ISSN: 0392-8918

VIDEO GIOCHI 26

UNA PUBBLICAZIONE DEL
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

MAGGIO
1985
L. 3.500

LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGAMES E GIOCOMPUTER

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70



MATCH DAY: GRANDE CALCIO

TUTTE LE NOVITA' DI LONDRA

TUTTI PROMOSSI CON SKOOLDAZE

LO JEDI RITORNA (AL BAR)

Retro-Gaming.it

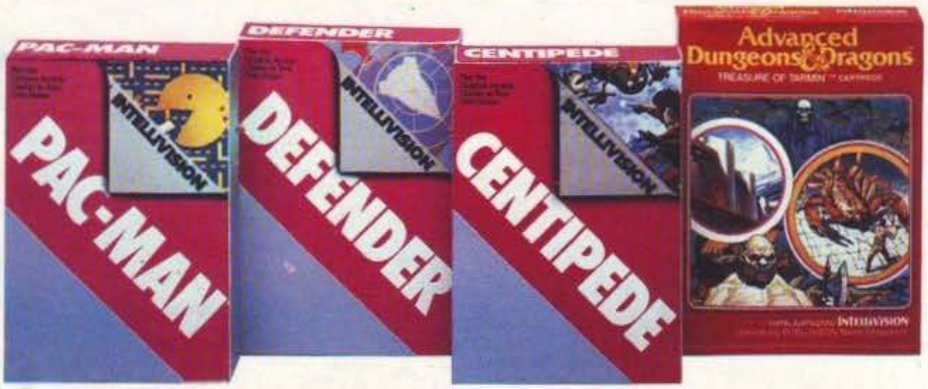
Maggio '85

Intellivision è nuovi giochi a prezzi nuovi.

PAC-MAN	**L. 36.000** *(IVA esclusa)*	**CENTIPEDE**	**L. 36.000** *(IVA esclusa)*
DEFENDER	**L. 36.000** *(IVA esclusa)*	**D.D. TARMIN**	**L. 45.000** *(IVA esclusa)*

...e molte altre novità a prezzi eccezionali!

CONSOLLE INTELLIVISION L. 135.000 *(IVA esclusa)*



INTELLIVISION
Intelligent Television

Sì, sono interessato ad avere maggiori informazioni su Intellivision e i nuovi giochi. Inviatemi gratuitamente, e senza alcun impegno, il vostro Catalogo.

Nome_____ **Cognome**_____

Via_____ **Cap**_____

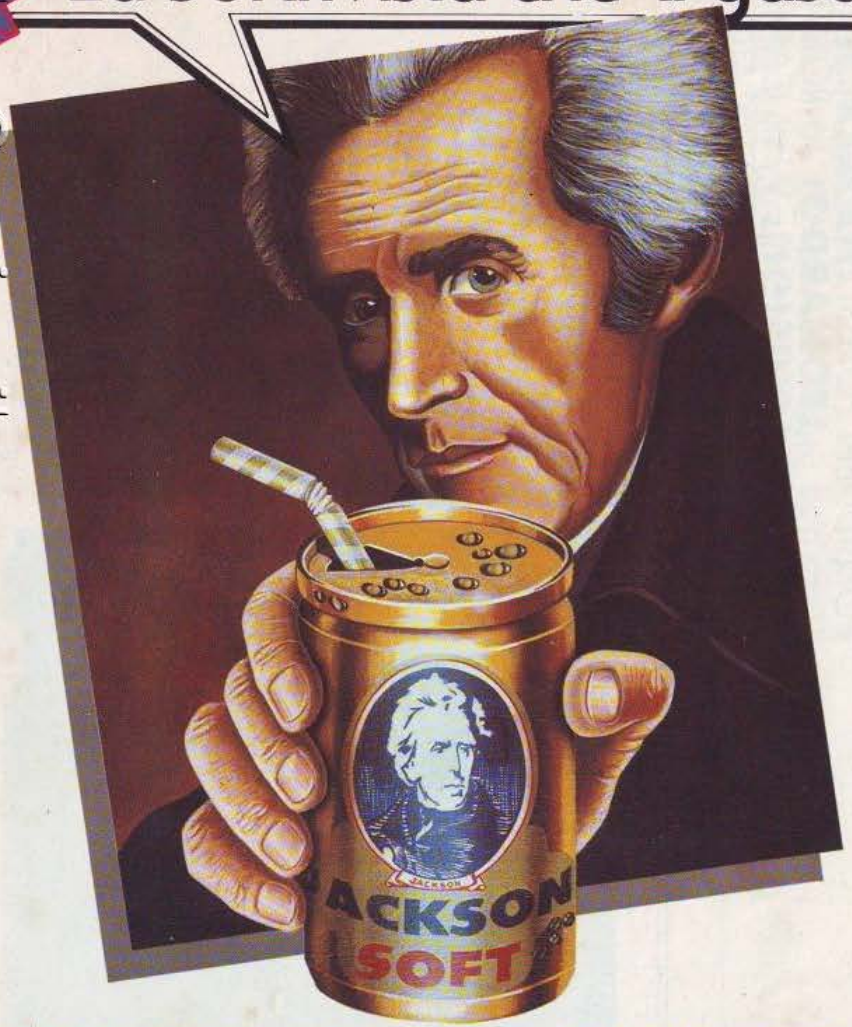
Città_____ **Telefono**_____

Spedire in busta chiusa a
N.B.C. Italia, distributore esclusivo Intellivision per l'Italia.
Via Conservatorio, 22 - 20122 MILANO - Tel. 02/7491126

Retro-Gaming

FINALMENTE!

La Softrivista che ti gasa!



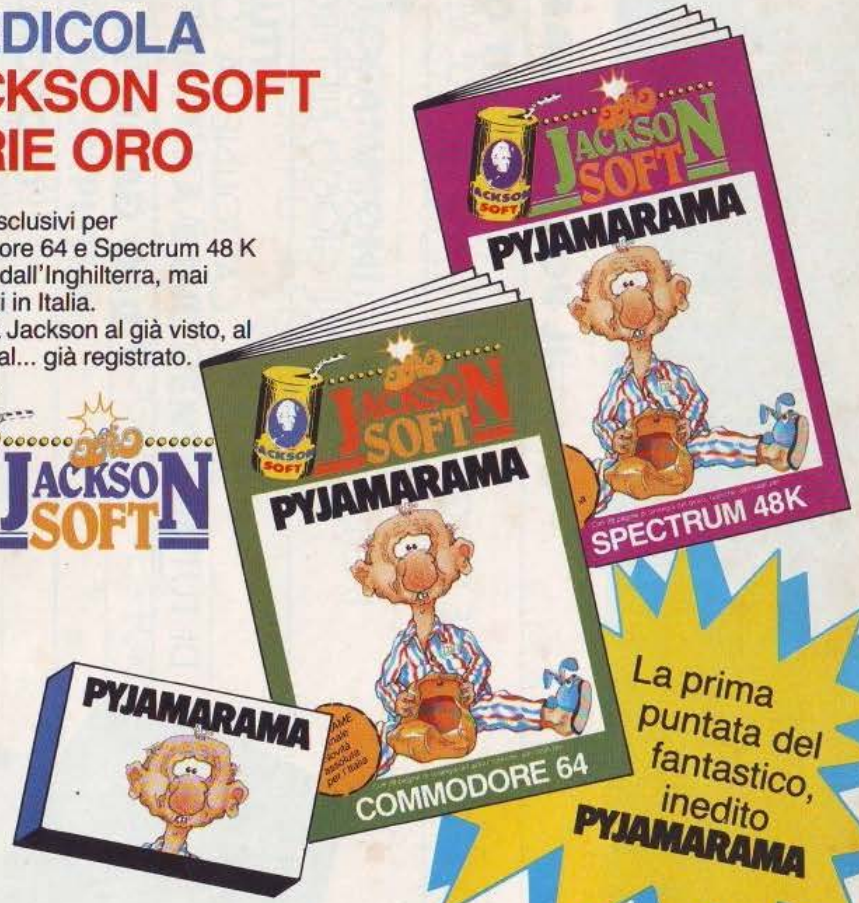
QUALCOSA DI SUPER, DI INEDITO, DI IRRESISTIBILE

IL VERO GIOCO COMINCIA ADESSO

IN EDICOLA JACKSON SOFT SERIE ORO

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

JACKSON SOFT



La prima puntata del fantastico, inedito **PYJAMARAMA**

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

Retro-Gaming.it

SOMM

IL POSTO DELLA POSTA 7

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

READY 20
FATTI, NOTIZIE, CURIOSITA' DAL MONDO DEL GIOCO ELETTRONICO



ATTUALITA' 28
CARTOLINE DA LONDRA:
DI TUTTTO UN PO' DALLA CAPITALE INGLESE

VIDEO GAME FAI DA TE: 68
IIª PUNTATA

GIOCOMPUTER 37
QUESTO MESE GIOCHIAMO CON:
SPECTRUM: DEUS EX MACHINA, SKOOL DAZE, MATCH DAY, MUGSY
COMMODORE 64: RAID OVER MOSCOW, LAZY JONES, FORBIDDEN FOREST, BOULDER DASH
LEONARDO: 16 ROUTE
COLECOVISION: WAR GAME
ATARI VCS: BIG BIRD'S EGG CATCH
VIC 20: RAID ON FORT KNOX

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 129 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

59 AL BAR I GRANDI A GETTONE
THE RETURN OF THE JEDI,
YIE AR KUNG FU, STAR FORCE
PST, PSST... TRUCCHI, SEGRETI, CURIOSITA' DEI VG DA BAR

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

72 L'AVVENTURA È L'AVVENTURA
LA "PAGINA AMICA" DI OGNI AVVENTURIERO

74 SPIEGACOMPUTER
LE LEZIONI DI BIT BIT

76 BONUS
GARE, RECORD E VIDEOATLETI
80 VIDEOAZZURRI IN FINALE

87 IL MERCATO
GUIDA COMPLETA CON PREZZI
DI VIDEOGIOCHI E DINTORNI

96 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

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

il posto della posta

L'UFO PERDUTO

Posseggo una cassetta Atari di nome 'Raiders of the Lost Ark' e c'è un mistero che non riesco a risolvere.
Sul libretto d'istruzioni c'è scritto: 'È stato avvisato, seppure non verificato, che uno Yar "Ufo" extraterrestre è stato visto volare vicino alla terrazza dell'ufo volante al centro del piano delle terrazze.'
Io e mio cugino Raimondo abbiamo provato qualunque cosa pur di farlo apparire, ma non è successo niente.
Aiutateci a scoprire il mistero, e da mesi ormai che ci proviamo...

Fabiano Tarlao - Grado



L'ufo che tu cerchi disperatamente non esiste.
La frase del libretto che riporti, è semplicemente un'indicazione civetta per sviarti dalla risoluzione del mistero.
Ma visto che l'arca l'hai trovata, di cosa ti preoccupi?
Allegro e mandaci i tuoi record.

LA SCOMMESSA

Caro VG, ho 12 anni e vorrei farti i miei sentiti complimenti per la fantastica rivista.
Volevo chiederti: per partecipare alla Hit Bit bisogna giocare con un gioco a scelta, oppure con un gioco indicato da voi?
Nella Hit Bit sono validi i punteggi fatti con Donkey Kong e Pac Man Atari per il TI 99/4A?
Spero che mi pubblicherete, ho scommesso una pizza con un mio amico che l'avreste fatto.
Io e il mio portafoglio ve ne saremo eternamente riconoscenti.

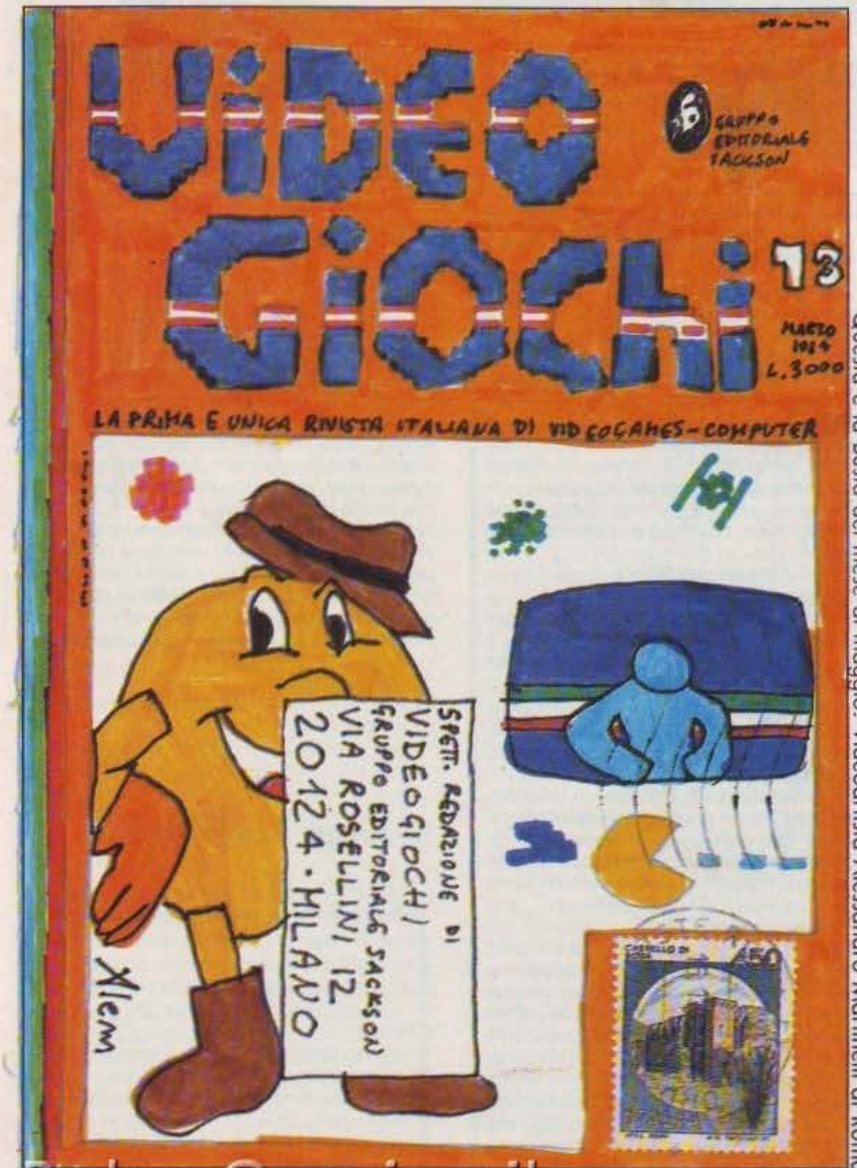
Claudio Margaroli
Borgomanero (BG)

Caro Claudio, puoi partecipare con qualsiasi computer e con qualsiasi gioco tu voglia, l'importante è che il gioco sia in commercio e che non sia stato inventato da te o da un amico.
Per quanto riguarda la tua scommessa e la pizza che hai vinto... almeno brinda alla nostra salute. Ciao e buon appetito.

LA MACCHINA? LAVAVUBA!!

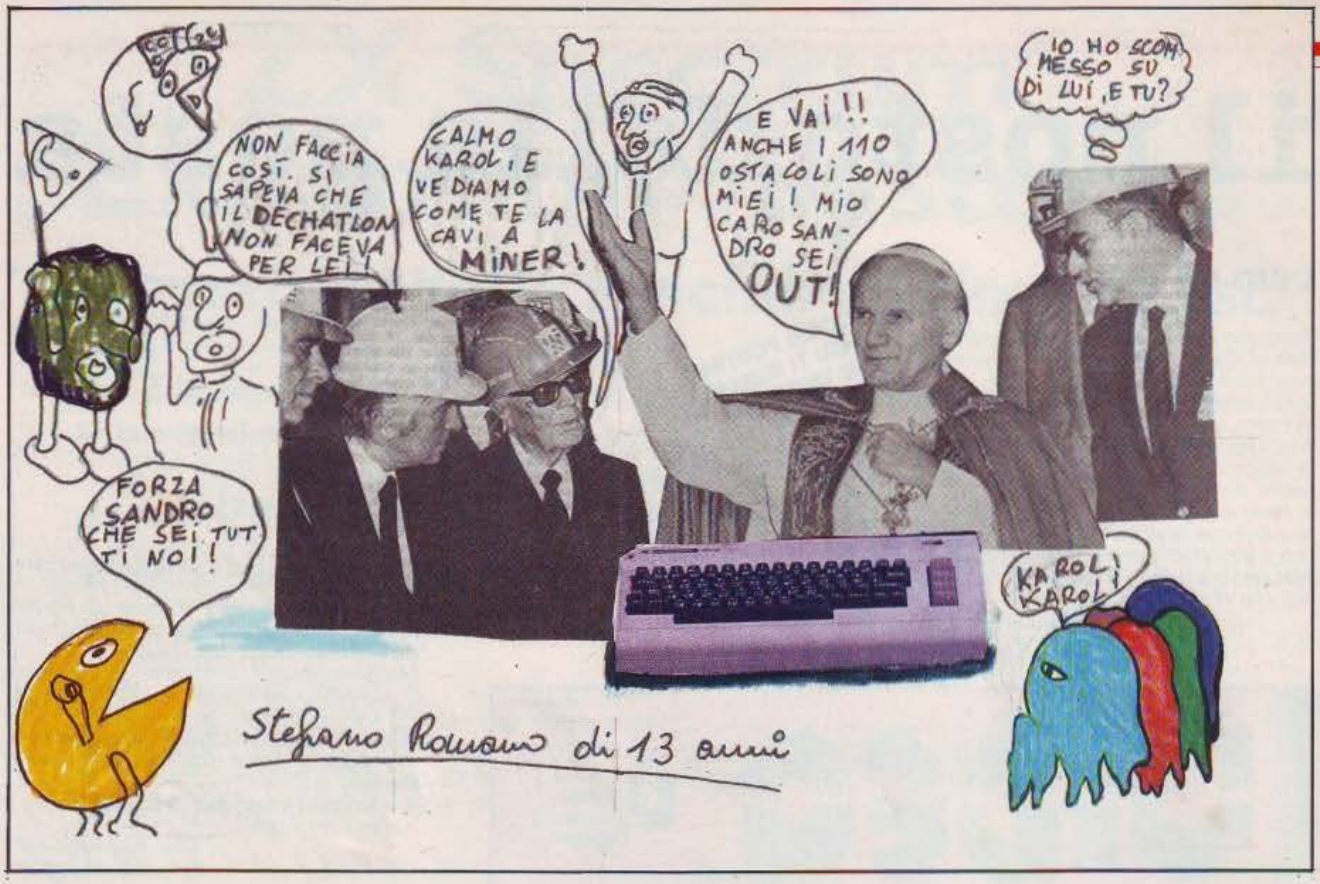
Maurizio Pani di Novate Milanese pone questo quesito a Luigi Bussolari (Videogara VG n° 13, Pole Position score 61.110), Marco Landoni (Videogara VG n° 20, Pole Position score 65.860) e Mario d'Alessandro (videogara VG n° 24, Pole Position score 170.000):
"Come è possibile raggiunger questi punteggi?! Ma stiamo scherzando!!! Mi permetto di dire ciò perché ritengo di essere un discreto giocatore di Pole Position per Atari, che sputa sangue per fare 60.960 punti girando come un novello Niki Lauda, e che ora si vede beffato così!
Poiché il punteggio di 61.110, record ritenuto da moltissime persone come il 'Top' conseguibile a Pole Position, è stato raggiunto e tenendo conto che la gara a Pole Position termina a 54.960 punti con un residuo massimo di 16 secondi, vi chiedo: è realmente possibile ottenere tali punteggi??"

Quindi Luigi, Marco e Mario a voi l'arduo compito di trovare una risposta e, caso mai, confessare il trucco!



Questa è la Busta del mese di maggio. Videoartista Alessandro Martinelli di Roma

Retro-Gaming.it



CHI L'HA DURA LA VINCE

Cari amici di "Videogiochi"; questa è per lo meno la decima volta che vi scrivo senza mai aver avutra (purtroppo) la soddisfazione di una vs. risposta, comunque come vedete non mi scoraggio e tento ancora. Non vi ripeto i complimenti per la rivista che leggo dal lontano primo numero, perché li avrete certamente già letti sulle mie altre "nove". Veniamo al dunque; alle domande cioè:

1) Possiedo una base Colecovision acquistata qualche mese fa per Lire 450.000, vi pare giusto? e se si perché adesso si trova in negozio ad un prezzo di 150.000 Lire? questa cosa mi sa molto di ladrocinio bello e buono, si badi bene la mia non è invidia per chi acquista la base ora a quel prezzo ma è rabbia contro chi ce l'ha venduta a 450.000 lire.

2) Siete d'accordo sul prezzo delle cartucce (semplici scatolette di plastica con un circuito integrato) che costano dalle 70 alle 100.000 lire? Estendendo ciò che è successo alle basi anche alle cartucce se ne deduce che potrebbero essere tranquillamente vendute a 20/30.000 lire. Per far si che ciò avvenga bisogna forse non acquistarle più come è successo per le consolle?

3) Vorrei acquistare un computer e sono molto indeciso se optare per il C64 o per l'ADAM. Intanto vorrei da voi una assicurazione; per l'ADAM non succederà mica come per il Colecovision cioè da 160.000 a 500.000 lire in meno di un anno.
Per quanto riguarda "strettamente" il videogioco è migliore il C64 o il Colecovision.

4) A proposito di computer, io sono anche un assiduo lettore di "Home Computer" e mi pare che ultimamente la vostra "videogiochi" si stia occupando un po' troppo di computer e poco di consolle per videogiochi; avete forse in mente (vista la crisi della medesima) una fusione delle due testate, o forse una collocazione di entrambe nel settore dei computer? Non fatelo; mi ritroverei con una sola rivista da leggere.

5) Nessuna casa ha in programma sul suo computer un adattatore per cartucce Coleco?
(Perché l'Atari non restituisce alla CBS pan per focaccia).
Spero che le domande non siano troppe. Cordiali saluti.

Walter Marinozzi

Bando ai complimenti, anche per noi. Ecco le risposte:

1) Non ci sembra giusto. Se hai letto con attenzione VideoGiochi avrai però visto come il mercato delle consolle domestiche abbia subito delle evoluzioni e dei cambiamenti. È logico quindi che a tutto ciò seguano delle conseguenze che, purtroppo, non sempre, sono positive.

2) Non sta a noi essere d'accordo col prezzo dei prodotti: possiamo al massimo, come te, stupirci. In ogni caso devi pensare che nel prezzo di una cartuccia non c'è solamente la plastica della confezione: c'è l'idea, il lavoro delle persone - dai designer ai pubblicitari, dai trasportatori alle segretarie che l'hanno realizzato, - l'importazione e la distribuzione. Insomma tutti quegli elementi che contribuiscono a far si che un prodotto raggiunga gli scaffali dei negozi.
Comunque il prezzo è già calato anche per le cartucce. Non sappiamo però se è merito di tutti quelli che non le hanno comprate.

3) per una volta il nostro consiglio è sicuro: prendi il CBM64 perché l'ADAM non è più in produzione.

4) Non siamo noi che stiamo optando per una fusione ma piuttosto il mercato che sta a poco a poco modificando una situazione di vendite e prodotti.
Noi comunque siamo e saremo un po' diversi da HC: siamo più allegri, ci piace di più il software che l'hardware, siamo dei giocherelloni a cui non va molto di passare le ore attaccati ai tasti a programmare, ci piace la grafica, la musica e i campioni di videogiochi.

5) Non ci risulta.
Ciao e bravo per la costanza che hai avuto nello scriverci.

IO SONO IMPAZZITO

È già uscita in Italia la cartuccia per Atari "Los Angeles 84 games" (o qualche cosa del genere)? Quanto costa? A Milano in che negozi è già disponibile? Inoltre, carissima redazione, vorrei sapere "Qual è la cassetta con la migliore grafica per ZX Spectrum 48K"?
Poi, le cassette, pardon, le cartucce del Coleco hanno una grafica, a dir "poco", stupendissimevolmente stupenda a confronto di quelle dello Spectrum. Come mai? Ha più pixel? Ha più memoria (a me sembra di no; "17K" contro "48K")?

Retro-Gaming.it



Insomma che cosa ha di super speciale?!! Nel gioco delle Ocean "Decathlon" for Spectrum, la grafica, la giocabilità è come quella del (scusate se mi ripeto) Colecovision (Uff sempre lui di mezzo!!!). Secondo (non primo eh, eh!! Uhm un po' di serietà "Andrea"), secondo Voi (che onore "V" scritto in maiuscolo!!!) è giusto che io pensi che (scusate anche il lessico) i tasti spectrumani si rovinano a furia di essere schiacciati mentre uno si innervosisce ad un gioco?

Ho per Spectrum la cassetta del calcio (veramente stupenda) dove ci sono le persone che urlano, che sventolano bandiere, altri... ecc. Visto con un 3D veramente "eccezionale!!" All'inizio si vedono entrare i giocatori in campo con l'arbitro che fischia ad ogni fallo e a fine partita (col tradizionale doppio fischio); state attenti a non colpirlo!!! Se vinci la 1° partita lo Spectrum ti dice che sei nei IV di finale e le squadre che rimangono in campo. Poi si va nella semifinale e alla finalissima. Veramente bella la fine, quando trionfi prendendo la coppa. Il tutto (gioco e fine), con in sottotondo le tradizionali canzoncine calcistiche.
Ciao "sniff" (era una finta) e 48K di grazie. Bay-Bay, Biy-Biy; Bit-Bit (si lo so, sto veramente impazzendo!) ALLLT!!!!!! (urlo da cavernicolo) non scappate, state fermi, non aprite la bocca, tu stà fermo. Ti ho visto sai! Non aprite la bocca ho ancora qualche cosa da dirvi (povero me, mi ammazzerete prima o poi!). Vi siete sbagliati!!! (cosa che veramente non pensavo).
Ho la cassetta, pardon di nuovo, la cartuccia di Zaxxon della Coleco per Atari. Non sarà bella come quella per Coleco (ffff!! comincia a rompermi) ma il 3D c'è, l'azione c'è, è veramente fantastica!!! (per i saluti guardare qualche riga sopra).

Andrea Ratti

È vero sei proprio impazzito di domande. Prendiamo il tuo come uno sfogo di follia e quindi rimandiamo la tua curiosità alle pagine della nostra/vostra amata ViGi in cui potrai perderti e impazzire a trovare le risposte!

ATTENZIONE GIOVANI PROGRAMMATORI
Inviateci i vostri programmi: VideoGiochi li valuterà, li recensirà e nel caso, agli autori, darà le indicazioni necessarie alla loro edizione.



LA VERA STORIA DI YAZ

Quello che voglio raccontarvi oggi è destinato a cambiare radicalmente le origini di un personaggio a noi molto noto, talmente noto che non ve lo nominerò nemmeno.
Un giorno che fu, nella città del Dove, esisteva uno strano personaggio, tale Yaz, che si divertiva ad inventare oggetti inutili.
Per questo gli abitanti della sua città non lo vedevano di buon occhio, tanto da segregarlo in una piccola casetta di periferia. Qui Yaz preparò la sua vendetta e decise che sarebbe stato terribile verso chi non l'aveva preso in considerazione.
Il punto è che non sapeva cosa inventare e passava le sue giornate a fare e disfare piccole palline gialle di un materiale sconosciuto.
Dopo un po' di tempo successe che una di queste palline cadesse e prendesse una strana forma. Con sua grande sorpresa Yaz si accorse che si muoveva e, incredibilmente, mangiava tutto quello che trovava.
Yaz ne costruì a decine e le lanciò contro gli abitanti della sua città, distruggendoli.
Da allora una maledizione si è abbattuta su di lui e sulle sue creature, costrette a dibattersi in un labirinto infestato da terribili spettri, i fantasmi degli abitanti della città del Dove.
Da allora tanto tempo è passato, le creature di Yaz si sono moltiplicate e hanno pure trovato le loro anime gemelle, ma il loro destino è segnato per sempre. Bit.

Stefano Merlo

TE L'AVEVAMO DETTO

Su VG 23 abbiamo pubblicato la lettera di Fabio Zanicotti di Milano che si dichiarava disponibile a ricevere insulti di ogni tipo dopo aver duramente criticato le pagine de 'Il posto della Posta'...
Bene, gli insulti sono arriviti e per magnanimità abbiamo deciso di pubblicare solo due lettere. Caro Fabio... buona lettura!

"Sono uno dei tanti appassionati lettori di VG e sfogliando le pagine del n° 23 mi è capitata sotto gli occhi la lettera di Fabio Zanicotti.
Caspita! C'è modo e modo di fare delle critiche!
Fabio non ha criticato ma disprezzato sia il vostro lavoro di redattori sia l'entusiasmo di chi come me legge con passione VG e che, giustamente, vuol partecipare e contribuire alla realizzazione di questo fantastico mensile".

Davide Costantino - Bari

"Mi chiamo Paolo e ho 13 anni.
Ho letto la lettera di quel tale Fabio e sono rimasto profondamente colpito dalle sue parole.
Non solo ha fatto passare per dementi tutti noi lettori, ma anche la stessa redazione. Io, senza offesa, vorrei chiedergli chi si crede di essere, soprattutto quando definisce le nostre lettere demenziali e i nostri disegni osceni.
Perché offenderci così?"

Paolo Gramullani - Milano

Retro-Gaming.it

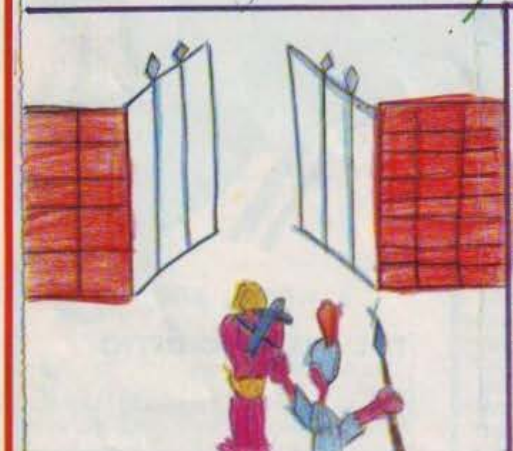
VIDEOGIOCO DEL MESE

Ancora una volta il videogico del mese ha per soggetto un tema mitologico. Sapete la storia di Teseo e del Filo di Arianna? Teseo, figlio di Egeo re di Atene o, per altri figlio di Posidone, dopo molte avventure per tornare in Atene con le armi del padre, viene inviato a Creta insieme ad altri 6 ragazzi e 7 ragazze, per essere sacrificato al Minotauro. Questo sacrificio era un tributo che il re Minosse aveva imposto per vendicare la morte di suo figlio Androgeno.

Teseo però non ci sta e decide di sviare il Minotauro e ucciderlo. Aiutato da Arianna, innamorata di lui, che gli da il filo per non perdersi nel labirinto, si avventura alla caccia del mostro.
Ed è qui che inizia il gioco del nostro Massimo. La storia è finita con la vittoria di Teseo che poi se ne va con la bella Arianna? E voi? Avrete lo stesso coraggio e la stessa abilità?

GIOCO: TESEO

IL GIOCO



TESEO VIENE GETTATO NEL LABIRINTO DEL MINOTAURO

APPENA ENTRATO, IL GIOCATORE GUARDANDO LA RAPPA IN ALTO DELLO SCHERMO CONDUCE TESEO DAL TERRIBILE MINOTAURO



N.B. DURANTE IL PERCORSO CI SARANNO DEI TRABOCCHETTI.

PER UCCIDERE IL MINOTAURO SI HANNO TRE VITE A DISPOSIZIONE, E L'USO DELLA SPADA. OGNI VOLTA CHE SI VIENE PRESI DAL MINOTAURO, CI SI RITROVA FACCIA A FACCIA PER UN NUOVO COMBATTIMENTO.

INCONTRO FRA TESEO E IL MINOTAURO



I COMANDI DE

SI USA UNA JOYSTICK COME QUELLA DELL'ATARI VES 2'600. IL BOTTONE ROSSO ALL'ANGOLO, SERVE PER DARE LE SPADATE AL MINOTAURO MENTRE LA LEVA SERVE PER FARLO MUOVERE.

PER RENDERE IL GIOCO: FACILE, NORMALE, DIFFICILE, SI DEVE MUOVERE LA LEVETTA "GAME SELECT" CHE SI TROVA SULLA CONSOLLE.



UCCISO IL MINOTAURO, SI AFFRONTERÀ DI NUOVO MA SARÀ PIÙ DIFFICILE

NATURALM
TIVO, E AU
UCCIDERE
AO. COME
DETTO PE
IL MINOT
LA SPAD
HA DISP
OGNI 2
SI VINC

PUNTE
SERPENTI
UCCIDER
SASSI
ICEBERG
UCCISION
AO 600
UCCIDER

FINE GIO
TESEO ES
E VIENE B
NA.



Retro-Gaming.it



UN PICCOLO LISTATO

Riccardo Cielo di Valdagno (VI), ci ha mandato un piccolo listato di grafica per l'Atari 800 XL. Provatelo e sappiateci dire cosa ne pensate!

```
2 GRAPHICS 8+16
4 SETCOLOR 2,13,0
5 COLOR 9
9 A=INT (RND(1)*1000):B=INT
(RND(1)*1000)
10 R1=80:R2=100
20 FOR I=1 TO 7.2 STEP 0.1
30 X=R2*COS(I)+140
40 Y=R1*SIN(I)+97
50 X1=R2*COS(I-A)+140
60 Y1=R1*SIN(I-B)+97
70 PLOT X1, Y:DRAWTO X,Y1
80 NEXT I
90 RUN
```

VIDEOAMICI CERCASI

Cerco amici Star Trek maniaci che abbiano voglia di esaminare più attentamente l'oggetto della loro passione. Se desiderate discutere, scambiare informazioni e materiale sono la persona che fa per voi:
Silvia Capasso
C.so Trieste, 208
81100 Caserta

Io posseggo un MPFII, se qualcuno volesse contattarmi mi scriva o telefoni a: Michele Balbi - Via Udine, 28 - 34135 Trieste tel. 040/418352

ACCETTIAMO LE SCUSE

SCUSATEMI DAVVERO!!!!!!

Questa volta i punti esclamativi li ho messi per scusarmi di quella terribile lettera in cui vi ho anche minacciato, ma in realtà non vi ho minacciato.
Ho scritto quelle minacce perché così vi convincevo a pubblicarmi quella o quelle lettere.
Ho visto una cosa che mi è piaciuta molto, quando ho letto VideoGiochi. Avete scritto: "Ci dispiace Danilo, ci dispiace anche che la tua per ora, unica lettera pubblicata non sia come le altre: allegra e piena di simpatia". Appena ho letto mi sono accorto di volervi bene, come non vi ha mai voluto bene nessun vostro lettore di qualsiasi rivista, e mi dispiace molto che la mia prima lettera che è stata pubblicata sia così brutta.
Ora passiamo ad alcune domande.
Quanto costa l'ADAM? Avete già detto che costa sulle 1000/500 mila ma io parlo della tastiera è non dell'ADAM completo.
2)Ho comprato il Colevision con 7 cartucce; Popeye, Miner 2040, Mr. Do, Zaxxon, Donkey Kong, Donkey Kong junior, ed infine Mouse Trap. Ho acquistato il Coleco vision con l'aiuto del giornale porta portese, pagando tutto L. 260.000, non vi sembra un affare?!? Però ho un problema che mi turba mi hanno detto che il modulo turbo è in vendita solo assieme alla consolle. Ma io la consolle già ce l'ho. Ho girato un mucchio di negozi e non ho trovato niente. Cosa posso fare?
Dove lo trovo un modulo turbo in vendita da solo?
3) Secondo voi qual'è la consolle più potente? Parlate francamente senza pubblicità.
4) Qual'è attualmente il prezzo reale di un Colecovision nuovo?
5) Quanto costa la cartuccia Smurf?
6) Quanto costa la cartuccia Lady Bug? E quanto la Roky?!?
So che sono domande stupide e che non interessano a nessuno, ma ho solo 12 anni e mezzo e la mia mente non ce la fa a scrivere lettere che a voi fa piacere pubblicare. So anche che come al solito non mi pubblicherete di sicuro, perché le mie domande sono stupide e mediocri.
Però vi ho scritto lo stesso questa mia lettera per dirvi quello che penso di voi: siete la redazione più bella, più speciale, più fantastica, di tutto l'universo

Danilo Renzi

Caro Danilo sei perdonato. Dopo una risposta così non sarebbe proprio possibile non farlo e anzi ti ringraziamo per la simpatia che 'straripa' dalla nuova lettera. Sii un po' più sicuro di te stesso però, perché sembri una persona buona e gentile che, dote rara, sa ammettere i propri errori.
Ed ora passiamo alle risposte alle tue numerose domande che non sono affatto stupide perché non sei proprio l'unico a porle.
1-2) Bisogna dire: "quanto costava" solo la tastiera, perché come abbiamo già detto nel numero di marzo di ViGi l'Adam è fuori produzione. La Coleco ha deciso infatti che non valeva più la pena produrre sia il software che l'hardware di questo home computer. Quindi non ti preoccupare del costo: non comprarlo proprio.
Per quel che riguarda la consolle mi sembra proprio che tu abbia fatto uno straaffare.
Non è vero che il modulo Turbo si vende solo con la consolle ma solo con la cartuccia stessa, il prezzo è di L. 145.000, ma penso proprio che tu lo possa trovare a meno.
3) Ancora con queste domande. Non è un problema di voler fare pubblicità o no, è un problema di scelta e di preferenze: e queste sono vostre e non nostre - o meglio ognuno di noi se le è fatte per conto proprio. Se parli solo in termini di potenza in KByte la consolle che ne ha di più è il Coleco-Vision con 16K.
4-5-6) Il prezzo di listino della consolle - come puoi vedere sul mercato di ViGi, eh, pigrone? - è di L. 175.000 lire e comprende una cartuccia omaggio. Anche per i titoli dei giochi vai alle pagine del mercato, adesso poi è tutto rinnovato e puoi facilmente trovare tutti i giochi compatibili con il tuo sistema, il loro prezzo di listino e quello medio, e le eventuali altre compatibilità per altri sistemi.
Ok?

Retro-Gaming.it

A DOMANDA RISPONDE

Gradirei saperne di più sui laser game da casa
Rick Dyer, l'inventore di Dragon's Lair, ha sviluppato un sistema domestico per videodisco che per il momento è solo distribuito in America e costa l'ira di dio'. Consiste in un lettore e in una tastiera di computer. A tutt'oggi ci sono solo due titoli: Thayer's Quest e The Spirit of the Whittier Mansion. Per saperene di più comunque leggete ViGi n° 20.

Nel gioco Summer game, nella versione 1-2 giocatori succede che il tuffatore non si presenti. È normale?
Si, è normale. Abbiamo riscontrato che questo succede nei dischi piratati.

Quali cartucce Imagic per Atari sono in gara per l'Imagic Match2?
L'imagic Match2 è finito nel giugno 1984. Con un gioco Atari in finale: Moon Sweeper. Se vuoi saperne di più guarda ViGi n° 16.

Quali sono le cartucce Atari in gara nella videogara?
Alla videogara è dedicata una apposita rubrica. Perché non la consulti? Troverai tutti i dati di cui chiedi.

Possiedo un vecchio videogioco Odissey. Posso comprare del materiale nuovo?
Da come ne parli no, perché tu possiedi la versione americana che si differenzia da quella italiana sia per l'uscita video, che è compatibile col sistema NTSC e non con il PAL, sia perché le cartucce sono diverse e non vanno nel vano cartucce del Videopac.

Esistono due consolle Colevision. Una normale e una con sei giochi incorporati?
No a noi proprio non risulta. Sappiamo che alle volte i negozianti fanno delle offerte speciali di consolle abbinate a un certo numero di cartucce gioco. Ma questa è puramente un'azione promozionale del negoziante.
E i giochi sono incorporati nella confezione non, come parebbe dalle tue parole, nella memoria della macchina.

Perché non mettete "VIGI HIT" e "i 15 più" anche per computer.
Sei stato già accontentato. Alcuni dei giochi delle Hit Games sono infatti giochi per computer e di molti altri esiste sia la versione per consolle che quella per computer.

Cos'è il convertitore Atari/Coleco?
È un apparecchio da collegare alla consolle Coleco che permette di giocare su questa tutti giochi compatibili Atari.

Cosa significa il termine KByte?
Facciamo un passo indietro: cos'è un bit? Il bit è la più piccola unità di informazione: corrisponde a 'I' e 'O' ad 'aperto e 'chiuso', a 'segnale' 'non segnale'. I computer immagazzinano le informazioni come una sequenza di bit: di si e no.
Il byte è un gruppo di bit adiacenti tra loro che può essere usato per speciticare un'istruzione o un indirizzo. Un byte può essere di 4, 6, 8, 16 bit anche se generalmente con la parola byte si intende una formazione da 8 bit.
E arriviamo ora alla domanda: cos'è un K Byte. Il byte è il byte e la K sta per Kilo, cioè mille. Un K Byte sono quindi mille byte, anzi, per una stranezza del computer, in realtà sono 1024 byte.

È uscita la cassetta Atari Los Angeles 1984 Games?
Si, ragazzi è proprio uscita e già da molti mesi. Evidentemente non in tutta Italia è stata egualmente distribuita.



Retro-Gaming.it

Che cappero sono i Gufi di cui parlava tanto quel Cristiano Pompilio nel n. 14.?
I Gufi sono dei capperi che rovinano il gusto della marmellata d'arancia.

Come dobbiamo comportarci?
È così che ci chiedono molti possessori di una consolle Intellevision. Non possiamo che dire così: se ci siete affezionati e volete comunque di tanto in tanto tornare al vostro Inty per fare una partitina allora tenetelo e, cercate nel mercato dell'usato di comprare - a questo punto a basso prezzo - gli eventuali giochi arretrati che non possedete.
L'assistenza per il momento continua a funzionare ma è probabile che tra un po' di tempo (un mese? un anno? non lo sappiamo) non verrà più fornita.
Provate a venderla o a regalarla a un vostro fratellino se invece siete stufi e depressi per questi alti e bassi. È un'ottima consolle con dei bellissimi giochi che sicuramente piacerà a chi non l'ha mai avuta e non la conosce: potrà, come voi d'altronde, divertirsi per molto tempo. Non sappiamo neanche noi se qualcuno continuerà a produrre giochi per questo sistema.

È vero che le cartucce della base Leonardo sono compatibili con la base Hanimex?
Si è vero, ma solo perché la base Leonardo è la base Hanimex che ha cambiato nome.

Come si chiama il joystick che è venduto con la cartuccia di Rocky? Quanto costa?
Si chiama Coleco/Super Action Controller e costa L. 160.000.

È possibile mandare il tagliando delle Hit Games compilato con giochi per computer?
Certo che è possibile, che cosa aspetti a mandarcelo?

Che cosa sono le cartucce della Xonox chiamate 'Double Ender'?
Sono delle normalissime cartucce per l'Atari VCS, prodotte dalla Xonox e importate dalla Melchioni, che hanno la particolarità di contenere due schede gioco invece che una.
Com'è possibile? È semplice la cartuccia ha due entrate, una sul bordo inferiore e una sul bordo superiore... basta capovolgere la cartuccia et voilà, il gioco è fatto.

Alla Hit Bit possono partecipare tutti i giocomputer?
Si, alla Hit Bit possono partecipare tutti i giocomputer, ma non azzardatevi a mandare giochi inventati da voi! Che sportivi sareste altrimenti?

Perché quando provate un videogioco Arcade mettete sempre la sigla IUR?
Perché IUR è la sigla di Maurizio Miccoli, il nostro campione nonché redattore della rubrica 'AL BAR'.

Si può partecipare alla Hit con le cassette gioco che si trovano nelle riviste?
Si si può partecipare anche con questi giocomputer.

I CLUB DI VIDEOGIOCHI

Forza ragazzi e ricordatevi che l'AIVA affilia tutti i Club composti da almeno 5 persone! Scrivete ed iscrivetevi!

ATARI & CBM 64
Ballarati Maurizio - Via Durazzo, 18
00185 Roma
CBM 64 New
Ferdinando Perticone
Via P. Sagramoso 25 00194 Roma
tel. 06/3278220-3453578
CLUB ATARI
Carlo Accardi - Padova
tel. 049/850232
CLUB CBM64
Angelo Gentile - Via Roma, 46
72014 Cisternino (BR)
CLUB COLECOVISION
Valerio Vecchione - Via Tripoli, 124
Torino - tel. 011-391598
CLUB COMMODORE COMO
Enrico Gallo/Briguglio Livio
Via a Perego, 17 - 22100 Breccia (CO)
CLUB DI VIDEOGIOCHI & C.
Paolo Battistoni
V.le Trento e Trieste, 18
31100 Treviso - tel. 0422/45990
CLUB STREPITOSO
Francesca Bernardi - Via Martini di Tarcento, 2
32043 Cortina d'Ampezzo (BL)
CLUB VIDEOGIOCHI
Antonio Ciarlo - Via Bolognese, 67 - FI
CLUB VIDEOGIOCHI
Giochiamo con Valerio
Via di Ripoli, 52/R - Firenze
CLUB VIDEOGIOCHI
'La Palla' - Via S. Pellico, 20
10064 Pinerolo (TO)
CLUB VIDEOGIOCHI & COMPUTER
Feretti Daniele - Via Monte Vettore, 23
60100 Ancona - tel. 071-42609
CLUB VIDEO GIOCHI INTELLIVSION
Marcello Gonzato - C.so Fogazzaro, 174 - Vicenza
COMMODORE 64 CLUB MESTRE
Elvis Lucchese - Via Querini, 24
30170 Mestre (VE)
COMMODORE 64 ITALIA CLUB
Via Oberdan, 29 - 73100 Lecce
tel. 0832/33904
COMMODORE 64 SOFTWARE CLUB
Delbello Lorenzo - Via di Giarizzole, 7
34148 Trieste
COMMODORE SOFT CLUB
Christian Fassetta - Via Stresa, 48
00135 Roma - tel. 06/3492628
INTELLATARI VIDEOGAME
Massimiliano Rossi - Via Ugo Bassi, 1
63039 S. Benedetto del Tronto
Tel. 0735/3610
INTELLIVISION CLUB
Chieti - Maurizio Guerra
tel. 0871/66747 - Gianluca Guerra
0871/6703
INTELLIVISION CLUB ROMA
Mario Martino
Via Oderisi da Gubbio, 91
00146 Roma - tel. 06/5565843
INTELLIVISION MASTERS CLUB
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 - Garbagnate
tel. 02/9957782
MULTISYSTEM VG CLUB
Carrara Gualberto
Via Leone Delagrange, 7 - 50127 Firenze - tel. 055/373428
NEW CLUB per ATARI VCS
Vaccani Stefano - Via Primaticcio, 86
20147 Milano 02/5143410
NEW INTELLIVISION CLUB
Perin Massimo - Via Umin, 59/B
32032 Feltre (BL)
PER TUTTI I SISTEMI
Del Mastio Andrea
Via F.lli Stuparich, 22 50127 Firenze
tel. 055/371015
PLAY ARCADE CLUB
Vic 20/C 16/C Plus/Atari
Matteo 0434/22462 - Francesco
0434/623365
TI 99/4A
Gaetano Gioffrè
Via Appia Pignatelli, 376/B
00178 Roma - tel. 06/7990912
VIC 20 CLUB
Gianbattista Scrovoletto
Via Nino Barone, 212
97015 Modice (Rg)
tel. 093/943359 (ore pasti)
VIDEO COLECO - GIOCHI CLUB
Silvio Giorgis - Via O. Moreno, 39
12038 Savignano (Cn)
tel. 0172/32245
VIDEOGIOCHI SUPER CLUB
Via M. Polo, 17 - 40131 Bologna
tel. 051/361644
VIDEOSOFT CLUB
Marcello Potenza
Piazza G.B. Cesare, 21 70124 Bari
tel. 080/221040

Retro-Gaming.it



Fine 1° puntata

ANONIMO FUMETTARO

Complimenti allo sconosciuto autore di questo fumetto.
In uno scatolone, ben archiviato in cima ai nostri straripanti scaffali, un giorno hanno fatto capolino tre fogli superbamente disegnati.
Abbiamo guardato dappertutto per trovare i fogli numero uno e due senza riuscirci, abbiamo guardato se per caso c'erano dei fogli sei e sette e ancora niente, abbiamo infine cercato una lettera di accompagnamento e siamo rimasti un'altra volta a bocca asciutta.
Adesso cari lettori tocca a voi: gustatevelo così, senza titolo e senza nome. Chissà che anche il suo autore sia nei paraggi e si faccia vivo con un altro fumetto.

Retro-Gaming.it

VIVA L'ATARI

Care Redazione di Videogiochi
Vi riscrivo per l'ennesima volta, innanzitutto complimenti per le vostre 2 riviste, Videogiochi e Home Computer che compro regolarmente dal n° 1 ma passiamo alle domande:
1) Nel gioco Farahons Mourse per Atari 800XL una volta presi tutti i tesori cosa si deve fare?
2) Perché continuate a dire voi e H.C. che Zentji e altri giochi, sono disponibili solo per CBM 64 quando io lo posseggo già da vari mesi x Atari?
3) Come mai nella vostra biblioteca Jackson manca un bel libro per Atari, potreste importare e tradurre su licenza quelli americani che certo non mancano
4) A noi atariani farebbe piacere qualche cosa anche banale sul nostro homecomputer e sulla società, perché ci sentiamo pressati dal CBM 64, che non è certo migliore dicamo che possiamo reggere il confronto. Vorre leggere un bell'articolo di un atariano che abbia esperienza sui computer (anche CBM 64) non un paragone perché voi non ne fate, ma un incitamento "o no" a comprare Atari.
5) Vorrei segnalare anche la celerità dell'Atari a sostituire pezzi difettosi completamente gratis. Ahimé hanno sostituito il computer senza muovere una ciglia complimenti. Ho comprato l'800XL con tavoletta e registratore e tutti i libretti, tranne poche righe per l'800XL erano in inglese, ho comperato il drive 1050 e i libretti erano in inglese: Ahooo! ma qui siamo in Italia e non possiamo conoscere perfettamente l'inglese quindi vi prego traducete, traducete.

Era un po' di tempo che non sentivamo più questo grido di incitamento. Esattamente dal tempo degli Atariani e Intellivisionari. Ben venga, la polemica non è ancora spenta. Scherzi a parte, nella tua lettera fai un sacco di domande vediamo di rispondere ad alcune. Non tutte, se no consumiamo i tasti della nostra cara Olivetti.
1) Sappiamo di un gioco Farahons Course nel quale, presi tutti i tesori, appare una scritta riportante un codice che vi permette di passare al secondo livello. Prova un po'.
2) come puoi vedere abbiamo ristrutturato la rubrica de Il Mercato, proprio per fare più posto al software per computer. Così troverai tutte le compatibilità per tutti i sistemi.
3) Perché non parliamo di più di Atari? Vedrai che tra poco ci saranno delle novità e dei cambiamenti.
Come sai l'Atari ha subito non poche traversie che l'hanno costretta, se non all'immobilismo, almeno a un rallentamento della produzione e a un calo dello sprint che l'aveva caratterizzata in passato.
Ma non dubitare, il sistema Atari è un ottima sistema che ha avuto successo in tutto il mondo e prima o poi l'avrà anche qui. E così prolificheranno anche i libri.
Grazie dei numerosi suggerimenti che non abbiamo riportato per intero ma che comunque abbiamo preso in considerazione.
Ciao Atariano.



