SHARP ● ATARI ● SEGA ● SPECTRUM ● COMMODORE 64 ● VIC 20 ● MSX ● COLECO ● LEONARDO ● APPPLE

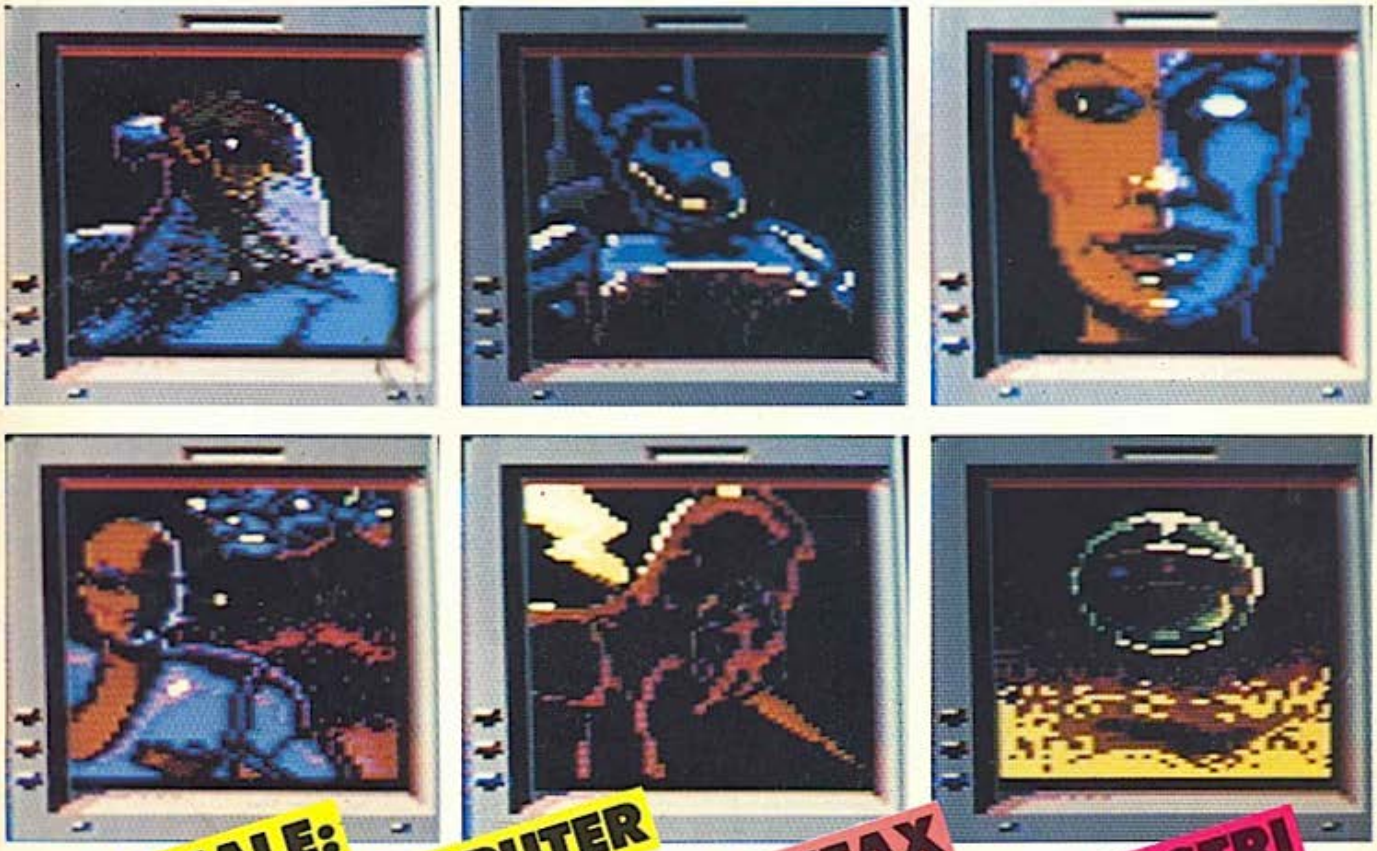
Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

VIDEO GIOCHI & COMPUTER



UNA PUBBLICAZIONE DEL
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGAMES E GIOCOMPUTER



SPECIALE: CALCIO AL COMPUTER

GIOCARE CON TELEFAX

I VOSTRI PROGRAMMI

SE

Settembre '85

Intellivision è nuovi giochi a prezzi nuovi.

MOTOCROSS	**L. 45.000**	**BUMP'N'JUMP**	**L. 45.000**
PINBALL	**L. 45.000**	**D.D. TARMIN**	**L. 55.000**

...e molte altre novità a prezzi eccezionali!

CONSOLLE INTELLIVISION L. 199.000



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



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*** - 33100 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



SOMMARIO

IL POSTO DELLA POSTA 7

HIT GAMES 18
CLASSIFICHE DEI GIOCHI PIÙ AMATI E PIÙ VENDUTI

READY 20
FATTI, NOTIZIE CURIOSITÀ DAL MONDO DEL GIOCO ELETTRONICO

ATTUALITÀ
GOOOL, TUTTO QUELLO CHE VORRESTE SAPERE SUL CALCIO ELETTRONICO 30
AMICO TELEFAX 38
VIDEO GAME FAI-DA-TE 68

GIOCOCOMPUTER 40
QUESTO MESE GIOCHIAMO CON:
SPECTRUM: D DAY, DANGER MOUSE, GRAND NATIONAL, KUNG FU, FINDER KEEPERS.
CBM 64: TAPPER, BIG MAC, SHADOWFIRE
COLECO: MOUNTAIN KING, JUMP'MAN JUNIOR
MSX: ATHLETIC LAND, CREATIVE GRAPHICS
LEONARDO: THE END
APPLE: THE HITCHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY

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) 68.80.951 (5 linee ricerca automatica)

CONSOCIATE ESTERE
USA GEJ Publishing Group, Inc. 1307 South Mary Avenue Sunnyvale, CA 94087
Tel. (408) 7730103-7730138 - Telex 0025/4995972 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 vol. 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
Eddy Alonge

EDITORIALE

Benvenuti a Videogiochi & Computer!
Perché questo nuovo nome? La risposta è semplice: 1) perché ViGi torna di nuovo a riunirsi con HC-Home Computer, il mensile dedicato all'uso del computer in casa nato dalla "costola" di Videogiochi; 2) perché il mercato dell'informatica per la casa e l'intrattenimento è ormai quasi del tutto dominato dagli home computer.
Il nome Videogiochi sembrava a questo punto riduttivo delle intenzioni e dei contenuti della rivista: la parola "videogiochi" rimanda troppo ai soli giochi per consolle, ma Videogiochi era molto di più. Era anche e soprattutto computer giochi. Di tutti i tipi, di tutte le marche, per tutti i computer. E Videogiochi & Computer lo sarà ancora di più.
ViGi & Co – questo potrebbe essere il nuovo diminutivo – sarà due riviste in una per darvi sempre il meglio del divertimento elettronico.
Riccardo Albini - Paolo Reina

60 AL BAR I GRANDI A GETTONE
L'IMBARAZZO DELL'ABBONDANZA
SPATTER
SAMURAI
1942.
PST, PSST... TRUCCHI, SEGRETI CURIOSITÀ DEI VG DA BAR

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

74 VIDEOCAMPIONI
QUATTRO CHIACCHIERE CON I GIOCATORI PIÙ IN GAMBA DEL MESE

76 SPIEGACOMPUTER
LE LEZIONI DI BIT BIT

78 DI FRONTE AL COMPUTER
I PROGRAMMI DEI LETTORI

94 BONUS
GARE, RECORD E VIDEOATLETI

107 IL MERCATO
GUIDA COMPLETA CON PREZZI DI VIDEOGIOCHI E DINTORNI

113 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
Giacomo Selmi
Massimo Jacomelli

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

In edicola il primo numero di

7 Note Bit

Oggi la musica si impara così.



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

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

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

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



GRUPPO EDITORIALE JACKSON
Milano-Londra-Madrid-San Francisco

IN COLLABORAZIONE CON SIEL

il posto della posta

LA PAROLA ALLA DIFESA

Spett. Redazione di VIDEOGIOCHI rieccomi qua...
Ebbene sì! Sono proprio incorreggibile, oserei dire irrecuperabile, inequivocabilmente spregevole e insensibile! Neanche le accorate lettere di risposta dalla mia precedente epistola, dense di educata riprovazione, da voi pubblcate su VG mi hanno convinto dei miei meschini errori di valutazione riguardo alle sempre orribili pagine del POSTO DELLA POSTA.
Confermo lettera per lettera il testo della mia previa missiva, ma, a beneficio vostro e dei più, addurrò nuove e sempre più pretestuose argomentazioni.
Amici (!) lettori avete mai avuto tra le mani un qualsiasi numero di COMPUTER, COMPUTER AND VIDEOGAMES, COMMODORE USER, YOUR COMPUTERd ecc.. ecc..???
Si tratta di alcune riviste (alcune inglesi altre americane) che + o - trattano gli stessi argomenti (non faccio paragoni e non mi interessa farne) di VG.
In ognuna di queste riviste è presente l'equivalente del più-vostro-che- nostro POSTO DELLA POSTA che risulta essere in tutti i casi completamente privo di "splendidi acquerelli" (così come da voi languidamente definiti).
Incredibile ma vero la rivista non riempie le pagine della posta con gli artistici sfoghi dei propri lettori, i quali non vengono neanche incoraggiati a spedire i propri "acquerelli". Eppure la rivista mantiene un ottimo rapporto con i lettori anche se esente da scambi artistici di ogni genere (cominciano ad arrivare, e ad essere pubblicati, dei racconti, dei poemi!!).
So già che il mio sfogo cadrà nel vuoto poiché ritengo che la situazione sia ormai irreversibile, ognuno si crede un novello Raffaello o Dante e voi glielo lasciate credere...
In quanto alla demenzialità di alcune (ma non poche) lettere, invito le persone all'ascolto a leggere e apprezzare, nella sua suprema beltade, la lettera pubblicata a pagina 8 di VG numero 26 intitolata IO SONO IMPAZZITO (e relativa risposta, che consiglia lo scrivente di andarsi a leggere, per rispondere alle sue domande, i vecchi numeri della rivista, consiglio da me già dato nell'altra lettera), l'evidenza dei fatti...
In quanto alla vostra compiaciuta (per non dire spocchiosa) magnanimità, vi prego di risparmiarvela, pubblicate



tutti gli "insulti" che volete (anche più di due), il mio P.S. non era fine a se stesso, credetemi.
Pur non avendo scommesso pizze o altre cibarie con amici, vi chiedo di pubblicare (che faccia di bronzo) la presente, almeno come risposta ai lettori che mi hanno così gentilmente insultato.
Ciao Ciao

