. Il caricamento di un programma da 48k byte avviene in circa 5 secondi.

Altre caratteristiche sono i comandi di "LOAD, SAVE e VERIFY" per la memorizzazione, il caricamento, e la verifica dei programmi. Il comando "FORMAT" per l'inizializzazione delle cartucce. Il comando "CAT" per ottenere sul video la lista dei files contenuti nella cartuccia, con l'indicazione dello spazio libero disponibile. Comando di "AUTO-RUN" per il caricamento.

N.B.

Per collegare gli ZX Microdrive allo ZX Spectrum è necessario utilizzare l'interfaccia 1.

L'interfaccia può gestire contemporaneamente fino a 8 ZX Microdrive per un totale di 640 k byte.

CARTUCCE M/D SUPPORTI MAGNETICI PER ZX MICRODRIVE

Confezione da 2 e 4 pezzi.



CARTUCCE M/D



SINCLAIR ZX SPECTRUM

SINCLAIR ZX SPECTRUM

Lo ZX Spectrum, abbatte definitivamente la barriera fra home e personal computer, e riunisce le due tipologie del computer e del videogame. Infatti ad una memoria e ad un sistema operativo da Personal Computer affianca i colori, l'animazione, e il software ricreativo ed educativo tipico dei videogame e degli home computer più evoluti. Il tutto, naturalmente, ad un prezzo significativamente inferiore a quello di una semplice console per videogiochi.

Presentare in 3 pagine tutto il "mondo" Sinclair è un'impresa impegnativa: per ogni oggetto illustrato verrebbe voglia di scrivere colonne e colonne di testi esplicativi e applicativi, tante sono le possibilità offerte dal sistema.

Bisogna rinunciare, invece, e attenersi alle caratteristiche fondamentali, alle specifiche tecniche.

È giusto che sia così, anche se "16k, 8 colori, 44 tasti" non dice affatto quanto sia entusiasmante e coinvolgente avere in casa un Sinclair!

MONITOR A COLORI 10" "TUTTO ITALIANO"

Un display ad alta risoluzione professionale dal design molto curato nelle linee e finiture, particolarmente indicato per l'utilizzo con gli home e personal computer per le sue dimensioni ed il prezzo contenuto.

Questo monitor prevede un ingresso con segnale PAL composito più il segnale audio.

Dimensioni: 270x285x370 mm.



JOYSTICK COMMAND "TRIGA"

Il primo Joystick che ha il pulsante "FIRE" nel punto più naturale per l'uso, infatti il dito indice risponde più prontamente delle altre dita. Particolarmente adatto per I/F SINCLAIR.

SINCLAIR ZX SPECTRUM

- Grafica a 256x192 punti-schermo.
- 24 linee di 32 caratteri.
- 8 colori indipendenti per testo, sfondo, riquadro.
- Comandi di suono modulabili in frequenza e durata.
- Vera tastiera multifunzione con maiuscole e minuscole. Tutti i tasti con funzione di ripetizione.
- Compatibile con teletext.
- Alta velocità LOAD e SAVE: 16k byte/100 audi.
- Funzioni VERIFY e MERGE per programmi e archivi.
- BASIC Sinclair esteso con funzioni a 1 tasto; controllo di sintassi.
- Ampio software su cassetta.
- 16 k byte ROM

Versione da 16 k RAM e da 48 k RAM.

ZX — INTERFACE 1

Indispensabile per il collegamento del ZX Microdrive.

Incorpora una interfaccia RS 232 e un sistema di collegamento in rete locale; si connette alla parte posteriore dello ZX Spectrum permettendo comunque il collegamento di altre espansioni periferiche dello ZX Spectrum. La interfaccia seriale RS 232, standard industriale universalmente adottato, permette il collegamento fra lo ZX Spectrum e una ampia gamma di periferiche e di altri computer dotati della medesima interfaccia. Grazie alla RS 232 è anche possibile trasmettere dati sulla linea telefonica utilizzando un modem. Tutte le immagini contenute in uno schermo video possono essere trasferite in circa 3 secondi e il protocollo di collegamento permette a ogni stazione della rete di specificare quali sono le stazioni trasmettenti e riceventi. È inoltre possibile diffondere un messaggio a ogni ZX Spectrum collegato alla rete realizzando un interessante sistema di broadcasting. Ogni Sinclair ZX Spectrum può agire come unità di servizio per altri ZX Spectrum della rete pilotando una stampante ZX o qualsiasi altra periferica collegata tramite la interfaccia RS 232. Ogni ZX Spectrum può inviare e ricevere files dagli altri computer della rete sfruttando al massimo le possibilità offerte dallo ZX Microdrive. La rete può essere costituita da 2 a 64 Spectrum.