UN PO'DI CONFORTO

Carissimo Videogiochi
sono un vostro, di recente, lettore. Mi complimento per la rivista, che sa trattare bene l'argomento videogiochi.
Print "Veniamo al dunque. Circa un anno fa ho acquistato una consolle Creativision, di cui inizialmente, ero fiero. Circa un mese dopo ebbi un depliant sulle cartucce disponibili per Creativision sul mercato.
Ne ero fierissimo. Ma adesso non lo sono più in quanto non sono state più messe sul mercato cartucce nuove. Inoltre ho visto che ben pochi possiedono codesta consolle. Ho quindi bisogno di alcune risposte. (Per confortarmi un po')
1) La cartucce dell'Intellevision sono compatibili con il Creativision?
2) La grafica dei giochi per Colecovision può essere eguagliata con quella del Creativision? Ovvero un programmatore della Zanussi (TM) potrebbe realizzare con la base Creativision un gioco con una grafica uguale a quella della base Colecovision?
3) Usciranno nuove cartucce per Creativision? E quando?
4) Se compro gli accessori per tramutare il mio videogioco in computer, diventerà questo un computer a tutti gli effetti?
5) È vero che la Zanussi ha cambiato in parte la consolle originaria?
Un S.O.S. (aiuto), da un infelice possessore del Creativision.
end: run
Aiuto
P.S. Sapete se qualche casa produttrice di software ha intenzione di tradurre delle cartucce celeberrime per il Creativision?

Salvatore Porretta

Come prima cosa purtroppo dobbiamo darti una brutta notizia.
La consolle Creativision è anche lei uscita di circolazione. La ditta giapponese sua proprietà ha infatti deciso di non produrre più consolle di videogiochi. E così anche la Zanussi ha dovuto interrompere la distribuzione.
Non sappiamo quale siano le intenzioni della ditta di Udine per quel che riguarda il settore computer (beh! a dire il vero neanche per quello elettrodomestico!) ma non crediamo proprio che nè loro nè altri siano disposti a realizzare qualcosa per un sistema che, non solo non viene più prodotto (cosa che succede anche ad altri) ma addirittura non era neanche molto diffuso.
Per quel che riguarda la compatibilità come sempre le cartucce di un sistema non funzionano su un altro.

UNO STRANO PENSIERO

Mi alzai una mattina con la testa intorpidita, capii che non poteva andare avanti così, no! qualcosa doveve cambiare: quel qualcosa ero io. Mi resi finalmente conto di tutte quelle masturbazioni celebrali che assopivano la mia mente.
A passi lenti mi diressi là dove il tempo non passava mai, là dove le mie mani decretavano la mia potenza, là dove c'era lei: la macchina, l'unico conforto nelle mie giornate.
Mi avvicinai, la toccai, sentii una sensazione di sicurezza nello sfiorare quei tasti così morbidi; ritrassi la mano, non potevo, non ne avevo il coraggio, che ne sarebbe stato dopo di me?
Eppure dovevo farlo a tutti i costi presi una decisione, allungai per l'ultima volta la mano verso di lei, ancora l'incertezza mi assalì ma ormai era troppo tardi; un piccolo scatto... e tutto finì, mi ritrovai così completamente solo.

Roberto Agosta, Milano

Retro-Gaming.it



CARTUCCE SEGA SC-3000

Pop Flamer	L. 35.000
Pacar	L. 35.000
Borderline	L. 35.000
Safari Hunting	L. 35.000
N-Sub	L. 35.000
Sindbad Mistery	L. 35.000
Orguss	L. 35.000
Champion Golf	L. 35.000
Congo Bongo	L. 35.000
Yamato	L. 35.000
Tennis	L. 35.000
Flipper	L. 35.000

CARTUCCE VECTREX

Soccer	L. 25.000
Solar Quest	L. 25.000
Rip Off	L. 25.000
Scramble	L. 25.000
Spike	L. 25.000
Space Wars	L. 25.000
Clean Sweep	L. 25.000
Cosmic Chasm	L. 25.000
Blitz	L. 25.000
Flipper	L. 25.000
Star Ship	L. 25.000

CASSETTE ADAM

Kit Accessory Pulizia	L. 50.000
Margherita Pica 10	L. 20.000
Nastro Digitale Vergine	L. 7.000
Kit Word Processing italiano	L. 40.000
Flash Card Electronic	L. 30.000
Flash Facts Trivia	L.. 30.000
Flash Facts Vocabulator	L. 30.000
Smartologo	L. 50.000
Donkey Kong Adam	L. 25.000
Donkey Kong Junior	L. 25.000
Summer Games disco per CBM 64 e Dragonriders of pern	L. 25.000
Pixstik per CBM 64	L. 40.000

CARTUCCE COLECO

Console Coleco	L. 130.000
Rocky	L. 100.000
Atari Converter	L. 80.000
Roller Controller con cassetta Slither	L. 80.000
Joystick High-Score	L. 25.000
Cabbage Patch Kid	L. 80.000
Miner 2049	L. 80.000
Victory	L. 30.000
Omega Race	L. 30.000
Football Americano	L. 70.000
War Games	L. 70.000
Soccer	L. 70.000
Burger Time	L. 70.000
Distructor (Turbo)	L. 40.000
Front Line	L. 25.000
Zaxxon	L. 30.000
Donkey Kong Junior	L. 30.000
Mr. Do	L. 30.000
Venture	L. 25.000
Looping	L. 25.000
Pepper II	L. 30.000
Time Pilot	L. 25.000
Cosmic Avenger	L. 25.000
Lady Bug	L. 25.000
Carnival	L. 25.000
Space Panic	L. 25.000
Space Fury	L. 25.000
Monkey Accademy	L. 85.000
Brain Strainers	L. 85.000
Dr. Seuss	L. 85.000
Telly Turtle	L. 85.000
River Raid	L. 60.000
Beamrider	L. 50.000

CARTUCCE ATARI 2600

Enduro	L. 40.000
Robot Tank	L. 30.000
Megamania	L. 30.000
Plaque Attack	L. 25.000
Spider Fighter	L. 30.000
Sky Skipper	L. 30.000
Tutankham	L. 40.000
Super Cobra	L. 40.000
Spider-Man	L. 30.000
Amidar	L. 30.000
Gyruss	L. 55.000
Return of The Jedi	L. 40.000
Frogger II	L. 55.000
Star Wars	L. 55.000
Centipede	L. 30.000
Battlezone	L. 30.000
Soccer	L. 40.000
Ms. Pac Man	L. 40.000
Dig Dug	L. 40.000
Cristal Castles	L. 35.000
Phoenix	L. 35.000
Jungle Hunt	L. 35.000
Obelix	L. 30.000
Moon Patrol	L. 35.000
Joust	L. 30.000
Asterix	L. 30.000
Star Trek	L. 30.000
Congo Bongo	L. 35.000
Marine Wars	L. 40.000
Strategy X	L. 35.000

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

Retro-Gaming.it

GAMES

CARTUCCE INTELLIVISION

Console Intellivision	L. 159.000	Soccer	L. 25.000
Auto Racing	L. 19.000	Tennis	L. 25.000
Hockey	L. 19.000	Football	L. 25.000
Golf	L. 19.000	Basketball	L. 25.000
Skiing	L. 19.000	Buzz Bombers	L. 25.000
Boxing	L. 19.000	Locomotion	L. 25.000
Baseball	L. 19.000	Space Hawk	L. 25.000
Bowling	L. 19.000	Advanced Dungeon	
Roulette	L. 19.000	& Dragons	L. 25.000
Backgammon	L. 19.000	Loock 'N' Chase	L. 25.000
Armor Battle	L. 19.000	Sharp Shot	L. 25.000
Horse Racing	L. 19.000	Shark Shark	L. 25.000
Sea Battle	L. 19.000	Vectron	L. 25.000
Space Battle	L. 19.000	Mission X	L. 39.000
Math Fun	L. 19.000	Burger Time	L. 39.000
Sub Hunt	L. 19.000	Masters of Universe	L. 39.000
Chess	L. 19.000	Bump 'N' Jump	L. 39.000
Astrosmash	L. 19.000	Advanced Dungeon	
Snafu	L. 19.000	& Dragons	
Space Armada	L. 19.000	Treasure of Tamin	L. 39.000
Utopia	L. 19.000	Sono inoltre disponibili:	
Star Trike	L. 19.000	Donkey Kong	
Frog Bog	L. 19.000	Donkey Kong Junior	
Royal Dealer	L. 19.000	Venture	
Reversi	L. 19.000	Lady Bug	
Night Stalker	L. 19.000	Zaxxon	
Tron Deadly Disk	L. 19.000	a L. 19.000 1 singola cassetta	
Tron Maze a Tron	L. 19.000	a L. 60.000 4 diverse cassette	

CARTUCCE PARKER COLECO

Poppeye	L. 45.000
Frogger	L. 45.000
Tutankham	L. 45.000
Q. Bert	L. 45.000

CARTUCCE PARKER INTELLIVISION

Super Cobra	L. 45.000
Poppeye	L. 45.000
Tutankham	L. 45.000
Frogger	L. 40.000
The Empire Strikes Back	L. 40.000

NOVITA' INTELLIVISION

Motocross	L. 39.000
Pinball	L. 39.000
Centipede	L. 39.000
Pac Man	L. 39.000
Defender	L. 39.000
Pole Position	L. 39.000
Ms. Pac Man	L. 39.000
Jungle Hunt	L. 39.000
Moon Patrol	L. 39.000

ALTRE NOVITA' IN ARRIVO

Super Calcio
Super Tennis

E ALTRI ANCORA PER SETTEMBRE

Per ricevere il programma telefonateci, o spedite in francobolli, **L. 3.000** allegando questo tagliando compilato in ogni sua parte.

NOME _____ **COGNOME** _____

INDIRIZZO _____ **CITTA'** _____

TITOLO DEL GIOCO _____

COMPUTER (MODELLO E MARCA) _____

Retro-Gaming.it

IN COLLABORAZIONE

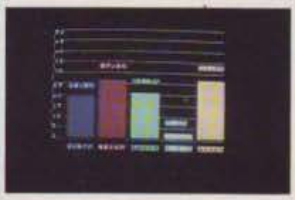
L'ORECCHIOCCHIO

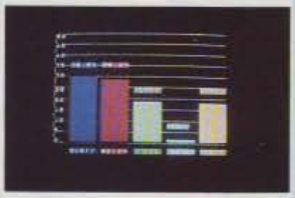
CON L'ORECCHIOCCHIO

HIT

HIT ZOOM

TIPO	LETTORI	NEGOZI
GUERRA	1) RIVER RAID 2) WAR GAMES 3) OMEGA RACE 4) PAST FINDER 5) RAID OVER MOSCOW	1) MISSION IMPOSSIBLE 2) PAST FINDER 3) BEACH HEAD 4) RAID OVER MOSCOW 5) GY BUSS
AZIONE	1) GHOSTBUSTERS 2) TOY BIZARRE 3) ATIC ATAC 4) BURGER TIME 5) BUILDER DASH	1) GHOSTBUSTERS 2) SKOOL DAZE 3) GRI FON 4) BURGER TIME 5) ATIC ATAC
SPORT	1) ROCKY 2) SOCCER INTERNATIONAL 3) DECATHLON 4) MATCH POINT 5) BRUCE LEE	1) SUPERSMASH 2) MARCH POINT 3) SOCCER INTERNATIONAL 4) DECATHLON 5) PIT STOP 2
SIMULAZIONE STRATEGIA	1) ZENJI 2) SHOT THE RAPID 3) SOLO FLIGHT 4) FLIGHT SIMULATION 1 5) DICTATOR	1) FLIGHT SIMULATOR 2 2) FLIGHT SIMULATOR 1 3) SHOT THE RAPID 4) DICTATOR 5) RACING MANAGER
AVVENTURA	1) SABRE WULF 2) PITFALL 2 3) MISSION IMPOSSIBLE 4) MUGSY 5) PIJAMARAMA	1) PIJAMARAMA 2) FRACK 3) MISSION IMPOSSIBLE 4) MUGSY 5) SABRE WULF





I GIOCHI PIÙ VOTATI

1	↑	5	**SABRE WULF - ULTIMATE**
2	↓	1	ROCKY- COLEVO
3	↑	2	GHOSTBUSTERS - ACTIVISION
4	=	4	TOY BIZARRE - ACTIVISION
5	↑	8	RIVER RAID - ACTIVISION
6	↑	9	PITFALL II - ACTIVISION
7	↑	12	MISSION IMPOSSIBLE - EPYX
8	↑	6	ATIC ATAC - ULTIMATE
9	•	-	WAR GAMES - COLECO
10	•	-	OMEGA RACE - COLECO/COMMODORE
11	↓	-	SOCCER INTERNATIONAL - COMMODORE
12	•	-	DECATHLON - OCEAN
13	↑	14	DECATHLON -ACTIVISION
14	↓	3	ZENJI - ACTIVION
15	•	-	BURGER TIME - MATTEL

Che ascesa! Sabre Wulf dal 5° posto passa al primo, ma bisogna ammettere che la sua grafica lo rende più lecito. Rocky perde una posizione insieme a Ghostbusters, mentre Pitfall II e River Raid tornano a salire. Rientra il cuoco più famoso del mondo in 15° posizione.

Retro-Gaming.it



I GIOCHI PIÙ VENDUTI

2	↑	1	**GHOSTBUSTER - ACTIVISION**
2	•	-	SKOOL DAZE - MICROSPHER
3	↑	8	MISSION IMPOSSIBLE - EPYX
4	•	-	PIJAMARAMA - MICROGEN
5	•	-	PAST FINDER- ACTIVISION
6	•	-	FRACK - STATE SOFT
7	•	-	BEACH HEAD- ULTIMATE
8	•	-	SUPERSMASH - COMMODORE
9	•	-	GRIFON - QUICKSILVA
10	•	-	MATCH POINT - PSION
11	↓	7	RAID OVER MOSCOW - ACCESS
12	•	-	SOCCER INTERNATIONAL - COMMODORE
13	↓	6	DECATHLON - OCEAN - ACTIVISION
14	↓	1	PIT STOP 2 - EPYX
15	↓	4	SUMMER GAMES - EPYX

Questo mese grandi cambiamenti nella nostra classifica: ben 9 nuove entrate! Com'era da preverdersi Ghostbusters conquista l'agognato primo posto, mentre il divertentissmo Skool Daze, per ZX Spectrum, il 2°. Pijamarama al 4° posto, mentre Summer Games cala al. 15°.

HIT BAR

I PIÙ VOTATI

1	•	-	**HYPER SPORT**
2	•	-	YELLOW CAB
3	•	-	MIKIE
4	•	-	SCRAMBLE EXPLORER
5	↓	1	KARATE CHAMP 1
6	↓	3	KARATE CHAMP 2
7	↑	11	MACH 3
8	↑	13	VIDEO HUSTLER
9	↑	14	SOCCER EXCITING
10	↓	6	LASER G.P.
11	=	—	PACLAND
12	↓	10	BOMB JACK
13	↓	8	FLICKY
14	↓	2	POLE POSITION II
15	=	15	HYPER OLIMPICS

Incredibile! Una volta tanto il primo posto dei più votati è uguale a quello dei più gettonati! Da non credersi! Yellow Cab, Mikie e l'imbattibile Scramble entrano ali 2°, 3° e 4° posto.
Bomb Jack, Flicky e Pole Position II in discesa, Hyper Olimpics stabile al 15° posto.

I PIÙ GETTONATI

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

Hyper Sport non desiste, ma Flicy vine gettonata a tutto andare.
Scramble, ormai vecchia gloria, rientra al 3° posto, mentre Mikie dal 15° passa al 4°.
Fire Fox, Pole Position II e Banck Panic in discesa.

Retro-Gaming.it

SOFTWARE MSX DALLA PHILIPS



Philips sta cominciando a sostenere lo standard MSX, di cui è uno dei membri più importanti, con una bella dose di software applicativo e ricreativo.

Ben 10 programmi applicativi e 13 programmi gioco fanno parte del primo "bastimento" carico di software per il nuovo standard giapponese-americano.

Tra i programmi applicativi di uso familiare figurano un programma Totocalcio, con sistemi che si basano sui dati statistici del campionato; un Archivio Indirizzi, con possibilità di stampa dei nominativi anche su nastri di etichette adesive; un programma Oroscopo e Ascendente, per l'elaborazione del proprio oroscopo e il calcolo dell'ascendente; un programma Bioritimi, per il calcolo del bioritmo e della compatibilità tra due persone; un programma Dieta, che dà indicazioni per una sana dieta alimentare, nonché programmi di Budget Rimborso Mutuati, Tabellone Elettronico, Personal File, Gestione Magazzino e Grafici di Funzioni e Calcoli Matematici.

Ancora più "succoso" è il carico di programmi gioco. Vediamoli uno per uno.

Athletic Land (Konami), gioco a scorrimento orizzontale (alla Pitfall, per intenderci) ambientato in un parco magico con numerosi ostacoli e prove da superare.

Monkey Academy (Konami), programma divertente ed educativo che mischia il gioco con la matematica, adatto ai più piccoli.

Norseman (Philips), una terribile battaglia contro i mostri che vogliono impossessarsi di un elmo d'oro.

Backgammon (Philips), la versione elettronica del famoso e antichissimo gioco di società che richiede abilità e fortuna.

Zaxxon (Sega), la versione MSX del popolarissimo "classico" tridimensionale a scorrimento diagonale nel quale siete al comando di un caccia in missione contro il terribile robot Zaxxon.

Buck Rogers (Sega), altro classico in versione MSX. Siete nel XXV secolo sul pianeta Zoom alle prese con invasori extragalattici in un gioco tutto azione e velocità.

Congo Bongo (Sega), un gioco di risalita ambientato nell'Africa Nera alla caccia di un gorilla tra insidie e pericoli.

Hero (Activision), nei panni di un intrepido soccoritore elitrasportato dovete salvare alcuni minatori intrappolati in una miniera-labirinto e circondati da un fiume di lava.

Bream Rider (Activision), battaglia senza esclusione di colpi contro degli invasori spaziali che hanno circondato la terra di uno scudo restrittivo. Azione e velocità senza sosta.

River Raid (Activision), un altro classico dei videogiochi. Missione aerea sul fiume senza ritorno per distruggere ponti e postazioni nemiche.

Shark Hunter (Philips), un gioco di ambientazione marina in cui vestite i panni di un intrepido cacciatore di squali armato di sole fiocine.

Buzz Off (Philips), il più tranquillo dal punto di vista della "trama": dovete aiutare un'ape a cercare il cibo, evitando contemporaneamente un terribile ragno velenoso.

Cannon Fighter (Philips), un gioco di guerra nel quale dovete combattere una avvincente battaglia contro carri armati nemici.

Retro-Gaming.fr



MENO TV, PIÙ COMPUTER

Se c'è un computer in casa, la famiglia gioca insieme e guarda meno TV.
Questo è uno dei risultati di un questionario a cui hanno risposto 1500 lettori del mensile americano Family Computing.
Più della metà infatti, esattamente il 54%, giocano insieme con il resto della famiglia (ma il 49% si diverte anche a giocare da solo), benché lo facciano con moderazione.
Il 63% non gioca più di 10 ore alla settimana, mentre il 24% gioca dalle 10 alle 20 ore alla settimana.
Queste ore, tante o poche che siano, di che cosa vanno a discapito? Della fruizione televisiva per il 79% di coloro che hanno risposto, dei giochi di società per il 49%, della lettura di libri per il 23%, dei film per il 19% e per lo sport il 10%. In pochi hanno infine risposto che il tempo passato davanti a un computer va a discapito del mangiare, del dormire, del cucire e del badare ai propri pesci d'acquario (!).
Sull'argomento di chi tira fuori i soldi per i computergiochi, il 64% ha detto che pagano i genitori, mentre il 70% ha risposto che genitori e i figli decidono insieme quali giochi comprare.
Tra le altre indicazioni emerse dal questionario è interessante segnalare che alcuni game designer stanno creandosi un seguito di "fans". Tra i designer più "seguiti", Family Computing cita Scott Adams (creatore di adventures tra cui quelli della serie Questprobe con i personaggi dei fumetti della Marvel), Bill Budge (creatore di Pinball Construction Set), Mark Blank (designer e dirigente della Infocom) e David Crane (il game designer di Pitfall I e II, Decathlon e Ghostbusters).

LETTERE PSICO-LOGICHE

"Il videogioco non è una nuova solitudine ma una nuova forma di socializzazione. Questi ragazzi cominciano presto a disporre di informazioni e a sapere la potenzialità degli strumenti di cui dispongono. In pratica la memoria del computer si può definire secondo una definizione di Freud come "preconscio."
Questi sono alcuni passi della relazione che il prof. Enzo Spaltro, docente di psicologia presso l'Università di Bologna e conosciuto al grande pubblico per essere stato l'autore della trasmissione televisiva Test, ha tenuto al convegno Scuola 2000: computer sul banco, svoltosi a Parma dal 18 al 20 aprile.
Lo spunto della relazione di Spaltro sono state le migliaia di lettere che voi lettori avete inviato a VG.
"Pacman, il noto personaggio di un videogioco, è il simbolo di un forma di incorporazione della natura, la sua conquista e il suo controllo" ha proseguito il prof. Spaltro, proponendo una chiave di lettura al fenomeno informatica e ragazzi assolutamente originale e affrontata per la prima volta in Italia.
Nel prossimo numero pubblicheremo ampi stralci della relazione del prof. Splatro.

Retro-Gaming.it

IL FUTURO DELLO SPECTRUM

Benché dimostri i suoi tre anni (una età più che rispettabile nel frenetico mondo dei computer) lo Spectrum non è ancora destinato a finire nel dimenticatoio. Anzi.
La Sinclair ha infatti annunciato l'imminenza di uno Spectrum portatile senza però aggiungere gran ché sulle specifiche e caratteristiche che tale apparecchio avrà.
Le uniche cose certe, al momento, sono che sarà basato sul microprocessore Z-80 e che sarà compatibile con il software per lo Spectrum.
Non è ancora stato deciso ad esempio se la memoria di massa (oltre, ovviamente, alle cassette audio) sarà fornita da Microdrive o dal nuovo disco di silicio, di cui parliamo più avanti. Intanto, l'elemento più difficile da progettare per lo Spectrum portatile è lo schermo: non verrà utilizzata la tecnologia a cristalli liquidi, molto usata recentemente per realizzare gli schermi piatti di diversi personal computer portatili, ma presumibilmente la tecnologia dello schermo a tubo catodico piatto già sfruttata nel televisorino tascabile da 2" della Sinclair.
L'annuncio dello Spectrum portatile è venuto contemporaneamente alla rivelazione di alcuni dettagli sul disco di silicio o "wafer disk", definito da Clive Sinclair "il più entusiasmante sviluppo nell'informatica personale di quest'anno". Il disco di silicio verrà introdotto sul mercato verso la fine dell'anno e offrirà, inizialmente a coloro che posseggono un QL, mezzo Megabyte di memoria ad un prezzo approssimativo di 300 sterline (circa 660.000 lire).



L'unità drive contiene un unico wafer di silicio e combina le funzioni di memoria RAM e disk drive. Una batteria consente di mantenere memorizzati i dati quando il QL è spento o quando il drive non è collegato al computer. Una spia luminosa avverte con sufficiente anticipo quando le batterie sono scariche e queste possono essere sostituite anche mentre l'unità è collegata al QL.

UN GIORNO NELLA VITA DI SINCLAIR

L'industria del software è a corto di idee per nuovi giochi?
Sembrerebbe di si a vedere il nuo titolo della Micromega (già produttrice di Death Chase e Full Throttle), A Day in The Life.
Scopo del gioco è guidare un personaggio con barba e pochi capelli del tutto simile a Clive Sinclair attraverso 28 schermi di vita quotidiana fino a condurlo a Buckingham Palace per consentire alla Regina di fregiarlo del titolo di baronetto.
Al momento della presentazione stampa del nuovo gioco, Sinclair non era stato informato del suo nuovo ruolo di "software star", ma la Micromega ha dichiarato che il baronetto per meriti tecnologici riceverà una copia gratuita del gioco.
Prima di lanciare il gioco, la società inglese s'è consultata con dei legali per evitare qualunque rischio di diffamazione e la loro risposta ha dato l'OK per la produzione del gioco: i legali della Micromega hanno posto infatti il gioco sullo stesso piano delle caricature.
La Micromega considera infatti l'inclusione del personaggio Clive Sinclair nel gioco come "una rispettosa dedica all'uomo che ci ha dato una nuova industria".

NUOVA STAMPANTE ATARI

È arrivata in Italia la nuova stampante ad aghi programmabile ATARI 1029.
Questa macchina, versatile e facile da usare, presenta un meccanismo di stampa protetto da un coperchio semovibile trasparente, utile per evitare che nella macchina si formino sedimenti polverosi, nonché ad insonorizzare la stampante.
La stampante 1029 è dotata di un accessorio fermacarta e di un divisore tra la carta in entrata e quella in uscita, al fine di evitare accartocciamenti durante lunghi stampati.
La stampa avviene tramite testina ad aghi e nastro a cartuccia. La testina stampante si muove orizzontalmente, stampando da destra a sinistra con una velocità pari a 50 caratteri al secondo.
L'ATARI 1029 può stampare sia un modulo continuo, trascinando la carta tramite gli appositi fori, che su fogli singoli.
È inoltre munita di una spia, indicatore di errore, che ne segnala il funzionamento, oltre al tasto SELF TEST (prova caratteri).
Possiede inoltre un set di 132 caratteri, compresi quelli internazionali, ed ha una matrice di stampa di 5x7 punti.
Il suo prezzo al pubblico non supera Lit. 449.000 + IVA.

Retro-Gaming.it



COMPUTER SU QUATTRO-RUOTE

L'auto del futuro sarà elettronica. "C'è rimasto poco da fare dal punto di vista meccanico", dicono all'americana General Motors. "Per restare competitivi si ha bisogno dell'elettronica". Nel 1990 quasi tutte le automobili saranno equipaggiate con qualche gadget elettronico.

La maggior parte delle automobili avranno schermi video multiuso. I guidatori useranno questi schermi per visualizzare la posizione dell'auto su una cartina generata da computer o per calcolare il chilometraggio, mentre il computer, oltre a tenere sotto controllo il funzionamento generale della macchina, informerà il guidatore quando, ad esempio, è il momento di cambiare l'olio o le candele.

Prima della fine degli anni 90, il computer servirà anche come sistema di navigazione in grado di ricevere dati da un satellite, relativi alla propria posizione, e calcolare il miglior percorso per la destinazione prevista.

Il computer consentirà inoltre di migliorare le prestazioni e la sicurezza delle automobili e non soltanto la comodità del guidatore.

Anche i meccanici saranno facilitati nel loro lavoro, benché attualmente l'assistenza di queste macchine computerizzate possa sembrare mestiere da tecnici in camice bianco invece che in tuta blu e mani sporche di olio da motore.

Alcune case automobilistiche, come ad esempio la General Motors, hanno messo a punto uno strumento diagnostico collegabile al sistema elettronico dell'auto, in grado di individuare i guasti, e in futuro dei registratori appositi, montati sulle automobili, saranno in grado di registrare qualunque malfunzione e dire al meccanico come e dove intervenire per aggiustarla.

Già attualmente esistono alcune auto-prototipo provviste di strumenti elettronici, schermi video e computer. La Aston Martin, ad esempio, ha già in commercio una automobile con tre schermi computer da 5": due per visualizzare grafici a barra relativi alla velocità di strada, alla velocità del motore e alla distanza percorsa; il terzo per visualizzare messaggi per il guidatore. La Toyota, la Renault e la Ford hanno anche loro fatto vedere automobili-prototipo con schermi video, mentre la Buick ha presentato un modello futuristico, detto Questor, nel quale lo specchietto retrovisore è uno schermo video posto sul cruscotto che visualizza la veduta della strada inquadrata da una telecamera posta nella parte posteriore dell'automobile. A macchina ferma, lo schermo si trasforma in display per computer.

ALLA CONQUISTA DELL'URSS

L'annuncio dato dalla Pravda, il quotidiano ufficiale del Partito Comunista Sovietico, che l'URSS intende introdurre nella scuola gli home e personal computer così da recuperare posizioni nei confronti dell'Occidente ha dato il via ad una frenetica corsa delle principali case produttrici di computer per accaparrarsi una fetta di quell'enorme e inesplorato mercato.

Benché non sia ancora chiaro quanti ne compreranno e quanti ne produrranno, i russi hanno fatto sapere di volere collocare 1.200.000 computer nelle scuole secondarie: cioè 20 per ciascuna delle 60.000 scuole sovietiche.

Attualmente, tre società stanno dandosi da fare per garantirsi le simpatie del Ministero dell'Educazione sovietico. La Commodore riprenderà in maggio le discussioni avviate lo scorso anno, mentre l'Apple ha già cominciato a trattare con l'URSS. La Sinclair è in trattative da gennaio, cioè da quando ha venduto 12 Spectrum a una fiera commerciale tenutasi a gennaio a Mosca.

Secondo un esperto di problemi sovietici del MIT di Boston, i russi importeranno computer per non più di due anni, cioè fino a quando saranno in grado di produrre in gran quantità il loro computer Agate, simile all'Apple II.

Retro-Gaming.it

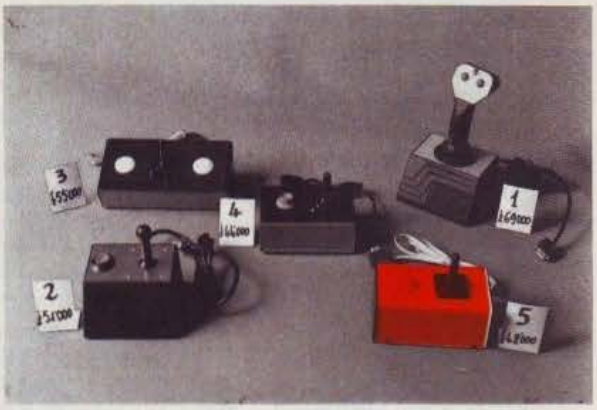
DO RE...BIT

C'è ancora qualcuno che ritiene il mondo della musica riservato a pochi superdotati? Forse è venuto il momento di cambiar parere!
È in edicola 7 NOTE BIT, una pubblicazione del Gruppo Editoriale Jackson interamente dedicata alla musica: da nozioni generali di cultura musicale agli elementi base della teoria, da una serie di esercizi pratici sulla tastiera a tante melodie celebri per suonare meglio.
7 NOTE BIT è costituito da 15 fascicoli ognuno contenente: un fasciscolo di 32 paginde con i testi, una cassetta con il software per il computer (il CBM64) e, in omaggio col primo fascicolo, una tastiera musicale da applicare sopra la tastiera del vostro Commodore.



Il corso è strutturato in tre sezioni diverse ma tra loro integrate: musica, tasto e video e informatica musicale.
La prima parte comprende nozioni generali sulla musica, gli stili e gli strumenti musicali il tutto esposto in modo scorevole e chiaro.
La seconda sezione è la parte pratica che insegna a leggere la musica e a eseguirla: una serie di comandi per intervenire sul computer, un metodo di apprendimento graduale, una precisa interazione uomo-macchina permettono di imparare la musica divertendosi.
La parte di informatica musicale, invece, introduce le prime nozioni di programmazione in BASIC. Al termine del corso l'utente sarà in grado di suonare programmando il computer.
7 NOTE BIT esce in edicola ogni 14 giorni al prezzo di L. 10.000. Per gli smemorati è anche possibile riceverla in abbonamento al prezzo di 145.000 per tutti e quindici i fascicoli.

PIFFERI GABRIELLA
Via Mulino Rossi - Mercatino Conca (PS)



JOYSTICK - per i possessori di **Commodore 64 - Vic 20 - ATARI** - professionali da sala giochi indistruttibili garantiti sensibilissimi
Ad ogni comando direzionale - Pulsante di Fuoco sensibilissimo e indistruttibile.
Invia a Vostro domicilio contrassegno dietro semplice telefonata a questo numero:
0541 / 970077 - 0541 / 772364

L'ULTIMO JAMES BOND

I diritti di trasposizione su computer del prossimo film di James Bond, alias Agente 007, sono stati venduti dalla Domark, la casa cinematografica produttrice del film, alla Softstone, una software house indipendente della quale fanno parte alcuni ex-programmatori della Ultimate.
Il gioco sarà di tipo arcade e si incentrerà principalmente su alcune imprese rischiose che 007 porterà a termine nel film (il quale, a proposito, si intitolerà "From a View to a Kill") e che il giocatore dovrà ripetere "vestendo" i panni di James Bond/Roger Moore.



Il gioco, che dovrebbe avere una apposita colonna sonora, sarà inizialmente compatibile per Commodore 64, Spectrum e Amstrad CPC 464. In seguito sarà disponibile anche la versione per MSX, mentre sono previste versioni per Apple e Ibm Pc per lanciare il programma anche sul mercato americano.

Retro-Gaming.it

BYTES



E c'è chi si accontenta di un normale giradischi! Il 24 febbraio scorso il presidente dell'Apple, Steven Jobs, ha compiuto 30 anni. Ma non è questa la notizia - d'altronde tutti compiamo gli anni. Jobs ha organizzato una festa privata in uno dei più lussuosi alberghi di San Francisco, il St. Francis, e la musica per intrattenere gli ospiti è stata fornita niente-popodimeno che dall'orchestra sinfonica di San Francisco e dalla solista jazz Ella Fitzgerald... Jeff Minter, capo (e forse unico) designer della Llamasoft, è un tipo a cui piace giocare oltre che disegnare giochi. Ecco alcune sue opinioni sull'arte di disegnare computer giochi:

"Mi piace creare giochi strani che sfidano la realtà. Mi piace stupire la gente disegnando un gioco che si incentri su un personaggio strano come la pecora spaziale o il cammello Mutante eppure produrre un gioco giocabile e divertente. Amo gli animali pelosi come le capre, i lama, le pecore e i cammelli". Quest'ultima affermazione forse non c'entra molto, ma è proprio per questo che i suoi giochi hanno come personaggi pecore (Sheep in Space) e cammelli (Revenge of the Mutant Camels). I suoi due giochi preferiti in assoluto (esclusi quelli da lui creati) sono, a pari merito, Star Raiders e Rescue on Fractalus: "Sono avanti anni luce di qualunque altra cosa" dice Jeff... Per realizzare The Hobbit ci sono voluti 18 mesi di lavoro: inizialmente ci hanno lavorato in tre o quattro programmatori, mentre durante gli ultimi sei mesi ci ha lavorato soltanto il designer che l'ha poi firmato, Philip Mitchell. Ciò vuol dire che il gioco ha richiesto ben due anni e mezzo di lavoro... Dirk the Daring questa volta nulla ha potuto. La Don Bluth Production, che ha creato i cartoni animati del lasergioco Dragon's Lair, è stata costretta a mettere in liquidazione la società a causa di un'insolvenza di milioni della Cinematronics, che progettò l'hardware di Dragon's Lair, la quale aveva dichiarato bancarotta dopo aver venduto macchine di Dragon's Lair per più di 30 milioni di dollari (circa 60 miliardi di lire)... Il C5, il triciclo elettrico della Sinclair, sembra destinato ad avere un seguito. Sir Clive Sinclair ha infatti parlato di un C10 e di un C15. Il C10 sarà un veicolo a due posti affiancati in grado di raggiungere la velocità di 30 miglia all'ora e con un'autonomia di 40 miglia. Il C15 sarà invece un ambizioso veicolo a quattro posti a forma di goccia capace di viaggiare a 80 mph con un'autonomia di alcune centinaia di miglia. Il C10 dovrebbe essere pronto in 28 mesi, mentre per il C15 bisognerà aspettare fino alla fine della decade... Ancora sul C5: con il loro proverbiale *sense of humour*, gli inglesi non hanno perso tempo a scherzare sul veicolo elettrico Sinclair. Un esempio? Ecco una vignetta apparsa sul quindicinale Private Eye qualche settimana dopo la presentazione pubblica del C5: un veicolo per extraterrestri... Registriamo con piacere che la compilation Soft Aid, realizzata a sostegno delle popolazioni etiopiche colpite dalla carestia, è già salita ai primi posti nelle classifiche di vendita dopo poco più di una settimana dall'uscita. Secondo alcuni giornali inglesi s'è piazzata al 2° posto, mentre secondo altri ha già raggiunto il 1° posto della classifica... Una fonte ben informata ci ha fatto sapere che una società di software di Leningrado, la Pravda Software ha realizzato un gioco per lo Spectrum intitolato Raid Over Washington. Il gioco è preso pari pari da Raid Over Moscow con la differenza che sono diversi gli sfondi, invece del Cremlino c'è la Casa Bianca... Secondo la società inglese di ricerca Link le vendite in Europa dei computer MSX hanno registrato un "moderato successo". Delle 100 mila macchine importate in Europa del Giappone (tra cui figurano anche quelle prodotte e distribuite dalla Philips) ne sarebbero state vendute fino a gennaio 85 circa il 30-40%. La Gran Bretagna e la Francia contano per i due terzi del mercato e il restante terzo va diviso tra Italia, Spagna, Austria e Benelux... Nota Bene: Raid Over Washington non esiste: stavamo scherzando. Game Over.

Mr. Byte

L'IBM ABBANDONA IL PCJR

Anche l'Ibm ha deciso di abbandonare il mercato degli home computer.

In attesa di tempi migliori. Da aprile, la catena di montaggio del Pcjr sta producendo qualcos'altro, forse l'annunciato Pc2, cioè la seconda generazione del Pc Ibm. La decisione dell'Ibm non è stata però accolta da commenti di disapprovazione dei produttori indipendenti di software poiché il Pcjr contava per meno del 5% delle vendite del software compatibile Ibm.

Fra l'altro, nessuno crede che l'Ibm abbandoni definitivamente il settore degli home, ma l'opinione generale è che si sia posta al balcone in attesa di tempi migliori.

"Nonostante le notizie, dubito che l'Ibm abbandoni il mercato 'low-end' (cioè economico)", ha detto il presidente della Broderbund. La stessa opinione ha espresso un'analista di mercato di Wall Street, la quale ha affermato che l'Ibm potrebbe ritornare nel mercato degli home fra tre o quattro anni, se il clima migliora.



Retro-Gaming.it

È NATA ELETTRONICA HOBBY, LA RIVISTA DEL BRICOLAGE ELETTRONICO

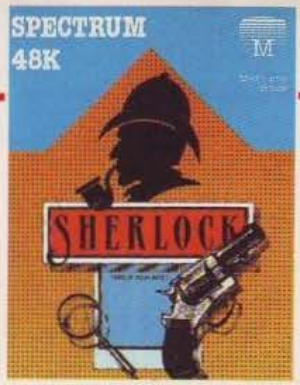
Le riviste Jackson salutano una nuova arrivata. A partire dal prossimo mese di Maggio non vi sarà più ELEKTOR, bensì ELETTRONICA HOBBY che uscirà mensilmente ed interesserà, come traspare dalla testata, tutti gli appassionati del "Fai da te" elettronico. E i seguaci di ELEKTOR? Dovranno fare a meno della loro fedele rivista? Sicuramente no. La nuova EH, infatti, comprenderà i progetti più interessanti di ELEKTOR i quali verranno precedentemente esaminati da esperti tecnici e poi presentati con una nuova veste descrittiva e grafica corredata di numerose fotografie a colori. Sia i progetti ricavati dall'europea ELEKTOR, sia quelli realizzati nei nostri laboratori o dai nostri collaboratori, saranno attentamente cablati e severamente collaudati da una ditta specializzata. Sarà quest'ultima, inoltre, a garantire la distribuzione dei circuiti stampati, dei componenti più complessi da reperire sul mercato e soprattutto dei kit. Per rendere più completo e veloce questo delicato servizio è stata creata una rete di distributori sparsi un po' per tutt'Italia, in grado di far fronte alle richieste innoltrate per corrispondenza.

Il contenuto di ELETTRONICA HOBBY, a differenza di quello presentato da numerose altre riviste, che negli ultimi tempi si sono specializzate quasi esclusivamente sui computer, è vario ed abbaccia quante più applicazioni possibili. Ciò non significa però che EH si disinteressi completamente di questi prodotti. Due articoli su dieci saranno infatti dedicati, in ogni numero, ai computer; essi saranno scelti perciò con estrema attenzione, cercando di pubblicare quanto di meglio e più interessante si possa trovare in circolazione. Per il resto delle realizzazioni, nessuna preferenza: bassa frequenza, strumentazione da laboratorio, accessori per auto, HI-FI, telecomunicazioni, circuiti per strumenti musicali, apparati medicali e applicazioni domestiche si alterneranno periodicamente a fianco delle rubriche fisse dedicate all'attualità, al mercato e all'applicazione di un chip di nuova produzione.

La semplicità di alcuni circuiti è immediatamente evidente; la complessità di altri richiede una certa esperienza.

Neofiti o esperti che siate, non perdete dunque questa favolosa occasione, abbonandovi al più presto a ELETTRONICA HOBBY, o acquistando i fascicoli presso la vostra edicola di fiducia.

ELEMENTARE, SHERLOCK!



Il difficile adventure della Melbourne House, Sherlock, ispirato al famoso dedective di Sir Conan Doyle, è stato finalmente risolto da due giovani "detective" inglesi di 17 e 18 anni, Paul e David Cunningham.

Subito dopo aver portato a termine il gioco, i due fratelli hanno contattato telefonicamente la Melbourne House, la quale essendo piuttosto scettica ha chiesto loro di inviare la soluzione, cosa che i due giovani hano prontamente fatto.

"Siamo rimasti assolutamente meravigliati quando l'abbiamo ricevuta, perché era perfetta", ha detto la responsabile della pubblicità della Melbourne House Paula Byrne.

"Eravamo abbastanza sicuri che ci sarebbe voluto almeno un anno prima qualcuno potesse risolvere completamente il gioco".

Stupiti da tanta bravura, la Melbourne House ha addirittura invitato a cena i due fratelli al Ristorante Sherlock, nonostante non fosse previsto alcun premio per chi avesse trovato per primo la soluzione. Inoltre, per l'occasione, i due "genietti" hanno potuto visitare il Museo Holmes che si trova all'interno del ristorante (una stanza con "cimeli" del famoso detective), solitamente chiuso al pubblico e osservabile solamente attraverso una vetrata.

Ma se già può sembrare strabiliante che i due fratelli abbiano risolto il gioco, il fatto ha dell'incredibile se si pensa che ci hanno impiegato soltanto 24 giorni, ovvero dodici fine settimana in un arco di tre mesi perché, hanno detto, "Non ci era permesso di giocare durante la settimana dato che dovevamo fare i compiti".

E la soluzione? Ovviamente non è stata rivelata, ma è molto più complessa e estesa di quello che si può immaginare, quindi se avete intenzione di risolvere Sherlock sappiate che dovrete sudare le proverbiali sette camicie e forse anche qualcuna in più.

COSA C'È IN CATALOGO

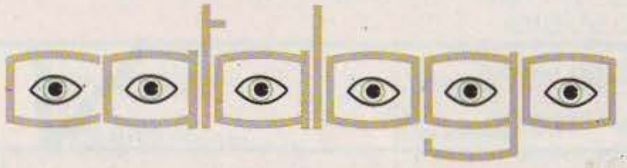
Catalogo è il nome di una iniziativa particolare che si svolge a Milano al Teatro dell'Arte - per chi non lo sapesse, quella costruzione un po' massiccia in stile littorio situata nel parco del, ben più bello nella sua maestosità, Castello Sforzesco.

Cosa c'entra tutto ciò con ViGi? Castelli, parchi e luoghi d'arte?

C'entra perché all'interno di Catalogo si svolge un programma continuo di visione e prova del miglior software per minicomputer, secondo una programmazione specifica che cambia ogni 10/15 giorni.

Il software viene presentato ogni volta con delle schede esplicative che illustrano il programma, ne spiegano il funzionamento e ne danno un giudizio.

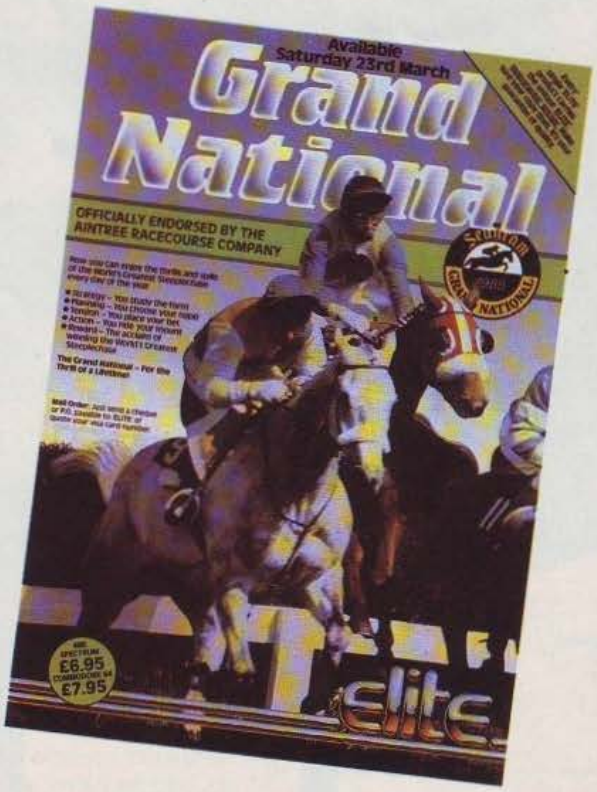
Retro-Gaming.it



Per questa stagione primaverile sono installati tre computer gentilmente messi a disposizione dalle case costruttrici: uno Spectrum 48K, il nuovissimo Sony HitBit per il sistema MSX e l'Atari 800XL. Tutti i computer sono dotati di periferiche in modo da permettere l'utilizzo di software di vario genere: giochi, adventure, simulazioni, programmi grafici e musicali.
Oltre alla mostra del software commerciale - prodotto cioè dalla case e distribuito regolarmente nei negozi - speciali programmi offriranno al pubblico l'opportunità di conoscere quello che giovani programmatori e hobbisti si divertono a realizzare sui propri computer a casa. È così che troveranno uno spazio i programmi più validi dei nostri lettori e di quelli di HC. Per cui ragazzi, dateci dentro con i tasti, chissa che non riusciate a realizzare qualcosa di divertente.
Catalogo, che oltre alla programmazione del software presenta anche un nutrito progrmama di video, videoclip, videoart e tutto ciò che riguarda la produzione legata ai nuovi media, è aperto tutti i giorni dalle 17 alle 23 e permette l'ingresso attraverso l'acquisto di una tessera stagionale di L.

ANTEPRIMA GAMES: GRAND NATIONAL

Gli esperti inglesi di corse di cavalli preferiscono la Cheltenham Gold (up, dove i cavalli sono migliori, il luogo incantevole e l'arrivo in salita terribile, ma la corsa a ostacoli più popolare in Inghilterra è la Grand National che si corre sulla pista dell'ippodromo di Aintree un sabato di marzo (quest'anno sabato 30).
È un po' come la nostra corsa di Agnano e attira, come scommettitori, anche coloro che non si avvicinano mai ad una sala corse negli altri 364 giorno dell'anno.
La sua popolarità, nonché la popolarità generale delle corse dei cavalli in Gran Bretagna, ha spinto la Elite a realizzare un programma di simulazione della Grand National, venduto a partire dal 23 marzo, giusto una settimana prima del suo svolgimento.
Il gioco è una combinazione di strategia, pianificazione, tensione e azione nel quale potete studiare il programma della corsa con le prestazioni dei cavalli, fare le vostre puntate senza rischiare una lira (anzi un penny), guidare il vostro cavallo manovrando le redini, facendo schioccare la frusta per aumentare la velocità e calcolando il tempismo dei salti e guardare lo svolgimento della corsa da due punti di vista: dall'alto e di fianco.
Il gioco, disponibile in versioni per Spectrum e Commodore 64, è addirittura approvato ufficialmente dalla società dell'ippodromo di Aintree.



UNA AVVENTURA CON I BEATLES

Un adventure basato sui testi delle canzoni dei Beatles è stato introdotto sul mercato inglese da una società chiamata Number 9 Software.
"Il gioco è strettamente collegato dall'inizio alla fine con le canzoni", ha dichiarato Gary Marsh, l'autore dell'adventure che si intitola Beatles Quest . "Ad esempio, si possono visitare luoghi come Strawberry Fields, Penny Lane e la tomba di Eleanor Rigby" (ovvero titoli e luoghi citati nelle canzoni del famoso quartetto di Liverpool).
L'idea che sta alla base della trama è questa: siete uno studente di mitologia e state studiando "la vita e le opere" dei Quattro Re di EMI (EMI è la sigla di una casa discografica inglese) e dovete collezionare dodici oggetti di estremo interesse e valore, appartenuti ai Fab Four, per la vostra ricerca.
Beatles Quest è stato scritto utilizzando "The Quill", il programma della Gilsoft che consente di scrivere adventure senza doverli programmare, e sarà disponibile inzialmente per il Commodore 64 e in seguito per lo Spectrum e l'Amstrad.

Retro-Gaming.it

CARTOLINE

di Riccardo Albini



LET 85, OLYMPIA 2E KENSINGTON

Il Leisure Electronic Trader 85 (LET) è l'equivalente del CES americano di Las Vegas e Chicago e, come il CES, l'appuntamento europeo da non mancare per chi si occupa di home software.
Ma per chi è abituato alle dimensioni "americane" del CES, il LET è un vero paradiso: in un solo giorno lo si poteva visitare tutto senza neanche stancarsi troppo, eppure il numero di novità presentate (in quanto a software) non era per niente inferiore. Sarà la mania di grandezza degli americani, sarà che il CES non ha solo computer ma anche video, audio, telefonia, ecc., sarà quel che volete, ma cambierei due CES per un LET in ogni momento, altro che Dash.
Ciò si intende dal punto di vista professionale perché, personalmente, il viaggio in USA ha sempre i suoi vantaggi e cioè la possibilità di assistere a partite di football americano e baseball, che sono due dei miei sport preferiti, nonché di salutare alcuni amici americani.
Il LET 85 si è tenuto all'Olympia 2, una specie di centro fiere/convegni nel quartieree di Kensington, ottimamente servito dalla più bella e suggestiva metropolitana del mondo.
In mostra nei vari stand c'era un po' di tutto, ma l'enfasi era principalmente sul software.



L'Olympia 2 di Kensington, sede del LET '85

COSA LEGGERE DI COMPUTER A LONDRA

Vi capita di andare a Londra? Se si, magari vorrete restare aggiornati sul mondo dei computergiochi e allora con il nostro proverbiale *savoir faire* vi suggeriamo alcune riviste che vale la pena leggere (chi altro avrebbe il coraggio di farlo?).
Tra i settimanali consiglio Personal Computer News, sempre aggiornato su tutto quello che succede nel mondo del computer, e Punch, che pur non essendo un giornale specializzato, contiene una rubrica — Database — che mi è stato assicurato da persona fidata sia l'unica che riesce a far risultare divertenti anche gli spreadsheet... se vi sembra poco.
Per i mensili non posso che piangere la prematura scomparsa (fine delle pubblicazioni) di Big K: sono sempre i migliori che se ne vanno. In seconda battuta potete leggere Computer & Video Games: la rubrica adventure vale da sola il prezzo della rivista.
Infine, il quotidiano The Guardian pubblica un'ottima rubrica di computer il giovedì.

