ISSN: 0392-8918

VIDEO GIOCHI

27

UNA PUBBLICAZIONE DEL GRUPPO EDITORIALE JACKSON

GIUGNO 1985 L. 3500

LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGAMES E GIOCOMPUTER

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70



SCOPRITE L'AMERICA

LINEA DIRETTA

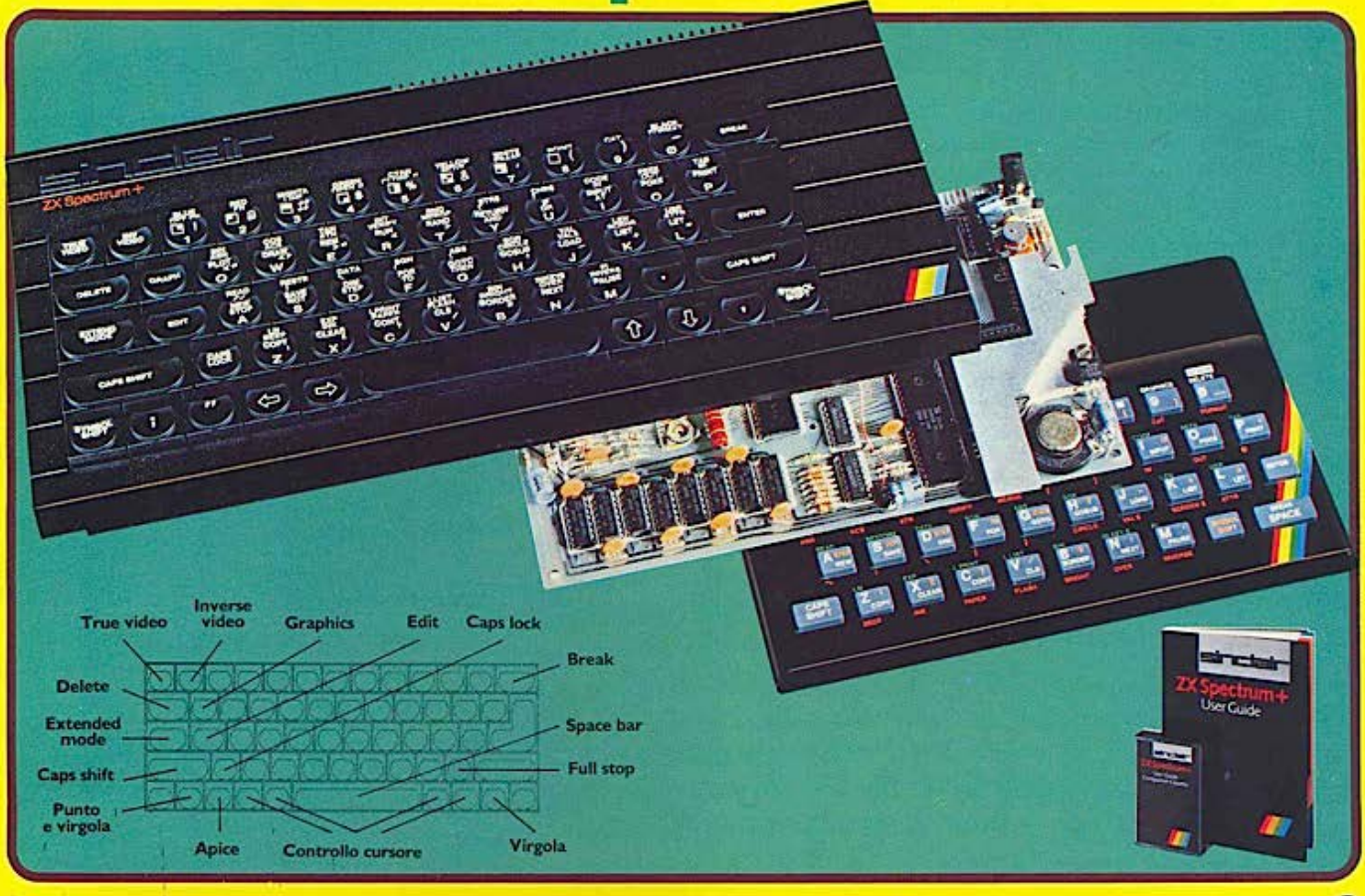
CON L'AVVENTURA

TUTTI I NUOVI CION-OP

IL RITORNO

DI HARRY PITFALL

Trasforma il tuo Spectrum in ZX Spectrum +



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.

CARATTERISTICHE:

- 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.

a casa vostra subito !!

Descrizione	Q.tà	Prezzo unitario	Prezzo Totale
Kit 48K/Plus		L. 109.000	

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

Nome
Cognome
Via
Città
Data C.A.P.

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

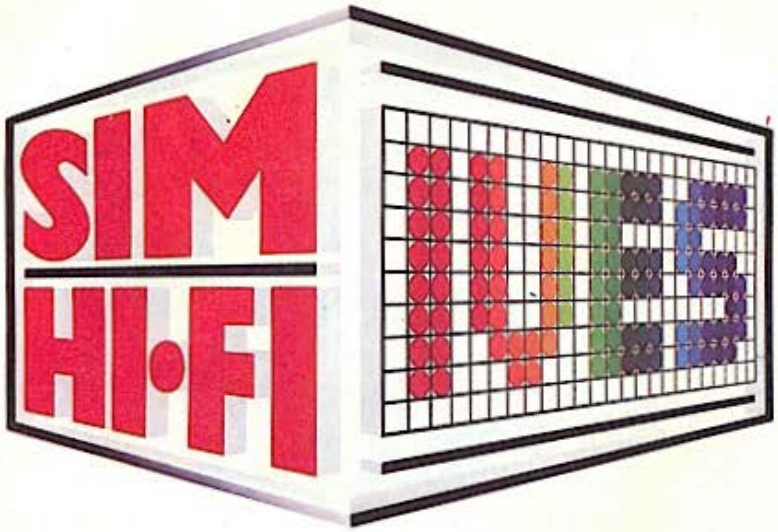
PAGAMENTO:
A) Anticipato, mediante assegno bancario per l'importo totale dell'ordinazione.
B) Contro assegno, in questo caso, è indispensabile versare un acconto di almeno il 50% dell'importo totale mediante assegno bancario. Il saldo sarà regolato contro assegno.

AGGIUNGERE: L. 5.000 per contributo fisso.
I prezzi sono comprensivi di I.V.A.

SI ACCETTANO FOTOCOPIE DI QUESTO MODULO D'ORDINE

DIVIS.
EXELCO Via G. Verdi, 23/25
20095 - CUSANO MILANINO - Mila

5·9 settembre 1985
Fiera Milano



19° salone internazionale della musica e high fidelity international video and consumer electronics show

padiglioni 16-17-19-20-21-41F-42

Segreteria generale SIM-HI-FI-IVES
Via Domenichino, 11 - 20149 Milano
Tel. 02/48.15.541 (r.a.)
Telex 313627

ASSOEXPO

Ingressi: Porta Meccanica (P.za Amendola)
Porta Edilizia (V.le Eginardo)
Orario: 9.00 - 18.00

Strumenti musicali, P.A. System, Apparecchiature Hi·Fi, Attrezzature per discoteche, Musica incisa, Broadcasting, Videosistemi, Televisione, Elettronica di consumo, Videogiochi, Home computers

Il più eccitante appuntamento europeo con la musica, l'hi-fi, il computer e il video è alle porte! Segnati le date: dal 5 al 9 Settembre!

Partecipa anche tu alla

GRANDE CACCIA AL TESORO

con migliaia di premi ed un omaggio per tutti!

SOMM

IL POSTO DELLA POSTA 6

HIT GAMES 14
CLASSIFICHE DEI GIOCHI PIÙ AMATI E PIÙ VENDUTI

READY 19
FATTI, NOTIZIE CURIOSITÀ DAL MONDO DEL GIOCO ELETTRONICO

ATTUALITÀ 28
ALLA SCOPERTA DELL'AMERICA, INTERVISTA CON DAN BUNTEN IDEATORE DEL GIOCO SEVEN CITIES OF GOLD
I VIDEOGAMES FAI-DA-TE – IIIª PUNTATA 65

GIOCOCOMPUTER 41
QUESTO MESE GIOCHIAMO CON:
SPECTRUM: STAR STRIKE, SOFTWARE STAR, CYCLONE, MATCH POINT, THE LORDS OF MIDNIGHT, TURMOIL
CBM 64: PIT STOP II, TAZZ, SAGA MISSION, SATAN'S HOLLOW,
COLECOVISION: KEN HUSTUN'S POKER & BLACK JACK
VIC 20: SUPER GAMES PACK 2

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

ARIO

57 AL BAR I GRANDI A GETTONE
TUTTE LE NOVITÀ DELLA FIERA CAMPIONARIA
PITFALL II LOST CAVERNS
PST, PSST... TRUCCHI, SEGRETI
E CURIOSITÀ DEI VIGI DA BAR

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

70 VIDEOCAMPIONI
QUATTRO CHIACCHIERE
CON I GIOCATORI PIÙ BRAVI DEL MESE

72 SPIEGACOMPUTER
LE LEZIONI DI BIT BIT

74 BONUS
GARE RECORD E VIDEOATLETI

89 IL MERCATO
GUIDA COMPLETA CON PREZZI DI VIDEOGIOCHI E DINTORNI

96 LO VOGLIO NON LO VOGLIO PIÙ

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

il posto della posta

PREZZI IN DISCESA, PER QUANTO?

Ho 18 anni e sono un vostro assiduo lettore fin dall'uscita del primo numero di questa eccezionale rivista. Con la presente oltre che a sottoporvi alcuni quesiti, colgo l'occasione per ringraziarvi dell'ottimo lavoro finora svolto e per farvi i miei più sinceri complimenti. Da poco possessore del sistema ColecoVision, che reputo (spero) con ragione il miglior videogioco finora presente sul mercato, vorrei porvi alcune domande relative all'argomento:

1) Come mai nel numero 17 di V.G., nello spazio dedicato al mercato, il catalogo Parker risulta essere privo dello spazio dedicato ai videogiochi compatibili Colecovision?

2) Sempre nel mercato, si vede che Intellivision ha prodotto alcuni dei suoi games più famosi anche per VCS e Coleco. Notando che il prezzo è pressoché uguale per i tre sistemi, vorrei sapere se la qualità di questi giochi (ad esempio Burgertime) compatibili Colecovision è superiore alle altre due oppure no, tenendo conto delle caratteristiche superiori di questo sistema (per qualità intendo giocabilità, complessità, scenario, azioni, ecc.).

3) Ho visto con piacere i prezzi delle consolle e dei Games in generale (e in particolare Colecovision) diminuiti rispetto a qualche mese fa. Questo andamento è destinato a perdurare o è solo un fenomeno momentaneo?

4) Vorrei notizie più precise, se è possibile, sul sistema Adam e sui suoi componenti come ad es.: costi, reperibilità, punti, grafica, ecc.

Ringrazio nuovamente e vi saluto.

Raffaele Fiumi - Cesano Boscone (MI)

Grazie innanzitutto dei complimenti alla nostra "eccezionale" rivista.

1) Il motivo per cui nel numero 17 di V.G. non hai trovato cartucce Parker per la tua consolle è dovuto al fatto che per la compilazione delle pagine de "Il Mercato" ci basiamo sui listini che ci vengono inviati direttamente dalle Ditte e, al momento di andare in stampa non ci era stato segnalato alcun titolo Parker compatibile Coleco.

2) A proposito della conversione di alcuni giochi della Mattel devi sapere che non abbiamo ancora avuto occasione di provarli, per cui non ti daremo qui informazioni dettagliate (che rimandiamo a dopo la prova). Possiamo però anticiparti che la qualità di giochi come Burger Time è ovviamente migliore visto che può sfruttare una capacità di potenza ben maggiore.

3) Per quanto riguarda la questione dei prezzi, probabilmente questa situazione è destinata a raggiungere un livello oltre al quale, crediamo, non sia possibile andare.

4) Infine, per quanto riguarda l'Adam proprio pochi numeri fa (precisamente sul n. 18) abbiamo parlato di questo nuovo sistema sia a proposito dei suoi costi, della reperibilità e della sua qualità grafica.



EVVIVA L'AVVENTURA

Chi vi scrive è una coppia (mamma/bambino) che ha provato, alcuni mesi fa, un'emozione irripetibile: trovarsi per la prima volta di fronte ad un'adventure inserito per puro caso fra gli altri giochi di un floppy, senza avere la minima cognizione di che cosa fosse un gioco d'avventura, e rimanere stregati dal fascino dell'ignoto.

Privi di qualsiasi suggerimento, procedendo nella nostra sfida contro l'intelligenza pura, abbiamo fatto per giorni i tentativi più strani, attraversando fasi alterne di fortuna, arrivando anche a digitare insulti sanguinosi contro il nostro Commodore 64 il quale ci rispondeva freddamente : "Sorry, I don't know this word!"

Adesso siamo finalmente venuti in possesso della testa di Medusa! Il gioco in questione è infatti "Perseus and Andromeda", il n. 9 delle Misterous Adventures della Chanel 8. Niente di speciale sotto l'aspetto grafico (solo i primi due movimenti sono illustrati) il gioco però introduce nel mondo suggestivo della mitologia greca: muovendosi tra statue di marmo e templi, dove si possono ottenere dagli dei doni incantati, si incontrano fantastici personaggi: il crudele re Polidecte, un vecchio mendicante che sta morendo di sete, un contadino cieco, le Arpie, le tre Grazie con il loro unico occhio, ecc. Riuscirà infine il nostro eroe a liberare la bella Andromeda dopo aver fatto fuori Medusa?

Non lo sappiamo ancora perché non siamo riusciti, per il momento, a mettere il cappio d'argento e Pegaso, il cavallo alato, e tanto meno a cavalcarlo, per cui accetteremmo volentieri qualche suggerimento.

Aggiungiamo, per aiutare eventualmente qualche collega di gioco, che una buona conoscenza del mito aiuta parecchio durante il percorso e che nessun oggetto si trova casualmente, ma deve essere scoperto e guadagnato con intelligenza.

Il vocabolario non è ricco e si comunica quasi sempre con frasi semplicissime (verbo/sostantivo).

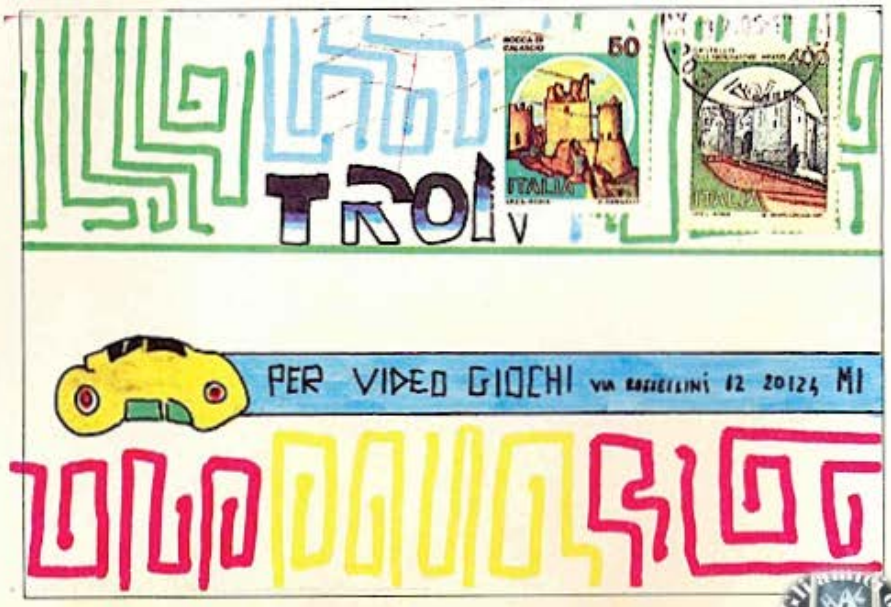
Arrivederci alla nuova rubrica!

I Morici – Messina

Nonostante forse il posto per pubblicare questa lettera sia più indicato nella pagina dedicata agli adventure non siamo riusciti a fare a meno di far conoscere a tutti l'entusiasmo di questi mamma/bambino che ci scrivono. Ci è sembrato il miglior omaggio e la migliore presentazione possibile per questo genere di gioco che ha in breve tempo conquistato il pubblico italiano affatto in soggezione dal dover affrontare una lingua straniera pur di giocare e appassionarsi agli adventure.

Speriamo che troviate comunque qualche suggerimento da parte degli aficionados per proseguire nella storia del mito.

Questa è la busta del Mese di Giugno. Videoartista Marco Spitoni.





INTELLIVISION STORY

Erano le 9,00 ed io me ne stavo a scuola ormai stanco di ascoltare la lezione del professore che stava leggendo un noioso libro di draghi e demoni, quando all'improvviso mi ritrovo in un enorme labirinto con in mano un arco quando sento un enorme ruggito e mi trovo un drago alle spalle, cerco di scappare ma ormai mi ha raggiunto, ma ecco che quando le sue enormi fauci mi stanno per divorare mi trovo misteriosamente in un'astronave circondato da meteore che mi stanno circondando quando ..... eccomi dentro un'auto.

Qui attorno a me vedo solo erba e qualche albero, che circonda un lago qua e là.

La mia velocità aumenta vertiginosamente ma ecco che la mia auto si alza in volo, lasciandomi poi proprio nel bel mezzo di una partita di Baseball, io sono in campo e sto per lanciare una palla che forse potrebbe portare la mio squadra alla vittoria, ma proprio mentre sta alzando la pallina, mi trovo in mano un autentico pallone da Basketball tiro a Canestro!!

La folla applaude io mi giro intorno e con mia grande sopreso scopro di essere arbitro di un importante partita di BOx, mentre stavo per dare il via all'incontro mi ritrovo in un abbigliamento totalmente diverso da quello che aveva prima, infatti mi ritrovo nella veste di un cuoco inseguito da salsicci, uova e sottaceti.

Continua la mia avventura in un giardino dove io sono circondato da api e con una micidiale bomboletta sto uccidendo i terribili insetti quando si trasformano stranamente in farfalle, mosche e altri gustosissimi insetti per due renocchi appoggiati su due foglie di ninfea.

Non faccio in tempo neppure a visitare lo stagno che una piccola palla da golf mi sbriscia la testa io spaventato comincio a correre finché arrivo ad uno splendido ippodromo dove sto per cominciare una nuova corsa con ben otto cavalli in pista.

I cavalli partono, ecco che sono quasi all'arrivo quando io mi ritrovo in un casinò e fra luci carte e roulette non mi trovo a mio agio, cerco di uscire dalla stanza ma l'impresa non è facile, sembra di essere in un labirinto stracolmo di denaro, purtroppo a questa felicità non duro molto, un terribile poliziotto mi sta inseguendo per seminarlo svolto a destra e mi ritrovo in una giungla molto strana, una giugngla di "numeri".

Sto vagando per questa foresta, fa molto caldo perciò decido di fare un bel bagno nelle acque vicine, appena mi tuffo scopro di essere nel bel mezzo di uno battaglio navale allora mi immergo per sfuggire ai colpi dei guerriglieri, ma ecco che uno quolo bianco mi sta inseguendo allora con tutte le mie forze esco dall'acqua e mi arrampico su una cima innevata, discendo poi con un paio di sci ai piedi evitando gli alberi e gli altri pericoli finché arrivato al traguardo mi ritrovo in un campo di calcio nello veste di portiere, il mio più terribile avversario tira in porta, ma io veloce paro e la folla esulta.

Finisce la partita sono contento, esco dallo stadio e sono finito in un'astronave circondato da mostriciattoli piano piano li faccio fuori tutti, in un attimo di tregua esco dall'astronave e cado sempre più giù fino ad arrivare in mezzo ad una folla di persone che sta assistendo ad una partita di tennis, la cosa non mi interesso decido così di uscire.

Mi ritrovo in un'enorme arena, non faccio in tempo ad aprire bocca che sono costretto a lottare con feroci guerrieri, quando una forza misteriosa mi attira in alto fino al cielo lasciandomi cadere su di un'isola deserta di cui gli indigeni mi fanno governatore, i giorni passano e io vedo di non essere tagliato a quella vita, fuggo, continuo a camminare e poi misteriosamente mi fermo a guardare ciò che mi circonda, è un paesaggio fantastico, mi fermo stupito ad ammirare tutto quando sento il forte suono di una campana, mi sveglio di soprassalto e mi accorgo di essere ancora sul mio banco e mi accorgo di essermi addormentato e ho un vago ricordo di un sogno, un meraviglioso sonno.

by, Alessandri Denis

P.S.: Scusate gli errori, i pasticci e l'orribile calligrafia.

Cara redazione di V.G.,
spero che questa mia Intellivision Story vi piaccia almeno 1/50, che dico 1/1.000 di quanto a me piaccia la vostra rivista.
Vi ho scritto per proporvi questa mia storia, per complimentarvi per la vostra rivista e soprattutto per farvi qualche domanda per arricchire la mia cultura nel campo dei videogiochi.
1) Qual è il record mondiale a Mario Bresa, potete darmi indicazioni per conitnuare il gioco dopo l'arrivo dei ghiacci?
2) Mi giudico un appassionato di videogiochi e computer, ma purtroppo, scusate la mia ignoranza, non so quali manifestazioni si svolgano in E. Romagna riguardo a ciò, me ne sapreste indicare qualcuna?

Alessandri Denis

QUATTRO DOMANDE SULL'INTELLIVISION

Sono in possesso di una base "INTELLIVISION", e vorrei porvi alcune domande riguardanti i giochi per essa, e più precisamente:
1) C'è una conclusione o comunque uno scopo finale nella cassetta IMAGIC "SWORDS & SERPENTS"? IMi chiedevo se il gioco, una volta giunti al quarto livello nella tana del serpente, offrisse una variante oppure continuasse sino al termine delle vitel.
2) Esiste la cassetta "DONKEY KONG JR" per la mia base "INTELLIVISION"? Se si quando verrà messa in vendita nei negozi?
3) Quando sarà messa in vendita la cassetta "BUMP'N'JUMP" per l'"INTELLIVISON"?
4) Che cos'è l'"ACTIVATOR per Intellivision" che citate nell'HARDWARE, a che cosa serve? Che vantaggi potrei ottenere acquistando il modulo "LUCKY espansione di memoria"?
Spero troviate spazio nella vostra rivista (per la quale vi faccio le mie congratulazioni per la riuscita e per il successo che esso ha ottenuto) e che riusciate a soddisfare almeno una delle 4 mie domande.
Cordiali saluti.

Massimo Cimarosti, Trieste

1) La cartuccoi Swords & Serpents termina o con la fine delle vite del cavaliere oppure una volta raggiunto lo scopo finale, cioè quello di stanare il serpente (più somigliante ad un dragol per rubargli così i tesori che egli custodisce e riuscire a depositarli all'interno dello scrigno magico.
2) La cartuccia Donkey Kong Jr. è già disponibile in tutti i negozi e non dovresti fare fatica a procurartela.
3) Idem come sopra per Bump'n Jump.
4) L'Activator non è altro che un apparecchio per pigroni che non hanno voglia di togliere la cartuccia dall'Intellivision quando devono inserirne un'altra; è sufficiente invece collegare l'Activator alla consolle e inserire fino a 8 cartucce; per scegliere quale usare basta premere uno degli 8 pulsanti relativi alla cartuccia desiderata.
A proposito dell'espansione di memoria, francamente crediamo che non valga la pena di acquistarla poiché i vantaggi che otteresti sarebbero praticamente inesistenti e non varrebbero i soldi spesi.
Se sei interessato ad un computer, comincia a metterti via i soldi e a cercare qualcosa di più concreto e utile.

QUALCHE CONSIGLIO DA SALOON

Caro Video Giochi ho voluto spedirti la foto del mio record perché mi sembrava un bel record. Saloon è un gioco molto difficile.
– Bisogna avere il joystick in ottime condizioni (soprattutto il pulsante).
– La cosa più importante è la velocità nel dar da bere quindi cercate di muovervi molto velocemente e di contare gli omini appena entrano nel saloon, in modo da tirargli subito tanti bicchieri quanti essi sono.
– Quando avete finito il primo schema (cioè quando cambierete luogo del bar) apparirà un maghetto, che vi scuoterà le lattine, tranne una, poi le mescolerà abbastanza lentamente e voi dovrete indovinare la sua posizione. All'inizio conviene indicare con le dita le lattine già agitate e poi stare molto attenti ai movimenti.
– State attenti a non far cadere i bicchieri o a non lanciarne 5 invece di 4 (infatti in un bancone non possono venire più di 4 omini contemporaneamente). Cercate di guardare di più i bicchieri che vi vengono rilanciati che gli uomini che camminano e di stabilire quello che cadrà per primo in modo da salvarlo prima dell'altro.
– Dall'ultimo bancone (sia partendo dall'alto che dal basso) tirando o su o giù il joystick, a seconda dei casi, l'omino tornerà al primo.
– Se la situazione generale non è critica, andate a prendere i soldi sopra uno dei banconi così nella parte alta dello schermo appariranno 2 fanciulle che balleranno per un po' di tempo e alcuni dei "bevitori folli" si metteranno a ballare e così voi non gli dovrete tirare nessun bicchiere.
Tornando al mio record, ho giocato 2,47 minuti poi il joystick e il mio braccio destro hanno fuso, ma se mi ci rimetto potrò risuperarlo perché avevo ancora 6 cuori (6 vite) prima dei crampi.
Poi io non avevo nessuna intenzione di fare il record, infatti mi ci sono messo alle 8,30 della sera, poi ho visto che la partita si prolungava fino alle 11,17 (era sabato) e non riuscivo più a vedere lo schermo perché mi era venuto sonno.
Apro la sfida con qualsiasi ragazzo che riesca a fare più di 500 mila punti (perché una volta arrivati fino a qui si riesce ad andare anche più avanti).
Perché non lo provate, Saloon è un gioco divertentissimo, anche se le prime partite sono corte e noiose, una volta imparato il trucco vi piacerà, così molti ragazzi potranno partecipare alla mia sfida.
Che ne dite del record?
Saloon non ha la possibilità di scrivere ne il nome ne le iniziali.
Ciao Video Giochi!

Hello Video Games!
W Perugia!

Antonio Macciò - Perugia

Pubblichiamo volentieri la tua lettera che farà sicuramente la gioia di tutti i possessori di Saloon – noi compresi che pure non ce la caviamo tanto male. Vedremo se qualcuno risponderà al tuo appello.



GRAZIE MARCO

Sono un ragazzo di 13 anni appassionato di videogame e possiedo una consolle Intellivision (splendida!).
La vostra rivista è bellissima: continuate così!!!
Le rubriche più interessanti sono: "Il posto della posta" e "A che gioco giochiamo", a proposito, perché non aumentate le recensioni dei giochi per l'Inty e il Coleco? Grazie mille a Marco Piccinino di Pesaro: senza di lui non avrei mai scoperto il mistero di Fathom.
Sono molto arrabbiato con le marche "autonome" di videogames (Activision, Imagic, Parker) perché, leggendo su V.G. 14 le pagine dedicate al C.E.S. '84 di Chicago, ho notato che non sono state presentate novità per l'Intellivision, la parte la Mattel!!!).
A proposito, vorrei dire a questo signor Tenence Valeski, che ha deciso di mettersi per proprio conto e comperare l'Intellivision, di far aumentare il numero di cassette basate su giochi da bar; forse è proprio la mancanza di giochi da bar una delle ragioni per cui la Mattel sta fallendo; mentre la Coleco e l'Atari ne hanno, e molte! Questa abbondanza ha permesso alla Coleco di salire prepotentemente al primo posto nel mercato e all'Atari di mantenersi sempre sulla cresta dell'onda nonostante il VCS sia superato, come grafica e capacità, da altri sistemi come Coleco.
Infatti una cartuccia basata su giochi da bar la buona parte degli acquirenti la conosce già e ciò è un notevole trampolino di lancio nel mercato dei videogames.
Con questo finisco la polemica e inizio le domande: dell'Intellivoice c'è già in regalo una cassetta?
(Questo non lo chiedo per spilorceria ma perché sul catalogo Intellivision sono pubblicati 4 giochi per il modulo parlante: Bomb Squad, B17 Bomber, Space Spartans e Tron Solar Sailor, ora, mentre i primi 3 sono pubblicati ne "Il Mercato", l'ultimo non lo è, e quindi pensavo fosse contenuto nella scatola dell'Intellivoice).
Sono in programma altri giochi per l'Intellivoice? Quali?
A quando la recensione di Bump'n'Jump? E di Tutankham per Mattel? Perché in V.G. non annunciate le recensioni del numero successivo?
Il convertitore uscito in America per la compatibilità delle cassette Atari sulla consolle Mattel uscirà anche in Italia? Se sì, quando?
Esiste un convertitore per inserire sull'Intellivision le cassette Coleco?
Uscirà in Italia Wing War (Imagic) versione Intellivision? A quando la recensione? Quali sono le cassette Coleco disponibili in Italia per l'Inty? E quelle Imagic?
E quelle Activision?
Potete descrivermi i joystick disponibili per l'Intellivision e il loro prezzo?
Finisco qui la mia kilometrica lettera. Cordiali saluti.

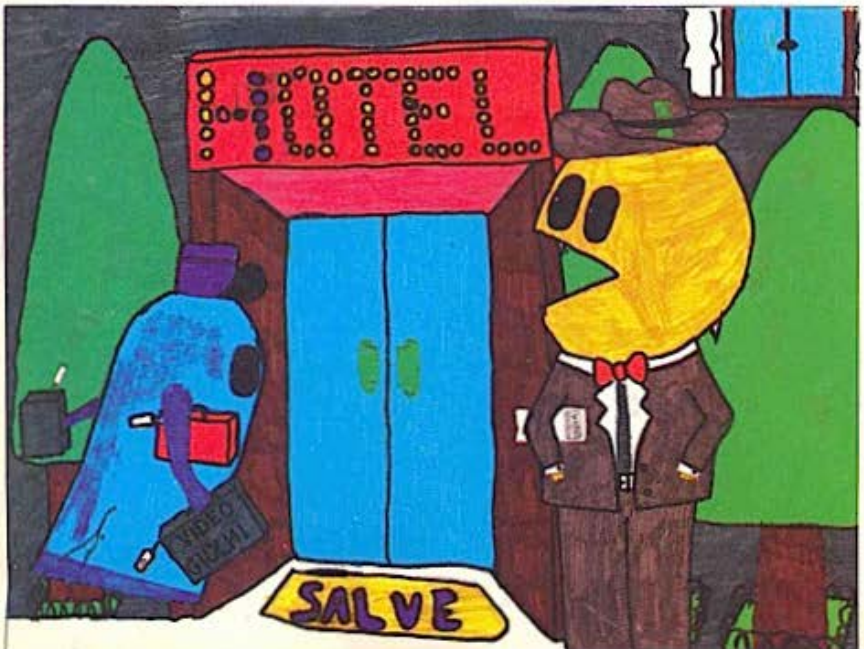
Davide Colussi - Cortina

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

SOFTWARE INTELLIVISION PER FAVORE

Caro V.G., sono un videogiocatore da circa un anno; da quando ho acquistato la mia base Intellivision di cui sono molto soddisfatto sia per l'alta definizione grafica che per l'ampia gamma di giochi a disposizione, che son ben 80. È sicuramente migliore del CBS Colecovision, anche se voi dite il contrario.
Ora vi vorrei porvi alcune domande:
1) La Home Vision si occuperà del sistema Intellivision?
2) Che cos'è il Point master-quik per Intellivision?
3) Il magnifico Wing Word Imagic sarà prodotto per la mia base?
4) Quali case costruiranno software per il Lucky?
5) Quando saranno messe in vendita le cartucce Atarisoft per l'Intellivision?
6) Le cartucce Atarisoft a che prezzo saranno vendute?
7) Tra questi titoli quali saranno disponibili per la Mattel: Centipede, Dig Dug, Mario Bros, Moon Patrol, Pac-man, Ms Pac Man, Pole Position, Vollery ball, Decathlon, Enduro, Hero, Pitfall II, Ravattonk e Spiderman?
8) L'Atari o qualche altra casa progetteranno Pole Position II?
9) Perché l'Activision non produce Decathlon per la mia base Mattel, magari usando i joystick?
10) Le cartucce Coleco per Atari ed Intellivision, come Donkey Kong, Carnival, Zaxxon, Mouse Trape e altri non hanno per niente una grafica ad alta definizione come c'è scritto sulla scatola. Secondo me solo nella versione Colecovision questa grafica è migliore. Come mai?
11) Le cassette Atarisoft prodotte per la Mattel, la CBS Colecovision e per i maggiori home computer (Atari 800XL, Commodore Vic 20 e CBM 64, e l'Adam) miglioreranno graficamente o peggioreranno in confronto a quelle dell'Atari 2600?
12) Perché le cartucce Activision hanno dei prezzi così elevati?
P.S. A quando la recensione di Hover Force 3D?

1) Crediamo proprio no, soprattutto ora, vista la situazione della Mattel.
2) Il Point Master Quick è un comunissimo joystick che può essere applicato senza alcuna difficoltà sul disco direzionale del tuo Intellivision.
3) A proposito di Wing War, alcuni mesi fa c'era capitato di leggere su un catalogo incluso nella cassetta Fathom che di prossima uscita sarebbe arrivata la versione Wing War per Inty; poiché da allora non se ne è saputo più niente presumiamo che la Imagic abbia cambiato idea.
4) Ci spiace deluderti ma molto probabilmente nessuna ditta produttrice di software ha, per ora, intenzione di produrre per il tuo Lucky. Comunque tutto è possibile!
5) A quanto ci risulta già alcune cartucce dovrebbero essere disponibili per il tuo Inty; probabilmente dovresti riuscire a trovare Defender, Centipede, Pac-Man e Galaxian che comunque sono sicuramente disponibili in Inghilterra. Nulla sappiamo però sul loro prezzo.
8) Pole Position II esiste già, ma solo in USA.
9) Proprio per il motivo che hai indicato tu stesso, tutti gli Intellivisionari che avessero intenzione di acquistare la cartuccia oltre al suo prezzo non indifferente dovrebbero poi necessariamente munirsi di un joystick portando così la somma ad una cifra molto sopra le centomila; e credici, non tutti sono disposti a spendere una tale somma. I potenziali acquirenti quindi risulterebbero molto pochi, a danno perciò della stessa Activision.
10) A volerla dire in termini semplici, è tutta questione di potenza. Essendo la base Coleco più "potente" rispetto alle altre basi è ovvio che molti dei suoi giochi siano meglio rifiniti dal punto di vista grafico; in ogni caso rimangono degli ottimi giochi anche nelle altre versioni, anche se con una grafica meno particolareggiata.
11) Purtroppo non abbiamo avuto occasione di provarle perciò non possiamo dirti nulla in proposito.





VOGLIO ESSERE UN GAME DESIGNER

Spett. redazione di V.G. è inutile fare i soliti complimenti per la rivista, che sono sottintesi. Posseggo un CBM 64 e ne sono superfelicissimo, ed insieme a questo una vasta gamma di video giochi. A me piacerebbe molto diventare un game disegner ma purtroppo non so programmare bene come CRANE anzi a dire il vero non sono proprio capace. Ho provato leggendo e studiando riviste Jackson e comprando Video Basic ma niente, sembra che la mia mente respinga il linguaggio della macchina. È un vero peccato perché io ho molte idee che ritengo siano buone. Certe le ho già realizzate nella carta ma sul video no dato che oltre ad avere una mente che respinge il basic sembra che le mie dita siano allergiche ai tasti perché non appena mi metto a scarabocchiare qualcosa oppure una frase che ho imparato a memoria: "Sintax Error".
Per cui per favore datemi un consiglio per realizzare i miei video giochi.
Un videogiocatore speranzoso
Gianluca Imbriani

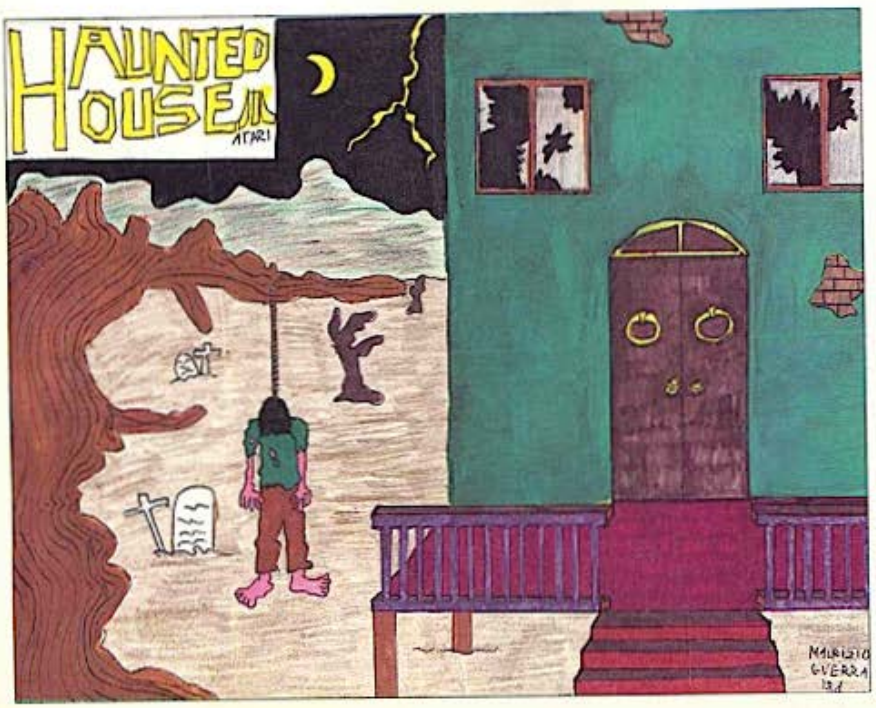
Le soluzioni sono solo due: o trovi un amico che sa programmare e non è allergico ai tasti come te oppure mettiti di buzzo buono e vai a una scuola – se da solo ti è troppo noioso – e impara la programmazione. In ogni caso è quello che serve per fare un gioco.
Forse la prima soluzione è la migliore infatti per fare un bel gioco bisogna avere una buona idea e saperla realizzare. L'una cosa senza l'altra non portano a niente. Se quindi tu sei bravo a trovare dei soggetti interessanti specializzati in quello e lascia a qualcun altro di specializzarsi sui tasti. Lavorate insieme portando ognuno le proprie conoscenze in aiuto dell'altro per realizzare un hit game!

INSULTI

Spett. rivista Videogiochi, sono stato da sempre un vostro assiduo lettore; ultimamente però mi avete deluso e molto. Dove sono finite le belle recensioni delle cartucce Atari e Intellivision? Non saranno state per caso soppiantate da "Quelle" cassette per i computer? Che saranno forse migliori nel campo grafico (Hey! non dimentichiamo il Coleco!) ma certamente non in quello dinamico! E non dite che non ci sono più giochi. Perché il listato giochi dell'Intellivision è pieno di giochi non ancora provati, quello dell'Atari poi...! Inoltre perché pubblicate sempre le stesse domande? Nel numero 20, ad esempio, guardate la domanda n. 6 pag. 21 e la domanda n. 2 nella lettera di un certo Silvestri sempre nella stessa pagina; così sarete solamente ripetitivi e per di più sprecherete solo spazio! Inoltre perché pubblicate ogni cosa che vi manda quel "Ricc"? Sono d'accordo a proposito dei suoi fumetti, ma insomma, a pubblicargli due giochi di cui uno senza disegno... Forse avete paura che non vi spedisca più? Io non credo, perché se come avete detto avete una coscienza molto elastica e un sonno profondissimo...
Il numero 23 ha fatto poi (scusate ma devo essere sincero!) letteralmente schifo. Hey! Dico! Avete fatto la cura dimagrante? E poi dove sono i giochi Atari e Intellivision? Io ho visto solo recensioni di giochi per il C64, il TIA99, lo Spectrum, e molti altri computer! Ma scusate, vi chiamate VG o HC? Forse avete fatto così perché volevate essere puntuali? Io, sinceramente, avrei preferito che foste stati ritardati ma belli invece che puntuali ma schifosi. Io penso che così con L. 3500 nessuno si comprerebbe una porch..., cioè volevo dire, rivista simile. Ah un'altra cosa, tutti i trucchi e strategie che vi ho mandato non erano interessanti? Ultimamente ne ho scoperti moltissimi altri ma ho deciso di non mandarveli più. Ma chi me lo fa fare di buttare ogni volta L. 450? E poi prima di rispondere affrettatamente perché non constatate di persona? Chi vi va detto che con i tasti 3 e 7 i giochi Mattel non si interrompono? E chi vi ha detto che nei giochi Imagic/Intellivision prima del titolo appaia la scritta "Mattel Electronics Presents" (più precisamente "Tel Electronics...)? Ora non pretendo che questa lettera venga pubblicata (d'altronde pubblichereste mai una lettera simile?), ma che almeno venga letta e presa in considerazione.
Vi saluto sperando che ritornerete come eravate negli anni 1983/84.

(Sempre il solito: Alessandro Pace)

Eih, non ti sembra di esagerare un pò?
Va beh essere arrabbiati ma così ti fai proprio venire il mal di fegato. Comunque vediamo lo stesso di risponderti perché certo non ci fa piacere vedere un nostro assiduo lettore così amareggiato.
Ancora una volta dobbiamo metterti di fronte ai fatti: e i fatti ci stanno mostrando che i computer sono molti e i giochi ancor di più. Credi forse che quando tu giochi a River Raid sulla tua consolle Atari sei diverso o ti diverti di più di chi ci gioca con un computer? E tu perché ci chiedi sempre le stesse cose! Non abbiamo già cercato di spiegare questo cambiamento?
E non stiamo comunque continuando a parlare di giochi su video?
Pensa che sprechiamo così tanto posto che pubblichiamo anche la tua lettera!
Quindi caro mio invece di dare in escandescenze... continua a leggere VideoGiochi, a mandarci le tue lettere e i tuoi consigli. Speriamo questa volta un pò più all'insegna della contentezza.



SERVIZIO ABBONAMENTI CERCASI

Cara redazione di Video Giochi
sono un ragazzo di 13 anni e mi chiamo Vittorio. Vi ho scritto per dirvi che ho sempre seguito le pubblicazioni del vostro giornale e a novembre ho fatto l'abbonamento, non l'avessi mai fatto, dopo aver ricevuto normalmente i primi due numeri arrivatimi puntualmente non ho più visto neanche l'ombra della vostra rivista e infatti non ho ancora ricevuto né l'Annuario né il numero di gennaio.
Sono disperato, aiutatemi, non posso più vivere senza la vostra rivista e le mie condizioni peggiorano di minuto e minuto. Vi prego di aiutarmi o rispondendomi o pubblicandomi sulla vostra rivista. Come è possibile questo?
Quando mi arriveranno i giornali? Speriamo presto
Un ciao a tutta la redazione

Vittorio

Ci spiace per quello che ti è successo ma alle volte anche nelle case editrici di computer la macchina fa tilt.
Non ti preoccupare e se hai qualche problema scrivi direttamente a: Gruppo Editoriale Jackson, Via Rosellini, 12 Milano SERVIZIO ABBONAMENTI.

UN CONSIGLIO

Spettabile Redazione Video Giochi
Complimenti per la vostra fantastica rivista che leggo molto volentieri. Infatti leggendola ho notato che accettate consigli da dare ai lettori: benissimo ne avrei uno anche io per i possessori di un CBM 64.
Qualche giorno fa lavorando sul mio CBM 64 ho scoperto, con tanta fatica, un trucchetto per proteggere i listati.
Il procedimento è così:
1) digitare all'inizio del programma il numero della prima riga con REM "F8" (premere F8 e non scriverlo!!!) dopodiché battere RETURN.
2) tornare con cursore sulla stessa riga e togliere gli apici e battere RETURN.
Dopo questo procedimento potete scrivere il vostro programma (e salvarlo naturalmente) tranquillamente, ed ogni volta che si tenterà di listarlo apparirà la scritta SYNTAX ERROR.
Se volete rivedere il programma basta togliere la riga dove è situato il REM.
Non spaventatevi se lo schermo cambierà di colore (almeno sul mio CBM 64 succede così), basta premere i tasti RUN STOP / RESTORE e tutto tornerà come prima.

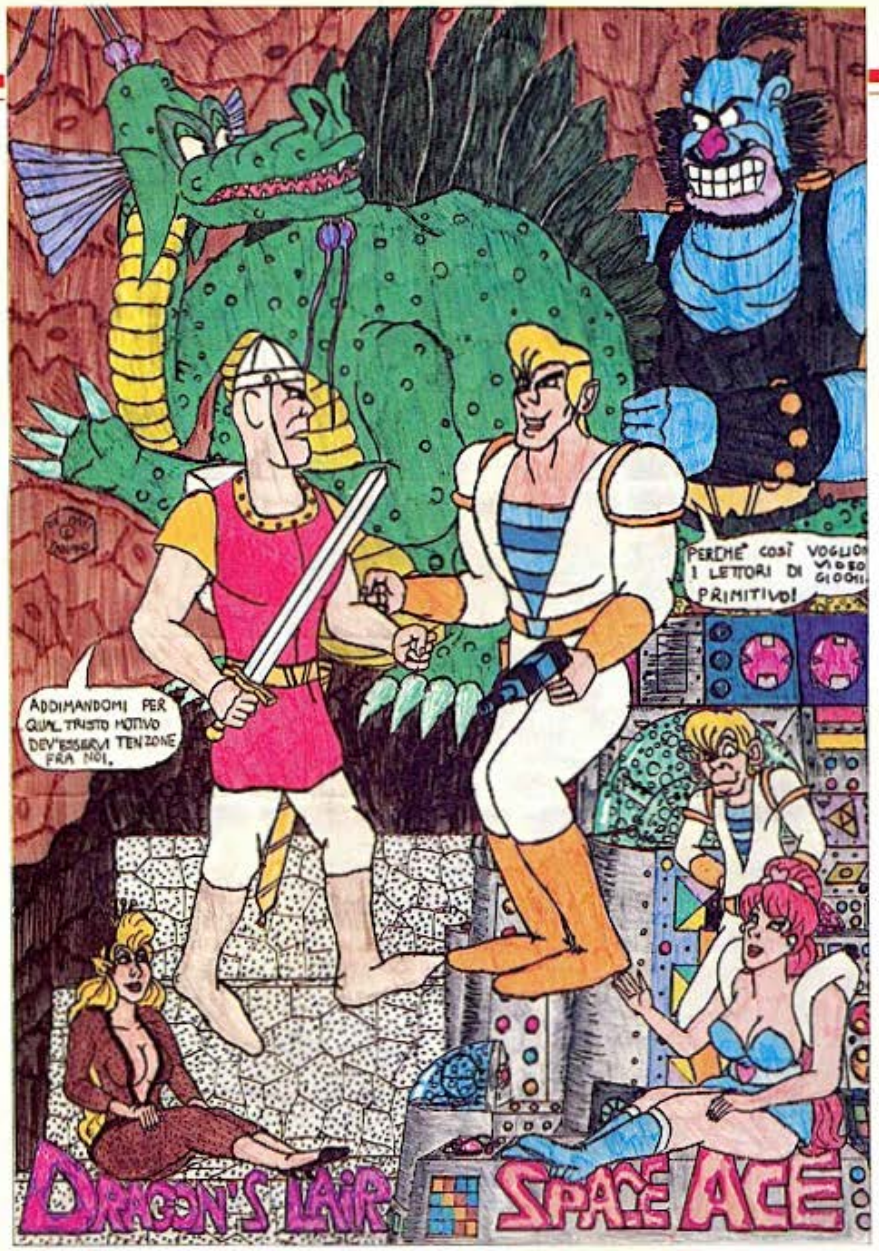
Vostro sempre fedele lettore
Alessandro Martens

UN PAIO DI BATTUTE

Kangaroo, noto campione di pugilato, scrive un libro sul mondo della boxe. Lo scrive di suo pugno.

Bocciato all'esame di guida Forbidden Forest. Non aveva messo la freccia.

Matteo P.



LETTERE DEMENZIALI?

Egr. redazione di VIDEOGIOCHI
Vi scrivo riguardo alla lettera di Fabio Zanicotti pubblicata sul numero 23 della vostra splendida rivista.
In quella lettera si diceva: "smettetela di pubblicare lettere sempre più demenziali, zeppe di inutili domande del tipo:" a quel che segue. Bene. SONO D'ACCORDISSIMO CON FABIO!!!
Perché continuate a pubblicare lettere con domande ultra-demenziali (scusate la definizione demenziale) del tipo: "Vorrei sapere il prezzo della cassetta compatibile Intellivision SMURF". MA SIAMO PAZZI????
Perché esiste una rubrica denominata (guarda caso) "IL MERCATO"? Perché un lettore la ignori ultra-passivamente e vi scriva chiedendo quanto ho appena descritto???
(E il bello è che voi la pubblicate pure quella stramaledettissima lettera!!!)
Rispondente, è forse così????
Non sono però d'accordo con Fabio riguardo ai disegni. I disegni sono SACRI.
Non con questo che mi piacerebbe vedere una rivista interamente di disegni!
Però i disegni contribuiscono a dare un tocco di allegria a tutta la rubrica.
Comunque, ritornando alle lettere, risfogliando il numero 13 (in caccia di scusate il termine, bischerate), ho scoperto la seguente domanda: "Si potrebbe realizzare la versione da bar di Pitfall?"
SIGH!! Come si fa a fare delle domande così idiote???
Pitfall versione Atari dura 20 minuti, come si fa, quindi, a fare un videogioco che ti impegna per 20 minuti con 200 L.???
Basta!! Penso di essere già abbastanza odiato, e quindi la smetto. Contenti??
VOSTER SEMPER VOSTER
SIR
P.S. Sono anch'io aperto ad offese ad insulti, grazie!
P.P.S. Volevo dire al misterioso MCH ed a Riccardo di continuare ad inviare i loro lavori. NON BADATE A QUEL PAZZO DI GIULIO BODRATO!!!
Ciao!!

Giovanni Perrone

Guarda, caro Giovanni, nelle pagine di Al Bar di questo mese. Cosa vedi? Nientepopodimeno che la recensione del lo "stupidissimo" Pitfall. Non avertene a male!

CODICI DELLA BANCA

Caro Videogiochi,
mi chiamo Fabio ed è la prima volta che vi scrivo, nonostante vi segua dal n. 3.
Possiedo un Commodore 64 e il gioco "Ghostbusters" di cui sono soddisfattissimo.
Vorrei comunicarvi, a proposito di "Ghostbusters", che ho trovato alcuni numeri di accesso alla banca (per la precisione, li ha trovati mio fratello) che permettono di avere gratis da 13800 a 28600$.
Dunque, eccoli:
1) per i 13800 $ = firmarsi "Peter" e segnare il numero 61643500
2) per i 21500 $ = firmarsi "Peter" e segnare 24204000
3) per i 28600 $ = firmarsi "Bill" e segnare 06125500.
Con questo, vi saluto ma prima vorrei dare alcuni consigli:
1) Allungare "Giococomputer"
2) Restringere "Bonus"
3) Non dare retta ai pazzi che inveiscono contro RICC e MCH perché avrebbero bisogno di uno psicanalista.
Vostro

Fabio Simoni

Caro Fabio grazie dei consigli da esperto "scassinatore" – tuo fratello ovviamente non tu.
Per quel che riguarda i consigli per ViGi vedremo cosa potremo fare.

RIMASTO DI STUCCO

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

Massimo Mavilla - Messina

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



I PRODOTTI INTELLIVISION SONO VENDUTI NEI NEGOZI DEL GRUPPO "LA GIRAFFA" NELLE SEGUENTI CITTÀ

ALESSANDRIA	***PROVERA GIOCATTOLI*** - 15100 ALESSANDRIA - Via Piacenza, 2 - Tel. (0131) 60.119
AREZZO	***BOBINI GIOCATTOLI*** - 52100 AREZZO - Via Leon Battista Alberti, 3 - Tel. (0575) 23.842
BERGAMO	***CALDARA GIOCATTOLI*** - 24100 BERGAMO - V.le Papa Giovanni XXIII, 49 - Tel. (035) 24.24.76
BIELLA	***SERENO GALANTINO GIOCATTOLI*** - 13051 BIELLA - P.zza 1° Maggio, 1 - Tel. (015) 23.285
BOLOGNA	***ROSSI GIOCATTOLI*** - 40123 BOLOGNA - Via D'Azeglio, 13/15 - Tel. (051) 22.48.47
BRA	***MAGAZZINI BONA*** - 12042 BRA (CN) - Via Principi di Piemonte, 4 - Tel. (0172) 41.27.78
BRESCIA	***VIGASIO GIOCATTOLI*** - 25100 BRESCIA - Portici Zanardelli, 3 - Tel. (030) 59.330
CATANIA	***TERZO GIOCATTOLI*** - 95100 CATANIA - Via Muscatello, 15 - Tel. (095) 44.71.83
CATANZARO	***BABILONIA BABY*** - 88100 CATANZARO - Via Buccarelli, 43/45 - Tel. (0961) 26.497 C.so Mazzini - Galleria Mancuso - Tel. (0961) 25.578 S. Maria di Catanzaro - Via Magna Grecia, 90 - Tel. (0961) 62.178
FIRENZE	***DREONI GIOCATTOLI*** - 50129 FIRENZE - Via Cavour, 31 R - Tel. (055) 21.66.11
GALLARATE	***VERGANI GIOCATTOLI*** - 21013 GALLARATE (VA) - Via Manzoni, 9 - Tel. (0331) 79.34.92
GENOVA	***BABYLAND*** - 16124 GENOVA - Via Colombo, 58 R - Tel. (010) 58.02.46
MILANO	***NOE' GIOCATTOLI*** - 20121 MILANO - Via Manzoni, 40 - Tel. (02) 70.29.71 ***VULCANO*** - 20127 MILANO - V.le Monza, 2 - Tel. (02) 289.51.66 ***QUADRIGA BERTE'*** - 20121 MILANO - C.so Magenta, 2 - Tel. (02) 80.47.41 ***BERTE' QUADRIGA*** - 20123 MILANO - Via Solari, 1 - Tel. (02) 832.59.56 ***NANO BLEU*** - 20121 MILANO - C.so Vittorio Emanuele, 15 - Tel. (02) 79.05.95
MONZA	***INFERNO GIOCATTOLI*** - 20052 MONZA (MI) - Via Passerini, 7 - Tel. (039) 32.49.05
NAPOLI	***LEONETTI GIOCATTOLI*** - 80134 NAPOLI - Via Roma, 351 - Tel. (081) 41.27.65
PARMA	***LOMBARDINI GIOCATTOLI*** - 43100 PARMA - Via Cavour, 17 - Tel. (0521) 21.091
PRATO	***CAPECCHI GIOCATTOLI*** - 50047 PRATO (FI) - Via Muzzi, 52 - Tel. (0574) 30.001
ROMA	***CASA MIA GIOCATTOLI*** - 00183 ROMA - Via Appia Nuova, 146 - Tel. (06) 759.18.38 ***GALLERIA TUSCOLANA*** - 00174 ROMA - Via Q. Varo, 15/19 - Tel. (06) 748.06.52 ***GIORNI GIOCATTOLI*** - 00100 ROMA - Via M. Colonna, 30/32/34/36 - Tel. (06) 35.09.29 ***MORGANTI GIOCATTOLI*** - 00144 ROMA EUR - V.le Europa, 72 - Tel. (06) 591.14.92
SAN GIULIANO MILANESE	***QUADRIGA GIOCATTOLI*** - 20098 SAN GIULIANO MILANESE (MI) - C.so Risorgimento, 3 - Tel. (02) 984.69.88
SESTO SAN GIOVANNI	***MASSIRONI GIOCATTOLI*** - 20099 SESTO SAN GIOVANNI (MI) - P.zza Resistenza, 39/43 - Tel. (02) 247.05.20
TORINO	***FANTASILANDIA*** - 10121 TORINO - Via Santa Teresa, 6 - Tel. (011) 54.79.03 ***PARADISO DEI BAMBINI*** - 10123 TORINO - Via A. Doria, 8 - Tel. (011) 54.10.98
TREVISO	***IL PARADISO DEI BAMBINI*** - 31100 TREVISO - Via Manin, 32 - Tel. (0422) 48.388
TRIESTE	***ORVISI GIOCATTOLI*** - 34100 TRIESTE - Via Ponchielli, 3 - Tel. (040) 68.472
UDINE	***IL GIOCATTOLO*** - 233100 UDINE - Via Mercatovecchio, 29 - Tel. (0432) 20.86.49
VERCELLI	***STILE GIOCATTOLI*** - 13100 VERCELLI - Via Marsala, 25 (ang. Via Dante) - Tel. (0161) 53.765
VERONA	***GIOCARE*** - 37100 VERONA - P.tta Portichetti, 9 - Tel. (045) 59.18.96 Galleria Pellicciai, 3 - Tel. (045) 21.863
VOGHERA	***MAGAZZINO MODERNO*** - 27058 VOGHERA (PV) - Via Emilia, 15 - Tel. (0383) 43.349

Giugno '85

Intellivision è nuovi giochi a prezzi nuovi.