ZX — INTERFACE 2

È l'ultima novità in casa Sinclair per lo ZX Spectrum. Permette di utilizzare le nuovissime ZX ROM cartucce software di nuova concezione e di minime dimensioni. È previsto il collegamento per due JOYSTICK di tipo standard "9 poli D".

Con le nuove ZX ROM il programma è immediatamente caricato e pronto all'uso.



GP 500 AS STAMPANTE AD IMPATTO

GP 500 AS STAMPANTE AD IMPATTO

Dal piacevole design e ad un prezzo incredibilmente contenuto, la GP 500 AS è una stampante ad impatto con matrice di stampa 5x7, 50 caratteri/secondo, 80 colonne, incorpora una interfaccia Seriale RS232C che consente il collegamento diretto alla ZX INTERFACE 1 SINCLAIR dello SPECTRUM.

Caratteri normali ed espansi, grafica, alimentazione della carta a trattori (moduli continui) larghezza 9"3/6. Stampa un originale ed una copia. Set di 96 caratteri ASCII e 44 caratteri e simboli. Dimensioni: 315x114 x447 mm.

"ALLA SCOPERTA DELLO ZX SPECTRUM"

Nato dalla traduzione dei manuali inglesi è costituito da ben 35 capitoli; tratta a fondo tutti i problemi relativi al collegamento ed all'utilizzo dello Spectrum spingendosi fino alla programmazione Basic. La massima chiarezza e la facile consultazione, con l'ausilio della cassetta DEMO/DIDATTICA fanno di questo manuale un elemento indispensabile per il possessore dello ZX SPECTRUM.

**UN FAVOLOSO
LIBRO
IN REGALO!**

Il tuo Spectrum è preziosissimo: difendilo con la "SUPER GARANZIA"! Rebit Computer, distributore per l'Italia dei prodotti SINCLAIR, ha messo a punto la nuova SUPER GARANZIA.

Acquista lo ZX SPECTRUM presso un Rivenditore Autorizzato e richiedi la "SUPER GARANZIA"; oltre ad una perfetta assistenza ed alla certezza del valore del tuo autentico SPECTRUM, avrai dei vantaggi immediati.

Per questo uno SPECTRUM senza la "SUPER GARANZIA" è solo un mezzo SPECTRUM!

PERSONAL COMPUTER: le prime, le migliori!

PERSONAL SOFTWARE

L'unica che presenta software
per tutti i personal:

Commodore, Apple, Sinclair, T.I., HP,
Sharp, Sega, Olivetti, ecc.



BIT: La più letta, la prima e più diffusa
TEST: Decision Mate V
SUPERBIT - 64 pagine di programmi
per i vostri personal computer.



Con tutta la competenza del
**GRUPPO EDITORIALE
JACKSON**

LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU

LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU
TAGLIANDO NON LOVOGLIOPIU

VENDO base Intellivision con le seguenti cassette: Burgertime, Astrosmash, Star Trike, Space Battle, Basketball, Triple Action, Poker e Black Jack. Con meno di 6 mesi. Prezzo reale L. 780.000 invece a L. 600.000 anche trattabili, o da concordare. Via Boccazio 71 - Sesto San Giovanni (MI) - Nachira Massimiliano - 02/2421289 (verso la sera).

VENDO le cassette per Intellivision: Space Battle e Poker & Black Jack in buono stato (se non buonissimo) L. 30.000 ciascuna naturalmente complete di cartine e scatola + istruzioni (affare!!!). Traversa Pitagora n. 10 - Bari - 080/333065 (dalle 18 alle 21 possibilmente nei giorni pari).