Retro-Gaming.it

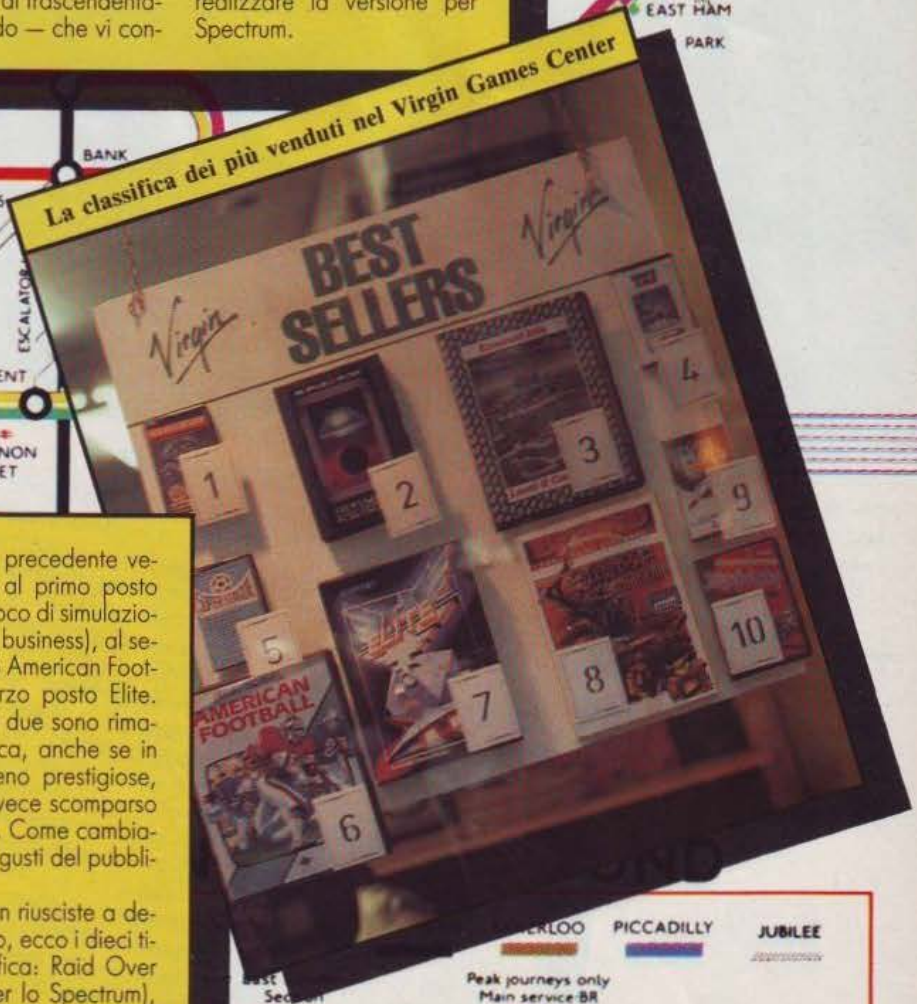
DA LONDRA



L'UTILITY PIÙ UTILE DEL MONDO

Altro che programmi di renumber o search and alter, l'utility più utile del mondo si chiama Azimuth Head Alignment Tape. Per quanto il nome possa essere impronunciabile, l'AHAT sarà accolto con urla di gioia dai possessori di Commodore 64 e registratore nonché, appena sarà pronta la versione per Spectrum, dai possessori del Sinclair.

A cosa serve l'AHAT? Presto detto, ad impedirvi di imprecare contro il vostro computer perché non carica il programma al primo colpo (e magari neanche al secondo). L'AHAT infatti è un nastro di allineamento dell'azimuth della testina — che viene fornito con cacciavite speciale e un gioco sul lato, Bandana City (niente di trascendentale), a corredo — che vi consente di regolare l'angolo di incidenza, l'azimuth appunto, così da poter caricare senza problemi qualunque programma. Era ora.
Non posso che complimentarmi con la Interceptor Software che ha avuto questa splendida idea, ma allo stesso tempo vorrei fargli un po' di fretta perché si sbrighi a realizzare la versione per Spectrum.



TOP TEN

Il software gioco in Inghilterra ha ormai assunto la dignità dei dischi e dei libri, cioè dei prodotti di consumo consolidati. A riprova, ecco la foto della classifica dei giochi più venduti nel "Games Center" della Virgin, il negozio di giochi non solo elettronici (anche board game e giochi di ruolo) di Tottenham Court Road, situato a fianco del gigantesco Virgin Megastore di dischi e audiocassette.
La classifica, esposta in vetrina, è quella della settimana dall'11 al 17 febbraio e quando è stata fatta la foto era appena stata cambiata.

La classifica precedente vedeva infatti al primo posto The Biz (il gioco di simulazione del music business), al secondo posto American Football e al terzo posto Elite. Questi ultimi due sono rimasti in classifica, anche se in posizioni meno prestigiose, The Biz è invece scomparso dai Top Ten. Come cambiano in fretta i gusti del pubblico!
Nel caso non riusciste a decifrare la foto, ecco i dieci titoli in classifica: Raid Over Moscow (per lo Spectrum), Alien 8, Emerald Isle, Dark Star, Super League, American Football, Elite, Lords of Midnight e Zaxxon.

Retro-Gaming.it

Il nuovo gioco della rediviva Imagine



ALIEN 8 È IL NUMERO 1

Se la classifica del Games Center della Virgin riporta Raid Over Moscow al numero 1, tutti gli altri negozi che ho visitato — HMV, WHSmith, ecc. — indicavano come il gioco più venduto Alien 8 della Ultimate Play The Game, una società di Ashby-de-la Zouch (nome strano, eh?) che sembra non sbagliare un gioco. Nel negozio HMV di Oxford Street, nei primi dieci più venduti, ben tre erano della Ultimate. Alien 8 dimostra, come fa anche il primo posto di Raid Over Moscow al Games Center della Virgin, che lo Spectrum è ancora il computer più diffuso in Gran Bretagna: basta fare un bel gioco che sale vertiginosamente ai primi posti.

MSX: ARRIVA IL SOFTWARE

Gli inglesi si stanno dando da fare a produrre software MSX anche se lo standard americano-giapponese sta incontrando qualche difficoltà al di là (e anche al di qua) della Manica.

Al LET ho visto diversi programmi interessanti e proprio per tutti i nuovi "msx-isti" proporrò una panoramica delle novità: il software sta arrivando, anche se ovviamente al momento attuale si tratta di trasposizioni di giochi già visti su altri computer.

Cominciamo dall'Activision, se non altro per il fatto che è stata tra le prime a credere in questo nuovo standard.

Master of the Lamps e The Music Studio (un ottimo programma per comporre musica), presentati al CES di Las Vegas, sono già disponibili per l'MSX. La Mirrorsoft ha convertito 737 Flight Simulator, mentre la Melbourne House ha pronto — udite, udite — The Hobbit (così anche gli msxisti potranno sbattere la testa contro il muro dell'adventure più famoso del mondo). La Quicksilva ha convertito il suo gioco più famoso, Ant Attack, mentre la Ocean — che è un partner della U.S. Gold — sta dandosi da fare a convertire i giochi di successo americani per lo standard giapponese: Grogs Revenge e Dambusters sono alcuni dei primi titoli in produzione. Una società non molto nota, la Kuma, ha addirittura più di una ventina di titoli tra giochi, programmi applicativi e linguaggi di programmazione. La Mastertronic ha annunciato Space Walk al solito prezzo di 1,99 sterline. La Software Projects ha già pronti invece Jet Set Willy e Manic Miner. La Alligata ha ben tre programmi nuovi, Disc Warrior, Blagger e Contract Bridge, e la Virgin ha Sorcery.

Direi che per un po' ne avete abbastanza, o no?

Retro-Gaming.it

IL TRICICLO DI SIR CLIVE

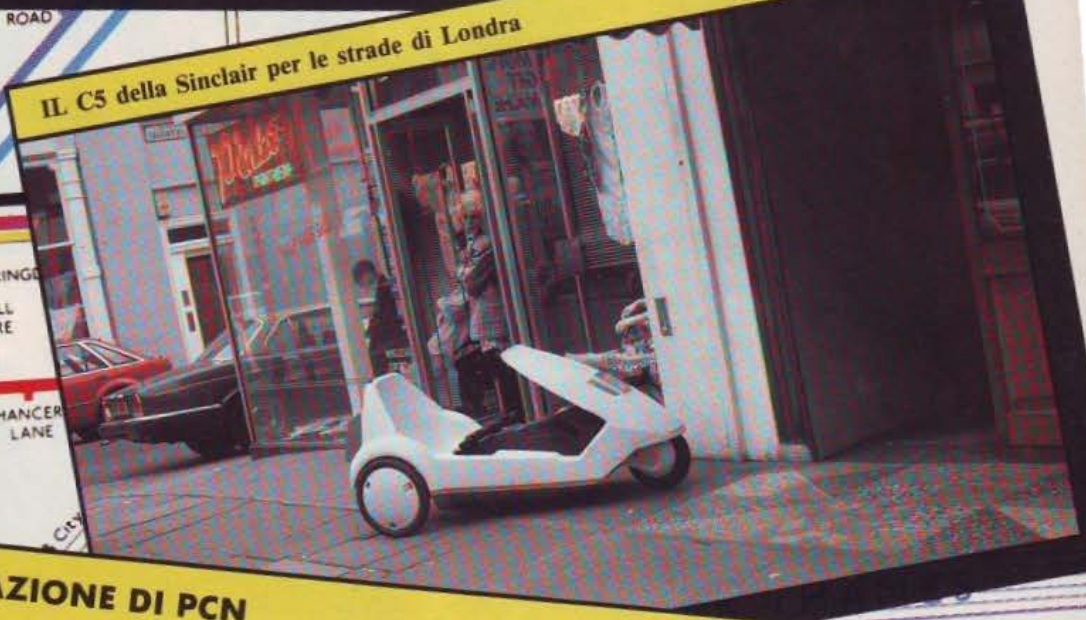
Gli esperti di sicurezza stradale del Motorcycle Advisory Subcommittee (MSA) londinese, cioè il sottocomitato consultivo motociclistico, hanno messo alla prova il triciclo elettrico della Sinclair proprio nei giorni in cui mi trovavo a Londra (forse il C5, questo è il nome del triciclo, che vedete in fotografia parcheggiato davanti ad un negozio di King's Road era "sotto esame").

Qual è il loro responso? Per fortuna per Sir Clive è positivo ma il guidatore deve essere ben cosciente delle sue responsabilità.

Kit Kyte, presidente del MSA londinese, ha infatti dichiarato dopo averlo provato: "Mi sono divertito. Non ho avuto problemi a guidare in mezzo al traffico poiché essendo un motociclista sono abituato a stare vicino a veicoli grossi, ma posso immaginare che altre persone senza esperienza possano essere preoccupati e sentirsi un po' bassi. La cosa peggiore è stato aspettare ai semafori dietro le automobili: mi sono arrivati i gas di scarico in faccia. Intanto la Sinclair ha ricevuto più di 5000 ordini per il C5 (che viene venduto a 399 sterline — circa 850 mila lire), nonché l'approvazione del Greater London Council che l'ha definito "un positivo passo in avanti nella sicurezza stradale".

Ultim'ora - La produzione del C5 è stata interrotta temporaneamente per sostituire un ingranaggio di plastica della scatola del cambio. La decisione non è dovuta a ragioni di sicurezza ma squisitamente tecniche.

IL C5 della Sinclair per le strade di Londra



LA REDAZIONE DI PCN

La superiorità di mercato dello Spectrum ci viene confermata anche dal direttore di Personal Computer News, Peter Worlock, che sono andato a visitare nel suo ufficio di Oxford Street.

La redazione di ViGi è notoria per il suo disordine, tipico fra l'altro delle redazioni indaffarate, ma in confronto a quella di PCN vi assicuro che la nostra redazione è un modello di ordine. La carta, sotto forma di libri, riviste e comunicati stampa, copre letteralmente tutte le scrivanie ma ciò non impedisce ai redattori di fare il loro lavoro e di farlo anche bene.

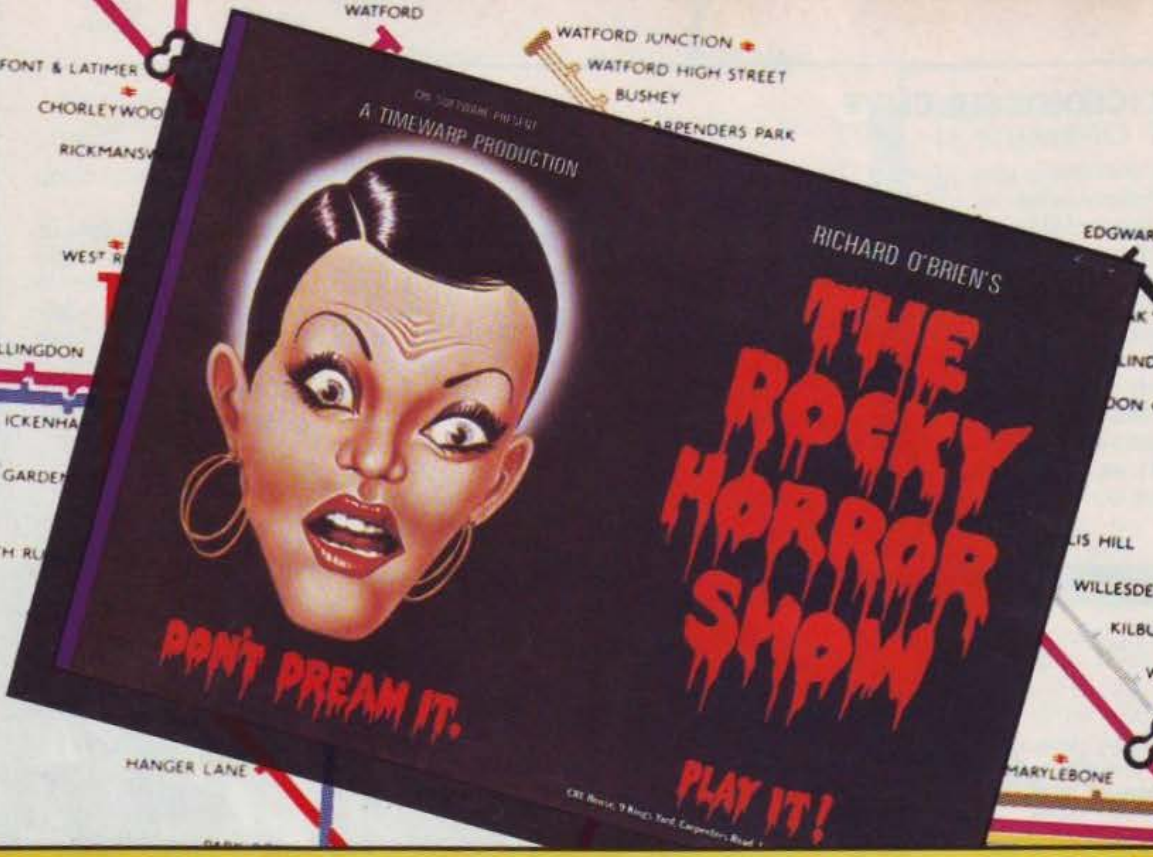
Peter Worlock, direttore di Personal Computer News, un settimanale inglese sempre ben informato, è una persona cordiale, sulla trentina, con barba e baffi e una faccia simpatica. Nonostante fosse molto impegnato (essendo PCN settimanale, ogni giorno è giorno di scadenze) mi ha concesso un po' di tempo per raccontarmi della situazione inglese.

"Lo Spectrum è tutt'ora il più diffuso home computer; al secondo posto viene il Commodore 64, mentre l'Amstrad sta diventando rapidamente il terzo computer per unità vendute. Ha venduto molto bene sotto Natale e inoltre ha appena presentato un disk drive".

E il QL?

"Le vendite del Ql stanno procedendo invece più lentamente del previsto e lo stesso dicasi dello standard MSX che ha perso l'occasione del periodo natalizio, molto importante per le vendite degli home computer sul mercato inglese". La novità del momento è comunque il computer Enterprise, finalmente in commercio dopo essere stato annunciato quasi due anni fa. "L'Enterprise è venuto fuori troppo tardi: è un buon computer ma, a mio avviso, ha perso il treno".

Retro-Gaming.it



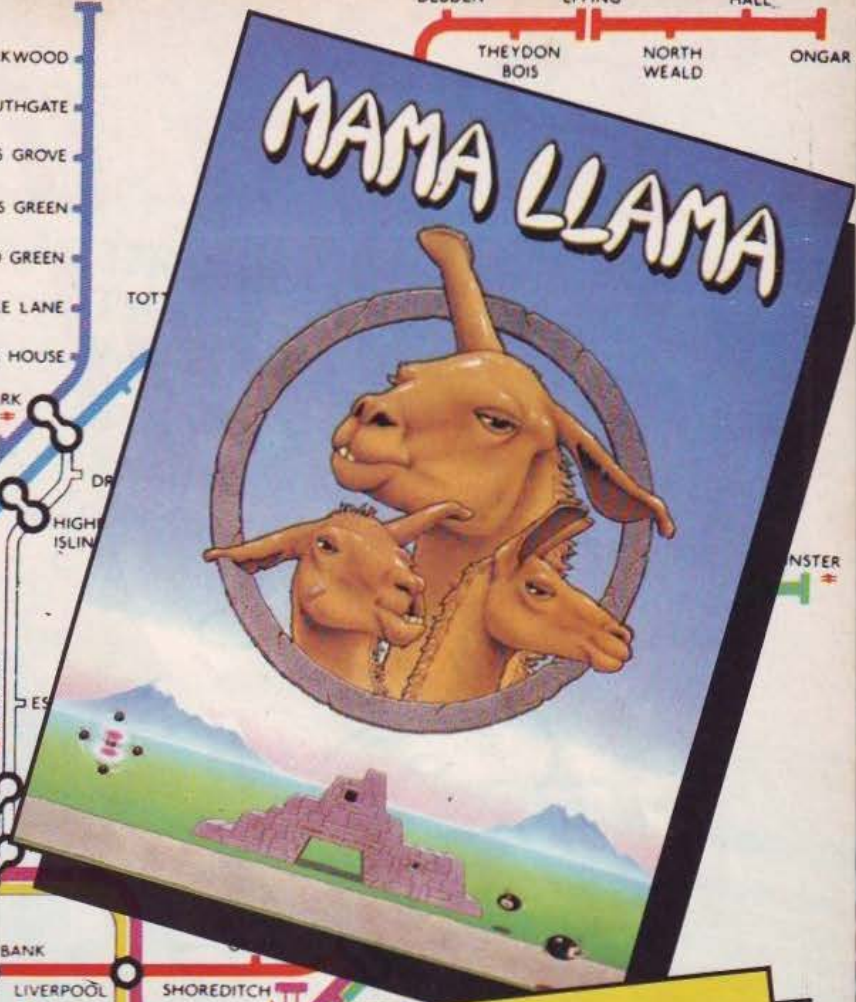
SOFTWARE A GO-GO

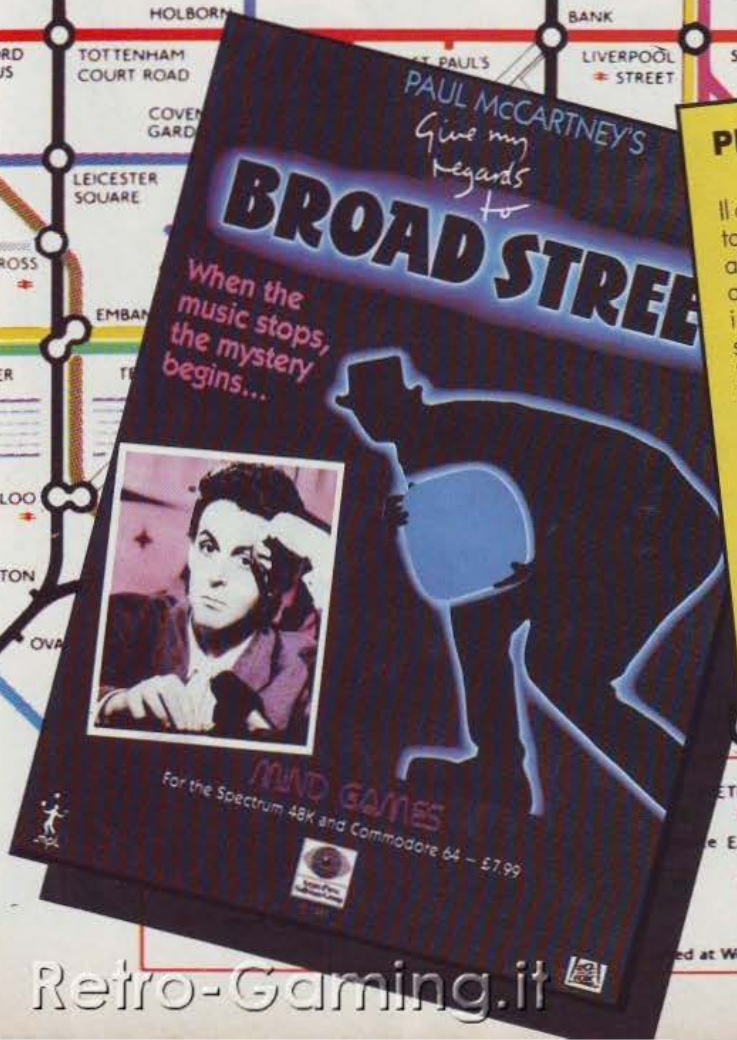
Essendo lo Spectrum il computer più diffuso in Gran Bretagna, il software con esso compatibile la faceva da padrone in tutti gli stand del LET, seguito a ruota da quello per il Commodore 64.
Il restante software era diviso in parti più o meno uguali per l'Amstrad CPC 464, lo standard MSX e il BBC Micro/Electron.
Oltre 200 società erano presenti all'Olympia 2 e capite bene che sarebbe troppo lungo presentarle una per una, quindi, tagliando la testa al toro, sceglierò quelle novità che mi sono parse più originali e/o interessanti.
La Beyond ha presentato un nuovo adventure per Spectrum e Commodore, Shadowfire, con comandi a icone (vedi Anteprima Games per maggiori dettagli), la versione per Spectrum di Spy vs. Spy e ha annunciato il terzo ed ultimo episodio della trilogia dei Lords of Midnight che uscirà a settembre con il titolo di Eye of the Moon in contemporanea con la versione per Commodore e Amstrad di Doomdark's Revenge.
La CRL Software ha presentato la versione elettronica per Spectrum di The Rocky Horror Show, uno dei film musicali più pazzi e divertenti mai realizzati. La Ocean ha fatto vedere Roland Rat, un gioco basato su un personaggio televisivo inglese, e ha annunciato il gioco su Frankie Goes to Hollywood (di cui parliamo in Ready) e un nuovo adventure per il 64 basato sul film "La Storia infinita" che sarà in commercio a partire da aprile.
La Games Workshop ha presentato la versione Commodore e QL del suo gioco per lo Spectrum, D-Day, il seguito di Tower of Despair, Key of Hope, e Talisman, due eccellenti adventure multigiocatore grafico-dinamici per lo Spectrum.
La Bug-Byte ha presentato Automan (per il C64), basato sulla serie televisiva americana, mentre la Elite ha fatto vedere il nuovo The Dukes of Hazzard per lo Spectrum, anch'esso basato sull'omonima serie TV che da noi si chiama Hazzard. La Atlantis Software ha presentato un gioco che verrà sicuramente sponsorizzato dall'associazione per la ricerca contro il cancro: si chiama infatti Nicotine Nightmare (cioè l'incubo della nicotina) ed è un arcade/adventure nel quale dovete entrare in una fabbrica di sigarette e fermarne la produzione.
La rediviva Imagine — acquisita dalla Ocean — ha fatto vedere un nuovo programma di simulazione sportiva, World Series Baseball, che è indubbiamente il miglior gioco di baseball che abbia mai visto in questi anni.
L'Activision ha presentato i programmi già visti a Las Vegas ma ha annunciato una novità interessante e cioè il primo gioco ideato e realizzato in Europa. Si chiama Great European Road Race (compatibile Spectrum) ed è la versione "Vecchio Mondo" di Great American Cross Country Road Race visto al CES di gennaio.
L'Argus Press Software ha lanciato il gioco di strategia-azione basato sull'imminente film di Paul McCarteny, Give My Regards to Broad Street. Il gioco ha 943 schermi e come accompagnamento musicale la canzone "Band on the Run".
La Llamasoft ha presentato un gioco arcade a scorrimento orizzontale con azione veloce e furiosa alla Defender, intitolato Mama Llama e un programma originalissimo quanto il designer che l'ha creato che si chiama Psichedelia nel quale non vi sono obiettivi da raggiungere, nemici da uccidere, mondi da invadere. Psichedelia è un "sintetizzatore di luce" che tratta le forme luminose come un sintetizzatore tratta quelle sonore.
La Palace Software ha fatto vedere un arcade/adventure per il 64, intitolato Cauldron, con una bellissima grafica e, infine, la Virgin ha mostrato in anteprima un gioco ancora senza nome che sembra promettere molto bene: un arcade/adventure multischermo con una stupenda grafica.

Retro-Gaming.it

SALE GIOCHI

Le sale giochi di Londra sono l'unica nota negativa che devo registrare in queste "cartoline londinesi". Tanto per cominciare hanno giochi per niente recenti, o quantomeno non più recenti di quelli che abbiamo noi in Italia, e in secondo luogo le macchine installate sono vere e proprie mangiasoldi, cioè delle specie di slot machine particolari che non ho mai visto da nessun'altra parte se non a Londra. L'abilità e la prontezza di riflessi non c'entrano, è solo una questione d'azzardo: se ti capita la combinazione bene, se no... another coin, please.





PRONTO, CHI PARLA?

Il computer parlante sarà certamente la moda del 1985, almeno da quanto si è visto al LET. Diversi, infatti, erano i cosiddetti "speech synthesisers" presentati all'Olympia 2.

Cominciamo dal Voicemaster della Anirog che, oltre ad essere un sintetizzatore è anche un riconoscitore di voce. Collegandolo ad un Commodore 64 questi può parlare ma anche ascoltare i comandi che gli date a voce.

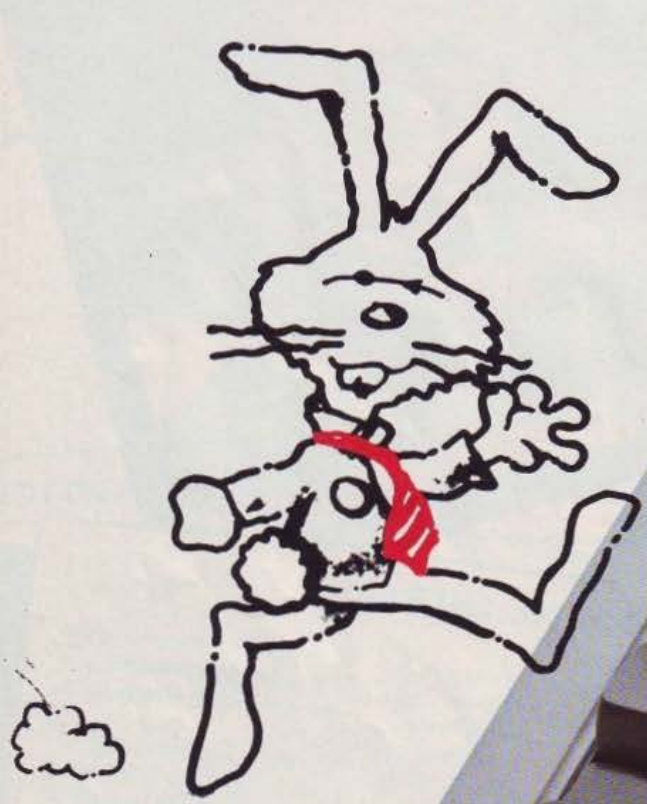
Il Currah Speech (per Commodore 64 e Spectrum) è invece soltanto un sintetizzatore di voce e nella versione per Spectrum, il suono viene emesso dall'altoparlante del TV e non dal computer, con evidente miglioramento sonoro.

Gli altri due sintetizzatori vocali (sempre per Spectrum e Commodore 64) sono della Cheetah. Si chiamano Sweet Talker e come i precedenti sono basati sul sistema di costruzione delle parole con fonemi, cioé con suoni-sillabe individuali.

Tutti (o quasi) questi sintetizzatori vocali dovrebbero arrivare molto presto in Italia, anzi non è detto che quando leggerete queste righe siano già sugli scaffali del vostro computer schop preferito.

Retro-Gaming.it

"E' ora di voltar
Passa al meglio!



SVI™
SPECTRAVIDEO

Retro-Gaming.it

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

agina.

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



Gaming.it

Dalla grande edicola Jackson

Tutto sul personal computer



PERSONAL O

In questo numero:

Word processing un nuovo capitolo nella scrittura

Un programma da record

M10 senza veli

Missione Unix



PC MAGAZINE

In questo numero:

Lotus/Answer

Print Merge, ovvero Word

Dow Jones, il fascino di Wall Street

Business grafica e personal computing



BIT

In questo numero:

Speciale Avventura

In prova:

Texas Pro-lite

Commodore 16

Spectrum Plus

Slalom parallelo:

Plus/4 contro Toshiba MSX HX-10



PERSONAL SOFTWARE

In questo numero:

Skywalker per C64

Grendel per Spectrum

Bianchi e neri con l'Apple

Caccia alla coppia per C16

Personal-O/PC/Bit/Personal Software
sono pubblicazioni firmate:

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

via Rosellini, 12-20124 Milano

Retro-Gaming.it

GIOCOMPUTER

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

DEUX EX MACHINA

Casa produttrice: ***AUTOMATA UK***
Sistema provato: ***SPECTRUM 48K***
Compatibilità: ***SPECTRUM 48K***



Anno 1987.
Il Dipartimento della Salute, la Polizia della Sicurezza Sociale e lo Stato, decidono di memorizzare tutte le informazioni riguardanti la popolazione e le sue attività su un unico computer.

Anno 1994.
Il computer diventa il responsabile per la difesa totale del blocco occidentale.
ORA.
L'ultimo topolino rimasto sulla Terra riesce a penetrare all'interno del Computer. Prima di venir eliminato dal sistema di difesa della macchina, riesce a danneggiare un circuito integrato. Che cosa succederà? Un blocco di tutte le attività terrestri, o un nuovo inizio?...
Lo potrete scoprire continuando a leggere questa (*fantascientifica*) recensione oppure, iniziando a giocare all'incredibile gioco di nome Deux ex machina: il Dio dalla Macchina.

IL GIOCO
Il danno provocato alla macchina è irreparabile. La macchina è impazzita!
Ha deciso di creare un vero uomo, un uomo in grado di amare e di capire e che possa aiutarla ad abbattere la cieca e autoritaria società.
Quella stessa società che credeva di diventare più libera delegando tutte le sue funzioni ad una macchina, non rendendosi conto di portare l'intera umanità ad essere schiava e sempre più simile ad un automa incapace di pensare e di agire.
Quello di Deux ex machina è un vero messaggio di Pace e d'Amore per cui, per la prima volta, dopo migliaia di "battaglie spaziali", potrete lottare.
Il gioco è diviso in due parti (o *tempi*); nel primo/a impersonerete la macchina che dovrà guidare e aiutare la crescita della nuova vita, mentre nel/la secondo/a impersonerete il nuovo uomo che dovrà abbattere l'ingiustizia.



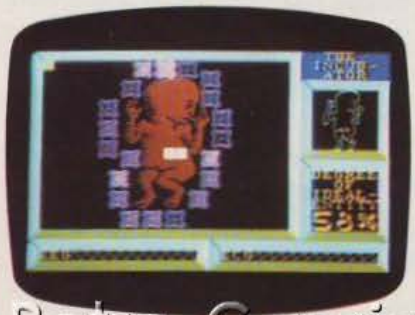
1° TEMPO
Il gioco inizia nel Reparto DNA (*dna welder*) dove ha luogo la creazione del patrimonio genetico del futuro essere. Dovrete cercare di mantenere la rotazione delle molecole di DNA elevata: potrete così ottenere un bambino resistente e forte.
Ora che avete creato un patrimonio genetico dovete innestarlo in una cellula.
Si passa quindi nel Produttore di Cellule (cell producer) in cui si deve mantenere viva la cellula del "vostro bambino".
Se vi riuscirete aumenterete le possibilità di riuscita della vostra impresa.
Il successivo schermo vi vedrà invece impegnati a prelevare dalla Banca della Memoria la sua intelligenza.
Attenzione però alla Polizia del Difetto,

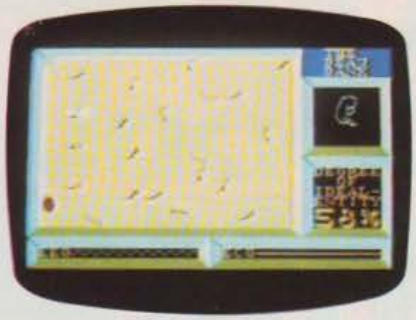
Retro-Gaming.it

uno speciale corpo incaricato di distruggere qualsiasi forma di vita che non sia conforme alle "norme vigenti".
Presa la memoria, e rubato un ovulo nella Belle Bank, dovrete fecondarlo nella Beau Bank; qui, finalmente, il bambino incomincerà a prendere forma. Questo embrione deve però essere portato all'Incubatrice (the incubator). In questa stanza dovreste difenderlo dalle sonde della polizia che lo stanno cercando.
In alto a sinistra dello schermo, potrete vedere la figura di un bambino che si stà sviluppando.
Fra poco il prodotto della Ribellione nascerà!!
Impersonando la macchina siete riusciti a condurre il bambino sino all'ombelico (the umbilicus) dove tutti i bambini in provetta vengono elaborati.
Qua dovrete nascondere il neonato a tutti i costi!
Il futuro passa ora nelle mani del bambino che dovrete rappresentare.
Il computer vi potrà aiutare nascondendo i vostri dati nella sua banca di memoria. Affronterete quindi, completamente soli, un interrogatorio della Polizia del Difetto (the interrogation tank): se riuscirete a resistergli diventerete sempre più forti, in caso contrario diventereste un individuo debole e incapace di ribellarsi. Nello stadio finale della prima parte del gioco (the lover), dovrete infine sviluppare i vostri sentimenti ed emozioni, come amore, odio o colpa.

2° TEMPO

Siete impegnati come soldati dalla Polizia del Difetto (the soldier). Subite i loro stupidi comandi in attesa di poter prendere il sopravvento.
Se riuscirete a mantenere la calma potrete vincere e distruggere tutti i controlli acquistando così la vostra autodeterminazione.
Ma ora vi verrà chiesto di scegliere tra il bene e il male (the justice).





Lungo la strada della maturità potrete eliminare la malvagità camminandoci sopra, e salvare il bene saltandolo. Se le vostre scelte saranno state errate vedrete il vostro mondo distruggersi, se saranno corrette lo costruirete e rinforzerete.
La Rivolta contro l'automazione e inconsapevolezza dell'Uomo ha avuto luogo. Potete entrare nella seconda infanzia: la vecchiaia. Come nella prima parte del gioco avevate combattuto per costruirvi, ora dovete difendervi contro le malattie (the second childishness).
Quando non riuscirete più a contrastarle vorrà dire che avete terminato il vostro ciclo vitale.
Se avete avuto un'esistenza dedicata con successo alla ricerca della Pace e dell'Amore avrete, come punteggio, una percentuale elevata; in caso contrario, se avete avuto un punteggio molto basso, o uguale a ∅ significherà che avete fallito.
I tasti per muovervi sono:
dalla Q alla P per salire o saltare;
dalla A alla L per abbassarsi;
dalla Z alla V per andare a sinistra o in senso antiorario;
dalla B alla M per andare a destra o in senso orario.

CONCLUSIONI

Come potrete capire dalla dinamica del gioco, Deux ex machina è qualcosa di veramente particolare.
Ma le sorprese non finiscono qui! La Automata U.K., la casa software famosa per la sua scelta di non realizzare videogame violenti, non ha prodotto un semplice Arcade con un'ottima trama, ma ha creato un vero e proprio film per computer in cui il giocatore potesse interpretare la parte del protagonista.
Come per ogni film che si rispetti ha fatto realizzare una splendida colonna sonora da ottimi musicisti come Ian Dury, Mel Croucher e tanti altri.
La colonna sonora, che potrete ascoltare su un normale registratore facedo iniziare questa e il programma simultaneamente, permette una perfetta sincronizzazione tra i due, scandendo inoltre la durata della partita in primo e secondo tempo.
Dobbiamo elogiare anche la grafica che, veramente ottima, sa allietare durante il gioco o sa affascinare se si decide di vedere il programma come un film.
Per terminare, non resta che rendere merito ad un'impresa come questa, che trasforma il computer oltre che in un mezzo tecnico o di svago anche in un mezzo espressivo.

Fabrizio Guccione
Gabriele Petris (spiritualmente, perché lui è a Roma a divertirsi)

SKOOL DAZE

Casa produttrice: **MICROSPHERE**
Sistema provato: **SPECTRUM 48K**
Compatibilità:



Ambientare un gioco nello spazio, è ormai cosa comune, quindi alla MICROSPHERE si sono spremuti le meningi ed hanno avuto la bella pensata di situare il loro ultimo game in una scuola.
Non preoccupatevi! Non dovrete fare compiti o studiare lezioni, anzi!
Il protagonista del gioco (Eric, per gli amici), è tutto meno che un bravo scolaro e sta proprio rischiando la bocciatura; per essere promosso ha una sola possibilità: rubare le pagelle di tutta la classe dalla cassaforte che si trova nella sala professori.
Prima di iniziare il gioco, vi verranno mostrati i personaggi principali, i quali altro non sono che i professori ed i vostri compagni di classe, oltre ad Eric; inoltre, come già accennato prima, se non vi piacessero i nomi previsti, avete la possibilità di cambiarli con altri di vostro gradimento.

IL GIOCO

Poiché tutto si svolge in una fantomatica scuola, per prima cosa è importante conoscerne il regolamento:
1) Gli alunni devono essere presenti alle lezioni descritte sulla tabella in fondo sullo schermo (tenere presente che

Retro-Gaming.it

dovrete sempre partecipare alle stesse lezioni dello "swot", il "primo della classe").
2) I ragazzi devono stare seduti al proprio posto, durante le lezioni.
3) Agli allievi non è consentito entrare nell'ufficio del preside e nella sala professori.
4) Negli intervalli, gli alunni non devono entrare nelle aule.
5) Non è ammesso colpire i professori o i compagni.
6) Non si devono usare le fionde.
7) I ragazzi devono stare sempre calmi e tranquilli, anche nei corridoi; non è permesso correre o sedere per terra.
8) La refezione è obbligatoria.

Naturalmente, tutte queste regole sono fatte per essere trasgredite, l'importante è non farsi vedere dai professori. Infatti, quando veniamo colti a compiere una marachella, ci vengono affibbiati dei punti di demerito (lines). Attenzione!, perché quando avremo totalizzato più di 10.000 lines, saremo immediatamente ed irrimediabilmente espulsi dalla scuola.

Ma veniamo al dunque, cioè al furto delle pagelle. Per riuscire nell'intento, vi dovrete procurare la combinazione della cassaforte scolastica.

Ogni professore conosce solo una delle quattro lettere della combinazione, ed il sistema per farsela dire è abbastanza complicato; colpire tutti gli scudi appesi alle pareti.

La difficoltà consiste nel fatto che non tutti sono raggiungibili con un semplice salto; questo metodo è infatti valido solo per gli scudi del secondo piano. Per colpire quelli del primo piano, è invece indispensabile la "collaborazione" di un vostro compagno di classe, che dovrete stendere con un pugno o una fiondata. Fatto ciò, mentre è ancora a terra stordito, saltategli sopra e saltate ancora per arrivare allo scudo.

I più difficili da colpire sono però quelli del piano terra, per i quali è necessario agire in questo modo: aspettate che un professore passi sotto uno scudo, quindi tirategli una fiondata e lo vedrete sedersi, stralunato. Se è fermo nel punto giusto, lanciategli contro un altro sasso, che gli rimbalzerà sulla testa ed andrà a colpire il fatidico scudo.

È inutile dirvi che, se vi farete vedere da un professore, ognuna di queste azioni vi costerà un bel po' di "lines".

Se non siete ancora stati espulsi dalla scuola, ed avete colpito tutti gli scudi, vedrete che questi stanno lampeggiando furiosamente, disorientando gli insegnanti. Avvicinatevi perciò ai professori e tirate a ciascuno una bella fiondata: ognuno rivelerà la propria lettera della combinazione. Però, il professore di storia, ormai vecchio, se l'è dimenticata. Esiste un solo modo per ricordargliela: fargli vedere scritta su di una lavagna, la propria data di nascita. Voi questa data dovreste conoscerla, perché, nel corso del gioco, il professore ha citato numerosi fatti accaduti in quell'anno.

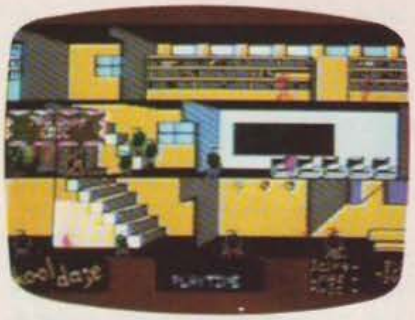
OK, adesso conoscete tutte le lettere. Sapendo che quella del preside è sempre la prima della serie, cercate di comporre, per tentativi, la combinazione esatta. Sceltane una, trovate una lavagna pulita e scrivetecela. Correte ora nella sala professori e saltate per raggiungere la cassaforte. Se questa non si apre, la combinazione è sbagliata e dovrete perciò scriverne un'altra su una lavagna diversa. Se invece riuscite ad aprirla, finalmente potete impossessarvi delle pagelle. A questo punto, colpite di nuovo gli scudi per fermarne il lampeggio e sarete promossi, insieme ai vostri compagni, alla classe successiva.





I COMANDI

Per far muovere il protagonista, avete a disposizione i seguenti tasti: "O" e "P" corrispondono a destra ed a sinistra, con "Q" e "A" potete rispettivamente salire o scendere per le scale. È naturalmente previsto l'uso del joystick, che dovrete però selezionare in questo modo: quando il computer domanda "Do you want to change names?" (vuoi cambiare i nomi?), premete "Y"; apparirà la lista delle interfacce compatibili, che potrete scegliere premendo questi pulsanti:



"K" = Kempston — "I" = Interfaccia II — "C" Cursor joystick — "N" = Tastiera.

Oltre ai movimenti descritti, Eric può:

sedere o alzarsi	= tasto S
dare un pugno	= tasto H
scrivere alla lavagna	= tasto W
saltare	= tasti J o L
usare la fionda	= tasti Ø o F

Un particolare: per scrivere su di una lavagna, dovete per prima cosa andarci vicino; quando ci siete, premete "W" e scrivete ciò che desiderate. Una volta terminata la scritta, per andarvene dovrete prima schiacciare "ENTER".

PUNTEGGIO

Il maggior numero di punti si ottiene colpendo gli scudi, il valore dei quali cambia a seconda della difficoltà.

Ottenete un bonus sia quando colpite tutti e 15 gli scudi, che quando aprite la cassaforte. Se, per un fatto compiuto da voi, un insegnante assegna "lines" ad un vostro compagno, queste, trasformate in punti, vengono aggiunte al vostro punteggio.

Guadagnate 100 punti anche quando "osate" colpire il bullo, sia con i pugni che con la fionda.

STRATEGIA

Il migliore consiglio che possiamo darvi, è di non farvi mai sorprendere da un professore in attività non ammesse. È importante non subire penalità per motivi banali, come bighellonare senza scopo nelle aule, in orari vietati.

Il momento più difficile è senz'altro quando dovete colpire un insegnante, per raggiungere uno degli scudi del piano terra. In questo caso è quasi impossibile non farsi rimproverare; comunque, per cercare di scamparla, conviene, dopo aver tirato la sassata, scappare a gambe levate, prima che il professore di turno si ripren-

Retro-Gaming.it

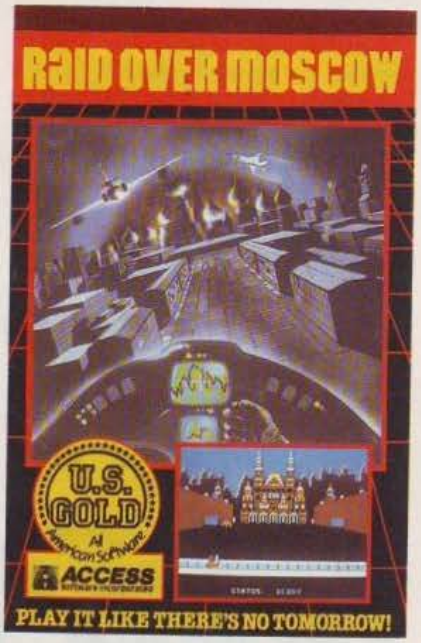
da dallo stordimento.
È importantissimo essere sempre presenti in classe negli orari di lezione, perché altrimenti il "primo della classe" (è antipaticissimo, picchiatelo spesso e vi sentirete meglio!) farà la spia al professore, che verrà a cercarvi e vi riempirà di penalità.
In aula, conviene anche che vi sediate nei primi posti, perché quelli posteriori sono contesi fra tutti gli allievi. Infatti, se osate occupare uno degli ultimi banchi, vi ritroverete spesso con il sedere per terra, spinto giù dagli altri. Chiaramente, questo costa al nostro Eric la solita razione di "lines".
Per rendervi più facile rubare le pagelle, possiamo svelarvi un semplice trucco. Per colpire alcuni degli scudi appesi alle pareti del piano terreno e del primo piano, non è indispensabile seguire la complicata trafila descritta in precedenza. È sufficiente, molto più semplicemente, fermarsi sulle scale all'altezza giusta e da lì tirare una fiondata in direzione dello scudo più vicino.
Ultima cosa, anche scrivere alla lavagna è proibito. Attenzione, perché anche se quando scrivete non è presente un professore, il solito "primo della classe" si recherà subito dal vostro insegnante a fare la spia, procurandovi così una buona dose di "lines".

CONCLUSIONI

SKOOL DAZE è veramente un gioco fuori dal comune. È quasi incredibile la fedeltà con la quale alla MICROSPHERE sono riusciti a riprodurre l'ambiente scolastico. Il fatto che, nel corso delle lezioni, i professori pongano domande inerenti la propria materia, ad esempio, aggiunge un tocco di realismo a quanto di buono già c'è. Anche il "ragazzo io-so-tutt-io", per quanto odioso, è come la ciliegina su di una torta: non può mancare.
La prima volta che giocherete a SKOOL DAZE, ne siamo certi, vi farete un mucchio di risate nel vedere le varie situazioni che si svolgono, anche automaticamente, all'interno della scuola, e constaterete di persona quanto possano corrispondere alla realtà.
Per noi questo è un gioco "giusto", con una grafica stupenda ma anche un piccolo neo (oppure uno stimolo, a voi la scelta): è veramente difficile arrivare alla fine senza superare la barriera delle 10.000 "lines", ed essere così espulsi.

RAID OVER MOSCOW

RAID SU MOSCA
Casa produttrice: ACCESS
Sistema provato: CBM 64
Compatibilità: SPECTRUM, ATARI
Prezzo: L. 25.000



"Giocalo come se non ci fosse nessun domani". Con questa cinica frase viene pubblicizzato in Gran Bretagna e negli Stati Uniti, Raid over Moscow.
Il creatore di Beach Head, Bruce Carver, ha voluto sfruttare il clima di tensione tra le due superpotenze e la paura mondiale per l'installazione dei missili a testata nucleare per la sua nuova realizzazione.
Fino a quando vengono evocate battaglie passate, come quelle della seconda guerra mondiale, o future, come gli scontri spaziali, la cosa può essere anche divertente, ma quando il conflitto è ambientato in questi anni e può produrre i tragici effetti illustrati dal film "Il giorno dopo" si rimane un po' turbati.
Dopo l'accordo "Salt IV" le due superpotenze decisero il disarmo totale. Smantellate le basi nucleari gli Stati Uniti pensarono di installare solo dei sistemi difensivi spaziali. Una base è già stata costruita mentre altre 3 saranno pronte nei prossimi mesi. I Sovietici, invece, preoccupati di mantenere la supremazia, installarono 3 basi di lancio in altrettante città del loro Territorio. Quando il governo sovietico invia l'esercito in aiuto del governo "amico" dell'Arabia Saudita, gli Stati Uniti inviano subito le loro truppe al confine. Mosca risponde all'iniziativa americana con un ultimatum: o ritirate le truppe o lanciamo i nostri missili a testata nucleare. Non sia mai che un marine si ritiri! E così l'America decide l'attacco che fa partire di risposta il primo missile sovietico.
Da questo momento inizia il vostro compito. In qualità di comandante della base spaziale dovete distruggere, con la vostra squadriglia, le basi di lancio, installate a Leningrado, Saratov e Kavptou e quindi, volare a Mosca e, sogno degli Americani più fanatici, conquistare il Cremlino.

IL GIOCO

Suggestiva è la prima immagine che vi mostra la cartina di Stati Uniti ed Unione Societiva divisi dall'oceano Atlantico. Nella parte bassa dello schermo alcune informazioni: la città da dove è avvenuto il lancio, il bersaglio, il tempo che manca all'impatto e quanti aerei avete a vostra disposizione.
La prima parte della missione si svolge nella vostra stazione spaziale in orbita intorno alla terra. Vostro compito è riuscire a fare uscire dall'hangar un aereo. Quindi vi dirigerete sulla città da dove è avvenuto il lancio e tentate di raggiungere il silos per annullare l'attacco. Questa parte è molto impegnativa e ricorda vagamente Zaxxon sia per la grafica tridimensionale sia per la meccanica: dover colpire i bersagli nemici volando il più basso possibile per evitare di venire intercettati dai radar sovietici. Distrutte tutte le basi di lancio dovete raggiungere Mosca con la stessa tecnica. Una volta raggiunta la capitale affrontate i soldati dell'Armata Rossa che presidiano il Cremlino nella Piazza Rossa. Questo, assieme a quello iniziale è sicuramente lo schermo più bello come grafica. Superato anche questo ostacolo vi trovate all'interno del Cremlino e dovete affrontare l'ultima prova per vincere la guerra.

I COMANDI E LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

Sono tre i livelli di gioco: principiante, avanzato e missione suicida. Nella pri-



Retro-Gaming.it

ma la squadriglia è composta da 9 aerei, nell'ultima da 5.
Subito dopo il lancio del missile sovietico per richiamare lo schermo dell'hangar dovete premere la barra spaziatrice. Per aprire il portello usate il tasto F7. Il tasto Comodore ha la funzione di pausa. Come in Beach Head se aspettate ad iniziare vi verranno mostrati automaticamente tutti gli schermi e volendo potete giocare quello che volete.