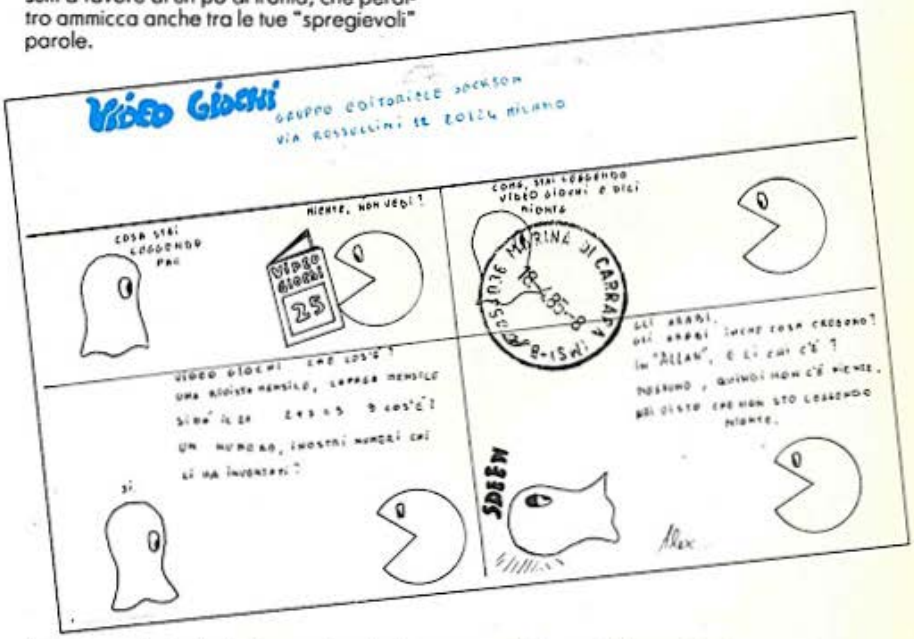
Fabio Zanicotti

Non vogliamo entrare nel merito della tua lettera, anche perché come tu affermi la situazione è irreversibile.
Quindi, come è nostro "esecrabile" costume, lasciamo la parola ai lettori pregandoli di abbandonare per un attimo gli insulti a favore di un pò di ironia, che peraltro ammicca anche tra le tue "spregievoli" parole.

NORD E SUD

Rispettabilie Redazione di Videogiochi,
ho letto una lettera di un vostro ammiratore, Francesco, che per il settore "La lista delle allegorie e degli sfoghi si allunga" ha scritto che non solo al sud esistono i problemi dei frequentatori sparvieri delle sale giochi e secondo me è una causa giusta. Però il fatto che si parli di nord e sud mi sembra fuori moda.
Io credo che su un giornale di giovani non bisognerebbe parlare di queste cose perché ne andrebbe della fama del giornale che diventerà spiacevole da leggere per tutti i ragazzi.
Perciò inviterei tutti i ragazzi a non parlare di questi problemi che non sono degni di una vera nazione e di ragazzi videogiocatori.
Distinti saluti Giampaolo Minatore

Saremmo tutti molto felici, credo, se veramente si potesse non parlare di nord e sud e soprattutto se il parlarne non comportasse dare dei giudizi di merito su queste due diverse realtà geografiche.
Ma è purtroppo una realtà di cui si deve tener conto: il nord non è uguale al sud. Non lo è per storia, cultura, lingua, esperienze di vita e realtà economica. È inutile



Purtroppo alla busta del mese di settembre manca il francobollo perché è stato colpito dalle forbici di un famelico collezionista. Però ci è piaciuta così tanto che abbiamo voluto inserirla.

Videoartista Alessandro Evola

far finta che queste diversità non esistano perché questo non servirebbe proprio a capire meglio le situazioni e le differenze. Bisogna conoscere bene una realtà sia per giudicarla che per modificarla e anzi bisogna a maggior ragione farla conoscere a chi ne sa poco e quindi rischia di dare dei giudizi approssimativi e superficiali. Scambiarsi le proprie esperienze è utile perché ci arricchisce e ci permette di lavorare insieme a superare le difficoltà. Per costruire una "vera nazione" bisogna che ognuno di noi accetti e comprenda le realtà che la costituiscono anche se queste sono spiacevoli o non corrispondono a quello che noi pensiamo o semplicemente sono diverse.
I ragazzi videogiocatori sono uguali in tutto il mondo per quel che riguarda il gioco e la loro voglia di giocare ma certo è diverso l'ambiente in cui ognuno vive e questo lo condiziona e lo modifica.
Caro Giampaolo noi cerchiamo di fare una rivista che piaccia e appassioni tutti i giocatori e offriamo indistintamente a tutti i nostri servizi. E a tutti diamo spazio per parlare ed esprimere le proprie opinioni anche quando queste sono spiacevoli. Sta un pò anche a voi unirvi e fare in modo di essere dei veri "giocatori italiani".

SIMILITUDINI E DOPPIONI

Carissima redazione di VG,
è la prima volta che vi scrivo nonostante possegga tutta la collezione, dal 1° all'ultimo numero, del vostro giornale. Spero che non sia anche il mio primo cestinamento (sapete questa lettera è molto sensibile, non lo sopporterebbe!).
In primis voglio complimentarmi per la rivista che tira da pazzi!, però (si c'è un "però"!) una cosa mi ha molto infastidito: non posso comperare HC perché ci sono recensioni su programmi e notizie che leggo su VG e viceversa (io per adesso li sto comperando entrambi ma fra un pò sarò costretto a sceglierne uno!).
Tanto per farvi alcuni esempi: su HC 9 leggo: più musica sul 64 su VG 23: una tastiera musicale per il commodore, articolo sullo stesso argomento (MUSIC 64) con la stessa fotografia!
E poi scusate, che utilità c'è a fare le recensione del DECATHOLON per il 64 e poi quella per l'ATARI 800 XL per le differenze che ci sono! (Questa critica è rivolta ad HC, ma la redazione è la stessa non è vero!?).
A dire il vero bastava quella per il 2600 per regolarci tutti di conseguenza; casomai mostrare la grafica che c'è nelle diverse versioni, ma non rispiegare ogni volta il suo funzionamento!



BEACH HEAD l'aveva già recensito HC 8 poi vai su VG 23.
Mentre è giusto (almeno questo!) dare un'assaggio di GHOSTBUSTERS su HC e poi un completo test su VG!
Tutto qui!
Adesso vi posso anche dire che ho un CBM 64 orgogliosamente; che la passione per i video-game me l'avete fatta venire voi (i miei genitori vi maledicono!!!) e che se diventerò un importante Game Designer mi ricorderò di voi!
Per finire ho un gioco "ROCK'N'ROLL" della K-TEL (nota RECORDS-HOUSE) che è una buona versione di THE BIZ per il 64!! Però ha un difetto mancano i video, e senza video non c'è audio, Audio-Video!
Saludos, ***Frankie goes to Summyvale***

Caro FGtS (leggi Frankie Goes to Sunnyvale) probabilmente se leggi altre riviste troverai articoli simili a quelli che vedi su ViGi o HC, soprattutto quando si parla di nuovi prodotti è facile che le notize si assomiglino (ma noi le diamo meglio vero?) Comunque, come vedi, le cose sono cambiate: una parte di HC è tornata con noi a rimpinzare le già bellissime pagine di ViGi. E quindi non avrai più problemi di doppioni. HC ha deciso invece di dedicarsi interamente al sistema MSX. Un sistema ancora non molto diffuso ma che per qualità dei prodotti, forza e presenza sul mercato delle aziende sue sostenitrici non dovrebbe anche in Italia tardare a far valere la sua importanza.
Quindi, caro mio FGtS, continua a leggere ViGi dove troverai ancora più, notizie, informazioni, recensioni di programmi, listati e curiosità. Sempre col nostro stile brillante e spiritoso!
Modesti vero?

PRECISAZIONI E STRATEGIE

Spett.le Videogiochi,
sono una vostra affezionata lettrice e spesso ho mandato foto per partecipare sia alla Videogara che alla Hit-Bit. Ho letto la recensione di Toy Bizare (nel quale ho totalizzato 310.850 punti arrivando al venerdì, anche nel gioco ultimo giorno lavorativo) nel numero 24 e devo farvi alcune precisazioni:
1) Effettivamente si vincono 4000 punti di bonus se alla fine dell'ora le quattro valvole sono tutte chiuse.
2) Nel riquadro di controllo (3a, 6a e 9a ora di ogni giorno) chiamato "safety check" oltre ai punti per i minuti rimasti fino alla fine dell'ora (50 punti a minuto) si ottengono rispettivamente 10.000, 3000 e 1000 punti a seconda del tempo.
3) Completato il "venerdì" il gioco continua sempre con il venerdì.
4) Vengono sempre tenute in debito conto le vite anche se il "visualizzatore" arriva fino a 9.
Ciao a presto

Chiara Mondadori

Cara Chiara come hai potuto vedere nello scorso numero 27 di VideoGiochi il tuo record è stato inserito e per il momento non ancora battuto. Quindi complimenti! Stai attenta a dare troppi suggerimenti che poi il tuo record va a farsi benedire!

INSULTI E DOMANDE

Carissima Redazione di Videogiochi...
Sono un vostro affezionato lettore e

scrivo per fare alcune domande:
1) Che cosa sono le cartucce Max di cui si parla nel libro di istruzioni del C 64 (e precisamente a pag. 109)?
2) in cosa differisce gorf II da gorf?
3) ci saranno mai versioni dei seguenti giochi per C 64? Return of the jedi, jedi arena, the empire strikes back?
4) perché dalle pagine del mercato sono spariti i titoli Imagic per VIC 20?
RingraziandoVi in anticipo vi faccio i miei più gran complimenti (non saranno mai abbastanza) e i più sinceri auguri di diventare la più grande rivista del mondo!
P.S. Colgo l'occasione per rispondere alla critica del "voster, sempre voster Fabio Zanicotti di Milano".
Il posto della posta, caro Fabio certo non è fatto per grandi menti come la tua, ma per noi, poveri ignoranti, ce lo vorresti lasciare un pò di spazio?
Se non ti piacciono i nostri stomachevoli disegni non sfogliare più le pagine iniziali di videogiochi e, una volta per tutte, lasciaci in pace fine (o meglio) game over.
P.S. di P.S.
I primitivi graffiti, (a prescindere dal fatto che sono opere d'arte) li farai tu!
E poi, non sarà mica l'invidia che ti fa parlare, caro il mio Fabio?
Perciò ti invito nuovamente a riflettere sulle sciocchezze che hai detto nel numero di febbraio, e, quando il tuo cervello riprenderà a funzionare, faccelo sapere, così facciamo una festa nazionale.
Mi scuso con la redazione e con gli altri lettori per la terminologia usata in questa lettera, ma, giuro, mi sono contenuto il più possibile.
Un'ultima cosa per Fabio: perché non provi anche tu a fare quegli orrendi graffiti?
Chissà, anche sotto la scorza più dura si nasconde l'artista dalla più fervida immaginazione!
Cordialmente un felice "Commodoriano".

