ISSN: 0392-8918

VIDEO GIOCHI 25

UNA PUBBLICAZIONE DEL GRUPPO EDITORIALE JACKSON

APRILE
1985
L. 3500

LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGAMES E GIOCOMPUTER

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70



LAS VEGAS '85

DESIGNER'S PENCIL

15 GIOCHI - NOVITÀ

PROVATI PER VOI

I VIDEO GAME FAI-DA-TE

Retro-Gaming.it

7 Note Bit

Oggi la musica si impara così.



È in edicola a L. 10.000
Questa favolosa tastiera compresa nel prezzo

Il 1985 è l'anno mondiale della musica... preparati con 7 note Bit, la nuova, fantastica opera che in soli 15 fascicoli quattordicinali (ciascuno corredato da una cassetta software per Commodore 64) ti insegna veramente la musica. E puoi suonare subito

Non perdere il primo numero. Pensa, compresa nel prezzo c'è anche la stupenda tastiera professionale per il tuo Commodore 64.



GRUPPO EDITORIALE JACKSON
San Francisco-Londra-Milano

IN COLLABORAZIONE CON SIEL

....E VINCI 30 STRAORDINARI COMMODORE PLUS/4



Retro-Gaming.it

Aut. D.M. 4/275256 del 2/3/85

GRUPPO ETHOS

IN EDICOLA

SUPER sinc

SUPER COMMODORE

N°3



SuperSinc e Super Commodore sono idee

CON CASSETTA

J.soft EDITRICE

Retro-Gaming.fi

SOMM

IL POSTO DELLA POSTA 7

HIT GAMES 18
CLASSIFICHE DEI GIOCHI PIU' AMATI E PIU' VENDUTI

READY: FATTI, NOTIZIE, CURIOSITA' 22
DEL MONDO DEL GIOCO ELETTRONICO

ATTUALITA'
LA PENNA MAGICA: INTERVISTA A GARY KITCHEN CREATORE 30
DI DESIGNER'S PENCIL
I BUG QUESTI SCONOSCIUTI 68
I VIDEOGIOCHI FAI DA TE 65

GIOCOCOMPUTER 35
QUESTO MESE GIOCHIAMO CON:
SPECTRUM: HERO, Knight Lore
Obelix, Snoopy, Frogger
COLECOVISION: Omega Race, Ken Uston Poker & Black Jack, Miner 2049
ATARI VCS: Real Sport Soccer, Cookie Monster Munch
CBM 64: Snookie, Impossible Mission, City Fighter, Forbidden Forest
VIC 20: Clowns

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 - 68.90.951-2-3-4-5 - Telex: 333436 GEJIT
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. 1307 South Mary Avenue Sunnyvale. CA 94087
Tel. (408) 7730103-7730138 - Telex 0025/49959972 GEJ PUBL SUVL

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

Il Gruppo Editoriale Jackson è iscritto nel registro Nazionale della stampa al n. 117 vo. 2 - foglio 125 in data 17.8.1982

Associato all'Uspi Unione Stampa Periodica Italiana

DIRETTORE
Riccardo Albini

REDAZIONE
Benedetta Torrani (Capo della Redazione)
Vanessa Passoni
Maurizio Miccoli

GRAFICA
Adriana Paolini

Retro-Gaming.it

ARIO



DAI VIDEOGIOCHI ALLA VIDEOARTE:
Con questo numero parte la pubblicazione della "Copertina dei Lettori". L'onore di cominciare tocca ad Alberto Valsecchi di Milano che ci ha inviato una serie di immagini realizzate con la Koala Pad.
Sarà stato lo stile alla Liechtenstein, o la scelta dei colori: insomma, la "Pic J Girl" (così era indicata nel disk catalog) ci è piaciuta.
Ora spetta a voi tutti fare in modo che la Copertina del Lettore non resti un caso isolato. Sappiamo che c'è un artista in molti di voi: fatelo venir fuori e mandateci le vostre opere.
Ma mi raccomando, che siano elettroniche!

57 **AL BAR** I GRANDI A GETTONE
SPECIALE SPORT: SUPER BASKETBALL - VS. TENNIS - PUNCH OUT - RING FIGHTER
PST, PSSST... TRUCCHI, SEGRETI, CURIOSITA' DEI VG DA BAR

70 **I VIDEOCAMPIONI**
QUATTRO CHIACCHIERE CON I GIOCATORI PIU' IN GAMBA DEL MESE

72 **L'AVVENTURA E' L'AVVENTURA:** LA "PAGINA AMICA"

75 **SPIEGACOMPUTER:** LE LEZIONI DI BIT BIT

76 **BONUS:** GARE, RECORD E VIDEOATLETI

85 **IL MERCATO**
GUIDA COMPLETA CON PREZZI DI VIDEOGIOCHI E DINTORNI
LO VOGLIO NON LO VOGLIO PIU'

HANNO COLLABORATO

Paola Burolla
Alberto Rossetti
Francesco Carlà
Stefano Tucciarelli
Gabriele Petris
Fabrizio Guccione
Fabio d'Italia
Alessandro Diano
RCC
Ilaria Ioffetti
Fabrizio Rodondi

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.

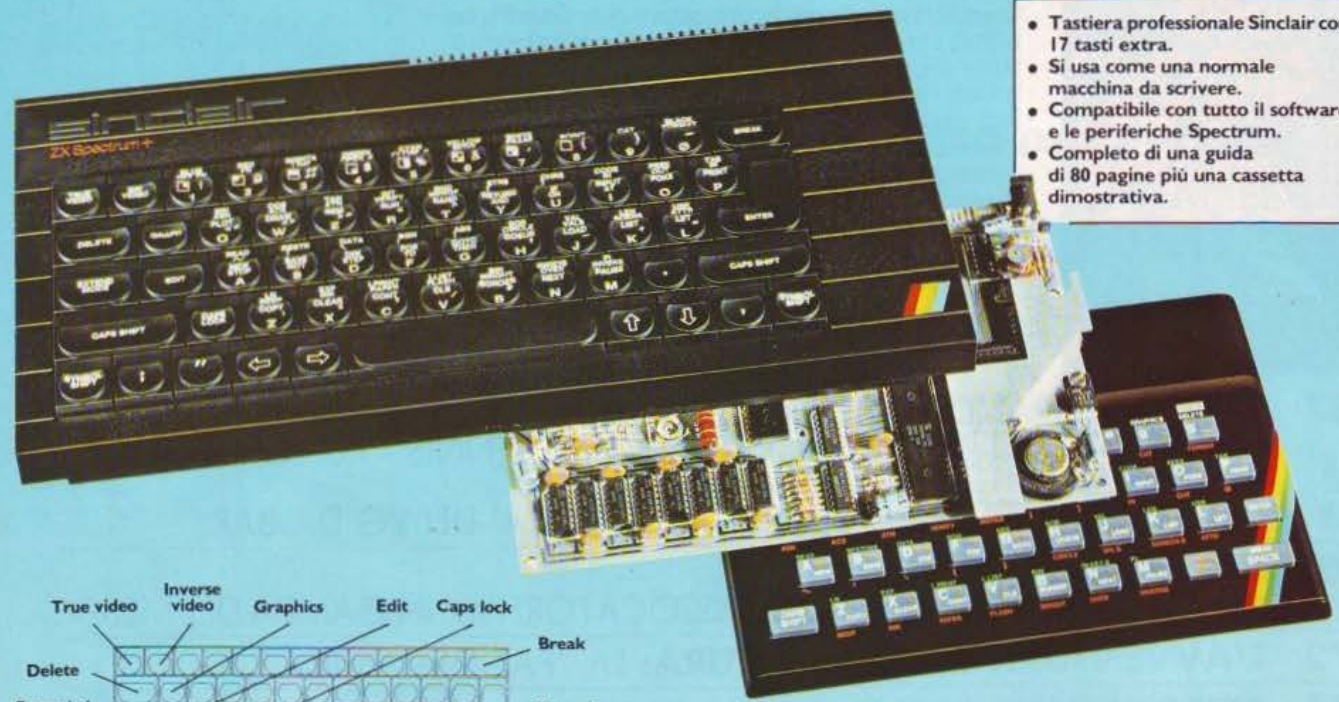
CONCESSIONARIA ESCLUSIVA DI PUBBLICITÀ
J. ADVERTISING S.r.l. - V.le Restelli 5 - 20124 Milano
Tel. 02/6882895-6882458-6880606
Telex 316213 REINA I
Uffici regionali in tutta Italia.

Autorizzazione alla pubblicazione:
Trib. di Milano n. 455 del 27-22-1982
Stampa: Reweba - Brescia
Spedizione in abb. postale Gruppo III/70.
Prezzo della rivista L. 3.500
Numero arretrato L. 7.000. Abbonamento annuo L. 30.000 per l'Estero L. 47.250
Per i versamenti utilizzare il Conto Corrente Postale numero 11666203 intestato a Jackson Milano

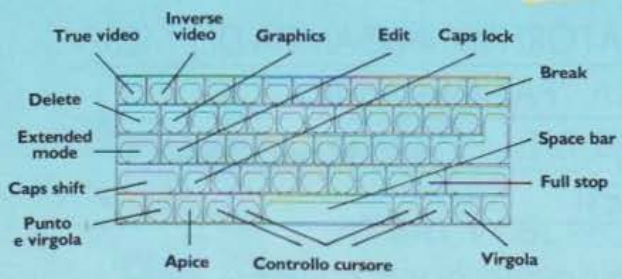
Retro-Gaming.it

Novità !! Lo Spectrum maggiorato !!!

Trasforma il tuo Spectrum in Spectrum +



- Tastiera professionale Sinclair con 17 tasti extra.
- Si usa come una normale macchina da scrivere.
- Compatibile con tutto il software e le periferiche Spectrum.
- Completo di una guida di 80 pagine più una cassetta dimostrativa.



sinclair

Ecco una novità stimolante per i possessori di Spectrum: **il Kit originale Sinclair** che promuove lo Spectrum al grado superiore.
Non si richiede vasta esperienza. Basta saper saldare pochi fili.
Nel Kit sono contenute chiare istruzioni in italiano.

La tastiera dello Spectrum +

Le dimensioni dello "Spectrum +„ sono 320x150x40.
La tastiera, di tipo dattilografico, ha solidi tasti antiurto.
Il suo uso è morbido e ideale per la scrittura al tocco, per il word processing, per i programmi di simulazione e i programmi avanzati.
Vi sono 58 tasti, di cui 17 rappresentano delle novità.
I programmatori avranno la gradita sorpresa di trovare i tasti della punteggiatura e, a parte, i tasti "shift„ per i grafici e gli "extended modes„. Il tasto di reset consente di cancellare un programma dalla memoria del computer senza scollegare l'alimentazione.

Lo Spectrum maggiorato

Naturalmente il computer di grado superiore accetta tutte le periferiche del Sinclair System-Interface 1, i Microdrives, eccetera, come pure tutto il software Spectrum.
I nuovi software e le nuove periferiche Spectrum saranno progettati tenendo conto dello Spectrum +, cosicché lo Spectrum accresciuto di grado avrà nuove capacità e potenziale nuovo per il futuro, oltre ad essere stilisticamente fantastico !!!



Il **Kit** contiene le istruzioni per l'assemblaggio, il manuale e la cassetta «demo didattica» in italiano.

REBIT COMPUTER
A DIVISION OF G.B.C.

In vendita presso i rivenditori specializzati

Retro-Gaming.it

il posto della posta

GRAZIE MARCO

Sono un ragazzo di 13 anni appassionato di videogame e possiedo una consolle Intellivision (splendida!). La vostra rivista è bellissima: continuate così!!! Le rubriche più interessanti sono: "Il posto della posta" e "A che gioco chiamo", a proposito, perché non aumentate le recensioni dei giochi per l'Inty e il Coleco? Grazie mille a Marco Piccinino di Pesaro: senza di lui non avrei mai scoperto il mistero di Fathom.

Sono molto arrabbiato con le marche "autonome" di videogames (Activision, Imagic, Parker) perché, leggendo su V.G. 14 le pagine dedicate al C.E.S. '84 di Chicago, ho notato che non sono state presentate novità per l'Intellivision, (a parte la Mattel!!!).

A proposito, vorrei dire a questo signor Tenence Valeski, che ha deciso di mettersi per proprio conto e comperare l'Intellivision, di far aumentare il numero di cassette basate su giochi da bar; forse è proprio la mancanza di giochi da bar una delle ragioni per cui la Mattel sta fallendo; mentre la Coleco e l'Atari ne hanno, e molte! Questa abbondanza ha permesso alla Coleco di salire prepotentemente al primo posto nel mercato e all'Atari di mantenersi sempre sulla cresta dell'onda nonostante il VCS sia superato, come grafica e capacità, da altri sistemi come



Coleco. Infatti una cartuccia basata su giochi da bar la buona parte degli acquirenti la conosce già e cioè un notevole trampolino di lancio nel mercato dei videogames. Con questo finisco la polemica e inizio le domande: dell'Intellivoice c'è già in regalo una cassetta? (Questo non lo chiedo per spilorcercia ma perché sul catalogo Intellivision sono pubblicati 4 giochi per il modulo parlante: Bomb Squad, B17 Bomber, Space Spartans e Tron Solar Sailor, ora, mentre i primi 3 sono pubblicati ne "Il Mercato", l'ultimo non lo è, e quindi pensavo fosse contenuto nella scatola dell'Intellivoice).

Sono in programma altri giochi per l'Intellivoice? Quali?

A quando la recensione di Bump'n'Jump? E di Tutankham per Mattel? Perché in V.G. non annunciate le recensioni del numero successivo?

Il convertitore uscito in America per la compatibilità delle cassette Atari sulla consolle Mattel uscirà anche in Italia? Se sì, quando?

Esiste un convertitore per inserire sull'Intellivision le cassette Coleco?

Uscirà in Italia Wing War (Imagic) versione Intellivision? A quando la recensione? Quali sono le cassette Coleco disponibili in Italia per l'Inty? E quelle Imagic? E quelle Activision?

Potete descrivermi i joystick disponibili per l'Intellivision e il loro prezzo? Finisco qui la mia kilometrica lettera. Cordiali saluti

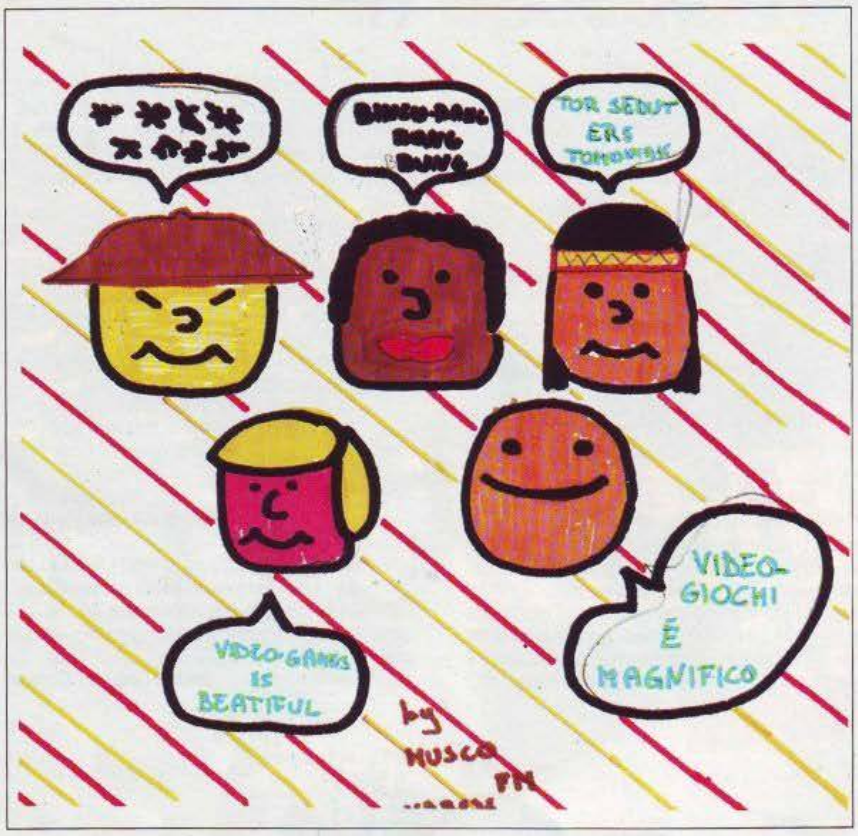
P.S. Se la lettera è troppo lunga rispondete solo alle domande, ma ci terrei molto che la pubblicaste anche perché ho fatto una scommessa con un mio amico e chi perde deve fare una cosa molto umiliante.

Davide Colussi - Cortina

Questa è la busta del mese di aprile - Videoartista Stefano Chiocchini



Retro-Gaming.it



Come potremmo non rispondere ad una lettera così precisa e chiara come la tua??? Mai e poi mai ci rifiuteremmo di risponderti!!!
A parte gli scherzi veniamo al "sodo".
1) Devi sapere che la cartuccia Tron Solar Sailor pur essendo stata annunciata più volte non è mai arrivata ufficialmente nel mercato italiano, anche se è disponibile in altri paesi.2) Per quanto riguarda il modulo Intellivoice, nella confezione viene sempre acclusa una cartuccia che può essere o Space Spartans, oppure B 17 Bomber. Di prossima uscita per l'Intellivision (si spera) dovrebbe esserci Space Shuttle, una missione spaziale che vi permetterà di ruotare intorno alla terra e compiere determinate operazioni sempre in contatto via radio con la base spaziale americana.
3) Per le recensioni, sei già stato accontentato.
4) L'idea di un prossimamente per le recensioni può essere una buona idea, vedremo se è realizzabile.
5) Per il Sistem Changer nulla si sa del suo arrivo in Italia, occorre solo aspettare e, purtroppo, sperare!!!
6) Ci spiace ma questo convertitore non vedrà mai la luce per due motivi: 1 esistono già le cartucce Coleco convertite per la tua base, 2 la tua base non è stata progettata per "leggere" cartucce costruite espressamente per altre consolle.-7) Wing War per Inty era stata annunciata alcuni mesi fa, poi non se ne è saputo più nulla; è probabile che l'idea sia stata scartata ma tutto è ancora possibile.
8) Sinceramente non ci aspettavamo una domanda come questa poiché tutti i mesi nelle ultime pagine del giornale pubblichiamo in un bel giallo canarino tutte le cartucce disponibili per i vari sistemi, per cui abbi la compiacenza di andare a leggere quelle pagine.
9) Per i Joystick è probabile che nei prossimi numeri troverai un servizio, devi avere solo un po' di pazienza.

A PROPOSITO DI COMMODORE

Salve mi chiamo Cristiano e sono un maniaco del Joystick. Innanzitutto vi faccio i complimenti per l'ottima rivista, che a me piace così com'è. Sono in possesso di uno Spectrum che con dispiacere venderò per comprarmi un Comodore 64.
Siccome questa è la seconda volta che vi scrivo spero che pubblichiate la mia lettera, ma specialmente che rispondiate alle mie domande:
1) Per il Commodore 64 è necessario il registratore apposito o vanno bene tutti?
2) Quanti Kbyte ha il Commodor 64?

Cristiano Stefanutti

1) Il commodore 64 purtroppo non ha una uscita del tipo standard (cioè a presa jack oppure DIN), per il registratore, quindi comporta l'impiego forzato del registratore dedicato oppure di un fac-simile.
In commercio esistono delle particolari interfaccia che permettono di usare, con questo computer, anche un registratore casalingo. Il prezzo di questo accessorio si aggira sulle 35-40 mila lire, ma la sua funzionalità non è delle più brillanti.
Prima dell'uso bisogna tarare accuratamente il volume del registratore (procedura che comporta varie prove) e poi, successivamente, stare attenti a non variarlo per non dover ripetere tutta la noiosa procedura.
Inoltre l'uso di questa interfaccia non sempre ha successo su tutti i registratori, in quanto da un registratore all'altro può accadere che vi sia una grande differenza di risposta in frequenza della testina impiegata. Quindi ti consiglio, se sei deciso all'acquisto di una di queste interfaccia, di portare il registratore dal tuo negoziante di fiducia e provare la sua funzionalità con l'interfaccia stesso.
2) Il commodore 64 nominalmente possiede 64 Kbyte di memoria, però una parte di questa è occupata dal software di sistema e dall'interprete BASIC. I Kbyte disponibili all'utente rimangono 32 se si sta programmando in BASIC, e 52 se si sta programmando in ASSEMBLER.

RIMASTO DI STUCCO

Insuperatissima, elettrizzantissima ed importantissima rivista, sono un vostro nuovo lettore ed ho iniziato ad acquistare la vostra rivista dal Gennaio 1984. Ho così scoperto il mondo dei videogames che a dire il vero conoscevo ben poco. Comunque passiamo ad alcuni dei miei punti interrogativi:
1) Nel numero 16 della vostra rivista ho letto di un adattatore che serve per usare le cartucce Atari nella console Intellivision; purtroppo questo adattatore non è in commercio in Italia, e non si sa ancora se mai arriverà. Ecco allora la mia domanda: esiste un modo per potersi fare spedire questo aggeggio direttamente dall'America, poiché leggendo questa novità sono rimasto di stucco.
2) Inoltre vorrei sapere se la console Intellivision è più potente della console Atari.
Spero molto che la mia piccola lettera sarà pubblicata.
Tanti cordiali e rispettosi video saluti.

Massimo Mavilla - Messina

1) Purtroppo, caro Massimo, l'apparecchio di cui tu parli (Sistem Changer) non è disponibile in Italia, e pur non essendoci alcuna incompatibilità per il suo utilizzo crediamo che difficilmente verrà importato in Italia. Farselo spedire è possibile, ma dovresti conoscere qualcuno in USA, magari uno zio d'America.
2) Per quanto riguarda la seconda domanda, la risposta è sì: la consolle Intellivision è più "potente" della base Atari.

PERCHÉ, PERCHÉ...

Cara redazione di Videogiochi,
1) qui nella mia città campeggiano già scritte come INTELLIVISION a 179.000 (e questo passi!!!), ma quello che proprio non mi va giù è quella pubblicità che parla di COLECO a L. 148.000 + IVA. Ma sono pazzi? Non mi dite che sta fallendo anche la Coleco e che ad un INTELLIVISION già messo nel museo dovrò affiancare anche un Coleco, da far vedere ai miei nipoti quale reperto!! Possibile che solo l'Atari, pur in ristrutturazione riesca ad emergere? O sono pazzi, visto che tirano fuori nientemeno che una con-

Retro-Gaming.it



solle nuova? Perché, perché, perché! (da leggere singhiozzante e con doloroso stupore negli occhi!).
2) Perché date sul mercato BURGERTINE della Mattel per Coleco se il gioco è venduto come Coleco, in scatola Coleco (almeno negli U.S.A.) senza alcun riferimento alla Mattel? e Mr. DO'S CASTLE non è della PARKER? e voi lo date come Coleco nel servizio dal CES?
Svelatemi questi misteri.
3) Mio fratello, che è stato negli STATES giura che per trovarmi 3 cartucce ha girato mezza America. Allora è proprio finita per le consolle? Spero di no, come spero che non passerete ai computer anche voi (come la concorrenza sta subdolamente facendo!!). In compenso non fate più servizi "stitichelli" come quello sull'ADAM!
Ciao a presto

Giovanni Bianco

P.S.: *Vi mando un altro record, anche se da voi non spero più nulla, cattivoni!!!*
Recensite THE RETURN OF THE JEDI E PUNCH OUT, il possibile, e soprattutto non mettete listati anche voi nella rivista; comincio a odiarli!!! fossero almeno originali, non tutti strascopiazzati o quasi. Perdonerete lo sfogo esagerato e riciao da un voster semper affezionato lettore.

Perché, perché la domenica mi lasci sempre sola... così diceva una canzone di qualche anno fa. Ma la canzone era più ironica e meno "disperata".
Abbiamo cercato di darvi qualche indicazione su come stanno andando le cose in questo pazzo mondo di videogiochi, consolle, computer e televisori ma non è facile ed è forse ancora più da pazzi cercare di spiegare il comportamento di altri pazzi. Noi siamo fermamente convinti che il gioco elettronico non fallirà e certo non andrà in museo (o meglio ci andranno solo i suoi esempi materiali). Ma certo c'è e ancora più ci sarà un'evoluzione nelle macchine che permettono questo gioco e il passaggio dalle consolle al computer non ne è che un esempio. L'importante è comunque essere aperti a capire e a guardare ciò che di nuovo succede senza preconcetti ma anche farsi trascinare da un troppo facile mania consumistica. Solo così si può, se necessario, affrontare dei cambiamenti che possono altrimenti essere incompresi.
Noi cerchiamo di fare così anche se non è sempre facile e chiaro.

UN GIOCO DI PRONTEZZA PER IL LUCKY

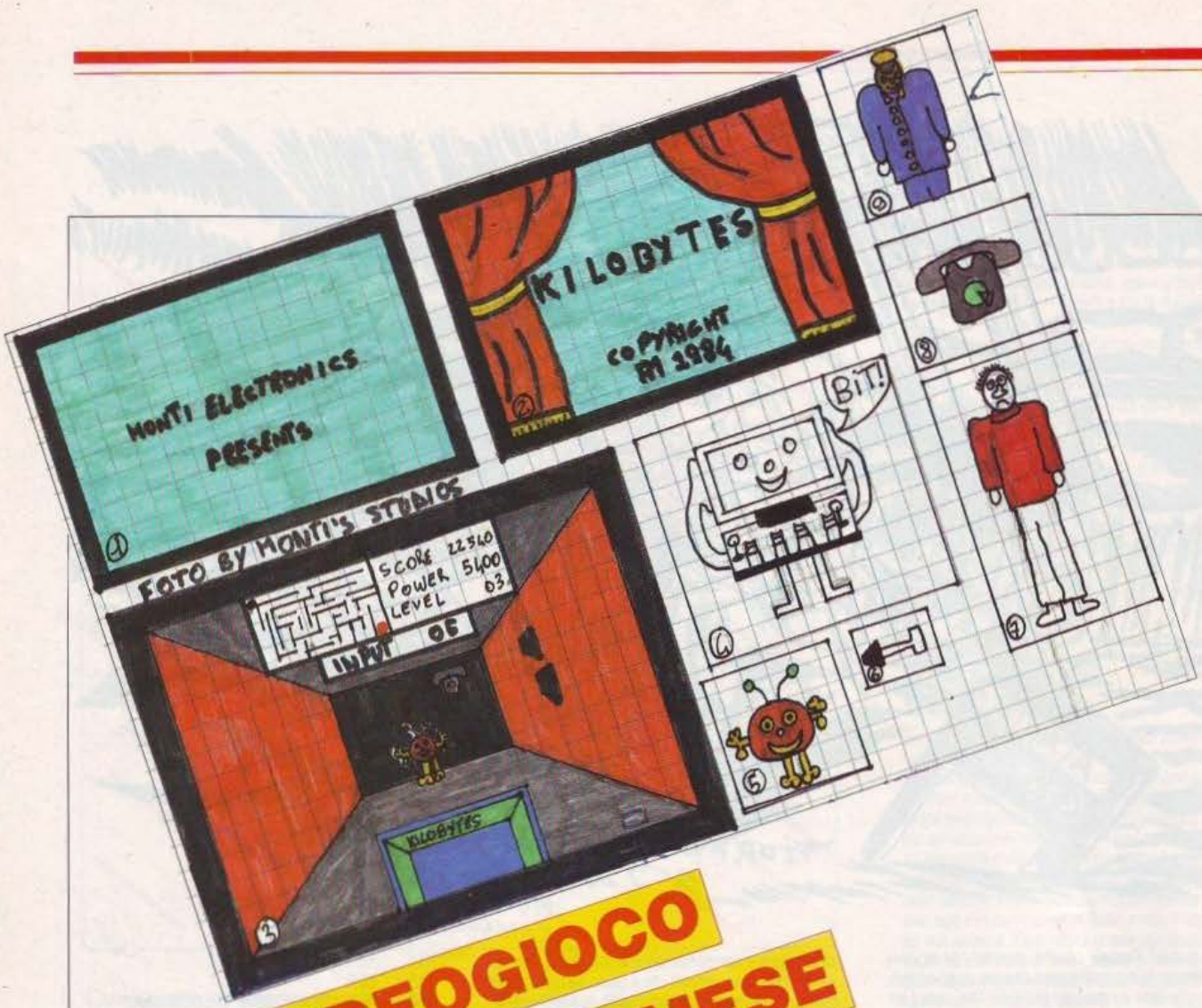
Sul numero 16 di VG era apparso un listato per Spectrum preparato da Gualtiero di Milano.
Luigi Poletti, di Mandello Lario (CO), ha provato ad impostarlo per il Lucky e noi ve lo proponiamo così com'è.
Il gioco consiste nel riconoscere un numero che appare per un tempo brevissimo sullo schermo, provatelo e sappiateci dire che cosa ne pensate.

Bravo Luigi!

```
10   PRIN "PREMI IL TASTO CORRISPONDENTE"
11   PRIN "AL CARATTERE CHE VEDI SUL"
12   PRIN "MONITOR"
13   FOR A=1 TO 100
14   NEXT A
15   CLR
16   PRIN "DEVI ESSERE VELOCIS-SIMO"
17   PRIN "PERCHÉ HAI SOLO UNA FRAZIONE"
18   PRIN "DI SECONDO PER RICONOSCERE IL"
19   PRIN "CARATTERE"
20   PRIN
21   PRIN "AUGURI"
22   FOR B=1 TO 100
23   NEXT B
24   CLR
25   PRIN "ATTENTO... ARRIVA IL NUMERO"
26   C=RN (0) °RN (0) °23
27   PRIN C
28   FOR D=0 TO 0
29   NEXT D
30   CLR
31   PRIN "CHE NUMERO È USCITO?"
32   INPU E
33   IF (E=C) GOTO 40
34   IF (<C) GOTO 45
35   IF (>C) GOTO 45
40   PRIN "HAI PRONTEZZA DI RIFLESSI, BRAVO"
41   INPU G
42   IF (G=1) CLR
43   GOTO 10
45   PRIN "NO.. NO.. C      N VA BENE"
46   PRIN "IL NUMERO      , C
47   INPU H
48   IF (H=1) CLR
49   GOTO 10
50   END
```

LEGENDA: ° = MOLTIPLICAZIONE

Retro-Gaming.it



VIDEOGIOCO DEL MESE

KILOBYTES

Kilobytes è un Home Computer, che, stanco di essere usato solamente per gestire archivi, decide di svagarsi inventando un videogioco da spedire a VG.

Ma tra il dire e il fare c'è di mezzo il mare! Infatti il direttore di VG s'è rinchiuso in un labirinto per stare un po' in pace, e non vuole ricevere lettere. Kilobytes non si da per vinto, si arma di coraggio e va a cercarlo. Riuscirà il nostro intrepido Kilobytes a raggiungere lo scivoloso direttore, tale Stefano Guadagni? Riuscirà a far pubblicare la sua idea nella rubrica "il videogioco del mese"?

OBIETTIVO

L'obiettivo è quello già citato di raggiungere il famigerato direttore in fondo al labirinto.

SCHERMO

Si inizia con due schermi di presentazione (fig. 1, fig. 2), per arrivare a quello di gioco (fig. 3).

In alto a destra c'è la pianta del labirinto; il puntino nero rappresenta Kilobytes, quello rosso rappresenta il mega-direttore.

Ci sono poi 4 indicatori: "score" che indica il punteggio; "power" indica i punti che spettano a Kilobytes alla fine del percorso, come un bonus che parte da 10.000 e arriva a 0; "level" che indica il livello; e "input" che indica il numero di input (fig. 5) raccolti, vedremo poi a che cosa servono.

AMICI

Gli amici sono costituiti dagli input, che proteggono Kilo bytes (NOTARE che stavolta l'ho staccato) dalle segretarie del Sig. Guadagni, che possono riferire informazioni sui suoi spostamenti.

NEMICI

I nemici sono 3: i più pericolosi sono i gorilla (fig. 7), che possono essere eliminati grazie al sacrificio di un input. Poi ci sono i portieri, (fig. 9) che tolgono ben 1000 punti al nostro amico e, infine, dei missili "da muro", che possono uccidere un Kilobytes, che però sono rari.

PUNTI

Un input dà 1000 punti, un "telefono" 750. Kilobytes possiede inoltre un raggio (raggio bit) che può uccidere un portiere fruttandogli altri 1000 punti. I gorilla tolgono sì un input ma regalano nientepopodimenoche... 3000 PUNTI!!!

Kilobytes parte con 3 vite, sono segnate in basso a destra, e ne ha una di bonus a 20.000 punti. Il mega-direttore vale la bella cifra di ..... 5.000 PUNTI!!!

Alla fine della partita ogni input vale 1.500 punti.

CONCLUSIONI

Queste dovete trarle voi, sarà già un onore se mi pubblicherete, vorrei comunque che mi rispondiate per poter correggere i miei eventuali difetti.

Andrea Monti

Il nuovo direttore di VG è Riccardo Albini, ma cambiato il direttore l'obiettivo non cambia e il gioco rimane molto bello e spiritoso.

Retro-Gaming.it

L'INVIDIA, LA GELOSIA E LE PAROLACCE

Cara redazione di VG,
sono felice possessore di una consolle Atari e le ultime cartucce che ho acquistato mi hanno divertito molto.
Qualche giorno fa, però, degli amici sono venuti a casa mia e vista la mia consolle hanno iniziato a prendermi in giro.
Dicevamo che la mia consolle è da mammoletta e da "scemi" (loro hanno il Commodore 64, l'Intellivision, il Coleco e il VIC 20), ed inoltre, mentre giocavano, se perdevano una vita si arrabbiavano dicendo parolacce e bestemmie.
Io, invece, non faccio niente di tutto questo: se perdo tutte le vite la prendo scherzosamente e faccio un'altra partita ancora più tranquillo di prima.
Loro affermano che se fossi veramente un campione mi arrabbierei e farei come loro, ma visto che sono un pivellino non ci si può aspettare altro.
Eppure in alcun giochi ho perfino sorpassato i record segnalati sulla Videogara.
Voi la pensate come loro sulle due cose?
L'Atari è davvero un gioco per mammolette?
E poi: come posso fare per avere gli arretrati?
Ed ora che il Supercharger è calato di prezzo, mi conviene comprarlo?

Luigi Severi - Roma

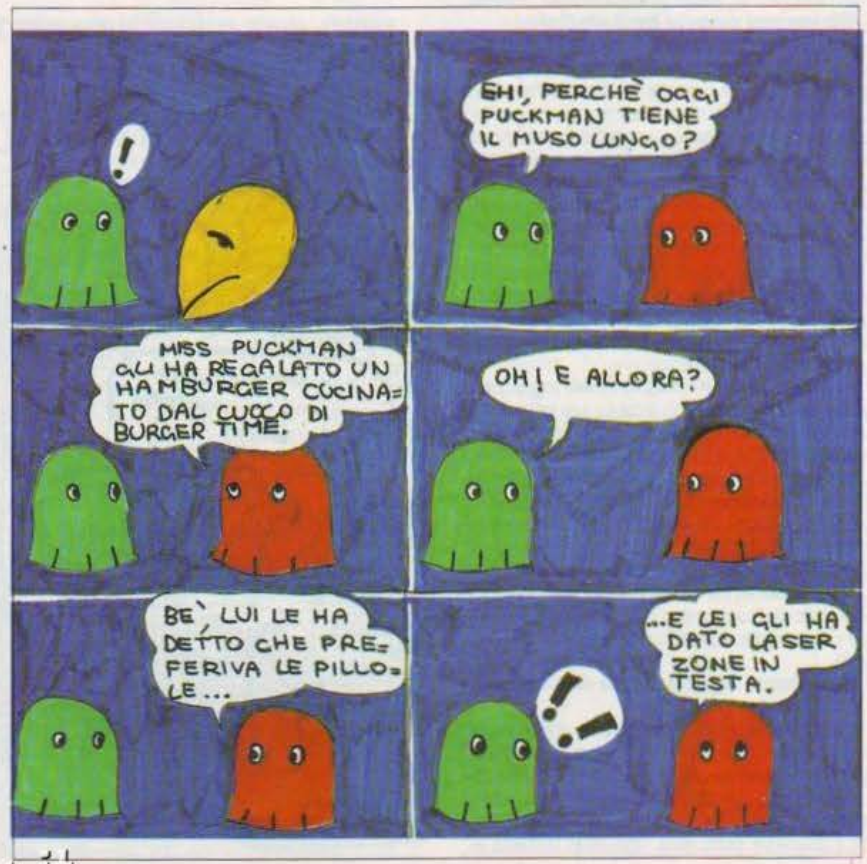
Beh, caro Luigi, l'unica cosa che possiamo dirti è di sopportare gli attacchi di "stupidera acuta" dei tuoi amici.
Non esiste una consolle o un computer da "scemi" o da "mammolette", esistono consolle e computer per giocare e imparare.
Fai bene a non scaldarti e a non dire parolacce per una partita persa, la filosofia degli sportivi e dei veri videoatleti è: "l'importante non è vincere, ma partecipare".
Ed è davvero così perché non sempre si può essere primi e per esserlo bisogna allenarsi e saper accettare le proprie sconfitte con serenità e maturità, proprio come fai tu.
Tornando alle tue domande: per avere gli arretrati basta scrivere al Gruppo Editoriale Jackson - Ufficio Abbonamenti.
Si può pagare per contrassegno oppure mandando un vaglia al conto corrente postale n 11666203 intestato a Jackson - Milano.
Per quanto riguarda il Supercharger, sei tu che devi decidere se è conveniente comprarlo. Considera i giochi disponibili, la qualità grafica, la giocabilità e il prezzo e trai le tue conclusioni.

QUALCHE DOMANDA DA NAPOLI

Gentilissima redazione di VIDEOGIOCHI, sono un ragazzo quattordicenne appassionato di videogame e computer, e posseggo una base ATARI con numerosissime cartucce ed un COMMODORE 64 con infiniti programmi.
È la prima volta che vi scrivo e non mi stupirei se la lettera non venisse pubblicata, cercherò comunque di renderla interessante e così forse la pubblicherete. Oltre ai complimenti, che sono di prammatica, per la vostra interessantissima rivista, volevo porvi alcuni quesiti.
1) Un mio amico americano, con cui sono in corrispondenza, mi ha informato di un adattatore che farà girare sul 64 tutti i programmi per lo SPECTRUM. Ne eravate al corrente? Se sì, sapete quando giungerà in Italia ed il suo prezzo?
2) Pubblicherete un secondo ANNUARIO?
3) Perché non parlate un po' (magari su H.C.) del Plotter della Commodore?
4) Cosa è l'ADA?
5) Il simpatico RICC ci manderà il seguito del suo fumetto?
6) È meglio il 64 o lo SPECTRUM (sto scherzando, non cestinatemi!)

CIAOOOOOOO!
Antonello d'Ottavio

Ciao Antonello ecco le risposte alle tue domande.
1) Forse il tuo amico americano non è stato molto preciso nel darti l'informazione: non ci risulta che esista un adattatore di quel tipo. E anche se esistesse avrebbe un costo talmente elevato che non varrebbe assolutamente la pena affrontare. Esiste in America un adattatore Apple/Commodore che costa in pratica come un computer nuovo (ben 800 dollari.) Ciò non toglie che tu possa trovare dei programmi originariamente nati per lo Spectrum, tradotti in versione compatibile con il Commodore. L'adattamento di un programma a più sistemi è infatti una pratica molto diffusa che permette di vendere molti più esemplari di uno stesso titolo di quanto se ne venderebbero se fossero compatibili con un unico sistema.
2) L'abbiamo già pubblicato: era il numero speciale di gennaio di VideoGiochi.
3) Manderemo il tuo suggerimento ad HC.
4) L'ADA è un linguaggio di programmazione studiato dal Dipartimento della Difesa Americano al fine di unificare e standardizzare tutta la rete di computer militari. È un linguaggio avanzato, discendente dal Pascal che solo pochissimi programmatori al mondo sanno utilizzare.
5) Il simpatico Ricc ce l'ha già mandato: guarda bene nei numeri scorsi.
6) Se scherzi, scherziamo anche noi e ti diciamo che è meglio il cestino.



NELLE PAGINE DEL MERCATO TUTTI I PREZZI DEI COMPUTER NUOVI E USATI

Retro-Gaming.it

SUPERCHARGER, COME SEI?

Sono il felice possessore di un Atari VCS, ora vorrei acquistare il Supercharger della Starpath, ma prima vorrei alcune informazioni:
1) Il registratore è incluso nella confezione?
2) È vero che aumenta la memoria del VCS? A quanto la porta?
3) È vero che le cassette gioco hanno una grafica più bella?

Matteo B. - Mestre

1) No, il registratore non è incluso della confezione, ma puoi usarne uno qualsiasi.
2) Aumenta la memoria dell'Atari VCS di ben 49 volte ed infatti i giochi hanno una risoluzione grafica molto alta.
3) Un buon esempio della grafica del Super Changer è "Mind-master", un gioco di labirinto in prospettiva tridimensionale, ciò nonostante bisogna dire che non tutte sono all'altezza di Mind Master.

ATARIANO DELUSO

Sono uno dei tanti possessori di un VCS Atari, e, come molti altri, non ne sono del tutto soddisfatto. Un giorno, passando davanti al mio negozio di fiducia, restai molto deluso a vedere i "Super Action Controller" della Coleco, tutte le novità Coleco (Front Line, Rocky, ecc.) e tutto il software importato. Rimasi deluso a confrontare tutto questo ben di Dio con l'antiquato VCS e con le sue antiquate cassette (naturalmente a confronto con quelle Coleco).
Ecco, ora io Vi chiedo perché non fanno un'espansione di memoria (non parlo del Supercharger) in modo da utilizzare cassette di altre marche (parlo di Activision, Parker, Imagic ecc.) con una grafica migliore e con dei giochi più complessi; perché non costruiscono uno speciale Joystick con due pulsanti (per esempio un pulsante spara i raggi laser mentre l'altro sgancia le bombe) senza dover scomodare i giocatori a dover fare mosse incomode con il poliedrico comando a leva tirandolo su e giù, facendolo roteare ecc. (cito, ad esempio, Vanguard?).
Non credete che facendo così i Game-designer avrebbero anche meno da fare? Ora, dopo che vi ho detto queste cose e mi sono un po' sfogato Vi rivolgo alcune domande:
1) C'è possibilità che Front Line diventi un gioco da casa anche per il VCS?
2) C'è possibilità che Roller Ace diventi un gioco da casa per il VCS?
3) Qual è la trama di Jawbreaker (TIGERVISION).
4) L'Activision produrrà mai software per il VIC 20?
5) I giochi che ho visto su VIDEO-GIOCHI N 13 sotto il titolo "ATARIANA" a pag. 120-121, ed in particolare Ms. Pac-man, sono uguali a quelli prodotti dall'Atarisoft per il VIC 20?
Non vi faccio i complimenti per la rivista perché penso che sia inutile, e aspetto le vostre risposte in edicola.

Giuseppe Dalla Mana, Villa del Conte (PD)

1-2) Ci sembra alquanto improbabile che una cartuccia come Front Line possa diventare un gioco per il tuo VCS anche perché dovrebbe essere creato un particolare Joystick multifunzioni; stessa cosa dicasi per Roller Aces.
3) Il divertente gioco della Tigervision racconta le avventure di una mandibola che si trova dentro una fabbrica di dolci formata da corridoi e porte scorrevoli. Il suo compito è quello di mangiare tutti i dolci disseminati sul percorso evitando strani personaggi che cercheranno di fermarla.
Se vuoi delle informazioni più precise procurati la recensione apparsa nel numero 9 di V.G.
4) Sinceramente ne dubitiamo, visto che il VIC-20 è destinato a scomparire non essendo più in produzione. Ciò nonostante, tutto è possibile.
5) Non sappiamo cosa intendi per uguali; comunque se ti riferisci all'aspetto grafico è probabile che ci sia una sensibile differenza pur rimanendo degli ottimi giochi.

QUEL GENIO DI LEONARDO

Cari amici di VG,
siccome tra qualche giorno sarò felice possessore di una consolle Leonardo, potreste darmi qualche informazione e recensire qualche gioco?
Ho avuto un VIC 20, ma quando lo collegavo ad un televisore a colori l'immagine non c'era, mentre se lo collegavo ad un TV B/N funzionava perfettamente.
Mi accadrà lo stesso col Leonardo?

Rosario Ciccarelli, Ariano Irpino (AV)

Sapreste dirmi il prezzo della nuova consolle Leonardo? Quanta memoria ha in Kbytes? Ciao e grazie.

Salvatore Mungo, Catania

La consolle Leonardo, ex Hanimex, ha ormai un folto stuolo di estimatori. Per quanto riguarda Rosario, lo accontenteremo molto presto: su uno dei prossimi numeri di VG comparirà una delle tanto agognate recensioni; il difetto del suo VIC 20, ci pare invece molto strano. I casi sono due: o era mal sintonizzata la frequenza, oppure il tuo VIC 20 era proprio guasto. Per quanto riguarda Salvatore la consolle ha ben 28K RAM di memoria, anche se i giochi in circolazione ne usano solo 8. Il prezzo al pubblico è di L. 150.000 con in omaggio la cartuccia G. S. Tennis.

L'ADAM NON C'È PIÙ

Spettabile redazione di Video Giochi, sono un vostro accanito lettore; il mio nome è Alessandro, ma gli amici mi chiamano soltanto Ale.
Ho confrontato la vostra rivista con altre, ma VG è risultata, senza alcun dubbio, la migliore del settore: per i suoi servizi, le sue prove dei giochi e per tutto l'insieme.
Il computer che preferisco è l'Adam, l'ormai famoso modulo di espansione n 3 per il Coleco Vision; ed è su questo che vi pongo alcune domande:
1) pubblicherete su HC programmi da usare con l'ADAM.
2) Quali altri giochi, oltre Buck Rogers sono disponibili sulle DatapacK, le cassette studiate appositamente per Adam?
3) Qual'è il prezzo di una DatapacK con un gioco?
4) Ho letto che la stampante è molto rumorosa: è vero?
5) Il prezzo dell'Adam non vi sembra un po' eccessivo?
Con questa ho finito sull'Adam.
6) Che cosa sono di preciso gli "adventure"?
Vi saluto.

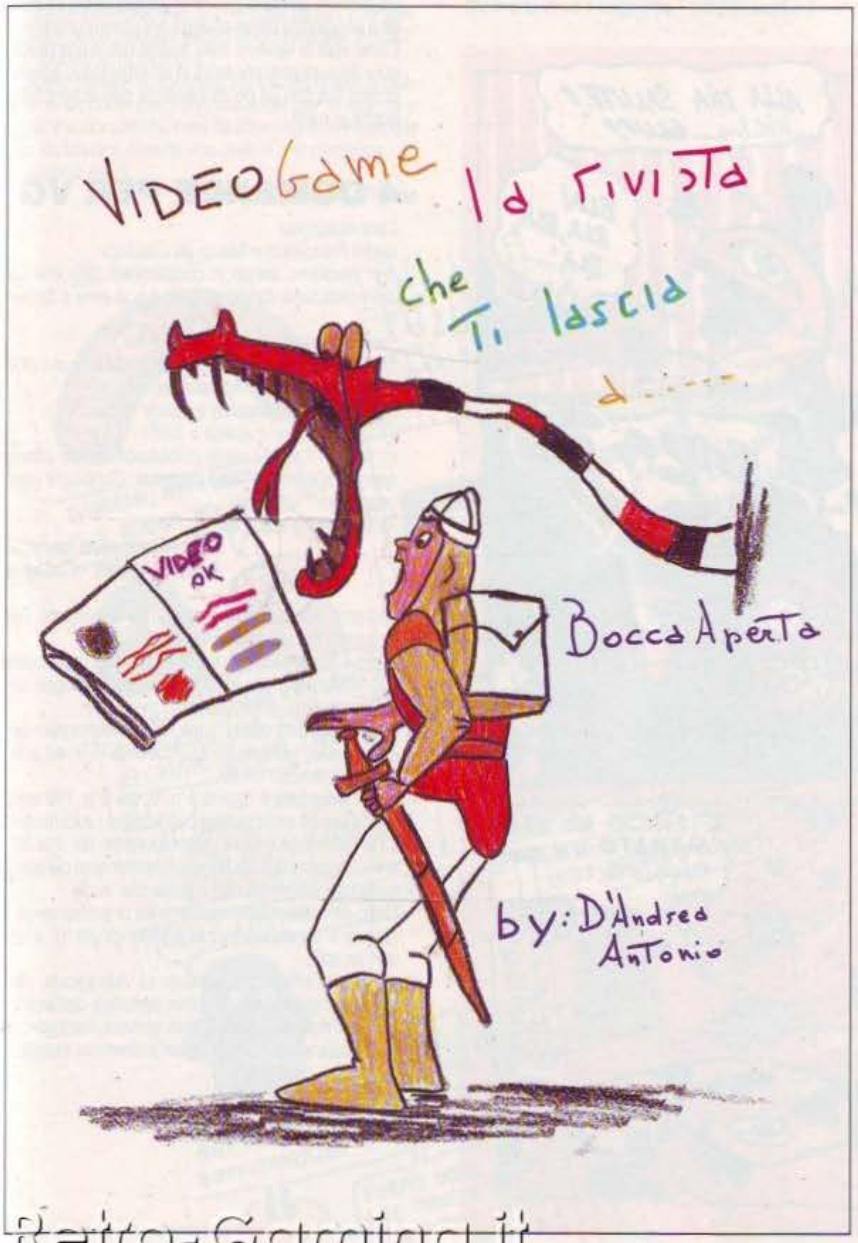
Alessandro Brisca

Caro Alessandro ci dispiace molto dirtelo ma l'Adam non esiste più. O meglio esistono solo quelli prodotti fino ad ora e ancora in commercio, in attesa di essere venduti.
Purtroppo la vita di questo computer, che era nato sotto i migliori auspici, è durata poco: andare a ricercarne le cause è un lavoro lungo e c'è sempre il rischio di dare delle interpretazioni non esatte. Sicuramente l'Adam aveva degli spietati concorrenti, come spesso accade nel mondo dei computer, con esperienza e notorietà ben consolidata che certo non gli hanno reso facile la vita. A questo aggiungi, come tu stesso hai notato, che il prezzo era vera-



Retro-Gaming.it

mente un po' altino se si pensa che bisognava anche possedere la consolle Coleco.
Se hai comprato lo scorso numero di ViGi avrai notato in Ready! che riportavano il comunicato ufficiale della Coleco che annunciava la chiusura della produzione dell'Adam: per tutti quelli che ne posseggono uno la società americana ha garantito che continuerà a fornire l'assistenza necessaria e pare che per un certo periodo produca ancora del software. Ma su questo non siamo molto sicuri.
Se la tua intenzione era quella di comprarti un Coleco Vision e poi espanderlo con "l'ormai famoso modulo di espansione n 3 ... beh, noi ti consigliamo di fermarti alla consolle.
Gli "adventures" sono dei giochi di "esplorazione" nei quali il giocatore deve compiere una missione – come ad esempio, trovare dei tesori, uccidere un mostro, liberare la sua bella, ecc. – scoprendo man mano che cosa deve fare per assolvere il suo compito: che oggetti gli sono utili, in che territorio si sta muovendo, quali sono i suoi amici e quali i suoi nemici, qual'è la strada migliore da percorrere, ecc.
Gli adventures possono essere: testuali, cioè si procede nel gioco per domanda e risposta, grafico-testuali, il testo è accompagnato da alcuni disegni che lo illustrano, e infine dinamici, cioè d'azione. Facciamo un esempio per ognuno dei tre generi: la trilogia di Zork (adventure testuale), lo Hubbit (adventure grafico-testuale) e Sorcery (adventure dinamico).



PREZZI IN DISCESA, PER QUANTO?

Ho 18 anni e sono un vostro assiduo lettore fin dall'uscita del primo numero di questa eccezionale rivista. Con la presente oltre che a sottoporvi alcuni quesiti, colgo l'occasione per ringraziarvi dell'ottimo lavoro finora svolto e per farvi i miei più sinceri complimenti. Da poco possessore del sistema ColecoVision, che reputo (spero) con ragione il miglior videogioco finora presente sul mercato, vorrei porvi alcune domande relative all'argomento:
1) Come mai nel numero 17 di V.G., nello spazio dedicato al mercato, il catalogo Parker risulta essere privo dello spazio dedicato ai videogiochi compatibili Colecovision?
2) Sempre nel mercato, si vede che Intellivision ha prodotto alcuni dei suoi games più famosi anche per VCS e Coleco. Notando che il prezzo è pressoché uguale per i tre sistemi, vorrei sapere se la qualità di questi giochi (ad esempio Burgertime) compatibili Colecovision è superiore alle altre due oppure no, tenendo conto delle caratteristiche superiori di questo sistema (per qualità intendo giocabilità, complessità, scenario, azioni, ecc.).
3) Ho visto con piacere i prezzi delle consolle e dei Games in generale (e in particolare Colecovision) diminuiti rispetto a qualche mese fa. Questo andamento è destinato a perdurare o è solo un fenomeno momentaneo?
4) Vorrei notizie più precise, se è possibile, sul sistema Adam e sui suoi componenti come ad es.: costi, reperibilità, punti, grafica, ecc.
Ringrazio nuovamente e vi saluto.

Raffaele Fiumi - Cesano Boscone (MI)

Grazie innanzitutto dei complimenti alla nostra "eccezionale" rivista.
1) Il motivo per cui nel numero 17 di V.G. non hai trovato cartucce Parker per la tua consolle è dovuto al fatto che per la compilazione delle pagine de "Il Mercato" ci basiamo sui listini che ci vengono inviati direttamente dalle Ditte e, al momento di andare in stampa non ci era stato segnalato alcun titolo Parker compatibile Coleco.
2) A proposito della conversione di alcuni giochi della Mattel devi sapere che non abbiamo ancora avuto occasione di provarli, per cui non ti daremo qui informazioni dettagliate (che rimandiamo a dopo la prova). Possiamo però anticiparti che la qualità di giochi come Burger Time è ovviamente migliore visto che può sfruttare una capacità di potenza ben maggiore.
3) Per quanto riguarda la questione dei prezzi, probabilmente questa situazione è destinata a raggiungere un livello oltre al quale, crediamo, non sia possibile andare.
4) Infine, per quanto riguarda l'Adam proprio pochi numeri fa (precisamente sul n. 18) abbiamo parlato di questo nuovo sistema sia a proposito dei suoi costi, della reperibilità e della sua qualità grafica.

Retro-Gaming.it

PROBLEMI DI REGISTRAZIONE

Cara Redazione di V.G.
sono fortunato possessore di un computer Vic 20 e di una consolle Atari, e vorrei porvi alcune domande sul registratore della Commodore:
1) Qual è il prezzo esatto dell'apparecchio?
2) Gli si può dare molta affidabilità?
3) Ho sentito dire che per far funzionare le cassette, bisogna far "tarare" le testine magnetiche; quali e dove si trovano i laboratori per eseguire la taratura?
Saluto, augurandovi lunga vita.

Fabio Chiesa

1) Il prezzo di listino del registratore dedicato per il VIC 20 è di 120.000 lire (Iva esclusa). Il prezzo di mercato medio si aggira invece su cifre decisamente più basse.

2) Questo registratore a cassette è costruito dalla Commodore e indicato specificamente per i modelli VIC 20 e CBM 64.
Trattandosi di un modello dedicato la sua affidabilità è certa, previa attenzione alle note di uso e manutenzione.

3) La taratura della testina fa parte della manutenzione dell'apparecchio. Tarare la testina significa ritoccare il suo azimut, cioè l'angolo di incidenza testina-nastro, per portarlo ad un valore uguale a quello usato nell'incisione della cassetta-programma acquistata.
Come si fa a ritoccare la taratura della testina?
La testina di un registratore è fissata al telaio di questo mediante due viti di ancoraggio. Una di queste viti è fissa, mentre l'altra agisce su di una molla che influenza la posizione della testina. L'azimut del registratore si tara agendo su questa vite (avvitandola oppure svitandola).
Se tu guardi sopra i tasti di comando noterai che vi è un piccolo foro. Spegnendo il computer e premendo il tasto PLAY dal registratore bisogna infilare un cacciavite a croce molto fine nel foro arrivando ad agire sulla vite di regolazione. Agendo su questa, però, bisogna stare attenti a non girarla in senso orario o antiorario a caso, in quanto si rischia di non riuscire più a portare a termine la taratura.
Se il registratore non carica un programma da cassetta che sai certamente essere funzionante, prova ad agire sulla vite ruotandola in una delle due direzioni di circa un quinto di giro. A questo punto riprova a caricare il programma. Se vedi che il caricamente è migliorato ma non ancora perfetto insisti con un ulteriore quinto di giro nello stesso verso; se invece è peggiorato prova ad agire nel senso contrario.
Come vedi la taratura della testina non è una procedura da svolgersi per forza in un laboratorio specializzato, ma con un po' di pazienza può essere fatto anche in casa.



4 DOMANDE PER VG

Cara redazione,
siamo Francesco e Marco da Cosenza.
Non perdiamo tempo in complimenti dato che voi della redazione sarete abituati a riceverne a bizzeffe.
Passiamo al dunque:
1) Ci siamo meravigliati quando, nella lista dei club di VG, il nostro non figurava, perché?
2) Ci sarà una prossima edizione di List?
3) La videogara è aperta a tutti?
4) Nel n 19 di VG avete pubblicato alcune offerte speciali riguardanti varie cartucce. Dobbiamo rivolgerci a voi?
Tanti auguri e saluti cari.

Francesco Iannuzzi
& Marco Gidari - Cosenza

Andiamo con calma e vediamo di rispondere agli agguerriti Francesco e Marco.
1) Se il vostro club non figurava il motivo può essere uno solo: non avete mandato l'indirizzo proprio come avete fatto questa volta!!
2) List è tornata dal n 21, ma non si chiama più così, il suo nuovo nome è "SPIEGACOMPUTER" ed è firmata dal famoso Bit-Bit.
3) La videogara è aperta a tutti, dai 0 ai 100 anni. Chi possiede una consolle può spedire i suoi record. L'Hit-Bit invece è per i giocomputerosi dai 0 ai 200 anni. Chi possiede un home computer o un personal computer partecipa con il gioco che vuole.
Dopo un mese d'ammissione e tre di permanenza il premio è un abbonamento a Videogiochi. (E a chi altri se no?).
4) Tutte le offerte che appaiono su Videogiochi, cassette, computer o riviste, sono corredate dall'indirizzo a cui rivolgersi. Quindi non scrivere/telefonare a noi: facciamo da tramite e non potremmo aiutarti.

Retro-Gaming.it

QUATTRO DOMANDE SULL'INTELLIVISION

Sono in possesso di una base "INTELLIVISION", e vorrei porvi alcune domande riguardanti i giochi per essa, e più precisamente:

1) C'è una conclusione o comunque uno scopo finale nella cassetta IMAGIC "SWORDS & SERPENTS"? (Mi chiedevo se il gioco, una volta giunti al quarto livello nella tana del serpente, offrisse una variante oppure continuasse sino al termine delle vite).