PAC-MAN	**L. 45.000**	**CENTIPEDE**	**L. 45.000**
DEFENDER	**L. 45.000**	**D.D. TARMIN**	**L.55.000**

...e molte altre novità a prezzi eccezionali!

CONSOLLE INTELLIVISION L. 159.000



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

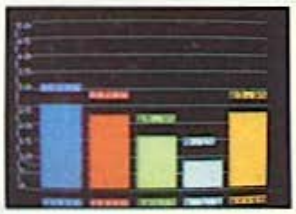
IN COLLABORAZIONE

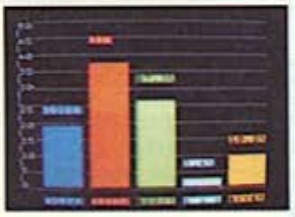
L'ORECCHIOCCHIO

CON L'ORECCHIOCCHIO

HIT ZOOM

TIPO	LETTORI	NEGOZI
GUERRA	1) BEACH HEAD 2) MISSION IMPOSSIBLE 3) OMEGA RACE 4) WAR GAMES 5) MULE	1) PAST FINDER 2) RAID OVER MOSCOW 3) BEACH HEAD 4) OMEGA RACE 5) **WAR GAMES**
AZIONE	1) SKOOL DAZE 2) GHOSTBUSTERS 3) ATIC ATAC 4) DEUS EX MACHINA 5) TOY BIZARRE	1) SKOOL DAZE 2) GRIFON 3) GHOSTBUSTERS 4) ATIC ATAC 5) LAZY JONES
SPORT	1) FULL THROTTLE 2) DECATHLON 3) ROKY 4) MATCH POINT 5) BRUCE LEE	1) SUPERSMASH 2) MATCH POINT 3) FULL THROTTLE 4) PIT STOP 2 5) BRUCE LEE
SIMULAZ. STRATEGIA	1) ZENJI 2) DICTATOR 3) SHOT THE RAPID 4) FLIGHT SIMULATOR I 5) FLIGHT SIMULATOR II	1) DICTATOR 2) RACING MANAGER 3) SHOT THE RAPID 4) ZENJI 5) FLIGHT SIMULATOR II
AVVENT.	1) PIJAMARAMA 2) SABRE WULF 3) MUGSY 4) PITFALL II 5) PITFALL I	1) SABRE WULF 2) PIJAMARAMA 3) FRACK 4) MUGSY 5) PITFALL II





I GIOCHI PIÙ VOTATI

1	●	-	PIJAMARAMA	MIKRO-GEN
2	↓	1	SABRE WULF	ULTIMATE
3	●	-	FULL THROTTLE	ACCESS
4	●	-	SKOOL DAZE	MICROSPHERE
5	●	-	BEACH HEAD	ACCESS
6	↓	3	GHOSTBUSTERS	ACTIVISION
7	↑	8	ATIC ATAC	ULTIMATE
8	↑	14	ZENJI	ACTIVISION
9	↓	7	MISSION IMPOSSIBLE	EPYX
10	↑	13	DECATHLON	ACTIVISION
11	↓	10	OMEGA RACE	COLECO/COMMODORE
12	↓	9	WAR GAMES	COLECO
13	●	-	M.U.L.E.	ELECTRONICS ARTS
14	●	-	HUNTER KILLER	PROTEK
15	●	-	DEUS EX MACHINA	AUTOMATA U.K.

Sabre Wulf perde una posizione, mentre Pijamarama torna prepotentemente al 1° posto.
Favoritissimi i giochi per lo ZX Spectrum: con Full Throttle al 3° posto, Skool Daze al 4°, Hunter Killer al 14° e infine Deus ex Machina al 15°.



I GIOCHI PIÙ VENDUTI

1	↑	2	**SKOOL DAZE**	**MICROSPHERE**
2	↑	5	PAST FINDER	ACTIVISION
3	↑	8	SUPER SMASH	COMMODORE
4	↑	9	GRIFON	QUICKSILVA
5	↑	10	MATCH POINT	PSION
6	●	–	FULL THROTTLE	ACCESS
7	↓	1	GHOST BUSTERS	ACTIVISION
8	●	–	ATIC ATAC	ULTIMATE
9	●	–	SABRE WULF	ULTIMATE
10	↑	11	RAID OVER MOSCOW	ACCESS
11	●	–	LAZY JONES	TERMINAL SOFT.
12	↓	7	BEACH HEAD	ACCESS
13	↓	4	PIJAMARAMA	MIKROGEN
14	●*	–	CYCLONE	VORTEX
15	↓	14	PIT STOP 2	EPYX

Skool Daze conquista il 1° posto mentre Ghostbusters scende al 7°. Nuove entrate quasi tutte per ZX Spectrum: Full Throttle al 6° posto, Atic Atac all'8°, Sabre Wulf al 9°, Lazy Jones all'11° e Cyclone, per CBM 64, al 14°. Pit Stop 2 in uscita al 15° posto.

HIT BAR

I PIÙ VOTATI

1	=	1	**HYPER SPORT**
2	↑	3	MIKIE
3	↓	2	YELLOW CAB
4	↑	5	KARATE CHAMP 1
5	↑	7	MACH 3
6	↑	8	VIDEO HUSTLER
7	↓	6	KARATE CHAMP 2
8	↑	10	LASER GP
9	↑	14	POLE POSITION II
10	●	–	PAC LAND
11	↓	4	SCRAMBLE EXPLORER
12	●	–	FIRE FOX
13	↓	9	SOCCER EXCITING
14	↓	13	FLICKY
15	=	15	HYPER OLIMPICS

Hyper Sport ancora 1°, Mikie sale di un posto, mentre Karate Champ, Mach 3, Video Hustler e Laser G.P. salgono ancora verso le prime posizioni.
Nuova entrata con Pac land al 10° posto e Fire Fox al 12°. Hyper Olimpics stabile in 15ª posizione.

I PIÙ GETTONATI

1	↑	2	**FLICKY**
2	↑	4	MIKIE
3	=	3	SCRAMBLE EXPLORER
4	●	–	POOYAN
5	↑	6	EQUITES
6	↓	1	HYPER SPORT
7	●	–	KARATE CHAMP
8	↑	9	SPACE ACE
9	●	–	PAC LAND
10	↑	12	GALAXY RANGER
11	●	–	MS PAC PAN
12	↓	8	LASER G.P.
13	↑	14	POLE POSITION II
14	↑	15	BANK PANIC
15	↓	7	DONKEY KONG III

Flicky e Mikie, stragiocatori, rispettivamente al 1° e 2° posto, mentre Scramble Explorer è stabile al 3°.
Nuova entrata con Pooyan al 4° posto, Karate Champ al 7°, Pac Land al 9° e la graziosa Ms. Pac Man all'11°.
Donkey Kong in uscita al 15° posto.

ECCO DOVE PUOI CONSULTARE TUTTA LA BIBLIOTECA DEI JACKSO



ELETTRONICA E INFORMATICA DI BASE
HOME & PERSONAL COMPUTER

ENCICLOPEDIE E DIZIONARI
GUIDE E MANUALI TECNICI

NIANI

Qui
BIBLIOTECA JACKSON



GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON
Milano•San Francisco•Londra•Madrid



PIEMONTE

ALESSANDRIA
Libreria Bertolotti
Corso Roma, 122

BIELLA (VC)
Libreria Giovannacci
Via Italia, 14

CHIVASSO (TO)
Cooperativa di Cultura "L. Milani"
Via Teodoro II, 12

CUNEO
Libreria L'Ippogrifo
Piazza Europa, 3

DOMODOSSOLA (NO)
Libreria Rizzardi
Corso Moneta 1

FOSSANO (CN)
Libreria Bosetti Franco
Via Roma, 149

NOVARA
Casa del Libro
Via F.lli Rosselli, 45

PINEROLO (TO)
Libreria Elia Romano
Piazza Vittorio Veneto, 4

Libreria Gianoglio
di Combetto Gian Luigi
Via Duomo, 11

TORINO
Libreria Dante Alighieri di Fogola
Piazza C. Felice, 15

Libreria Ape d'Oro
Corso Francia, 35

Cartolibreria dell'ITIS "Avogadro"
Corso S. Maurizio, 31

CAMPUS Libri
Via U. Rattazzi, 4

CELID - Sezione Politecnico
Corso Duca degli Abruzzi, 24

Cooperativa Studi - C.S.
Via Ormea, 67 bis

Libreria Scientifica Universitaria
Cortina
Corso Marconi, 34 A

Libreria Druetto
Via Roma, 227

Galleria del Libro
Via Maria Vittoria, 1

Libreria Hellas
Via Bertola, 6

Libreria Lattes
P.zza Garibaldi, 3

Libreria Orsa Maggiore
Corso Giulio Cesare, 58

Libreria Petrini
Via P. Micca, 22

VERBANIA INTRA (NO)
Libreria Alberti
C.so Garibaldi 74

LIGURIA

GENOVA
Libreria Bozzi
Via Cairoli

Libreria Di Stefano
Piazza Fontane Marose

Libreria Di Stefano Tecnica
Piazza Ceccardi, 40

Fiera del libro
Via Porta d'Archi 10r

Banco Libri Rimondi
Via Dante - Portici Posta

GENOVA SAMPIERDARENA
Libreria Gaggiolo
Piazza V. Veneto, 29r

SAVONA
Libreria G.B. Moneta
Via Boselli, 8r

Libreria Moneta Vittorio
Corso Italia, 71r

LOMBARDIA

BERGAMO
Libreria Antica e Moderna
di E. Lorenzelli
Viale Papa Giovanni XXIII, 74

Bergamolibri
Via Palazzolo, 21

Libreria Rasmussen
Via Sauri, 4

BRESCIA
Libreria Benzoni di Verrasi
Via Trieste, 32

Libreria Delcassi
Via Trieste, 25/B

Libreria Pavoniana - Edizioni Ancora
Via Tosio, 1

Libreria Resola
Corso Garibaldi, 39

BUSTO ARSIZIO (VA)
Libreria Rinascita Centro Culturale
Via Foscolo, 2

CINISELLO BALSAMO (MI)
Fa Libreria
Via Lincoln, 46

COMO
Mondadori
Via Vittorio Emanuele, 36

LODI (MI)
Libreria Castello
Corso Vittorio Emanuele, 31

MANTOVA
Libreria ERRE EMME
Via Accademia, 31

MERATE (CO)
Libreria LA "TORRE"
Via Don Cazzaniga, 6

MILANO
Libreria Del Convegno
Via Lamellina, 35

Libreria DEL CORSO
di Gliagiannella Franco
Corso Buenos Aires, 49

Libreria EUROPA
Via S. Tecla, 5

I.P.S.O.A.
Largo Augusto, 8

Libreria "LA TRAMITE"
Piazza Medaglie d'Oro, 3

"LIBROPOLI"
Via Arconati, 16

Libreria "MARCO" Sedis
Galleria Passarella, 2

Libreria Paravia
Corso Matteotti, 3

Libreria Internazionale "PARTIPILO"
Viale Tunisia, 4

Libri Remainders Center
Corso Buenos Aires, 42/3

PIACENZA
Libreria Del Teatro
Via Verdi, 5

VARESE
Libreria Pontiggia
Corso A. Moro, 3

TRE VENEZIE

BASSANO GRAPPA (VI)
Libreria Scrimin
Piazza Garibaldi, 25

BELLUNO
Libreria Massenz
Via Matteotti, 58

BOLZANO
Libreria Cappelli
P.zza Vittoria, 41

Tuttolibri
Via Roma, 7/B

FELTRE (BL)
Libreria Moderna W. Pilotto

LIDO DI JESOLO (VE)
Libreria Gianese Giuseppe
Via Bafile, 87

MESTRE (VE)
La libreria di Via Bissuola
di Catano Marinella
Via Bissuola, 12/14

Libreria Pocinotti
Via Caneve, 94

PADOVA
Libreria Internazionale CORTINA
Via Marzolo, 2

Libreria Nuova Moderna
Via Paolotti, 5

PORDENONE
Cartolibreria San Giorgio
Via XXX Aprile

PORTOGRUARO (VE)
Cartolibreria Biasutti
di Fanini Antonio & C. s.n.c.
Corso Martiri della Libertà, 160

TRENTO
Libreria Artigianelli
Via S. Croce

UNIVERSITARIA
Via Travai, 28

TREVISO
CANOVA
Società cartolibraria editrice
Via Calmaggiore, 31

TRIESTE
Libreria Internazionale Borsatti
Via Dante, 14

Libreria Italo Svevo
Corso Italia

Libreria Targeste
Piazza Borsa, 15

UDINE
Libreria Carducci
di Feruglio dott. Fausto & C.
Piazza XX Settembre, 16

Coop. Libraria "Borgo Aquileia"
Via Aquileia, 53

VENEZIA
Libreria SOLARIS
Via Canareggio, 2332

VERONA
Libreria Cangrande
Via IV Novembre, 22

Libreria Ghelfi Barbato
Via Mazzini, 21

Libreria GROSSO
Via Carducci, 144

Marchiotto
Via del Pontiere, 10

EMILIA ROMAGNA

BOLOGNA
Libreria Rizzoli
Via Rizzoli, 8

Libreria Zanichelli
Piazza Galvani

CARPI (MO)
Libreria Rinascita
Piazza Martiri, 50

CESENA (FO)
Libreria Bettini
Via Vescovado

FERRARA
Centro C. Informazione
Via S. Stefano, 54

Spazio libri
Via del Turco

MODENA
Libreria Galileo
Via Emilia

ECCO DOVE PUOI CONSULTARE TUTTA LA BIBLIOTECA DEI JACKSONIANI



TOSCANA

AREZZO
Libreria Mori
Via Roma 24

Pinocchio
Via Vitt. Veneto 12

FIRENZE
Libreria Feltrinelli
Via Cavour, 12

Libreria le Monnier
Via S. Gallo, 49r

Libreria Marzocco
Via de' Martelli, 6

Libreria Pirola
Via Cavour, 46r

LIVORNO
Amedeo Nuova Libreria
Corso Amedeo, 23

Libreria Belforte
Via Grande, 91

LUCCA
Sestante
Via Montanara, 9

PISA
C.L.U.
Via S. Maria, 7

Libreria Feltrinelli
Corso Italia, 117

Ghibellina
Borgo Stretto, 37

Testi Universitari
Via S. Maria, 14

Libreria Vallerini
Lungarno Pacinotti, 10

POGGIBONSI (SI)
Michey Mouse
Via Trento, 50

PONTEDERA (PI)
Libreria Carraro
Corso Matteotti, 103

PRATO (FI)
Libreria Gori
Via Ricasoli, 26

La luna
Via dell'Altopascio, 21/23/25

SESTO FIORENTINO (FI)
Libreria Rinascita
Via Gramsci, 334

SIENA
Libreria Ticci
Via delle Terme, 5/7

UMBRIA

PERUGIA
Libreria BETTI
Corso Vannucci

TERNI
Libreria Alterocca
Corso Tacito

MARCHE

ANCONA
Libreria Canonici
Corso Garibaldi, 132

FABRIANO (AN)
Libreria Babele
Corso Repubblica, 61

FERMO (AP)
Galleria del libro
Piazza del Popolo, 24

MACERATA
Bottega del libro
Corso Repubblica, 7

PESARO
FIM LIBRO
Via Abbati, 39

RECANATI (MC)
Libreria dell'incontro
Via Calcagni, 3

S. BENEDETTO DEL TRONTO (AP)
Libreria Nuovi Orizzonti
Via Montebello, 61

LAZIO

ROMA
Libreria Arethusa
Viale della Primavera, 93

Libreria "Asterisco"
Via dei Colli Portuensi, 379

Libreria "Aurora"
Piazza Mazzini, 22

Libreria "Calliope"
Via S. Croce in Gerusalemme, 89/b

Libreria Coletti a S. Pietro
Largo del Colonnato, 5

Libreria Internazionale Croce
Via Salferino, 7/ab

Libreria De Miranda
Via G. Cesare, 51e

Libreria Gremese
Via Cola di Rienzo, 136

Libreria Maraldi
Via Leone IV, 7

Libreria Micozzi
Via G. Ferrari, 39/41

Mondadori per voi
Via Nazionale, 246

Libreria "Palma"
Viale Europa, 1

Libreria Panella
Piazza dei Re di Roma, 66

Libreria Internazionale Rizzoli
Largo Chigi

Libreria S. Silvestro
Piazza S. Silvestro, 27/28

Self Service Del Libro
Via Terme di Diocleziano, 35/36

Libreria Tutti Libri
Via Appia Nuova, 447

Libreria Universitaria
Ingegneria 2000
Via della Polveriera, 15

ABRUZZO E MOLISE

CAMPOBASSO
Libreria Giuridica di E.M.
Via Mons. Bologna, 67

LANCIANO (CH)
Cartolibreria Cipolla
Via O. Bocache, 6

TERAMO
Libreria LA SCOLASTICA
Corso S. Giorgio, 39

CAMPANIA

AVELLINO
Libreria C.E. Menna
Via Vasto, 15/19

Libreria Petretta s.r.l.
Corso V. Emanuele, 133

BENEVENTO
Cooperativa Nuovo Politecnico
Via Capilongo, 14/16

Libreria De Luca Concetta
Piazza S. Sofia, 23

NAPOLI
C.U.E.N.
Piazzale Tecchio (Facoltà Ingegneria)

Deperro Libri s.r.l.
Via dei Mille, 17/19

Libreria "A. Guida s.r.l."
Via Merliani, 118

Libreria "A. Guida s.r.l."
Via Port'Alba, 20/3

Cartolibreria L'Ateneo di Pironti
Viale Augusto, 168/170

Libreria Commissionaria Liguori s.n.c.
Via Mezzocannone, 21/23

Libreria L'Internazionale
di Vincenzo Marra
Via Scarlatti, 149

Libreria Loffredo Luigi
Via Kerbaker, 19/21

Libreria Pironti Tullio s.r.l.
Piazza Dante, 30/31

PISANTI Renato s.r.l.
Libreria Scientifica Editrice
Corso Umberto I, 38/40

Punto Quattro s.n.c.
Via G. Cesare, 22/23

Supermercato del Fumetto
di Siena Riccardo

Via Montesanto, 14

PENTA-FISCIANO (SA)
Universitaria Liguori
Via S. Rocco

SALERNO
Libreria Carrano Umberto
Via dei Mercanti, 53

Libreria Paolillo Rodolfo
Via dei Principati, 44/46

PUGLIA

BARI
Libreria Cooperativa
Via Crisanzio, 12

G.B.C.
Via Capruzzi, 192

Libreria Laterza
Via Sparano, 134

FOGGIA
Libreria DANTE
Via Oberdan, 1

LECCE
Mostra del Libro di Monaco C.
Viale Marconi, 9

MATERA
Libreria Cifarelli
Piazza V. Veneto, 43/45

MOLFETTA (BA)
Il Ghigno
Via Salepico, 37

CALABRIA

LOCRI (RC)
Libreria Francesco Pancallo
Corso V. Emanuele, 93

Libreria Francesco Pedullà
Corso V. Emanuele, 80

REGGIO CALABRIA
Libreria Scientifica
Corso Garibaldi, 154
(Galleria Caminiti)

SICILIA

CATANIA
Libreria Bonaccorso Carmelo
Via Etnea, 20/22

Libreria C.C. Cavalletto
Corso Sicilia, 91

Libreria Crisafulli
Via Etnea, 280

Libreria Editrice Giannotta di
Sebastiano Pace Giannotta
Viale R. Margherita, 2/ef

Libreria Minerva di Carmelo Tringale
Corso Italia, 19/21

Libreria Patti di Franco Marchese Patti
Via V. Emanuele, 294/296

Libreria Scientifica di A. Marino
Piazza Trento, 3/D

ENNA
Cartolibreria MINERVA
di Mario Castellano
Via Roma, 383

GIARRE (CT)
Libreria LA SENORITA di Pino Emmi
Corso Italia, 132

LENTINI (SR)
Libreria Amore Inserra
Via Garibaldi, 15

MESSINA
Libreria Editrice HOBELIX
Soc. Coop. R.L.
Via dei Verdi, 21

Cartolibreria Giuseppe Prinzi
di G. & L. Prinzi
Via T. Cannizzaro, 161-165

Cartolibreria Giuseppe Prinzi
di Prinzi Antonino
Viale S. Martino, 254

PALERMO
Libreria CAVOUR
Via Cavour, 116

C.E.L.U.P.
Via Carducci, 3

Libreria DEL CORSO di Profita Maria
Via Turati, 15

Libreria Flaccovio Dario Editore
Via Ausonia, 70/74

Libreria Flaccovio Dario Editore
Via Campolo, 76

Libreria S.F. Flaccovio
Via E. Basile, 136

Libreria S.F. Flaccovio
Piazza Don Bosco, 3

Libreria S.F. Flaccovio
Quattro Canti di Città (Dante)

Libreria S.F. Flaccovio
Piazza V.E. Orlando, 14

Libreria S.F. Flaccovio
Via R. Settimo, 37

Libreria PAPER C
Via Laurana, 89-91

Libreria PAPER C
Viale Lazio, 83

Libreria PAPER C
Via Libertà, 15

Libreria PAPER C
Piazza Politeama, 6

Libreria PAPER C
Via Sciuti, 140/ABC

Libreria Edizione Pegaso
Via Notarbartolo, 9/F

Testo Universitario
Viale Lazio, 60/B

SIRACUSA
Libreria del Corso di R. Toccoli
Corso Umberto, 116

VITTORIA (RG)
Libreria SAPERE
del Dr. Salvatore Marangio
Via Cavour, 80

SARDEGNA

CARBONIA (CA)
Libreria D.E.S.I.
Via Dalmazio

SVIZZERA ITALIANA

LUGANO Canton Ticino
Melisa
Via Vegezzi, 4

Le librerie indicate hanno partecipato alla campagna promozionale per la "Biblioteca dei Jacksoniani". Qualora altre librerie, non menzionate, desiderassero aderire a iniziative analoghe sono pregate di prender contatto con:

DISTRIBUZIONE-PETRINI EDITORE S.P.A.
10139 Torino - C.so Trapani, 48
Tel. 011-3358641



GRUPPO EDITORIALE JACKSON
Milano-San Francisco-Londra-Madrid

Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel. 02/6880951-5 linee

Noi l'informatica la conosciamo davvero

GIOCHI SONY PER MSX



La Sony si sta dimostrando una delle case più attive nella promozione e sostegno dello standard MSX. Ne è prova la quantità di software applicativo educativo e ricreativo targato Sony, compatibile con i computer del sistema MSX.

Ben diciotto sono i titoli facenti parte del catalogo Sony: giochi di tutti i tipi, d'azione e sport, di labirinto e strategia. Ecco una breve presentazione dei titoli disponibili, il cui prezzo medio si aggira attorno alle 55.000 lire per i giochi su cartuccia e 20.000 per quelli su casetta.

SPARKIE - Un gioco di labirinto nel quale dovete spegnere le scintille che si accendono sullo schermo, evitando che la miccia di Sparkie prenda fuoco causando una esplosione.

JUNO FIRST - Versione da casa del noto gioco da bar nel quale dovete difendere la galassia dagli attacchi ripetuti di astronavi nemiche.

COMPUTER BILLIARDS - Simulazione del gioco della carambola per gli amanti del biliardo elettronico.

CAR JAMBOREE - Gioco di automobilismo acrobatico. Come già nel famoso Bump'n'Jump anche in questo Car Jamboree dovete eliminare le altre auto per evitare di farvi eliminare a vostra volta.

BATTLE CROSS - Un'avventura spaziale di abilità e prontezza di riflessi: al comando della astronave Frontier dovete attraversare galassie sconosciute senza andare a sbattere contro asteroidi vaganti.

CRAZY TRAIN - Simile al famoso gioco di abilità manuale scassaquindici, questo Crazy Train vi fa vestire i panni di un capostazione alle prese per la rete ferroviaria più strampalata del mondo: dovete far sì che tutti i treni viaggino in orario.

MOUSER - Un gioco di risalita che ricorda vagamente il buon vecchio Donkey Kong: invece di un gorilla ci sono dei topi cattivi e Mario è un simpatico gatto impegnato a liberare la sua micina dalle loro grinfie.

HYPER OLYMPIC I E II - Queste ennesime conversioni casa-bar non necessitano di presentazioni. Le otto discipline della versione da bar sono state divise su due cartucce: HO I include i 100 m. piani, il salto in lungo, i 400 m. piani e il lancio del martello; H0 II include i 110 m. ostacoli, il salto in alto, il lancio del givellotto e i 1500 m.

DORODON - Un gioco di labirinto simile al noto Lady Bug con porte girevoli e tutto il resto. Invece di una coccinella siete un ragazzo, Dorodon, alle prese con spiritelli maligni rossi e blu.

ATLETICLANDIA - Identico in tutto e per tutto al già noto Cabbage Patch Kids della Coleco, con la differenza che invece di una ragazzina siete un atleta impegnato in una corsa campestre ad ostacoli.

AVVENTURA ANTARTICA - Come dice il titolo, un'avventura antartica nella quale, nei panni di un pinguino, dovete attraversare i selvaggi e pericolosi deserti di ghiaccio dell'Antartide.

GAMES DESIGNER - Versione MSX del noto gioco della Quicksilva che permette anche ai meno esperti in programmazione di creare con facili menù dei semplici videogiochi.

FRED - Altro adattamento di un gioco Quicksilva nel quale, vestiti i panni del coraggioso archeologo Fearless Fred, dovrete esplorare i sotterranei di una piramide alla ricerca di un tesoro nascosto.

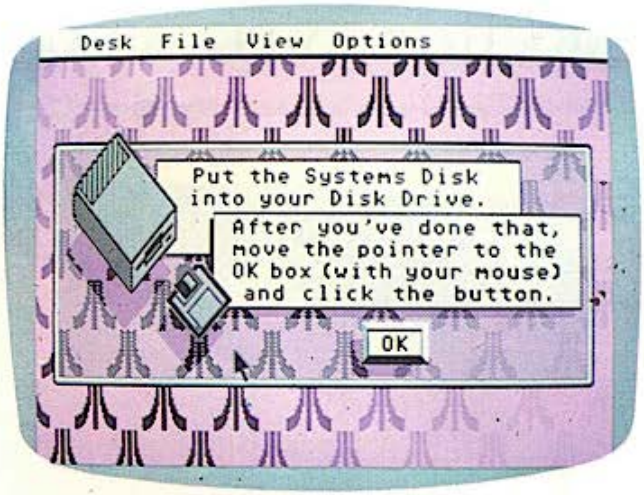
BOOGABOO - In questo gioco dovete comandare la pulce Boogaboo fino all'uscita di una caverna evitando che diventi la cena di un temibile drago.

THE SNOWMAN - Un gioco tratto dai racconti di Raymond Briggs nel quale dovete costruire e addobbare un pupazzo di neve, evitando che le fiammelle del gas lo sciolgano anzitempo.

ANT ATTACK - Un classico dei computer games in versione MSX. La città delle formiche ritorna per la gioia degli MSXisti.

ARRIVANO I NUOVI ATARI

Con la presentazione informale, la nuova Atari ha presentato alla stampa i suoi nuovi computer o meglio le ammiraglie delle flotte XE e ST, cioè il 130XE e il 520ST, di cui Videogiochi aveva parlato nel numero 24 nel servizio da Las Vegas.
Entrambi i computer dovrebbero essere già in circolazione nel nostro paese quando leggerete queste righe: il 130XE, anzi, è già in distribuzione nel momento in cui scriviamo al prezzo di 380.000 lire: un prezzo che ha dell'incredibile, date le sue caratteristiche tecniche: 128 K di memoria RAM, 256 colori, quattro voci indipendenti e 11 modi grafici. In pratica l'Atari ha dimezzato il costo delle memorie, vendendo un 128K al prezzo di un 64K.
Ciò nonostante, si tratta di un computer ad 8-bit e visto che l'altro nuovo computer presentato dall'Atari era un 16-bit, tutta l'attenzione era focalizzata sul 520ST, il cosiddetto "Jackintosh". La caratteristica principale del 520ST è, ovviamente, il microprocessore MC68000 che consente di avere una potenza di memoria RAM di 524,288 bytes. Tutta questa potenza è di facile uso e apprendimento grazie allo speciale "desktop system" della Digital Research, detto GEM, incorporato nel 520ST: il GEM – le iniziali stanno per Graphics Enviroment Manager – trasforma il 520ST in una specie di Macintosh con tutte le opzioni disponibili nel computer della Apple: finestre, menu, icone, puntatori, ecc.
Il tutto, a differenza del Mac, a colori. L'uso del colore e la risoluzione dello schermo di 640×400 pixel fanno del 520ST un eccellente computer per applicazioni grafiche. Il GEM fornisce un ambiente grafico per personal computer unico, che consente all'utente di interagire più efficacemente con la macchina manipolando immagini grafiche (finestre, icone, ecc.). Il software GEM funzionerà in modo indipendente dai sistemi operativi e dai linguaggi ed è quindi compatibile sia con i sistemi operativi PC DOS (Versione 2.0 o superiore), MS-DOS e Concurrent DOS. È quindi "trasportabile" su una serie di diversi computer, grazie alla sua interfaccia standard: quest'ultima possibilità è di estrema utilità per i programmatori poiché consente loro di concentrarsi sull'ambiente grafico generale e non su un particolare computer. Ovviamente la Digital Research offre già una serie di "utilities" che sfruttano al massimo il sistema GEM. GEM Draw, ad esempio, è una di queste: una specie di MacPaint che mette a disposizione dell'utente tutte le possibilità del programma grafico del Mac.
L'Atari non ha ancora annunciato il prezzo del 520ST in Italia, ma per avere un'idea del suo costo possiamo rifarci al prezzo di vendita in Inghilterra: 699 sterline (circa un milione e mezzo) per computer 512K, disk drive e monitor bianco e nero.





Il 520 ST a 16 bit



Il modello Atari 130XE

ANTEPRIMA GAMES: DRAGONTORC OF AVALON

Da quando Roma ha abbandonato il suolo inglese, la pace è continuamente minacciata dalle forze oscure della ribellione. Vortigern, signore dei Cinque Reami d'Inghilterra, pur di tenere unite le terre e proteggerle dalle invasioni dei barbari decide di inviare, a protezione delle frontiere nordiche, un esercito di Sassoni.

Per molti anni l'esercito difende con fierezza i confini ma Morag, la multiforme strega e regina del nord, prepara il tradimento. Durante una festa offerta dai Sassoni in onore di Vortigern, gli ospiti tradiscono e con un inganno uccidono il Re britannico.

La notte dei lunghi coltelli precipita i Cinque Reami inglesi nel terrore e i Sassoni si preparano a conquistarli uno ad uno.

La Regina non si preoccupa dei due popoli abbandonati alla distruzione, ma vuole solo entrare in possesso delle cinque corone fabbricate dal leggendario Dragontorc di Avalon. L'uccisione di Vortingern ha segnato il primo passo verso la conquista e le ha permesso di entrare in possesso della prima corona: la Corona di Dumnovia.

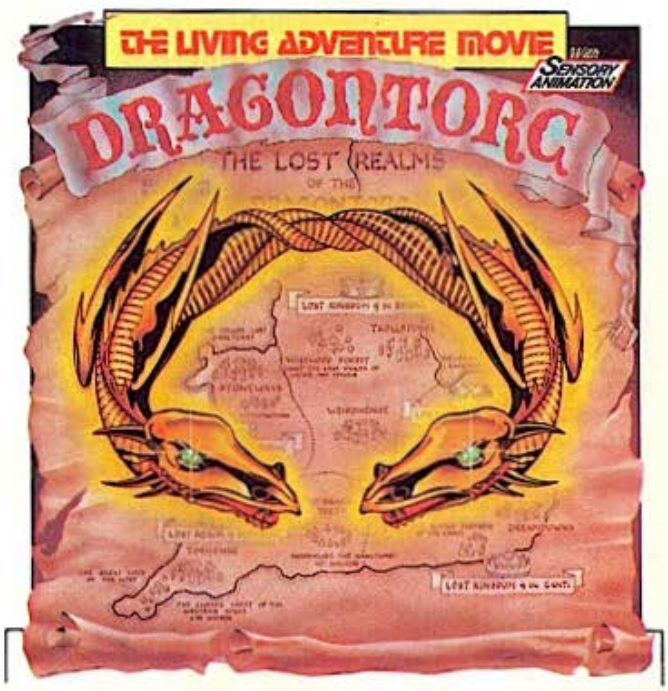
Ma non tutti sono suoi alleati.

Una notte Maroc, il grande Mago, seduto davanti al fuoco del suo accampamento, sente una strana presenza, una sensazione di magia lo pervade.

Si mette in cammino senza sapere la meta, guidato solo da un magico istinto.

Un tronco tagliato lo attira con uno strano potere e tra le foglie secche del suolo la sua mano tocca un oggetto di metallo che emana una inspiegabile aureola di energia. È lo stemma di Merlino, l'ultimo dei Grandi Maghi, guardiano del Drago.

Nell'istante in cui prende in mano l'amuleto una voce lontana inizia a parlare: è la voce di Merlino, prigioniero di Morag. "Maroc, finalmente... solo tu mi puoi aiutare...".



Così Maroc, il Grande Mago, si mette in cammino per recuperare le cinque corone degli antichi reami britannici e distruggere la perfida Morag.

È questo il vostro compito, intrepidi avventurieri.

Tra le oscure foreste delle streghe, tra i castelli in rovina, le cave dei Troll e le zone degli Elfi dovete imparare a districarvi e a trovare l'uscita.

DRAGONTORC OF AVALON è uno straordinario adventure dinamico dove ogni personaggio agisce e si riferisce a voi a seconda di come voi vi comportate. Questo offre al gioco una immensa varietà di situazioni diverse e irripetibili.

Sono molti gli amanti della saga nordica di Avalon e questo secondo gioco sembra prevedere ancor più successo di Avalon stesso che aveva iniziato le avventure delle Corone.

Al gioco, la rivista inglese Computer and Videogames, ha dedicato un concorso con in palio un computer Amstrad. Nella mappa della foresta Wispwood e in quella dei Lost Vaults of Locris sono stati appositamente inseriti due errori.

DRAGONTORC è compatibile con lo Spectrum 48K.

ULTIME SULL'AMIGA

Mentre l'Atari presenta in Italia i computer della serie ST, l'Amiga – ovvero la Commodore – non ha ancora annunciato alcuna data di presentazione pubblica del computer a 16 bit Lorraine, nonostante il CES estivo di Chicago sia alle porte (anzi quando leggerete questa notizia sarà addirittura in corso).

La ragione di questo silenzio sembra essere ricollegabile a una serie di problemi tecnici che la Commodore sta incontrando nella produzione dei chip.

Questo è quanto riporta il settimanale americano Infoworld nel numero del 22 aprile. Secondo Infoworld, che è solitamente bene informato, una fonte (che il giornale non nomina) avrebbe affermato che la Commodore sta avendo dei problemi a far uscire dalla linea di produzione microprocessori per l'Amiga utilizzabili. Anzi, la produzione sarebbe addirittura scesa quasi a zero. "Soltanto 100 Amiga esistono attualmente sulla faccia della terra", ha dichiarato la fonte.

Ciò è completamente falso, ha affermato – sempre tramite Infoworld – un altolocato ma anonimo portavoce della Commodore, aggiungendo che "la MOS ha appena consegnato il prototipo finale del chip ed è ora in piena produzione senza alcun problema".

La consegna del prototipo finale da parte della MOS, che è la sussidiaria della Commodore per la produzione di chip, sarebbe avvenuta a marzo e quindi la produzione dei microprocessori per l'Amiga sarebbe ormai in corso da alcuni mesi.



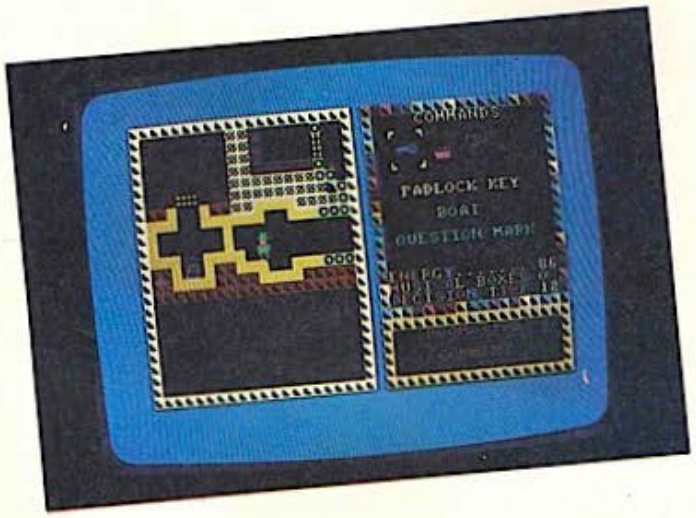
DISK DRIVE YASHICA PER MSX

La Yashica, distribuita in Italia dalla Fowa, ha presentato una nuova periferica per i computer dello standard MSX. Si tratta del Quick Disk Drive, un drive di nuova concezione la cui caratteristica più saliente consiste nel ridotto formato del supporto magnetico, cioè del floppy disk, che è di 2,8 pollici, probabilmente il più piccolo formato in circolazione.
L'altra caratteristica di rilievo è il prezzo: il costo del Quick Disk Drive si aggira attorno alle 350.000, poco più della metà del costo del computer. È la prima volta, e vale la pena sottolinearlo, che un disk drive costa meno del computer di cui è una periferica (ovviamente parliamo di home computer).
Ovviamente il Quick Disk Drive Yashica è collegabile con ogni apparecchio dello standard MSX. La capacità massima di memoria di ciascun disco è di 128K.

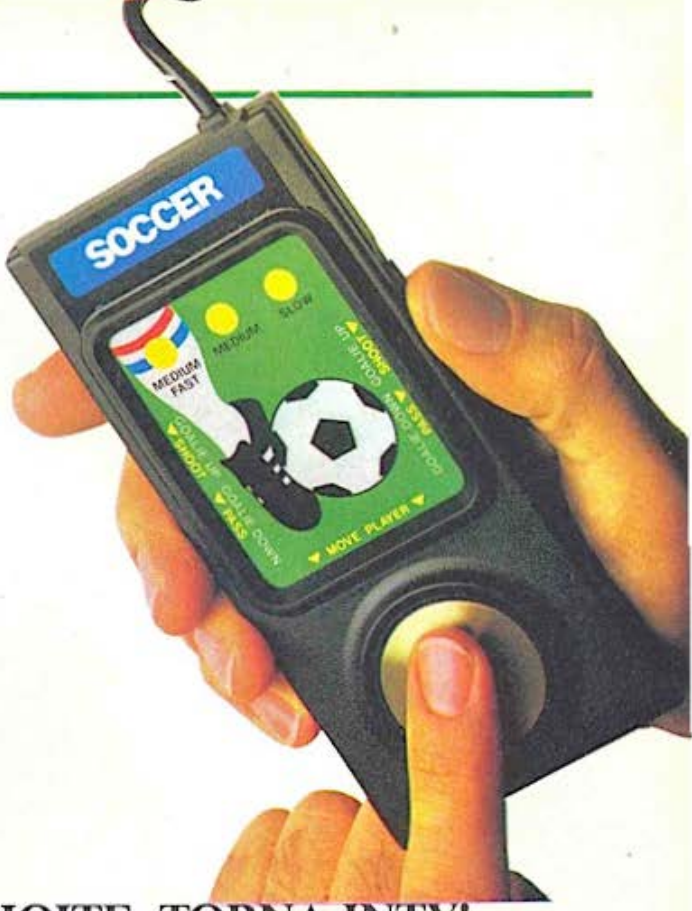
È NATA L'ASSOFT

Il giorno 19 aprile 1985 si è costituita a Milano l'ASSOFT, Associazione Italiana per la Tutela del Software.
L'ASSOFT è stata fondata da otto aziende che si sono adoperate per darle vita, mentre numerose sono le richieste di adesione già avanzate da altre aziende del settore.
Lo scopo dell'Associazione è la tutela del software dalla cosidetta "pirateria" e da qualsiasi forma di abuso commerciale, ai danni dei produttori, dei commercianti, degli utenti.
L'ASSOFT, di cui fanno parte società come J.Soft, Mastertronic, Apple e E.I.S., tanto per citarne alcune, potrà avvalersi della consulenza dell'Istituto di Studi Giuridici sul Software, sorto presso l'Università di Pavia per opera del Prof. Gustavo Ghidini.
Programmi e strategie?
Per ora top secret, ma sicuramente uno dei primi appuntamenti nell'agenda è l'individuazione di un "caso esemplare" per portare davanti alla giustizia, alle autorità e all'opinione pubblica la gravità del fenomeno della copiatura del software, oggi attuata non tanto e non solo da privati, ma anche e con ben più grave colpa dai rivenditori stessi di computer e di software.
Per i cosidetti "pirati", dunque si preparano tempi duri? Certamente dal 19 di aprile le loro incursioni e razzie non potranno più essere perpetrate nella più assoluta certezza dell'impunità, come oggi in gran parte avviene.
Si creano così finalmente le premesse necessarie per la nascita di quella industria del software, che il nostro Paese ha già dimostrato di saper esprimere ai migliori livelli.

MASTERTRONIC PER MSX E ALTRI COMPUTER



La Mastertronic ha lanciato sul mercato italiano i suoi primi titoli per sistemi MSX. Si tratta di tre "traduzioni" di giochi Mastertronic già disponibili per altri computer e cioè *Space Walk, Finders Keepers e Chiller.*
Space Walk è un gioco spaziale in cui comandate un'astronauta alla ricerca di satelliti erranti; Finders Keepers è un arcade adventure nel quale il giocatore impersona il Cavaliere Magico incaricato dal re di Isbisina di trovare un regalo speciale per il compleanno della principessa; Chiller è invece il famoso gioco dell'innamorata prigioniera nel castello degli spiriti la cui colonna sonora, ispirata alla nota canzone Thriller, è stata causa di polemiche con la casa discografica di Michael Jackson.
Oltre a queste nuove versioni per MSX, la Mastertronic ha in serbo per gli appassionati computeristi diverse novità per Commodore 64, Vic 20 e Sinclair Spectrum.
Due le novità per Commodore 64: *Spooks e Skyjet.* Nel primo dovete esorcizzare la casa della defunta e stravagante prozia da spettri e esseri demoniaci che la infestano.
Nel secondo siete alla guida di un sofisticato Skyjet: solo voi potete sopravvivere ai proiettili delle armi da fuoco nemiche per evitare la cruenta lotta delle superpotenze: il vostro compito con



COMPUTER PLAY '85

I programmatori in erba, dilettanti, semi-professionisti o semplici appassionati, potranno cimentarsi quest'anno in una entusiasmante prova delle loro capacità.
L'AICA (Associazione Italiana per l'Informatica e il Calcolo Automatico), ha infatti dato il via all'organizzazione della 3ª edizione di Computer Play che quest'anno porta l'allettante sottotitolo di "Mostra concorso del gioco creativo".
A questa competizione quasi "sportiva", potranno partecipare tutti gli appassionati di programmazione di giochi con il computer divisi in 2 classi di età: fino a 18 anni e da 18 anni in sù.
I temi da affrontare spaziano nell'intera gamma dei giochi per computer:

- VIDEO GAMES
- GIOCHI DI SIMULAZIONE
- ADVENTURE
- GIOCHI EDUCATIVI
- APPLICAZIONI GRAFICHE E MUSICALI
- APPLICAZIONI INNOVATIVE

L'iscrizione a Computer Play '85 sarà possibile attraverso la compilazione di una semplice scheda (la cui distribuzione è imminente) e naturalmente attraveso l'invio del gioco (su cassetta o su disco), completo delle necessarie istruzioni per l'esecuzione del programma.
Un'attenta giuria, selezionerà i lavori più meritevoli, che, durante il SIM-HIFI-IVES, verranno poi sottoposti all'attenzione del pubblico presente e, votati e premiati.
La 3ª edizione di Computer Play organizzata dall'AICA si terrà nel 1985 nell'ambito del 19° SIM-HIFI-VIES dal 5 al 9 settembre 1985.
Per ulteriori informazioni rivolgersi alla segreteria SIM - Via Domenichino, 11, 20149 Milano, tel. 02-4815541.

raccogliere radar e rifornimenti nei luoghi segreti e portarli alle basi alleate in zona di guerra, distruggendo nel frattempo gli invasori che giungono dal cielo, dalla terra e dal mare.
Due anche i nuovi titoli per Vic 20, che la Mastertronic continua a rifornire di giochi nuovi con ovvia soddisfazione dei proprietari di questo computer ancora così diffuso, seppure uscito di produzione. I titoli dei due giochi sono *R.I.P. e Rockman.*
In R.I.P. dovrete ritrovare i 20 calici della Verità sottratti al re ed ora custoditi nelle Cripte delle Tenebre, ma attenzione: nelle viscere della terra vivono creature assetate di sangue e l'unica arma a disposizione dei temerari cercatori è la Bacchetta della Luce.
Anche Rockman è un gioco, diciamo così, di ricerca. Il vostro compito consiste nel ritrovare i 160 pezzi dell'amuleto magico nascosti in un labirinto di caverne al confine del regno: solo ritrovandoli sarà possibile riconquistare il trono.
Il nuovo titolo per lo Spectrum non è invece un gioco bensì un programma grafico per creare schermi disegnati, anche di animazione. Il programma, che si intitola *Graphic Creator,* consente di combinare grafica e scrittura e di creare e animare disegni e altro.

GIOITE, TORNA INTY!

Ritorna l'Intellivision. Non è uno scherzo, non potremmo scherzare su un argomento così serio. È proprio la verità. La notizia era già apparsa su alcuni giornali americani. Una grande catena di distribuzione dei shop center aveva acquistato, a suo tempo, il marchio Intellivision dalla Mattel e ora ha finalmente deciso di riportare in vita il glorioso sistema. Come mai?
La scelta è stata abbastanza semplice. La Revco si è resa conto che in America c'erano tre milioni e mezzo di basi Intellivision vendute e ancora funzionanti. E allora si sono detti: «deve esserci ancora un businnes prima che queste basi diventino inattive». E così ha deciso di comprare gli stock rimanenti, di produrre ancora software e di distribuirlo attraverso la capillare rete di vendita dei suoi grandi magazzini.
Ma arriviamo a noi, che è poi quello che ci interessa più da vicino. Anche in Italia c'è una società – la NBC di Milano – che distribuirà di nuovo i prodotti Intellivision. Il catalogo comprende tutti i titoli che hanno reso gloriosa la vecchia consolle: da Hockey a Skiing, da Armor Battle a Space Armada, da Football a Lock'n Chase, da Buzz Bombers a Shark! Shark!
I prezzi vanno dalle 19.000/25.000 per i titoli più vecchi alle 39.000 per quelli più nuovi.
E poi c'è un'altra novità: c'è software per computer. Per TI99 sono disponibili ProtectorII, Defender, PicNic Paranoia e Shamus, i quali saranno in vendita al prezzo di 39.000 lire.
Tra le altre novità figurano alcuni "classici" del sistema Atari disponibili ora per Intellivision: Defender, Pac-Man, Centipede. Ms Pac Man, Pole Position, Jungle Hunt e Moon Patrol.
A settembre saranno poi in distribuzione due novità assolute, presentate al Salone del giocattolo di Milano nell'84 ma mai commercializzate: Super Calcio e Supertennis, due giochi che faranno impazzire tutti gli appassionati sportivi.

BYTES

Le scuole sono finite, tranne che per coloro che devono sostenere esami di maturità e di idoneità vari, e quindi il videogiocatore incallito può dedicarsi al suo gioco preferito senza portar via tempo allo studio. Ciò nonostante, o forse proprio per questo, non passate le vostre giornate estive davanti allo schermo televisivo: un po' d'aria e di sole non possono che farvi bene e ritemprarvi per le lunghe serate autunnali quando avrete a che fare con nuovi e più impegnativi giochi...

Come mai i dirigenti della società di Ashby de la Zouch non hanno mai pensato di tradurre i loro giochi per altri computer? Visto il successo che hanno avuto in versione Spectrum potrebbero sicuramente raccimolare qualche soldino (si fa per dire, ovviamente) senza fare troppi sforzi. Bene, sembra che se ne siano accorti anche loro.

Infatti giungono voci che entro la fine dell'anno saranno in commercio alcune traduzioni, ma non saranno fatte dalla Ultimate. Probabilmente i programmatori-designer della Ultimate sono degli Spectrum-puristi e non vogliono "abbassarsi" a lavorare su altri computer... Il tanto atteso computer gioco sul gruppo da hit parade Frankie Goes To Hollywood, che probabilmente sarà già arrivato in Italia quando leggerete queste righe, non sarà fonte di discussioni e polemiche quanto lo sono stati i dischi del popolare gruppo inglese, spesso censurato dalle radio e TV inglesi. Sapete perche? «Perché dobbiamo venderlo da WH Smith?» (l'equivalente della nostra Standa, più o meno) ha risposto un portavoce della Ocean... Tom Snyder, il game designer americano noto per i suoi giochi educativi come "Snooper Troops" e "In Search of the Most Amazing Thing", pubblicati dalla Spinnaker, ha deciso di mettersi in proprio e pubblicare direttamente parte dei programmi da lui creati, quelli sui quali vuole mantenere, come ha affermato lui stesso, «il controllo artistico sulla confezione e il posizionamento di mercato". Il primo programma pubblicato in proprio dalla Tom Snyder Production (TSP) si intitola "The Other Side" e utilizza conflitti, negoziati e accordi simulati per insegnare la natura della comunicazione e del compromesso. Il programma può anche essere giocato da due persone con due computer se questi sono collegati via modem. Il successivo programma della TSP sembra essere ancora più originale e curioso: si intitolerà "Pyppy Love" e sarà compatibile con il Macintosh. Il programma include "fuzzy logic", ovvero logica confusa, e simula l'intelligenza e i processi mentali necessari ad addestrare un cane... Era da un po' che non giungevano notizie di cause intentate da una casa di software/hardware ad una concorrente. Che avessero messo la testa a posto, ci chiedevamo? Non proprio, visto che la Ocean ha intentato causa alla Software Projects per il gioco intitolato Hunchback at the Olympics. La Ocean afferma di possedere i diritti del personaggio Hunchback – cioè il gobbo di Notre Dame. La Software Projects ha finalmente deciso di pagare i diritti alla Ocean dando via libera alla distribuzione del gioco... La canzone di Cindy Lauper che ha impazzato anche in Italia, "Girls Just Want To Have Fun", sarà la colonna sonora della nuova serie di spot pubblicitari della Apple indirizzati al pubblico femminile. La canzone era stata scelta dall'Atari lo scorso anno per lo stesso motivo, ma le note vicissitudini dell'Atari avevano fatto cancellare lo spot pubblicitario... Black Thunder, il nuovissimo gioco realizzato dal designer Tony Crowther e distribuito dalla Quicksilva, è al centro di una serie di pettegolezzi apparsi sulla stampa inglese. Si vocifera infatti che il gioco sia sorprendentemente simile a Suicide Express, un gioco della Gremlin Graphics creato dallo stesso Crowther. Anzi si dice che è identico: tranne che il treno è diventato un'automobile e la musica è diversa e meno piacevole. That's all, folks e buone vacanze a tutti.

Mr. Byte



DAGL

Il 27 marzo scorso due hacker inglesi sono stati arrestati dalla polizia per essere entrati, via modem, dentro una rete di computer governativa senza esserne autorizzati.

I due arrestati, Stephen Gold e Robert Schifreen, possono vantare il dubbio onore di essere stati i primi malcapitati a sperimentare il giro di vite dato al governo inglese nei confronti di coloro che si intrufolano in un sistema di computer.

L'accusa contestatagli è di essere entrati illegalmente nella parte di posta elettronica del sistema videotext Prestel della British Telecom.



ALL'HACKER

Le autorità inglesi sembrano voler usare questo episodio come caso esemplare.
Le accuse avanzate nei confronti dei due hacker sono infatti piuttosto pesanti: sono stati accusati di violazione della legge contro la falsificazione e contraffazione e ciò potrebbe comportare pene fino a un massimo di 10 anni di prigione. Gold è stato accusato di aver contraffatto un dischetto,mentre Schifreen (il quale, fra l'altro, è un collaboratore del mensile inglese Computer & Video Games, per il quale cura la rubrica Bug Hunter) è stato accusato di aver falsificato un congegno elettronico non specificato, presumibilmente la password e il numero di identificazione di un'altra persona.
In altri paesi che adottano leggi ispirate al diritto anglosassone, tali reati comporterebbero tutt'al più accuse di furto di elettricità o furto di tempo-computer.
Alcuni giornali hanno suggerito che la durezza con cui sono intervenute le autorità inglesi in questo caso può avere a che fare con quello che successe lo scorso anno quando qualcuno entrò illegalmente nella "cassetta della posta elettronica" del Duca di Edinburgo.
Che siano stati loro?





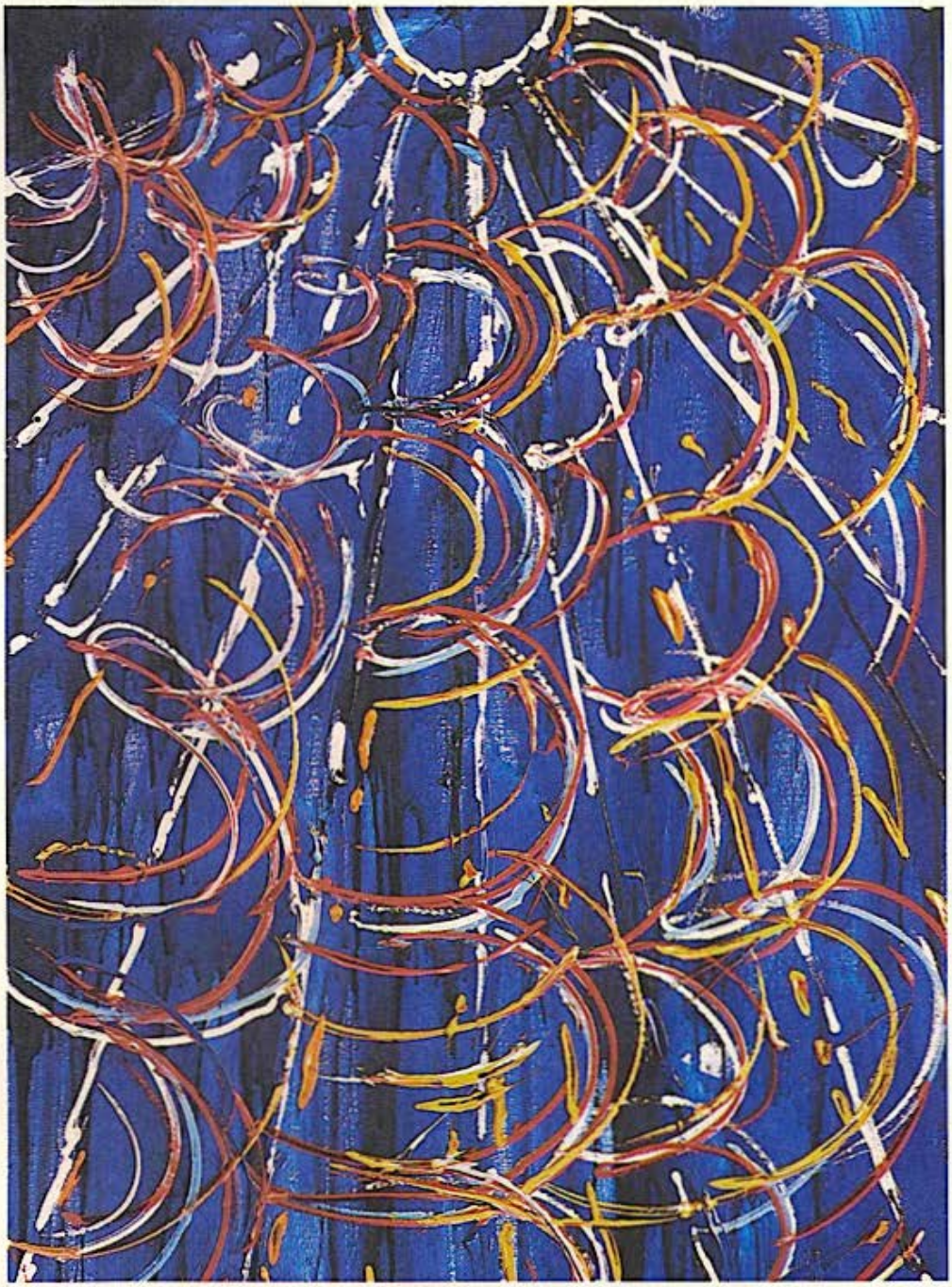
UN'AVVENTURA DA MILLE DOLLARI

Adventure Construction Set, il nuovo programma della Electronic Arts che consente di creare avventure dinamiche allo stesso modo in cui Pinball Construction Set permetteva di disegnare un flipper di proprio piacimento, è l'oggetto di un concorso il cui premio finale è costituito da un assegno di 1000 dollari.
Il concorso, che si intitola Adventure Writing Contest, consiste nel creare un'avventura, appartenente ad una delle tre categorie previste, utilizzando il programma dell'Electronic Arts. Le tre categorie "previste" dal programma sono: Fantastico, Spionaggio/Poliziesco e Fantascienza.
Le avventure così create dovranno essere inviate alla Electronic Arts entro e non oltre l'1 gennaio 1986. Secondo un portavoce della società il lasso di tempo è più che sufficiente poiché per creare un'avventura ci vogliono di media cinque mesi.
Adventure Construction Set, disegnato da Stuart Smith, contiene circa 250 stanze, 500 personaggi e 5000 effetti sonori e brani musicali. Adventure Construction Set è disponibile in versioni per Commodore 64, Atari e Apple.
I programmi verranno sottoposto all'esame di una giuria che sarà composta da noti esponenti dell'industria del software.
Per partecipare al concorso è indispensabile aver acquistato una copia originale del programma e l'unico modo per dimostrarlo è disporre della cartolina di registrazione inclusa nella confezione originale del gioco che deve essere inviata insieme al disco contenente l'avventura creata.