Marco Signore – Napoli



Caro Marco, lasciamo agli altri lettori di commentare la parte della tua lettera che risponde a Fabio Zanicotti il quale è pure recidivo come puoi leggere dalle sue parole pubblicate in queste pagine. Noi possiamo solo dire – ma a Fabio – che certo c'era da aspettarselo!
Comunque veniamo alle domande:
1) Non ne sappiamo niente. Anche il manuale di istruzione inglese riporta di queste cartucce ma, francamente, noi qui, e alla Commodore stessa, non ne abbiamo mai sentito parlare. Probabilmente sono delle cartucce compatibili al sistema.
2) La Parker ha effettivamente tradotto alcuni suoi titoli per il C64 ma non sappiamo se ha intenzione (anche perché ora non esiste più) di tradurre la serie di Guerre Stellari.
3) Abbiamo levato questi titoli perché sono vecchi e, non esistendo più importatore ufficiale, sono molto difficili da trovare. E così è avvenuto, se guardi bene, anche per altri titoli di altre marche.
Nel mercato cerchiamo di dare ai nostri lettori un'informazione il più possibile aggiornata che corrisponda a delle reali disponibilità di mercato.
E anche se questo non è sempre facile - pensate a quanti programmi esistono, a quanti nuovi ne escono ogni settimana e a quanti non hanno nemmeno un importatore ufficiale a cui rivolgersi – cerchiamo di essere il più aggiornati possibile.
Ciao a presto, e comunque non ti scaldare troppo!

PER PARTECIPARE ALLA VIDEOGARA UTILIZZATE IL TAGLIANDO IN FONDO ALLA RIVISTA

CONSIGLI E STRATEGIE PER HYPER SPORTS

Non preoccupatevi, non vi scrivo per farvi qualche decina di domande, ma solo per dirvi alcune cose. Vorrei innanzitutto dirvi che non sono uno di quelli che credono di essere dei superesperti e poi quando giocano sono invece delle superpippe.
Vorrei parlarvi di HYPER SPORTS: voglio dirvi che le misure di qualificazione del modello da voi provato sono semplicemente RIDICOLE!: io stesso ho visto modelli in cui le misure di qualificazione erano: 1'00"00 per il nuoto; 3000 per il tiro al piattello; 9.10 alla ginnastica; 3500 al tiro con l'arco; 16 m 00 al salto triplo; 180 kg 0 al sollevamento pesi; 5 m 85 al salto con l'asta. I miei record sono, rispettivamente al 1° sport all'ultimo: 55"36; 14200 (B1); 9.35; 4600; 18 m 55; 330 kg 0 (in totale); 5 m 92. Ho invece visto fare i seguenti record: 50"30; 17200 (C1); 9.50; 7800; 79 m 22; 450 kg 0 (in totale); 5 m 95. I trucchi che ho scoperto sono questi, e molti di questi (se non tutti) li avrete già scoperti pure voi: nel nuoto se si arriva pari al computer o all'avversario, esce una rana che dà 3000 punti ciascuno; nel tiro al piattello, se si prende l'oggetto (che dà il perfect) nel quadrato di sinistra esce un uccello che non si uccide ma che dà 1000 punti a colpo; questo sport si divide in varie fasi, di cui io ho visto queste: A1, B1, C1-D2, E2, F2, A3, B3, C3-D4, E4, F4; sempre in questo sport, se in A1, B1, C1 si ottiene sempre 13200 punti, alla fine del C1 escono tre mele da colpire che non so quanti punti diano; nella ginnastica ci si deve mettere con la testa in basso (in modo da rimbalzare) senza compiere nessun giro e così si ottengono 3000 punti da un lampadario; nel tiro con l'arco se si fanno tutti Nice escono delle mele come nel piattello. Nel salto in lungo (pardon salto triplo) non so che possa succedere ma penso sia come il vecchio salto in lungo; nel sollevamento pesi non ho proprio idea di che ci sia; nel salto con l'asta si deve appoggiare l'asta nel punto giusto (mantenendo la velocità a 1050 cm/sec) per ottenere una talpa da 1000 punti; se se ne prendono più di una consecutivamente la 2ª dà 2000 punti, la 3ª 4000, la 4ª 8000 e la 5ª non lo so. Purtroppo il modello più vicino a casa mia è quello che dopo il salto con l'asta fa finire il gioco, così non posso fare grandi punteggi.

Mario De Vitis

No Comment per Marco. Hai fatto tutto tu... e bene!

ALBERTO E IL FRATELLO CHE CI SA FARE

Leggo sempre la vostra rivista V.G. Sono un bambino di 12 anni, mi piace molto giocare ai video-game. La vostra rivista è molto bella e dice tutto in 144 pag.
Come nel disegno so fare molto bene Lucy e un pò Snoppy.Mio fratello Andrea ha un anno in più di me e ai Video-Game ci sa fare.
Il suo record nel Q+Bert è di 990.000.
Noi abbiamo il Commodore 64.
Io ci so fare molto nel "Ghostbusters" i noti acchiappa fantasmi. Il record l'ho fatto io ed è di 20.000. Non sono tanto bravo.
Ciao.

Alberto Antonelli

Grazie Alberto del tuo disegno molto carino che pubblichiamo volentieri. Complimenti anche a tuo fratello.



MILAZZO, IL SUD E L'AIVA

Mi chiamo Antonio, ho 16 anni e vivo nella città di Milazzo, che sembra un paese ma in effetti non lo è.
Il motivo per cui vi scrivo è molto importante e nello stesso tempo molto grave, poiché la gente che gestisce le sale giochi del milazzese e del barcellonese è molto ignorante (cioè che sconosce); non so se ciò che vi dirò capita solamente in queste due città, ma sicuramente tutto avviene perché questi gestori non leggono e quindi non si informano.
Ecco il punto: secondo voi è giusto che il Sud (in questo caso la Sicilia) non conosce l'A.I.V.A. di persona, cioè per mezzo di qualche rappresentante, e che non faccia niente per far capire che questa organizzazione esista veramente?
È proprio vero! Qui nessuna sala giochi conosce o sa cos'è l'A.I.V.A. e la colpa è in parte vostra che fate sapere a noi lettori del Sud che esistete per mezzo di riviste tipo il mensile "Video Giochi". Ma noi lo capite che non vi vediamo? Cosa fare? Secondo me, la soluzione c'è. La prima cosa da fare innanzitutto è istituire anche al Sud, in Sicilia, come si è già fatto al Nord delle gare di video-atletica (anche a Milazzo), vi scongiuro!) così almeno non siamo messi da parte, eh! In seguito, altre cose le stabilirete voi e deciderete sul da farsi.
Un'ultimissima cosa: avete osservato attentamente la pagina dei records, fatta da voi, su ViGi. Non vi pare che i record-boys siano tutti del Nord? Allora, non ho ragione a dire che qui al Sud non sanno che esiste l'A.I.V.A. Ma ditemi: Cosa si vince avendo un record inserito nella pagina, io penso nulla, ma a me basterebbe soltanto l'orgoglio di essere in lista e nient'altro, però se si vince qualcosa me lo direte...
Fate presto, vi aspetto! Tanti saluti dalla Sicilia

Antonio - Milazzo

Caro Antonio, a dire il vero è un po' difficile che noi riusciamo a risolvere il tuo

problema perché – purtroppo o no chi lo sa – abitiamo lontano e come sai alle volte per risolvere le situazioni bisogna essere presenti di persona. L'A.I.V.A. è un'associazione nata a Milano ma, quel che più conta, con sede in Milano.
Per di più è un'associazione di giovani, volontari, con pochi soldi a disposizione che non può prendersi cura, come pure vorrebbe, di tutti i giocatori d'Italia. La cosa migliore sarebbe che una qualche sala gioco della tua città diventasse un Centro Accreditato A.I.V.A., cioè diventasse socio de l'Associazione e assumesse tutti i diritti di rappresentarla.
Potrebbe così omologare i record, organizzare delle gare e dei campionati, potrebbe redigere l'A.I.V.A. Scoreboard locale.
Potrebbe cioè essere il lungo braccio dell'A.I.V.A. più vicino a te e a tutti i giocatori della tua zona. E per fa si che ciò avvenga è importantissima la propaganda diretta di tutti voi. Prendete Video Giochi, fate conoscere le pagine dell'A.I.V.A., fatele leggere. Insomma datevi da fare voi giocatori in prima persona.
E quando farete qualcosa di interessante fatecelo sapere: vedremo di darvi una mano.
Per quel che riguarda i tuoi record spero che riuscirai a inserirti presto nell'A.I.V.A. Scoreboard.
Nel frattempo ciao, ciao!



Fine I^a puntata

RIGUARDO ALL'HIT BIT!!

Caro VG
vorrei esprimere alcuni pareri riguardo l'Hit Bit: alcuni giochi, in particolare quelli dell'Ultimate, non possono essere presi in cosiderazione per quanto riguarda il punteggio. Si tratta infatti di adventures animate, più che di veri e propri arcade.
Così, se il punteggio può avere ancora qualche senso in Atic Atac, esso perde completamente valore in giochi come Sabre Wulf o Underwurlde, dove è possibile, con un pò di pazienza e molto tempo da perdere, realizzare punteggi astronomici. Credo quindi che in questi giochi debba essere presa in considerazione prima di tutto la percentuale di avventura risolta, che appare alla fine di ogni partita, e che mi sembra molto più indicativa riguardo la reale bravura del giocatore.
Questo vale per tutti i giochi Ultimate da 48K eccetto Lunar Jetman, che è un vero e proprio gioco a punteggio. A conferma di questo basti notare che gli ultimi, eccezionali giochi di questa marca, Knight Lore ed Alien 8, sono completamente privi di punteggio, e forniscono solo un giudizio complessivo oltre alla solita percentuale.
Finché non avrò avuto una risposta, continuerò comunque a spedire solo le foto dei punteggi.
P.S.: Se vi interessa vi potrei spedire le mappe di Sabre Wulf, Underwurlde, Knight Lore ed Alien 8, frutto di lungo buttamento di sangue davanti al video.
Paolo Perrotta - Lecce

Caro Paolo,
le tue osservazioni sono degne di nota, ma purtroppo per l'Hit Bit non possiamo fare altro che adottare il metodo finora usato. Certo, con Sabre Wulf è possibile fare punteggi astronomici con un pò di tempo e pazienza, ma come avrai notato il record di Sabre Wulf è ancora in mano a Franco della Torre di Riccione che è stato il primo a mandare il suo record. Non tutti hanno il tempo e la pazienza per arrivare a megapunteggi, e lo scopo della Hit Bit è proprio quello di premiare i migliori videogiocatori che hanno la costanza di raggiungere dei buoni risultati. Per quanto riguarda le percentuali puoi immaginare che problemi si verrebbero a verficare nel momento stesso in cui dovremmo valutarle, quindi mandaci pure le tue foto, le mappe (soprattutto le mappe), e i tuoi pareri, saremo contentissimi di darti tutto lo spazio che meriti.
Ciao a presto VG.

VIDEOGIOCO DEL MESE

SNOOPY & WOODSTOCK

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è fare woodstock e suo cane nel modo "destro".

IL GIOCO

Nel 1° schema ▼ snoopy è sulla sua macchina con il nuovo motivo. La difficoltà di questo schema sono il fatto di woodstock fare la sua nuova da uno angolo di distruggere la snoopy mobile, e Barbe Bleu da fare con la sua pistola.

Nel 2° schema bisogna saltare i fulmini e i ragni e quindi liberare woodstock aggirando la coccinella da parte del nido.