CONSIGLI

Una delle operazioni più impegnative riguarda il riuscire a condurre fuori dal-



l'hangar il vostro jet. Siate molto cauti nel muovere il vostro aereo. Girate la prua verso il portellone decollate leggermente premendo il pulsante del joystick, aprite il portellone premendo F7 e quindi muovetevi spostando la leva in avanti. Attenti a non alzarvi troppo perché altrimenti vi schianterete. Uscite velocemente perché il portellone si richiude dopo poco tempo.
Nello schermo successivo tentate di volare il più possibile rasoterra per evitare i micidiali missili aria-aria. Personalmente penso che ci si trovi molto più comodi usando il joystick con la parte alta verso destra.
Arrivati davanti al silos tenete d'occhio il vostro aereo, quando lampeggerà fate subito fuoco: è il segnale del radar che vi comunica che il deposito è sotto tiro.
Nella Piazza Rossa misurate bene la parobola del vostro tiro tentando di colpire i soldati sulla stessa linea. Dovete essere veloci perché le sentinelle uccise vengono gradualente rimpiazzate ed inoltre sono dei veri tiratori scelti. All'interno del Palazzo dovete comportarvi stile Tron lanciando delle specie di freesbe contro il nemico. Ogni volta che un missile nemico raggiungerà la città la vostra missione si interromperà, vedrete l'esplosione nucleare e il vostro punteggio si azzererà.

CONCLUSIONI

La strategia del gioco ricalca quella di Beach head con molti schermi da affron-

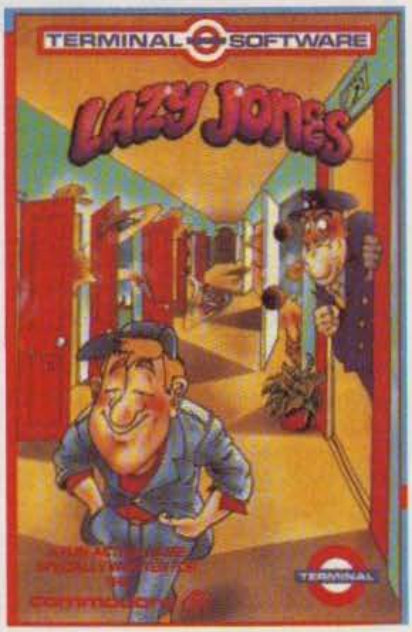


tare nel tentativo di raggiungere l'obiettivo con il numero maggiore di forze disponibili. Rimangono alcune perplessità sulla filosofia del gioco. Vogliamo solo sperare che Bruce Carver, abbia voluto esorcizzare la realtà pensando: "facciamo scoppiare un conflitto nucleare sul video tra le due superpotenze così che non possa succedere mai nella realtà".

Alberto Rossetti

LAZY JONES

IL PIGRO JONES
Casa produttrice:
Sistema provato: **CBM 64**
Compatibilità: **TERMINAL SOFT**



Udite, udite! Lo sapevate che è stato aperto l'Arcade Hotel, uno splendido albergo composto da moltissime stanze, ognuna contenente un divertentissimo videogame su grande schermo?
Per vostra fortuna la Direzione sta cercando un addetto alle pulizie che naturalmente sarete voi.
Un occasione del genere non si può certo lasciar sfuggire!
Potrete così scorazzare tra computer e consolle, ma attenzione al vostro principale, perché se vi scopre a riposare davanti ad un giochino sono colori.
In ogni caso, buon lavoro...

IL GIOCO

Selezionato il numero di vite o possibilità di lavoro che avete a disposizione, potrete finalmente entrare nell'albergo.
La schermata principale ve lo mostrerà diviso in 3 piani collegati tra di loro da un ascensore centrale.
Ogni piano è costituito da 6 porte a cui potrete accedere schiacciando il tasto di fuoco sul Joystick.
Lungo ogni corridoio dei tre piani dovrete vedervela con il direttore dell'albergo (al terzo), con il vostro carrello delle pulizie che vi insegue per spronarvi al vostro dovere (al secondo) e con un losco individuo (al pian terreno).
Naturalmente voi cercherete di evitarli ad ogni costo, perché con a disposizione tanti videogame non potete certo perdere tempo pulendo i pavimenti. Comunque, nel caso vi scontriate con loro, perderete una vita, ma non di certo l'ardore per i computer.
Vediamo ora quali meraviglie si nascondono dietro le 18 porte.
Le meraviglie sono 15 e sono dei simpaticissimi arcade, uno diverso dell'altro.
Nelle rimanenti 3 stanze ci sono invece, rispettivamente, uno sgabuzzino delle scope, una camera da letto per riposarsi, ed infine... una mini-toilette, su cui non stiamo a soffermarci.
Lo scopo del gioco è quello di riuscire a totalizzare il maggior numero di punti in tutte e 15 le stanze dell'albergo.
Il gioco, una volta visitate tutte le porte e provati tutti gli arcade riprenderà ad una velocità e difficoltà maggiori.

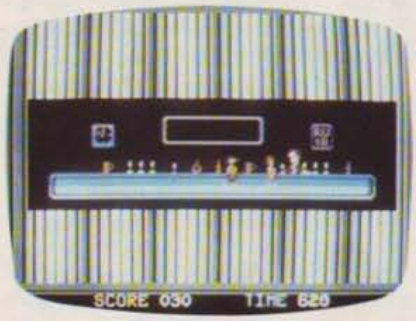
STRATEGIA-TATTICA

Per muovervi nell'albergo dovete usare il joystick, e per evitare gli ostacoli dovete portare la manopola in avanti.
Se invece avete premuto il fire davanti ad una porta, questa automaticamente si aprirà.
A questo punto l'evolversi della situazione è molto accattivante, infatti vi vedrete (il vostro omino) entrare nella stanza

Retro-Gaming.it



che contiene un grosso monitor, impugnare un piccolo joystick e iniziare una partita come se già non steste giocando.
I giochi che vi troverete di fronte sono delle semplificazioni di grandi programmi di successo come Defender, Space Invader o Frogger.
In tutti questi giochi avrete un lasso di tempo limitato che vi costringerà ad esprimere tutte le vostre capacità se volete ottenere un buon punteggio nel videogame che state provando o in generale alla partita di LAZY JONES che state giocando.
Non è possibile fare una pianta dei giochi disseminati nelle stanze dell'albergo a tre piani. Ogni volta che perdete una vita, infatti, o iniziate una nuova partita le carte si mescolano e potreste trovarvi di fronte allo stesso schermo che vi ha fregato un attimo prima.



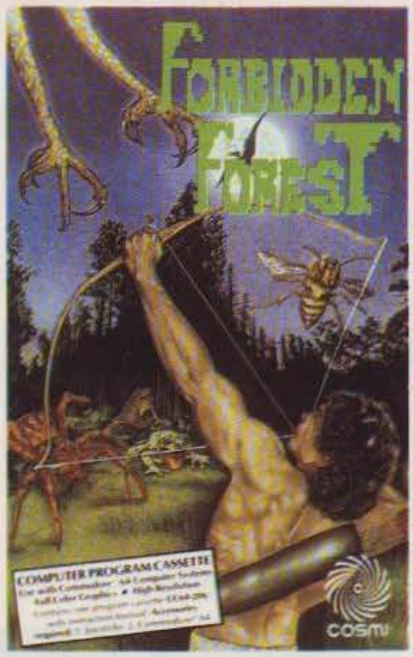
CONCLUSIONI

LAZY JONES è un piccolo gioiellino di simpatia. Grazie all'originalità del soggetto, all'ottima grafica e all'umorismo che traspare questo gioco è degno di essere provato almeno una volta nella vita.
Questo programma è particolarmente indicato ai neofiti del Joystick che si potranno allenare sui meccanismi base dei giochi arcade: la velocità e la prontezza di riflessi.

Gian Marco Bisleri
F.G. (Fabrizio Guccione)

FORBIDDEN FOREST

LA FORESTA PROIBITA
Casa produttrice: COSMI
Sistema provato: CBM 64
Designer PAUL NORMAN
Prezzo: L. 8.900



Vi è mai capitato di perdervi di notte da soli in una foresta incantata? Bene, è quello che è capitato all'eroe di questo gioco che ora, guarda caso, siete voi.
Usciti una bella mattina, per fare due tiri con l'arco nel bosco, avete ora smarrito la strada di casa, e la luna sta già calando; inutile arrabbiarsi, affrettatevi.
Intorno a voi la foresta prende vita, lugubri scricchiolii e sinistri rumori turbano la vostra mente.
Non avete però molto tempo per pensare, perché sta per cominciare la notte più lunga della vostra vita (o della vostra morte).
Ed ecco che vi piombano addosso da tutte le parti prima ragni giganti, poi api mostruose, poi draghi, fantasmi, serpenti, scheletri, e poi, AAAH!
Gulp, mi ero troppo calato nella narrazione!
Comunque, anche al di qua dello schermo, se non siete eroi dal pulsante facile avrete poco da scherzare, visto che le uniche difese che avete sono le gambe, e la vostra "eccezziunale" (si fa per dire) precisione.

IL GIOCO

Il gioco presenta uno schermo a scorrimento orizzontale, ripetitivo di cespugli e alberi, il cui movimento simula la corsa dell'arciere, ben coadiuvato dal movimento delle gambe.
Altra funzione svolta dallo sfondo è di simulare la profondità, necessaria per il calcolo delle distanze. La grafica, tutto sommato abbastanza elementare per le capacità del CBM, unita ad una abbastanza precisa coordinazione del movimento e ad un ottimo supporto musicale, creano un insieme gradevole a.. giocarsi. Pregevole l'effetto della luna e del passare della notte.

COMANDI

Non essendo equipaggiati con una mitraglietta, bisognerà accontentarsi di dover sempre eseguire la noiosa operazione di incoccare di nuovo la freccia dopo ogni tiro. L'operazione va fatta a joystick fermo, poiché la funzione del bottone di sparo è, influenzata dalla leva. Le angolazioni di tiro assumibili dall'eroe sono undici, selezionabili con le posizioni destra e sinistra dell'arciere che compie una rotazione ad arco teso.

OBIETTIVO

L'obiettivo del gioco è quello di superare tutte le varie difficoltà uccidendo un determinato numero di creature che si avventeranno via via contro di voi. Infine dovrete affrontare il demone della foresta.

1° QUADRO: I RAGNI - Dopo la scelta del livello e la presentazione incominceranno le difficoltà, con un quadro abbastanza lento, ma... attenzione.
I ragni caleranno dai due lati dello schermo, per cui sarà sufficiente incoccare la freccia, girarsi verso il mostro e tirare, molto velocemente e di seguito. Non dovrebbero esserci problemi, una volta capito il meccanismo.

2° QUADRO: L'APE - Estinti dalla foresta i poderosi ragni, vi troverete ad affrontare un altro problemuccio: un'ape gigantesca, ma non per questo meno veloce ed insidiosa, cerca di prendervi. Non è molto difficile da colpire, nonostante la velocità: spesso va da sola proprio dove voi avete sparato, facilitandovi il com-

Retro-Gaming.it



MOSTRI	PUNTEGGI	UCCISIONI NECESSARIE PER LIVELLI			
Ragni	1000 pts	4	8	12	16
Api	2000 pts	1	2	3	4
Rane	500 pts	6	12	16	20
Dragoni	4000 pts	1	1	2	3
Scheletri	1000 pts	FINO ALL'UCCISIONE DEL FANTASMA			
Fantasmi	6000 pts	1	1	1	2
Serpenti	8000 pts	1	1	2	3
Demogorgon	10000 pts	1	1	1	1

pito. Se avete buon occhio, probabilmente, basterà un colpo solo.

3° QUADRO: LE RANE - Oh cavolo, pare che in questa foresta non ci sia una creatura che non abbia bisogno di una bella dieta: stavolta sono rane enormi che, balzando dallo sfondo, vi salteranno proprio in testa schiacciandovi come una frittella e causandovi forti emicranie! Il sistema migliore per ucciderne il numero dovuto è di incoccare le frecce tenendo d'occhio lo sfondo, in modo da sapere in anticipo quando vi cascherà in testa la rana, e quindi scappare.
Tirate verso i lati, poiché se colpirete una rana sopra di voi, non avrete il tempo di



scappare e vi schiaccierà lo stesso, anche morta.

4° QUADRO: IL DRAGONE - È questo forse uno dei quadri più difficili, poiché il dragone in questione è molto veloce e improvviso nei suoi attacchi.
I suoi assalti possono venire dall'orizzonte, lentamente, oppure possono essere improvvisi dai lati e comunque si concludono sempre con il lancio di una palla di fuoco, quindi, attenzione se non volete essere arrostiti.
Nell'attacco frontale bisogna solo mettersi di fronte a lui ed aspettare il momento adatto per scagliarli una freccia proprio in mezzo agli occhi, quando sarà sopra di voi.
Attenzione, in ogni caso bisognerà colpire il drago alla testa, se lo colpirete al corpo farete qualche puntarello, ma non otterrete niente. Negli attacchi laterali la tattica migliore da seguire è quella di correre a scatti fino a che il mostro non lancia la fiammata, e poi fermarsi, girarsi e tirare mirando davanti alla testa.

5° QUADRO: IL FANTASMA - Ecco un altro scherzetto poco piacevole della foresta: uno spaventoso fantasma si para dietro gli alberi, e vi manda addosso le sue schiere di scheletri assetati di sangue.
Difendetevi da essi come avete fatto per i ragni, ma attenzione, l'essenziale è colpire il fantasma; perciò portatevi di fronte a lui e, appena avete un momento libero, lanciategli una freccia.

6° QUADRO: IL SERPENTE - La notte si fa più scura, e ora vi trovate davanti al cucciolotto del DEMORGON, un serpente mostruoso lungo un centinaio di metri che sbuca fuori dagli alberi e che tenta di sputarvi addosso il suo veleno corrosivo, muovendosi di continuo.
Colpitelo co una freccia proprio in mezzo agli occhi.

7° QUADRO: IL DEMORGON - Siete giunti al termine della vostra missione: la notte è scura da far paura, e i lampi in cielo vi terrorizzano, ma sono anche il solo mezzo per illuminare il demone che si avvicina.
Incoccate una freccia e aspettatelo fino a che non sarà sopra di voi, e poi, al momento giusto scoccate il vostro dardo o



sarà la vostra fine! Se porterete a compimento la vostra avventura potrete ricominciare da capo con una difficoltà ancora maggiore e più difficile di così!

PUNTEGGI E LIVELLI

La difficoltà del gioco cambia a secondo del livello scelto, sia per il numero di mostri da uccidere, sia per la loro velocità, sia per il numero di frecce disponibili e di rifornimenti.
Avrete infatti cinquanta frecce all'inizio del gioco, che caleranno ad ogni tiro sbagliato; a seconda del livello avrete più o meno rifornimenti freschi di frecce.
Finite le frecce finisce il gioco.

CONCLUSIONI

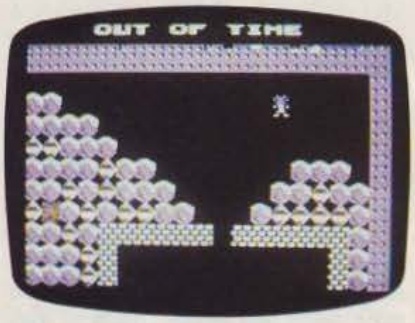
La grafica semplice, ma più che esauriente, un'ottima colonna sonora che accompagna il giocatore in un clima di suspance, la varietà dei quadri e delle possibilità di azione fanno, come ho già detto, di Forbidden Forest un gioco sempre da scoprire e che non stanca.
Divertentissima come idea, la trovata del movimento della luna nel cielo con conseguente progressivo oscuramento della scena.
Tutto sommato un buon videogioco nella migliore tradizione commodoriana. Giocatelo e... il resto è mancia!

Carlo Rodondi alias BILBO

Retro-Gaming.it

BOULDER DASH

MASSI CADENTI
Casa produttrice: **STATESOFT**
Sistema provato: **CBM 64**
Compatibilità:
Prezzo: **L. 19.000**



Rassicuratevi: non si tratta di un gioco raccomandato dall'Ispettorato della Motorizzazione Civile per il suo alto contenuto educativo; non ci troviamo su una strada di montagna, col pericolo imminente di venir sotterrati da un mucchio di "MASSI CADENTI"! Sicuramente sarebbe un'ottima cosa che qualcuno pensasse di fare un videogioco che insegnasse un poco di educazione stradale, ma non è questo il nostro caso: Boulder Dash è un gioco ambientato nelle viscere del nostro pianeta, in un sottosuolo duro come il marmo, ma con alcuni punti deboli, i massi, per l'appunto, che cadono non appena il protagonista del gioco, l'ineffabile Rockford, scava come fosse burro il pezzo di roccia immediatamente sotto al masso stesso.

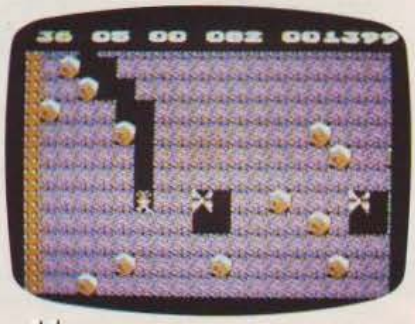
IL GIOCO

Ma lo scopo del gioco non è cercare di far cadere tutti i massi, evitando nel contempo di finirci spiaccicati sotto, come potrebbe suggerire ancora il suo nome: il nostro Rockford infatti è un appassionato raccoglitore di gemme, anzi di gemmone gigantesche, quali solo lui riesce a scovare nel sottosuolo, gioielli talmente grossi da fare invidia anche ad un rajà o ad un emiro.
Il numero dei gioielli da raccogliere e il tempo che abbiamo a disposizione per ottemperare al nostro compito dipende dal quadro e dal livello che scegliamo all'inizio del gioco; sì, avete letto bene, in Boulder Dash possiamo scegliere noi tra ben 14 possibilità di inizio.
Infatti ci sono ben 16 caverne (CAVE), contrassegnate da una lettera (dalla A alla P), per cinque livelli di difficoltà, per un totale di 80 quadri diversi, ciascuno composto da più schermate (anche se lo schermo "scrolla", cioè si muove gradatamente), ma non è necessario partire dalla CAVE A/1 e superare un'infinità di caverne per arrivare a vedere le ultime: si può partire dalla caverna A, E, I o M dei livelli 1, 2 o 3, oppure dalla A dei livelli 4 o 5; insomma un'ottima opportunità per gustarsi anche i quadri più impegnativi senza dover per forza diventare dei mostri per superare quelli precedenti.
All'inizio di ogni quadro compare in alto a sinistra dello schermo il numero minimo dei gioielli da raccogliere per aprire il passaggio segreto che conduce alla caverna successiva. Spostando lo sguardo verso destra possiamo vedere il valore di ogni gioiello "raccattato" (che incrementa quando si raggiunge il minimo), il numero di gioielli raccolti, il tempo che abbiamo a disposizione per completare il quadro e, infine, il punteggio.

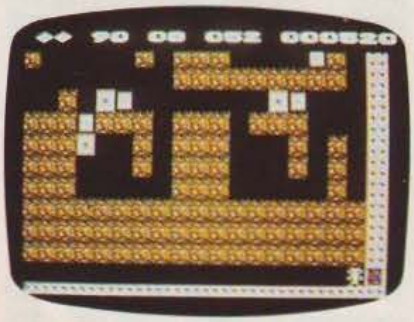
LE CAVERNE

Vediamo ora in dettaglio le varie caverne: di alcune vi daremo una descrizione completa, per altre ci affideremo alla breve presentazione del depliant illustrativo, essendo una vera e propria impresa riuscire ad arrivarci.
A: INTRO -
Ci troviamo in una enorme caverna a tre piani, collegati tra loro prima a destra e poi a sinistra. Qui non ci sono grandi problemi: bisogna solo prendere un poco di confidenza con i massi, ricordando che non cadono finché si rimane immediatamente sotto agli stessi, e che una volta caduti non si spaccano e scompaiono (come in Mr. Do e Dig Dug, noti arcade), ma al contrario rimangono ad occupare spazio spesso prezioso.
Vi diamo una tabella per confrontare la difficoltà dei vari livelli, indicando, da sinistra a destra, il livello, il numero minimo di gioielli da recuperare, il numero totale nella caverna, il punteggio dei gioielli indispensabili per passare il quadro, quelli in "surplus" e il tempo iniziale.

Livello Minimo	N° Totale	N° Minimo	Punteggio Surplus	Punteggio Iniziale	Tempo
1	12	18	10p.	15p.	150
2	12	20	10p.	15p.	110
3	12	15	10p.	15p.	70
4	12	23	10p.	15p.	40
5	12	26	10p.	15p.	30



B: ROOMS -
Anche qui abbiamo una caverna a tre piani, collegati da un corridoio centrale



e suddivisi ciascuno in cinque stanze. Alcune stanze sono bloccate dai massi per cui bisogna o spingerli (con il joystick indirizzato verso il masso) o aggirare l'ostacolo abbattendo il muro facendo cadere un masso sopra un "FIREFLY", sorta di rettangolini concentrici lampeggianti, che ruotano in senso orario lungo i bordi degli spazi vuoti.
A testimoniare la difficoltà dell'impresa da compiere sta il fatto che il tempo concesso nei vari livelli non si riduce così drasticamente come in INTRO: in successione abbiamo 150, 110, 70, 70, 70, mentre i gioielli da recuperare sono rispettivamente 10, 12, 9, 13, 10.
C: MAZE -
Se finora siamo riusciti a cavarcela, qui cominciano i guai: non possiamo permetterci il minimo errore, perché dobbiamo recuperare tutti i gioielli disseminati nell'enorme labirinto. Il loro numero varia da 23 a 24, secondo il livello, e per riuscire a recuperarli tutti bisogna cercare di raccogliere prima quelli posti nella parte bassa della caverna, poi far cadere un po' di massi per avere minori difficoltà a districarsi in mezzo ai tanti pezzi di muro che ostacolano il nostro cammino.
Ricordatevi solo che la "porta d'uscita" è posta in basso a destra, quindi cercate di non far cadere massi in quella zona, altrimenti potreste ostruirvi il passaggio e morire d'inedia, perché scade il tempo (compare la scritta OUT OF TIME), no-

Retro-Gaming.it

nostante abbiate raccolto tutti i gioielli.
D: BUTTERFLIES -
Ci sono delle "Farfalle" racchiuse in piccole nicchie; il nostro compito è bersagliarle con un masso, così da trasformarle in gioielli (9); le Farfalle sono 4 e i gioielli da recuperare 36, per cui bisogna schiacciare tutte le farfalle per superare il quadro: un'impresa ben difficile!
Qui l'unica strategia consiste nello sfruttare il movimento delle Farfalle, che seguono i bordi dello spazio vuoto ove si trovano, ruotando in senso orario.
E: GUARDS -
Qui abbiamo 8 nicchie, leggermente più ampie di quelle del quadro precedente, in cui troviamo un gioiello sorvegliato da un Firefly, che però non si rivela un grosso ostacolo: è abbastanza facile isolarlo sfruttando il suo movimento, che una volta fuori dalla nicchia cambia il senso di rotazione da orario ad antiorario.
F: FIREFLY DENS -
Quadro simile al precedente, solo che le nicchie sono raggruppate una sopra l'altra, 4 a destra dello schermo e 4 a sinistra.
G: AMOEBA -
Nella realtà le "amebe" sono dei protozoi, cioè degli organismi sul primo gradino della scala dell'evoluzione, ma nonostante questo possono rivelarsi molto pericolose per l'uomo portandogli malattie come l'amebiasi. Anche in questo gioco l'ameba (di un angosciato color verde) si dà parecchio da fare, espandendosi continuamente.
Prima che si espanda troppo, trasformandosi così in un mucchio di massi, dobbiamo cercare di isolarla circondandola con i massi in maniera tale da farla mutare in tanti bei gioielli.
H: ENCHANTED WALL -
Bisogna dapprima creare uno spazio vuoto sotto il muro incantato e poi "attivarlo" facendogli cadere sopra un masso: il muro comincerà a vibrare e muterà in gioiello ogni altro masso che lo attraverserà.
I: GREED -
Ci sono due enormi cavità collegate tra loro in basso da uno stretto corridoio e con un piccolo buco ciascuno posto in alto. Aprendolo succede il finimondo: una valanga di gioielli e di massi cade giù cercando di sotterrarci. Qua bisogna recuperare almeno 75 gioielli, e per dimostrarvi quanto sia difficile vi diremo che noi siamo arrivati a quota 48!
J: TRACKS -
Altra caverna infestata dai Fireflies.
K: CROWD -
Molti passi, poco spazio: nessuna possibilità di sbagliare!
L: WALLS -
Come in Rooms (dal 3° livello) dobbiamo spiaccicare un Firefly con un masso quando si trova in prossimità del muro.
M: APOCALYPSE -
In alto abbiamo un'ameba, in basso una fila lunghissima di farfalle racchiuse in un corridoio delimitato da tanti massi; il nostro compito è farle incontrare tra loro in maniera che si trasformino in gioielli.
N: ZIGZAG -
Fireflies e Butterflies coalizzati per rendere la nostra caccia ancora più impegnativa.

O: FUNNEL -
C'è un altro Muro Incantato, ma le cose non sono così semplici come sembrano.
P: ENCHANTED BOXES -
Se siete riusciti ad arrivarci è giusto che scopriate da soli che cosa vi aspetta: è una soddisfazione che meritate pienamente e se farete una foto che testimoni la vostra impresa c'è caso che troviamo un posticino per voi sulla rivista.

CONCLUSIONI

In chiusura due piccoli consigli, che sembrano stupidi, ma che vi eviteranno molti guai: prima di spostare un gruppo di massi, calcolate bene dove andranno a finire, altrimenti potreste finire intrappolati (e il povero Rockford fa veramente pena quando aspetta di morire a causa del tempo scaduto, col piedino che batte la terra e gli occhioni che sembrano implorare soccorso), e soprattutto non spostate massi quando vi siete mossi velocemente, perché lo scroll dello schermo è più lento del vostro movimento e quindi a volte si arriva al limite dello schermo e non si vede cosa c'è dopo.
Inoltre state attenti ai gioielli: se non siete voi a passarci sopra, questi si comportano esattamente come i massi, schiacciandovi.
Altri particolari completano questo stupendo gioco (un botto quando raccogliamo i gioielli necessari a finire il quadro, un lampeggio quando vinciamo un omino extra ogni 500 punti, ecc.) che è sicuramente tra i migliori videogiochi in assoluto: un applauso a Peter Liepa e Chris Grey, autori di questa meraviglia.

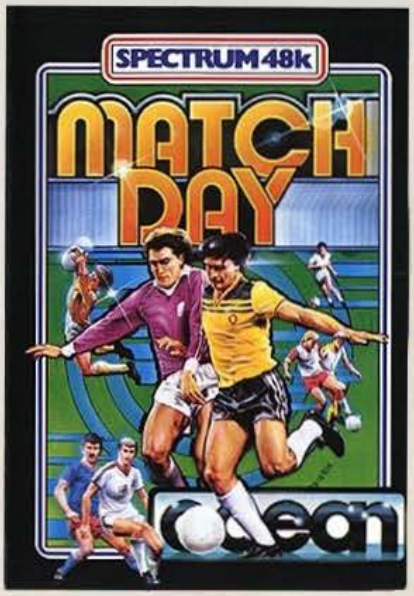
Maurizio Miccoli



Retro-Gaming.it

MATCH DAY

IL GIORNO DELL'INCONTRO
Casa produttrice: OCEAN
Sistema provato: SPECTRUM 48K
Compatibilità:
Prezzo: L. 25.000



Il gioco del calcio è stato un po' la punta di diamante dell'invasione europea della Commodore. International Soccer ha una grafica molto bella e permette di giocare partite entusiasmanti. Ora, sempre in Inghilterra, patria del calcio moderno, è stato realizzato Match Day per lo Spectrum (e in futuro anche per il Commodore), che raggiunge quasi la perfezione nella produzione del popolare gioco del pallone. Oltre alla ottima grafica Match Day ha alcune opzioni che vi permettono di organizzare dei veri e propri tornei.

IL GIOCO

Chi gioca a Match Day può dare dimostrazione di classe con stop, dribbling, lanci, tiri al volo e di testa. Inoltre sono previsti fallo laterale e calci di punizione. La partita viene vista come se fosse ripresa da una telecamera che automaticamente segue il gioco da una area all'altra. Match Day può essere giocato contro un amico o contro il computer, oppure in un torneo ad eliminazione diretta con

8 squadre comandate da altrettanti giocatori o dal computer.

OPZIONI

Una novità che farà felici tutti coloro che posseggono lo Spectrum ma sono sprovvisti di interfaccia per il joystick, è la possibilità di intervenire sui comandi. È noto che molti giochi per lo Spectrum, soprattutto quelli di azione, possano perdere i loro pregi a causa dei comandi. Jon Riman e Chris Clarke, i due programmatori di Match Day, hanno pensato di facilitarvi simulando in modo splendido la tastiera del vostro computer e dandovi la possibilità di scegliere i tasti che preferite. I più fortunati possessori di una interfaccia per il joystick hanno invece a disposizione ben otto opzioni. Con o senza joustick vi troverete sicuramente a vostro agio sul campo di gioco.

I movimenti sono a destra, sinistra, avanti, indietro oppure il tiro. Se colpite la palla mentre siete in movimento effettuerete un

Se giocate contro il computer anche il livello di difficoltà può essere modificato: per amatori, per professionisti oppure internazionale.

Le altre due opzioni riguardano solo il torneo. Le squadre devono essere otto ma ad ogni team non deve corrispondere obbligatoriamente un giocatore. Deciso il numero di giocatori in carne ed ossa, scegliete se volete degli avversari comandati dal computer oppure no. Nel primo caso verranno giocate tutte le partite, nel secondo invece il risultato di alcune partite sarà deciso dal computer.

Per esempio se siete in due e giocate senza il computer affronterete direttamente in finale il vostro avversario dopo aver eliminato automaticamente tutte le squadre avversarie. Invece se scegliete l'uso del computer dovrete guadagnarvi sul campo la finale vincendo le partite del vostro girone e se il vostro avversario farà lo





stesso lo incontrerete nello scontro decisivo.

In caso di parità sono previsti i tempi supplementari. Se ancora il risultato non si sarà sbloccato l'incontro dovrà essere ripetuto.

Per rendere più personale la sfida avete anche la possibilità di modificare i nomi delle squadre rievocando in questo modo gli scontri più classici.

Tutti i menù sono accompagnati da utili istruzioni che vi aiutano nella complessa impostazione.

I COMANDI

Una novità che farà felici tutti coloro che posseggono lo Spectrum ma sono sprovvisti di interfaccia per il joystick, è la possibilità di intervenire sui comandi. È noto che molti giochi per lo Spectrum, soprattutto quelli di azione, possano perdere i loro pregi a causa dei comandi. Jon Riman e Chris Clarke, i due programmatori di Match Day, hanno pensato di facilitarvi simulando in modo splendido la tastiera del vostro computer e dandovi la possibilità di scegliere i tasti che preferite. I più fortunati possessori di una interfaccia per il joystick hanno invece a disposizione ben otto opzioni. Con o senza joustick vi troverete sicuramente a vostro agio sul campo di gioco.

I movimenti sono a destra, sinistra, avanti, indietro oppure il tiro. Se colpite la palla mentre siete in movimento effettuerete un tiro alto. Se invece poco prima di calciare vi fermate il tiro o il passaggio sarà rasoterra.

Durante l'incontro avete anche la possibilità di sospendere la partita e addirittura di annullarla.

LA TATTICA

Ogni squadra è composta da sette giocatori più il portiere. Naturalmente voi guidate solo un uomo, solitamente quello più vicino al pallone e riconoscibile per i colori diversi delle calze. Gli altri giocatori, diversamente per esempio dal popolare e valido International Soccer per il CBM, seguono l'azione e costruiscono delle ottime geometrie di gioco. Una volta capito dove è un giocatore potete passargli la palla anche se non viene inquadrato: state certi che lo troverete dove lo avete visto dirigersi. Come insegna il calcio moderno importante è il gioco di squadra con frequenti passaggi. A questo proposito è bene imparare a passare rasoterra con la tecnica spiegata nel paragrafo precedente.

Con la palla al piede avrete un perfetto controllo come dei "piccoli" Maradona. Attenzione però al vostro avversario che vi può contrastare la palla con un perfetto tackle od intercettarvi l'eventuale passaggio. Quest'ultimo tentate di farlo quando non siete pressati.

Anche in Match Day per ricevere il pallone ci vuole una certa classe. Portatevi alla giusta altezza usando come riferimento l'ombra della palla per "stopparla" perfettamente ed evitare l'anticipo del giocatore avversario.

Fondamentale è imparare a comandare il portiere. L'estremo difensore rimane sempre tra i pali e può solo respingere la palla. Inoltre potete muoverlo solo quando l'avversario tira verso la porta e lui si piega sulle gambe. Il portiere può tuffarsi a sinistra o destra oppure, premendo il pulsante di tiro, saltare.

Un particolare negativo di questo gioco riguarda proprio il portiere. Infatti se un attaccante avversario entra in porta con il pallone escluderà qualsiasi possibilità di intervento del portiere. Non lasciatelo mai solo soprattutto perché un difensore in area di rigore sarà sempre utile nel caso di una corta respinta.

Match Day prevede, oltre al calcio di inizio, i calci d'angolo e le rimesse laterali. Stranamente è possibile segnare un goal direttamente dal fallo laterale. Nel calcio d'angolo e nella rimessa, potete dirigere il pallone con il joystick e lanciarlo premendo il pulsante. Nel tiro dalla bandierina ci sono anche tre possibilità per un tiro dolce e rasoterra.

CONCLUSIONI

Con Match Day ricalcare le gesta di Zenga o Platini, impostare una difesa a zona o ad uomo, affidarsi al contropiede o ai lunghi lanci del vostro regista è facile. Dinamismo e capovolgimenti di fronte rendono ogni partita entusiasmante.

Inoltre abbiamo già avuto notizia di tornei organizzati in ufficio o in qualche bar. Non è escluso che si arrivi a fare anche una contro schedina o semplicemente organizzare un giro di scommesse.

Alberto Rossetti

Retro-Gaming.it

MUGSY

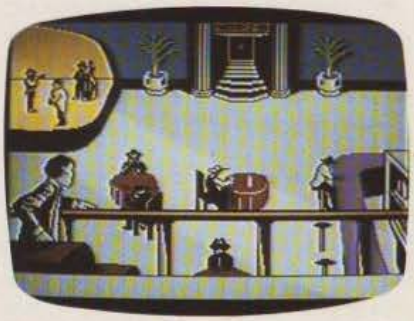
Casa produttrice: **MELBOURNE HOUSE**
Sistema provato: **SPECTRUM 48K**
Compatibilità:
Prezzo: **L.**



Ultimamente è stato Francis Ford Coppola a portare sullo schermo un locale, il Cotton CLub, scenario di storie di gangster e musica negli anni '30.
Certi luoghi e certi personaggi della malavita sono diventati veri oggetti di culto grazie soprattutto a letteratura e cinema. San Francisco o Chicago, i gangsters interpretati da Humprey Bogart o James Cagney, gli anni del proibizionismo di moltissimi romanzi.
È superfluo dire che questa volta capi e gregari sono i protagonisti di un videogioco! Essere a capo di una organizzazione che vuole diventare la numero uno in città non è certo semplice. Oltre ad essere bravi nel guadagnare i quattrini, bisogna avere un certo carisma per farsi rispettare dai componenti della banda.
Inoltre bisogna fare attenzione ai killer di altri lidi che tenteranno sempre di farvi la pelle.

IL GIOCO

Mugsy è sostanzialmente un gioco di strategia anche se in questo filone si differenzia notevolmente da tutti gli altri. Solitamente i giochi di simulazione e strategia hanno poca grafica e sono molto statici. Per un ambiente fatto solo di azione e colpi di scena e rappresentato moltissimo al cinema diventava un controsenso fare un gioco dove mancavano le figure.
Così Philip Mitchell ha pensato bene di realizzare il gioco come se fosse un fumetto ed usare certe scene come se si trattasse di un film. Così può capitare che vi incontriate con il vostro braccio destro in una casupola nella baia di San Francisco oppure vi troviate a discutere dentro ad una Buick dai larghi sedili.
Da notare che tutti i disegni sono stati realizzati con il programma grafico "Melbourne draw" in vendita al pubblico.
Questo piccolo film inizia con il rapporto del vostro tirapiedi sull'attività dell'anno passato. Saprete quanti uomini avete perso e quanti guadagnati e quanti dollari vi avrà fruttato l'attività del racket di protezione.
Inoltre dovrete impostare il prossimo anno. Stabilito il costo corrente di ogni cliente dovrete deciderne quanti comprarne o venderne. Quindi quanti soldi destinare al rifornimento di "ferro" (armi) per i vostri ragazzi. La prossima mossa riguarda il numero di clienti da proteggere e quindi la bustarella da dare alla polizia per essere facilitati nel vostro lavoro.
"As year goes by" appare nella nuvoletta e mentre il tempo passa e gli affari vi fruttano il dovuto, da buon boss vi prendete qualche svago. Attenzione perché siete sempre minacciati e sia che osserviate una coppietta passeggiare o che entriate in un locale ci sarà sempre qualcuno che tenterà di farvi la festa.



All'inizio di ogni anno appare il rapporto come vi abbiamo descritto sopra. Attenzione a non perdere tutti gli uomini altrimenti se rimanete soli con il vostro braccio destro la vostra esperienza di gangster terminerà. Se siete a corto di liquido Nick il greco sarà sempre pronto ad aiutarvi in cambio di un notevole interesse. Ogni tanto vi verrà chiesto anche un premio per i vostri ragazzi.
Se volete vendere dei clienti battete 0 quando vi viene richiesto. Decidete la strategia di vendita od acquisto tenendo conto di quanti dollari (grand) costano.





Ma il momento più dammatico è quando tentano di uccidervi. Il vostro braccio destro vi avverte che un killer da Detroit è arrivato in città e tenterà di eliminarvi.
Questa scena dovete affrontarla come in un normale videogioco, muovendovi tra i tavolini del locale evitando il killer ed uccidendolo.
Usate questi comandi:

Sinistra	: I
Destra	: P
Su diagonale	: Q
Giù diagonale	: Z
Sparo	: B, N o M

CONCLUSIONI

MUGSY è scritto interamente in linguaggio macchina e ciò ha permesso la realizzazione di un gioco molto sofisticato e pieno di soluzioni originali. Tra queste balza subito all'occhio il linguaggio stile slang americano con cui comunicano il boss e gli scagnozzi.
Molto divertenti sono le risposte del vostro aiutante soprattutto quando gli chiedete cose assurde.
"Sei fuori di testa capo? Non vedi che i soldi non ci bastano?"
"Cosa vuoi combattere una guerra con tutto questo armamento?"
"Stai tranquillo boss, ti faremo un buon funerale".

Retro-Gaming.it

Dialoghi e immagini rendono stupendamente l'atmosfera degli anni del grande gangsterismo e della grande depressione e rendono questo gioco di simulazione molto originale e pieno di atmosfera.

Alberto Rossetti

BIG BIRD'S EGG CATCH

CACCIA ALL'UOVO DI BIG BIRD
Casa produttrice: ATARI
Sistema provato: ATARI VCS
Compatibilità:
Prezzo: L. 59.000



E voilà: CCW atto secondo, ovverosia il secondo prodotto (anche se è uscito per primo) della novella Children's Computer Workshop.
Si tratta (per chi non lo sapesse) di un'istituzione che cerca di impiegare il computer per fini educativi oltre che ricreativi. Tutto ciò si traduce in una serie di cartucce "by Atari" dedicate ai bambini dai 3 ai 7 anni, che vanno giocate con l'apposito comando (il Kids' Controller) da acquistare separatamente, che permette una migliore manovrabilità del gioco stesso da parte dei più piccoli.

IL GIOCO

Il "Big Bird" citato nel titolo è il protagonista del gioco: Becco Giallo (così lo chiama il libretto di istruzioni) si trova all'interno di un pollaio dove varie galline (da due a cinque per l'esattezza) depongono uova a tutto andare. Il suo compito è quello di recuperare il maggior numero possibile di uova prima che cadano per terra una volta arrivate in fondo allo scivolo che si trova sotto ogni gallina. Per far ciò il nostro "grande uccello" (Big Bird, appunto), o Becco Giallo che dir si voglia, ha a disposizione un cestino perennemente posizionato sulla testa col quale deve assolvere al suo ingrato compito.
Il gioco è diviso in varie riprese durante le quali le galline depongono un numero ben precise di uova che, tranne le prime tre varianti, equivale a dodici unità; la famosa "dozzina", unità di misura ufficiale delle uova.
Tra una ripresa e l'altro vi è il solito intermezzo caratteristico della serie CCW, nel quale Becco Giallo improvvisa un simpatico balletto dopo che tutte le uova recuperate gli si sono allineate ai piedi.
Nelle varianti dalla quarta in poi, però, le uova verranno contate tutte quante (sino ad un massimo di 100) al termine della partita mentre l'intervallo tra una ripresa e l'altra consisterà esclusivamente in una temporanea uscita dallo schermo di Big Bird.

OBIETTIVO

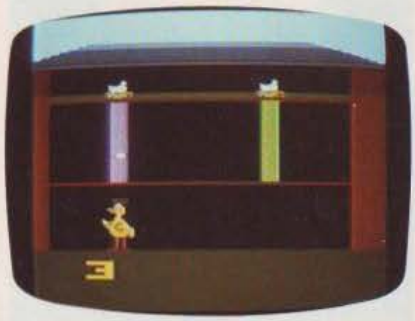
Bisogna semplicemente "acchiappare" il maggior numero possibile di uova spostando Becco Giallo da uno scivolo all'altro.

COMANDI

Si adopera il già citato Kids' Controller sia per le partite singole che per quelle a due (i giocatori si alternano l'uno dopo l'altro).
La mascherina fornita con la cartuccia porta le indicazioni di due frecce (destra e sinistra) rispettivamente per i tasti 6 e 5 del Kids' Controller.

VARIANTI

Come sempre sono molte; vediamole in dettaglio una per una: la prima variante è un gioco di esercitazione per un solo giocatore, concepito in modo da aiutare i bambini ad imparare l'uso delle frecce sulla mascherina a sovrapposizione.
Quando si preme una freccia, Becco Giallo automaticamente si piazza sotto lo scivolo più vicino da quella parte.
In questa variante il Big Bird conta le uova recuperate al termine di ogni ripresa.
Le galline depongono tre uova nella prima ripresa, sei nella seconda e dodici nella terza.
Nelle varianti 2 e 3 le uova vengono deposte prima da tre e poi da quattro galline (con altrettanti scivoli).
Nella variante 2 gli scivoli sono dritti mentre nella 3 sono a zigzag. Come nella prima variante, le uova vengono contate alla fine di ogni ripresa e Becco Giallo si piazza automaticamente sotto gli scivoli con una sola pressione del tasto di comando.
Nelle varianti 4, 5 e 6 le galline fanno 12 uova ogni ripresa; in ogni dozzina si trova un uovo d'oro (riconoscibile dallo scintillìo) che vale 5 uova normali.



Becco Giallo conterà le sue uova al termine della partita che dura 4 riprese.
La variante 7 inizia con cinque uova rotte sullo schermo che rappresentano le "vite" a disposizione prima di finire la partita. Ogni volta che non riesce a prendere un uovo, infatti, una delle uova rotte scompare. Si guadagna un uovo rotto supplementare ogni volta che si recupera un uovo d'oro.
Quando tutte le uova rotte sono sparite, Becco Giallo conta le proprie uova e la partita finisce.
La variante numero 8 è davvero simpatica: le uova sono invisibili sino a quando non escono dagli scivoli!
Siccome le galline si alzano quando depongono l'uovo, va prestata estrema attenzione a questo particolare per seguire idealmente il percorso lungo lo scivolo (che è ovviamente a zigzag) ed appostarsi alla sua estremità, sperando di aver visto giusto. Come nella variante 7 c'è un uovo d'oro per ogni dozzina ed



Retro-Gaming.it

il gioco termina quando spariscono tutte le uova rotte.
Le ultime due varianti sono le più impegnative; mentre le galline fanno le uova, gli scivoli si ritireranno momentaneamente diventando invisibili.
Questo significa che bisognerà ricordarsene la forma o, perlomeno, seguire come un'ombra gli "slalom" dell'uovo durante la sua discesa.
Nella variante 10, inoltre, le forme degli scivoli cambieranno appena una gallina deporrà un uovo: è quindi una pura questione di colpo d'occhio riuscire a non perderlo.

SCHERMI
Il video mostra la visione interna di un pollaio con tanto di tetto in cima allo schermo.
Poco più sotto si trova la fila del "pollame partoriente" con i relativi cestini sotto ai quali si trova la serie di scivoli che termina a tre quarti di schermo.
L'ultimo quarto è occupato da Big Bird che entra ed esce dallo schermo attraverso una porta invisibile posta sulla sinistra.
Il punteggio del primo giocatore viene indicato sulla sinistra in basso mentre quello del "player two", ovviamente, in basso a destra.

PUNTEGGIO
Il punteggio è dato dalla qualità e quantità delle uova recuperate, e precisamente:
Uovo normale ..... 1 punti
Uovo d'oro ..... 5 punti
Il segnapunti è a due cifre e, pertanto, si azzera a 99; il centesimo uovo viene indicato da due crocette (+ +) dopodiché si riparte da 1.

CONCLUSIONI
Forse questa cartuccia è meno varia di Cookie Monster Munch, ma costituirà senza dubbio una fonte di divertimento per i più piccini.
Il gioco è colorato, divertente ed allegro, ed inoltre vi è un accompagnamento musicale durante la discesa dell'uovo che verrà ripetuto in modo uguale o più "grave" a seconda se si romperà o meno.
Le varianti, poi, sono davvero parecchie e permettono un'ampia scelta a tutti; le ultime due, in particolare, serviranno per sfidare i vostri fratellini "terribili", ma attenzione a non fare figuracce!

Alessandro Diano

RAID ON FORT KNOX

INCURSIONE A FORT KNOX
Casa produttrice: COMMODORE
Sistema provato: VIC 20
Compatibilità:
Prezzo: L. 49.000



Avete presente il celebre deposito aurifero conosciuto col nome di Fort Knox? Ebbene con questa cartridge si ha la possibilità di entrare nel dedalo di corridoi che conduce ai forzieri (per l'occasione sempre aperti!) ove giacciono un numero variabile di lingotti che, nei panni di un arditissimo ladro, dobbiamo cercare di rubare senza ovviamente rimetterci la pellaccia.

IL GIOCO
I corridoi sono pattugliati da un numero di pantere nere (per la verità sembrano dei girini) che varia col numero di lingotti presenti all'inizio di ogni labirinto in ragione di un felino ogni tre lingotti.
Il ladro può trasportare un solo lingotto per volta in un tempo limitato (ne vedremo più avanti la funzione), scaduto il quale tutte le pantere presenti nel labirinto aumenteranno la loro velocità.

OBIETTIVO
Si può sintetizzare col detto "prendi e scappa"; si tratta infatti di rubare il maggior numero possibile di lingotti prima di "morire" per la terza volta. Tutto qui.

COMANDI
Il gioco permette sia l'uso del joystick che quello della tastiera: "P" = alto, "." = basso, ";" = destra e "L" = sinistra.
Il tasto di fuoco del joystick ha la stessa funzione di "F1", e cioè serve ad incominciare una nuova partita a gioco fermo. Con la barra spaziatrice si può cambiare il livello di gioco iniziale.

VARIANTI
Il gioco è sostanzialmente sempre lo stesso anche se, ovviamente, col progredire delle riprese superate aumenta di difficoltà. Ci sono quattro livelli di difficoltà caratterizzati da due diversi labirinti, uno per gli schermi "dispari" (1, 3, 5 etc.) ed uno per quelli pari che, a mio avviso, è il più facile dei due.
Al primo livello vi sono tre lingotti da "rubare" sorvegliati da una sola pantera; a missione compiuta apparirà la scritta "bonus Maze", vi verranno accreditati dei punti (il Bonus Maze appunto) e si riprenderà con il secondo labirinto con due pantere e sei lingotti, quindi ci sarà il terzo con tre pantere e nove lingotti, e così via.

SCHERMI
Il labirinto viene rappresentato "a tutto video"; sulla sinistra vi sono i tre depositi contenenti i lingotti mentre in alto a destra c'è il "rifugio" del ladro dove vanno portate le preziose barre.
All'inizio dell'azione il nostro lestofante si troverà nel suo "covo" mentre le pantere inizieranno a sparpagliarsi per tutto "Fort Knox" dalla sinistra del labirinto.
In alto a sinistra vengono riportate le vite rimaste a disposizione e, poco più a destra, il punteggio della partita in corso.
La videata iniziale (appena si accende il VIC), invece, mostra il titolo del gioco in grande e, subito dopo, lo schermo di istruzioni con i tasti da usare che contiene anche l'high score ed il last score, cioè il punteggio dell'ultima partita.

PUNTEGGIO
Abbiamo già visto che quando un ladro ha preso un lingotto una striscia cronometrica in basso allo schermo inizia ad accorciarsi e se si annulla del tutto le pantere andranno molto più velocemente, cioè alla stessa velocità del ladro.
Ebbene la porzione di striscia rimanente quando si entra nel rifugio col lingotto rappresenta il punteggio che frutterà quel furto "parziale"; in altri termini meno tempo si impiega a portare la "golden bar"

Retro-Gaming.it

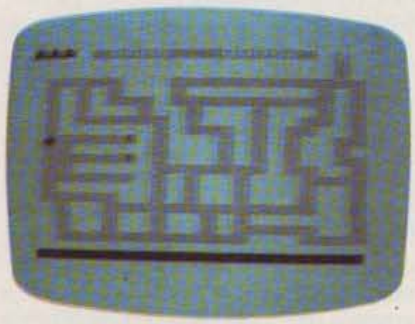
nel covo e maggiore sarà il punteggio conseguito.
Se, comunque, le pantere hanno già accelerato l'andatura, conviene lo stesso dirigersi verso l'uscita; non si otterrà nessun punto ma permetterà di calmare i felini e di poter recarsi a trafugare un altro lingotto (non se ne possono trasportare due in una volta sola).
Ai fini del punteggio, però, è la parte di striscia rimanente che ne stabilisce l'entità e quindi non è possibile dare dei valori fissi; a titolo indicativo un punteggio superiore alle 100 unità per lingotto significa che siete stati abbastanza veloci.
L'unico valore conosciuto del sistema di attribuzione punti di questo gioco è quello del già citato Bonus Maze, cioè un abbuono in punti che viene dato al termine di ogni labirinto, equivalente a 100 punti per ogni pantera che si è dovuta affrontare in quella ripresa, cioè 100 punti dopo la prima, 200 dopo la seconda, 300 al termine della terza, etc.