Primo Festival Eu

Ustica 29 Giugno /6 Lu
isola per fare gr

STC



Mario Schifano
È nato in Libia a Homs nel 1934. Autodidatta ha esordito nell'ambito dell'informale materico con riferimenti alla pittura di Foutrier.
Dal 1962 le prime opere pop con l'utilizzazione di immagini prese dai mass media.
Ha fatto parte del gruppo romano della pop-art italiana.
In questi ultimi anni opere come inventari della produzione precedente e rivisitazioni di De Chirico.

L'opera di Mario Schifano che sintetizza mare, cielo, sole, computers, che verrà data in omaggio a t[illegible] i partecipanti al festival.

opeo del Software
glio: ci vuole una piccola ande un festival.

A Ustica, promosso da Fininvest e Italturist, è nato il Centro Archimede, un'associazione culturale che si propone come luogo permanente di ricerca e confronto sui temi delle nuove tecnologie e dell'informatica.

Quest'anno dal 29 Giugno al 6 Luglio, proprio nell'isola di Ustica, organizzato dal Centro Archimede, si terrà il Primo Festival Europeo del Software al quale è possibile partecipare sia attivamente - inviando uno o più programmi inediti su vari argomenti già precedentemente segnalati - o semplicemente in veste di osservatori dei più recenti sviluppi nel mondo dell'hardware e del software.

Partecipare al Festival di Ustica significa quindi vivere da protagonisti il proprio tempo, aprirsi verso le nuove frontiere dell'intelligenza nell'immediato futuro (si calcola che nel 1990 in Italia una famiglia su tre avrà il suo personal computer), prepararsi ai rapidi imprevedibili sviluppi tecnologici di domani.



ARCHIMEDE INFORMATIC IN PROGRESS

Il Programma del Primo Festival Europeo del Software

29 giugno - sabato / Arrivo ad Ustica dei partecipanti. Pomeriggio: cerimonia inaugurale e convegno su "Mezzogiorno innovazione e nuove tecnologie". In serata spettacolo di apertura.

30 giugno - domenica / Convegno in collaborazione con la FAST sull'intelligenza artificiale e sistemi esperti.
In serata tavola rotonda sul software italiano.

1° luglio - lunedì / Convegno e presentazione del progetto "Esprit" della Comunità Europea in collaborazione con il Ministero della Ricerca Scientifica.

2 luglio - martedì / Convegno sulle prospettive dell'informatica nel settore politico e rapporti sociali in collaborazione con il Centro Einaudi di Torino.

3 luglio - mercoledì / Convegno su "Informatica, territorio e casa" in collaborazione con il Censis.
In serata dibattito sulla difesa ambientale.

4 luglio - giovedì / Convegno sulla "Moneta elettronica" in collaborazione con il Banco di Sicilia.
In serata spettacolo folcloristico.

5 luglio - venerdì / Convegno sulle "Tecnologie per il turismo" in collaborazione con Assicurazioni Ticino.
Nel pomeriggio convegno su "Informatica per il manager", in collaborazione con Italware.
In serata spettacolo con premiazione dei vincitori del concorso sul software e assegnazione dei floppy d'oro, d'argento e di bronzo.

6 luglio - sabato / In mattinata convegno sulla "Difesa giuridica del software".

Ogni sera / Musica in piazza, rassegne cinematografiche e di video-clip.
Si svolgeranno inoltre le finali del campionato di videoatletica, realizzate in collaborazione con A.I.V.A.

QUOTE DI PARTECIPAZIONE PER L'INTERA SETTIMANA

SISTEMAZIONE	DA MILANO aereo MI/PA e viceversa + aliscafo	DA ROMA aereo Roma/PA e viceversa + aliscafo	DA NAPOLI aliscafo	DA PALERMO aliscafo
VILLAGGIO PUNTA SPALMATORE SEDE CONGRESSI	850.000	750.000	680.000	630.0000
ALBERGO (tipo A)	740.000	650.000	550.000	470.000
ALBERGO (tipo B)	640.000	550.000	500.000	370.000
ALBERGO (tipo C)	590.000	500.000	400.000	330.000
CASA PRIVATA	480.000	380.000	270.000	210.000
APPARTAMENTO	580.000	490.000	380.000	310.000

La quota comprende:
I trasferimenti con accompagnatori dall'aeroporto al porto di Palermo e viceversa.
L'aliscafo da Palermo o da Napoli ad Ustica e viceversa. Trattamento di pernottamento e mezza pensione negli alberghi e di pensione completa nel villaggio Punta Spalmatore.
Trattamento di solo pernottamento nelle case private e in appartamento.

Supplementi:
Pensione completa negli alberghi: L. 50.000
Trasferimento in pullman da Roma a Napoli in coincidenza della partenza dell'aliscafo per Ustica: L. 40.000.
Quota di iscrizione: L. 100.000 da pagare contemporaneamente alla quota di partecipazione.
La quota di iscrizione consente la partecipazione a tutte le iniziative in programma.

Per iscrizioni rivolgersi a: ITALTURIST - Via V. Pisani, 16 Milano - Tel. 02/6704505 - 6704510

Oppure a queste Sedi locali:

BOLOGNA	051/271203 - 234984	FIRENZE	055/282680 - 2834
ROMA	06/6797077 - 6785465	PALERMO	091/297314 - 2610



Dal nostro inviato tutti i segreti del gioco Seven Cities of Gold, raccontati e illustrati da Dan Bunten suo ideatore

di Riccardo Albini

ALLA SCOPERTA DELL'AMERICA

I centri riconosciuti dell'industria del software americano per home computer sono la famosissima Silicon Valley, in California, e la meno nota ma altrettanto importante Route 128, in Massachussets.
Little Rock, capitale dell'Arkansas, sembra così distante – e non solo fisicamente – da questi due poli hi-tech che non si può fare a meno di incuriosirsi quando si scopre che proprio a Little Rock è nata, e prospera, una delle software house indipendenti più originali e creative degli Stati Uniti, la Ozark Softscape, creatrice di M.U.L.E. e Seven Cities of Gold.
Generalmente, negli USA, la California è vista come un punto d'arrivo, quasi una terra promessa per le opportunità lavorative che offre e, soprattutto nel mondo dei computer, sono pochi quelli che resistono, avendone la possibilità, al richiamo della Silicon Valley, al fascino di trovarsi al centro di quella che è considerata l'area industriale più attiva e creativa degli Stati Uniti.
I quattro soci della Ozark Softscape sono tra questi pochi.
Come dice David Evans, "vicepresidente del talento" della Electronic Arts, è forse questa distanza dai poli riconosciuti dell'industria dei computer a garantire loro originalità e freschezza d'idee.
«Sono stato a Little Rock un paio di volte», mi racconta Evans, «e francamente molta gente negli USA pensa che Little Rock sia un'enorme granaio con tre mucche e un piccolo emporio.
Invece è un'area metropolitana con poco meno di 200 mila abitanti.
È un bel posto e anzi credo che sia l'ideale per loro perché, essendo fuori dai centri riconosciuti della Silicon Valley e della East Coast, il loro passo è diverso.
Lavorano in una casa, non in un ufficio, proprio di fronte ad un lago artificiale e ci passano così tanto tempo che è come se ci vivessero. Quando hanno un problema, attraversano la strada e fanno una passeggiata attorno al lago per rinfrescarsi le idee.
Tutto ciò fa sì che siano diversi dalla gran parte della gente che lavora con i computer e li aiuta ad avere un approccio fresco, originale.
Mentre qui nella Silicon Valley c'è troppa enfasi sulla tecnologia e sul computer e a volte è un continuo parlarsi addosso, un non vedere al di là del proprio mondo».
I risultati di questa specie di esilio volontario in effetti si vedono: M.U.L.E. e Seven Cities of Gold, i due giochi realizzati dalla Ozark Softscape per la Electronic Arts, sono due grandi giochi di strategia nei quali il giocatore interpreta un ruolo molto più attivo che in altri giochi del genere.
La Ozark Softscape è: i fratelli Dan e Bill Bunten, Ji- Rushing e Alan Watson.
Ciascuno dei quattro ha il suo compito all'interno del gruppo e, per quei casi della vita che solitamente capitano a chi se li va a cercare, i compiti coincidono con gli interessi e le motivazioni che li hanno spinti ad intraprendere il lavoro di game designer.
Dan Bunten è sia co-ideatore dei giochi che co-programmatore e quindi il più adatto a supervisionare tutti gli aspetti del processo creativo e realizzativo.
Il fratello Bill è l'unico dei quattro a non sapere programmare ed è l'altro ideatore dei giochi, colui che si preoccupa di trovare quelle variazioni ingegnose e sottili che aggiungono quel tocco in più agli ovvi elementi che costituiscono un gioco.
Jim Rushing, l'altro programmatore del gruppo, è quello che fa il grosso del lavoro di programmazione.
Alan Watson è l'esperto grafico, l'animatore delle sequenze dei giochi e, inoltre, un discreto fumettista.
Dan Bunten è il leader tecnico e spirituale del gruppo per la sua esperienza nel settore che risale a molto prima che nascesse la Ozark Softscape.
Il primo gioco da lui creato, datato 1979, si chiama Wheeler Dealers.
Si tratta di una simulazione multi-giocatore del mercato azionario, esclusivamente testuale, realizzata per l'Apple 16K alla quale collaborò anche suo fratello Bill.
Nello stesso anno Dan cominciò a lavorare per la Strategic Simulations, la quale editò i tre giochi successivi: Computer Quarterback, una versione esclusivamente strategica del football americano, Cytron Masters, una battaglia tra piattaforme volanti con elementi di giochi arcade e di giochi di strategia militare; Cartels & Cutthroats, una simulazione economica nella quale siete alla guida di una società nella giungla del mondo degli affari.
Sono tutti giochi, come M.U.L.E., multi-giocatore, anche se ovviamente c'è sempre la possibilità di giocare da soli contro il computer.
Sono questi infatti i giochi che Dan Bunten preferisce, forse perché è cresciuto in una famiglia numerosa – sei figli – e ha maturato l'abitudine a giocare in compagnia.
Ciò nonostante, il suo (loro) miglior gioco è, a mio avviso, Seven Cities of Gold, un gioco solitario realizzato e costruito attorno all'idea di far divertire il singolo individuo.
Prendendo a prestito un termine usato generalmente in altri casi, si può dire che Seven Cities è la prova della maturità artistica di Dan Bunten & Soci e, dato che è il primo di una serie che la Ozark Softscape sta realizzando per l'Electronic Arts e che si intitola "Le Ere dell'Uomo", non possiamo che rallegrarci sapendo che ne arriveranno altri simili se non addirittura migliori.

Intervista a Dan Bunten



Videogiochi – Cominciamo dall'inizio. Come è nata la Ozark Softscape
Dan Bunten - È nata cinque anni fa. Mi interessava fare dei computer giochi e così iniziai a lavorarci su nei ritagli di tempo, ma presto divenne un lavoro vero e proprio e mio fratello Bill cominciò ad aiutarmi. Facemmo un gioco che si chiamava Cartels & Cutthroats, un gioco di simulazione del mondo degli affari, e mentre lo realizzavamo, il **playtester** (colui che prova il gioco per vedere se funziona, se è giocabile, n.d.r.), che già si interessava di computer, cominciò a imparare un po' di programmazione e così ad un certo punto decidemmo di fondare, noi tre insieme, una società. Era l'agosto 1981.
Poi un giorno decidemmo di fare un gioco per l'Atari ma non c'era nessuno a Little Rock che si intendeva dell'Atari fino a che venimmo a sapere di un tipo che vendeva computer Atari e ci faceva della grafica – era Alan Watson. Gli chiedemmo di unirsi a noi e inizialmente lavorò part-time, poi a tempo pieno e alla fine entrò nella società. Era il 1982.
Che vantaggi e che svantaggi ci sono a lavorare in quattro persone quando, per quanto ne so, i game designer lavorano solitamente da soli?
Non ci sono né vantaggi né svantaggi particolari. È un lavoro di gruppo e ciascuno ha i suoi compiti.
Ovviamente alla fine qualcuno deve prendere la decisione finale, ma l'importante è rimanere aperti alle proposte che vengono dagli altri. A volte ci sorprende che Alan Watson, il nostro esperto grafico, venga fuori con degli algoritmi che risolvono dei grossi problemi di programmazione anche se ciò non era compito suo. Chi ha un'idea, una soluzione la mette a disposizione del gruppo anche se poi quando si tratta di dividerci il lavoro ognuno ha i suoi interessi:

Continenti a casaccio

Seven Cities of Gold è già di per sé un gioco completo e in grado di mantenere vivo l'interesse del giocatore per un discreto periodo di tempo.
Prima di riuscire a scoprire e/o conquistare le Americhe e farvi nominare Viceré avrete, infatti, il vostro bel da fare. Ma c'è ancora di più.
Il programma infatti vi permette di generare dei nuovi e immaginari continenti così da poterlo giocare all'infinito senza mai ripercorrere posti già visti, ma soprattutto rivivendo le stesse cose che hanno vissuto i veri conquistatori: non avrete punti di riferimento, come nella versione storica del gioco, ed ogni volta, come già fecero Cristoforo Colombo e Cortes, vi chiederete «Cosa ci sarà al di là di quella catena montuosa?»
La meraviglia che vi permette di fare ciò si chiama Random Continents Generator ovvero generatore casuale di continenti.
La casualità del generatore non ha però niente di casuale. Per scrivere questa parte di programma Dan Bunten & soci si sono rifatti con puntigliosa precisione alle leggi geologiche che regolano i movimenti delle placche tettoniche e ai modelli di disseminazione culturale.
Sentiamo, con le parole di Dan Bunten, come funziona e come è stato strutturato il generatore di continenti: «La prima cosa che il generatore di continenti fa è scegliere, casualmente, che tipo di masse terrestri generare e calcolare dove posizionarle.
Vi sono infatti quattro diverse possibilità: due masse terrestri connesse tra di loro da un istmo, due masse terrestri non collegate, una sola massa terrestre principale oppure nessuna massa terrestre principale.
Una volta scelta una di queste alternative, il programma comincia a disegnare il contorno della/le massa/masse all'interno dell'oceano. Una volta definita e collocata la massa terrestre, il programma posiziona le montagne e le pianure tenendo conto che la catena montuosa principale è sempre collocata vicino alla costa occidentale come è il caso del Nord America.
Dopo di che colloca una o più catene montuose secondarie, come gli Appalachi.
Il terzo passo consiste nel collocare i fiumi principali e i tributari partendo dal centro del continente e andando in direzione dell'oceano e facendo attenzione che i fiumi non ritornino ad anello al punto di partenza, cioè alla sorgente.
È ora la volta di disegnare il territorio: vengono quindi posizionate le foreste, le paludi, ecc.
Disegnato il territorio è il momento di distribuire i villaggi. E qui il programma si chiede se ci sono Incas o Aztechi o entrambi.
Nel caso vi siano una o entrambi queste civiltà, il programma calcola che esse abbiano dato luogo ad altre

Alan Watson, ad esempio, è il nostro esperto grafico perché è quello che ama fare e a nessun altro interessa fare delle belle mappe.

I vostri ultimi giochi – M.U.L.E. e Seven Cities – sono giochi di strategia eppure, a differenza di quanto avviene comunemente, sono comandati da joystick invece che da tastiera. Come mai? C'è una filosofia particolare dietro questa vostra scelta?

Sì, abbiamo scelto di fare così perché è più facile, chiunque può giocarli. Mia figlia di dieci anni può capire cosa deve fare, mentre se dovesse usare una tastiera sarebbe più difficile: devi capire quando premere il tasto di Return, quali numeri sono accettati dal computer e via dicendo. È più difficile per chi gioca adattarsi alla tastiera che al joystick, insomma è molto più sensato così.

Un gioco così è però anche molto più difficile per voi da realizzare.

Sì, è vero, ma questo è il nostro lavoro.

Visto che penso si possa considerarvi degli esperti di giochi di strategia, quale pensi sia il mix giusto per realizzare un buon gioco di strategia?

Non lo so, se lo sapessi... Diversi anni fa scrissi un gioco che si chiamava Cytron Masters: era un tentativo di combinare strategia e azione e finì proprio nella terra di nessuno che divide coloro a cui piacciono i giochi di strategia e coloro a cui piacciono i giochi d'azione. Se fai un gioco che cade proprio a metà tra due gusti non è automatico che possa piacere a entrambi i gruppi, anzi è più probabile che non piaccia a nessuno dei due.

Credo che quello che ci ha salvato dal fare questa fine in M.U.L.E. e Seven Cities sia che non abbiamo pensato in nessun modo di fare un **arcade game**, un gioco d'azione, bensì di creare una meccanica che fosse un modo di esprimere quello che vuoi fare con il joystick e di vederne visivamente il risultato sullo schermo. In altre parole, gli schermi-villaggio di Seven Cities non sono giochi d'azione ma modi di esprimere quello che vuoi fare: conquistare la tribù, commerciare con loro oppure convertirli e fai ciò con il joystick. Ma non è assolutamente un gioco dentro il gioco, non è un ostacolo al tuo procedere nel gioco ma semplicemente il modo di procedere, di mettere in pratica la tua decisione.

Leggendo il libretto di istruzioni di Seven Cities of Gold si capisce che c'è una ricerca storica dietro. Quanta? E quanto ci avete messo per finire il gioco?

Ho letto una decina di libri sull'argomento e Bill ha fatto altrettanto, ma avendo letto entrambi alcuni libri, in totale sono stati una dozzina....

Sono quelli citati nella bibliografia che c'è nel libretto d'istruzioni?

Sì, più qualcuno che abbiamo tralasciato perché non erano granché. La lettura dei libri è durata più o meno tre mesi, ma non posso dire che sia stato un lavoro duro e a tempo pieno. Al tempo avevo appena avuto un bambino da mia moglie – aveva solo due settimane – e quindi me ne stavo a casa e leggevo di notte. Poi cominciammo a disegnare e programmare il gioco e l'abbiamo finito in circa sei mesi, dopodiché ciascuna successiva versione (cioè per altri computer, n.d.r.) ci ha preso altri tre o quattro mesi, per cui in totale ci abbiamo messo circa un anno e mezzo.

I progressi della tecnologia dei microprocessori significano computer sempre più potenti e sofisticati. Come designer, cosa credi che possa migliorare nella qualità dei giochi una volta che avrete a disposizione una quantità di memoria doppia se non quadrupla di quella attuale? Saranno dei giochi migliori in che senso?

Saranno giochi con maggiori possibilità di scelte personali. Giochi in cui il giocatore potrà scoprire il modo e i modi in cui vuole giocare invece di dover seguire una sola strada. Nella maggior parte dei giochi attuali c'è una sola strategia che porta alla vittoria e forse un paio di altre strade che in un qualche modo funzionano anche se non completamente.

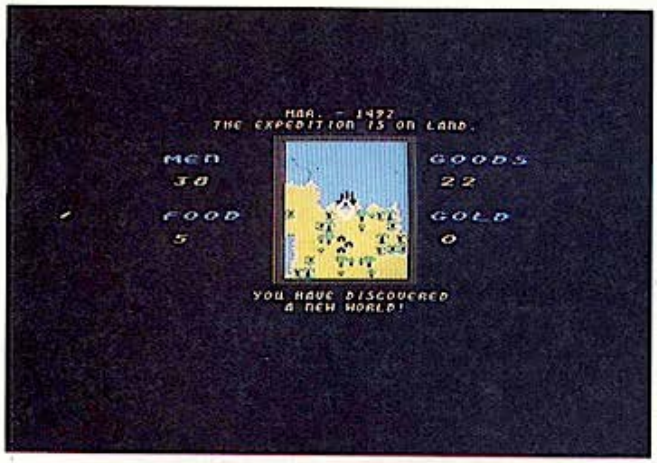
Quello che mi piacerebbe vedere e che penso sia possibile una volta che si disponga di molta potenza è un gioco così realistico che abbia tutte le sfaccettature del mondo reale, un gioco che puoi portare a termine in tanti modi, un gioco nel quale puoi praticare la tua unicità, la tua unica e personale soluzione del problema o di qualunque cosa il gioco rappresenti. Questo sarà il vero salto di qualità: una grafica o un sonoro migliore sono solo banali miglioramenti.

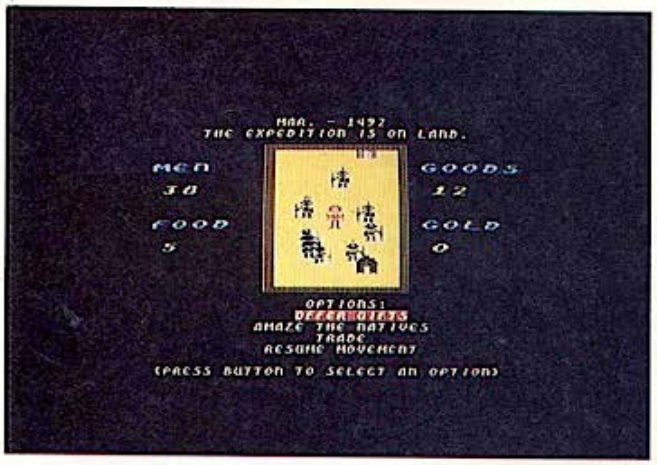
Per finire vorrei chiederti di darmi un suggerimento, un trucco, inerente M.U.L.E. e Seven Cities of Gold da passare ai lettori di Videogiochi.

M.U.L.E. dipende molto dalle persone con cui giochi e spero che i vostri lettori giochino la versione per più giocatori perché M.U.L.E. è nato per essere giocato da più giocatori insieme: è ovvio quindi che dipende tutto dalla strategia che ciascuno adotta. Per Seven Cities invece si possono dare diversi consigli, ma te ne darò uno solo: quando entri in un villaggio mettiti in "andatura cauta" e fermati subito senza badare al fatto che gli indigeni stiano correndo verso di te con fare minaccioso e il



civiltà di livello inferiore che le circondano e così partendo da un ipotetico centro colloca in circolo altre popolazioni e altri villaggi. Poi prende in considerazione la latitudine e divide il continente in zone con diverse temperature e le popola a seconda di come erano popolate ai tempi in cui si svolge il gioco. Infine, ci aggiunge qualche miniera d'oro e una città scomparsa... o forse sono due le città? Mah, vi lascio nel dubbio».





tutto sembri proprio un attacco in piena regola. Non muoverti assolutamente perché se ti muovi ti attaccheranno, mentre stando fermo sarai al sicuro e potrai offrirgli sei o sette doni e si calmeranno.
La prima reazione di gran parte della gente appena entra in un villaggio è "Oh, mio Dio, eccoli che arrivano", si fanno prendere dal panico e cominciano a correre innescando così il vero attacco. Gli indigeni mostrano inizialmente la loro ostilità e una volta che tu ti muovi dimostri di riconoscere questa ostilità e di reagire.
Tornato in Italia ho provato immediatamente a seguire il consiglio di Dan Bunten e vi posso garantire che funziona a meraviglia.

Dopo un po', gli indigeni si tranquillizzano e vi stanno intorno senza intervenire mentre voi vi recate a trattare – sempreché lo vogliate – con il capo della tribù.
Prima anch'io mi facevo prendere dal panico appena entrato in un villaggio e una volta attaccato sfoderavo tutta la boria da "conquistadores" e mi intestardivo nella battaglia quasi pensando "Ma con chi credono di avere a che fare questi selvaggi? Adesso gli faccio vedere io". Come e forse peggio di Pizarro.

Arti & Mestieri elettronici

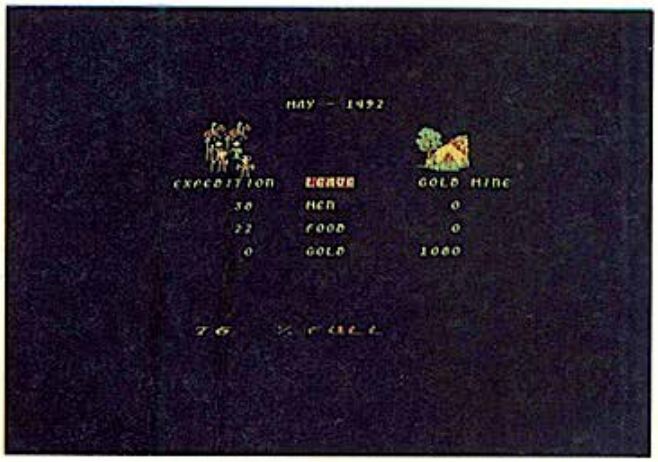
ELECTRONIC ARTS: QUANDO LA QUALITÀ PAGA

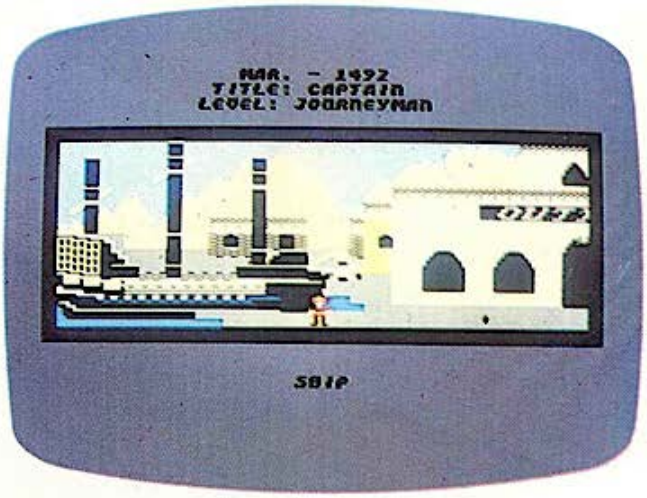
L'Electronic Arts è una delle case editrici di software più interessanti dell'intero panorama americano.
Nata nel 1982 per volontà del fondatore e attuale presidente William "Trip" Hawkins, proveniente dall'Apple dove aveva ricoperto incarichi dirigenziali, la Electronic Arts (EA) è diventata in breve tempo una delle più affermate società del settore, distinguendosi fin dall'inizio per l'approccio diverso che ha avuto nei confronti degli autori, cioè dei game designer, e per la qualità, sempre ottima, dei suoi titoli.
Alla base della sua rapidissima crescita, di fatturato e di immagine, sta la capacità di aver compreso le esigenze degli autori e i desideri dei giocatori.
«Pensiamo che la strada verso il successo nell'industria del software sia nel riconoscere e sfruttare una serie di fattori chiave » ha dichiarato Trip Hawkins.
Tra questi fattori è interessante sottolineare quelli relativi alla natura del software per home computer, mentre possono essere tralasciati in questa sede quelli di natura strattamente commerciale – benché vitali per un'azienda:
– interfaccia umanistica, cioè rendere il più possibile facile e intuitivo il funzionamento combinato della macchina e del software.
– comprensione completa dei computer per i quali si scrive il software nonché dell'arte del programmatore – spremere fino all'ultima possibile goccia le potenzialità del computer a vantaggio dell'utente.
– cercare ovunque talenti creativi, avendo l'umiltà di capire che nessuna società può produrre internamente tutte le migliori idee possibili.
– una volta che lo si è trovato, far crescere e premiare il talento.
Partendo da queste premesse, era prevedibile che l'EA richiamasse alcuni tra i migliori game designer americani, gente come Bill Budge (autore di Pinball Construction set e Mouse Paint), i Freefall Associates (Archon e Archon II: Adept), Heric Hammond (One on One) e, ovviamente, quelli della Ozark Softscape.
L'enfasi sulla ricerca e acquisizione di nuovi talenti e sul rapporto da instaurare con loro ha portato la EA a creare una nuova figura, quella del produttore.
Il produttore combina in una sola persona i ruoli del produttore cinematografico, dell'A&R – ovvero talent scout – delle case discografiche e del product manager di una ditta produttrice di prodotti di consumo. I produttori lavorano a stretto contatto con gli autori, offrendo loro consigli creativi e strumenti tecnici. In alcuni casi un produttore crea un gruppo di lavoro, mettendo insieme due autori, vi aggiunge un esperto di grafica, un compositore di musica elettronica e un esperto di effetti sonori formando così un gruppo la cui sinergia possa dare luogo a un prodotto che, come dicono alla EA, «possa far avanzare l'arte del software».

SEVEN CITIES OF GOLD

Electronic Arts per Commodore 64, Atari e Apple II

È il marzo 1492. Il re di Spagna vi ha finalmente concesso udienza e ha acconsentito a finanziare la spedizione, anche se quello che a lui preme è superare la potenza marittima del Portogallo e controllare il commercio per e dall'Oriente.
Quello che vi spinge ad affrontare l'ignoto è invece ben altro: scoprire le Sette Città d'Oro di cui vi ha parlato un vecchio marinaio in una taverna del porto. L'importante, comunque, è che finalmente abbiate duemila ducati con i quali armare quattro navi con relativo equipaggio, 100 soldati, viveri per 52 settimane e 300 partite di merci per commerciare con le popolazioni che incontrerete in Oriente.
Vi recate alla vostra ammiraglia – una solenne tre alberi – e con una pressione del pulsante prendete il mare in direzione dell'ignoto.
Passano le settimane e quando ormai state cominciando a disperare, la vedetta lancia il grido che aspettavate con ansia: «Terraaa!».
Calate l'ancora e con una spedizione di qualche decina di uomini, cibo e merci, toccate terra. Il suono di una fanfara saluta la vostra scoperta di un Nuovo Mondo (altro che Oriente!). Evitando paludi e attraversando foreste scoprite un villaggio di indigeni dediti alla caccia. Non sembrano essere ostili, forse curiosi. Per tenerli buoni gli offrite un dono e poi gli proponete degli scambi. Vi rispondono che dovete parlare con il capo della tribù, così vi dirigete verso il centro del villaggio: giunti davanti al capo gli offrite un dono e poi rinnovate la vostra proposta di fare scambi. Il capo acconsente e mette a disposizione cibo e oro. Hanno l'oro! Subito scambiate un po' delle vostre merci per le pepite d'oro che potete trasportare e poi ritornate alle navi. Scaricate il vostro carico sulle navi, prendete altre merci e ritornate al villaggio. Questa volta il capo vuole dei regali prima di acconsentire allo scambio. Glieli date e poi barattate le vostre merci per il resto dell'oro del villaggio. Tornati alla nave decidete di riprendere il mare visto che siete sbarcati su una piccola isola, i cui soli abitanti sono gli indigeni che avete incontrato.
Veleggiate in direzione nord fino a che incontrate nuovamente terra: la costeggiate per capire se è un'altra isola oppure un continente. È un continente. Scorgete la foce di un fiume e decidete di gettare l'ancora. Scendete a terra e imboccate il fiume: la solita fanfara vi annuncia che avete scoperto la foce di un grande fiume. Lo risalite in direzione ovest fino a che scoprite un villaggio di agricoltori. Vi recate dal capo e cercate di stupirlo. Ci riuscite e si convertono alla vostra religione e vi chiedono di fondare una missione: accettate e lasciate nel villaggio gli uomini necessari a costituire una missione insieme al cibo necessario al loro sostentamento.
Prendete l'oro e il cibo che riuscite a trasportare e ritornate alla nave. Sulla nave vi fermate a controllare la mappa che siete riusciti a tracciare fino ad ora: siete sul 30° parallelo e la sagoma della costa vi ricorda quella della Florida: controllate su un atlante (non fornito con il gioco, dovreste averlo in casa) e ne avete conferma. Riprendete la spedizione e questa volta vi dirigete a sud. Incontrate un altro villaggio: i nativi non sembrano ostili ma i vostri uomini, muovendosi ad andatura moderata, uccidono involontariamente alcuni indigeni. L'ostilità si tramuta in aggressività e mentre i vostri uomini estraggono le spade, gli indigeni si gettano all'attacco come uno sciame inferocito. La battaglia è furiosa, perdete diversi uomini ma alla fine riuscite a sconfiggerli. Ora potete prendere tutto quello che volete: caricate l'oro e del cibo, lasciate degli uomini al villaggio così da formare un forte e tornate alla nave. È l'ottobre 1492: in otto mesi avete imparato a vivere nel nuovo mondo e a trattare con gli indigeni, con

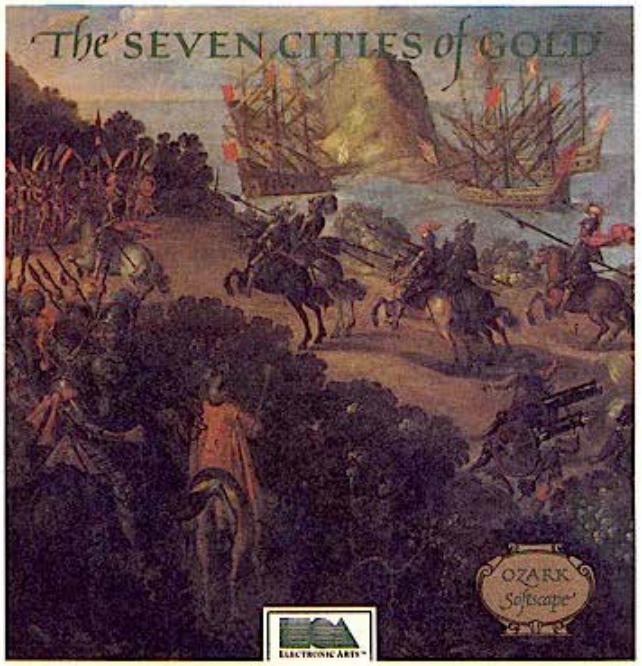




gli scambi e con la forza. Avete scoperto fiumi, attraversato foreste e paludi, intrecciato scambi con gli indigeni e imparato a sopravvivere. Siete soddisfatti del vostro operato fino ad ora e decidete di ritornare nel Vecchio Mondo per chiedere ulteriori aiuti e finanziamenti al re.

Il Gioco

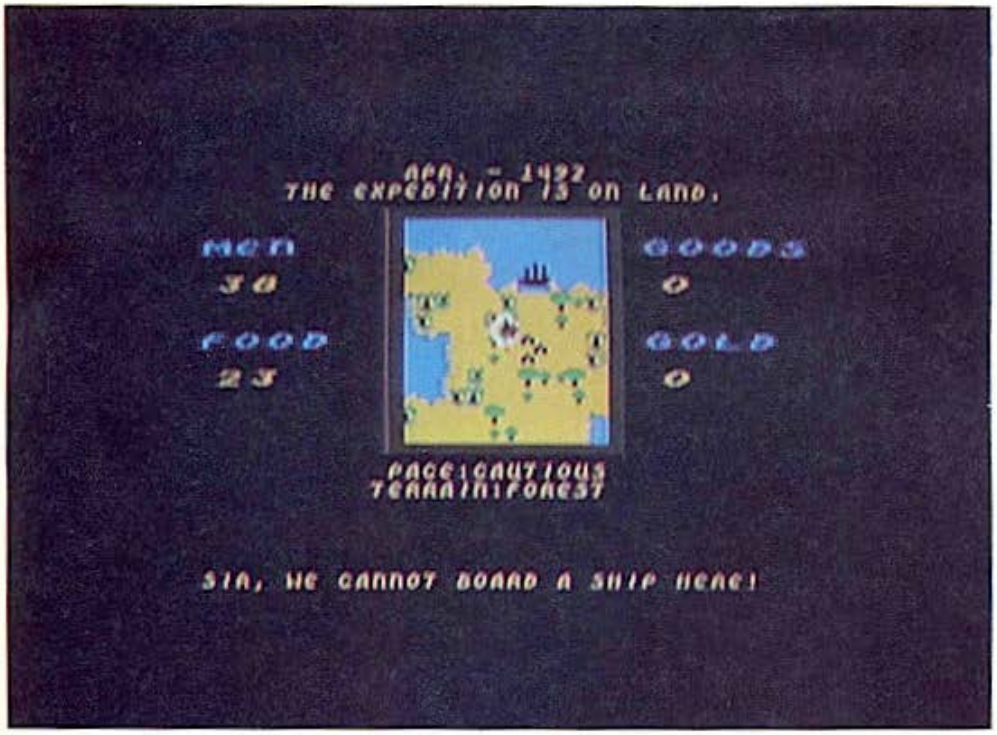
Questo ed altro è quello che vi può succedere in Seven Cities of Gold, un gioco di avventura, scoperte e tesori. Il gioco è una credibile simulazione della conquista spagnola del nuovo mondo. Voi siete un esploratore del XV-XVI secolo e rivivete il dilemma dei veri esploratori dell'epoca. È meglio conquistare con la forza oppure preferire gli scambi e i baratti con le popolazioni autoctone cercando di convertirle alla vostra religione e al vostro re?
La complessività e la varietà di Seven Cities è ben rappresentata dalla vastità della "mappa" del gioco: l'equivalente di 2800 schermi. Il campo di gioco è così grande che è stato calcolato che impieghereste oltre otto ore per attraversare tutti i settori del territorio senza mai fermarvi. La mappa, che nella versione storica si estende dall'isola di Terranova allo Stretto di Magellano e poi nuovamente a nord fino all'Alaska, occupa approssimativamente 65K di memoria del disco. Una volta che vi sarete stufati di giocare la versione storica e vorrete rivivere completamente l'esperienza dei conquistadores davanti all'ignoto potrete utilizzare il Generatore Casuale di Continenti e affrontare la scoperta e la conquista di un continente assolutamente sconosciuto.
Il gioco ha tre diversi livelli di difficoltà: Novice, Journeyman e Master. Se siete alla vostra prima spedizione è consigliabile giocare al primo livello, nel quale avrete la possibilità di sopravvivere sufficientemente a lungo da farvi un'idea del gioco. Al livello Journeyman le cose si fanno già più difficili. Tanto per cominciare i villaggi e gli insediamenti degli indigeni non sono visibili sulla mappa (come nel livello Novice) e quindi, a meno che non andiate a sbatterci contro, dovrete fermarvi e sperare di scorgere qualche segnale rivelatore, cioè un lampeggio continuo che indica la posizione di un villaggio; inoltre avrete a che fare con tempeste di mare, agguati degli indigeni più bellicosi, deterioramento del cibo, naufragi delle navi e anche ammutinamenti dell'equipaggio. Al livello Master tutti questi inconvenienti capitano con maggiore frequenza.
Il gioco ha tre diverse sequenze, ciascuna raffigurata da uno schermo diverso. Il gioco comincia con la Sequenza Europa.



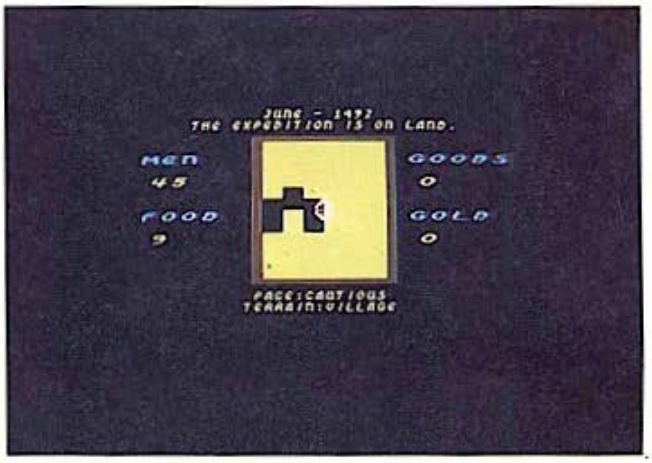
Siete in Spagna, raffigurato da un personaggio animato vestito di tutto punto come un conquistatore spagnolo. La città in cui vi trovate è costituita da quattro costruzioni: il palazzo reale, dove una volta che vi viene concessa udienza, potete chiedere ulteriori finanziamenti o ricevere titoli onorifici; la vostra casa, nella quale potete ritirarvi a consultare le mappe tracciate nei viaggi precedenti; l'emporio, dove potete attrezzare le navi per la spedizione e il pub, dove potete salvare il gioco in memoria.
Ogni luogo che visitate in Europa fa scorrere l'orologio interno del gioco. Ad esempio, ogni nave che acquistate incrementa di un mese il tempo necessario ad attrezzare la spedizione.
Una volta saliti a bordo siete nella Sequenza Spedizione. La vostra spedizione, indicata sullo schermo da una "bussola" con una lancetta rossa che indica la direzione di movimento, può muoversi sia sull'acqua che sulla terra. In questa sequenza lo schermo mostra il territorio che state attraversando e vi tiene costantemente aggiornati sul numero di uomini che compongono la spedizione, le settimane di cibo che vi restano e la quantità di oro e merci che state trasportando.
In ogni momento potete consultare le vostre mappe per cercare di capire dove siete. Le mappe che potete consultare sono di due dimensioni: la mappa della spedizione, che vi mostra un'area più grande di quella dove vi state muovendo e nella quale la vostra posizione è approssimativamente al centro, e la mappa del gioco, che potete consultare solo in casa vostra in Europa e che vi consente di visualizzare tutto l'emisfero occidentale (nella versione storica del gioco, le due Americhe).
La terza e ultima sequenza è la Sequenza Villaggio e appare ogni qualvolta entrate in un insediamento indigeno. Il campo di gioco si "gonfia" e vi ritrovate (nuovamente, come in Europa, raffigurati da un personaggio animato) ai bordi del villaggio con i nativi che vi attorniano. In questa sequenza però il personaggio animato non raffigura solo voi ma tutta la spedizione, senza tener conto di quanti uomini essa sia composta. Questo ingrandimento si verifica anche nel caso veniate sorpresi da un agguato degli indigeni.

La Dinamica

La vostra spedizione ha tre diverse velocità di movimento o andature: Cautions, Moderate e Reckless, rispettivamente cauta, moderata e spericolata. L'andatura spericolata, come si può intuire, significa che state muovendovi senza preoccuparvi della vostra sicurezza o della vostra vita: generalmente la si usa per sfuggire agli agguati o per



ingaggiare battaglia con i nativi. Se la usate durante la normale esplorazione, ad esempio attraversando montagne o paludi, sarà causa di numerose perdite di uomini e inoltre, essendo molto dispendiosa, i vostri uomini avranno bisogno di frequenti soste per riposarsi. L'andatura moderata è l'ideale per muoversi sulla terra. Potete muovervi a lungo con questa andatura senza stancarvi troppo. Nei villaggi l'andatura moderata significa "pronti all'azione": urtate qualche nativo e i vostri uomini estrarranno le spade. Sui fiumi, l'andatura moderata vi fa viaggiare alla stessa velocità dell'andatura spericolata ma senza controindicazioni. L'andatura cauta è da usare soltanto all'interno dei villaggi, per evitare di urtare gli indigeni se volete instaurare con loro rapporti pacifici.
Come avrete capito, urtare i nativi significa ucciderli, quindi fate attenzione se non avete propositi bellicosi.
Il movimento della spedizione avviene normalmente tramite joystick e altrettanto dicasi per attivare tutte le opzioni a vostra disposizione (approntamento della spedizione, carico-scarico della nave, offerta di doni ai nativi, commercio, ecc.): si sposta il joystick in su o in giù evidenziando il comando che si vuole attivare e quindi si preme il pulsante.
Più semplice di così...



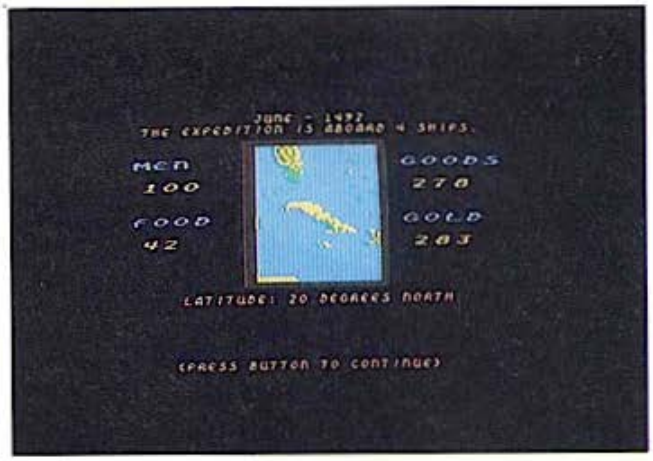
Strategia

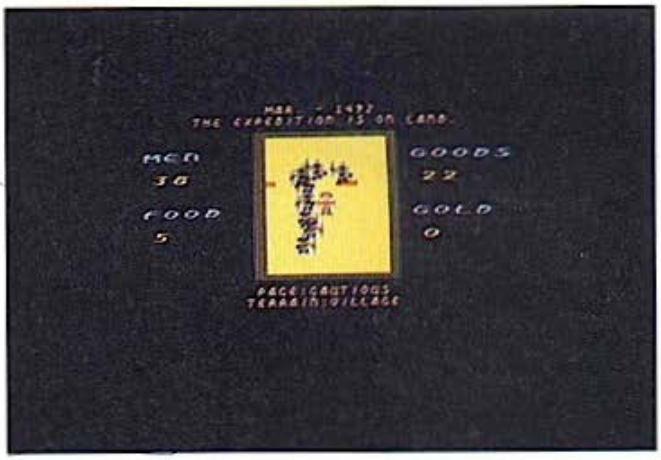
Lo scopo del gioco è diventare Viceré entro il 1540. Al di là di quell'anno, potete continuare a giocare e portare a termine l'esplorazione delle Americhe ma non vi verranno conferiti ulteriori titoli né altri riconoscimenti.
La data è scelta basandosi sulla realtà storica: infatti 50 anni dopo la scoperta dell'America da parte di Cristoforo Colombo, gli Spagnoli avevano conquistato le civiltà più avanzate del nuovo mondo e cominciato a consolidare buona parte del territorio scoperto in un impero coloniale. Da quel momento, i conquistatori spagnoli uscirono di scena per lasciar posto ai mercanti e ai coloni di tutta l'Europa. Storicamente, il problema principale con cui hanno dovuto fare i conti i conquistatori spagnoli era l'approvigionamento di cibo. E lo stesso avviene in Seven Cities.
Una volta che siete nel nuovo mondo gli unici luoghi dove troverete cibo è nei villaggi indigeni. I modi per ottenerlo variano: potete barattarlo con le vostre merci, potete conquistarlo con la forza sconfiggendo i nativi oppure potete tentare di convertirli così che ve lo offrano di loro spontanea volontà. Sta a voi decidere che tipo di conquistatore volete essere, anche se a volte, in mancanza di merci da barattare, sarete costretti ad usare la forza, anche controvoglia, per ottenere cibo.
Fate attenzione a non essere troppo avidi di metallo giallo: l'oro è ovviamente importante, ma non è tutto. La corte spagnola infatti vi conferisce titoli e finanzia le vostre successive spedizioni non solo in base all'oro riportato in Europa, ma anche in considerazione di quanta terra e fiumi avete esplorato, di quanti indigeni avete incontrato e di quanti punti di riferimento geografici – grandi laghi, catene montuose, jungle rigogliose – avete trovato.
I nativi che incontrerete nelle vostre spedizioni possono essere tanto diversi tra di loro quanti sono i loro insediamenti – circa 200. Alcuni insediamenti sono più popolosi, altri più creduloni, altri più ostili

altri diverse e complesse combinazioni di questi attributi. Sta a voi cercare di imparare dalle loro reazioni con chi avete a che fare, aiutandovi anche con le indicazioni che vi fornisce il programma.
La conquista attraverso gli scambi è più sicura ma lenta e soprattutto avrete bisogno di molte merci per portarla avanti con successo. La conquista con la forza è più veloce, ma lascia brutti ricordi. E i nativi hanno buona memoria: si ricorderanno di come li trattate e a volte lo faranno sapere in giro, in altri villaggi e città che non avete ancora visitato.
Fate attenzione anche alla latitudine in cui vi trovate e alla stagione in corso (sì, ci sono anche le stagioni!). Al nord e al sud, gli effetti del clima – le foglie degli alberi che cambiano colore, la neve che ricopre monti e foreste, ecc. – sono visibili in autunno, inverno e primavera: attraversare le Montagne Rocciose d'inverno è sicuramente più pericoloso che in estate. Lo stesso dicasi per le scorte di cibo che troverete nei villaggi: essa è proporzionale al tempo trascorso dall'ultimo raccolto.
Infine, non tralasciate di fondare missioni o costruire forti. Saranno dei punti di partenza per ulteriori spedizioni. Spetta a voi decidere, in base alla vostra esperienza, quanti uomini lasciare come guarnigione di un forte evitando sia di lasciarlo troppo sguarnito oppure di sovrappopolarlo di uomini che vi possono venire preziosi nelle vostre spedizioni: una buona regola è popolarlo in misura proporzionale al numero dei nativi della zona.

Conclusioni

Potremmo continuare ancora per molto perché, come avrete capito, il gioco è complesso quanto la realtà e quindi le variabili sono tante quante quelle reali.
Per ovvie ragioni di spazio non possiamo elencarle tutte e neanche lo vogliamo fare: che gusto ci sarebbe se no? Seven Cities of Gold è, l'avrete intuito, un ottimo gioco.
La grafica è eccellente e conferisce ulteriore realismo al gioco: i simboli delle montagne, delle foreste, delle paludi e dei villaggi sono facilmente riconoscibili. I villaggi stessi variano a seconda della loro organizzazione sociale: dai piccoli tepee dei villaggi di cacciatori alle piramidi a scalini delle città-stato Inca e Azteche.
Nella versione storica, l'accuratezza della ricostruzione geografica è sorprendente: sono raffigurati quasi tutti i fiumi maggiori, i Grandi Laghi del nord-est degli USA, il Grand Canyon, la foresta del Mato Grosso e il Rio delle Amazzoni. Anche le miniere d'oro, sono collocate seguendo dei precisi riferimenti storici.
Il sonoro, anche se un po' minimizzato, veicola in modo effettivo l'informazione necessaria. Quando la vostra spedizione si muove sulla terra, si ode un suono di uomini in marcia il cui tempo è proporzionale all'andatura tenuta. Entrando in un villaggio sentirete rullii di tamburi e la loro intensità vi indicherà il livello di ostilità dei nativi. Mentre state navigando sentirete il suono delle onde che sbattono contro le fiancate della nave e quando sarete in acque con fondali bassi il rumore aumenterà per avvertirvi del pericolo di incagliarvi.
Seven Cities è una simulazione storica e geografica talmente credibile e accurata che oltre al divertimento potrà anche servire come strumento educativo che consente al giocatore di imparare divertendosi.





Per saperne di più

Il libretto di istruzioni di Seven Cities of Gold contiene una bibliografia, cioè un elenco di libri scritti sull'argomento della scoperta e della conquista dell'America. Sono alcuni dei libri letti dagli autori per ricavarne spunti e riferimenti storici che li aiutassero a creare un gioco credibile. «Speriamo», è scritto sul libretto, «che il gioco stimoli la vostra curiosità sull'esperienza dei conquistadores tanto quanto l'ha stimolata a noi il crearlo. Se così sarà, questi libri vi serviranno come punto di partenza per un viaggio più a fondo in questo affascinante periodo della storia del mondo».
Anche noi di Videogiochi crediamo che Seven Cities of Gold possa stimolare la vostra curiosità a saperne di più degli intrepidi esploratori delo XV e XVI secolo, ma non pretendiamo che vi mettiate a leggere un libro in inglese (anche se non fa di certo male), quindi abbiamo pensato di fornirvi una bibliografia in italiano nel caso foste curiosi di saperne di più.

W. Prescott, La Conquista del Messico, Einaudi
W. Prescott, La Conquista del Perù, Einaudi
T. Todorov, La Conquista dell'America, Einaudi



RAPIDO SUCCESSO

DIVENTA UN UOMO DI... PRESTIGIO!

GARANZIA
Tutti gli articoli godono della nostra garanzia. Se non sarete completamente soddisfatti potrete rispedirceli entro 15 giorni per essere completamente rimborsati.

Sarai al centro di ogni riunione. Le donne ti ammireranno e gli uomini ti invidieranno.



LE CARTE CHE SI RIMPICCIOLISCONO

Sicurezza e abilità ti daranno il successo grazie a questo splendido gioco. Alcune carte di grandezza normale via via diventeranno più piccole sino a scomparire completamente.

Art. CH 2001 ..... **L. 19.900**

UN GIOCO CHE CONQUISTA!



SEMPRE PIÙ SUCCESSO

ENARO LIQUIDO

svela finalmente la tua abilità: ai un successo davvero redibile. Trasformerai una nconota da mille lire in liquido ro).

. BP 5432 ..... **L. 9.900**

LA TAVOLETTA CUCITA

Sempre più meraviglia tra i tuoi amici: una tavoletta cucita da te magicamente si libererà sotto gli occhi di tutti. E per te tantissimi applausi!

Art. BP 5451 ..... **L. 9.900**



PER FAR PARLARE DI TE!

FORBES & HUGES
Quality Magic

IPONI LA TUA PERSONALITÀ DI MAGO: ALLE DONNE PIACCIONO GLI UOMINI DI SUCCESSO. E LO SARAI IN POCO TEMPO GRAZIE A SPIEGAZIONI CHIARE CHE TI AIUTERANNO AD IMPARARE L'ARTE DELLA MAGIA.



ECCEZIONALE

FAI IMPAZZIRE I TUOI AMICI!

LA SIGARETTA CHE SCOMPARE

Un'enorme successo con questo gioco strepitoso. Una vera sigaretta, e per di più accesa, scomparirà fra le tue mani senza lasciare tracce (e nessuna bruciatura). Un gioco di abilità e destrezza che potrai fare ovunque tra l'ammirata sorpresa degli amici.

Art. CH 2047 ..... **L. 14.900**

OFFERTA SPECIALE: I quattro giochi solo a L. 44.900 anzichè ~~54.600~~

BUONO DI PROVA GRATUITA SENZA RISCHI

da inviare a: FORBES & HUGES s.r.l. - Via Enna 8 - 20142 MILANO

	CODICE	NOME DEL PRODOTTO	QUANTITÀ	PREZZO UNITARIO	IMPORTO
☐	CH 2047	LA SIGARETTA CHE SCOMPARE		L. 14.900	
☐	CH 2001	LE CARTE CHE RIMPICCIOLISCONO		L. 19.900	
☐	BP 5432	DENARO LIQUIDO		L. 9.900	
☐	BP 5451	LA TAVOLETTA CUCITA		L. 9.900	
☐	**I quattro giochi anzichè ~~54.600~~ solo a L. 44.900**				
				TOTALE L.	