Nel 3° snoopy scende dalla sua macchina e si dirige nella sua cuccia con woodstock per evitare il viaggio aereo. Ad un certo punto appaiono la scritta "GET READY WOODSTOCK ?" (vuol dire che snoopy è pronto ad accogliere i nostri).

Quando woodstock risponde "YES" snoopy potrà

no viaggio aereo del mare.

Ora snoopy snoopy deve ritornare sull'isola dove si può facilmente vedere per il fumo che esce dal suo vulcano.

Nel 5° schema snoopy, a cavallo della moto, deve portare woodstock al suo cane dove l'avventura dei nostri amici si concluderà con un bacio al vulcano.

DIFESE

Le uniche difese di snoopy sono i serpenti e situati sulla snoopy mobile e sulla cuccia e si salta di passare sopra la snoopy mobile e la moto.

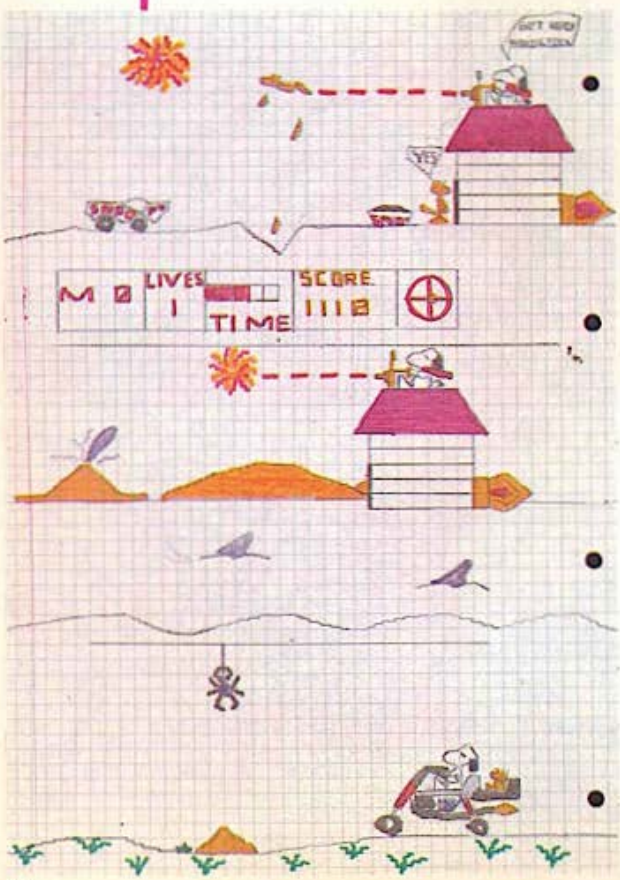
PUNTEGGIO

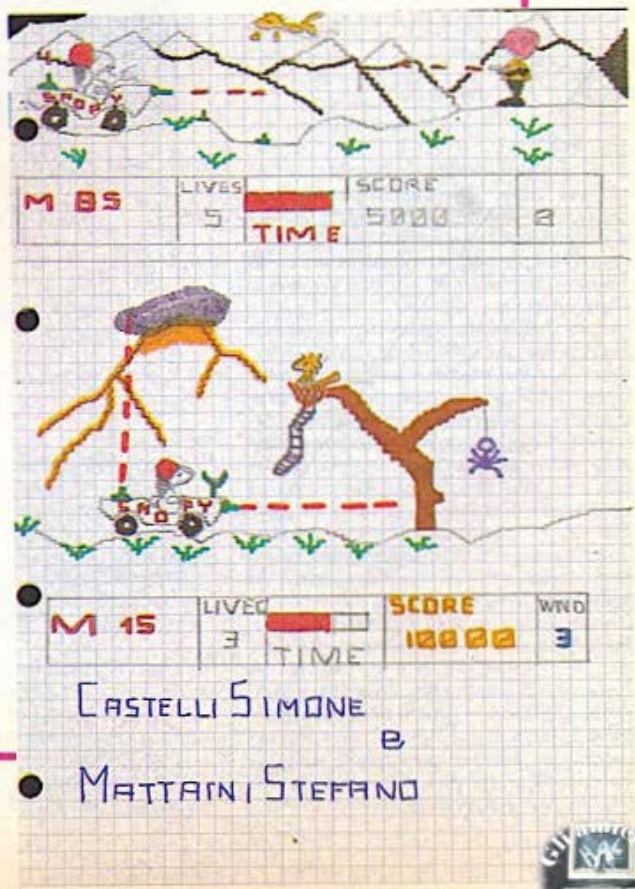
1000 pts — 1000 pts

500 pts — RIUSCITA DELLA MISSIONE 5000

1000 pts

di CASTELLI SIMONE





CASTELLI SIMONE
e
MATTAINI STEFANO

W GLI IDOLI D'ORO

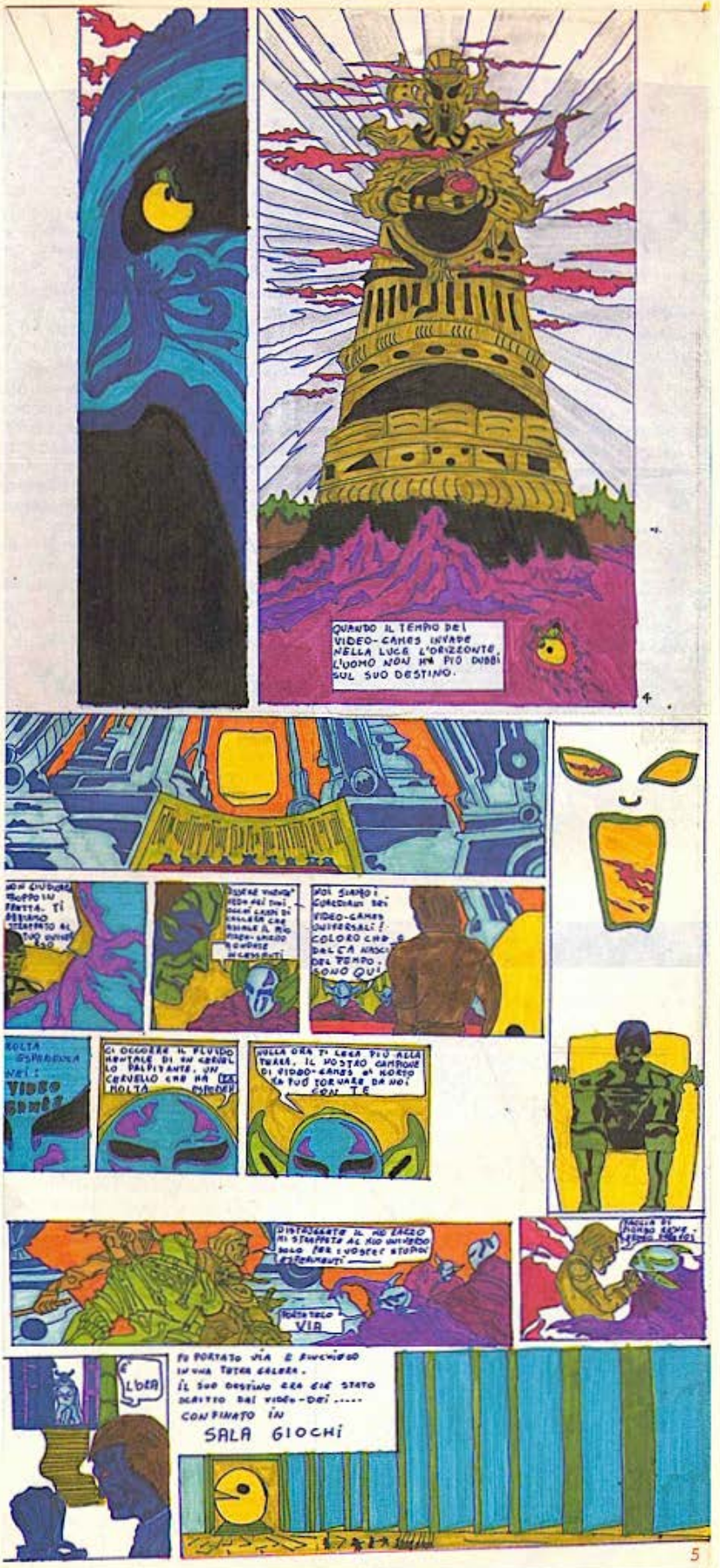
Caro VG
Sono un tuo lettore affezionato e ho un problema, comune anche ad alcuni miei amici e credo, anche ai lettori. I bar e le sale giochi purtroppo sono "infestati, anche dagli idoli d'oro", cioè gente che scambia anche L. 10.000, ci sta anche 3ore ad un gioco e non fa giocare nessuno. In un bar ho visto che due ragazzi hanno giocato a "Mario Bros", dalle una alle venti. Che fare? Aiutatemi! (tenete presente che questo triste fenomeno non è legato solo ad un bar). Non abbiamo tutti il diritto di giocare, no?.
Confido nel vostro graditissimo aiuto e vi mando i miei più sinceri auguri.
Aiutatemi! Come fare?
Distinti Saluti.

Frati Francesco

Caro Francesco,
putroppo gli idoli d'oro, come tu li chiami, ci sono sempre ed è d'altronde anche un loro diritto spendere nel gioco i soldi che hanno da spendere.
Quello che sicuramente non è giusto è che di questo privilegio loro se ne approfittino impedendo di fatto agli altri di giocare.
Ci sembrerebbe più giusto che chi può permettersi di giocare per più tempo perché ha più soldi lo faccia alternandosi alle macchine, giocando una partita e poi lasciando il posto a qualcun'altro ingannando magari l'attesa su un'altra macchina o mettendo un disco nel jukebox in modo da allietare anche gli altri giocatori.
Se dovessi trovarti ancora in questa situazione prova a proporglielo, a spiegargli anche le tue ragioni. Prospettagli un'alternativa al loro modo di giocare e vedrai che se sono comprensivi lo capiranno.
E forse, perché no, ti faranno fare un doppio!

MAX IL GUFO

"Vorrei" ribadire ancora una volta il concetto già tante volte citato:
i gufi esistono, e sono più forti che mai!
Chi di voi non si è mai visto "seccare" almeno 3 astronavi a "Galaga", o 3 omini a "Bamb Jack" o ... (segue lista xxx nomi coin-op con relative gufazioni)?
Anch'io sono un gufo .. e non me ne pento ...anzi! Sono uno di quei gufi forza 9, che prendono di mira:
1) flipper;
2) TX1; Pole Position;
3) Xevious;
4) Bamb Jack;
5) Spy Killer;
6) Vari laser (Space Ace è il preferito da "gufare").
Mi diverto ad ascoltare le imprecazioni



delle "vittime" prima e dopo il misfatto (se di misfatto si può parlare).
Gufi d'Italia, Unitevi!
Le sale gioco saranno alle nostre zampe... cioè... ai nostri piedi!.
Se qualcuno volesse discorrere con me riguardo alla "gufogenias acuta" può scrivere o telefonare al numero che appare in fondo alla lettera.
Sì, lo so, sono sadico ma ne sono contento (hi, hi, hi!).
Un avvertimento a coloro i quali sostengono di essere a prova di gufo: non osate "gufare" un gufo, o lo aiuterete ad aumentare il suo potere gufante!
Un esempio di quanto detto: era un pomeriggio caldo e afoso. Nella sala giochi "Las Vegas" erano intenti a distruggere alieni, omuncoli e passeracei vari quando un'ombra si profilò sulla porta: Lui, Max il gufo!
La mia collera si fece notare a "Circus Charlie"; nel quadro del leone, tutti gli omini bruciati!
Poi passai all'attacco:
1) 3 video-maniaci annientati a TX 1;
2) 2 anti-gufo's men, ringiovaniti da Borf, l'alieno di "Space Ace";
3) 2 macchine andate in tilt mentre il record stava per cadere.
Mi misi a giocare a "Cristal Castles", quando una delle vittime osò avvicinarsi a me e gufarmi. Rimase di sale quando mi vide terminare a 849.450, battendo il record della sala giochi; ed uscì sbiancato.
Il massimo punteggio che io avevo raggiunto prima di allora, era stato solo 839.600.
Mai gufare un gufo.. very dangerous!
Scrivo questa lettera anche a nome di un mio amico, Fabrizio Manzella, che ha ottenuto in 14 ore, il punteggio di 31.643.250 punti a "Bomb Jack". Ho scritto perché Fabrizio non aveva i soldi per il francobollo. Com'è la sua prestazione?