VENDO base Intellivision più 15 cartucce tra cui: Dracula, Truckin', Tron maze a tron, ecc., tutto in ottimo stato (meno di un anno) scatola originale più manopole, Point master. Lovato Andrea - Via Scuderlando 126/D - 37135 Verona - 045/581314 (ore pasti).

VENDO Atari VCS 2600 in buono stato completo di 2 joystick, 2 paddle, trasformatore. Con cassette: Decathlon, Space Invaders, Combat, Outlaw, E.T., Defender, Hated House, Kangaroo. Tutto a L. 510.000. Via per Nogare n. 21 - 32100 Belluno - 0437/26681 (dalle 13 alle 16).

VENDO videogioco Atari VCS condizioni perfette con 4 joystick + 10 cartucce: Pitfall, Asteroids, Centipede, Defender, Kangaroo, Pac Man, Phoenix, etc., L. 550.000 trattabili. Christian Bonini - Via C. Maccari 94/2 - Firenze - 055/785272 (17,00 alle 21,00).

VENDO Pitfall 2, Space Shuttle (L. 60.000), Tuthankham, Starmaster (L. 40.000) o cambiassi cartucce Atari o Coleco. Marco Vannetti - Via Osoppo, 7 - 37124 Verona - Tel. 045/918380 (pasti, no luglio).

VENDO o CAMBIO con altre cassette compatibili Intellivision: Soccer, Boxing, Skiing, Poker e Black Jack, tutte in ottimo stato, anche per quanto riguarda la scatola e mascherine. Prezzo da concordare. Via Cassa di Risparmio, 4 - Livorno - Tel. 0586/850.123 (ore pasti).

VENDO Atari VCS 2600 + 7 cartucce (tra cui il Decathlon e Spiderman!) e tastiera a L. 430.000 trattabili. Via Salvini 6 - Bologna - 051/502695 (13,30-16,30 Sabato e Dom. esclusi).

VENDO I tellivision + 8 cassette: Auto Racing, Baseball, Demon Attack, Fathom, Mission X, Poker & Blackjack, Skiing, Soccer, il tutto per L. 660.000. Via dei Termini n. 3 - 0577/282050 (ore 14,00-20,00).

VENDO Intellivision a L. 250.000 (2 mesi di vita) con una cartuccia in regalo. **VENDO** cartucce a L. 45.000. Armaroli Sergio - Via Angelo Hai 10 - Bergamo - 035/222977 (ore pasti).

VENDO base Intellivision + 8 cassette (Soccer, Tennis, Auto Racing, Microsur-



Per le vostre inserzioni sul mercatino dell'usato: ritagliate il tagliandino azzurro e incollatelo su una cartolina postale ricordandovi di specificare il vostro indirizzo, il numero di telefono e l'orario in cui è possibile rintracciarvi.

geon, Atlantis, Beati Beast, Pocker Beamrider) L. 812.000. Buono stato, anche separatamente, trattabile il prezzo. Mi chiamo Alessandro. 06/5750670 (ore pasti).

VENDO Modulo turbo L. 70.000, Lady Bug L. 35.000, Smurf L. 40.000, Cosmic Avenger L. 35.000, Pepper II L. 40.000, Donkey Kong L. 40.000, River Raid (Activision) L. 40.000. Tutte per Colecovision. Via del Pozzo n. 36 - Udine - 0432/294968 (qualsiasi orario).

VENDO o CAMBIO con Atari 2600, base Intellivision. Prezzo da concordare. **VENDO** anche le 6 cassette x Mattel: Soccer, Armor Battle, Skiin, Dragonfire, Tropical Trouble, Atlantis, sulle L. 40.000. Mauro Rossetto - Via Balmafol 13 - Bussoleno (TO) - 0122/49196 (ore pasti e serali).

VENDO console Intellivision ancora in garanzia + cassette Poker, Football americano, Calcio, Dracula, Burger Time a L. 300.000. Nicola Paggini - Via D'Avanzo 9 - Padova - 049/602311 (ore pasti).