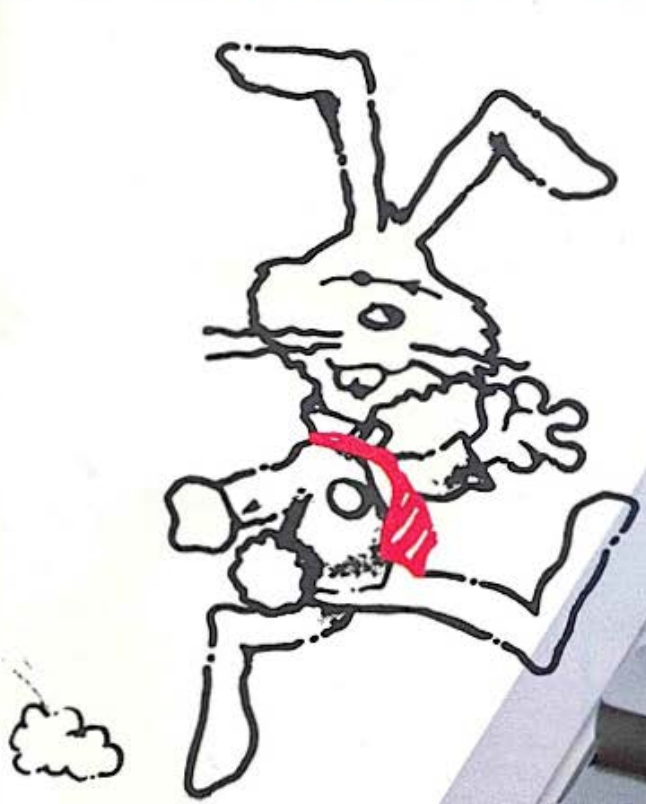
Indicate con una crocetta il modo di pagamento scelto.
☐ Unisco ricevuta di vaglia o assegno risparmiando così le spese postali.
☐ Preferisco pagare direttamente al portalettere, alla consegna del pacco postale. (Prevedere una maggiorazione per spese di contrassegno).

Cognome e Nome _____

Via _____

CAP _____ Località _____ Prov. _____

"E' ora di voltar
Passa al meglio



SVI™
SPECTRAVIDEO

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



Ritorna in edicola

VIDEO BASIC

Il corso più entusiasmante su cassetta del Gruppo Editoriale Jackson per Commodore 64, VIC 20 e Spectrum

200.000 copie vendute

del 1° fascicolo della prima edizione

Ogni lezione uno spettacolo

Con la 1ª lezione una cassetta giochi compresa nel prezzo





Il corso è composto da:
20 fascicoli + (Quattordicinali)
20 cassette +
5 splendidi raccoglitori

Oggi è davvero facile imparare il Basic. Con Video Basic il corso su cassetta che ti permette di programmare subito il tuo computer. È facile: tu chiedi, lui risponde, tu impari. Passo dopo passo. Sul tuo schermo appaiono le domande, le risposte, gli esercizi e tu, senza fatica, presto e bene, impari a conoscere e programmare il tuo computer, sia esso un VIC 20, un Commodore 64 o un Sinclair.
Video Basic è in edicola.
Provalo subito.
Ogni lezione è uno spettacolo.

Oggi il Basic si impara così.
Video Basic, il corso su cassetta per parlare subito col tuo computer.

Video Basic
per imparare non solo il Basic.



Un'altra grande idea firmata

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Milano•San Francisco•Londra•Madrid

GIOCOMPUTER

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

STAR STRIKE

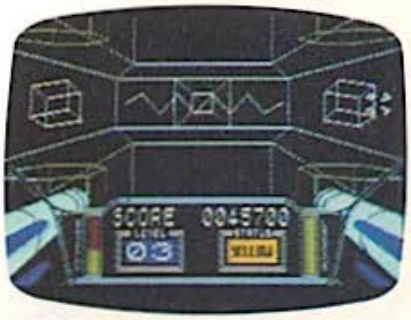
"RAID" STELLARE
CASA PRODUTTRICE:
REALTIME SOFTWARE
SISTEMA PROVATO: ***ZX SPECTRUM 48K***
COMPATIBILITÀ: ***–***
PREZZO:



Anche se i games basati sulle battaglie spaziali sono stati, in passato, molto numerosi, sembrava che l'entusiasmo per questo tipo di giochi fosse in calando.
Nonostante questa premessa, c'è chi ha creduto opportuno produrre un game di questo genere, ottenendo ugualmente un notevole successo. STAR STRIKE, infatti, altro non è se non il più classico dei giochi spaziali; ispirato, anche se non direttamente, alle note gesta di Luke Skywalker (l'eroe di Guerre Stellari), il game risulta essere la superba trasposiziodne casalinga di STAR WARS, il famoso coin-op dell'ATARI.

I COMANDI Le azioni da compiere in questo gioco, sono ridotte ai movimenti alto/basso e destra/sinistra, oltre naturalmente al fuoco. Pochi, quindi, i tasti da usare e tutti comodamente disposti. Per muovere verso l'alto, è possibile scegliere fra i tasti che vanno da "Q" a "T". Il movimento in basso si ottiene tramite alcuni tasti della terza fila, esattamente quelli da "A" a "G". Sono 6, invece, i pulsanti per muovere a sinistra, cioè da "Y" a "I" e da "H" a "K", mentre per spostarsi a destra ci si limita ai quattro seguenti: "O", "P", "L" ed "ENTER".
I laser (immancabili nei giochi spaziali) si azionano tramite la semplice pressione di un qualsiasi tasto dell'ultima fila.
È prevista anche la comodissima possibilità di pausa, potrete infatti congelare il gioco premendo "1" e riprenderlo quando vorrete, intervendendo sul tasto "2".
Infine, è naturalmente possibile, oltre che consigliabile, l'uso del joystick, ma solamente mediante le seguenti interfacce: Kempston - Protek/AGF - Interfaccia II.

IL GIOCO Come già detto, STAR STRIKE si ispira al gioco da bar STAR WARS, del quale riprende l'idea principale e la migliora, sia pure nei limiti imposti dalle memorie dello Sprectrum. Si tratta perciò di un gioco multischermo, dotato di una grafica stupenda che simula quella vettoriale, secondo noi la più adatta per un game spaziale.
La trama del gioco è questa: alcuni ribelli

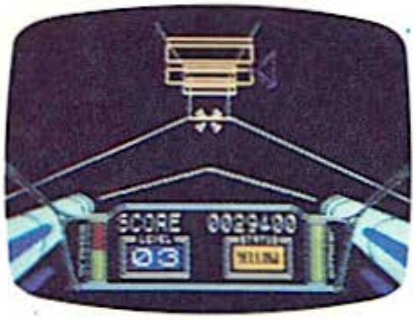


interplanetari hannno occupato numerosi pianeti e vi hanno installato le proprie basi. I rivoltosi, conosciuti anche come "The Outsiders", stanno ovviamente organizzando un complotto, la cui intenzione è destabilizzare il governo galattico, diventando quindi i padroni dell'universo. Come capita a tutti gli eroi che si rispettino, il controspionaggio vi ha incaricato di distruggere queste basi, ponendo così fine al sogno di ribellione degli "Outsiders".
Iniziata l'avventura, la vivrete tutta in prima persona, osservando gli eventi della cabina di comando del vostro caccia spaziale.
Il quadro di controllo della vostra astronave vi mostra tutto ciò che è necessario sappiate, mantenendo comunque in limiti ragionevoli il numero degli strumenti. Il quadrante di controllo degli scudi energetici

è posto all'estrema sinistra del quadro comandi, ed è rappresentato da una barra rosso/verde, che decresce all'aumentare dei colpi ricevuti, fino a raggiungere il livello minimo, giunti al quale sarete distrutti. Questo indicatore è inoltre in diretto collegamento con lo "Status Control", strumento che comunica la gravità dei danni subiti, espressa tramite tre differenti colorazioni: "green"= normale, "yellow"= piccole avarie, "red"=gravi danneggiamenti.
Un altro strumento di notevole importanza, è senza dubbio quello relativo all'energia residua dei cannoni laser. Questi è identico al quadrante di controllo degli scudi, ma è posto sulla destra della consolle di guida. Indica, tramite il progressivo accorciamento di una barra verde, il diminuire dell'energia a disposizione per il funzionamento dei laser. È bene ricordare che la carica dei laser diminuisce rapidamente, quando si



mantiene premuto il tasto di fuoco, ma che il livello di energia ritorna rapidamente al massimo quando smettete di sparare.
Gli ultimi strumenti della vostra astronave, sono meno utili, forse, ma senz'altro non meno importanti. Si tratta infatti dell'indicatore del livello di gioco, posto accanto allo "Status Control", e naturalmente dello "score", il quale è posizionato sopra tutti gli altri strumenti.
Quando avrete familiarizzato con il quadro comandi, sarete pronti al combattimento. La missione si presenta dura sin dall'inizio, poiché lo spazio circostante i pianeti degli "Outsiders" è presidiato da numerose astronavi. Queste ultime, però, non sono armate, ma il loro compito consiste soltanto nel confondervi le idee mentre venite assaliti dalle bolle di plasma che, in gruppi di sei, vi si precipitano contro, danneggiandovi sempre più gli schermi energetici. Per difendervi dal plasma, sia in questo stadio di gioco che nei successivi, dovete usare i cannoni laser. Quando colpite un gruppo di bolle, infatti, questo scompare immedia-



tamente dal video; non così le astronavi nemiche, le quali, dopo aver subito un colpo, si frantumano in mille pezzi, dando vita ad un notevole effetto grafico.
Superata, sia pure con qualche ammaccatura, la prima fase di gioco, vi trovate ora a volare rasente il suolo, fra le numerose torri nemiche. Nonostante l'implacabile pioggia di plasma, è vostro compito distruggere quante più torri possibile, evitando di scontrarvi con quelle dalla sommità gialla, che appaiono dal secondo livello.
La terza fase si svolge nel tunnel che attraversa il cuore della base. In questo corridoio, molto stretto, non potete manovrare orizzontalmente, ma solo in senso verticale; nonostante ciò i bersagli da colpire, a forma di piramide, sono posti sulle pareti laterali, dove li potrete comunque raggiungere con i laser, manovrando il mirino. Non potrete però schivare, se non sopra o sotto, né le bolle di plasma, né gli altri ostacoli che vi vengono incontro rapidamente. È superfluo ricordare che entrambi, se vi dovessero colpire, dannegerebbero i vostri schermi.
Al termine del tunnel, infine, si trova la via dalla quale dovete fuggire? Essa è però protetta da un campo di forze, generato da due cubi rotanti posti ai bordi del video; per eliminare lo schermo di energia ed aprirvi così la fuga, dovrete colpire entrambi i cubi in successione, infilandovi poi nel pertugio posto proprio oltre il campo di forza. Se non riuscite nell'intendo dovrete ripetere la fase finale, ricorminciando dall'inizio del tunnel, se invece riuscirete a colpire i cubi, la vostra fuga verso lo spazio avrà successo e vi ritroverete in orbita ad osservare l'esplosione del pianeta.
Da questo punto si ricomincia con un'altra base ribelle, ma ad un livello superiore.

IL PUNTEGGIO In questo gioco, i bersagli che fruttano punti sono molto numerosi.
Le bolle di plasma, per cominciare, valgono 100 punti al gruppo, mentre le astronavi, le torri (gialle e rosse) o le piramidi, valgono ben 1.000 punti ciascuna.
Se, nello stesso stage, colpite almeno 15 torri aventi la cima gialla, oltre ai punti guadagnati vi viene elargito un ricchissimo bonus, pari a 50.000 punti. Pur essendo questo un alletante bocconicino, è ancora poco in confronto a ciò che si incamera alla conclusione di ogni missione: pensate un pò, ben 100.000 bei punticini.

STRATEGIA Come per tutti i giochi di questo genere, il consiglio migliore consiste nello sparare il più possibile, compatibilmente con l'energia a disposizione per i laser.
È bene cercare di racimolare quanti più punti potete fin dall'inizio, in quanto il gioco diventa sempre più difficile, ma soprattutto veloce, ogni volta che avanzate di livello. Infatti, a partire dal 5° livello circa, il plasma vi verrà incontro a velocità folle, lascinadovi soltanto qualche brevissimo istante per puntare i laser e sparare, sperando di fare centro. È naturale che in queste condizioni non possiate pensare, se non sparando a casaccio, di colpire molti altri bersagli.
Quando vi trovate nello schermo dei cubi rotanti, non perdete tempo e cominciate subito a far fuoco, colpendo prima un cubo e successivamente anche l'altro. È molto importante colpire entrambi, altrimenti non



disattivereste lo schermo di energia e, per inerzia, lo attraversereste. Ciò causerebbe una grave avaria ai vostri scudi, forse già danneggiati in precedenza, con conseguenze che potrebbero facilmente condurvi ad una prematura fine del gioco.
Ultimo avviso: nello schermo delle torri evitate accuratamente di urtare quelle che hanno la cima gialla. Infatti, oltre a danneggiarvi i soliti schermi, ogni scontro con una di esse causa una momentanea perdita di controllo dell'astronave, portando, come conseguenza, ad una capriola del vostro caccia condizioni di volo (a testa in giù), è veramente difficile riusire a colpire qualcosa, mentre lo è altrettanto schivare le bolle di plasma.

CONCLUSIONI Siamo certi che questo gioco riconcilierà con le battaglie spaziali, coloro i quali pensavano che questo fosse un genere sulla via del tramonto.
Simulando una grafica vettoriale quasi per-

fetta, alla REALTIME sono riusciti ad ottenere effetti visivi veramente degni di dota. Il gioco, inoltre, è un continuo susseguirsi di situazioni mozzafiato, nel corso delle quali verrete messi a dura prova.
Un pregio di questo game, consiste nell'essere abbastanza semplice da capire, restando pur sempre appassionante, per merito dei numerosi livelli di difficoltà (sicuramente oltre 25, ma il numero esatto non lo abbiamo scoperto).
Oltre alla grafica, veramente eccellente, desideriamo segnalarvi anche il sonoro molto realistico, nonché un ottimo uso del colore, che valorizza tutti gli effetti speciali cui abbiamo accennato poco sopra.
Pertanto, alla luce di queste considerazioni, non abbiamo difficoltà ad ammettere che STAR STRIKE è un signor game, che sfrutta appieno le numerose possibilità offerte dallo Spectrum e conferma dallo Spectrum e conferma l'ottimo momento di forma attraversato dalle case produttrici di software.

RCC

PIT STOP II

FERMATA AI BOX
CASA PRODUTTRICE
EPYX-CBS
SISTEMA PROVATO: ***CBM 64***
COMPATIBILITÀ:
PREZZO: ***45.000 LIRE***



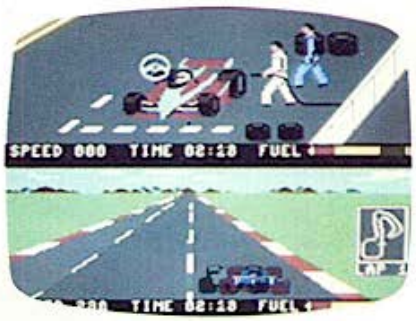
Alla vigilia dell'estate il campionato mondiale di formula uno entra nel vivo e mentre Alboreto e Lauda, Prost e De Angelis si contendono il titolo di campione l'attenzione di tutti i videogiochisti si concentra su PIT STOP II.
Ormai i videogiochi sono in continua evoluzione e il gneere gare automobilistivhe non finirà di stupirci.
Si era iniziato con gare semplici con el macchine viste dall'altro, poi ci si è avvicinati sempre di più alla realtà con Pole Position, grafica tridimensionale con tanto di tempo di qualificazione oppure pit stop, grafica tradizionale ma con la novità delle gomme che si usurano e la conseguente sosta ai box dove poterle sostituire e fare rifornimento.
La nuova versione di PIT STOP utilizza la grafica di Pole Position e introduce una novità assoluta che rende il gioco semplicemente entusiasmante. Pit Stop II infatti permette di correre contemporaneamente con un avversario sulla stessa pista creando così un vero clima di competizione.

IL GIOCO Lo schermo è diviso in due: nella parte superiore appare la vostra formula uno, nella parte inferiore quella dell'avversario. Questa auto può essere guidata o dal computer o da un vostro amico.
Caricato il programma appare il menu con varie opzioni.
I circuiti sono sei tra i più famosi del mondo: dall'inglese BRANDS HATCH all'americano WATKINS GLEN, dal nostrano VALLELUNGA al tedesco HOCKENHEIM. Potete anche decidere di correre un vero e proprio campionato del mondo su tutti e sei i circuiti. In questo caso al termine di ogni gara apparirà la classifica con i punteggi relativi. Dopo le sei corse avrete anche la classifica finale.



Potete scegliere la lunghezza della gara che può esssee di 3,6 e 9 giri ed infine la difficoltà che può essere ROOKIE (reclutal, SEMI-PRO e PRO.
Quest'ultima opzione varia la difficoltà nel superare gli avversari e l'usura delle gomme che al livello PRO è velocissima.
La gara è un entusiasmante duello tra le due auto sullo schermo. In ogni "finestra" c'è una piccola piantina del percorso con la vostra posizione il numero dei giri, il tempo e la quantità di carburante rimasta.

I COMANDI Il joystick è il vostro volante. Muovendo la leva a detsra o a sinistra determinerete i cambiamenti di direzione. Spostandola avanti accelerate, indietro frenate. Per innestare il turbo e raggiungere le velocità più alte premete il pulsante di sparo mentre accelerate.
Ai box si mette in funzione il meccanico con il cursore e lo si guida con il joystick.



CONSIGLI Non avrete problemi di schiantamento per uscire di pista o collisioni come in Pole Position. Però forse se andate troppo sui cordoli oppure toccate troppo frequentemente gli avversari le gomme si consumeranno più velocemente. Occhio al loro colore. Quando sono nere tutto è OK; di colore blue non c'è da preoccuparsi; dal bianco in giù bisogna fare attenzione alla guida e forse è meglio non rischiare ulteriormente e andare ai box. L'ultimo stadio è quando i pneumatici sono gialli: dopo la macchina si romperà fermandosi al lato della pista. Sarete ugualmente costretti al ritiro se rimanete senza benzina. Alcuni circuiti sono più lunghi e vi fanno consumare più benzina come quello di Sebring. Inoltre il consumo è conseguente al vostro tipo di guida. Con una guida più nervosa fatta di continue frenate ed accelerate il consumo sarà maggiore. Per raggiungere i box comunque bisogna spostarsi verso la linea tratteggiata all'altezza del traguardo. Una volta fermi si agisce come in Pit Stop I. Spostate il cursore sul meccanico e guidatelo verso la ruota o verso il serbatoio. Al box siate precisi nel centrare il mozzo della ruota. Ci sono due treni di gomme, uno per le ruote anteriori ed uno per quelle posteriori. Non perdete tempo invertendoli. Attenzione durante il rifornimento. Se andate oltre il limite, il serbatoio si svuoterà facendovi perdere altro tempo.
La macchina guidata dal computer rischia meno (oltre i 240 kmh non va mai) e quindi, se tenete una guida senza troppi rischi e non avete impreviste soste ai box, non dovreste avere difficoltà nel vincere. Calcolate che ai box il computer sarà più preciso di voi. Oltre alle due vetture che appaiono sullo schermo ci sono altri concorrenti che

possono ostacolarvi: attenzione nel sorpasso a non urtarli, rallenterete la velocità e consumerete le gomme. Se andate troppo piano rischiate la brutta sorpresa di non classificarvi nemmeno secondi. Inoltre, essere davanti al vostro avversario non significa automaticamente essere in testa alla corsa.
Non perdete d'occhio la piantina del percorso per sapere l'ampiezza delle curve e quindi regolarvi sulla velocità con cui affrontarle. Sempre contro il computer potete provare ad ostacolarlo e fargli rovinare le gomme per costringerlo ai box: muovere i meccanici è sempre divertente ma se potete farne a meno avrete più probabilità di vittoria.



CONCLUSIONI Non esageriamo a definire entusiasmante questo gioco. Siamo sicuri che anche Mario Poltronieri perderebbe la testa come la perse quando Riccardo Patrese vinse all'ultimo giro il Gran Premio di Montecarlo.

Alberto Rossetti

PER PARTECIPARE ALLA VIDEOGARA E ALLA HIT BIT UTILIZZATE I TAGLIANDI IN FONDO ALLA RIVISTA

SOFTWARE STAR

LA STAR DEL SOFTWARE
CASA PRODUTTRICE:
ADDICTIVE
SISTEMA PROVATO:
SPECTRUM 48 K
COMPATIBILITÀ: -
PREZZO: ***35.000 LIRE***



La vita è cara, questo lo sappiamo tutti! Poter tirare sino alla fine del mese o della settimana con i pochi soldini della mancia ci costringe, molto spesso, a salti mortali degni di importanti Manager di grandi industrie.
Software Star, il nuovo gioco della Addictive, famosa per aver ideato Football Manager, potrà servirvi come allenamento per la sopravvivenza nel duro mondo degli affari o della vita, o più semplicemente per farvi dimenticare le vostre tribolazioni monetarie.
Una volta tanto, anche se perderete milioni di sterline durante le vostre partite, non sarete costretti a tirar fuori dal vostro polveroso portafoglio neanche uno scellino.

IL GIOCO Software Star è un gioco di simulazione che vi vedrà a capo di una casa di software in via di fallimento (spiritosi alla Addictive), che dovrete amministrare con accortezza per evitare la bancorotta.

L'Amministrare non vuol dire fare solo i conti: dovrete occuparvi delle pubbliche relazioni, della produttività dei vostri programmatori e di pianificare le campagne pubblicitarie, tutti elementi che potranno servire a risollevare la vostra società.
Le operazioni preliminari che dovete compiere prima di iniziare una partita sono: inserire il nome di battaglia e scegliere il livello di gioco.
A questo punto potete iniziare la partita che sarà divisa in mosse, ed ogni mossa varrà per un mese.
Sulla vostra video-scrivania apparirà innanzitutto la scheda (o le schede se ne avete più d'uno) del vostro programma in commercio in cui, oltre al suo nome, troverete i mesi che è stato in classifica, quanti soldi ha fatto guadagnare alla ditta, e che valore ha la sua qualità (il valore è espresso in percentuale).
Questa percentuale dipende dalla produttività dei vostri programmatori.



All'inizio del gioco vi viene fornito un programma dalla qualità molto elevata; dovete però pensare al futuro e non adagiarvi sugli allori: pensate subito al titolo di un nuovo programma da far sviluppare.
A questo punto andate a fare un giretto nelle stanzone in cui tenete "rinchiusi" i vostri programmatori e controllate il valore della produttività dell'ufficio: povera, media, buona o ottima.
Sono degli scansafatiche e non siete soddisfatti?
Potete decidere o di elargire incentivi (molto dispendiosi) o di aumentare la disciplina (più divertenti). Per conoscere se la decisione nei confronti dei vostri impiegati è stata valida dovrete aspettare un mese.
Ora tornate in ufficio, perché dovete analizzare gli istogrammi che vi mostrano le vendite dei vostri prodotti in quattro zone: zona Sud, zona Est e così via. Dopo averli analizzati dovete decidere a quale settore dare maggior priorità.
Solitamente conviene favorire la zona che indica una scarsa presenza della vostra società.
Bisogna quindi decidere che tipo di condotta tenere nei confronti del

concorrenti cioé onesto o imbroglione.
Se siete onesti l'immagine della vostra ditta potrà subire piccole variazioni, sia in positivo che in negativo perché si sa che non sempre la lealtà paga, se siete degli imbroglioni potrete diventare famosi come però potrete diventare nemici di molta gente.
A questo punto dovete occuparvi del lancio pubblicitario dei vostri prodotti decidendo il numero di inserzioni che intendete far apparire (massimo 10) sulle riviste specializzate (come VideoGiochi).
Ogni inserzione costa 1000 sterline, ma può servire per una buona vendita.
Quindi non lesinate i vostri soldini.
Per conoscere l'andamento delle vendite potete guardare la classifica dei programmi di successo. Se avete avuto fortuna il vostro programma entrerà nella classifica salendo, probabilmente, ai primi posti.
Al termine delle vendite vi verrà consegnato un rapporto contenente le spese sostenute: duplicazione dei programmi, inser-



zioni, interessi e vi verranno forniti anche i dati sul vostro profitto e sulla situazione bancaria.
Per concludere il mese di lavoro vi viene inoltre mostrata una relazione sulla vostra popolarità e sul vostro operato come capo della società.
L'imprevisto più grave che può accadere durante la "reggenza" è un deficit spaventoso che può provocare una convocazione dal direttore della banca o la riunione annuale degli azionisti, che potrebbe destituirvi se avete avuto una pessima condotta.

CONCLUSIONI Tralascio la strategia-tattica perché credo sia più divertente per voi individuarla.
Software Star è un gioco molto divertente, peccato che dopo un pò di partite al giocatore venga a noia di ripetere le stesse azioni.
Sinceramente dalla Addictive ci aspettavamo qualcosa di più eccezionale.

Fabrizio Guccione
(sempre più stressato dal super-lavoro)
Gabriele Petris
(sempre in vacanza)

CYCLONE

CICLONE
CASA PRODUTTRICE: ***VORTEX***
SISTEMA PROVATO:
SPECTRUM 48K
COMPATIBILITÀ: ***CBM 64***
PREZZO: ***25.000 LIRE***



Sembra incredibile, ma non c'è niente che non possa essere trasformato in un videogame, nemmeno le catastrofi naturali. Potremmo concedere la laurea in giochi catastrofici alla VORTEX, la quale, dopo aver riscosso notevole successo con TORNADO LOW LEVER, ci ritenta presentando CYCLONE, un bel game nel quale un elicottero deve compiere una missione di soccorso, mentre impazza un terribile uragano.

I COMANDI Com'è ormai regola fissa, esiste la possibilità di giocare utilizzando il joystick, naturalmente se si è in possesso dell'interfaccia richiesta, nel nostro caso tutte le più comuni: "Kempston", "Protek/AGF", "Interfaccia II".
Ovviamente l'uso della leva permette di svolgere le funzioni di movimento, in alternativo ai seguenti tasti: per prendere quota "1", "Q" per discendere, "O" per ruotare l'elicottero in senso orario e "P" se volete girare in senso opposto. L'avanzamento, o velocità di volo, viene regolato dal "fuoco" se usufruite del joystick, altrimenti dal tasto "X".
Sia che utilizzate o no il joystick, vi sono inoltre alcuni comandi eseguibili soltanto tramite la tastiera: premendo "M", potrete consultare la mappa dell'arcipelago, mentre il tasto 1" consente invece di ribaltare il punto d'osservazione da Nord a Sud (un pò come in ANT ATTACK, se lo ricordate), ogni qualvolta viene premuto. Infine, per interrompere il game usate contemporaneamente "A" e "G".

IL GIOCO Quando sul video appare il menù, la prima operazione da compiere consiste senz'altro nel premere il tasto "1".

Questa istruzione vi consentirà di far apparire un fac simile dello schermo di gioco, con tutte le spiegazioni dei vari indicatori o strumenti di volo. Poiché le scritte sono, naturalmente, in inglese, cercheremo di descrivere il tutto in modo esauriente.
In alto a destra sono rappresentate quattro colonnine siglate, nell'ordine, A, S, F, T; esse indicano rispettivamente: la quota di volo, la velocità, il carburante e il tempo che vi resta per terminare la missione.
Sotto questi indicatori troviamo la bussola, alla cui sinistra sono poste tre sagome di elicottero, corrispondenti agli apparecchi di cui potete disporre. Sotto la bussola, la quale naturalmente segnala in che direzione state volando, vedrete due segnalatori rettangolari: uno serve a comunicare il punto di vista, se da Nord o da Sud, mentre l'altro vi avvisa, lampeggiando, quando nelle immediate vicinanze sta transitando un aereo.
Saltando il riquadro relativo al punteggio,



in fondo a destra troviamo l'indicatore più importante: quello che segnala la forza del vento. Questi è rappresentato come una barra bianca, che si colora in rosso all'avvicinarsi del ciclone. Come ulteriore avviso, quando il vento supera il livello di guardia, la scritta "DANGER", posta sopra la barra, inizia a lampeggiare.
L'ultimo segnale, infine, si trova in basso a sinistra e indica quante casse siete riusciti a recuperare.
Finalmente, terminate le descrizioni dei vari congegni, possiamo entrare nel vivo del game.
Voi impersonate un abile pilota di elicotteri, di stanza su un'isola al centro di un arcipelago. Quando le stazioni meteorologiche comunicano l'avvicinarsi di un terribile uragano, scatta la vostra missione: recuperare cinque casse di viveri sparse sulle varie isolette, salvando contemporaneamente il maggior numero possibile di superstiti.
Dopo essersi brevemente orientati guar-

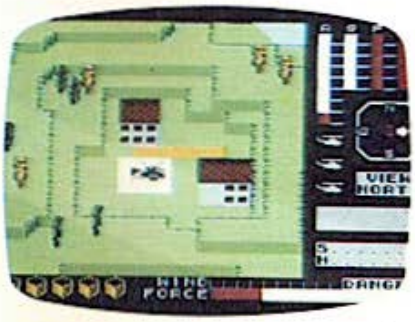
dando la mappa, dirigetevi verso una delle isole, a scelta.
Quando finalmente l'avrete raggiunta, sorvolatela e scrutate il suolo con attenzione, alla ricerca delle casse di viveri. Queste si presentano come piccoli cubi, di colore brunastro, non difficili da individuare. Scortane una, avvicinate l'elicottero finché non si trova esattamente sopra i viveri; a questo punto dal vostro mezzo discenderà una fune, all'estremità della quale è posto un



gancio. Abbassatevi lentamente e con attenzione, finché il cavo non raggiunge l'agognata cassa, che verrà immediatamente sollevata e caricata a bordo del vostro apparecchio.
Questo semplice procedimento deve essere utilizzato anche per l'eventuale salvataggio di isolani, pur non essendo questa un'operazione obbligatoria per la riuscita del gioco.
Comunque, non fidandosi del buon cuore dei videogiocatori, i programmatori hanno creduto opportuno premiare con 50 punti ogni salvataggio effettuato. Non potrete nemmeno, quindi, considerarvi eroi.
Mentre siete intenti a compiere tutte le operazioni, non dimenticate di tenere d'occhio i vari indicatori, soprattutto quelli che segnalano la forza del vento ed il livello del carburante.
Infatti, non è molto salutare farsi sorprendere dall'uragano mentre, intenti a un recupero, si sta volando a bassa quota, e non lo è neanche il trovarsi in balia del vento con il serbatorio a secco o quasi, nell'impossibilità di fare rifornimento.
Perciò, quando l'indicatore vi comunica scarsità di carburante, è opportuno provvedere al riempimento del serbatoio. Per fare il "pieno", è sufficiente atterrare e sostare alcuni secondi sopra una delle piattaforme bianche, quadrate, che si trovano in quasi tutte le isole.
Quando avrete finalmente recuperato le cinque disgraziatissime casse di viveri, recatevi immediatamente, ciclone permettendo, a "Base Island", l'isola di partenza, ed atterrate sulla piattaforma di rifornimento (la stessa dalla quale si comincia): vi verranno accreditati i punti relativi alla missione appena conclusa, mentre dovrete tenervi pronti a compiere una nuova e più difficile opera di salvataggio.

PUNTEGGIO Come già accennato nel capitolo precedente, ricavate 50 punti ogni qualvolta salvate un omino disperso su di un'isola.
Ogni cassa recuperata, invece, vi frutta la bellezza di 250 punti, non appena viene caricata a bordo dell'elicottero.
Inoltre, poiché il tempo è denaro, meno impiegate a riportare alla base le cinque casse di viveri, più ne ricavate. Infatti, tutti i secondi non impiegati nel compimento della missione, trasformati in "bonus", andranno ad aumentare il vostro "score".

STRATEGIA Per riuscire più facilmente a portare a termine il compito assegnatovi, seguite questi pochi, utili ed amichevoli consigli.
Quando apparite sullo schermo, all'inizio del gioco, non alzatevi subito in volo, ma attendete qualche istante, finché il livello del "fuel" non è giunto al massimo. Nel frattempo, anche per ingannare l'attesa, è



utile prendere visione della mappa dell'arcipelago, osservando bene in che punto è segnalato il ciclone. Se questi non si trova troppo vicino alla base (controllate anche la forza del vento), allora potrete decollare, naturalmente in direzione tale da allontanarvi dall'uragano.
Quando decidete di compiere un salvataggio, cercate di fare in modo che risulti fruttuoso. Evitate, se proprio non siete affamati di punti, di perdete tempo e benzina con un omino isolato, scegliendo invece un luogo dove i dispersi siano numerosi.
Una volta scesi alla quota adatta ed agganciato un omino, invece di risalire portatevi direttamente sopra il successivo, continuando così finché non li avrete raccolti tutti, con un impiego di tempo abbastanza limitato.
Poiché la grafica del gioco, bellissima, rappresenta immagini tridimensionali, molto spesso una cassa viene a trovarsi dietro un qualcosa che la nasconde ai vostri occhi (una casa od un albero, ad esempio). È per ovviare a questo inghippo che si deve ricorrere al tasto "N", cambiando il punto di vista e scoprendo così "cosa c'è dietro l'angolo".
È consigliabile, quindi, sorvolare per due volte ogni isola, servendosi dapprima di un punto di vista e poi dall'altro.
Quando vi accorgete che il ciclone si sta avvicinando, ma non volete, per qualsiasi motivo, allontanarvi dalla zona in cui vi tro-



vate, potete, se siete in volo sopra una isola che ne è dotata, atterrare e sostare su di una piattaforma per il rifornimento, attendendo così in tutta tranquillità l'allontanarsi dell'uragano.
Vi capiterà, qualche volta, di scontrarvi con un aereo ed esplodere. Purtroppo questo è un inconveniente molto difficile da evitare, ma che fortunatamente non accade spesso. Non preoccupatevi troppo, perciò, perché avrete senz'altro abbastanza da fare per evitae di trovarvi nel bel mezzo della tempesta.

CONCLUSIONI Cyclone è da considerarsi un ottimo game sotto tutti i punti di vista.
Tralasciando l'eccezionale grafica in 3D, cui abbiamo già accennato in precedenza, è la trama in sé stessa ad essere degna di attenzione. Il gioco, infatti, pur rivelandosi avvincente e completo, risulta di facile comprensione e senza gli inutili arzigogoli che, molto spesso, rendono un bel programma troppo complicato per essere piacevole.
Ritorando a Cyclone, perciò non possiamo che esprimerci favorevolmente, segnalandolo come un game fra i più gradevoli provati ultimamente.

RCC

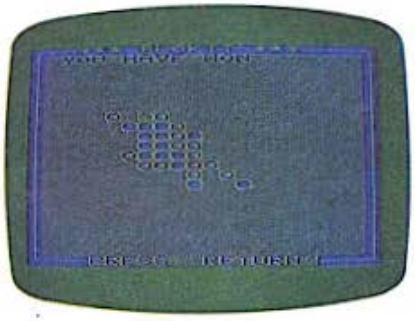
SUPER GAMES PACK 2

SUPER PACCO GIOCO 2
CASA PRODUTTRICE: ***COMMODORE***
SISTEMA PROVATO: ***VIC 20***
COMPATIBILITÀ: ***–***
PREZZO: ***41.000 LIRE***

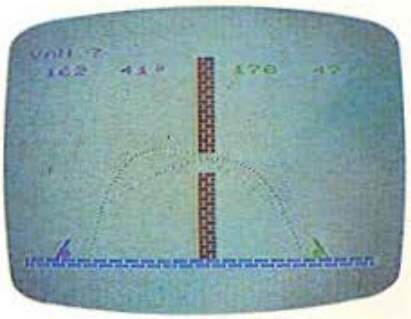


Tutte le volte che vediamo queste mega-confezioni con più giochi insieme sentiamo sempre "puzza di bruciato", ossia temiamo di ritrovarci di fronte ad una sfilza di giochini insulsi, senza alcuna attrattiva, ma alle volta veniamo smentiti, trovando qualche particolare più che interessante.
È il caso di questo "confezione" per Vic.
Vediamo quindi uno a uno i quattro giochi di questa confezione, caricati ognuno su un lato di una cassetta per un totale (è lapalissiano) di due cassette; la procedura di caricamento è la solita (premere il tasto RUN/STOP insieme a SHIFT) e l'attesa, supplizio delle cassette, varia dai 2 minuti di ROAD RALLY sino ai 4"30" di SKITTLES;

BLOKIT Questo nome probabilmente non vi dirà molto, ma sicuramente avrete giocato moltissimo a questo gioco, soprattutto a scuola, durante le lezioni più noiose; facciamoci spiegare dal computer stesso che cosa dobbiamo fare: THE IDEA IS TO FORM A LINE OF 5 BLOCKS IN ONE OF 3 WAYS... HORIZONTALLY, VERTICALLY, DIAGONALLY.
In pratica questo gioco è una variante del tris, che offre sicuramente maggiori possibilità di divertimento: mentre nel tris chi ha studiato il gioco sa che non è possibile "forzare" la vittoria, cioé non si può vincere se l'avversario non commette un grave errore, qui si gioca a campo libero (anche se col Vic disponiamo di 20 orizzontali per 21 verticali= 420 caselle immaginarie) e si devono mettere in fila ben 5 pallini, in orizzontale e in verticale o in diagonale.
La partita si svolge contro il computer: per posizionare i nostri pallini dobbiamo muovere un simbolo lampeggiante con F1 (sopra), F7 (sotto), F3 (destra) e F5 (sinistra) e quindi schiaccare RETURN per fissare la posizione.
Dato che i due giocatori posizionano alternativamente un pallino ciascuno, per vincere bisogna riuscire a mettere in fila 4 pallini "liberi" così che l'avversario possa "parare" solo da una parte.
Questo significa che bisogna costruirsi una ragnatela di combinazioni in modo tale che ad un certo punto posizionando un nostro pallino si faccia un "doppio 3", cioé due file di tre pallini liberi: l'avversario potrà parare solo una possibilità e noi avremo modo di mettere il quarto pallino dall'altra parte, vincendo così la partita.
Un ultimo consiglio: mettere in fila tre o quattro pallini non significa necessariamente posizionarli uno accanto all'altro; provate a lasciare uno spazio in mezzo, otterrete lo stesso risultato e può capitarvi che il computer non lo veda.



CANNONADE Questo è il classico gioco da fare in compagnia: sembra semplice, anzi diremmo quasi stupido, eppure può dar luogo a sfide al cardiopalma.
Lo scenario del gioco è essenziale: lo schermo è diviso a metà da un muro verticale che separa due cannoni (a sinistra verde, 1° giocatore, e a destra viola, 2° giocatore); lo scopo del gioco è centrare il cannone avversario sparando attraverso un piccolo buco del muro.
La difficoltà sta nel fatto che ad ogni partita la posizione dei cannoni e del buco varia, togliendoci quindi ogni possibilità di riferimento; per riuscire in questo gioco bisogna diventare dei veri e propri esperti di balistica: infatti dobbiamo indicare al computer la velocità con cui vogliamo sparare il proiettile (da 0 a 200) e l'"alzo", cioé l'angolo da dare alla traiettoria (da 0 a 90), indi schiacciare RETURN.
Quando entrambi i "cannonieri" hanno impartito le dovute istruzioni al computer, questi calcola automaticamente le traiettorie (punto per punto) dei colpi, una alla volta: chi colpisce per primo vince la partita.
La capacità di coinvolgimento di questo gioco sta nel fatto che bisogna essere di una precisione millimetrica: abbiamo visto sfide con addirittura tre tentativi consecutivi, per entrambi, andati a vuoto per un'inezia.



ROAD RALLY Se nei due giochi precedenti dovevamo sfoggiare tutta la nostra capacità di ragionare, di elaborare strategie, qui bisogna basarsi esclusivamente sui propri riflessi: infatti dobbiamo cercare di mantenere in strada la nostra macchina, simboleggiata da una specie di serpentello formato da tanti triangolini.
Essendoci un contatore, che si blocca al primo incidente che facciamo, e soprattutto la possibilità di scegliere a priori la larghezza della strada (da un minimo di 5 ad un massimo di 15 spazi) si possono organizzare delle appassionanti gare tra amici: provate a partire da una larghezza "19,15", sino ad arrivare a "5,5": ne vedrete delle belle!
Se poi volete giocare un poco più comodi, girate in senso orario di 90° il vostro VIC: la macchina si pilota infatti con F1 (destra) e F7 (sinistra).

SKITTLES Se siete stufi di giocare al solito bowling perché ormai ad ogni partita realizzate 300 punti, cioé il massimo, ecco per

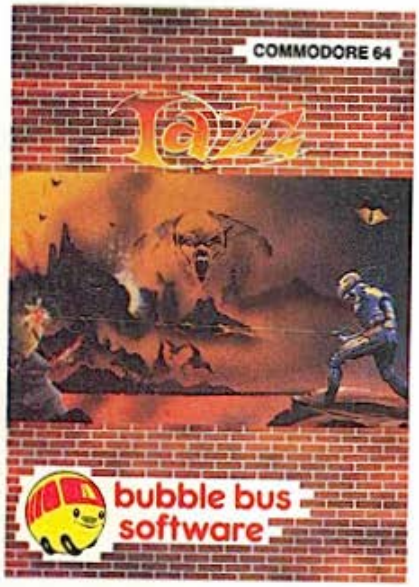
voi questa versione dei "birilli", con ben 6 opzioni di gioco.
Anche qui il campo di gioco è ridotto al minimo: 9 birilli alla fine della pista e la palla da lanciare che va su e giù all'altra estremità dello schermo (per tirarla bisogna schiacciare la barra spaziatrice).
Sopra il campo di gioco abbiamo indicazioni riguardanti il punteggio e l'opzione di gioco a scelta, mentre in basso vengono visualizzati i risultati di tre TEAM (si può infatti giocare da soli, in coppia o in tre).
La prima opzione è la più semplice: come dice il nome (HIGH SCORE) vince la partita chi butta giù più birilli con il numero di palle scelto all'inizio.
Nella seconda, STRIKE (BOWLS), invece vince chi impiega il minor numero di tiri per abbattere tutti i birilli per il numero di ROUNDS scelto all'inizio.
La STRIKE (SKITTLES) è una fusione delle due precedenti opzioni: vince chi butta giù il maggior numero di birilli con le palle e nei ROUNDS prescelti.
Le altre tre opzioni richiedono anche capacità strategiche e non hanno senso se giocate da soli. Nella 4 (LOW-TEAM SCORE) e nella 5 (HIGH-TEAM SCORE) dobbiamo costruire un numero di cinque cifre posizionando a nostro piacimento il numero di birilli abbattuti con cinque tentativi consecutivi (per ogni palla abbiamo a disposizione un "set" nuovo di birilli); come indica il nome, nella prima vince il numero più basso (11111) e nella seconda quello più alto (99999).
Nell'ultima opzione, FRUSTRATION, dobbiamo raggiungere esattamente il numero finale (di birilli abbattuti) scelto all'inizio del gioco (END TOTAL?): ciò significa che se lo oltrepassiamo col tiro successivo torniamo indietro (esempio se il numero finale è 120): 117, 124, 121, 118, 121, 120-FINE.

CONCLUSIONI In sostanza questo "PACK" ci presenta un set di giochi ben assortito e variato, anche se non troppo elaborato: potremmo definirli giochi della prima generazione, ma ciò non toglie nulla alla loro validità, visto soprattutto che sono ancora giochi che stimolano a divertirsi in compagnia, il che è senz'altro un'ottima cosa.

Maurizio Miccoli

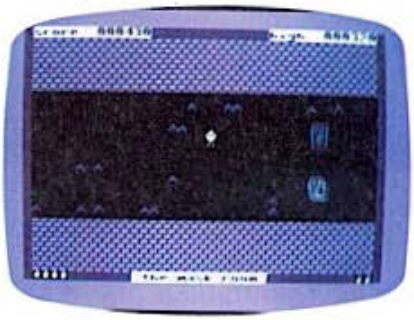
TAZZ

CASA PRODUTTRICE: ***BUBBLE BUS SOFTWARE***
SISTEMA PROVATO: ***CBM 64***
COMPATIBILITÀ: ***–***
PREZZO: ***15.000 LIRE***



Questo videogame può essere classificato come gioco spaziale anche se i soggetti che vi compaiono ci fanno pensare a tutt'altro: farfalline, insetti, mulini a vento, ecc. ecc. Insomma uno space invaders "agli insetti".
Voi siete un omino giallo che è chiuso in una camera con delle cimici, lo scopo del gioco è sparare a tutte le cimici affinché le porte si aprano e possiate così passare alla camera successiva.
Potete sparare col joystick (inserito nella porta 2) in alto, in basso, a destra e a sinistra; per caricare schiacciare i tasti SHIFT e RUN/STOP.
Il quadro è disposto così:
in alto a sinistra sono segnati i vostri punti, in alto a destra c'è il record, in basso a sinistra ci sono gli omini che avete ancora a disposizione, in basso a destra le bombe di cui disponete.

IL GIOCO La forma e il numero delle cimici cambiano di camera in camera ma la loro grandezza rimane sempre la stessa; stanno sempre ferme e solo i vostri nemici possono spostarle, attenzione: toccarle vi sarà fatale.
In ogni camera il nemico si presenta sotto una forma diversa e con varie possibilità di movimento.
Per esempio, nella prima ci sono delle maschere che possono andare solo verticalmente e orizzontalmente; nella seconda ci sono dei grandi occhi che invece si muovono solo diagonalmente ecc. ecc.
Ma non è così facile come credete, il pavimento e il soffitto si avvicinano sempre di più e se non riuscite a sparare in tempo a tutte le cimici verrete schiacciati. Ulteriore difficoltà: non potete muovervi mentre sparate.
Ricordate che la velocità di avvicinamento dei muri aumenta in proporzione alle cimici colpite.
Un vostro vantaggio è rappresentato da due bombe che possono nel giro di pochi secondi fermare i muri e far scomparire i nemici. Per farle scoppiare basta schiacciare un qualsiasi tasto del computer.
Ma la dotazione di bombe non è infinita e non sempre potete contare su questo rimedio in extremis.
Ogni due camere superate entrate in una camera "bonus" senza cimici e nemici di alcun tipo: troverete invece dei numeri con cui aumentare il vostro punteggio se riuscirete a colpirli e soprattutto due bombe che vi permetteranno di arricchire il vostro arsenale.
Anche in questo caso occhio al progressivo avvicinamento di soffitto e pavimento anche se, fortunatamente, le porte di questa camera sono sempre aperte.
Avete 5 omini a disposizione e ogni 10000 punti una vita nuova.



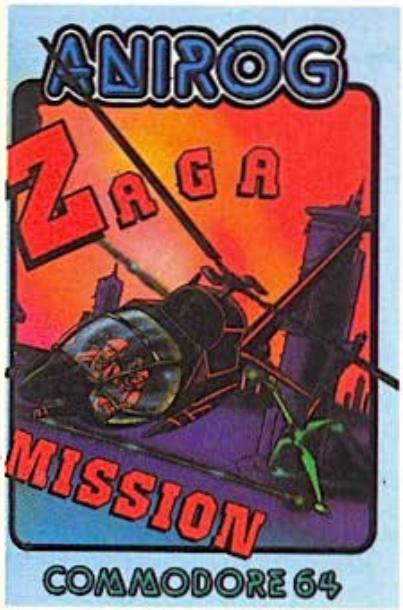
STRATEGIA Vi consiglio di stare sempre lungo le pareti: in questo modo siete più protetti dai nemici e nello stesso tempo facilitati nell'eliminazione delle cimici.
Cercate di conservare il più a lungo possibile le bombe che sono molto preziose e che vanno tenute da parte per salvarvi nei momenti critici.

CONCLUSIONI Tirate le somme non si può proprio dire che TAZZ sia uno dei più bei videogiochi che abbia avuto l'occasione di provare: la grafica è molto stilizzata, il sonoro non è particolarmente brillante e la successione delle diverse fasi non presenta particolari variazioni di tema.

Ilario Tuffanti

ZAGA MISSION

MISSIONE SU ZAGA
CASA PRODUTTRICE: ***ANIROG***
SISTEMA PROVATO: ***CBM 64***
COMPATIBILITÀ: ***–***
SUPPORTO: ***CASSETTA***
PREZZO: ***25.000 LIRE***



La vita sul pianeta Zaga 1 è stata irrimediabilmente distrutta da un bombardamento di particella cosmiche di gigantesche proporzioni, costringendo intere popolazioni a vivere negli strati geologici più bassi del corpo celeste. Per quanto possa sembrare inutile, oltreché ridicolo in questo contesto, una pattuglia esplorativa, su pratici ma assai poco manovrabili elicotteri da ricognizione, parte per una straordinaria missione in superficie per vedere ciò che è rimasto della loro patria.
Ma ciò che troviamo assurdo è che... non ci troveranno anima viva, pacifica od offensiva che sia! Non ci credete? Nemmeno noi all'inizio!

IL GIOCO Il programmatore di Zaga Mission ha puntato tutto sulla tridimensionalità grafica dello scenario, e per far questo non poteva che ispirarsi al mitico Zaxxon, al quale esteticamente il gioco è nettamente somigliante. Sostituisce la classica e dinamica astronave a reazione un roboante e goffo elicottero blu (Tuono Blu?) che sfreccia con molta cautela nello spazio aereo del pianeta tra colossali muraglie, cunicoli, campi di forza semoventi ed impenetrabili.
Nel dedalo di muraglie di Zaga 1 vi troverete spesso spaesati a causa dell'enorme ruolo che ricoprono tridimensionalità e prospettiva, ma dopo poche partite già ci si abitua. Uno dei difetti del gioco è forse la eccessiva lentezza (come se non bastassero i tre minuti di caricamento). Ed anche il fatto che il gioco, una volta attraversato l'intero percorso, termina con un laconico THE END e niente più che vi lascerà non poco insoddisfatti.
Dopo aver ultimato una missione di tale portata ci si aspetterebbe una maggior gratificazione, non vi pare?

COMANDI All'inizio del gioco potrete scegliere di pilotare il vostro "chopper" usando il joystick come una vera e propria cloche.
Per la guida da piloti abbassare il joystick provocherà l'ascensione dell'elicottero, alzarlo subirà l'effetto contrario. Succederà l'opposto se opterete per la guida da "novellini" (non offendetevi: è quella che abbiamo usato anche noi, a scapito della nostra dignità di espertil). Premendo il pulsante, infine, le pale inizieranno a roteare freneticamente, determinando un aumento della velocità si fa per dire...

PUNTEGGIO Avanzando costantemente si accumulano 10 punti su 10, ed un atterraggio sulla piattaforma di rifornimento vi fa guadagnare dagli 8000 agli 11000 punti, escluso un piccolo bonus a goccia a goccia con il nuovo carburante.

CONCLUSIONI Grafica: accettabile. Sonoro: scarso. Giocabilità: pollice in giù all'unanimità.
Bé, non che non ci fossimo divertiti durante la nostra prova, ma era più che altro per i nostri più comici fallimenti che per i nostri successi. E cosa credete che abbiamo provato quando il nostro elicottero è uscito vittorioso dal labirinto sovrastando uno spettacolare THE END, ed è finita lì? La



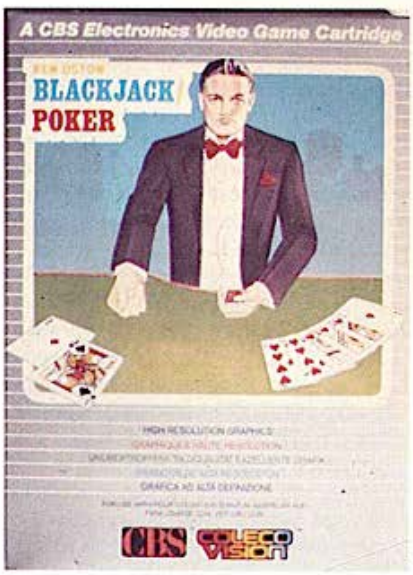


giusta alternativa per i principianti è la solita procedura di guida semplice. La prima soluzione però è certamente quella che contribuisce a rendere più facile l'immedesimazione con un vero "chopper commander".
Corroborano l'effetto un rilevatore d'altitudine (HEIGHT), della quantità di carburante rimasto nel capiente serbatoio del velivolo (FUEL), e della velocità (SPEED).
Scopo del gioco è insinuarsi sempre più profondamente nel cuore del pianeta morente, colmando l'intera distanza del percorso stabilito, per tappe successive. Durante il lungo tragitto l'elicottero dovrà infatti atterrare su alcune piattaforme a croce rossa su sfondo bianco, i punti di rifornimento del carburante.
Il percorso è irto di "pungenti" insidie: prime fra tutte le BARRIERE ELETTRICHE e le BARRIERE MOBILI. Le prime compaiono ad intervalli casuali di tempo e costruiscono la via di passaggio attraverso gli spazi frapposti nelle muraglie. Le seconde, meno pericolose, non sono statiche come le prime ma si muovono a "blocchi", creando in pratica uno scudo proteiforme che si accorcia o si allunga a seconda di come gli "giro".
Un altro pericolo non trascurabile è rappresentato dalla focalizzazione della prospettiva: spesso alcuni muri che vi sembreranno procedere altri, saranno in realtà dietro ad essi e viceversa, e questo vi creerà non pochi inconvenienti e clamorosi errori. Un accorgimento necessario è quello di seguire l'ombra del vostro mezzo (se non lo sanno i campioni di un certo coin-op della Sega...) per definirne meglio la posizione e la vicinanza rispetto alle fortificazioni che lo circondano.

Fabio D'Italia
Paolo Cardillo

POKER & BLACK JACK

POKER & BLACK JACK
CASA PRODUTTRICE: ***CBS***
SISTEMA PROVATO:
COLECOVISION
COMPATIBILITÀ: –
PREZZO: ***L. 62.000***



Ken Uston diede le dimissioni dalla Vicepresidenza della Pacific Stock Exchange e iniziò a sbancare i Casinò di tutto il mondo. Una volta riuscì a vincere 27000 dollari su un tavolo di Las Vegas in meno di un'ora!!! Con questa simpatica, ma alquanto improbabile, storiellina iniziano le avventure del famoso giocatore americano e soprattutto inizia l'avventura per voi nella magica atmosfera di Las Vegas.
Sia che giochiate da soli oppure in 4, a Poker o a Blackjack il vostro scopo consiste nel riuscire a battere Max, il terribile mazziere elettronico e ad accumulare più soldi dei vostri avversari magari "sbancando" anche l'intero Casinò. Mai come in questo gioco verrà messa a dura prova la vostra abilità nel bluffare, oltre alla vostra calma e al vostro self-control; Max infatti controlla ogni vostra minima mossa per poi regolarsi di conseguenza. Non preoccupatevi comunque, perché in caso di difficoltà, il computer vi darà un aiuto nel prendere decisione migliore. È bene precisare che il Poker di questa cartuccia segue il sistema del FIVE CARD STUD cioè una carta coperta e 4 carte scoperte che vi verranno distribuite una alla volta.

COMANDI È possibile giocare fino ad un massimo di 4 e la scelta del comando da utilizzare combierà a seconda del numero dei giocatori; infatti il comando numero 1 verrà utilizzato nell'opzione per un giocatore, mentre con 2 giocatori, il giocatore A utilizzerà il primo comando e il giocatore B il secondo; infine nell'opzione per 3 o 4 giocatori, i giocatori A e B useranno il primo comando mentre quelli C e D il numero due. L'uso della mascherina è in questo caso indispensabile perlomeno finché non avrete imparato a riconoscere i diversi simboli corrispondenti ai numeri. Non è molto semplice usare la tastiera del comando a mano poiché l'utilizzo dei 12 tasti varia nettamente a seconda del gioco scelto; per questo motivo, piuttosto che parlarne genericamente, crediamo sia più utile spiegare la funzione di ogni singolo tasto via via che parleremo in modo approfondito di ogni singolo gioco.
Ad ogni modo, sia che vi cimentiate a Poker oppure a Blackjack, il joystick e i pulsanti laterali di ciascun comando a mano, non verranno assolutamente utilizzati.