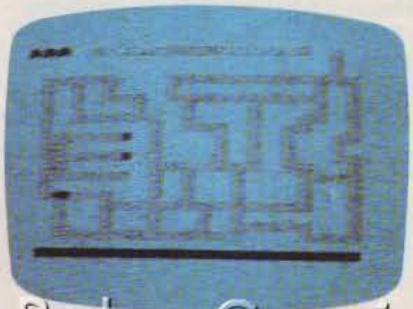
STRATEGIA

Vi accorgerete ben presto che le pantere nere di For Knox sono alquanto stupide; esse infatti gironzolano per il labirinto seguendo degli schemi fissi senza curarsi del malfattore, pertanto se egli perde una vita sarà solo per incuria vostra (o del joystick...).
Risulta quindi evidente l'utilità dei corridoi senza uscita (ed anche del rifugio) dove il nostro ladro può dormire tra due guanciali.
Purtroppo non ve ne sono molti ma quei pochi vanno sfruttati adeguatamente per avvicinamenti "di soppiatto", soprattutto se il numero di pantere nel labirinto è elevato.
A questo proposito non conviene fare il percorso più breve nel portare i lingotti all'uscita perché attraversa per buona parte i corridoi più "affollati", ma è preferibile fare un giro largo nella parte inferiore del labirinto, dove c'è meno traffico.
Nell'avvicinamento al rifugio, poi, non conviene mettersi subito dietro ad un felino perché egli è molto più lento e si corre il rischio di tamponarlo.
Se invece la striscia cronometrica è già sparita il problema non sussiste; aspettate che le pantere davanti al rifugio si sistemino "in fila" quindi mettetevi in coda ed aspettate il vostro turno...
Un consiglio particolarmente utile per sopravvivere nei livelli più avanzati è quello di non avere fretta e di "sacrificare" qualche pezzo di striscia (o addirittura tutta) piuttosto che perdere una delle tre preziosissime vite.
Per fare l'high score, infatti, il concetto è il seguente: bisogna accontentarsi di pochi punti per ogni lingotto ed andare avanti con gli schemi invece di tentare ogni volta il colpo-lampo che consente una media punti/lingotto molto alta ma con rischi non indifferenti che rendono pressoché impossibile poter visionare i labirinti dal sesto in poi.

CONCLUSIONI

Sebbene il soggetto del gioco non sia originale, la cartuccia riesce a creare un interesse notevole nel senso che "cattura" davanti al video.
È un vero peccato, però, che grafica e sonoro non siano all'altezza della situazione: il ladro è rappresento da una misera freccia (o è un omino stilizzato?) mentre delle apparenze anfibie delle pantere se ne è già riferito in precedenza.
Senz'altro dai 3583 bytes del glorioso VIC si poteva tirare fuori qualcosa di più,





basta vedere i miracoli che sono stati fatti con i vari VCS, Inty etc. ma, del resto, nessuno è perfetto, anche se tra i giochi del genere questo non è certo il peggiore.

Alessandro Diano

16 ROUTE

16 PERCORSI
Casa produttrice: GIG
Sistema provato: LEONARDO
Compatibilità:
Prezzo: L. 25.000



16 ROUTE è un gioco piuttosto strano, in quanto difficilmente può essere qualificato e definito con una sola parola.
È un gioco di guida ma non è assolutamente ambientato in strade cittadine o percorsi automobilistici. È una caccia alla ricerca di soldi e punti ma non è un gioco di avventura.
Insomma, è piuttosto un misto tra questi due tipi di giochi. Infatti l'obiettivo è quello di guidare una piccola automobile viola all'interno di 16 labirinti. Questi labirinti costituiscono un enorme mappa dentro la quale si devono evitare numerose automobiline nemiche di colore giallo disposte a tutto pur di scontrarsi con voi. Oltre ad evitare le automobili nemiche dovrete anche riuscire a prendere numerosi oggetti che una volta raccolti si trasformeranno in punti.

COMANDI

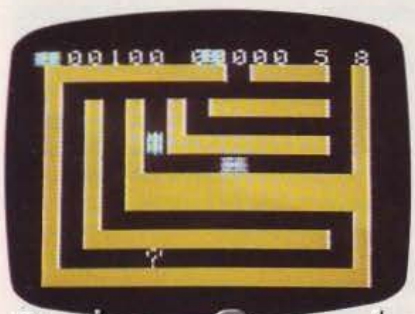
Con il tasto RESET azzerate il gioco riportandolo ad una situazione di neutralità. Con il tasto OPTION e SELECT invece potete scegliere il tipo di gioco e il relativo livello di difficoltà. La prima opzione è quella P cioè PRACTICE che corrisponde alla partita vera e propria: premendo il tasto SELECT potrete scegliere uno dei 4 livelli di difficoltà dell'opzione P. La differenza tra i 4 livelli consiste semplicemente nel fatto che le macchine nemiche si muoveranno ad una velocità maggiore rispetto alla vostra e perciò avrete mag-

Retro-Gaming.fr

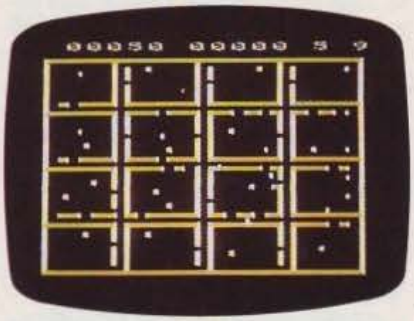
giori difficoltà nel muovervi all'interno dei labirinti.
L'opzione T invece, rappresenta una partita allenamento perché il numero di macchine che avete a disposizione non è 5 come nell'altro caso, ma è invece infinito.
Ovviamente anche per questa opzione potrete scegliere il livello di difficoltà che qui però influirà minimamente nel gioco visto che il numero delle vostre automobiline è infinito.
Con l'opzione D cioè DEMO infine il computer vi mostrerà una partita del gioco al livello di difficoltà (da 1 a 4) che voi volete vedere.
È importante notare che l'opzione DEMO, parte da sola se dopo aver premuto il tasto RESET nessun giocatore, entro alcuni minuti, non inizia a giocare. Vi ricordiamo inoltre che è possibile giocare anche in due. Tutti e due utilizzeranno il comando sinistro ma, sullo schermo, il primo giocatore vedrà apparire il proprio punteggio sul lato sinistro mentre il secondo giocatore su quello destro. A proposito dell'uso dei comandi la mascherina fornita insieme alla cartuccia andrà invece inserita nel comando a mano destra e vi servirà oltre che per selezionare l'automobile anche, e soprattutto, per bloccare il gioco momentaneamente o per farlo riprendere in qualunque momento premendo a scelta i tasti 4-7-CLEAR oppure 6-9-ENTER.

IL GIOCO

Appena scelta l'opzione e il livello di difficoltà, dato lo START, potrete guidare la vostra automobilina all'interno del labirinto in cui vi trovate così da raccogliere gli oggetti-punti. Altrimenti potete uscire dal labirinto per decidere, osservando la mappa generale, in quale labirinto entrare.
Vi ricordiamo che la mappa è formata da 16 quadrati-labirinto e voi iniziate a giocare, o ripartite dopo uno scontro, sempre dal numero 11. Ogni labirinto è ovviamente diverso dall'altro e contiene vari oggetti disposti in maniera del tutto casuale e soprattutto varia.



Una volta che sarete entrati in uno dei 16 labirinti gialli, avrete 9 secondi per catturare alcuni oggetti che corrispondono ad un punteggio sempre diverso per riuscire, sempre nel tempo di 9 secondi a portar fuori la vostra auto che altrimenti salterà in mille pezzi.
Sarete però talmente occupati a guidare la vostra auto che difficilmente avrete il tempo di guardare il contasecondi: fortunatamente gli ultimi 3 secondi rimanenti oltre a colorarsi di rosso verranno evidenziati da un beep sonoro facilmente udibile.
E parliamo finalmente degli oggetti grazie ai quali potrete accumulare punti su punti. Quando vi trovate fuori dal labirinto cioè sulla mappa, potrete vedere tutti gli oggetti situati nei 16 labirinti anche se non potrete riconoscerli ad uno ad uno. Potrete però sapere quanti se ne trovano in un determinato labirinto e quanti in un altro. Questi, di seguito, sono generalmente gli oggetti disposti all'interno del labirinto.
$ rosso = generalmente contiene dell'olio assolutamente nocivo per la vostra macchina perché la costringe a rallentare e la rende così facile preda delle automobili avversarie.
$ giallo = vi dà dei punti che variano da 30, 50 o 80 a seconda del labirinto in cui siete entrati.
Più distante è questo labirinto da quello di partenza e maggiore sarà il valore in punti dell'oggetto raccolto.
Il simbolo + raccolto nel labirinto vi dà un punteggio di circa 30 punti, così come il simbolo ×.
? = questo simbolo nasconde sempre un altro simbolo che può essere l'olio oppure un teschio che provocherà l'esplosione



immediata della vostra auto: in alcuni casi, ma molto raramente, questo simbolo nasconde un certo numero di punti.
Per scoprire quale significato hanno questi punti interrogativi, dovete semplicemente avvicinarvi in modo che rivelino la loro vera identità per poi decidere se è conveniente o meno raccoglierli. È molto importante inoltre sapere che le strade che si trovano ai bordi dei labirinti nello schermo mappa hanno tutte una doppia corsia, così che, se doveste trovarvi chiusi in un punto della mappa potete tornare indietro ripercorrendo la stessa strada sull'altra corsia evitando così di scontrarvi con le auto avversarie.
Non solo, queste strade a doppia corsia sono fondamentali per poter entrare nei vari labirinti.
Se infatti state percorrendo la corsia sinistra verso l'alto e volete entrare in un labirinto che si trova sulla vostra destra, dovrete prima passare nella corsia destra e solo successivamente entrare nel labirinto.
Una volta che avrete raccolto tutti gli oggetti nei 16 labirinti (impresa davvero difficile a meno che non giochiate con l'opzione T) il gioco si fermerà automaticamente e sarete congratulati con un "bravo ora prova il secondo round": a questo punto dovrete ricominciare da capo l'opera di raccoglimento oggetti all'interno di un labirinto ancora più insidioso.

CONCLUSIONI

Il gioco è carino e risulta essere molto originale soprattutto per il modo in cui è sta-



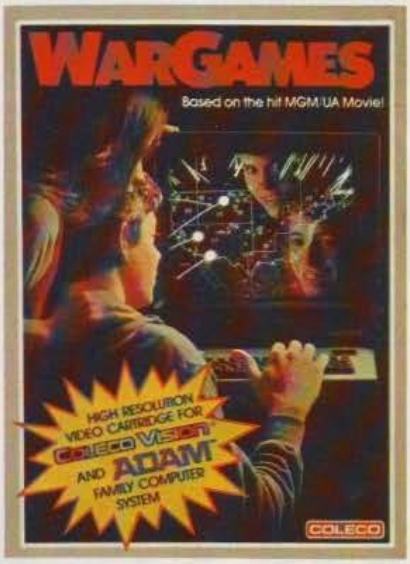
to congeniato. Forse alla lunga può risultare un pochino noioso ma questo può succedere.
Resta comunque un gioco divertente e appassionante molto difficile da risolvere se non dopo una lunga pratica.
La difficoltà del gioco sta anche nel fatto che è assolutamente impossibile memorizzare la forma dei labirinti e soprattutto la posizione dei vari oggetti visto che cambiano tutte le volte che si preme il tasto RESET.

Stefano Tucciarelli
Patrizia Vanini

Retro-Gaming.it

WARGAMES

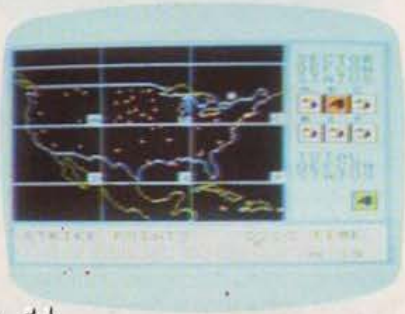
GIOCHI DI GUERRA
Casa produttrice: CBS-COLECO
Sistema provato: COLECOVISION
Compatibilità: COLEVISION, ADAM
Prezzo: L. 79.000

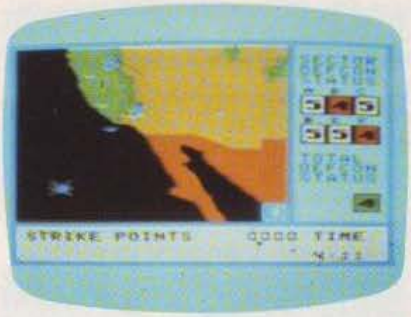


WARGAMES -
Is it real or is it a game? È un gioco o la realtà? Ricordate il motivo conduttore di quell'appassionante film che era Wargames?
Qui l'interrogativo non si pone: è un gioco, e che gioco!
È approdato finalmente alle nostre amate sponde il videogame che ha polarizzato l'attenzione dei ragazzi americani per qualche mese (basta dare un'occhiata alle classifiche degli "States") ridando credito al connubio videogame-cinema. La trama del film sarà ancora impressa nelle menti di qualcuno: un normalissimo teenager americano, David, si intrufola nella banca-dati del centro NORAD, nientepopodimeno che l'ente di difesa americano, causando continui falsi allarmi e per poco lo scoppio della terza guerra mondiale.
Se le gesta di David vi avevano impressionato, ora la Coleco vi offre la possibilità di emularle, questa volta seduti su una comoda poltrona, con l'onore di sventare la minaccia di una guerra termonucleare globale. Buona fortuna!

CREETINGS PROFESSOR FALKEN... -
L'inizio del gioco sancisce l'atto di sfida che Joshua, il computer del Norad lancia, con vena ironica, al professor Falken, impegnato con David (vi ricordate?) nel tentativo di fermare il febbricitante computer. E sarete costretti a rispondere alla provocazione, altrimenti la fine del mondo sarà imminente! Dopo aver digerito l'insolenza di Joshua, potrete scegliere uno degli otto livelli possibili del gioco.

LA MAPPA -
Dopo aver selezionato le opzioni, vi apparirà sullo schermo una dettagliata cartina topografica degli Stati Uniti, costellato di sagome stilizzate e quadratini. Le prime indicano le basi aeree e missilistiche di cui disponete, i secondi i centri abitati che dopo poco saranno soggetti ai bombardamenti. Anche i due Oceani, che bagnano le coste dell'America, saranno popolati di sagome fluorescenti.
L'intera mappa è divisa in sei settori (A, B, C, D, E e F) tramite assi cartesiani ed ogni settore racchiude una regione degli Stati Uniti. La A è il Pacific Northwest, ovvero la zona bagnata dall'Oceano Pacifico a Nord Ovest, la B è il Midwest con i Plains States, la zona della grandi pianure, la C il New England, la D il territorio del Sud Ovest, la E il Midwest con i Gulf States e la F rappresenta la zona del Southeast (Sud Est). Mi raccomando, tenete d'occhio le zone A e D, non vorrete la distruzione della nostra amata Silicon Valley!
Scherzi a parte, i bombardamenti più frequenti sono indirizzati alla zona nord, come indica il libretto (dettagliatissimo) delle istruzioni. La cartina è indispensabile per accertarsi del potenziale di difesa di ogni singola zona; per un esame più accurato delle situazioni persistenti in ogni singola regione è meglio consultare l'indicatore del DEFCON STATUS (Defcon = Defense Condition, condizione di difesa) che si trova sulla destra dello schermo. È un fattore importantissimo nell'ambito della partita, poiché ne decide le sorti (che comunque dipendono dalla vostra abilità).





IL "DEFCON STATUS" -
L'indicatore è composto di sette pannelli, ognuno dei quali scandisce in continuazione numeri da uno a cinque. I primi 6 sono contrassegnati dalle lettere A, B, C, D, E, F in corrispondenza delle zone della cartina. I numeri indicati su ogni pannello fanno il punto della situazione per ogni zona. Il 5 è la quiete assoluta, l'1 la fase più critica. Contano inoltre i colori di sfondo. Il bianco indica che il settore non sta subendo attacchi, il rosso esattamene il contrario, il grigio che non ne subirà ancora per molto. L'ultimo pannello, distaccato dagli altri, indica la situazione generale (proprio come nel film) e in pratica fornisce ragguagli sull'andamento della partita.
Non appena scorgerete sulla cartina un missile (rappresentato da un puntino bianco luminescente) penetrate in una delle zone, per esempio la A, noterete che sul pannello contraddistinto dalla stessa lettera, il numero e il colore sono istantaneamente cambiati, e per l'esattezza il numero è minore del suo precedente poiché essa è soggetta a bombardamento. La stessa cosa succede con l'avvicinamento degli aerei e dei sottomarini nemici.

ZONE E ARMI -
Appena noterete il cambiamento del numero sul pannello, dovrete approntare la vostra difesa nella zona corrispondente. Per fare ciò dovrete premere, dopo avere inserito attraverso la fessura del joystick la mascherina che viene fornita nella confezione, il tasto con la lettera della zona in questione. A quel punto verrà effettuata una "zoomata" sulla regione da difendere, con un panorama dettagliato, completo di catene montuose e laghi. Sulla superficie di quei laghi si specchiano però basi missilistiche e aerei, mentre i due oceani sono turbati dalla presenza di azzurri sommergibili. Ma se l'azzurro fosforescente è motivo di conforto (sono di questo colore tutti i nostri mezzi bellici), saranno le "bianche presenze" a inquietarci. Difatti i mezzi nemici sono del colore suddetto e, come sentenzia il manuale delle istruzioni: "anything that ap-

Retro-Gaming.it

pears on the map in white means you are under attack!" (traduci: tutto ciò che appare in bianco sulla mappa indica che sei sotto attacco).
Parole sacrosante!
E ora vediamo come sventare gli attacchi prorompenti del nemico.
Una volta ottenuto l'ingrandimento della zona prescelta, potrete osservare le sagome dei sommergibili, dei jet e le traiettorie dei missili avanzare verso i vostri avamposti di difesa e verso i centri abitati (rappresentati come già detto da punti azzurri). Il potenziale USA si limita a quattro diverse forme di difesa, delle quali tre già citate: l'ultima è un satellite che transita casualmente in ognuna delle zone. Le sue scariche elettriche risultano letali per qualsiasi mezzo nemico.
Per distruggere i nemici si ha a disposizione un mirino che dirigerà la traiettoria dei nostri mezzi di difesa contro di essi. Prima, comunque, bisogna optare per l'arma da usare tramite la pressione del tasto corrispondente. Se in un settore un'arma non è disponibile, perché il suo



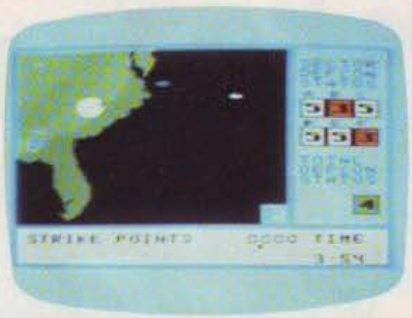
mezzo di lancio è stato neutralizzato da un missile o altro, insistere sul pulsante causerà soltanto l'apparizione di un messaggio di errore. Per annientare un bombardiere è sufficiente indirizzargli contro un jet Usa, dopo averlo fatto decollare dalla sua rampa di lancio.
Per neutralizzare un sommergibile si deve usufruire di un suo "simile" naturalmente americano. Poiché i sottomarini nemici hanno lo scopo di penetrare nel territorio americano sbarcando sulle coste, se ne deve evitare l'avvicinamento. Se l'operazione di sbarco avrà successo, assisteremo alla penetrazione sotto forma di una linea che si insinuerà dall'entroterra fin nel cuore dello stato, del tutto simile alle "scie" che contrassegnano le traiettorie dei missili nemici, e avente lo stesso effetto distruttivo. I missili possono essere intercettati dai jet o distrutti dai nostri ABMS, che in tal caso verranno lanciati a gruppi di tre, convergendo tutti nel punto fissato con il mirino. Come già detto, il satellite può indirizzare le sue scariche contro qualsiasi bersaglio già "puntato".
Cosa importantissima è che in Wargames ogni partita consta di un tempo limitato che è maggiore per ogni livello.

COMANDI -
Come abbiamo precedentemente detto, nella confezione sono incluse due mascherine da infilare nell'apposita fessura del joystick.
Sulla mascherina sono rappresentate le sei zone in cui si divide la mappa, che vanno a coprire i primi sei tasti, una rappresentazione stilizzata dell'America, che copre il tasto 8, e infine gli ultimi tre tasti sono coperti dalle minuscole raffigurazioni di ordigni bellici. Il primo a sinistra aziona il satellite o i sommergibili, il secondo i missili, il terzo i jet. La levetta serve a spostare il mirino nelle otto direzioni possibili. Il pulsante laterale destro assurge al compito di assestamento della mira, ovvero fissa un obiettivo da distruggere, una volta portatovi sopra il mirino.

IL GIORNO DOPO... -
La partita può concludersi in tre modi differenti: se allo scadere del tempo il Total Defcon Status è superiore a 1, una gradevole musichetta annuncia l'entrata in vigore del Cease-fire (il cessate il fuoco), che rappresenta la conclusione più felice, il coronamento dei vostri sforzi.
Se nel corso di una partita il Total Defcon Status muta nel numero 1 (ciò significa la distruzione completa di molte città e basi) partirà il Counterstrike: il conto alla rovescia (60 secondi) è cominciato.
Il suono della tradizionale sirena d'allarme, concorrerà ad alimentare il panico!
La terza conclusione è molto rara: alla fine della partita il computer sentenzia brutalmente il fallimento della vostra missione!

STRATEGIA -
Wargames è un buon gioco d'azione ottimamente combinato alla strategia pura, e difatti un po' di ragionamento semiintuitivo non guasta mai, specie se la posta in palio è nientemento che la grama sorte del nostro pianeta; la fantascienza è più vicina alla realtà di quanto crediamo!
Innanzitutto tenete sempre sott'occhio la mappa strategica nei pacifici lassi di tempo tra un bombardamento missilistico e l'altro; in vicinanza delle sponde oceaniche potrebbe apparire di punto in bianco la "timida" sagoma di un sottomarino nucleare oppure quella di un missile "disperso", il cui obiettivo non sarà facilmente riconoscibile, sorvolando sulla stessa linea città, basi aeree e rampe di lancio ABMS. L'unica soluzione è agire repentinamente con un jet o, nei casi disperati, sperare nel fortunoso rientro di settore del satellite-killer e... mano alla tastiera!
Durante l'apparente momentaneo "periodo di pace" la zona "nord" sarà invece soggetta più che altro ai jet-bombardieri, sul radar spesso individuabili come solitari puntini bianchi poco meno veloci delle "granaglie".
Da questo potrete ben distinguerli dai "Cruise" nemici sul pannello strategico.

PUNTEGGIO -
Ogni missile intercettato frutta 10.000 punti, un sottomarino e un bombardiere nemico valgono ciascuno 500.000 punti. Per ogni città salvata 3.000.000 di punti (si avete letto bene, 3.000.000! che aumentano dello stesso numero per ogni livello successivo). Per le basi militari sal-



vate, un discreto milioncino in punti che si accrescerà di un milione per i livelli seguenti.

CONCLUSIONI -
Ogni partita procura l'immensa soddisfazione di aver sottratto il genere umano all'ecatombe nucleare o addossa la responsabilità dell'esito contrario. Comunque sia, Wargames è un gioco altamente realistico e suggestivo. Sensatissima poi la scelta del tempo limitato che accresce l'ansia e l'agitazione nel corso del gioco.
Il meccanismo di gioco sembra aver tratto ispirazione da Missile Command, un classico Atari, e in fondo su questa linea si stanno orientando molte case, vedi War Room della Odyssey (la Philips d'oltre oceano) e Computer War della ThornEmi.
Per chi ama immortalarsi nell'iconografia reaganiana è l'ideale; non lo sarà forse per i pacifisti che attendono ancora uno shoot-em-up- in cui i bersagli da colpire siano... i Cruise!

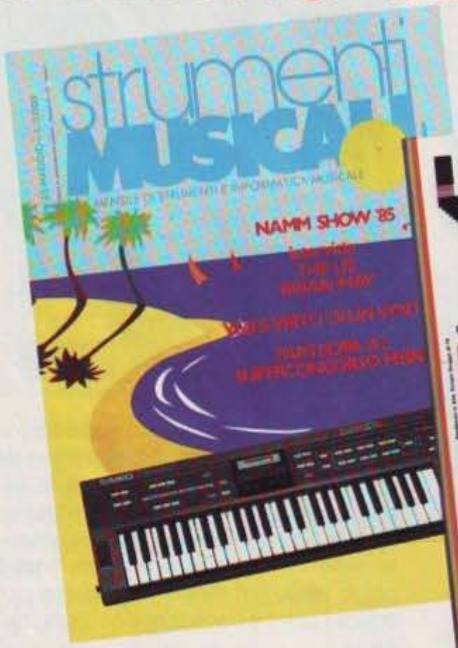
Paolo Cardillo

Retro-Gaming.it

Dalla grande edicola Jackson

Tutto sull'hobby e home computer







HOME COMPUTER

In questo numero:

Due wp a confronto per CBM 64
Philips VG 8020: l'MSX a 80 Kb
Data base per CBM 64
Sorcery per MSX
Stampare con lo Spectrum

STRUMENTI MUSICALI

In questo numero:

Namm show '85
Interviste: The U2-Brian May
Vizi & virtù di un synth
Partecipa al Superconcorso Meinl

VIDEOGIOCHI In questo numero:

Match Day: grande calcio
Tutte le novità di Londra
Tutti promossi con Skooldaze
Lo Jedi ritorna (al bar)



Strumenti Musicali/Video Giochi/Home Computer sono pubblicazioni firmate:

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

via Rosellini, 12-20124 Milano

Retro-Gaming.it

ULTIME NOTIZIE ATARI

Cari amici della "nuova" Atari,
Complimenti!!! Il numero altissimo di buoni d'ordine che ci avete ritornato, riguardanti la nostra offerta natalizia di Kit computer Atari, ci ha letteralmente sommersi e ci ha confermato ancora una volta quanto siate in gamba!!!
Vi sarete già resi conto delle fantastiche prestazioni del vostro computer Atari 800 XL 64K.



Retro-Gaming.it

msssimo software



E'arrivata finalmente in Italia la nuova stampante ad aghi programmabile ATARI 1029.

Questa stampante vi permette di scrivere anche sottolineati e spaziati, lettere, numeri e caratteri internazionali. Potrete inoltre creare dei grafici e stamparli mediante la 1029. Puo' essere usata con moduli continui o fogli singoli, Utilizza un set di 132 caratteri che, tramite l'apposito tasto (SELF TEST), vengono stampati, in modo tale da permetterti una maggior facilita' di scelta.

E' in grado di stampare 50 caratteri al secondo con una densita' di stampa per i testi di 6 linee per pollice e per i grafici di 9 linee per pollice in modo compatto.

INDIRIZZI UTILI ATARI:

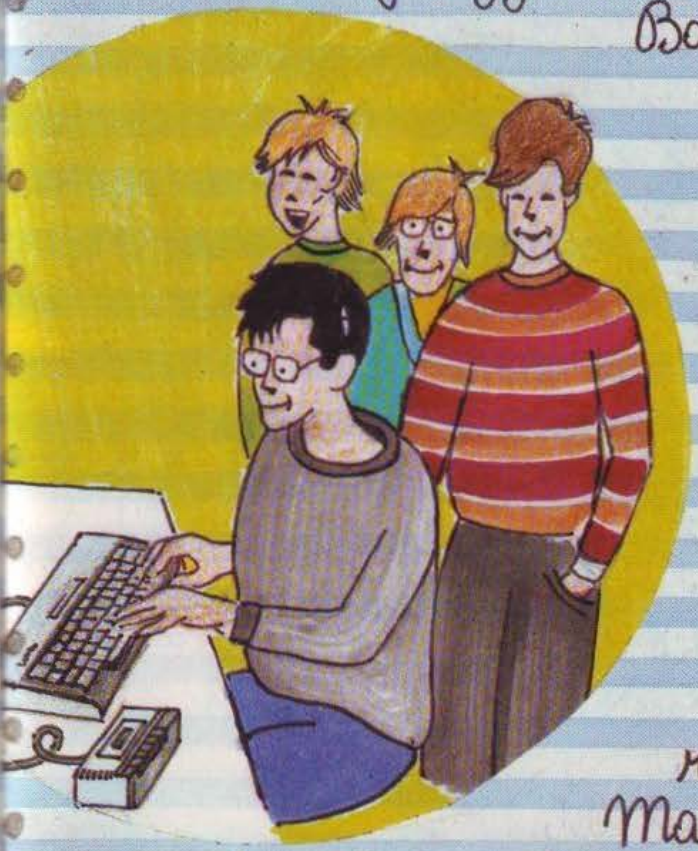
LOMBARDIA (COMP. NOVARA)	CONSOLO&LONGONI V.LE DELL'INDUSTRIA 63 PADERNO DUGNANO (MI) TEL. 02-91.83.372/91.84.083 .
PIEMONTE VALLE D'AOSTA	NORVAT C.SO FIUME 12 TORINO TEL. 011-68.21.71
VENETO FRIULI TRENTINO	INTERSERVICE VIA S. PIETRO 58/A PADOVA TEL. 049-65.56.54
EMILIA ROMAGNA S. MARINO	TELCOM VIA DEI MILLE 19 BOLOGNA TEL. 051-27.46.00
CAMPANIA	LADA VIA F. IMPARATO 33 S. GIOVANNI A TEDUCCIO (NA) TEL. 080-75.27.006
TOSCANA UMBRIA MARCHE COMP.LA SPEZIA	TELEBIT VIA IL PRATO 8/R FIRENZE TEL. 055-26.26.52
PUGLIA ABRUZZI BASILICATA MOLISE	DOMINA VIA TURATI 16 BARI TEL. 080-42.02.04
SICILIA CALABRIA	BELCO VIA M. D'AMELIO 78 PALERMO TEL. 091-54.75.66
SARDEGNA	SICOM STR. SESTU-ELMAS KM 2,100 SESTU - CAGLIARI TEL. 070-22.317
NAZIONALE (FOTO-CINE)	CIRCE VIA PASCOLI 70/3 MILANO TEL. 02-23.63.556/23.66.410

PER INFORMAZIONI SUL DISTRIBUTORE DEL LAZIO CHIAMATE IL: (02) 61.20.851/2/3/4/5

Retro-Gaming.it

Infatti il vostro computer, oltre all'esclusivo programma di autocontrollo (Self Test), che vi permette di verificarne all'atto dell'acquisto il perfetto funzionamento, è dotato di :

- 11 modi grafici
- 256 colori
- 4 canali audio
- di una completa gamma di periferiche (può pilotare fino a 4 unità a disco)
- di linguaggi evoluti (Microsoft 2°, Assembler, Logo, Basic, Pascal ecc...)



Nel numero di aprile di "Videogiochi" vi abbiamo indicato alcuni utilizzi dell'800 XL e vi abbiamo accennato alla prima cassetta "Invito a programmare", che tutti coloro che stanno per acquistare il registratore (entro il 31/5) ricevono gratuitamente.
Ma la "nuova" Atari non vuole escludere da questa offerta i primi acquirenti dell'800 XL.
Stiamo quindi procedendo all'invio di questa cassetta a tutti coloro che hanno ritornato la

Retro-Gaming.it

garanzia alla data del 31/3; potrete così imparare a dialogare con il vostro computer.
La "nuova" Atari vi renderà facile l'uso dell'800 XL; ~~mentre~~ se siete già esperti, o non avete il registratore, la cassetta vi aiuterà a far entrare nel mondo del computer i vostri amici, dandovi l'occasione di diventare un "teacher" (cioè insegnare l'uso del computer).
Tutto questo è possibile grazie alla voce dell'istruttore incisa sulle 2 piste audio del registratore Atari.
Se invece siete dei principianti, la cassetta "Invito a programmare 1" vi introdurrà nel modo più semplice e divertente nel mondo del computer.
Ma non è tutto: inviando la prova di acquisto del computer Atari di vostri 3 amici, unitamente alla garanzia, riceverete la cassetta "Invito a programmare 2" imparando ad utilizzare alla perfezione for... next, read, data, dim, peek, poke ecc..., cioè diventerete esperti programmatori.
Anche i vostri amici che hanno acquistato il computer Atari verranno premiati ricevendo a loro volta la seconda cassetta "Invito a programmare".

Che ne pensate di questa iniziativa?

A presto

firmato

Nora e Maurizio

p.s. scusate gli errori

Retro-Gaming.it

AL BAR AL BAR

A cura di Maurizio Miccoli

ANCORA SPORT?

Sì, sembra incredibile, eppure è vero: dopo aver dedicato un intero numero di VG a questo genere a lungo trascurato, avevamo la tentazione di fare uno "speciale bis"!

Tutto ciò per un semplice motivo: un'altra ondata di arcade dedicati a questo argomento nelle sue più svariate sfaccettature.

Abbiamo visto in circolazione ben tre versioni di Kung Fu: KUNG FU MASTER della Irem, YIE AR KUNG FU della Konami e CHINESE HEROE della Taito; dopo questa "esplosione" riguardante arti marziali orientaleggianti (probabilmente sulla scia del successo dei due Karate Champ), passiamo a specialità più vicine a noi.

Sempre della Taito è un coin-op dedicato alla scherma (GREAT SWORDSMAN per l'appunto) nelle sue varie forme nel tempo e nello spazio (si va dagli antichi Romani ai nobili samurai); opera della SNK (che sta per Shin Nihon Kikau) è invece MAIN EVENT, versione della boxe studiata appositamente per la dea Kali, almeno a giudicare dal numero di comandi a nostra disposizione (due joystick con pulsanti, più altri pulsanti ancora - abbiamo perso il conto).

Infine abbiamo l'ultima fatica della Nichibutsu, dedicata al pattinaggio (ROLLER JAMMER), che a prima vista non sembra molto diverso da Roller Aces della Williams, e una misteriosa simulazione del golf che da quanto abbiamo potuto capire (sarebbe meglio dire "NON capire") richiede una conoscenza perfetta delle regole del gioco e una abilità fuori dal comune per padroneggiare i numerosi comandi disponibili.

In conclusione, se non ci siamo lasciati indurre in tentazione è perché non volevamo passare da un eccesso all'altro (prima niente sport, poi solo quello) e soprattutto perché sono molte le novità di rilievo anche per altri generi.

Abbiamo quindi scelto il Kung Fu della Konami perché è il primo coin-op targato 1985 entrato in circolazione. A fargli compagnia abbiamo invece inserito l'ultima meraviglia dell'Atari (THE RETURN OF THE JEDI) e una fantasmagorica battaglia spaziale della Tehkan (STAR FORCE).

THE RETURN OF THE JEDI

(Lucasfilm Atari)

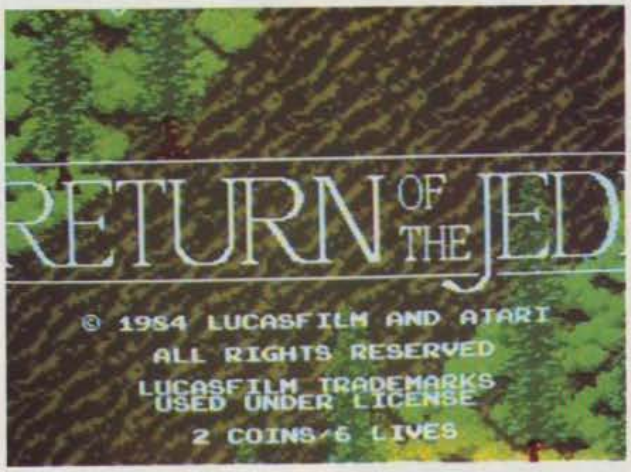
Chi ha avuto la fortuna di giocare con la trasposizione "videogiocosa" del primo episodio della trilogia di Guerre Stellari (STAR WARS, per l'appunto) molto probabilmente si aspettava, visto il film, un'altra versione abbastanza simile, che comunque utilizzasse anch'essa la grafica vettoriale (tipo Tempest e Battlezone, tanto per intenderci).

"E invece no!" come direbbe il nostro caro Edoardo Bennato: possiamo goderci un videogioco rifatto "ex-novo".

Difatti la grafica qui utilizzata è tra le migliori viste per gli arcade, molto ben definita, insomma tutta un'altra cosa rispetto alla scarna, seppur validissima, grafica di Star Wars.

Altra novità, che in un primo momento disorienta alquanto, è il modo di scorrimento dello schermo, che mira a dare un vago effetto tridimensionale: il nostro movimento va in diagonale, dal basso verso l'alto, ma mentre nei giochi della Sega (Zaxxon, Super Zaxxon ed il recentissimo Future Spy) ci si muoveva sempre da sinistra verso destra, qui abbiamo diverse fasi nelle quali si alternano le due direzioni (sinistra-destra e destra-sinistra).

Vediamo quindi queste fasi, che ricalcano la struttura dei film, facendosi condurre dalle "INSTRUCTIONS" che possiamo leggere sullo splendido mobile dedicato (a proposito: i videogiochi "prontoscheda", cioè quelli con mobile, monitor, alimentazione, ecc., standard per cui bisogna solo sostituire la scheda per cambiare gioco portano sicuramente dei grossi





Retro-Gaming.it

vantaggi, quali l'economicità del gioco stesso e della sua manutenzione, ma era tutta un'altra cosa quando per riconoscere il proprio game preferito bastava dare un'occhiata agli stupendi mobili dedicati; basterebbe applicare delle decalcomanie che caratterizzino ogni gioco per recuperarare un minimo di poesia).

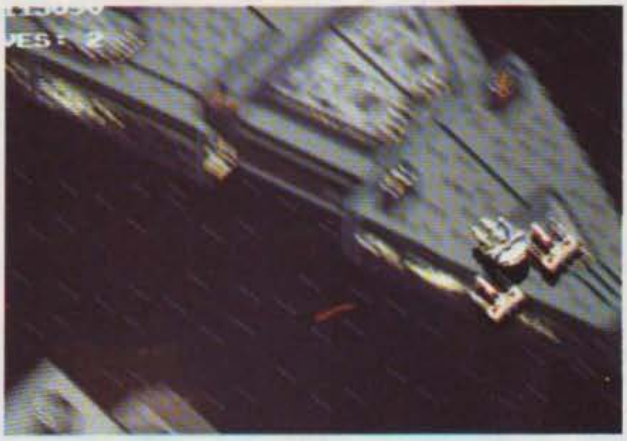
FASE 1: LA FORESTA SU ENDOR

Ci troviamo sul pianeta Endor, all'inizio della foresta e dobbiamo attraversarla sino a giungere al villaggio degli Ewok; sullo schermo compaiono Luke Skywalker e la principessa Leia, che subito si rivela la vera protagonista della missione: è lei infatti che parte a tutta velocità a bordo di quegli strani veicoli che viaggiano a circa un metro d'altezza, che chi ha visto il film sicuramente ricorderà.
Il nostro compito è quindi superare le numerose insidie che ostacolano il cammino della bella principessa:
evitare gli alberi (AVOID TREES), passare attraverso le trappole degli Ewok prima che scattino (BE FIRST THROUGH EWOK TRAPS), sparare alle truppe d'assalto nemiche o buttarle contro gli alberi per fare più punti (SHOOT ENEMY STORMTROOPERS OR BUMP THEM INTO TRESS FOR POINTS), evitare le pietre che cadono dal cielo lanciate dagli ingegnosi Ewok (AVOID FALLING ROCKS) e cercare di passare attraverso gli alberi cavi (TRY TO GO THROUGH HOLLOW LOG).

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

Naturalmente il numero di queste difficoltà dipende dal livello che stiamo affrontando, che possiamo scegliere all'inizio del gioco ruotando la cloche (in senso orario per andare a destra ed antiorario per muoversi verso sinistra); a proposito di questo comando, dobbiamo riconoscere che è di una funzionalità fantastica e dopo una certa pratica consente di fare cose inimmaginabili, con spostamenti in una frazione di secondo da una parte all'altra dello schermo (del resto avevamo già avuto modo di verificare ciò su STAR WARS e, soprattutto, sul favoloso FIREFOX).
I livelli che si possono scegliere (SELECT YOUR LEVEL) sono tre: EASY (LEVEL 1: non dà nessun punto alla fine del livello), MEDIUM (LEVEL 3: dà un bonus finale di 300000 punti) e HARD (LEVEL 5: dà ben 600000 punti di BONUS).





Oltre ad essere più facile, il primo livello non ha la seconda fase, saltando direttamente alla terza.

FASE 2: LA FORESTA SU ENDER-SPAZIO ESTERNO

La fase inizia con un urlo di battaglia di Chewbacca, lo strano scimmione amico dei nostri eroi, che subito dopo rientra nel suo Scout Walker (quella strana macchina da guerra che cammina su due piedi) ed affronta un cumulo di tronchi, alcuni fissi, altri rotolanti, ed alcuni massi che cadono dall'alto in punti obbligati (WHEN IN WALKER, AVOID ROLLING LOGS AND FALLING ROCKS) sino ad arrivare a dar battaglia a tre Scout Walker nemici (SHOOT ENEMY SCOUT WALKERS FOR MAXIMUM POINTS), che sono posti a guardia del bunker di controllo che il nostro "Chew" farà diligentemente saltare in aria.
La fase non si svolge interamente su Endor: in alcuni punti topici salta nello spazio esterno (THE SCENE WILL CHANGE TO OUTER SPACE AT CRUCIAL MOMENTS: per la precisione ciò accade tre volte), ove il bellicoso Lando Calrissian si prepara ad andare all'assalto della Death Star (meglio nota come "Morte Nera") ingaggiando battaglia con caccia ed incrociatori spaziali, dovendo prestare attenzione anche alle mine disseminate qua e là nello spazio (WHEN IN SPACE, SHOOT THE FIGHTERS AND BATTLE CRUISER TURRETS AD AVOID MINES).
Alla fine della battaglia la nostra astronave (la Millenium Falcon) si stacca da due caccia spaziali che la scortavano (se non sono stati colpiti nella battaglia stessa, il che non pregiudica l'incolumità della Millenium) ed è pronta ad affrontare la terza fase, all'assalto della Death Star.
Un'ultima nota per questa fase riguarda i comandi: mentre normalmente si può sparare indifferentemente con il grilletto o con il bottone posto sopra le due manopole a fianco della cloche (muovendo le quali andiamo avanti o indietro), quando guidiamo lo Scout Walker il bottone serve per spostare lateralmente la testa dello stesso (THUMB BUTTON CONTROL DIRECTION OF WALKER'S HEAD).

FASE 3: DENTRO LA DEATH STAR

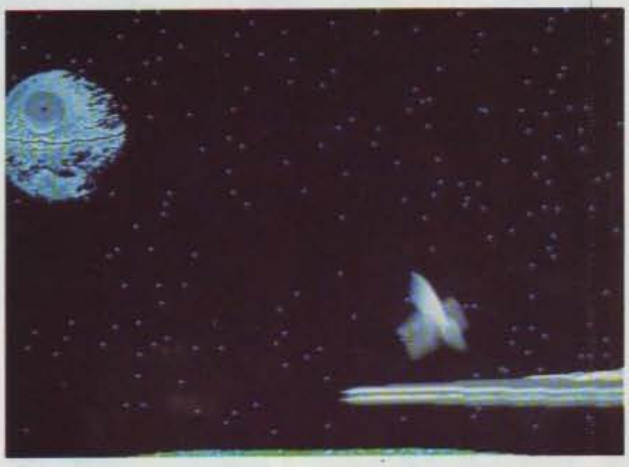
Ormai siamo giunti alla stretta finale, o la va o la spacca: siamo riusciti a penetrare in uno dei tunnel di controllo che conducono al reattore centrale che fornisce energia a tutta la Death Star.
Ma la nostra missione non è certo delle più agevoli: dobbiamo evitare di schiantarci

Retro-Gaming.it

AL BAR AL BAR











contro i tubi rossi che fanno sempre più stretto il passaggio (AVOID RED PIPE STRUCTURES) e lottare contro i caccia nemici, colpendoli o buttandoli contro le pareti (SHOOT ENEMY TIE FIGHTERS OR BUMP THEM INTO WALLS).

Quando poi giungiamo ai livelli superiori, dovremo vedercela anche con trappole (tubi che cadono dall'alto al nostro passaggio) e barriere d'energia (BE FIRST THROUGH TRAPS AND ENERGY GATES), senza contare poi le postazioni che ci mitragliano dalle torrette di controllo (SHOOT GUN TURRETS).
Se sopravviviamo a tutte queste avversità, possiamo finalmente occuparci della fonte di tutti i nostri guai: il reattore.

Dobbiamo colpirlo nel punto in cui si vedono delle specie di fiamme e quindi scappare via, percorrendo a ritroso il tunnel testè affrontato, onde salvare anche la nostra pelle (DESTROY DEATH STAR BY SHOOTING THE REACTOR FLAME, THEN GET OUT BEFORE IT BLOWS).

Le scritte che compaiono in rapida successione sono (se si riesce a completare tutta la missione):
"DESTROY REACTOR!" (distruggi il reattore!), "BONUS FOR REACTOR: 10000", "DEATH STAR DESTROYED!" ("La Morte Nera" è distrutta: si vede la stessa disintegrarsi con un boato) ed infine "BONUS FOR DEATH STAR: 10000".

Comunque, anche se si sbaglia il reattore (REACTOR MISSED) o non si riesce ad uscire dal tunnel, si perde solo una vita, ma si riparte lo stesso dalla prima fase del livello successivo, sempre che abbiamo altre vite di scorta.

Le vite iniziali possono essere 3, 4, 5 o 6 e si può regolare il gioco per vincerne una ogni 30000, 40000 o 50000 punti; una caratteristica molto utile di questo gioco è proprio la segnalazione sempre presente del punteggio che dobbiamo raggiungere per conquistare un'altra vita ("NEXT BONUS 30000", ecc.).

Un'altro particolare curioso riguarda le istruzioni per l'uso.
Per quanto concerne la regolazione del gioco stesso si consiglia una maggior difficoltà per i giocatori americani, rispetto a quelli europei; evidentemente all'Atari non hanno dato un'occhiata ai record dell'AIVA SCOREBOARD, altrimenti...
Altri mille piccole particolari arricchiscono e compoletano questo gioco: il più madornale è il sonoro, che ha la stessa qualità di quello di FIREFOX (non per niente il mobile usato è identico), per cui possiamo goderci un effetto stereo di altissimo livello.

Per concludere, visto che ben raramente le case produttrici ci danno la possibilità di farlo, un encomio all'equipe che ha realizzato questo gioco:

Dennis Harper - **Designer Programmer**
Susan McBride - **Grafic designer**
Synthia Petroka - **Audio Designer**
Mike Mahar - **Software supporter**
Gary Stempler - **Hardware designer**
Cris Drobny - **Techmcian**
Chrys Downend - **Project leader**

Retro-Gaming.it

YIE AR KUNG FU

(KONAMI)



"Signore e signori, ecco a voi il 1985!..."
Anche nel mondo dei videogiochi è arrivato l'anno nuovo, almeno per quanto riguarda la data che possiamo vedere sullo schermo.
La prima impressione che si riceve da questo gioco è che sia un più o meno buon tentativo di copiare il successo dei due Karate Champ e viene perciò facile fare un paragone, dal quale inevitabilmente questo gioco risulterebbe sconfitto.
Invece la questione non deve essere messa in questi termini, perché questo Kung Fu ha una sua giocabilità tutta particolare, più difficile da comprendere e quindi da assimilare; per capirlo meglio diamo un'occhiata ai comandi.
Abbiamo a disposizione due pulsanti, che ci danno la possibilità di scegliere se tirare un pugno od un calcio; per farlo però dobbiamo anche imprimere una direzione al joystick, che viene indicata da una apposita freccia.
I problemi nascono proprio qui, perché i colpi più efficaci e più spettacolari sono quelli con il joystick posizionato in diagonale, per cui se questo è predisposto per funzionare in quattro direzioni bisogna forzarlo notevolmente per ottenere il risultato desiderato.
Una volta che ci si è impadroniti della tecnica base, ci si rende conto che per superare gli avversari più ostici bisogna costruirsi delle combinazioni di mosse, saltando, schivando e attaccando senza soluzione di continuità, il che richiede un uso ripetuto delle diagonali, con i problemi che questo comporta.
Per completare questo rovesciamento dei soliti schemi, secondo i quali consigli e strategie giungevano in ultimo, vi diremo che il metodo più semplice per sconfiggere i nostri avversari (almeno i primi) è portarsi ad una certa distanza da loro in maniera tale da poter fare una piroetta che vi porti giusto alle loro spalle così da prenderli alla sprovvista. Naturalmente per far ciò bisogna "sempre" spingere in diagonale il joystick (senza schiacciare nessun pulsante).
Ma vediamo quindi i protagonisti della disfida: il nostro eroe porta il nome di OOLONG e deve affrontare i più svariati tipi di cattivi, suddivisi in gruppi. Ciascun gruppo viene presentato da un apposito siparietto nel quale possiamo vedere però solo alcuni dei nostri prossimi avversari, in quanto i più impegnativi vengono rappresentati da un misterioso punto di domanda: sono i campioni del male, e si scomoderanno solo se saremo stati così abili da sconfiggere i loro compagni "meno cattivi".
Il primo siparietto "recita":
HOT FIGHTING HISTORY
NEX OPPONENT
BUCHA STAR NUNCHA
? ?
Ed eccoci pronti alla lotta. Ci troviamo in un posto incantevole, in mezzo alla lussureggiante natura che sfoggia colori stupendi, con una cascata fantastica, insomma un vero e proprio paradiso, che viene però subito rovinato dal guastafeste di turno.
Si tratta di BUCHA, un omaccione panciuto, che a dispetto della sua notevole mole spicca dei balzi prodigiosi.
Il nostro compito (ingrato compito, visto che noi vorremmo rimanere tranquilli a rimirare il paesaggio) è di mettere KO il nostro avversario, colpendolo ben 8 volte prima che faccia altrettanto lui; la situazione viene visualizzata da due apposite strisce divise in otto segmenti, poste nella parte superiore dello schermo.

Ogni colpo giunto a bersaglio viene visualizzato da una sorta di schioppo (cioè da quel disegno-simbolo che si usa abitualmente nei fumetti), di colore diverso secondo chi è stato colpito. Normalmente ogni nostro pugno andato a segno frutta 500 punti, mentre un calcio ne dà 900, ma ci sono dei colpi in punti particolari che fruttano anche di più; ogni volta che mettiamo KO un avversario, per ciascun punto di vantaggio otteniamo un BONUS di 2400 punti.
Inoltre, se riusciamo a vincere 8-0, riceveremo 19200 punti di BONUS più altri punti per il "PERFECT!", partendo da 10000 punti per il primo avversario, 20000 per il secondo, e così via.
Eliminando l'innocuo BUCHA, che nonostante si dia un gran da fare saltando di

Retro-Gaming.it

qua e di là non dà grandi preoccupazioni, passiamo alla perfida STAR, un esserino minutino, che però ci lancia contro delle saettanti stelline difficili da evitare almeno nei corpo a corpo.
L'avversario successivo è ancora più impegnativo: NUNCHA è infatti armato con quella coppia di bastoni uniti da una catena, così difficili da maneggiare, ma altrettanto micidiali e difficili da evitare.
E veniamo ai "misteriosi": il primo si chiama POLE e non è altro che un abilissimo maneggiatore del bastone; il secondo, o meglio i secondi, sono i FEEDLE, malefici lottatori che spuntano in gruppo ora a destra, ora a sinistra.
Il secondo gruppo è contrassegnato dalla scritta "MASTERHAND HISTORY" e presenta un avversario misterioso in più; inoltre cambia anche il luogo ove dobbiamo combattere: ci troviamo ora davanti ad uno stupendo tempio orientale con tanto di pavimentazione a scacchi.
Il primo della serie è abbastanza semplice da superare, in quanto basta fargli tirare la catena di cui è dotato (si chiama per l'appunto CHAIN) per balzargli alle spalle e buttarlo giù in un attimo.
Tutt'altra cosa è il sucessivo, CLUB, minuto di mazza e scudo, col quale para i nostri colpi più semplici: per abbatterlo bisogna sudare le proverbiali sette camicie.
Per fortuna l'avversaria che segue fa più figura che altro, lanciandoci contro una serie di ventagli (difatti il nome è FAN) che in definitiva si rivelano poco pericolosi.
Per quanto riguarda i "punti di domanda" di questa serie vi diremo solo che il primo chiama SWORD ed è armato di un'enorme scimitarra, lasciando a voi il gusto di scoprire gli altri, dato che per il momento la soglia dell'eccellenza per questo gioco sembra essere proprio il decimo avversario.
Per concludere vi diamo un ultimo consiglio: quando avrete conquistato la completa padronanza dei comandi, provate a fare punti "semplicemente" parando i colpi; è una tecnica difficile, ma può sempre tornarvi utile nei momenti più delicati, quando magari siete chiusi in un angolo e vi sta cogliendo il panico perché non riuscite a far funzionare il joystick per far saltare dall'altra parte il povero OOLONG.