Se qualcuno avesse bisogno di me, può telefonare a: Massimo Connelli – via Caprera 26 – Vigevano (PV) Tel. (0381) 20190.
Tanti saluti e complimenti (senza gufazione)

Max; il gufo

Antifughi di tutto il mondo unitevi!
Guardate con che prosopopea Max il Gufo osa rivolgersi a tutti i giocatori. E come sfida la pazienza dei tranquilli frequentatori di sale gochi e bar. È proprio una vergogna.
E siccome anche a noi di ViGi piace un pò provocare i nostri lettori, abbiamo deciso di farvi sentire la sua voce.
A voi rispondere e alle Max di ricevere le "risposte".
La prestazione di Fabrizio ci sembra buona.

COPIA O FALSO?

Sono un ragazzo di 15 anni e vi scrivo per rendervi noto un fatto inammissibile che mi è accaduto. Mi sono recato nel negozio SUMUS s.r.l., in via San Gallo a FIRENZE, per acquistare una cassetta per il mio Spectrum: ed ho scelto ATIC-ATAC pagandola L. 18.000, e sperando, anzi credendo di avere l'originale dell'ULTIMATE. Mi sono poi accorto che la copertina era una fotografia, la cassetta non aveva la scritta Ultimate (ma aveva solo il generico nome di "Software per Spectrum") e nel programma introduttivo c'era, con un REM un indirizzo in italiano. RISULTATO:
CASSETTA COPIATA e venduta a un prezzo da cassette originali. Ma vi sembra giusto??!!?!
Così vengono ignobilmente scopiazzate in quel negozio cassette ACTIVISON, VIRGIN, ecc. ecc., e vendute a L. 18.000. Spero che pubblicherete la lettera anche senza fare il nome della SUMUS. Ciao e scusate gli errori di battitura!!!

Giacomo Agnoletti

Caro Giacomo, ti ringraziamo per la lettera, e soprattutto per il fatto che la tua è una delle poche (ma sepre più numerose) voci che si levano contro lo scandalo delle scopiazzature.
In questo caso, poi, ci sembra di poter addirittura parlare di FALSIFICAZIONE, il che è, se possibile, ancora un pò più grave.
Infatti un conto è produrre delle copie riconoscibili in quanto tali, un conto è gabellarle per l'originale.
Quindi, come vedi, facciamo anche il nome della ditta, e abbiamo girato la tua lettera al Comitato per la Tutela Giuridica del Software.

A tutti i ragazzi che acquistano in buona fede programmi copiati vogliamo additare questo esempio: ma se anche le cassette copiate fossero vendute ad un prezzo minore, la sostanza delle cose non cambierebbe.
Questo abuso delle copiature sta arrecando un danno piuttosto grave all'intera economia nazionale: perdurando questo stato di cose, è ben difficile che l'editoria italiana investa sul prodotto software, perdendo così un'occasione storica per la nostra evoluzione tecnologia e industriale.



A DOMANDA RISPONDE

Esistono giochi ispirati a film? Se si, ce ne sono per il Commodore 64 e che grafica hanno?

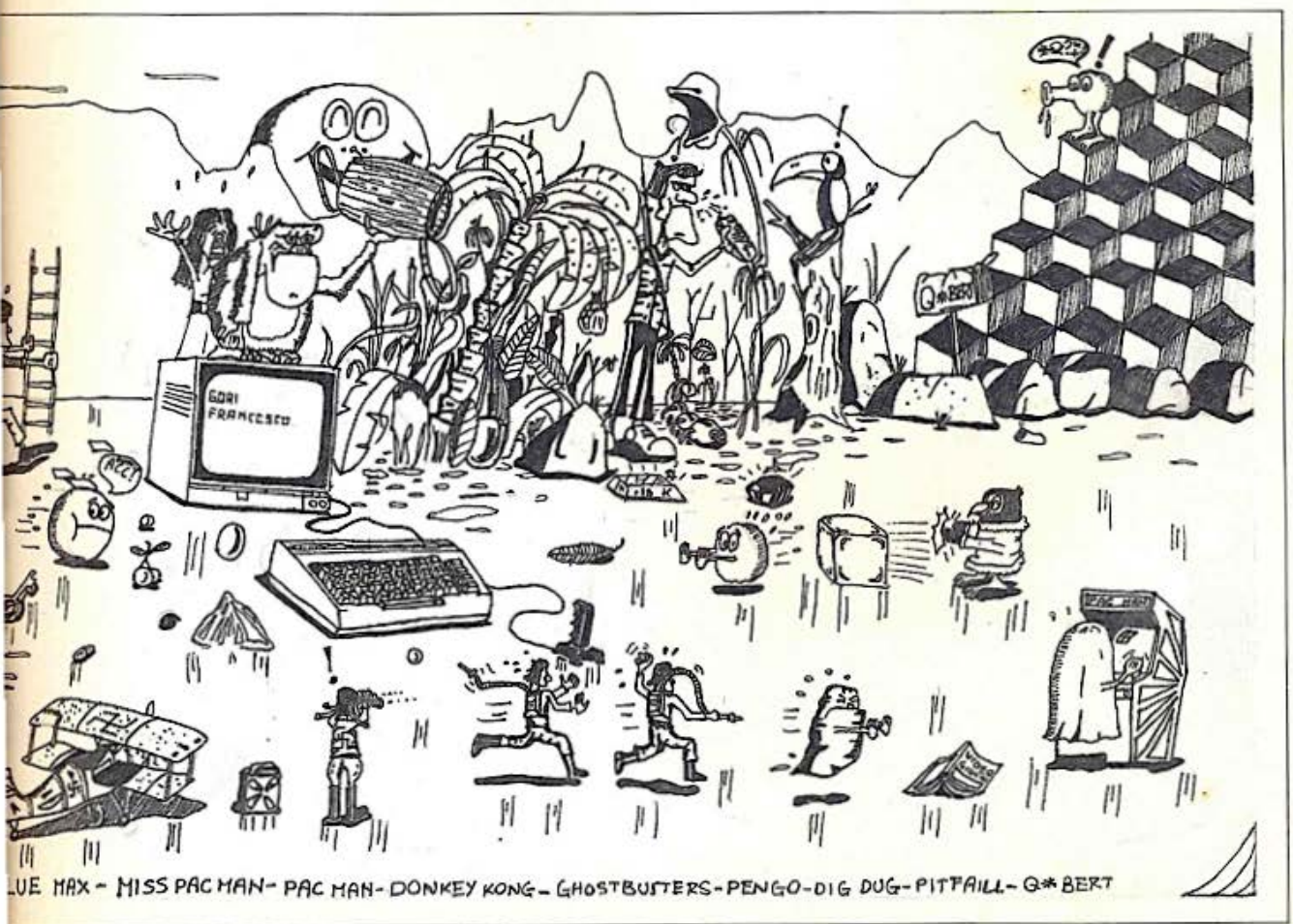
Si, e sono anche piuttosto numerosi, benché non tutti meritano attenzione poiché invece di puntare alla qualità del gioco i produttori hanno pensato che il titolo del gioco-film bastasse per assicurarsi l'interesse del pubblico, cioè l'acquisto del gioco.
E. T., prodotto dall'Atari per il 2600, fu quello che lanciò il genere dei giochi ispirati a film anche se non fu il primo in assoluto. Fu però un fiasco per la ragione che abbiamo appena illustrato.
La situazione è un po' migliorata e oggi si trovano in commercio diversi giochi ispirati a film e molti di questi, quasi tutti possiamo dire, sono anche compatibili con il Commodore 64. Per quanto riguarda la grafica, non è possibile dare qui un giudizio relativo a ciascun gioco ma in generale possiamo dire che, soprattutto negli ultimi titoli usciti, questa è buona e ben fatta.
Ecco alcuni titoli: Give my Regards to Broad Street (Argus software), Ghostbusters (Activision), Indiana Jones in the Lost Kingdom (Mindscape), Bruce Lee (Datasoft), 007-A View to a Kill (Domark), Gremlins (Advenutre International), Dark Crystal (Sierra). Sono tutti giochi arcade, tranne gli ultimi due che sono due adventure grafico-testuali.

Nel n° 23 avete scritto che per attirare l'enorme Marshmallow Man bisogna premere il tasto B, ma quando lo faccio compare la scritta "Sorry, No Bait". Io l'esco per i fantasmi però l'ho comperata.

Caro Alessandro, che dirti? Potrebbe esserci un bug nel programma, o meglio nella tua cassetta, perché la nostra funziona benissimo. Se hai un amico che possiede Ghostbusters, prova a giocarlo con la sua copia così potrai fare una specie di prova del nove.
L'unica altra spiegazione che ci viene in mente è che tu abbia acquistato il Marshmallow Sensor (cioè l'aggeggio che ti avverte dell'imminente arrivo del gigante) e non il Marshmallow Bait (cioè l'esca per il Marshmallow).

Esistono giochi di strategia per la consolle Colecovision?

La dotazione di giochi di strategia per il Colecovision effettivamente non è molto numerosa e dato che ora il sistema è fuori produzione non c'è da sperare che la situazione possa cambiare.
Se ti piacciono questi giochi, ti consigliamo di acquistare un computer, ciò nonostante qualche gioco del genere per il Colecovision esiste. War Games è uno dei più recenti e combina azione a strategia; Getway to Apshay è un role-playing game, cioè un gioco di "ruolo", ben fatto e intelligente. Black Jack è un gioco di carte e come tutti i giochi di carte ha la sua strategia; infine ti consigliamo Miner 2049er e Jumpaman Junior, due giochi d'azione nei quali la strategia ha la sua importanza.



È mai uscito il coin-op Robotron: 2084 in Italia?

Sì, anche se sinceramente ne abbiamo visti pochissimi in circolazione. A Milano, ad esempio, ne abbiamo visto soltanto uno a suo tempo ed eravamo quindi costretti a recarci quasi dall'altra parte della città per giocarlo.

È vero che esiste un floppy disk drive per Spectrum?