IL GIOCO Appena inserita la cartuccia avrete la possibilità di scegliere uno dei due giochi premendo il pulsante numero 1 o il numero 2, dopo di che dovrete stabilire il numero di giocatori (fino a 4) che dovranno competere contro il mazziere; a questo punto, ogni giocatore dovrà digitare sulla tastiera una certa somma di denaro (fino a 5 cifre) con la quale potrà partecipare ad uno dei due giochi. Ricordatevi infine di confermare il tutto premendo ENTER sulla tastiera.

BLACK JACK Sicuramente molti di voi conosceranno il gioco del sette e mezzo; bene! per certi versi il Blackjack si avvicina molto al sette e mezzo.
Nel Blackjack lo scopo del gioco è quello di riuscire a raggiungere un punteggio il più possibile vicino a 21 purché superiore a quello ottenuto dal mazziere; attenzione a non superare 21 perché altrimenti si "sballa" e si perde di conseguenza la puntata effettuata. Appena inziate a giocare, sul vostro teleschermo apparirà l'immagine di un tavolo ricoperto da un panno color verde dietro il quale è seduto l'implacabile Max. Bisogna davvero fare i complimenti al suo designer perché i capelli perfettamente impomatati con la riga a sinistra, lo sguardo da "duro", i baffi stile sceriffo, la giacca con il doppiopetto nero orlato con dei ricami rossi e l'immancabile papillon hanno un effetto davvero indovinato. Oltre alla grafica, il punto di forza di questa cartuccia è sicuramente il sonoro; provate per un attimo ad ascoltare il motivo di introduzione in perfetto stile "Stangata" e ne sarete coinvolti.
Nel Blackjack, tutte le carte si contano secondo il loro valore numerico ad eccezione delle figure (fante, re, donna) che valgono sempre 10 punti ciascuna e dell'asso che può valere uno oppure undici a seconda della somma totale delle vostre carte; supponiamo infatti che abbiate due carte, un Jack e un nove e otteniate un asso; ovviamente a quest'ultima carta verrà assegnato il valore di uno poiché considerandola undici sballereste sicuramente.
E parliamo finalmente dell'uso della tastiera; la tastiera vi permette di intervenire nel



gioco in vari modi: innanzitutto tutte le volte che premerete il tasto HIT o YES otterrete una carta (fino a 7).
Premendo il tasto NO oppure STAND informerete Max di essere "servito" e quindi di non avere bisogno di ulteriori carte. Il tasto DOUBLE invece, vi permetterà, dopo aver visto le prime due carte, di raddoppiare la puntata iniziale e di ottenere solo un altra carta.
Inoltre, per i tonti, pigri e scarsi in matematica premendo il tasto TOTAL potrete sapere, durante il vostro turno, il valore numerico totale delle carte che avete fino a quel momento.
Siete in crisi? Non sapete cosa fare? chiedete aiuto al computer premendo il tasto HELP e sul lato destro in alto apparirà un consiglio che potrete seguire oppure no. Non aspettatevi però che questi consigli siano sempre esatti al cento per cento perché vi vengono dati solo in base a delle semplici previsioni e non sempre possono risultare assolutamente precisi.
SPLIT Se le prime due carte che avete ricevuto sono una coppia o sommate danno 10, avete la possibilità di dividere queste due carte e giocare separatamente cer-

ciò ognuna delle due carte viene divisa come se si trattasse di due "mani" separate. Ci sono però delle regole da seguire. Innanzitutto è possibile fare lo SPLIT solo una volta sola e bisogna sempre finire la prima mano prima di passare alla seconda; infine se si decide di fare lo split con una coppia d'assi, Max distribuirà per ognuna solo una carta. Infine con il tasto ENTER potete inserire nel gioco le vostre puntate o eventualmente cancellarle premendo CLEAR. Il tasto HOLE nel Blackjack non viene utilizzato.

A questo punto inizia il gioco vero e proprio: Max chiede al giocatore A di piazzare la puntata utilizzando i numeri del comando a mano; attenzione però al limite della puntata (da un minimo di un dollaro ad un massimo di 499 dollari). Dopo che tutti i giocatori avranno inserito la puntata e premuto ENTER, Max con una calma tipicamente anglosassone inizierà a mischiare le carte e a distribuirne due a se e ad ogni



giocatore. Max mischia le carte sempre prima dell'inizio della partita e ancora a metà delle carte. Può capitare che nel distribuire le carte, il mazziere abbia un asso scoperto; in questo caso egli vi chiederà se volete tentare la "copertura", cioè se volete puntare, a parte, sulla possibilità che egli riesca a fare ventuno. Potete puntare una somma pari alla metà della vostra puntata iniziale semplicemente premendo il tasto YES se accettate, oppure NO se rifiutate. Se Max ottiene Blackjack dovrà pagarvi la puntata di riserva altrimenti la perderete.

Max vi chiede "HIT" cioè se volete una carta e voi dovrete rispondergli premendo il tasto NO oppure YES; dipende tutto da voi se volete rischiare di sballare per ottenere ventuno oppure andare cauti accontentandovi di un punteggio MINORE.

Buon per voi se riuscirete ad ottenere ventuno, soprattutto se si tratta di un ventuno "naturale" cioè fatto solo con 2 carte (un asso e una figura); in questo caso se la vosta puntata era dispari (175 dollari per esempio) Max arrotonderà in eccesso la vostra vincita. Se per caso sia Max che un giocatore, alla fine della mano, hanno lo stesso totale, nessuno dei due vince e il giocatore, dopo aver riottenuto la somma puntata, potrà ritentare di nuovo.

Può inoltre accadere, anche se molto raramente, che un giocatore non abbia ancora sballato pur avendo richiesto molte carte. In questo caso, se si hanno 5 carte e si è ancora sotto il ventuno, il casinò paga il giocatore, indipendentemente dal totale delle sue carte. Questa regola adottata in alcuni Casinò di Las Vegas viene detta Charlie Cinque Carte.

Bisogna dire però che Max pur sembrando così freddo e spietato è anche molto cortese. Infatti se un giocatore ha raggiunto ventuno con 3 o più carte, e sbadatamente chiede un'altra carta, Max molto gentilmente si rifiuta di dargliela evitando così che il giocatore passa "sballare" e perdere la propria puntata. La partita infine termina quando tutti i giocatori hanno perso tutti i soldi; per i maniaci del Blackjack ricordiamo che non è possibile "impegnare o ipotecare" l'orologio, la camicia, i pantaloni o indumenti di "altro genere".

POKER FIVE CARD STUD Questo tipo di Poker è davvero particolare rispetto al solito poker a cui molti di voi sono abituati a giocare. Infatti ogni giocatore non riceve 5 carte coperte, bensì 2, una coperta e l'altra scoperta; le altre 3 carte scoperte le otterrà successivamente dopo ogni puntata. Inoltre non è possibile cambiare alcuna carta e non esiste assolutamente il CIP; infine ogni giocatore può giocare solo contro Max.

Si inizia a giocare puntando una somma che varia da uno a cento dollari che corrisponde al limite massimo iniziale, e tutte le puntate successive non devono mai essere superiori al doppio della puntata iniziale. Dopo che Max ha distribuito due carte a se stesso e ad ogni giocatore (fino ad un massimo di 4 giocatori), ognuno può scegliere se puntare o lasciare; ora Max distribuisce nuovamente un'altra carta a testa fino a che ogni giocatore non ha 5 carte; a questo punto Max "vede" cioè scopre le carte e il giocatore con il punteggio migliore riscuote la vincita.

Ricordiamo brevemente, per chi è completamente a digiuno di Poker, le regole secondo le quali in ordine decrescente, si ottengono i seguenti valori:

SCALA REALE: è formata dalla sequenza 10, Fante, Donna, Re, Asso tutti dello stesso seme.

SCALA COLORE: è formata da una sequenza di carte inferiore alla scala reale (esempio: 4, 5, 6, 7, tutti dello stesso seme)

POKER: 4 carte uguali (esempio quattro 8)

FULL: 3 carte di uno stesso numero e 2 di un altro (esempio tre 9 e due 5)

COLORE: 5 carte dello stesso seme ma di diverso numero (esempio 4, 6, 7, Fante e Re tutte dello stesso seme)

SCALA: sequenza di 5 carte di semi diversi (esempio 4, 5, 6, 7, 8, di semi misti)

TRIS: 3 carte uguali (esempio tre 8)

DOPPIA COPPIA: due carte uguali da una parte e due uguali dall'altra. (esempio due 3 e due Fanti)

COPPIA: due carte dello stesso tipo (esempio due Re)

CARTA PIÙ ALTA: se nessun giocatore ha almeno una coppia, vince chi ha la carta più alta. (esempio tra Re, Fante, 10, 8, 5 e Fante, 10, 8, 7, 5 vince il primo poiché Re è più alto del 7)

LA TASTIERA Rispetto al Balckjack, qui l'uso della tastiera è decisamente più semplice; infatti durante il gioco alla domanda di Max "fold" cioè "passi" voi dovrete decidere se lasciare la mano oppure continuare semplicemente premendo il tasto



YES oppure NO. Se si è premuto NO cioè si vuole continuare la mano, dovete poi inserire la vostra puntata. Ricordatevi sempre di premere NO prima di inserire qualuque puntata perché altrimenti perdete tutte le vostre carte.

Con il tasto HOLE inoltre potrete durante il vostro turno guardare la carta coperta per decidere quale mossa operare. Infine con i soliti tasti ENTER e CLEAR potrete confermare la puntata o annullarla.

Così come nel Blackjack anche in questo caso il joystick e i pulsanti laterali non vengono utilizzati.

IL GIOCO Max mischia le carte e ne distribuisce due (una coperta e l'altra scoperta) a se e ad ogni giocatore.

Ora il primo giocatore può controllare la propria carta coperta premendo HOLE e quindi decidere se lasciare (premendo YES) oppure continuare (premendo NO).

Se preme NO, Max gli chiederà di puntare

una somma fino al doppio di quella iniziale. Dopo che avrete premuto ENTER, Max si rivolgerà al secondo giocatore e così via fino all'ultimo ripartendo poi dal primo. Alla fine delle 5 carte Max "vede" e paga il vincitore sempre che ce ne sia uno. Quando tutti i giocatori sono rimasti senza "fondi" il gioco termina e potrete replicare lo stesso gioco premendo il tasto contrassegnato da una stella oppure cambiare gioco premendo il tasto Diesis.

STRATEGIA Parlando di Ken Uston Poker & Blackjack è inevitabile il confronto con l'ormai datato Poker & Blackjack Mattel; quest'ultimo infatti si distingueva innanzitutto per la maggiore scelta nei diversi tipi di Poker (Poker coperto, Scoperto, Regolare, A 5 carte e a 7 carte) e anche per una maggiore complessità nel gioco. Sembra quasi che nella cartuccia Mattel si sia preferito arricchire maggiormente il Poker rispetto invece alla cartuccia della Coleco nella quale predomina per complessità il Blackjack.
Intendiamoci!!! è solo una questione di particolari perché ai fini del gioco la differenza è minima. Dal punto di vista grafico però "vince" la cartuccia della Coleco; i diversi tipi di carte sono disegnati egregiamente ed è molto più semplice distinguere i diversi semi. Oltrettutto il retro di ogni carta è disegnato in modo molto realistico esattamente come le normali carte da gioco; ai fini del gioco questa differenza non è di alcuna utilità ma si tratta pur sempre di particolari che alla distanza vengono in evidenza.

CONCLUSIONI Davvero carino questo Ken Uston Blackjack & Poker. Il ritmo di gioco non è certamente frenetico se lo compariamo ai vari Zaxxon, Donkey Kong, ecc., ma questo dipende esclusivamente dal gioco in sé e non certamente dalla cartuccia. Si tratta di un gioco da provare con tutta calma e tranquillità lasciandosi poi andare alla suspance e alla tensione del gioco d'azardo.
È una cartuccia che non si rivolge al tipico ragazzino undicenne fanatico dei giochi spaziali ma speriamo proprio che questo non limiti la sua diffusione e il successo comunque meritato.
Noi da parte nostra vi consigliamo di provarla e di giocarla soprattutto se siete in compagnia di 3 o 4 persone perché sicuramente vi divertirete.

Stefano Tucciarelli
Patrizio Vanini

SATAN'S HOLLOW

CUPA DIAVOLERIA
SISTEMA PROVATO: ***CBM 64***
COMPATIBILITÀ: ***–***
PREZZO: ***15.000 LIRE***



Immaginate un sapiente mixaggio di elementi attinti da giochi come Phoenix, Galaxian, Galaga ed avrete un'idea di Satan's Hollow, che la Bolly Midway lanciò nel 1982 pur consapevole di proporre un tema ormai noto.
Fu però abile nell'imporre al gioco un carattere mitologico, prendendo spunto dalle sempiterne leggende di draghi, orchi, soggetti che fino ad allora il mondo dei videogmes non aveva ancora conosciuto.
Satan's Hollow introduce in un mondo in cui il futuro si fonde col passato, e la science fiction con le antiche leggende.

IL GIOCO Come in "classici" già citati i bersagli ancora una volta sono "volatili" dall'aspetto apparentemente innocuo che, all'improvviso, spinti da un impulso irrefrenabile si gettano in picchiata verso la vostra navicella con intenti poco pacifici.
Nel nostro caso sono degli irrequieti "dragonets" (letteralmente "piccoli draghi", dragoncini) che dopo aver compiuto mirabili evoluzioni aeree punteranno dritti verso la base dello schermo, fendendo l'aria (sempre che sul pianeta in questione ve ne sia) con elusive traiettorie a zig-zag.
Non mancheranno però di scaricare il loro potenziale bellico, consistente in massicce bombe marroncine.
Negli schermi più avanzati i dragonets si esibiranno in "loopings" sempre più complicati ed alcuni tenteranno addirittura di sottrarvi le navicelle di scorta!
Se questi ultimi non verranno neutralizzati in tempo...addio navicelle conservate!
A crearvi ulteriori problemi sono degli ingombranti volatili che si depositano sul fondo dello schermo ostruendovi il passaggio.
Non manca neppure il duello con uno spaventevole volto di orco, impugnate un minaccioso tridente: il Dark Lord che vomita una quantità ingente di fiamme nell'intento di incenerirvi e che, particolare curioso, assumerà un'espressione scorbutica se il duello si prolungherà.
Durante il gioco, avrete la possibilità di estendere il vostro campo d'azione disponendo in fila sulla destra dello schermo le travature che appaiono sulla sinistra del video contemporaneamente alla distruzione di un bersaglio.
Raccolte e disposte ad una ad una formeranno una sorta di ponte di collegamento con una nuova dimensione, alla quale accederete, attraverso una distorsione spazio-temporale, percorrendo interamente da sinistra verso destra il ponte, costituito dall'unione delle travature.



A quel punto il paesaggio cambierà aspetto e vi troverete ad affrontare un insidioso è scaltro "alienucolo" che scaglierà dardi a ripetizione appena sarete sotto tiro.

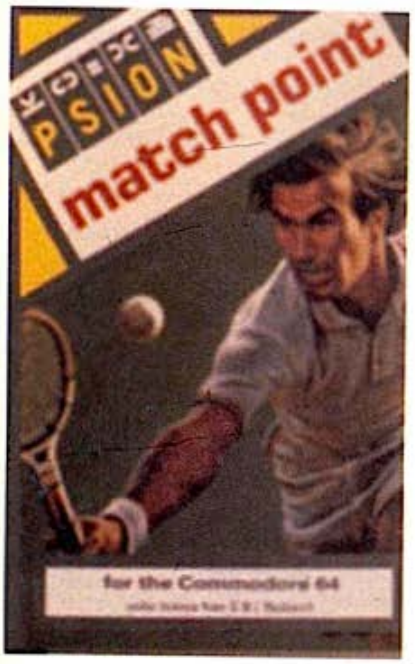
PUNTEGGIO E COMANDI Per ogni dragonet 250 punti, il Dark Lord ne vale 1000, se assume l'espressione scorbutica solo 250.
L'alieno della nuova dimensione dai 1000 agli 8000 punti.
Per quanto riguarda i comandi: col joystick direzionate la navicella verso destra o verso sinistra, col pulsante fate fuoco.
(il volume di fuoco si intensifica dopo il superamento dello schermo della nuova dimensione).

CONCLUSIONI Le innovazioni introdotte in Satan's Hollow sono veramente azzeccate, come il viaggio interdimensionale o il duello con il malefico Dark Lord.
Buoni gli effetti sonori, discreta la grafica e finalmente uno sfondo per un gioco di questo genere, eravamo stanchi di fissare inconcludenti spazi oscuri!

Paolo Cardillo

MATCH POINT

CASA PRODUTTRICE: ***PSION***
SISTEMA PROVATO:
SPECTRUM 48K
COMPATIBILITÀ: ***C64***
PREZZO: ***25.000 LIRE***



Realizzare il "Grande Slam" è sempre stato il sogno di ogni tennista professionista: ora che la federazione ha introdotto l'innovazione della possibilità di realizzarlo nell'arco di due stagioni, qualcuno c'è già andato vicino, come MacEnroe per esempio. Con lui, tutti gli altri tennisti di una certa caratura, i vari Lendl, Wilander, Connors, sono animati dal desiderio di realizzare il favoloso "poker" (al Grande Slam ci si arriva vincendo 4 tornei: Wimbledon, Roland Garros, i Masters e i Campionati d'Austria).
Per chi non ha ancora intrapreso l'attività agonistica ma vuole comunque vantare virtuali glorie tennistiche c'è Match Point, che a nostro avviso offre emozioni nettamente comparabili a quelle che animano i grandi campioni. E tutti potranno dire un giorno: "Io l'ho fatto il Grande Slam!" anche se impugnavano un joystick al posto del tradizionale racchettone.

IL GIOCO In una versione tridimensionale si affrontano due tennisti dalla carnagione olivastra indotti all'osservanza delle regole da un giudice pignolo seduto sul tradizionale seggiolone, sotto gli sguardi attenti di qualche migliaio di spettatori assiepati sulle tribune e con due raccattapalle. Sì, è proprio realistico questo Match Point, che non manca neppure del tabellone elettronico del punteggio. Tornando all'aspetto "giocoso", ogni giocatore può mantenere due posizioni fondamentali: una per il colpo di rovescio l'altra per il diritto, che potranno essere eseguiti con la massima facilità premendo il pulsante. Si gioca sui cinque set e si possono effettuare molteplici colpi: voleé, passanti, pallonetti, smorzate, aces etc. sono inclusi i doppi falli, il tie-break, i vantaggi e inoltre alcune didascalie informano del raggiungimento del "set-point" (il punto di chiusura del set) e, appunto, del match point (il punto di chiusura dell'incontro). Insomma, c'è proprio tutto!

LIVELLI E COMANDI All'inizio dovrete scegliere se giocare in due o contro il computer e selezionare uno dei tre livelli: "Final-quarters" (quarti di finale), "Semi-finals" (semifinali), "Final" (finale), che vanno in ordine dal più facile al più impegnativo. Per quanto riguarda i comandi, con la levetta farete "spaziare" il vostro omino per la sua metacampo, con il pulsante ne determinerete una delle posizioni fondamentali e colpirete la pallina. Francamente vi consigliamo di cimentarvi direttamente nelle "semi-finals" poiché nel livello precedente la lentezza del movimento è davvero esasperante.

STRATEGIA E TECNICA Realizzare colpi spettacolari sarà possibile con l'osservanza di alcuni accorgimenti. Innanzitutto, per imprimere maggior forza alla pallina è importante colpirla in corso cogliendo il momento opportuno per respingerla nella metacampo avversaria. I pallonetti liftati sono colpi davvero pirotecnici: per effettuarli, basta ribattere palle veloci e vedrete il vostro avversario scavalcato dalla traiettori ellittica della pallina. Altro consiglio: dopo il servizio scendete subito sotto rete e, se possibile, piazzate una voleé incrociata: molto spesso mette fuori causa l'avversario.



CONCLUSIONI Sentenziarne la superiorità rispetto ad altre versioni del tennis sarebbe superfluo. Quindi per non essere troppo drastici accontentiamoci di sottolinearne i pregi e di ammonire ogni "commodoriano" (ma anche ogni spectrista, dato che esiste la versione anche per il glorioso Sinclair) ad acquistarlo.

Paolo Cardillo

THE LORDS OF MIDNIGHT

I SIGNORI DI MIDNIGHT
SISTEMA PROVATO:
SPECTRUM 48 K
PRODUTTORE: ***BEYOND***
COMPATIBILITÀ: ***–***
PREZZO: ***L.***



Il vento sibila impetuosamente tra le rocce, mentre voi, dall'alto di una montagna potete guardare per l'ultima volta la felice Terra di Midnight. La Pace, l'Amore e la Bellezza che vi regnavano stanno per scomparire. Il Signore di Doomdark e le sue orde stanno per calare dal loro regno pieni di odio e distruzione. Forse un giorno, se riuscirete a radunare un forte e temerario esercito potrete riportare la serenità.
Quindi, via alla ricerca di amici generosi che si uniscano a voi nella lotta contro il male. Le insidie sono innumerevoli, ma la posta in gioco è alta...

IL GIOCO La trama del gioco si ispira al famoso libro di Tolkien "Il Signore degli Anelli". Come nel libro, due sono le possi-

bilità di vittoria contro le forze del male: o sconfiggendo gli eserciti e conquistando la capitale Ushgarak, oppure distruggendo la Corona di Ghiaccio del lago da cui traggono potere i maligni.
La diversità tra i 2 tipi di impresa consiste nel fatto che per raggiungere l'obiettivo della conquista di Ushgark si deve svolgere un gioco di strategia nel trovare, assoldare e condurre gli eserciti per la lotta, mentre per trovare e distruggere la Corona di



Ghiaccio si gioca più solidariamente, come negli adventure, andando alla ricerca del pericoloso oggetto attraverso la vastissima terra di Midnight.
È possibile però, durante la stessa partita, gestire ambedue le azioni, grazie al fatto che potete muovere ben 4 personaggi: Luxor, Principe della Luna e gran guerriero; Morkin, figlio di Luxor e, grazie al sangue elfo che scorre nelle sue vene, unica persona che può eliminare la corona; Corleth, l'elfo; Rothron, vecchio e saggio mago.

COMANDI Per muovere questi personaggi ci sono dei tasti dedicati a cui corrispondono ben determinate azioni e che sono:
da 1 a 8 = per guardare nelle 8 direzioni cardinali.
Q = MOVE per spostarsi nella direzione in cui si è rivolti; la lunghezza e il numero di spostamenti possibili dipenderà da chi state manovrando e quindi dalla sua stanchezza e dal tipo di cavalcatura (gambe o cavallo) che possiede.
R = THINK per avere un rapporto sul personaggio e quindi il numero di armate che comanda e di oggetti che possiede, la sua posizione all'interno della Terra di Midnight e così via.
E = LOOK per ritornare alla visione del paesaggio.
T = CHOOSE per selezionare ed eseguire una delle operazioni a disposizione, quali cercare o prendere qualcosa, assoldare soldati, combattere, ritirarsi etc.
U = NIGHT per terminare il movimento di un protagonista, lasciandolo così riposare per la notte.
G e J = si e no.
A = NEW GAME per iniziare una nuova partita.
D = OLD GAME per richiamare una vecchia partita
Z = CPY per stampare le schermate che vi piacciono.
C-V-B-N = per scegliere rispettivamente tra Luxor, Morking, Corleth e Rorthron.
M = per scegliere tramite scansione uno dei personaggi a vostra disposizione.
Come potete vedere i comandi sono numerosi, ma una volta memorizzati vi renderanno il gioco molto agevole, in più la Beyond occlude oltre ad un esauriente maniale anche una mascherina da applicare alla tastiere e questo vi facilita ulteriormente.



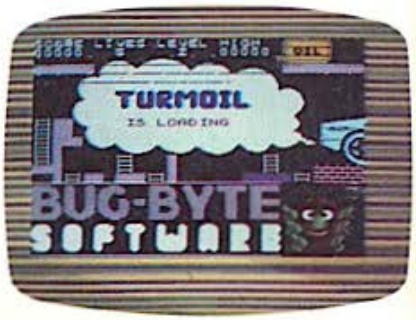
IL GIOCO Ora passiamo a parlare della grafica e del tipo di schermate che potrete ammirare e come premessa dobbiamo sottolineare quanto siano ben realizzate e numerose (32000).
Nelle schermate vedrete diversi tipi di terreno o di costruzione, ognuno dei quali avrà un certo effetto sull'andamento e sviluppo delle vostre partite.
Se incontrerete infatti delle montagne il superarle vi costerà molto tempo ed energia, mentre se sono colline l'impresa è più facile; entrando invece nelle caverne o nelle foreste troverete un buon rifugio se siete inseguiti da cavalieri o da un intero esercito di Doomdark.
Nei laghi o tra le antichissime pietre troverete degli incantesimi che vi potranno aiutare, nelle torri oggetti utili o essenziali come la Corona, e nei centri abitati (città, fortezze, villaggi) potrete trovare nascondiglio, alleati volonterosi, oppure nemici pronti ad attendervi...

CONCLUSIONI L'accostarsi ad un Adventure richiede molto spesso una grandissima pazienza, soprattutto quando non si possiede una buona conoscenza dell'inglese.
Nella mia memoria hanno assunto un pessimo ricordo le interminabili ore passate digitando parole, o frasi sconnesse ai dotti, quanto belli, giochi come the Hobbit: quasi tutte venivano rifiutate.
Per non demoralizzarmi e non sentirmi uno stolto, avevo rinunciato a questo genere di giochi, ma ecco che come un sogno si è caricato sul mio computer The Lords of Midnight, un accattivante mixaggio tra adventure e gioco di simulazione in cui non è necessario digitare parole perché è sufficiente la selezione tramite cursore di possibili azioni.
Quindi tutto molto più pratico, ma ciò non significa che si apprezzi The Lords of Midnigt solo per la semplicità d'uso. Tutt'altro!
La storia è decisamente affascinante e superbamente complessa e non è da tutti poter partecipare a mitiche imprese nelle vesti di molti personaggi.
Vi ho convinto? Credo proprio di si.

Fabrizio Guccione
Gabriele Petris

TURMOIL

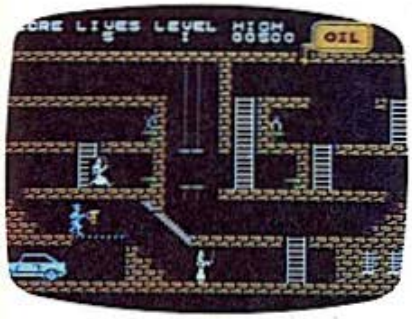
TUMULTO
SISTEMA PROVATO: ***SPECTRUM 48 K***
SUPPORTO: ***CASSETTA***
CASA PRODUTTRICE: ***BUG BYTE***
DESIGNER: ***DAVID TURNER***
PREZZO:



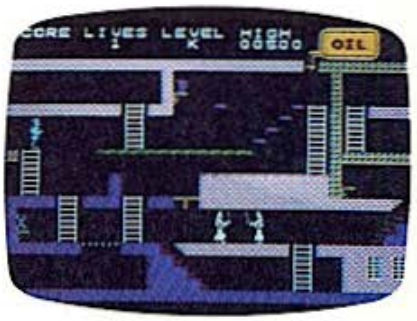
Se andaste a guardare qualche classifica di video-games, vedreste che, fra i giochi in lista, spicca un programma di successo: Manic Miner. È quindi più che logico il fatto che la BUG BYTE ci proponga TURMOIL, questo nuovo game chiaramente derivato, almeno come impostazione, dal fortunato predecessore.
Il protagonista non è più il simpatico Willy, ma un altrettanto simpatico meccanico che, ostacolato dalle guardie, tenta

le auto di uno sceicco pazzo. Il tutto, naturalmente, nell'ambito di un palazzo alquanto differente da quelli normali.

I COMANDI Premesso che esiste la possibilità di utilizzare il joystick, analizziamo i comandi sulla tastiera. I tasti di movimento sono "I"-"P"-"Q-"Z", i quali comandano, rispettivamente, l'avanzamento nelle seguenti direzioni: sinistra, destra, sù e giù; il tasto "M", equivalente a quello di fuoco sul joystick, serve a lasciar cadere le gocce d'olio.
Sempre tramite la tastiera, potrete inoltre fruire di altre due comode possibilità: la pausa, tramite "H", e l'esclusione del sottofondo musicale, per mezzo del tasto "ENTER".



IL GIOCO Il programma è, come Manic Miner, un gioco multischermo, nel quale è possibile passare al quadro seguente solo dopo aver completato quello in cui ci si trova.
Il protagonista è MICK, un personaggio assunto come meccanico dal pazzo sceicco ABDUL AL KOHOL, signore di EL KAZI.
Poiché lo sceicco non paga le prestazioni di MICK, questi decide, come compenso, di impadronirsi delle auto reali, vanto di ABDUL.
Il gioco si svolge all'interno del palazzo reale, composto da 26 stanze, in ciascuna delle quali è nascosta una vettura. Ogni quadro rappresenta uno di questi locali, ed il compito che aspetta MICK è in apparenza semplicissimo: fare il pieno d'olio alle macchine, prelevando 6 gocce dall'apposito contenitore per portarle ad ogni auto. Però, poiché ai game-designers le cose semplici non piacciono, ecco che spuntano le difficoltà. Innanzi tutto, ogni quadro rappresenta si una stanza del palazzo, ma una stanza a dir poco non convenzionale, composta da un intricato insieme di scale, ripiani, rulli scorrevoli ed altre numerose diavolerie, disposte differentemente in ogni schermo.
Il nostro MICK appare in un lato del locale, vicino ad una mensola sulla quale è posata una brocca vuota; egli deve prenderla (basta avvicinarsi), e con questa in mano, raggiungere il contenitore dell'olio, che in tutti gli schermi è situato in alto a destra. Quando è sotto il serbatoio, deve, porgendo la brocca, raccogliere al volo le gocce d'olio che cadono ad una ad una, tenendo presente che ne può portare soltanto cinque. Quando la brocca è piena, bisogna riattraversare il locale, fino a trovarsi sopra alla griglia posta in basso a sinistra; qui giunti, premendo il tasto adatto, si farà cadere l'olio raccolto, che andrà a formare l'immagine di un autoveicolo. Il brutto è che per completare la macchina, sono necessarie 6 gocce, quindi, potendone portare soltanto 5, sono indispensabili almeno 2 viaggi.



Oltre a ciò, l'astuto sceicco ha provveduto a difendere dai furti le proprie auto, circondandole di guardie. Queste ultime, che in ogni schermo sono inizialmente 2, oltre ad essere cattivissime, sono anche "patite" dell'ordine, e si arrabbiano moltissimo quando vedono qualcosa che non è al proprio posto. Perciò, se non volete che gli arabi si agitino più del necessario, dovete riportare in magazzino gli utensili che appaiono, ogni tanto, sulle varie mensole sparse nelle stanze del palazzo. Per aiutarvi, possiamo dirvi che il magazzino è quella casetta in basso a destra, dalla quale escono anche le guardie.
In mezzo a tutte queste difficoltà, potete contare su di una sola arma di difesa: le gocce d'olio. Quest'ultime, infatti, se lasciate cadere sul pavimento, divengono pericolose per chiunque vi passi sopra, causando un terribile scivolone. Ricordate che l'olio farà scivolare anche voi, se sarete così sbadati da passare dove ne avete fatto cadere un pò.

PUNTEGGIO Lo score aumenta, naturalmente, ogni volta che portate una goccia d'olio alla meta, cioè alla vettura.
Ad ogni quadro completato ottenete altri punti, oltre a passare allo schermo successivo.
L'ultima possibilità di aumentare il bottino con una buona dose di punti, consiste nel riportare al proprio posto, in magazzino, i vari utensili.

STRATEGIA Tenete presente, che da qualsiasi ripiano saltiate o cadiate non vi farete mai del male. Il consiglio migliore è perciò quello di tenersi il più lontano possibile dalle guardie assassine, perché sono loro oltre alle gocce d'olio vi faranno perdere le vostre preziose vite.
Una cosa alla quale vi congliamo di non dare troppo peso, sono gli utensili sulle mensole. Per riportarne a posto uno, dovrete prima posare la brocca su di una mensola libera, quindi raccogliere l'oggetto e portarlo in magazzino. Così facendo, però, avete con voi la brocca, e non potete difendervi dagli arabi seminando olio.
Il fatto che dobbiate obbligatoriamente compiere almeno 2 viaggi, per completare l'auto, può essere rivolto a vostro favore. fino a 2 gocce d'olio per viaggio come difesa.
Un'interessante possibilità offerta da TURMOIL, riguarda il "training", cioè l'allenamento. Prima dell'inizio del gioco, al posto di una partita normale potete sceglierne una, senza punteggio, che inizia da uno schermo di livello avanzato.
Questo metodo, che permette di scegliere due diversi quadri di partenza, vi consente di "vivere" schermi e situazioni alle quali è molto difficile giungere giocando normalmente, soddisfacendo così la curiosità di quanti non sono provetti giocatori, ma desiderano ugualmente conoscere le difficoltà dei livelli maggiori.

CONCLUSIONI Difficilmente alla BUG BYTE fanno cilecca, ed anche stavolta c'è di che soddisfare persino i videogiocatori più pretenziosi.
Lo schema di gioco è un modello classico, già collaudato e che ha sempre riscosso successo (vedi Manic Miner). Quando un game parte con questi presupposti e viene condito con una grafica di prim'ordine, personaggi azzeccati ed allegre musichette, quasi sempre ne riuscirà un gioco piacevole, com'è TURMOIL.
A parte le lodi, avremmo preferito che ci fosse stata concessa qualche vita in più, perché quelle a disposizione (3, striminzite) sono un pò poche. Ma, forse, questo è il modo più giusto per stimolare chi, come noi, è ormai "videodipendente".

RCC

E' IN EDICOLA



MOLTO PIU'
DI UNA RIVISTA
DI ELETTRONICA



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Milano-San

SPECIALE FIERA CAMPIONARIA

a cura di Maurizio Miccoli

Dopo che nell'ottobre scorso era saltato il tradizionale appuntamento annuale dell'ENADA, perché gli operatori del settore avevano deciso di riportarla all'EUR, il che si è rivelato poi progetto impossibile da attuare per le note agitazioni del personale dell'impianto romano, c'era una certa attesa per l'occasione offerta dall'altrettanto tradizionale appuntamento della Fiera Campionaria di Milano.
Buona parte del padiglione 33 era infatti dedicato al divertimento automatico, in special modo alle nostre beneamate "macchinette".
Sinceramente pensavamo non potessero essere molte le novità, anche perché ultimamente grazie alla spinta data dall'Astragames, anche le altre sale di Milano ci avevano presentato un nutrito gruppo di "ultimissime".
Invece, come già successe l'anno scorso, siamo stati sommersi dalle novità, alcune delle quali riguardanti il concetto stesso di videogioco.
Mentre nel 1984 i protagonisti, almeno a livello formale, erano stati i laser-giochi, quest'anno comincia a farsi strada il concetto-base delle modifiche, che ha portato al VS. SYSTEM della NINTENDO.
Comunque non sono mancate le novità anche nel campo dei laser-giochi, anche se forse con minor entusiasmo, dato che sfumata la novità permangono i soliti problemi di giocabilità: accanto ai già noti FIREFOX, SPACE ACE, LASER G.P., INTERSTELLAR, CLIFF HANGER, MACH 3, NFL FOOTBALL, ecc. (vedi VG16), abbiamo visto alcune novità quali DOC QUIX OTE dell'UNIVERSAL, G.P.



L'ultimo laser gioco della Funai.

WORLD della SEGA (con due schermi posti uno accanto all'altro leggermente sfalsati, così da dare uno strano effetto tipo "cartolina tridimensionale"), ESH'S AURUNMILLA, ultima fatica della FUNAI, e COBRA COMMAND della DATA EAST.
Quest'ultimo gioco era disponibile anche in "kit", come modifica di un gioco precedente della stessa casa (BEGA'S BATTLE); e visto che anche per quanto riguarda i laser siamo tornati al tema base, parliamo di queste "modifiche".
Come tutti avrete notato, una volta i coin-op erano un tutt'uno, cioè un videogioco era completamente diverso da un altro, compreso persino il mobile.
Col passare del tempo tutto ciò si è rivelato estremamente antieconomico e gradatamente si è passati ai giochi "pronto-scheda", nei quali basta sostituire la scheda logica (quelle piastre sormontate da un nugolo di rettangolini neri, che altro non sono che circuiti integrati e microprocessori).
Inoltre, soprattutto per quei giochi che si erano rivelati degli insuccessi economici, si è cominciato a cercare di riutilizzare le schede "obsolete", modificando per ottenere dei giochi nuovi; tra i più noti è il caso di NIBBLER, che si poteva ottenere moficando il FANTASY (o FANTASYLAND; la riprova di questo fatto è il mantenimento di un "bug" che permetteva di ottenere due crediti con una sola moneta).
Ora la NINTENDO ha messo a punto il VS. SYSTEM, che viene offerto in tre versioni: TABLE o, meglio, SIT DOWN (i tavolini con i quali si può giocare il doppio seduti uno di fronte all'altro) con due monitor, UPRIGHT (cioè in piedi) con uno (modello tradizionale) o due monitor (ve ne abbiamo già dato un esempio in VG 25: VS. TENNIS).
La particolarità di questo sistema è che non occorre nemmeno cambiare la scheda, ma è sufficiente sostituire alcune memorie, cosa che richiede pochi minuti di tempo; l'idea è sicuramente buona, ma bisogna verificare se risulterà anche economica, soprattutto per la NINTENDO, visto che al giorno d'oggi ci sono esperti in grado di aggirare i custom (cioè le protezioni dei programmi dei giochi) più agguerriti.
Oltretutto il sistema si presenta bene anche sotto il profilo della qualità dei giochi: oltre

AL BAR AL BAR

già citato (e lodato) VS. TENNIS, che offre l'opportunità di giocare addirittura in quattro (cosa che abbiamo visto fare solo in BANK PANIC), abbiamo due altre ottime versioni di sport, VS. BASEBALL (sicuramente ve lo presenteremo prossimamente, visto che anche qui c'è la possibilità di giocare su due schermi, un giocatore all'attacco e uno in difesa) e VS. GOLF (che vi consigliamo vivamente se non avete a disposizione un "green" sotto casa). Completamente la serie VS. WRECKING CREW, nel quale Mario e Luigi distruggono case, mattone dopo mattone, VS. EXCITEBIKE, pericolosa corsa con una moto, dotata persino di un motore turbo, attraverso un percorso molto accidentato, con un sistema di gioco simile a Pole Positione (giro di qualificazione e poi gara), VS. PINBALL (un flipper in versione videogico), VS. URBAN CHAMPION e VS. BALLON FIGHT (ambientati, come suggeriscono i nomi, in città e nel cielo).

Tutta questa abbondanza era presentata in Fiera dalla SIPEM (ex SIDAM), che nel suo capace stand esponeva anche un arcade "normale" della NINTENDO, HOGAN'S ALLEY (ci sono dei bersagli mobili dietro i quali si nascondono ora i banditi da colpire - 3 vere facce da delinquenti - ora, i "buoni" da salvaguardare - poliziotto, giornalista, maestrina), nonché un videogioco della NAMCO, DRAGONS BUSTER, che è già entrato da poco in circolazione.

Altro stand abbastanza ben fornito era quello del l'EUROBED di Lamezia Terme, che oltre al già citato G.P. WORLD, presentava altri tre giochi della SEGA: SPATTER, dalla grafica simile al FLICKY, con dei colori molto delicati, nel quale una specie di "cappuccetto rosso" deve raccogliere dei graziosi fiori, NINJA, in cui una principessa orientale smette i panni regali ed indossa vesti guerriere per avventurarsi in ogni sorta di battaglia, e PITFALL II, del quale parleremo ben più estesamente in questo stesso numero di VG.

Sempre l'EUROBED esponeva un gioco della TECHNOS JAPAN, molto divertente grazie alla sua grafica che ricorda fumetti giapponesi, che risponde al nome di DOG FIGHT ACROBATIC; in ultimo un gioco della TAITO, presente anche in diversi altri stand, che certamente farà molto parlare di sé, trattandosi di un "ritorno alla grande": RETURN OF THE INVADERS!

Sicuramente questo gioco avrà un grosso successo sia per la sua grafica "metallica", che per la sua diversità di velocità e di movimento rispetto agli "antenati".

Altro stand di rilievo era quello della NOVARMATIC, che oltre al già conosciuto 1942 presentava ZEROZONE, gioco tipo XEVIOUS, EXED EXES, battaglia ambientata in un alveare, della CAPCOM, MAC MAX della NICHIBUTSU, in cui la protagonista è un'astronave che diventa un gigantesco robot (tipo Goldrake) raccogliendo lungo il suo cammino altri tre pezzi, e un altro gradito ritorno: DIG DUG II della NAMCO, nella quale il nostro eroe si ritrova a fare i conti con Pooka e Fygar su isole di varia forma poste in mezzo al mare (oltre alla solita pompa, leggermente modificata, il nostro omino è munito di martello pneumatico per staccare e far sprofondare in mare intri pezzi di isola).

Per finire, potevamo ammirare un arcade dell'ALPHA DENSHI, presentato anche in altri stand: SPLENDOR BLAST, gioco tipo BUCK ROGERS, che si articola in 6 fasi (Terra, Luna, Sole, Andromeda, Orione, Alfa).

L'ELETTRONOLO di Firenze presentava solamente due videogiochi dell'Atari, ma entrambi stupendi; specialmente per MARBLE MADNESS non valgono molto le descrizioni, bisogna provarlo, ma anche PAPERBOY è notevole.



Buggy Challenge: pronti a piroettare!



Dalla CDA: non distraetevi con il chewing gum.



PER PARTECIPARE ALLA VIDEOGARA E ALLA HIT BIT UTILIZZATE I TAGLIANDI IN FONDO ALLA RIVISTA

AL BAR AL BAR



Marble Madness: meglio il sonoro o meglio il gioco?



Nel primo bisogna guidare una pallina (mediante una o due "palle") color turchese attraverso vari labirinti, ostacolati da palline nere assassine, da delle specie di sanguisughe verdi che cercano di inglobarci a mò di campana, da delle amebe verdi e da altre diavolerie che spuntano ad ogni nuovo quadro; la grafica è del genere di CRYSTAL CASTLE e il sonoro, stereo, è realmente spettacolare e coinvolgente, con un misto di rilassante e di thrilling nello stesso tempo.

PAPERBOY è uno di quei ragazzi in bicicletta che consegnano i giornali alla mattina, ma il suo compito non è dei più agevoli: deve percorrere una strada piena di insidie (secondo il livello che si sceglie: EASY STREET, MIDDLE ROAD o HARD WAY) e consegnare nell'apposita cassetta il giornale ai 10 clienti, cercando nel contempo di rompere i vetri delle case dei non-clienti; il gioco è diviso in giorni (MONDAY, TUESDAY, ecc.), e le imprese del nostro eroe saranno immortalate in un'edizione extra del gionale "THE DAILY SUN".

Allo stand di FERRARI era esposta una nuova versione di LODE RUNNER della IREM (dalla BRODERBUND), che esteriormente si differenziava solo per la possibilità di ottenere punteggi di 7 cifre (il che non ha fatto molto piacere al recordman italiano Massimo Gaspari di Brescia, che è venuto a trovarci e che tra l'altro ha corretto un suo errore per quanto riguarda l'"aeroplanino" di Hyper Sports - VG 25, "PST, PSSST..." -: la sequenza giusta è 35° (non 37°), 41° e 45°), poi BUGGY CHALLENGE, una esuberante macchinetta della TAITO, che si avventura a velocità spericolate nel deserto, esibendosi in spettacolari "avvitamenti" usando a mo' di trampolino le dune più alte.

Ma il pezzo forte dello stand era forse l'ultimo flipper della WILLIAMS, SPACE SHUTTLE, che pare sia ai vertici delle classifiche negli U.S.A.; non è improbabile che ne riparleremo in questra rubrica, solitamente dedicata solo ai videogiochi veri e propri, se "attecchirà" nella stessa maniera anche in Italia.

Vi diamo ancora qualche cenno riguardo ad altri giochi che si trovavano qua e là in vari stand: SUPER PUNCH OUT, secondo puntata della boxe spettacolare regalataci dalla NINTENDO, con nuovi e più pericolosi avversari, TOGYU della SEGA CORELAND, versione dell'orrida corrida, discreta per la parte grafica, ma non per quanto concerne la giocabilità, e poi un misterioso TENNIS, probabilmente della TAITO, con una ragazza in completo rosa, che può girarsi per effettuare i colpi di rovescio.

MAGGIAIOLI di Firenze oltre al laser della UNIVERSAL presentava CHEYENNE della EXIDY, gioco stile CROSSBOW ambientato nel selvaggio WEST, nonché il VJB, ossia un juke-boxe con "video-disco" al laser, che ha rubato qualche minuto al nostro "giro d'ispezione".

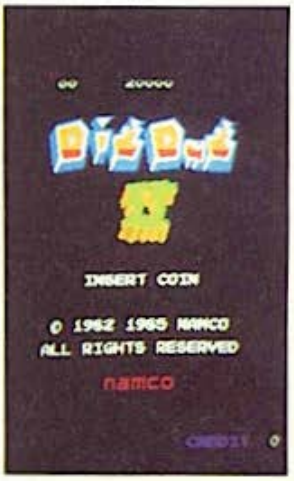
Lo CDA non aveva novità come videogiochi, ma esponeva un mobile per i più piccini che dava l'opportunità di ottenere anche un chewing-gum, oltre alla partita, con un solo gettone.

Per concludere due giochi della BALLY-SENTE: STOCKER, un raid "coast-to-coast" attraverso gli U.S.A., e HAT TRICK, versione dell'hockey su ghiaccio con un giocatore più il portiere (bello l'effetto del ghiaccio rigato dai pattini).

Infine un gioco-laser che sarà difficile trovare in circolazione: BRICK della VALADON (la stessa casa di LE BAGNARD), versione moderna di BREAKOUT che scopre dei pezzi di film di belle ragazze che si fanno del-



Un gradito ritorno.



Ma dov'è la terra da scavare?

le brevi passeggiate in topless quando abbiamo abbattuto tutti i mattoncini.

PITFALL II – THE LOST CAVERNS

(ACTIVISION – SEGA)

Era inevitabile: visto l'enorme successo ottenuto dai due giochi in versione casalinga che avevano come protagonista lo spericolato Harry Pitfall era logico che l'Activision avrebbe fatto il grande passo e si sarebbe accordata con qualche casa con maggiori esperienze nel campo degli arcade; la prescelta è stata la SEGA, una dei colossi dalle maggiori tradizioni nel campo.

A dire il vero a molti sarà passato per la testa la possibilità della trasposizione, nonostante sia ben raro trovare il passaggio home-arcade (normalmente avviene il contrario), soprattutto per le allettanti prospettive dal punto di vista econonomico, ma era impossibile farla al 100%, essendo la versione home basata sul molto tempo a disposizione, fattore questo che sarebbe stato antieconomico trasferire in una versione da bar.

Difatti questo Pitfall è basato, come ci avverte la presentazione sullo schermo (IS BASED ON A COMPUTER GAME ORIGINALLY DESIGNED AND CREATED BY DAVID CRANE FOR ACTIVISION INC.), sul Pitfall II versione home, ma le differenze sono talmente sostanziali che sovrastano le somiglianze, cosicché sarebbe forse stato più corretto chiamare questo arcade PITFALL III!



IL GIOCO

La prima differenza consiste nel fatto che al contrario della versione home, quando il nostro Harry (come lo chiameremo confindenzialmente da qui in avanti, visto che ormai lo conosciamo perfettamente) ha qualche spiacevole impatto con animaletti od ostacoli vari, muore realmente e perde una vita, ricomparendo all'inizio o nel mezzo (dipende dalla fase) del quadro nel quale aveva avuto lo spiacevole incidente (sempre se aveva ancora vite di scorta).

Il gioco può essere regolato in maniera da dare 3 o 4 o 5 vite iniziali, nonché il FREE PLAY, ma si possono trovare anche schede modificate che danno solo 2 HARRY; le vite extra si ottengono a 20000 50000 punti oppure a 30000 e 70000 punti.

Altro fattore essenziale di questa versione di pitfall è il tempo, che può essere regolato in due maniere: o 3 minuti iniziali o 2 minuti.

La differenzza tra le due regolazioni non sembra notevole, visto che si possono recuperare ben 30 secondi ogni volta che si raccoglie un tesoro, ma quando si ha una media padronanza del gioco, giocare con solo 2 minuti significa spesso accumulare molta tensione, perché non ci si può più permettere di sbagliare a ripetizione, perdendo così continuamente tempo.

Altra differenza basilare rispetto alla versione casalinga consiste nel sistema di attribuzione del punteggio, che impedisce di stabilire a priori un punteggio massimo possibile, vi diremo solo che la fine del gioco..... eh, no! un attimo di pazienza!

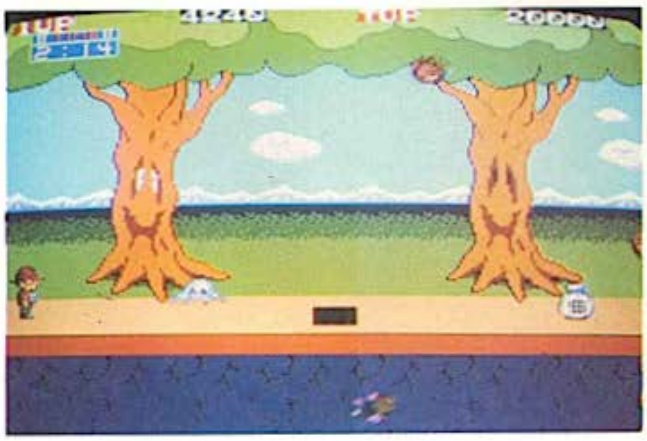
Vediamo prima come si sviluppa il labirinto nel quale si avventura il nostro Pitfall, suddividendolo in 4 fasi.

1^ FASE

La prima fase si svolge su due livelli, ma per proseguire nel gioco bisogna avanzare in superificie perché le caverne sotterranee sono delimitate da dei muretti, per cui non sono mai più larghe di 3 quadri ed hanno un'unica scala di accesso.

Tutta la prima fase dura 32 quadri, o schermate; per passare da un quadro all'altro basta spingere il nostro Harry all'estremità destra o sinistra (nel secondo caso torneremo indietro, perché la direzione di marcia è unica, verso destra) dello schermo.

Naturalmente se si scende nelle caverne sotterranee si percorrono più quadri e si perde più tempo, ma se ne può recuperare (30") raccogliendo i sacchi di denaro; nelle caver-



Harry si è distratto per troppo tempo ed allora arriva il fantasma!



...faccia a faccia con le rane...

AL BAR AL BAR

ne ci sono 8 sacchi più altri 2 che compaiono in superficie.
In superficie compaiono anche 4 sacchi che piovono dall'alto dopo un certo periodo di tempo che si sta nello stesso quadro, ma non elargiscono abbuoni di tempo: danno solo i soliti 1000 punti.
In questa fase oltre che con i sacchi di soldi si possono fare punti solo camminando: ogni altra azione , per quanto abile e spericolata sia, è inifluente.
Sorvolare pozze di lava o stagni pieni di coccodrilli mediante liane, saltare tronchi rotolanti o galleggianti, passare sotto a palle di fuoco, scansare mele, bruchi o ghiande sorridenti ed evitare rane velenose, pipistrelli, scorpioni e condor, serve solo se riusciamo a farlo nel minor tempo possibile perché ogni secondo risparmiato alla fine della fase vale 100 punti.
Infatti giunti al 32° quadro compare un mostro di pietra che sputa fuoco a più non posso; bisogna cogliere l'attimo propizio per scendere nella caverna sotterranea e recuperare la chiave che ci aprirà la botola della 2ª fase (dandoci, oltre ai 100 punti per ogni secondo rimasto, un bonus di 3000 punti per la chiave stessa).
Se volete fare più punti non saltate mai quando non è strettamente necessario (si fanno punti solo camminando, lo ripetiamo) e cercate di non cadere nei buchi, ma di scendere le scale (ogni caduta causa una penalità di 5 secondi).
Come strategia generale, in



...dopo un lungo volo, un bel tuffo in acqua!...



...attento, Harry, gli Incas ti guardano!...

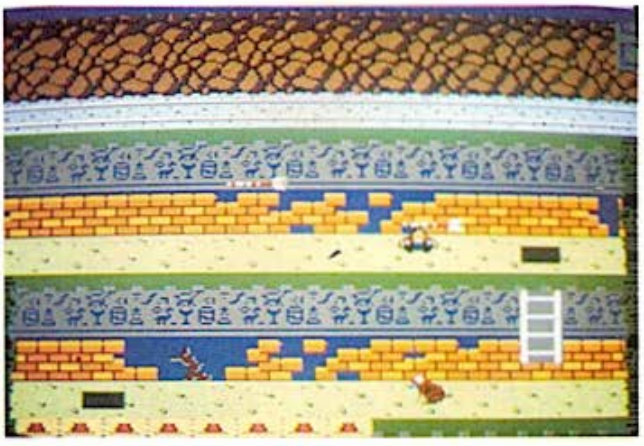
quasi tutti i quadri bisogna affrontare la situazione di petto, senza mai fermarsi; ricordate che i pattern (cioé i movimenti) degli avversari e degli ostacoli sono sempre identici, quindi allenatevi la memoria.
I pipistrelli e i condor hanno un movimento simisoidale più o meno ampio, mentre gli scorpioni hanno tre movimenti: o partono da un lato ed escono dall'altro, o tornano indietro, oppure tornano indietro appena li saltiamo.

2ª FASE

La seconda fase è larga 3 quadri e profonda ben 28 livelli; in pratica bisonga scendere nei quadri di destra, affrontando i soliti pericoli con l'aggiunta di stalattiti cadenti e di lastre di ghiaccio scivoloso, sino a giungere a una delle due piattaforme che conducono al passaggio di mezzo.
Qui bisogna aggrapparsi al volo a dei grossi palloni verdi, di cui possiamo regolare la velocità alzando o abbassando il joystick, e quindi atterrare su una delle 3 piattaforme che conducono al settore di sinistra.
Adesso bisogna risalire sino in cima, stando attenti a non cadere da una piattaforma all'altra (per evitare di cadere nel mare e quindi dover rifare tutto il giro) e quindi raccogliere la perla, che libererà la chiave, elargendoci 5000 punti e 1 minuto.
Bisogna ora tornare nel settore centrale e riprendere un palloncino per risalire sull'ultima piattaforma, dove il muro si fa color rosa.
Lasciate perdere il gruppo di pietre preziose (in tutta la fase in totale sono 91 che sta sulla piattaforma di destra, peché da lì non passano palloncini e anche se recupereste 30 secondi (e i soliti 1000 punti), dovreste ributtarvi giù e rifare il giro.

3ª FASE

Specialmente le prime volte che si gioca, l'inizio della 3ª fase è quanto mai rilassante, sia perché si deve attraverso un bel pezzo di mare, largo 4 quadri, sia grazie alla musichetta di accompagnamento, nettamente più allegra di quella delle prime due fasi.
Dopo aver evitato facilmente le solite anguille elettriche nuotando a pelo d'acqua, iniziamo l'esplorazione vera e propria della fase larga 5 quadri e profonda 15 livelli.
In questa fase abbiamo due novità; una può rivelarsi alquanto nefasta, visto che consiste in alcune porte in muratura che si alzano ed abbassano ritmicamente: se sbagliamo il tempo il povero Harry va a fare concorrenza alle sottilette.
L'altra novità sono i carrelli, che viaggano su delle rotaie ora in discesa, ora in piano, dai quali possiamo scendere aggrappandoci agli appositi anelli posti sul soffitto delle gallerie; il vantaggio di farsi portare dai carrelli è che si va più veloci e non si corre il rischio di morire perché colpiti da un pipistrello o un condor o... un carrello.
Contemporaneamente però c'è lo svantaggio di non far



Congratulazioni! Ma 7 milioni sono ancora pochi... Riprova!

punti (si deve, camminare, ricordate?); d'altronde ogni secondo risparmiato vale 100 punti, come al solito, alla fine della fase, per cui bisogna fare qualche prova per verificare quale metodo è più redditizio.
Per finire la fase bisogna prima recuperare il diamante posto su una piattaforma isolata nel mezzo della fase (dà 10000 punti e 1 minuto di tempo) e poi arrivare in basso a sinistra per prendere la chiave.
In questa fase i tesori sono sotto forma di lingotti d'oro e sono 8, ben occultati: 3 nel mare, 3 in camere con 2 porte in mu-



...trafitto da una freccia...

ratura e 2 sorvegliate da scorpioni.