2) Esiste la cassetta "DONKEY KONG JR" per la mia base "INTELLIVISION"? Se sì quando verrà messa in vendita nei negozi?

3) Quando sarà messa in vendita la cassetta "BUMP'N'JUMP" per L'"INTELLIVISION"?

4) Che cos'è l'"ACTIVATOR per Intellivision" che citate nell'HARDWARE, a che cosa serve? Che vantaggi potrei ottenere acquistando il modulo "LUCKY" espansione di memoria"?

Spero troviate spazio nella vostra rivista (per la quale vi faccio le mie congratulazioni per la riuscita e per il successo che essa ha ottenuto) e che riusciate a soddisfare almeno una delle 4 mie domande.

Cordiali saluti.

Massimo Cimarosti - Trieste

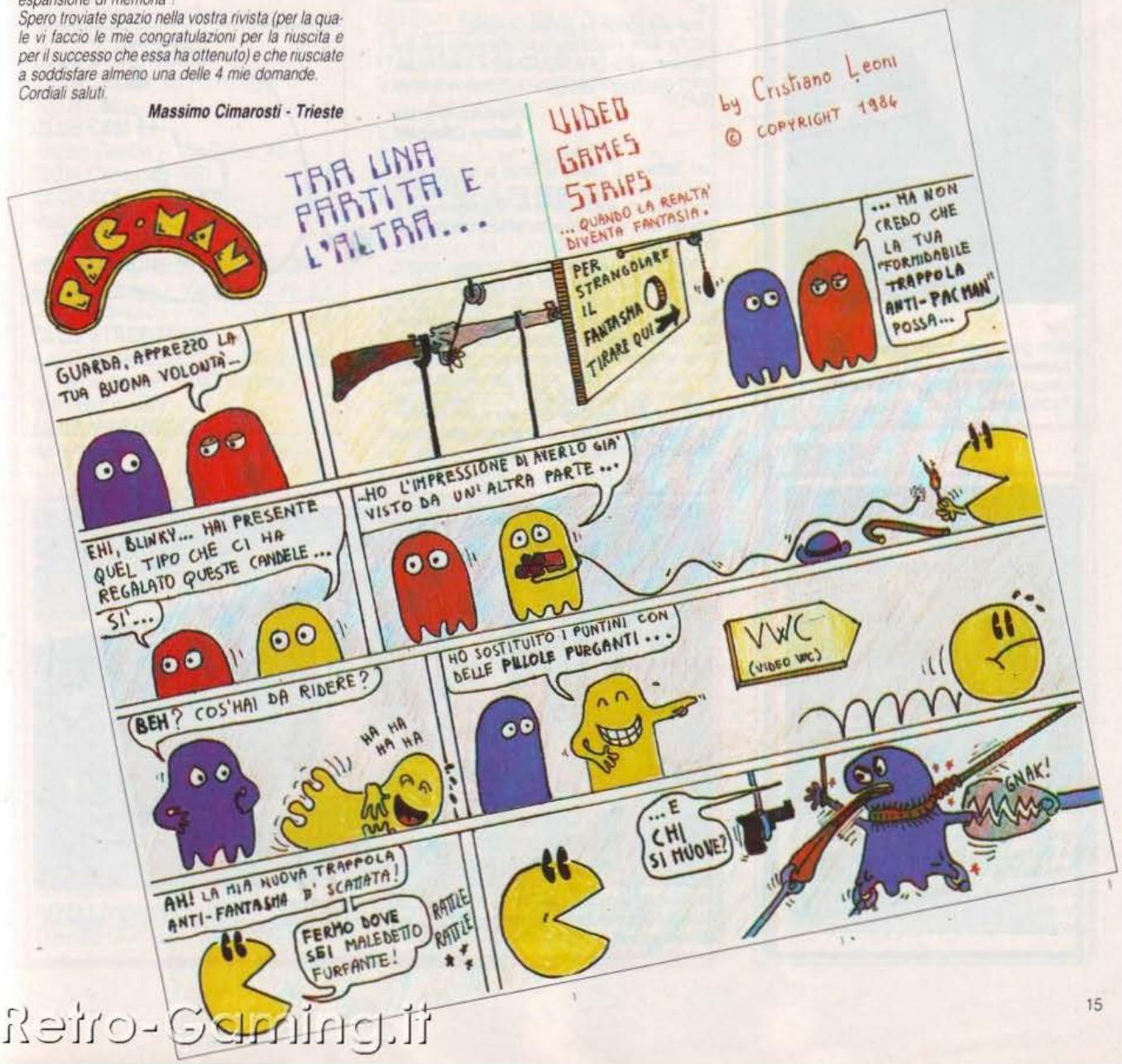
1) La cartuccia Swords & Serpents termina o con la fine delle vite del cavaliere oppure una volta raggiunto lo scopo finale, cioè quello di stanare il serpente (più somigliante ad un drago) per rubargli i tesori che egli custodisce e depositarli all'interno dello scrigno magico.

2) La cartuccia Donkey Kong Jr. è già disponibile in tutti i negozi e non dovresti fare fatica a procurartela.

3) Idem come sopra per Bump'n Jump.

4) L'Activator non è altro che un apparecchio per pigroni che non hanno volgia di togliere la cartuccia dall'Intellivision quando devono inserirne un'altra; è sufficiente invece collegare l'Activator alla consolle e inserire fino a 8 cartucce; per scegliere quale usare basta premere uno degli 8 pulsanti relativi alla cartuccia desiderata.

A proposito dell'espansione di memoria, francamente crediamo che non valga la pena di acquistarla poiché i vantaggi che otterresti sarebbero praticamente inesistenti e non varrebbero i soldi spesi. Se sei interessato ad un computer, comincia a metterti via i soldi e a cercare qualcosa di più concreto e utile.



Retro-Gaming.it



Simone Accordini, 13 anni di Verona, è un grande video-campione e merita d'essere pubblicato, ma la prossima volta la foto la vogliamo a colori. Ciao, ciao Vigi.



Questo grintoso e sfegatato pilota di soli 4 anni è Nazareno Artusio. Degno figlio del più noto Giuseppe, riesce a totalizzare ben 30.000 punti a Turbo-Coleco.



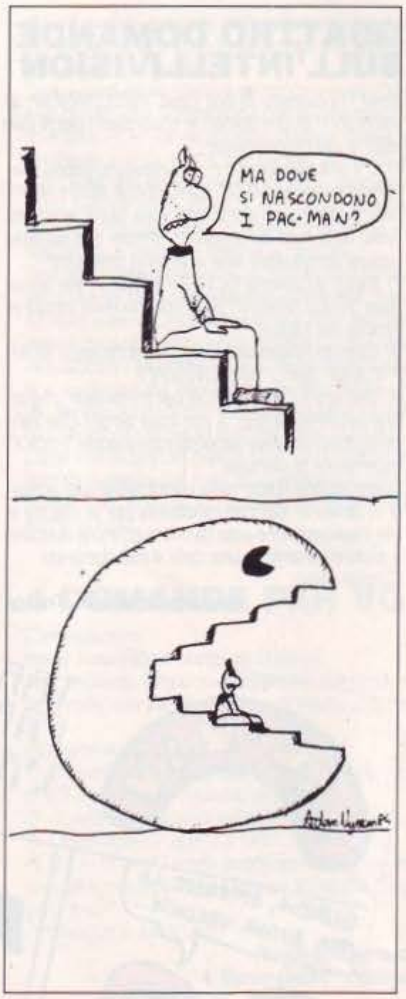
Francesco ha 4 anni, ma pare che abbia già le idee molto chiare riguardo la sua passione per i videogiochi...
L'ha trovato così suo fratello Giovanni; pare anche che non avesse alcuna intenzione di uscire dall'armadio.

UN FEDELISSIMO LETTORE

Carissima Redazione,
sono un vostro affezionatissimo lettore, infatti vi seguo fin dal lontanissimo n. 1, e questa è la mia 4ª lettera, spero quindi che questa sia la volta buona e che il mio disegno venga pubblicato.
Sono un universitario di 22 anni, Perugino, è studio a Firenze alla facoltà di Architettura.
Oltre alla busta, spero che prenderete in considerazione anche questa mia domanda che penso stia a cuore anche a molti altri Videogiocatori: "sull'ultimo numero è apparso quel meraviglioso articolo sugli ADVENTURE GAMES e io mi sono posto una domanda, penso, importante SU GIOCHI come WITNESS o AVVENTURA NEL CASTELLO o THE DARK CRYSTAL il computer seleziona una diversa sequenza di gioco ogni volta che si incomincia, o le "variabili" sono sempre quelle e il gioco non cambia mai?
È cioè una ripetizione giocarlo di nuovo?
OK! Per finire vi dico che sono d'accordo per una "pagina amica" sugli ADVENTURES e vi faccio tantissimi complimenti per il Vostro giornale veramente "SUPER".

Un fedelissimo lettore
Stefano Chiocchini

Caro Stefano, al quarto tentativo la tua costanza viene premiata doppiamente: con la pubblicazione della tua busta, addirittura come busta del mese, e della tua lettera. Per un nostro "affezionatissimo lettore", questo ed altro.
E veniamo alla tua domanda. In generale i giochi d'avventura hanno una sola sequenza di gioco – quindi una volta risolti non ha più senso rigiocarli – ma vi sono alcune eccezioni. Alcuni giochi della Infocom, come ad esempio Deadline, non hanno uno svolgimento univoco poiché i personaggi del gioco vivono di "vita autonoma", ma non solo. Se non salvate il gioco non potrete sfruttare le conoscenze che avete acquisito: essendo ciascuna nuova "partita" una cosa a sé, dovrete riscoprire ogni volta quello che avete riscoperto in precedenza.





Il terribile sguardo qui fotografato è di Maurizio Laforgia, 12 anni di Bari.
Il tuo punteggio a Jupiter Lander per VIC 20 è ottimo, ma per entrare nella Hit-Bit non basta... aspettiamo altri tuoi record!!

Retro-Gaming.it

I CLUB DI VIDEOGIOCHI

ATARI E CBM 64
Ballarati Maurizio – Via Durazzo, 18 – 00185 Roma
CBM 64 NEWS
c/o Ferdinando Perticone, – Via P.L. Sagramoso, 25 – 00194 Roma – tel. 06/3278220-3453578
CLUB ATARI
Carlo Accardi – Padova – tel. 049/850232
CLUB ATARI COMO
Enrico Gallio – Via A. Perego, 17 – 22100 Como
CLUB CBM 64
Angelo Gentile – Via Roma, 46 – 72014 Cisternino (BR)
CLUB COLECOVISION
Valerio Vecchione – Via Tripoli, 124 – Torino – tel. 011/391598
CLUB MARCHE INTELLIVISION
Ferretti Daniele – Via M. Vettore, 23 – 60100 Ancona – 071/42609
CLUB STREPITOSO
c/o Francesca Bernardi - Via Martiri di Tarcento, 2 – 32043 Cortina d'Ampezzo (BL)
CLUB VIDEOGIOCHI
Antonio Ciarlo – Via Bolognese, 67 – Firenze
CLUB VIDEOGIOCHI
Via di Ripoli, 52/R – Firenze c/o GIOCHIAMO CON VALERIO
CLUB VIDEOGIOCHI & C.
Paolo Battistoni – V.le Trento e Trieste, 18 – 31100 Treviso – tel. 0422/45990
CLUB VIDEOGIOCHI INTELLIVISION
Marcello Gonzato – C.so Fogazzaro, 174 – Vicenza
CLUB VIDEOGIOCHI "LA PALLA"
Via Silvio Pellico, 20 – 10064 Pinerolo (TO)
INTELLATARI VIDEOGAMES
c/o Massimiliano Rossi – Via Ugo Bassi, 15 – 63039 San Benedetto del Tronto – tel. 0735/3610
INTELLIVISION CLUB
Maurizio Guerra 0871/66747 Gianluca Guerra 0871/67035 – Chieti
INTELLIVISION CLUB ROMA
Via Oderisi da Gubbio, 91 – 00146 Roma – tel. 06/5565843 – Mario Martino
INTELLIVISION MASTERS CLUB - I.M.C.
c/o Enzo Alessi – Via IV Novembre, 63 – 35020 Carrara S. Giorgio (PD)
ITALIASOFT 64 CLUB VIC 20
V.le dell'Arcella, 4 – 35132 Padova – tel. 049/612329
L.I.V.C.A.
Fabio Rossi – tel. 02/9957782 – Garbagnate
NEW CLUB per ATARI VCS
c/o Vaccani Stefano – Via Primaticcio, 86 – 20147 Milano – tel. 02/5143410. Si scambiano cassette e consigli!
VIC 20 CLUB
Scrivoletto Giambattista – Via Nino Barone, 212 – 97015 Modice (RG) – tel. 0932/943359 (ore pasti)
VIDEO-COLECO-GIOCHI CLUB
Per iscriversi inviate il vostro indirizzo unito alla lista delle cartucce in possesso. Scrivete o telefonate a: Silvio Giorgis – Via O. Moreno, 39 – 12038 Savigliano (CN) – tel. 0172/32245
VIDEOGIOCHI SUPER CLUB
Via Marco Polo, 17 - 40131 Bologna – 051/361644
VIDEOSOFT CLUB
c/o Marcello Potenza – P.zza G. Cesare, 21 – 70124 Bari – tel. 080/221040

EMILIANO CERCAMICI
Emiliano Castellano di Pistoia cerca videogiocatori per creare una videogiocoteca di punteggi. Via della Quiete, 31 – 51100 Pistoia – tel. 0573/27285 ore pasti.



Dalla grande edicola Jackson

Tutto sul personal computer

PC
L'unica rivista italiana dedicata ai sistemi MS-DOS, Personal computer IBM e compatibili.
10 numeri all'anno: **L. 5.000** a numero
Abbonamento: solo **L. 40.000**

Personal
L'unica rivista indipendente per gli utenti dei personal computer Olivetti.
10 numeri all'anno: **L. 4.000** a numero
Abbonamento: solo **L. 35.000**

COMPUSCUOLA
La rivista di informatica nella didattica per la scuola italiana.
9 numeri all'anno: **L. 2.000** a numero
Abbonamento: solo **L. 15.000**

PERSONAL SOFTWARE
Aspetti e problemi del software per personal computer, programmi, giochi e sistemi operativi.
11 numeri all'anno: **L. 4.000** a numero
Abbonamento: solo **L. 34.000**

Bit
La prima rivista europea di personal computer, software e accessori. Con test, novità, analisi del mercato.
11 numeri all'anno: **L. 5.000** a numero
Abbonamento: solo **L. 43.000**

Quando l'informazione fa testo

In busta chiusa inviate questo coupon a:
Gruppo Editoriale Jackson
via Rosellini, 12 - 20124 Mi

☐ Desidero ricevere GRATIS un numero della Rivista _____

_____

(allego L. 1.000 in francobolli per contributo spese di spedizione)

☐ Inviatemi GRATIS il Catalogo della Biblioteca JACKSON (allego L. 1.000 in francobolli per contributo spese di spedizione)

Nome _____

Cognome _____

via _____

CAP _____ Città _____

Retro-Gaming.it

IN COLLABORAZIONE

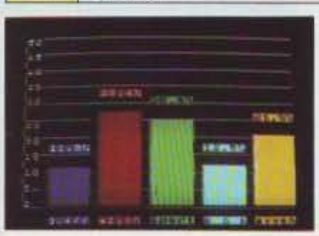
L'ORECCHIOCCHIO

CON L'ORECCHIOCCHIO

HIT E

HIT ZOOM

TIPO	LETTORI	NEGOZI
GUERRA	1) RIVER RAID 2) FALCON PATROL II 3) WING WAR 4) RAID OVER MOSCOW 5) FALCON PATROL I	1) RAID OVER MOSCOW 2) FALCON PATROL II 3) WAR GAMES 4) GYRUSS 5) FALCON PATROL I
AZIONE	1) GHOSTBUSTERS 2) TOY BIZARRE 3) ATIC ATAC 4) JUNGLE HUNT 5) BURGER TIME	1) GHOSTBUSTERS 2) SKOOL DAYS 3) TOY BIZARRE 4) BURGER TIME 5) ATIC ATAC
SPORT	1) ROCKY 2) ONE ON ONE 3) BRUCE LEE 4) DECATHLON 5) SUMMER GAMES	1) PIT STOP 2 2) POLE POSITION 3) SUMMER GAMES 4) ENDURO 5) DECATHLON
SIMULAZIONE STRATEGIA	1) ZENJI 2) SOLO FLIGHT 3) DICTATOR 4) UTOPIA 5) RACING MANAGER	1) FLIGHT SIMULATOR 2 2) ZENJI 3) DICTATOR 4) FLIGHT SIMULATOR 1 5) RACING MANAGER
AVVENTURA	1) SABRE WULF 2) PITFALL I-II 3) MINER 2049er 4) MISSION IMPOSSIBLE 5) MUGSY	1) MISSION IMPOSSIBLE 2) PITFALL I-II 3) SABRE WULF 4) MUGSY 5) MINER 2049er





I GIOCHI PIÙ VOTATI

1	=	1	ROCKY – COLECO
2	↑	3	GHOSTBUSTERS – ACTIVISION
3	↓	2	ZENJI – ACTIVISION
4	↑	13	TOY BIZARRE – ACTIVISION
5	●	–	SABRE WULF – ULTIMATE
6	●	–	ATIC ATAC – ULTIMATE
7	↓	6	ONE ON ONE – ELECTRONICS ART
8	↑	10	RIVER RAID – ACTIVISION
9	↑	15	PITFAL I-II – ACTIVISION
10	↓	5	BRUCE LEE – DATA SOFT
11	↑	14	MINER 2049er – MICROFUN
12	↓	8	MISSION IMPOSSIBLE – EPYX
13	↓	4	FALCON PATROL II – VIRGIN
14	●	–	DECATHLON – ACTIVISION
15	↓	9	WING WAR – IMAGIC

Questo mese 2 bellissimi giochi per lo Spectrum sono le entrate più alte: Sabre Wulf al 5° posto e il pollo arrosto di Atic Atac al 6°. Sul ring di Rocky niente di nuovo, Sylvester resiste e Mr. T (o P.E. per gli afficionados) continua a prenderle. Pitfall I e II si aggiudicano la 9ª posizione.

Retro-Gaming.it



I GIOCHI PIÙ VENDUTI

1	●	–	**PIT STOP 2 – EPYX**
2	●	–	GHOSTBUSTERS – ACTIVISION
3	●	–	POLE POSITION – ATARI
4	↓	1	SUMMER GAMES – EPYX
5	↑	14	ENDURO – ACTIVISION
6	↓	2	DECATHLON – ACTIVISION/OCEAN
7	●	–	RAID OVER MOSCOW – ACCESS
8	↓	7	MISSION IMPOSSIBLE – EPYX
9	●	–	BRUCE LEE – DATA SOFT
10	↓	3	FALCON PATROL II – VIRGIN
11	●	–	FLIGHT SIMULATOR 2 – SUB LOGIC
12	●	–	MACH DAY – OCEAN
13	↑	15	WAR GAMES – COLECO
14	●	–	GYRUSS – PARKER
15	●	–	SKOOL DAYS – MICROSPHER

Pit Stop 2 a furor di popolo, anzi di videogiocatori, conquista il primo posto!! Con ben 750 punti al nord e 600 al sud, ha spopolato in tutti i negozi. Notevole l'arrivo di Gyruss Parker al 14 posto e il pari Ocean/Activision Decathlon al 6.

HIT BAR

I PIÙ VOTATI

1	↑	7	**KARATE CHAMP 1**
2	↓	1	POLE POSITION II
3	●	–	KARATE CHAMP 2
4	↑	9	FIRE FOX
5	↓	4	DRAGON'S LAIR
6	↑	10	LASER G.P.
7	↓	5	CIRCUS CHARLIE
8	●	–	FLICKY
9	↑	11	BURGER TIME
10	↑	15	BOMB JACK
11	●	–	MACH 3
12	↓	3	DONKEY KONG III
13	●	–	VIDEO HUSTLER
14	●	–	SOCCER EXCITING
15	↓	2	HYPER OLIMPICS

Nuove entrate sul fronte dei lettori: Karate Champ 2 in 3ª posizione: Flicky in 8ª; Mach 3 in 11ª; Video Hustler in 13ª e Soccer Exciting in 14ª.
Hyper Sport scivola al 15° posto, mentre Bomb Jack sale al 10°.

I PIÙ GETTONATI

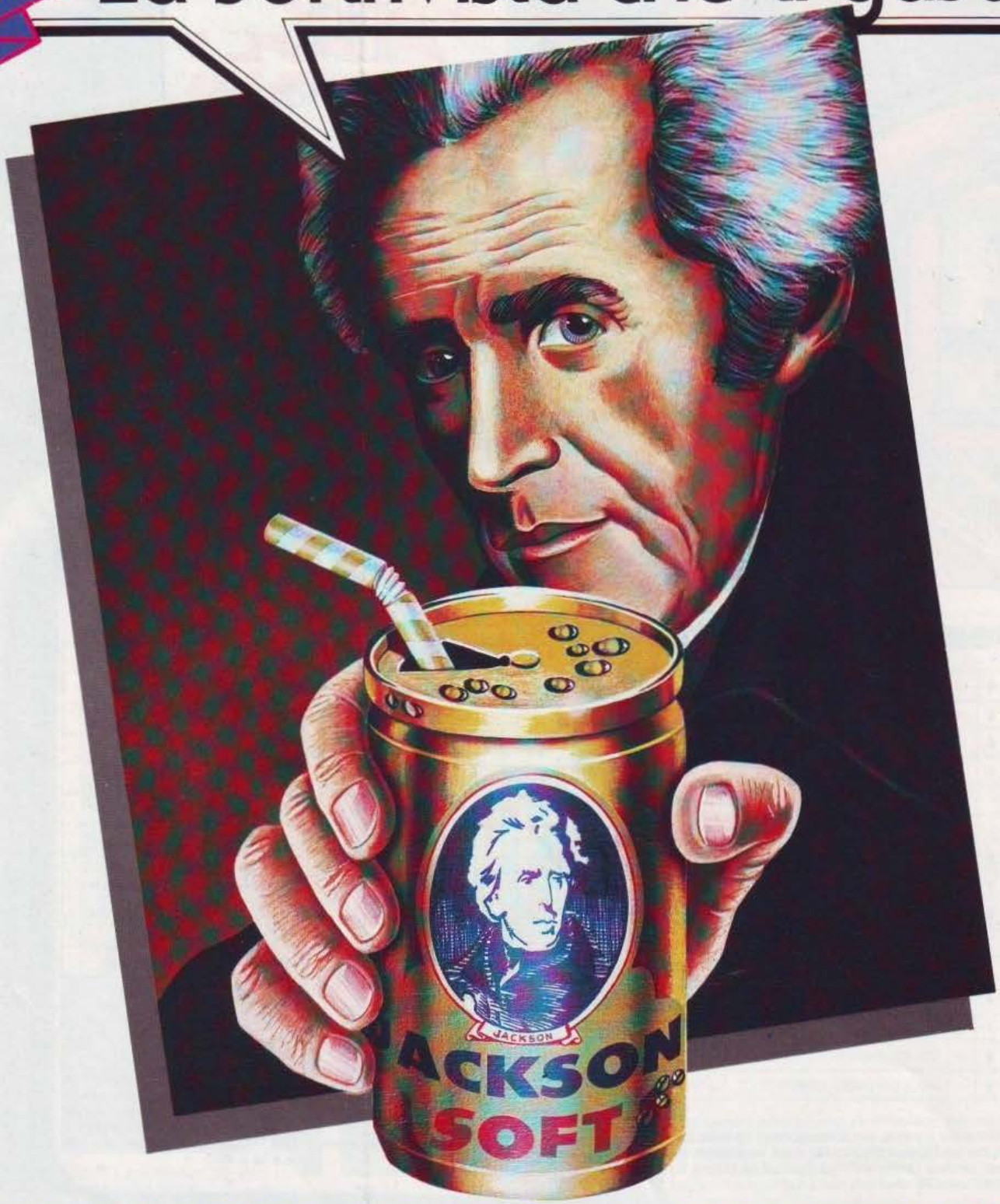
1	●	–	**HYPER SPORT**
2	↑	4	KARATE CHAMP 1-2
3	=	3	POLE POSITION II
4	↑	9	LASER G.P.
5	↑	6	VIDEO HUSTLER
6	↑	10	SPACE ACE
7	●	–	FIRE FOX
8	↓	2	DRAGON'S LAIR
9	↑	15	FLICKY
10	↑	13	BANK PANIC
11	↑	12	EQUITES
12	↓	11	GALAXY RANGER
13	↓	7	DONKEY KONG III
14	↓	5	YELLOW CAB
15	●	–	MIKIE

I salagioco-dipendenti continuano le olimpiadi. Fra Hyper Sport, Karate Champ, Pole Position II e Laser G.P. non sanno più che fare per ottenere tempi sempre migliori. Ritorna Fire Fox in 7ª posizione, mentre Mikie entra in 15ª.

Retro-Gaming.it

FINALMENTE!

La Softrivista che ti gasa!



QUALCOSA DI SUPER, DI INEDITO, DI IRRESISTIBILE

Retro-Gaming.it

IL VERO GIOCO COMINCIA ADESSO

nuovidea

È IN EDICOLA JACKSON SOFT SERIE ORO

La softrivista con i giochi esclusivi per Commodore 64 e Spectrum 48K importati dall'Inghilterra, mai presentati in Italia.
Una sfida Jackson al già visto, al già fatto, al... già registrato.



QUO VADIS per C 64
Strategia, avventura, logica, inganno nel super computergame che sta facendo impazzire l'Inghilterra. Nessuno è ancora riuscito a raggiungere la fine del labirinto. Prova tu!

BRIAN BLOODAXE per Spectrum 48K
Un plat forme game che ti condurrà in pieno 21° secolo, alla conquista dei favolosi gioielli della corona inglese. Forza, astuzia, magia e... la colonna sonora di Monty Python.

Ogni mese in edicola
- la softrivista con:
  6 pagine di commento al supergame presentato;
  4 pagine di rubriche;
  22 pagine di listati scelti tra il meglio di quanto pubblicato in fatto di grafica, giochi, utility.
- una cassetta originale con il SUPERGAME del mese

Tutto a sole 10.000 lire

Corri in edicola, il vero gioco comincia solo adesso e se sei davvero bravo partecipa alla "sfida al campione", utilizzando il tagliando che troverai sull'ultima pagina di copertina di ogni numero.

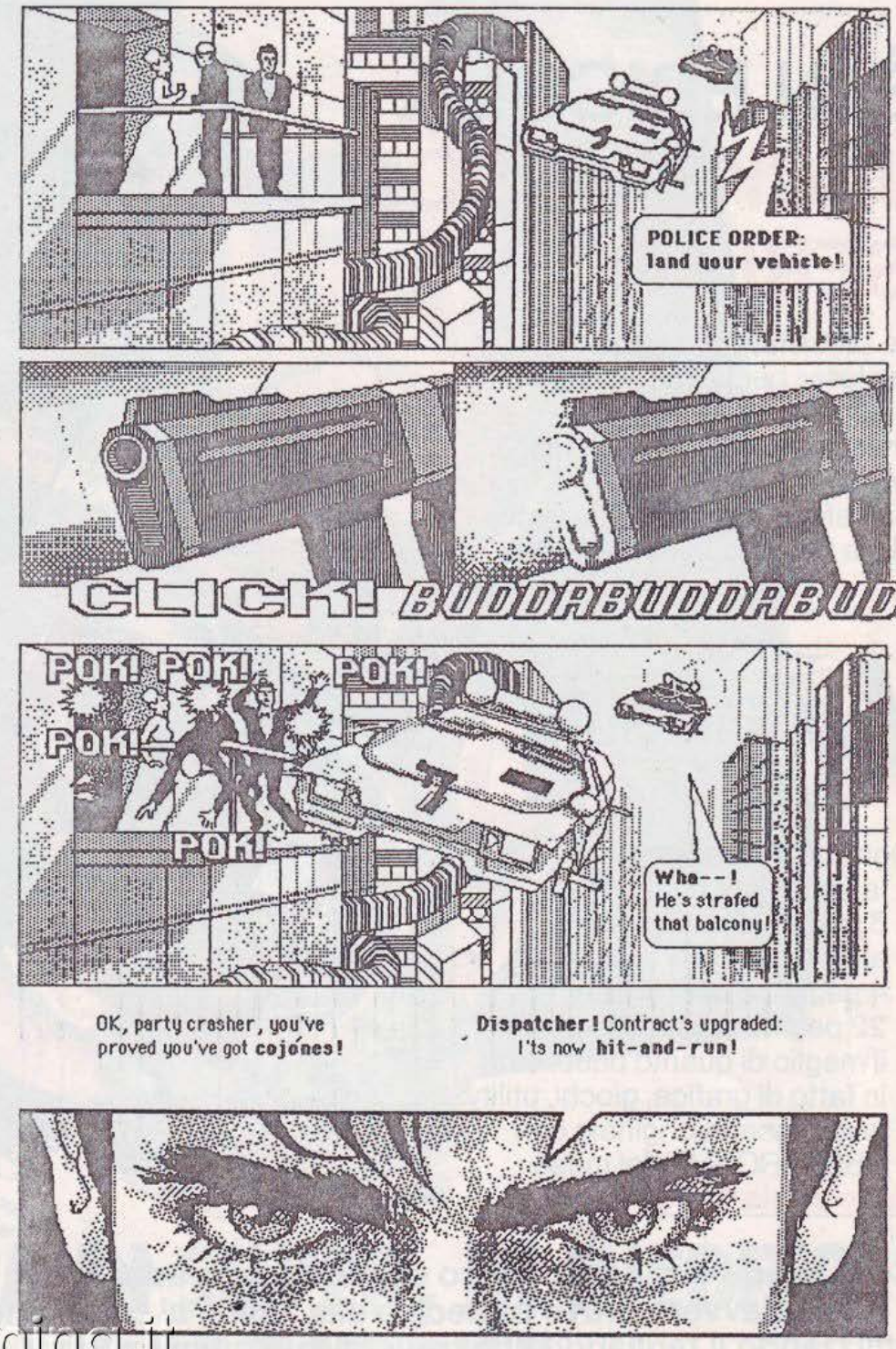


GRUPPO EDITORIALE JACKSON
SAN FRANCISCO • LONDRA • MILANO

retrogaming.it

MACINTOSH A FUMETTI

La rivista inglese Big K ha pubblicato nel suo ultimo numero (dove per ultimo intendiamo non solo il più recente ma anche l'ultimo in assoluto dato che interrompe le pubblicazioni) il primo fumetto realizzato con il Macintosh, intitolato Shatter.
Sapevano che non ci sarebbe voluto molto prima che qualcuno, accortosi delle capacità grafiche del Mac, si decidesse a creare un fumetto tutto computerizzato e il primo premio va a Mike Saenz e Peter B. Gills, rispettivamente disegnatore e sceneggiatore di Shatter.
La storia si svolge nel XXI secolo e narra le avventure di tale Sadr al-din Morales (detto Shatter), un poliziotto freelance da affittare a seconda delle necessità. Il fumetto è stato relaizzato grazie al programma MacPaint, ma non è come dice il sottotilo "the first computerised comic", poiché tale onore spetta ai famosi Giovanotti Mondani Meccanici degli italianissimi Antonio Glessi e Andrea Zingoni, di cui Vigì ha parlato sul numero 19.



Retro-Gaming.it



SOFTWARE TEXANO

La J.Soft, una consociata del Gruppo Editoriale Jackson, viene in aiuto dei poveri "texani" con un carico di giochi e programmi per il TI-99/4A per tutti i gusti e, soprattutto, per tutte le tasche.
In tutto 17 titoli tra giochi, programmi applicativi e "utilities" disponibili fino ad esaurimento delle scorte. Ecco alcuni dei titoli, con relativa scheda illustrativa:
Tobstone City: 21° secolo – Gioco arcade per una persona, di ambientazione western – futuribile: al comando di una pattuglia su carri coperti dovete fermare l'invasione dei verdi morgs.
Market Simulation – Un gioco di simulazione economica per due giocatori con tutte le variabili che rendono imprevedibile il mondo degli affari.
Programming Aids 1 – Una cassetta di aiuto alla programmazione che vi mette a disposizione gli strumenti per potenziare il linguaggio Basic TI.
Zero Zap – Un flipper computerizzato dal ritmo rapido, con effetti sonori e la possibilità di crearsi il campo di gioco.
Personal Record Keeping – Un programma per gestire i propri dati personali creando un sistema d'archivio computerizzato utile e comodo per molte applicazioni.
Othello – La versione computerizzata del famoso gioco di strategia che impegnerà anche i giocatori più smaliziati.
Gli altri titoli sono: Blackjack e Poker, The Attack, Blasto, Hunt the Wumpus, Personal Report Generator, A-Maze-Ing, Munch Man, Oldies but Goldies, Connect Four, Hangman e Yahtzee.
Come se ciò non bastasse, sono disponibili anche cinque libri in lingua originale, ovvero in inglese, con programmi di gioco, grafici e applicativi e trucci e consigli per programmare il TI.

1985: ASSE IVREA-CAMBRIDGE

La Olivetti ha acquistato il 49,3% della Acorn, leader inglese dei computer didattici grazie al BBC Micro, prodotto su licenza della rete di stato televisiva britannica, la British Broadcasting Corporation.
La Acorn versava recentemente in grosse difficoltà finanziarie a causa delle scarse vendite natalizie dell'altro computer di sua produzione, l'Electron, indirizzato al mercato home-ricreativo.
Questa acquisizione ha una doppia importanza per l'Olivetti poiché l'Acorn, disponendo di un eccellente laboratorio di ricerca e sviluppo, secondo alcuni osservatori inglesi addirittura più avanzato di quello della Sinclair Research, è in grado di fornire un ottimo know-how tecnologico alla società di Ivrea e contemporaneamente, grazie al quasi totale monopolio del mercato educativo (l'80% dei computer installati nelle scuole britanniche sono BBC Micro), un vastissimo mercato da sfruttare.
L'obiettivo della Olivetti, secondo quanto dichiarato dal suo direttore generale per le strategie, Elserino Piol, «è quello di presentarci insieme sul mercato mondiale dell'informatica educativa».
La decisione della Olivetti è dovuta, come abbiamo già detto, al fatto che l'Acorn è la maggiore azienda informatica nata in questi anni dall'Università di Cambridge, dove è il suo centro di Ricerca e sviluppo, così come abbiamo un laboratorio della Silicon Valley.
Niente si sa ancora di cosa questa mossa della Olivetti significhi per la Ricordi, distributrice italiana di tutti i prodotti Acorn.



Retro-Gaming.it



ANTEPRIMA GAMES: SHADOWFIRE

È un altro gioco inglese l'anteprima che presentiamo in questo numero di VideoGiochi. È un adventure molto particolare che si ispira al tema dei supereroi.
La Beyond, la casa di software che l'ha prodotto, lo reclamizza come "Il primo adventure senza testo" e in effetti sebbene la struttura sia quella classica degli adventure i comandi non sono impartiti attraverso delle frasi da digitare sulla tastiera ma con un sistema di simboli che li richiama.
Ma spieghiamoci meglio.
Nella parte inferiore dello schermo, e alle volte anche in quella superiore, c'è una specie di finestra in cui sono riportati i simboli necessari ad impartire i comandi e quelli che informano il giocatore del suo stato. Un braccio che fa il muscolo sta ad indicare la propria forza, un cuore il coraggio, la stilizzazione di uno dei personaggi serve per farlo entrare in azione, ecc.
Chi conosce il famoso Macintosh sa bene come possa essere utile e vario un sistema di comando basato su quelle che gli inglesi chiamano "icone".
Il gioco si svolge in un lontano futuro fantascientifico in cui il cosmo soggiace alla terribile dittatura del Generale Zoff. Questi ha rapito un ambasciatore e non si sa bene quali mire abbia per lui nella sua mente bacata.
Il giocatore deve introdurre una squadra di supereroi nell'astronave nemica e cercare di liberare l'ambasciatore.
"Riusciranno i nostri eroi...?" È proprio il caso di dirlo.
Shadowfire uscirà contemporaneamente nella versione Spectrum 48K e Commodore 64.

IL TRICICLO ELETTRICO DI SIR SINCLAIR

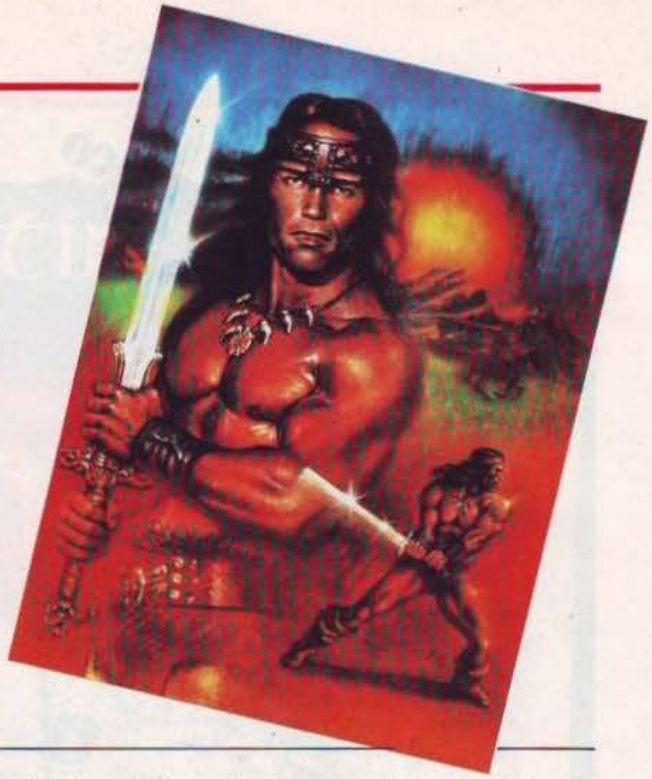
Spesso lo Spectrum ZX81 è stato descritto come la Ferrari dei computer, all'inverso potrebbe succedere che il tricilo elettrico C5 venga definito lo ZX81 delle automobili.
Scherzi a parte, questo triciclo è il nuovo business di Mr Sinclair. Il C5 è spinto da un motorino elettrico alimentato dalle pedalate del suo conducente. Più si pedala, più si va veloce, senza superare però il limite di 15mph che è la massima velocità consentita in Inghilterra per condurre un veicolo senza bisogno di patente, casco, assicurazione e bollo.
Sinclair ha previsto per il 1985 una produzione di circa 100.000 pezzi, ma a tutt'oggi non pare che dalle catene di montaggio escano più di 100 tricicli al giorno (che, per chi sia un po' tonto in matematica, porterebbe a una produzione annua massima di 36.000 pezzi). Il prezzo molto contenuto (400 sterline, circa 800.000 lire) dovrebbe comunque far sperare in numeri più elevati.
Non si sa se questa iniziativa del baronetto dei computer porterà a un qualche cambiamento o sbocco alternativo al difficile problema dei trasporti cittadini ma Sinclair sembra crederci, tant'è che ha già annunciato che il prossimo modello – che si chiamerà 500 Lb legabyte – sarà più potente e introdurrà alcune modifiche che permetteranno un maggior controllo del veicolo.



DAI BIT AI PUZZLE

Stanchi di perdere le notti a scervellarvi sugli avventure? Stufi di veder scorrere righe e righe di listati per trovare quel maledetto errore che non fa girare giusta la freccia?
Beh, ci si può sempre riposare con uno dei più classici passatempi: i puzzle. Ma anziché ridenti cittadine svizzere o battaglie di improbabili cavalieri l'oggetto di questi puzzle sono proprio gli strumenti delle vostre passioni notturne. Floppy disc da 7x7 pollici e schermi di prova per i computer.
Se vi piacciono i puzzle e non volete staccarvi dal vostro beneamato computer, provate a scrivere a: Computer Personal, POB 376, Southampton, PAI8966.

Retro-Gaming.it

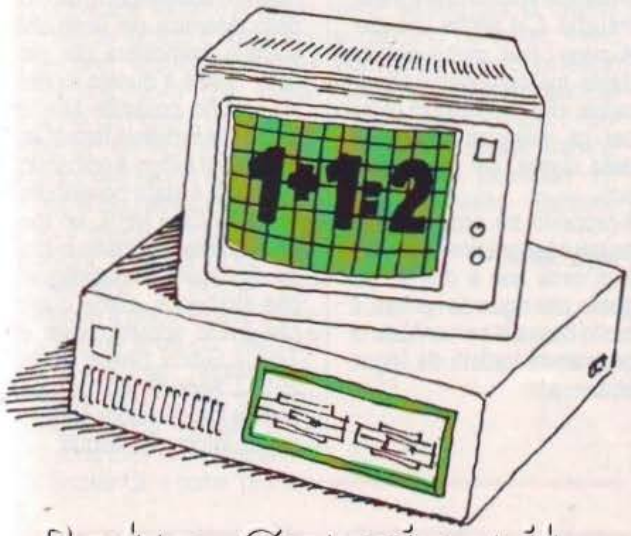


CONAN IL BARBARO

"Avete conosciuto la forza e la violenza del suo mondo barbarico in film, racconti e fumetti. Ora Conan è pronto ad animarsi tra le pareti della vostra casa". Così la pubblicità presenta il nuovo gioco della Data Soft che si ispira alle avventure del bel barbaro.
Scopo del gioco è di uccidere i nemici e portare a casa un bel malloppo di gemme preziose.
Mostri leggendari scenderanno in campo per ostacolarvi: draghi che respirano fuoco e fiamme, velenosissimi scorpioni, viscidi pipistrelli e molte altre creature primordiali.
Il territorio che dovrete attraversare è selvaggio e pieno di insidie: nere caverne e profondi sotterranei saranno i passaggi obbligati per riuscire nell'impresa.
Il gioco è compatibile con Atari computer e Commodore.

SCUOLA 2000: COMPUTER SUL BANCO

È questo il titolo di una mostra convegno che si terrà a Parma nei giorni 18-19-20 aprile. La mostra, organizzata da Your Service e dal Gruppo Editoriale Jackson con il patrocinio della Regione Emilia Romagna e del Comune di Parma si svolgerà all'Auditorium del quartiere fieristico.
Speciali spazi saranno a disposizione del pubblico per assistere alle dimostrazioni pratiche di programmi dedicati alla didattica e saranno condotti da scuole e laboratori sperimentali che stanno già lavorando su questi temi. Nel convegno verranno affrontati da esperti e professori universitari i temi relativi all'insegnamento e all'introduzione del computer nella scuola sia per quel che riguarda il lavoro degli insegnanti e la loro formazione professionale, sia verranno esaminate alcune esperienze di studio italiane e straniere.
Una tavola rotonda, a cui parteciperanno psicologi, giornalisti e insegnanti, concluderà il convegno con un dibattito su "L'approccio delle nuove generazioni al mondo dei computer".
Anche il Direttore di Video-Giochi è stato invitato per portare il suo contributo di due anni di pubblicazione della prima rivista che in Italia si è occupata del gioco elettronico, che rappresenta il primo incontro tra i giovani e il computer.



ATARI: PROCESSI E PIRATI

C'è forse una svolta nel modo di risolvere le questioni di pirateria del software? È presto dirlo ma due o tre episodi relativi alla Atari lasciano pensare che se non altro c'è una attenzione diversa al problema.
Come molti lettori sanno la casa ora di Jack Tramiel è sempre stata impegnata in processi e denunce contro software house che copiavano, magari cambiando il titolo e alcuni insignificanti particolari, i suoi giochi.
Ultimamente si è trovata di fronte alla Superior Software e alla MRM Software che avevano messo in commercio due titoli che si rifacevano, rispettivamente, a Joust e Crystal Castel. Questa volta le due cause sono state risolte senza nemmeno avvicinarsi ai tribunali. Sembrerebbe quasi che, a piratare i programmi ci si prova, e poi se va male si abbozza il colpo e si chiude lì la questione ammettendo i propri torti e accettando il castigo (in questo caso una multa salata e la distruzione dei pezzi piratati).
Comunque l'Atari ha precisato che continuerà a battersi per la tutela dei diritti sul software e ha anche stipulato speciali accordi commerciali con alcuni produttori che vincolano e impegnano a rispettare il diritto di copyright.

Retro-Gaming.it



DIDAMATICA 85

In occasione della fiera Didattica 85, il salone delle attrezzature e dei materiali per la scuola che si tiene ogni anno alla Fiera di Milano nel mese di febbraio, si è svolta l'iniziativa di DIDAMATICA 85, il primo completo censimento del software didattico prodotto e distribuito in Italia.

L'iniziativa, curata dall'Associazione italiana per l'Informatica e il Calcolo Automatico (AICA), è sfociata nella presentazione di un catalogo, cercando di mettere un punto fermo nel complesso e alquanto disordinato mondo delle applicazioni dell'informatica alla didattica, offrendo una panoramica e una guida pratica non solo agli insegnanti che vogliano accostarsi all'ostico mondo dei computer ma anche a tutti gli specialisti e operatori del settore che difficilmente riescono a tenere le redini di una produzione frammentaria e disordinata.

Come si compone questo catalogo del software didattico?

Sono stati censiti 437 programmi tra lavori originali italiani e traduzioni di programmi esteri, tra lavori di privati e lavori di società o istituti di ricerca.

Tra questi 437 titoli i programmi tradotti rappresentano una minoranza (circa una cinquantina di titoli) e sono quasi tutti dedicati a programmi per la scuola media superiore con predilezione per le materie scientifiche. La parte del leone la fanno i pacchetti di scenze (biologia, chimica, ecc).

Più interessanti, invece, i dati sui programmi originali italiani, quelli cioè inventati da privati o società.

Diamo prima un'occhiata ai programmi realizzati da società o studi di ricerca. L'attenzione maggiore è rivolta verso le scuole superiori e solo in second'ordine alle università o più in generale agli adulti. I programmi più diffusi, però, sono quelli che si rivolgono all'insegnamento dell'informatica stessa (corsi di basic, di logo, ecc.) seguiti dai programmi riguardanti l'insegnamento di matematica e fisica. Al terzo posto arrivano i programmi che insegnano le materie più varie.

Per quel che riguarda i programmi realizzati da privati (soprattutto insegnanti) vediamo molto poco presenti i corsi per l'alfabetizzazione informatica a favore di una più attenta programmazione delle materie scientifiche e matematiche. C'è anche una produzione, non molto abbondante ma comunque significativa, di programmi di utilità per gli insegnanti: gestione della classe, dei programmi, ecc.

Il rapporto tra programmi di privati e programmi di società è di circa uno a due e, per quello che riguarda i privati, è molto bassa la percentuale di programmi tradotti da lingue straniere.

2010: L'ANNO DEL CONTATTO

La Digital Production, la società americana nota ai lettori di Vigi per essere stata la realizzatrice dei segmenti di animazione computerizzata dei film Tron e Giochi Stellari continua a stupire per le sue produzioni di computer animation.

L'ultima fatica della Digital Production appare nel film "2010: L'Anno del contatto", il seguito del classico della "fantascienza intelligente" di Stankey Kubrick "2001 Odissea nello spazio", nel quale la Digital Production ha prodotto le sequenze animate di Giove.

Per produrre i 130 secondi di film animato, la Digital ha prima ritoccato le fotografie della sonda Voyager (quella vera) con l'aerografo, eliminando tutte le imperfezioni visibili. Ha poi creato le immagini della superficie di Giove, in alcuni casi oscurate da una delle sue quattro grandi lune, o semplicemente dall'ombra di una delle lune.

Il passo successivo è stato quello di digitalizzare le immagini e sovraimporre un modello dinamico dei venti che solcano l'atmosfera del pianeta. Grazie a questo modello, è stato possibile fare in modo che le nuvole formassero vortici o turbini a comando. Tutto ciò, è stato poi elaborato da un Cray MP-X, un mega-computer apposito in grado di produrre immagini grafiche strabilianti, come quelle che avete appunto visto in Tron e Giochi Stellari. Il film 2010: L'Anno del contatto dovrebbe apparire sugli schermi italiani intorno a Pasqua.

Retro-Gaming.it

BYTES

Il clamoroso successo in Gran Bretagna della US Gold, la società che importa e adatta per il mercato inglese i più grossi successi per computer americani, ha suggerito ai suoi responsabili di tentare la traversata dell'oceano in senso opposto: sembra infatti che ci sia una mezza idea di fondare una UK Gold (dove UK sta per United Kingdom) negli USA.

Chissà quando si potranno esportare giochi in USA (o anche in Inghilterra, se è per quello) con il nome di Italy Gold? Campa cavallo che l'erba cresce... I miei informatori mi comunicano che la Epyx ha intenzione di produrre una versione invernale di Summer Games, appropriatamente intitolata Winter Games. Un bel modo per passare i lunghi pomeriggi invernali... Una rivista inglese ha recentemente pubblicato i dati del referendum condotto tra i suoi lettori in relazione ai migliori/peggiori giochi del 1984 (questa è la differenza tra gli inglesi e gli americani: quest'ultimi pubblicano soltanto le classifiche dei migliori e non si sbilanciano assolutamente sui peggiori, cosa che invece fanno con gusto e "sense of humor" gli inglesi). Il miglior gioco dell'anno è risultato Jet Set Willy, l'adventure dell'anno è invece The Lords of Midnight, il miglior gioco di simulazione è Fighter Pilot mentre il gioco arcade è Zaxxon (non è un po' vecchio? n.d.r.). Sul lato negativo, abbiamo come "gioco che non regge l'anno" Valhalla, come "buona idea ma... (dell'anno)" il Sinclair QL e come "promessa non mantenuta dell'anno" il Sinclair QL entro marzo...

Nel caso non siate ancora riusciti a terminare Jet Set Willy, ecco un trucco che vi aiuterà a finirlo facilmente (fin troppo facilmente): caricate il codice usando Clear 32767: Load "" Codice e poi digitate Poke 41983,255: Print USR 33792. Ci sarà un solo oggetto nella casa – nello schermo iniziale del bagno – e una volta che l'avrete raccolto potrete finalmente andare a dormire...

Il cacciatore di bug colpisce ancora: sembra che in Dalye Thompson's Decathlon vi sia un bug "classico". Infatti per qualificarsi nel salto in alto basta collocare l'asticella bella alta e poi passarci sotto invece di cercare di scavalcarla. Il programma riconosce il fatto che l'avete passata, ma non s'accorge che siete passati sotto... L'Atari ha una nuova politica aziendale, come tiene a farci sapere un comunicato stampa arrivato in redazione, nonché un nuovo indirizzo. La nuova politica aziendale dell'Atari di Tramiel viene sintetizzata in questo slogan: Più computer, meno videogiochi ovvero potenza, tecnologia, massima compatibilità al giusto prezzo. Il nuovo indirizzo è invece Atari Italia, Via dei Liberatori 19, 20092 Cinisello Balsamo (Mi).

Mr. Byte



IL SEGUITO DI TIR NA NOG

La Gargoyle Games, la casa produttrice del famoso adventure-dinamico Tir Na Nog, ha realizzato un seguito al noto gioco di ambientazione "sassone" che si intitola Cuchulainn, The Early Years (ovvero Cuchulainn, i primi anni).

Il seguito è in effetti un antecedente. Il gioco si basa infatti sulla giovane vita dell'eroe prima dell'avventura narrata in Tir Na Nog. Cuchulainn figura dei personaggi completamente interattivi come quelli, per intenderci, di Valhalla, nonché della "grafica a cartoni animati a larga scala" (presumibilmente vuol dire ingrandita).

Il gioco sarà in commercio in Inghilterra a maggio.

La Gargoyle Games ha inoltre annunciato che a ottobre sarà disponibile un nuovo gioco intitolato The Animated Snark, basato su una poesia di Lewis Carroll, l'autore di Alice nel Paese delle Meraviglie, intitolata "The Hunting of the Snark" (La Caccia allo Snark, dove la parola Snark, coniata integrando snake – serpente – e shark – squalo –, significa animale immaginario).

Snark viene definito dal suo designer, Greg Follis, «una stravagante avventura che usa un ragionamento laterale».

Qualunque cosa ciò voglia dire sembra che il gioco figuri le profezie di Nostre Damus (non Nostradamus, attenzione!) e una testa animata a grandezza tutto-schermo.

Retro-Gaming.it

LA POSTA IN GIOCO

Un giorno – non mi ricordo neanche più quando con esattezza, sono ormai due anni che ci conosciamo cari lettori e ci avete scritto così tanto che le date si confondono un po' nella memoria – un giorno, dicevo, è arrivata in redazione una busta con disegnato, di fianco al francobollo, un postino che correva pedalando sulla sua bicicletta. Sulle spalle il ben noto sacco, pieno straripante di lettere: le vostre lettere a VideoGiochi naturalmente. Dal sacco usciva anche una scritta, a mo' di fumetto, che diceva "corri postino non ti fermare che videogiochi non può aspettare".

Vi ricordate? Quello divenne lo slogan de Il Posto della Posta e a quella busta ne seguirono altre che a poco a poco presero spazio e trovarono una loro apposita collocazione ne La Busta Del Mese.

Se andate a riguardare i vecchi numeri di Videogiochi vi accorgerete di quanta strada avete fatto. Voi che con simpatia, affetto e costanza avete continuato a scriverci abbellendo e colorando la vostra corrispondenza.

Ora le più belle buste di Videogiochi – quelle pubblicate e quelle non pubblicate – saranno l'oggetto di una mostra a loro appositamente dedicata.

La Posta in Gioco è questo il titolo della insolita esposizione che verrà inaugurata a Milano i primi di Maggio.

La mostra, organizzata in collaborazione con il CRT, si svolgerà al Palazzo dell'Arte all'interno di una più ampia iniziativa chiamata Catalogo: uno spazio nel quale una attenta e qualificata programmazione offrirà al pubblico l'occasione di incontri e ricerche sul video e le nuove forme di comunicazione (videotel, computer, televisione, ecc.). Catalogo sarà aperto tutti i giorni dalle 17 alle 23.

La mostra sarà accompagnata da una multivisione fotografica: i più bei giochi, i più begli schermi, i più simpatici personaggi di Vigi.

La Posta in Gioco, che invitiamo tutti a visitare, si concluderà il 30 aprile.



SOFT AID: SOFTWARE PER L'ETIOPIA

Dopo Band Aid, il supergruppo composto da una ventina di popstar inglesi, tra cui Bob Geldof (Boomtown Rats), Midge Ure (Ultravox), Paul Young e Boy George, che ha inciso il 45 "Feed the World" per raccogliere fondi per la fame in Etiopia, e Video Aid, la videocassetta-compilation con il video della registrazione del 45, ecco Soft Aid, una compilation di computergiochi prodotta da diverse case di software inglese su un'idea di Ron Cousens, direttore della Quicksilva.

Cousens si è assicurato la collaborazione delle maggiori software house inglesi, le quali hanno regalato alcuni loro giochi per inserirli nella cassetta compilation contenente 10 programmi.

Di Soft Aid sono stati realizzati due nastri, uno per il Sinclair Spectrum e uno per il Commodore 64, i quali verranno venduti al prezzo di 4.99 sterline. Il prezzo medio dei programmi per computer in U.K. (contenenti però un solo gioco) è di 9 sterline.

Questa edizione speciale rappresenta quindi un incredibile offerta per gli utenti di home computer e i profitti dell'operazione costituiranno un grosso contributo alla campagna per l'Etiopia. Entrambi i nastri includeranno sull'altra facciata la canzone "Feed the World", incisa da Band Aid. I nastri verranno distributi, senza alcun profitto, da uno dei più importanti distributori inglesi, Micro Dealer UK, mentre alcune riviste specializzte hanno offerto spazi pubblicitari gratuiti per promuovere l'iniziativa.

Ecco la lista dei programmi contenuti in ciascuna cassetta, insieme al nome delle società che li hanno forniti gratuitamente.

SOFT-AID per lo Spectrum:
Spellbound (Beyond)
Starbike (The Edge)
Kokotoni Wolf (Fantasy)
Horace Goes Ski-ing (Melbourne House/Psion)
Gilligan's Gold (Ocean)
Ant Attack (Quicksilva)
3D Tank Duel (Real Time)
Jack and the Beanstalk (Thor)
Sorcery (Virgin)

SOF-AID per il CBM 64:
Gumshoe (A & F)
Beam Rider (Activision)
Startrader (Bug-Byte)
Kokotoni Wolf (Elite)
China Miner (Interceptor)
Gilligan's Gold (Ocean)
Fred (Quicksilva)
Gyropod (Task Set)
Flak (US Gold)
Falcon Patrol (Virgin)

Da parte nostra, speriamo soltanto che se mai Soft-Aid arrivasse in Italia non sia attraverso i soliti "pirati", capaci di copiarlo e venderlo, magari a prezzo maggiorato, senza devolvere una lira per l'Etiopia.

Retro-Gaming.it

FRANKIE GOES TO... PLAY



Continua l'unione musica / videogiochi che ha tutta l'aria – come quella ormai alle nozze d'argento di cinema / videogiochi – di ben funzionare.
Dopo Stranglers e Thompson Twins tocca a un'altra famosa band inglese mettersi a giocare. Sono i Frankie Goes To Hollywood che hanno annunciato un accordo con la software house Ocean per la produzione di un videogioco.
Non si sa niente sul genere col quale i nuovi Frankie intendono giocare ma sappiamo che i computer scelti sono due: Spectrum e CBM64, of course.
I diritti saranno equamente spartiti tra Ocean, Island (la casa discografica) e il sestetto.
Con tutta l'acqua che circonda i tre protagonisti di questa operazione chi sa che non ci portino in un'avventura marina?

J.SOFT DISTRIBUISCE I PRODOTTI LOTUS

Lotus Development European Corporation, filiale europea della notissima software house statunitense, annuncia la nomina del proprio nuovo distributore italiano: J.soft di Milano. «Man mano che anche in Italia si sviluppa un immenso potenziale di crescita del mercato del software standard per personal computer – commenta David Mc Donald, responsabile Lotus per la distribuzione in Europa – è assolutamente fondamentale che noi ci prepariamo a supportarlo in modo adeguato. La nomina di un distributore forte e professionalizzato è un elemento-chiave e noi riteniamo che J.soft offra in pieno l'altissimo standard che noi richiediamo a un distributore nazionale dei nostri prodotti. Siamo sicuri che la collaborazione con J.soft potrà tradursi in un ottimo livello di servizio e supporto sia per i dealer sia per gli utenti finali».
J.soft distribuirà inizialmente, attraverso la propria rete di 11 agenti su tutto il territorio nazionale, i prodotti di punta per il PC IBM e compatibili come 1-2-3, che esce in questi giorni con un manuale in italiano, e Symphony, che entro brevissimo tempo sarà disponibile in versione totalmente nazionalizzata.
Entro la fine di aprile a tali prodotti si aggiungerà Jazz, il nuovo integrato Lotus per Apple Macintosh.
J.soft installerà una hot-line telefonica specificamente dedicata agli utenti Lotus (in aggiunta, quindi, a quella già esistente dedicata a tutti gli altri prodotti J.soft) e sarà in grado di offrire un programma completo di training e supporto a tutti i dealer autorizzati Lotus.
«Con l'aggiunta dei prodotti Lotus – commenta soddisfatto Giorgio Bozzini, Consigliere Delegato J.soft – riteniamo che il nostro portafoglio prodotti possa dirsi veramente all'altezza di un mercato che anche nel nostro Paese sta raggiungendo, a tempi stretti, dimensioni e professionalità al passo con gli altri paesi europei».