VENDO computer Adaptor (Mattel) + tastiera Keyboard + cassetta Scooby Doo's + garanzia valida. Tutto questo apparato Mattel a sole L. 190.000 (trattabili). Fabrizio Sirotti - Via B. Bernardi 97/a - 47100 Forlì - 0543/60697 (qualsiasi orario - tranne notte!).

VENDO base Intellivision + computer Keyboard (x Intellivision) + 13 cassette (Donkey Kong, Burgertime, Nova Blast, ecc.) a L. 1.040.000 trattabili (listino L. 1.543.000) trattasi solo per Campania. Via Fontan n. 1-2 - 0974/931471-931255 (20,30-21,30).

VENDO gioco elettronico della Mattel nuovo "Sub Chase" usato 5 volte in ottime condizioni con imballaggio originale e pila alcalina inclusa L. 35.000 non trattabili. Fraiz-

zoli Lorenzo - Via Selinuhnte n. 39 - Verona - 045/563332 (dalle 19 alle 20).

VENDO («tratto solo nel Lazio» (occasione-sima) **Videopac G7000** a L. 120.000. Le cartucce: N. 1, 2, 4, 11, 12, 18 L. 15.000 l'una; N. 39, 44 L. 20.000. Atlantis; Demon Attac (Imagic): L. 30.000. Tutto in buono stato. Per chi compra tutto in blocco condizioni di vendita speciali. I joystick hanno manopole speciali anatomiche. Vegni Sergio - Via Falerina n. 27 - Civita Castellana (VT) - 01033.

VENDO Decathlon Activision x Atari VCS a L. 85.000 usato pochissimo (1 mese). **VENDO** inoltre 3-D, Tic Tac Toe, Combat e Math Grand Prix, il tutto a L. 50.000 (prezzo listino L. 75.000). Le Donne Salvatore - Via Principessa Mafalda is 513 n. 19 - 98100 Messina - 090/44573 (ore pasti).

VENDO Mattel Intellivision + computer Lucky + le seguenti cartucce: Space Battle, Astrosmash, Calcio, Lock'n'chase, Armor Battle, Auto Racing, Burger Time e Scooby Doo's Maze Chase (per Lucky) a L. 800.000 trattabili, oppure vendo separatamente. Via Falck n. 5 - Milano - 02/3535732 (ore 13,30-14,30 e ore 19,30-20,30).

VENDO per Atari VCS 2600 Yars Revenge + laser blast, a L. 100.000, quindi con noi sconto di L. 36.000 purtroppo però Yars Revenge è senza scatola. Via Tommaso Rosario G. Billi - Ortona (CH) - 085/913296. (19-20).

VENDO videogioco Atari con 2 joystick, 2 paddle, 2 tastierine più 11 cassette, tutto a L. 400.000. Rabbolini Enzo - Via Vitt. veneto 89 - Lonate Pozzolo (VA) - 0331/668932 (dalle 18 alle 21).

VENDO videogioco Atari VCS 2600 più 4 cassette (Space Invaders, Hounded House, Fire Fighter, Super Breakout) al prezzo speciale di L. 250.000 irriducibili. Vico Calce ma Terdei n. 26 - 80136 Napoli - 081/348572 (13,30-15).

VENDO Intellivision + 5 cartucce il tutto in ottime condizioni L. 250.000 prezzo trattabile. Via D. Fontana 27/10 - 80128 Napoli - 081/255858 - (20-22 tranne Domenica).

VENDO VCS Atari 2600 completo paddle e joysticks con 7 cassette (Pitfall, Ms Pac Man, Moon Patrol, Phoenix, Berzerk, Defender, Combat) tutto a L. 450.000. Oppure **CAMBIO** con **ZX Spectrum 48K** perfettamente funzionante. V.le Italia 85 - Ladispoli (Roma) - 00055 - 06/9926711 - Chiedere Daniele - (dalle 15 alle 19).

VENDO le seguenti 7 cassette per il VCS 2600 Atari: Moon Patrol, Pitfall, Ms Pac Man, Berzerk, Phoenix, Defender, Combat, oppure **CAMBIO** qualsiasi con una delle seguenti: Decathlon, Pitfall II, Skiing (Activision), Donkey Kong (Coleco), Popeye, Super Cobra (Parker), Congo Bongo (Sega). Prezzi da concordare. V.le Italia 85 - Ladispoli (Roma) - 00055 - 06/9926711 - Chiedere Daniele - (dalle 15 alle 19).