STAR FORCE

(TEHKAN)

Vi ricordate, pochi anni fa, il periodo dei primi cartoni animati spaziali giapponesi, insomma l'epoca di Goldrake? Uno dei personaggi che a quell'epoca fece furore era Capitan Harlock, che "solcava" lo spazio a bordo di una gigantesca nave corazzata. Ebbene, in questo arcade il nostro avversario è qualcosa di simile: un gigantesco continente galleggiante nello spazio, dal terrificante nome: GODEATH (che suona all'incirca: VAI ALLA MORTE).
Siamo a bordo del rocognitore spaziale FINAL STAR (ULTIMA STELLA), quanto di meglio la tecnica bellica terrestre sia riusciata a produrre: dopo 2000 anni di lunga lotta, siamo giunti alla battaglia decisiva! Sembra che anche il destino abbia deciso che è ora di finirla, che è venuto il momento di scegliere un vincitore, il migliore, il futuro padrone delle galassie conosciute: una forza inarrestabile ci spinge l'uno contro l'altro, e lo schermo scorre sotto di noi lentamente, ma inesorabilmente.
La lotta sembra impari: GODEATH è gigantesco, basti dire che è suddiviso in ben 24 settori, ciascuno contraddistinto da una lettera greca (come vedete c'è sempre

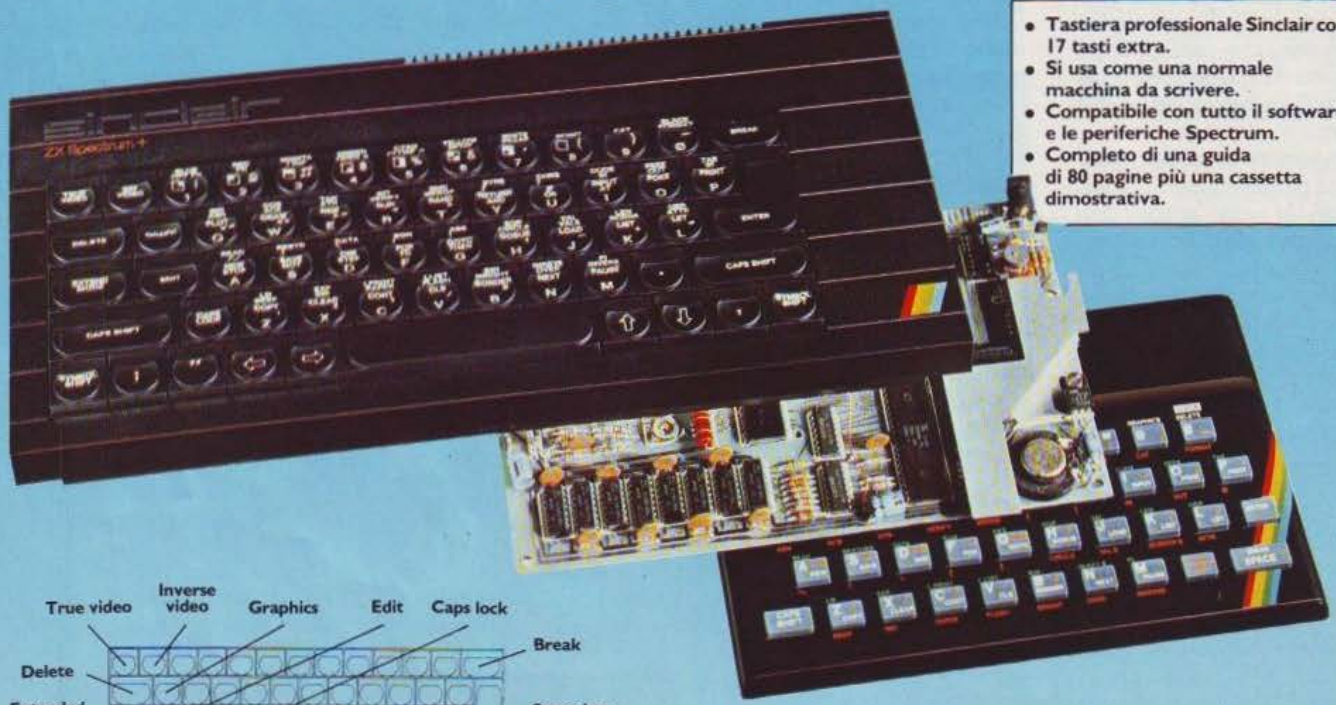


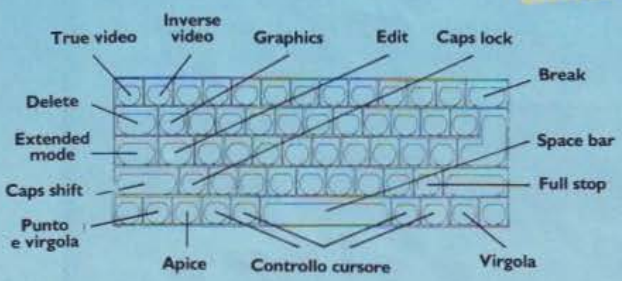
Retro-Gaming.it

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



qualcosa da imparare anche giocando: eccovi una tabella con l'alfabeto completo)

Ciascun settore è un susseguirsi di enormi isole fortificate punteggiate da una miriade di basi a terra; a dire il vero se ci fossero solo queste la lotta si trasformerebbe in una sorta di tiro al bersaglio, visto che, almeno nei primi otto settori che noi siamo riusciti ad esplorare (sino alla THETA), tutte le postazioni terrestri non sparano, né ci colpiscono se ci passiamo sopra.

Sicuramente i bersagli più appettitosi sono quelli contrassegnati da un punto di domanda, che quando vengono colpiti si rovesciano scoprendo un viso, normalmente piangente, ma talvolta sorridente, il che significa che abbiamo vinto una astronave extra.

Altri bersagli da non sottovalutare sono contraddistinti da una doppia freccia: non si è ancora scoperto se abbiano qualche significato nascosto, ma ci regalano ben 1000 punti ciascuno.

Infine da non trascurare sono le lettere: la ETA (che in pratica è una "H") ci dà subito 2000 punti, mentre la BETA (o la "B") e la "b" ci danno ciascuno un bonus alla fine di ogni settore:

PERFECT (nessun errore): 10.000 punti

1 MISS (un errore): 5000 punti

2 MISS (due errori): 3000 punti

3 MISS (tre errori): 2000 punti

Conviene quindi incentrare la nostra attenzione su questi obiettivi, tralasciando le altre basi terrestri, che non sono così remunerative come quelle appena viste.

Naturalmente tutto questo se ce lo permettono i nostri veri avversari, ossia i bellicosissimi nemici volanti: sono numerosissimi, dalle più svariate forme e ciascuno con un suo movimento caratteristico; unico disdicevole particolare in comune è che sparano, anzi sparano come degli indemoniati, se solo gli diamo un minimo di spazio.

Bisogna cercare quindi di memorizzare i punti dai quali escono gli avversari, così da anticiparli ed eliminarli prima che ci possano nuocere.

Per agevolarsi il compito di fare tabula rasa dei nostri nemici abbiamo l'opportunità di incrementare il nostro volume di fuoco, semplicemente colpendo una specie di atomo con due elettroni, che compare misteriosamente di tanto in tanto, e quindi agganciando il pezzo di astronave (che assomiglia a una borsetta) che si mette a vagare nello spazio.

Dopo aver eliminato un certo numero di avversari (fissi o mobili) arriviamo alla base ove si trova il quartier generale del settore: dalla piattaforma centrale si stacca una astronave con il simbolo del settore stesso; per eliminarla, e quindi passare al settore successivo, bisogna colpirla





ben 8 volte, stando nel contempo attenti a non farsi eliminare dai colpi delle due torrette laterali.

Un ultimo cenno lo merita la grafica di questo gioco, in particolare per gli scorci dello spazio, tra un'isola e l'altra: possiamo goderci delle galassie dai colori realmente stupendi.

Dovendo dare un giudizio di questo Star Force non si può che riconoscergli i pregi dell'ultima generazione di videogiochi di combattimento spaziale: velocità di spostamento della nostra astronave, elevata dinamicità dell'azione, campo di gioco più largo dello schermo e presenza di allettanti, quanto difficili, bonus; insomma, una vera manna per gli appassionati del genere.

Retro-Gaming.it

PST, PSST...

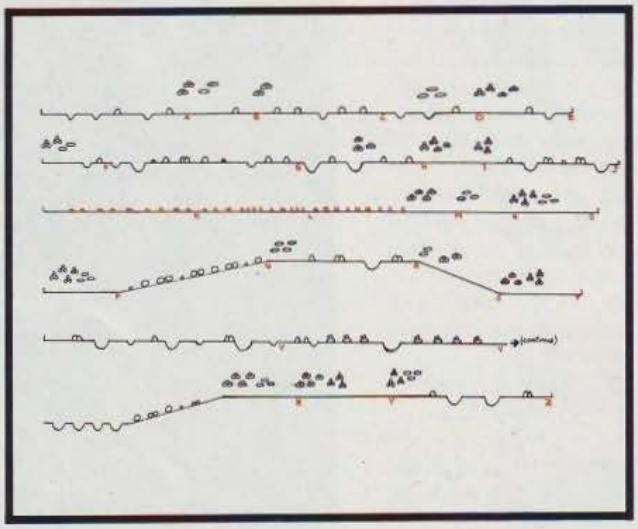
TRUCCHI, SEGRETI, CURIOSITA' DEI VIDEOGIOCHI DA BAR

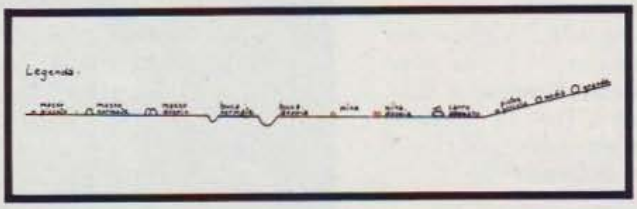
LA "PATTUGLIA DELLA LUNA"

Eccola lì alla partenza, pronta alla "pugna": si tratta dell'intrepida protagonista di uno dei più noti arcade, MOON PATROL per l'appunto (noto in Italia anche sotto il nome di MOON RANGER), saltellante macchinetta a sei ruote motrici, armata di ben due cannoncini in grado di sparare quattro colpi consecutivi.
Questo gioco è ormai un classico, eppure ancor oggi è in voga, anche perché in circolazione si trovano modelli molto più difficili dell'originale: o con un pulsante a destra (di solito per sparare) e uno a sinistra (per saltare) o addirittura con un solo pulsante per sparare e la funzione del salto "incorporata" nel joystick (spingendolo verso l'alto).
Abbiamo quindi pensato di farvi cosa gradita dandovi lo schema della COURSE 1, cioè del primo viaggio in cinque tappe verso la "Z": servirà a chi ha poca pratica con il gioco per sapere cosa lo aspetta, e a migliorare i propri pattern a chi è già un discreto "pattugliatore".
Per migliorare il proprio SCORE esiste inoltre un trucco, che abbiamo visto fare da molte persone inconsapevolmente, il quale permette di abbassare il "TOP RECORD" di ogni missione di un secondo: il tempo minimo realizzabile non è quindi 59, ma 58 secondi!
Il trucco è semplice a dirsi, ma non tanto a farsi: bisogna riuscire a saltare nell'istante preciso in cui parte la nostra macchina, che vedremo così compiere un salto lungo, come se fosse già al massimo della velocità; logicamente poi non bisogna mai rallentare, ma non rischiate di perdere una macchina solo per cercare di fare 100 punti in più (è ciò che vale un secondo risparmiato alla fine di ogni tappa), visto che questo gioco non è certo generoso quanto ad elargizioni di macchine!

FREEZE

Come dice una nota pubblicitaria, "BASTA LA PAROLA!": provate a pronunciare questa parola e vi sentirete percorrere da un brivido congelante.
Difatti questo termine sta indicare la possibilità di "congelare" l'immagine mentre stiamo giocando; purtroppo questa possibilità non è presente in tutti i videogiochi da bar.
Per essere più precisi, ci sono pochi coin-op che deputano a questo compito uno dei loro DIP SWITC, infernali interruttorini che ormai dovrebbero essere ben noti ai lettori.
Per i nostri baldi videoatleti questa possibilità sarebbe un bel vantaggio; una volta ottenuta la collaborazione del gestore basterebbe fermare l'immagine per poter documentare un record con una foto scattata con una macchina fotografica normalissima, senza doversi munire di costosissime reflex manuali (è tutto un problema di tempi di esposizione).
Forse vi chiederete per quale motivo esiste tale oppurtunità, visto che chi costruisce i giochi non ha certo le nostre esigenze di fotoggrafi; è solo una piccola comodità che evita ai tecnici di fare dei collegamenti sulla scheda del gioco (senza entrare in particolari niente di difficoltoso) per bloccare lo schermo nei rari casi in cui ci sono delle anomalie solo di alcune parti dell'immagine, per cui è necessario prima di tutto individuare precisamente le parti interessate, il che non è logicamente possibile durante il gioco in movimento.





Retro-Gaming.it

Dietro un bambino maltrattato c'è sempre una famiglia in crisi.

È impossibile stabilire con esattezza quanti bambini in Italia subiscono violenze. Tanti, purtroppo. Ma una cosa è certa: la violenza che oggi un bambino subisce e impara, da grande la ritorcerà contro la società. Bisogna intervenire, e subito: agendo sulle cause. Intervenendo sulla crisi familiare che è sempre alla base dei maltrattamenti a un bambino.

"Vorrei contribuire anch'io".
Per sostenere il C.A.F. vi invio

☐ L. 10.000 ☐ L. 25.000 ☐ L. 50.000
☐ L. 100.000 ☐ L. 500.000 ☐ L.

☐ *Tramite assegno bancario intestato C.A.F. Via V. E. Orlando 15, 20142 Milano, che vi invio, unito a questo tagliando.*

☐ *Tramite versamento sul C.C.P. n° 22349203 intestato C.A.F. Via V. E. Orlando 15, 20142 Milano.*

JAR

Nome e Cognome .....

Indirizzo .....

CAP ..... *Città* .....

Provincia .....

Attendo: ricevuta e tesserino di "Sostenitore" del C.A.F.

Segnaliamo ai Servizi Sociali del Territorio i casi di maltrattamento.

La prima cosa da fare: segnalare ogni caso di maltrattamento di cui siamo a conoscenza o di cui abbiamo il fondato sospetto.
Telefonate ai Servizi Sociali del Territorio dal lunedì al venerdì, dalle ore 9 alle ore 12 (troverete i numeri di telefono su Tuttocittà), oppure al Tribunale per i Minorenni (chiedendo del giudice di turno) dal lunedì al sabato dalle ore 9 alle ore 13, telefono 4988001/2/3: oppure al C.A.F., a questi numeri di telefono 02/8265051/2, che rispondono 24 ore su 24, 7 giorni su 7.

Sosteniamo il C.A.F.

Il C.A.F. è il primo Centro di Aiuto al Bambino Maltrattato e alla Famiglia in Crisi, sorto in Italia con lo scopo di intervenire nei casi di maltrattamento.
Oggi, nella sua nuova sede più grande e attrezzata, accoglieprovvisoriamente i bambini maltrattati, contemporaneamente svolge un'azione terapeutica sulla famiglia per ripristinare l'equilibrio e reintegrare il bambino nel suo ambiente.

Il C.A.F. è un'istituzione privata che opera in collaborazione con i Servizi Sociali, con i supporti messi gratuitamente a disposizione dal Comune di Milano, e con i contributi finanziari volontari dei cittadini.
Contribuisci anche tu, utilizzando il tagliando. È un gesto necessario, per i bambini maltrattati, per te che vuoi fare qualcosa di concreto contro la violenza.



UN BAMBINO MALTRATTATO OGGI SARÀ UN UOMO VIOLENTO DOMANI. FACCIAMO QUALCOSA PRIMA.

C.A.F.

CENTRO DI AIUTO AL BAMBINO MALTRATTATO E ALLA FAMIGLIA IN CRISI

Associati Globe

Spazio gratuito offerto dal GRUPPO EDITORIALE JACKSON

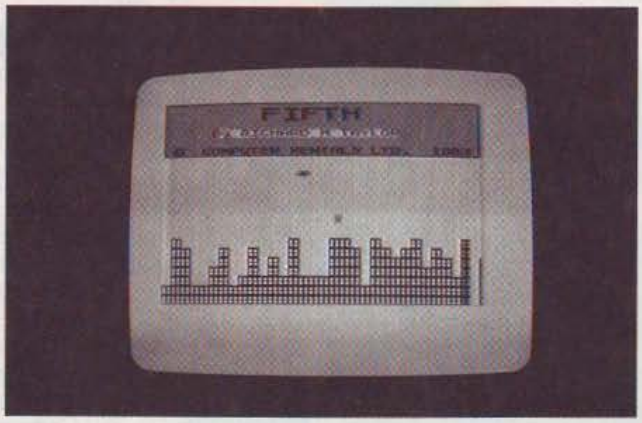
Retro-Gaming.it

I VIDEOGAME FAI DATE

di Fabrizio Guccione e Gabriele Petris

Con un altro programma, Fight, proseguiamo nella progettazione del nostro Space Invaders. Il "gamemaker" di questo mese si chiama Fifth.

Tutti voi ricorderete (speriamo) l'articolo apparso sul numero scorso di VG che apriva la serie sui programmi creati per generare "Arcade personalizzati," e che trattava in particolar modo di Game Designer della QuickSilva.
Questa volta è invece il turno di Fifth, prodotto dalla Computer Rentals LTD.
A differenza di Game Designer, Fifth non vi guiderà nella realizzazione dei vostri giochi attraverso l'uso di opzioni, ma vi fornità una serie di istruzioni aggiuntive al vostro Basic.
In questo modo avrete a disposizione per la programmazione grafica (essenziale per dei videogame) istruzioni ben più potenti delle PRINT, PLOT, DRAW, o CIRCLE.
Infatti mentre le istruzioni grafiche del Basic dello ZX Spectrum permettono solo visualizzazioni statiche, con le istruzioni aggiunte da Fifth potrete superare l'ostacolo e sbizzarrirvi nel creare giochi di movimento altrimenti irrealizzabili.
Già ci possiamo immaginare il vostro gaudio di fronte al fatto compiuto: le vostre battaglie spaziali, terrestri, aeree, marine (vedete un po' voi dove ambientarle! tanto la fantasia non vi manca) realizzate in maniera convincente e senza lo spreco di mesi di lavoro cerebrale e fisico (le dita che dolor!) passati a scrivere lunghissimi programmi non sempre dotati di schemi di gioco e suoni validi.
Con Fifth potrete facilmente usare i 25 comandi per risolvere (quasi) qualunque problema di grafica in movimento, di suoni e di colorazione delle schermate: e il tutto molto rapidamente, perché i comandi e le loro altrettante routine sono scritte in linguaggio macchina ottimizzato per lavorare alla più alta velocità.



Tutte queste routine sono memorizzate al di sopra della RAMTOP, ovvero una zona di memoria utilizzata per codici di linguaggio macchina speciali e che devono essere protetti. Con questo tipo di memorizzazione gli ideatori di Fifth hanno reso possibile una completa disponibilità della memoria utente.
Le "modalità d'uso" per usare Fifth sono molto semplici: terminato di caricare il programma potrete ammirare alcuni esempi dimostrativi; se non volete perder tempo e volete incominciare subito il lavoro, dovrete pulire la memoria dalla dimostrazione usando i tasti BREAK e NEW.
Per inizializzare il programma dovrete digitare 10 RANDOMIZE 1000: RANDOMIZE USR 61 030, così da richiamare Fifth.
Per utilizzare invece i comandi dovrete inserirli nelle REM del vostro programma. Nel caso dobbiate mettere dei "veri" commenti, dovrete farli precedere dall'asterisco (*).
Se intendete inserire in una REM più comandi di Fifth, potrete farlo separandoli con la barra (\).
Terminata questa introduzione possiamo incominciare ad analizzare i comandi di Fifth, "operazione" che vi mostrerà anche come realizzare un gioco, che nel nostro caso sarà l'immarcescibile Space Invaders.
Iniziamo dunque la progettazione di questo gioco-esempio.
Dopo aver digitato i comandi per attivare Fifth (vedi sopra), e dopo aver provveduto alla inizializzazione dei colori dello schermo stampando, se volete, i bunker di riparo alla vostra astronave, possiamo iniziare ad analizzare il primo comando necessario per il funzionamento del gioco.
Esso è il comando OBJECT, che serve a definire dei simboli che verranno successivamente elaborati e a riservare loro un certo spazio in memoria, specificato da una variabile inizializzata: nel nostro caso abbiamo bisogno di definire due simboli diversi, e cioè la nostra eroica astronave e gli invasori, quindi dovremo digitare:

```
20 LET a=10; REM Object
Invader, a
30 LET b=1: REM Object
Astronave, b.
```

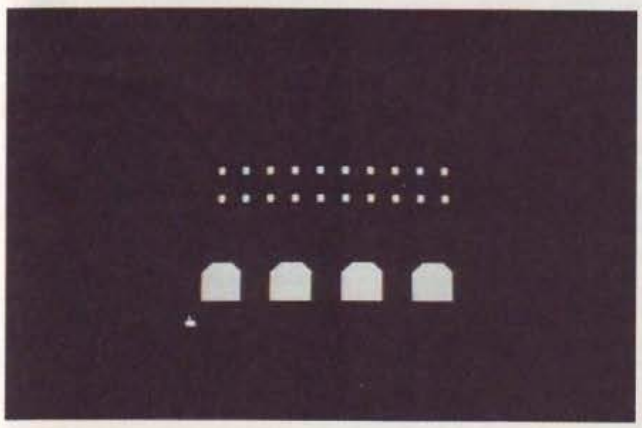
Abbiamo cioè definito 10 invasori e una astronave, che verranno mossi e stampati da altri comandi.
Con il comando PRINT, è possibile stampare su video un carattere qualsiasi, nel nostro caso gli invasori e la astronave; la forma canonica di queto comando è: PRINT (nome oggetto) (carattere da stampare).
Il comando Print non è comunque sufficiente a stampare un oggetto.
Occorre anche specificare il colore con cui vogliamo stamparlo utilizzando il comando COLOUR: basterà, prima della REM contenente il co-

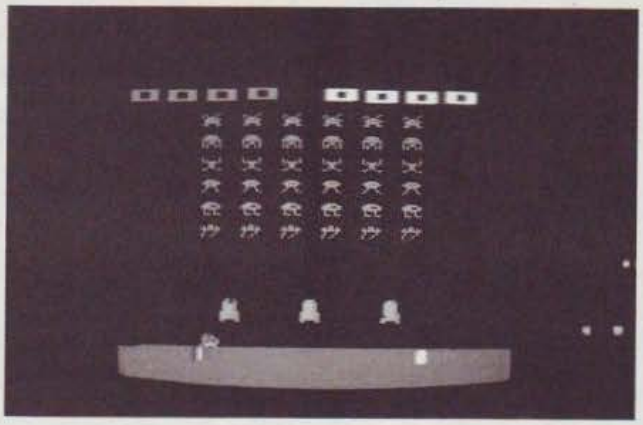
Retro-Gaming.it

mando, scrivere PRINT INK (n° del colore), seguita da REM Colour (nome oggetto). Per muovere gli invasori e l'astronave abbiamo a disposizione due comandi, MOVE e RMOVE.
Il loro effetto è il medesimo, solo che, mentre nel primo, oltre al nome object, diamo le coordinate del punto di stampa, nel secondo si danno delle coordinate relative: cioè l'oggetto viene stampato alle coordinate composte dalla somma algebrica delle coordinate precedenti più quelle specificate nella Rmove.
È poi indispensabile usare, all'interno del loop dei movimenti, il comando DISABLE, che permette di cancellare il vecchio carattere quando lo stesso viene ristampato alle nuove coordinate; anche questo comando deve essere seguito dal nome object.
L'ultimo comando necessario per realizzare il nostro Space Invaders è ALL: questi, seguito ovviamente dal nome Object, serve a "dire" al computer che voi volete utilizzare tutti i caratteri definiti con una Objet per delle elaborazioni, in questo caso per stampare tutti gli invasori. Un comando simile a questo è l'USE, che specifica il numero di caratteri che volete usare; sono quindi equivalenti le due linee:

REM All Invader
REM Use Invader, a

dove *a* è il numero di oggetti dimensionati con Object.
La routine di sparo degli invasori fa capo ad una banale RND, seguita da degli appositi comandi Fifth per la discesa del proiettile (gli stessi illustrati precedentemente), mentre per il movimento/sparo della nostra astronave è sufficiente ricorrere alle normali IN KEY, oppure, per i più sofisticati, all'istruzione IN.
Quando provate i vostri programmi scritti in Fifth, fate attenzione al fatto che, per ragioni tecniche, il messaggio "O, OK _ ," è stato sostituito dal messaggio "8 End of file": non allarmatevi quindi se comparirà questo messaggio, perché vorrà dire che sta andando tutto bene.
Ma passiamo ora alla descrizione dei restanti comandi Fifth non utilizzati nella precedente dimostrazione.
SOUND: questo comando, pilotato da opportuni parametri, vi permetterà di ottenere dei suoni altrimenti irrealizzabili con il comando BEEP del Basic Sinclair.
Esso ha il formato Sound *a, b, c, d* dove *a* è il valore che contiene il numero di volte che una nota deve essere ripetuta (1,50), *b* è la lunghezza della nota (3,100), *c* è il tono (0,2000) e *d* è il valore che deve essere sommato al precedente tono per ottenerne uno nuovo (1,500).
FILL: questo comando serve per cambiare gli attributi del video senza cancellare quanto è stampato, cosa che avveniva usando il comando CLS.





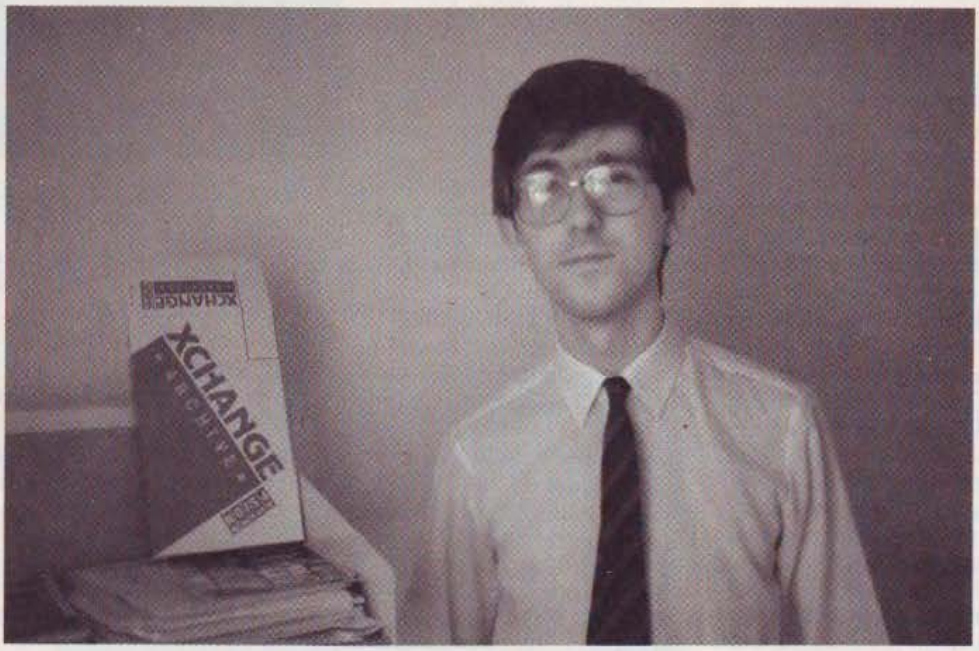
REPLACE: è simile al Fill, ma è più selettivo; infatti, usandolo, cambiano ai nuovi valori solo gli attributi che sono stati specificati.
LARGE: questo comando permette la scrittura di macrocaratteri. Il messaggio da visualizzare deve essere memorizzato in *a* e devono essere inizializzate le variabili *x, y, t, w*, che contengono rispettivamente la distanza dal margine sinistro, la distanza dall'estremità superiore dello schermo, l'altezza e la lunghezza del messaggio (in pixel 8).
GET: questo è un comando molto potente perché salva in una variabile stringa una parte di video, che può quindi successivamente essere elaborata dal programma. Esso ha la forma Get *a, b, c, d, a$* dove *a* e *b* sono le coordinate in caratteri del vertice in alto a sinistra del rettangolo di video da salvare, *c* e *d sono le coordinate del vertice in basso a destra* e *a$* è il nome della variabile stringa che conterrà l'informazione (rettangolo video)

PUT: è il contrario di Get. Serve a richiamare sul video la stringa che contiene il rettangolo salvato in precedenza; ha la forma Put *x, y, a$* dove *x* e *y* sono le coordinate (in caratteri) del punto di inizio di stampa della porzione di video salvata, e a$ è il nome della variabile che lo contiene.
Fifth dispone inoltre di una utilissima routine, e cioè la disabilitazione del tasto BREAK.
Per far ciò, è sufficiente scrivere POKE 65239, 1, mentre per riabilitare questo tasto si deve scrivere POKE 65239, 0.
Con questo crediamo di poter concludere, perché il resto lo potrete scrivere voi davanti allo Spectrum.
Fifth vi offre delle ottime facilitazioni, perché non approfittarne?
Tornando ad un discorso generale, volevamo parlare di un'opportunità che VG vi offre nell'ambito di questa serie di articoli riguardanti i programmi per generare giochi: se avete dei buoni giochi realizzati con Game Designer, Fifth, White Lighting, o Hurg (programmi già presentati o che presenteremo) e volete conquistare la gloria e l'ammirazione nostra e dei lettori, potrete mandarci una copia dei vostri lavori o più semplicemente delle foto di schermi video (ma, ovviamente, preferiamo la prima soluzione).
In questo modo avrete la splendida occasione di veder pubblicato sulla più bella rivista di videogiochi il VOSTRO più bel videogioco.
Più di così...

Retro-Gaming.it

VIDEOCAMPIONI

Peter Norman 28 anni Londra



In occasione dell'ultima edizione di Videocampioni, almeno con la mia firma, vi presento due videochamps inglesi, manager di software house tra le più apprezzate nel mondo: la Psion e la Cheetah.
Cominciamo con Peter Norman della Psion.
Questo simpatico ragazzo, magrissimo e apparentemente indifeso, incravattato e con gli occhiali, è in realtà il deus ex machina di una delle più grosse case di soft britanniche. La Psion realizza software per la Sinclair e parecchi suoi giochi, come il mitico Match Point, tutt'ora uno dei tennis più realistici in commercio, sono stati trasferiti anche su altri computers.
Peter ha uno stuolo di segretarie carine ed efficienti, che dirige con calma e sicurezza. M'invita a sedermi in ufficio lindo e completamente vuoto, a parte la sua scrivania e una sedia Castelli per il columnist di Videogiochi. Lui vorrebbe parlare sempre della Psion, e in particolare del nuovo soft per il QL, la macchina "perfetta" di Lord Sinclair, che però sta incontrando difficoltà piuttosto grosse sui mercati extra-britanici.
"Sono certo che questa nuova ondata di computers, più potenti e più raffinati nella carrozzeria e più versatili nell'utilizzo, sbarcheranno presto il campo dalle macchine finora in commercio, e proietteranno il software in una nuova dimensione, molto più curata ed imprevedibile. Più potenza vuol certamente dire software più bello, e se dai un'occhiata a questi scacchi tridimensionali te ne accorgerai". Effettivamente gli scacchi sono proprio belli, assomigliano un po' a quelli di "Mychess 3D", ma certo sono ancora più perfetti. "Abbiamo deciso di sviluppare software in esclusiva per Sinclair, per due ragioni: innanzitutto perché lo Spectrum è una macchina diffusissima e non finisce mai di stupirci. Poi siamo certi che il QL saprà ottenere, nella sua categoria di prezzo, risultati eccezionali".
"Ma tu, Peter, che Software preferisci tra quelli in commercio per i micro-computers?"
"Fammici pensare. Forse il miglior programma che io abbia mai visto, nonostante tutto, rimane BOO-GA-BOO, di Pedro Ruiz. Ti ricordi... La storia del grillo esploratore capitato su un altro pianeta e finito in una grotta profondissima senza molte speranze di venirne fuori. Ecco quello era davvero un grande programma". "Sono completamente d'accordo con te. E mi ricordo che nel cast dei collaboratori di Pedro Ruiz era nominato perfino un parrucchiere". "Sì, sì, mi ricordo".
"Senti Peter, che cosa ne pensi dei giochi da sala. Credi che abbiano ancora un futuro?" "Sinceramente credo di sì. I videogames da sala sono qualcosa di più di semplice software. Sono macchine dedicate ad uno scopo preciso: ospitare un solo programma e sempre quello. Hanno joystick più perfezionati e monitor ad altissima definizione. Li paragonerei al teatro o al cinema, ma il soft da casa assomiglia di più alla televisione".
E mentre ci salutiamo il pocket computer della Psion fa bip bip ricordandogli qualche appuntamento che certo non si era scordato. Ciao Peter.

Francesco M. Carlà

Hardingham e Kauffer 27 e 30 anni Londra

Ecco i due boss della Cheetah Soft. Un ufficio spazioso, in una zona di Londra che pullula di software house e di riviste di computer. Poco più avanti, sulla stessa strada ci sono le redazioni di COMPUTER e VIDEOGAMES e la sede della Beyon Soft, quella di LORDS of THE MIDNIGHT. Sono appena tornati dal Pub vicino. L'ora del lunch per gli inglesi è una religione e si trascorre con una birra chilometrica e un piatto pieno di cavoli con la besciamella rovente e una padella di salsicce e fagioli.
Alle pareti ci sono le pubblicità dei loro giochi più recenti. Il simbolo della ditta à una tigre violentissima, colta nell'atto di avventarsi addosso a qualche bestiola malcapitata. Ripeto la solita filastroc-

Retro-Gaming.it

ca relativa al mio essere un giornalista italiano, e loro mi accolgono con la consueta cordialità, dandomi un'altra volta l'impressione, di essere molto più importante di quello che non sia in realtà. Dopo un po' che parliamo dei loro giochi più riusciti, mi fanno vedere, orgogliosissimi, il prodotto più recente della Cheetah: un joystick radiocomandato che funziona sia con il Commodore 64 che con lo Spectrum e ha tutta l'aria di essere una buona invenzione. Lo è davvero, tra parentesi, perché me ne hanno regalato uno e funziona molto bene.

"Che cosa vi interessa di più nel mondo del software, dei giochi, dei programmi educativi?" "Credo che l'aspetto più interessante — parla Hardingham — sia la capacità insita nel computer di non ripetersi, di dare vita ogni volta a possibilità differenti e nuove. Dipende dalla mano che lo programma, ma entro certi limiti non ci sono ostacoli alle possibilità del software. Mi parlavi di educativi. Ecco, quella è una strada da battere e che percorreremo molto presto, appena il mercato dimostrerà di essere pronto. Per ora stiamo lavorando attorno a numerosi progetti anche se si tratta perlopiù di games". "Le direzioni interessanti sono parecchie — è Kauffer stavolta a parlare — anche le periferiche ci stimolano molto. E questo joy è il primo a vedere la luce di molti progetti che abbiamo. Ma, certo, il software è la strada più importante e decisiva e noi lavoriamo con ragazzi molto in gamba che sapranno ottenere buoni risultati. Anzi conosci qualche ragazzo italiano che sappia lavorare con fantasia e intelligenza in linguaggio macchina, con lo Spectrum, il QL e il Commodore 64?" Se qualcuno dei lettori di VIDEOGIOCHI volesse provarci...

"Sentite. Credete che l'ondata di eccitazione per il computer si stia esaurendo, come molti addetti ai lavori temono. Voglio dire che il problema delle copie, e dei copiatori, ha buttato molta acqua sul fuoco, e non ci sono più troppi capitali che hanno voglia di investire nel computer." "Bah, non credo che le cose vadano troppo male. Certo un po' di problemi ci sono, ma qual'è l'attività che non ne ha? Eppoi credo che con un po' di leggi fatte bene e ottime protezioni si possa fare parecchio".

Guardo i disegni, trasformati in poster giganti, mordere con grinta le pareti. Sono videocampioni anche questi in un certo senso. Almeno videocampioni di pazienza coi tempi che corrono. Addio.

Francesco M. Carlà





Dalla grande edicola Jackson

Tutto sul personal computer

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
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**

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**

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**

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



L'AVVENTURA

La "pagina amica" per tutti gli avventurieri elettronici. In collaborazione con HC-Hom Computer

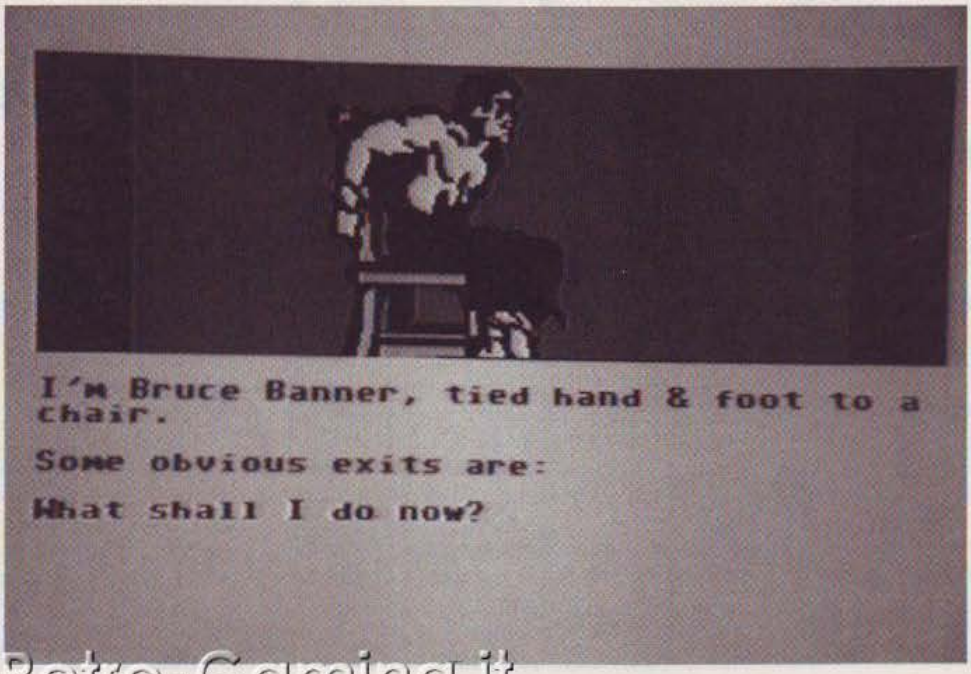
Al momento in cui chiudiamo questo VG 26, le lettere di risposta alla prima "pagina amica" pubblicata sul numero scorso non sono ancora arrivate in redazione, quindi scriviamo al buio non conoscendo ancora le vostre reazioni. Ma, con la nostra proverbiale immodestia, non dubitiamo che la nostra reazione sia postiva, quindi per ora continuiamo per la strada in attesa di eventuali aggiustamenti di direzione che ci suggerirete.

NOVITÀ! NOVITÀ!

L'ultimo adventure della Infocom si intitola Hitchhiker's Guide to the Galaxy. È un gioco di ambientazione fantascientifica, complicato quanto basta ma soprattutto divertente. Per chi di voi vuole fare le cose per bene diremo che è tratto da un romanzo di fantascienza omonimo di Douglas Adams, pubblicato in Italia dalla Mondadori, nella collana Urania (n° 843), con il titolo di "Guida galattica per gli autostoppisti".

Ovviamente, Adams, che ha scritto il gioco insieme al designer Steve Meretsky (autore di Planetfall e Sorcerer), ha creato nuovo materiale e nuovi problemi specificamente per questo adventure, quindi la lettura del libro non vi darà la garanzia di risolverlo, ma vi consentirà di immergervi nella storia e nel personaggio. E poi è divertente.
Si intitola System 15000 e anche se non è un'avventura nel vero senso del termine è uno dei migliori programmi che ci siano capitati per le mani.

Prodotto dalla Ferranti & Craig, System 15000 vi trasporta nel mezzo di una cospirazione internazionale nella quale dovete usare il vostro computer per recuperare 1.500.000 dollari. Il programma funge da modem, nel senso che vi consente di "comunicare" via telefono con altri computer o di entrare in banche dati segrete. Per recuperare il milione e mezzo di dollari dovete scoprire codici di ingresso, password e altro fino ad ottenere le informazioni che vi porteranno al "malloppo". Forse ancora più difficile di un adventure, ma soprattutto ideale per un aspirante "hacker". Compatibile con C64 e Spectrum.



AIUTO! AIUTO!

Massimo De Micheli di Cremona è disperato perché non riesce ad entrare nel castello di Dracula nel gioco *The Castle of Terror* della Melbourne House. C'è qualcuno che lo può aiutare? *Stefano Romano* di Roma è da mesi che tenta di risolvere *The Dallas Quest* e ci prega di rispondergli perché ha scommesso con un amico che avrebbe trovato "la soluzione entro tre mesi e ne sono già passati due e mezzo".
Ovviamente, visti i tempi di pubblicazione, la scommessa è già persa, ma il gioco è da finire, quindi, se potete, aiutate Stefano: Come si supera l'Emporio sperduto nel villaggio del Sud America? A che serve il cavallo nel South Fork Ranch, se non lo si può cavalcare?
Stefano Barozi di Bologna chiede se conosciamo qualche persona caritatevole che abbia trovato l'assassino in *Mystery House*. Sì, lo conosciamo, ma attualmente è a militare quindi facciamo appello a qualche lettore militesente.
Andrea da Pisa (il cognome è ignoto) pone diverse domande su *Zork III*. Il problema è che non specifica bene di che luoghi sta parlando e questo è un difetto comune di molte vostre lettere. Spesso abbiamo bisogno di riferimenti precisi per rispondere ai vostri quesiti (sempre che conosciamo la risposta), anche perché non abbiamo giocato tutti gli adventure in circolazione e quindi dobbiamo porre domande precise ai nostri compagni d'avventura (siano essi i collaboratori della rivista o i lettori ai quali rivolgiamo le domande tramite questa rubrica). Chiede

Retro-Gaming.it

E' L'AVVENTURA



Andrea: "In una stanza troviamo tre uscite, rispettivamente a E, W e N; quest'ultima è ingombrata da una frana: come fare per rimuoverla?" E ancora: "Come si possono portare gli oggetti che abbiamo senza perderli entrando nell'acqua del lago?" Possiamo invece rispondere ad Andrea che per salire sulla nave vichinga ci vuole un po' d'educazione ovvero bisogna salutare il marinaio vichingo dicendo HELLO SAILOR.

CONSIGLI & SUGGERIMENTI

ADVENTURELAND
Essendo il miele uno dei 13 tesori che dovrete ottenere per terminare il gioco non potete darlo all'orso come cibo per recuperare lo specchio (altro tesoro), quindi per avere lo specchio dovete portarvi sulla sporgenza (ledge) dove c'è l'orso e YELL (gridare). L'orso si spaventerà e cadrà dalla sporgenza facendo una brutta fine (lo troverete infatti morto sul fondo del baratro).

THE COUNT
Se continuano a rubarvi il paletto quando vi addormentate nel letto di ottone chiudetelo a chiave in un luogo dove Dracula non si aggira da molto tempo, ovvero nello sgabuzzino polveroso. Quindi digitate LOCK STAKE IN THE DUSTY CLOSET.

HULK
Lo schermo d'apertura di Hulk già vi mette in una situazione da cui è difficile uscire: come fare a liberarsi? Ricordate che Bruce Banner si trasforma in Hulk quando sente pericolo o prova dolore, quindi per liberarvi dalle corde BITE LIP, cioè mordetevi il labbro: il dolore vi trasformerà in Hulk.

THE HOBBIT
Ritorniamo sull'Hobbit per rispondere ad un appello di *Maurizio Bonini* di Borgomanero (NO), il quale ci chiede come si fa a sfuggire ai "bulbous eyes". La soluzione più semplice è prendere un'altra strada (ve ne sono almeno altre due), ma se ti capita di avere a che fare con gli "occhi bulbosi" dovrai WEAR RING (indossare l'anello), digitare nuovamente la direzione dalla quale provieni, aspettare — WAIT — due volte e poi continuare per la tua strada.

SUSPENDED
Per evitare che i robot muoiano nella "FC Area" la soluzione più semplice è evitare di mandarveli. Nel caso non poteste farne a meno mandateci Fred, dopo averlo riparato, il quale ha una schermatura contro l'acido. Nel caso non fosse possibile riparare Fred, il che è probabile, fermate la pioggerellina acida (acid mist) girando la ruota che si trova nella Maintenance Area sotto gli FC.

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

SPIEGACOMPUTER

UN GRANDE RIPETITORE

Sì, il computer è proprio un po' tonto: la cosa che riesce a far meglio di ogni altra è ripetere le operazioni tantissime volte.
Il giochino delle variabili che cambiano valore (vedi le due puntate precedenti) si presta benissimo alla ripetizione.
Spesso nei listati che ricopiate dalle riviste, o nei programmi dei vostri amici, trovate questa strana cosa:

FOR J= 1 TO 10

Il che non fa altro che dire al computer di porre nella variabile J (gei) il valore 1, poi il valore 2, poi ancora il valore 3... fino al valore 10.
L'istruzione così da sola però non funziona, poiché non serve a nulla: infatti se volete cambiare il valore di J da 1 a 10 basta fare:

LET J=1
LET J=10

In effetti il BASIC stesso rifiuta un'istruzione FOR così come ve l'ho mostrata, ed esige che essa debba essere completata dall'altra istruzione:

NEXT J

Tutto ciò che capita fra la linea contenente FOR = TO e la linea contenente NEXT viene ripetuto tante volte quante indicato, appunto da FOR = TO. Provate subito:

```
10 FOR J = 1 TO 3
20 PRINT "SOMARO"
30 NEXT J
```

E troverete il seguente video:

SOMARO
SOMARO
SOMARO

Ma anche la variabile stessa J, o qualunque altra che vorrete utilizzare, può essere oggetto di elaborazione:

```
10 FOR J = 1 TO 3
20 PRINT J
30 NEXT J
```

E sul video vedrete:

1
2
3

Volete la tabellina del 3?

```
10 FOR J=1 TO 10
20 PRINT J*3
30 NEXT J
```

O, per essere più elegante e leggibile:

```
20 PRINT "3x";J;"=";3*J
```

Avete capito la differenza fra le due linee 20 che vi ho proposto?
Vi ricordate che in questo caso J è la variabile e 3 è una costante?
Il bello degli anelli FOR... NEXT è che se ne possono incastrare parecchi uno nell'altro: l'anello più interno sarà ripetuto tante volte quante richieste dall'anello più esterno.
Passiamo subito all'esempio:

```
10 FOR J = 1 TO 12
20 FOR K = 1 TO 12
30 PRINT J*K
40 NEXT K
50 NEXT J
```

Che cosa vuol dire?
Che abbiamo richiesto la famosa tavola pitagorica: al primo giro di J, J vale 1, e vale 1 per un intero ciclo di K, che di volta in volta vale 1, 2, 3, 4, ..., 12.
A questo punto dal NEXT K si passa al NEXT J, e quindi J aumenta di un'unità e vale 2. Si ripete quindi tutto il ciclo di K. E così via fino a quando J e K entrambi hanno assunto il valore 12.
Naturalmente non vedremo affatto apparire la tavola pitagorica, perché i risultati di J*K saranno videati uno sotto l'altro.
Per fortuna il BASIC prevede la possibilità di impartire istruzioni di stampa diverse, grazie alla punteggiatura, all'uso degli spazi vuoti o dei PRINT puri e semplici che permettono di saltare una riga:

```
10 FOR J = 1 TO 12
20 FOR K = 1 TO 12
30 PRINT J*K;" ";
40 NEXT K:PRINT
50 NEXT J
```

Quindi: il punto e virgola (;) dice al computer di mantenere la stessa posizione di stampa in cui si trova al termine della stampa appena effettuata: la stampata successiva sarà quindi contigua.
I due punti (:) invece non hanno nulla a che vedere con le istruzioni di stampa, e servono semplicemente a separare due istruzioni che, per comodità, si mettono sulla stessa linea.
Al termine del ciclo K (interno) l'istruzione PRINT fa saltare il cursore all'inizio della riga di schermo inferiore: il risultato che otteniamo è:

```
1   2   3   4   5   6   7   8   9   10  11  12
2   4   6   8   10  12  14  16  18  20  22  24
3   6   9   12  15  18  21  24  27  30  33  36

4   8   12  16  20  24  28  32  36  40  44  48
5   10  15  20  25  30  35  40  45  50  55  60
6   12  18  24  30  36  42  48  54  60  66  72

7   14  21  28  35  42  49  56  63  70  77  84
8   16  24  32  40  48  56  64  72  80  88  96
9   18  27  36  45  54  63  72  81  90  99  108

10  20  30  40  50  60  70  80  90  100 110 120
11  22  33  44  55  66  77  88  99  110 121 132
12  24  36  48  60  72  84  96  108 120 132 144
```

Retro-Gaming.it

Ma volete vedere altri incredibili risultati di una FOR... NEXT?
Provate questo programma:

```
10 FORJ=32TO90
20 PRINT CHR$(J);" ";
30 NEXTJ
```

Avrete sul video qualche cosa del genere:

```
 ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / 0 1 2 3
4 5 6 7 8 9 : ; < = > ? @ A B C D E F G
H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Ok
```

anche se questo esito varia da computer a computer.
Il "set" dei caratteri, infatti, di solito è uguale per tutti da CHR$ (32), che corrisponde allo spazio, fino a CHR$ (122) che corrisponde alla zeta minuscola. I caratteri prima e dopo variano a seconda della macchina, e spesso non corrispondono affatto a caratteri nel senso che intendiamo noi, ma a vere e proprie istruzioni per il computer stesso.
Bene, così oltre agli anelli, avete anche imparato che ogni carattere del computer ha un suo ben preciso numero di codice, e vedrete che nei nostri programmi questa cosa vi servirà.
C'è anche modo di sapere qual' è il codice di un carattere, usando la funzione inversa ASC: per esempio:

ASC ("A")=65 e CHR$ (65)="A"

Siete allibiti? Mica tanto, però un po' sì!
Bit Bit



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.