NUOVI GIOCHI PER C16 E PLUS4

La Anirog ha annunciato l'uscita di otto giochi per il C16 e PLUS4 i due nuovi computer Commodore che ancora stentano a prendere piede proprio per il ridotto catalogo disponibile.
Eccoli brevemente:
LAS VEGAS – È una classica slot machine coi fruttini e i dollari che girano velocemente per raggiungere le combinazioni vincenti.
ZODIAC – È un adventure astrologico. I segni zodiacali sono stati nascosti e disseminati in un abisso dalle potenze del male. Attraverso le 400 camere che compongono il labirinto sotterraneo dovete ritrovare tutti i segni zodiacali.
PETCH – Una specie di labirinto di blocchi di ghiaccio alla Pengo.
MOOND BUGGY – Ennesima versione di Moon Ranger.
3D TIME TREK – Una corsa nel tempo a bordo di un'astronave dotata dei più moderni e sofisticati sistemi di guida e controllo.
SKRAMBLE – Una guerra spaziale tra le vie di una città fortificata per arrivare alla base nemica di Cobrons.
FLIGHT PATH – Un Flight simulator in piena regola. Altimetri, flap, mirini direzionali, venti contrari, segnali luminosi da terra, pulsione posteriore: tutto è al meglio per permettervi di decollare e sorvolare mari e monti.
OUT ON A LIMB – È un gioco che appartiene al genere fantasy e prende spunto dalla favola de Il Fagiolo Magico. Per prima cosa bisogna scalare la pianta di fagioli e, una volta arrivati in cima, saltare sulle nuvole dove si trova il castello gigante. Nel castello bisogna raccogliere vari tesori facendo attenzione a aspirapolveri, note musicali, televisori, vasi da fiori e altri eccentrici nemici.
Questi titoli, alcuni dei quali già disponibili per il 64, sembrano promettenti. Speriamo in una rapida distribuzione in Italia.

Retro-Gaming.it

LA PENNA

Designer's Pencil: un nuovo "linguaggio" grafico. Niente piu tavolette e penne ottiche ma semplici istruzioni

Quando in una famiglia c'è un designer si può già essere soddisfatti, soprattutto se questi si chiama David Crane o Eugene Jarvis, ma quando ce ne sono nientemeno che tre, ognuno inventore di giochi di grande successo si può proprio dire che la famiglia sia stata baciata in fronte dalla fortuna.
È questo il caso della famiglia Kitchen i cui tre figli sono tutti game designer affermati che lavorano, per di più, in una delle società con maggior credito; l'Activision. Tre programmatori pazzi che hanno seguito le orme del padre hobbista appassionato di elettronica. Dan il maggiore è stato quello che ha iniziato per primo, seguito poi da Steve e Gary.
Gary Kitchen per seguire l'elettronica ha smesso di dipingere e disegnare, attività intrappresa non appena terminati gli studi. Innamoratosi in una sala giochi di Donkey Kong, è stato incaricato dalla Coleco di eseguirne la traduzione per il sistema VCS Atari. E così ha iniziato la carriera che l'ha portato ai primi posti nelle classifiche con Keyston Kapers nato da una felice intuizione della moglie di Gary, che – contrariamente al simpatico poliziotto – si diverte ad andare su e giù per i lunghi corridoi degli shopping center americani. E' dopo il meritato riposo del guerriero che Gary si mette a lavorare al progetto di Designer's Pencil, che vi presentiamo in queste pagine.
Prima di dar la parola all'interessato, un'ultima curiosità sulla Kitchen Brothers Production. Pare che ci sia un pò di gelosia con Steve, per cui quando stanno lavorando a un progetto non parlano mai tra loro di lavoro: solo del tempo!

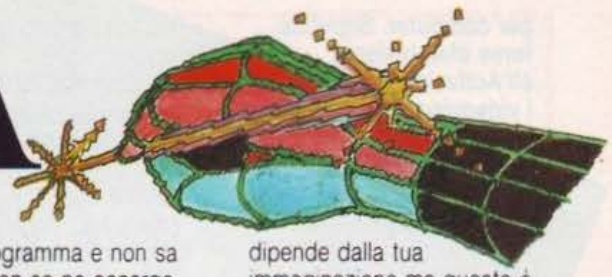
VG – Parlami del tuo nuovo programma
Gary Kitchen – L'Activision Designer's Pencil è un linguaggio che consente a chiunque non abbia mai usato prima d'allora un computer, di creare disegni e suoni. A tutt'oggi non esisteva un linguaggio che consentisse di, comprato un computer, portarlo a casa e la sera stessa – o il giorno dopo – cominciare a creare immagini ad alta risoluzione. Neanche questo programma permette di fare esattamente ciò ma ho cercato di fare in modo che la persona media che compra il computer – e credo tra l'altro che quella sia la ragione per cui compra un computer – possa immediatamente giocare, armeggiare e far fare qualcosa di una certa qualità alla macchina. Con questo programma è possibile imparare in pochi minuti a creare cerchi, quadri, caleidoscopi di colori e di suoni. Fino ad ora non esisteva niente di simile.
VG – Qual'è la differenza tra il tuo programma e una tavoletta grafica? Perché hai scelto questa soluzione?
GK – Una tavoletta la si usa con le mani, mentre questo linguaggio lo si usa con la mente. Per usare una tavoletta grafica devi essere un'artista, fondamentalmente devi essere in grado di disegnare. Ti aiuta, ma è solo uno strumento della tua abilità artistica che fa i conti col tuo livello di destrezza manuale.
Con questo programma non solo puoi creare un disegno senza essere un artista – fintanto che riesci ad immaginarti a cosa vuoi che assomigli il tuo disegno – ma puoi anche dire al programma come relizzarlo. Inoltre, mentre lo fai impari anche a programmare.
Questo una tavoletta grafica non ti permetterà mai di farlo così come non potrai mai, con una tavoletta, fare delle semplici animazioni come invece puoi fare con il Designer's Pencil.
VG – Parlami un po' di questo linguaggio: che tipo di linguaggio è?



Gary Kitchen spiega a Eugene Jarvis il funzionamento di The Designer's Pencil.

Retro-Gaming.it

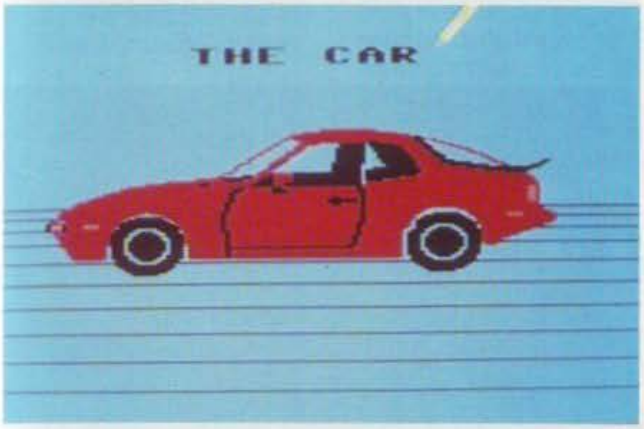
MAGICA



date al computer.
Ne parliamo con il suo creatore Gary Kitchen.

di Riccardo Albini e Benedetta Torrani





GK – È un linguaggio che utilizza più tecniche avanzate per programmare. Infatti ha subroutine, salti (permette di saltare in punti diversi del programma), ha funzioni ricorsive, che è una caratteristica dei linguaggi tipo il Logo e il Pascal.
È un linguaggio a istruzioni. Non lo userai appieno la prima settimana che ce l'hai ma se sai già programmare o ci hai fatto un po' di pratica non c'è limite a quello che si può fare.

VG – Ci sono altre applicazioni di questo linguaggio? Quali? E lo si può definire un linguaggio di programmazione?

GK – È una specie di linguaggio di programmazione. È un linguaggio di programmazione che è così simile all'inglese che ti trae in inganno: la gente quando lo usa programma e non sa di farlo. Non se ne accorge nemmeno perché è il programma a dire al computer cosa fare.
Ma la struttura base è da programmzione: le finestre, l'uso della freccia, ecc. E può essere usato per fare anche altre cose. Anzi c'è già in cantiere il seguito su cui però non posso dire niente. Ma puoi facilmente usare la tua immaginazione: qualunque cosa si possa programmare è in linea di massima realizzabile con questo linguaggio.

VG – Ad esempio animazioni....

GK – Esatto.

VG – Ieri, quando mi illustravi il programma, c'era anche Eugene Jarvis (il designer creatore di Defender, Robotron, Blaster, ndr) il quale mi ha poi detto che,a suo avviso, il tuo è più una disciplina che un linguaggio. Cosa ne pensi di questa affermazione?

GK – In un certo senso è vero. Un linguaggio è un qualcosa di perfettamente strutturato e devi studiarlo seriamente per impararlo, devi sapere prima e ricordarti perfettamente tutte le istruzioni. Per affrontare un linguaggio devi usare della creatività, ma ci vuole così tanto tempo per imparare bene un linguaggio che quando l'hai imparato va a finire che hai perso tutta l'immaginazione. Questo invece è più libero, meno irrigimentato e ti permette di fare subito delle cose piacevoli. Ciò nonostante ti ci vorranno degli anni prima di usare tutte le sue potenzialità perché dispone di molte istruzioni e opzioni interessanti. Tutto poi dipende dalla tua immaginazione ma questo è stimolante e ogni volta che fai qualcosa ne rimani soddisfatto.
Se giochi un gioco ti diverti ma quando hai finito non ti viene da dire che hai fatto qualcosa. Con questo programma invece quando hai finito hai un senso di soddisfazione perché hai creato qualcosa: sei tu per una volta a comandare il computer e non viceversa.

VG – Ma anche disegnando con una tavoletta grafica ci si diverte. Con Designer's Pencil, forse, parte del divertimento di disegnare non c'è più perché crei i disegni mettendo in fila delle istruzioni.

GK – Lascio che ognuno decida il suo divertimento. Se vuoi puoi usare il joystick per disegnare anziché per dare istruzioni. C'è infatti un comando che si chiama "read the joystick" (leggi il joystick). Se inserisci questo comando, tu e il programma scrivete insieme il programma e tu, a seconda del valore del valore del joystick, decidi dove muovere, con questo, la penna. In questo modo puoi scirvere come su un blocco di carta.

VG – Questo è compreso nel programma?

GK – Si, puoi creartelo tu stesso... Posso creare un programma di 34 istruzioni che ti permette di muoverti con il joystick. Quindi dipende da te: se lo vuoi puo averlo. Puoi creartelo da solo invece di andarlo a comprare. Se non vuoi non ce l'hai.

VG – Tu hai realizzato Keyston Kapers per l'Atari VCS e ora invece hai realizzato un programma

Retro-Gaming.it

per computer. Significa forse che, insieme all'Activsion, pensate che i videogiochi siano finiti?

GK – I videogiochi sono sempre stati dei computer, abbiamo sempre scritto programmi per computer. È solo che una volta i computer erano videogiochi. E ce ne sono ancora molti di VCS là fuori e la gente continua a comprare le cartucce. Ma stiamo attraversando un periodo di cambiamento ed è importante che Activision faccia un passo più in là e sia leader nella produzione di software per computer. Il software per home computer è stato fino adesso patrimonio di piccole compagnie che hanno realizzato dei bellissimi lavori ma ora c'è bisogno di una presenza maggiore, di qualcuno che sia realmente una forza più strutturata. Noi stiamo cercando di entrare con impegno in questo mercato e lo facciamo soprattutto con grande creatività.

C'è ancora posto per macchine più sofisticate con giochi ad alto livello, tipo il 5200 e il ColecoVision; e così pure ci sono macchine più semplici come il VCS. E sono sicuro che continueranno ad esistere perché molte persone vogliono solo una macchina per giocare e non un computer.

VG – Come mai hai scelto il Commodore 64: per motivi commerciali (è il computer più diffuso) o per motivi tecnici legati alla macchina (ti piace e ti piace lavorarci)?

GK – Essenzialmente per ragioni commerciali. Anche perché in questo momento non ha molta importanza quale macchina utilizzi per sviluppare un programma: appena l'ho finito è stato distribuito dappertutto ed è stato subito tradotto per Apple, Coleco, Atari, IBM. Quindi se anche l'avessi sviluppato per Atari sarebbe finito su Commodore. In ogni caso.

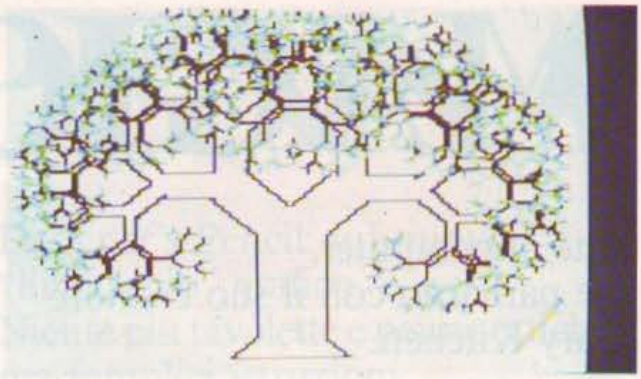
Quello che ho fatto è decidere quale sistema ha il parco macchina più diffuso e per quale sistema la gente compra più software. Voglio dire, magari la gente compra Atari ma poi può non comprare altrettanto software di quello che comprano i possessori di Commodore.

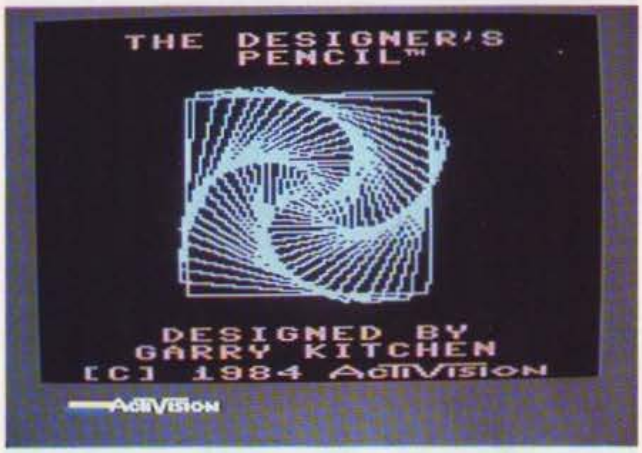
VG – Pensi quindi che questo fosse il computer per fare questo programma?

GK – No, ogni computer ha i suoi pro e i suoi contro. Il Commodore ha delle cose molto belle e delle altre meno, l'Atari ha migliori colori, ben 128 contro i sedici del Commodore. Vedi, si lavora intorno alle limitazioni. Siamo specialisti nel fare cose che non dovrebbero essere possibili. Non voglio sedermi davanti a un computer e dire "cosa può fare? Facciamolo!" Immagino una cosa qualunque nella mia testa e dico "Voglio fare questo" in un modo o nell'altro e glielo faccio fare. Invece di lasciare il computer decidere cosa fare, decido io di far fare al computer quello che voglio. Quindi ha molta poca importanza la macchina con la quale si lavora.

VG – Dove pensi si diriga il mondo del software per computer? Pensi che ci sia un qualche specifico trend o direzione?

GK – Dopo tutti questi giochi che sono usciti penso che le persone comincino a esserne un po' stufe. I giochi ci saranno sempre ma credo che ci sia una certa propensione a provare qualcosa di diverso. Ed è questo che ho provato a fare. Qualcosa che unisca l'utility, l'educativo e il divertimento. Il mio programma è un po' così: c'è una parte educativa, ma non è un cosiddetto "educational", è divertente e ti mette un po di fronte a una sfida. Non è



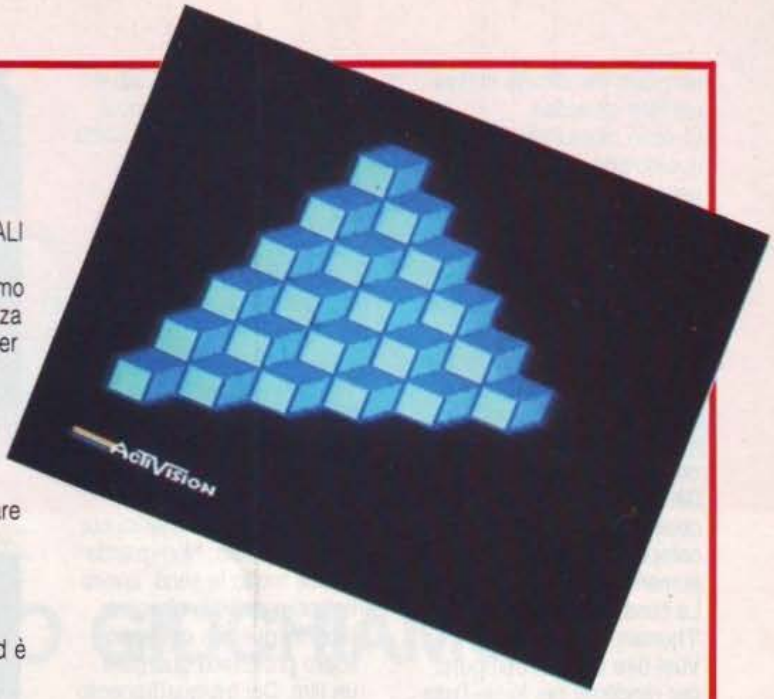




Le fotografie qui sopra mostrano alcuni esempi di grafica realizzati con The Designer Pencil.
Nella foto in alto si vede il disegno al termine della sua realizzazione: la matita, che potete vedere ferma in basso in attesa di ricevere ulteriori istruzioni, ha iniziato a disegnare l'albero dalla fine inferiore destra del tronco e, di ghirigoro in ghirigoro, è arrivata dall'altro lato del tronco.
Le due foto inferiori, invece, mostrano gli schermi di presentazione del programma. Anche qui la matita è partita da un punto, in particolare dal centro, e a velocità supersonica ha chiuso le figure geometriche. Pensate che mentre disegnava non si riusciva nemmeno a vederla!

Retro-Gaming.it

The designer's pencil



The Designer's Pencil è, come riporta il manuale che correda il programma, un lunguaggio grafico e sonoro da computer che rappresenta una tecnica di programmazione innovativa e facile da usare.
Molte sono le caratteristiche interessanti di questo linguaggio, sotto certi aspetti simile al Logo (al posto della famosa tartaruga viene qui utilizzato uno sprite a forma di matita per tracciare i disegni).
Il programma viene fornito su disco, su cartuccia o su nastro. Una volta caricatolo in memoria (da nastro occorrono circa sette minuti) si può assistere ad una piccola dimostrazione delle potenzialità del Designer's Pencil. Premendo lo spazio o il fire del joystick inserito in porta 1 si può visualizzare lo Schermo di Programmazione, una sorta di menù principale, con il quale si possono scrivere i programmi.
Faccio notare che ogni operazione (scrittura del programma, esecuzione, salvataggio, ecc.) si svolge esclusivamente tramite il joystick (o in alternativa usando i tasti di funzione e lo spazio). Il joystick permette infatti di posizionare una freccia lampeggiante sul comando o sull'istruzione desiderata, consentendo l'eliminazione di una buona parte degli errori che si possono commettere in fase di programmazione. Quindi, ad esempio, non esiste più la possibilità di ottenere un "syntax error" dopo aver digitato un comando.
Lo Schermo di Programmazione è diviso in quattro sezioni principali: COMANDI PRINCIPALI, FINESTRA MESSAGGI, ISTRUZIONI, AREA DI PROGRAMMAZIONE.
1) – I COMANDI PRINCIPALI vengono visualizzati nella parte inferiore dello schermo e sono: VIEW (per visualizza la pagina grafica), RUN (per eseguire il programma in memoria), INS e DEL (permettono di inserire o cancellare istruzioni dal programma), FILE (per caricare, salvare o stampare il programma), CRL (per cancellare la memoria).
2) – La FINESTRA MESSAGGI è accessibile tramite il comando FILE ed è costituita da dei "sotto–menù". Oltre a consentire, selezionando il comando I/O, il salvataggio e il caricamento di programmi (sia da nastro che da disco), permette di accedere a dodici programmi dimostrativi (DEMO) molto belli ed utili per comprendere, osservandone il listato, i primi fondamenti e le potenzialità del linguaggio. È inoltre possibile ottenere la stampa dei listati o addirittura una copia su carta del disegno.
3) – L'AREA ISTRUZIONI è costituita dall'elenco delle 87 istruzioni riconosciute dal linguaggio. Tali istruzioni permettono di posizionare e di spostare la matita in ogni direzione, scrivere messaggi, tracciare segmenti, cerchi, archi, ecc., eseguire cioé tutta una serie di operazioni indispensabili per disegnare.
È inoltre possibile definire la velocità di esecuzione del disegno col comando SPEED ed ottenere effetti spettacolari col comando KALEID ON che divide lo schermo in quattro quadranti riproducendo ciò che state disegnando in un quadrante negli altri tre.
Il linguaggio consente inoltre l'utilizzo di 26 variabili (A–Z) di valore compreso tra 0 e 255.
Tra le istruzioni che caratterizzano la struttura del linguaggio abbiamo SKIP IF (simile all'IF THEN del Basic) che, in base al verificarsi o meno di una condizione, può saltare l'esecuzione dell'istruzione successiva.
È inoltre consentito definire etichette a cui far riferimento con JUMP TO o JSUB TO (GOTO e GOSUB del Basic) e utilizzare la ricorsione con RECURSE. La ricorsione, per chi non lo sapesse, è una potente tecnica di programmazione che consente ad un programma di richiamare se stesso. Si possono ottenere così curiosi ed interessanti effetti grafici (vedi ad esempio il dimostrativo TREE01).
Di indubbia utilità durante la fase di correzione di un programma è l'istruzione DEBUG che permette di osservare, durante l'esecuzione, i valori successivamente assunti da una variabile.
4) – L'AREA DI PROGRAMMAZIONE, visualizzata nella parte sinistra dello schermo, in cui è possibile scrivere, modificare o listare un programma.
Per concludere il DESIGNER'S PENCIL sopperisce egregiamente ad una delle poche manchevolezze del COMMODORE 64: la mancanza di comandi Basic per la gestione della grafica e del suono. Tutto ciò servendosi di una tecnica, molto usata anche in altri elaboratori, che permette di selezionare ed eseguire una funzione semplicemente spostando una freccia servendosi indifferentemente della tastiera, del joystick o, in alcuni computer, del mouse.

Alberto Ceriani

Retro-Gaming.it

un gioco ma sfidi te stesso nel fare qualcosa.
Ci sono mote indicazioni di questo tipo ma si va a fasi: per un po' si farà così e poi si tornerà ancora al gioco. Si torna sempre indietro a giocare.

VG – Abbiamo molti anni di civiltà alle spalle. Facendo un paragone alle età della storia dove metteresti in questo momento il software per computer?

GK – Alla preistoria. Le cose che puoi fare con un computer stanno aumentando continuamente. La cosa più importante è "l'human engineering". Vuol dire usare il computer per renderne più facile l'uso alle persone.
Questa è la chiave di tutto: una macchina facile da usare.

VG – Quindi non è importante se la macchina ha 64K o 256K, ma se le persone...

GK – Questo è giusto: la cosa più importante è il software. Conosci il Macintosh: il suo valore non sta nella scatola ma in quello che hanno realizzato nel suo software. Il software è "human engineered", è questa la vera differenza.

ricorda James Bond) "Ah è vero James Bond". Sono il primo ammiratore nel mondo di James!

VG – E la musica?

GK – Mi piace la musica sperimentale: Philip Glass per le tastiere; Robert Fripp alla chitarra e poi Brian Eno. I Van der Graaf Generator, Peter Hammil

VG – Ti piace la televisione?

GK – Ho una televisione e di solito ci guardo i film. Mi piace guardare lo sport, soprattutto il baseball di cui sono un patito. Non guardo invece molto le serie: lavoro troppo e quando riesco a tenermi due ore di tempo libero preferisco guardare un film. Dei tre/quattrocento film che possiedo nella mia cineteca ne ho visti solo un centinaio. Mi piace quindi tornare a casa dal lavoro e tirarne fuori uno!

VG – E mangiare e bere?

GK – Mi piace il junk food. Mangio spesso da Wendy, Burger King, Mac Donald. Mi ci sento come a casa mia. Per me mangiare non è un evento sociale: in cui ti siedi, parli per tre ore e mangi. Non faccio così: io mangio e me ne vado. Divento pazzo quando vado al ristorante e sto seduto per tre ore rimasticando il cibo.
Mi piace mangiare ma lo faccio secondo i miei tempi e impegni.
Coca Cola e patatine sono il mio piatto preferito.

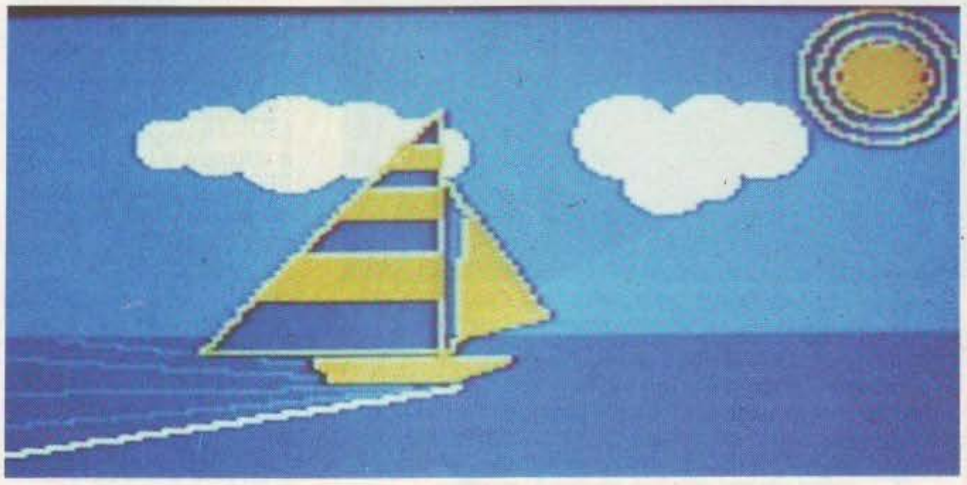


Gary Kitchen davanti allo stand Activision.

Ritratto di Gary Kitchen come consumatore

VG – Che genere di film preferisci?

GK – Mi piacciono i film di Spielberg, "Raiders of the Lost Ark" era un film meraviglioso. Mi piacciono anche i vecchi film, quelli di Hitchcock, di Humphrie Bogart. Ho una grande collezione di film su cassetta e su videodisco.
Mi piacciono anche i film di fantascienza con una bella storia e tanti effetti speciali. (Mentre parla la moglie gli



Retro-Gaming.it

GIOCOMPUTER

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

OMEGA RACE

LA CORSA DI "OMEGA"
CASA PRODUTTRICE: ***CBS-COLECO***
SISTEMA PROVATO: ***COLECOVISION***
COMPATIBILITÀ: ***ADAM COLECOVISION***
PREZZO: ***L. 75.000***



Catapultati in un remoto e immaginifico futuro di barbarie nella Galassia, vestiamo i panni dello spericolato pilota e gladiatore del piccolo astrocaccia Omega, sempre a correre sul filo del rasoio nella cruenta disfida alle legioni robotiche dell'Armata Droide, lungo i bui corridoi del Campo di Addestramento alla Battaglia Galattica.
Indianapolis dello spazio, qui alleneremo a dovere i nostri riflessi a ben più eroiche imprese stellari.
C'è però una cosa che dovreste sapere: da questa battaglia non c'è via di scampo, o Vincitori o Vinti, e i Vinti saranno perduti!
Omega Race, versione domestica di un ennesimo successo tutto americano della Bally/Midway, è tra i primi giochi di rodaggio del Roller Controller, la periferica "track-ball" (letteralmente "sfera tracciante") appositamente studiata dalla Coleco per i suoi veloci "spara-e-fuggi".
Cari sprovveduti, niente paura; abbiamo pensato di cimentarci, sia pur meno entusiasticamente, con i classici comandi a manopola ed i risultati sono stati più che soddisfacenti.
Se vi accontentate...

OBIETTIVO – Di schermo in schermo, piccole e pestifere bande di robot-cacciatori trottolano sulle nostre tracce in interminabili e noiosamente ripetitivi giri di pista, al fine logico di coglierci in fallo con l'astronave in fuga – che pur disponendo di un discreto fuoco laser si rivela quasi un catorcio nel sistema d'accelerazione a reattori alquanto scadente, specie durante rapidi ed improvvisi spostamenti da un estremo all'altro, quando funziona a singhiozzo. Gran parte dei vostri inziali fallimenti dipenderanno da questa "piccola" manchevolezza tecnica, e se non saprete risolverne i problemi con quel minimo di pratica necessaria, Omega Race e tanti altri del genere come Asteroids e Space Fury, non sono giochi per voi.
Assistiamo ad un curioso ed efficace rifacimento futuribile del mitico Daniele nella Fossa dei Leoni, con l'unica variante di un finale eternamente in sospeso. Dovrete infatti sopravvivere il più a lungo



possibile a scaglioni e scaglioni di robot strategicamente organizzati, e dotati di una precisione nella mira non comune. Sarebbe preferibile non affrontarli a viso aperto alle prime partite da novizi, in caso contrario vi attenderebbe una brutta sorpresa: non stiamo giocando con i "marziani" decrepiti di Space Invaders,

Retro-Gaming.it

ma lottiamo faticosamente contro i "Gremlins" di Joe Dante e Steven Spielberg! Ed i loro graffi lasciano un segno indelebile sui nostri poveri nervi, l'abbiamo imparato a nostre spese (e conseguente lancio di una certa base Coleco fuori dalla finestra!).
Avrete ormai capito che Omega Race è un gioco a "round"; i droidi – cinque in partenza – aumenteranno di pari passo con le varie FASI DI ATTACCO, quattro rounds alla volta, e di pari passo miglioreranno in velocità, tattica e sembianze.

SCHERMO – Il Campo di Addestramento alla Battaglia Galattica è l'arena dell'impari scontro cui partecipiamo: e quando mai non doveva essere tale un duello tra un essere umano e il nemico alieno in sovrannumero?
I bordi che delimitano il quadro sono sottili fasci di luce la cui funzione è di respingere a mò di fionda qualunque corpo estraneo (in questo caso il nostro veicolo) capiti sul loro raggio d'azione, come cellule fotoelettriche, in un primo morbido impatto.
Un isolato centrale abbastanza voluminoso funge da tabellone segnapunti nel quale vengono inoltre indicate le navicelle Omega in dotazione (5) nonché le variazioni di gioco incluse nel programma.
Allo stesso tempo è parte integrante dello scenario, essendo composto dello stesso materiale "elastico" dei bordi esterni. fuori controllo, la navetta verrà dunque sballottata tra le pareti (le gioie quasi dimenticate del "divertimento antigravitazionale") rischiando però di finire accidentalmente in pasto ai "leoni".
Chi giudicasse scarno lo scenario potrà far uso delle speciali opzioni che appaiono su di una lista verde dopo quella blu dei 4+4 livelli di difficoltà (inclusa l'eccezionale variante HEAD-TO-HEAD che scopriremo più avanti), che ne modificano l'aspetto dinamico a vantaggio del giocatore. Ma a questo vi rimandiamo alle VARIANTI.





ARENA! – Qualcuno di voi ha mai letto il famoso racconto di fantascienza di Fredhric Brown o vedutane la "trasposizione filmata" su di un celebre episodio della saga televisiva di "Star Trek"?
Bé, è qualcosa del genere!
Da un lato la nostra astronave che in un vorticoso susseguirsi di scivolate e avvtamenti sfugge timidamente all'attacco androide o prova a cogliere di sorpresa da dietro gli automi di coda, dall'altro i robot di testa che inneggiano alla nostra resa.
Come già detto, e lo sottoliniamo, l'Armata Droide è molto ben organizzata ci sono: soldati, capi-squadra in avanguardia ed altri in retroguardia. La parte dei poveri soldatini in marcia verso morte sicura la fanno le ASTRONAVI DROID, goffe, lente, dannatamente scomode e... incredibilmente disarmate! In effetti compiono una sola funzione di disturbo, sempre in un massiccio gruppeto aggrappato ai bordi interni dell'isolato. Una preda molto allettante, non c'è che dire. Ma attenti! Sotto la corazza di latta hanno la capacità di trasformarsi nelle più veloci e potenti ASTRONAVI COMANDO; qualora una delle due originarie venisse distrutta dai nostri colpi. Come denuncia la loro classificazione, le Astronavi Comando guidano il "branco" sulle nostre scie, sono di gran lunga più leste delle Droid (tanto da "doppiarle" in pochi secondi), possiedono un loro libero schema d'attacco e, dulcis in fundo, sparano con una pignoleria che ha dello Zio Paperone, i loro micidiali bossoli fluorescenti, spesso mirando giusto. No, cari miei, le Droid non sono così indifese come appaiono, ed è preferibilissimo spazzarle via prima di disintegrare una Comando. Le Droid dunque sono l'esca, ed in seguito dovrete vedervela con l'ultima Comando in retroguardia a protezione dei suoi "pulcini".
Ai livelli di difficoltà oltre il primo, se impiegherete parecchio tempo nella distruzione della "gang", scenderà in campo una ulteriore mutazione di un'Astronave Comando: le terribili ASTRONAVI DELLA MORTE. Autentiche disseminatrici di morte e distruzione, vagano impazzite ad ogni angolo costellando la superficie di Mine al Vapore e a Fotoni, ostacoli fissi che renderanno sempre più difficoltoso il nostro passaggio a meno della loro definitiva rimozione a colpi di laser. Fortunatamente la stessa mole delle pacifiche Droid servirà presto o tardi all'inconveniente, come spazzaneve improvvisate. Non è carino da parte loro?
Un cospicuo bonus di congratulazioni ed un bizzarro motivetto segneranno il termine della prima "facile" fase d'attacco, cui ne seguiranno altre più cruente. Quanto ai droidi, la loro intelligenza aumenta man mano che si procede a stento tra caute difese e cauti attacchi. Ne valga la pena oppure no, questa è una storia infinita! Phew!

COMANDI – La navetta monoposto Omega segue un movimento autoritario a destra e a sinistra, per cui la funzione è affidata al joystick da muovere in tali direzioni. Le triplette laser vengono sparate – in verità non molto agevolmente – tramite il pulsante laterale destro, mentre il sinistro aziona i motori a razzo posteriori. Come già abbiamo accennato, queste non danno molto affidamento durante mosse veloci da fermi (si fa per dire, perché l'assenza di gravità spinge la navicella alla deriva senza rimedio) dall'alto verso il basso, ad esempio (tattica che dovrete il più delle volte adottare in un fugace attacco alla flotta droide).
Frequenti saranno certamente le vostre legittime pause. Niente di meglio che un motivetto jazz a sottolineare il lato comico della situazione, da far sembrare Omega Race una bella parodia dei classici giochi d'invasione.

VARIANTI – Un istante dopo aver selezionato sulla lista blu il livello di difficoltà,



Retro-Gaming.it

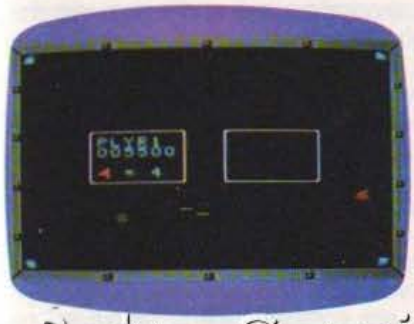
comparirà sul video – sorpresa! – una seconda lista verde distinta in tre particolari modifiche all'assetto di gioco:
1) FAST BOUCE (Rimbalzo Veloce); i bordi deflettori detto stadio aumentano notevolmente di potenza, permettendoci spericolate incursioni e fughe più veloci della luce. Però c'è sempre il detto "Chi va pieno va sano e va lontano", non dimenticatelo, specie se non avete ancora confidenza con la meccanica del gioco.
2) TUNNEL; una piccola breccia aperta nel blocco centrale ora in due costoni serve da raccordo tra la parte inferiore e quella superiore dello schermo, utile come via di fuga, un pò meno quale nascondiglio.
3) ASTRO GATES (Cancelli Spaziali); un'altra scappatoia. Si tratta di due imbocchi "Tutankham-style" (poiché sistemati sulla verticale dello scenario) anch'essi come scorciatoie o semplici collegamenti onde far passare i colpi laser. Che sorpresina per quel gruppetto di ammassi di ferraglia. In sezione strategica discuteremo più a fondo circa il loro impiego.

PUNTEGGIO – Sembra assurdo, anzi lo è, ma neppure le 5 astrocaccia a disposizione sono sufficienti in rapporto alle grandi difficoltà del solo primo livello "standard". Tuttavia la Coleco, dopo la "carognata" inflittaci, vuole essere magnanima, e ve ne concederà altre tre ai 40.000, 150.000 e – poveri noi! – ai 250.000 punti.
Di seguito il menù, prego:

Mina a Fotoni	350 pts
Mina a Vapore	500 pts
Astronave Droid	1000 pts
Astronave Comando	1500 pts
Astronave della Morte	2500 pts

Conclude il bonus – 5000 punti sudati sudati – all'abbattimento di quattro (vale a dire ogni quattro round) flotte robot.

STRATEGIA – Sfruttando con dovuta sagacia l'effetto di rimbalzo delle sponde elastiche dovreste cavarvela a buon mercato per almeno una decina di round, dopodiché dovrete far uso di tutto il vostro buon senso e attaccare solo quando sarete sicuri delle vostre mosse.
Approfittando poi del Rimbalzo Veloce potrete dar luogo a fuggevoli ma spesso





efficaci attacchi di sortita al confuso nemico alieno che sparerà qualche colpo di fortuna. Attenzione a non coincidere sulla rotta di un proiettile disperso, e perciò mano al reattore e... speriamo di non fare cilecca!
IL TUNNEL non è un buon nascondiglio, così ovviamente i CANCELLI SPAZIALI classiche scappatoie alla PAC MAN difficili da imboccare, nell'euforia della fuga veloce da una Comando.
Per quel che riguarda l'accelerazione "recalcitrante", una buona coordinazione rotazione/fuoco/razzi tra i pulsanti laterali e la manopola discoidale bastano per non terminare un movimentato voletto in una rovinosa collisione con il plotone automa.
A parte questo c'è un utile trucchetto che vi permetterà di operare periodici e fulminei attacchi quasi senza essere percepiti dai sensori dei droidi. Quando viaggiare sulla verticale alta (ai lati) tra la sponda NORD e la SUD, lasciate che l'astronave vaghi in folle nella direzione presa, giratela verso il lato opposto cui si dirige e premete di soffiata il pulsante d'accelerazione. Se avrete fortuna, predominante in questo gioco, la navetta Omega, dopo il rimbalzo con la vicina sponda, verrà letteralmente catapultata in un "ping pong" tra le due pareti opposte, alla velocità della luce. Nel continuo accostamento al lato dove si muove la ghenga dovrete sparare veloci raffiche che dei robot dovrebbero fare una carneficina.
Insomma, se vi lamentavate che in poco tempo potevate sventare un'invasione aliena anche ad occhi chiusi o fare i "milioni" a giochi "combattivi" come Galaxian, Galaga e Gaplus, dopo una ventina di partite ad Omega Race pregherete che dalle vostre parti si rifacciano vivi i "marziani" per una, pur ingloriosa, rivincita.

OMEGA RACE HEAD-TO HEAD – Completa in "bellezza" (è un gioco abbastanza discreto, ma non buono) l'ultima divertente variante di Omega Race: il "testa a testa" tra due contendenti "umani".
Ogni giocatore prende i comandi della propria astronave Omega (una rossa, l'altra verde) su di un comune Campo di Addestramento, ed entrambi in spericolati rodei galattici dovranno colpire più volte possibile l'avversario nel tempo concesso di 2 minuti, evitando al contempo il diretto contatto con una delle otto Astronavi Droid – divisi in due gruppi da quattro –, che oltre ad essere al solito inoffensive sono ora anche invulnerabili a meno di uno scontro suicida finché in campo rimarrà un solo robot. Annientandolo apparirà prontamente una banda di rimpiazzo. La disponibilità delle astronavi è illimitata; ogni qualvolta una delle due navette viene distrutta si ritorna al punto di partenza, come le varie riprese di un incontro di pugilato.
Ma le Astronavi della Morte in piena operazione di "semina" ci rompono le uova nel paniere: in questo spazio non c'è... spazio per due novelli Luke Skywalker ed il terzo incomodo alieno!
Dunque il vincitore sarà colui che avrà inflitto più danni alla nave avversaria. Pure in questa variante potrete far uso delle opzioni Fast Bounce, Tunnel e Astro Gatas, più altre due inedite: le Pareti Rifrangenti (REFLECTRIVE WALLS: le sponde elastiche riflettono per un breve raggio anche gli stessi colpi laser dei veicoli spaziali Omega) e la PARTITA LUNGA (LONG GAME: si gioca per quattro minuti anziché due).
Il punteggio:

Mina a Fotoni	350 pts
Mina a Vapore	500 pts
Astronave Omega, al colpo	500 pts
Astronave della Morte	1000 pts

CONCLUSIONI – Omega Race sembra essere più che altro espressamente dedicato a quei pochi che hanno amato l'originale coin-op, non essendoci una interazione ed una giocabilità tale da renderlo almeno intelligente quanto un altro "grande sconosciuto" delle trasposizioni bar/casa: Space Panic. Geniali le trovate delle pareti rifrangenti e della versione "testa a testa" che garantisce in tutte le sue molteplici variazioni al campo di gioco, grandi emozioni (e speso risate).

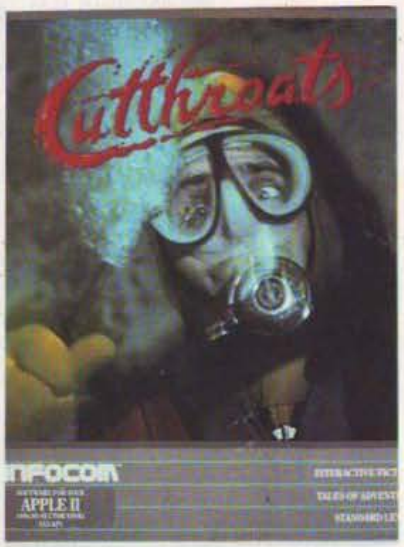
Retro-Gaming.it

Ottimi i vari commenti musicali, ed una grafica che non conta se sia bella o meno; quando manca la sostanza...
Ah, dimenticavo! Qualcuno di voi sa dirmi dove sono andate a finire le "sacre" leggi della robotica di Asimov?

Fabio D'Italia

CUTTHROATS

TAGLIAGOLE
CASA PRODUTTRICE: ***INFOCOM***
SISTEMA PROVATO: ***APPLE IIe***
COMPATIBILITÀ:



Se volete provare anche voi l'emozione di andare a caccia di tesori sommersi, lottando di volta in volta con marinai irascibili, avidi e traditori, con piovre giganti, con squali e mostri marini di ogni tipo; soprattutto se volete misurarvi con la vostra intelligenza e con la vostra capacità di inventare soluzioni, di avere delle idee, di "giocare" appunto ma ad un livello di straordinaria lucidità, allora Cutthroats (letteralmente: assassino, tagliagole) è un gioco che assolutamente dovete avere, un'emozione che dovete provare.
Siete un esperto marinaio, un sommozzatore professionista temporaneamente a riposo (un poco di vacanza fa bene a tutti) su un'isola tropicale. Un giorno, o meglio, una notte, vi viene a trovare un vecchio compagno di barca che vi consegna un libro su alcune navi affondate al largo della vostra isola (vostra nel senso che ci abitate). Subito dopo, davanti alla locanda che vi ospita (potete vederlo dalla finestra), l'amico viene brutalmente ucciso.
Sul momento non date molta importanza al contenuto del libro, ma poi il vostro spirito d'avventura si sveglia grazie anche ad un misterioso biglietto che un certo Johnny vi lascia sotto la porta della vostra camera.
A questo punto partono una serie di avventure straordinarie che vi dovranno portare al recupero di un favoloso tesoro sommerso.

IL GIOCO – È uno di quelli che comunemente vengono chiamati "adventure" nei quali la parte "di azione" è irrilevante o, come in questo caso, nulla rispetto alla parte "di intelligenza". In questo caso, abbiamo detto, il gioco si svolge esclusivamente a livello di intelligenza, domande e risposte, non uno schema, non un disegno: le intricate e impossibili situazioni che si presentano sono da risolvere "dettando" le istruzioni esatte al computer. Sullo schermo compaiono quindi solo l'esposizione dettagliata delle varie situazioni e la classica domanda "Cosa devo fare?". Unica concessione è una striscia bianca, in alto sul video, che indica costantemente il luogo in cui vi trovate, a sinistra, e, a destra, l'ora del giorno durante il quale si svolge l'azione.
Si può anche dire che questa sia una "adventure" anomala rispetto ad altre: infatti non ha, come altre una sola soluzione ben precisa, ma più di una soluzione. Il gioco cioè si sviluppa a seconda della situazione che vi si presenta.

COMUNICARE COL GIOCO – Parlare con CUTTHROATS non è assolutamente difficile (lingua a parte); infatti possiede un vocabolario abbastanza ampio (riconosce 800 parole) ed è relativamente tollerante con imprecisioni e carenze di informazioni nelle istruzioni, a volte riesce persino a intuire le intenzioni originali, anche se non perdona assolutamente gli errori di ortografia.
Ogni volta che compare il segno ">" si può, anzi si deve, scrivere una istruzione. Questa deve essere in un inglese semplificato al massimo ("me Tarzan, you Jane" per esempio) e, ovviamente rispettare certe regole. Frasi che cominciano con: "I want to...." ("voglio....") oppure domande che cominciano con: "Why..." non vengono accettate, e sullo schermo compare una breve spiegazione sulle forme accettate e su quelle non accettate. Le uniche domande ammesse sono: "where is...." ("Dove è....") e "What is...." (letteralmente "cosa è...." ma qui anche nel sigificato di "chi è...."), alle quali però il computer risponde, nella stragrande maggioranza dei casi, con l'equivalente inglese di "Arrangiati".

INTERACTIVE FICTION – Tutto questo ha un nome in inglese: "interactive fiction".
Un'azione di reciproca interdipendenza, insomma, tra voi e il computer in cui pare che Ray Lilly e Bill Burroughs, gli autori che danno l'impressione di essersi divertiti a fare CUTTHROATS almeno quanto si divertono coloro che lo hanno sperimentato, siano veri maestri.
Per sportarsi da un posto all'altro basta scrivere la direzione che si vuole seguire: north (nord), south (sud), east (est), west (ovest), northeast, northwest, southeast, southwest, up (alto), down (basso), abbreviabili in n, s, e, w, ne, nw, se, sw, u e d. Si possono anche usare più oggetti con uno stesso verbo usando la virgola o la parola "and", per esempio si potrà dire: "Take box, gun and axe". Per parlare con gli altri personaggi di CUTTHROATS basta scrivere il nome del personaggio, mettere una virgola e impartire l'ordine in forma indiretta, per esempio: "Pete, take the book". Una volta identificato l'interlocutore si potrà evitare di scrivere il nome del personaggio, il computer rivolgerà la domanda (o l'ordine) sempre allo stesso personaggio.

ISTRUZIONI PARTICOLARI – Esistono anche comandi "universali" predisposti per far fare al computer determinate azioni indipendentemente dalla situazione in cui ci si trova. Alcuni di questi comandi sono particolarmente utili per continuare il gioco senza spiacevoli incidenti mentre altri servono per aumentare un poco la difficoltà. Alla prima categoria appartengono, per esempio, i comandi "inventory", "diagnose": il primo fornisce un elenco completo di tutto quello che vi state portando dietro, e quindi potete usare in qualsiasi modo (deciderà poi il soft se la vostra azione sarà utile oppure no); il secondo invece fornisce la condizione di salute generale in quel momento, se siete affamati, o assetati oppure bisognosi di sonno. In ogni caso dovrete provvedere, altrimenti alla lunga sarete costretti a pagare la vostra incuria.
Alla seconda categoria appartengono invece comandi come "L", abbreviazione

Retro-Gaming.it

di "look", guarda, che può essere "brief" o "verbose". A questo comando che CUTTHROATS fornisce una dettagliata descrizione del luogo in cui vi trovate (anche se non è la prima volta che vi trovate a passare da quelle parti.
L'opzione "superbrief" ordina a CUTTHROATS di indicare soltanto il luogo dove vi trovate senza fornire nessuna descrizione (che è un modo di giocare adatto particolarmente per "avventurieri" esperti").
L'istruzione "wait" (abbreviata in "z") invece serve a far passare il tempo (che solitamente passa solo quando si dà una istruzione) senza agire e serve in modo particolare per vedere come si sviluppa la storia quando non si sa cosa fare. Il che, almeno agli inizi capita molto ma molto spesso.
Altra istruzione molto comoda è "save" che permette di salvare su un disco, quando non si ha più voglia di giocare, una determinata posizione raggiunta, per poi ripartire da quel punto, con l'istruzione "restore", quando la voglia ritorna (cosa che solitamente accade nel giro di un'ora).

CONSIGLI – Per vincere a questo gioco non esiste una vera e propria strategia, esistono piuttosto una serie di consigli validi per tutte le "adventures". Prima di tutto è assolutamente necessario leggere con attenzione tutto quello che viene detto dai vari personaggi della storia, osservare attentamente il luogo in cui si è capitati e tenere in grande considerazione, magari portare sempre con sé tutti (o quasi) gli oggetti che sembrano utili e quelli che, apparentemente, non lo sono perché solitamente servono a risolvere le situazioni più intricate.
Bisogna ricordarsi che pur essendo tutto il gioco fondato sulla logica (è quello che raccomandano quei "matti" degli autori) spesso e volentieri si tratta di una logica particolare, adattata alle condizioni del luogo, alla psicologia dei personaggi, così che la soluzione esatta non sempre è quella apparentemente più logica, ma quella che potrebbe essere pensata da un essere assolutamente irrazionale.
E, infine, come suggerisce il sontuoso corredo illustrativo del dischetto, è "davvero una buona idea" seguire le varie fasi dell'azione e i luoghi dove esse avvengono disegnando una mappa dell'isola, le sue strade, i locali, i punti di approdo, il porto eccettera in modo che vi si possa orientare quando si sarà costretti a muoversi, magari rapidamente.

CONCLUSIONI – Il gioco è sicuramente molto divertente e appassionante (si perdono intere notti cercando di raggiungere il luogo di un appuntamento lungo il percorso). A ciò si deve aggiungere una particolare cura per i particolari, una storia molto ben scritta, alcune trovate particolarmente argute e una buona dose di humor. Per esempio c'è un "passaggio" (inteso come situazione da risolvere) che salvo casi eccezionali impegna i giocatori per non meno di tre giorni e, una volta superato, altri tre giorni di sghignazzate.
Insieme al disco del programma vengono forniti un libretto (che è poi quello consegnatoci all'inizio dal nostro vecchio compagno di mare), una lista dei prezzi del negozio dove possiamo procurarci tutto l'equipaggiamento necessario per l'immersione (barca compresa) e dulcis in fundo una lettera speciale da spedire alla INFOCOM per richiedere la soluzione del gioco nel caso che proprio non si riesca a raggiungere alcun risultato. Attenzione, però, non datevi per vinti alle prime difficoltà, quando le avrete superate vi darete una pacca sulla frontre e cercherete di andare avanti sulla stessa strada e con la stessa logica. La lettera c'è, e rappresenta l'ancora di salvezza. Ma prima di utilizzarla pensate che questo CUTTHROATS appartiene al livello standard della Infocom, cioè il secondo livello di difficoltà, destinato ad adulti mediamente preparati. Dopo lo standard esistono altri due livelli: Advanced e Expert. E di chissà quali altre micidiali diavolerie li hanno inzeppati.
Quindi al lavoro e buona fortuna. Ne avrete bisogno.

Giacomo Selmi

A PAGINA 85
IL NUOVO MERCATO DI VIGI'. TUTTI I PREZZI DEI MIGLIORI GIOCOCOMPUTER



Dalla grande edicola Jackson

Tutto sull'hobby e home computer

strumenti **MUSICALI**
Il mondo delle 7 note in versione...elettronica. Con test strumentali, novità e analisi del mercato, servizi speciali.
10 numeri all'anno: **L. 3.000** a numero
Abbonamento: solo **L. 24.000**

VIDEO GIOCHI
La guida indiscussa al fantastico mondo dei videogames. La più eccitante, divertente, istruttiva rassegna del settore.
11 numeri all'anno: **L. 3.500** a numero
Abbonamento: solo **L. 31.000**

elektor
Il mensile di elettronica venduto in mezzo milione di copie e redatto in 7 lingue. Con articoli su: applicazioni, progettazioni, sperimentazioni, invenzioni.
11 numeri all'anno: **L. 3.000** a numero
Abbonamento: solo **L. 29.000**

hc HOME COMPUTER
La rivista del computer in casa. "Prove su strada" di software e programmi per tutti i personal computer.
11 numeri all'anno: **L. 3.500** a numero
Abbonamento: solo **L. 31.500**

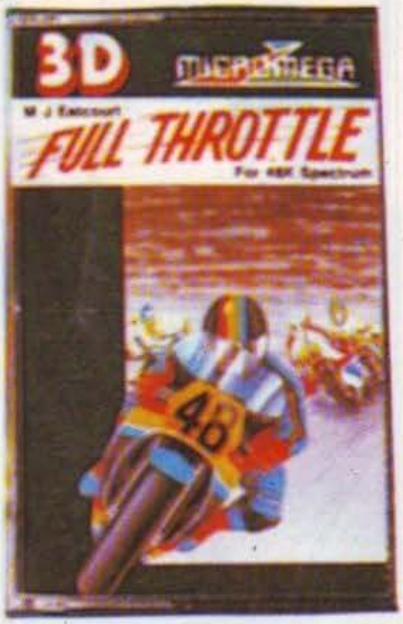
Quando l'informazione fa testo

In busta chiusa inviate questo coupon a:
Gruppo Editoriale Jackson
via Rosellini, 12 - 20124 Mi
☐ Desidero ricevere GRATIS un numero
della Rivista _____
_____
(allego L. 1.000 in francobolli per contributo spese di spedizione)
☐ Inviatemi GRATIS il Catalogo della Biblioteca JACKSON (allego L. 1.000 in francobolli per contributo spese di spedizione)
Nome _____
Cognome _____
via _____
CAP _____ Città _____

Retro-Gaming.it

FULL THROTTLE

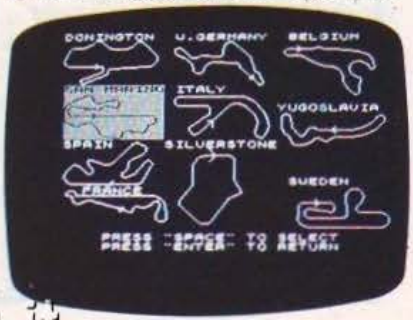
CASA PRODUTTRICE: ***MICROMEGA***
SISTEMA PROVATO: ***ZX SPECTRUM 48K***
COMPATIBILITÀ: ***–***
DESIGNER: ***M.S. ESTCOURT***



Dopo un breve periodo di tempo durante il quale si è avvertita la mancanza di giochi sportivi per lo Spectrum, ecco che questa lacuna va pian piano riempiendosi.
Molti programmi da poco in commercio, si richiamano infatti a vari sports e, così sembra, presto ne arriveranno altri.
Fra i più recenti c'è comunque FULL THROTTLE, un bel gioco della MICROMEGA, che simula un gran premio motociclistico.
È un gioco che unisce la tecnica dei giochi di simulazione – un menu indica le possibilità e le opzioni di gioco – a quella dei più classici giochi d'azione.

I COMANDI – Già mentre attendete il caricamento potrete godervi la bella schermata iniziale, nella quale vi vengono mostrati un pilota ed il proprio mezzo impegnati in una piega "mostruosa".
Passerete poi al menù che illustra le opzioni da scegliere per variare i dettagli di gioco.
La prima voce permette la scelta del circuito. Premendo "I", vedrete apparire sul video i tracciati di ben 10 piste, tra cui le italiane Mugello e Misano; usando il tasto "SPACE", spostate il cursore sopra il circuito voluto e memorizzatelo con "ENTER".
La seconda opzione, richiamabile tramite il tasto "2", riguarda il numero di giri da percorrere per ogni gara, che può essere variato da 1 a 5 sempre per mezzo del pulsante "2".
La terza e la quarta scelta, sono rispettivamente relative a una corsa d'allenamento in solitario, o ad una gara con altri 39 concorrenti.
In qualsiasi momento è possibile tornare al menù principale premendo "R".
L'ultima possibilità (tasto "5"), è quella che permette di selezionare l'interfaccia per i joystick (da scegliere tra: Protek, Interfaccia II e Kempston) o, se preferite maneggiare i morbidi tastini di gomma. In quest'ultimo caso i controlli sono: "I" per le svolte a sinistra e "0" per quelle a destra, con "9" si accellera e con i tasti della fila in basso si frena.
Usando il joystick, si guida spostando la leva a destra o a sinistra per girare, posizionandola avanti per aumentare la velocità e tirandola a sè per rallentare.

IL GIOCO – Fin dal primo momento, si intuisce che il programmatore di FULL THROTTLE si è ispirato a POLE POSITION che a CHEQUERED FLAG. La prospettiva di gara è infatti simile ad entrambi, con la pista che scorre mentre si avanza, il classico sfondo montano come contorno ed il pilota visto di schiena.
Alla partenza del gioco, come già detto, la strada si muoverà sotto di voi sempre più rapidamente, finché avrete raggiunto la velocità massima di 175 mph.
Attenzione perché sono poche le curve che vi consentono di mantenere questo ritmo. Se ne percorrete una troppo velocemente ed uscite di strada, fortunatamente non vi schiantate, ma venite notevolmente rallentati rischiando anche di fermarvi nel caso non siate rapidi a tornare sull'asfalto. Vi consigliamo, al termine di un rettilineo, di frenare sempre un poco, almeno fino a quando non si conosce bene il circuito.



Se state correndo contro altri concorrenti, evitate per quanto possibile gli scontri, perché ogni volta che urterete un avversario dovrete fermarvi, perdendo così numerose posizioni. Attenzione, in quanto questo è il fattore che più complica la gara, poiché non è molto semplice schivare gli altri corridori, specialmente in curva. Capita spesso, infatti, che dopo aver duramente lottato per guadagnare la testa della corsa, si comprometta tutto perché un avversario cambia improvvisamente traiettoria.
Al termine della gara, sempre che non siate arrivati quarantesimi, vi verrà mostrata la posizione d'arrivo ed il tempo impiegato nel vostro giro più veloce.