4ª FASE

La quarta ed ultima fase (ci avviciniamo alla verità!) è larga 5 quadri e profonda 8 livelli, ma è tutta un su e giù che allunga molto la strada.
L'unica vera novità sono le frecce che sbucano dal nulla, ma è abbastanza semplice imparare ad evitarle (bisogna farlo per forza, visto che ne abbiamo subito un esempio nella terza stanza).
I punti focali della fase sono le 4 stanze degli indiani, dove bisogna saltare da una parte all'altra con una liana; se si sbaglia la prima non è cosa grave se si ha l'accortezza di non provare quando passa lo scorpione, un errore nella seconda e nella terza causa la perdita di un omino, mentre se perdete la quarta dovrete rifare tutto il giro con l'aggiunta di una stanza con due liane.
Altri punti pericolosi sono le stanze con la voragine che si apre e si richiude (ne avevamo incontrato un solo esempio nella prima fase) "accompagnata" da un condor o da un pipistrello.
Volevamo lasciarvi la sorpresa di scoprire cosa succede alla fine del gioco ma in pratica lo si vede nella presentazione del gioco: arrivati alla stanza finale, con un altro gigantesco mostro di pietra che lancia palle di fuoco, bisogna prendere al volo un palloncino per salire sino alla piattaforma della corona.
Sembra facile, ma c'è solo una traiettoria con cui si riesce ad evitare tutte le palle di fuoco!
Cosa succede dopo lo potete vedere nelle foto, ma non spaventatevi: il punteggio che vedete non è valido, perché è stato ottenuto con il gioco in FREE PLAY.

PST, PSST...
TRUCCHI, SEGRETI, CURIOSITA' DEI VIDEOGIOCHI DA BAR

GLI "SWITCHES" DI POLE POSITION II

Alcuni lettori si lamentano ancora oggi per la difficoltà a trovare... il livello di difficoltà di un gioco; per darvi una mano pubblichiamo a mo' di esempio alcune parti del "Libro di istruzioni" con cui l'Atari correda il suo Pole Position II.
Nella tabella 1-2, lo svitch 1 regola il tempo concesso nel 1° giro di qualificazione, il 2 e il 3 riguardano i tempi di qualificazione richiesti per le varie posizioni, che potete poi vedere in dettaglio nella tabella 1-4 (pubblichiamo solo quella relativa alla TEST, ma ce n'è una per ciascuna pista); il 4 e il 5 sono relativi all'EXTENDED PLAY, che viene meglio evidenziato nella tabella 1-5 con i secondi che vengono aggiunti ad ogni giro completato nel tempo precedentemente concesso.
Il 6 e il 7 riguardano il numero di giri di cui consta la gara, mentre l'8 regola la velocità (con la "media" si superano i 400 Kmh – sulla TEST – mentre con l'"alta" si toccano i 500).
Come avete visto non c'è niente di particolarmente difficoltoso: è sufficiente avere le tabelle apposite e la "lettura" degli switches diventa semplice; basta avere un minimo di collaborazione da parte del gestore.

TABLE 1-5: SWITCH SETTINGS FOR RACING LAP TIMES

Track	Number of Laps	Extended Rank	Race Lap	Number of Game Seconds For Each Extended Lap				
				Lap 1	Lap 2	Lap 3	Lap 4	Lap 5
TEST	3	A	80	39	55			
	3	B◀	75	42	54			
	3	C	75	40	53			
	3	D	75	38	52			
	4	A	80	42	54	54		
	4	B◀	75	43	53	53		
	4	C	75	43	53	53		
	4	D	75	41	52	52	52	
	5	A	80	42	56	56	56	
	5	B◀	75	45	55	55	55	
	5	C	75	43	54	54	54	
	5	D	75	41	53	53	53	
	6	A	80	42	56	56	56	58
	6	B◀	75	44	55	55	55	57
	6	C	75	43	54	54	54	56
	6	D	75	41	53	53	53	55



Legenda
◄ Regolazione consigliata
● Regolazione consigliata per il modello cabinato

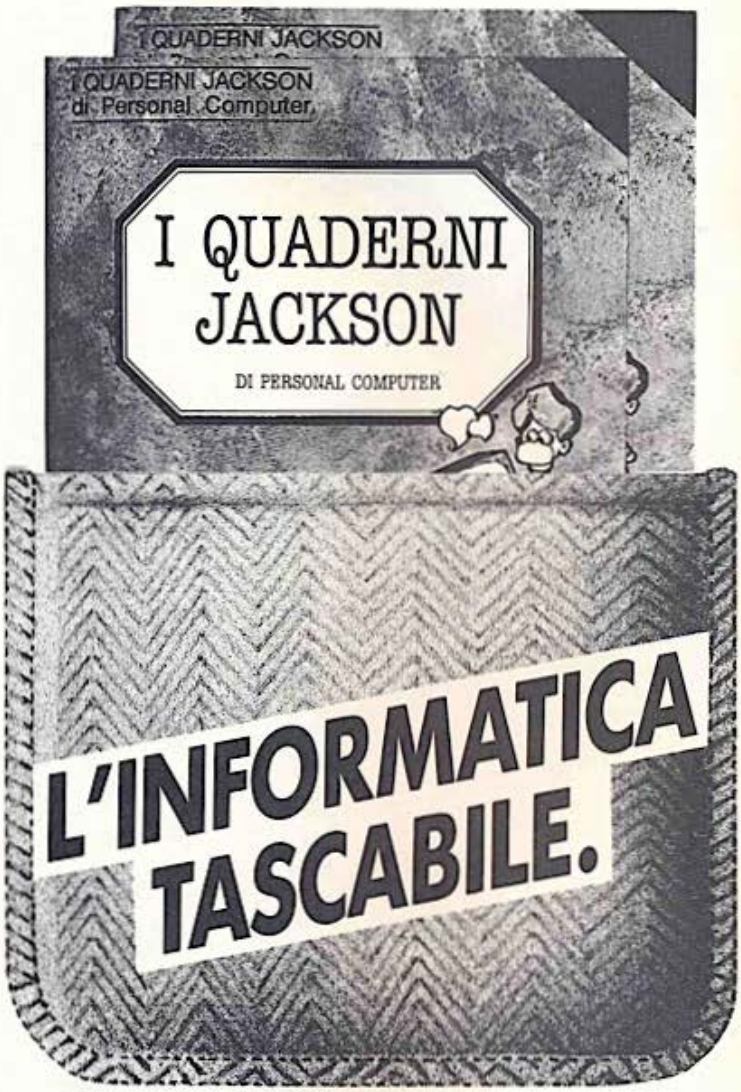
TABLE 1-2. SWITCH SETTINGS FOR PLAY OPTIONS

Settings of 8-Toggle Switch on Pole Position II PCB (location 9L or 9E)

1	2	3	4	5	6	7	8	Option
Off								**Preliminary Game Time** 90 seconds ★
On								120 seconds ◄
	On	Off						**Preliminary Rank** A
	Off	Off						B ◄★
	Off	On						C
	On	On						D
			On	Off				**Extended Rank** A
			Off	Off				B ◄★
			Off	On				C
			On	On				D
					On	Off		**Number of Laps** 3
					Off	Off		4 ★
					Off	On		5 ◄
					On	On		6
							Off	**Speed** Average speed
							On	High Speed ◄★

TABLE 1-4: QUALIFYING LAP TIMES AND BONUS POINTS

Seconds to Qualify				Position	Bonus Points
Test Track					
A	B◄	C	D		
54	53	52.5	52	Pole	4000
56	55	54.5	54	2	2000
58	57	56.5	56	3	1400
60	59	58.5	58	4	1000
62	61	60.5	60	5	800
64	63	62.5	62	6	600
66	65	64.5	64	7	400
68	67	66.5	66	8	200



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"
"Ed è subito BASIC Vol. II"
Paolo Capobussi e Marco Giacobazzi
"A ciascuno il suo Personal"
Fulvio Francesconi e Fernando Paterlini
"To do or not to do"

In edicola, a sole lire 6.000.



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

SAN FRANCISCO · LONDRA · MILANO

IN EDICOLA

SUPER sinc

SUPER COMMODORE

N°6



SuperSinc e Super Commodore sono idee

J.soft EDITRICE

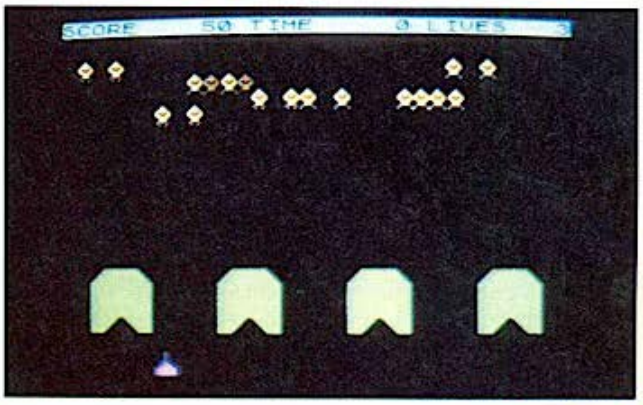
CON CASSETTA

I VIDEOGAME FAI-DA-TE

Proseguiamo la costruzione del nostro Space Invaders con il programma Hurg

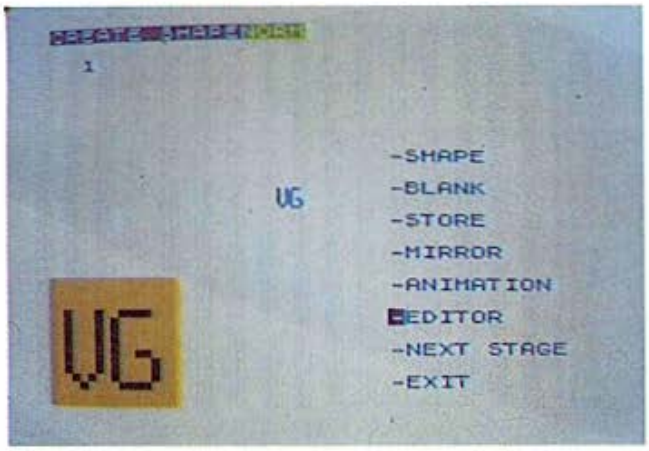
di Fabrizio Guccione e Gabriele Petris



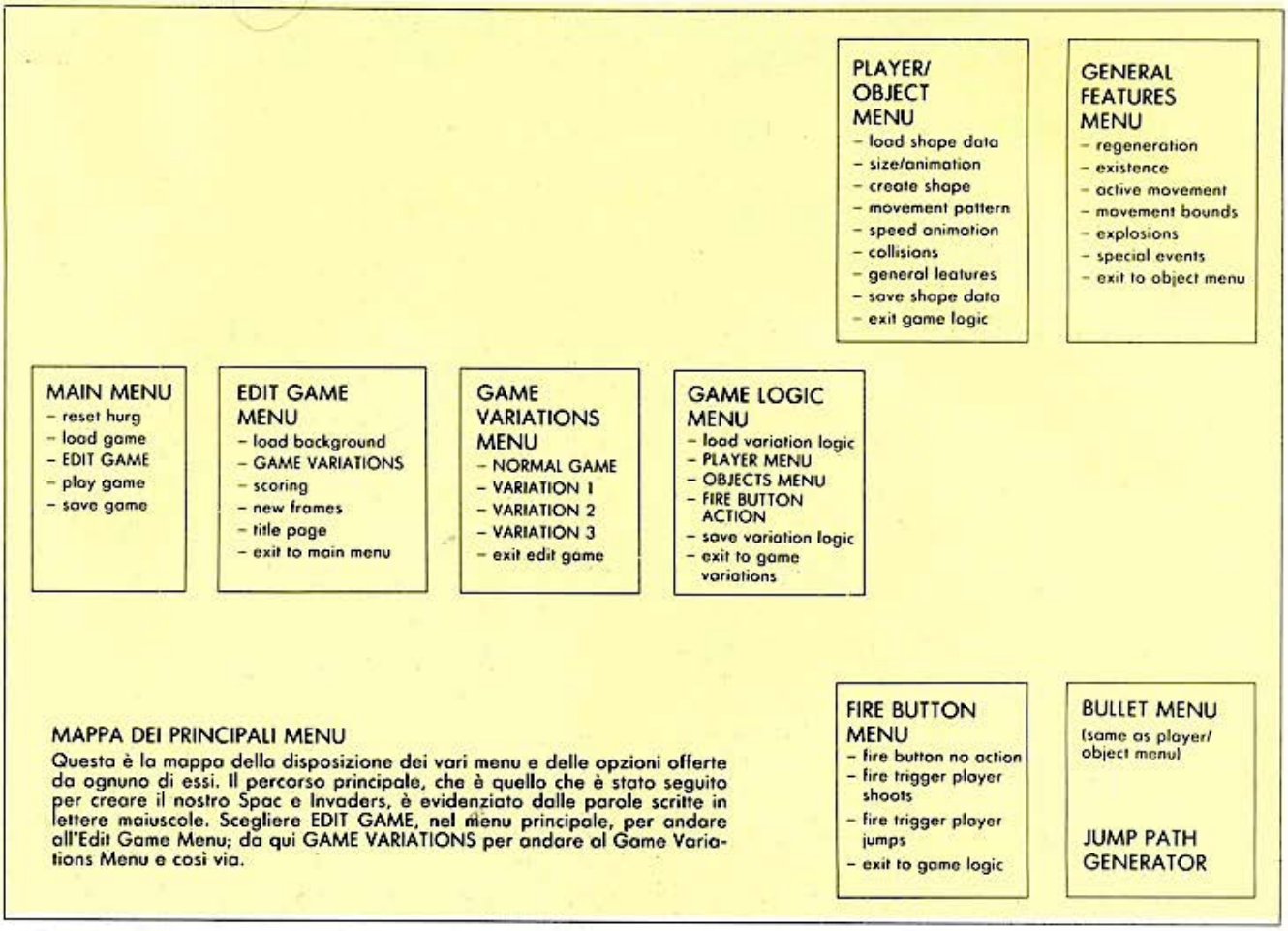


Hurg! Può sembrare il grugnito di qualche animale selvaggio, ma invece è una sigla che stà per *Highlevel User frindly Real time Game designer*, ovvero progettista di giochi in tempo reale a creazione semplificata ma ad alta qualità.
Lunghino come titolo, no? Alla *Melbourne House* hanno però ritenuto che un nome così complicato e altisonante avrebbe descritto efficacemente un programma progettato per creare facilmente e accuratamente giochi da "professionisti".
Per utilizzare Hurg non è richiesta nessuna conoscenza della programmazione e i comandi che dovete utilizzare sono semplici e predisposti in modo tale da impedirvi di commettere errori.
Questo non rende comunque l'utilizzo del programma aperto a tutti, perchè per sfruttare appieno tutte le opzioni di cui dispone occorre una grande pratica d'uso e per chi è inesperto è molto facile perdersi tra l'intricato labirinto di *subroutine*.
Il concetto su cui si basa Hurg è quello dello schermo ad albero (come in *Games Designer)*, ovvero si ha un menù principale, dal quale si può accedere a vari sotto menù, e così via, fino ad arrivare a definire anche i più piccoli dettagli.
Terminato il caricamento, vi verrà chiesto se volete usare la tastiera o il joystick Kempston; i tasti per il modo tastiera sono: Q=alto, Z=basso, P=destra, I=sinistra e 0, V, B o N per fuoco.
Effettuata questa scelta vi verrà visualizzato il menù principale: per selezionare le varie opzioni basterà spostare il cursore lampeggiante con i tasti alto e basso, e premere fuoco per confermare la scelta.
Il menù principale permette di effettuare le seguenti scelte:
Reset Hurg: permette di cancellare ciò che è stato creato, e di ripartire dalle condizioni iniziali.
Load Game: carica un gioco salvato su nastro.
Play Game: serve per "attivare" il gioco creato.
Edit Game: questo comando permette di accedere a un altro menù, per creare o modificare un gioco.
Save Game: salva su nastro il gioco creato. Se, giocando o creando un gioco, vi trovate in difficoltà (non riuscite, ad esempio, ad uscire da una certa situazione), premete il tasto BREAK: tornerete così in condizioni normali.
Scegliendo il comando *Edit Game* possiamo accedere all'*Edit Game Menu*, che comprende:
Load Background: permette di caricare lo scenario su cui si svolgerà il gioco. Questo non è altro che una schermata, che avrete già creato con delle normali istruzioni Basic, oppure con il meraviglioso *Melbourne Draw*, che presentiamo nelle prossime puntate.
Game Variations: serve per accedere al *Game Variations Menu*, che analizzeremo in seguito.
Define Pathways: questo comando serve per creare gli itinerari su cui si muoveranno gli *sprites* che definirete in seguito; è possibile creare fino ad otto itinerari.
Scoring: con questa opzione è possibile assegnare dei punteggi ad eventi che possono accadere quali distruzione di astronavi, conclusione di un quadro, ecc.
New Frame Conditions: permette di definire le condizioni necessarie a finire un quadro; ad

esempio quando tutte le astronavi sono state distrutte, o quando è passato un certo tempo, oppure quando lo sprite manovrato dal giocatore esce dallo schermo.
Title Page: serve per visualizzare un messaggio prima di iniziare la partita (ad esempio, le istruzioni del gioco); per posizionare il testo basta usare i cursori, mentre per terminare occorre premere CAPS SHIFT & ENTER.
Il *Game Variations Menu* è molto potente: esso permette infatti di poter definire, oltre allo svolgimento normale del gioco, fino a tre variazioni dello stesso, (ad esempio, nel nostro Space Invaders, l'esplosione di una astronave, oppure la comparsa dell'astronave bonus...) che potrete richiamare quando è opportuno.
Scelta la variazione da definire, si accede al *Game Logic Menu*, che comprende:
Load Variation Logic: permette di caricare dei dati salvati con il comando *Save Variaton Game Logic*.
Player Menu: questo comando permette di accedere al *Player Menu*, che descriveremo in seguito.
Objects Menu: anche con questo comando si accede ad un menu, denominato *Object Menu*, che è uguale al menu precedente, con la sola differenza che prima di accedervi si deve specificare a quale oggetto (sprite) ci si riferisce (1-8).
Fire Button Action: scegliendo questa opzione, vi verrà chiesto quale uso intendete fare del tasto fuoco; vengono offerte due scelte base, e cioè lo sparo o il salto. Ovviamente per realizzare il nostro progetto dovremo scegliere il primo caso; in tal caso si avrà accesso al *Bullet Menu*, che è simile al *Player/Object Menu*; se invece opterete per la seconda scelta vi verrà proposto il *Jump Generator*, simile al *Path Generator* già analizato (*define pathways*).
Save Variaton Logic: serve per salvare i dati creati con questo menù, che possono essere poi caricati con l'apposito comando *Load Variation Logic*.
Esaminiamo ora il *Player/Object/Bullet menu*. Esso permette le seguenti scelte.
Load Shape Data: permette di caricare in memoria dati salvati con l'opportuno comando Save presente in questo menu.
Size/Animation: questo comando permette di dimensionare, in caratteri, l'oggeto che state trattando, e permette inoltre la scelta dell'animazione.
Shape Generator: è questo un'altro dei punti di forza di Hurg; permette infatti la creazione di *sprite*, della dimensione definita precedentemente, in un modo molto semplice, grazie al potente editor.
Speed Animation: serve a determinare la velocità di animazione di un oggetto (se lo avevate definito animato), e la velocità di movimento dell'oggetto.
Movement Pattern: questa opzione serve a definire i pattern di movimento degli oggetti che avete creato; essi possono essere casuali, oppure potete utilizzare quelli definiti con il comando *Define Pathways*, analizzato precedentemente.
Collision table: serve a: 1) determinare il colore dell'oggetto; 2) determinare il colore sul quale l'oggetto si può muovere; 3) determinare il colore sul quale l'oggetto non si può muovere; 4) stabilire un colore sul quale si può "mangiare" (ad esempio Pacman); 5) stabilire il colore sul quale si ha una distruzione dell'oggetto (i missili del nostro Space Invaders).
Save Shape Data: serve a salvare i dati creati con questo menù.
General features: per mezzo di questo comando si accede al *General Features Menu*, che presenta le seguenti opzioni.
Regeneration: serve a definire la posizione iniziale di un oggetto, e il ritardo che deve intercorrere tra l'esplosione di un oggetto e la sua ricomparsa (l'astronave madre nello Space Invaders).
Existence: è un complemento del comando precedente; specifica se le vostre vite sono limitate, se sì quante sono, se c'è un tempo di durata della vita e, se c'è, quant'è.
Active movement: questa opzione permette di definire le direzioni in cui può si muovere un oggetto (destra/sinistra come la simpatica astronave del nostro esempio), e permette inoltre di assegnare della gravità, nella direzione che noi vogliamo, ad un oggetto.
Movement Bounds: permette semplicemente la definizione dei limiti entro i quali un oggetto si può muovere.
Explosions: esso serve per stabilire la grandezza di una esplosione (piccola/media/grande), e il colore dell'esplosione stessa.
Special Events: un evento speciale è definito come un esplosione speciale; voi dovrete scegliere i colori di ink e paper che determinano questo evento e l'effetto dell'evento, che può essere un aumento del punteggio, la morte di un oggetto o il "mangiamento" di una parte dello sfondo (Pacman).
Complicatino, vero?
Ma una volta capita la funzione dei vari menu e con un pò di pratica vedrete che riuscirete a realizzare degli ottimi videogame degni di voi e del vostro Spectrum.







MAPPA DEI PRINCIPALI MENU

Questa è la mappa della disposizione dei vari menu e delle opzioni offerte da ognuno di essi. Il percorso principale, che è quello che è stato seguito per creare il nostro Spac e Invaders, è evidenziato dalle parole scritte in lettere maiuscole. Scegliere EDIT GAME, nel menu principale, per andare all'Edit Game Menu; da qui GAME VARIATIONS per andare al Game Variations Menu e così via.

IL "NOSTRO" SPACE INVADERS

La prima operazione che si deve effettuare per creare lo Space-Invaders è quella di generare lo sfondo. Per farlo è conveniente utilizzare Melbourne Draw, un ottimo programma che vi consentirà di disegnare agevolmente delle ottime schermate. Nel nostro caso abbiamo creato uno sfondo nero con, nella parte bassa, i caratteristici bunker che vi forniranno un riparo contro i terribili colpi degli invasori.

Terminata questa fase dovrete salvare lo schermo su nastro, caricare Hurg e, con l'opzione *Load Background*, richiamare il lavoro realizzato precedentemente.

Ora, con il comando *Edit Game*, entriamo nell'*Edit Game Menu*, nel quale possiamo definire i punteggi per ogni invasore abbattuto (ad es. 100 punti), i pattern di movimento degli invasori e le condizioni per poter iniziare un nuovo quadro: nel nostro caso la distruzione di tutti gli invasori.

A questo punto dovrete addentrarvi all'interno della complessa struttura di Hurg, scegliendo il *Game Variations Menu* dal quale passeremo, tramite il comando *Normal Game* al *Game Logic Menu*.

Arrivati a questo punto potrete scegliere il *Player Menu* per generare il "cannoncino terrestre", oppure l'*Object Menu* per creare gli invasori.

La struttura ed il funzionamento di questi due menu è molto simile: infatti in entrambi definirete le dimensioni e i contenuti degli sprite usati – l'astronave e gli invasori – la loro velocità di movimento e le condizioni per farli esplodere, in questo caso i colori di INK e PAPER dei proiettili. Inoltre, nell'*Object Menu*, dovrete assegnare agli sprite i pattern creati precedentemente nell'*Edit Game Menu*.

Fatte tutte queste operazioni si torna al *Game Logic Menu*, per scegliere l'opzione *Fire Button Action*, che ci immette nel *Fire Button Menu*: in questo menù si deve scegliere l'azione che deve svolgere il tasto di Fire; nel nostro caso, quando premuto, deve far partire un missile dall'astronave.

Effettuata questa scelta ci si trova nel *Bullet Menu*, che è identico all'*Object Menu*: dovremo quindi dimensionare lo sprite del proiettile, disegnarlo e assegnarli una certa velocità.

Terminate anche queste ultime operazioni, non ci resta che tornare al *Main Menu* per giocare al nostro gioco così faticosamente costruito.



L'AVVENTURA

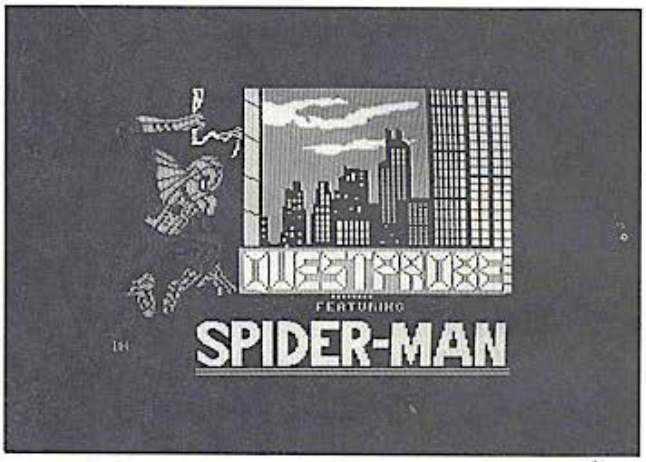
Cari lettori di videogiochi

Siamo la vostra affezionatissima redazione, vi seguiamo fin dal numero 1 della rivista.
Non vi facciamo tutti i complimenti che meritate perché ci vorrebbe una lettera intera quindi passiamo immediatamente alle domande.
1) Com'è che ultimamente riceviamo parecchie telefonate in redazione da avventurieri disperati che ci chiedono di aiutarli a risolvere questo o quel passaggio di un gioco che li sta facendo disperare più del dovuto?
Noi siamo sempre gentili e accondiscendenti e quando possiamo diamo le risposte alle domande fatte, ma – cari lettori – sinceramente non possiamo sempre prestarvi attenzione: abbiamo il giornale da fare e ciò comporta la sua bella dose di lavoro.
Vi preghiamo quindi di evitare di fare richieste telefoniche, perché altrimenti saremo costretti a dirvi – anche se con dispiacere – di no.
2) Com'è che riceviamo tantissime lettere con richieste di aiuti, consigli, soluzioni, mani tese e via dicendo e invece riceviamo pochissime lettere con offerte di aiuti, consigli, soluzioni, mani tese e via dicendo?
Insomma, vorremmo che queste pagine fossero fatte anche e soprattutto da voi. Vorremmo che ci aiutaste a riempire la rubrichetta Consigli & Suggerimenti, non solo quella di Aiuto!
Aiuto!
Ciò nonostante rimaniamo i vostri fedeli redattori.

La Redazione di VG

Piccolo dizionario dei sinonimi

Spesso e (mal) volentieri, gli adventure, per il loro limitato vocabolario, accettano per eseguire un comando una parola (verbo) precisa e non riconoscono i sinonimi della parola.
È quindi necessario riprovare con altre parole fino a trovare quella giusta, anche se questo significa giocare a Vocabolario invece che, per esempio, a Hulk.
Già sarebbe un problema conoscere i sinonimi di una data parola in italiano, figurarsi in inglese!
Per venire in aiuto di tutti gli appassionati di adventure pubblichiamo la prima parte di un "Piccolo Dizionario dei Sinonimi".
Il resto lo pubblicheremo nei prossimi numeri compatibilmente con lo spazio a disposizione.
Non vuole essere esaustivo di tutte le parole usate negli adventure, né di tutti i sinonimi di una data parola (alcune parole sono suggerimenti più che sinonimi), ma pensiamo possa venire ugualmente molto utile in quei momenti in cui si pensa di aver individuato l'azione giusta ma non la parola.
ACCEPT
(accettare, accogliere): receive, take, acquisire, obtain, get.
AID
(aiutare, soccorrere): help, assist, support, tend.
AIM
(mirare, puntare): point, direct, shoot.
ALTER
(alterare, cambiare): change, adjust, move, amend.
AMBUSH
(tendere un agguato, un'imboscata): trap, lure, trick, attack, assault, assail, charge.
ANSWER
(rispondere): reply, respond, say, speak, talk.
APPLY
(impiegare, adoperare): employ, use.



APPROACH
(avvicinarsi, approssimarsi): advance, near, go.
ASCEND
(ascendere, salire): climb, rise, mount, scale, up.
ASK (chiedere): enquire, demand, inquire, beg, question, request.
ATTEMPT
(tentare, provare): try, endeavour, seek. AVOID
(evitare): evade, elude, dodge, shun, run, resist.

Aiuto! Aiuto!

Luca Meneghini di Macerata ha non pochi problemi con **Arrow of Death, Parte 1** e, di conseguenza, non poche domande.
Eccone alcune: a cosa servono i monconi d'albero (Tree stumps) e come si prendono? A cosa servono le parole scritte sulla placca dentro la cantina (plaque on wall)? A che servono le piume d'aquila? Come si sale sul salice sacro?
Caro Luca, noi speriamo che qualche avventuriero sappia le risposte alle tue domande (noi non le sappiamo), ma intanto, per ingannare l'attesa, perché non ci mandi le soluzioni di The Golden Baton (che Luca dice di aver risolto, n.d.r.). Non hai idea di quante persone te ne saranno grate.
F. Caracciolo (il nome è illeggibile) di Genova ci chiede di aiutarlo a risolvere alcuni punti insuperabili di **Twin Kingdom Valley**. N

E' L'AVVENTURA



passiamo direttamente le sue domande ai lettori. Come si fa a prendere la corona del re una volta giunti al castello? E la chiave che ha il drago nella torre nord del castello? Come si fa ad entrare nella crepa della roccia vicino al lago?
Fulvio Baudo di Verbania vuole sapere come si risponde al telefono in **Deadline** e dove è situata la stanza segreta.
Inoltre chiede come si fa ad uscire dalla base in **Gruds in Space.** Per rispondere al telefono in Deadline si prende semplicemente in mano la cornetta (PICK UP PHONE), per quanto invece riguarda la stanza segreta non siamo ancora riusciti a trovarla neppure noi. Saltando a Gruds in Space dovresti specificare bene di che base stai parlando. È da quando l'abbiamo finito che non prendiamo in mano quel gioco e sinceramente non ci ricordiamo di nessuna base.

Consigli & suggerimenti

SPIDERMAN
Per ottenere il cloruro di calcio (calcium chloride), da usare contro Lizard, dovete miscelare – MIX – l'acido cloridrico e il carbonato di calcio nel laboratorio senza però avere con sé sostanze chimiche esotiche (lasciatele fuori del laboratorio).

SHERLOCK
Se giocate a Sherlock (Melbourne House) tenete a mente questo suggerimento di Philip Mitchell, il designer che ha scritto il gioco: «Poiché Watson è un personaggio che impara durante il gioco, il suo personaggio continua progressivamente a consumare sempre più memoria nel computer. Quindi non parlate TROPPO con lui oppure la conoscenza di Watson potrebbe occupare completamente lo spazio disponibile e darvi un "out of memory error"».



THE HOBBIT
Non vorremmo sembrare noiosi ma l'Hobbit continua ad essere il gioco più nominato delle vostre lettere, quindi continuiamo a parlarne. Questo consiglio arriva da Andrea di Pisa e spiega come uccidere il Drago: «A Lake Town portarsi con sé Bard, digitando CARRY BARD. Quando incontrerete il Drago, digitate SAY "SHOOT DRAGON" BARD (oppure SAY TO BARD "SHOOT DRAGON"): il Bard ucciderà il Drago. Se si rifiutasse, non lasciatevi prendere dal panico, ma ridigitate il comando». Nel caso si rifiutasse per due o tre volte, è certo che diventerete cibo per il Drago, quindi la cosa migliore da fare, al primo rifiuto, è andare a Est nello "smooth straight passage", che in ogni caso vi fa guadagnare un 5% di punteggio e poi ritornare da Bard e ridargli il comando.

TEN LITTLE INDIANS
Per aprire la cassaforte che si trova nella stazione bisogna comporre la combinazione esatta, cioè DIAL 1983.

PIRATE ADVENTURE
Questo gioco, conosciuto anche come Pirate Cove, include come molti altri adventure un animale che è tutt'altro da quello che sembra. Si tratta del mongoose, cioè della mangusta. Inizialmente, visto che il gioco contiene dei serpenti velenosi e visto che le manguste sono gran cacciatrici di serpenti, uno penserebbe di portarsela con se per far fuori i serpenti: beh, non va a finire così e fra l'altro se la lasciate libera in mezzo ai serpenti vi accorgerete che non è neanche una mangusta, bensì una donnola, la quale non è affatto gran cacciatrice di serpenti, di galline forse. Insomma, la mangusta non ha altro scopo che quello di portarvi su una falsa pista, quindi lasciatela pure in pace nella capanna d'erba dove la incontrate la prima volta: non serve a niente, se non a prendervi in giro.

NOTA BENE: Coloro che mettono sulle loro missive indirizzo e/o numero di telefono per farsi contattare direttamente da altri avventurieri sono pregati di specificarlo chiaramente sulla lettera. Non ci prenderemo infatti la libertà di farlo se non siete voi a chiederlo.

VIDEOCAMPIONI

Fabio Lo Bianco
22 anni

Vi è mai capitato di trovarvi nella vostra abituale sala giochi, tranquillamente intenti a fare una partita al vostro gioco preferito, e vedere gradatamente formarsi un capannello di gente intorno a un misterioso giocatore, mai visto prima da quelle parti?
Il motivo è facilmente intuibile: l'"intruso" si sta esibendo in prodezze inimmaginabili dalle vostre parti!
Così è accaduto qui nella sala giochi di piazza S. Stefano a Milano: a Hyper Olympic, modello con un bottone per correre e uno per saltare si sfioravano a malapena gli 81000 punti, quando è arrivato Fabio che ci ha dimostrato che si può correre a due mani anche con un solo bottone.
Risultato: 84500 punti con la prima partita, che pian piano Fabio ha ritoccato sino a giungere agli attuali 86400.
"BPC", come si firma Fabio, è un patito di questo gioco, ma non a caso: per lui in un videogioco la grafica è fondamentale.
"La grafica deve essere rispondente alla realtà", insomma un no ad astronavine omini e mostriciattoli vari, più o meno stilizzate; non per niente gli altri campioni con i quali si diletta il nostro Fabio rispondono al nome di Pole Position II e di Bank Panic.
I Laser?
«Belli, ma non sono dei videogiochi, sono poco più di un prova-riflessi»; è un'opinione abbastanza diffusa, soprattutto tra gli addetti al settore, distributori e noleggiatori.
Del resto non ci si deve stupire se i video-laser non riescono a sfondare; stranamente sinora non ci sono riusciti nemmeno i laser-dischi!
Bisogna solo avere pazienza: il futuro è del laser, ma forse non del Laser da solo...
Ma tornando a Fabio, le sue idee sono molto chiare per ciò che vuole fare nella vita: frequenta il 2° anno della facoltà di storia moderna, con lo scopo di conseguire una laurea che gli permetta di partecipare ad un corso biennale per diventare giornalista.
I suoi hobby sono l'informatica (ha un Commodore 16, ma presto o tardi prenderà un CBM 64) e la fotografia; insomma potrebbe anche diventare un pericoloso concorrente per noi di VG!
Scherzi a parte, vi diamo i "personali" di Fabio nel suo gioco preferito, ottenuti grazie ad un sano spirito competitivo, soprattutto rispetto agli altri protagonisti di questa puntata de "I VIDEOCAMPIONI": 100 metri: 8"1; salto in lungo m 9,67; giavellotto m 97,89, 110 H.: 10"45; martello m 99,48; alto m 2,47.



Sotto i tabelloni con i loro record, da sinistra a destra: Fabio Lobianco, Biagio Banigi e Luca Santorsola.

Biagio Banigi & Luca Santorsola
19 anni (entrambi)

Chi fosse passato qualche mese fa nella sala giochi di porta Venezia a Milano (che recentemente si è rimodernata e ha assunto il nome di New York Games) avrebbe potuto vedere un modello con tre bottoni di Hyper Olympic, (nella versione che continua dopo il primo match,) con memorizzati dei record strabilianti firmati "B.L".
Questa fantomatica sigla è rimasta avvolta nel mistero finché non abbiamo incontrato Fabio Lobianco, che dopo qualche giorno ha organizzato lo storico incontro con Biagio & Luca (ecco spiegata la sigla!).
Per confermare il loro buon diritto ad essere considerati insieme a Fabio degli "dei" in questo gioco, vi proponiamo subito i loro personali, ottenuti sul modello con tre pulsanti:
100 metri: 7"70; salto in lungo: m 9,71; giavellotto: oltre 100 m; 110 H: 9"72; martello: sopra i 100 m; alto m 2,51.
Per eliminare ogni nostra incredulità ci hanno fatto vedere dal "vivo" dei risultati molto vicini ai loro "top", addirittura su un modello con solo due pulsanti.
In effetti Luca è soprannominato anche "braccia bianche", perché è dotato di una velocità realmente s

mentre Biagio, pur essendo discretamente veloce, è molto abile nel dare la giusta gradazione a lanci e salti.
Luca è il prototipo del giocatore professionista: ha una tale grinta che quando "punta" un videogioco quasi sempre è quest'ultimo che ha la peggio: ha cominciato a giocare all'epoca di Explorer e di Vanguard, ma è stato con Galaga che la sua "carriera" ha avuto una svolta.
L'incontro tra Biagio e Luca è avvenuto proprio a Galaga: a furia di sfide piene di acceso antagonismo riuscirono a toccare il milione senza usare il famoso trucco che disarma gli insetti maledetti.
Biagio all'apparenza è più calmo, ragionatore, affronta i giochi con più raziocinio, in maniera meno istintiva, ma alla fine i risultati sono gli stessi: un record dietro l'altro, e nell'AIVA Scoreboard cominciano già a comparire i nomi di entrambi!
Biagio ha finito da poco una scuola come tecnico industriale nel campo elettronico (naturalmente!), mentre Luca ha optato per un corso biennale di informatica della Regione; ora entrambi sono in attesa di svolgere il servizio militare.
E poi?
Forse sotto sotto hanno la speranza di poter diventare un giorno dei videoatleti professionisti.
E "dulcis in fundo" un consiglio di Biagio: "Cercate sempre di guardare anche quando giocano gli altri: c'è sempre da imparare, soprattutto dagli errori!"

Maurizio Miccoli

PER PARTECIPARE ALLA VIDEOGARA E ALLA HIT BIT UTILIZZATE I TAGLIANDI IN FONDO ALLA RIVISTA

Ecco l'elenco completo dei 100 Jacksoniani, fortunati vincitori del concorso abbonamenti Jackson '85.

CONGRATULAZIONI!!!



Airoldi Marco
Via R. Felisatti, 5
44100 Ferrara
Aliboni Enrico
P.zza d. Repubblica, 19
27026 Garlasco (PV)
Amabili Stefania
Via M. Bartolotti, 8
48023 Marina di Ravenna (RA)
Alessandrelli Fabio
Via Fano, 35
60128 Ancona
Antolini Mariano
Via Isnardi, 32/19
16016 Cogoleto (GE)
Antonelli Antonio
Via Adriatica Vico X, 8
66036 Orsogna (CH)
Bandello Melida
Via Pasubio, 4
37045 Legnago (VR)
Barzaghi Giovanni
Via S. Stefano, 83
20057 Vedano al Lambro (MI)
Boschiero Bruno
Via Rizzoi
33091 Castelnuovo Del Friuli (UD)
Basile Modesto
Via L. Sturzo, 39
67100 L'Aquila (AQ)
Beccari Alberto
Via XXV Aprile
46010 Bredo Cisoni (MN)
Benedetti Ario
Via Pigafetta, 32
00154 Roma
Biancheri Giovanni
Via S. Rufino, 16
16040 Leivi (GE)
Brizzi Andrea
V.le Europa, 18
39100 Bolzano
Burzagli Laura
Via Traversi, 7
50127 Firenze
C.B.L. Computers s.n.c.
Via S. Carlo, 13
98060 S. Angelo di Brolo (ME)
Casudi Alessandro
Via Benanducci, 6
72021 Francavilla Fontana (BR)
Careddu Mauro
Via Is Mirrionis, 95
09100 Cagliari
Carettoni Roberto
Via Europa, 21
20010 Pogliano Mil. (MI)
Caporale Enzo
Via Ten. Vitti, 93
70043 Monopoli (BA)
Caselli Aldo
P.zza Calazzo, 3
20124 Milano
Cassai Fulvio
Via Papa Giovanni XXIII, 36
20097 Melegnano (MI)
Ceccato Giovanni
Via Pacinotti, 4
36060 Romano D'Ezzelino (VI)
Chiavieri Renato
P.zza Mazzini, 20
44030 Serravalle (FE)
Chillà Aldo
Via Verdi, 6
50055 Lastra a Signa (FI)
Cogliati Francesco
Via Friuli, 22
20092 Cinisello B. (MI)
Cursaro Paolo
Via Nazionale, 100
84040 Capaccio Scalo (SA)
D'Amico Michele
Via Giotto-P.zza Gabriella
81100 Caserta
De Carlo Franco
Via Bertola, 9
10121 Torino
Di Stefano Gaetano
Via Scarcella, 67
95030 Trappeto (CT)
De Marzo Silvio
Via Napoli, 5
89024 Polistena (RC)
Fabbretti Giuseppe
Via Delle Baleniere, 92
00121 Ostia Lido (Roma)
Fabbri Fabio
Via Cellini, 16/C
57023 Cecina (LI)
Fantechi Renzo
Via Forlivese, 29
50065 Pontassieve (FI)
Farroni Pierluigi
Via Borgo S. Lorenzo, 2
62020 Loro Picno (MC)
Fogliano Pierluigi
Via Capocelatro, 22
20148 Milano
Galliano Bruno
Via G. Ferraris, 39
15100 Alessandria
Gavinelli Sandro
Via Libertà, 52
28043 Bellinzago (NO)
Ghezzo Guglielmo
Via dei Pini, 58
45010 Rosolina (RO)
Giordano Giancamillo
Via M. Ausiliatrice, 36
10152 Torino
Grilli Giuliano
Via Di Mezzo, 33
41032 Cavezzo
Guerrini Roberto
Via Pascoli, 3
53027 S. Quirico D'Orcia (SI)
Jannoni Sebastianini Giulio
Via Livorno, 89
00162 Roma
I.T.I.S. "A. Volta"
P.zza S.M. della Fede, 16
80141 Napoli
I.T.I. di Castelfranco Veneto
Via dei Carpani, 19
31033 Castelfranco V. (TV)
I.P.S.I.A. "Giorgi"
Via Tenaglia, 53
31100 Treviso
Lanza Dino
Via Virgiliana, 3
46100 Mantova
Lanza Pietro
Via degli Eucalipti, 14
84100 Salerno
Levi Moise
Via Sammartini, 37
20125 Milano
Lignocchi Roberto
Via B. Bonini, 11
25127 Milano
Loretelli Albertino
Via dei Villini, 23
04011 Aprilia (LT)
Lunghi Giuseppe
Via Gramsci, 5
26013 Crema (MI)
Luparia Renato
Via Vallescura, 185
15030 Conzano (AL)
Mangiaracina Antonio
Via Vill. Messina, 5
92018 S. Margherita di Belice (AG)
Marcelli Rossella
Via G. Nadi, 14
40139 Bologna
Marchi Raffaele
Via Metauro, 38
65010 S. Teresa di Spoltore (PE)
Martini Francesco
Via Passo del Turchino, 60
00139 Roma
Micro Control snc
Via Claudia, 4557
41056 Savignano S/Panaro (MO)
Montaperto Giuseppe
Via della Liberazione, 43
20090 S. Maurizio al L. (MI)
Morgano Oreste
Via Nazionale, 127
94010 Calascibetta (EN)
Musacchia Benedetto
Via Terra Santa, 92
90141 Palermo
Natalini Simone
Via Ciurini, 25
56013 Marina di Pisa (PI)
Nocera Gaspare
Via Edif. A 36
21020 Ispra (VA)
Obertino Silvio
Via Valle Soana, 59
10085 Pont Canavese (TO)
Olivari Claudio
Via Piave, 6
46034 Governolo (MN)
Olmi Monica
Via Pietro Donati
26013 S.M. della Croce - Crema (CR)
Pagnini Marco
Via Partigiani, 15
61100 Pesaro
Pala Bruno
Via Matteotti, 33
09026 San Sperate (CA)
Pennestre Claudio
Via C. Cavour, 21
34077 Ronchi del Legionari (GO)
Perpignani Andrea
Via Tuberose, 8
20146 Milano
Piana Guido
Via Petrarca, 39
07021 Arzachena (SS)
Pizzirani Luigi
Via Pessina, 34
70125 Bari
Poli Carlo
Via Stradella, 1
20129 Milano
Pool Informatica
Via Emilia S. Stefano, 9/c
42100 Reggio Emilia
Prioti Gabriele
Via Paziani, 2
28025 Gravellona Toce (NO)
Rapaccini Silvio
Viale R. Margherita, 84
57025 Piombino (LI)
Riterossi Mario
Via Cerreto di Spoleto, 48
00181 Roma
Rossi Alessandro
Via Yuri Gagarin, 5/2
40044 Pontecchio Marconi (BO)
Rossi Guido
P.zza Vittorio Emanuele II, 5
50065 Pontassieve (FI)
Russo Enrico
Via Cocciapuoti, 58
84014 Giuliano (NA)
Sammarco Giovanni
Via del Faro, 72
74020 San Vito (TA)
Sardano Filippo
Lgo Veneziani, 16
70043 Monopoli (BA)
Satema di G.&L. F.lli Grillo
Via Milano, 473
13069 Vigliano Biellese (VC)
Schiesaro Roberto
Via Porta Po, 47
45100 Rovigo
Scala Livio
Villaggio Riviera, 35
32010 Farra D'Alpago (BL)
Scatta Eligio
Via Castella, 65
12039 Verzuolo (CN)
Sessa Sergio
Via Gramsci, 42
20099 Sesto S. Giovanni (MI)
Sestito Aurelio
Via Martelli, 14
88064 Chiaravalle Centrale (CZ)
Sichel Teresa
Via Volontari del Sangue, 1
29010 Pontenure (PC)
Sparaco Lucio
Via Aldo Moro, 169
81055 S. Maria Capua Vetere (CE)
Talebbe Silvano
Via Purocelo, 21
40026 Imola (BO)
Tarallo Vincenzo
Via G. D'Agostino, 18
89029 Taurianova (RC)
Terzia Simonetta
Via Terpi, 17/6
16141 Genova
Tincani Daniele
Via Trieste, 6
55040 Retignano di Stazzema (LU)
Tomasello Miguel Angel
Via S. Tiziano, 5
31020 Zoppè di S. Vendemiano (VI)
Tuccella Silvano
Via Madonna d. Misericordia, 12
66100 Chieti
Turci Andrea
Via Darmeletto, 84
28041 Arona (NO)
Turnu Efisio
Via Cesare Balbo, 16
09170 Oristano (OR)
Zattoni Raffaele
Via Palazzolo, 8
48020 S. Romualdo (RA)
Zollo Sandro
Via Monastero, 127/1
17026 Noli (SV)



SPIEGACOMPUTER

La non-macchina computer

Sono molte le lettere dei lettori che denotano una totale confusione fra ROM, RAM, memoria di massa e tante altre cose di quelle di cui normalmente si parla fra appassionati di computer.
Ed ecco che mi sono detto: «Bitbit, tu sei lì a parlar di stringhe, e quelli magari pensano alle scarpe!»
«Bitbit» mi continuo a dire «perchè una volta tanto non ti metti lì con santa pazienza e gli spieghi più o meno come funziona un computer?»
«Bitbit» mi rispondo «occhèi, mi hai convinto!»
E voi, ragazzi, attenti: è ora che vediate il computer per quello che è, ossia un congegno che sa fare dei conti.
Visto che è un congegno idoneo a fare calcoli, pubblicarne e memorizzarne i risultati, un computer possiede:

1) un *dispositivo di ingresso* dei dati sui quali occorre fare i calcoli;
2) un *processore* che effettua i calcoli su dati entrati;
3) un *magazzino* dove si memorizzano i risultati;
4) un dispositivo che consente *l'uscita* e la pubblicazione dei risultati.

Cerchiamo di riconoscere questi elementi in un comune computer:

1) *il dispositvo di ingresso* è la tastiera: attraverso di essa noi comunichiamo al computer dei dati, che vengono elaborati secondo le modalità previste dal programma.

2) *dispositivo di calcolo* è il microprocessore e il sistema che lo circonda: nei piccoli computer questa parte si trova praticamente sotto la tastiera stessa, nei personal è un dispositivo spesso congiunto all'unità che gestisce i dischi di memoria.
3) *il dispositivo di memoria* interna al computer è in pratica tutt'uno con il dispositivo di calcolo, mentre il dispositivo di memoria esterna è un supporto fisico: un nastro di una cassetta, la superficie di un disco, il micro circuito di una cartuccia.
4) *il dispositivo di comunicazione dei risultati* può essere il video, una stampante, un plotter (macchina per disegnare), ma anche un sintetizzatore a voce.

indagheremo assieme sul modo di lavorare di ciacun dipositivo, cominciando dal più... caratteristico: la tastiera

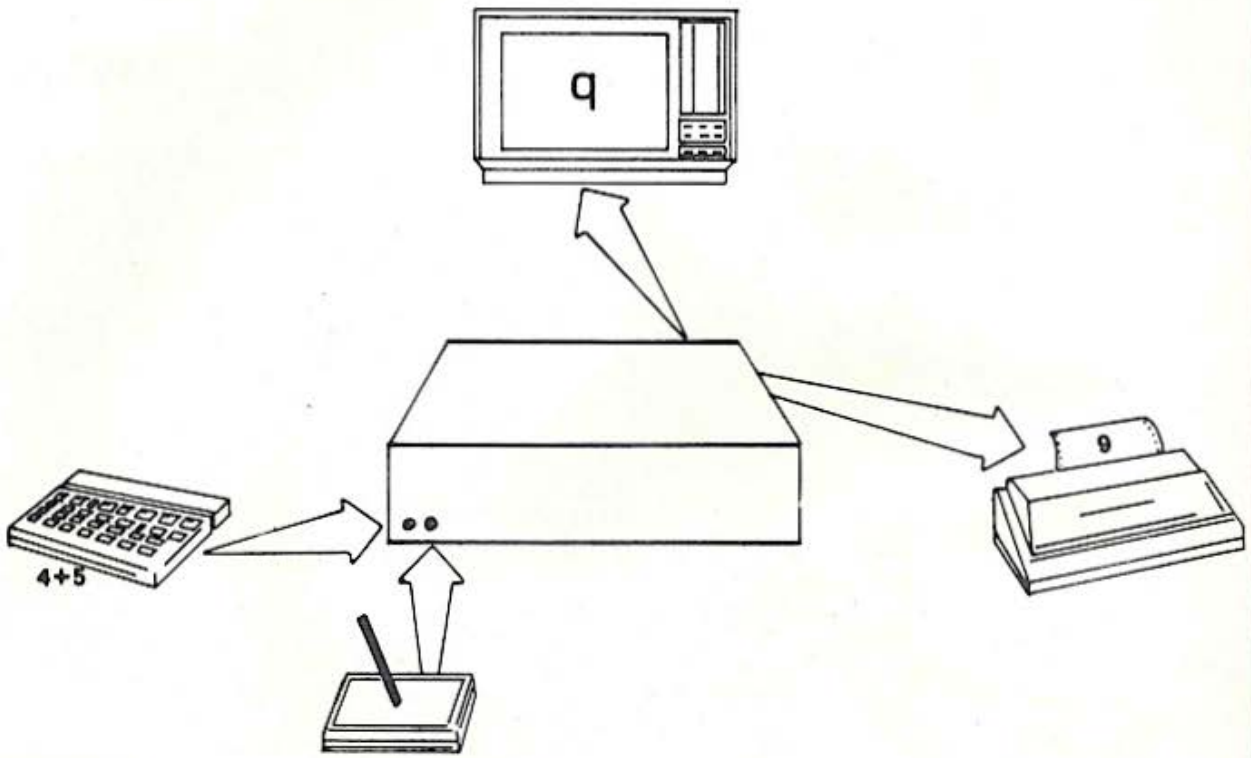
1) TASTIERA: può essere italianizzata, oppure, più frequentemente, in standard cosidetto QWERTY, dalla disposizone dei primi sei tasti alfabetici. Ad ogni tasto sono associati più caratteri, come sulla macchina da scrivere, solo che il computer non è vincolato dalle rigide limitazioni della meccanica, e quindi può ospitare ben più di due caratteri per ciascun tasto: lo Spectrum della Sinclair, per esempio, ha sei funzioni per ogni tasto!
Ciò è possibile poichè in realtà il computer legge la tastiera come un insieme di numeri: ad ogni funzione di ogni tasto è associato non il simbolo che noi vediamo sul tasto, bensì un numero di codice.
Se ogni computer utilizzasse codici diversi, vi sarebbe la più totale incomunicabilità fra i vari computer: e così si è raggiunta una convenzione per l'assegnazione di numeri di codici uniformati: tutti i caratteri compresi fra lo spazio vuoto e la lettera z minuscola, includendo quindi i numeri e i simboli ortografici, è standardizzata nella normativa ASCI, che è stata importata soprattutto dalle telecomunicazioni di dati.
In tutti i computer, dunque, la lettera A maiuscola è il carattere n. 65, la lettera a minuscola è il carattere n. 97, lo spazio vuoto è il carattere n. 32, e così via.
Il sistema di codificazione dispone di un numero maggiore di codici (256 nei più diffusi computer a otto bit), il che consente ai progettisti di creare altri caratteri, come per esempio i simboli grafici, utili per creare decorazioni e figure, o caratteri di controllo, che vengono interpretati dal computer come vere e proprie istruzioni: purtroppo per questi caratteri non c'è alcuna standardizzazione, e questo è uno dei tanti motivi per cui i programmi progettati per un computer non possono essere eseguiti da un computer di diverso modello.

Altri dispositivi di ingresso

I joystick trasmettono al computer informazioni identiche a quelle della tastiera: dei numeri di codice per la precisione compresi fra il n. 0 e il n. 255. Il numero trasmesso è in funzione della posizione in cui si trova la leva.
Lo stesso avviene con un lettore di codici a barre, con una tastiera musicale, con un misuratore di tensione: sono tutti dispositivi di INPUT, ossia di ingresso dei dati.
La loro caratteristica è quella di trasformare e uniformare dei dati in ingresso in un numero, che il sistema operativo provvederà a interpretare secondo le istruzioni del programma.

Bit Bit

UNA CONFIGURAZIONE TIPO



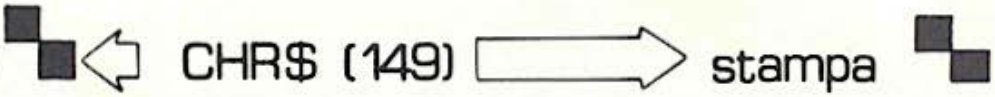




Q ⇦ CHR$ (81) ⇨ stampa Q

q ⇦ CHR$ (113) ⇨ stampa q





A.I.V.A. SCOREBOARD



I record che arrivano all'AIVA sono tantissimi chiediamo la massima serietà. Nel vostro interesse, mandate tutti i vostri record corredati dal TAGLIANDO (o fotocopia o fac-simile!, che trovate in fondo alla rivista, INTERAMENTE COMPILATO. Vi ricordiamo che saranno escluse: le schede pasticciate, (se commettete un errore dovete rifare la scheda!), quelle senza la FIRMA del gestore o con più record insieme: UNA SCHEDA = UN RECORD.
È preferibile che la scheda sia compilata in stampatello, ma dove si richiedono le firme dei testimoni ci vogliono delle FIRME vere e proprie.
Ricordate che non ci sono solo i primi, e l'AIVA compila apposite classifiche che tengono conto di tutti i punteggi superiori ad un limite minimo, che logicamente varia secondo il gioco in questione.
Fatevi dire dal gestore il LIVELLO DI DIFFICOLTÀ del gioco; ricordate che non deve essere inferiore al FACTORY (il livello consigliato dalla casa costruttrice).
Infine se volete rendere inoppugnabili i vostri record mandate anche una foto con il suo negativo o meglio, una diapositiva.