SCAMBIO programmi Vic 20. Sergio Frediani - Via Dei Platani n. 75 - 58100 Marina di Grosseto - Tel. 0564/34104 (telefonare ore pasti dal lunedì al venerdì) - Preferirei si scrivesse.

SCAMBIO, finalmente anche in zona di Como, **programmi** per Zx Spectrum 16/48K. Abbiamo oltre 80 programmi tra cui Flight Simulation, Atic Atac, Donkey Kong, Manic Miner, ecc. che aspettano solo di essere caricati sulle vostre cassette. Telefonare o scrivere a: Recalcati Roberto - Via Masia, 47 - Tel. 031/551347 (ore ufficio).

OFFRO cassette per Intellelevision: White Water, Truchin', Microsurgeon, in cambio (eventualmente disponibile anche ad acquistare a prezzi modici) di: Carnival, Tropical trouble, Pitfall, Dracula, Tutankamen, Lock'n'Chase, Burger time, Mission x, Mystic castle, Bowling, tutte compatibili con intellelevision. Pasero Michele - Via Crema, 29 - Collegno (To) - Tel. 011/4114615 oppure 0123/54487 (ore pasti e serali).

CAMBIO cassetta Demon Attak per Intell. con 2 Point Master Quick, oppure con Piten (per Intell.) o con tutte le altre cassette Imagic per Mattel tranne Safecracker, Trukin', Atlantise, Nova Blast. Via Esino, 104 - Torrette (An) - Tel. 071/888341 (ore pasti).

COMPRO Dracula Imagic o la cambio con Dragon Fire contrattabile. **CAMBIO** Meza Tron/Skiing (Mattel) con Frogger (Parker) o Dracula (Imagic). Tel. 011/8398936 (19,00 in poi (22,30)).

VENDO/SCAMBIO Software per CBM 64. Tra cui: Mr. Wimpy, Pooyan, Puc-Man, Jawbreaker, Frogger, Pitstop, Mr. Mephisto e tanti altri. Utilities come Turbo Tape, Totocalcio ecc. Per ulteriori informazioni e per una lista, scrivere o telefonare a Tibollo Marco - Viale Ofanto, 313 - 71100 Foggia - Tel. 0881/37555 (ore pasti).

VENDO o SCAMBIO numero programmi per Zx Spectrum 16/48 K (prezzi trattabilissimi). Per informazioni scrivere o telefonare a: Lato Francesco Antonio - Via Alessandria, 5/9 - 39100 Bolzano - Tel. 0471/912832 (ore pasti).

COMPRO espansioni di memoria per Vic 20 in particolare 3K Superexpaper. Compro programmi per Vic 20 inespansi.

VENDO cartuccia Vic Avanger, vendo cassette contenenti 20 programmi fantastici per Vic Inespansi di cui alcuni con Soysick (L. 8.000). Vendo videogioco TeleParker a L. 50.000. Cipriano Egidio - Via Abruzzo, 96 - 74100 Taranto - Tel. 099/339554 (ore pasti).

COMPRO cartucce Coloclevision con buono sconto. Marco Vannetti - Via Odoppo, 7 - 37124 Verona - Tel. 045/918380

COMPRO cassetta Intellelevision Pitfall (Activision) in buono stato ad un massimo di L. 50.000. Massimo Viappiani - Via F.lli Corradini, 17 - Bibbiano (R.E.) - Tel. 0522/881442 (dalle 19,00 alle 21,00).

VENDO o SCAMBIO cassette Donkey Kong oppure Dungeons e Dragons per Intellelevision, con Tropica Trouble p Wite Water

(Imagic) per Intellevision. Trucco Gianni - Via Cavour, 32 - 12046 Monta d'Alba (Cn) - Tel. 0173/97131 (14 - 18,30 tranne sabato e domenica).

VENDO/CAMBIO URGENTE cassette Intellevision, Space Battle, Suofn, Star Stritte, Golf, Tripleaction, a L. 40.000 l'una o cambio con Dracula, Burger time, Donkey Kong, Pitfall, Safecracker. Contatti solo con zona Sicilia. Via Resegone II - Siracusa - Tel. 0931/62975 (13,30-15,00 / 20,20-22,00).