CONCLUSIONI – Siamo di fronte ad una simulazione sportiva piuttosto ben realizzata, la cui grafica è gradevole, pur



non essendo fra le migliori.
Alcuni particolari sono comunque molto ben realizzati, vi basti sapere che, in curva, le moto "piegano" in modo spettaco-



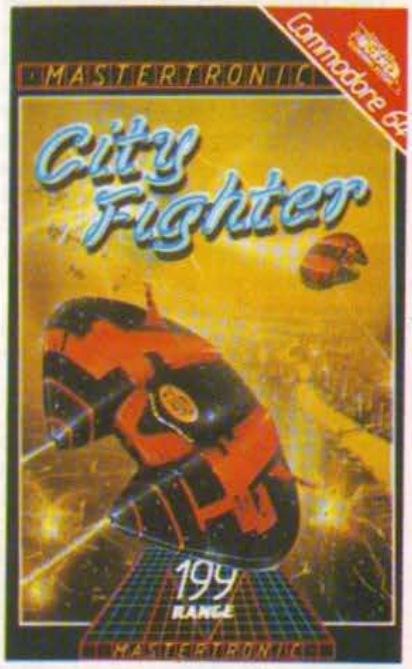
lare, oppure che quando vi fermate il pilota appoggia un piede a terra per mantenersi in equilibrio.
Tra le altre cose, è molto gradita la grande varietà di circuiti fra cui è possibile scegliere.
Un bel gioco, quindi, adatto a coloro che, stanchi della F1, vogliono una valida alternativa a POLE POSITION.

RCC

Retro-Gaming.it

CITY FIGHTER

COMBATTENTE DELLA CITTÀ
CASA PRODUTTRICE: **MASTERTRONIC**
SISTEMA PROVATO: **CBM 64**
COMPATIBILITÀ: –
PREZZO: ***L. 7.900***



Abitanti di una galassia sconosciuta attaccano Londra nel tentativo di distruggerla. La città rivive i tragici momenti dei bombardamenti tedeschi del 1940.
Rispetto a quei drammatici anni la città ha una difesa molto più potente con generatori nucleari che, oltre a garantire una potenza micidiale ai vostri cannoni, creano uno scudo protettivo che vi aiuta nella difesa.

IL GIOCO – La grafica di City Fighter è tridimensionale e ricorda "Saucer Attak", gioco che vede al centro di un attacco Washington.
Sullo sfondo sono chiaramente riconoscibili le costruzioni più caratteristiche di Londra come la "Casa del Parlamento", "Tower Bridge", la chiesa di St.Paul. Inoltre sono proprio loro che racchiudono il campo di energia che vi aiuta a contenere i bombardamenti dei nemici.
Gli stessi reattori nucleari che generano il campo di forza alimentano anche due micidiali cannoni nucleari che sparano all'infinito.
Il vostro compito, proprio come i soldati inglesi che usavano la contraerea è di pilotare i due cannoni e sparare contro gli alieni. Anche se avete a disposizione una serie di colpi infiniti i cannoni hanno un'escursione laterale limitata.
L'attacco nemico avviene ad ondate e più avanzate nel gioco più i dischi volanti diventano sofisticati e numerosi.
Al termine di ogni ondata riceverete in premio un bonus in punti corrispondente alla vostra velocità. Il punteggio di ogni alieno abbattuto parte da un minimo di 10 punti ed aumenta a seconda del livello raggiunto.
A vostra disposizione avete un solo apparato di difesa. Se venite colpiti da uno dei micidiali missili nemici apparirà inesorabilmnete la scritta "GAME OVER".
Al termine di ogni gioco apparirà la classifica con i migliori punteggi della giornata.

COMANDI – Dopo aver caricato il programma iniziate il gioco premendo "s" sulla tastiera.
Quindi apparirà lo schermo con le tre opzioni che determinano i comandi.
Premendo "1" userete il joystick in porta due. Premendo "2", invece userete quello in porta 2.
Il tasto tre vi farà giocare usando la tastiera con questi comandi:
<–sinistra.> –destra.S –altro.X –basso. A –fuoco.

CONSIGLI – Regola prima è avere una buona mira ed essere il più veloce possibile nell'abbattere i nemici. In questo modo darete agli extra-terrestri meno possibilità per spararvi. I loro colpi, inoltre, rendono sempre più debole la vostra difesa.
Un altro buon motivo per essere veloci nella difesa è il bonus che si guadagna al termine di ogni ondata.
Fondamentale è colpire gli alieni in pieno, perché se li sfiorate appena non guadagnerete alcun punto ed inoltre il disco apparirà nuovamente. Quando i nemici vi sparano dovete essere pronti ad evitare il colpo. Non rimanete quindi in fondo ad uno dei due lati poiché in questo modo vi sarà più difficile evitare il proiettile,







anzi rischierete di rimanere bloccati venendo così colpiti in pieno. Se riuscite ad evitare il missile nemico dategli il tempo di passare oltre la vostra postazione. Infatti se vi sposterete troppo presto verso la sua traiettoria rischierete di rimanere colpiti ugualmente. Per essere sicuri di evitarlo non dovete vederlo sullo schermo.

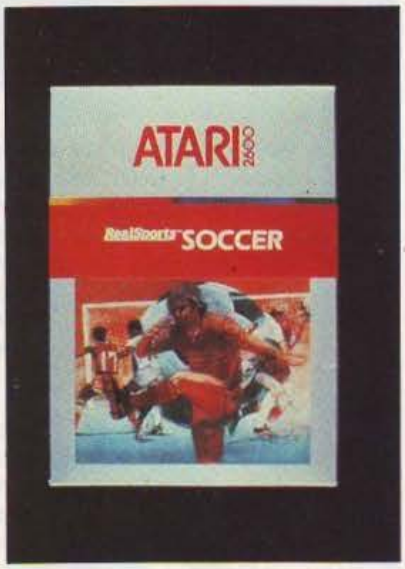
CONCLUSIONI – "City Fighter" è un gioco semplice ma molto appassionante ed impegnativo per la bravura nella mira richiesta. Inoltre un pizzico di drammatica realtà viene resa dallo scenario, fedele riproduzione di Londra. Un altro bel gioco da questa simpatica casa inglese che è riuscita ad imporsi sul mercato grazie ai prezzi bassi.

Alberto Rossetti

Retro-Gaming.it

REALSPORT SOCCER

CALCIO SERIE REALSPORT
CASA PRODUTTRICE: ***ATARI***
SISTEMA PROVATO: ***ATARI VCS***
COMPATIBILITÀ: ***–***
PREZZO: ***L. 59.000***



Per la gioia degli Atariani appassionati dello sport più bello del mondo ai quali non bastava più il glorioso Pelè's Soccer, mamma Atari ha provveduto con questo "New Soccer" che si presenta come una versione migliorata della precedente, anche se non priva di qualche mancanza che, comunque, nulla toglie alla "videogiocosità" ed al "feeling" che, specialmente se giocata contro un amico, riesce a creare nel corso dell'incontro

IL GIOCO – Nei panni di allenatore di una squadra di tre elementi, dobbiamo guidare i nostri "ragazzi" (come dice il Commissario Tecnico più famoso d'Italia) alla conquista della vittoria contro il computer stesso o contro un altro "Citti", a nostra scelta, prima della fine della partita che può durare 5 o 9 minuti.
All'inizio del match il pallone si trova sulla linea di metà campo e ciascuna delle due formazioni può prenderne possesso, mentre dopo ogni segnatura sara appannaggio del giocatore centrale della



squadra che ha subito il gol. Le fasce in cui si divide il campo (che è a scorrimento orizzontale) sono tre e vengono occupate da altrettantti videocalciatori, ciascuno dei quali può operare esclusivamente nel proprio settore ma per tutta la lunghezza del "terreno di gioco", cioé da una porta all'altra.
Se giocate contro il computer la vostra squadra sarà quella di sinistra, cioé la blu, e quindi la vostra fascia destra sarà quella inferiore mentre la sinistra si troverà nella parte superiore.
Sia che giochiate da soli che contro un altro giocatore, potrete controllare un solo calciatore per volta mentre il computer guiderà il resto della squadra. Il calciatore da voi scelto è contraddistinto dalla tonalità di colore leggermente diversa.
La squadra comunque si muoverà sempre in sincronia col vostro calciatore che, naturalmente, sarà quello in possesso del pallone, a meno che non siate in difesa, nel qual caso verrà scelto da voi, possibilmente nel modo più consono all'azione in corso.
Infatti, essendo il gioco – stranamente – privo di portieri, in fase difensiva è fondamentale saper mettere "l'uomo giusto al posto giusto", proprio per evitare il pericolo di trovarsi spiazzati nel momento più critico.
Analogamente, l'unico calciatore che può segnare una rete è sempre quello controllato da voi, mentre gli altri due si limiteranno a seguire l'azione ma in maniera passiva, senza intervenire neanche se si ritrovano col pallone sulla linea di porta avversaria!
Tenete presente, quindi, che se la palla non varca completamente la fatidica linea bianca, il gol può ancora essere impedito da un difensore se non siete più che lesti a dare il tocco risolutore prima di lui.
Tutto il gioco è condito dal trillante fischietto arbitrale che sottolinea il calcio d'inizio e quello finale nonché le marcature alle quali seguirà anche il boato della folla ma senza il gustoso quadretto dei fuochi d'artificio che era forse la cosa più carina del "fu" Pelè's Championship Soccer.



OBIETTIVO – Lo scopo del gioco consiste nel portare in avanti la palla con un qualsiasi calciatore sulla relativa fascia oppure passandola ad un compagno meglio piazzato, sino a farle superare la linea di fondocampo tra i due pali della porta, operazione del resto impossibile altrove dal momento che le rimesse laterali e da fondocampo, in questa cartuccia, sono inesistenti.

COMANDI – Si usa l'onnipresente joystick che dirige il calciatore da voi controllato (è distinguibile in quanto più luminoso dei suoi compagni di squadra), mentre il pulsante rosso svolge due diverse funzioni a seconda se si è in possesso del pallone o meno: nel primo caso serve ad inviare la sfera nella direzione in cui è puntata la leva di comando, avremo così un passaggio se un nostro compagno riceverà la palla ed un tiro se il nostro obiettivo era invece la porta avversaria.
I tiro o passaggi che siano, possono essere effettuati solamente se il calciatore in possesso del pallone è in corsa; in caso contrario, siccome la leva di comando non è puntata in nessuna direzione, il bottone non serve a nulla.
Se invece la palla è dell'altra squadra, e si è quindi in difesa, con il pulsante possiamo trasferire il controllo da un calciatore all'altro, fermo restando il fatto che esso avviene automaticamente se siamo noi a passare il pallone ad un nostro compagno di squadra.

VARIANTI – Come già accennato, la cartuccia permette sia il confronto tra due giocatori che quello tra un giocatore ed il computer, ed in quest'ultimo caso il VCS controllerà la squadra rossa ed attaccherà da destra verso sinistra; naturalmente voi dovrete fare l'opposto.
Per ogni gioco, inoltre, vi sono tre diversi livelli di difficoltà con la possibilità per ciascuno di una durata di 5 o 9 minuti di gioco per un totale di 12 varianti.
La differenza tra un livello e l'altro consiste in una maggiore rapidità di gioco e,

Retro-Gaming.it

nelle varianti ad un giocatore, in un calcio più rapido e preciso da parte della formazione controllata dal computer.

SCHERMI – Il video rappresenta una visione dall'alto del campo con i 6 giocatori visti di profilo; tutto il terreno di gioco è lungo 3 schermi ma il video mostra solo la parte di campo col pallone e si sposta lo stesso.
Nella parte inferiore vi sono tre indicatori che sono, da sinistra verso destra, l'indicatore del punteggio della formazione blu, il cronometro indicante il tempo che manca al fischio finale ed il punteggio della squadra rossa.
Quando invece si accenderà il VCS e si sceglierà la variante di gioco desiderata, l'indicatore di sinistra (blu) mostrerà il livello di difficoltà (1, 2 o 3), quello di destra (rosso), il numero di giocatori (1 o 2) ed il cronometro centrale la durata della partita per iniziare la quale si agisce sulla leva Game Reset.

STRATEGIA – Premesso che questo "New Soccer" è senza dubbio molto più divertente se giocato in compagnia e non "in solitario", vediamo comunque quali sono i suggerimenti più validi se diecidete di sfidare il computer e che, in ogni caso, possono anche essere impiegati nelle partite con i vostri amici.
Il passaggio non è utile bensì indispensabile perché permette di guadagnare molto tempo, e molte volte anche spazio, nel portare avanti la palla in quanto ci evita di dover vincere continuamente dei tackle per non farci togliere il pallone dai piedi (operazione peraltro quasi impossibile al terzo livello perché gli avversari contrastano davvero parecchio); infatti il difensore è SEMPRE più veloce dell'attaccante e quindi il passaggio risulta di una comodità estrema.
Chiarito che bisogna esercitarsi a lungo nell'imparare a "smistare" la palla tra i propri giocatori, una buona tattica risulta essere la seguente: dalla metà campo (spero che sin lì riusciate ad arrivarci da soli!) passate la palla ad una delle due ali (personalmente preferisco quella destra posta cioé in basso, ma è sostanzialmente lo stesso anche con l'altra), indi ripassatela al centro, poi di nuovo sulla fascia laterale e concludete quindi in porta con un tiro in diagonale possibilmente subito fuori dall'area di rigore: di solito funziona!
Un altro trucchetto piuttosto utile si può utilizzare subito dopo aver fatto un gol al computer: immediatamente dopo aver segnato la rete, tenete inclinato lo stick verso destra così appena riprenderà il gioco potrete lanciarvi sui piedi dell'avversario senza fermarvi; in quell'attimo che la palla passerà a voi, cioé proprio davanti all'avversario, dovrete effettuare una specie di dribbling ai danni del calciatore centrale avversario effettuando una rotazione su voi stessi (o meglio sul vostro calciatore) in senso orario ma avanzando leggermente per non farvi rubare la palla e quindi passarla immediatamente all'ala situata in basso.
Se riuscirete a compiere la "manovra" correttamente (e non è poco), la vostra ala si torverà molto più a destra del difensore e quindi, avanzando a zig-zag per non farlo avvicinare troppo, avrà il tempo necessario per poter segnare in tutta tranquillità.
Con il suddetto stratagemma si possono così infilare in rapida successione trequattro gol nel giro di pochi secondi con il risultato di riuscire persino a sconfiggere il computer (ovviamente sto parlando del livello più difficile cioé il terzo), con un risultato analogo a quello di un ipotetico incontro Brasile – Zanzibar!
Se siete sulla difensiva ed il vostro avversario riesce a smarcare un'ala e il difensore si trova molto più indietro è conveniente trasferire il controllo al giocatore centrale per poter intercettare il tiro o per liberare, nel caso il pallone non superi completamente la linea di porta. A proposito dell'intercettamento è bene inoltre ricordare che può essere compiuto SOLO con i piedi del calciatore così come il tackle: intervenite sempre con le estremità inferiori sulla "videopalla", altrimenti perdereste solamente del tempo prezioso nel vano tentativo di strapparla dai piedi avversari che nel terzo livello sembrano proprio calamitati!

CONCLUSIONI – In senso assoluto non si può certo definire la migliore delle cartucce, ma relativamente alle altre simulazioni sportive per il VCS, ed in particolar modo del calcio, non è davvero male, tanto più che i tre livelli disponibili, a meno che non siate Mandrake, vi daranno abbastanza filo da torcere.
Qualcuno ptrebbe recriminare sul fatto che non vi siano i portieri, ma vi garantisco che se giocate in due in sfide disinteressate, questo "Football Realistico" vi farà solamente divertite e basta....

Alessandro Diano

CLOWNS

PAGLIACCI
CASA PRODUTTRICE: ***COMMODORE***
SISTEMA PROVATO: ***VIC 20***
COMPATIBILITÀ: ***CBM64, EX 64***
PREZZO: ***L. 41.000***

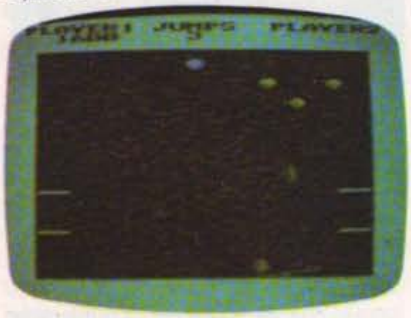


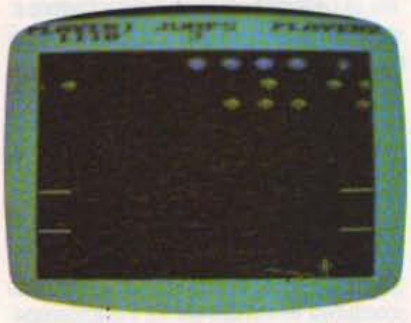
Chi non ricorda Clowns alzi la mano! Ma si, proprio l'arcades Clowns, quello che, insieme a Space Invaders, spopolava, circa 6 anni fa, nelle sale gioco.
Una vecchia gloria, quindi, ma sempre d'azione e con tutto il suo fascino inalterato. Inserita la cartuccia compaiono le istruzioni: 2 giocatori e l'uso dei paddle joystick obbligatorio.
La scena è sempre la stessa: 2 clows funanboli si alternano nel saltare su un'altalena, lo scopo far scoppiare tre file di palloncini colorati senza cadere e, naturalmente, totalizzare più punti possibili.

COMANDI – Con il joystick si controlla il movimento dell'altalena che, posta in basso allo schermo, funziona un pò come la racchetta di Pong.
Il movimento dei due clowns, Charlie e Pogo, è autonomo.
Charlie è già in posizione su uno dei due bordi dell'altalena, mentre Pogo comparirà su una delle quattro pedane, due a destra e due a sinistra, poste a circa 3 cm. da terra.
A un certo punto Pogo si lancerà nel vuoto e, muovendo l'altalena, bisogna

Retro-Gaming.it

recuperarlo in modo che finisca sul bordo libero.
A questo punto, per contraccolpo, Charlie si libererà nel vuoto e cercherà di colpire con le mani i palloncini.
Riuscito o meno nel suo intento, come per qualsiasi funanbolo che si rispetti, tornerà verso terra e bisognerà spostare nuovamente l'altalena in modo che finisca sul bordo che aveva lasciato libero.
Ovviamente Pogo, appena atterrato Charlie, tornerà per aria e cercherà anche lui di colpire i palloncini.
In questo modo i due buffi omini si alterneranno e, man mano che colpiscono i palloni la loro velocità, nel colpire e nel tornare, aumenterà.
Però bisogna stare attenti, perché se Pogo o Charlie finiscono uno addosso all'altro cadranno per terra e si perderà una vita, e bisogna anche evitare di finire sul fulcro dell'altalena perché il risultato sarà equivalente.





PER PARTECIPARE ALLA VIDEOGARA UTILIZZATE IL TAGLIANDO IN FONDO ALLA RIVISTA

STRATEGIA – L'uso dei paddle rende il gioco meno difficile di quello che può sembrare. Naturalmente bisogna possedere il senso delle distanze e degli ottimi riflessi, ma che videogiocatori sareste se non fosse così?
La strategia da adottare è la stessa di Pong. Quando Charlie o Pogo sono in azione, occorre spostarsi con l'altalena in modo da seguirli, perché se si resta fermi in un angolo ad aspettare che loro tornino giù, per poi lanciarsi come dei forsennati a recuperarli, si può star certi che finiranno per terra.
Ancora meglio riuscire a prevedere dove potranno cadere e solo all'ultimo secondo piazzargli sotto i piedi la base, il contraccolpo sarà ancora più forte.
Durante il gioco può capitare che uno dei due, mentre sta tornando per terra, finisca su una delle pedane. Niente paura. Se Pogo è sul bordo destro dell'altalena e Charlie finisce proprio su una pedana di destra, può capitare che mentre salti non si sposti abbastanza da permettere a Pogo di uscire da sotto la pedana. Quando Charlie atterrerà Pogo non sbatterà affatto la testa, con conseguente caduta e perdita di una vita, ma rallenterà solo di poco la sua velocità.

PUNTEGGI – Per ogni atterraggio riuscito 10 punti; per ogni palloncino della prima fila 20 punti; per ogni palloncino della seconda 50; per ogni palloncino della terza 100.
Per ogni fila terminata c'è un Bonus;
200 per la prima
500 per la seconda
1000 per la terza.
Le vite a disposizione sono 5, ad ogni vita persa compare lo score migliore delle partite effettuate fino a quel momento.

CONCLUSIONI – Questo gioco d'azione per uno o due giocatori alternati, nonostante la grafica non eccezionale è veramente piacevole.
Un'allegra musichetta accompagnerà le azioni dei due compari, mentre, per ogni palloncino che esplode, ci sarà un simpatico PAF!
Seppur non nuovo è un videogioco veramente valido, soprattutto per chi, stufo dei labirinti, dei giochi di strategia e delle simulazioni, vorrà passare un paio d'ore, magari in compagnia, divertenti e distensive.

Vanessa Passoni

COOKIE MONSTER MUNCH

MOSTRO DIVORATORE DI BISCOTTI
CASA PRODUTTRICE: ***ATARI***
SISTEMA PROVATO: ***ATARI VCS***
COMPATIBILITÀ: ***–***
PREZZO: ***L. 59.000***



Eccoli finalmente! Dopo averli annunciati a lungo, l'Atari ha presentato i tanto attesi primi tre titoli della serie Children's Computer Workshop (CCW) dedicati ai bambini dai tre ai sette anni ed ispirati ai famosi protagonisti del Muppet Show di Jim Henson.
In questa recensione ci occuperemo della cartuccia dedicata al pupazzo Cookie Monster, meglio conosciuto in italiano col nome di "Pasticcino" che sarebbe poi una bocca circondata da un folto pelame blu con due enormi occhi alla sommità.

IL GIOCO – È semplicissimo (e, d'altronde,non poteva essere altrimenti): si tratta di condurre l'eroe di turno (Pasticcino) attraverso un giardino–labirinto nel quale sono disseminati un numero variabile di biscotti che vanno riportati in un barattolo posto in basso allo schermo.
Una volta terminata la raccolta ci sarà una specie di intermezzo nel quale Pasticcino si mangerà tutti i biscotti contenuti nel barattolo spargendo briciole per tutto il teleschermo e concludendo il suo spuntino con uno sguardo a 360° che

Retro-Gaming.it

divertirà i più piccini.
In alcune varianti di gioco al posto di Pasticcino bisognerà impersonare Cokie Kid, cioè una specie di Pierino (l'Atari lo chiama Bimbo Biscottino) che deve portare i biscotti nel solito barattolo; la differenza sta nel fatto che Pasticcino inseguirà il "Kid" ogni volta che egli raccoglierà una delle "cookie" sparse nel giardino. Salterà, infatti, la staccionata e vi correrà dietro sino a quando non la depositerete nel barattolo e, se vi raggiungerà, si mangerà tutti i biscotti che avevate con voi in quel momento.

OBIETTIVO – Nelle prime tre varianti di gioco l'obbiettivo è quello di portare tutti i biscotti nel barattolo senza nessuna limitazione di tempo, a differenza delle altre sette dove avremo 5, 4 oppure 3 minuti per raccolgiere il maggior numero possibile di biscotti, anche in più labirinti.

COMANDI – Attenzione, attenzione! Con questa cartuccia (ed anche con tutte le altre della serie CCW) non si usa lo stick ma un apposito comando denominato "Kids' controller" in vendita separatamente.
Si tratta di una grossa tavoletta di colore blu–azzurro con 12 morbidissimi tasti neri numerati da zero a nove più un diesis ed un asterisco, creata apposta per i più piccoli e per questo tipo di giochi.
In ogni cartuccia "CCW", infatti, è contenuta una mascherina da sovrapporre alla tastiera sulla quale sono riportati tutti i simboli necessari allo svolgimento del gioco.
In questo caso si tratta di quattro frecce (alto, basso, destra, sinistra) in corrispondenza dei tasti 2, 8, 6 e 4, che consentono di guidare o Pasticcino o il bimbo Biscottino, e di un tasto (il numero 5) per raccogliere i biscotti quando Pasticcino o il Kid si trovano sopra di essi.
Nella confezione "Kids' controler" è contenuto un solo comando che, comunque, è utilizzabile anche per le varianti a due giocatori e va collegato alla porta sinistra della consolle.

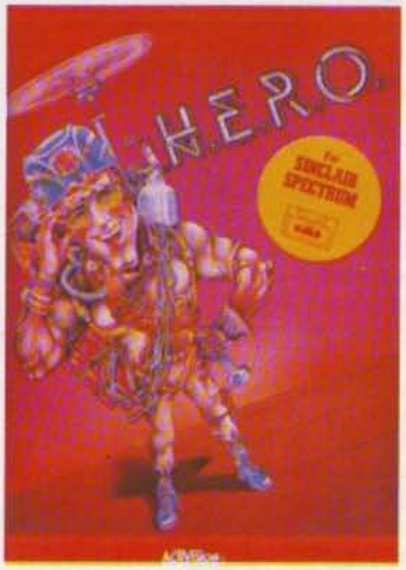
VARIANTI – Ci sono dieci livelli in tutto, in ordine progressivo di difficoltà, cioè il successivo è più "difficile" del precedente, con le seguenti caratteristiche: i giochi da uno a tre sono per un solo giocatore che controlla Pasticcino; si può trasportare un solo biscotto per volta ed una volta completato un labirinto il "Monster" si mangerà tutti i biscotti contenuti nel barattolo.
Nel gioco 1 ci saranno da uno a tre biscotti, nel gioco 2 da quattro a sei e nel gioco 3 da sette a nove, per ogni labirinto.
Le varianti da quattro a dieci sono giochi a cronometro per uno o due giocatori. Nelle versioni a due il secondo giocatore dovrà attendere lo scadere del turno del primo e, a fine partita, verranno visualizzati i due punteggi sui lati destro e sinistro dello schermo rispettivamente per il secondo ed il primo giocatore.
Nei giochi da quattro a sei si controlla Pasticcino che, trasportando anche più di un biscotto alla volta, deve ripulire più labirinti che può, prima della scomparsa della striscia cronometrica che si accorcia col passare del tempo.
Nel gioco 4 si hanno a disposizione cinque minuti, nel gioco 5 quattro ed infine tre nella variante numero 6.
I giochi da sette a nove sono sostanzialmente identici ai tre precedenti, con la differenza che questa volta si controllerà il bimbo Biscottino e si avrà come "avversario" Pasticcino che inseguirà il Kid mentre egli tenterà di riportare i biscotti nel barattolo, ed inoltre si mangerà tutti quelli che incontrerà sul proprio cammino durante l'inseguimento.
La durate della striscia cronometrica e di 5, 4 e 3 minuti rispettivamente per i livelli numero sette, otto e nove.
La variante 10 è una specie di supersfida per i più grandicelli che volessero cimentarsi con questo gioco. È praticamente uguale variante 9 (tre minuti di tempo) se non per il fatto che tutti i labirinti sono invisibili!
I biscotti, naturalmente, rimarranno visibili e per raggiungerli ci si dovrà affidare al ronzio d'avvertimento (pr la verità è una pernacchia!) che indicherà quando ci si trova sul bordo del sentiero e si deve quindi cambiare direzione.
Anche qui si possono trasportare più biscotti contemporaneamente e, quando ne raccoglieremo qualcuno, il labirinto tornerà momentaneamente visibile consentendoci così, se la memoria ci assiste, di perdere meno tempo per tornare sui nostri passi, specialmente se Pasticcino ci è alle calcagna.

CONCLUSIONI – L'intermezzo "mangereccio" di Pasticcino è davvero simpatico e magari servirà ai più piccoli per imparare a contare divertendosi; l'insieme del gioco è ulteriormente rallegrato dalla musichetta di sottofondo che ricorda vagamente quella di Stanlio e Onlio" ed inoltre i più grandi potranno dedicarsi tranquillamente alle proprie occupazioni: meglio di così proprio non si può.

Alessandro Diano

HERO

COMPUTER: ***SPECTRUM 48K***
SUPPORTO: ***CASSETTA***
CASA PRODUTTRICE: ***ACTIVISION***
DESIGNER: ***J. VAN RYZIN***
PREZZO:



Poiché l'Activision sta proponendo i suoi giochi più riusciti anche in versione home-computer, ci siamo sentiti in obbligo di riscrivere, seppure in breve, la recensione di H.E.R.O. (V.G. n° 16), uno dei migliori games progettati originariamente per l'Atari VCS 2600.

IL GIOCO – Come molti già sanno, l'obiettivo di H.E.R.O. è salvare i minatori rimasti imprigionati nella miniera di Mount Leone, una pericolosa montagna di origine vulcanica. Per fare ciò avete a disposizione un "personal elicottero" che consente gli spostamenti volanti da una galleria all'altra. Disponete anche di una pistola laser ad energia illimitata e di alcuni candelotti di dinamite, che utilizzerete per aprire le gallerie ostruite da un sottile diaframma. Il laser servirà ad eliminare i nemici di turno, cioé i tipici abitanti delle caverne: pipistrelli che svolazzano impavidi, ragni che penzolano tranquilli e serpenti che fanno capolino dai buchi nelle pareti.
Nei livelli più avanzati, appare inoltre un tentacolo che, emergendo dal magma, cerca di ghermirvi: se possibile cercate di schivarlo poiché chi ne è proprietario

Retro-Gaming.it

probabilmente non è un tipo amichevole.
Anche il contatto con la lava è fatale al nostro Roderick Hero, quindi non avvicinatevi troppo ai fiumi sotterranei. Cercate inoltre di non toccare le pareti lampeggianti rosse, perché sono incandescenti e.... gli eroi arrosto non piacciono a nessuno, giusto?!

I COMANDI – Per iniziare il gioco dovete premere "M": apparirà il menù e potrete scegliere se usare il joistick o la tastiera. Fatto ciò, impostate il livello di difficoltà desiderato (sono 5), premete "Enter" ed il salvataggio comincia.
I tasti di movimento sono: "O" o "P" per spostarsi a sinistra o destra ed il pulsante "2" per volare (per atterrare è sufficiente rilasciarlo). Per sparare, usate "E"; se volete una pausa potete premere "H". Quando è necessario fate esplodere la dinamite, seguendo questo procedimento: avvicinatevi al muro da far saltare (attenti di non toccarlo se è rosso e lampeggia), posate il candelotto usando il tasto "A", andatevene il più rapidamente possibile per non essere coinvolti nell'esplosione.
Se utilizzate il joistick, per muovere a destra o a sinistra fate altrettanto con la leva, spingetela in su per volare ed in basso per innescare l'esplosivo. Il tasto di fuoco comanda il microlaser.

PUNTEGGIO – Ogni animale ucciso vale 50 punti e ognuna delle pareti fatte saltare ve ne prucura 80. Se riuscite a compiere la missione in tempo utile, ricevete 1.000 punti per il salvataggio più 50 per ogni candelotto risparmiato. Inoltre, più svelti sarete stati e maggiore sarà il bonus che vi verrà accreditato per ogni minatore tratto in salvo.

CONCLUSIONI – La grafica, pur essendo magnifica per una consolle come il VCS, non sfrutta appieno le possibilità offerte dallo Spectrum; si nota anche la mancanza di un adeguato accompagnamento musicale, sostituito dal ronzare dell'elica che però non soddisfa l'udito. In ogni caso, la trama di base e la grande varietà di schermi e situazioni di gioco, fanno ancora di H.E.R.O. un videogame che vale la pena di provare.

RCC

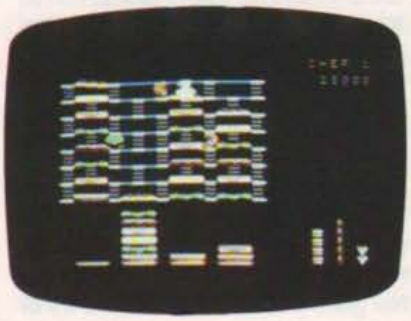
BURGER TIME

TEMPO DI HAMBURGER
CASA PRODUTTRICE: ***CBS ELECTRONICS***
SISTEMA PROVATO: ***COLECOVISION***
COMPATIBILITÀ: ***INTELLIVISION/ATARI VCS***
PREZZO: ***L. 69.000***



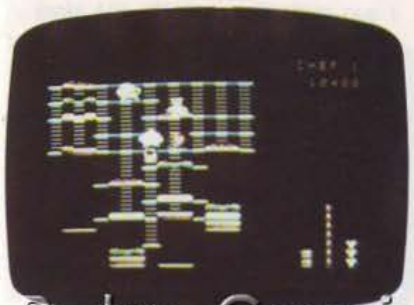
Certamenente tutti voi conoscete il simpatico cuoco Peter Pepper protagonista dell'ormai arcinota cartuccia Burger Time per il sistema Mattel, ma forse non tutti avranno avuto l'opportunità di vedere o provare le avventure di questo chef anche nella versione per il sistema Colecovision.

IL GIOCO – Come nella versione Inty anche in questa avventura dovete guidare il povero Peter all'interno di un forno scaldavivande composto da scale, ripiani e griglie con lo scopo di riuscire a far cadere sul fondo tutte le diverse parti che compongono un hamburger. Questa operazione è però complicata dall'intervento di alcuni nemici come Mr Egg (uovo), Mr Hot Dog (salsiccia) Mr Pickle (sottaceto) i quali in ogni modo tenteranno di bloccarvi la strada per impedirvi di comporre la vostra hamburger.
Crediamo sia inutile spiegare in modo dettagliato tutte le fasi del gioco visto che un approfondita recensione della versione Intellivision è stata già fatta nel numero IO di Vigi e questa versione non si scosta molto da quella originaria, per quanto riguarda il procedimento del gioco. Qualche differenza però si riscontra nella grafica dei personaggi e dello scenario e nel sistema di punteggio.
Innanzitutto è bene precisare che sia i comandi a mano Mattel che Coleco vengono utilizzati nello stesso modo: con la tastierina si selezionano i livelli di difficoltà per I o 2 giocatori, dopo di che sarete pronti per iniziare. Per spruzzare il pepe potete utilizzare uno qualunque dei due tasti laterali ricordando però che la direzione della spruzzata dipende sempre dal punto in cui è rivolto il vostro Peter. Ciò che può lasciare un pochino perplessi è invece il sistema di movimento del cuoco nelle quattro direzioni cardinali.
Pur essendo identico a quello Mattel vi sembrerà di avere maggiori difficoltà nell'utilizzo del joystick. Non preoccupatevi però perché si tratta semplicemente di acquisire una maggiore precisione che invece non era del tutto indispensabile nella versione Intellivision. Vi consigliamo di anticipare con il joystick il cambio di direzione che avete intenzione di fare. Ad esempio se vi state muovendo verso l'alto e successivamente volete dirigervi verso destra, spostate subito il joystick così pur continuando a muovervi verso l'alto non appena avrete raggiunto l'incrocio Peter cambierà automaticamente direzione. Questo procedimento è poco naturale e se non siete più che abituati avrete qualche problema in più. Se vi risulta difficile vi conviene imparare ad essere più precisi ricordandovi semplicemente di cambiare direzione quando il vostro Peter si troverà sopra uno scalino azzurro scuro situato ad ogni incrocio, altrimenti egli continuerà diritto per la sua strada. C'è da dire che ai livelli più alti sarete talmente occupati ad evitare i nemici che difficilmente farete caso agli scalini blu.
E parliamo ora della grafica del gioco. Una volta inserita la cartuccia e selezionato il livello di difficoltà vi accorgerete che il campo di azione non copre tutto il teleschermo, ma solo la zona sinistra. Rispetto alla versione Mattel il forno è disegnato in scala ridotta e la sua struttura, pur non discostandosi molto da quella Inty, è più fedele alla versione Coin-op. Inoltre gli schermi di gioco sono 6 e non 7. La parte di schermo rimasta vuota, viene occupata dalle varie indica-

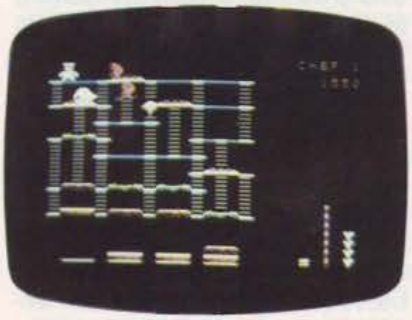


Retro-Gaming.it

zioni del gioco. Partendo da sinistra vedrete un hamburger in miniatura a rappresentare lo schermo nel quale vi trovate (da 1 a 6), poi più a lato, uno sopra l'altro, diversi contenitori di pepe che rappresentano il numero di spruzzate che avete a disposizione. Dopo che avrete collezionato oltre 10 spruzzate, lo schermo smetterà di indicare quelle supplementari anche se potranno essere tranquillamente utilizzate ai fini del gioco. A sinistra infine il numero di cappelli (da cuoco ovviamente) vi terrà informati sul numero di cuochi di cui disponete.
Davvero sorprendente è invece l'effetto grafico dei vari ingredienti che compongono l'hamburger: le fette di pane ben cotte nella parte alta, la lattuga, i pomodori e soprattutto le sottili polpette di carne sono disegnate in maniera eccellente. Oltre alle polpette normali troverete talvolta delle saporite polpette ripiene di formaggio. Vi assicuriamo che una volta completato uno dei vari schermi l'effetto degli hamburger farciti e succulenti vi metterà addosso una fame "mostruosa".
I personaggi sono sicuramente il punto di forza del gioco. Le "uova all'occhio di bue" con le gambette sempre in movimento e le salsiccie con l'espressione incavolata sono davvero di una simpatia unica: molto divertente la scena in cui le uova e le salsiccie colpite dal pepe cercano di liberarsene saltellando da una "gamba" all'altra.
Completamente diverso dal punto di vista grafico è il cuoco, decisamente più vicino alla versione da Bar con il suo enorme cappello bianco con in cima un piccolo fiocchetto nero e un enorme camice proprio adatto alla sua stazza. La sua andatura, pur essendo abbastanza veloce, viene resa faticolsa dalla sua mole (sicuramente oltre i 100 chili). Chi vi scrive però preferiva lo chef nella versione Inty perché pur essendo un pochino meno curato graficamente riusciva a sprigionare una immediata simpatia grazie anche a quel enorme sorriso a 32 denti e al movimento trotterellante un pò goffo.



Anche nella versione Coleco troverete i simpatici sottaceti molto più insidiosi delle salsiccie e quindi più difficili da affrontare. Durante il gioco però avrete a che fare non con un solo uovo, come accadeva nella cartuccia Mattel, ma bensì con due (anche se una fetta di pane o di carne sopra la "testa" li metterà K.O. per alcuni secondi).
Un accenno va fatto al Bonus punti e alla spruzzata che si ottiene ogni volta che si agguantano il cono gelato, la tazza di caffè o le patatine. In questa versione manca il barattolo di salsa rossa che però non è assolutamente importante ai fini del gioco.
E ora passiamo alle differenze nel sistema di punteggio.
Nella versione Coleco infatti si ottengono 100 punti schiacciando la salsiccia, 200 il sottoceto e 300 l'uovo-mentre nell'altra versione si guadagnavano 100 punti indipendentemente dal nemico eliminato. Inoltre, prendendo il cono gelato si ottengono 500 punti, 1000 prendendo la tazza di caffè e 1500 le patatine fritte. 500 invece sono i punti bonus ottenibili nella versione Inty anche in questo caso indipendentemente dal l'oggetto preso.
Per il resto il punteggio non cambia così come il bonus cuoco ogni 10000 punti.

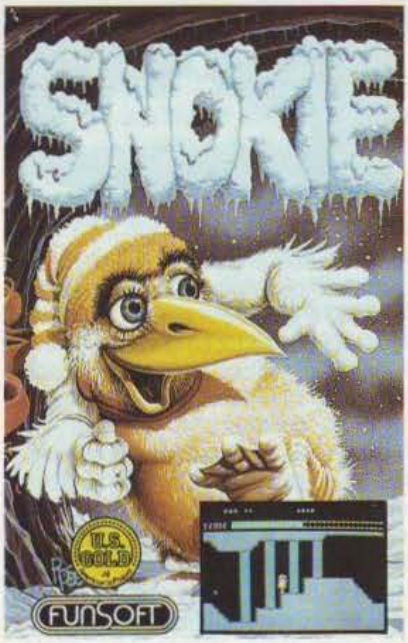


CONCLUSIONI – Ricorderete che per la versione Mattel non aveyamo lesinato complimenti tra l'altro meritatissimi, e la stessa cosa vale anche in questo caso. Questa cartuccia è davvero carina e sia che abbiate poche cartucce o più di 30 non potete non avere Burger Time, un gioco che mostra chiaramente come un'idea ormai strausata nell'eterna lotta tra inseguito e inseguitore possa comunque risultare divertente e appassionante.

Stefano Tucciarelli
Patrizia Vanini

SNOKIE

CASA PRODUTTRICE: ***US GOLD***
SISTEMA PROVATO: ***VIC 20***
COMPATIBILITÀ: ***–***
PREZZO: ***L. 9.000***



Se siete romantici, Snokie è proprio il gioco che fa per voi. Questo simpatico uccello delle nevi deve raggiungere Cara, la sua ragazza, nel minor tempo possibile per evitare che Max, che l'ha rapita, la sposi. Per riuscire nel suo intento Snokie deve superare delle montagne ghiacciate, il mare, entrate in una grotta con tratti marini, saltare delle cerniere lampo, superare dei muri.
Volete aiutare il nostro amico? Allora venite con noi nei paesaggi polari, ma state attenti a valanghe e ghiaccioli.

IL GIOCO – Il tragitto che Snokie deve compiere per raggiungere Cara è diviso in sette quadri. Ad ogni quadro vi verrà ridato tutto il tempo e se morite dovete ricominciare dal quadro in cui è successa la disgrazia.
Il percorso inizia sulle montagne ghiacciate: per spostarsi bisogna premere il pulsante del joystick e dirigere nello stesso tempo la manovella a destra o a

Retro-Gaming.it



sinistra. Snokie salta e guadagna dei punti che gli serviranno per raggiungere i 10.000 e procurarsi così un'altra vita. I primi due quadri, composti entrambi di montagne ghiacciate, presentano due difficoltà: i crepacci e le valanghe. Le valanghe sono quattro. La prima la incontrerete alla partenza. Per evitarla il modo migliore è fare un salto sul posto; dopo avervi superato, la valanga andrà a infrangersi in un crepaccio. Se invece riuscirà a toccarvi vi distruggerà e dovrete ricominciare il percorso dall'inizio. Per quanto rigurada i crepacci non lasciatevi spaventare da quelli a fondo piatto perché i vostri veri nemici sono quelli appuntiti.

Superate le montagne si arriva al mare e, come noto, sui mari polari navigano indistrurbati gli iceberg.

Per oltrepassare il tratto marino, Snokie deve servirsi di queste navi naturali; saltando di iceberg in iceberg deve raggiugere l'altra riva senza cadere in acqua. Se ci riuscite vi aspetta il quarto quadro con i famigerati ghiaccioli che cadono dal soffitto della grotta che dovete attraversare. Ma se pensate di cavarvela così facilmente sappiate che i compagni di Max hanno piazzato sul soffitto della grotta dei cannoni che sparano palle di neve a velocità supersonica che eviterete saltando. Siete ancora vivi? Allora avanti con il quinto quadro.

Ci troviamo in una situazione simile a quella del terzo: un solo iceberg, questa volta, fa la spola fra una riva e l'altra. Snokie deve salire su questo "mezzo pubblico" naturale e raggiungere le altre sponde. L'iceberg, però, non è molto sicuro: durante il viaggio c'è un ghiacciolo che potrebbe colpirvi.

Avete superato anche questa prova? Allora benvenuti al sesto quadro!

Avete davanti delle cerniere lampo tra cui si trovano dei muretti. Quando si saranno aperte, passate e saltate di muretto in muretto; arriverete così al settimo quadro. Dopo aver superato i due ghiaccioli siete nella parte finale del gioco: ci sono dei muri che appaiono e scompaiono; passate quando saranno scomparsi e potrete far ricongiungere i due fidanzatini.

In alto a sinistra ci sono dei numeri divisi da due punti quelli a destra sono le vite ancora disponibili, quelli a sinistra sono i punteggi realizzati.

Ricordate che per svolgere ogni quadro avete un tempo fissato da un timer visualizzato e se alla fine del tempo non l'avrete terminato dovrete ricominciare da capo.

Se volete misurarvi coi vostri amici c'è la variante per il doppio e se poi vi sentite bravissimi potrete fare il gioco al secondo livello di difficoltà. L'unica differenza, in questo secondo livello, è la velocità maggiore degli icebergs nel tezo e quinto quadro.

STRATEGIA – I primi due quadri (montagne ghiacciate) non presentano notevoli difficoltà. Non abbiamo la stessa fortuna nel terzo: saltare di iceberg in iceberg non è un gioco da ragazzi. Vi consigliamo quindi, quando state per saltare dalla prima riva, di aspettare l'iceberg più lungo. State attenti però, se finite in acqua sono guai.

Nella grotta, per superare le palle di neve volanti, in tutti i casi, fate un salto indietro poi evitatele tranquillamente.

Per quanto riguarda il quinto quadro, vi consigliamo, quando salite sull'iceberg, di tenervi sulla punta sinistra: il ghiacciolo cadrà e voi continuerete il vostro tragitto quasi indisturbati.

Dopodiché arriverete da Cara facilmente.

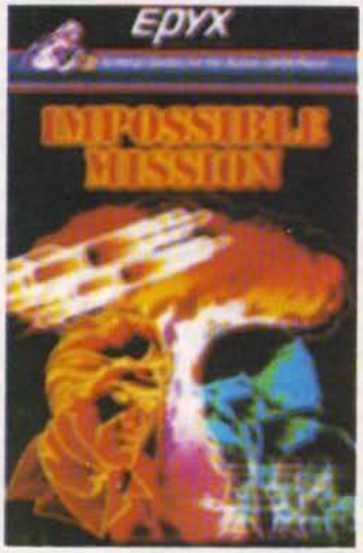
CONCLUSIONI – Il gioco ha una grafica molto stilizzata anche se simpatica e il sonoro è banale ma orecchiabile.

In generale è un gioco impegnativo e richiede prontezza di riflessi.

Ilaria Gasperoni
Antonella Sabetta

IMPOSSIBILE MISSION

CASA PRODUTTRICE: ***EPYX***
SISTEMA PROVATO: ***CBM 64***
COMPATIBILITÀ: ***–***
PREZZO:



Vi ricordate james Bond in uno dei suoi incredibili tentativi per impedire al Dottor NO di impadronirsi del mondo?

Bene, questa missione ha ben poco da invidiare alle avventure di Ian Fleming, anzi vi mette alla prova anche con le nuove tecnologie. Unico inconveneinte è che, almeno durante questa missione, non farete tutte le conquiste come il fortunato agente segreto.

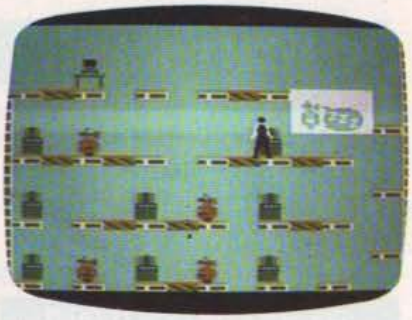
IL GIOCO – "Another visitor... stay awhile... stay forever" (Un altro visitatore, stai per un po', stai per sempre). Queste sono le parole di sfida che una voce sinistra pronuncia subito all'inizio del gioco. È il benvenuto del dottor Elvin Atombernder, il Dottor NO della situazione.

La storia di questo calvo e tozzo professore è singolare. Genietto della matematica, da piccolo preferiva cimentarsi con il suo computer piuttosto che stare in base a baseball o giocare in una squadra di football. La leggenda racconta che il suo genio si trasformà in malvagia quando proprio alle spalle di un videogame andò via la luce. Da quel momento la sua vita ebbe un solo scopo: conquistare il mondo per vendicarsi. Usò il suo genio informatico e la sua esperienza in robotica per costruire un vero e proprio bunker sotterraneo da cui riuscire a collegarsi

Retro-Gaming.it

con i terminali delle installazioni militari e provocare un attacco missilistico. Ben due vostri colleghi, gli agenti 4116 e 4124 hanno fallito la missione per neutralizzare il folle piano del dottor Elvin. Voi, come agente speciale 4125 siete l'ultima speranza non solo nel Pentagono ma nel mondo intero. Le ultime informazioni infatti confermano che entro 6 ore Elvin riuscirà a scoprire le parole per il lancio dei missili. 6 ore di tempo per introdursi nel sotterraneo, usare gli ascensori, esplorare le 32 stanze, evitare i micidiali robots e recuperare i pezzi di puzzle che Elvin ha nascosto tra i mobili, comporre la password per introdursi nella sala operativa e neutralizzare il diabolico professore.
Siete praticamente invulnerabili e unico vostro nemico è il tempo; ogni volta che toccare un robot, venite colpiti da una sua scarica o cadete in una buca venite penalizzati di 10 minuti.

L'OBIETTIVO – Quando siete sull'ascensore muovendo avanti e indietro il joystic salite o scendete fino al piano desiderato. Muovendolo a destra o sinistra correte lungo i corridoi verso le stanze. Quando siete fermi in un corridoio o sull'ascensore e premendo il fuoco attivate il vostro straordinario computer tascabile. Nelle stanze invece, premendo il pulsante di sparo farete un salto mortale molto utile per evitare i robots o per raggiungere aluni piani o evitare le voragini. Per superare quest'ultime se non sono strette potrete anche camminare con molta attenzione. Se le voragini sono troppo grandi sfruttate fino all'ultimo millimetro del pavimento per il salto mortale. Vi aiutano negli spostamenti all'interno delle stanze delle piccole piattaforme mobili che potete manovrare con il joystick come nel caso delle ascensori. Per cercare le password dovete portarvi di fronte all'oggetto da esaminare (potete trovare di tutto dal caminetto al cervello elettronico9 e spostare avanti il joystick; apparirà un rettangolo con la parola "searching" (cercando). Al termine l'oggetto scomparirà e vi verrà segnalato

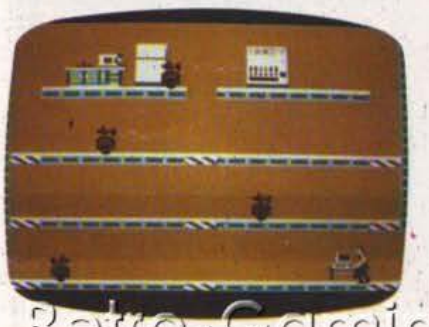


che cosa avete trovato. Potete recuperare un pezzo di puzzle o una password per le piattaforme o per i robots oppure nulla.
Esistono due stanze particolari chiamate stanze-codice dove potete guadagnare passwords. all'interno c'è un enorme computer musicale. Appena vi avvicinate alla consolle lampeggiano i quadrati sulla parete. Contemporaneamente suonano delle note musicali. Guidando con il joystick la mano bianca, dovete suonare la sequenza ordinandola dalla nota più bassa a quella più alta. Ad operazione ultimata tutta la stanza lampeggerà. Se volte potete riprovare ma la sequenza sarà sembre più lunga.

I ROBOT – I veri nemici incaricati della difesa del bunker sono i robots che con i loro speciali sensori possono localizzarvi, emettere una scarica fino ad una distanza di due metri e farvi perdere 10 preziosi minuti. Ogni robot è programmato in maniera diversa. Alcuni sono più veloci, altri non si muovono, altri sono più potenti, alcuni inoffensivi, altri ancora emettono scariche micidiali. Osservateli bene per decidere quale tattica adottare. Avete anche la possibilità di disattivarli momentaneamente collegandovi con uno dei terminali delle stanze ed introducendo la password particolare. Quest'ultima è riconoscibile perché raffigura un robot con una ZZZ. Sempre usando i terminali e con la password adatta, potete anche "azzerare" le piattaforme di una stanza. Una possibilità molto utile nel caso rimaneste bloccati.



IL COMPUTER TASCABILE – Il fido computer tascabile vi aiuta sempre dandovi la mappa del bunker mano a mano che lo visitate e vi è indispensabile per ricostruire i puzzle.
Una volta attivato si cancella la mappa del bunker e appare una piccola mano bianca che guidate con il joystick.
Da sinistra a destra sullo schermo appaiono: due frecce che servono per far scorrere tutti i pezzi di puzzle nelle finestre a fianco; il tasto per mettersi in contatto con il vostro computer centrale; una finestra centrale dove riponete i pezzi che volete analizzare per poi tentare di sovrapporli; quante password per disattivare i robots, le piattaforme e quante lettere avete scoperto; un orologio che vi segnala quanto manca all'ora x; una tastiera che vi aiuta nel muore i vari pezzi. Quest'ultima vi da la possibilità, sempre da sinistra a destra, di girare verticalmente oppure orrizontalmente i pezzi, cancellarli dal piano, tornare al gioco, annullare l'ultimo pezzo cancellato, mettere in pausa il gioco e cambiare il colore dei pezzi.
Ecco l'operazione corretta per riuscire a ricomporre le schede perforate.
Fate scorrere tutti i pezzi del puzzle che avete in memoria. Sceltone uno, prelevatelo con la mano del computer tascabile e ponetelo al centro. Quindi fate in modo di trovare gli altri tre pezzi che, sovrapposti tra di loro costituiscano la scheda perforata. Ogni pezzo può essere girato, modificato nel colore usando i tasti a destra. Il computer centrale vi può dare una mano telefonandogli e chiedendogli di orientare correttamente i due pezzi che appaiono nella finestra della memoria oppure chiedendogli se è possibile risolvere il puzzle con il pezzo in alto a sinistra. Usate questo collegamento con parsimonia perché ogni telefonata vi penalizzerà di due minuti.
Vi può capitare di avere sovrapposto tre





Retro-Gaming.it

pezzi e non riuscire a completare il puzzle. Non disperate, abbandonate quel tentativo perché il computer accoppia i pezzi incastrabili ma non significa che siano quelli giusti.

PUNTEGGI – Alla partenza l'orologio segna le ore 12. Il gioco naturalmente termina quando segnerà le 6.
Questo è il punteggio assegnato:
1 punto per ogni secondo rimasto sull'orologio.
100 punti per ogni pezzo di puzzle trovato.
500 punti per ogni puzzle risolto.
1000 punti per il completamento della missione.
I migliori punteggi vengono memorizzati sul disco. Per ricominciare il gioco bisogna premere "restore". Ogni volta lo scenario cambierà. Se nel corso di una partita volete interromperla per iniziarne un'altra, premete "RUN-STOP" e "RESTORE" contemporaneamente.

CONCLUSIONI – Impossibile mission non è un semplice videogioco ma è un vero e proprio film (anzi un cartone animato) dove voi siete i veri protagonisti. Non esageriamo se definiamo la grafica eccezionale e il sonoro veramente azzecato. Niente musica ma solo passi e rumore di ascensori. Qualche volta la voce del dottore che incita i robots a distruggervi. Un "Aaaaaaaargh!" agghiacciante quando sventuratamente finite in un buco. Una vera prova di abilità ed intelligenza dove altri agenti hanno fallito.
Agente speciale 4125 non perdere questa occasione e quel diabolico professore non riderà più.

Alberto Rossetti

KNIGHT LORE

COMPUTER: ***SPECTRUM 48K***
SUPPORTO: ***CASSETTA***
PROD.: ***ULTIMATE***
CASA PRODUTTRICE: ***ULTIMATE***
PREZZO:



Ebbene sì!, con i désigners della ULTIMATE c'è poco da scherzare.
Ogni volta che realizzano un nuovo gioco, pensiamo che ormai siano stati toccati i livelli massimi e che non vi sia più spazio per ulteriori miglioramenti; invece, ecco che questi signori decidono di raschiare ancora un pò le memorie dei computers e, come niente fosse, sfornano un nuovo programma semplicemente fantastico.
Anche KNIGHT LORE, come già ATIC ATAC e SABRE WULF, mantiene la tradizione: attualmente dispone della miglior grafica mai vista girare sullo Spectrum.
Ciò che lo rende speciale, è il fatto di essere tutto in 3D, come ANT ATTACK ma notevolmente meglio.
Gli schermi di cui è composto il gioco sono centinaia, ed attraversarne uno è già un'avventura a sé stante. Aggiungete altri particolari, come il poter utilizzare gli oggetti della stanza in cui vi trovate, e capirete perché Knight Love può essere considerato una stupenda avventura grafica.

I COMANDI – Anche qui una finezza. Chi usa la tastiera, anziché impazzire su molti tasti potrà muoversi utilizzandone soltanto due: uno per camminare ed uno per ruotare di 90° alla volta. Se preferite usare il joystick (sono previsti Kempston ed Interfaccia II), potete anche decidere di spostarvi secondo i normali criteri, cioè nella direzione in cui manovrate la leva; in questo caso è il tasto di fuoco che si usa per saltare. In dettaglio, i comandi da utilizzare, partendo dall'alto, sono i seguenti: la prima fila di tasti serve a raccogliere o lasciare gli oggetti, la seconda a saltare e la terza a camminare; nell'ultima fila, "CAPS SHIFT" e "BREACK SPACE" sono i tasti di pausa, mentre gli altri servono alternativamente a ruotare in senso orario o antiorario.

IL GIOCO – Dopo l'incontro con "Sabre Wulf", Sabreman è arrivato al castello di Knight Lore. Qui, come al solito, si trova nei guai. Gli hanno infatti appioppiato un incantesimo che tutte le notti lo trasforma in lupo mannaro. Scopo del gioco è liberarlo dal sortilegio, trovando tutti gli elementi della pozione magica che gli ridarà per sempre il suo stato umano.
Per prima cosa è necessario raggiungere la stanza nella quale si trova il mago. Una volta giuntivi, sempre che ci siate riusciti, vi accorgerete che tra il fumo del calderone si intravvede la sagoma di un oggetto: è il primo componente della pozione che volete ottenere.
Se già non l'avete raccolto per strada, dovrete procurarvelo e, quando sarà in vostro possesso, non avrete che da tor-

**IL NUOVO MERCATO:
I PREZZI DI CONSOLLE
COMPUTER E
TANTISSIMI GIOCHI**



Retro-Gaming.it

nare nella stanza di Knight Lore, saltare sul pentolone e lasciarci cadere dentro il manufatto in questione.
A questo punto, tra gli effluvi del calderone apparirà l'immagine di un ulteriore oggetto: nuovamente vi toccherà mettervene alla ricerca, finché non l'avrete aggiunto al precedente. Tutto ciò, naturalmente, fin quando non sarete riusciti a preparare la pozione magica e liberare così Sabreman dal maleficio impostogli.
Ovviamente, neanche questa volta i programmatori hanno cercato di rendervi la vita facile, anzi...
Imparerete subito che attraversare anche una sola stanza non è impresa da poco, e che per completare il game è necessario attraversarne molte decine. In alcuni locali troverete dei fantasmi, in altri mine e spuntoni acuminati, od ancora: esseri incorporei che vi respingono, guardiani malvagi, saracinesche che si alzano per ricadere improvvisamente, blocchi di pietra che si volatilizzano al vostro passaggio e che celano trappole mortali; tutti questi ostacoli, e naturalmente altri, sono abilmente disposti in modo da rendervi il più complicato possibile l'attraversamento dei vari locali, mentre, invece, facilitano molto una fine prematura.