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

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. Giurato	"Las Vegas"	TV	-			-
Blaster	-					-			VG 20
Boggy 84	435350		L. Magni		PV	-			VG 18
Bomb Jack	20010960		G. Bondavalli		MO	-			VG 19
Buck Rogers	624684		C. Durante		BS	-			-
Bump & Jump	2429540		M. Donadio		RM	1971000	M. Ternasky	USA	VG 5
Burger Time	4059350	□	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
	999990	□	M. Pintus		OR				
	999990	□	L. Grande	"Las Vegas"	TV				
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. Holfman	USA	VG 7
Dig dug	-					4129600	K. Arthur	USA	VG 6
Donkey Kong	643100		A. Nocenti		BO	874300	B. Mischell	USA	VG 1
Donkey Kong jr.	-					1259300	C. Frampton	USA	VG 2
Donkey Kong 3	460100		V. Mangialico		MI	-			VG 21
Do Run Run	268740	●	C. Margaroti						
Dragon's Lair	934000		G. P. Morini		RA	558724	J. Boone	USA	VG 17
Elevator Action	35850		G. Marcato		PD	-			-
Equites	8783650	□	G. D'Angelo		BS	-			-
Exciting soccer	448340		E. Zanetti		MI	-			VG 16
Exerion	846400		G. Cerlini		RE	-			VG 21
Explorer	-								VG 24
Eyes	7459400		M. Miccoli		MI	23222320	R. Elliot	USA	VG 3
Firefox (Hard)	400966	□	L. Santorsola		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. Pontalillo		MI	-			-
Gaplus	240150		M. Cremagnani		MI	-			
Gyrodine	-					-			VG 24
Guzzler	3049590		M. Gaspari		BS	431108	M. Klug	USA	-
Gyruss	36210000		G. Carlino		BO	28015900	D. Wissman	USA	VG 11
Hunch Back	478700		R. Picelli		VI	-			-
Hyper Olympic									
(solo joystick/1M)	90210		M. Miccoli		MI	-			VG 15
(joys + puls./1M)	95340		L. Calderone		AQ	-			
(2 puls./1M	86400	●	F. Lobianco		MI	-			
(2 puls.)Coppia	89080	●	F. Lobianco		MI	-			
			L. Santorsola		MI	-			
Hyper Sports									
(joys. + puls.)	341420	□	M. Toigo	"Las Vegas"	GO	-			VG 19
(joys + puls./1M)	153770	●	R. Picelli		VI				
Intrepid	37920		G. Gavezzotti		BG	-			-
Jack Rabbit	2920000		M. Pellegrini		SV	-			-
Joust (new chip)	454000	□	M. Di Stefano		TO	101192900	R. Gerhardt	Canada	VG 6
Jr. Pac Man	45220		F. Viscardi		PD	-			-
Jungle King	-					1510220	M. Torcello	USA	VG 2
Juno first	31341480		A. Zanetti		MI	-			VG 12
Kangaroo	71700	□	M. Miccoli		MI	921800	D. Kirk	USA	VG 4
Karate Champ 1	117000	□	I. Tarantino		TO				VG 23
Karate Champ 2	224400	□	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	-			
Mad Planets	63457	●	I. Tarantino		TO	-			VG 20
Mario Bros	1376000		M. Ruozi		MI	-			VG 20
Megazone	1518740		P. Izzo		MI	-			VG 19
Mikie	518000	□	G.P.Quidacciolu		GO				VG 23
Money money	4064500		I. Vanoncini		BG				-
Moon patrol	409130		A. Rimicci		SV	1214600	M. Robichek	USA	VG 2
Motorace USA	3612200		E. Salardi		VR	2058100	L. Holman	USA	VG 11
Mouse trap	19650250		M. Bruni		MO	61336060	B. Bradham	USA	-
Mr. Do	8277600		S. Michelatti		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. McVey	USA	VG 10
Pac Land	298890	□	A. Buono		MI	-			VG 21
Pengo	454000		F. Vasta		TO	1011370	R. Day	Australia	VG 4
Pickin	158830	●	M. Gaspari		MI	-			-
Pitfall II	118410	●	M. Miccoli		MI	-			VG 27
Pole Position	-					66910	M. Klug	USA	VG 7
Pole Position II (4 giri									VG 17
(Test)	65870		F. Comolli		MI	-			
(Fuji)	63200	□	M. Miccoli		MI	-			
(Suzuka)	60040	□	F. Comolli		MI				
(Seaside)	59610	□	R. Cossu		MI	-			
Pooyan	1175600	□	B. Banigi		MI	364550	R. Marsh	USA	VG 3
Popeye	268000		M. Padroni		OR	1232250	S. Harris	USA	VG 5
Portraits	-					-			VG 12
Pro Soccer	67450	□	F. Panelli		MI				
Punch Out	-								

LA PAGINA DEI RECORD

La classifica dei Record

GAME	REC. ITAL.		GIOCATORE	C. ACCR. AIVA	PROV.	TWIN GAL.	GIOCATORE	STATO	REC.SU
Q + Bert	10556350		F. Lio		TV	32204485	M. Lee	Canada	VG 5
Qix	-					1666604	B. Camden	USA	VG 2
Ring Fighter	524400		L. Da Col		MI	-			VG 25
Rio Bravo	3498000	□	S. Picelli		VI	-			-
Roc'n'rope	487760		A. D'Ambrosio		RM	-			VG 9
Scorpion	66740		C. Polvara		CO	-			-
Scramble	278170		F. Pulè		BO	-			VG 24
Scrambled egg	-					-			VG 10
Senjyo	133300	●	F. frati		FI	-			-
Sky lancer	407500		A. Parenti		RE	-			-
Space ace						-			-
(Cadett	289004		S. Miccolis	"Las Vegas"	TV	-			
(Captain)	487366		S. Miccolis	"Las Vegas"	TV	-			
(Space Ace)	572602		S. Caggegi		RM	-			
	572602		F. Tobaldo		PD	-			
Space dungeon	13113580		S. De Boni		VE	10505915	R. Lilly	USA	-
Star Force	436700	□	M. Miccoli		MI	-			VG 26
Star Wars	2533000		A. Priora		MI				-
Stinger	1387020		A. Priora		MI	-			-
Super Basketball	1174310	□	L. Santarsola		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. Vezzolini		MO	162500	J. Adams	USA	-
The Return of the Jedi	749170	□	M. Miccoli		MI	-			VG 26
Time pilot	12344700		I. Tarantino		TO	11548400	M. Zukjey	USA	VG 6
Time pilot 84	554600		A. Ciccarelli		MI	-			-
Tube panic	506629		S. Levati		MI	-			-
Tutankham	386360	□	F. Bigliazzi		MI	-			VG 4
Up'n down	71590		O. Bellasio		MI	-			-
Vanguard	342800		M. Baldi		PT	3110100	S. Wiliams	USA	VG 14
Vastar	1698530		M. Cassaniti		PR	-			VG 18
Video hustler	1022530	□	R. Bollina		MI	-			VG 20
VS. tennis	-								VG 25
Vulgus	452250		S. De Boni		VE				-
Water ski	98690		E. Zanetti		MI	-			-
World tennis	307250	□	R. Borio		TO	-			VG 3
Xevious	7009660		M. Borroni		MI	4000200	B. Horne	USA	VG 9
Yellow cab	92340	□	M. Miccoli		MI	-			VG 24
Yie Ar Kung Fu	-								VG 26
Zaxxon	-					3839550	E. Burch	USA	VG 3

A.I.V.A. CONTEST

Ecco la prima iniziativa riservata esclusivamente ai Centri Accreditati A.I.V.A. e ai soci A.I.V.A.: l'A.I.V.A. CONTEST, una supervideogara dedicata ai coin'op.
La gara si svolge su quattro videogiochi da bar e il premio è quanto mai allettante: 2 abbonamenti, uno a Videogiochi e uno ad H.C., per ciascun gioco.
Cosa bisogna fare per vincere?
1. Bisgona essere tesserati A.I.V.A.
2. Bisogna recarsi in uno dei seguenti Centri Accreditati:
– Lo sgamotto – via Vitt. Emanuele 213 – Calenzano (FI)
– Las Vegas – via Roma, 29 – Treviso
– Aleph Club – via San Giorgio, 45 – Lucca
– Seven Up – via Peruzzi, 22 – Carpi (MO)
– Street Gales – via Cavour, 63 – Senago (MI)
– New York Game – p.za Oberdan, 3/17 M Milano
3. Bisogna fare il record su uno dei seguenti giochi: KUNG FU MASTER (IREM) – PAC LAND (NAMCO) – 1942 (CAPCOM) – EXERION (SEGA; solo fino al primo CHALLENGING STAGE)
4. Bisogna... accendere un cero...
scherzi a parte, non dovete fare più niente: sarà il Centro Accreditato che si preoccuperà di documentare la vostra impresa e che ci segnalerà direttamente il nuovo record; se nessuno riuscirà a battervi nel giro di 2 mesi, gli abbonamenti saranno vostri.
E se nella vostra zona non ci sono Centri accreditati? Un vecchio adagio dice: "Aiutati, che Dio ti aiuta"... Andate nella vostra sala giochi e convincete il gestore ed affiliarsi: questa è solo la prima di molte iniziative riservate a loro, nonché a voi!

Per ogni informazione, vi rammentiamo che la sede dell'A.I.V.A. è in via Ariberto, 20 – MILANO – telefono 02/8394177-8360720.

CAMPIONI A USTICA: LE FINALI AIVA

Il momento fatidico della finale del 1° Campionato italiano di Video Atletica è ormai vicinissimo: sapremo finalmente chi saranno i migliori videoatleti italiani, quelli che entreranno a far parte della nazionale di Video Azzurri.
La finale, come abbiamo già detto, si svolgerà nella suggestiva cornice del villaggio di Punta Spalmatore nell'isola di Ustica, all'interno del 1° Festival Europeo del Software, la manifestazione indetta da Archimede Informatic in Progress, che si svolgerà nella bellissima isola del Tirreno dal 29 giugno al 6 luglio.
I finalisti – cioè i vincitori delle qualificazioni regionali – verranno invitati dall'organizzazione della manifestazione al villaggio e nella cornice delle bellezze naturali di Ustica si daranno battaglia in una "sala giochi" realizzata appositamente in riva al mare.
La finale si svolgerà secondo il regolamento AIVA che prevede una gara articolata su cinque giochi.
La classifica finale verrà calcolata sulla base dei punteggi percentuali conseguiti nelle cinque prove che verranno sommati per ottenere la percentuale finale.
I primi cinque concorrenti entreranno a far parte della nazionale di Video Azzurri e rappresenteranno l'Italia nelle sfide con rappresentative di altri paesi: un onore che si saranno conquistati sul campo!
Agli altri resterà la consolazione di potersi ritemprare dalle dure battaglie a colpi di joystick al sole di Ustica.
Ma non solo.
Potranno vedere in anteprima i programmi vincitori del con-

corso "Forse c'è un genio alla tastiera del tuo personal computer", organizzato da Archimede Informatic in Progress, se non addirittura far parte delle giurie pubbliche che sceglieranno i programmi vincenti.
Il concorso vuole essere un punto di partenza per stimolare la creatività e l'ingegno italiano nella produzione di software per home e personal computer, così da portare l'Italia alla pari con altri paesi in un settore – quello del software di estrema importanza per lo sviluppo dell'informatica.
Il concorso è articolato in dodici categorie e per ciascuna di essa verranno premiati i tre migliori programmi che riceveranno rispettivamente un floppy d'oro, d'argento e di bronzo.
Le categorie previste sono le seguenti:
- ricreazione (giochi, intrattenimento)
- arte (musica, grafica, immagini)
- sport
- scienze
- ambiente e turismo
- didattica
- tecnica
- salute
- servizi
- casa
- ufficio
- azienda

La selezione dei programmi avviene in due fasi.
In una prima fase si vaglieranno i programmi in base ad alcuni criteri messi a punto dall'Istituto di Cibernetica dell'Università degli Studi di Milano.
Nella seconda fase verranno giudicati da giurie pubbliche di partecipanti al Festival del Software di Ustica i programmi vincitori.
La finale del 1° Campionato Italiano di Video Atleti e il concorso sono solo alcuni degli avvenimenti in calendario durante la settimana del Festiva.
Il programma è fittissimo e alterna momenti di studio e dibattito a momenti di festa e relax.
Ecco, giorno per giorno, tutto quello che avverrà a Ustica durante il Festival del Software.

SABATO 29 GIUGNO
Nel pomeriggio cerimonia inaugurale, Convegno su "Mezzogiorno, innovazione e nuove tecnologie".
In serata spettacolo di folclore siciliano.

DOMENICA 30 GIUGNO
Convegno in collaborazione con la *FAST* sull'"intelligenza artificiale e sistemi aperti".
In serata tavola rotonda sul software: "La potenzialità dell'imprenditorialità minore".

LUNEDÌ 1 LUGLIO
Convegno e presentazione del progreggo "Esprit" della Comunità Europea in collaborazione con il *Ministero della Ricerca Scientifico.*
In serata spettacolo con Gigi Proietti.

MARTEDÌ 2 LUGLIO
Convegno sulle prospettive dell'informatica nel settore politico e rapporti sociali in collaborazione con il *Centro Einaudi di Torino.*
In serata tavola rotonda con rappresentanti dei maggiori partiti.

MERCOLEDÌ 3 LUGLIO
Convegno su Informatica, territorio e casa in collaborazione con il *Censis.*
In serata dibattito sulla difesa ambientale.

I CAMPIONI DI TREVISO *SELEZIONE LOCALE*



Alla 3ª MOSTRA DEL SOFTWARE OFFICE AUTOMATION DI TREVISO
La sala giochi Las Vegas di Treviso, nostro centro accreditato da ormai un anno, ha organizzato la 4ª selezione, del campionato A.I.V.A. che ormai sta volgendo al termine.
I concorrenti si sono confrontati su 5 giochi: Pitfall II, Galaxy Ranger, Pinball, Pac Land e Hyper Holimpics.
La grossa affluenza di pubblico ha permesso una

LA PAGINA DEI RECORD

DEL CAMPIONATO A.I.V.A.

selezione su 250 persone e i primi 5 classificati hanno ottenuto delle medie di punteggio altissime.
Vincitore assoluto Mariano Albarella di Treviso, studente di informatica e videogiocatore a tempo perso:
2° classificato Mauro Toigo di Treviso, studente e arditissimo videogiocatore;
3° Fabrizio Breda di Treviso;
4° Cristiano Trambi di Treviso e 5° Gerolamo Congo sempre di Treviso.
Hanno partecipato anche parecchie ragazze ottenendo dei buoni risultati, ma indubbiamente i primi 5 hanno raggiunto delle medie veramente sbalorditive.
Mariano si è classificato con l'80,46%, seguito da Mauro con un 78,99%, Fabrizio con 72,10%, Cristiano con 68,81% e infine Gerolamo con 67,91%.
L'organizzazione, curatissima, è stata seguita dal gestore della sala giochi Las Vegas, Claudio Beraldo, da sua moglie Antonietta, due ragazzi giovanissimi che hanno saputo animare la manifestazione con tanta allegria e simpatia.
E mentre ai piani superiori del padiglione si svolgeva una serissima manifestazione con distinti signori che in religioso silenzio contemplavano Apple e IBM troneggianti sulle scrivanie e sui tavoli da lavoro al piano inferiore dove era montato lo stand dell'A.I.V.A., la lotta era cruenta fra le esplosioni di Galaxy Ranger e la colonna sonora di "Momenti di Gloria" che accompagna lo svolgimento di Hyper Olimpics.
Ai 5 vincitori non ci resta che augurare in bocca al lupo... la finale è vicina!

GIOVEDÌ 4 LUGLIO
Convegno sulla "Moneta elettronica" in collaborazione con il *Banco di Sicilia*.
In serata recital di Giorgio Albertazzi.

VENERDÌ 5 LUGLIO
Convegno sulle nuove tecnologie per il turismo in collaborazione con *Assicurazioni Ticino*.
Nel pomeriggio convegno su "Informatica per il manager", in collaborazione con *Italware*.
In serata premiazione pubblica (con spettacolo) del concorso sul software.

SABATO 6 LUGLIO
In mattinata convegno sulla difesa giuridica del software.
E rassegne di film con il computer come protagonista e una selezione dei migliori video musicali.

LA STRADA DEL GIOCO



Ecco un'immagine della sala Street Games: il primo giocatore della fila è l'abilissimo Massimo.

Eccoci al secondo appuntamento con la rassegna dei CENTRI ACCREDITATI A.I.V.A. stavolta è il turno di un'altra sala giochi che spicca tra le altre grazie all'intraprendenza del suo proprietario. Infatti Massimo Beretta, 26 anni, sino all'altro ieri era uno dei tanti video-dipendenti che si scatenava per varie ore con ogni sorta di arcade; dopo aver passato qualche anno lavorando come agente di commercio, finalmente è riuscito a tornare nel campo da lui preferito (non per niente è perito elettronico).
Ecco dunque nascere il 30 marzo di quest'anno la STREET GAMES: una trentina di giochi ben assortiti: dagli "storici" PHOENIC e MS PACMAN sino agli ultimi SAMURAI e PITFALL, non tralasciando i laser (MACH 3) e i più "quotati" PAC LAND, KUNG FU MASTER e POLE POSITION II.
Ottimo giocatore lui stesso, Massimo parte dalla sua esperienza di recordman e cerca di soddisfare le esigenze dei giocatori, offrendo oltre ad un buon turn-over delle macchine un ambiente spazioso e tranquillo, come potete constatare dalle foto.
Non per niente questa sala, caratterizzata da strisce verdi su sfondo bianco, in breve tempo è diventata punto di ritrovo per gente di tutte le età, nonostante fosse nata per i più giovani.
Ah! ci dimenticavamo di dirvi dov'è la famosa Strett Games: è a Senago, in provincia di Milano, in via Cavour, 63.

TRUCCHI BLUFF E STRATEGIE

Questo mese Robin Hood Xonox svela i suoi misteri, Atic Atac trova la terza parte della chiave e Sword & Serpent cura le sue ferite.
Buona fortuna videogiocatori!!!
P.S. Aspetto i vostri trucchi, sempre vostro VG.

SWORD & SERPENT – LE FERITE

Oltre che "Heal" esistono altre cure.
1) Quando il cavaliere è ferito e perde metà della sua vita, basta che il mago scagli contro di lui l'incantesimo "Invincibile" e il cavaliere tornerà bianco.
2) Il cavaliere può curare le sue ferite anche con "Fast Feet".
3) Il mago può curare le sue ferite usando "L'invincibile Wizard".
4) Le fiammelle rosse sono passaggi segreti, ma solo per il mago. Basta che si fermi sopra una fiammella e continuando a premere il disco direzionale dopo qualche secondo il mago riuscirà a passare.

Massimiliano Fani – Firenze

ATIC ATAC – LA CHIAVE

Il terzo pezzo della chiave si trova nell'attico, a cui si giunge solo con la chiave gialla.

Daniele Paccaloni – S. Donato Milanese (MI)

ROBIN HOOD – IL GIUSTIZIERE INVISIBILE

Arrivati nel 2° quadro bisogna uccidere le 6 guardie e avvicinare Robin al fossato.
A questo punto compare una freccia che attraversa tutto lo schermo e la cancellata oppure, se l'arciere è lontano dalla porta, passerà sopra la guardia del ponte.
Costei inizierà a scagliare delle frecce per impedire a Robin di salire le scale laterali.
Qui basta spostare Robin verso il basso, far scomparire la guardia dallo schermo proprio quando la freccia gli è sopra e il segna punti inizierà a salire proprio come se la guardia fosse stata uccisa.
A questo punto Robin sparirà, ma non perché è morto, semplicemente perché è diventato invisibile. Infatti se una guardia lo tocca mentre non si vede, Robin entrerà dentro la guardia che sarà possibile muovere con il joystick proprio come se fosse Robin, difatti può anche scagliare frecce. Per far tornare Robin basterà toccare il fossato e il mitico giustiziere riapparirà.

Alberto e Marco Baudino

IL GENIO DEI BUG – II PARTE

Come promesso, ecco la seconda parte del "poema dei bug" di Daniele Zambrini. Se ben vi ricordate, già nello scorso numero di VG ci eravamo meravigliati di come fosse riuscito a risolvere e scovare tutti quei bachi.
Cosa dovremmo dire dopo questa ulteriore sfornata?
No Comment. Lasciamo a voi il compito della verifica. Vi ricordiamo, per chi avesse perso la puntata precedente, che l'hc usato è uno ZX Spectrum 48K.
Ecco ora alcune pokes; per sistemarle caricate il programma con "Merge", fermate il registratore dopo aver caricato il primo pezzo e sistemate la Poke che vi interessa prima dello statement che attiva il linguaggio macchina (di solito un "print usr" o un Randomize USR")
Date "Run", fate ripartire il registratore e aspettate il termine del caricamento.
(Nel caso dobbiate editare delle linee zero date prima il comando diretto "POKE 2775", in questo modo la linea ZERO si trasformerà in linea 1)
Ecco le POKES

MOON ALERT (OCEAN)
POKE 39754, 0 = Vite infinite
POKE 42654,195 = Non muore mai

SABRE WULF (ULTIMATE)
POKE 39702,30 = elimina i mostri che si materializzano
POKE 43575,255 = Vite infinite, 1 giocatore
POKE 45520,255 = Vite infinite, 2 giocatori
POKE 45599,255 = Vite iniziali dà 1 a 255
POKE 39393,0 = Elimina tutti i nemici e rende il nostro omino super veloce.

HUNCHBACK (OCEAN)
POKE 26888,0 = Vite infinite

ARCADIA (IMAGINE)
POKE 25776,0 = Vite infinite

TUTANKHANUM (MICROMANIA)
POKE 34610,0 = Vite infinite

FREEZ BEES (SULVEROSOFT)
POKE 34610,0 = Vite infinite

COOKIE (ULTIMATE)
POKE 28695,62
POKE 28695,5
POKE 28697,0
POKE 28698,0 = Vite infinite

AH DIDDIMUS (IMAGE)
POKE 24942,1X = X vite (massimo 22)

KOSMIC KANGA (MICROMANIA)
POKE 36212,0 = Vite infinite

DEFENDA
POKE 375531,0 = Vite infinite
POKE 34163,0 = Infinite "Smart Bombs"

PYRAMID (fantasy software)
POKE 44685,0 = Energia illimitata ▶

LA PAGINA DEI RECORD

▶ *JET SET WILLIY (Software projects)*
POKE 34785,X - 1 = X Vite (massimo 32)
POKR 35899,0 = Vite infinite
POKE 34795,X = Il gioco parte dalla stanza; normalmente la 32. (massimo X=60)
POKE 41983,256-X = Numero di oggetti da recuperare per terminare il gioco (normalmente x=83)
POKE 36358,0 = fa compiere super-salti
POKE 36477,1 = Non muore se cade da un altezza troppo grande
POKE 35123,0 = Elimina tutti i mostri
POKE 59900,255 = disattiva il "Bug dell'attico"
POKE 36635,239 = Permette di usare "L'interfaccia 2"

ATIC ATAC (ULTIMATE)
POKE 36519,0 = Vite infinite
POKE 35353,0
POKE 35362,0
POKE 36571,0
POKE 39092,0 = Diminuisce il consumo di energia

JET PAC (ULTIMATE)
Cambiare il "CLEAR" in CLEAR 24575 e il "PRINT USR" in PRINT USR 24576. Togliere eventuali "POKES" e sostituire con le seguenti:

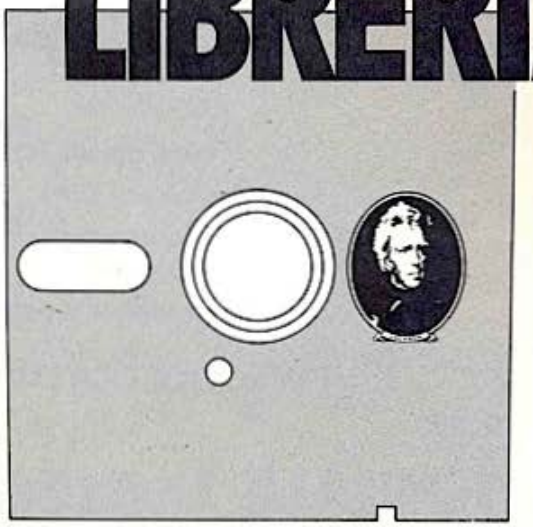
POKE 25015,62
POKE 25016,5
POKE 25017,0
POKE 25018,0 = Vite infinite

TRANZ AM (ULTIMATE)
Battete questo piccolo programma, date RUN e fate partire il registratore per caricare il programma, TRANZ AM. Otterrete un numero di vite infinite.
1-0 CLEAR 24319: LOAD "SCREN$"
LOAD ""CODE: POKE 25446,0:
LOAD ""CODE: LOAD ""CODE: LOAD
""CODE:
PRINT USR 23424

ZIP ZAP (IMAGINE)
POKE 5351,0
POKE 53752,0
POKE 53753,0
POKE 54142,0
POKE 54143,0
POKE 54144,0
POKE 54141,0 = Vite infinite
E con questo è tutto.
Se qualcuno è interessato a scambiare con me software per Spectrum o anche dei trucchi per dei games, scriva al seguente indirizzo:
Zambini Daniele
Via T. Tasso 8 - 40026 - Imola (BO)

OK Zambro, ci hai convinti.
Ma si può sapere come diavolo hai fatto a scoprire tutti questi bug?
In gamba e scrivici, aspettiamo ancora i tuoi simpatici disegni!!!

LIBRERIA JACKSON



A Milano, in via Mascheroni 14. La prima software libreria italiana

Dalla grande edicola Jackson

Tutto sul personal computer





PERSONAL O

In questo numero:

- Genesi di un nuovo "courseware"
- Spreadsheet della quarta generazione
- Software in tazza
- Addio al regolo calcolatore
- Un assemblatore portatile

PC MAGAZINE

In questo numero:

- Sfogliando le Pagine Gialle
- Execuvision
- dBase III
- L'esperienza giapponese





BIT

In questo numero:

- Bitest: Honeywell PC Superteam

Speciale:

- Comunicazione PC-PC

In prova:

- Arision/XL80
- Softest: EnerGraphics

PERSONAL SOFTWARE

In questo numero:

- Musica con un MSX
- Monitor per C 64
- Progetto aeromodello con lo Spectrum
- Super Spreadsheet per C 16

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



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

via Rosellini, 12-20124 Milano

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

La Hit Bit manda la Jackson in fallimento

Oh ragazzi!!!
Ma siete matti??!! Dico, avete vinto la bellezza di 40 abbonamenti!! No, non da quando è partita la Hit Bit, ma questo mese!!
Provate a contare i giochi con a fianco il numerino 3 se non ci credete!
Da questo mese vi proibisco di mandare record, e non voglio recriminazioni: per un mese NIENTE RECORD!!
Va bene sto scherzando, non lo dico più, anzi vogliate accettare i miei più calorosi complimenti: siete veramente in gamba!! Ciao e a presto VG.

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Abductor (Llamasoft)	VIC 20	3	25.800	Roberto Passarello - Palermo
Alice (Apple)	MACINTOSH	3	897	Carlo Fanti - Volpago del Montello
Alice in videoland (Audiogenic)	CBM 64	3	3.512	Ruggero Spallanzani R. Emilia
Alpiner (Texas)	TI 99/4A	=	29.340	Claudio Rizzo – Roma
Ant Attack (Quicksilva)	ZX SPECTRUM	*	52.980	Christian Oddono - Verona
Arcadia (Imagine)	VIC 20	2	767	Daniele Latini - Cadispoli (Roma)
Astroblitz (Audiogenic)	VIC 20	3	27.810	Enrico Sturaro - Torino
Atic Atac (Ultimate)	ZX SPECTRUM	3	30.450	Pierluigi Jezzi - Pescara
Atlantis (Imagic)	VIC 20	2	236.400	Giorgio Novella - Arenzano (GE)
Attack (Program)	VIC 20	=	7.310	Stefano Starita – Napoli
Bagit Man (A. Action Software)	CBM 64	=	22.310	Giuseppe Signoretta – Torino
Bc quest for tires (Sierra Line)	CBM 64	2	15.110	Nico Rizzo - Agropoli (SA)
Beach Head (Access)	CBM 64	=	122.200	Massimo Zampieri – Forlì
Beamrider (Activision)	CBM 64	=	121.332	Giuseppe Signoretta – Torino
Black Hawk (Thor Emi)	CBM 64	=	72.198	Claudio Giordani – Roma
Blue Max (Synapse Soft)	CBM 64	3	20.950	Franco Caracciolo – Genova
Blue Print (Commodore)	CBM 64	=	27.700	Stefano Canegrati – Cornaredo (MI)
Bozo's Night (Tasked LTD)	CBM 64	=	38 Pints	Maurizio Guerra – Chieti
Bruce Lee (Data Soft)	CBM 64	=	999.9975	Giuseppe Signoretta – Torino
Buck Rogers (Colecol	ADAM	2	1.097.608	Paolo Accolti Gil – Roma
Buck Rogers (Sega)	CBM 64	3	3.325.350	Roberto Alessio – Avigliana (TO)
Buck Rogers (Sega)	TI 99/4A	2	159.703	Massimiliano Ferrari – Roma
Bug Attack (Cavalier C.)	APPLE II E	2	13.686	Marco Accordi - Roma
Burger Time (Data East)	TI 99/4A	2	510.700	Massimiliano Ferrari - Roma
Burnin Rubber (Colosoftware)	CBM 64	=	117.949	Giancarlo Martellucci – Roma
Car Wars (Texas)	TI 99/4A	2	23.310	Massimiliano Ferrari - Roma
Centipede (Atari)	CBM 64	3	57.163	Domenico Bettinali - Grottaferrata (Roma)
Centipede (Atari)	VIC 20	=	288.719	Franco Casali – Parma
Chequered Flag (Psion)	ZX SPECTRUM	3	M.1 00,54	Fabrizio Ferretti - Rubiera (RE)
China Miner (Future Collins)	CBM 64	*	3.100	Gaetano La Cicero - Palermo
Chuckie Egg (A & F Soft.)	ZX SPECTRUM	2	146.010	Francesco Bacchelli - Roma
Ciclons (Rabbit Soft.)	CBM 64	2	4.150	Alessandro Corbetta - Castelli Calepio (BG)
Cloudburst (Tensor Tech.)	VIC 20	3	4.480	Diego Bardari - Roma
Congo Bongo (Sega)	CBM 64	3	37.200	Fabio Sibillano - Roma
Cosmic Crunc. (Commodore)	VIC 20	*	68.070	F. Ferazza - Pombia (NO)
Crazy Kitchen (Rebit Comp.)	ZX SPECTRUM	3	32.205	G. Porini - Verbania Intra
Critters (Rabbit Soft.)	VIC 20	3	8.475	Piero Pizzi - Vigevano
Cyclons (Rabbit Soft.)	VIC 20	3	460	Piero Pizzi - Vigevano
Decathlon (Microsoft)	APPLE	3	70.761	Federico Crova – Pecetto (TO)

LA PAGINA DELLE GARE

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Decathlon (Activision)	CBM 64	2	11.371	Daniele Navarra – Roma
Decathlon (Pewterwarel	TI 99/4A	2	11.455	Geremia Anzovino - Villasanta (MI)
Decathlon (Ocean)	TZX SPECTRUM	=	319.176	Alberto del Pero – Alassio (SV)
Defender (Atari soft)	CBM 64	*	999.850	Fabrio Currarini - La Spezia
Dig Dug (Atari soft)	CBM 64	3	999.920	Ivan Gusmini - Gazzaniga (BG)
Dig Dug (Atari soft)	VIC 20	3	999.990	Giulio Bodrato - Milano
Donkey Kong (Atari soft)	ATARI 800XL	3	102.000	Marco De Santi - Castelfranco V.
Donkey Kong (Nintendo)	CBM 64	=	120.600	Luigi Tura – Thiene (VI)
Donkey Kong (Atari soft)	VIC 20	=	153.700	Ciro Vampo – Taranto
Donkey Kong (Atari soft)	TI 99/4A	2	147.400	Claudio Rizzo – Roma
Dragons den (Commodorel	CBM 64	3	26.830	Mario Corsolini - Follonica (GR)
Duello (Special Program)	CBM 64	=	36.224	Alberto Marzolo – Firenze
Exerion (Sega)	SC 3000	3	146.500	Luigi Giacomelli - Caerano S. Marco (TV)
Falcon Patrol (Virgin)	CBM 64	=	8.400	Massimo Zampieri – Forlì
Flip & Flop (First Star)	CBM 64	3	111.035	Denis Piccinato - Solaro (MI)
Fort Apocalipse (Synapse)	CBM 64	3	76.472	David Piccinato - Solaro (MI)
Frantic (Imagine)	VIC 20	=	100	Carlo de Pascale – Roma
Frogger (Sega Enterprise)	CBM 64	2	18.655	Riccardo Piegaia – Cambiano (TO)
Frogger (Sierra Line)	CBM 64	2	30.230	Nico Rizzo - Agropoli (SA)
Frogger (Sierravision)	CBM 64	3	60.655	Maurizio Abete - Torre del Greco (NA)
Frogger (Rabbit Soft)	VIC 20	3	123.000	Piero Pizzi - Vigevano
Frogger II (Parker)	CBM 64	=	31.315	Giuseppe Signoretta – Torino
Garden Wars (Commodore)	VIC 20	=	107.200	Luca Farris – Quartu S.E. (CA)
Get off my Gard (Interceptor soft)	CBM 64	3	135.240	Fabio Monaci - Frascati (Roma)
Gilligans Gold (Ocean)	CBM 64	3	27.450	Emilio Tubello - Scairolo (Svizzera)
Gorf (Commodore)	CBM 64	=	33.200	Gaetano Ratto – Frattamaggiore (NA)
Gorf (Commodore)	VIC 20	2	242.580	Matteo Martinelli - Riva S. G. (TN)
Grid Runner (H.E.S.)	VIC 20	3	109.760	Gianfranco Ramuglia - Palermo
Gyruss (Parker Bros)	ATARI 800 XL	=	313.550	Claudio Fazio – S. Agata Militello (ME)
Gyruss (Parker Bros)	CBM 64	3	999.950	Stefano Livian - Santena (TO)
Hamburger (Program Spec.)	CBM 64	=	15.250	Edoardo Ghedina – Cortina d'Ampezzo
Harrier (Durell Soft.)	ZX SPECTRUM	3	18.410	Campoli Roberto - Roma
HERO (Activision)	CBM 64	2	1.000.000	Dario Tani - Mestre (VE)
Horace & the (Sinclaire)	ZX SPECTRUM	3	5.700	Gianbattista Porini - Verbania Intra
HunckBack (Ocean)	CBM 64	2	656.000	Gabriele Gresta - S. Ilario d'Enza (RE)
Hunter on ice (Colosoftware)	CBM 64	2	87.620	Roberto Nencini - Siena
Impero (Program S.)	CBM 64	*	67.250	Alberto Dessalvi - Recco (GE)

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Impossible Mission (Epyx)	CBM 64	=	4.700	Giuseppe Signoretta – Torino
Jammin (Cosmos Andamber)	CBM 64	=	43.101	Giuseppe Signoretta – Torino
Jawbreaker (Sierral	APPLE IIE	3	99.995	Alberto Cogo - Milano
Jelly Monster (Commodore)	VIC 20	=	999.220	Daniele Capillo – Torino
Jet Pac (Ultimate)	ZX SPECTRUM	=	304.055	Paolo Ciamponelli – Novara
Jinn Genie (Micromega)	CBM 64	2	24.950	Vanni Sacchetti - S. Ilario d'Enza (RE)
Joust (Atarisoft)	ATARI 800XL	3	1.506.250	Andrea Turricchia - Imola (BO)
Jumpin Jack (Livewire)	CBM 64	*	9.820	Massimo Capelli - Bologna
Jumpman Jr. (Epyx)	CBM 64	3	130.275	Alberto Perlo - Pinerolo (TO)
Jungle Hunt (Atari soft)	APPLE IIe	=	517.500	Carlo Venturi – Cento (FE)
Jupiter Lander (Commodorel	VIC 20	=	16.400	Alberto Meloni – Limito (MI)
Jupiter Lander (Commodorel	VIC 20	3	85.000	Giampiero d'Elia – Salerno
KickMan (Commodorel	CBM 64	3	15.350	Roberto nencini - Siena
Killer Gorilla (Micropower)	BBC "B"	2	30.300	Germano Giacobbe - Barcellona (E)
Lazy Jones (Terminal)	CBM 64	=	10.578	Giuliano Balbi – Ravenna
Le Mans (Commodorel	CBM 64	=	2.446.720	Vittorio Betti – Acqui Terme (AL)
Manic Miner (Soft. Project)	CBM 64	2	21.449	Luigi Tura - Thiene (VI)
Miner 2049er (Oleander)	CBM 64	3	78.475	Gianni Manicardi - Modena
Mine Madness (Thorn Emi)	VIC 20	=	10.615	Massimliano Bonisoli – Milano
Mini Kong (Anirog Soft.)	VIC 20	3	287.800	Andrea Monti - Pavia
Missile Comm. (Atarisoft)	ATARI 800XL	*	922.710	Andrea Lo Bianco - Verona
Moon Mine (Texas)	TI 99/4A	3	95.470	Gabriele Orecchia - Torino
Ms. Pac Man (Atari soft)	ATARI 800 XL	=	121.640	Gualtiero Berra – Desio (MI)
Munch Man (Solar S.)	CBM 64	2	130.080	Renato Fornasero - Caltanisetta
Munch Man (Texas)	TI 99/4A	*	154.620	Rosanna Battin - Bruino (TO)
Neptune (E. Software Company)	CBM 64	=	490.244	Giuliano Balbi – Ravenna
Night Mission Pinball (Sub Logic)	CBM 64	=	826.420	Dario Ravano – Centurano (CA)
N. Sub (Sega)	SC 3000	2	65.500	Federico Mantovani - Isola Rizza (VR)
Necromancer (Synapse)	CBM 64	3	99.969	Loris Piccinato - Solaro (MI)
Ol's Well (Sierra Line)	CBM 64	=	58.640	Giuseppe Signoretta – Torino
Omega Race (Bally Midway)	CBM 64	3	215.800	Marco Pagani - S. Fruttuoso (MI)
Omega Race (Commodore)	VIC 20	3	379.500	Valeriano Vidili - Roma
Orsacchiotti (Programs)	CBM 64	=	300.450	Mauro Pitone – L'Aquila
Pac Man (Atarisoft)	ATARI 800XL	FG	900.000	Giuseppe Sciascia - Grosseto
Pac Man (Atarisoft)	CBM 64	=	36.630	Gianluca Imbriani – Vittuone (MI)

LA PAGINA DEI RECORD

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Parsec (Texas)	TI 99/4A	2	98.100	Massimiliano Ferrari - Roma
Pengo (Atarisoft)	ATARI 600XL	3	474.620	Massimo Iacamelli - Milano
Pengo (Colosoftware)	CBM 64	*	168.800	Loris Piccinato - Solaro (MI)
Phantom Attack (Mastertronic)	VIC 20	3	518.247	Andrea Ferranda - Montepurzio Catone (Roma)
Pitfall I (Activision)	CBM 64	=	49.661	Enrico Tura – Thiene (VI)
Pitfall II (Activision)	CBM 64	3	199.000	Gianni Manicardi - Modena
Pit stop 2 (Epyx)	CBM 64	=	05,02	Giuseppe Signoretta – Torino
Pole Position (Atarisoft)	ATARI 800XL	3	106.950	Massimo Boscolo - Treviso
Pole Position (Atarisoft)	CBM 64	2	110.260	Nico Rizzo - Agropoli (SA)
Pooyan (Datasoft)	CBM 64	=	3.702.050	Alessio Raic – Roma
Popeye (Parker)	ATARI 800XL	=	319.420	Daniele Fazio – S. Agata Militello (ME)
Popeye (Parker)	CBM 64	2	62.920	Piergiorgio Calanchi – Milano
Popeye (Parker)	TI 99/4A	=	94.060	Claudio Rizzo – Roma
Potty Pigeon (Silver Moon)	CBM 64	=	13.870	Antonio Gerli – Milano
Preppie (Adventure)	ATARI 800XL	2	13.600	Marco Zamponi - Cinisello Balsamo (MI)
Pssst (Acg)	ZX SPECTRUM	3	312.515	Luigi Liccione - Latina
Q*Bert (Parker)	ATARI 800XL	3	105.210	Riccardo Masnata - Genova
Q*Bert (Parker)	CBM 64	=	27.050	Giovanni Balbi – Ravenna
Q*Bert (Parker)	TI 99/4A	=	20.195	Claudio Rizzo – Roma
Radar Rat Race (Commodorel	VIC 20	2	244.580	Matteo Martinelli - Riva S.G. (TN)
Raid on Fort (commodorel	CBM 64	=	5.290	Fabrizio Mamolo - Udine
Raid on fort (Commodorel	VIC 20	*	8.825	David Miglion - Inverigo (CO)
Raid over Moscow (Access)	CBM 64	=	292.600	Ruggero Alzetta – Cernobbio (CO)
Rat Race (Commodorel	VIC 20	=	32.580	Stefano Ballani – Firenze
Revenge of Mutants Camels (Llamasoft)	CBM 64	=	265.171	Loris Piccinbato - Solaro (MI)
River Raid (Activision)	ZX SPECTRUM	=	149.480	Mario Pieri – Firenze
Road Race (Commodorel	VIC 20	2	11.93 Km	Matteo Martinelli – Riva S.G. (TN)
Robin Hood (English S.)	ATARI 800XL	*	14.280	Vittorio Bolognesi - Correggio (RE)
Sabre Wulf (Ultimate)	ZX SPECTRUM	3	468.430	Franco della Torre - Riccione (FO)
Sea Wolf (Commodorel	CBM 64	=	40.100	Maurizio Guerra – Chieti
Sir Pent (CSP Microg.)	VIC 20	2	60.610	Damiano Genovese - Lapispoli (Roma)
Ski (Commodorel	CBM 64	2	324.690	Pierluca Patarini – Santena (TO)
Ski Race (Commodorel	CBM 64	2	351.050	Emanuele Nibi – Roma
Slinky (Cosmi)	ATARI 800XL	*	9.600.000	Vittorio Bolognesi - Corregio (RE)
Sneggit (Texas)	TI 99/4A	=	22.980	Fabrizio De Leo – Marino (Roma)
Snokie (Funsoft I.)	CBM 64	2	17.360	Nico Rizzo - Agropoli (SA)

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Solo Flight (Microprose)	ATARI 800XL	*	15.200	Stefano Busnelli - Bologna
Spare Pilot (King Soft)	CBM 64	=	24.700	Leonardo – Raso
Spare Raiders (Psion)	ZX SPECTRUM	=	7.890	Luca Tedeschi – Napoli
Spare Change (Broderbund)	APPLE IIE	3	974.150	Giovanni Bianco - Torino
Spelunker (Atari soft)	APPLE 880XL	=	267.750	Mario Pastore – Napoli
Squish'em (Sirius)	CBM 64	3	49.730	Alessandro Meloni - Oristano
Star Battle (Commodorel	CBM 64	*	22.700	Stefano Fagnocchi - Rimini (FO)
Star Battle (Commodorel	VIC 20	3	20.510	Paolo Galvani - Arese (MI)
Star Jacker (Segal	SC 3000	=	171.047	Leonardo Luccone – Roma
Star Post (Commodorel	VIC 20	3	618.400	Marcello Guerzoni - S. Felice (MO)
Suicide Strike (Tronix)	CBM 64	3	190.000	Mario Corsolini - Follonica (GR)
Super Alien (Commodorel	VIC 20	*	15.400	Marco Antonelli - Maccarese (Roma)
Super Pipeline (Task Sed)	CBM 64	=	212.785	Claudio Melchior – Udine
Super Smash (Commodorel	VIC 20	2	9.470	David Genovese - Ladspoli (Roma)
Survivor (Ewing Soft.)	CBM 64	3	451.060	Massimo Antinori - Milano
Survivor (Ewing Soft.)	CBM 64	3	451.060	Massimo Antinori - Milano
Tapper (Midway Co.)	CBM 64	=	1.269.125	Antonio Macciò – Perugia
TI Invaders (Texas)	TI 99/4A	2	16.083	Massimiliano Ferrari - Roma
Toy Bizarre (Activision)	CBM 64	=	103.430	Chiara Montuori – Baiano (AV)
Tooth Invaders (Commodorel	CBM 64	=	31.060	Maurizio Beslini – Marina di Carrara
Tornado (Quicksilva)	CBM 64	=	23.410	Luciano Adamo – Catania
Tornado (Quicksilva)	VIC 20	2	99.990	Damiano Genovese – Ladspoli (RM)
Trout (Sirius)	VIC 20	2	99.990	Damiano Genovese – Ladspoli (RM)
Vortex (Interceptor Soft.)	CBM 64	3	99.950	Mario Corsolini – Follonica (GR)
Wizard (Random Access)	CBM 64	=	15.300	Giuseppe Signoretta – Torino
Zaxxon (Datasoft)	ATARI 800XL	2	111.600	Andrea Vismara – Milano
Zaxxon (GCS)	CBM 64	=	2.131.900	Massimiliano Mellano – Fossano
Zaxxon (Sega)	CBM 64	3	1.009.903	Andrea Salvai – Vinovo (TO)
Zeppelin Res. (Intercept Soft.)	CBM 64	3	220.000	Massimo Antinori - Milano
Zzomm (Imagine)	ZX SPECTRUM	=	263.460	Salvatore Cosentino – Catania

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

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

VIDEOGARA:

Edizione Estiva

E anche in questa edizione estiva pre post-scrutini, i nostri videogiocatori si danno un gran daffare.
288 giochi inseriti nella nostra tabella, 22 vincitori, 101 giochi in limite minimo d'ammissione e ben 100 Fuori Gara!
C'è di che leccarsi i baffi!
Di nuovo c'è un mega record di 13.260.800 punti, realizzato con Mouse Trap Coleco per Intellivision da Alessio, di Roma, bravo! Complimenti!
Quante ore hai impiegato?
Un salutone a tutti e se la scuola non è andata proprio, proprio bene e ci sono un paio d'esami a settembre... meglio studiare che videogiocare, siete sempre in tempo a mandare i vostri record a Settembre.
A presto VG.

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Action Force	Parker	-	22.000	E. Sanfilippo - Livorno
Advanced D.T.	Mattel	3	52.400	A. Dodi - Milano
Air Sea Battle	Atari	FG	99	L. Trombetta - Bologna
Amidar	Parker	*	131.789	A. Corradetti - Trieste
Antartic Adventure	Coleco	3	294.980	L. Radice - Milano
Assault	Bomb	*	8.095	E. Cattaneo - Corbetta
Asterix	Atari	*	999.500	M. Andreassi - Bari
Asteroids	Atari	FG	99.990	E. Zanetti - Legnano (MI)
Astropinball	Creativision	3	53.650	F. Spimpolo - Legnago (VR)
Astrosmash	Mattel	2	8.020.060	R. Panceri - Calco (CO)
Atlantis	Imagic *	FG	999.990	V. Patrone - Savona
Attacco Galattico	Philips	*	795	A. Chiari - Bologna
Auto Chase	Creativision	*	31.150	A. Meloni - Oristano
Auto Racing	Mattel	*	2.35	F. Cainero - Prato (FI)
B 17 Bomber	Mattel	*	9.024	E. Barozzi - Trieste
Barnstorming	Activision	*	0.32.24	F. Bassetti - Cividale del F. (UD)
Battaglie spaziali	Philips	*	830	F. Arbizzani - Bologna
Battle Zone	Atari	FG	999.000	G. Florio - Palo del Colle (BA)
Beamrider	Activision	3	80.055.000	S. Grecu, S. Congiu Domusnovas (CA)
Beauty & Beast	Imagic	3	18-48.300	S. Accordini - 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	FG	300	F. Franzini - Milano
Bowling	Leonardo	FG	270	M. Pedone - Calabria
Bowling	Mattel	FG	300	S. Romano - Palermo
Bowling	Philips	FG	300	R. Bartoletti - Modena
Breakout	Atari	*	939	A. Ticozzi - Casale Monferrato
Buck Rogers	Coleco × Atari	3	706.830	A. Mazzon - Paviola S.G. in B. (PA)
Buck Rogers	Coleco × Coleco	-	56.109	G. di Renzo - Roma

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Bump'n'Jump	Mattel × Coleco	-	388.748	V. Mainardi - Milano
Bump'n'Jump	Mattel × Mattel	-	2.233.320	A. di Lorenzo - Novara
Burger Time	Mattel × Coleco	-	520.650	M. Barone - Roma
Burger Time	Mattel × Mattel	-	2.065.650	A. Dodi - Milano
Buzz Bomber	Mattel	*	4.298.000	C. Montuori - Baiano (AV)
Cabbage Patch Kids	Coleco	-	999.950	D. Cagni - Masate (MI)
Caccia al Dragone	Philips	3	2.487	G. Porpolini - Agugliano (AN)
Cannibal	Philips	FG	9.999	M. Baldassini - Macerata
Carnival	Coleco × Coleco	FG	99.990	S. Fuso - Milano
Carnival	Colevo × Mattel	3	99.970	A. Pani - Monserrato (CA)
Casinò	Atari	FG	9.990 Poker	G. Brignolio - Torino
Casinò	Atari	FG	9.990 Roul	G. Riccio - Piacenza
Cat Trax	Leonardo	*	73.920	R. Cuttone - Catania
Caveman	Mattel	-	1.350.150	A. Saita - Roma
Centipede	Atari	FG	999.999	G. Artusio - Torino
Chopper Command	Activision	FG	999.999	B. Ballarini - Bollengo (TO)
Chopper Rescue	Creativision	FG	99.900	A. Frassi - S. Lorenzo a Pagnatico
Circus	Leonardo	*	1.190	E. Gallo - Torino
Circus Atari	Atari	FG	9.999	A. Landini - Legnano (MI)
Combattenti della libertà	Philips	-	9.999	M. Pintus - Oristano
Communist mutants from space	Starpath	*	153.490	E. Apparete - Torino
Congo Bongo	Sega × Atari	-	5.700	F. Gallo Selva - Quaregna (VI)
Congo Bongo	Sega × Coleco	-	107.960	M. Vignali - Milano
Corsa a cronometro	Philips	FG	9.999	G. Carbonara - Triggiano (Bari)
Cosmic Ark	Imagic	FG	100.010	D. Zambrini - Imola (BO)
Cosmic Avenger	Coleco	-	209.130	S. Tintori - S. Martino in Colle
Cosmic Creeps	Telesys	1	156.500	M. Pessi - Nova Milanese (MI)
Cosmic Crisis	Bit × Coleco	2	16.500	R. Di Renzo - Roma
Crazy Chircky	Creativision	3	54.420	F. Spimpolo - Legnago (VR)
Crazy Globber	Hanimex	*	236.910	R. Cuttone - Catania
Cross Force	Spectr	FG	999.900	M. Iacomelli - Milano
Crystall Castle	Atari	-	333.843	P. Ermoli - Varese
Death Star Battle	Parker	-	88.212	A. Gusmini - Termate (VA)
Decathlon	Activision	*FG	13.358	Enrico Berta - Acqui Terme (AL)
Defender	Atari	FG	999.990	D. Oddono - Verona
Demolition Herby	Telesys	-	99.997	M. Pessi - Nova Milanese (MI)
Demon Attack	Imagic	FG	999.995	S. Brusasca - Torino
Destructor	Coleco	-	223.140	R. Cartocci - Monte Porzio
Dig Dug	Atari	FG	999.990	D. Pieri - Firenze
Dodge'Em	Atari	FG	999	M. Fontanesi - Parma
Donkey Kong	Coleco × Atari	FG	999.990	G. Tartara - Robassomero (TO)
Donkey Kong	Coleco × Coleco	FG	99.900	E. De Andreis - Mola di Bari
Donkey Kong	Coleco × Mattel	FG	999.900	C. Campanelli - Mestre
Donkey Kong Jr.	Coleco	-	570.800	M. Ribolini - S. Giuliano Milanese
Dracula	Imagic	*	406.075	M. Sicilia - Napoli
Dragon Fire	Mattel	*	329.020	G. Berri - Roma
Dragster	Activision	*	5.74	A. Cardone - Firenze
E.T.	Atari	FG	999.999	S. Todini - Roma
Empire Strikes Back	Parker	FG	9.999	R. Bogani - Prato (FI)
Enduro	Activision	3	28-64.027	A. di Napoli - Baia Domitia S. (CE)
Escape from the mind master	Starpath	FG	620	P. Cavina - Imola

LA PAGINA DEI RECORD

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Fast Food	Telesys	FG	999.999	A. Martini - Segrate (MI)
Fathom	Imagic × Atari	*	22.199	L. Giannini - Ferrara
Fathom	Imagic × Mattel	*	11.560	M. Capone - Milano
Fire Fighter	Imagic × Mattel	*	00.06	T. Gerosa - Lecco (CO)
Fishing Derby	Activision	FG	99	M. Pescioli - Pontassieve (FI)
Flipper	Philips	*	993.580	G. Terzoni - Castel S.G. (PC)
Fortress of Narzod	Vectrex	*	8.920	M. Fresi - Brugherio (MI)
Frantic Freddy	Spectr	2	14.050	G. Di Renzo - Roma
Freeway	Activision	*	37	P.L. Noncovich - Sandigliano
Frenzy	Coleco	2	134.014	G. Carrara - Firenze
Frog bog	Mattel	*	860	L. Barbieri - Pesaro
Frogger	Parker × Atari	3	9.999	E. Fedele - Napoli
Frogger	Parker × Coleco	*	49.320	P. Andreoli - Milano
Frogger	Starpath	*	99.880	M. Balduini - Parma
Front Line	Coleco	2	52.700	D. Tani - Mestre
Frost Bite	Activision	=	368.220	A. Padda - Nuoro
Galaxian	Atari	*	258.860	M. Figini - Lomazzo (CO)
Gangster's Alley	Spectr	FG	99.990	R. Croce - Nichelino (TO)
Gas Hog	Spectr	=	49.770	A. Zambelli - Vicenza
Ghost Manor	Xonox	*	247.667	G. Artusio - Torino
Golf	Atari	FG	32	G. Celentano - Foggia
Golf	Mattel	FG	25	F. Chiaraluce - Napoli
Golf	Philips	FG	32	Omar Airaghi - Bollate (MI)
Gorf	Coleco × Atari	3	99.950	G. Artusio - Torino
Gorf I	Coleco × Atari	3	99.950	Giuseppe Artusio - Torino
Gorf II	Coleco	=	18.780	L. Valzi - Milano
Gorilla	Philips	FG	100	A. Machini - Vimercate (MI)
Grand Prix	Activision	*	0.28.81	L. Girotti - Chiavari (GE)
Guardian	Apollo	3	601.575	F. Dolce Baldi - Palermo
Gyruss	Parker	=	149.200	S. Bonafini - Ferrara
H.E.R.O	Activision	FG	1.000.000	G.L. Milanese - Alessandria
Happy Trails	Activision	3	677.977	M. Toschi - Lavezzola (RA)
Horse Racing	Mattel	FG	9.999	C. Biondi - Genova
Human Cannon-ball	Atari	FG	0 - 7	M. Monti - Bologna
Ice Trek	Imagic	*	99.020	G. Rizza - Trapani
Infiltrate	Apollo	FG	999.975	W. Riva - Genova
Invaders	Leonardo	*	1.749	G. Artusio - Torino
James Bond	Parker × Atari	=	35.700	A. Jannarone - Milano
Jawbreaker	Tigervision	*	89.345	F. Pirro - Roma
Journey Escape	Data Age	*	519.100	T. Gerosa - Lecco (CO)
Joust	Atari	=	999.200	A. Martini - Roma
Jumpman Jr.	Epyx	FG	999.975	M. Croci - Monza
Jungle Hunt	Atari	*	93.760	A. Bertocini - Gangnano (LU)
Kaboom	Activision	*	479.997	D. Lorenzini - Bagno e Ripoli (FI)
Kangaroo	Atari	FG	999.900	M. Farfanello - Villa Cortese (MI)
Keystone Kapers	Activision	FG	1.000.000	G. Orlandelli - Parma
Killer Bees	Philips	3	109.999	D. di Bella - Roma
Lady Bug	Coleco × Coleco	FG	999.990	M. Pastore - Napoli
Lady Bug	Coleco × Mattel	2	327.950	R. Boscono - Ponderano (VC)
Laser Blast	Activision	FG	1.000.000	F. Giannone - Milano
Laser Gates	Imagic	*	83.211	M. Fresi - Brugherio (MI)
Lock'n' Chase	Mattel	FG	60.301.480	A. Spacal - Trieste
Looping	Coleco	FG	999.990	F. Cainero - Prato (FI)
Lost Luggage	Apollo	*	139.309	A. Gerli - Milano
Mario Bros''	Atari	FG	999.900	B. Gallo Selva - Biella (VC)
Master of the universe	Mattel	*	2.616.300	M. Mosillo - Terracina (LT)
Megamania	Activision	FG	999.999	F. Strocco - Torino
Mine Storm	MB electr.	3	190.835	G. Manicardi - Modena
Miner 2049ER	Microfun	*	480.455	G. Artusio - Torino
Miniature Golf	Atari	FG	40	G. Brignolio - Torino
Missile Command	Atari	FG	999.995	P. Lugasi - S. Lazzaro (BO)
Missile war	Leonardo	*	22.750	A. Lombardi - Milano
Mission 3.000 AD	Puzzy Bit	*	80.300	B. Gallo Selva - Biella (VC)
Mission X	Mattel	*	226.940	G. Franceschini - Roma
Moon Patrol	Atari	*	163.600	G. Nacca - Casapulla (CE)