COMPRO River-Raid (Activision, possibilmente con scatola e istruzioni), Lire 40.000-45.000, oppure lo cambio con Defenders (Atari). V.le Carducci, 68 - Viareggio (Lu) - Tel. 0584/52666 (ore pasti).

VENDO/CAMBIO i migliori giochi per il Vic 20 tra cui: Labirinto Tridimensionale, Poker, Briscola, Abductor, Allien blitz, Star war, Ggrand Prix, Froger, Super Worm, Vic Scroll, Meteors, Sottomarino, Gatto e topo, La talpa, con tanti altri. Aspetto la vostra telefonata, a presto! Stazi Bruno - Via G. Rucellai, 82 - Tor Sapienza (Roma) - Tel. 06/2278469 (pasti).

CAMBIO Base Mattel in ottime condizioni, con imballo originale e istruzioni in italiano + 3 cartucce Dracula, Frogger e Poker del valore di L. 49.700 + 2 Quick stick point master Imagic compatibili con Mattel di L. 29.000. Il tutto del valore di L. 52.600. Cambio con base Coleco nuova, istruzioni con Turbo o Donkey Kong. Affrettatevi! Andre Comida - Via Angioy, 29 - Ozieri (Ss) - Tel. 079/785018 (mattina 9,20, sera 20,30).

COMPRO programmi in cassetta per Commodore 65, solo belli. Via Galliano, 29 - Tel. 055/367361 (pasti).

VENDO Space Battle a 30.000 (valore 59.000), molto bello e avvincente, per motivi economici! Via Galliano, 29 - Tel. 055/367361 (pasti).

COMPRO Computer Adam della CBS ad un prezzo ragionevole. Compro riviste video giochi americane. Massimo Filippini - Via Canova, 41 - Tel. 0422/41242 (pomeriggio).

VENDO cassette per Colecovision Jooping, Mouse Trap, Smurf, Donkey Kong Junior. Cassetta Pit stop della Colecovision e cassette Atari varie tutte a metà prezzo. Massimo Filippini - Via Cnova, 41 - Tel. 0422/41242 (pomeriggio).

COMPRO cartucce per Commodore Vic 20 di qualsiasi tipo. Cerco urgentemente registratore per Vic 20 (tutto a poco prezzo). Vittorio Consaga - Via del Parco, 52 - 57100 Livorno - Tel. 0586/502059 (ore pasti).

CAMBIO (perché ne ho due) **console** Intellevision (8 mesi di vita) con, da 1 a 7 cartucce, con console Atari 2600 (non molto vecchia) dotata di un numero di cartucce uguale a quello che offro io. Cambio Console Intellevision con 5/6 cartucce a scelta tra queste: tutta la gamma Imagic, Pitfall, Zaxxon, Nighthalker, River Raid, Illusion, Donkey Kong. La mia console è dotata di due cartucce. Bruno Scialla - Via A. Manzoni - 81040 Curti (Ce) - Tel. 0823/845503 (ore 9/12,00 - 16,00/17,00).

CEDO le seguenti cartucce Mattel (massimo 9 mesi di vita): Tennis, Frog Bog, Boxing, Soccer, Skiing, Shark Skark, Autoracing, Space Armada, Astrosmash, Poker Blackjack; in cambio di Nighthalker, Tron II, tutta la gamma Imagic, tutta la gamma Parker, Zwxxon, Pitfall, River raid. Per buone occasioni sono disposto anche a cedere 3 delle mie cartucce in cambio di una delle vostre. Bruno Scialla - Via Manzoni, 34 - 81040 Curti (Ce) - Tel. 0823/845503 (giorni lavorativi 9/12,00 - 16/17,00).

CAMBIO X Intellevision A.D.&D. con Star Strike Tron Maze a Tron con Sub Hunt Armor Battle con Sea Battle Lock'n'chse con Dracula, Safecracker con Chesss Swords & Serpents con Ice Trek oppure cambio con altre cassette di pari prezzo. Giorgio Denes - Via Zanardelli, 40 - 73100 Lecce.