Volumi già pubblicati:
Gianni Giaccaglini
"Vivere col Personal Computer"
Paolo Bozzola
"Dentro e fuori la scatola"
Enrico Odetti
"Ed è subito BASIC Vol. I"
Paolo Capobussi
e Marco Giacobazzi
"A ciascuno il suo Personal"

In edicola, a sole lire 6.000.



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

SAN FRANCISCO-LONDRA-MILANO

Retro-Gaming.it



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

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: 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; ricordare 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 irrinunciabile per convalidare un record a livello mondiale!

GAME	REC. ITAL.		GIOCATORE	C.ACCR.AIVA	PROV.	TWIN. GAL.	GIOCATORE	STATO	REC. SU
Ambush	591350		A. Zin		GO	-			VG 13
Amidar	2022090		M. Miccoli		MI	18201000	J. Barrett	USA	VG 11
Bank Panic	9999999	□	A. Giuriato	"Las Vegas"	TV	-			-
Blaster	-					-			VG 20
Boggy	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		VG 5
Burger Time	4053350		M. Zanatta	"Las Vegas"	TV	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		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
Do Run Run	268740	•	C. Margaroli	-		-			-
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. Zanelli		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. Pantolillo		MI	-			-
Gaphus	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. Colderone		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)	454500	□				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
Kangarco	71700		M. Miccoli		MI	921800	D. Kirk	USA	VG 4
Karate Champ 1	78600		D. Baso		PD	-			VG 23
Karate Champ 2	174900		F. Bertazzoli		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
Megazone	1518740		P. Izzo		MI	-			VG 19
Mikie	439100		G.P. Quidacciolu		GO	-			VG 23
Money money	4064500		L. 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. Brodham	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	112900		G. Cortesi		BG	-			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)	65870	□	F. Comolli		MI	-			
(Fuji)	67760	□	M. Miccoli		MI	-			
(Suzuka)	55840	□	R. Cossu		MI				
(Seaside)	55100	•	F. Comolli		MI				
Pooyan	1114600	□	G. Labate		MI	264550	R. Marsh	USA	VG 3
Popeye	268000		M. Padroni		OR	1232250	S. Harris	USA	VG 5
Portraits	-					-			VG 12
Pro Soccer	60510	□	F. Panelli		MI	-			-
Punch Out	-					-			VG 25
Q + Berl	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	-			-

Legenda della terza colonna • gioco nuovo □ record nuovo

Retro-Gaming.it

LA PAGINA DEI RECORD

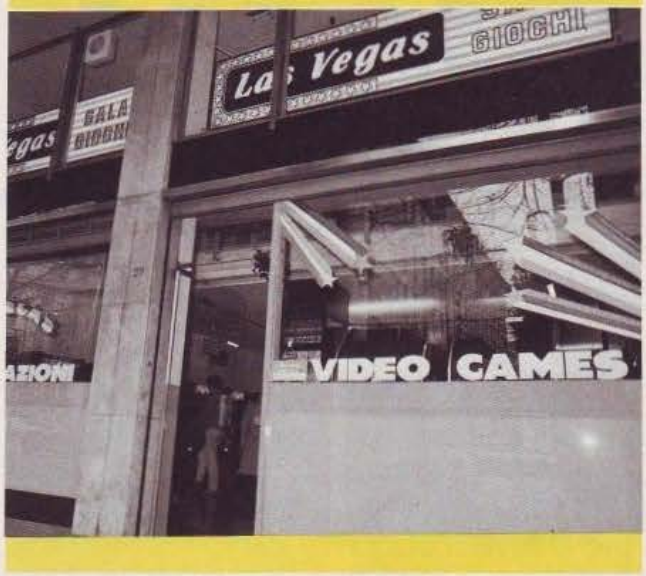
GAME	REC. ITAL.		GIOCATORE	C.ACCR.AIVA	PROV.	TWIN. GAL.	GIOCATORE	STATO	REC. SU
Roc'n'rope	487760		A. D'Ambrosio		RM	-			VG 9
Scorpion	66740		C. Polvara		CO	-			-
Scramble	278170		F. Pulle		BO	-			VG 24
Scrambled egg	-					-			VG 10
Sky lancer	407500		A. Parenti		RE	-			-
Space ace						-			
(Cadet)	281004		S. Miccolis	"Las Vegas"	TV	-			
(Captain)	487366		S. Miccolis	"Las Vegas"	TV	-			
(Space Ace)	572602	a	S. Caggegi		RM	-			
	57260	a	F. Tobaldo		PD				
Space dungeon	13113580		S. De Boni		VE	10505915	R. Lilly	USA	-
Star Force	436700	•	M. Miccoli		MI				VG 26
Star Wars	8619717	a	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	-
The Return of the Jedi	-								VG 26
Time pilot	12344700		L. Tarantino		TO	11548400	M. Zukjey	USA	VG 6
Time pilot 84	554600		A. Ciccarelli		MI	-			-
Tube panic	506629		S. Levati		MI	-			-
Tutankham	386360		F. Bigliazzi		MI	-			VG 4
Up'n down	71590		O. Bellasio		MI	-			-
Vanguard	342800		M. Boldt		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	454250		S. De Boni		VE				-
Valer ski	98690		E. Zanelli		MI	-			-
World tennis	307250	a	R. Borto		TO	-			VG 3
Xevious	7009660		M. Borroni		MI	4000200	B. Horne		VG 9
Yellow cab	82500		M. Miccoli		MI	-			VG 24
Yie Ar Kung Fu	-								VG 26
Zaxxon						3839550	E. Burch	USA	VG 3

MEGLIO UN "CENTRO ACCREDITATO A.I.V.A."!!!

Se tutto ciò vi sembra complesso potete risolvere i vostri problemi in materia 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, nonché 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 mac-

W LAS WEGAS

Fa piacere conoscere delle persone dotate di spirito d'iniziativa, soprattutto se la persona in questione è un gestore, cioè un rappresentante di quella categoria che secondo alcuni sarebbe la nostra avversaria naturale, quasi fossimo cani e gatti.
Ma questi sono entrambi luoghi comuni: in fin dei conti noi non potremmo giocare senza i gestori e loro non potrebbero guadagnare senza la nostra "partecipazione"; quindi è sicuramente meglio cercare di trovare il giusto equilibrio tra le due parti, piuttosto che guardarsi in cagnesco.
Veniamo dunque al nostro protagonista, CLAUDIO BERALDO, factotum del nostro Centro Accreditato A.I.V.A. di Treviso, la sala giochi "Las Vegas".
Claudio ha solo 26 anni, ma nonostante questo sembra avere le idee ben chiare: è uno di quei fortunati che riescono a divertirsi con il proprio lavoro, non lo concepisce solo come fonte di mero guadagno.
Che curi la propria attività a livello manageriale lo si può vedere dalle attenzioni che riserva alle macchine che possiamo trovare nella sua sala: 60 videogiochi ben assortiti, molti originali con i mobili dedicati, giochi cabinati, giochi-laser.
Anche a proposito di questi ultimi il suo spirito di iniziativa ha avuto modo di risaltare, portandolo a superare certi problemi tipici di questa nuova tecnologia.
E la videoatletica? Certo, è una cosa nuova, ed è logico che faccia fatica a muovere i primi passi, ma quanti storcevano il naso quando si sentì parlare di sponsor nello sport e adesso invece...
Anche in questo caso Claudio ha fatto suo un vecchio adagio: "Chi non risica non rosica!"
E si è buttato con tanto entusiasmo nell'impresa che quasi sono più le sue proposte di gare di quelle che abbiamo in programma noi!
Del resto basta guardare l'AIVA Scoreboard!



Retro-Gaming.it

china, sia per il gestore stesso) e senza ritardi e disguidi postali.
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. Per ogni informazione rivolgersi alla sede dell'Associazione (tel. 02/8394177-8360720).

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 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 Olympic 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 indicate anche il tempo finale, quello del giro di qualificazione e del giro più veloce, nonché la velocità massima raggiunta).
Vi ricordiamo inoltre di indicare se il record è stato ottenuto da una o più persone, perché 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 avete nemmeno bisogno del cavalletto, almeno se il tempo di esposizione che impiegate non è troppo lungo.

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 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

Trucchi bluff e strategie

I giovani esploratori hanno colpito ancora. Picozza in spalla e elmetto con faro, a furia di cercare e scavare nelle miniere delle vostre consolle e dei vostri computer, questo mese tre game famosissimi sono stati scoperti: Shamus della Spinnaker, Superman dell'Atari e, megapepita da collezione, Ghostbusters dell'Activision.
In più, una menzione d'onore tutta particolare va al nostro fedele lettore Daniele Zambrini per la sfilza di POKE che ci ha mandato: abbiamo dovuto perfino dividerlo in due puntate!

GHOSTBUSTERS i codici per il conto corrente.
Prima di comunicarvi i codici non dimenticatevi che al termine del gioco dovrete avere come minimo la stessa somma iniziale per non essere eliminati dal gioco della banca.
I due codici per riuscire ad ottenere dei cospicui conti correnti, e riuscire così ad acquistare il sistema portabile laser e permettervi la lussuosissima e veloce macchia sportiva, sono: per il conto da 48.000 dollari: PCBC 00321401 per il conto da 149.000 dollari: PCBC 11753600. Sono sicuro che i più bravi riusciranno a guadagnare queste cifre con l'onesto lavoro, ma iniziare con un buon capitale è sempre meglio no?
Paolo "Games" — Milano

SHAMUS il trucco per sparare.
Sistematevi a pochi centimetri dal bordo destro dello schermo e iniziate a sparare verso la porta di destra. I vostri proiettili ricompariranno a sinistra e distruggeranno qualsiasi odiato mostriciattolo si trovi sulla loro strada.

SUPERMAN 30 secondi per catturare tutti i ladri.
In questa cartuccia se si preme il tasto Game Select il gioco si interrompe fino a quando non si aziona il joystick. Nel frattempo i quadri scorrono mostrando le varie zone della città e l'ubicazione dei ladri e dei pezzi di ponte. A questo punto, per evitare che trascorrano i secondi basterà premere Game Select e spostare Superman nella direzione voluta per circa mezzo secondo, ripremere Game Select e rispostare Superman per mezzo secondo, premere ancora Game Select e spostare ancora Superman per mezzo secondo e così via. Questa combinazione joystick-Game Select ripetuto con una certa sincronia permette di non far scorrere il cronometro.
È ovvio che per completare il gioco occorre una buona dose di tempo e molta pazienza.
Massimo C. - Napoli

IL GENIO DEI BUG

Vi scrivo per illustrare a tutti gli amanti dei "computer games", alcuni "Bug" attuabili in vecchi giochi per ZX Spectrum.
Cominciamo con MANIC MINER (Bug Byte Software): possiamo dotare il nostro omino di ben 32 vite; basta caricare il programma con "Merge", e fermare il registratore dopo aver caricato la prima parte; listare e scrivere alla linea 25 POKE 34269, 32 (per avere un numero di vite infinite dare invece POKE 35136,0), dare "Run" e avviare il registratore.
Un altro trucchetto, permette invece di accedere ad una qualsiasi delle 20 caverne: caricare normalmente il programma, arrivati alla "Central cavern" (la prima caverna del gioco), premere i seguenti tasti uno alla volta: 6031769.
Accanto agli omini, in basso a sinistra, comparirà uno scarpone(!). Quindi premete contemporaneamente una delle seguenti combinazioni:
6 = CENTRALE CAVERN
16 = COLD ROOM
26 = THE MENAGERIE
36 = EUGENE'S LAIR
46 = WACKY AMOEBATRONS
56 = THE WAREHOUSE
126 = ABANDONED URANIUM WORKINES
136 = PROCESSING PLANT
146 = ENDORIAN FOREST
156 = AMOEBATRONS'REVENGE
236 = THE VAT
246 = ATTACK OF MUTANT TELEPHONES
256 = SOLAR POWER GENERATOR
346 = ORE REFINERY
1236 = MINER WILLY MEETS THE KONG BEAST
1246 = RETURN OF THE ALIEN KONG BEAST
1256 = THE FINAL BARRIER
2346 = THE BANK
1346 = SKYLAB LANDING
12346 = THE SIXTEENTH CAVERN
Un trucchetto analogo è possibile anche per JET SET WILLY (software projects): recatevi alla base della stanza denominata "FIRST LANDING", e digitate la parola "WRITETYPER".
Quindi premete una combinazione di tasti 1 a 6 assieme a 9 per apparire nelle varie camere:
Ecco alcuni esempi:
Combinazione Stanza
91234 I'm sure I've seen this before
9823 Entrance to Hades (die mortal)
912 At the foot of the megatree
91 The Bridge
92 Under the megatree
93 The drive
94 Inside the megatrunk
9 the off licence
934 Tree top
9123 Cuckoo's nest
9234 Rescue esmeralda
9345 First landing
913 The security guard
914 On a branch over the drive
946 Dr. Jones Will never believe this
9124 The hall
9346 On top of the house
936 A bit of tree
935 Ballroom east
9134 Out on a limb
951 Up on the battlments
... eccetera ...eccetera
Daniele Zambrin - Imola

La lista continua ma noi abbiamo deciso di farvela sospirare. Quindi... comprate il prossimo numero di ViGi in cui troverete il seguito

Era da parecchio tempo che Daniele, o Zambro per gli amici, non dava sue notizie, ma dobbiamo ammettere che la sua ultima missiva si merita un premio.
Purtroppo non c'erano i suoi fantastici disegni, ma tenuto conto che è stato uno dei primi a mandarci racconti, programmi e record per la videogara (di cui detiene un FG) oltre che pubblicare i suoi trucchi in questa rubricca dedicata ai migliori, abbiamo deciso di regalargli l'iscrizione valida per un anno all'A.I.V.A., l'associazione di cui fanno parte i videoatleti che aspirano a far parte della squadra azzurra di videocampioni che andrà in America a dar battaglia alla squadra nazionale, ovviamente Americana.
Forza Daniele!

Retro-Gaming.it

VIDEO AZZURRI IN FINALE

Il primo campionato Italiano di VideoAtletica è ormai alle sue battute conclusive. Il Festival del Software di Ustica ospiterà la finalissima in una grande cornice spettacolare. Agli azzurri la gloria delle telecamere.

Udite! Udite!
La finale del Campionato Italiano di VideoAtletica si svolgerà nell'ambito del Festival del Software di Uscita.
La squadra azzurra che uscirà vincente sarà composta dai cinque migliori giocatori italiani e sarà così pronta a sfidare gli avversari di oltreoceano.
Ma cos'è questo Festival che ospiterà la finale?
Come avevamo già detto nel numero di novembre di Videogiochi, la Archimede Informatica in Progress – un'associazione nata da un accordo tra la Fininvest, la società finanziaria di Canale Cinque, e la Italturist, Agenzia turistica della Lega delle Cooperative – sta trasformando l'isola di Ustica in un centro permanente di ricerca e sviluppo dell'informatica italiana.
All'interno di questo programma di ricerca e studio, gli organizzatori hanno pensato di inserire una grande manifestazione spettacolare che unisse al momento di studio vero e proprio momenti di incontro, gioco, e divertimento. Il tutto coronato da un concorso con ricchi premi e cottillons, il cui obiettivo è scoprire e valorizzare la creatività italiana applicata al mondo del software. Il concorso, di cui daremo tutte le notizie necessarie nel prossimo numero di Videogiochi, si rivolgerà a tutti gli appassionati programmatori che potranno cimentarsi in programmi di gioco, simulazioni, grafica, gestionale, musica, didattica, ecc. ecc.
Il Festival del Software si svolgerà nel villaggio di Punta Spalmatore, una bella baia dell'isola siciliana, dal 29 giugno al 6 luglio prossimi. Vista l'importanza e l'affinità della manifestazione ha preso corpo l'idea di inserire le iniziative AIVA nel Festival di Ustica, sciegliendolo come luogo dove svolgere la finale del I Campionato Italiano di VideoAtletica. Abbiamo dovuto è vero, rinunciare all'idea di una manifestazione vicina ma, d'altra parte per i finalisti l'appoggio televisivo del più importante network privato è un'ottima gratificazione e un supplemento di premio alle loro videofatiche.
Così ragazzi tutti ad Ustica per la finalissima del campionato che, se bene vi ricordate è iniziato in settembre a Milano, in occasione del SIM HI-Fi IVES, la grande fiera dell'elettronica.
L'AIVA è così riuscita ad associare i momenti più importanti del campionato ai massimi avvenimenti del calendario computeristico!
Sul prossimo numero vi daremo maggiori dettagli sulla manifestazione, e la cronistoria delle eliminatorie che si sono svolte, durante questo rigidissimo inverno, in giro per l'Italia.
E dopo?
Dopo... l'America. Ma è un po' presto per parlarne, o no?



Ustica: Nadio Delai (Direttore del Censis), Mario Breglia (Segretario Generale di Archimede), Giovanni Degli Antoni (docente di teoria delle trasmissioni e delle informazioni presso l'Università degli Studi di Milano) e Luciano De Crescenzo (conduttore della trasmissione "Bit, storie di computers" in onda su Italia 1), alla conferenza stampa, nel villaggio di Punta Spalmatore.



Questo è il villaggio Italturist di Punta Spalmatore dove si svolgerà il Festival del Software. È qui che i finalisti del Campionato Italiano di VideoAtletica si sfideranno per entrare a far parte della Nazionale Azzurra di VideoAtletica.

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

Voi giocomputerosi state diventando dei veri "sultani del joystick" (o keyboard che dir si voglia). Ben 14 vincitori e già 5 giochi in limite minimo d'ammissione. Forza ragazzi giocate, fotografate e spedite, ci sono talmente tanti giochi (e spesso con una trama e una grafica stupenda) che per partecipare non si può proprio parlare di noia.
Una cosa soltanto: Come mai non sono ancora arrivate foto-record sugli adventure? Provvedete immediatamente e... "Che la Forza sia con voi"
Ciao V.G.

TITOLO-MARCA	COMP.	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Abductor (Llamasoft)	VIC 20	2	25.800	R. Passarello - Palermo
Alice (Apple)	Macintosh	2	897	C. Fanti - Volpago del Montello
Alice in Vid (Audiogenic)	CMB 64	2	3.512	R. Spallanzani - Reggio Emilia
Ant Attack (Quicksilva)	Zx Spectrum	3	52.980	C. Oddono - Verona
Arcadia (Imagine)	VIC 20	1	767	D. Latini - Cadispoli (Roma)
Astroblitz (Audiogenic)	VIC 20	2	27.810	E. Sturaro - Torino
Atic Atac (Ultimate)	Zx Spectrum	2	30.450	P. Jezzi - Pescara
Atlantis (Imagic)	VIC 20	1	236.400	G. Novello - Arenzano (GE)
BC Quest For (Sierra on l)	CBM 64	1	15.110	N. Rizzo - Agropoli (SA)
Blue Max (Synapse saf)	CBM 64	2	20.950	F. Caracciolo - Genova

TITOLO-MARCA	COMP.	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Buck Rogers (Coleco)	ADAM	1	1.097.608	P. Accolti Gil - Roma
Buck Rogers (Sega)	CBM 64	2	3.325.350	R. Alessio - Avigliana (TO)
Buck Rogers (Sega)	TI 99/4A	1	159.703	M. Ferrari - Roma
Bug Attack (Cavalier C.)	Apple II E	1	13.686	M. Accordi - Roma
Burger Time (Data East)	TI 99/4A	1	510.700	M. Ferrari - Roma
Car Wars (Texas)	TI 99/4A	1	23.310	M. Ferrari - Roma
Centipede (Atari)	CBM 64	2	57.163	D. Bettinali - Grottaferrata (Roma)
Chequered fL (Psion)	Zx Spectrum	2	M.1 00,54	F. Ferretti - Runiera (RE)
China Miner (Futur Coll)	CBM 64	*	3.100	G. Lo Cicero - Palermo
Chuckie Egg (A & F Soft.)	Zx Spectrum	1	146.010	F. Bacchelli - Roma
Ciclons (Rabbit Soft)	CBM 64	1	4.150	A. Corbetta - Castelli Calepio (BG)
Cyclons (Rabbit Soft)	VIC 20	2	460	P. Pizzi - Vigevano
Cloudburst (Tensor Tec.)	VIC 20	2	4.480	D. Bardari - Roma
Congo Bongo (Sega)	CBM 64	2	37.200	F. Sibillano - Roma
Cosmic Crunc (Commodore)	VIC 20	*	68.070	F. Ferazza - Pombia (NO)
Crazy Kitchen (Rebit Comp.)	Zx Spectrum	2	32.205	G. Porini - Verbania Intra
Critters (Rabbit Soft)	VIC 20	2	8.475	P. Pizzi - Vigevano
Decathlon (Microsoft)	CBM 64	1	11.371	D. Navarra - Roma
Decathlon (Activision)	Apple	2	7.076	F. Crova - Pecetto (TO)
Decathlon (Pewterware)	TI 99/4A	1	11.455	G. Anzovino - Villasanta (MI)
Defender (Atarisoft)	CBM 64	3	999.850	F. Currarini - La Spezia
Dig Dug Atarisoft)	CBM 64	2	999.920	I. Gusmini - Gazzaniga (BG)
Dig Dug (Atarisoft)	VIC 20	2	999.990	G. Bodrato - Milano
Donkey Kong (Atarisoft)	Atari 800XL	2	102.000	M. De Santi - Castelfranco V.

Retro-Gaming.it

LA PAGINA DELLE GARE

TITOLO-MARCA	COMP.	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Donkey Kong (Atarisoft)	VIC 20	*	127.800	C. Vampo - Taranto
Donkey Kong (Atarisoft)	TI 99/4A	1	147.400	C. Rizzo - Roma
Dragons Den (Commodore)	CBM 64	2	26.830	M. Corsolini - Follonica (GR)
Exerion (Sega)	SC 3000	2	146.500	L. Giacomelli - Caerano S. Marco (TV)
Flip & Flop (First Star)	CBM 64	2	111.035	D. Piccinato - Solaro (MI)
Fort Apocali (Synapse)	CBM 64	2	76.472	D. Piccinato - Solaro (MI)
Frogger (Sierra on L)	CBM 64	1	18.655	R. Piegaia - Cambiano (TO)
Frogger (Sega Enter.)	Apple	*	12.500	R. Bianchi - Milano
Frogger (Sierra on L)	CBM 64	1	30.230	N. Rizzo - Agropoli (SA)
Frogger (Sierravisio)	CBM 64	2	60.655	M. Abete - Torre del Greco (NA)
Frogger (Rabbit Soft)	VIC 20	2	123.000	P. Pizzi - Vigevano
Get off my G. (Interc. Soft)	CBM 64	2	135.240	F. Monaci - Frascati (Roma)
Gilligans (Ocean)	CBM 64	2	27.450	E. Tubello - Scairolo (Svizzera)
Gorf (Commodore)	VIC 20	1	242.580	M. Martinelli - Riva S.G. (TN)
Grid Runner (Hes)	VIC 20	2	109.760	G. Ramuglia - Palermo
Gyruss (Parker)	CBM 64	2	999.950	S. Livian - Santena (TO)
Hamburger (Program S.)	CBM 64	3	8.350	A. Pedevilla - Recco (GE)
Harrier (Durell Soft)	Zx Spectrum	2	18.410	C. Roberto - Roma
Hero (Activision)	CMB 64	1	1.000.000	D. Tani - Mestre (VE)
Horace (Sinclair)	Zx Spectrum	2	5.700	G. Porini - Verbania Intra
Hunchback (Ocean)	CBM 64	1	656.000	G. Gresta - S. Ilario d'Enza (RE)
Hunter on Ice (Colosoftware)	CBM 64	1	87.620	R. Nencini - Siena
Impero (Program S.)	CBM 64	3	67.250	A. Dessalvi - Recco (GE)
Jawbreaker (Sierra)	Apple IIE	2	99.995	A. Cogo - Milano
Jelly Monste (Commodore)	VIC 20	1	66.410	M. Politi - Roma
Jet Pac (Ultimate)	Zx Spectrum	3	256.320	A. Bettarini - S. Fiorentino (FI)
Jinn Genie (Micromega)	CBM 64	1	24.950	V. Sacchetti - S. Ilario d'Enza (RE)
Joust (Atarisoft)	Atari 800XL	2	1.506.250	A. Turricchia - Imola (BO)
Jumpin Jack (Livewire)	CBM 64	2	130.275	M. Capelli - Bologna
Jumpman Jr. (Epyx)	CBM 64	2	130.275	A. Perlo - Pinerolo (TO)
Jupiter Land (Commodore)	VIC 20	2	85.000	G. d'Elia - Salerno
Kickman (Commodore)	CBM 64	2	15.350	R. Nencini - Siena
Killer Gorilla (Micropower)	BBC "B"	1	30.300	G. Giacobbe - Barcellona (E)
Le Mans (Commodore)	CBM 64	2	1.041.660	E. Berta - Acqui Terme (AL)
Manic Miner (Soft. Project)	CBM 64	1	21.449	L. Tura - Thiene (VI)
Miner 2049ER (Oleander)	CBM 64	2	78.475	G. Manicardi - Modena
Mini Kong (Anirog Soft)	VIC 20	2	287.800	A. Monti - Pavia
Missile Comm (Atarisoft)	Atari 800XL	*	922.710	A. Lo Bianco - Verona
Moon Mine (Texas)	TI 99/4A	2	95.470	G. Orecchia - Torino
Munch Man (Solar S. So)	CBM 64	1	130.080	R. Fornasero - Caltanisetta
Munch Man (Texas)	TI 99/4A	3	154.620	R. Bottin - Bruino (TO)
N. Sub (Sega)	SC 3000	1	65.500	F. Mantovani - Isola Rizza (VR)
Necromancer (Synapse)	CBM 64	2	99.969	L. Piccinato - Solaro (MI)
Omega Race (Bally Midwa)	CBM 64	2	215.800	M. Pagani - S. Fruttuoso di Monza (MI)
Omega Race (Commodore)	VIC 20	2	379.500	V. Vidili - Roma
Pac Man (Atarisoft)	Atari 800XL	F	900.000	G. Sciascia - Grosseto
Parsec (Texas)	TI 99/4A	1	98.100	M. Ferrari - Roma
Pengo (Atarisoft)	Atari 800XL	2	474.620	M. Iacomelli - Milano
Pengo (Colosoftwar)	CBM 64	3	168.800	L. Piccinato - Solaro (MI)
Phantom Atta (Mastertroni)	VIC 20	2	*.518.247 *	A. Ferrando - Montepurzio Catone (Roma)
Pitfall I (Activision)	CBM 64	1	20.000	G. Gresta - S. Ilario d'Enza (RE)
Pitfall II (Activision)	CBM 64	2	199.000	G. Manicardi - Modena
Pole Position (Atarisoft)	Atari 800XL	2	106.950	M. Boscolo - Treviso
Pole Position (Atarisoft)	CBM 64	1	110.260	N. Rizzo - Agropoli (SA)
Pooyan (Datasoft)	CBM 64	3	999.950	C. Polenghi - Milano
Popeye (Parker)	CBM 64	1	62.920	P. Calanchi - Milano
Preppie (Adventure I)	Atari 800XL	1	13.600	M. Zamponi - Cinisello B. (MI)
Psssst (A.C.G.)	Zx Spectrum	2	312.515	L. Liccione - Latina
Q* Bert (Parker)	Atari 800XL	2	105.210	R. Masnata - Genova
Radar Rat Race (Commodore)	VIC 20	1	244.580	M. Martinelli - Riva S.G. (TN)
Raid on Fort Knoz (Commodore)	CBM 64	*	5.290	F. Mamolo - Udine
Raid on Fort Knoz (Commodore)	VIC 20	3	8.825	D. Migliori - Inverigo (CO)
Raid Over Mosco (Access)	CBM 64	1	127.100	G. Signoretta - Torino
Rat Race (Commodore)	VIC 20	2	22.440	D. Bardari - Roma
Road Race (Commodore)	VIC 20	1	11.93	M. Martinelli - Riva S.G. (TN)
Robin Hood (English Soft)	Atari 800XL	3	14.280	V. Bolognesi - Carreggio (RE)
Sabre Wulf (Ultimate)	Zx Spectrum	2	468.430	F. della Torre - Riccione (FO)
Sir Pent (CSP Micoga)	VIC 20	1	60.610	D. Genovese - Ladispoli (Roma)
Ski (Commodore)	CBM 64	2	222.140	D. Piccinato - Solaro (MI)
Ski Race (Commodore)	CBM 64	1	324.690	P. Patarini - Santena (TO)
Sky (Commodore)	CBM 64	1	351.050	E. Nibi - Roma
Slinky (Cosmi)	Atari 800XL	3	9.600.000	V. Bolognesi - Correggio (RE)
Snokie (Funsoft Inc)	CBM 64	1	17.360	N. Rizzo - Agropoli (SA)
Solo Flight (Microprose)	Atari 800XL	3	15.200	Stefano Businelli - Bologna
Spare Change (Bronderbund)	Apple II E	2	974.150	G. Bianco - Torino
Squish'em (Sirius)	CBM 64	2	49.730	A. Meloni - Oristano
Star Battle (Commodore)	CBM 64	3	22.700	S. Fognocchi - Rimini (FO)
Star Battle (Commodore)	VIC 20	2	20.510	P. Galvani - Arese (MI)

Retro-Gaming.it

LA PAGINA DEI RECORD

TITOLO-MARCA	COMP.	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Star Post (Commodore)	VIC 20	2	618.400	M. Guerzoni - S. Felice S.P. (MO)
Suicide Strike (Tronix)	CBM 64	2	190.000	M. Corsolini - Follonica (GR)
Super Alien (Commodore)	VIC 20	*	15.400	M. Antonellis - Maccarese (Roma)
Super Pipeli (Tasked)	CBM 64	1	87.035	L. Tura - Thiene (VI)
Super Smash (Commodore)	VIC 20	1	9.470	D. Genovese - Ladispoli (Roma)
Survivor (Ewing Soft)	CBM 64	2	451.060	M. Antinori - Milano
TI Invaders (Texas)	TI 99/4A	1	16.083	M. Ferrari - Roma
Trout (Sirius)	VIC 20	1	99.990	D. Genovese - Ladispoli (Roma)
Vortex (Interceptor)	CBM 64	2	99.950	M. Corsolini - Follonica (GR)
Zaxxon (Datasoft)	CBM 64	2	1.009.903	A. Salvai - Vinovo (TO)
Zaxxon (Coleco)	Atari 800XL	1	111.600	A. Vismara - Milano
Zeppelin Res (Interc. Soft)	CBM 64	2	220.000	M. Antinori - Milano

LEGENDA

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

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

... e con questi siamo a 80 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 20 restanti fortunati.
Il prossimo mese pubblicheremo l'elenco degli ultimi 20 fortunati vincitori.



1) **LUNGHI Giuseppe**
Via Gramsci, 5
26013 Crema (CR)

2) **I.P.S.I.A. "Giorgi"**
Via Tenaglio, 53
31100 Treviso (TV)

3) **LIGNOCCHI Roberto**
Via B. Bonini, 11
25127 Brescia (BS)

4) **BRIZZI Andrea**
V.le Europa, 18
39100 Bolzano (BZ)

5) **MICRO CONTROL snc**
Via Claudia, 4557
41056 Savignano Sul Panaro (MO)

6) **SPARACO Lucio**
Via Aldo Moro, 169
81055 Santa Maria Capua Vetere (CE)

7) **OBERTINO Silvio**
Via Valle Soana, 59
10085 Pont Canavese (TO)

8) **CHIAVIERI Renato**
P.zza Mazzini, 20
44030 Serravalle (FE)

9) **ALESSANDRELLI Fabio**
Via Fano, 35
60128 Ancona (AN)

10) **CASSAI Fulvio**
Via Papa Giovanni XXIII, 36
20097 Melegnano (MI)

11) **BIANCHERI Giovanni**
Via S. Rufino, 16
16040 Leivi (GE)

12) **MANGIARACINA Antonio**
Via Vill. Messina, 5
92018 S. Margherita di Belice (AG)

13) **SCOTTA Eligio**
Via Castello, 65
12039 Verzuolo (CN)

14) **CACUDI Alessandro**
Via Benanduci, 6
72021 Francavilla Fontana (BR)

15) **BURZAGLI Laura**
Via Traversi, 7
50127 Firenze (FI)

16) **DI STEFANO Gaetano**
Via Scarcella, 67
95030 Trappeto (CT)

17) **PIZZIRANI Luigi**
Via Pessina, 34
70125 Bari (BA)

18) **PIANA Guido**
Via Petrarca, 39
07021 Arzachena (SS)

19) **OLIVARI Claudio**
Via Piave, 6
46034 Governolo (MN)

20) **SCHIESARO Roberto**
Via Porta PO, 47
45100 Rovigo (RO)



Retro-Gaming.it

VIDEOGARA

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

Questo mese niente di nuovo... Ragazzi, mi stupite! Cosa diavolo succede ai vostri joystick? Vi è per caso venuto il gomito della lavandaia?
Ci sono una valanga di giochi in limite minimo d'ammissione che aspettano solo che a qualcuno di voi venga voglia di vincere un abbonamento annuale a Videogiochi, e questo può voler dire solo una cosa: giocate, giocate, giocate e fotografate. ritagliate il tagliando, compilate e spedite, spedite, spedite!!!
Aspetto i vostri record. Ciao ciao VG.

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Advanced D.T.	Mattel	2	52.400	A. Dodi - Milano
Air Sea Battle	Atari	F	99	L. Trombetta - Bologna
Amidar	Parker	*	131.789	A. Corradetti - Trieste
Antartic Adventure	Coleco	2	294.980	L. Radice - Milano
Assalut	Bomb	*	8.095	E. Cattaneo - Corbetta
Asterix	Atari	*	999.500	M. Andreassi - Bari
Asteroids	Atari	F	99.990	E. Zanetti - Legnano (MI)
Astropinball	Creativisi	2	53.650	F. Spimpolo - Legnago (VR)
Astrosmash	Mattel	1	8.020.060	R. Panceri - Calco (CO)
Atlantis	Imagic	F	999.990	V. Patrone - Savona
Attacco Galattico	Philips	*	795	A. Chiari - Bologna
Auto Chase	Creativisi	3	31.150	A. Meloni - Oristano
Auto Racing	Mattel	*	2,35	F. Cainero - Prato (FI)
B 17 Bomber	Mattel	*	9.024	E. Barozzi - Trieste
Barnastorming	Activision	*	0:32,24	F. Bassetti - Cividale del Friuli (UD)
Battaglie Spaziali	Philips	*	830	F. Arbizzani - Bologna
Battle Zone	Atari	F	999.000	G. Florio - Palo del Colle (BS)
Beamrider	Activision	2	80.055.000	S. Grecu - Saverio Congiu Domysbivas (CA)
Beauty & Beast	Imagic	2	18-48.300	S. Accardini - Verona
Bedlam	Vectrex	*	13.800	M. Fresi - Brugherio (MI)
Berzerk	Atari	*	270.780	A. Coltraro Trappeto (CT)
Blueprint	Coleco	*	2.125	F. Rossi - Garbagnate (MI)
Bobby is Going Home	Puzzy Bit	*	50.070	G. La Russa Valenza (AL)
Bomb Squad	Mattel	*	9.760	A. Bignami - Bologna
Bowling	Atari	F	300	F. Franzini - Milano
Bowling	Leonardo	F	270	M. Pedone - Calabria
Bowling	Mattel	F	300	S. Romano - Palermo
Bowling	Philips	F	300	R. Bartoletti - Modena
Breakout	Atari	*	939	A. Ticozzi Casale Monferrato
Buck Rogers	Coleco × C.	*	41.635	M. Montanari - Livorno
Buck Rogers	Coleco × A.	2	706.830	A. Mazzon - Paviola S.G. in B. (PA)
Bump 'n' Jump	Mattel × M.	2	1.014.320	P. Sartori - Piacenza
Bump 'n' Jump	Mattel × C.	3	124.592	F. Angeloni - Roma
Burger Time	Mattel × M.	*	1.809.200	M. Lenzi - Livorno
Burger Time	Mattel × C.	2	342.300	G. Bianco - Torino
Buzz Bomber	Mattel	*	4.298.000	C. Montuori Baiano (AV)
Cabbage Patch Kids	Coleco	1	122.650	C. di Perna - Gaeta
Caccia al Dragone	Philips	2	2.487	G. Porporini Agugliano (AN)
Cannibal	Philips	F	9.999	M. Baldassini - Macerata

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Carnival	Coleco × M.	1	99.970	A. Pani - Manserrato (CA)
Carnival	Coleco	F	99.990	S. Fuso - Milano
Casinó	Atari	F	9.990 Poker	G. Brignolio - Torino
Casinó	Atari	F	9.990 Roule	G. Riccio - Piacenza
Cat Trax	Leonardo	*	73.920	R. Cuttone
Centipede	Atari	F	999.999	G. Artusio - Torino
Chopper Command	Activision	F	999.999	B. Ballarini - Bollengo (TO)
Chopper Rescue	Creativisi	F	99.900	A. Frassi S. Lorenzo a Pagnatico
Circus	Leonardo	3	1.190	E. Gallo - Torino
Circus Atari	Atari	F	9.999	A. Landini - Legnano (MI)
Combat. della L.	Philips	2	9.991	M. Damo S. Donà del Piave (VE)
Communist Mutants F.	Starpath	*	153.490	E. Apparete - Torino
Corsa a Cronometro	Philips	F	9.999	G. Carbonara Triggiano (BA)
Cosmic Ark	Imagic	F	100.010	D. Zambrini - Imola (BO)
Cosmic Avenger	Coleco	*	150.650	M. Caminale Ge. Sampierdarena
Cosmic Creeps	Telesys	*	57.400	M. Tabasso - Savigliano
Cosmic Crisis	Bit × C.	1	16.500	R. Di Renzo - Roma
Crazy Globber	Creativisi	2	54.420	F. Spimpolo - Legnano (VR)
Cross Force	Spectravid	*	999.900	M. Iacomelli - Milano
Crystall Castle	Atari	2	210.259	F. Boschini - Padova
Death Star Battle	Parker	*	33.090	L. Intoppa - Roma
Decathlon	Activision	*	13.358	E. Berta - Acqui Terme (AL)
Defender	Atari	F	999.990	D. Oddono - Verona
Demon Attack	Imagic	F	999.995	S. Brusasca - Torino
Dig Dug	Atari	F	999.990	D. Pieri - Firenze
Dodge'em	Atari	F	999	M. Fontanesi - Parma
Donkey Kong	Coleco × A.	F	999.990	G. Tartara - Robassomero (TO)
Donkey Kong	Coleco × C.	F	99.900	E. De Andreis - Mola di Bari
Donkey Kong	Coleco × M.	F	999.900	C. Campanelli - Mestre
Donkey Kong Jr.	Coleco	1	424.200	P. Tarnoldi - Milano
Dracula	Imagic	3	406.075	M. Sicilia - Napoli
Dragon Fire	Mattel	*	329.020	G. Berri - Roma
Dragster	Activision	3	5:74	A. Cardone - Firenze
E.T.	Atari	F	999.999	S. Todini - Roma
Empire Strikes Back	Parker	F	9.999	R. Bogani - Prato (FI)
Enduro	Activision	2	28-64.027	A. di Napoli Baia Domittia S. (CE)
Escape from the Min	Starpath	F	620	P. Cavina - Imola
Fast Food	Telesys	F	999.999	A. Martini - Segrate (MI)
Fathom	Imagic × A.	*	22.199	L. Giannini - Ferrara
Fathom	Imagic × M.	*	11.560	M. Capone - Milano
Fire Fighter	Imagic × M.	*	00.06	T. Gerosa - Lecco (CO)
Fishing Derby	Activision	F	99	M. Pescioli - Pontassieve (FI)
Flipper	Philips	*	993.580	G. Terzoni - Castel S.G. (PC)
Fortress of Narzod	Venctrex	*	8.920	M. Fresi - Brugherio (MI)
Frantic Freddy	Spectravid	1	14.050	G. Di Renzo - Roma
Freeway	Activision	*	37	P. Luca Noncovich - Sandigliano
Frenzy	Coleco	1	134.014	G. Carrara - Firenze
Frog Bog	Mattel	*	860	L. Barbieri - Pesaro
Frogger	Starpath	*	99.880	M. Balduini - Parma
Frogger	Parker × A.	2	9.999	E. Fedele - Napoli
Frogger	Parker × C.	3	49.320	P. Andreoli - Milano

Retro-Gaming.it

LA PAGINA DEI RECORD

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Frogger	Parker	F	99.990	M. Mosillo - Terracina (LT)
	× M.			
Front Line	Coleco	1	52.700	D. Tani - Mestre
Frost Bite	Activision	*	333.570	M. Preatoni - Varese
Galaxian	Atari	*	258.860	M. Figini - Lomazzo (CO)
Gangster's				
Alley	Spectravis	F	99.990	R. Croce - Nichgelino (TO)
Gas Hog	Spectravid	*	21.070	F. Gallo Selva Quaregna (VC)
Ghost Manor	Xonox	*	247.667	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	2	99.950	G. Artusio - Torino
	× A.			
Gorf I	Coleco	*	105.600	M. Capelli - Busnago (MI)
Gorf II	Coleco	*	14.960.S.G.	F. Rossi - G. Milanese (MI)
Gorilla	Philips	F	100	A. Machini - Vimercate (MI)
Grand Prix	Activision	*	0:28,81	L. Girotti - Chiavari (GE)
Guardian	Apollo	1	601.575	F. Dolce Baldi - Palermo
H.E.R.O.	Activision	F	1.000.000	G. Luigi Milanese - Alessandria
Happy Trails	Activision	2	677.977	M. Toschi - Lavezzola (RA)
Horse Racing	Mattel	F	9.999	C. Biondi - Genova
Human				
Cannonball	Atari	F	0-7	M. Monti - Bologna
Ice Trek	Imagic	*	99.020	G. Rizza - Trapani
Infiltrate	Apollo	F	999.975	W. Riva - Genova
Invaders	Leonardo	3	1.749	G. Artusio - Torino
Jawbreaker	Tigervisio	*	89.345	F. Pirro - Roma
Journey Escape	Data Age	*	519.100	T. Gerosa - Lecco (CO)
Joust	Atari	*	231.550	M. Brugnola - Sesto F.no (FI)
Jumpman Jr.	Epyx	F	999.975	M. Croci - Monza
Jungle Hunt	Atari	*	93.760	A. Bertoncini Gerignano (LU)
Kaboon	Activision	*	479.997	D. Lorenzini - Bagno e Ripoli
Kangaroo	Atari	F	999.900	M. Farfariello Villa Cortese (MI)
Keystone				
Kapers	Activision	F	1.000.000	G. Orlandelli - Parma
Killer Bees	Philips	2	109.999	D. di Bella - Roma
Lady Bug	Coleco	1	327.950	R. Boscono - Paderano (VC)
	× M.			
Lady Bug	Coleco	F	999.990	M. Pastore - Napoli
Laser Blast	Activision	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	999.900	B. Gallo Selva - Biella (VC)
Master				
of the Unive	Mattel	*	2.616.300	M. Mosillo - Terracina (LT)
Megamania	Activision	F	999.999	F. Strocco - Torino
Mine Storm	MB Electro	2	190.835	G. Manicardi - Modena
Miner 204ER	Microfun	*	480.455	G. Artusio - Torino
Miniature Golf	Atari	F	40	G. Brignolio - Torino
Missile				
Command	Atari	F	999.995	P. Lugasi - S. Lazzaro (BO)
Missile War	Leonardo	*	22.750	A. Lombardi - Milano
Mission				
3.000 AD	Puzzy Bit	3	80.300	B. Gallo Selva Biella (VC)
Mission X	Mattel	*	226.940	G. Franceschini - Roma
Moon Patrol	Atari	3	163.600	G. Nacca - Casapulla (CE)
Moosweeper	Imagic	F	999.995	G. Tartara - Robassomero (TO)
Motor Cycle	Tectronic	*	15	M. Pietrobono - Alatri (FR)
Mouse Puzzle	Creativisi	F	99.990	G. Maggi - Roma
Mouse Trap	Coleco	3	10.223.600	M. de Patre - Bologna
	× M.			
Mouse Trap	Coleco	F	9.999	G. Artusio - Torino
	× A.			
Mouse Trap	Coleco	F	999.990	W. Marinozzi Castellina M. (PI)
	× C.			
Mr. Do	Coleco	*	647.750	G. di Stefano - Catania
Ms. Pac Man	Atari	F	999.990	B. Ballarini - Bollengo (TO)
Nexar	Spectravid	F	999.950	B. Gall Selva - Biella
Nightmare	Philips	F	9.995	G. Secco - Camnago (MI)
No Escape	Imagic	*	805.353	M. Tabasso - Savigliano
Nova Blast	Imagic	*	9.991.050	M. Di Benedetto - Udine
Obelix	Atari	1	80.820	M. Vidoni - Pordenone
Oink	Activision	3	999.600	B. Gallo Selva - Biella (VC)
Open Sesame	Bit	2	39.510	R. Manfredi - Rivalta (RE)
Outlaw	Atari	*	17"	M. Poggianella Busto Arsizio (MI)

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Pac Man	Atari	F	99.999	M. Castellaro - Mestre
Parachute	Homevision	3	38.075	V. Croce - Milano
Pepper II	Coleco	F	999.990	P. Michela Zucco - Roma
Phantom Tank	Puzzy Bit	F	99.900	A. Lapolla - Napoli
Phaser Patrol	Starpath	F	Hero	R. Pradella - Imola (BO)
Phoenix*	Atari	F	999.990	G. Luca Trivelli - Bolzano
Piccone Magico	Philips	F	2.500	A. Scuderi - Roma
Pick up Spare	Mattel	*	138	M. Iacomelli - Milano
Pit Stop	Epyx	3	1:26	M. Iacomelli - Milano
Pitfall	Activision	F	114.000	M. Vignali - Milano
Pitfall II	Activision	1	66.076	N. Giorndani - Novara
	× M.			
Pitfall II	Activision	F	199.000	M. Mercalli - Roma
	× A.			
Planet Patrol	Spectravis	*	358.920	M. Cosco - Trofarello (TO)
Plaque Attack	Activision	*	89.935	S. Figini - Lomazzo (CO)
Pole Position	Vectrex	*	77.350	L. Olivari - Novate Milanese
Pole Position*	Atari	2	170.000	M. d'Alessandro - Roma
Police Jump	Creativisi	F	99.990	D. Resca - Ferrara
Popeye	Parker	*	297.000	G. Verga - Cornaredo (MI)
Popeye	Parker	*	228.300	G. Signoretta - Torino
	× M.			
Popeye	Parker	1	186.850	E. di Perna - Gaeta
	× C.			
Q* Bert	Parker	3	1.679.875	C. Stefani - Foligno
	× M.			
Q* Bert	Parker	F	99.975	M. Mascagni - Bologna
	× A.			
Q* Bert	Parker	F	999.995	L. Bargelloni - Bari
	× C.			
Reactor	Parker	3	999.911	F. Gallo Selva Quaregna (VC)
Return				
of the Jedi	Parker	1	70.356	M. Cariani - Bologna
Riddle				
of the Sphin	Imagic	*	337.107	D. Zambrini - Imola (BO)
River Raid	Activision	*	2.435.320	R. Pedrini - Brescia
River Roid	Activision	*	257.540	A. Mori - Sassofortino
River Roid	Activision	F	1.000.000	G. Marino - Livorno
Robin Hood	Xonox	2	272.000	S. Turco - Palermo
Robot Killer	Leonardo	*	5.410	M. Pedone - R. Calabria
Robot Tank	Activision	*	73	S. Todinio - Roma
Safecracher	Imagic	1	227.100	L. Rizardi - Milano
Saltimbanchi	Philips	F	1.995	A. Barile - Napoli
Sci	Philips	*	12,9	G. Marco Zanetti - Venezia
Scooby Doo's	Mattel	F	99.950	F. Negri - Firenze
Scramble	GCE	2	81.340	G. Manicardi - Modena
Sea Monster	Puzzy Bit	*	15.380	M. Vignati - Milano
Sea Quest	Activision	2	408.450	G. Riccio - Piacenza
Shark Shark	Mattel	*	416.850	R. Croni - Oristano
Sharp Shot	Mattel	F	98	G. Stracuzza - R. Calabria
Sir Lancelot	Xonox	*	929.340	A. Stefanetto - Treviso
Skiing	Activision	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	Activision	*	0:34.68	G. Lapecorella - Bari
Smurf	Coleco	*	3.745.700	U. Marchiori - Busnago (MI)
Sonic Invaders	Creativisi	2	30.640	F. Spimpolo - Legnago (VR)
Sorcerer's				
Apprenti	Atari	*	100.372	U. Cacciatori - Carrara (MS)
Space Armada	Mattel	*	402.180	G. La Rosa - Locri (RC)
Space Attack	Hanimex	*	45.920	G. Coserti - Milano
Space Cavern	Apollo	*	540.000	R. Ferruglio - Milano
Space Fury	Coleco	F	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	3	336	M. Brisca - Novara
Space Panic	Coleco	*	322.270	G. Berri - Roma
Space Spartan	Mattel	*	575.420	W. Braghin - Torino
Space Squadron	Leonardo	*	620	A. Mengozzi - Forlì
Space Tunnel	Puzzy Bit	*	7.740	B. Gallo Selva - Biella
Spectron	Spectravid	*	5.590	F. Cainero - Prato (FI)
Spicke's Pick's	Xonox	F	999.950	G. Artusio - Torino
Spider Fighter	Activision	F	900.000	D. Sventoni - Cesano Boscono (MI)
Spuderman	Parker	*	98.590	O. Laurent - St. Cristophe (AO)
Stampede	Activision	1	23.870	P. Guglielmini - Saronno (VA)
Star Master	Activision	*	9.403	R. Rossi - Udine
Star Raiders	Atari	*	Atari 5	A. Farina - Milano
Star Strike	Mattel	1	8.790	M. Rizza - Trapani

Retro-Gaming.it

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Star Voyager	Imagic	F	99 ADM	M. Rabottini - Roma
Street Racer	Atari	*	99	A. Dal Gesso - Venezia
Sub Hunt	Mattel	F	39	M. Nepote André - Torino
Sub Roc	Coleco	2	999.500	P. di Girolamo - Roma
Super Breakout	Atari	F	9.997	F. Castagna - Palermo
Super Cobra	Parker	*	74.977	C. Chiodaroli - Milano
Super Cross Force	Spectravid	F	999.900	M. Iacomelli - Milano
Super Kung-Fu	Xonox	*	203.600	M. Perugini - Roma
Superman	Atari	1	00:25	P. Accolti Gil - Roma
Swords & Serpent	Imagic	F	3.500	G. Bolzani - Milano
Tanks a Lot	Leonardo	2	10.300	M. Caramelli - Pistoia
Tape Worm	Spectravid	F	9.999	A. Gazzanave - Casteltermini
Terrahawks	Philips	*	3.210	M. Manfredi - Somma Vesuviana
The End	Leonardo	*	32.920	U. Minguzzi - Firenze
Threshold	Tigervisio	3	80.880	M. Correnti - Portoterres (SS)
Time D. Breakout	Atari	F	113"	W. Riva - Genova
Time Pilot	Coleco	F	999.900	G. Maggio - Roma
Tiratore Scelto	Philips	F	216	Luca Contoli - Imola (BO)
Tre D Bowling	Hanimex	F	300	R. Cuttone - Catania
Trick Shot	Imagic	F	37	G. Artusio - Torino
Tron Deadly Disc	Mattel	*	73.630.600	M. Testi - Fornacette (PI)
Maze a Tron	Mattel	*	12.840.950	R. di Mauro - Roma
Tron Solar Sailer	Mattel	*	133.950	A. Bignami - Bologna
Tropical Trouble	Imagic	1	188.850	G. Rizza
Trucklin'	Imagic G.2	*	99.310	D. Maggi - Milano
Truckin'	Imagic G.1	1	1 June 15,1	M. Guerra - Chieti
Turbo	Coleco	F	999.998	R. Forgione - Torino
Turtles	Philips	*	34.200	E. Giuzio - Roma
Tutankam	Parker	F	999.900	A. Valli - Merate (CO)
USCF	Mattel	2	7 Matto	M. Guerra - Chieti
Vanguard	Atari	*	999.750	M. Contini - Cassina De' Pecchi
Vectron	Mattel	*	924.470	G. Luca Rocca - Velletri (Roma)
Venture	Coleco	1	648.200	Neocle Giordani - Novara
Venture	Coleco x M.	F	999.900	M. Iacomelli - Milano
Videopinball	Atari	F	999.999	G. Artusio - Torino
Wall Defender	Bomb	*	239.674	A. Carraro - Milano
White Water	Imagic	2	96.570	A. Uccello - Genova
Wing War	Imagic	F	999.975	M. Romano - Napoli
Wizard of War	Coleco	F	99.900	G. Tartara - Robassomero (TO)
Worm Whomper	Activision	*	547.739	L. Maggiolini - Bareggio (MI)
Yar's Revenge	Atari	F	999.999	G. Artusio - Torino
Z-Tank	Bomb	*	234.872	E. Sanfilippo - Livorno
Zaxxon	Mattel	2	115.400	S. Luvini - Genova
Zaxxon	Coleco	F	99.900	M. Vazio - Torino

LEGENDA

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

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

il mercato

I GIOCHI DEL MESE: BESTSELLER E NOVITÀ

TITOLO	MARCA	COMPATIBILI	PREZZO	PREZZO	PROVA
ALIEN 8	ULTIMATE	ZX		10.000	
ASTERIX	ATARI	A	59.000		
ATIC ATAC	ULTIMATE	ZX		8.000	VG 21
BEACH HEAD	ACCESS	64/ZX	25.000		VG 23
BMX RACERS	MASTERTRONIC	64/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
JUNGLE HUNT	ATARI	A/XL	79.000		VG 28
MU.L.E.	ELECTRONICS ARTS	64/ZX	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		
OBELIX	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
SPIDERMAN	ADVENTURE INT.	ZX		10.000	
SPORT HERO	MELBOUURNE	ZX		15.000	
STAR STRIKE	REALTIME	ZX		10.000	
STELLAR 7	US GOLD	ZX/64		10.000	
STRANGELOOP	VIRGIN	ZX	20.000		VG 20
SUMMER GAMES	EPYX	64	55.000		VG 20
THE BIZ	VIRGIN	ZX	20.000		VG 20
TOY BIZARRE	ACTIVISION	64	32.000		VG 24
TRACK & FIELD	ATARI	64		10.000	
ZANJI	ACTIVISION	XL	85.000		VG 24

LEGENDA COMPATIBILITÀ MERCATO - A = VCS ATARI; **C** = COLECOVISION; **I** = INTELLIVISION; **Ii** = INTELLIVISION + INTELLIVOICE; **II** = LUCKY; **LE** = LEONARDO; **P** = VIDEOPAC PHILIPS; **S** = SUPERCHARGER STARPATH; **V** = VECTREX; **Vi** = VIC 20; **XL** = ATARI XL; **ZX** = ZX SPECTRUM; **64** = CBM 64.