Sì è vero. Si chiama Discovery One ed è da poco in commercio anche in Italia. È distribuito dal negozio Bit Shop Primavera di Via Farini 82 a Milano. Il prezzo è un pò alto, ma ne vale la pena se avete intenzione di fare cose serie con lo Spectrum: costa 599.000 + IVA.



I CLUB DI VIDEOGIOCHI

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

ATARI & CBM 64
Ballarati Maurizio - Via Durazzo, 18
00185 Roma
CBM 64 New
Ferdinando Perticone
Via P. Sagramoso, 25 00194 Roma
tel. 06/3278220-3453578
CLUB ATARI
Carlo Accardi - Padova
tel. 049/850232
CLUB CBM 64
Angelo Gentile - Via Roma, 46
72014 Cisternino (BR)
CLUB COLECOVISION
Valerio Vecchione - Via Tripoli, 124
Torino - tel. 011/391598
CLUB COMMODORE COMO
Enrico Gallo/Briguglio Livio
Via a Perego, 17 - 22100 Breccia (CO)
CLUB DI VIDEOGIOCHI & C.
Paolo Battistoni
V.le Trento e Trieste, 18
31100 Treviso - tel. 0422/45990
CLUB MARCHE INTELLIVISION
Ferretti Daniele
Via M. Vettore, 23
60100 Ancona - tel. 071/42609
CLUB STREPITOSO
Francesca Bernardi
- Via Martiri di Tacento, 2
32043 Cortina d'Ampezzo (BL)
CLUB VIDEOGIOCHI
Antonio Ciarlo - Via Bolognese, 67 - FI
CLUB VIDEOGIOCHI
Giochiamo con Valerio
Via di Ripoli, 52/R - Firenze
CLUB VIDEOGIOCHI
"La Palla" - Via S. Pellico, 20
10064 Pinerolo (TO)
CLUB VIDEOGIOCHI & COMPUTER
Feretti Daniele - Via Monte Vettore, 23
60100 Ancona - tel. 071/42609
CLUB VIDEOGIOCHI INTELLIVISION
Marcello Gonzato - C.so
Fogazzaro, 174 - Vicenza
COMMODORE 64 CLUB MESTRE
Elvis Lucchiese - Via Querini, 24
30170 Mestre (VE)
COMMODORE 64 ITALIA CLUB
Via Oberdan, 29 - 73100 Lecce
tel. 0832/33904
COMMODORE 64 SOFTWARE CLUB
Delbello Lorenzo - Via di Giarizzole, 7
34148 Trieste
COMMODORE SOFT CLUB
Christian Fassetta - Via Stresa, 48
00135 Roma - tel. 06/3492628
INTELLATARI VIDEOGAME
Massimiliano Rossi - Via Ugo Bassi, 1
63039 S. Benedetto del Tronto
tel. 0735/3610
INTELLIVISION CLUB
Chieti - Maurizio Guerra
tel. 0871/66747 - Gianluca Guerra
0871/67035
INTELLIVISION CLUB ROMA
Mario Martino
Via Oderisi da Gubbio, 91
00146 Roma - tel. 06/5565843
INTELLIVISION MASTERS CLUB
Enzo Alessi - Via IV Novembre, 63
35020 Carrara S. Giorgio (PD)
ITALIASOFT 64 CLUB VIC 20
V.le dell'Arcella, 4 - 35132 Padova
tel. 049/612329
L.I.V.C.A.
Fabio Rossi - Garbagnate
tel. 02/9957782
MULTISYSTEM VG CLUB
Carrara Gualberto
Via Leone Delagrange, 7
50127 Firenze - tel. 055/373428
NEW CLUB per ATARI VCS
Vaccani Stefano - Via Primaticcio, 86
20147 Milano - tel. 02/5143410
NEW COMPUTER CLUB
Sistemi: Dragon 32, CBM 64, MSX
Stefano & Davis
Via P. Sterzi - Nogara (VR)
Tel. 0442/89123
SISTEMI
Dragon 32 - CBM 64; MSX Philips!
Contattateci
NEW INTELLIVISION CLUB
Per tutti i sistemi
Pierin Massimo - Via Umin, 59/b
32032 Feltre (BL)
PER TUTTI I SISTEMI
Del Mastio Andrea
Via F.lli Stuparich, 32
50127 Firenze - tel. 055/371015
PLAY ARCADE CLUB
Vic 20/C 16/C Plus/Atari
Matteo 0434/22462 - Francesco
0434/623365
TI 99/4A
Gaetano Gioffrè
Via Appia Pignatelli, 376/B
00178 Roma - tel. 06/7990912
VIC 20 CLUB
Gianbattista Scrovoletto
Via Nino Barone, 212
97015 Modice (RG)
tel. 093/943359 (ore pasti)
VIDEO COLECO - GIOCHI CLUB
Silvio Giorgis - Via O. Moreno, 39
12038 Savignano (CN)
tel. 0172/32245
VIDEOGIOCHI SUPER CLUB
Via M. Polo, 17 - 40131 Bologna
tel. 051/361644
VIDEOSOFT CLUB
Marcello Potenza
Piazza G.B. Cesare, 21 70124 Bari
tel. 080/221040
TOSCANA SPECTRUM CLUB
c/o Masimmo Risaliti
Via Leonardo da Vinci, 13
50042 Carmignano (FI)

La biblioteca per ragazzi firmata Jackson



Dianne Isaacson - 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. | | | | | | | | | | | |

ORDINE MINIMO L. 50.000

IN COLLABORAZIONE

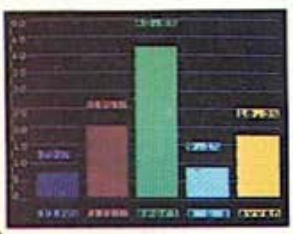
L'ORECCHIOCCHIO

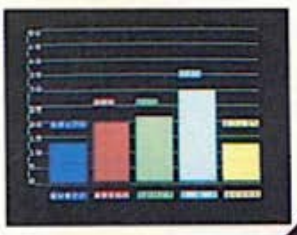
CON L'ORECCHIOCCHIO

HIT

HIT ZOOM

TIPO	LETTORI	NEGOZI
GUERRA	1) HERO 2) WING WAR 3) RIVER RAID 4) RAID OVER MOSCOW 5) WAR GAMES	1) RAID OVER MOSCOW 2) BEACH HEAD 3) WAR GAMES 4) GYRUSS 5) PAST FINDER
AZIONE	1) BURGER TIME 2) GHOSTBUSTERS 3) ATIC ATAC 4) TOY BIZARRE 5) BOLDER DASH	1) GHOSTBUSTERS 2) SKOOL DAZE 3) GRIFON 4) BURGER TIME 5) ATIC ATAC
SPORT	1) BUMP'N' JUMP 2) DECATHLON 3) PIT STOP II 4) ROCKY 5) SUMMER GAMES	1) BASEBALL 2) PIT STOP II 3) SUMMER GAMES 4) SUPERSMASH 5) SOCCER INTERNATIONAL
SIMULAZ. STRATEGIA	1) ADVANCED D.D.T.T. 2) ZENJI 3) FLIGHT SIMULATOR I 4) DICTATOR 5) SHOT THE RAPID	1) F15 STRIKE EAGLE 2) SPITFIRE 40 3) SOLO FLIGHT 4) FLIGHT SIMULATION II 5) DICTATOR
AVVENT.	1) PITFALL II 2) POPEYE 3) PITFALL I 4) MISSION IMPOSSIBLE 5) PIJAMARAMA	1) SHADOW FIRE 2) POPEYE 3) PITFALL I E II 4) MISSION IMPOSSIBLE 5) PIJAMARAMA





I GIOCHI PIÙ VOTATI

1	●	–	PITTFALL II	ACTIVISION
2	●	–	BUMP'N'JUMP	MATTEL
3	●	–	BURGER TIME	MATTEL
4	↑	10	DECATHLON	ACTIVISION
5	●	–	PIT STOP II	EPYX
6	=	6	GHOSTBUSTERS	ACTIVISION
7	●	–	ROCKY	COLECO
8	●	–	ADVANDEC D.D.T.	MATTEL
9	●	–	SUMMER GAMES	EPYX
10	●	–	H.E.R.O.	ACTIVISION
11	●	–	POPEYE	PARKER
12	●	–	WING WAR	IMAGIC
13	●	–	POLE POSITION	ATARI
14	↓	7	ATIC ATAC	ULTIMATE
15			PITFALL I	ACTIVISION

Questo mese i giochi per consolle tornano nelle prime posizioni. Pitafall II conquista il regio trono della prima posizione, mentre Bump'n'Jump e Burger Time gli fanno da damigelle d'onore. Ghostbusters al 6° posto, mentre Atic Atac passa al 14°.



I GIOCHI PIÙ VENDUTI

1	↑	1	**GHOSTBUSTERS**	**ACTIVISION**
2	●	–	SHADOW FIRE	BEYOND
3	↑	10	RAID OVER MOSCOW	ACCESS
4	●	–	F15 STRIKE EAGLE	MICROPROSE
5	●	–	SPITFIRE 40	MIRROR SOFT
6	●	–	BASEBALL	IMAGIC
7	●	–	SOLO FLIGHT	US GOLD
8	●	–	FLIGHT SIMULATION II	SUBLOGIC
9	↑	15	PIT STOP II	EPYX
10	●	–	SUMMER GAMES	EPYX
11	↓	1	SKOOL DAZE	MICROSPHER
12	↓	4	GRIFON	QUICKSILVA
13	●	–	SUPERSMASH	COMMODORE
14	↓	12	BEACH HEAD	ULTIMATE
15	●	–	SOCCER INTERNATIONAL	COMMODORE

Ghostbuster al primo posto, mentre al 2° una nuova entrata della Beyond con Shadow Fire.
F 15 Strike Eagle al 4° posto, Soccer International in discesa al 15°.

HIT BAR

I PIÙ VOTATI

1	●	–	**DRAGON'S LAIR**
2	↑	13	HYPER OLYMPICS
3	↑	12	FIRE FOX
4	↓	1	HYPER SPORT
5	↑	15	POLE POSITION II
6	●	–	BURGERTIME
7	●	–	SPACE ACE
8	↑	13	EXCITING SOCCER
9	●	–	POPEYE
10	●	–	GYRUSS
11	●	–	XEVIOUS
12	↓	3	MIKIE
13	●	–	CIRCUS CHARLIE
14	↓	8	LASER GP
15	↓	10	PAC LAND

Dragon's Lair al primo posto, subito seguito da Hyper Olimpics e Fire Fox.
Notevole il 7° posto di Space Ace e il 9° di Popeye.
Pac Land stabile al 15° posto.

I PIÙ GETTONATI

1	●	–	**SPY HUNTER**
2	●	–	PITFALL II
3	●	–	POLE POSITION
4	●	–	DRAGON BUSTER
5	●	–	MEGAZONE
6	↑	7	KARATE CHAMP II
7	●	–	KUNG FU MASTER
8	●	–	PINBO
9	●	–	EXERION
10	●	–	BOMB JACK
11	↓	2	FLICKY
12	●	–	CHINESE HERO
13	●	–	GALAGA
14	●	–	COCCINELLE
15	●	–	BASKETBALL

Spy Hunter al primo posto, mentre Pitfall II e Pole Position rispettivamente al 3° e 4° posto.
Nuova entrata con Pinbo e Chinese Hero rispettivamente all'ottavo e 12° posto.