VENDO Poker & Blackjack a L. 20.000. Giorgio Denes - Via Zanardelli, 40 - 73100 Lecce.

COMPRO X VCS 2600: Dig Dug, Jungle Hunt, Moon Patrol, Phoenix, Pole Position, Amidar, New Soccee. X Colecovision: Ladj Bug, Popere, Mr. Do, Burger Time. Bova Agostino - Via Chelini, 44 - 55040 Stavia (Lucca) - Tel. 9583/92435 (possibilmente pre serali).

VENDO X VCS 2600: Defender, Pac Man, Asteroid, Air Sea Battle, Combat, Video Olympics, Riddle Shinx, E.T. Accetto anche lo scambio, per trovarmi scrivere a Bova Agostino - Via Chelini, 44 - 55040 Stavia (Lucca) - Tel. 0584/92435 (possibilmente pre serali).

COMPRO cassette ATARI Berzerk e Yar's Revenge vendendo, uno scacciapensieri a tre strati (super soccer) due mangiastrada e cassette musicali Mixage, Magic Compilation e Dancebut. Tutto in ottimo stato (quasi nuovi) in più posso vendere anche una cinquantina di Topolini. Mauro Zanetti - Via Cascina Croce, 7 - Paderno F.C. (Brescia) - Tel. 030/657068 (ora di pranzo e cena).

CAMBIO un gioco di società : Caccia al latro elettronico con due cartucce compatibili con Atari VCS; una deve essere una di queste: Pitfall! (Activision), New tennis, Raiders of lost arks, Pple Position (Atari); Jedi Arena, The empire strikes back (Parker), l'altra una qualsiasi. Ivano - Pieve Vergonte (No) - Tel. 0324/86519.

COMPRO cartucce di tutte le marche per VCS Atari. Richiedo prezzi buoni e soprattutto massima onestà. Chiedere di Roberto - Tel. 0577/922664 (ore pasti).

CAMBIO Circus Atari e Asteroids (per Atari) con cartucce di tutte le marche per Atari. Chiedere di Roberto - Tel. 0577/922664 (ore pasti).

CAMBIO cassette Commodore (VIC 20), singolarmente o in blocco: Super alien, Roadrace, Jupiter, Lander, Omega Race, Cosmic cruncher, con altrettante cassette, fra queste: Star Post, Gorf, Money Wars, Mission Impossible, Mission Mercury, Pirate Cove, Avanger, Adventerland, Cannonball, Blitz, Visibile Solar, Sistem, Seawolf, Donkey Kong (Atari soft per VIC 20), Demon

**Abbiamo deciso
di fare più grande
il mercato dei computers.
E di dargli il nostro nome***

***perchè SPECTRAVIDEO SV 318 MK II
+ registratore + 2 cassette + manuale d'uso
ora costano 539.000 lire IVA ESCLUSA**

SVITM
SPECTRAVIDEO

FORMAGRAFICA



Distributore per l'Italia **COMTRAD Divisione Computers** Tel. (0586) 424348 TLX 623481 COMTRD I

Promozione Intellivision: a tutto sport!



IL TENNIS.



IL CALCIO.



A SORPRESA.

Per tutti gli appassionati, si ripete l'avvenimento sportivo più atteso dopo le olimpiadi di Los Angeles: la promozione "a tutto sport" Intellivision. Se acquisti Intellivision dal 1° ottobre 84 al 31 gennaio 1985 avrai in omaggio ben tre cassette con i più giocati e famosi videogiochi sportivi. Una (la sorpresa) è già inclusa nella console, e le altre due (i fantastici "Calcio" e "Tennis"), le avrai gratis direttamente da noi!

È semplicissimo, basta compilare il tagliando di garanzia, far mettere timbro e data di acquisto dal rivenditore e spedire il tutto alla Mattel S.p.A.

Forza, non perdere questa eccezionale occasione!



DALL' 1-10-84
AL
31-1-1985

MATTEL ELECTRONICS
Intellivision
Intelligent Television

Attenzione! Questa promozione è valida solo per console Intellivision con certificato di garanzia della Mattel Italy S.p.A.