Non è finita! I componenti della pozione da realizzare, sono sparsi per tutto il castello e disposti in modo che il raccoglierli richieda qualche complicata manovra, ovviamente rischiosa. Potrà capitarvi, per raggiungere un oggetto, di dover spostare un tavolino per poi salirvi sopra, magari mentre state anche cercando di evitare una guardia; oppure di dover saltare velocemente su blocchi di pietra che sprofondano lentamente; insomma, avete a disposizione molti modi per perdere una vita. Inoltre, non dimenticate che ogni notte vi tramutate in lupo mannaro, rischiando magari di trovarvi ad eseguire la trasformazione nel bel mezzo di un passaggio complicato. Per evitare almeno questo pericolo, tenete d'occhio il quadrante che, posto in basso a destra sullo schermo, vi mostra lo scorrere alternativo di un sole e di una luna, ad indicare il passare dei giorni.
Dulcis in fundo, il tempo a vostra disposizione per realizzare la pozione è limitato a 40 "giorni-gioco", ognuno dei quali dura però soltanto pochi minuti in tempo reale.

PUNTEGGIO – Poiché siamo di fronte ad un gioco abbastanza insolito, anche il punteggio lo è di conseguenza. Non pensate di ottenere onori e gloria eliminando più nemici possibile, perché riuscireste solo a perdere velocemente le vite a vostra disposizione. Infatti non siete armati (cattiveli alla ULTIMATE, eh?) e diventa quindi inevitabile stare alla larga dagli avversari.



I punti che otterrete saranno perciò espressi solo come percentuale di gioco vissuta e come charme ottenuto aggiungendo elementi alla pozione.

STRATEGIA – Per cercare di sopravvivere il più possibile nel castello di Knight Lore, è sicuramente necessario conoscere il gioco abbastanza a fondo. L'optimum sarebbe naturalmente possedere una piantina dei vari locali, comunque, anche senza arrivare a tanto, possiamo ugualmente suggerirvi qualcosa di buono.
È molto importante raccogliere quanti più oggetti potete. Infatti, anche se non tutti potranno servire per la pozione, molti, se usati come sgabello, si riveleranno utilissimi per superare muri od altri ostacoli; in questo caso dovrete però lasciarveli alle spalle una volta evitato l'inghippo. Ricordate che in ogni caso non è possibile trasportare più di 3 oggetti insieme.
Quando raccogliete un elemento in una stanza nella quale vi sono delle mine appese al soffitto, queste cominceranno a cadere: siate quindi svelti ad andarvene.
Se in un locale avete spostato qualcosa e ne siete pentiti, non avete che da andare nella stanza vicina e poi rientrare: gli oggetti torneranno tutti al posto iniziale.



Cercate di non entrare nella stanza del mago quando siete un lupo mannaro. Se ciò dovesse accadervi, infatti, il fumo del calderone vi assalirebbe con l'intenzione di uccidervi, inoltre non vedreste l'oggetto richiesto.
Anche il mago stesso è pericoloso, se vi tocca; perciò evitatelo, mentre vi avvicinate al pentolone.
A seconda che siate Sabreman o lupo mannaro, le situazioni nelle varie stanze vi saranno più o meno favorevoli. Sta a voi scoprire sotto quali spoglie vi conviene affrontare un problema.
L'ultimo consiglio riguarda il modo in cui saltare. Se premete il tasto di fuoco senza muovere il joystick, eseguite un breve balzo nella direzione in cui siete voltati, se invece spostate contemporaneamente la leva nel lato verso il quale volete andare, ottenete un salto molto più lungo.

CONCLUSIONI – A tutt'oggi non esistono altri giochi per lo Spectrum che siano così belli graficamente. Anche molti "coin op" devono marcare il passo di fronte a questo ulteriore prodigio della ULTIMATE. I movimenti dei personaggi risultano fluidi e ben coordinati, la trama è avvicente e misteriosa... serve altro?
Purtroppo, per realizzare questa grafica stupenda ci si è dovuti limitare all'uso di un unico colore per schermo, il che è comuque ben poca cosa di fronte al divertimento che KNIGHT LORE garantirà a chi lo vorrà provare.

RCC

Retro-Gaming.it

ZX Spectrum Expansion System

L'alternativa della Sinclair ai floppy disc

Lo ZX Spectrum Expansion System contiene:

- **Uno ZX Microdrive** - Che amplia la possibilità dello ZX Spectrum in quei settori, come quelli della didattica e delle piccole applicazioni gestionali, dove è necessaria una veloce ricerca delle informazioni memorizzate su un supporto magnetico.
- **Una ZX Interface 1** - Indispensabile per il collegamento dello ZX Microdrive. Incorpora una interfaccia RS 232 e un sistema di collegamento in rete locale.
- **Quattro cartucce Microdrive comprendenti un programma di:**
  - Word processor «Tasword Secondo»
  - Masterfile filing system
  - Inventore di giochi
  - Le formiche giganti
- Un programma dimostrativo del Microdrive
- Documentazione per il collegamento, il funzionamento e altre descrizioni tecniche.
- Cavi di collegamento allo ZX NET che può collegare fino a 64 computer ZX Spectrum o QL.



REBIT COMPUTER
A DIVISION OF G.B.C.

In vendita presso i rivenditori specializzati

Retro-Gaming.it

ULTIME NOTIZIE ATARI

800 XL 64 K



Ti illustriamo
qui di seguito
le molteplici applicazioni
del tuo 800 XL che potrai trovare nei negozi
a **L.299.000** + IVA

Finalmente potrai dialogare
con il tuo 800 XL;
è il primo metodo che
ti introduce al Basic,
sfruttando anche le
capacità sonore
del registratore
2 piste
ATARI





Registratore 1010

INVITO A PROGRAMMARE

Retro-Gaming.it

ECCO ALCUNI ESEMPI DI SIST



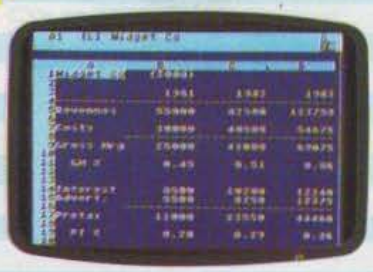
L'ARCHIVIATUTTO

Data Base, con il quale puoi gestire su schede elettroniche l'archivio dei tuoi hobby (dischi, libri, ricette di cucina ecc...)

ATARI MUSIC I e II
MUSIC COMPOSER

Diventerai un fantastico compositore con i 3 programmi musicali ATARI





VISICALC

Foglio elettronico che ti permette di gestire in tempo reale tutte le simulazioni finanziarie che vorrai realizzare

Retro-Gaming.it

EMI ATARI

I CONTI DI CASA

Data Base, col quale puoi tenere sotto controllo i budget e i consuntivi familiari



ATARI WRITER

Sistema di videoscrittura che ti permette di comporre testi, memorizzarli e stamparli in qualsiasi momento, utilizzando i magnifici caratteri Prestige Elite della stampante ATARI 1027

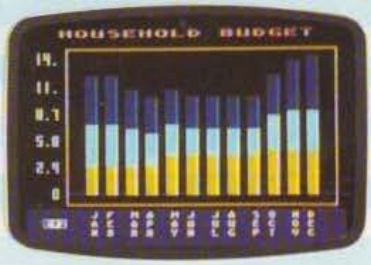




Disk drive 1050

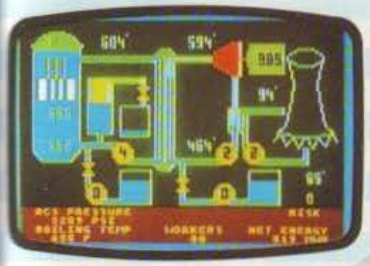
GRAFICI

E' un programma che ti permette di visualizzare in modo sintetico i tuoi dati, abituandoti a valutare visivamente un insieme di valori



SCRAM

E' un programma educativo che ti insegna a prendere delle decisioni importanti, governando una centrale nucleare



Retro-Gaming.it

SCANAVINI MASSIMO

ATARI COMPUTERS

PREZZI AL PUBBLICO SUGGERITI
(IVA esclusa)

COMPUTER 800XL 64K	Lit.	299.000
COMPUTER 600XL 16K	"	149.000
STAMPANTE A COLORI 1020	"	164.000
STAMPANTE "Letter Quality" 1027	"	499.000
STAMPANTE PROGRAMMABILE AD AGHI 1029	"	449.000
REGISTRATORE DI PROGRAMMI 1010	"	82.000
DISK DRIVER 1050	"	499.000
JOYSTICK	"	16.500
SUPER CONTROLLER	"	23.000
TOUCH TABLET	"	105.000

PER COLTIVARE IL TUO TALENTO		
PAINT	Lit.	48.000
MUSIC I	"	42.000
MUSIC II	"	42.000
MUSIC COMPOSER	"	42.000
VIDEO EASEL	"	42.000
SCRAM	"	32.000
INVITO A PROGRAMMARE I	"	42.000
INVITO A PROGRAMMARE II	"	42.000
INVITO A PROGRAMMARE III	"	42.000

PER GESTIRE LE TUE ATTIVITA'		
ATARIWRITER	Lit.	75.000
VISICALC	"	105.000
I CONTI DI CASA	"	32.000
STATISTICA	"	32.000
GRAFICI	"	32.000
L'ARCHIVIATUTTO	"	32.000

PER SCOPRIRE I LINGUAGGI		
MICROSOFT BASIC II	Lit.	117.000
MACRO ASSEMBLER & TEXT EDITOR	"	48.000
LOGO	"	117.000
ASSEMBLER EDITOR	"	61.000

PER GIOCARE		
ROBOTRON	Lit.	29.000
POLE POSITION	"	29.000
MOON PATROL	"	29.000
JOUST	"	29.000
JUNGLE HUNT	"	29.000
DIG DUG	"	29.000
CENTIPEDE	"	29.000
PAC-MAN	"	29.000
MS PAC-MAN	"	29.000
DONKEY KONG	"	29.000
DONKEY KONG JR	"	29.000
PENGO	"	29.000

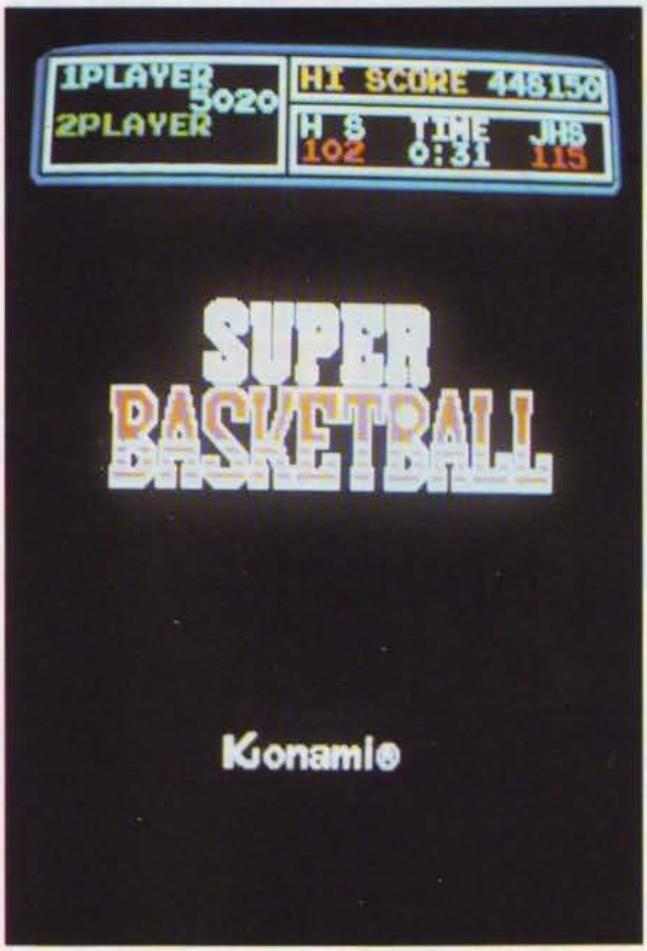
CHIEDI AL TUO NEGOZIANTE C'E' SEMPRE UN' OFFERTA ATARI PER TE

Retro-Gaming.it

SPECIALE SPORT

A cura di Maurizio Miccoli

Senz'altro vi ricorderete della nostra panoramica sui videogiochi sportivi in coincidenza con le ultime olimpiadi: in quella occasione i nostri beneamati coin-op fecero una ben magra figura rispetto agli "home", sia per quantità, che per qualità.
Per fortuna ora la situazione è cambiata abbastanza radicalmente; forse i "cervelloni" hanno constatato che il filone sportivo era quello meno sfruttato, a torto, visto il successo di Hyper Olimpic, e si sono dati da fare, sfornando tutta una serie di arcade sportivi, alcuni dei quali di ottima qualità e che sicuramente otterranno un buon successo.
La parte del leone in questo caso l'ha fatta la Nintendo, con due stupendi giochi a doppio schermo: VS. Tennis e PUNCH OUT; altra versione della "nobile arte", ovvero la boxe, ci viene fornita dalla Taito, con RING FIGHTER.
Completa il poker delle recensioni di questo speciale l'immancabile Konami, con il suo SUPER BASKETBALL; non sono tutti, ma sono sicuramenti i migliori tra i nuovi arcade sportivi.



SUPER BASKETBALL.

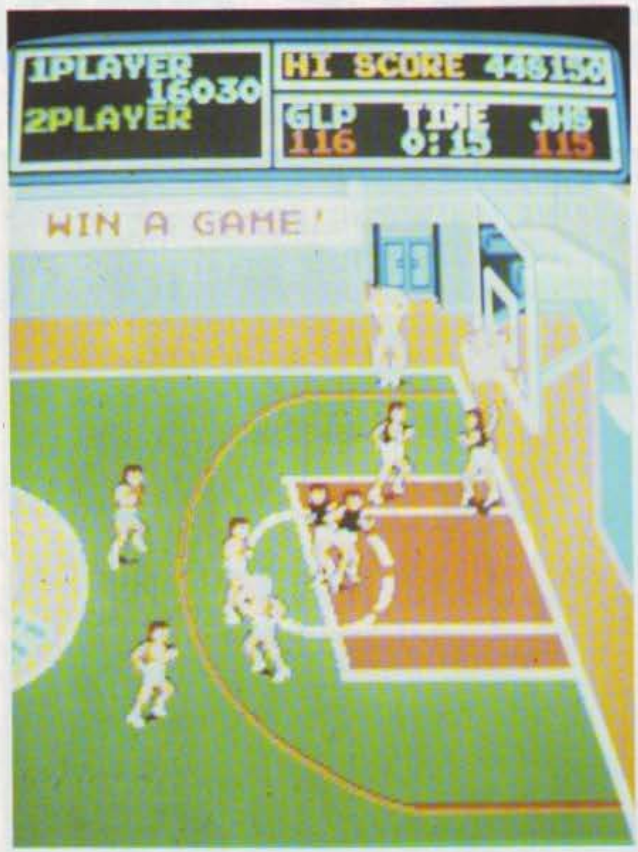
(KONAMI)
Questa versione video di uno degli sport più popolari in tutto il mondo, anche in Italia secondo ormai solo al calcio, è un tipico esempio di come si possa dividere la gente in due fazioni: da una parte gli entusiasti, finalmente soddisfatti di poter finalmente fare una partita al loro sport preferito senza doversi sottoporre a lunghi allenamenti, ma semplicemente spendendo 200 lirette; dall'altra i critici incontentabili, che si lamentano della schematicità di questo videogioco, preferendo la spettacolarità del famigerato "ONE ON ONE", che ci porta il fascino della favolosa N.B.A. direttamente a casa nostra sul nostro computer.
Ma siamo giusti: il paragone non regge, semplicemente perché il basket si gioca cinque contro cinque, con delle regole ben precise (anche se ogni anno ce ne sono di nuove); sarebbe come affermare che la vera pallacanestro è quella degli Harlem, che invece fanno più che altro dello spettacolo (veramente stupendo).
Terminata quella che potrebbe sembrare una polemica, ma che in effetti è solo una precisazione, passiamo ad analizzare il gioco.

IL GIOCO – Lo scopo della pallacanestro è, come suggerisce anche il nome, buttare il pallone dentro il canestro della squadra avversaria, e più precisamente riuscire a fare più canestri di quanti ne realizzi l'altra squadra.
Nella realtà, però, spesso le squadre più forti sono quelle che riescono a subire meno canestri di quanti ne facciano loro; sembra la stessa cosa, ma in effetti ciò significa partire da un altro punto di vista, sintetizzato dal noto detto "primo, non prenderle!".
Questa concezione difensivistica del basket non ha modo di esprimersi in questo videogioco: infatti qui dobbiamo solo pensare a segnare canestri per recuperare il passivo iniziale.
Il gioco inizia con una rimessa da fondo campo da parte di un nostro giocatore; passando la palla o palleggiando dobbiamo portarci dall'altra parte del campo per cercare di realizzare un canestro.
Teoricamente potremmo tirare anche dalla nostra metà campo, ma sarebbe solo un caso se il pallone cogliesse il bersaglio; conviene cercare di avvicinarsi il più possibile.
Ogni volta che si realizza un canestro o si commette un fallo si riparte con un'altra azione da fondo campo; per continuare il gioco bisogna recuperare il passivo iniziale prima che scada il tempo.
La prima partita inizia sul punteggio di 115-100 a favore della JHS, logicamente la squadra più scarsa tra tutte

Retro-Gaming.it

AL BAR AL BAR

le nostre avversarie, composta da juniores. Ogni volta che si supera una squadra, quella successiva incrementa il suo vantaggio di cinque punti, oltre a diventare più aggressiva.
In successione abbiamo: H S (High School), COL (College), UNI (University), JPN (Japan), USA, USR, PRO, P C, W C (World Champion: i campioni del mondo!).
Molto simpatica è la scenetta di presentazione dei nostri nuovi avversari: entra in scena un orso che, palleggiando, libera la scritta "THE NEXT OPPONENT IS...", quasi che il buffo plantigrado ci volesse avvisare di non farci soverchie illusioni riguardo alla partita successiva.
Ogni due squadre abbiamo un intermezzo per rilassarci un attimo: uno CHALLENGINC STAGE, durante il quale dobbiamo cercare di realizzare il maggior numero possibile di tiri liberi; scaduto il tempo che abbiamo a disposizione otteniamo un bonus per ogni tiro messo a segno.



COMANDI – Prima di entrare più in dettaglio nello svolgimento del gioco, diamo



un'occhiata ai comandi, che si rifanno non poco a quelli di Hyper Olympic (che del resto è anch'esso della Konami).
Abbiamo a disposizione un joystick a otto direzioni, che serve per muovere il nostro giocatore in possesso di palla mentre sta palleggiando, oppure il giocatore con la capigliatura bionda (mentre gli altri sono castani) quando abbiamo fatto un tiro.
Per palleggiare dobbiamo schiacciare ripetutamente uno dei tre bottoni che completano la nostra "strumentazione", gli altri pulsanti ci permettono uno di passare nella direzione che desideriamo (spostando all'uopo il joystik) e l'altro di saltare quando lo schiacciamo e di tirare quando lo rilasciamo, oppure di dare la giusta inclinazione (dai 40° ai 49°) quando effettuiamo i tiri liberi.

FALLI E PENALITÀ – Se qualche volta avete pensato, assistendo ad una partita della vostra squadra del cuore, che gli arbitri erano un poco partigiani a vostro sfavore, giocando a Super Basketball avrete modo di verificare come si comporta un vero arbitro...imbroglione (vero eufemismo!)
L'azione incriminata è lo "sfondamento" (CHARGING): quando si sta palleggiando bisogna evitare assolutamente qualsiasi contato con gli avversari, perché anche se ci vengono addosso loro da un lato la colpa è sempre nostra.
Ci sono altre sette situazioni in cui violiamo il regolamento o comunque commettiamo un errore, e puntualmente ogni volta arriva l'arbitro che mima il fallo commesso, specificandolo ad alta voce, mentre compare anche un'apposita scritta sullo schermo.
Le situazioni più comuni sono: BLOCKED PASS (passaggio intercettato), BLOCKED SHOT (tiro bloccato; non è una stoppata, ma molto spesso un vero e proprio furto, perché la palla viene intercettata in parabola discendente, il che non è consentito nel vero basket) e OUT (passaggio sbagliato e quidni uscito dal campo).
Abbiamo poi CURRYNG (passi: quando ci si dimentica di lasciare il pulsante per tirare e quindi si salta e si ricade con la palla in mano), DOUBLE DRIBBLE (doppio palleggio: quando dopo aver palleggiato ci si ferma e poi si riprende a palleggiare), FIVE SECOND VIOLATION (quando si sta fermi senza palleggiare, né passare per più di cinque secondi) e THIRTY SECOND VIOLATION (quando si palleggia o comunque si continua un azione senza tirare per più di trenta secondi).
Tutte queste situazioni oltre all'interruzione dell'azione, comportano anche una penalità di cinque secondi, a meno che non ci troviamo negli ultimi nove secondi, nel qual caso siamo esenti da ogni punizione.



STRATEGIA E PUNTEGGIO – Teoricamente chi era molto veloce in Hyper Olympic dovrebbe riuscire bene anche in questo gioco, ma in realtà le cose sono un poco più com-

Retro-Gaming.it

plicate: è difficile essere veloci e contemporaneamente riuscire a coordinare il movimento del nostro giocatore, soprattutto contro gli avversari più agguerriti.
Bisogna quindi studiare lo scheramento degli avversari, che marcano con una difesa mista, a zona pronta a trasformarsi a uomo, così da costruirsi degli schemi composti da una serie di palleggi e passaggi e arrivare così nella posizione di tiro ottimale.
Per scegliere quest'ultima bisogna saper che ci sono diverse possibilità di realizzazione: tiro normale da 2 punti, schiacciata (DUNK SHOT) da 2 punti, tiro da tre punti (bisogna essere fuori dall'apposita area) e tiro libero da un punto.
Col tiro normale otteniamo 1000 punti e un "recupero" di 5 secondi, con la schiacciata 2000 punti e 6 secondi, col tiro da tre punti 2000 punti e 5 secondi, mentre il tiro libero, se realizzato con un'angolazione di 45° (le cifre sono rosse) dà 5000 punti e 5 secondi, che scendono rispettivamente a 2000 e 3 se al gradazione varia da 40° a 44° e da 46° a 49° (cifre in giallo).
Da questa lunga dissertazione sui vari punteggi e bonus di tempo ne consegue che teoricamente bisognerebbe cercare sempre di subire un fallo (BLOCKING) continuano a palleggiare e saltando solo quando si è molto vicini ad un avversario, sperando che questi ci salti addosso; però così si corre sempre il rischio di non fermarsi in tempo, e farsi fischiare un fallo di sfondamento.
Questa tecnica va usata raramente, preferendo altre due strategie: la prima consiste nello "zig-zagare" in diagonale (perché si va più veloci) sino ad arrivare sotto al canestro e poter così schiacciare; la seconda, altrettanto difficile, consiste nel cercare di fare il canestro da tre punti in posizione di ala destra, cioè nella parte bassa dello schermo.
La cosa migliore è sicuramente miscelare le diverse strategie, adottando quella più adatta alla difesa schierata dall'avversario, che si può controllare all'inizio di ogni azione, dato che il gioco ci offre una panoramica di tutto il campo.
Per quanto riguarda il punteggio, durante la partita oltre che con i canestri possiamo incrementare il nostro "score" anche palleggiando (10 punti ogni passo) o passando (300 punti); inoltre ogni volta che battiamo una squadra otteniamo un bonus dato dal tempo rimastoci, moltiplicato per 1000 e per la squadra che abbiamo superato (cioè se è la seconda, per 2,se è la terza, per 3, e così via).
Alla fine di ogni CHALLENGING STAGE, per ogni tiro andato a bersaglio riceviamo un bonus di 1000 punti moltiplicato per 1, per 2, ecc., secondo lo Stage che abbiamo raggiunto.

CONCLUSIONI – Come quasi tutti i videogiochi sportivi, anche questo ha il piccolo difetto che una volta trovati gli schemi giusti diventa un poco ripetitivo, ma sicuramente ciò è solo un piccolo neo, annullato dai molti pregi del gioco stesso: dinamicità e velocità d'azione (ovviamente dipendono anche dalle capacità del videogicatore di turno), vivacità del commento sonoro, grafica ben curata e definita, azione di gioco seguita con uno spostamento graduale dell'inquadratura del campo, per finire con le scene di giubilo quando riusciamo a battere la squadra avversaria.
A chiusura, ci uniamo all'augurio del gioco stesso, quando introduciamo la nostra monetina: DO YOUR BEST!! GOOD LUCK!, cioè FATE DEL VOSTRO MEGLIO!! BUONA FORTUNA!

PUNCH OUT



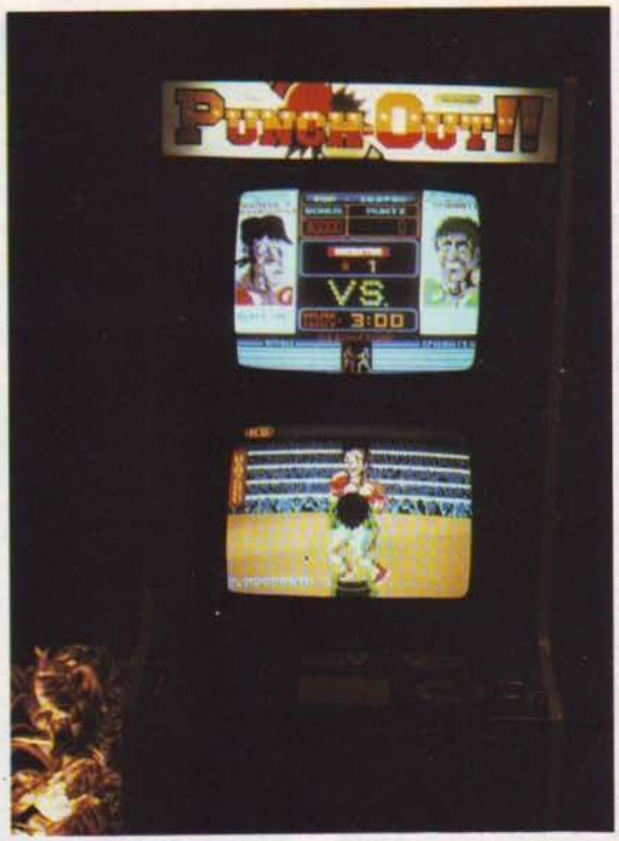
(NINTENDO)

A volte, discutendo con altri appassionati di videogiochi, si trovano degli incontentabili che vorrebbero che la grafica degli stessi rispondesse maggiormente alla realtà.
E che ne è allora di Tropical Angel, favoloso gioco dell'Atari presentato all'Enada 1983 e praticamente mai entrato in circolazione?
Speriamo che almeno questo Punch Out, stupenda versione della boxe della famosa casa di Donkey Kong abbia miglior fortuna.
In effetti questo gioco ha tutti i numeri per avere successo: per prima cosa, riguarda uno sport sicuramente più seguito dello sci nautico e in secondo luogo presenta tali e tante novità che non si sa nemmeno da che parte incominciare.
La prima cosa che colpisce è la presenza di due schermi, posti verticalmente uno sopra l'altro; quello superiore è diviso in tre parti: ai lati abbiamo i manifesti dei due contendenti, a destra noi (con la nostra sigla di tre lettere) e a sinistra l'avversario di turno

**IL NUOVO MERCATO:
I PREZZI DI CONSOLLE
COMPUTER E TANTISSIMI
GIOCHI**

Retro-Gaming.it

con relativa posizione nella classifica di una novella organizzazione pugilistica, la "famosa" WVBA (World Video Boxing Association).
Al centro abbiamo i "dati" del gioco: TOP (il miglior punteggio mai conseguito), BONUS (parte da 30000, decresce col passar del tempo e viene aggiunto al punteggio quando vinciamo un incontro), PUNTI, INCONTRO (1, 2, 3...) e TEMPO (entro i quale dobbiamo mettere K.O. il nostro avversario, se vogliamo evitare il Game Over).
Completano lo schermo due strisce orizzontali che indicano la situazione dei due contendenti: quando una striscia si azzera il pugile corrispondente va "giù", subisce cioé un Knock Down.
Nello schermo inferiore si svolge la contesa vera e propria: quasi tutto il video è occupato dalla visione del ring, tranne una striscia in alto, che ci indica il momento in cui possimao sferrare un colpo da K.O. con l'apposito pulsante (quando appaiono tutte le 24 freccettine rosse e si accende la relativa scritta).
E vediamo quindi i comandi: abbiamo un joystick a quattro direzioni, col quale possiamo tenere la guardia alta o bassa, oppure schivare a destra o a sinistra e tre pulsanti per colpire il nostro avversario con colpi destri, sinistri o da K.O. (un gancio se abbiamo la guardia alta, un uppercut se è bassa).
Tralasciando una descrizione, sicuramente insufficiente, della grafica stupefacente di questo videogioco, per la quale vi rimandiamo alle ben più efficaci foto, facciamo una breve conoscenza con gli avversari che dobbiamo incontrare.
Il primo è il numero 9 in classifica, GLASS JOE, che potremmo chiamare "Beppe mascella di vetro": si tratta infatti di un bianco smilzo tutto mento, del peso di sole 112 libbre (poco meno di 51 chili), proveniente da Parigi.
Ben più bellicoso si presenta il numero 7, PISTON HURRICANE, brevemente "uragano", del peso di 176 libbre (circa 80 chili), appena giunto da Cuba.
La faccenda si complica sempre più: ecco il numero 5, BALD BULL, ovvero "toro pelato", che "stazza" addirittura 298 libbre (più di 135 chili!) venendo direttamente da Istanbul.
Se siete riusciti a scampare a questa furia selvaggia, prepa-



ratevi ad affrontare quello che è forse il pugile del futuro: il numero 3, KID QUICK, all'incirca "ragazzo rapido", velocissimo nonostante il suo non trascurabile peso di 210 libbre (95 chili) e con tutta la rabbia tipica dei ragazzi di Brooklin.
Ma ancora peggio è il numero 2, vecchio marpione molto esperto e dall'uno-due micidiale: il napoletano PIZZA PASTA, 235 libbre (106 chili).
E il numero 1?
Non vogliamo rovinarvi la sorpresa e lasciamo a voi scoprire chi sia; se riuscirete nell'ardua impresa sicuramente entrerete nell'apposita classifica dei campionissimi, che premia i migliori 10 giocatori (si può regolare il gioco in maniera che questi record siano perenni).
Ricordate che durante la stessa partita avete la possibilità di ottenere una rivincita (solo una) se siete lesti ad infilare nuove monetine (parliamo al plurale perché il prezzo di una partita per il momento è di 500 lire).
Se vogliamo trovare un difetto in questo gioco forse è proprio nella figura in trasparenza che rappresenta il nostro pugile, in quanto non ha una grande mobilità sul "quadrato", ma qualcuno obietterà: "è perché si sente già il futuro campione e si atteggia già come tale, rimanendo al centro del ring e lasciando che siano gli avversari a cercare di attaccarlo!"
Per concludere, una curiosità: provate a guardare in mezzo al pubblico, Anch'esso ben definito graficamente: noterete un paio di esponenti del "clan dei Donkey"... chissà chi è il numero 1?



Retro-Gaming.it

RING FIGHTER

(TAITO)

Molto probabilmente dopo aver visto le foto di Punch Out storcerete un poco il naso vedendo questo versione "normale" della boxe, prodotta dalla Taito, che dopo tutto ha il merito di averci regalato già diversi giochi sportivi.
Ma come sarebbe assurdo suicidarsi perché siamo delle persone normali e non abbiamo fatto niente di eccezionale come Einstein o geni consimili, sarebbe ugualmente sciocco diventare intansigenti perché abbiamo visto un gioco fuori dalla norma.
Oltre tutto, a parte la grafica, i due giochi offrono qualche similitudine: anche qui se non si mette orizzontale il nostro avversario (che dopo il K.O. viene portato fuori in barella) entro un determinato tempo (3 round di 60 secondi) si finisce la partita.
Inoltre abbiamo due indicatori, suddivisi ognuno in cinque quadratini, per l'ENERGIA (ENERGY) e i DANNI (DAMAGE); il secondo è quello più importante perchè quando i danni arrivano al massimo il pugile va al tappeto: per ottenere il K.O. definitivo bisogna atterrare l'avversario ben cinque volte.



Per manovrare il nostro pugile abbiamo a disposizione un joystick a otto direzioni per scorrazzare per tutto il ring (e questo è un vantaggio rispetto a PUNCH OUT) e due pulsanti per tirare il diritto o il montante; il trucco di questo gioco consiste proprio nella possibilità di fare delle serie di colpi schiacciando freneticamente entrambi i pulsanti, mentre in PUNCH OUT ciò non è consentito (o si tira un destro o un sinistro).
Mentre in PUNCH OUT siamo noi che dobbiamo sfidare coloro che ci precedono in classifica, qui facciamo la parte del campione, che deve combattere successivamente contro quattro sfidanti; battuto l'ultimo (LAST CHALLENGER), il ciclo ricomincia senza un apprezzabile incremento di difficoltà.
All'inizio di ogni cambattimento usciamo dagli spogliatoi, accompagnati dal nostro secondo, tra due ali di folla festante.
Altri particolari arricchiscono la scena: quando si incassa un colpo, lo si accusa girando la faccia, muovendo i capelli e perdendo qualcosa dalla bocca (saliva o dente?); alla fine di ogni ripresa (o round) suona il gong e salgono sul ring i secondi che ci fanno sedere e ci assistono sventolandoci un asciugamano.





Il pubblico è sempre in fermento, come ad ogni incontro di boxe, ma non va al di là di un civile tifo; del resto l'incontro è ben seguito dall'arbitro sempre pronto ad intervenire per un conteggio.
Ring Fighter è un gioco ben congegnato, anche se non ha nulla di eccezionale ed una volta fatta un poco di pratica non è difficile completare il ciclo di sfide diverse volte, come ha fatto il recordman italiano (patito di David Bowie come indica la sua sigla: D. B) che potete trovare nell'ALVA scoreboard.

Retro-Gaming.it

VS. TENNIS

(NINTENDO)

Se ben ricordate, la storia dei videogiochi si suole far iniziare con Pong; sia questo, che molti altri giochi rudimentali della stessa epoca, avevano la caratteristica che ponevano l'uno contro l'altro due esseri umani: il computer era solo un mezzo, come le carte, gli scacchi o altro, che permetteva un divertimento in compagnia.
Poi pian piano il computer è diventato il protagonista, lanciandoci sfide sempre più impossibili e fantastiche.
Ma sono bastati cinque o sei anni perché un sempre maggior numero di giocatori si perfezionasse così da non avere eccessivi problemi anche nell'affrontare giochi nuovissimi: ormai sono rari i giochi che resistono per qualche mese all'assalto dei "distruttori", coloro che giocano ore con un gettone.
Forse per questo motivo sembra che i costruttori di videogiochi stiano tornando all'antico: già avevamo visto Karate Champ 2, nel quale due giocatori potevano fare un doppio affrontandosi direttamente.
Abbiamo ora questo Vs. tennis, che offre addirittura quattro opzioni di gioco:
1 – Un giocatore contro il computer su 1 schermo
2 – Un giocatore contro un altro su 2 schermi
3 – Due giocatori contro il computer su 1 schermo
4 – Due giocatori contro altri due su 2 schermi
Veramente elettrizzanti come novità, vero?
Quando si gioca su 2 schermi sembra di disputare una partita vera e propria perché ciascun giocatore vede tutto il campo dal proprio punto di vista; è eccezionale il fatto poi di poter giocare contemporaneamente in quattro!
Ma ci sono molti altri dettagli che danno maggior realismo a questo tennis: il joystick assicura una grande mobilità al nostro tennista che ha un repertorio di colpi pressoché completo, grazie anche al fatto di poter scegliere se tirare la palla bassa (pulsante A, a destra) o alta (pulsante B, a sinistra).
Una novità assoluta è la possibilità di colpire la palla di rovescio, così come di dare strani effetti quando si va alla battuta, molto ben resa nei dettagli, con un movimento pressoché uguale a quello reale.
Il sistema di punteggio è perfettamente conforme alla realtà, con i vantaggi e persino il tie-break.
Arricchisce ulteriormente tutto il quadro la presenza del giudice di sedia, con un buon repertorio di interventi: IN, OUT, NET, FAULT (fallo su battuta), DOUBLE FAULT (doppio fallo) e DEUCE (parità).
Forse a qualcuno verrà da dire che ci sono troppe novità, ma dato che sono tutte novità "buone", cioé che migliorano la qualità del tennis (inteso come videogioco), basterà poco tempo per assimilarle e quindi scatenarsi in epiche sfide con gli amici.
Per finire due particolari curiosi: come in World Tennis (vedi VG 3), anche qui i contendenti sono un giocatore ed una giocatrice; almeno nella macchina che abbiamo avuto occasione di provare noi, il singolo si svolgeva sul campo del doppio e viceversa, così che le palle che sembravano fuori nel doppio risultavano poi valide, falsando in questa maniera lo svolgimento della partita.





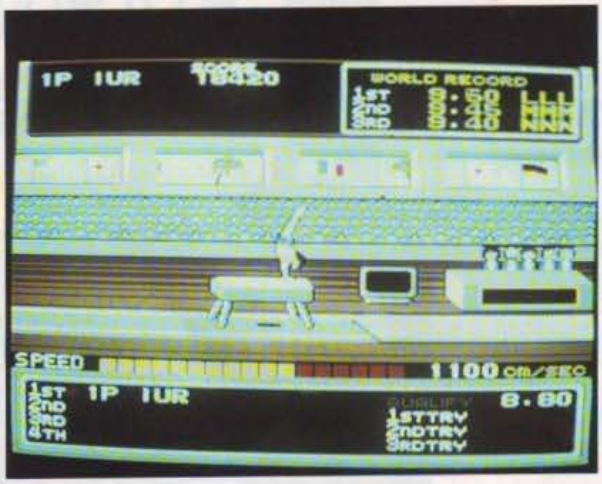




Retro-Gaming.it

PST, PSSST...

TRUCCHI, SEGRETI, CURIOSITA' DEI VIDEOGIOCHI DA BAR



SPECIALE "HYPER SPORTS"

Continuamo anche nella nostra consueta rubrica sulle particolarità dei nostri beneamati coin-op il discorso sul filone sportivo, analizzando quello che viene comunemente chiamato "OLIMPIADI 2".

Nel nuoto sembra che la tecnica di partenza sia un poco diversa da quella usata nelle corse di Hyper Olympic: bisogna dare un colpetto al joystick per far tuffare il nostro nuotatore, ma non dobbiamo cominciare a "smanettare" prima che questi abbia terminato il tuffo; in pratica c'è una doppia partenza.

Se si riesce ad arrivare alla pari con il computer, o con un altro nuotatore, compare nel mezzo della vasca un mostriciattolo verde (alcuni dicono si tratti di una rana) che ci regala 3000 punti.

Nel tiro al piattello, se si colpisce il "paperotto" che compare alla fine dei piattelli (se si colpiscono tutti) col mirino di sinistra, compare un altro uccellino, che ci regala 1000 punti ogni volta che lo colpiano (abbiamo visto anche un totale di 17200 punti alla terza serie).

Il trucco più semplice è quello che si può fare nel salto del cavallo: basta saltare tranquillamente e poi far ricadere di testa il nostro omino, senza fare neanche un giro, per ottenere un "lampadario" da 3000 punti.

Nel tiro con l'arco sembra che totalizzando 8 "NICE" escano degli strani frutti che regalano dei non ben precisati bonus (sembravano solo false voci, ma abbiamo visto con i nostri occhi un record di ben 8800 punti, quindi qualcosa deve accadere veramente).

Massimo Gaspari, pluri-recordman italiano, ci scrive che nel salto in lungo se si salta sulla linea con una sequenza di 37°, 41° e 45°, compare un "aeroplanino" che ci elargisce altri 3000 punti.

Nel sollevamento pesi non si hanno notizie finora di trucchi particolari.

Il salto con l'asta quanto a bonus nascosti è la specialità più generosa: se si riesce a fare dei salti perfetti, imbucando l'asta a 1050 cm/sec, compare la solita talpa; se riusciamo nell'impresa più volte consecutivamente, otteniamo 1000 punti per la prima, 2000 per la seconda, 4000 per la terza e 8000 per le successive.

Però non si ottiene nessun bonus se il salto che effettuiamo entra nel tabellone dei record, quindi conviene prima fare una partita normale per alzare i record stessi.

TRUCCO "ECCITANTE"?

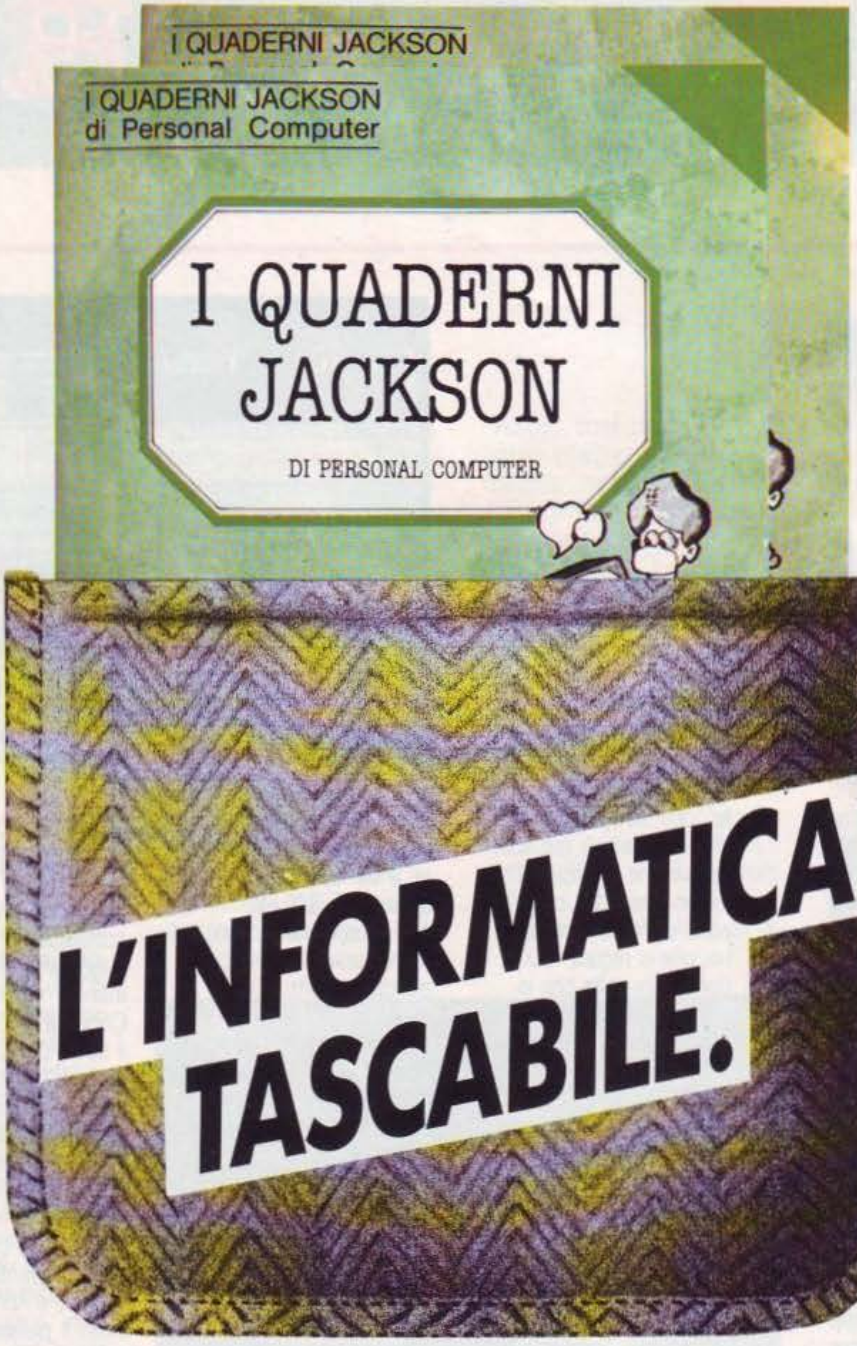
No, non è niente di scabroso: è solo un suggerimento che ci manda Francesco Coppola di Lecce per il suo videogioco preferito, EXCITING SOCCER per l'appunto.

Quando il portiere avversario rimette in gioco la palla bisogna spostare la freccia vicino al palo corrispondente al punto della rimessa, e tenere premuto il pulsante di tiro.

Quasi sempre il portiere rinvierà la palla sui piedi di un vostro giocatore e se volete potete anche tentare un tiro al volo per cercare di cogliere impreparato il portiere avversario.

Francesco ci precisa anche che il trucco riesce più frequentemente nelle prime partite: provare per credere!

Retro-Gaming.it



In edicola, a sole lire 6.000.

Arrivano i Quaderni Jackson, tanti volumi monografici per conoscere bene il personal computer e l'informatica.

Nei quaderni Jackson c'è tutto quello che è importante sapere sui computer, la programmazione, i linguaggi, il software, le applicazioni e i nuovi sviluppi dell'informatica.

Quaderni Jackson: l'informatica a tutti i livelli, in una collana aperta, pratica, essenziale, aggiornata.

L'informatica tascabile per chi vuole saperne di più e compiere così un salto di qualità nel mondo di oggi e di domani.

Ogni mese, 2 volumi.

Sono già in edicola i primi due: "Vivere col personal computer" e "Dentro e fuori la scatola". Non perderli!

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

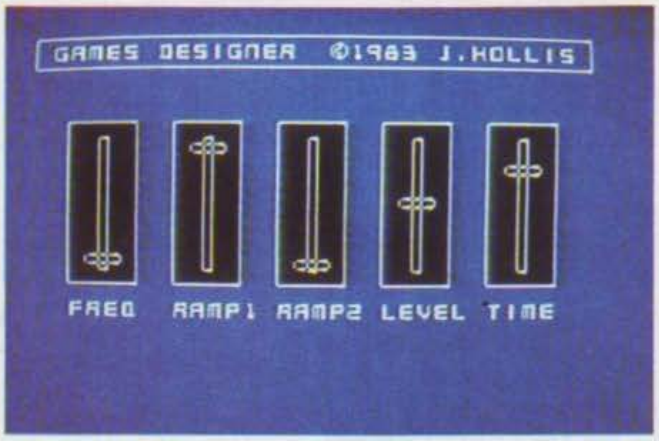
SAN FRANCISCO-LONDRA-MILANO

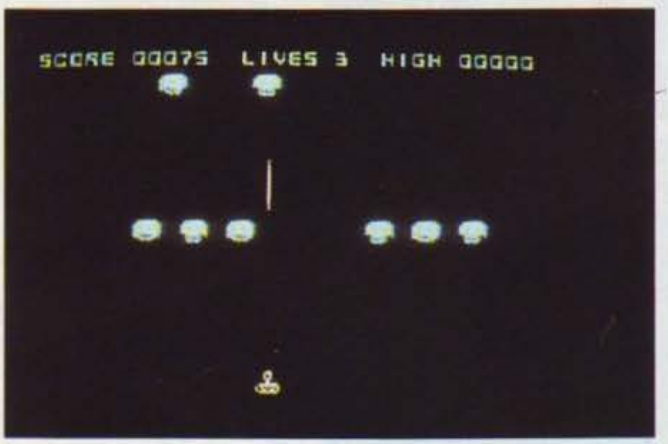
Retro-Gaming.it

I VIDEO GAME FAI-DA-TE

di Fabrizio Guccione e Gabriele Petris

Il mercato dei giochi Arcade presenta continuamente delle novità che sanno sempre entusiasmare gli animi di tutti i videogiocatori del mondo. Ma chissà quante volte, di fronte ad alcuni di questi giochi, vi sarete detti: "Eh sì, questa situazione si potrebbe migliorare!", oppure: "La grafica non mi piace molto". È per soddisfare questo tipo di richiesta che diverse case di software hanno prodotto programmi che vi permettono di creare giochi di buona qualità, realizzati con le vostre idee e con la vostra fantasia. Da questo numero di VideoGiochi intendiamo presentarvi alcuni di questi programmi in commercio: Game Designer della Quick Silva, Fifth della Computer Rentals Ltd, Hurg della Melbourne White Lighting della Oasis Software.
Per dimostrarvi le loro effettive potenzialità, e per poter fare un obiettivo confronto, abbiamo deciso di realizzare con i quattro programmi lo stesso gioco. A causa della nostra fervida fantasia abbiamo preferito non inventare un gioco di nostro spunto–sarebbe stata una rivoluzione "troppo grande", se immesso sul mercato, ma abbiamo semplicemente ripreso il "nonnetto" dei videogame: Space Invaders.
Questo mese parleremo di quello ottenuto utilizzando Game Designer, l'antesignano dei programmi per generare giochi (realizzato). Questo programma permette all'utente di crearsi il suo "videogame" ideale modificando uno, o più contemporaneamente, degli otto giochi prememorizzati nel programma. Vi domanderete a questo punto come è possibile creare un gioco personalissimo utilizzandone delgi altri. Il "Concetto" è che voi potrete utilizzare, ad esempio la routine di movimento del gioco che più vi aggrada, modificando poi gli alieni se questi non vi piacciono, o il suono, o il colore, oppure se siete degli incontentabili potrete cambiare tutto. Ciò è reso possibile seguendo e utilizzando le varie subroutine (o opzioni) che compongono il programma; queste si richiamano mediante il menù principale che apparirà sul vostro schermo dopo aver caricato Game Designer.
Scegliendo l'opzione n°2 selezionerete uno degli otto giochi standard disponibili, che potrete quindi incominciare a modificare con l'opzione n°3. Questa permette di generare gli sprite, ovvero i personaggi che animeranno il vostro ideale Arcade.
Per ottenere un risultato abbastanza complesso potete utilizzare l'opzione n°4 che, con una serie di routine, vi permetterà di definire il movimento della vostra astronave (Game Format), la posizione che assumeranno gli alieni all'inizio di una partita (Special Fx), il colore dello sfondo (Background: color paper – Foreground: color stelle), e il suono generato dal lancio e dall'esplosione dei missili vostri e nemici.
Per creare invece gli schemi di movimento degli alieni c'è l'opzione n°5 (Movement); mentre per definire il ritmo delle ondate di astronavi nemiche dovrete assegnare dei valori alle variabili della opzione n°6.
Dopo avervi dato a grandi linee le "modalità d'uso" di Game Designer cercheremo ora di analizzare in maniera più dettagliata quelle opzioni che vi potrebbero risultare difficili da utilizzare (naturalmente voi non avrete di questi problemi, ma non si sa mai...).
OPZIONE N.3: Creazione sprite (Alter Sprites).
Lo sprite è un insieme di pixels che si può muovere attraverso lo schermo, e che

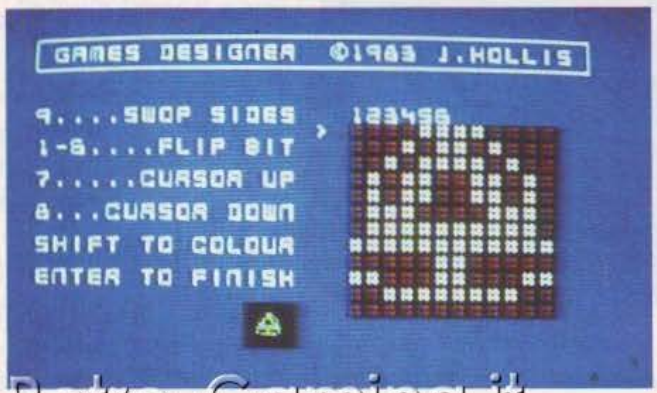




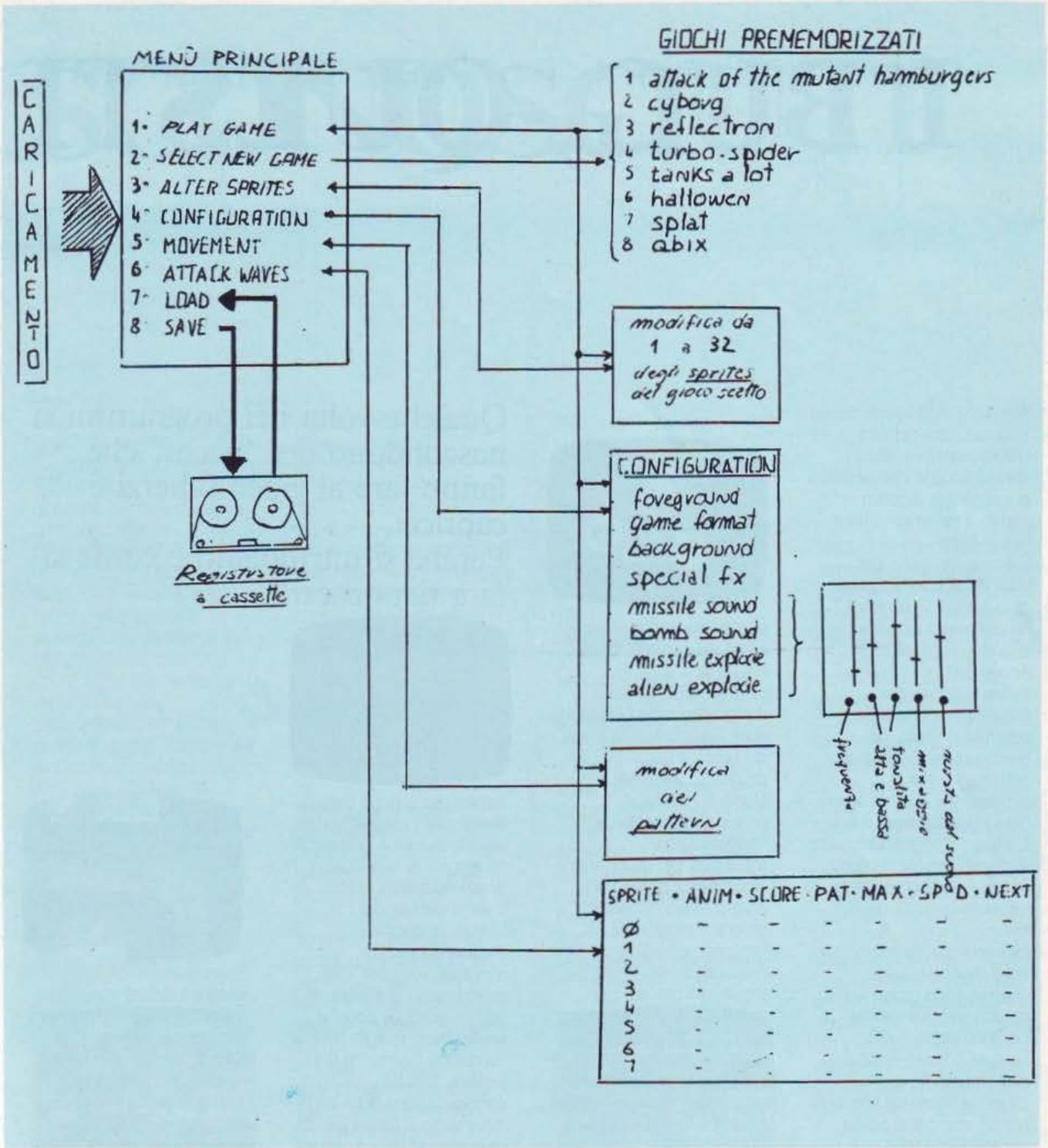
Retro-Gaming.it

quindi rappresenta o l'alieno di Space Invader o l'eroico carrarmatino. Per creare queste immagini dovrete scegliere uno degli sprite che appariranno sullo schermo (sono quelli inerenti al gioco da voi scelto); fate attenzione che gli alieni sono numerati da 00 a 15, la vostra navetta o cannoncino con il numero 16.
Selezionato lo sprite che intendete modificare basterà digitare il numero di 2 cifre che lo contraddistingue per passare ad uno schermo che vi mostrerà, ingrandito, lo sprite sotto forma di una matrice 12x12. Muovendo un cursore con i tasti 5 6 7 8 vi posizionerete sopra il pixel che potrete accendere o spegnere con il tasto 0 a seconda che sia disattivo o attivo.
Per scegliere poi il colore del vostro "personaggio" basterà premere CAPS SHIFT seguito dal numero del colore (da 0 a 7).
Terminate le operazioni non vi resta che premere due volte ENTER: questo tipo di comando vi farà tornare al Menù principale e sarà valido per tutte le altre opzioni.
OPZIONE N.4: Configuration (configurazione)
Premendo il tasto 4 del menù pricipale verrà visualizzato un nuovo menù con le seguenti opzioni:
A) GAME FORMAT; esso serve a determinare il movimento della vostra astronave, che è standardizzato in quattro tipi: si va dal semplice movimento sinistra-destra, a quello che mermette di muoversi nelle direzioni dei punti cardinali. Premendo un tasto da 0 a 3 selezionerete un tipo di movimento che verrà effettuato sulla tastiera, mentre se vorrete muovervi con il joystick dovrete schiacciare il tasto corrispondente al valore scelto più 4 (tasti 4–7).
B) BACKGROUND: con questa opzione potrete cambiare il colore del bordo e della carta, premendo il tasto del colore scelto (0–7).
C) FOREGROUND: anche questa opzione serve a cambiare dei colori: stavolta potrete variare i colori delle stelle e quello della parte di schermo nella quale è visualizzato il punteggio (tasti 0–7).
F) MISSILE SOUND, BOMB SOUND, SHIP EXPLODE, ALIEN EXPLODE: con queste ultime quattro opzioni, potrete definire il suono dei missili, delle bombe, dell'esplosione della vostra nave e di una nave aliena.
Se sceglierete una di queste quattro opzioni, vi verranno visulizzate cinque colonne con un puntatore su ciascuna di esse: l'altezza del puntatore su ciascuna colonna indica rispettivamente, da sinistra a destra: la frequenza del suono (modificabile con i tasti 1 e 2), la tonalità dei suoni alti (Tasti 3 e 4) e bassi (5 e 6), il "mixaggio" tra le due tonalità (7 e 8) e infine la durata del suono (9 e 0).
OPZIONE N.5 Movement (movimento)
Con l'opzione n°5 del menù pricipale vi verranno visualizzati gli otto pattern (itinerario sul quale si muove uno sprite) programmabili.
All'inizio vi verrà chiesto il pattern che volete editare: dopo aver risposto, potrete spostarvi con i tasti cursore (premuti contemporaneamente a CAPS SHIFT.) sulla sequenza di numeri determinante il pattern, e modificarla digitando il numero corrispondente al movimento che volete far fare agli alieni (tasti da 0 a 8, per muoversi nelle direzioni della rosa dei venti). Il valore NEXT indica quale pattern verrà "eseguito" dall'alieno una volta che avrà eseguito il pattern attuale.
OPZIONE N.6 Attack Waves (Onde d'attacco)
Per mezzo di questa opzione, potrete definire alcuni parametri indispensabili per il gioco, e cioè: la velocità di animazione dello sprite (ANIM), il punteggio per ciascun alieno (SCORE), il primo pattern che l'alieno deve eseguire (PAT), la velocità (SPD), e quale sprite muovere successivamente all'attuale (NEXT).
Tutti questi valori rappresentano altrettante colonne di una matrice visualizzata, le cui righe rappresentano i diversi sprite alieni inerenti al gioco. Voi potrete cambiare questi valori spostando un cursore luminoso sul video, per mezzo dei tasti cursore; raggiunto il campo che volete modificare non vi resta che scrivere il nuovo valore.
Vi sono infine le opzioni N.7 ed 8, che sono rispettivamente il caricamento di un gioco salvato, ed il salvataggio di quello attuale.
Come potrete capire, il gioco che creerete avrà dei limiti come li avrà la sua creazione; d'altro canto GAMES Designer è molto facile da usare e quindi poco impegnativo.
Nei prossimi numeri come abbiamo già accennato, presenteremo Fifth, Hurg e White Lighting per la gioia dei vostri occhi.
Fifth si tratta di un ampliamento del Basic a cui vengono aggiunte facilitazioni grafiche per la progettazione di programmi con animazioni.
Hurg, invece, permette la creazione di giochi seguendo varie opzioni (come G.D., ma più complesso). Infine c'è White Lighting: un vero e proprio linguaggio di programmazione realizzato appositamente per la creazione di videogame.
Se il computer è il vostro pane non perdete i prossimi numeri di VG.