Retro-Gaming.it

I GIOCHI PER CONSOLLE

VCS ATARI

TITOLO:	MARCA:	TIPO:	COMPA	P.LIST:	P.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 FIRE	HOMEVISION	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	ACTIVISION	AZIONE	A	92.000	90.000	
BASE ATTACK	HOMEVISION	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 EGG CATCH	ATARI	AZIONE	A	59.000	55.000	
BRIDGE	ACTIVISION	STRATEGIA	A	92.000	90.000	
BUCK ROGERS	SEGA	AVVENTURA	A	59.000		
CHINA SYNDROME	SPECTRAVIDEO	AZIONE	A	42.000	35.000	
CHOPPER COMMAND	ACTIVISION	GUERRA	A	92.000	90.000	VG. 1
CONGO BONGO	SEGA	AVVENTURA	A	59.000		
COSMIC WAR	HOMEVISION	SPAZIO	A	55.000	25.000	
CRASH DIVE	20TH CENTURY	AZIONE	A	47.000		
CROSS FORCE	SPECTRAVIDEO	SPAZIO	A	45.000	30.000	VG 4
CRYSTAL CASTLE	ATARI	AZIONE	A	69.000	60.000	VG 19
DEMON ATTACK	IMAGIC	SPAZIO	A	29.000	25.000	VG 1
DRAGSTER	ACTIVISION	GUIDA	A	95.000	57.000	
DUEL/KU-FU	XONOX	AZIONE	A	79.000	75.000	
FISHING DERBY	ACTIVISION	SPORT	A	65.000	50.000	
FRISCO	HOMEVISION	AZIONE	A	35.000	20.000	
FROSTBITE	ACTIVISION	AZIONE	A	89.000	60.000	VG. 1
GALAXIAN	ATARI	SPAZIO	A	79.000	70.000	VG 13
GANGSTER ALLEY	SPECTRAVIDEO	AVVENTURA	A	42.000	40.000	VG 3
ICE HOCKEY	ACTIVISION	SPORT	A	92.000	90.000	
IQ 180	HOMEVISION	STRATEGIA	A	55.000	25.000	
JAWBREAKER	TIGERVISION	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	AVVENTURA	A	79.000	70.000	VG 12
KING KONG	TIGERVISION	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	HOMEVISION	AVVENTURA	A	55.000	25.000	
MANGIA'	SPECTRAVIDEO	AZIONE	A	42.000	19.000	VG 18
MANOR/PEAK	XONOX	AZIONE	A	79.000	75.000	
MARAUDER	TIGERVISION	SPAZIO	A	64.000	40.000	VG 11
MARIO BROS'	ATARI	AZIONE	A	89.000	60.000	VG 17
MASH	20TH CENTURY	AZIONE	A	66.000		
MASTER BUILDER	SPECTRAVIDEO	AZIONE	A	42.000	40.000	VG 17
MEGAFORCE	20TH CENTURY	AZIONE	A	44.000		
MINER 2049ER	TIGERVISION	AZIONE	A	72.000	65.000	VG 19
MOON PATROL	ATARI	SPAZIO	A	59.000	25.000	VG 16
MS. PAC-MAN	ATARI	LABIRINTO	A	89.000	60.000	VG 9
NEW SOCCER	ATARI	SPORT	A	59.000	55.000	
NEW VOLLEY BALL	ATARI	SPORT	A	59.000	50.000	
NEXAR	SPECTRAVIDEO	SPAZIO	A	42.000	35.000	VG 7
PANDA CHASE	HOMEVISION	AZIONE	A	55.000	25.000	
PARACHUTE	HOMEVISION	AZIONE	A	55.000	20.000	
PHOENIX	ATARI	SPAZIO	A	79.000	60.000	VG 6
PLANET PATROL	SPECTRAVIDEO	SPAZIO	A	42.000	40.000	VG 5
PLAQUE ATTACK	ACTIVISION	AZIONE	A	89.000	83.000	VG 10
PLATE MANIA	HOMEVISION	AZIONE	A	55.000	20.000	
POLARIS	TIGERVISION	AZIONE	A	72.000	70.000	VG 18
POPEYE	PARKER	AZIONE	A	79.000	60.000	VG 16
PORKY'S	20TH CENTURY	AZIONE	A	66.000		
fine prima pagina						
Q*BERT	PARKER	AZIONE	A	89.000	80.000	VG 14
QUICK STEP	IMAGIC	AZIONE	A	59.000	55.000	
RACING CAR	HOMEVISION	GUIDA	A	35.000	20.000	
REACTOR	PARKER	AZIONE	A	79.000	50.000	VG 6
RETURN OF THE JEDY	PARKER	SPAZIO	A	89.000	75.000	
RIDDLE OF THE SPHINX'S	IMAGIC	STRATEGIA	A	35.000	29.000	VG 4
ROBOT FIGHT	HOMEVISION	SPAZIO	A	55.000	20.000	
ROBOTTANK	ACTIVISION	GUERRA	A	97.000	70.000	
SEAQUEST	ACTIVISION	AVVENTURA	A	89.000	85.000	VG 9
SKY ALIEN	HOMEVISION	SPAZIO	A	55.000	20.000	
SKY ALIEN	HOMEVISION	SPAZIO	A	55.000	25.000	
SKY SKIPPER	PARKER	AZIONE	A	79.000	70.000	VG 19
SORCERERS APPRENTICE	ATARI	AZIONE	A	59.000	50.000	VG 14
SPACE INVADERS	ATARI	SPAZIO	A	59.000	50.000	
SPIDER FIGHTER	ACTIVISION	AZIONE	A	89.000	60.000	VG 8
SPIDERMAN	PARKER	AZIONE	A	79.000	70.000	

Retro-Gaming.it

VCS ATARI

TITOLO:	MARCA:	TIPO:	COMPA	P.LIST:	P.MEDIO:	PROVA
STAMPEDE	ACTIVISION	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	HOMEVISION	GUERRA	A	55.000	20.000	
TAPEWORM	SPECTRAVIDEO	AZIONE	A	42.000	40.000	
TEDDY APPLE	HOMEVISION	AZIONE	A	55.000	20.000	
TENNIS	ATARI	SPORT	A	69.000	60.000	
TENNIS	HOMEVISION	SPORT	A	55.000	25.000	
THE EMPIRE STRIKES BACK	PARKER	SPAZIO	A	79.000	65.000	
THRESHOLD	TIGERVISION	SPAZIO	A	64.000	60.000	VG 12
TOPY	HOMEVISION	AZIONE	A	55.000	25.000	
TRICK SHOT	IMAGC	AZIONE	A	29.000	25.000	
TUTANKHAM	PARKER	LABIRINTO	A	89.000	80.000	VG 17
VANGUARD	ATARI	SPAZIO	A	79.000	70.000	VG 14
WALL BREAK	HOMEVISION	AZIONE	A	55.000	20.000	
WAR 2.000	HOMEVISION	AZIONE.	A	55.000	25.000	
WIZARD OF WOR	COLECO	LABIRINTO	A	40.000	/	VG 20
YAR'S REVENGE	ATARI	SPAZIO	A	59.000	50.000	VG 2
GRAND PRIX	ACTIVISION	GUIDA	A	92.000	70.000	
DEFENDER	ATARI	SPAZIO	A	79.000	50.000	VG 2
DIG DUG	ATARI	AZIONE	A	79.000	55.000	VG 13
ENDURO	ACTIVISION	GUIDA	A	92.000	90.000	VG. 1
KABOOM	ACTIVISION	AZIONE	A	77.000	75.000	VG 1
KANGAROO	ATARI	AZIONE	A	79.000	70.000	VG 19
SPACE SHUTTLE	ACTIVISION	SPAZIALE	A	92.000	90.000	VG 17
LILLY ADVENTURE	HOMEVISION	AVVENTURA	A	35.000	20.000	
MOONSWEEPER	IMAGIC	SPAZIO	A	65.000	59.000	VG 18
DECATHLON	ACTIVISION	SPORT	A	97.000	95.000	VG. 1
GORF	COLECO	SPAZIO	A	52.000	40.000	
H.E.R.O.	ACTIVISION	AVVENTURA	A	94.000	90.000	VG 16
KEYSTONE KAPERS	ACTIVISION	AVVENTURA	A	90.000	80.000	VG 11
BEAM RIDER	ACTIVISION	SPAZIO	A	94.000	90.000	VG. 1
BUMP'N'JUMP	MATTEL	GHUIDA	A	69.000	65.000	VG 20
CARNIVAL	COLECO	AZIONE	A	52.000	40.000	VG 6
FATHOM	IMAGIC	AZIONE	A	59.000	55.000	VG 12
MASTER OF UNIVERSE	MATTEL	AZIONE	A	69.000	65.000	VG 21
PITFALL I	ACTIVISION	AVVENTURA	A	94.000	90.000	VG 1
PITFALL II	ACTIVISION	AVVENTURA	A	94.000	90.000	VG 15
BURGERTIME	MATTEL	AZIONE	A	69.000	65.000	VG 10
DONKEY KONG	COLECO	AZIONE	A	62.000	60.000	VG 5
RIVER RAID	ACTIVISION	AZIONE	A	92.000	70.000	VG 6
A.D.&D.T.oM.	MATTEL	AVVENTURA	A	69.000	55.000	
A.D.&D.T.oT.	MATTEL	AVVENTURA	A	59.000	50.000	VG 16
FROGGER	PARKER	AZIONE	A	79.000	65.000	VG 5
MOUSE TRAP	COLECO	LABIRINTO	A	40.000	/	
CENTIPEDE	ATARI	AZIONE	A	69.000	60.000	VG 10
MISSILE COMMAND	ATARI	SPAZIO	A	59.000	25.000	VG 3
PAC MAN	ATARI	LABIRINTO	A	80.000	75.000	
POLE POSITION	ATARI	GUIDA	A	89.000	80.000	VG 11

COLECOVISION

BEE	HOMEVISION	AZIONE	C	73.000	70.000	
BLACK JACK	COLECO	STRATEGIA	C	62.000	60.000	
CABBAGE PATCH KIDS	COLECO	AVVENTURA	C	88.000	80.000	VG 21
CAMPAIGN '84	SUNRISE	STRATEGIA	C	76.000		
CAR RACE	HOMEVISION	GUIDA	C	73.000	70.000	
COSMIC AVENGER	COLECO	SPAZIO	C	52.000	45.000	
DESTRUCTOR	COLECO	LABIRINTO	C	62.000	55.000	VG 24
FOOTBALL	COLECO	SPORT	C	79.000	70.000	
FRENZY	COLECO	LABIRINTO	C	62.000	60.000	VG 21
FRONT LINE	COLECO	AZIONE	C	62.000	60.000	VG 24
GETAWAY TO APSHAI	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	MICROFUN	LABIRINTO	C	88.000	70.000	VG 25
MR. DO	COLECO	LABIRINTO	C	72.000	70.000	VG 19
OMEGA RACE	COLECO	SPAZIO	C	72.000	70.000	VG 25
PEPPER II	COLECO	LABIRINTO	C	62.000	60.000	
PIT STOP	COLECO	GUIDA	C	79.000	70.000	VG 17
PUMUCKJUMP	HOMEVISION	AZIONE	C	73.000	60.000	
QUEST FOR QUINTANA ROO	SUNRISE	LABIRINTO	C	76.000		
ROLLOVERTURE	SUNRISE	AZIONE	C	76.000		VG 23
SMURF	COLECO	AVVENTURA	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	LABIRINTO	C	89.000	85.000	VG 17
DONKEY KONG JR.	COLECO	AZIONE	C	72.000	62.000	VG 16
LADY BUG	COLECO	LABIRINTO	C	52.000	50.000	VG 12
ZAXXON	COLECO	SPAZIO	C	72.000	60.000	VG 11

Retro-Gaming.it

I GIOCHI PER CONSOLLE

INTELLIVISION

TITOLO:	MARCA:	TIPO:	COMPA	P.LIST:	P.MEDIO:	PROVA
A.D.&D	MATTEL	AVVENTURA	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	STRATEGIA	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 & BEAST	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	STRATEGIA	I	49.000	29.000	VG 17
CHESS	MATTEL	STRATEGIA	I	69.000	65.000	
DRACULA	IMAGIC	AVVENTURA	I	49.000	45.000	VG 6
DRAGON FIRE	IMAGIC	AVVENTURA	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	STRATEGIA	I	59.000	55.000	
HOVER FORCE 3D	MATTEL	AZIONE	I	79.000	75.000	
LAS VEGAS	MATTEL	STRATEGIA	I	14.500	14.000	
LOCK'N'CHASE	MATTEL	LABIRINTO	I	69.000	65.000	
fine terza pagina						
MATH FUN	MATTEL	EDUCATIVO	I	14.500	14.000	
MICROSURGEN	IMAGIC	AVVENTURA	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 STALKER	MATTEL	LABIRINTO	I	69.000	65.000	
PINBALL	MATTEL	AZIONE	I	59.000	55.000	
REVERSI	MATTEL	STRATEGIA	I	49.000	29.000	
ROYAL DELER	MATTEL	STRATEGIA	I	49.000	29.000	
S. COMP. SOCCER	MATTEL	SPORT	I	79.000	75.000	
S. COMP. TENNIS	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	
SPACE ARMADA	MATTEL	SPAZIO	I	49.000	29.000	
SPACE BATTLE	MATTEL	AZIONE	I	59.000	55.000	
SPACE HAWK	MATTEL	SPAZIO	I	59.000	55.000	
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 CASTLE	MATTEL	AZIONE	I	59.000	55.000	
TRIPLE ACTION	MATTEL	AZIONE	I	49.000	29.000	
TRON DEADLY DISC	MATTEL	AZIONE	I	59.000	55.000	
TRON MAZE A TRON	MATTEL	AZIONE	I	59.000	50.000	
TROPICAL TROUBLE	IMAGIC	AVVENTURA	I	59.000	50.000	VG 9
UTOPIA	MATTEL	STRATEGIA	I	69.000	65.000	VG 9
VECTRON	MATTEL	AZIONE	I	59.000	55.000	VG 12
WHORM WHOMPER	ACTIVISION	AZIONE	I	85.000	70.000	
WORD FUN	MATTEL	EDUCATIVO	I	29.000	14.000	VG 16
ILLUSIONS	MATTEL	AZIONE	I	59.000	55.000	
NOVA BLAST	IMAGIC	SPAZIO	I	49.000	45.000	VG 10

INTELLIVISION

B 17 BOMBER	MATTEL	GUERRA	Ii	69.000	34.500	VG 6
BOMB SQUAD	MATTEL	GUERRA	Ii	69.000	34.500	VG 18
SPACE SPARTAN	MATTEL	SPAZIO	Ii	69.000	34.500	VG 14
GAME FACTORY	MATTEL	AZIONE	II	49.000	45.000	
JETSONS'W.W.W.	MATTEL	EDUCATIVO	II	49.000	45.000	
JETSONS'WAYS WITH WORDS	MATTEL	EDUCATIVO	II	49.000	45.000	
LEAGUE BASEBALL		MATTEL	II	49.000	45.000	
MELODY BLASTER	MATTEL	EDUCATIVO	II	49.000	45.000	
MIND STRIKE	MATTEL	STRATEGIA	II	49.000	45.000	VG 18
MR. BASIC MEET MR. BYTES	MATTEL	EDUCATIVO	II	49.000	45.000	
NUMBER JUMBLE	MATTEL	EDUCATIVO	II	49.000	45.000	
SCOOBY DOO'S	MATTEL	LABIRINTO	II	49.000	45.000	VG 14

LEONARDO

ALIEN INVADERS	LEONARDO	SPAZIO	LE	25.000	
CAT TRAX	LEONARDO	LABIRINTO	LE	25.000	
GRAND SLAM TENNIS	LEONARDO	SPORT	LE	25.000	

Retro-Gaming.it

LEONARDO

TITOLO:	MARCA:	TIPO:	COMPA	P.LIST:	P.MEDIO:	PROVA
JUMP BUG	LEONARDO	AZIONE	LE	25.000		
MISSILE WAR	LEONARDO	GUERRA	LE	25.000		
OCEAN BATTLE	LEONARDO	GUERRA	LE	25.000		
PLEIADS	LEONARDO	SPAZIO	LE	25.000		
R2D TANKS	LEONARDO	GUERRA	LE	25.000		
SPACE ATTACK	LEONARDO	SPAZIO	LE	25.000		VG 1
SPACE MISSION	LEONARDO	SPAZIO	LE	25.000		
SPIDERS	LEONARDO	AZIONE	LE	25.000		
TANKS A LOT	LEONARDO	GUERRA	LE	25.000		
THE END	LEONARDO	AZIONE	LE	25.000		

VIDEOPAC

ALLA CONQUISTA DEL MONDO	PHILIPS	BOARD	P	90.000		
ATTACCO GALATTICO	PHILIPS	SPAZIO	P	80.000		VG 20
BACKGAMMON	PHILIPS	STRATEGIA	P	70.000		
BASEBALL	PHILIPS	SPORT	P	55.000		
BASIC C7429	PHILIPS	EDUCATIVO	P	250.000		
BASKET/BOWLING	PHILIPS	SPORT	P	55.000		
fine quarta pagina						
BATTAGLIE SPAZIALI	PHILIPS	SPAZIO	P	80.000		
CACCIA AL DRAGONE	PHILIPS	LABIRINTO	P	70.000		VG 7
CACCIA AL TESORO	PHILIPS	BOARD	P	90.000		
CANNIBAL	PHILIPS	LABIRINTO	P	70.000		VG 3
CASSETTA MUSICALE	PHILIPS	EDUCATIVO	P	75.000		
CHESS C7010	PHILIPS	STRATEGIA	P	200.000		
COMBATTENTI DELLA LIBERTA	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	STRATEGIA	P	55.000		
LOGICA CINESE	PHILIPS	STRATEGIA	P	55.000		
LOONY BALLON	PHILIPS	AZIONE	P	80.000		
MATEMATICA	PHILIPS	EDUCATIVO	P	55.000		
MOSTRO SPAZIALE	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 MAGICO	PHILIPS	AZIONE	P	80.000		VG 6
RACCATTAPALLE	PHILIPS	AZIONE	P	55.000		
SALTIMBANCO	PHILIPS	AZIONE	P	55.000		
SAMURAI	PHILIPS	STRATEGIA	P	55.000		
SCI	PHILIPS	SPORT	P	55.000		VG 8
SEGRETO DEL FARAONE	PHILIPS	STRATEGIA	P	55.000		
SUPER BEES	PHILIPS	AZIONE	P	80.000		
TERRAHAWKS	PHILIPS	SPAZIO	P	80.000		VG 11
TIRATORE SCELTO	PHILIPS	AZIONE	P	55.000		
TIRO CON CATAPULTA	PHILIPS	AZIONE	P	80.000		
TURTLES	PHILIPS	AZIONE	P	70.000		VG 15
VIDEO MESSAGGI	PHILIPS	AZIONE	P	45.000		
WESTERN	PHILIPS	AZIONE	P	55.000		

VCS SUPERCHARGER

COMMUNIST MUTANTS FROM SP	STARPATH	SPAZIO	S	27.000	30.000	VG 14
DRAGON STOMPER	STARPATH	AVVENTURA	S	30.000	40.000	
ESCAPE FROM MIND MASTER	STARPATH	LABIRINTO	S	30.000	40.000	VG 10
FIREBALL	STARPATH	AZIONE	S	27.000	30.000	
FROGGER	STARPATH	AZIONE	S	27.000	30.000	VG 24
KILLER SATELLITES	STARPATH	SPAZIO	S	27.000	30.000	
PARTY MIX	STARPATH	AZIONE	S	30.000	42.000	
RABBIT TRANSIT	STARPATH	AVVENTURA	S	27.000	30.000	VG 19
SUICIDE MISSION	STARPATH	AZIONE	S	27.000	30.000	
SURVIVAL ISLAND	STARPATH	AVVENTURA	S	30.000	40.000	VG 15
SWORDS OF SAROS	STARPATH	AZIONE	S	27.000	30.000	VG 23

VECTREX

ARMOUR ATTACK	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	
fine quinta pagina						
COSMIC CHASM	VECTREX	SPAZIO	V	75.000	70.000	
FLIPPER	VECTREX	AZIONE	V	85.000	80.000	
FORTRESS OF NARZOD	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	

Retro-Gaming.it

I GIOCHI PER CONSOLLE

COMPATIBILITÀ MISTE

TITOLO:	MARCA:	TIPO:	COMPATIBILITA	P.LIST:	P.MEDIO	PROVA:
A.D.&D.T.oM.	MATTEL	AVVENTURA	A/I	69.000	55.000	
A.D.&D.T.oT.	MATTEL	AVVENTURA	A/I	59.000	50.000	VG 16
BEAM RIDER	ACTIVISION	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/64	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	ACTIVISION	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/64	62.000	60.000	VG 5
DONKEY KONG JR.	COLECO	AZIONE	C/I	72.000	62.000	VG 16
ENDURO	ACTIVISION	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	
H.E.R.O.	ACTIVISION	AVVENTURA	A/C/64	94.000	90.000	VG 16
ILLUSIONS	MATTEL	AZIONE	I/C	59.000	55.000	
KABOOM	ACTIVISION	AZIONE	A/64	77.000	75.000	VG 1
KANGAROO	ATARI	AZIONE	A/64	79.000	70.000	VG 19
KEYSTONE KAPERS	ACTIVISION	AVVENTURA	A/C/64	90.000	80.000	VG 11
LADY BUG	COLECO	LABIRINTO	C/I	52.000	50.000	VG 12
LILLY ADVENTURE	HOMEVISION	AVVENTURA	A/C	35.000	20.000	
MASTER OF UNIVERSE	MATTEL	AZIONE	A/C/I	69.000	65.000	VG 21
MISSILE COMMAND	ATARI	SPAZIO	A/XL	59.000	25.000	VG 3
MOONSWEEPER	IMAGIC	SPAZIO	A/C	65.000	59.000	VG 18
MOUSE TRAP	COLECO	LABIRINTO	A/I	40.000	/	
NOVA BLAST	IMAGIC	SPAZIO	I/C	49.000	45.000	VG 10
PAC MAN	ATARI	LABIRINTO	A/XL	80.000	75.000	
PITFALL I	ACTIVISION	AVVENTURA	A/C/I	94.000	90.000	VG 1
PITFALL II	ACTIVISION	AVVENTURA	A/C/I	94.000	90.000	VG 15
POLE POSITION	ATARI	GUIDA	A/XL	89.000	80.000	VG 11
RIVER RAID	ACTIVISION	AZIONE	A/C/I/64	92.000	70.000	VG 6
SPACE SHUTTLE	ACTIVISION	SPAZIALE	A/64	92.000	90.000	VG 17
ZAXXON	COLECO	SPAZIO	C/I	72.000	60.000	VG 11

GIGLIONI
IL N°1 NEI COMPUTERS

offre la gamma completa di calcolatrici e poket computer
HEWLETT PACKARD
SHARP – CASIO
TEXAS

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

GIGLIONI s.r.l.
via L. Sturzo,45 (ang. Garibaldi) Milano
tel. 654906

PROGRAMMI SU DISCO PER CBM 64
COMMODORE A PREZZI SUPER SCONTATI



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

STIAMO MIGLIORANDO LA DIFFUSIONE DEI NOSTRI PERIODICI E CERCHIAMO LETTORI DISPOSTI A COLLABORARE

Vuoi collaborare con il Gruppo Editoriale Jackson? Ti rechi all'edicola ogni giorno? Hai del tempo libero per aiutarci in un lavoro di verifica presso le edicole? Scrivici o telefonaci, specificando la tua disponibilità.

Gruppo Editoriale Jackson s.r.l.
Reparto Diffusione
Via Rosellini, 12
20124 Milano - Tel. 02/6880951

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	199.00	195.000
LUCKY espansione di memoria	145.000	
BASE MATTEL INTELLIVISION più 3 cartucce sportive	280.000	
Modulo Intellivoice	99.000	90.000
PHILIPS VIDEOPAG G 7000	165.000	
PHILIPS VIDEOPAG G 7200	300.000	
PHILIPS VIDEOPAC G 7400	200.000	
SUPERCHANGER con cartuccia	95.000	
CONSOLLE VECTREX	195.000	
VECTREX hard 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 Intellevision	29.000	
Rugger joystick 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	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
VIG 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 due 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	120.000	100.000	-
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	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 ILTD	820.100	-	Standard MSX la memoria video occupa 16 Kbyte di ram. L'utente ne può utilizzare 64
Sv-328	Spectrav ILTD	1.062.000	-	Collegabili drive per dischi tramite unità di espansione espandibile fino a 144 Kb ram, 96 Kb rom
SV 318	Spectrav ILTD	1.062.000	-	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 CT/M ed Apple
YC 64	Yashica	Pross distr.	-	Standard MSX

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			

Retro-Gaming.it

ETÀ _____ INDIRIZZO _____

Novità Jackson.



David Lawrence

LINGUAGGIO MACCHINA DEL COMMODORE 64

Il libro apre nuovi orizzonti a tutti coloro che sono interessati alla programmazione in linguaggio macchina del COMMODORE 64.

Con cassetta
Cod. 572D Pag. 208 Lire 29.000

Clive Prigmore

IL BASIC IN 30 ORE PER SPECTRUM

Questo semplice corso di autoistruzione insegna a programmare, e un programma ha sempre bisogno di due ingredienti, un linguaggio e una struttura: dunque questo libro non insegna solo il BASIC, ma anche come si organizza correttamente un buon programma.

Cod. 501B Pag. 360 Lire 40.000

Rodnay Zaks

IL TUO PRIMO PROGRAMMA IN BASIC

La diffusione del BASIC per la sua semplicità e quasi "naturalezza" di programmazione fa si che una cultura generale sull'informatica e la sua applicazione non può prescindere da una conoscenza di base di questo linguaggio. Questo lo scopo del libro: permettere anche a chi ha soltanto una cultura di base, di capire che cos'è il BASIC e come si usa.

Cod. 507B Pag. 216 Lire 19.500

Czes Kosniowski

MATEMATICA E COMMODORE 64

Tutte le funzioni matematiche disponibili sul C64 sono qui descritte, ed il loro uso è illustrato con programmi che possono essere utilizzati dal lettore all'interno dei suoi, per particolari applicazioni.
Il libro contiene anche informazioni e programmi su altri argomenti, come i codici e la crittografia, i numeri casuali, le serie, la trigonometria, i numeri primi e l'analisi statistica dei dati.

Con cassetta
Cod. 570D Pag. 160 Lire 24.000

F. Williams

AI CONFINI DELLO SPECTRUM
Applicazioni avanzate

Un esame attento dei listati consentirà al lettore di apprendere i "segreti" della programmazione strutturata e migliorare notevolmente le proprie capacità di programmatore.
I programmi presentati vanno dagli arcade più famosi, tra cui il celebre "Spectrum Invaders" ai programmi di utilità più interessanti, dai giochi d'azzardo ai programmi didattici, dai programmi funzionali a quelli di matematica e di giochi di strategia.

Con cassetta
Cod. 414B Pag. 180 Lire 28.000

Mike Grace

ADVENTURE E COMMODORE 64

Un manuale per ideare e utilizzare programmi di Adventure basati esclusivamente sul testo.
Una progettazione modulare del programma rende più facile la comprensione della struttura. L'abilità nella programmazione avrà modo di emergere durante la costruzione graduale dell'Adventure, per modificare il programma dimostrativo, o addirittura per costruirne uno nuovo.

Con cassetta
Cod. 571D Pag. 240 Lire 35.000

Rita Bonelli

COMMODORE 16 PER TE: BASIC 3.5

È un libro di introduzione al BASIC C16 con il classico taglio didattico Bonelli. Adatto per la Scuola media inferiore e per chi non conosce l'informatica.
La cassetta allegata al libro contiene diverse lezioni, una per ogni capitolo, che devono essere lette prima del capitolo relativo.

Con cassetta
Cod. 413B Pag. 296 Lire 35.000

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

La biblioteca che fa testo.

ritagliare (o fotocopiare) e spedire in busta chiusa a:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON – Divisione Libri - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

n° copie	codice	Prezzo unitario	Prezzo totale
		Totale	

☐ Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più **L. 3.000 per contributo fisso spese di spedizione.**

Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:

☐ Allego assegno della Banca

n° _____

☐ Allego fotocopia del versamento su c/c n. 11666203 a voi intestato

☐ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

Nome
Cognome
Via
Cap Città Prov.
Data Firma

Spazio riservato alle Aziende. Si richiede l'emissione di fattura

Partita I.V.A. | | | | | | | | | | | |

ORDINE MINIMO L. 50.000

Retro-Gaming.it

LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU

VENDO ad un prezzo incredibile **Videopac-G7000** con garanzia più tre cassette satellite attack (31+) Sci (25+) Saltimbanco (33+) prezzo commerciale L. 350.000 per solo lire 190.000.
Vairo Vincenzo - Via Malet 33 - Pagani (SA) - Tel. 081/954665 (ore pasti).

Vendo **Atari VCS** di 2 anni con 2 cassette + 7 cassette comprati a giugno in America!!
Due di queste sono Avventure di Tran, Donkey kong jr. Vendo in pezzi separati però è meglio tutto insieme.
Nicola Zucchini - P.zza Gramsci, 9 - MI - Tel. 02/3495421 dalle 20.30 in poi.

VENDO **consolle Intellevision** + 17 CASSETTE a L. 800.000 (valore vero L. 1.200.000) e vendo consolle Atari + 18 cassette a L. 550.000 (vero valore 1.100.000) tutto il materiale perfetto come nuovo. Telefonare ore pasti o serali Lattanzi Marco - Via Accademia Albertina 3 - TO - Tel. 011/878986

VENDO **Atari** completo ci 2 paia di Joystick, alimentatore, istruzioni e cassetta omaggio. Tutto a lire 100.000.
Vendo inoltre cassette Atari Gran Prix (Activision) L. 50.000 Dig Dug L. 40.000, Dodge, em L. 20.000
Tel. Franco Torrese, Via Barelli 5 - MI - Tel. 02/4073004 dalle ore 20 alle ore 21.30

VENDO **VICS Atari 2600** + 2 Joystick + 6 cartucce (Defendere, Pole Position, New Soccer, Raiders of the lostak, Ms Pacmsan, New tennis) in ottime condizioni (6 mesi di vita e scatola imballaggio) del valore di L. 650.00 a L. 360.000.
Fabrizio Spallaccia - Via Nocera Umbra 97 - 00181 Roma - Tel. 784972 (ore pasti)

VENDO **consolle Intellevision** + 17 cassette a Lire 800.000 trattabili (vero valore 1.200.000). Tutto in perfetto stato e vendo consolle Atari + 18 cassette a Lire 550.000 (vero valore 1.100.000).
Lattanzi Marco - Via Accademia Albertina, 3 - Tel. 011/878986 ore pasti e serali.

VENDO **cassette per il VIC 20** inespanso le migliori in circolazione: Arcadia, Tornado, Fantazia e molte altre a L. 10.000 l'una.
Bancora Massimiliano - Via M. Monti 1 - 22100 Como - Tel. 276889 (ore pasti).

VENDO **Intellevision** + Poker-blacx jack a L. 160.000.
Cartucce: Skiing, Soccer, Tennis a L. 39.000 cad.; Auto Racing, Sea Battle, Triple Action, Micro Surgeon a L. 30.000 cad. oppure tutto in blocco a L 370.000
Nicola - Tel. 02/7530205 ore pasti.



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.

VENDO **consolle Atari VCS 2600** come nuova (2 Joystick + Space invader + combat) Lire 200.000. Vendo inoltre (per acquisto computer Ibm) Asteroids, Vanguard, Pole Position, Pacman, Star Raiders in tutto 230.000. Come nuove, senza difetti.
Tel. 081/8903019 dopo le 21.00 feriali.

VENDO **VIC 20** + registratore C2N+ Joystick + 6 cassette di giochi + libro supplemento al manuale + 2 libri sulla programmazione a L. 380.000. Vendo Videopac G7000 + cassette n° 1 e n° 38 (Cannibal) a L. 280.000.
Massocco Mauro - Via 24 Maggio, 3 - 14010 Cisterna d'Asti (AT)

VENDO Videogioco popeye, **Nintendo** L. 160.000 vendo a L. 100.000 un mese di vita con garanzia.
Gervasi Gerlando - Via Lepanto, 20 - 90012 Caccamo - PA - Tel. 091/948507 dalle 14 alle 15.

OCCASIONISSIMA!! Vendo consolle **Atari VCS 2600** con 22 cartucce tra cui: Pitfall, Demon-attack, Atlantis, Pacman, Defender, Space Invaders, Vollielball, Asteroids, Missile Command, Star Raiders, ecc. il tutto a L. 460.000 trattabili. Richiedo massima serietà.
Inoltre vendo-cambio-compro-software su cassetta per computers Atari (400-800-600XL-800XL ecc.). Dispongo di diversi titoli molto interessanti. Se interessati scrivere o telefonare a: Maggiolini Adriano, Via XX settembre, 5 - 20021 Baranzate di Bollate (MI), - Tel. 02/3562039 (dalle ore 16.30 alle 21.30).

VENDO base **Mattel Intellevision** con n° 6 cassette Burgertime, Soccer, Tennis, Beamrider Activ, Skiing Bascketball. Acquistao marzo 84 a L. 400.000.
Alessandro Cozzi - Via R. Sanzio 5 - 20100 Arluno (MI) - Tel. 02/9015291 dalle 18 in poi.

VENDO **Spectrum Sinclair (48K)**, tre mesi di vita, completo di trasformatore, cavi di collegamento, manuali in inglese, cassetta gioco "2200M" + vari listati. Lo Spectrum è nuovo usato pochissimo. Vendo a L. 390.000.
Rivolgersi a: Nalli Gaetano - Via G. Rotondi, 6 - MI - Tel. 4391879 dalle 20.00 alle 4.00 esc. domenica.

VENDO **consolle Intellevision** + 5 delle più belle cassette solamente per L. 410.000 ed il tutto è in ottime condizioni!!!
Telefonate, anche solo per ulteriori informazioni al 46697 (0481) dalle 17 alle 21

VENDO **Intellevision** + computer adaptor + 8 cassette Mattel + 3 cassette Imagic + computer Keyboard a L. 510.000 (inaudito) tutto in ottime condizioni!!!
Tel. 8321950 dalle 15 alle 17.30

VENDO mastrmind a L. 10.000 sette e mezzo a L. 10.000 altri bellissimi giochi nella lista che vi manderò se voi mi manderete L. 500.
Rispondo a tutti.
Morini Alessandro - B.go della Grazie, 24 - 43100 Parma

COMPRO per **TI 99/4A,** sintetizzatore vocale a L. 80.000 trattabili.
Compro anche cassetta, sempr per TI 99/4A, «al piner» a L. 40.000.
Sabaini Luca - Via Marconi, 12 - 37011 Bardolino (Lago di Garda) VR - Tel. ore di cena 045/7210396

VENDO molte **riviste per computer**: Bit, personal software, papersoft, Hp computer, Nc microcomputer, personal time, micro e personal C., ecc... a sole 1500 l'una. Sono 60 e regalo 5 libri a chi acquista il blocco. I libri sono sul BASIC e computer in genere.
Barca Giuseooe - Via Tre re, 29 - 20046 Brugherio (MI)

VENDO **Atari VCS 2600** con joystick paddles cassetta combat in omaggio + le seguenti cassette: Demon attack, comic ark, Scot Racer, Star Voyager, Night

Retro-Gaming.it

Driver a L. 450.000 trattabili.
Busi Massimo, Via Orsi, 32 - 27100 Pavia - Tel. 0382/36530 ore pasti

VENDO **Atari VCS 2600** dicembre 83, in perfetto stato con 8 cassette (Jungle Hunt, Ms Pacman, Moonsweepr, space invaders, Soccer, Basket, Combat e Video Ceckers) a L. 420.000 (valore L. 685.000).
Giorgio Bollati Via Molinetto 15 Corsico (MI) 20094 - Tel. 02/4491161

VENDO **Atari VCS 2600** + 46 cartucce fra cui molter novità e un supercharger con alcune cassette.
Il prezzo di listino è più di L. 3.000.000; ma io lo vendo a L. 1.500.000.
Stanzani Sandro - Via Antonio Canova, 9 - 40138 Bologna - Tel. 051/533870 dalla 19 alle 21

VENDO **Acquarius** Home Computer + registratore + 1 cassetta (Night stalker). Praticamente nuovo a L. 280.000 intrattabili.
Pangrazi Giulio - P.zza Mazzini 41 - Roma
Tel. 06/386560 (ore pasti e 19-21)

VENDO **Base Intellevision** a un prezzo di L. 290.000 + 9 cartucce a scelta.
Vendo le cartucce anche a parte a L. 25.000 cad.
Tosarello Angelo - Via Giovanni, 49 - 45025 Fratta Pol. (RO) - Tel. 0425/68108

VENDO **Coleco Vision** in ottime condizioni con imballo originale, piú cassete "Smurf-donkey - Kong - Mouse Trap" a L. 350.000 trattabili.
Sollima Vincenzo - Via Magenta, 1 (Loc. Corvo) 88100 Catanzaro - Tel. 0961/61050 ore pasti 14/15 19 in poi.

VENDO cassetta x **Atari 2600**: Video puball L. 25.000, Space Invaders, L. 25.000, Jungle Hunt L. 30.000, Dug Dug L. 30.000, Kongorro L. 30.000, Ms Pacman, L. 35.000, Basketball L. 15.000, Soccer's Appartace L. 25.000.
Flavio Marangon - Via C. Colombo, 80 - Poirino (TO).
Tel. 011/9450362 (Zona Torino) ore pasti.

VENDO causa cambio sistema **base Atari** + 10 cassette tutto in ottimo stato tra cui:
Asteroids, Champion ship Soccer, Combat, Golf, Night driver, Raiders of the losta ark, space invaders, space war, Volleyball, Video Chess a Lire 40.000 trattabili (valore reale oltre 800.000).
Maggio Angelo - L.go Domodossola 2 - 20145 Milano.

VENDO **Intellivision** con lock'n'chase e poker a L. 150.000.
Tosolini Roberto - Via Calvario, 2 - 33010 Cassacco (UD)
0432/854030 (pomeriggio)

VENDO videogioco **Atari VCS 2600,** con 2 Joystick, ben tenuto, più 8 cassette (Decathlon, Calcio, E.T., Pacman, Asteroid, Space Invaders, Mario Bros, Yar's Revenge) al prezzo di L. 450.000, trattabili.
Fabio Mancini - Via Borzoli 19 B/7 - 16153 Genova - Tel. 010/603105 dalle ore 12 alle ore 19.

VENDO **consolle Intellevision** +5 delle più belle cassette solamente per L. 410.000 trattabili, ed inoltre il tutto è in ottime condizioni.
Telefonate, anche solo per ulteriori informazioni al (0481) 46697 dalla 17 alle 21.

Vendo computer **Sega SC-3000** nuovissimo, ancora chiuso nel suo imballo originale, e in più regalo commutatore per la TV, alimentatore del computer joystick, una cassetta per apprendere il BASIC, un cartridge con BASIC completo e tre cartridge con giocjhi divertentissimi a sole 400,000, causa doppio acquisto.
Fulvio Renoldi - Via Cappuccini, 11 - 20122 Milano - Tel. 02/709337 ore 15-20

VENDO **base Intellevision** + 5 cassette a sole L. 500.000 più che trattabilissime.
Le cassette disponibili sono: Poker e Blackjack, Soccer, Space Armada, Armor Battle e Mission X (in ottimo stato).
Davanzo Andrea - Via S. Anna, 8 - Monfalcone (GO) - Tel. 0481/46697 dalle 17.30 alle 21.00

VENDO **VIDEOPAC G-700** in ottimo stato. 2 cassette: guerre lasera n° 18 Rischia vinci n° 12 e garanzia.
Tutto a lire 190.000
Rizzato Davide - Via Puccini, 20
40033 Casalecchio di Reno (BO)
Tel. 051/571172

CAMBIO **consolle Intellevision** + 15 cartucce (tra le migliori: Dracula, Donkey Kong, Burgtime, Zaxxon, Lady bug ecc.) Con consolle Coleco+Atari converter + mod. turbo + 4 cartucce oppure senza Mod. turbo ma con 7 cartucce.
CAMBIO Lock'chase, Tron maze a tron, tennis, Astrosmash, frog bog con microsurgeon, truckin, Royal Dealer e chess.
Cambio le cartucce sopra citate + Dracula, Ice Trek, venture e Donkey kong per Q bert (Do due cartucce a scelta), Demon attack, beauty & best, pitfall, river raid e buzz bombers.
Scialla Giacinto - Via Manzoni, 28 - 81040 Curti (CE) - Tel. 0823/811029 (ore 10-15).

VENDO **consolle intellevision** con 24 cassette (le migliori) + contenitore in perspex per le cassette L. 500.000.
Telefonare sera 010/892412.
Vittorio Sirianni - Via Pechiera 4/8
16136 Genova



Dalla grande edicola Jackson
Tutte le applicazioni professionali

elettronica oggi
Il punto di riferimento più qualificato per chi voglia aggiornarsi su prodotti, applicazioni, tecnologie elettroniche, in Italia e all'estero.
11 numeri all'anno: **L. 3.500** a numero
Abbonamento: solo **L. 31.000**

Telecomunicazioni
Le frontiere aperte dalla telematica, le telecomunicazioni professionali in tutti i loro sottosettori.
10 numeri all'anno: **L. 3.500** a numero
Abbonamento: solo **L. 28.000**

AUTOMAZIONE
Un'aggiornatissima panoramica delle nuove tecnologie microelettroniche e informatiche applicate all'automazione industriale.
11 numeri all'anno: **L. 3.500** a numero
Abbonamento: solo **L. 30.500**

l'Elettronica
Quindicinale di politica industriale, componentistica, informatica e telecomunicazioni per uomini di marketing, responsabili acquisti, manager di settore.
22 numeri all'anno: **L. 2.500** a numero
Abbonamento: solo **L. 44.000**

INFORMATICA
La rivista professionale per chi si occupa di sistemi: dai microcomputer ai mini, ai supermini, ai mainframe. Con notizie in anteprima dall'America.
11 numeri all'anno: **L. 3.500** a numero
Abbonamento: solo **L. 31.000**

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

Gli ultimi saranno i primi?

Giudicalo tu.

Anche se, in ordine di tempo, siamo gli ultimi a uscire con libri "dedicati" ai più diffusi home e personal computer, siamo convinti che il lettore attento ed esigente apprezzerà la qualità dei contenuti e la loro presentazione. Abbiamo selezionato e tradotto i best-seller mondiali che accolgono quanto di più utile è stato scritto per il tuo computer.

Scegli a colpo sicuro!

Puoi ordinare direttamente i titoli presentati compilando ed inviando il coupon pubblicato oppure acquistarli presso i più qualificati computer shop e le migliori librerie.

CEDOLA DI ORDINAZIONE - LIBRI

Compilare e spedire in busta chiusa a:
J. soft - Viale Restelli 5 - 20124 Milano
tel. 02/6880841-6880842-6880843

Ordino i seguenti libri per un importo totale di L. .....
+ L. 2.000 come contributo fisso per spese di spedizione

Cod. ..... Cod. .....
Cod. ..... Cod. .....
Cod. ..... Cod. .....

☐ Contanti allegati
☐ Assegno allegato n° .....
☐ Ho spedito l'importo a mezzo vaglia postale
☐ Ho versato l'importo sul CCP n° 19445204 intestato a J. soft - Milano
☐ Pagherò in contrassegno al postino al ricevimento dei volumi

Nome .....
Cognome .....
Via .....
CAP ..... Città ..... Prov. .....
Se richiesta fattura - codice fiscale .....
Data .....

J. soft: libri di qualità

Per Commodore 64



Giochi fantastici per il C 64
Cod. ASOC 001 L. 42.000
(inclusa cassetta)

Un libro pensato e realizzato per il divertimento dell'utente del C 64; contiene 19 giochi di vario genere tutti ampiamente commentati. L'attento studio dei programmi potrà essere vantaggioso per l'apprendimento delle tecniche di programmazione.



Il libro del C 64
Volume 1
Cod. ASOC 010 L. 24.000
(inclusa cassetta)
Il libro del C 64
Volume 2
Cod. ASOC 011 L. 24.000
(inclusa cassetta)

I due libri illustrano a fondo le possibilità del Commodore 64. Un compendio di utili consigli, e quant'altro è necessario per conoscere meglio il proprio calcolatore. Esempi pratici completano l'esposizione in modo chiaro ed esauriente.



C 64: suono e grafica -
Volume 1
Cod. ASOC 008 L. 24.000
(inclusa cassetta)
C 64: suono e grafica -
Volume 2
Cod. ASOC 009 L. 24.000
(inclusa cassetta)

Due volumi che non possono mancare nella biblioteca dell'utente Commodore. Una miniera di idee e suggerimenti per la programmazione del tuo personal computer. Una vasta serie di programmi esemplificativi guidano il lettore al miglior sfruttamento del Commodore 64.

Per ZX Spectrum



15 giochi grafici per ZX Spectrum
Cod. ASOC 002 L. 24.000
(inclusa cassetta)

Un fantastico volume con 15 entusiasmanti giochi grafici per il tuo ZX Spectrum. Tutti i programmi sono "pronti all'uso" e ampiamente commentati. I programmi sono scritti sfruttando appieno le capacità del calcolatore ed il loro studio può giovare a chiunque intenda affinare le proprie tecniche di programmazione.

Inoltre, i Paper Book: la raccolta dei programmi suddivisi per macchina di Paper Soft, il primo settimanale di software su carta per il tuo computer.



Paper Book - programmi per Apple // -
Cod. ASOC 005 L. 18.000
Paper Book - programmi per VIC 20 -
Cod. ASOC 003 L. 18.000
Paper Book - programmi per Commodore 64 -
Cod. ASOC 004 L. 18.000
Paper Book - programmi per Texas TI 99/4A -
Cod. ASOC 007 L. 18.000
Paper Book - programmi per ZX Spectrum -
Cod. ASOC 006 L. 18.000

In ogni volume, corredato di cassetta, oltre 40 programmi per il tuo computer: giochi grafici, utility, arcade, adventure una miscela esplosiva di software "pronto all'uso"!

J. soft s.r.l.
Viale Restelli, 5 - 20124 Milano - tel. 02/6880841-6880842-6880843

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

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.

CONCESSIONARI ATARI

LOMBARDIA E NOVARA	CONSOLO & LONGONI viale dell'Industria 63 20037 Paderno D. (MI) 02 - 9183372 / 9184083	PIEMONTE VALLE D'AOSTA escl. NOVARA	NORVAT corso Fiume 42 10100 Torino 011 / 682171	VENETO FRIULI TRENTINO	INTERSERVICE via S. Pietro 58/A 35100 Padova 049 / 655654
EMILIA R. S. MARINO	TELCOM via dei Mille 19 40100 Bologna 051 / 274600	TOSCANA (+ LA SPEZIA) UMBRIA MARCHE	TELEBIT via Il Prato 8/R 50100 Firenze 055 / 262652	CAMPANIA	LADA via F. Imparato 33 S. G. Teduccio (NA) 081 / 7527006
PUGLIA ABRUZZI BASILICATA	DOMINA via Turati 46 70100 Bari 080 / 420204	SICILIA CALABRIA	BELCO via M. D'Amelio 78 90100 Palermo 091 / 547566	SARDEGNA	SICOM strada Sestu - Elmas Km 21 09100 Sestu (CA) 070 / 22317
FOTO-CINE (NAZIONALI)	CIRCE FILM via Pascoli 70/3 20100 Milano 02 / 2565536				

Per informazioni sul distributore del Lazio rivolgersi al (02) 6120851/2/3/4/5

Retro-Gaming.it