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Moonsweeper	Imagic	FG	999.995	G. Tartara - Robassomero (TO)
Motor Cycle	Tectronic	*	15	M. Pietrobono - Alatri (FR)
Mouse Puzzle	Creativision	FG	99.990	G. Maggi - Roma
Mouse Trap	Coleco × Atari	FG	9.999	G. Artusio - Torino
Mouse Trap	Coleco × Coleco	FG	999.990	W. Mannozzi - Castellina M. (PI)
Mouse Trap	Coleco × Mattel	-	13.260.800	A. Trilò - Roma
Mr. Do	Coleco	*	647.750	Giuseppe di Stefano - Catania
Ms. Pac Man	Atari	FG	999.990	B. Ballarini - Bollengo (TO)
Nexar	Spectr	FG	999.950	B. Gallo Selva - Biella
Nightmare	Philips	FG	9.995	G. Secco - Camnago (MI)
Nightstalker	Mattel	FG	999.900	Fausto Spiteri - Cesano Maderno
No Escape	Imagic	*	805.353	M. Tabasso - Savigliano
Nova Blast	Imagic	*	9.991.050	M. Di Benedetto - Udine
Obelix	Atari	2	80.820	Max Vidoni - Pordenone
Oink	Activision	*	999.600	B. Gallo Selva - Biella (VC)
Open Sesame	Bit	3	39.510	R. Manfredi - Rivalta (RE)
Outlaw	Atari	*	17	M. Poggianella - Busto Arsizio (VA)
Pac Man	Atari	FG	99.999	M. Castellaro - Mestre
Parachute	Homevision	*	38.075	V. Croce - Milano
Pepper II	Coleco	FG	999.990	P. M. Zucco - Roma
Phantom Tank	Puzzy Bit	FG	99.900	A. Lapolla - Napoli
Phaser Patrol	Starpath	FG	Hero	R. Pradella - Imola (BO)
Phoenix	Atari	FG	999.990	G.L. Trivelli - Bolzano
Piccone Magico	Philips	FG	2.500	Alessandro Scuderi - Roma
Pick Up Spare	Mattel	*	138	M. Iacomelli - Milano
Pitfall	Activision	FG	114.000	M. Vignali - Milano
Pitfall II	Activision	FG	199.000	M. Mercalli - Roma
Pitfall II	Activision × Atari	2	66.076	N. Giordani - Novara
Pitstop	Epyx	=	1.25	V. Mainardi - Milano
Planet Patrol	Spectr	*	358.920	M. Cosco - Trofarello (TO)
Plaque Attack	Activision	*	89.935	S. Figini - Lomazzo (CO)
Pole Position	Atari	3	170.000	M. di Alessandro - Roma
Pole Position	Vectrex	*	77.350	L. Olivari - Novate Milanese
Police Jump	Creativision	FG	99.990	D. Resca - Ferrara
Popeye	Parker × Atari	*	297.000	G. Verga - Cornaredo (MI)
Popeye	Parker × Coleco	=	231.300	F. Bigliazzi - Milano
Popeye	Parker × Mattel	=	305.900	C. Foddai - Sassari
Q* Bert	Parker × Atari	FG	99.975	M. Mascagni - Bologna
Q* Bert	Parker × Coleco	FG	999.995	L. Bargelloni - Bari
Q* Bert	Parker × Mattel	=	2.192.300	A. Uccello - Genova
Reactor	Parker	*	999.911	F. Gallo Selva - Quaregna (VC)
Return of the Jedi	Parker	2	80.356	M. Caniani - Bologna
Riddle of the Sphinx's	Imagic	*	337.107	D. Zambrini - Imola (BO)
River Raid	Activision × Atari	FG	1.000.000	G. Manno - Livorno
River Raid	Activision × Coleco	*	2.435.320	R. Pedrini - Brescia
River Raid	Activision × Mattel	*	257.540	A. Mori - Sassofortino
Robin Hood	Xonox	=	998.000	A. Baduino - Pegli (GE)
Robot Killer	Leonardo	*	5.410	M. Pedone - R. Calabria
Robot Tank	Activision	*	73	S. Todinio - Roma
Rock n Rope	Coleco × Coleco	=	999.990	S. Lanza - Piacenza
Safecracker	Imagic	*	227.100	L. Rizardi - Milano
Saltimbanchi	Philips	FG	1.995	A. Barile - Napoli
Sci	Philips	*	12.9	G.M. Zanetti - Venezia
Scooby Doo's	Mattel	FG	81.340	G. Manicardi - Modena
Scramble	GCE	3	81.340	G. Manicardi - Modena
Sea Monster	Puzzy Bit	*	15.380	M. Vignati - Milano
Sea Quest	Activision	3	408.450	G. Riccio - Piacenza
Shark Shark	Mattel	*	416.850	R. Croni - Oristano
Sharp Shot	Mattel	=	105	Fabrizio Muntoni - Sarroch (CA)
Sir Lancelot	Xonox	*	999.790	M. Baudino - Pegli (GE)
Skiing	Activision	FG	27.42	L. Di Maio - Napoli

BONUS

LA PAGINA DELLE GARE

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Skiing	Mattel	FG	77.0	A. Gambetti - Bologna
Sky Diver	Atari	FG	99	G. Artusio - Torino
Sky Jinks	Activision	*	0.34.68	G. Lapecorella - Bari
Smurf	Coleco	*	3.745.700	U. Marchiori - Busnago (MI)
Snoopy & the Red Barons	Atari	=	30.470	W. Ciarrocchi - Cassina de' Pecchi (MI)
Solari Storm	Imagic	=	2.310	E. Sanfilippo - Livorno
Sonic Invader	Creativision	3	30.640	F. Spimpolo - Legnago (VR)
Sorcerer's Apprentice	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. Feruglio - Milano
Space Fury	Coleco	FG	999.990	Paolo Carminati - San Mauro (TO)
Space Hawk	Mattel	*	3.489.530	N. Nobili - Bologna
Space Invaders	Atari	FG	9.995	G. Catalano - Palermo
Space Master X-7	20th C. F.	=	120.350	D. Cristoforo - Trieste
Space Mission	Leonardo	*	336	M. Brisca - Novara
Space Panic	Coleco	*	322.270	G. Berri - Roma
Space Spartan	Mattel	*	575.420	W. Braghin - Torino
Space Squadron	Leonardo	=	2.270	G. Brtolani - Gioia del Colle (BA)
Space Tunnel	Puzzy Bit	*	7.740	B. Gallo Selva - Biella
Spectron	Spectr	*	5.590	F. Cainero - Prato (FI)
Spider Fighter	Activision	FG	900.000	D. Svetoni - Cesano Boscone (MI)
Spiderman	Parker	*	98.590	O. Laurent - St. Cristophe (AO)
Spike's Pick's	Xonox	FG	999.950	G. Artusio - Torino
Stampede	Activision	2	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	2	8.790	M. Rizza - Trapani
Star Trek	Sega × Atari	=	140.500	F. Gallo Selva - Quaregna (VC)
Star Trek	Sega × Coleco	=	621.170	G. Aguiati - Ferrara
Star voyager	Imagic	FG	99 ADM	M. Rabottini - Roma
Star Wars	Parker × Atari	=	990.407	D. Baldassini - Firenze
Stargunner	Telesys	=	66.200	S. Formaio - Nova Milanese (MI)
Street Racer	Atari	FG	99	A. Dal Gesso - Venezia
Sub Hunt	Mattel	FG	39	M. Nepote André - Torino
Sub Roc	Coleco	=	999.700	R. Di Renzo - Roma
Super Breakout	Atari	FG	9.997	F. Castagna - Palermo
Super Cobra	Parker	=	121.600	M. della Mora - Milano
Super Cross Force	Spectr	FG	999.900	M. Iacomelli - Milano
Super Kung-Fu	Xonox	*	203.600	M. Perugini - Roma
Superman	Atari	2	00.27	P. Accolti Gil - Roma
Swords & Serpent	Imagic	FG	3.500	G. Bolzani - Milano
Tanks a Lot	Leonardo	3	10.300	M. Caramelli - Pistoia

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Tape Worm	Spectr	FG	9.999	A. Gazzanave - Castelltermini (AG)
Terrahawks	Philips	-	4.315	E. Giuzio - Roma
The End	Leonardo	*	32.920	U. Minguzzi - Firenze
Threshold	Tigervision	*	80.880	M. Correnti - Portotorres (SS)
Time D. Breakout	Atari	FG	113	W. Riva - Genova
Time Pilot	Coleco	FG	999.900	G. Maggio - Roma
Tiratore Scelto	Philips	FG	216	L. Contoli - Imola (BO)
Tre D Bowling	Hanimex	FG	300	R. Cuttone - Catania
Tron Deadly Disc	Mattel	*	73.630.600	M. Testi - Fornacette (PI)
Tron Maze a Tron	Mattel	*	12.840.950	R. di Maulo - Roma
Tron Solar Sailer	Mattel	*	133.950	A. Bignami - Bologna
Tropical Trouble	Imagic	2	188.850	G. Rizza
Truckin	Imagic G.1	2	1.J.15.10	M. Guerra - Chieti
Truckin	Imagic G.2	*	99.310	D. Maggi - Milano
Turbo	Coleco	FG	999.998	R. Forgione - Torino
Turtles	Philips	*	34.200	E. Giuzio - Roma
Tutankham	Parker × Coleco	-	84.828	N. Cenna - Milano
Tutankham	Parker	FG	999.900	A. Valli - Merate (CO)
Uscf	Mattel	3	7 - Matto	M. Guerra - Chieti
Vanguard	Atari	*	999.750	M. Contini - Cassina De' Pecchi (MI)
Vectron	Mattel	*	924.470	G.L. Rocca - Velletri (Roma)
Venture	Coleco × Coleco	FG	999.900	M. Iacomelli - Milano
Venture	Coleco × Mattel	=	655.300	R. Lapini - Monsummano Terme
Videopinball	Atari	FG	999.999	G. Artusio - Torino
Wall Defender	Bomb	*	239.674	A. Carrano - Milano
War Games	Coleco × Coleco	=	216.340.000	E. Palma - Olgiate Olona (VA)
White Water	Imagic	3	96.570	A. Uccello - Genova
Wing War	Imagic	FG	999.975	M. Romano - Napoli
Wizard of wor	Coleco	FG	99.900	G. Tartara - Robassomero (TO)
Worm whomper	Activision	*	547.739	L. Maggiolini - Bareggio (MI)
Yar's Revenge	Atari	FG	999.999	G. Artusio - Torino
Z-Tack	Bomb	*	234.872	E. Sanfilippo - Livorno
Zaxxon	Coleco × Coleco	FG	99.900	M. Vazio - Torino
Zaxxon	Coleco × Mattel	=	144.900	B. Masi - Nola (NA)

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



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 _____

FAI CRESCERE IL TUO TI99/4A CON LA NUOVA FORMIDABILE OFFERTA J.SOFT

Dopo il successo ottenuto dalla prima proposta, ecco a disposizione del tuo TI-994/A un assortimento di altri splendidi programmi, tra i quali il richiestissimo EXTENDED BASIC; il MODULO ADVENTURE, che ti permetterà di vivere appassionanti avventure e l'EDITOR/ASSEMBLER, indispensabile per il definitivo salto di qualità del tuo computer. Ordina subito, per essere sicuro di ricevere i programmi al più presto.

EXTENDED BASIC
Cod. DTXNX01 - L. 270.000

Finalmente disponibile il linguaggio di programmazione compatibile con il BASIC TI-99/4A, con le seguenti aggiunte: righe multidichiarazioni, dichiarazioni IF-THEN-ELSE, accesso diretto allo schermo, sottoprogrammi BASIC con variabili locali, autoavviamento dei programmi su disco, facile controllo di fino a 28 sprite con concatenamento programmi BASIC, fusione codici, programmi protetti, dichiarazioni ON ERROR (Errore in atto) e funzioni logiche di Boole (AND, OR, NOT 1E, O, NO, ecc.).
Permette, con l'espansione della memoria, di programmare in linguaggio macchina.

MODULO AVVENTURA
Cod. DTXRX01 - L. 70.000

Si tratta del modulo di comando, da inserire nella consolle, che funge da interprete del linguaggio delle cassette sottodescritte.
Uno strumento indispensabile per arricchire la tua software-teca di nuove entusiasmanti avventure.
Il modulo viene fornito con l'avventura "IL PIRATA".
Configurazione richiesta: registratore a cassetta.



Elenco delle "Avventure" che girano esclusivamente col MODULO AVVENTURA

Nove programmi entusiasmanti, semplici da usare ma difficili da finire.
All'inizio di ogni avventura viene proposta la situazione in cui ci si trova e viene posta la domanda: COSA DEVO FARE? Utilizzando gli oltre 200 vocaboli previsti dal vocabolario del computer, darai gli ordini conseguenti, per trovarti in situazioni sempre diverse fino a realizzare lo scopo del gioco, ogni volta differente per ogni titolo.
Avventure che stimolano la tua capacità di ragionare in modo logico e che richiedono ore, e anche settimane, per concludersi.

Mystery Fon House (La casa del Mistero)
Cod. DTXMX17 - L. 30.000

Prima di procedere all'esplorazione, devi meditare su come fare per entrare nella Casa del Mistero.
Una volta dentro, potrai vedere tutti gli angoli della casa, dove si nasconde un prezioso premio.

Pyramid of Doom (La Piramide del Destino)
Cod. DTXMX22 - L. 30.000

L'avventura inizia in un deserto, nei pressi di uno stagno dal quale fuoriesce un palo. Grazie alle tue ricerche, troverai una piramide solo di recente scoperta dalle sabbie mobili.
Cercherai l'ingresso, raccoglierai tesori e cercherai di fuggire dalla piramide.

Strange Odyssey (Strana Odissea)
Cod. DTXMX24 - L. 30.000

Inizia quando ti rendi conto di essere "naufragato" su un minuscolo pianeta e quindi devi riparare l'astronave per poter tornare a casa.
Mentre cerchi i pezzi di ricambio sul pianeta, tenterai di scoprire i segreti di un'antica civiltà, raccogliendo i tesori in cui ti imbatterai lungo la strada.

Adventureland
Cod. DTXMX01 - L. 30.000

Ti trovi all'inizio della foresta di un mondo di fiaba. Esplorandolo, potrai scoprire 13 diversi tesori come pure il luogo particolare dove riporli.

Voodoo Castle (Castello del Voodoo)
Cod. DTXMX32 - L. 30.000

Sei all'interno di una cappella di fronte ad una bara chiusa. Esplorando il castello, cercherai di raccogliere le informazioni necessarie per liberare il Conte Cristo dalla terribile maledizione che i suoi nemici gli hanno fatto.

Ghost Town (La Città Fantasma)
Cod. DTXMX09 - L. 30.000

Tutte le città fantasma sono misteriose, ma questa ha un fascino particolare: è abitata da fantasmi veri ed è piena di tesori.
Esplora tutti i vecchi edifici per vedere quanti ne riuscirai a trovare.

Savage Island Series (Serie dell'Isola Selvaggia)
Cod. DTXMX35 - L. 30.000

L'avventura si divide in due parti ed inizia ai margini di una giungla impenetrabile. Mentre esplori l'isola, incontrerai delle creature insolite. Dopo aver completato la prima parte, riceverai la parola d'ordine per iniziare la seconda parte, dove o diventerai il più grande eroe al mondo o andrai incontro a una fine rapida ed orribile.

The Count (Il conte)
Cod. DTXMX26 - L. 30.000

Ti svegli da un pisolino e ti trovi in un letto con un paletto da tenda in mano. Sta a te scoprire chi sei, cosa stai facendo in Transilvania e perché il postino ha consegnato un flacone di sangue!

The Golden Voyage
Cod. DTXMX10 - L. 30.000

Comincerai con l'individuare il palazzo reale nella città persiana. Nel palazzo incontrerai l'anziano re al quale rimangono solo tre giorni di vita, a meno che non riuscirai a ringiovanirlo.
Portando soltanto una borsa d'oro, salperai in mare alla ricerca della mitica fontana della giovinezza.

I programmi seguenti sono invece moduli Solid State Software, pronti da inserire:

Music Maker (Il compositore di Musica)
Cod. DTXQX01 - L. 42.000 - con istruzioni in italiano

Un ottimo programma sia per chi vuole avvicinarsi alla musica senza cognizioni di base, sia per chi deve studiare composizione direttamente sul programma e sia per chi utilizza il suono dal punto di vista tecnico ed ha interesse per tipo di frequenza, ecc.. Il programma prevede due opzioni: scrittura di partiture sul pentagramma: inserendo battuta per battuta è possibile scrivere partiture composte anche da tre voci e persino stamparne gli spartiti (in questo caso è necessaria una stampante e l'interfaccia RS232 o similare). L'altra opzione prevede la realizzazione delle melodie prendendo in esame gli Hertz di una singola nota.

TI Invaders (Invasori TI)
Cod. DTXMX27 - L. 30.000

Il mondo viene attaccato da numerose creature odiose provenienti dallo spazio. Devi fare affidamento sulla tua agilità mentale e fisica per distruggere le creature multicolori con i missili a disposizione.

Parsec
Cod. DTXMX21 - L. 42.000

PARSEC è la tua astronave, con la quale combatterai gli alieni ribelli e le loro navicelle, buttandole fuori rotta e emetterai un fuoco dal tuo laser che fa inaridire. Tenterai di sopravvivere alla "cintura" di asteroidi mortali.
Per attivare le capacità sonore di questa cartuccia, puoi utilizzare lo Speech Synthesizer.

Soccer (Gioco del Calcio)
Cod. DTXMX23 - L. 37.000

Inutile spendere troppe parole per questo apprezzatissimo programma. Cinque giocatori per squadra, con passaggi, tiri, intercettamenti, parate, cariche e molte altre tattiche del calcio. Potete persino avere il replay immediato di una rete, al rallentatore.

Car Wars (Guerre di Auto)
Cod. DTXMX06 - L. 30.000

Se ti emozionano le corse automobilistiche, abbinate alla possibilità di battere l'avversario con astute manovre, ecco il programma che fa per te. Cimenta la tua velocità ed abilità contro il computer mentre cerchi di avanzare sul circuito, evitando incidenti che farebbe saltare il tuo bolide fuori pista.

Game Writer's Pack 1 & 2
Cod. DTXIX13 - L. 35 000
(prezzo per le 2 confezioni)

Un'ottima realizzazione didattica divisa in due parti autonome ma complementari che insegna i principi (e li approfondisce) della programmazione BASIC, tramite la programmazione di videogiochi.

E ora un'altra eccezionale proposta:

Molto ben strutturata e comprensibile, utilizza un linguaggio semplice ed elementare. In ogni confezione è compresa una cassetta con i giochi di cui si parla nel corso della dissertazione. In totale 6 giochi per confezione.
La trattazione è basata sul TI-BASIC anche se non disdegna l'EXTENDED BASIC.

Fun - Pac (1-2-3)
Cod. DTXMX36 - L. 27.000
(prezzo per 3 cassette)

Tre cassette (non acquistabili separatamente), con 8 giochi complessivi ben strutturati ed avvincenti. Dalla corsa dei cavalli al gioco del golf. Dal salvataggio di scienziati dalla contaminazione nucleare alla navicella Supernova, un ottimo gioco "adventure"

E INFINE...

Editor/Assembler
Cod. DTXAX01 - L. 180.000

L'eccezionale programma che ti permette di programmare in linguaggio di programmazione TSM 9900 è dà accesso diretto a tutte le caratteristiche del sistema tra cui audio, voce, grafica ed I/O (Entrata/Uscita), oltre a mettere a disposizione la massima rapidità grazie al microprocessore a 16 bit del computer. Le routine in linguaggio di programmazione possono essere svolte come programmi indipendenti oppure collegate a programmi TI BASIC o TI BASIC ESTESO con l'impiego di una chiamata di sottoroutine. Oltre al modulo SSS, il programma comprende due floppy-disk (uno dei quali contiene il gioco TOMBSTONE CITY) e il Manuale Utente che dà tutte le informazioni sulla composizione del software.
L'EDITOR/ASSEMBLER richiede i seguenti optional:

— Peripheral Expansion Box
Cod. ETX0X01 - L. 320.000

— 32 K Expansion Card
Cod. ETXOX02 - L. 340.000

- Drive Control Card
Cod. ETXOX03 - L. 440.000

— Floppy disk drive Box
Cod. ETXOX04 - L. 480.000

N. B. È possibile acquistare insieme gli optional ETXOX01 - ETXOX02 - ETXOX03 - ETXOX04, al prezzo complessivo di L. 1.250.000 anziché L. 1.580.000. In questo caso, il codice da indicare per l'acquisto dei 4 pezzi è ETXOX05

e, infine, freschi di stampa, scontati del 10% sul prezzo di copertina:

— Paper Book - TI-99/4A (con cassetta) - editore J.*soft*
Cod. ASOC007 - L. 16.200

Una selezione dei migliori programmi tratti dal nostro settimanale PAPER SOFT, scelti accuratamente sulla base della loro originalità e fantasia.

— 35 Programmi per il TI-99/A4 - editore MUZZIO
Cod. AMUCO24 - L. 9.000

Programmi divertenti e didattici, dal labirinto al tennis, dagli anagrammi alle conversioni metriche e tanti altri ancora.

RITAGLIA ED INVIA IL TAGLIANDO A J.SOFT

Spett. J.*soft* - Viale Restelli, 5 - 20124 Milano (MI)
Tel. 02/6888228-683797-6880841/2/3/

Ordino il seguente software/libri per il TI-99/4A:

cod. ..... cod. ..... cod. .....
cod. ..... cod. ..... cod. .....
cod. ..... cod. ..... cod. .....

per un totale di L. ..... + L. 2.500 per contributo fisso di spese di spedizione

Scelgo la seguente modalità di pagamento:

- ☐ pagherò in contrassegno al postino
- ☐ allego assegno (o contanti)
- ☐ verso l'importo sul C.C.P. n. 19445204 intestato a J.*soft* (allego ricevuta)

Nome .....

Cognome .....

Via ..... n. .....

CAP ..... Città ..... P

il mercato

I GIOCHI DEL MESE: BESTSELLER E NOVITÀ

TITOLO	MARCA	COMPATIBILI	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
ALIEN	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
CYCLONE	VORTEX	64	25.000		VG 27
D-DAY	VORTEX	64	25.000		
DEUS EX MACHINA	AUTOMATA U.K	ZX		15.000	VG 26
DRAGONTORC OF AVALON	HEWSWON	ZX	25.000		
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
FULL THROTTLE	ACCESS	ZX		10.000	VG 25
GHOSTBUSTERS	ACTIVISION	64/ZX	32.000		VG 23
GHUST BUSTER	SUNRISE	C	76.000		VG 23
GRYPHON	QUICKSILVA	CBM	25.000		
HUNTER KILLER	PROTEK	ZX	24.000		VG 24
JUNGLE HUNT	ATARI	A/XL	79.000		VG 18
LAZY JONES	TERMINAL SOFT	ZX		15.000	VG 26
M.U.L.E.	ELECTRONICS ARTS	64/XL	39.000		VG 24
MATCH DAY	OCEAN	ZX		15.000	VG 26
MIND STRIKE	MATTEL	LU	49.000		VG 18
MISSION IMPOSSIBLE	EPYX	64	55.000		CG 25
MONACO G.P.	SEGA	SC	61.500		
MUGSY	MELBOURNE	ZX		20.000	VG 26
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		
POLE POSITION	U.S. GOLD	64	25.000		
PSYCO SHOPPER	MASTERTRONIC	V	7.900		VG 23
PSYTRON	BEYOND	ZX	24.000		VG 24
RAID OVER MOSCOW	ACCESS	64/ZX		15.000	VG 26
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	VG 26
SLAP SHOT	ANIROG	64	25.000		
SNOOPY & THE RED BARON	ATARI	A	59.000		VG 24
SOCCER INTERNATIONAL	COMMODORE	64	41.000		
SOFTWARE STAR	ADDICTIVE	ZX/64	15.000		VG 27
SORCERY	VIRGIN	64/A/ZX	24.000		VG 21
SPIDERMAN	ADVENTURE INT.	ZX		10.000	
SPORT HERO	MELBOURNE	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
SUPER STAR CHALLENGE	MARTECH	64/ZX	25.000		
TECHNICIAN TED	HEWSON	ZX	25.000		
THE BIZ	VIRGIN	ZX	20.000		VG 23
TORNADO LOW LEVEL	VORTEX	CBM	25.000		
TOY BIZARRE	ACTIVISION	64	32.000		VG 24
TRACK & FIELD	ATARI	64		10.000	
WAR GAMES	COLECO	C	79.000		VG 26
WORLD SERIUS BASEBALL	IMAGINE	ZX/64	22.000	10.000	
ZENJI	ACTIVISION	XL	85.000		VG 24

I GIOCHI DEL MESE

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



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	

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

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		

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		
LOOP 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	

I GIOCHI PER CONSOLLE

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

COMPATIBILITÀ MISTE



TUTTO HARDWARE

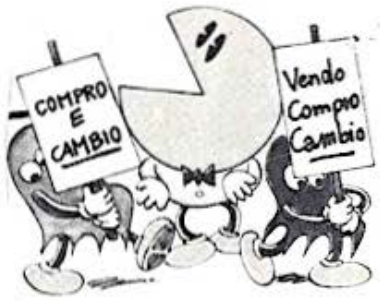
	PREZZO LISTINO	PREZZO MEDIO
ACTIVATOR per ATARI	153.000	
ACTIVATOR per Intellivisioni	153.000	
ATARI VIDEO COMPUTER SYSTEM + 3 cartucce	299.000	170.000
BASE CREATIVISION	415.000	
BASE COLECOVISION con cartuccia	175.000	148.000
COLECO/ATARI CONVERTER	169.000	
COLECO/ROLLER CONTROLLERS con cartuccia Slither	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 stereo 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
Acquarius!	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.+platter 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

LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU

CERCO **Superman** o Pele's Soccero Dragster o Gran Prix in cambio offro Master Builder o Defender; cerco inoltre Basic programming + tastiera in cambio di Master Builder + Defender.
Pancamo Massimo - Monti Iblei, 69 - 90144 Palermo - Tel. 091/528892 (ore 20 in poi).
VENDO/COMRPO **Base Coleco** a L. 90.000, vendo cartucce Donkey Kong e Mouse Trap a L. 20.000 caduna e cartucce Atari Vanguar L. 20.000 e Galaxian L. 15.0000. Compro Commodore 64 per L. 350.000.
Telefono 02/2155313 (sera).
SCAMBIO **Consolle Atari CX 2600** compresa di 4 cartucce gioco, 2 joystick, ancora in garanzia, con un computer Vic 20 (possibilmente con registratore) oppure lo vendo a L. 250.000.
Valenti Luca - C.so Reg. Margherita, 22 - 10153 Torino (To).
SCAMBIO **Cassetta Soccer Mattel** con 1 delle seguenti cartucce: Demon Attack, Beautt Andbeast Advanced, Dungeons e Dragons Auto Racing, Burgertime, Tennis 2 ock'n'chase, Space Hawk, Star Strike o con altra qualsiasi cartuccia compatibile Mattel.
Angelo Masi - Aldo Moro, 8 - 80035 Nola (Na) - Tel. 081/8236953.
VENDO **Base Intellivision** + 12 cassette tra cui: Mission X - Frao - Boó - Tron 1 - Tron 2 - Star Strike - Boxing - Tennis a L. 500.000.
Frattali Giampiero - Via Proba Petronia, 43 - 00136 Roma - Tel. 06/346531 (ore 18.30-20.30 tutti i giorni).
VENDO le seguenti **Cartucce per Intellivision** e cassette: Beamrider L. 50.000; Lady Bug L. 30.000; Dracula L. 25.000; Durgertime L. 40.000; Mission X L. 40.000; Soccer L. 30.000; Q+Bert L. 49.000; Supercobra L. 49.000. A chi compra 2 cassette regalo la cassetta Poker e BlackJack.
Telefonare a 011/725201 (ore 18.30 in poi) chiedere di Silvio.
VENDO **Consolle Intellivision** in perfette condizioni con 2 cassette Soccer e Space Battle in tutto completo di imballaggio originale e di istruzioni al prezzo di L. 115.000 + il Donkey Kong - panorama screen della Nintendo a L. 29.000 pochissimo usato. Sia l'Intellivision che il Donkey Kong possono essere comprati singolarmente. Chi è interessato può telefonare a Paolo Tel. 40.40.324 Milano.
VENDO/CAMBIO **sistema Vectrex** in ottime condizioni, comperato nel febbraio '84, + 3 giochi: Fortress of Narzod, Hy Perchese, Mine-storm il tutto a L. 550.000 trattabili. Oppure cambio con Commodore 64 con registratore, in ottime condizioni.
Telefonate o scrivete a Frottini Roberto - Via Adda, 15 - 05100 Termi - Tel. 0744/811454.
VENDO **VIC 20** + registratore + 2 cartridge + joystick Spectravideo + 3 manuali + giochi in cassetta e molti listati. Il tutto a sole L. 250.000.
Angelini Marco - Via San Rocco, 28 - 20053 Muggiò (Mi) - Tel. 039/790849 (ore 16.00-19.00).
VENDO **Base Intellivision** con 7 cartucce (Burgertime, Auto Racing, Poker e Black Jack, Football, Advanced Dungeons & Dragons, Donkey Kong, Ice Trek, Beauty e The Beast). Ottime condizioni imballaggio originale. Per accordi:
Luigi Mariani - Via Litta Modigniani, 115 - 20161 Milano - Tel. 3539298 (ore 19.00-21.00).
COMPRO **Cartucce A.D.&D.** Treasures of Tarmin, Tower of Mistery, Master of the Universe per Intellivision pago come nuove. Vendo Lucky Keyboard, tastiera alfanumerica, più venti cartucce, migliore offerente.
Castelli Bruno - Via S. Pietro, 1 - 24024 Gardino (BG) - Tel. 035/746031.
VENDO **ZX Spectrum 48K** - compreso di alimentatore, cavetti, interfaccia, joystick programmabile, 2 manuali d'uso, programmazione avanzata (L/m), un mucchio di programmi omaggio tra cui un'Assemblatore, Monitor e Debugger a L. 450.000.
Abba Riccardo - Via Appennini, 145 - 20151 Milano - Tel. 3532263.
CERCO **possessori del Commodore 64** per scambio di Software. Moltissimi programmi!!! Scrivete!!!
Zaninetti Andrea - Via Piovale, 15 28021 Borgomanero (No) - Tel. 0322/841240.
VENDO **Base Intellivision** + 10 cassette (Astromash, Basketball, Lock'n'chase, Soccer, Space Armada, Space Battle, Star Strike, Tennis, Triple Action, Poker & Blackjack) bellissime, istruzioni d'uso e scatola d'imballaggio il tutto a sole L. 400.000 (prezzo reale intorno alle 850.000).
Telefonare a Rocco Cristiani - Via Vodice, 20 - Como - Tel. 031/277577 (ore pasti).
VENDO le seguenti **cassette per Intellivision**: Astrosmasch, Skiing, Soccer e Space Battle a L. 40.000 l'una inoltre Poker & Blackjack a L. 20.000. Sono disposto anche a cambiare con una delle seguenti cassette per Intellivision: Zaxxon (Colecovision) Dracula (Imagic) Autorancing, Burgertime, Lock'n'chase, Night Stalker, Missionx, Thunder Castle (Mattel) Popeye (Parker).



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.

Telefonare ore pasti al 0964/29495 chiedere di Giovanni.
VENDO/SCAMBIO **Pitfall** (Activison), Utopia, Advanced Durgen e Dragans, Hockey, Armon, Battle (Intellivision) tutti compatibili per Intellivision. Prezzo da concordare.
Adami Francesco - Via dell'Esperanto, 25 - Villafranca (VR) - Tel. 045/7903168 (dalle 20 alle 22).
VENDO **Computer VIC 20** + joystick + Paddle + 5 cartucce Jupiter Lander, Roadrace, The Count, Pinball Spectracular, Golf. Il tutto a L. 200.000 tratto solo con zona città di Magenta.
Bicego Andrea - Str. Valle, 17 20013 Magenta (MI) - Tel. 9790976.
VENDO **gioco eletttronico** Casio CG80 "Hop Monster", 4 pulsanti controllo movimenti + 1 attack - 6 mesi vita, L. 30.000.
Cogliandro Andrea - Via Fereggiano, 16/16 - 16144 Genova - Tel. 010/810028 (ore 18/21).
VENDO **Video Game** "Philips G7000" come nuovo + 9 cartucce (Mostro Spaciale, Guerra Laser, Sci, Piccone Magico, Combattenti della libertà, Baseball, Gorilla, Calcio e Mockey, guerra aeronavale), a L. 250.000.
Scrivete a Vedovetto Bruno - Via Roma, 63/3 - 30172 Mestre (Ve) - Tel. 041/985547 (ore 19).
VENDO/SCAMBIO **per Atari 800 XL** Programmi gioco e applicativi originali U.S.A. su cassetta e/o disco. Disponibili moltissimi titoli e novità.
Marcello Guidotti - Via Bartolomeo Maranta, 50 - 00156 Roma - Tel. 06/8290926.
VENDO **Base Mattel Intellivision** + 8 cassette (Pokere Blackjack, Soccer, Tennis, Auto Racing, Lock'n'chase, Stop Strike, Microsurgeon, Atlantis a L. 300.000!
Massimo Caudano - Via Ronchi, 57/11 Torino - Tel. 011/631561 (ore pasti).
CAMBIO/VENDO/CERCO le seguenti **cartucce per Coleco:** Zaxxon, Space Panic, Donkey Kong Jr, Venture, Musetrap con qualsiasi altra cartuccia anche per Super Action Controller. Vendo le suddette cartucce a partire da L. 25.000!! Tutte corredate di scatola ed istruzioni in tutte le lingue. Cerco a basso prezzo: Super Action Football, Super Action Baseball, Wargames, sempre per CBS, Coleco Vision.
Annuncio sempre valido.
Telefonate allo 02/8493723 chidendo di Giancarlo dalle 14 alle 15 e dalle 19 alle 20.
VENDO **Console Intellivision** 1 anno di vita, modulo espansione Computer con tastiera alfanumerica con cassetta programmabile (Scooby Dool. + 16 cassette per la Conolle o l'espansione computer (Q+Bert, Happy Trails, Burgertime, Tron, Calcio, Sci, Lock'n'chase, Star Strike, Dama...) Cedo il tutto in ottime condizioni e con imballi, istruzioni e mascherine originali, a L. 1.000.000 trattabili (il prezzo commerciale del tutto è di L. 1.510.000). Massima serietà.
Sillani Oscar - Via A. Greco, 5 - 84090 Montecorvino Pugliano - Tel. 089/801305 (ore 13/20).
VENDO **VCS Atari con Position** a L. 150.000, nuovo di 3 mesi. Vendo inoltre cassette a L. 40.000: Mario Bros, Spa[illegible]ders, Dig-Dug, Crystal, Castles, M[illegible]

La biblioteca per ragazzi firmata Jackson



Daniel Isaaman - Jenny Tyler

BATTAGLIE CON IL COMPUTER

Il gioco della guerra ha contagiato anche i computer. Qui vengono presentati vari giochi scritti in BASIC per "fare la guerra" sul proprio computer, che deve essere uno dei seguenti: BBC, Apple, Vic 20, TRS-80, ZX Spectrum e ZX 81.

Cod. 011D Pag. 48 Lire 9.000

Ian Graham

GIOCHI CON IL COMPUTER

Il libro, parla di giochi con il computer, una volta tanto visti dalla parte del computer, e non dell'utente.
In particolare spiega, in modo semplice ma preciso, come fa il computer a giocare, come fa a produrre immagini e suoni durante il gioco e come fa (in genere!) a vincere.

Cod. 006D Pag. 48 Lire 9.000

Brian Reffin Smith

IMPARIAMO A PROGRAMMARE

Il libro fornisce le conoscenze essenziali per incominciare a programmare in BASIC su di un personal computer.

Cod. 018D Pag. 48 Lire 9.000

PRIMI PASSI IN BASIC

Il libro propone l'apprendimento del linguaggio BASIC tramite lo studio e l'esame dettagliato di programmi già scritti.

Cod. 007D Pag. 48 Lire 9.000

Tony Potter - Ivor Guild

I ROBOT

Dopo una rapida panoramica su che cosa può fare un robot, il libro presenta una serie di robot con funzioni particolari: i robot a braccio, i robot operai, i robot nello spazio, etc.
Affronta poi il problema di come un robot può essere programmato e controllato da un computer, e di come praticamente si realizza un robot.

Cod. 003D Pag. 48 Lire 9.000

Judy Tatchell - Bill Bennett

CONOSCERE IL PERSONAL

Il libro spiega che cosa si può fare con un personal computer, come si usa e come funziona.

Cod. 008D Pag. 48 Lire 9.000

Lynn Miring - Ian Graham

RIVOLUZIONE INFORMATICA

Il volume è rivolto in particolare ai bambini, ma anche a tutti coloro che, presto o tardi, verranno coinvolti dalle nuove tecniche informatiche più come utenti che come operatori.

Cod. 004D Pag. 48 Lire 9.000

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

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. _____

Indi 500 con controlli Spceiali il tutto corredato di scatole e di istruzioni.
Boscini Dario - Via Nazareth, 4 - 35100 Padova.

VENDO **Consolle Intellivision** + 11 cartucce (Shark Sharit, Adv Dungeons and Dragons, Missian X, Vectron, Utopia, Night Stalker, Sking, Football, Soccer, Tennis, Povier and Blackjack) tutto in ottime condizioni con scatole mascherine e istruzioni al valore commerciale di L. 760.000 per sole L. 380.000 trattabili. Un affare da non perdere.
Bernardini Benedetto - Via Foscolo, 24 - 63013 Grottammare (AP) - Tel. 0735/581398 (ore 20, in poi).

VENDO/CAMBIO **cartucce Atari-2600** fra cui Star Baiager, Video Checkers (dama), Space Invaders, Laser Blast e Indy 500 (con monopole da tennis). Il tutto a L. 100.000 e cerco per comprae o scambiare le seguenti cassette per VCS: Decathlon, Popeye, Pitfall II e Venture; Vendo anche cassette Philiph (67000).
Moselli Davide - Via Torricelli, 7 - 41100 SAorbara (MOI - Tel. 059/902364 (ore 14.00-21.00 escluso il venderdì).

VENDO **Coleco** + mod. Turbo + Super Controllers + 13 cass.: Frontiline, Miner 21049 ZR, Wing War, Moonsweeper, Time Pilot, Frenzy, Mr. Do, Looping, Pitstop, Jumpman Jr., Frantic Freddy, Popetl Tuthankam (Mosetrap e Rolly in omaggio) a L. 450.000 (130.000) trattabili vendo in blocco o separato (40% ogni pezzo) solo zona Veneto/Friuli/Emilia.
Telefonate solo se veramente interessati allo 041/976010 Venezia e chiedere di Dario (ore 17.00-19.00 esclusa domenica).

VENDO **ZX Spectrum 48K** 6 mesi di vita con imballaggio originale, completo di cavetti e manuale in italiano + interfacce I + ZX Microdrive + ZX Printer Stampante) + una ventina di ottimi e tra i più nuovi programmi tutto al prezzo di 800.000 Trattabili. Regalo Interfaccia Video.
Emanuele Rizzoli - Via Cipriani, 15 - 40131 Bologna - Tel. 051/520040 (ore pasti).

VENDO **Base Intellevision** + 17 cassette fra cui: River Raid, Beamrider, Soccer, Trukin, Nova Blast, Dracula, ecc... il tutto a 650.000 trattabili + in regalo Quik Stik il tutto con otto mesi di vita con garanzia.
Bruno Zucco - Tel. 0717/43182.

VENDO **VIC 20**; registratore dedicato; Super espansione grafica da 3K; espansione 8K; 20 giochi su cassette (tra cui Q+Bert e tuttankamen); Perfetto stato, imballi originali e manuali d'uso. Zone Genova-Savona L. 450.000.
Chiedere Riccardo - Tel. 010/326475 (semprel.

VENDO **Videopac G. 7000** con 5 cassette (sci, Canibal, Guerra Laser, Gorilla, Guera Aereo Navale) al prezzo di L. 200.000. Le cassette sono in buono stato. Per informazioni scrivere o telefonare.
Massimo Sciambasi - Via Trieste, 5 - 63013 Grottammare (AP) - Tel. 0735/581481 (ore pasti).

VENDO **cassette Mattel per Intellevision**: Tenis, Frog Bog, Mouse Trap, (L. 25.000 l'una). Mission X, White Water, Sword & Serpents, Microsourgeon (30.000 lire l'una). River Raid;, Beamrider, Stampede (a L. 35.000 l'una).
Alessandro Milani - Via Parini, 1 - 25100 Brescia (Bs) - Tel. 030/53166 (dalle 18.00 alle 19.00).

VENDO **Base Intellivision** + computer AWdaptor + Computer Kerboard + Intellivoice + 11 cassette, tra le quali Zaxxon, Advanced Dungeons at Dragons, Lock'n Chase a L. 800.000 trattabili, ottimo stato.
Telefonare 010/604275 (ore 19.00-21.00) chiedere di Luca .

VENDO **Base Intellivision** con le seguenti cassette: Poker-e Black Jack - Soccer - Hockey - Golf - Burger Time - Trondeadly Discs - Lock'n Chase - Advanced Dungeons & Dragons - Amor Battle - Dracula - SUper Cobra. Prezzo reale L. 921.000 richiesta L. 550.000, 10 mesi di vita come nuovo.
Telefonare dopo le ore 19,30 al 02/3562232.

VENDO **Intellivison** a L. 220.000 - 6 mesi. Cartucce: Poker & Black Jack a L. 15000; Space Armada, Astromash, Soccer a L. 20.000 l'una.
Bittau Umberto - C.so Garibaldi, 72/3 - Milano - Tel. 02/652870 dalle 19 in poi.

CAMBIO **Videogioco Intellivision** più sei cassette, tra cui: Advanced. Dungeons & Dragons - Royal Dealer - Auto Raging - Tran Deadly Disc, con ZX Spectrum 48K perfettamente funzionante. Oppure vendo il tutto a L. 400.000, regando in più un videogame tascabile della colico Super Basket, tutto perfettamente funzionante. Per rintrancciarmi telefonare allo 0547/350344 dalle ore 19,00 alle ore 21,00 (chiedere di Denis) tutti i giorni dal lunedì al venderdì.

VENDO **Intellivison** + computer Adaptor + Tastiera + Intellivoice + registratore + cavetti + 40 cartucce alla favolosa cifra di L. 1.500.000.
Vendo anche separatamente soprattutto le cartucce (nuova Blast, Beauty e Beast, Pitfall, Worm Whomper, Stampede, Astrosmash, Star Strike, Space Battle, Scoopy Doo, Ad e Dragons, Mission X, Vectron, ICe Trek, Space Spartans, Dracula etc.). Sono interessato anche ad eventuali scambi con le seguenti cartucce che altrimenti compro: Pinball, Riverraid, Tower of Mistery, Bump Jump, Popeye, Super Tennis, Super Soccer, Beamrider, Carnival, Microsurgeon, Motocross.
Vincenzo Ciolfi - Tel. 089/227272 dal lunedì al venerdì dalle 16.30 alle 18.00 o dalle 22.00 alle 23.000.

VENDO **ATARI VCS 2600** con 12 cassette: Defender per Space Shuttle, Phoenix, Battlezione, Pac Man, Ms. Pac Man, Jungle Hunt, Ski Diver, Haunted House, Sorcers'apren Tice Fire Fighter e star Voyager a L. 700.000.
Massimiliano - Tel. 099/687178 (ore 20.00-22.000 escluso Week end).

VENDO **Base Intellivision** + 5 cassette: Armor Battle + Hockey + Sea Battle + Soccer + Tennis. A prezzo a L. 614.000. Nuovo comprato da 5 mesi ancora 1 mese di garanzia (timbro di fabbrica come prova).
Antolini - Via Trento, 40 - 16145 Genova - Tel. 308753 (ore pasti - no sabato e domenica).

VENDO/COMPRO **per Coleco**: modulo turbo L. 110.000, Zaxxon L. 55.000, venture L. 50.000. Compro per Coleco Conver titore X Atari L. 85000, Q+Bert L. 60.000, Mr. Do L. 55.000, ottime condizioni con scatola e istruzioni. Vendogiochi per CBM 64: Pit stop, Frog ger, Defender, Pole Position, ecc. Registrati con Turbo Tape 64, L. 5000 un gioco, in blocco o separatamente. Chiedere lista i gratis. Affrettatevi!
Iodice Francesco - Via Circunvallazione Ercole Fr. (Ce) - Tel. 0823/305402 (ore pasti o sera 7.30 in poi) preferisco telefonate. Oppure scrivere in Via Iodice, 16 - Portico di Caserta (Ce).

Occasionissima VENDO **Base Intellevision** quasi nuova + 8 cassette (Happi Trails - Lock'n - Chase - Microsurgeon - Pitfall - Riverraid Tennis - Stampede - Star Streik) prezzo reale pagato L. 850.000 il tutto svendo a L. 450.000.
Bartoli Fabrizio - Grado (Gorizia) - Tel. 0431/81420

VENDO **Base Intellivision** a L. 180.000, con una cassetta in regalo tra Soccer, Auto Racing, Lock'n'chase, Advanced Dungeons & Dragons) in ottime condizioni.
Ostinelli Cristiano - Via Caronti, 13 bis - 22020 Blevio (Co) - Tel. 031/419937 (ore pasti).

VENDO **Philips Videopac G 1000** con 6 schede: cannibal, tiro con lacata pulta, battaglia aereo navale e dei carri armati, pete il piccone magico, Black Jack, e Demon AttaK. Buone condizoni L. 200.000 trattabili.
Alessandro - Tel. 051/393093 dalle 19 solo zona Bologna e Modena.

VENDO **Atari VCS 2600** + 46 cartucce fra cui molte novità e un super changer a L. 600.000.
Stanzani Sandro - Via Antonio Canova, 9 - 40131 Bologna - Tel. 051/533870.

VENDO/CAMBIO con **Colecovision Atari VS 2600** + Pitfall II + Combat + Circus + Asteroid + Ms. Pac-Man. Tutto a un buon prezzo.
Alessandro Brisca - Sal. Sup. Gambonia, 9/2 - Tel. 010/802821.

VENDO **VCS ATARI 2600** con 5 cassete (Space, Invaders, E.T., New Soccers, Back, Gamon, Berzek) al prezzo di L. 250.000 trattabili. Vendo inoltre cassette video Pack (Video Pack L. 74000 o 7000) caccia al tesoro a L. 45.000, scacchi Mod 7010 a L. 100.000. Per informazioni scrivere a:
Massimo Sciahbasi - Via Triestre, 5 - 63013 Grottammare (Ap) - Tel. 0735/581481.

SCAMBIO **Soccer Mattel** con 1 delle seguenti cartucce: Auto Rancing - Hockey - Space Hawk - Star Strike - Tennis - Lock'n'chase - Advanced Dungeons e Dragons - Demon Attack - Beauty and Best.
Angelo Masi - Via Aldo Moro, 8 - 80035 Nola (Na).

VENDO per **VCS 2600 cartucce**: Vanguard, Asteroids, Space Invaders, Circus e Breakout a L. 199.00. Vendo inoltre VIC 20 (3 mesi di vita) + 7 cartucce + 1 joystick + 3 manuali per Basic e programmi a L. 320.000.
Vicnetini Elia - Via Cavour, 21 - Quinzano D'Oglio (Bs) - Tel. 030/933125 (ore 19,30/20,30).

VENDO **VIC 20** + espansione 16 K + 150 programmi + cartridge + libro "alla scoperta del VIC 20". Disponibile anche separati. Tutto a L. 250.000 trattabili.
Luca - Tel. 02/7532381.

VENDO **ATARI 2600** ancora nuovo più 10 favolose cassette tra cui Popeye, Pac-Man, Mario Bros, ecc. A L. 400.000 chiedere:
Candi Maurizio - Via Canaletto, 3 - 40133 Bologna - Tel. 051/430596.

COMPRO a prezzo ragionevole le **cassette**: Mattel, Advanced Dunceons, And Drangons. Trattabile possibilmente nel Lazio.
Valerio Aulino - Via Baldo Degli Ubaldi, 318 - 00167 Roma - Tel. 6374098.

Inviatemi il programma PL/BIT compilatore cod. AP522C pagherò alla consegna L. 20.000 + 3.000.
Socci Roberto - Via Brennero, 1 - 20025 Legnano (Mi).

MIT

PERSONAL

ATARI 130XE

NUMERI, NON PAROLE.

ATARI 130 XE è un grande personal computer che, ad una enorme capacità di memoria, abbina una maggiore versatilità. Atari 130XE non ha bisogno di molte parole per essere presentato, i suoi numeri parlano da soli.

128K RAM

ATARI 130XE utilizza un microprocessore 6502C. Ha una memoria di 128K RAM, 24K ROM (Sistema operativo e linguaggio programmazione Basic). Tanta potenza in più per un maggior numero di informazioni.

4 CHIPS SPECIALI

Sono Chips esclusivi Atari: GTIA - Per la visualizzazione grafica; POKEY - Generatore e controllo di suono; ANTIC - Per la gestione dello schermo e di Input /Output; FREDDY - Sistema di controllo della memoria.

256 COLORI

ATARI 130XE ha capacità grafiche nettamente superiori alla media: 11 tipi di modi grafici; 256 colori (128 visualizzati contemporaneamente); grafica 320 x 192 ad alta risoluzione;
una visualizzazione di 40 colonne per 24 linee; 5 modi di testo. Tutto quanto ti serve per scatenare al meglio la tua creatività, senza limiti di alcun tipo.

4 CANALI SONORI

Anche per le capacità sonore, Atari 130XE rivela straordinarie e inaspettate possibilità: 4 canali sonori indipendenti su una gamma di 3 ottave e mezza.

62 TASTI

Una tastiera formidabile: 62 tasti, tasto Help e quattro tasti per funzioni speciali; caratteri internazionali; 29 tasti con funzione grafica. Linguaggio di programmazione Atari Basic incorporato.

41 CONFIGURAZIONI POSSIBILI

Software e periferiche compatibili con i computers della serie XL: Stampante a colori Atari 1020; stampante "Letter Quality" Atari 1027; Stampante ad aghi programmabile Atari 1029; Disk drive Atari 1050 (È possibile l'utilizzo di 4 unità in serie); Joystick e Super Controller.

L. 380.000 + IVA



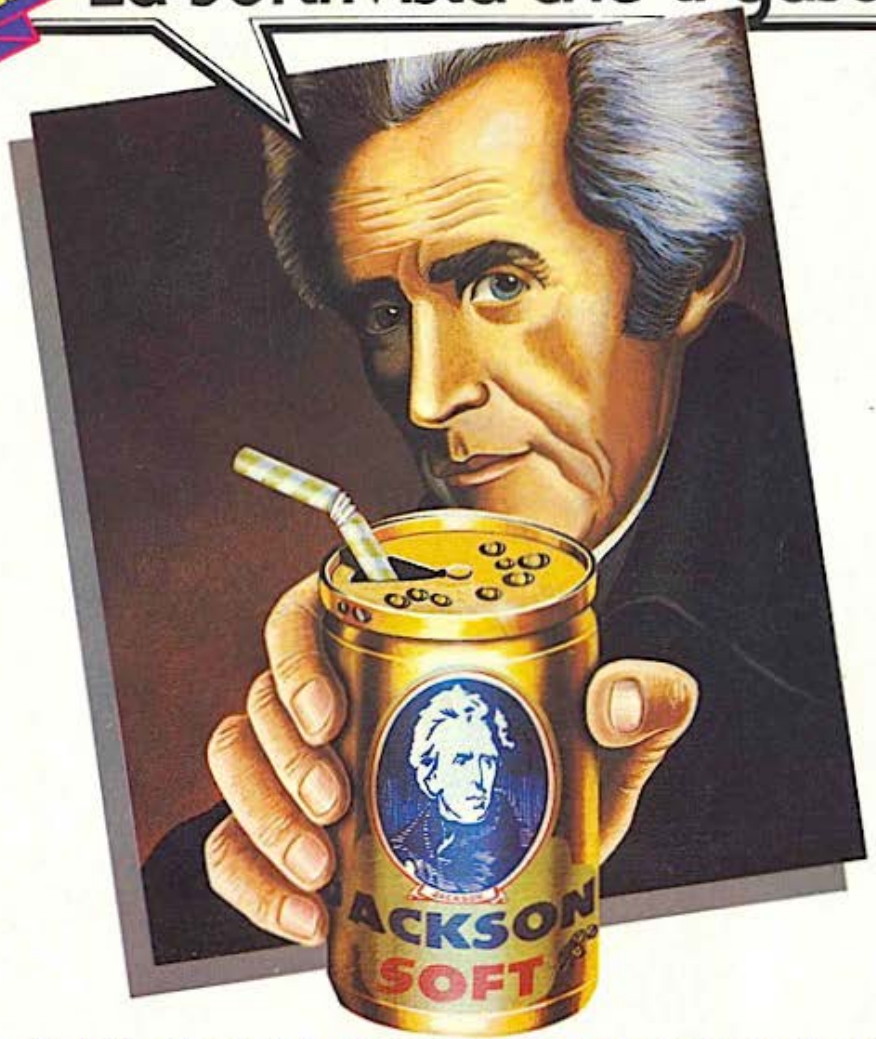
ATARI® COMPUTERS

TECNOLOGIA FORTE, PREZZO VINCENTE.

I NOSTRI RIVENDITORI: Lazio Videosuono V.A. Baldovinetti 68/74 - Roma 06/5038525-5035880 - **Lombardia** + **Novara** Consolo & Longoni V.le dell'Industria 63 - Paderno Dugnano 02/9183379-9184083 - **Piemonte** - **Valle d'Aosta** Norvat C.so Fiume 12 - Torino 011/682171 - **Tre Venezie** Interservice V.S. Pietro 58/A - Padova 049/655654 - **Emilia+S. Marino** Telcom Via dei Mille 19 - Bologna 051/274600 - **Toscana, Umbria, Marche+La Spezia** Telebit c/o Sig. Cattani Via Il Prato 9/R - Firenze 055/262652 - **Puglia, Abruzzo, Basilicata, Molise** Domina V. Turati 16 - Bari 080/420204 - **Sicilia, Calabria** Belco V. Mariano d'Amelio 78 - Palermo 0[illegible] **Sardegna** Sicom Strada Sestu - Elmas Km. 2,1 Sestu - Cagliari 070/22317 - **Campania** Lada V. Ferrante Imparato 33 S.Giovanni a Teduccio (NA) [illegible]
DISTRIBUZIONE NAZIONALE Canale Foto Cine Circe Film Via Pascoli 70/3 - Milano 02/2363556 - 2366410

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.



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