Retro-Gaming.it



L'opzione 2 rimanda allo schermo di modifica degli sprites del gioco scelto.
L'opzione 4 consente di modificare la configurazione del gioco: i colori del fondo, gli effetti speciali e i parametri sonori.
L'opzione 5 permette la modifica dei pattern di movimento degli elementi del gioco.
L'opzione 6 riassume tutti i parametri delle singole onde d'attacco.
La tabella sovrastante esemplifica il funzionamento di "Game Designer".

Ciascuna opzione del menù principale conduce, come indicato dalle frecce, ad una serie di altri menù o schermi operativi che consentono di "lavorare" sul gioco prescelto, variandone i parametri audio-video.
Le prime due opzioni del menù principale sono autoesplicative: con l'opzione 1 si può giocare immediatamente uno degli otto giochi prememorizzati, mentre con l'opzione 2 si sceglie un altro gioco da giocare.
Le opzioni 7 e 8 infine consentono di caricare e salvare il programma base e i giochi modificati.

Retro-Gaming.it

I BUG, QUESTI

di Vanessa Passoni e

**Qualche volta nei programmi si nascondono dei "bachi" che fanno fare al gioco scherzi e capricci.
Perché si intrufolano e come si fa a riconoscerli?**

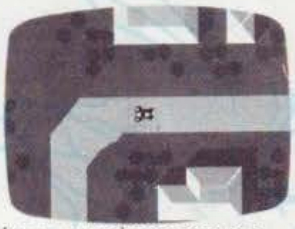
Non tutti i videogiochi hanno a corredo una perfetta programmazione, anzi spesso accade che mentre si svolge una regolare partita, il gioco si metta a fare le bizze.
È il caso del gioco per Intellivision Lock'n Chase della Mattel. Vi ricordate? Ne parlammo ampiamente su Videogiochi n° 13.
Andrej Spacal di Trieste aveva scoperto che entrando nel tunnel dello schermo di gioco, da qualunque lato, bastava premere in veloce successione la parte alta e bassa del disco per poter ammirare il segnapunti salire vertiginosamente: in poco tempo il punteggio aveva superato la quota dei 60 milioni.
In America queste anomalie sono chiamate "bugs" (insetti): sono piccoli errori di programmazione che possono avere le più svariate conseguenze sullo svolgimento del gioco.
La prima domanda che ci si pone è come mai possa accadere che un programma "bacato" possa superare le numerose prove a cui dovrebbe essere sottoposto prima di essere prodotto in serie.
Proviamo a partire dall'inizio.
Creare un videogioco non è facile: diverse persone, oltre al designer, sono coinvolte nella sua preparazione, che



può durare anche un anno come nel caso del famoso Pitfall Harry.
Le prime due fasi della lavorazione sono l'*ideazione*, dove viene creata la trama del gioco, e la *progettazione*, dove si studia la grafica, il personaggio, i colori e l'ambientazione.
Ma la fase più importante è sicuramente quella della programmazione vera e propria: i programmi vengono generalmente preparati in *assembler*, un linguaggio che dialoga direttamente con il sistema operativo del computer, poiché solo così si hanno caratteristiche di velocità e precisione necessarie per la dinamica di un videogame.
Ma tanto più un linguaggio è "vicino" alla macchina, quanto più è "lontano" dal programmatore: e così l'assembler è involuto e ostico, in una parola "difficile".
In questa fase di scrittura gli errori di programmazione sono moltissimi, anzi spesso il programma non gira neanche, ed è proprio a



questo punto dopo mesi di lavoro, che i programmatori devono iniziare a pulire e correggere la lista delle istruzioni: questa fase si chiama *debugging*.
Si fa in modo che il programma esegua istruzioni, volta per volta determinate da situazioni tipo, in modo da poterne analizzare lo svolgimento: la risposta ai movimenti del joystick, l'esatta concatenazione di un certo movimento, il passaggio da un quadro all'altro, e così via.
Il bug può dipendere da molte cose, che vanno dall'errore di distrazione, a quello – ben più difficilmente rimediabile – di impostazione: a volte l'errore si manifesta in quanto il giocatore compie un'azione non prevista dai programmatori, come ad esempio premere il tasto di



fuoco quando non serve o andare a destra invece che a sinistra. Data la lunghezza e la complessità dei programmi non sempre si riproducono in laboratorio tutte le situazioni che si possono verificare durante la partita: ed ecco che il bug clandestino passa la frontiera e resta nel programma, anche nelle centinaia di migliaia di copie prodotte e vendute.
Ma prima o poi ci sarà qualche videogiocatore che riuscirà a trovarlo!
Ed ora datevi da fare e vediamo se, dati i bachi ed alcune indicazioni, riuscirete

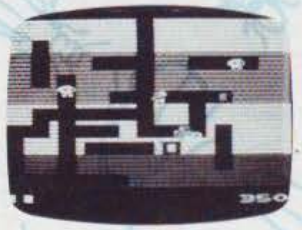
Retro-Gaming.it

SCONOSCIUTI

Alberto Ceriani

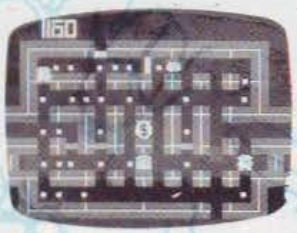
a individuare quali sono i giochi che seguono.

"È da circa un mese che giocando a... mi succedono fatti molto strani.
Quando sono nei labirinti delle montagne l'arcere incomicia a lanciare frecce senza che io prema il pulsante corrispondente a tale azione, ma quel che conta è che queste frecce vengono lanciate perpendicolarmente alla parete e spesso accade che rimbalzino e mi colpiscano.
Altre volte, all'inizio del gioco, mi ritrovo senza frecce quando dovrei averne almeno tre e in certi casi le frecce che trovo nei labirinti non vengono sommate alle altre."
Oscar Alessandrelli – Giussano (MI)



Mentre stavo giocando a... mi è successo una cosa molto strana. Selezionai il 2° livello e dopo essere entrato in una montagna grigia e aver ucciso tutti i topi, mi feci rincorrere da un serpente.
In questo livello l'arcere corre più forte dei suoi avversari e così in un rettilineo riuscii a far uscire dallo schermo l'orribile rettile.
Tornai indietro per cercarlo e poco dopo invece di uno, ne trovai due. Ricominciai a correre con i due serpenti alle calcagna e qui arrivò la sorpresa: altri due serpenti mi stavano di fronte, uno mi bloccava la strada e l'altro, immobile, sibilava dentro la parete verde.
Andrea Valli – Merate

"Mentre alla fine del 12° giorno attendevo che si levasse la solita astronave color porpora, decisi improvvisamente di distruggerla.
Sorprendentemente il mio punteggio aumentò di 840 punti, ma il gioco non si fermò e nell'arco di pochi secondi ne arrivò un'altra ancora.
In totale ne arrivarono 6, tutte di colore diverso ma con lo stesso punteggio.
D'un tratto apparvero sullo schermo decine di segmenti



della lunghezza di un centimetro che, volando velocemente, distrussero le poche costruzioni di Atlantide rimaste.
Al termine la solita colonna sonora, ma nel punteggio dei giorni c'era 11, come se non avessi termianto il gioco.
Stefano Scaini – Parma

"Usando il disco direzionale e uscendo fuori strada, in un punto qualsiasi della pista, si possono notare dei tratti di circuito brevissimi. Ci è anche capitato di sterzare senza volerlo e finire in una stradina, formata da alberi, dove l'auto poteva andare avanti senza mai fermarsi".
Luca Icardi, Lorena Colli – Vinovo (To)

"Mentre Pooka scappava, io mi trovavo nell'angolo



inferiore sinistro. Quando il nemico è arrivato nell'angolo superiore dello stesso lato, è scomparso ed io ho perso una vita.
Quando poi sono ricomparso al centro per riniziare il gioco, Pooka è ricomparso non nella sua tana, ma in un punto qualsiasi dello schermo (anche dove non avevo scavato gallerie)".
Fabio Prato – Ponticelli (NA)

"Se mentre si entra nel tunnel si fa uno scatto indietro e uno avanti, dopo un pò di tempo il ladro uscirà dall'altra parte della galleria e sarà in grado di attraversare i muri di tutto lo schermo.
Ma attenzione il segnapunti non girerà e sarà impossibile attraversare i poliziotti".
Carlo Slanzi – Bolzano

"Selezionate il livello di difficoltà 4. Dopo aver superato i primi 4 schermi in cui bisogna saltare il cancelletto, non resta che andare avanti e indietro velocemente col vostro Poffo. Avrete modo di incrementare il punteggio senza troppo fatica".
Andrea Brivio – Volpeghino (AL)

Retro-Gaming.it

VIDEOCAMPIONI

Luca Gaiani
23 anni
Bologna



"All'epoca dei primi videogiochi andavo pazzo per Donkey Kong, in montagna, nel 1980, ce n'era uno non originale e bisognava fare la fila per giocare".
Luca è un tipo simpatico, la faccia di chi sta cambiando età, il sorriso beffardo e sicuro. Facciamo una partita a Gyrus, tanto per cominciare, e... offro io offri tu offre lui. E si dimostra un buon maniaco, anche se con gli occhiali scuri che ha non so cosa vede sullo schermo. Il bar è sotto casa sua, ci sono altri due vecchi games, Krull e Moon Patrol, ma hanno trovato anche loro degli aficionados.
M'informo sui suoi studi, fa medicina e spezza il ritmo con Gyrus o con i laser. I compact disc sono la passione di tutti, proiettano dentro, nello schermo, dove l'azione è convulsa e il sangue si fa pompare più forte nel cuore.
Adora la fantascienza, legge Urania e il suo autore preferito è James White, quello di "Naufragio trasparente", mi ricorda. Vive da solo in una bella casina dalle parti di via Andrea Costa, qui a Bologna, casa ben frequentata da artisti e genii del videogame. Ora, come tutti, ha una cotta per il computer. In casa troneggia il modello 328 della Spectravideo, una macchina dalle superprestazioni, con due drives per i dischi e una marea di interfacce per gli utilizzi più disparati. Gli chiedo come trovi il software della Spectravideo e di parlarmi anche dell'hardware. "Il soft non è niente male, ma potrebbe essere migliore, mentre l'hardware è fantastico. L'hai visto il monitor?" In effetti il video è stupendo. Ha un design finissimo e può essere orientato in tutte le direzioni. Luca si dimostra un conoscitore interessato dei fatti del computer, ma prestissimo ricomincia a parlare di videogames. Mi dice di quando ha raggiunto vette inossidabili e inesplorate nel saliscendi di Donkey Kong. Faceva correre Mario veloce sulle impalcature, raggiungeva la piccola da salvare e tornava giù, pronto per il giro seguente. Poi venne il tempo di Galaga, l'ottusa lotta delle mosche virulente contro l'astronave più sputafuoco di tutt'i tempi e quando l'aggancio riusciva consumava gli stages uno via l'altro.
Ora siamo ai laser, Tron laser disc è il suo preferito, sapete quello in cui il protagonista celeste, ingabbiato nella sua tuta software, ingaggia una lotta all'ultimo boomerang elettronico con i cattivi ospiti della central unit del calcolatore. Altri games che gli piacciono sono Ten Yards Fight, il gioco del football americano recuperato in tutti i suoi aspetti, minuziosamente, e Bomb Jack, la storia del pugile suonato realizzata dal genio della computer graphic giapponese, autore dei famosi cartoons dell'ufo robot.
Mi racconta che gli capita spesso di comprare riviste di computer e di games e di leggere strani records ipergalattici. Si chiede come mai ci sia ancora tanta gente che è affascinata dalle videomaratone e "dire", aggiunge, "che stancano e annoiano". Crescendo si cambia, mi viene da pensare, e quello che sembrava tanto divertente l'anno prima, ora stufa. È la sorte delle mode. Ora che il nostro software è diventato un genere di spettacolo in piena regola s'è messo in salvo, quello che è cultura quasi mai passa di moda.

M. Rosaria B.
22 anni
Lecce

Ospitiamo per la prima volta una videocampionessa con il solo nome di battesimo, in ogni caso i suoi amici la riconosceranno, agli altri, in fondo, ciò non importa più di tanto.
Nel bar di Lecce, come in quelli di ogni città e paese d'Italia, i videogames si sono conquistati definitivamente un posto. Accanto alla macchina da caffé, e alla cassa ci sono macchine per il gioco. Non è accanto ad una di queste che ho fatto amicizia con M. Rosaria è stato una sera a Gallipoli, ma questo non è quello che devo raccontarvi.
Nella galleria che sta nella piazza più centrale di Lecce c'è una sala giochi che si chiama Boutique Elettronica, è un posto molto frequentato e ci sono i games più famosi. Non ho resistito alla tentazione di entrarci. M. Rosaria era già dentro e giocava a Sinistar. Certo conoscete il frenetico videogame della Williams, ma di sicuro non siete bravi come lei. Avete mai fatto settecentomila punti? Se si,

Retro-Gaming.it

siete anche voi dei maghi come lei, ma non credo. Le chiedo dove e come abbia imparato a districarsi così velocemente tra asteriodi e mostri prismatici. Lei mi racconta del suo stupore, quattro anni fa, nel vedere nuove macchine luccicanti con le quali era possibile spostare gli oggetti e le luci del video. «La televisione, o qualcosa che ci assomigliava parecchio, era per la prima volta manipolabile! In quel periodo giocavo ad Asteroids e ad Astro Battle, ma il primo mi piaceva di più anche se ero più brava con l'altro. Conoscevo ragazzi in grado di durare delle intere giornate vincendo un'astronave dietro l'altra. Poi ho preso a frequentare Phoenix, hai presente, il gioco dei condors. (ho presente, ho presente) e lì ho scoperto alcuni bugs molto efficaci, roba da centinaia di migliaia di punti. Nel frattempo mi era piaciuto parecchio anche Moon Crest, uno strano game che alle volte parlava in spagnolo, diceva "via all'espacio" e singolarità del genere». La fermo un attimo perché parla veloce come il suo game preferito e le chiedo di dirmi qualcosa di lei. Ora lavora e si vede con gli amici nel tempo libero. Le arcades di Lecce le frequenta solo di tanto in tanto ed è scontenta di non aver potuto giocare con i laser, a parte Astron Belt.



Mentre parla mostriciattoli viola, tremendi e assassini, roteano velocissimi vicino al suo fighter. Poi, annunciato da un urlo subumano, ma verosimilissimo, si precipita sullo screen un mostro giallo, animato e sorprendente, deciso a distruggere tutto. Ma ha fatto male i conti. M. Rosaria gli scarica addosso tutto il corredo delle sinisbomb, il mostro urla ancora e si dissolve; resta un gran fumo e nient'altro. Io mi ritraggo un po' atterrito e la saluto forse un po' troppo velocemente. D'altra parte mettetevi nei miei panni: a parte lo spavento, con M. Rosaria c'è sempre il pericolo che scambi la realtà per finzione e allora potrebbero essere brutti guai.

di Francesco Carlé

IL DIRITTO DI VIAGGIARE

CORSI DI LINGUA

LONDRA Corso generale e computer a partire da L. 910.000
LONDRA Corsi per speciali purposes a partire da L. 1.280.000
NORWICH Inglese + vela/equitazione/tennis a partire da L. 1.160.000
FARNHAM Corso per ragazzi dai 12 ai 15 anni a partire da L. 1.325.000
HASTINGS Corso generale a partire da L. 1.090.000
BOURNEMOUTH Corso generale e computer a partire da L. 1.085.000
OXFORD Corso intensivo a partire da L. 1.060.000
MALTA Corso di inglese a partire da L. 823.000

DUBLINO Inglese generale o intensivo a partire da L. 1.410.000
NEW YORK Americano e computer a partire da L. 3.550.000
PARIGI Corso intensivo di francese a partire da L. 1.260.000
VIENNA Corso generale di tedesco a partire da L. 670.000
BARCELLONA Corso di spagnolo a partire da L. 772.000
LISBONA Corso di portoghese a partire da L. 1.510.000
CAIRO Corso intensivo di arabo a partire da L. 2.040.000
SHANGAI Corso generale di cinese a partire da L. 3.150.000

MILANO
via S. Antonio 2
tel. 02-863877

ROMA
via Genova 16
tel. 06-479931

E IN ALTRE 60 SEDI

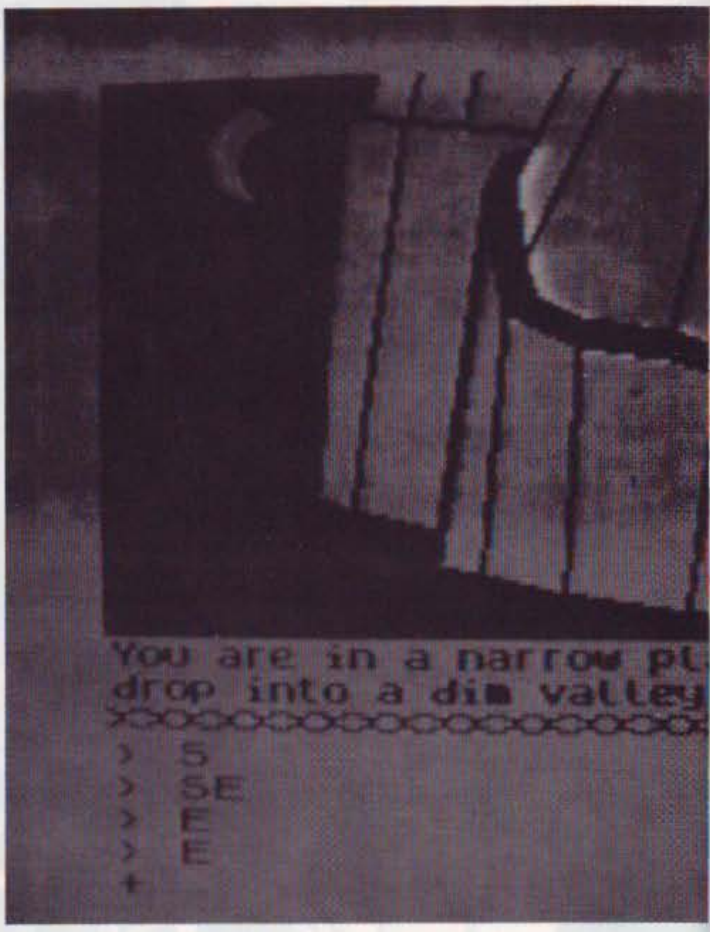
Retro-Gaming.it

Centro Turistico Studentesco e Giovanile

Presidenza Nazionale Via Nazionale, 66 / 00184 Roma Tel. (06) 479931 Telex 612251-612357



L'AVVENTURA



Suonino le trombe! Rullino i tamburi!
Ecco, cari lettori "avventurieri", la tanto richiesta pagina maica. Da questo numero sarà un appuntamento fisso per tutti coloro che si dilettano e di disperano a risolvere i giochi d'avventura.
Come potete immaginare, visto che la pagina è qui davanti ai vostri occhi, il nostro mini referendum "Vi piace l'avventura?" ha avuto una risposta entusiastica. Nessuno s'è preso la briga di rispondere che non la voleva, quindi tutti i tagliandi giunti in redazione recavano soltanto risposte affermative. Qualcuno, alla domanda "Volete una pagina amica?", ha risposto addirittura "anche due".
Non ci dilungheremo troppo con l'introduzione perché sappiamo che quello che volete sono consigli, suggerimenti, soluzioni per risolvere quegli enigmi che vi tengono bloccati chissà da quanto tempo, ma è doveroso – in questo primo incontro – precisare alcune cose.
Tanto per mettere le carte in tavolo: non crediate che noi sappiamo tutto di tutti i giochi: per chi ci avete preso?
Non siamo né Einstein, né Indiana Jones, né Martin Mystere. Anche noi, ve lo garantiamo, abbiamo i nostri problemi con i vari Hobbit, Hulk o Zork. Anzi, a volte ci viene il dubbio di aver lasciato questa iniziativa per risolvere finalmente qualche gioco tra quelli che abbiamo lì fermi a metà.
Scherziamo, ovviamente, ma sappiate che in diversi giochi abbiamo anche noi gli stessi problemi. Più che dei taumaturghi, vorremmo essere una specie di bacheca dove chi ha bisogno di aiuto potrà appiccicare il suo messaggio perché tutti possano leggerlo. Quindi è ovvio che da voi ci attendiamo domande **ma anche risposte**.
Se non potremo aiutarvi a risolvere questo o quell'enigma, a superare questo o quell'ostacolo, chiederemo a tutti gli altri avventurieri di venir in soccorso di un loro compagno di avventura.
Insomma, questa pagina è fatta da voi per voi con il nostro aiuto.

Aiuto! Aiuto!

Ecco alcune disperate invocazioni di aiuto a cui noi non siamo in grado di rispondere. C'è qualcuno che può farlo? Se sì, cosa che non dubitiamo, si faccia avanti immediatamente.
Luca Fabbri di Roma cerca qualcuno che possa dirgli come prendere la scatola che si trova su un albero, guardata a vista da uno gnomo, nel gioco **Aztec Tomb**. Chiede Luca, «come faccio a prenderla?, che vuole lo gnomo», e continua scrivendo: «L'ostacolo più grande lo trovo quando, dopo aver navigato, arrivo ad una scogliera molto alta che non riesco a superare. Così non posso proseguire. Aiutatemi!!». Potrete restare insensibili a questo disperato appello?
Massimo De Micheli vuole sapere come ottenere le chiavi o qualsiasi altro oggetto che consenta di entrare nel castello di **Zim Sala Bim.**
Già Dal Negro di Verona ha dei problemi con **Pirate Cove**: vuole sapere «cosa significano, ai fini del gioco, le parole 'pieces of eight' pronunciate da quel pappagallo malefico e a cosa servono le ossa marce che si trovano nel cimitero dell'isola del tesoro».
Luciano Tarli di Montemurlo (Fi) è nei guai con **Inca Curse**. È riuscito ad entrare nel castello ma dopo aver girato tutte le stanze non riesce ad andare avanti: o resta soffocato dal fuoco o si infila nella sabbia e non ne esce più. C'è qualche "esploratore spagnolo" disposto ad aiutarlo?

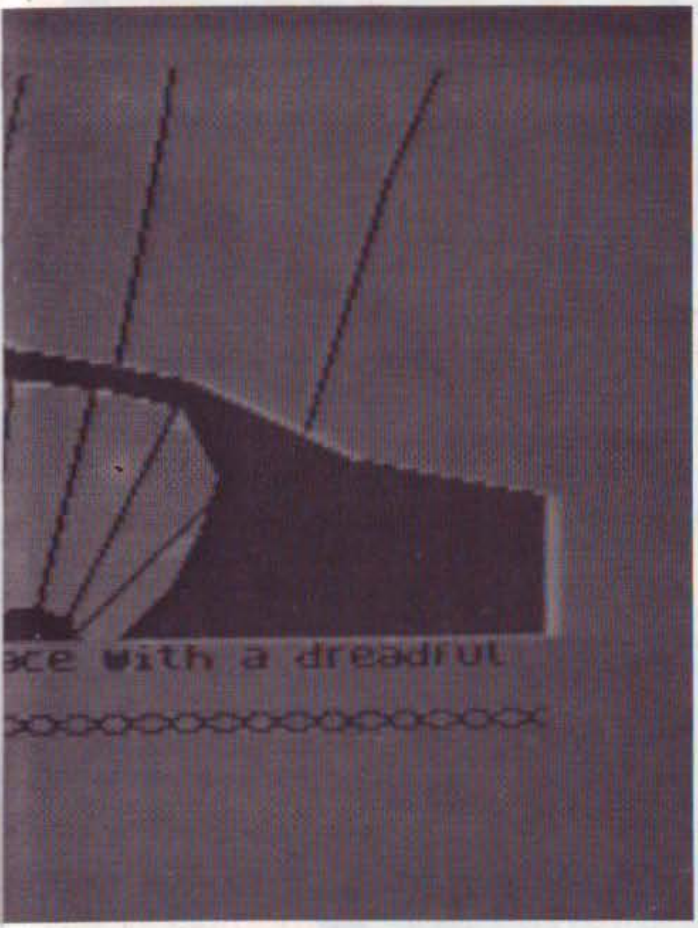
Consigli & suggerimenti

L'Hobbit è senza dubbio, almeno dalle lettere che abbiamo ricevuto, il gioco che più appassiona i nostri lettori. Quindi ecco una prima serie di Consigli & Suggerimenti esclusivamente dedicata all'Hobbit.

IL FIUME NERO
Per trovare la barca bisogna THROW ROPE ACROSS, cioè lanciare una cora attraverso il fiume cossicché vada a finire sulla barca. Può succedere che dobbiate ripetere l'azione più volte perché al primo tiro non siete riusciti a

Retro-Gaming.it

E' L'AVVENTURA



centrare la braca. A quel punto dovrebbe essere facile proseguire da soli.

IL PUNTEGGIO
Il punteggio di Hobbit è un po' particolare: secondo alcuni giocatori anche risolvendo completamente il gioco non si riesce ad arrivare al punteggio di 100%. Questo perché alcuni punti vengono dati semplicemente per aver visitato dei luoghi non essenziali ai fini della risoluzione dell'avventura.

LA CHIAVE GRANDE
Per prendere la chiave grande bisogna spostarsi in un altro luogo e WAIT – aspettare – fino a che non vi viene detto che è spuntato un altro giorno, al ché i Troll saranno stati pietrificati e la chiave sarà facilmente vostra.

LA CHIAVE PICCOLA
Per utilizzare la piccola chiave bisogna trovarsi tra le montagne, nel luogo denominato "a little steep bay", e aspettare, WAIT. Apparirà un qualcosa che vi consentirà di usare la chiave. Ovunque andiate a finire non otterrete gran ché se non dei punti percentuali (meglio che niente, naturalmente).

L'ANELLO D'ORO
Nella caverna dei Goblins è nascosto un anello d'oro, il cui potere magico vi permette di diventare invisibili. Agli oggetti in vostro possestenti: però il suo potere dura per poche mosse consecutivamente, dopo di che vi si sfila dal dito, pur restando tra so. In alcuni luighi vi converrà indossarlo ad ogni mossa per maggior sicurezza, anche se quando siete ancora invisibili il computer vi dirà che non gli sembra di vederlo. Non dategli retta. Infine, non indossatelo nei pressi di un nemico: «questi potrebbe irritarsi», come ci scrive un lettore romano che non si è firmato, «con conseguenze spiacevoli per voi».

LA PRIGIONE DI GOBLIN
Il suggerimento per uscire dalla "goblins' dungeon" lo pubblicammo quando lanciammo il referendum. Purtroppo alcuni lettori pur avendo seguito alla lettera le nostre istruzioni (o forse proprio per questo) non sono riusciti ad uscire dalla maledetta prigione di Goblin.
Ricapitoliamo. Avevamo scritto che per uscire dalla prigione dei Goblin, se sono insieme a voi Gandalf o Thorin, bisogna digitare "Say to Thorin carry me then say open window and finally say go through window". Alcuni errori di stampa (e qualche errore nostro) hanno cambiato l'ordine di inserimento dei comandi, i quali devono fra l'altro essere dati separatamente (ecco qui il nostro errore), per cui per uscire dalla prigione dei Goblin bisognerà scrivere i seguenti comandi nell'ordine dato: "Say to Thorin / Gandalf 'Open window'", poi "Say to Thorin / Gandalf 'Carry me'" e infine "Say to Gandalf 'Leave'" o "Say to Thorin 'Go window'". Non sempre i due eseguiranno i vostri ordini al primo colpo, a volte sarà necessario ripetere l'ordine (in genere Gandalf è il più pronto ad eseguirli), mentre l'ultimo comando deve essere dato in modo diverso, come abbiamo scritto, per ciascuno dei due.

NOTA BENE
Allora, come vi sembra questa prima pagina amica? Scriveteci e fatecelo sapere. Preferite consigli chiari e inequivocabili oppure, come scrive un lettore, «devono essere espliciti solo in casi estremi (per non togliere il piacere di 'scoprirli')»?



Retro-Gaming.it

1° Campionato Italiano dei GIOCHI DI PAROLE



Le parole ti divertono? Divertiti con i giochi del Campionato. Le parole incrociate, i rebus, gli anagrammi di DOMENICA QUIZ, i quiz di SCARABEO (il classico gioco di composizione delle parole), gli enigmi del PAROLIERE (il gioco delle parole nascoste), i colpi di mano di JAGO (il gioco delle parole rubate).
Dal 15 Marzo al 6 Giugno 1985 la DOMENICA QUIZ pubblica i giochi di selezione per chi vuole partecipare al "1° Campionato Italiano dei giochi di parole".
Vinci il titolo di "Campione Italiano" nella finale che sarà disputata a Milano e vinci un computer se sarai tra i 12 finalisti selezionati da EDITRICE GIOCHI e DOMENICA QUIZ, i promotori del Campionato.

eg
EDITRICE GIOCHI

E IN PIU' UN GRANDE CONCORSO

Non vuoi impegnarti nel Campionato, ma sei lo stesso un appassionato di giochi di parole?
Partecipa allora al Grande Concorso che mette in palio:

- **Una Ritmo Cabrio**
- **Dieci Computer**
- **Cento Dizionari per l'enigmistica**

Le modalità del Concorso e il regolamento del Campionato sono su DOMENICA QUIZ.







Retro-Gaming.it

La DOMENICA QUIZ e L'EDITRICE GIOCHI per giocare insieme

SPIEGACOMPUTER

Numeri e valori numerici

Finora vi ho parlato di come il computer gestisce le parole, le frasi, o – come è più corretto dire in computerese – le stringhe.
Vi ho parlato di queste "scatole" nelle quali mettiamo le stringhe stesse, scatole contrassegnate da un'etichetta.
La scatola si dice VARIABILE, e poiché è adatta a contenere stringhe si chiama VARIABILE STRINGA, e la sua etichetta è una o più lettere seguita/e dal suffisso $, dollaro, che sta appunto ad indicare che si tratta di una scatola per stringhe.
Ma molto spesso il computer ha a che fare con numeri, e anche qui è molto comodo e utile servirsi di variabili, ossia di scatole etichettate che possono contenere un valore numerico.
Un valore che per tutto il programma resti fisso non ha bisogno di variabili: se scrivete

PRINT 5+10

vedrete in ogni caso apparire sul video 15: cinque e dieci qui sono costanti.
Ma più spesso avete bisogno di variabili, grazie alla loro possibilità di cambiare valore.

PRINT A+B

è un esempio di operazione fra variabili: purché, naturalmente, A e B abbiano un loro valore già assegnato, almeno provvisoriamente.

Il loro valore, cioè, è costante, immutabile. Chi usa il programma troverà sempre, a quel certo punto, la somma di 5 e 10.

Battete questo programmino:

```
10 INPUT "primo addendo";A
20 INPUT "secondo addendo";B
30 PRINT A+B
40 GOTO 10
```

e avrete realizzato una rudimentale calcolatrice programmata per addizionare due addendi. Il risultato non è in memoria, mentre i valori dei due addendi lo sono. Ora modificatelo così:

```
10 LET A=0
20 INPUT "addendo successivo";B
30 LET A=A+B
40 PRINT A
50 GOTO 20
```

Avete già capito la differenza? Questa volta la nostra addizionatrice continua a sommare addendi successivi.
È bastato riassegnare alla variabile A la somma dei due addendi A+B, e ricominciare il giro non più dalla richiesta del primo addendo, ma solo da quello successivo.
Abbiamo così visto che mentre la variabile B riceve il suo valore dall'esterno (con un'operazione di ingresso, o INPUT), la variabile A viene modificata in seguito ad un'elaborazione interna.

10 con lode in aritmetica!

E ora volete una calcolatrice che, dati due numeri, vi fornisca i risultati delle loro operazioni?
Introducete questo programma, che ho stilato in basic standard e che non dovreste faticare a far funzionare sul vostro computer.
E, per favore, notate le due "cautele" che impediscono di introdurre valori nulli, evitando così i disastri delle divisioni per zero.

```
A+B= 5
A-B=-1
B-A= 1
A*B= 6
A:B= .66666666666667
B:A= 1.5
A elevato a B= 8
B elevato a A= 9
radice A-esima di B= 1.7320508075687
radice B-esima di A= 1.2599210498948
A è il  66.666666666667 % di B
B è il  150 % di A
```

L'esito su video, introducendo ad esempio A=2 e B=3, sarà così:

```
10 INPUT "A";A
15 IF A=0 THEN GOTO 10
20 INPUT "B";B
25 IF B=0 THEN GOTO 20
28 LPRINT"A+B=";A+B
30 LPRINT"A-B=";A-B
40 LPRINT"B-A=";B-A
50 LPRINT"A*B=";A*B;"(RENDITORE CHE ";" SI SCRIVE "*")
60 LPRINT"A:B=";A/B;"(RENDITORE CHE ";" SI SCRIVE "/")
70 LPRINT"B:A=";B/A
80 LPRINT"A elevato a B=";A^B
90 LPRINT"B elevato a A=";B^A
100 LPRINT"radice A-esima di B=";B^(1/A)
110 LPRINT"radice B-esima di A=";A^(1/B)
120 LPRINT"A è il ";A*100/B;"% di B"
130 LPRINT"B è il ";B*100/A;"% di A"
140 GOTO10
```

Se avete capito qualche cosa delle lezioni precedenti, ora potete sbizzarrirvi.
Ma forse a voi dell'aritmetica non importa proprio nulla, e allora penserete che questa lezione sia inutile e noiosa.
Vi faccio notare che il computer debba elabora sempre numeri, sia che debba pubblicare una tabellina si calcoli, come questa, sia che debba spostare un'astronave lungo lo spazio siderale in un videogame pazzesco!
Quanto vi impegnerete nella programmazione dei vostri giochi, vi accorgerete che all'interno del programma non ci sono astronavi, marziani, scimmioni o palline mangiatutto: nossignori, solo tanti e tanti numeri, e tutti sistemati dentro le loro brave variabili.
Il cursore si sposta in orizzontale? Allora X = X + 1. In verticale, allora Y = Y + 1. Cambia il colore del cielo? C = 7. E così via.

Bit Bit

Retro-Gaming.it

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



GAME	REC. ITAL.		GIOCATORE	C. ACCR. AIVA	PROV.	TWIN GAL.	GIOCATORE	STATO	REC.SU
Ambush	591350		A. Zini		GO	-			VG 13
Amidar	2022090		M. Miccoli		MI	18201000	J. Barrett	USA	VG 11
Bank Panic	1558550	•	S. Miccolis	"Las Vegas"	TV	-			-
Blaster	-					-			VG 20
Boggy 84	435350		L. Mogni		PV	-			VG 18
Bomb Jack	20010960	□	G. Bondavalli		MO	-			VG 19
Buck Rogers	624684		C. Durante		BS	-			-
Bump & Jump	2429540		M. Donadio		RM	1971000	M. Ternasky	USA	VG 5
Burger Time	2537000	□	F. De Ciantis		FR	5882950	D. Kenney	USA	VG 15
Carnival	-					221780	D. Schooling	USA	VG 2
Centipede	-					16384547	J. Schneider	USA	VG 8
Circus Charlie	999990		A. Laini		BS	-			VG 16
Crush roller	2514100		G. Fiorido		PN	2123840	T. Carver	USA	VG 10
Crystal castle	812138		W. Jagodic		TS	846547	E. Ginner	USA	-
Defender	-					79976975	C. Hoffman	USA	VG 7
Dig dug	-					4129600	K. Arthur	USA	VG 6
Donkey Kong	643100		A. Nocenti		BO	874300	B. Mitchell	USA	VG 1
Donkey Kong jr.	-					1259300	C. Frampton	USA	VG 2
Donkey Kong 3	460100	□	V. Mangiafico		MI	-			VG 21
Dragon's Lair	934000	□	G. P. Morini		RA	558724	J. Boone	USA	VG 17
Elevator Action	35850		G. Marcoto		PD	-			-
Equites	166800	•	A. Del Mastio		FI	-			-
Exciting soccer	448340		E. Zanetti		MI	-			VG 16
Exerion	846400		G. Cerlini		RE	-			VG 21
Explorer	-					-			VG 24
Eyes	7459400		M. Miccoli		MI	23222320	R. Elliot	USA	VG 3
Firefox (Hard)	384969		O. Bellasio		MI	-			-
Frogger	94320		E. Zanetti		MI	442330	M. Robichek	USA	VG 1
Galaga	7301490		S. Cavallucci		FO	22222630	L. Dahling	USA	VG 8
Galaxy Ranger (1 play)	64380		R. Pontolillo		MI	-			-
Gaplus	240150		M. Cremagnani		MI	-			-
Gyrodine	-					-			VG 24
Guzzler	3049590		M. Gaspari		BS	431108	M. Klug	USA	-
Gyruss	36210000	□	G. Carlino		BO	28015900	D. Wissman	USA	VG 11
Hunch Back	478700		R. Picelli		VI	-			-
Hyper Olympic (solo joystick/1M)	90210		M. Miccoli		MI	-			VG 15
(joys. + puls./1M)	95340	□	L. Calderone		AQ	-			
Hyper Sports (joys. + puls.)	341420	□	M. Toigo	"Las Vegas"	GO	-			VG 19
Intrepid	37920	•	G. Gavezzotti		BG	-			-
Jack Rabbit	2920000	□	M. Pellegrini		SV	-			-
Joust (new chip)	-					101192900	R. Gerhardt	Canada	VG 6
Jr. Pac Man	49220		F. Viscardi		PD	-			-
Jungle King	-					1510220	M. Torcello	USA	VG 2
Juno first	31341480		A. Zanetti		MI	-			VG 12
Kangaroo	48200		M. Miccoli		MI	921800	D. Kirk	USA	VG 4
Karate Champ 1	78600		D. Baso		PD	-			VG 23
Karate Champ 2	107700	□	G. Guttuso		MI	-			VG 23
Knock Out	313200		M. Palma		RM	-			-
Krull	401260		M. Campis		TO	11165670	L. Daniels	USA	VG 14
Lady bug	2769590	□	A. Laini		BS	609900	B. Calton	USA	VG 3
Le Bagnard	121040		A. Priora		MI	-			-
Lode Runner	999999	•	E. Lubiani		BS	-			-
	999999	•	M. Gaspari		BS	-			-
Mario Bros	1376000	□	M. Ruozi		MI	-			VG 20

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

Come al solito siamo stati 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.
Vi ricordiamo che saranno escluse le schede pasticciate, con i record CORRETTI (se commettete un errore dovete rifare la scheda!), senza la FIRMA del gestore o con più record insieme: UNA SCHEDA = UN RECORD.
Anche se è preferibile che la scheda sia compilata in stampatello, dove si richiedono le firme dei testimoni ci vogliono delle FIRME vere e proprie.
Quindi, nel vostro interesse, mandate tutti i vostri record corredati dal TAGLIANDO (o fotocopia o fac-simile), che trovate in fondo alla rivista, INTERAMENTE COMPILATO; comunque sia, anche se non farete il record assoluto entrerete in graduatoria: non ci sono solo i primi, e l'AIVA compila apposite classifiche che tengono conto di tutti i punteggi superiori ad un limite minimo, che logicamente varia secondo il gioco in questione.
Fatevi dire dal gestore il LIVELLO DI DIFFICOLTÀ del gioco; ricordate che non deve essere inferiore al FACTORY (il livello consigliato dalla casa costruttrice).
Infine se volete rendere inoppugnabili i vostri record mandate anche una foto o meglio, una diapositiva: per alcuni giochi è indispensabile e gli americani lo considerano requisito irrinnunciabile per convalidare un record a livello mondiale!

Ma come si compila il tagliando?

Molte sono le lettere che esprimono ancora dubbi su questa o quella parte del tagliando: vediamoli in dettaglio.
Per quanto riguarda il giocatore, per SIGLA si intende quella che si può selezionare sui videogiochi stessi per personalizzare la propria partita (solitamente è di tre lettere); nelle NOTE potete mettere il vostro numero di tessera AIVA ed altre brevi comunicazioni, altrimenti potete allegare una lettera (il che ci fa sempre piacere).
Il NOME del gioco deve essere quello che compare sulla macchina con cui giocate, mettendo tra parentesi il nome dell'eventuale originale (es.: ENU (GYRUSS) – ERI (EXERION)); il LIVELLO DI DIFFICOLTÀ dovete farvelo indicare dal gestore (normalmente sono multipli di 2 (2,4,8), ma esiste anche la possibilità di "combinazioni" (come in BOMB JACK)).
Le VITE INIZIALI sono gli omini, o le astronavi, o i mostriciattoli, o altro, che avete a disposizione all'inizio del gioco, mentre le VITE EXTRA sono quelle che si vincono durante la partita (indicate a quale punteggio si vincono, e solo nei giochi a "EXTRA" – LADY BUG, BOMB JACK,ecc. – il loro numero totale.
Cercate di indicare se possibile, sia il quadro che avete raggiunto, che il tempo impiegato in ore, minuti e secondi (noi teniamo conto anche di

Retro-Gaming.it

LA PAGINA DEI RECORD

GAME	REC. ITAL.		GIOCATORE	C. ACCR. AIVA	PROV.	TWIN GAL.	GIOCATORE	STATO	REC.SU
Megazone	1518740	□	P. Izzo		MI	–			VG 19
Mikie	86200		M. Miccoli		MI	–			VG 23
Money money	4064500		I. Vanoncini		BG	–			–
Moon patrol	409130		A. Rimicci		SV	1214600	M. Robichek	USA	VG 2
Motorace USA	3612200		E. Salardi		VR	2058100	L. Holman	USA	VG 11
Mouse trap	19650250		M. Bruni		MO	61336060	B. Bradham	USA	–
Mr. Do	8277600		S. Michelotti		PT	–			VG 13
Mr. Do's Castle	923320	□	M. Zanatta	"Las Vegas"	TV	308680	Y. Oda	USA	–
Mr. Do wild ride	130524		A. Campis		TO	–			–
Ms. Pac Man	187940		A. Cavaleri		VR	701290	C. Ayrn	USA	VG 7
Naughty Boy	10928510		P. Pagani		BO	5354060	K. French	Canada	VG 18
Nibbler	1001073840		E. Zanetti		MI	1000042270	T. Mc Vey	USA	VG 10
Pac Land	43210		M. Miccoli		MI	–			VG 21
Pengo	454000		F. Vasta		TO	1011370	R. Day	Australia	VG 4
Pole Position	–					66910	M. Klug	USA	VG 7
Pole Position II (4 giri)									VG 17
(Test)	64800		F. Comolli		MI	–			–
(Fuji)	54720	□	A. Bonomi		MI	–			–
Pooyan	1000800		M. Rossi		PI	364550	R. Marsh	USA	VG 3
Popeye	268000		M. Padroni		OR	1232250	S. Harris	USA	VG 5
Portraits	–					–			VG 12
Pro Soccer	55270	□	F. Panelli		MI	–			–
Punch Out	–	•				–			VG 25
Q + Bert	10556350		F. Lio		TV	32204485	M. Lee	Canada	VG 5
Qix	–					1666604	B. Camden	USA	VG 2
Ring Fighter	524400	•	L. Da Col		MI	–			VG 25
Rio Bravo	999990	•	S. Picelli		VI	–			–
Roc'n'rope	487760		A. D'Ambrosio		RM	–			VG 9
Scorpion	66740	•	C. Polvara		CO	–			–
Scramble	278170		F. Pullé		BO	–			VG 24
Scrambled egg	–					–			VG 10
Sky lancer	407500		A. Parenti		RE	–			–
Space ace						–			–
(Cadet)	281004	•	S. Miccolis	"Las Vegas"	TV	–			
(Captain)	487366	•	S. Miccolis	"Las Vegas"	TV	–			
(Space Ace)	571402	□	S. Miccolis	"Las Vegas"	TV	–			
Space dungeon	13113580		S. De Boni		VE	10505915	R. Lilly	USA	–
Star Wars	2533000		A. Priora		MI	–			–
Stinger	1387020		A. Priora		MI	–			–
Super Basketball	794440	•	P. Cossu		MI	–			VG 25
Super cobra	144060		C. Conti		TO	198470	M. Brass	USA	–
Super pac man	–					588430	J. Azzis	USA	–
Tactician	115640	□	P. Izzo		MI	–			–
Tempest	–					11999978	D. Plummer	Canada	VG 1
The pit	141500		M. Vezzalini		MO	162500	J. Adams	USA	–
Time pilot	12344700		I. Tarantino		TO	11548400	M. Zukjey	USA	VG 6
Time pilot 84	554600		A. Ciccarelli		MI	–			–
Tube panic	506629	□	S. Levati		MI	–			–
Tutankham	307200		R. Picelli		VI	–			VG 4
Up'n down	71590		O. Bellasio		MI	–			–
Vanguard	342800		M. Baldi		PT	3110100	S. Williams	USA	VG 14
Vastar	1698530		M. Cassaniti		PR	–			VG 18
Video hustler	850930	□	M. Miccoli		MI	–			VG 20
VS. tennis	–	•				–			VG 25
Vulgus	542250	•	S. De Boni		VE	–			–
Wafer ski	98690		E. Zanetti		MI	–			–
World tennis	260250		S. Iannuzzo		TO	–			VG 3
Xevious	7009660		M. Borroni		MI	4000200	B. Horne	USA	VG 9
Yellow cab	82500		M. Miccoli		MI	–			VG 24
Zaxxon	–					3839550	E. Burch	USA	VG 3

questi record, anche se non li vedete sempre pubblicati sulla rivista).

Infine nelle NOTE dovete specificare le eventuali particolarità del gioco (ad esempio in Hyper Olimpic scrivete se la macchina è dotata solo di joystick, o di joystick e bottone, o di 2 o 3 bottoni, se termina dopo il primo MATCH (1 M) o se ricomincia con i 100 metri dopo il salto in alto; in POLE POSITION indicante anche il tempo finale, quello del giro di qualificazione e del giro più veloce, nonchè la velocità massima raggiunta).

Vi ricordiamo inoltre di indicare se il record è stato ottenuto da una o più persone, perchè i record che compaiono sul tabellone valgono solo come prestazioni "singole".

Per fotografare le vostre prodezze è opportuno che vi muniate di una reflex manuale, usando un rullino per diapositive; il tempo di esposizione ideale è 1/15 (o 1/8) di secondo (non usate mai tempi più brevi), con apertura di diaframma "4" o "5,6".

Se avete una mano sufficientemente ferma non avrete nemmeno bisogno del cavalletto, almeno se il tempo di esposizione che impiegate non è troppo lungo.

Meglio un "Centro Accreditato A.I.V.A."!!!

Se tutto ciò vi sembra complesso potete risolvere i vostri problemi in maniera molto semplice: convincete il gestore della vostra sala giochi a farla diventare un "CENTRO ACCREDITATO A.I.V.A"!

Infatti diventare "CENTRO ACCREDITATO A.I.V.A." significa ricevere l'autorizzazione ufficiale ad omologare record, nonchè ad affiliare nuovi adepti: in pratica la sala giochi diventa un "terminale" dell'AIVA, offrendo così un servizio in più ai suoi clienti.

Per chi gioca tutto ciò si concretizza nella possibilità di giocare, realizzare record e farseli convalidare senza i problemi che sorgono solitamente (sia per ciò che riguarda la regolazione della macchina, sia per il gestore stesso).

Ecco quindi un'opportunità in più per isolare quei gestori che vogliono accaparrarsi i nostri consensi (eufemismo!) senza nel contempo offrirci dei servizi adeguati (macchine ben assortite – molte nuove e poche vecchie – comandi in ordine, regolazione non "tirata", ambiente salubre, ecc.) basterà che i giocatori invoglino i gestori ad associarsi, semplicemente preferendo le sale già "in regola".

Per divenire CENTRO ACCREDITATO AIVA bisogna versare un contributo forfettario annuale di L. 100.000 (centomila) tramite vaglia postale intestato a: A.I.V.A. – Via Ariberto, 20 – 20123 MILANO o con versamento bancario presso il CREDITO COMMERCIALE – Agenzia n.27 – Milano – v. Armorari – c/c N. 27/43364 Per ogni informazione rivolgersi alla sede dell'Associazione (tel. 02/8394177 – 8360720).

WANTED

Videogiochi cerca – vivi o morti – gli indirizzi di:

Enrico Giuzio - Roma
Renzo Rossi - Udine
Giuseppe Signoretta - Torino

Taglia di un abbonamento annuale se i tre videogiocatori scriveranno.

Retro-Gaming.it

TRUCCHI BLUFF E STRATEGIE

Continuano ad arrivare, da parte dei nostri lettori, un mucchio di lettere e consigli per questa nuova rubrica riservata proprio a chi passa la notte attaccato al video per poter concludere un gioco o fare un megarecord.
Questo mese alcuni suggerimenti per Mission X Mattel, un trucco per Kangaroo Atari e uno per Mario Bros sempre Atari.
Nei prossimi numeri, invece, una prelibatezza per i giocomputerosi: come risolvere Sabre Wulf Ultimate per lo ZX Spectrum.
Ricordiamo a tutti che attendiamo consigli e trucchi per qualunque gioco possediate. Scrivete a
TRUCCHI BLUFF E STRATEGIE – VIDEOGIOCHI –
Gruppo Editoriale JACKSON –
Via Rosellini, 12 –
20124 Milano.

MISSION X – Mattel per Intellivision
Quando appare l'aereoplano nemico durante il rollaggio sulle piste d'atterraggio, non spostatevi, ma sparate a raffica restando ben fermi: verrà abbattuto poco prima che entri in collisione con voi.
Quando sulla verticale della strada, della ferrovia o di qualunque altro bersaglio, siete costretti a non sparare per l'arrivo imminente dei missili, portatevi alla massima quota e scalate di una o due altezze ogni qualvolta un gruppo vi viene incontro, vi passeranno sopra e se ne andranno lasciandovi incolumi. Questo perchè i missili possono alzarsi ma non abbassarsi. Andrea Davanzo – Monfalcone (GO)

KANGAROO – Atari per Atari
Nel terzo schermo e nei suoi multipli (sesto, nono, etc.) portatevi sotto la campana e distanziatevi un pò dal tronco dal quale scendono le scimmie. Uccisa la prima pertuccia tutte le altre scenderanno proprio lì e voi farete punti a volontà. Quando sta per finire il tempo salite e liberate il cangurino. Francesco Casale

MARIO BROS – Atari per Atari
Giunti al quinto schermo uccideté tutte le mosche viola. Nel sesto, invece, lasciatene viva una, gli uomini ghiaccio continueranno ad uscire e voi potrete totalizzare degli ottimi punteggi. Giorgio Rolfi – Parabiago (MI)

Contenti? Attendo le vostre lettere e mi raccomando non dimenticate di scrivermi il vostro nome cognome e indirizzo! ciao ciao ViGi.

PER ISCRIVERSI ALL'A.I.V.A.

Nome .....
Cognome .....
Indirizzo .....
Città ..... CAP .....
Telefono ..... Età .....
N° vaglia postale .....
Sei un videogiocatore "da casa", "da bar", o entrambe le cose? ..
.....
Quante ore giochi, in media, alla settimana? .....
.....
Puoi elencarci alcuni dei tuoi record più significativi?
.....
.....

spedite il tagliando qui a fianco a:

AIVA
Via Ariberto, 20
20123 Milano

Spedendo 10.000 lire con vaglia postale per le spese di iscrizione.
Riceverete la tessera di iscrizione all'associazione, valida anche per tutto il 1985 e che dà diritto anche ad usufruire delle agevolazioni ARCI, e potrete partecipare a tutte le prossime iniziative, prima tra tutte il campionato italiano dei coin-op (per selezionare i videoazzurri che affronteranno i campioni dell'associazione americana).

Retro-Gaming.it

LE CINQUE LEGGI CHE REGOLANO L'HIT-BIT

1 Accettiamo i punteggi HI solo se anche nello spazio riservato al player 1/2 o allo score c'è lo stesso punteggio.

2 Accettiamo i punteggi a classifca solo se a fianco del record maggiore ci sono le iniziali del vostro nome e cognome oppure solo il nome (quindi niente puntini e niente nomi di battaglia).

3 La foto dev'essere nitida e chiara e deve, necessariamente, riportare tutto lo schermo finale con le varie indicazioni del gioco: ovviamente niente foto di particolari.

4 Non usate il flash, la luminosità del video basta, e se non sono foto istantanee dev'essere allegato anche il negativo.

5 La foto dev'essere allegata al tagliando: scotch, colla o graffette sono indispensabili.

Il "Consiglio" delle redazioni di VG e HC ha emesso, inderogabilmente, le 5 leggi che, non rispettate, porteranno alla pena di estromissione dalla videocomputer/gara Hit-Bit.

HIT BIT

Con 124 record l'Hit Bit sta facendo faville: 3 abbonamenti freschi-freschi a tre campioni e, a parte un fuori gara, ben 120 giochi aspettano di essere migliorati. Forza! fuori i joystick i cursori e... che guerra sia.
Vi ricordo che la gara è aperta a chiunque possieda un computer, home o personal è indifferente, e a chiunque possieda cartucce, cassette gioco e una macchina fotografica.
Unico neo: niente giochi che non siano in commercio.
Che gusto c'è a partecipare con un gioco in cui non possono esistere rivali? E non fate i furbetti rispondendomi che il gusto c'è, ed è l'abbonamento alla favolosa HC, perché tanto, se ci fosse una svista, alla fin fine l'abbonamento non arriverebbe lo stesso.
Fate i bravi, mi raccomando, e spedite i tagliandi!!
A presto VG.