LO DEVO COMPRARE?

DON't Buy This! NON compratelo!
È questo il titolo di un programma realizzato dalla Firebird che mette in guardia gli appassionati del gioco elettronico dal comprare alcuni titoli considerati disastrosi. E che, nonostante questo, continuano a essere in circolazione.
Il programma, che costa 2 sterline e mezzo, contiene una selezione dei "peggiori giochi per Spectrum mai pubblicati nel mondo", come dice il direttore commerciale della Firebird.
Alcuni dei titoli messi alla berlina sono: Fido1 e 2, Weasel Willy e Fruit Machine - che per fortuna, a quanto ci risulta, non sono mai arrivati in Italia.

COME SEZIONARE UNA RANA

Vi ricordate quando nelle aule di biologia vi facevano vedere quei filmini orripilanti sulla rana galvanica e su come costruire una pila?
Bene ora non c'è più bisogno di arricciare il naso e chiudere gli occhi, la Scholastic Software ha realizzato OPERATION FROG, simulazione della sezione di una rana.
Potete levarle il cuore, il rene, le fasce muscolari, i tendini potete scegliere un organo da esaminare, reciderne tutti i legami con il resto del corpo, metterlo sul tavolo operatorio e, ingranditolo, vedere in dettaglio di cosa è composto e come funziona. Insomma potete svolgere tutte le operazioni di un attento scienziato.
E anche qualcosa di più, infatti questo programma ha un vantaggio - oltre ai già citati - quello di fare ciò che l'uomo non ha mai potuto: ridare la vita. Basta infatti rimettere tutti gli organi al loro posto e la rana saltellando felice scapperà via.





SINCLAIR VENDE SINCLAIR

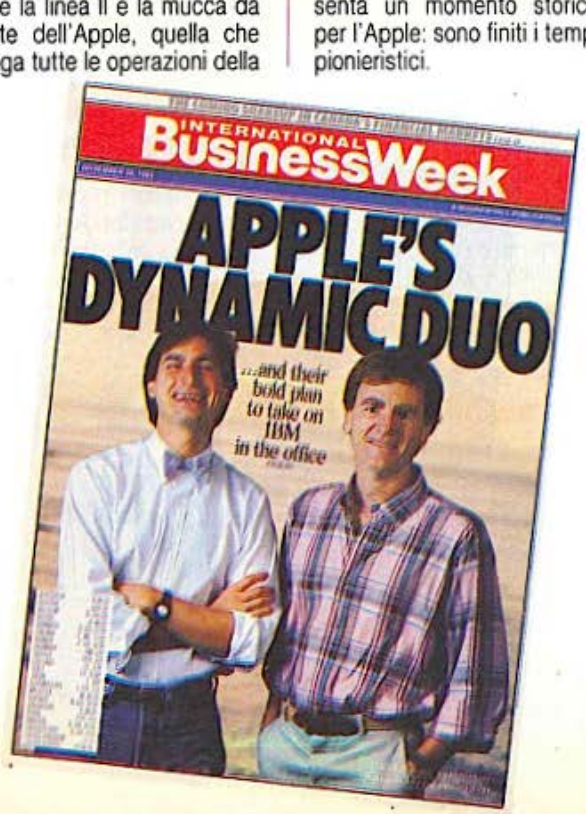
Sir Clive Sinclair, principale azionista della Sinclair Research Ltd. (SRL), ha ceduto il 75% della società al Mirror Group, società editoriale di proprietà di Robert Maxwell, editore di diverse pubblicazioni tra cui il quotidiano Daily Mirror. Clive Sinclair rimane proprietario del 20% della società, mantiene il titolo di presidente e perde invece quello di direttore. Il restante 5% è degli investitori istituzionali.
La notizia ha fatto scalpore negli ambienti finanziari inglesi e in tutto il mondo internazionale dei computer, nonostante fosse noto che la SRL avesse da tempo dei grossi problemi di liquidità: questa sembra essere, secondo le prime indiscrezioni, la ragione principale che ha spinto Clive Sinclair a vendere la maggioranza delle azioni.
In precedenza la Banca d'Inghilterra aveva tentato di convincere le banche creditrici della SRL a lanciare un'operazione di salvataggio: visto che questa non era andata in porto, la Banca centrale inglese aveva condotto le trattative per mantenere la SRL in mano a capitali inglesi.
Maxwell ha infatti dichiarato dopo l'acquisizione che la Sinclair Research è un importante patrimonio nazionale con notevole potenziale tecnologico. Ha inoltre detto che la SRL venderà o darà in licenza l'ambizioso progetto del wafer semiconduttore a integrazione di scala.
Proprio il giorno prima dell'annuncio della cessione, la SRL aveva annunciato che aveva prodotto il primo wafer basato su questa tecnologia e che è possibile la produzione di massa. Maxwell ha inoltre dichiarato che "l'IBM darebbe un occhio per questa tecnologia".
Secondo il quotidiano finanziario Financial Times la cessione significa la fine del bre-



ve ma effervescente boom del mercato inglese degli home computer.
Nel riportare la notizia, il quotidiano inglese scrive che questa è la seconda volta che una società di Clive Sinclair ha dovuto essere salvata da capitali esterni. La sua prima società, la Sinclair Radionics, che sviluppò la tecnologia dei calcolatori tascabili, dell'orologio digitale e della TV tascabile, fu costretta ad affidarsi ad un'organismo statale per evitare il fallimento nel 1976. Sinclair si trovò però subito in disaccordo con la politica intrapresa dai dirigenti "statali" e se ne andò per fondare nel 1979 la Sinclair Research.
La cessione di parte della Sinclair Research al Mirror Group non dovrebbe avere, almeno nell'immediato futuro, ripercussioni sui "sinclaristi" di tutto il mondo: la società infatti non è stata chiusa, bensì ceduta ad altri proprietari che ovviamente non hanno nessuna intenzione di interrompere la produzione né di cambiare il settore di intervento. Quindi sia lo Spectrum + che il QL continueranno ad essere prodotti e di conseguenza anche il supporto delle case di software indipendenti, cioè la realizzazione di programmi con esse compatibili, non sarà interrotta.
Si tratta insomma di una ristrutturazione e non di un fallimento.

JOBS LASCIA L'APPLE

Tempi duri per gli inventori. Avete già letto di Sir Clive Sinclair in queste pagine, ed ora ecco arrivare dagli USA la notizia che Steven Jobs, cofondatore e presidente dell'Apple, si è messo da parte (o è stato messo da parte) per lasciare la conduzione della società di Cupertino al presidente esecutivo Jim Sculley.
La decisione fa parte di un progetto di riorganizzazione, guidato appunto da Sculley, provocato dal declino delle vendite Apple negli ultimi mesi.
Dopo un'eccellente periodo natalizio, le vendite dell'Apple II sono precipitate nel periodo primaverile in seguito alla crisi generale del settore. Questa situazione ha creato una crisi piuttosto seria visto che la linea II è la mucca da latte dell'Apple, quella che paga tutte le operazioni della società compreso il progetto Macintosh.
Nel frattempo, le azioni della Apple sono scese dalla quota di 30 dollari a circa 16 dollari e, data l'esistenza di voci che davano come probabile l'acquisto di una quota maggioritari delle azioni da parte di un'altra corporation, l'Apple che può vantare una notevole liquidità, ha dovuto fare qualcosa e cioè mettere le redini della società completamente in mano a qualcuno che fosse un esperto economico e finanziario e non un esperto tecnico, come Jobs.
Jobs ovviamente rimane presidente della società che ha fondato insieme a Steve Wozniak, ma il suo allontanamento dalle operazioni quotidiane della società rappresenta un momento storico per l'Apple: sono finiti i tempi pionieristici.



GALLERIA D'ARTE DEL FUTURO

Come potrà essere una galleria d'arte del futuro, quando le nuove tecnologie video e informatiche avranno ormai determinato un panorama ricco di opere e di eventi?
Come mostrare la proliferazione di nuove immagini, realizzate con il supporto di diverse tecnologie?
Una proposta verrà presentata all'interno della Festa Nazionale de l'Unità di Ferrara (29 agosto - 15 settembre), dove sarà allestito uno spazio multimediale. Il progetto, ideato e organizzato dalla coop.va MAGIC BUS di Bologna, si sviluppa su un'area di 800 mq. e prevede un grosso incontro collettivo sulle nuove frontiere della comunicazione visiva.
La galleria, che presenterà lo stato dell'arte nel settore delle nuove tecnologie audiovisive. Gli spazi previsti vivranno di diverse programmazioni: olografia e olofonia, video-arte, videoinstallazioni, computer-art, videodisco e collegamenti telematici. Un ruolo centrale avranno gli spazi "animati": laboratori di computer graphic e computer-video aperti ad artisti e interfacciati con scenografie elettroniche, ambienti per performance e presentazione di progetti.
La programmazione di videoarte e la maggior parte delle videoinstallazioni saranno curate dal Centro Video Arte del Palazzo dei Diamanti di Ferrara.

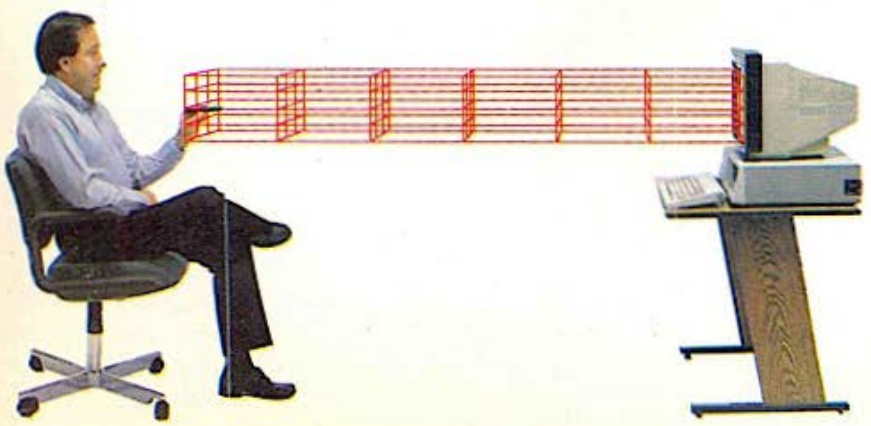
PROBLEMI DI CARICAMENTO? NO GRAZIE!