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Abductor (Llamasoft)	VIC 20	1	25.800	Roberto Passarello - Palermo
Alice (Apple)	MACINTOSH	1	897	Carlo Fanti - Volpago del Montello
Alice in Videoland (Audiogenic)	CBM 64	1	3.512	Ruggero Spallanzani R. Emilia
Ant Attack (Quicksilva)	ZX SPECTRUM	2	52.980	Christian Oddono - Verona
Arcadia (magine)	VIC 20	-	767	Daniele Latini - Cadispoli (Roma)
Astroblitz (Audiogenic)	VIC 20	1	27.810	Enrico Sturaro - Torino
Atic Atac (Ultimate)	ZX SPECTRUM	1	30.450	Pierluigi Jezzi - Pescara
Atlantis (Imagic)	VIC 20	-	236.400	Giorgio Novella - Arenzano (GE)
Bc Quest for Tires (Sierra Line)	CBM 64	-	15.110	Nico Rizzo - Agropoli (SA)
Blue Max (Synapse Soft)	CBM 64	1	20.950	Franco Caracciolo - Genova
Buck Rogers (Coleco)	ADAM	-	1.097.608	Paolo Accolti Gil - Roma
Bruck Rogers (Sega)	CBM 64	1	3.325.350	Roberto Alessio - Avigliana (TO)
Buck Rogers (Sega)	TI 99/4A	-	159.703	Massimiliano Ferrari - Roma
Bug Attack (Cavalier C.)	APPLE II E	-	13.686	Marco Accordi - Roma
Burger Time (Data East)	TI 99/4A	-	510.700	Massimiliano Ferrari - Roma
Car Wars (Texas)	TI 99/4A	-	23.310	Massimiliano Ferrari - Roma
Centipede (Atari)	CBM 64	1	57.163	Domenico Bettinali - Grottaferrata (Roma)
Chequered Fl (Psion)	ZX SPECTRUM	1	M.1 00,54	Fabrizio Ferretti - Rubiera (RE)
China Miner (Future Collins)	CBM 64	*	3.100	Gaetano Lo Cicero - Palermo
Chuckie Egg (A & F Soft.)	ZX SPECTRUM	-	146.010	Francesco Bacchelli - Roma
Ciclons (Rabbit Soft.)	CBM 64	-	4.150	Alessandro Corbetta - Castelli Calepio (BG)
Cloudburst (Tensor Tech.)	VIC 20	1	4.480	Diego Bardari - Roma
Congo Bongo (Sega)	CBM 64	1	37.200	Fabio Sibillano - Roma
Cosmic Crunc (Commodore)	VIC 20	3	68.070	F. Ferazza - Pombia (NO)
Crazy Kitchen (Rebit Comp.)	ZX SPECTRUM	1	32.205	G. Porini - Verbania Intra
Critters (Rabbit Soft.)	VIC 20	1	8.475	Piero Pizzi - Vigevano
Cyclons (Rabbit Soft.)	VIC 20	1	460	Piero Pizzi - Vigevano
Decathlon (Microsoft)	CBM 64	-	11.371	Daniele Navarra - Roma

Retro-Gaming.it

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Decathlon (Activision)	APPLE	1	7.076	Federico Crova - Pecetto (TO)
Decathlon (Pewterware)	TI 99/4A	=	11.455	Geremi Anzovino - Villasanta (MI)
Defender (Atari soft)	CBM 64	2	999.850	Fabrio Curranni - La Spezia
Dig Dug (Atari soft)	CBM 64	1	999.920	Ivan Gusmini - Gazzaniga (BG)
Dig Dug (Atari soft)	VIC 20	1	999.990	Giulio Bodrato - Milano
Donkey Kong (Atari soft)	ATARI 800XL	1	102.000	Marco De Santi - Castelfranco V.
Donkey Kong (Atari soft)	VIC 20	3	127.800	Ciro Vampo - Taranto
Donkey Kong (Atari soft)	TI 99/4A	=	147.400	Claudio Rizzo - Roma
Dragons den (Commodore)	CBM 64	1	26.830	Mario Corsolini - Follonica (GR)
Exerion (Sega)	SC 3000	1	146.500	Luigi Giacomelli - Caerano S. Marco (TV)
Flip & Flop (First Star)	CBM 64	1	111.035	Denis Piccinato - Solaro (MI)
Fort Apocali (Synapse)	CBM 64	1	76.472	David Piccinato - Solaro (MI)
Frogger (Sierra Line)	APPLE	*	12.500	R. Bianchi - Milano
Frogger (Sierra Line)	CBM 64	=	30.230	Nico Rizzo - Agropoli (SA)
Frogger (Sierravision)	CBM 64	1	60.655	Maurizio Abete - Torre del Greco (NA)
Frogger (Rabbit Soft)	VIC 20	1	123.000	Piero Pizzi - Vigevano
Get off my gard. (Interceptor soft)	CBM 64	1	135.240	Fabio Monaci - Frascati (Roma)
Gilligans Gold (Ocean)	CBM 64	1	27.450	Emilio Tubello - Scairolo (Svizzera)
Gorf (Commodore)	VIC 20	=	242.580	Matteo Martinelli - Riva S. G. (TN)
Grid Runner (H.E.S.)	VIC 20	1	109.760	Gianfranco Ramuglia - Palermo
Gyruss (Parker Bros)	CBM 64	1	999.950	Stefano Livian - Santena (TO)
Hamburger (Program Spec.)	CBM 64	2	8.350	Alberto Pedevilla - Recco (GE)
Harrier (Durell Soft.)	ZX SPECTRUM	1	18.410	Campoli Roberto - Roma
HERO (Activision)	CBM 64	=	1.000.000	Dario Tani - Mestre (VE)
Horace & the (Sinclaire)	ZX SPECTRUM	1	5.700	Gianbattista Porini - Verbania Intra
HunckBack (Ocean)	CBM 64	1	656.000	Gabriele Gresta - S. Ilario d'Enza (RE)
Hunter on ice (Colosoftware)	CBM 64	=	87.620	Roberto Nencini - Siena
Impero (Program S.)	CBM 64	2	67.250	Alberto Dessalvi - Recco (GE)
Jawbreaker (Sierra)	APPLE IIE	1	99.995	Alberto Cogo - Milano
Jelly Moster (Commodore)	VIC 20	=	66.410	Marco Politi - Roma
Jet Pac (Ultimate)	ZX SPECTRUM	2	256.320	Alessandro Bettarini - S. Fiorentino (FI)
Jinn Genie (Micromega)	CBM 64	=	24.950	Vanni Sacchetti - S. Ilario d'Enza (RE)
Joust (Atarisoft)	ATARI 800XL	1	1.506.250	Andrea Turricchia - Imola (BO)
Jumpin Jack (Livewire)	CBM 64	2	9.820	Massimo Capelli - Bologna
Jumpman Jr. (Epxy)	CBM 64	1	130.275	Alberto Perlo - Pinerolo (TO)
Jupiter Lander (Commodore)	VIC 20	1	85.000	Giampiero D'Elia - Salerno
KickMan (Commodore)	CBM 64	1	15.350	Roberto nencini - Siena
Killer Gorilla (Micropower)	BBC "B"	=	30.300	Germano Giacobbe - Barcellona (E)
Le Mans (Commodore)	CBM 64	1	1.041.660	Enrico Berta - Acqui Terme (AL)
Manic Miner (Soft. Project)	CBM 64	=	21.449	Luigi Tura - Thiene (VI)
Miner 2049er (Oleander)	CBM 64	1	78.475	Gianni Manicardi - Modena
Mini Kong (Anirog Soft.)	VIC 20	1	287.800	Andrea Monti - Pavia
Missile Comm. (Atarisoft)	ATARI 800XL	*	922.710	Andrea Lo Bianco - Verona
Moon Mine (Texas)	TI 99/4A	1	95.470	Gabriele Orecchia - Torino
Munch Man (Solar S.)	CBM 64	=	130.080	Renato Fornasero - Caltanisetta
Munch Man (Texas)	TI 99/4A	2	154.620	Rosanna Bottin - Bruino (TO)
N. Sub (Sega)	SC 3000	=	65.500	Federico Mantovani - Isola Rizza (VR)
Necromancer (Synapse)	CBM 64	1	99.969	Loris Piccinato - Solaro (MI)
Omega Race (Bally Midway)	CBM 64	1	215.800	Marco Pagani - S. Fruttuoso (MI)
Omega Race (Commodore)	VIC 20	1	379.500	Valeriano Vidili - Roma
Pac Man (Atarisoft)	ATARI 800XL	F	900.000	Giuseppe Sciascia - Grosseto
Parsec (Texas)	TI 99/4A	=	98.100	Massimiliano Ferrari - Roma
Pengo (Atarisoft)	ATARI 600XL	1	474.620	Massimo Iacomelli - Milano
Pengo (Colosoftware)	CBM 64	2	168.800	Loris Piccinato - Solaro (MI)
Phantom Attack (Mastertronic)	VIC 20	1	2.518.247	Andrea Ferrando - Montepurzio Catone (Roma)
Pitfall I (Activision)	CBM 64	=	20.000	Gabriele Gresta - S. Ilario d'Enza (RE)
Pitfall II (Activision)	CBM 64	1	199.000	Gianni Manicardi - Modena
Pole Position (Atarisoft)	ATARI 800XL	1	106.950	Massimo Boscolo - Treviso
Pole Position (Atarisoft)	CBM 64	=	110.260	Nico Rizzo - Agropoli (SA)
Pooyan (Datasoft)	CBM 64	2	999.950	Cesare Polenghi - Milano
Popeye (Parker)	CBM 64	=	62.920	Piergiorgio Calanchi - Milano
Preppie (Adventure)	ATARI 800XL	=	13.600	Marco Zamponi - Cinisello Balsamo (MI)
Pssst (Acg)	ZX SPECTRUM	1	312.515	Luigi Liccione - Latina
Q*Bert (Parker)	ATARI 800XL	1	105.210	Riccardo Masnata - Genova
Radar Rat Race (Commodore)	VIC 20	=	244.580	Matteo Martinelli - Riva S.G. (TN)
Raid on Fort (commodore)	CBM 64	*	5.290	Fabrizio Mamolo - Udine
Raid on fort (Commodore)	VIC 20	2	8.825	David Migliori - Inverigo (CO)
Raid over mo (Access)	CBM 64	=	127.100	Giuseppe Signoretta - Torino
Rat Race (Commodore)	VIC 20	1	22.440	Diego Bardari - Roma
Road Race (Commodore)	VIC 20	=	11.93 Km	Matteo Martinelli - Riva S.G. (TN)
Robin Hood (English S.)	ATARI 800XL	2	14.280	Vittorio Bolognesi - Correggio (RE)
Sabre Wulf (Ultimate)	ZX SPECTRUM	1	468.430	Franco della Torre - Riccione (FO)
Sir Pent (CSP Microg.)	VIC 20	=	60.610	Damiano Genovese - Lapispoli (Roma)
Ski (Commodore)	CBM 64	1	222.140	David Piccinato - Solaro (MI)
Ski Race (Commodore)	CBM 64	=	324.690	Pierluca Patarini - Santena (TO)

Retro-Gaming.it

LA PAGINA DEI RECORD

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Ski (Commodore)	CBM 64	=	351.050	Emanuele Nibi - Roma
Slinky (Cosmi)	ATARI 800XL	2	9.600.000	Vittorio Bolognesi - Correggio (RE)
Snokie (Funsoft I.)	CBM 64	=	17.360	Nico Rizzo - Agropoli (SA)
Solo Flight (Microprose)	ATARI 800XL	2	15.200	Stefano Businelli - Bologna
Spare Change (Broderbund)	APPLE IIE	1	974.150	Giovanni Bianco - Torino
Squish em (Sirius)	CBM 64	1	49.730	Alessandro Meloni - Oristano
Star Battle (Commodore)	CBM 64	2	22.700	Stefano Fagnocchi - Rimini (FO)
Star Battle (Commodore)	VIC 20	1	20.510	Paolo Galvani - Arese (MI)
Star Post (Commodore)	VIC 20	1	618.400	Marcello Guerzoni - S. Felice (MO)
Suicide Strike (Tronix)	CBM 64	1	190.000	Mario Corsolini - Follonica (GR)
Super Alien (Commodore)	VIC 20	3	15.400	Marco Antonellis - Maccarese (Roma)
Super Pipeline (Tasked)	CBM 64	=	87.035	Luigi Tura - Thiene (VI)
Super Smach (Commodore)	VIC 20	=	9.470	David Genovese - Ladispoli (Roma)
Survivor (Ewing Soft.)	CBM 64	1	451.060	Massimo Antinori - Milano
TI Invaders (Texas)	TI 99/4A	=	16.083	Massimiliano Ferrari - Roma
Trout (Sirius)	VIC 20	=	99.990	Damiano Genovese - Lapispoli (Roma)
Vortex Cinterceptor	CBM 64	1	99.950	Mario Corsolini - Follonica (GR)
Zaxxon (CDatasoft)	CBM 64	1	1.009.903	Andrea Salvai - Vinovo (TO)
Zaxxon (Coleco)	ATARI 800XL	=	111.600	Andrea Vismara - Milano
Zeppelin Res (Intercept Soft.)	CBM 64	1	220.000	Massimo Antinori - Milano

F: Gioco fuori gara - Hi Score
***: Gioco in limite minimo d'ammissione**
=: Gioco nuova entrata
1-2: Gioco in gara
3: Gioco vincitore abbonamento

Spedire a: G.E. HIT-BIT
Via Rosellini, 12 - 20124 MILANO

Novità firmate Jackson.

Le Novità Jackson puoi acquistarle in via Mascheroni 14 a Milano e in tutte le migliori librerie.



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

La biblioteca che fa testo.

Retro-Gaming.it

VIDEOGARA:

fuori gara o non fuori gara, questo è il problema!

Ogni tanto qualche videogarista telefona e ci chiede: "Perché giochi come Pac-Man, che sono fuori gara da tanto tempo, non li riinserite per dare la possibilità ad altri di partecipare?"

Dopo un lungo consiglio di guerra, interrotto dai vari attacchi d'astinenza da joistick dei 3 redattori, la risposta è: NO.

E adesso non iniziate a scriverci e a telefonarci dicendo che siamo brutti, anticipatici e cattivi, minacciando rivolte e suicidi, perché saremo inderogabili. Ad esempio, avete mai pensato che chi ha raggiunto l'Hi Score non è stato l'unico ma semplicemente il primo a spedirlo?

E poi, se noi facessimo così che senso avrebbe la videogara visto che è nata come paragone di confronto per i videogiocatori?

E infine, cosa ne penserebbero i recordman che vedessero squalificati i lor sforzi e la loro rapidità nell'arrivare primi e nell'imbucare?

... come direbbe il presidente onorario dell'A.I.V.A.: Meditate Videogiocatori, meditate!

A presto VG.

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Advanced D.T.	Mattel	1	52.400	A. Dodi - Milano
Air Sea Battle	Atari	F	99	L. Trombetta - Bologna
Amidar	Parker	3	131.789	A. Corradetti - Trieste
Antartic Adv.	Coleco	1	294.980	L. Radice - Milano
Assault	Bomb	*	8.095	E. Cattaneo - Corbetta
Asterix	Atari	*	999.500	M. Andreassi - Bari
Asteroids	Atari	F	99.990	E. Zanetti - Legnano (MI)
Astropinball	Creativision	1	53.650	F. Spimpolo - Legnano (VR)
Astrosmash	Mattel	=	8.020.060	R. Panceri - Calco (CO)
Atlantis	Imagic	F	999.990	V. Patrone - Savona
Attacco Galatt.	Philips	*	795	A. Chiari - Bologna
Auto Chase	Creat.	2	31.150	A. Meloni - Oristano
Auto Racing	Mattel	*	2.35	F. Cainero - Prato (FI)
B 17 Bomber	Mattel	3	9.024	E. Barozzi - Trieste
Barnstorming	Activ.	*	0.32.24	F. Bassetti - Cividale (UD)
Batt. Spaziali	Philips	*	830	F. Arbizzani - Bologna
Battle Zone	Atari	F	999.000	G. Florio - Palo d. Colle (BA)
Beam Rider	Activ.	1	80.055.000	S. Congiu e S. Greco - Domusnovas (Ca)
Beauty & Beast	Imagic	1	18-48.300	S. Accordini - Verona
Bedlam	Vectrex	*	13.800	M. Fresi - Brugherio (MI)
Berzerk	Atari	*	270.780	A. Coltraro - Trappeto (CT)
Blue Print	Coleco	*	2.125	F. Rossi - Garbagnate (MI)
Bobby is Goi	Puzzy Bit	*	50.070	G. La Russa - Valenza
Bomb Squad	Mattel	*	9.760	A. Bignami - Bologna
Bowling	Atari	F	300	F. Franzini - Milano
Bowling	Leonardo	F	270	M. Pedone - R. Calabria
Bowling	Mattel	F	300	S. Romano - Palermo
Bowling	Philips	F	300	R. Bartoletti - Modena
Breakout	Atari	*	939	A. Ticozzi - C. Monferrato
Buck Rogers	Coleco x Atari	1	706.830	A. Mazzon - Paviola S. Giorgio (Pa)
Buck Rogers	Coleco x Coleco	3	41.635	M. Montanari - Livorno
Bump'n' Jump	Mattel x Mat	1	1.014.320	Ph. Sartori - Piacenza
Bump'n' Jump	Mattel	2	124.592	F. Angeloni - Roma

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Bump'n' Jump	Col x Mattel	*	1.809.200	M. Lenzi - Livorno
Burger Time	Mattel x Mattel	-	342.300	G. Bianco - Torino
Buzz Bomber	Mattel	*	4.298.000	C. Montuori - Baiano (AV)
Cabbage Patch K.	Coleco	-	122.650	C. di Perna - Gaeta
Caccia al Dragone	Philips	1	2.487	G. Porporini - Agugliano (AN)
Cannibal	Philips	F	9.999	M. Baldassini - Macerata
Carnival	Coleco	F	99.990	S. Fuso - Milano
Carnival	Coleco x Coleco	1	99.970	A. Pani - Monserrato (CA)
Casino	Coleco x Mattel	F	9.990 Poker	G. Brignolio - Torino
Casinò	Atari	F	9.990 Roul.	G. Riccio - Piacenza
Cat Trax	Atari	F	9.990 Roul.	R. Cuttone - Catania
Centipede	Leonardo	*	73.920	G. Artusio - Torino
Chopper Com.	Atari	F	999.999	G. Artusio - Torino
Chopper Rescue	Activ.	F	999.999	B. Ballarini - Bollengo (TO)
Circus	Creat.	F	99.900	A. Frassi - S. Lorenzo
Circus	Atari	F	9.999	A. Landini - Legnano (MI)
Combattenti della Libertà	Leonardo	2	1.190	E. Gallo - Torino
Communist Mutants	Philips	1	9.991	M. Damo - S. Donà di Piave (VE)
Corsa a Cronometro	Starpath	*	153.490	E. Apparete - Torino
Cosmic Ark	Philips	F	9.999	G. Carbonara - Triggiano (BA)
Cosmic Avenger	Imagic	F	100.010	D. Zambrini - Imola (BO)
Cosmic Creeps	Coleco	*	150.650	M. Caminale - Sampierdarena (GE)
Cosmic Crisis	Telesys	*	57.400	M. Tabasso - Savigliano
Crazy Chicky	Bit x Coleco	=	16.500	R. Di Renzo - Roma
Crazy Globber	Creat.	1	54.420	F. Spimpolo - Legnano (VR)
Crystall Castle	Hanimex	*	236.910	R. Cuttone - Catania
Cross Force	Atari	1	210.259	F. Boschini - Padova
Death Star Battle	Spectr.	*	999.900	M. Iacomelli - Milano
Decathlon	Parker	*	33.090	L. Intoppa - Roma
Defender	Activ.	3	13.358	E. Berta - Acqui Terme (AL)
Demon Attack	Atari	F	999.990	D. Oddono - Verona
Dig Dug	Imagic	F	999.995	S. Brusasca - Torino
Dodge'em	Atari	F	999.990	D. Pieri - Firenze
Donkey Kong	Atari	F	999	M. Fontanesi - Parma
DonKey Kong	Coleco x Atari	F	999.900	G. Tartara - Robassomero (TO)
Donkey Kong	Coleco x Coleco	F	99.900	E. de Andreis - Mola di Bari
Donkey Kong Jr.	Coleco x Mattel	=	424.200	P. Tarnoldi - Firenze
Dracula	Imagic	2	406.075	M. Sicilia - Napoli
Dragon Fire	Imagic	*	329.020	G. Berri - Roma
Dragster	Activ.	=	5.74	A. Cardone - Firenze
Empire Strikes Back	Parker	F	9.999	R. Bogani - Prato (FI)
Enduro	Activision	1	28 - 64.027	A. Di Napoli - Baia Domitia Sud (CE)
Escape From M. Master	Starpath	F	620	P. Cavina - Imola (BO)
E.T.	Atari	F	999.999	S. Todini - Roma
Fast Food	Telesys	F	999.999	A. Martini - Segrate (MI)
Fathom	Imagic	*	22.199	L. Giannini - Ferrara
Fathom	Imagic x Atari x Mattel	*	11.560	M. Capone - Milano
Fire Fighter	Imagic	*	00.06	T. Gerosa - Lecco (CO)
Fishing Derby	Activ.	F	99	M. Pescioli - Pontassieve (FI)
Flipper	Philips	*	993.580	G. Terzoni - Castel S.G. (PC)
Fortress of Narzod	Vectrex	*	8.920	M. Fresi - Brugherio (MI)
Frantic Freddy	Spectrav.	=	14.050	Germano Di Renzoi - Roma

Retro-Gaming.it

LA PAGINA DEI RECORD

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Freeway	Activ.	*	37	P. Noncovich - Sandigliano
Frenzy	Coleco	=	134.014	G. Carrara - Firenze
Frog Bog	Mattel	3	860	L. Barbieri - Pesaro
Frogger	Parker x Atari	*	99.880	M. Balduini - Parma
Frogger	Parker x Ata	1	9.999	E. Fedele - Napoli
Frogger	Parker x Coleco	2	49.320	P. Andreoli - Milano
Frogger	Parker x Mat	F	99.990	M. Mosillo - Terracina (LT)
Front Line	Coleco	=	52.700	D. Tani - Mestre
Frost Bite	Activ.	*	333.570	M. Preatoni - Varese
Galaxian	Atari	*	258.860	M. Figini - Lomazzo (CO)
Gangster's Alley	Spectr.	F	99.990	R. Croce - Nichelino (TO)
Gas Hog	Spectr.	*	21.070	F. Gallo Selva - Quaregna (VC)
Ghost Manor	Xonox	*	247.668	G. Artusio - Torino
Golf	Atari	F	32	G. Celentano - Foggia
Golf	Mattel	F	25	F. Chiaraluce - Napoli
Golf	Philips	F	32	O. Airaghi - Bollate (MI)
Gorf	Coleco x Atari	1	99.950	G. Artusio - Torino
Gorf I	Coleco x Coleco	*	105.600	M. Capelli - Busnago (MI)
Gorf II	Coleco x Coleco	*	14.960	F. Rossi - Garbagnate (MI)
Gorilla	Philips	F	100	A. Machini - Vimercate (MI)
Grand Prix	Activ.	*	0.28,81	L. Girotti - Chiavari (GE)
Guardian	Pollo	1	601.575	F. Dolce Baldi - Palermo
Happy Trails	Activ.	1	677.977	M. Toschi - Lavezzola (RA)
H.E.R.O.	Activ.	F	1.000.000	G.L. Milanese - Alessandria
Horse Racing	Mattel	F	9.999	C. Biondi - Genova
Human Cann.	Atari	F	7-0 errori	M. Monti - Bologna
Ice Trek	Imagic	*	99.020	G. Rizza - Trapani
Infiltrate	Apollo	F	999.975	W. Riva - Genova
Invaders	Leonardo	2	1.749	G. Artusio - Torino
Jawbreaker	Tigerv	*	89.345	F. Pirro - Roma
Journey Escape	Data Age	*	519.100	T. Gerosa - Lecco (CO)
Joust	Atari	*	231.550	M. Brugnola - Sesto F. (FI)
Jumpman Jr.	Epyx	F	999.975	M. Croci - Monza (MI)
Jungle Hunt	Atari	*	93.760	A. Bertoncini - Garignano
Kaboom	Activ.	*	479.997	D. Lorenzini - B. e Ripoli (FI)
Kangaroo	Atari	3	999.900	M. Farfariello - Villa Cortese (MI)
Keystone Kapers	Activ.	F	1.000.000	G. Orlandelli - Parma
Killer Bees	Philips	1	109.999	D. di Bella - Roma
Lady Bug	Coleco x Mat	=	327.950	R. Boscono - Ponderano (VC)
Lady Bug	Coleco	F	999.990	M. Pastore - Napoli
Laser Blast	Activ.	F	1.000.000	F. Giannone - Milano
Laser Gates	Imagic	*	83.211	M. Fresi - Brugherio (MI)
Lock'n'Chase	Mattel	F	60.301.480	A. Spacal - Trieste
Looping	Coleco	F	999.990	F. Cainero - Prato (FI)
Lost Luggage	Apollo	*	139.309	A. Gerli - Milano
Mario Bros	Atari	F	999.990	B. Gallo Selva - Biella (VC)
Master of Un.	Mattel	3	2.616.300	M. Mosillo - Terracina (LT)
Megamania	Activ.	F	999.999	F. Strocco - Torino
Mine Storm	MB Elec.	1	190.835	G. Manicardi - Modena
Miner 2049er	Microfun	*	480.455	G. Artusio - Torino
Miniature Golf	Atari	F	40	G. Brignolio - Torino
Missile Com	Atari	F	999.995	P. Lugasi - S. Lazzaro
Missile War	Leonardo	*	22.750	A. Lombardi - Milano
Mission X	Mattel	*	226.940	G. Franceschini - Roma
Mission 3.000 AD	Puzzy Bit	2	80.300	B. Gallo Selva - Biella
Moon Patrol	Atari	2	163.600	G. Nacca - Casapulla (CE)
Moon Sweeper	Imagic	F	999.995	G. Tartara - Robassomero (TO)
Motor Cycle	Tectr.	*	15 barili	M. Piertrobono - Alatri (FR)
Mouse Puzzle	Creat.	F	99.990	G. Maggi - Roma
Mouse Trap	Coleco x Atari	F	9.999	G. Artusio - Torino
Mouse Trap	Coleco x Coleco	F	999.990	W. Marinozzi - Castellina M. (PI)
Mouse Trap	Coleco x Mattel	2	10.223.600	M. De Patre - Bologna

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Mr. Do	Coleco	*	647.650	G. Di Stefano - Catania
Ms. Pac Man	Atari	F	999.990	B. Ballarini - Bollengo (TO)
Nexar	Spect.	F	999.950	B. Gallo Selva - Biella
Night Mare	Philips	F	9.995	G. Secco - Camnago (MI)
Night Stalker	Mattel	F	999.900	F. Spiteri - Cesano M. (MI)
No Escape	Imagic	*	805.353	M. Tobasso - Savigliano
Nova Blast	Imagic	*	9.991.050	M. di Benedetto - Udine
Obelix	Atari	=	80.820	M. Vidoni - Pordenone
Oink!	Activ.	2	999.600	B. Gallo Selva - Biella
Open Sesame	Bit	1	39.510	R. Manfredi - Rivalta (RE)
Outlaw	Atari	*	17"	M. Paggianella - Busto A. (VA)
Pac Man	Atari	F	99.999	M. Castellaro - Mestre
Parachute	Homev.	2	38.075	V. Croce - Milano
Pepper II	Coleco	F	999.990	P.M. Zucco - Roma
Phantom Tank	Puzzy Bit	3	99.900	A. Lapolla - Napoli
Phaser Patrol	Starpath	F	Hero	R. Pradella - Imola (BO)
Phoenix	Atari	F	999.990	G.L. Trivelli - Bolzano
Piccone Magico	Philips	F	2.500	A. Scuderi - Roma
Pick Up Spare	Mattel	*	138	M. Iacomelli - Milano
Pitfall I	Activ.	F	114.000	M. Vignali - Milano
Pitfall II	Activ.	F	199.000	M. Mercalli - Roma
Pitfall II	Activ. x Atari	=	66.076	N. Giordani - Novara
Pit Stop	Epyx	2	01.26	M. Iacomelli - Milano
Planet Patrol	Spect.	*	358.920	M. Cosco - Trofarello (TO)
Plaque Attack	Activ.	*	89.935	S. Figini - Lomazzo (CO)
Pole Pos.	Atari	1	170.000	M. D'Alessandro - Roma
Pole Pos.	Vectrex	*	77.350	L. Olivari - Novate M.
Police Jump	Creat.	F	99.990	D. Resca - Ferrara
Popeye	Parker	*	297.000	G. Verga - Cornaredo (MI)
Popeye	Parker x Mattel	*	228.300	G. Signoretta - Torino
Popeye	Parker x Coleco	=	186.850	E. di Perna - Gaeta
Q* Bert	Parker x Atari	F	99.975	M. Mascagni - Bologna
Q* Bert	Parker x Coleco	F	999.995	L. Bargelloni - Bari
Q* Bert	Parker x Mattel	2	1.679.875	C. Stefani - Foligno (PG)
Reactor	Parker	2	999.911	F. Gallo Selva - Quaregna (VC)
Return of the Jedi	Parker	=	70.356	M. Cariani - Bologna
Riddle Of The Sphinx	Imagic	*	337.107	D. Zambrini - Imola (BO)
River Raid	Activ. x Atari	F	1.000.000	G. Marino - Livorno
River Raid	Activ. x Coleco	*	2.435.320	R. Pedrini - Brescia
River Raid	Activ. x Mattel	*	257.540	A. Mori - Sassofortino
Robin Hood	Xonox	1	272.000	S. Turco - Palermo
Robot Killer	Leonardo	*	5.410	M. Pedone - R. Calabria
Robot Tank	Activ.	*	73	S. Tadini - Roma
Safecracker	Imagic	=	227.100	L. Rizzardi - Milano
Saltimbanchi	Philips	F	1.995	A. Barile - Napoli
Sci	Philips	*	12.9	G.M. Zanetti - Venezia
Scooby Doo's	Mattel	3	99.950	F. Negri - Firenze
Scramble	Gce	1	81.340	G. Manicardi - Modena
Sea Monster	Puzzy Bit	3	15.380	M. Vignati - Milano
Sea Quest	Activ.	1	408.450	G. Riccio - Piacenza
Shark Shark	Mattel	*	416.850	R. Croni - Oristano
Sharp Shot	Mattel	3	98	G. Stracuzza - Reggio C.
Sir Lancelot	Xonox	*	929.340	A. Stefanetto - Torino
Skiing	Activ.	F	27,42	L. Di Maio - Napoli
Skiing	Mattel	F	77.0	A. Gambetti - Bologna
Sky Diver	Atari	F	99	G. Artusio - Torino
Sky Jinks	Activ.	*	0.34.68	G. Lapecorella - Bari
Smurf	Coleco	*	3.745.700	U. Marchiori - Busnago (MI)
Sonic Invader	Creativision	1	30.640	F. Spimolo - Legnano (VR)
Sorcerer's Apprentice	Atari	*	100.372	U. Cacciatori - Carrara (MS)

Retro-Gaming.it

... e con questi siamo a 60 ecco chi si è abbonato, ha risparmiato e ha vinto un Commodore 64

Pubblichiamo l'elenco di altri 20 fortunati vincitori del concorso abbonamenti Jackson 1985. A loro vanno le nostre più vive felicitazioni e agli altri nostri abbonati l'augurio di essere fra i 40 restanti fortunati.
Il prossimo mese pubblicheremo l'elenco di altri 20 fortunati vincitori.



1) **D'AMICO Michele**
Via Giotto-Parco Gabriella
81100 Caserta (CE)

2) **PENNESTRE Claudio**
Via C. Cavour, 21
34077 Ronchi dei Legionari (GO)

3) **MARCHI Raffaele**
Via Metauro, 38
65010 S. Teresa di Spoltore (PE)

4) **SESTITO Aurelio**
Via Martelli, 14
88064 Chiaravalle Centrale (CZ)

5) **CECCATO Giovanni**
Via Pacinotti, 4
36060 Romano D'Ezzelino (VI)

6) **CASALI Aldo**
P.zza Caiazzo, 3
20124 Milano (MI)

7) **RITAROSSI Mario**
Via Cerreto di Spoleto, 48
00181 Roma (RM)

8) **SATEMA S.a.s.**
di G. & L. F.lli Grillo & C.
Via Milano, 473
13069 Vigliano Biellese (VC)

9) **FANTECHI Renzo**
Via Forlivese, 29
50065 Pontassiene (FI)

10) **FOGLIANO Pierluigi**
Via Capecelatro, 22
20148 Milano (MI)

11) **FARRONI Pierluigi**
Via Borgo San Lorenzo, 2
62020 Loro Piceno (MC)

12) **GRILLI Giuliano**
Via Di Mezzo, 33
41032 Cavezzo (MO)

13) **SAMMARCO Giovanni**
Via Del Faro, 72
74020 San Vito (TA)

14) **BASILE Modesto**
Via Luigi Sturzo, 39
67100 L'Aquila (AQ)

15) **MORGANO Oresto**
Via Nazionale, 127
94010 Calascibetta (EN)

16) **GIORDANO Giancamillo**
Via M. Ausiliatrice, 36
10152 Torino (TO)

17) **GUERRINI Roberto**
Via Pascoli, 3
53027 S. Quirico D'Orcia (SI)

18) **TURNU Efisio**
Via Cesare Balbo, 16
09170 Oristano (OR)

19) **I.T.I. di Castelfranco Veneto**
Via Dei Carpani, 19
31033 Castelfranco Veneto (TV)

20) **ZATTONI Raffaele**
Via Palazzolo, 8
48020 S. Romualdo (RA)



Retro-Gaming.it

BONUS

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Space Armada	Mattel	*	402.180	G. Rosa - Locri (RC)
Space Attack	Hanimex	*	45.920	G. Coserti - Milano
Space Cavern	Apollo	*	540.000	R. Feruglio - Milano
Space Fury	Coleco	FG	999.990	P. Carminati - S. Mauro (TO)
Space Hawk	Mattel	*	3.489.530	N. Nobili - Bologna
Space Invaders	Atari	F	9.995	G. Catalano - Palermo
Space Mission	Leonardo	2	336	M. Brisca - Novara
Space Panic	Coleco	*	322.270	G. Berri - Roma
Space Sparta	Mattel	*	575.420	W. Braghin - Torino
Space Squadron	Leonardo	*	620	A. Mengozzi - Forlì
Space Tunnel	Puzzy Bit	*	7.740	B. Gallo Selva - Biella
Spectron	Spectr.	*	5.590	F. Cainero - Prato (FI)
Spider Fighter	Activ.	F	900.000	D. Svetoni - Cesano Boscone (MI)
Spiderman	Parker	3	98.590	O. Laurent - St. Cristophe (AO)
Spike's Pick's	Xonox	F	999.950	G. Artusio - Torino
Stampede	Activ.	=	23.306	G. Artusio - Torino
Star Master	Activ.	*	9.403	R. Rossi - Udine
Star Raiders	Atari	*	Atari 5	A. Farina - Milano
Star Strike	Mattel	=	8.676	M. Rizza - Trapani
Star Voyager	Imagic	F	99 ADM	M. Rabottini - Roma
Street Races	Atari	*	99	A. dal Gesso - Venezia
Sub Hunt	Mattel	F	39	M. Nepote André - Torino
Sub Roc	Coleco	1	999.500	P. di Girolamo - Roma
Super Breakout	Atari	F	9.997	F. Castagna - Palermo
Super Cobra	Parker	*	74.997	C. Chiodaroli - Milano
Super Cross Force	Spectr.	3	999.900	M. Iacomelli - Milano
Super Kung-Fu	Xonox	*	203.600	M. Perugini - Roma
Superman	Atari	*	00.44	W. Riva - Genova
Swords & Ser	Imagic	F	3.500	G. Bolzani - Milano
Tanks A Lot	Leonardo	1	10.300	M. Caramelli - Pistoia
Tape worm	Spect.	F	9.999	A. Gazzanave - Casteltermini
Terrahawks	Philips	3	3.210	M. Manfredi - Somma V. (NA)
The End	Leonardo	*	32.920	U. Minguzzi - Firenze
Threshold	Tigerv.	2	80.880	M. Correnti - Portotorres (SS)
Time D. Breakout	Atari	F	113	W. Riva - Genova
Time Pilot	Coleco	F	999.900	G. Maggio - Roma
Tiratore Scelto	Philips	F	216	L. Contoli - Imola (BO)
Trick Shot	Imagic	F	37	G. Artusio - Torino
Tron Deadly Discs	Mattel	*	73.630.600	M. Testi - Fornacette (PI)
Tron Maze A Tron	Mattel	*	12.840.950	R. Di Maulo - Roma
Tron solar Sailer	Mattel	*	133.950	A. Bignami - Bologna
Tropical Trouble	Imagic	*	18.850	G. Rizza
Truckin' Game 1	Imagic	=	1 June 15,10	M. Guerra - Chieti
Truckin' Game 2	Imagic	*	99.310	D. Maggi - Milano
Turbo	Coleco	F	999.998	R. Forgione - Torino
Turtles	Philips	*	34.200	E. Giuzio - Roma
Tutankham	Parker	3	999.900	A. Valli - Merate (CO)
Uscf Chess	Mattel	1	7 matto	M. Guerra - Chieti
Vanguard	Atari	*	999.750	M. Contini - Cassina P. (MI)
Vectron	Mattel	*	924.470	G.L. Rocca - Velletri (RM)
Venture	Coleco	F	999.900	M. Iacomelli - Milano
Venture	Coleco x Mat	=	648.200	MN. Giordani - Novara
Venture	Coleco	F	999.900	Massimo Iacomelli - Milano
Video Pinball	Atari	F	999.999	G. Artusio - Torino
Wall Defender	Bomb	*	239.674	A. Carrano - Milano
White Water	Imagic	1	96.570	A. Uccello - Genova
Wing War	Imagic	3	999.975	M. Romano - Napoli
Wizard of War	Coleco	F	99.900	G. Tartara - Robassomero (TO)
Worm Whomper	Activ.	3	547.739	L. Maggiolini - Bareggio (MI)
Yar's Revenge	Atari	F	999.999	G. Artusio - Torino
Z-Tack	Bomb	*	234.872	E. Sanfilippo - Livorno
Zaxxon	Coleco x Coleco	F	99.900	M. Vazio - Torino
Zaxxon	Coleco x Mattel	1	115.400	S. Luvini - Genova

LEGENDA: F: Gioco fuori gara - Hi Score; *: Gioco in limite minimo d'ammissione; =: Gioco nuova entrata; 1-2: Gioco in gara; 3: Gioco vincitore abbonamento.

il mercato

Da questo numero il Mercato di VideoGiochi è cambiato. In questa prima pagina troverete il prezzo e le caratteristiche delle ultime novità e dei migliori giochi che entrano nell'olimpo delle Hit Games. Abbiamo cercato così di soddisfare anche i computergiochisti offrendogli il meglio del mercato. Abbiamo poi ristrutturato la parte relativa ai videogiochi per consolle, suddividendoli in base alle loro compatibilità.

Tutti i lettori che ci chiedono "Quanti giochi ho per il mio sistema?" saranno così immediatamente soddisfatti.
Anche nell'hardware ci sono delle novità: i prezzi e le caratteristiche di tutti i più importanti home computer.
La LEGGENDA riporta tutti i simboli utilizzati per definire le compatibilità dei giochi.
Esaminatela con attenzione!

I GIOCHI DEL MESE: BESTSELLER E NOVITÀ

TITOLO	MARCA	COMPATIBILI	PREZZO	PREZZO	PROVA
ASTERIX	ATARI	A	59.000		
ATIC ATAC	ULTIMATE	ZX		8.000	VG 21
BEACH HEAD	ACCESS	64	25.000		VG 23
BMX RACERS	MASTERTRONIC	65/ZX	7.900		VG 23
BRUCE LEE	DATASOFT	64/XL	28.000		VG 21
COOKIE MONSTER MUNCH	ATARI	A	79.000		VG 25
FALCON PATROL II	VIRGIN	64	24.000		VG 23
FLIGHT SIMULATOR II	SUB LOGIC	64/AP/IBM		25.000	
FLIP & FLOP	FIRST STAR	64/XL	49.000		VG 18
GHOSTBUTERS	ACTIVISION	64/ZX	32.000		VG 23
GHUST BUSTER	SUNRISE	C	76.000		VG 23
HUNTER KILLER	PROTEK	ZX	24.000		VG 24
JUNGHLE HUNT	ATARI	A/XL	79.000		VG 18
M.U.L.E.	ELECTRONICS ARTS	64/XL	39.000		VG 24
MATCH DAY	OCEAN	ZX		15.000	
MIND STRIKE	MATTEL	LU	49.000		VG 18
MISSION IMPOSSIBLE	EPYX	64	55.000		VG 25
MONACO G.P.	SEGA	SC	61.500		
OBELIXC	ATARI	A	59.000		VG 24
OMEGA RACE	COLECO	C	79.000		VG 25
ONE on ONE	ELECTRONICS ARTS	64	38.000		VG 21
PIT STOP 2	EPYX	64	55.000		
PSYCO SHOPPER	MASTERTRONIC	V	7.900		VG 23
PSYTRON	BEYOND	ZX	24.000		VG 24
RAID OVER MOSCOW	ACCESS	64/ZX		15.000	
ROCKY	COLECO	C	160.000		VG 20
ROLLOVERTURE	SUNRISE	C	76.000		VG 23
SABRE WULF	ULTIMATE	ZX		18.000	VG 24
SKOOL DAZE	MICROSPHER	ZX		18.000	
SNOOPY & THE RED BARON	ATARI	A	59.000		VG 24
SOCCER INTERNATIONAL	COMMODORE	64	41.000		
SORCERY	VIRGIN	64/A/ZX	24.000		VG 21
SPORT HERO	MELBOURNE	ZX		15.000	
STRANGELOOP	VIRGIN	ZX	20.000		VG 20
SUMMER GAMES	EPYX	64	55.000		VG 20
THE BIZ	VIRGIN	ZX	20.000		VG 23
TOY BIZARRE	ACTIVISION	64	32.000		VG 24
ZENJI	ACTIVISION	XL	85.000		VG 24

LEGENDA – A = ATARI; **C** = COLECO; **I** = INTELLEVISION; **Ii** = INTELLEVISION + INTELLIVOICE; **LE** = LEONARDO; **P** = PHILIPS; **S** = STARPATH; **V** = VECTREX; **Vi** = VIC 20; **XL** = ATARI XL; **ZX** = ZX SPECTRUM; **64** = CBM 64.

Retro-Gaming.it

VCS ATARI

TITOLO:	MARCA:	TIPO:	COMPATI	PREZZO	PREZZO MEDIO	PROVA:
ACTION FORCE	PARKER	AZIONE	A	79.000	70.000	
AMIDAR	PARKER	AZIONE	A	79.000	70.000	
ASTERIX	ATARI	AZIONE	A	79.000	25.000	
ASTEROID FIR	HOMEVIS	SPAZIO	A	55.000	25.000	
ASTEROIDS	ATARI	SPAZIO	A	69.000	25.000	
ATLANTIS	IMAGIC	SPAZIO	A	29.000	25.000	VG 14
BARNSTORMING	ACTIVIS	AZIONE	A	92.000	90.000	
BASE ATTACK	HOMEVIS	SPAZIO	A	55.000	25.000	
BATTLE ZONE	ATARI	GUERRA	A	79.000	70.000	VG 13
BERZERK	ATARI	AZIONE	A	75.000	69.000	
BIG BIRDS EG	ATARI	AZIONE	A	59.000	55.000	
BRIDGE	ACTIVIS	STRATEG	A	92.000	90.000	
BUCK ROGERS	SEGA	AVVENTU	A	59.000		
CHINA SYNDRO	SPECTRA	AZIONE	A	42.000	35.000	
CHOPPER COMM	ACTIVIS	GUERRA	A	92.000	90.000	VG. 13
CONGO BONGO	SEGA	AVVENTU	A	59.000		
COSMIC WAR	HOMEVIS	SPAZIO	A	55.000	25.000	
CRASH DIVE	20TH CE	AZIONE	A	47.000		
CROSS FORCE	SPECTRA	SPAZIO	A	45.000	30.000	VG 4
CRYSTAL CAST	ATARI	AZIONE	A	69.000	60.000	VG 19
DEMON ATTACK	IMAGIC	SPAZIO	A	29.000	25.000	VG 1
DRAGSTER	ACTIVIS	GUIDA	A	95.000	57.000	
DUEL/KU-FU	XONOX	AZIONE	A	79.000	75.000	
FISHING DERB	ACTIVIS	SPORT	A	65.000	50.000	
FRISCO	HOMEVIS	AZIONE	A	35.000	20.000	
FROSTBITE	ACTIVIS	AZIONE	A	89.000	60.000	VG. 13
GALAXIAN	ATARI	SPAZIO	A	79.000	70.000	VG 13
GANGSTER ALL	SPECTRA	AVVENTU	A	42.000	40.000	VG 3
ICE HOCKEY	ACTIVIS	SPORT	A	92.000	90.000	
IQ 180	HOMEVIS	STRATEG	A	55.000	25.000	
JAWBREAKER	TIGERVI	AZIONE	A	64.000	40.000	VG 9
JEDY ARENA	PARKER	SPAZIO	A	79.000		
JOUST	ATARI	AZIONE	A	69.000	60.000	VG 15
JUNGLE HUNT	ATARI	AVVENTU	A	79.000	70.000	VG 12
KING KONG	TIGERVI	AZIONE	A	64.000	50.000	VG 10
LANCE/HOOD	XONOX	AZIONE	A	79.000	75.000	
LASER GATES	IMAGIC	SPAZIO	A	59.000	50.000	VG 15
MAGIC CARPET	HOMEVIS	AVVENTU	A	55.000	25.000	
MANGIA'	SPECTRA	AZIONE	A	42.000	19.000	VG 18
MANOR/PEAK	XONOX	AZIONE	A	79.000	75.000	
MARAUDER	TIGERVI	SPAZIO	A	64.000	40.000	VG 11
MARIO BROS'	ATARI	AZIONE	A	89.000	60.000	VG 17
MASH	20TH CE	AZIONE	A	66.000		
MASTER BUILD	SPECTRA	AZIONE	A	42.000	40.000	VG 17
MEGAFORCE	20TH CE	AZIONE	A	44.000		
MINER 2049ER	TIGERVI	AZIONE	A	72.000	65.000	VG 19
MOON PATROL	ATARI	SPAZIO	A	59.000	25.000	VG 16
MS. PAC-MAN	ATARI	LABIRIN	A	89.000	60.000	VG 9
NEW SOCCER	ATARI	SPORT	A	59.000	55.000	
NEW VOLLEY B	ATARI	SPORT	A	59.000	50.000	
NEXAR	SPECTRA	SPAZIO	A	42.000	35.000	VG 7
PANDA CHASE	HOMEVIS	AZIONE	A	55.000	25.000	
PARACHUTE	HOMEVIS	AZIONE	A	55.000	20.000	
PHOENIX	ATARI	SPAZIO	A	79.000	60.000	VG 6
PLANET PATRO	SPECTRA	SPAZIO	A	42.000	40.000	VG 5
PLAQUE ATTAC	ACTIVIS	AZIONE	A	89.000	83.000	VG 10
PLATE MANIA	HOMEVIS	AZIONE	A	55.000	20.000	
POLARIS	TIGERVI	AZIONE	A	72.000	70.000	VG 18
POPEYE	PARKER	AZIONE	A	79.000	60.000	VG 16
PORKY'S	20TH CE	AZIONE	A	66.000		

Retro-Gaming.it

VCS ATARI

TITOLO:	MARCA:	TIPO:	COMPATI	PREZZO	PREZZO MEDIO	PROVA:
Q*BERT	PARKER	AZIONE	A	89.000	80.000	VG 14
QUICK STEP	IMAGIC	AZIONE	A	59.000	55.000	
RACING CAR	HOMEVIS	GUIDA	A	35.000	20.000	
REACTOR	PARKER	AZIONE	A	79.000	50.000	VG 6
RETURN OF TH	PARKER	SPAZIO	A	89.000	75.000	
RIDDLE OF TH	IMAGIC	STRATEG	A	35.000	29.000	VG 4
ROBOT FIGHT	HOMEVIS	SPAZIO	A	55.000	20.000	
ROBOTTANK	ACTIVIS	GUERRA	A	97.000	70.000	
SEAQUEST	ACTIVIS	AVVENTU	A	89.000	85.000	VG 9
SKY ALIEN	HOMEVIS	SPAZIO	A	55.000	20.000	
SKY ALIEN	HOMEVIS	SPAZIO	A	55.000	25.000	
SKY SKIPPER	PARKER	AZIONE	A	79.000	70.000	VG 19
SORCERERS AP	ATARI	AZIONE	A	59.000	50.000	VG 14
SPACE INVADE	ATARO	SPAZIO	A	59.000	50.000	
SPIDER FIGHT	ACTIVIS	AZIONE	A	89.000	60.000	VG 8
SPIDERMAN	PARKER	AZIONE	A	79.000	70.000	
STAMPEDE	ACTIVIS	AZIONE	A	77.000	50.000	VG 4
STAR RAIDERS	ATARI	SPAZIO	A	89.000	80.000	VG 8
STAR TREK	SEGA	SPAZIO	A	59.000		
SUPER COBRA	PARKER	AZIONE	A	89.000	80.000	
TANKS WAR	HOMEVIS	GUERRA	A	55.000	20.000	
TAPEWORM	SPECTRA	AZIONE	A	42.000	40.000	
TEDDY APPLE	HOMEVIS	AZIONE	A	55.000	20.000	
TENNIS	ATARI	SPORT	A	69.000	60.000	
TENNIS	HOMEVIS	SPORT	A	55.000	25.000	
THE EMPIRE S	PARKER	SPAZIO	A	79.000	65.000	
THRESHOLD	TIGERVI	SPAZIO	A	64.000	60.000	VG 12
TOPY	HOMEVIS	AZIONE	A	55.000	25.000	
TRICK SHOT	IMAGC	AZIONE	A	29.000	25.000	
TUTANKHAM	PARKER	LABIRIN	A	89.000	80.000	VG 17
VANGUARD	ATARI	SPAZIO	A	79.000	70.000	VG 14
WALL BREAK	HOMEVIS	AZIONE	A	55.000	20.000	
WAR 2.000	HOMEVIS	AZIONE	A	55.000	25.000	
WIZARD OF WO	COLECO	LABIRIN	A	40.000	/	VG 20
YAR'S REVENG	ATARI	SPAZIO	A	59.000	50.000	VG 2

COLECOVISION

BEE	HOMEVIS	AZIONE	C	73.000	70.000	
BLACK JACK	COLECO	STRATEG	C	62.000	60.000	
CABBAGE PATC	COLECO	AVVENTU	C	88.000	80.000	VG 21
CAMPAIGN '84	SUNRISE	STRATEG	C	76.000		
CAR RACE	HOMEVIS	GUIDA	C	73.000	70.000	
COSMIC AVENG	COLECO	SPAZIO	C	52.000	45.000	
DESTRUCTOR	COLECO	LABIRIN	C	62.000	55.000	VG 24
FOOTBALL	COLECO	SPORT	C	79.000	70.000	
FRENZY	COLECO	LABIRIN	C	62.000	60.000	VG 21
FRONT LINE	COLECO	AZIONE	C	62.000	60.000	VG 24
GETAWAY TO A	EPYX	/	C	79.000	70.000	
GUST BUSTER	SUNRISE	AZIONE	C	76.000		VG 23
JUMPMAN JR.	EPYX	AZIONE	C	79.000	70.000	
LOOPING	COLECO	AZIONE	C	62.000	60.000	VG 15
MINER 2049ER	MICROFU	LABIRIN	C	88.000	70.000	VG 25
MR. DO	COLECO	LABIRIN	C	72.000	70.000	VG 19
OMEGA RACE	COLECO	SPAZIO	C	72.000	70.000	VG 25
PEPPER II	COLECO	LABIRIN	C	62.000	60.000	
PIT STOP	COLECO	GUIDA	C	79.000	70.000	VG 17
PUMUCKJUMP	HOMEVIS	AZIONE	C	73.000	60.000	
QUEST FOR QU	SUNRISE	LABIRIN	C	76.000		
ROLLOVERTURE	SUNRISE	AZIONE	C	76.000		VG 23
SMURF	COLECO	AVVENTU	C	62.000	60.000	VG 14
SPACE FURY	COLECO	SPAZIO	C	52.000	50.000	VG 19
SPACE PANIC	COLECO	SPAZIO	C	52.000	50.000	VG 20
SUB ROC	COLECO	SPAZIO	C	72.000	70.000	VG 21
TIME PILOT	COLECO	SPAZIO	C	52.000	50.000	VG 18
VENTURE	COLECO	AZIONE	C	62.000	55.000	VG 14
VICTORY	COLECO	/	C	72.000	65.000	
WAR GAMES	COLECO	AZIONE	C	79.000	70.000	
WING WAR	IMAGIC	LABIRIN	C	89.000	85.000	VG 17

Retro-Gaming.it

INTELLIVISION

TITOLO:	MARCA:	TIPO:	COMPATI	PREZZO	PREZZO MEDIO	PROVA:
A.D.&D	MATTEL	AVVENTU	I	59.000	50.000	VG 5
ARMOR BATTLE	MATTEL	GUERRA	I	49.000	29.000	
ASTROSMASH	MATTEL	SPAZIO	I	59.000	14.000	VG 1
AUTO RACING	MATTEL	GUIDA	I	49.000	29.000	
BACKGAMMON	MATTEL	STRATEG	I	49.000	29.000	
BASEBALL	MATTEL	SPORT	I	49.000	29.000	VG 3
BASKETBALL	MATTEL	SPORT	I	59.000	50.000	VG 2
BEAUTY & BEA	IMAGIC	AZIONE	I	49.000	40.000	VG 4
BOWLING	MATTEL	SPORT	I	49.000	29.000	
BOXING	MATTEL	SPORT	I	59.000	55.000	
BUZZ BOMBERS	MATTEL	AZIONE	I	69.000	65.000	VG 15
CHECKERS	MATTEL	STRATEG	I	49.000	29.000	VG 17
CHESS	MATTEL	STRATEG	I	69.000	65.000	
DRACULA	IMAGIC	AVVENTU	I	49.000	45.000	VG 6
DRAGON FIRE	IMAGIC	AVVENTU	I	49.000	45.000	VG 8
FOOTBALL	MATTEL	SPORT	I	14.500	14.000	VG 8
FROG BOG	MATTEL	AZIONE	I	49.000	29.000	
GOLF	MATTEL	SPORT	I	49.000	29.000	VG 13
HOCKEY	MATTEL	SPORT	I	45.000	24.500	
HORSE RACING	MATTEL	STRATEG	I	59.000	55.000	
HOVER FORCE	MATTEL	AZIONE	I	79.000	75.000	
LAS VEGAS	MATTEL	STRATEG	I	14.500	14.000	
LOCK'N'CHASE	MATTEL	LABIRIN	I	69.000	65.000	
MATH FUN	MATTEL	EDUCATI	I	14.500	14.000	
MICROSURGEN	IMAGIC	AVVENTU	I	49.000	45.000	
MISSION X	MATTEL	GUERRA	I	69.000	65.000	VG 11
MOTOCROSS	MATTEL	GUIDA	I	49.000	29.000	
NIGHT STALKE	MATTEL	LABIRIN	I	69.000	65.000	
PINBALL	MATTEL	AZIONE	I	59.000	55.000	
REVERSI	MATTEL	STRATEG	I	49.000	29.000	
ROYAL DELER	MATTEL	STRATEG	I	49.000	29.000	
S. COMP. SOC	MATTEL	SPORT	I	79.000	75.000	
S. COMP. TEN	MATTEL	SPORT	I	79.000	75.000	
SEA BATTLE	MATTEL	GUERRA	I	49.000	29.000	
SHARK SHARK	MATTEL	AZIONE	I	49.000	29.000	VG 7
SHARP SHOT	MATTEL	AZIONE	I	14.500	14.000	VG 7
SKIING	MATTEL	SPORT	I	59.000	55.000	VG 5
SNAFU	MATTEL	AZIONE	I	49.000	29.000	
SOCCER	MATTEL	SPORT	I	59.000	50.000	
STAR STRIKE	MATTEL	SPAZIO	I	59.000	55.000	
SUB HUNT	MATTEL	GUERRA	I	59.000	55.000	
TENNIS	MATTEL	SPORT	I	79.000	75.000	
THUNDER CAST	MATTEL	AZIONE	I	59.000	55.000	
TRIPLE ACTIO	MATTEL	AZIONE	I	49.000	29.000	
TRON DEADLY	MATTEL	AZIONE	I	59.000	55.000	
TRON MAZE A	MATTEL	AZIONE	I	59.000	50.000	
TROPICAL TRO	IMAGIC	AVVENTU	I	59.000	50.000	VG 9
UTOPIA	MATTEL	STRATEG	I	69.000	65.000	VG 9
VECTRON	MATTEL	AZIONE	I	59.000	55.000	VG 12
WHORM WHOMPE	ACTIVIS	AZIONE	I	85.000	70.000	
WORD FUN	MATTEL	EDUCATI	I	29.000	14.000	VG 16
B 17 BOMBER	MATTEL	GUERRA	Ii	69.000	34.500	VG 6
BOMB SQUAD	MATTEL	GUERRA	Ii	69.000	34.500	VG 18
SPACE SPARTA	MATTEL	SPAZIO	Ii	69.000	34.500	VG 14
GAME FACTORY	MATTEL	AZIONE	I	49.000	45.000	
JETSONS'W.W.	MATTEL	EDUCATI	I	49.000	45.000	
JETSONS'WAYS	MATTEL	EDUCATI	I	49.000	45.000	
LEAGUE BASEB		MATTEL	I	49.000	45.000	
MELODY BLAST	MATTEL	EDUCATI	I	49.000	45.000	

Retro-Gaming.it

INTELLIVISION

TITOLO:	MARCA:	TIPO:	COMPATI	PREZZO	PREZZO MEDIO	PROVA:
MIND STRIKE	MATTEL	STRATEG	I	49.000	45.000	VG 18
MR. BASIC ME	MATTEL	EDUCATI	I	49.000	45.000	
NUMBER JUMBL	MATTEL	EDUCATI	I	49.000	45.000	
SCOOBY DOO'S	MATTEL	LABIRIN	I	49.000	45.000	VG 14

LEONARDO

ALIEN INVADE	LEONARD	SPAZIO	LE	25.000		
CAT TRAX	LEONARD	LABIRIN	LE	25.000		
GRAND SLAM T	LEONARD	SPORT	LE	25.000		
JUMP BUG	LEONARD	AZIONE	LE	25.000		
MISSILE WAR	LEONARD	GUERRA	LE	25.000		
OCEAN BATTLE	LEONARD	GUERRA	LE	25.000		
PLEIADS	LEONARD	SPAZIO	LE	25.000		
R2D TANKS	LEONARD	GUERRA	LE	25.000		
SPACE ATTACK	LEONARD	SPAZIO	LE	25.000		VG 1
SPACE MISSIO	LEONARD	SPAZIO	LE	25.000		
SPIDERS	LEONARD	AZIONE	LE	25.000		
TANKS A LOT	LEONARD	GUERRA	LE	25.000		
THE END	LEONARD	AZIONE	LE	25.000		

VIDEOPAC

ALLA CONQUIS	PHILIPS	BOARD	P	90.000		
ATTACCO GALA	PHILIPS	SPAZIO	P	80.000		VG 20
BACKGAMMON	PHILIPS	STRATEG	P	70.000		
BASEBALL	PHILIPS	SPORT	P	55.000		
BASIC C7429	PHILIPS	EDUCATI	P	250.000		
BASKET/BOWLI	PHILIPS	SPORT	P	55.000		
BATTAGLIE SP	PHILIPS	SPAZIO	P	80.000		
CACCIA AL DR	PHILIPS	LABIRIN	P	70.000		VG 7
CACCIA AL TE	PHILIPS	BOARD	P	90.000		
CANNIBAL	PHILIPS	LABIRIN	P	70.000		VG 3
CASSETTA MUS	PHILIPS	EDUCATI	P	75.000		
CHESS C7010	PHILIPS	STRATEG	P	200.000		
COMBATTENTI	PHILIPS	SPAZIO	P	80.000		
FORMULA UNO	PHILIPS	SPORT	P	80.000		
GORILLA	PHILIPS	AZIONE	P	70.000		VG 9
GUERRA LASER	PHILIPS	SPAZIO	P	55.000		
KILLER BEES	PHILIPS	AZIONE	P	80.000		VG 16
LAS VEGAS	PHILIPS	STRATEG	P	55.000		
LOGICA CINES	PHILIPS	STRATEG	P	55.000		
LOONY BALLON	PHILIPS	AZIONE	P	80.000		
MATEMATICA	PHILIPS	EDUCATI	P	55.000		
MOSTRO SPAZI	PHILIPS	SPAZIO	P	55.000		
MOUSING CAT	PHILIPS	AZIONE	P	70.000		
NEUTRON STAR	PHILIPS	SPAZIO	P	80.000		VG 18
NIGHTMARE	PHILIPS	AZIONE	P	80.000		VG 17
PICCONE MAGI	PHILIPS	AZIONE	P	80.000		VG 6
RACCATTAPALL	PHILIPS	AZIONE	P	55.000		
SALTIMBANCO	PHILIPS	AZIONE	P	55.000		
SAMURAI	PHILIPS	STRATEG	P	55.000		
SCI	PHILIPS	SPORT	P	55.000		VG 8
SEGRETO DEL	PHILIPS	STRATEG	P	55.000		
SUPER BEES	PHILIPS	AZIONE	P	80.000		
TERRAHAWKS	PHILIPS	SPAZIO	P	80.000		VG 11
TIRATORE SCE	PHILIPS	AZIONE	P	55.000		
TIRO CON CAT	PHILIPS	AZIONE	P	80.000		
TURTLES	PHILIPS	AZIONE	P	70.000		VG 15
VIDEO MESSAG	PHILIPS	AZIONE	P	45.000		
WESTERN	PHILIPS	AZIONE	P	55.000		

VCS ATARI SUPERCHARGER

COMMUNIST MU	STARPAT	SPAZIO	S	27.000	30.000	VG 14
DRAGON STOMP	STARPAT	AVVENTU	S	30.000	40.000	
ESCAPE FROM	STARPAT	LABIRIN	S	30.000	40.000	VG 10
FIREBALL	STARPAT	AZIONE	S	27.000	30.000	
FROGGER	STARPAT	AZIONE	S	27.000	30.000	VG 24
KILLER SATEL	STARPAT	SPAZIO	S	27.000	30.000	
PARTY MIX	STARPAT	AZIONE	S	30.000	42.000	
RABBIT TRANS	STARPAT	AVVENTU	S	27.000	30.000	VG 19

Retro-Gaming.it

VCS ATARI SUPERCHARGER

TITOLO:	MARCA:	TIPO:	COMPATI	PREZZO	PREZZO MEDIO	PROVA:
SUICIDE MISS	STARPAT	AZIONE	S	27.000	30.000	
SURVIVAL ISL	STARPAT	AVVENTU	S	30.000	40.000	VG 15
SWORDS OF SA	STARPAT	AZIONE	S	27.000	30.000	VG 23

VECTREX

ARMOUR ATTAC	VECTREX	GUERRA	V	75.000	70.000	
BEDLAM	VECTREX	SPAZIO	V	85.000	80.000	
BERZERK	VECTREX	AZIONE	V	75.000	70.000	
BLITZ	VECTREX	SPORT	V	75.000	70.000	
CLEAN SWEEP	VECTREX	AZIONE	V	75.000	70.000	
COSMIC CHASM	VECTREX	SPAZIO	V	75.000	70.000	
FLIPPER	VECTREX	AZIONE	V	85.000	80.000	
FORTRESS OF	VECTREX	SPAZIO	V	85.000	80.000	
HYPERCHASE	VECTREX	GUIDA	V	75.000	70.000	
RIP OFF	VECTREX	AZIONE	V	75.000	70.000	
SCRAMBLE	VECTREX	AZIONE	V	75.000	70.000	
SOCCER	VECTREX	AZIONE	V	85.000	80.000	
SOLAR QUEST	VECTREX	SPAZIO	V	75.000	70.000	
SPACE WARS	VECTREX	SPAZIO	V	75.000	70.000	
SPIKE	VECTREX	AZIONE	V	85.000	80.000	
STAR HAWKS	VECTREX	SPAZIO	V	75.000	70.000	
STAR SHIP	VECTREX	SPAZIO	V	75.000	70.000	
WEB WAR	VECTREX	GUERRA	V	85.000	80.000	

COMPATIBILITÀ MISTE

A.D.&D.T.oM.	MATTEL	AVVENTU	A/I	69.000	55.000	
A.D.&D.T.oT.	MATTEL	AVVENTU	A/I	59.000	50.000	VG 16
BEAM RIDER	ACTIVIS	SPAZIO	A/C/I	94.000	90.000	VG. 13
BUMP'N'JUMP	MATTEL	GHUIDA	A/C/I	69.000	65.000	VG 20
BURGERTIME	MATTEL	AZIONE	A/C/I/6	69.000	65.000	VG 10
CARNIVAL	COLECO	AZIONE	A/C/I	52.000	40.000	VG 6
CENTIPEDE	ATARI	AZIONE	A/XL	69.000	60.000	VG 10
DECATHLON	ACTIVIS	SPORT	A/C/64	97.000	95.000	VG. 13
DEFENDER	ATARI	SPAZIO	A/64	79.000	50.000	VG 2
DIG DUG	ATARI	AZIONE	A/64	79.000	55.000	VG 13
DONKEY KONG	COLECO	AZIONE	A/C/I/6	62.000	60.000	VG 5
DONKEY KONG	COLECO	AZIONE	C/I	72.000	62.000	VG 16
ENDURO	ACTIVIS	GUIDA	A/64	92.000	90.000	VG. 10
FATHOM	IMAGIC	AZIONE	A/C/I	59.000	55.000	VG 12
FROGGER	PARKER	AZIONE	A/I	79.000	65.000	VG 5
GORF	COLECO	SPAZIO	A/C/64	52.000	40.000	
GRAND PRIX	ACTIVIS		GUIDA	92.000	70.000	
H.E.R.O.	ACTIVIS	AVVENTU	A/C/64	94.000	90.000	VG 16
ILLUSIONS	MATTEL	AZIONE	I/C	59.000	55.000	
KABOOM	ACTIVIS	AZIONE	A/64	77.000	75.000	VG 1
KANGAROO	ATARI	AZIONE	A/64	79.000	70.000	VG 19
KEYSTONE KAP	ACTIVIS	AVVENTU	A/C/64	90.000	80.000	VG 11
LADY BUG	COLECO	LABIRIN	C/I	52.000	50.000	VG 12
LILLY ADVENT	HOMEVIS	AVVENTU	A/C	35.000	20.000	
MASTER OF UN	MATTEL	AZIONE	A/C/I	69.000	65.000	VG 21
MISSILE COMM	ATARI	SPAZIO	A/XL	59.000	25.000	VG 3
MOONSWEEPER	IMAGIC	SPAZIO	A/C	65.000	59.000	VG 18
MOUSE TRAP	COLECO	LABIRIN	A/I	40.000	/	
NOVA BLAST	IMAGIC	SPAZIO	I/C	49.000	45.000	VG 10
PAC MAN	ATARI	LABIRIN	A/XL	80.000	75.000	
PITFALL I	ACTIVIS	AVVENTU	A/C/I	94.000	90.000	VG 1
PITFALL II	ACTIVIS	AVVENTU	A/C/I	94.000	90.000	VG 15
POLE POSITIO	ATARI	GUIDA	A/XL	89.000	80.000	VG 11
RIVER RAID	ACTIVIS	AZIONE	A/C/I/6	92.000	70.000	VG 6
SPACE SHUTTL	ACTIVIS	SPAZIAL	A/64	92.000	90.000	VG 17
ZAXXON	COLECO	SPAZIO	C/I	72.000	60.000	VG 11

Retro-Gaming.it

TUTTO HARDWARE

	PREZZO LISTINO	PREZZO MEDIO
ACTIVATOR per ATARI	153.000	
ACTIVATOR per Intellivisioni	153.000	
ATARI VIDEO COMPUTER SYSTEM + 3 cartucce	299.000	170.000
BASE CREATIVISION	415.000	
BASE COLECOVISION con cartuccia	175.000	148.000
COLECO/ATARI CONVERTER	169.000	
COLECO/ROLLER CONTROLLERS con cartuccia Slither	160.000	
COLECO/SUPER ACTION CONTROLLERS con cartuccia Rocky	160.000	
COLECO modulo Turbo con cartuccia	145.000	130.000
Consolle LEONARDO con cartuccia G.S. Tennis	150.000	
LUCKY KEYBOARD tastiera alfanumerica	249.000	245.000
LUCKY tastiera musicale	199.000	195.000
LUCKY espansione di memoria	145.000	
BASE MATTEL INTELLIVISION più 3 cartucce sportive	280.000	
Modulo Intellivoice	99.000	90.000
PHILIPS VIDEOPAC G 7000	165.000	
PHILIPS VIDEOPAC G 7200	300.000	
PHILIPS VIDEOPAC G 7400	200.000	
SUPERCHANGER con cartuccia	95.000	
CONSOLLE VECTREX	195.000	
VECTREX hand controller	80.000	
ACCESSORI-JOYSTICK		
Point master-controllo competizione compatibile Atari/Vic 20	39.000	
Point master-controllo competizione	39.000	
Point master-fuoco rapido	19.000	
Point master-quik compatibile Intellivision	29.000	
Rugger joistick challenger	30.000	
Wico-the boss controll	39.000	
Wico-redball	58.500	
Wico-powergrip	58.500	
Wico-three way deluxe	64.000	
Wico-trackball at/Vic 20/64	103.000	
Wico-Philips adaptor	20.300	
Wico-Apple adaptor	45.500	
Wico-Keyprad per Colecovision	54.500	

MODELLO	PRODUTTORE	PREZZO NUOVO	PREZZO USATO	CARATTERISTICHE PARTICOLARI
BBC Microcomputer BS	Acorn Computer	1.699.200	–	Collegabile in rete econet ha una entrata analogica ed un connettore per il collegamento di un second processor
Electron	Acorn Computer	625.000	–	Con la risoluzione max sono ottenibili solo 2 colori
CPC 464	Amstrad	823.640	–	Uscita steroe con reg. tono e volume
Apple IIC	Apple	2.831.250	–	Portatile
Apple IIE	Apple	2.183.413	–	–
800 XL	Atari	470.000	–	Con la grafica ad alta ris. sono ottenibili solo 2 colori
VG-800	Philips	620.000	–	Standard MSX annunciato per il 1985 un drive da 3" 1/2
Acquariusl	Radofin	235.000	–	–

MODELLO	PRODUTTORE	PREZZO NUOVO	PREZZO USATO	CARATTERISTICHE PARTICOLARI
SC-3000	Sega	435.000	–	È in commercio la versione a 64 tasti rigidi (SC-3000H)
MZ-821	Sharp	Pross. distr.	–	Con la massima risoluzione si possono ottenere deu colori. Il testo è selezionabile ad 80 colonne
MZ-711	Sharp	790.000	–	Mod. 721, come 711+reg. L. 900.000 Mod. 732 come 711+reg.+plotter a colori: L. 1.250.000
Spectrum	Sinclair Research	470.000	350.000	Versione a 57 tasti rigidi (Spectrum+) L. 59.000
ZX 81	Sinclair Research	120.000	100.000	–
Adam	Coleco	1.600.000	–	Funziona solo come modulo di espansione della consolle Colecovision
Vic 20	Commodore B.M.	180.000	100.000	
CBM 64 Executive	Commodore B.M.	2.285.000	–	Portatile con monitor 5" a colori incorporato
CBM 64	Commodore B.M.	737.000	500.000	–
Commodore 16	Commodore B.M.	289.100	–	–
Plus 4	Commodore B.M.	1.150.500	–	Software integrato (su rom): file manager, spreadsheet, wordprocessor
HV-75P	Sony	Pross. distr.	–	Standard MSX
HB-55P	Sony	Pross. distr.	–	Standard MSX
SVI 728	Spectrav I LTD	820.100	–	Standard MSX la memoria video occupa 16 Kbyte di ram. L'utente ne può utilizzare 64
SV 328	Spectrav I LTD	1.062.000	–	Collegabili drive per dischi tramite unità di espansione espandibile fino a 144 Kb ram, 96 Kb rom
SV 318	Spectrav I LTD	764.640	–	Collegabili drive per dischi tramite unità di espansione espandibile fino a 144 Kb ram, 96 Kb rom
Laser 3000	Video Technology LTD	1.174.000	–	Testo selezionato da prog. ad 80 colonne compatibile CP/M ed Apple
YC 64	Yashica	Pross. distr.	–	Standard MSX

Retro-Gaming.it

LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU

VENDO/COMPRO **Per Commodore 64** programmi su cassettaà su per SPY; Transilvanian Tower, Neroes of Karn a L. 25.000. Vendo anche una cassetta con dentro giochi e Utility a L. 5.000. Compro Pooyan a L. 20.000 Zazzon a L. 20.000. Contatto solo Milano.
Filippo – Tel. 02/5459009

VENDO **Consolle CBS Colecovision** (ancora in garanzia) + Modulo Turbo con cassetta + cassette "Mouse Trap" e Wargames il tutto per sole L. 25.000 (trattabili). Solo zona Lombardia.
Francesco – Via Don Minzoni, 1 – 24100 Bergamo – Tel. 035/257440 (ore pasti)

VENDO **Base Intellivision** con 9 cassette a L. 600.000 trattabili + coppia di joystick quik-stik. Valore reale oltre L. 1.100.000.
Tel. 0321/402419 (dalle 16 tutti i giorni tranne la Domenica)

VENDO **base CBS Colecovision** in ottime condizioni + 4 cassette a L. 400.000 trattabili (Mouse trap – Donke – Kong – Modulo Turbo – River Raid) solo per zona Roma.
Marco – Via Ciociaria, 16 – Roma – Tel. 06/4240514 (ore pasti)

VENDO **Intellivision** + 4 ottime cartucce a scelta tra 25. Occasione irripetibile per chi vuol possedere un vero gioiello del video games!!
Tel. 055/367361 (ore pasti)

VENDO **programmi** in linguaggio macchina (Summer Games, Beach Head, Flight Simulator II, Decathlon e tanti altri) su disco e cassetta per Atari 800 XL computer scambio e vendo. Mandare la propria lista.
Luigi Servolini – Via La Spezia, 81 – 00182 Roma – Tel. 06/7581219 (ore 16,00-21,00)

VENDO **per Commodore 64:** vendo 100 programmi in linguaggio macchina a L. 100.000. Massima serietà. Ottimi giochi.
Rampazzo Claudio – Via Rovigo, 8/7 – 39100 Bolzano – Tel. 0471/37991

VENDO **Giochi per CBM 64** su cassetta e cartuccia a prezzo da concordare secondo il gioco (comunque a prezzo inferiore di listino). Vasta giocoteca tra cui Pitfall II, Dercthlon, The Horbbit, International e Soccer, Popeye e molti altri.
Via G. Rossini, 7 – 54037 Marina di Massa (MS) – Tel. 0585/240901 (lunedì dalle 20)

VENDO **Zaxxon – Coleco** a Lire 50.000.
Marchisio A. – Tel. 02/9314307

COMPRO/VENDO **Per Commodore 64** programmi o listati di Utility (preferibilmente programmi di algebra). Vendo per Vic 20 due favolose Cartridge (Omega Race – Super Alien) a L. 20.000 cad. oppure L. 35.000 insieme: in omaggio una cassetta con 8 giochi. Vendo anche cassette da L. 5.000 a L. 12.000 con splendidi giochi in L. M. (Q Bert – Pac Man – Scrambiz e altri) e un libro "alla scoperta del Vic 20" a L. 15.000 mai aperto.
Via Giovagnoli, 24 – Cinisello Balsamo (Mi) – Tel. 02/2406524 (20,00)

CAMBIO **cartucce Atari**: Combat; Asteroids; Space inv. Breakout, Bowling; Night Driver; Sky Driver. Ne cedo 1 per joystick Spectravideo I o per cartuccia Dodge'em; ne cedo 2 per Wico The Boss; ne cedo tre per Track Ball o per cartuccia Phoenix.
Nino – Tel. 0823/811029 (ore 09.30/14.30)

SCAMBIO **Atari CX:2600** completo di 2 joystick, 4f cartucce gioco, garanzia e imballo originale, con Vic 20 (possibilmente con registratore) oppure lo vendo (Atari) a L. 250.000
Valenti Luca – Tel. 011/874159 (ore pasti)

VENDO **Vic 20** + registratore + joystick + cartuccia "Buck Rogers" (sega) + cassetta "Multitron" (sirius) + 14 cassette per un tot. di 99 games (tra cui: Siege, Snake Pit, Tutankam, Frogger, Scamble, Q+Bert,



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.

Donkey Kong, Carnival, Snafu) + 5 cassette vergini + libro 33 games tantissime riviste di computer e videogiochi + regalo 2 contenitori per cassette. Il tutto nuovissimo, 2 mesi di vita con imballaggi originali, funzionantissimo al superissimo prezzo di L. 349.000 anzichè 587.500.
Daniele – Tel. 071/42609

VENDO **per Commodore 64** bellissimi giochi in L. M. (pitfall – decathlon – Zaxxon – defernder – pistop – scamble e moltissimi altri) e utility tra cui turbo tape, simons basic etc. tutti i prezzi bassissimi che vanno dalle 3.000 alle 12.000
Massimiliano Nuzzolo – Via Pasqualigo, 3 – 30174 Mestre (VE) – tel. 614223 (ore 20/21)

VENDO **Vic 20** + registratore + joystick Spectravideo + cartuccia "Buck Rogers" (sega) + cassetta "Multitron" (sirius) + 14 cassette con giochi come: Tutankam, Q+Bert, Siege, Snacke Pit, Carnival, Skramble, ecc. (tot. 106 Gmaes) + 5 cassette vergini + libro 33 programmi + varie riviste di computer videogiochi + regalo n. 2 contenitori x cassette. Il tutto con propri imballi, ottimo stato al super prezzo di L. 349.000 spese postali escluse.
Daniele Ferretti – Via M. Vettore, 23 – 60100 Ancona – Tel. 071/42609

VENDO/CAMBIO **Adventure Game** cambio con altri miglior giochi. Vendo L. 10.000 Zaxxon, Pitfall II, Manic Miner Suicide Strike, Lazy Yons, Quasar, Cyclons la rivolta dei Cammelli.
Marco Pendino – Via Ugo Betti, 25 – Milano – Tel. 02/3087174

CERCO **possessori Spectran video 318/328** per scambio software. Massima serietà.
Riccardo Lettieri – Via Consalvo, 120/B – 80126 Napoli – Tel. 081/624925

VENDO **Turbo Tape per il Vic 20** espanso a 16K questo progrogramma permette di diminuire i tempi di registrazione di 8/10 volte per ovvi motivi funziona solo con programmi da 8/16k. Il prezzo di questo programma è di L. 25.000 annuncio sempre valido.
Natale Oreste – Vioa Don Ludovico, 9 – 95030 Pedara (Ct) – Tel. 095/915638

VENDO **oltre 1500 programmi** per Commodore 64.
Per informazioni e lista scrivere:
Prudente Marcello – ,via Luigi Tripoli, 7/A – 64100 Teramo – tel. 0861/411184

VENDO **Atari 800 XL** con registratore e drive con vari programmi giochi e utilità preferibilmente residenti in zona.
Francesco Ristori – Via G. Capponi, 46 – 50047 Prato – tel. 0574/25112 (ore ufficio)

SCAMBIO **programmi** ma soprattutto informazioni sulla programmazione dell'Atari 800XL. Rispondo a chinque si dimostri serio.
Gianluca Castelli – Via Valmaura, 35 – 34148 Trieste – Tel. 040/825777

VENDO **giochi** reperibili sul mercato a prezzi stracciati tra cui: One on One, Pole Position, Gyruss, Decathlon, Pucman, Donkey Wong e alcune utility come turbo tape, super basic per informazioni scrivere o telefonare in ora pomeridiana o serale.
Marco Cimatti – Via Aglebert, 22 – Bologna – Tel. 051/433287

VENDO **programmi per Commodore 64** su disco, sono disponibili le ultime novità del mercato missione impossibile volo simulato con manuale in italiano, space taxi, arabian nights bridge 120 blocchi le 7 città di oro dama 600 blocchi, calc result con manuale italiano per ulteriori informazioni scrivere
Fabrizio Bonfiglioli – Viale Marconi, 433 – 00146 Roma

VENDO **CBS Colecovision** + Convertitore Atari 2600 + 23 cassette. Tipo: Decathlon, Ms Pac Man, M. Bros, Pit Stop, Pole Position, Mr Do!, Ladu Bug, Pitfall, Pac Man, Donk Kong, Moon Patrol, ecc. ecc. Valore effettivo L. 1.800.000 offro il tutto a L. 850.000 chiedo massima serietà ed onestà.
Bova Agostino – Via Chelini, 44 – 55040 Stiara (Lucca)

VENDO/CAMBIO a L. 900.000 **Sharp MZ-731** (Plotter + reg) in garanzia + TI99/4A + cavo registratore + software per L. 100.000. sono disposto a cambiare con Apple compatibile o comp. I.B.M.
Ferdinando Urtoler – via Solferino, 8 – 46100 Mantova – Tel. 0376/328668

VENDO **qualsiasi programma** di gioco da Ple Position a Frogger da International Soccer al Baskett tutti disponibili su cassetta e originalissimi. Vendo anche un programma nuovo dall'Inghilterra "Velocize 64" che vi carica i vostri programmi 30 volte più veloce. Il tutto per il vostro CMB 64 a prezzi stracciatissimi. Per informazioni telefonare al Magic Club 64 e chiedere di:
Carlo Bonzano – largo dei Minatori, 8 – 15033 Casele Monferrato (Al) – Tel. 0142-77571

CAMBIO **prommi originali U.S.A.-U.K.** (summer games – Juno First – Decathlon – Los Angeles 84 – The Hulk e tantissimi altri) su disco e cassetta per Atari 800XL scambio.
Luigi Servolini – Via La Spezia, 81 – 00812 Roma – Tel. 06/7581219

COMPRO **registratore** per computer TI)) 4A ad un prezzo non superiore ai 40.000 anche usato. Cambio volentier programmi, scrivetemi.
Stefano Bertè – Via De Amcis, 30 – 0376/663550 – Roncoferraro (MN)

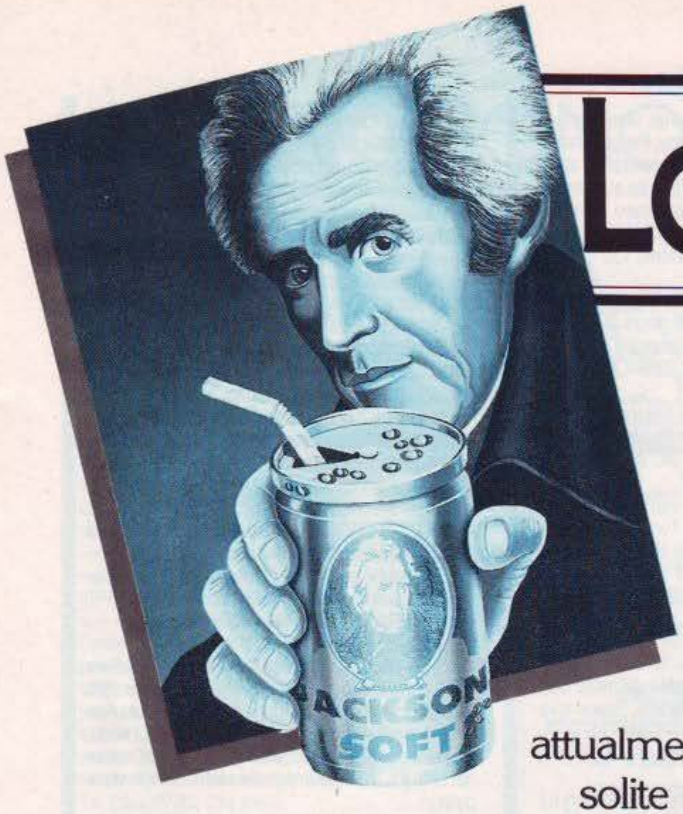
VENDO/COMPRO/CAMBIO **giochi** su cassetta per CBM 64, Utilities (Assembler, Pascal, Simon Basic...) tutti velocizzati con "Turbo Tape". Garantita anche la simpatia!!
Montali Giuseppe – Via Montessori, 3 – 43041 Bedonia (Parma) – Tel. 0525/86289 (ore 19 alle 21)

CERCO/VENDO **programmi per Commodore 64**. Vendo Itellivision + Lucky + 12 cassette ad un prezzo incredibile (L. 450.000) valore effettivo L. 1.200.000. oppure lo scambio con stampante o flop disk per CBM 64.
Massimo Antonini – Via Marsala, 14 – Gallarate (MI)

Retro-Gaming.it

– Tel. 0331/796296 oppure 0331/920191 (ore serali)
VENDO **cassette programmi per Commodore CBM e VIC 20** una cassetta con dieci programmi L. 35.000 (CBM 64) e L. 30.000 per Commodore VIC 20. Sono disponibili programmi tipo: Dechatlon, Beach Head, Lazy Jones, Paster Poster, Soccer 2, Simon's basic, Turbo Tape (già compreso nel prezzo), Assembler, ecc. Per ricevere la lista inviare L. 1.000.
Daniele Ballini – Via A. Nobel, 11 scala B – Tel. 0543/53041.
COMPRO **Commodore 64** con o senza registratore + unità su dischi.
Latini Claudio – Via Rosselli, 14 – Como – Tel. 031/558917
VENDO CAMBIO **programmi** per Commodore 64 oltre 1600 titoli, telefonare:
Gionata Rossi – via Popgora, 11 – 28100 Noipra – Tel. 0321/390044
VENDO **cassetta gioco** per Vic 20 contenente: 7 1/2, caverna, Briscola, Labirinto 3 D, Rokets, Folletto, Hangaman, inoltre vendo cassetta originale "Star Force" a lire 15.000 (prezzo vendita L. 30.000). In più vendo listati di: Brekaut, Scilife, Fuit Machine, Reversi, Simon, Pipistrelli (adventure Game) a lire 2.000 cad.
Falcone Giacomo – Viale Sarca, 191 – 20126 Milano – Tel. 6436242 (ore 20)
VENDO **Commodore 64**, Sharp 700, tutti gli MSX, assortimento enorme di programmi originali e di produzione propria. Giochi, utilità, gestionali, archiviazioni, data base, word processing, contabilità, fatturazione, ecc... a prezzi eccezionali.
Giovanelli Claudio – Via Ripamonti, 194 – 20141 Milano – Tel. ab. 02/536926 – uff. 02/563105
VENDO **per Commodore 64** i seguenti programmi su cassetta: Zaxxon, Pitfall I e II, H.E.R.O., Scacchi, Azterc, Pit stop, popeye e molti altri al prezzo eccezionale di L. 10.000/15.000 l'uno compreso turbo tape solamente nella provincia di Vercelli.
Franco Rizzo – Via Dei Pioppi, 6 – 13062 Candelo (Vercelli) – tel. 015/53595
VENDO causa immediato realizzo **Aquarius** Home, Computer, System + cartucce gioco + registratore, dati, cavi di collegamento, alimentatore, mascherina di riferimento + schede di istruzione + due manuali di uso + vari programmi su cassetta. Il tutto in ottimo stato a sole L. 280.000 trattabili.
Marco e Michele Ferri – Via Tripoli, 17 – 50053 Empoli (Firenze) – Tel. 0571/74809
VENDO **cartucce per Vic 20** "Star Battle" "The Count" "Sarcon II" a L. 15.000 l'una. Cartuccie per Vic 20 "Demon Attack" "Dragon Fire" a L. 25.000 l'una.
Enrico Bartolucci – Via Luigi Manginelli, 65 – 00199 Roma – Tel. 06/835234 (ore pasti)
VENDO/CAMBIO **programmi per Sharp MZ700**. Posseggo 90 programmi e cerco possessori MZ700 zona Monza e dintorni.
Zampariolo Daniele – Tel. 039/744170.
VENDO **per TI99/4A** al miglior offerente due moduli SSS: (calcio e Sneggit) con istruzioni: oppure cambio conguagliando con moduli SSS Basic esteso, Mini Memory + assemble.
Bosisio Sergio – Via Manzoni, 3 – Galbiate (fraz. Villa Vergano) (Como)
VENDO **programmi per C-64** specialmente giochi tra i quali giochi olimpici, simulatori di volo (Flight Simulator II Sublogic), giochi Parlanti, Sdventure, Karate, Popeye, Zaxxon, Mrs. Pac Man, Blue Max, Doctro J, e Laray Bird, Forbidden Forest, China Minez, Aztec, Soccer e tantissimi altri (circa 700), sia su disco che su cassetta. Scrivete inviando le vostre liste.
Pennisi Francesco – Stradale Cravone, 136 95121 Catania – 095/457074
VENDO **programmi per Commodore 64**, molti giochi tra i quali Summer Games, Hes Games, Decathlon, Popeye, Beach Head, Aerobic Dance, Repton, Flight Simulator II, Zeppellin, Zaxxon, necromancer, Shamus Chase II, Aztec, Mr. Wimpy, Pengo, Snokie, Wizard of War, Archon, Jammin e tantissimi altri. I programmi possono essere registrati sia su cassetta che su disco. Novità in arrivo dall'estero. Scriverte le vostre liste.
Pennisi Franceso – Stradale Cravone, 136 – 95121 Catania – Tel. 095/457074
VENDO **Vic 20** imballato + espansione originale da 8K + manuali vari in italiano + 80 giochi originali su cassette originali (non copiati] il tutto a lire 200.000.
Discacciati Piero – Via Paganini, 28/B – Monza (Mi) – Tel. 039/3294412
VENDO **Vic 20** (un anno di vita) + espansione 3 – 8 16K switchabile due libri per imparare il Basic del Vic e un libro "Alla scoperta del VIC 20" che approfondisce la struttura interna.
Inoltre vari libri e cassette con vari giochi tra cui: Jet, pac Man, Cridrunner, Amok, Tornado, Skyhawk, Harvester, Q Bert, Scacchi e tanti altri. Sono incluse varie riviste. Il tutto a L. 250.000 (valore reale oltre le 46.0009 se si aggiungono 100.000 lire anche il registratore.
Zanotti Marco – Via Borgese, 14 – Milano – tel. 381809
VENDO/CAMBIO **circa 100 giochi** tutti molto belli, tra i quali Pac Man, Frogger, Ateroids, Space Invaders, Galaxian.
Cozzani Matteo – Via G. Ferrero, 16 – Tel. 02/8130321 (ore pasti)
VENDO **ZX Spectrum 48K**, in ottime condizioni (ultimo modello uscito), più manuale e cassetta dimostrativa in italiano, più joystick Spectravideo "Quick shot 2", più interfaccia programmabile Tenkolek, più 150 programmi (tra i quali le ultimissime novità); per un valore complesso che supera le L. 2.900.000 a L. 600.000 trattabili.
Geraci Alessandro – Piazza Roma, 8 – 22050 Colico (Co) – tel. 0341/941258 (ore serali).
VENDO **programmi per TI-99/4A**. Molti originali inglesi e americani. Anche in extended. Prezzi modici.
Rosa Carlo – Via Foscolo, 8 – 20021 Bollate (Mi) – Tel. 02/3503944
VENDO oltre **600 programmi per C-64** linguaggi giochi utility, su Floppy e cassetta. Prezzi incredibili!!!
Federico Chieli – Via Volturno, 1 – 10133 Torino – Tel. 011/6506228 (ore pasti)
VENDO/COMPRO/CAMBIO **programmi per il CBM64** posseggo oltre cinquecento titoli tra cui le ultimisseme novità di mercato tra cui Pitfall II, Decathlon II, Summer Games, Hes Games Wimbledon etc. Vendo/cambio/compro sia su nastro (L. 3.000 a programma) sia su disco (L. 3000 programmi Umiload L. 5.000 per quelli Multi Load) chi è interessato può telefonare ad Angelo al 081/927965 dalle 25,30 ale 19,30 tranne sabato e domenica.
VENDO **VIC 20 + 40 videogiochi** ad alta risoluzione (Pacman Space Invaders ecc.9 + registratore + joystick + software su carta circa 50 + libro del Vic 20 a sole L. 560.000 trattabili telefonare dopo le 14.00 spese postali a mio carico.
Causo Gianluca – Via Zara, 7 – 73055 Racale (Le) – Tel. 0833/982485
VENDO/COMPRO **programmi per CBM 64** ultime novità 84, su cassetta e disco. Giochi ed utility non superiori alle 4.000. Telefonare ore serali.
Valerio Saraz – piazza A. Z. Mameli, 9 – 00145 Roma – Tel. 5124007
VENDO/COMPRO **interfaccia da registratore** per VIC 20 e CBM64 al modico prezzo di L. 25.000, mai usata causa regalo registratore Commodore.
Compro espansione 32 K ram per Vic 20, offro massimo L. 100.000.
Birolini Enrico – Via Torreta, » – 24100 Bergamo – Tel. 035/210089 (ore pasti)
VENDO/CAMBIO **programmi per CBM64** ne ho più di 350 gra cui: Bruce Lee, Zaxxon, Summer Games, Hero, Calcio, One on One, Basket, Decatholon, Popeye, etc. li registro solo su cassetta e li spedisco a prezzi stacciati richiedete la lista immensa con i relativi prezzi stracciati richiedete la lista immensa con i relativi prezzi vicino. I prezzi varinao dalle L. 3.000 alle L. 13.000. Ogni 8 giochi ordinati ne avrete uno in regalo... a vostra scelta!!! Affrettatevi ad ordinare la lista ve la spedirò gratis!
Bruni Fabrizio – Via Caprable, 7 – 47100 Bologna – Tel. 051/393644 – 051/228297
VENDO **Computer Sharp MZ 431** completo di registratore e stampante Plotter a 4 colori apparecchio nuovo, imballato con garanzia in bianco valore commerciale L. 1.250.000 vendo L. 800.000 (trattabili) regalo riviste programmi utilities lo vendo perché è un regalo non utilizzato.
Marco Papi – Via Pace, 25 – 62100 Macerata – Tel. 0733/488184
VENDO/COMPRO/CAMBIO circa **100 programmi per CBM 64** a L. 3.000 cadauno tra cui: S sic, The hobbit get off my garden, Decath ball one on one, Miner Easy, script ed alt.
Luca Frattini – Via S. Pietro a Cegliolo, 48 0575/612988 (ore pasti)
VENDO perfetto **Computer Atari 800XL**, 64K Ram + 24k rom, 256 colori, alta risoluzione grafica (320 x 192), 4 canali sonori indipendenti, registratore Atari 1010 dedicato, cartucce Pole Position e Pengo, cassetta Air Strike, ; Joystick di precizione, valore del tutto a L. 700.000 (meno del valore del solo computer)
Massimo Iacomelli – Via Piranesi, 26 – 20137 Milano – Tel. 02/7490510 – 0584/32090
CAMBIO **programmi per Commodore 64**. Possiedo circa800 programmi novità ogni settimana. Rispondo a tutti.
Trave Paolo – Via Mascagni, 11 – 10092 – Beinasco (Torino) – tel. 011/3490172
VENDO/COMPRO/CAMBIO **programmi e linguaggi** per Sharp MZ-700 vendo Routine in L.M. per autorun e protezione programmi.
Micheloni Roberto – Via Bertaldia, 3 – 33100 Udine – Tel. 0432/202877
VENDO **Atari 800 XL** registratore Atari 1010 + tavoletta grafica + testo sul Atari + testo sul 6602. Inoltre regalo manuali per il computer tutto a L. 750.000 non trattabili.
Giannini Nunzio – Via Alois, 15 – 81100 Caserta – Tel. 0823/328058 (ore 20,00–22,00)
VENDO **centinaio di giochi** per Commodore 64 da L. 1.500 a L. 5.000, programmi di utility o gestionali da L. 3.000 a L. 10.000 per contatti.
Corradini Claudio – Via Matteotti, 4 – Breganze (VI) – Tel. 0445/874943
VENDO causa mento all'estero per lavoro il mio **Spectravideo SV318 32K Rom 32K Ram** + registratore + 2 cassette + manuale d'uso in italiano acquistato un mese fà. Praticamente nuovo (imballo compresso) Standard MSX. Chiedo L. 500.000 non trattabili. Telefonare dal lunedì al g vedì.
Alberto Sarti – Via Caggialepori, A – Milano – Tel. 02/4070523
COMPRO **stampante Epson RX-80 F/T** possibilmente interfacciata RS 232C o stampante dalle analoghe caratteristiche. Acquisto eventualmente interfaccia RS 232C.
Rossi Renzo – Via Bersaglio, 25 – 33100 Udine – Tel. 0432/207494 (ore serali)
VENDO per CBM64 **cassetta Hexpert** (Q+Bert) originale a L. 18.000 (+ spese di spedizione) trattabili, oppure la scambio per gioco Monopoli o Burgetine (x CBM64). Vendo inoltre cassetta Turbo Type a L. 4.000 (+ spese di spedizione). Tutto per CBM64.
Bertolo Emanuele – Via A. Ponchielli, 7 – 20129 Milano – Tel. 02/2719611
VENDO **programmi per CBM64** ne possiedo circa 400 tra cu: Decathon, Phonik, Karate, Simulatore, di DVG, Pengo, Pac Man, Galaxions, e tanti altri. Per

Retro-Gaming.it



La Softrivista

Con tutta l'autorevolezza della sua tradizione ecco i computergames Jackson Soft serie Oro: giochi d'autore, attualissimi, con tanto di istruzioni a colori, strategie e consigli. In più tanti favolosi listati per Spectrum e per il vostro Commodore 64. Giochi originali, attualmente in classifica in Inghilterra, e non le solite squallide scopiazzature di vecchi computergames. I primi due titoli già in edicola.

ALBERTO ROSSETTI

Ogni mese in edicola una rivista che un computergame originale direttamente dall'Inghilterra per i computer C-64 e Spectrum, scelto tra quelli che si trovano in vetta alle classifiche. Insieme al programma una recensione accurata ed approfondita per spiegare con esempi illustrati come è fatto il gioco, i pericoli che si incontreranno, le tattiche per superarli: in una parola i consigli di un superesperto per diventare dei campioni.
Ma non basta, perché accanto al gioco ci sono anche notizie dal mondo dei computer, le pagine della posta e una serie di listati da battere direttamente sui vostri C-64 o Spectrum. Giochi, grafica, programmi di divertimento, ma anche di utility per sfruttare a fondo il vostro computer e per imparare senza problemi.
Questo è *Jackson Soft Oro:* una pubblicazione unica perché ogni programma è il meglio che si può trovare sul mercato, perché le recensioni sono vere e proprie guide al gioco, fatte dagli esperti delle riviste Videogiochi e Home Computer, perchè i listati sono autentici.
E poi, (o soprattutto), perchè è un prodotto Jackson quelli che l'informatica la conoscono davvero.



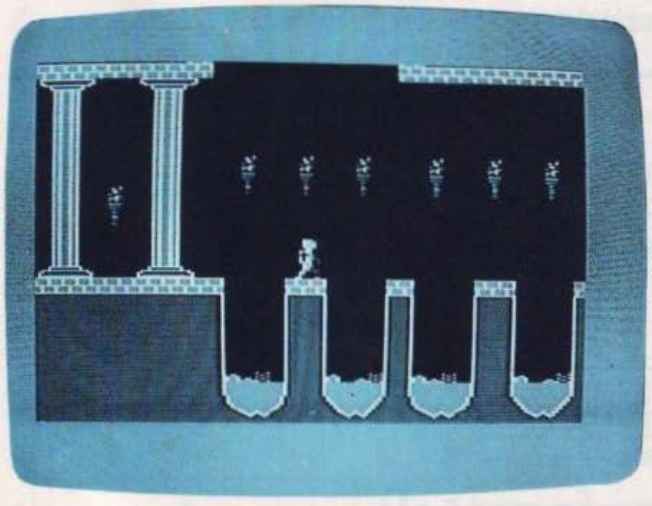
Retro-Gaming.it

che ti gasa!

QUO VADIS

C-64

In Inghilterra, sua patria di origine, è già stato definito il primo mega-game e stà sconvolgendo con il suo successo tutte le classifiche di vendita. Tema del gioco che offre più di mille schermi coloratissimi, è quello di percorrere, armati di scudo e di lancia, gli immensi labirinti nei sotterranei dell'Impero di Dark Lord, affrontando immensi mostri e superando le centinaia di difficoltà sparse sul cammino per recuperare lo scettro che dà il potere.
Strategia, senso dell'avventura, scontro con i nemici, logica, indovinelli da risolvere sono gli ingredienti più eccitanti di questo gioco che

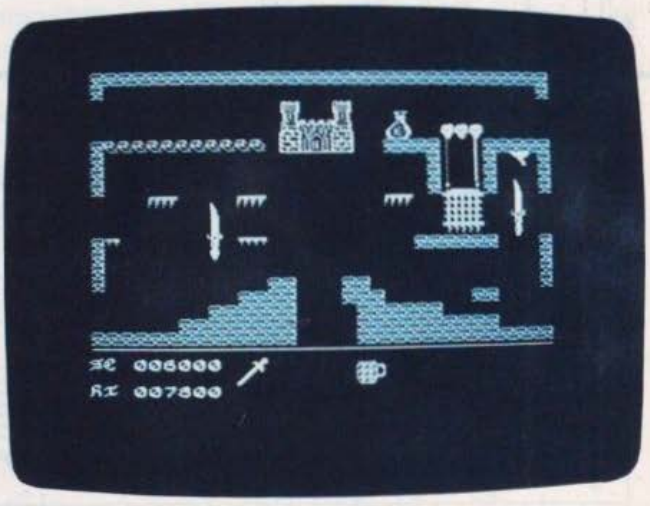


richiede per la soluzione parecchie ore di applicazione. Tanto che abbiamo riservato uno spazio della rivista per pubblicare i record dei nostri lettori. A quelli che avranno raggiunto i migliori punteggi poi, Jackson Soft Oro riserva una piacevole e ricca sorpresa.

BRIAN BLOODAXE

Spectrum

Un platform game, o avventura dinamica, come è stato chiamato, pieno di imprevisti e di situazioni inconsuete. Brian Bloodaxe, un guerriero vichingo improvvisamente precipitato nel bel mezzo del 20° secolo, si trova a scorrazzare sul territorio della Gran Bretagna tra tori imbizzarriti, anatre mortali ma dall'aspetto assolutamente innocuo, Porsche, Vescovi, divinità marine e mille altre mirabolanti invenzioni. Suo scopo è quello di conquistare i gioielli e il trono della corona inglese. Ma i nemici sono tanti e tutti pericolosi e Brian deve usare tutte le sue forze e la sua astuzia per superare gli ostacoli.



Sue armi, alcuni oggetti e numerosi barili traboccanti di energetica birra. Il gioco è piuttosto difficile e per stimolare i videogiocatori abbiamo riservato uno spazio della rivista alla pubblicazione dei vostri record. Ai migliori, ricchi premi e cotillons.

Retro-Gaming.it

AIVA SCOREBOARD DATA ____

GIOCATORE

NOME: _____ ETÀ: _____
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

Ricordatevi di allegare la foto al tagliando: scotch o colla sono l'ideale! Aspettiamo i record.

NOME _____ COGNOME _____
INDIRIZZO _____
ETÀ _____ CITTÀ _____
GIOCO
MARCA _____
SISTEMA (BASE) _____
PUNTEGGIO O RECORD _____
NOTE _____
DATA _____ FIRMA _____

PARTECIPATE ALLA HIT-BIT

NOME _____ COGNOME _____
INDIRIZZO _____
ETÀ _____ CITTÀ _____
GIOCO _____
MARCA _____
SUPPORTO (CASSETTA-DISCO-CARTUCCIA) _____
COMPUTER (MODELLO E MARCA) _____
PUNTEGGIO O RECORD _____
NOTE _____
DATA _____ FIRMA _____

HIT GAMES

nome _____ cognome _____

DA CASA			DA BAR
MARCA	TITOLI	GIOCO PER CONSOLLE E/O COMPUTER	
1			1
2			2
3			3
4			4
5			5
6			6
7			7
8			8
9			
10			

ETÀ _____ INDIRIZZO _____

Retro-Gaming.it

PERSONAL MONITOR

PERSONAL COMPUTER



CABEL MC 3700: il primo vero personal monitor.

Se come schermo usate un normale televisore, pensateci. Con meno di quanto immaginiate potete avere un monitor appositamente creato per voi. Video orientabile, comandi frontali, altissima risoluzione, minimo consumo.

CABEL MC 3700 è compatibile con ogni tipo di personal e home computer. E funziona anche con telecamere, videoregistratori, sintonizzatori TV.

CABEL MC 3700. Ingressi PAL/C-64; RGB; PAL/RGB. Risoluzione da 420 a 800 PIXEL. Banda passante da 7 a 30 MHz. Scansione orizzontale da 15,625 a 32 KHz. Scansione verticale 50/60 Hz.

FIERA DI MILANO
Salone dell'Informatica
19-23/4/85
Area Computer Show
Pad. 14 - Salone 4°
Stand "Y"
Area Professional
Pad. 14 - Salone 3°
Corsia G - Stand G/15

CABEL® electronic

Personal monitor professionali

24035 CURNO (Bergamo) - tel. 035/612103

FRIULI VENEZIA GIULIA
FORNIRAD (Trieste)
040/572106

VENETO
AUDIO PHILE
(Mogliano V.)
041/450561

LOMBARDIA
BRESCIANI Amedeo
Via A. Stoppani, 34
20128 MILANO - 02/2043459

TECHNEX s.r.l.
Via Teocrito, 46
20128 MILANO - 02/2575315

PIEMONTE
SELCOM TORINO
[illegible]

LIGURIA
R e R ELECTRONICS s.r.l.
Via F.lli Canepa, 94
16010 SERRA RICCO' (GE)
010/750729 - 750866
TLX 216530 COGE I

EMILIA - MARCHE
ONDAELLE s.n.c.
Via F[illegible]
40122 BOLOGNA
051/[illegible] - 359649

TOSCANA - UMBRIA
FGM ELETTRONICA s.r.l.
Via Silvio Pellico, 9/11
50121 FIRENZE - 055/245371
TLX 573332 FGM I

LAZIO
HI-REL s.r.l.
Via Amatrice, 15
00199 ROMA
06/8389671 - 8395581
TLX 614676

GIU.PA.R.
di G. Pastorelli e Figli
Via dei Conciatori, 36
00154 ROMA - 06/5758734

CAMPANIA - PUGLIA
BASILICATA - CALABRIA
C.F. ELETTRONICA
PROFESSIONALE
C.so V. Emanuele, 54
80122 NAPOLI
081/683728

SICILIA
RICCOBONO EMANUELE
Via Oberato, 46
90139 PALERMO
091/331464 - 325813

SARDEGNA
ORE (Sassari)
079/271202

Retro-Gaming

chi è interessato all'acquisto il prezzo è basso e anche trattabile (va oltre L. 3.000 alle lire 6.000). Inoltre vendo anche librei (Games Book, ecc) e alcuni Cartridge (frog Master, ecc.
Sergio Galperti – Via G. Bruno, 4 – 25080 Civiverghe (BS) – tel. 030/2620417

VENNDO **CBM 64** registratore ancora in garanzia + 50 programmi tutto a L. 550.000. Causa doppio regalo.
Alberto – Via Saragozza, 63 – Bologna – Tel. 051/585531 (ore pasti)

VENDO **Smarp MZ** [illegible] + cassetta videogioco + 5 set di 4 penne + 2 [illegible] carta per stampante.
Enrico Coucourde – [illegible]ale Privato Windspeare, 21 – Vomero 80127 Napoli – Tel. 081/644658

VENDO/SCAMBIO **Software per CBM64** in turbo tape, ogni gioco L. 5.000. Giochi magnifici (3 versioni di scacchi), Pole position, Manic Miner, Super pipeline, Monopol, Triad, Lame, For Forest, Buck Rogers, (2 versioni biliardo), Gridder, Frogger, Maturix, Griatrap ecc.. telefonare dalle 16 alle 19 nei giorni feriali.
Marco Ronchi – Via S.to Giuliana, 5 – 20040 Caponago (Mi) – Tel. 02/9586652

CAMBIO **Fiat 500 anno 65**, motore perfetta efficienza, cerchioni larghi con i due copertoni anteriori nuovissimi, fondi rifatti, unico difetto sportelli a vento e qualche (poche) ammaccatura, con Commodore 64 solo se in perfette condizioni + registratore compatibile. Preferibilmnete limitrofe per eventuali prove. Telefonare ore pasti, scambio anche con Spectrum 48K + registratore.
Luigi Mancino – Via Delle Querce, 17 – 85100 Potenza – Tel. 0971/25752

VENDO **Home Computer TI99/4A** moduliss tra cui: Personal Record, Keeping, Munchman, Hunt the wumpus, Music Maker + 6 cassette di cui 1 contenente 10 lezioni di basic, con giochi e utility vari, in blocco a L. 350.000. Telefonare ore pasti a:
Snatoni Massimiliano – Via Damasco, 33 – 00146 Roma – Tel. 06/5410221.

CERCO **registratore Commodore** per Vic 20, anceh usato purchè funzionante.
Paolo – tel. 0426/95575

VENDO **Videogiochi e utility** per Commodore 64 ad ottimi prezzi – telefonare o scrivere.
Mughini Wlater – Via L. Boccherini, 7 – 50144 Firenze – tel. 055/367931

VENDO il sistema **Intellivision Computer System** (esclusiva consolle) comprendente di: tastiera alfanumerica Owerty, Computer Adaftor, e, in regaolo, 1 cartuccai, gioco e programmabile + il trasformatore necessari. Ebbene questa grande offerta ad un ancora più incredibile prezzo L. 200.000 (il computer ha pochi mesi). Buon Divertimento!
Carlo Rocca – Via P. Balestrazzi, 21/16 – 16134 Genova – tel. 010/211323

COMPRO **per Commodore 64 gioco,** utility, adventures, simulazione, grafica, vocali, animazione etc. Possibilmente su disco con istruzioni o manuali in italiano. Preferisco trattare per forti quantitativi. Inviare elenchi dettagliatissimi.
G.B. Gerosa – Via Monte Santo, 6 – 22053 Lecco (Como)

VENDO **per Commodore 64** due cartuccie Videogiochi "Radar Rat Race" "Visible Solar System" + cassetta di scacchi "Grand Master" + corso di Basic "introduzione al Basic parte 1ª" con manuale e 2 cassette il tutto a L. 120.000.
Gino Gelsomino – Via Belvedere, 10 – Aglie (Torino) – Tel. 0124/33213

VENDO **VIC 20** (1 anno, dicembre '83) completo di alimentatore e cavi + registatore C:N + manuale e libro "Impariamo a programmare in Basic con il Vic" + cartuccia "Alien" + 19 giochi in linguaggio macchina tra cui& Frogger, Arcadia, Scramble, Bewitched, Pac Man ecc. + 80 giochi in Basic e programmi utility. Il tutto a L. 300.000.
Calippo Pietro – V.le Giulio Cesare, 180 – 28100 Novara – tel. 0321/391118 (orari: 13-14/19-22)

VENDO/CAMBIO **per CBM 64** i giochi Pole Position, Moon Shttle, Buck Rogers, Int. Soccer, Fotapocalypse, Aztec Challenge, Panic, King Kong e Falcon Patrol a L. 6000 cadauno. Chi ne compra tre L. 15.000.
De Pasquale Oscar – Via Roma, 25 – 24036 Ponte S. Pietro (Bg) – Tel. 035/615439

COMPRO **Floppy Disk** Commodore 1540 usato, W buone condizioni sono disposto a pagare fino a L. 350.000 purchè il Drive sia in buone condizioni.
Bartoli Cristina – via Nova, 5 – 42017 Novellara (Re) – tel. 0522/654587 (ore pasti, o tutto il pomeriggio)

VENDO occasione! **Texas TI-99/4A** + modulo sss munchman + coppia joystick + manuale "L'Home Computer TI-99/4A" (Basic, Basic esteso, la TMS 9900, Assembler) + cavetto per registratore a L. 260.000 (pagato L. 389.00). Inoltre all'acquirente sarà fatto omaggio di una cassetta con 20 giochi (Pac-Man, Frogger, Dedalo 3-D, Robot Chase, e altri)
Baroni Lorenzo – Strada revigliasco, 17 – 10024 Moncalieri 8To) – tel. 011/6406812

VENDO/CAMBIO **circa 100 giochi** per Vic inespanso. Molto belli scrivere per elenco oppure telefonare ore pasti.
Cozzani Matteo – Via G. Ferrero, 16 – 20143 Milano – tel. 02/8130321

VENDO **Computer ZX Spectrum** + 40 programmi espansione 32 K più manuale + il libro programmi per Spectrum (prezzo attuale 700.000) al ridicolo prezzo di L. 390.000. Preferibilmente in Udine.
Stefanuti Cristiano – Via S. Rocco, 250 – 33100 Udine – tel. 31926 (ore serali)

VENDO **VIC 20** in ottime condizioni, con 4 fantastiche cartucce: Alien, Road Race, Vicslot, Vicgraf e altri 20 fantastici Video-Games su cassetta e in omaggio monitor B/N, a lire 290.000 il tutto.
Gian Luca Musto – Via Brandizzo, 46 – Tel. 851226

VENDO **Colecovision** ottime condizioni + 4 cassete L. 180.000.
Andrea Cova – Tel. 0586/854381 – Livorno

COMPRO/VENDO/CAMBIO **programmi** per Computers Atari, su disco e cassetta.
Gianfranco Marino – Via Grande, 110 – 57100 Livorno – Tel. 0586/22777 (ore extrascolastiche).

CAMBIO **programmi** di ogni genere (soprattutto giochi) per computer TI 99/4A
Gussoni Daniele – Via Ammiano Marcellino, 9 – Milano – Tel. 02/5489806 (ore pomeridiane)

VENDO **programmi** per Commodore 64 su disco o cassetta. Dispongo di oltre un migliaio di programmi che sono ultimissime novità arrivati. Da America, germania, Inghilterra, posseggo programmi nuovissimi come: Circus Charlie L. 30.000, Hyper Olypics dei bar a L. 30.000, missione impossibile L. 10.00, Raid over Moscow L. 10.000, Summer Games L. 5.000, dracula traverse Usa. Inoltre dispongo del famosissimo Roky della Coleco disponibile sul 64. Posso vantarmi di possedere la più grande biblioteca di Software. Inoltre posseggo centinaia di Utility e gestionali. Programmi come Aprendgraph-Oxford Pascal - il famosissimo Tot Professional che ha il valore commerciale di L. 1.800.000 e tantissimi altri. Il programma che fa i cartoni animati, Clone 3 che è il più potente copiatore che c'è in giro. Sono disposto anche a cambiarema solo con programmi di ugual valore. Spedisco lista gratis. Scrivete o telefonate.
Domenico Gallè – Casella Postrale, 36 – 88029 Serra San Bruno (Cz) – tel. 0963/71210 (ore serali)

VENDO **TI994/A** + modulatore Pal + SSS Chisholm Trail + SSS Extended Basic + interfaccia registratore + joystick + 1 manuale + 20 programmi (Frogger, Puc-Man, ecc.) Il tutto a L. 500.000 invece di 600.000 (non trattabili). Il tutto con pochi mesi di vita.
Petronio Domenico – Via Revigliasco, 17 – 10024 Moncalieri (To) – Tel. 011/6406810

VENDO **programmi per Vic 20** sia in versione base che con espansione di memoria. Scrivete o telefonare per lista programmi.
Gianni Gauoiho – Via Graglia, 18 – 10136 Torino – Tel. 011/352830

CAMBIO/VENDO **programmi e giochi** per Commodore 64. Inviare proprie liste. Dei miei giochi cedo cassetta con 10 giochi a scelta a L. 15.000.
Cottogni Gianni – Via Strambino, 23 – 10010 Carrone (To) – Tel. 0125/712311

VENDO/CAMBIO **programmi** su cassetta o su disco poer Commodore 64 (preferibilmente zona Torino).
Vitagliano Fabrizio – Via Servais, 73 – Torino – Tel.011/720656 ore serali (dopo le 8)

VENDO **giochi per Commodore 64** ultime novità inglesi Summergame, Saucer Attak, Impossible Mission, Flight Simulator II e tanti altri.
Alessandro Drappi – Via Acqua Bullicante, 37 – 00176 Roma – Tel. 06/2752355/2712943

VENDO **Traduzione** con illustrazioni originali dei deu volumetti di 183 Pg. + 4 cassette del Flight Simulator II Sublogic L. 12.000. Traduzione di testi scientifici dall'inglese e francese. Spesa modesta.
Michelangelo Gardiulo – Via S. Margherita, 17 – 80063 Piano di Sorrento (Na) – Tel. 081/8788203 (ore pasti)

CAMBIO **400 programmi** per CBM64 e li cederei per una stampante MPS802 o equivalente.
Antonio Agus – Via S. Antonio, 31 – 09016 Iglesias (Ca) – Tel. 0781/22423

VENDO/COMPRO/CAMBIO **per CBM64 programmi** su cassetta da L. 4.000 ad un massimo di L. 8.000, es. Baseball, Pitfall I e II, Dig Dug, Phoenix, Gore, le Mans, Zaxxon, Basket. Inoltre dispondo di utility su cassetta ed alcune su disco sono interessato all'acquisto di una unità a disco 1541 in ottime condizioni. Prezzo da stabilire (solo Napoli e provincia).
Perillo Alfredo – Via F. Terracciano, 212 – 80038 Pomigiano D'Arco (NA) – Tel. 081/8841207 (ore 19,30/22)

VENDO **programmi per CBM 64**, a partire da L. 3.000 (min 10 programmi) disponibili su nastro e disco. Dispongo di Turbo Tape, Simons'Basic e giochi fantastici in L.M. (One on one, Flip and Flop, Aztec, Calcio, ecc.)
Alessandro Miccolis – Residenza Giungo, 122 (Milano 3) Basiglio – tel. 90754047 (dalle 14,30 alle 18,00)

VENDO **due cassette** per C64 rispettivamente con 100 e 50 programmi di prima qualità a L. 50.000 e 30.000 richiedere lista per programmi su disco e ultimi arrivi – Massima serietà.
Andrea Saracini – Via Del Monte Lacugnano, 4/G – 0600 Perugia – Tel. 075/79375

VENDO **giochi per CBM 64** su disco e cassetta poi anche per Spectrum 48K e lOntellivision. Ho tutte le novità compreso Decatlon, Pitstop. B.C. ecc. Ne ho circa 50.
Commodone Computer Club – Via Delle Albizzie, 40 – 00172 Roma.

VENDO **per Commodore 64 programmi** in Basic e in linguaggio macchina giochi e non a L. 2.000 cad. scrivere invio lista.
Taccucci Claudio – Via Dell'Acquedotto Paolo, 163 – 00168 Roma

VENDO/SCAMBIO **Software** per Commodore 64 di tutti i tipi solo su cassetta possiedo più di 300 programmi tra cui molti giochi scrivere.
Fiumicelli Stefano – via Lombardia, 1 – 06034 Foligno (PG) – Tel. 0742/22517 (dalle ore 13,30/14,15 – 19,00/20.00)

VENDO **Consolle Intellivision** a L. 160.000 con in omaggio le seguenti cassette: Sking, Spafce Battle, Dragon Fire, Night Stalker, inoltre vendo a L. 25.000 Dracula, Burfger Time, Donke Ykong, Lady Bug.
Mussoni Luca – Via Vandi, 5 – 47049 Viserba di Rimini (Forlì)

Retro-Gaming.it

messaggio scambiato

ULTIME NOTIZIE ATARI

UN COMPUTER? MEGLIO ATARI



800 XL 64 K

Atari 800 XL è il computer che alle fantastiche prestazioni abbina l'estrema versatilità e la semplicità d'impiego. Funziona con unità a cassette o a disco e si collega con qualsiasi TV. **Ha una memoria di 64 K RAM, 24 K ROM e 3 linguaggi di programmazione oltre all'ATARI-Basic residente**: **Logo** (grafico, didattico per scuola primaria), **Microsoft Basic II** (lo standard per la programmazione evoluta), **Assembler** (il traduttore del linguaggio macchina). **Atari 800 XL** ha la più ampia gamma di accessori: **Unità a disco, Stampante a matrice, Letter Quality, Plotter, Touch Tablet, Light Pen, Unità a cassette dotata di pista audio separata** e **OLTRE 200 PROGRAMMI DI SOFTWARE** per rispondere a tutte le esigenze: casa, lavoro, scuola e divertimento. Solo la nuova ATARI ti può dare un computer così grande ad un prezzo così piccolo.

DALLA NUOVA ATARI®

a sole **L. 299000** +iva

In più c'è sempre un'offerta speciale. Chiedi al tuo Rivenditore.

Retro-Gaming.it

Ama il meglio!

32K ROM 80K RAM
Tastiera professionale a 90 tasti
Porte per monitor, TV, joysticks, floppy disk,
cassette recorder, stampante, giochi.
Interfaccia stampante parallela Centronics incorporata

SVI™
SPECTRAVIDEO

il computer del grande standard MSX

Distributore per l'Italia
COMTRAD
Divisione Computers
Tel. (0586) 424348 TLX 623481 COMTRD I



Retro-Gaming.it