Ne avevamo parlato nell'articolo da Londra ed ora, finalmente, è arrivato in Italia: si tratta del nastro Azimuth Controller per la regolazione dell'Azimuth, dei registratori compatibili con il Commodore 64, cioè dell'angolo d'incidenza, delle testine.
Grazie a questo "benedetto" sistema è possibile caricare qualunque programma su cassetta per Commodore 64 senza rischiare di guardare per venti minuti lo schermo blu di caricamento (è il caso estremo ma vero di Football Manager della Addictive) per poi ritrovarsi magari con un messaggio di "loading error".
La Golden Software, produttrice di questa utility di nome e di fatto, mette infatti a disposizione di tutti i commodoristi un laboratorio di taratura in miniatura (la rima è casuale) comprendente cassetta, cacciavite speciale e due "manine indicatri" di carta. Il libretto d'istruzione in italiano è inoltre chiaro ed esplicativo.
Insomma, non potreste desiderare altro, soprattutto oggi che molti dei programmi in circolazione sono "turbo" e quindi necessitano di un segnale pulito data l'alta velocità di caricamento.
L'Azimuth Controller, distribuito in Italia dalla Softy di Milano, costa 30.000 lire e può essere acquistato, oltre che dal vostro rivenditore di fiducia, per corrispondenza inviando 30.000 lire in contanti o assegno con lettera raccomandata al seguente indirizzo: Softy, Casella Postale 10, 20090 Rodano (MI).

PENNA SPAZIALE

Si chiama Space Pen ed è l'ultima novità nel campo delle penne ottiche.
È una penna ottica tridimensionale in grado di sostituire i tradizionali sistemi di input - tavolette grafiche, mouse, joystick, ecc. - ma offrendo in più la terza dimensione.
La Space Pen sfrutta la tecnologia degli ultrasuoni sotto forma di un puntatore - trasmettitore a forma di penna ottica e di una cornice-ricevitore a tre punti che può essere facilmente collocata sopra il televisiore o monitor che fa da schermo al computer. È quindi possibile muovere la penna nello spazio e usarla come fareste per una penna ottica o per uno stili di una tavoletta grafica.
La compatibilità con i programmi grafici esistenti sul mercato è soltanto una delle possibilità della Space Pen. Infatti può essere usata anche per giocare i giochi più disparati usandola al posto del joystick.
Oltre a funzionare in due dimensioni, la Space Pen potrà ovviamente essere usata in 3D una volta che sarà disponibile il software adatto. La Space Pen, prodotta dall'americana Soniture e importata dalla Softy di Milano, è disponibile per i computer Apple, IBM, Atari, Commodore e MSX. Costa L. 300.000.



CARTUCCE PER POSTA

La NBC, distributrice esclusiva per l'Italia dei giochi Intellivision e Activision (vedi notizia in queste pagine), annuncia di aver istituito un servizio di vendita per corrispondenza per i titoli di cartucce-gioco compatibili con la consolle Intelliision.
Il catalogo comprende 51 titoli, da Armor Battle a Vectron, inclusi alcuni titoli annunciati ma mai arrivati in Italia come Motocross e Dungeon & Dragon Tesori Nascosti.
Le 51 cartucce sono divise in tre categorie di prezzi: 21.000 lire, 28.000 lire e 45.000.
Per ricevere le cartucce a casa propria richiedere il modulo d'ordine alla NBC Italia al seguente indirizzo:
NBC Italia srl
Via Conservatorio, 22
20122 Milano.

ANTEPRIMA GAMES: FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD



Il tanto atteso gioco su Frankie Goes To Hollywood, il gruppo pop inglese da tempo in vetta alle classifiche di tutto il mondo, è finalmente arrivato.

Il clima di attesa che s'era creato ha sicuramente messo sotto pressione i creatori del gioco, ma il risultato finale non deluderà i numerosi fan di FGTH appassionati di computer giochi.

Il gioco è un'avventura dinamica ben costruita e graficamente eccellente.

L'obiettivo del gioco consiste nel raggiungere la Pleasuredome (la cupola del piacere che dà il nome al loro album). Per farlo dovete prima passare attraverso le camere esterne e possedere il controllo delle vostre abilità fisiche e mentali.

Il viaggio per raggiungere la Pleasuredome comincia da una delle quattro porte che rappresentano l'amore, l'odio, il sesso e la guerra. Ciascuna di queste porte conduce a un nucleo di stanze: nello stile di Pyjamarama dovete risolvere un determinato compito all'interno di ciascuna stanza perché si apra una porta che conduce alla stanza successiva.

Il gioco richiede strategia e abilità manuale. Quando il vostro personaggio, Frankie, deve risolvere un problema di strategia gli verrà mostrato un menù di scelte all'interno di una "finestra" dal quale potrà scegliere l'azione da eseguire.

Certe stanze vi daranno un punteggio più alto in una delle quatttro categorie del gioco - amore, odio, sesso e guerra - e solo quando riuscirete ad ottenere un determinato livello in ciascuna delle quattro categorie potrete entrare nella Pleasuredome e i suoi segreti vi verranno rivelati.

Tra le prove da superare vi sono il Mare di Buche, nel quale dovete capire in quale buco entrare e dove vi porta, il Labirinto, un vero e proprio labirinto tridimensionale, e il puzzle ZZT (le iniziali dell'agenzia che cura l'immagine del gruppo), nel quale dovete scegliere la giusta combinazione di pulsanti per creare il simbolo della ZZT su una mappa.

Vi sono 60 stanze in tutto e avete una vita illimitata per raggiungere il livello che vi consentirà di entrare nella Pleasuredome.

Frankie Goes To Hollywood è, in conclusione, un gioco degno del nome che il gruppo è riuscito a farsi nel mondo musicale: non tenta di sfruttare il richiamo del nome del gruppo, ma cerca di meritarsi il gradimento del pubblico grazie alla sua giocabilità. Strategia e azione si mischiano perfettamente e danno luogo ad un gioco di qualità che divertirà i possessori di Spectrum e Commodore 64.

BENTORNATA ACTIVISION

L'Activision, forse la migliore casa di software per l'Atari 2600, ritorna ad essere ufficialmente distribuita in Italia.

In seguito alle vicissitudini economiche della MIWA Trading, il precedente distributore dell'Activision costretto a cessare l'attività, la società di Mountain View era rimasta "scoperta" sul mercato italiano e aveva intavolato trattative con diversi distributori nostrani per ritornare ad essere presente in Italia.

La scelta è caduta sulla NBC Italia, società nata per iniziativa di Valerio Ghirardelli, ex direttore marketing per il settore videogiochi della Mattel e della CBS.

L'annuncio è stato dato ad una conferenza stampa alla quale era presente, oltre a Ghirardelli, il presidente della Activision International, Gregory Fischbach.

Secondo quanto dichiarato da Ghirardelli, la NBC intende riportare il nome Activision ai vertici del mercato del software-gioco con una aggressiva politica di marketing basata su prezzi bassi e numerose iniziative collaterali, quali concorsi a premi e altro, che stimolino il pubblico all'acquisto di software originale e non copiato.

I giochi Activision, che saranno disponibili per tutti i com-









puter presenti con una certa consistenza sul mercato italiano, non costeranno più di 25.000 lire e in alcuni casi anche qualcosa in meno. Ghirardelli ha infatti annunciato anche la possibilità di creare una rete di vendita per corrispondenza così da ridurre ulteriormente i prezzi del software.
Fischbach, dal canto suo, ha illustrato i progetti futuri dell'Activision, una delle poche produttrici di giochi per consolle che è riuscita a sopravvivere alla cirsi del mercato USA dell'83.



L'Activision si ritiene ormai una produttrice di software per home computer e intende perseguire la sua attività in quattro direzioni distinte; software ricreativo, che rimarrà l'asse portante della produzione Activision; software creativo, tipo Music Studio; software educativo e software applicativo.
Per quanto riguarda i programmi di queste ultime due categorie, Fischbach non ha voluto anticipare granché, mantenendosi nel vago. Ha detto soltanto che per quanto riguarda i programmi educativi l'Activision sta lavorando alla creazione di una linea completa di prodotti che possa essere lanciata in quanto tale e non come singolo programma per evitare che possa perdersi nel mare magnum dell'offerta di mercato, mentre a proposito del software applicativo ha detto che è loro intenzione realizzare dei programmi "che non siano i soliti word processor", bensì nuove e originali applicazioni mirate a target precisi di utenti.
Inoltre ha annunciato l'imminente uscita (dovrebbe già essere disponibile quando leggerete queste righe) del primo programma Activision "made in Europe". Il gioco, creato da un gruppo di programmatori francesi che si chiama Andromeda, si intitola "*The Official Tour de France Computer Game*" ed è una simulazione attiva, ufficialmente autorizzata, della gara ciclistica a tappe più famosa del mondo.
Contemporaneamente al Tour de France arriveranno numerose altre novità tra cui quelle presentate recentemente al CES di Chicago, di cui vi diamo una breve presentazione.
There's Someone Living Inside My Computer, l'ultima creazione di David "Pitfall" Crane. Un amico elettronico, con una sua propria personalità, vive dentro il computer. Un nuovo genere di software che ridefinisce il significato di programma per computer.
Garry Kitchen's Gamemaker: The Computer Game Design Kit (certo che potrebbero fare titoli più corti, no?), un sistema di programmazione facile da usare per creare computer giochi. Simile, come impostazione, a Designer's Pencil.
Hacker, l'ultimo gioco di Steve Cartwright. Un'avventura che simula l'esperienza di un hacker, coloro cioè che si intrufolano nelle reti computerizzate falsificando codici e password.





Oltre a queste ultimissime novità, la NBC distribuirà tutti i giochi Activision, tra cui quelli mai arrivati in Italia (ufficialmente) di cui abbiamo parlato nell'articolo sul CES di Las Vegas, quindi Music Studio, Web Dimension, Master of the Lamps, Mindshadow, The Great American Cross-Country Road Race (e dagli coi titoli lunghi), Rock'n'Bolt, Space Shuttle, The Designer's Pencil, Ghostbusters.

CORSI DI COMPUTER GRAFICA

Lo Studio P DESIGN di Milano organizza per il quarto anno consecutivo, visto il successo dei precedenti, dei corsi di Computer Grafica finalizzati alla progettazione grafica, alla creazione di animazioni e di spot pubblicitari e televisivi, all'ideazione di sigle televisive ed alla creazione di disegni per tessuti e per il decoro in genere con Computer Grafico a colori.
Tali corsi hanno una durata di quattro mesi, con una frequenza di quattro ore settimanali suddivise in due lezioni di due ore ciascuna.
Vi è la possibilità di scelta fra corsi diurni e serali.
I posti sono limitati ed a numero chiuso: massimo 10 persone per corso. Il primo corso ha inizio il 15 ottobre e termina il 13 febbraio.
Le lezioni sono sia teoriche che pratiche con apprendimento e verifiche didattiche direttamente alla macchina e sono strutturate in modo da poter essere frequentate anche da persone completamente a digiuno in campo informatico, ma che desiderano ottenere una seria preparazione professionale in un ramo oggi quotato e richiesto.
Iscrizioni ed informazioni presso:
P DESIGN
P.zza Aspromonte, 29
20131 Milano (zona Loreto)
Telefoni: 02/27.34.137 o 22.39.22

CONSIGLI SU DISCO

Consigli e suggerimenti per i più popolari adventure su dischetto? Questa è l'idea che sta alla base di Adventure Disk, la nuova newsletter su disco per computer Apple per gli appassionati di avventura in preda alla disperazione più nera.
Attualmente sono disponibili tre cosiddetti Tip Disk, ovvero dischi consigli, che comprendono suggerimenti su ben trentasei delle più note e recenti adventure americane.
Il Tip Disk 1, ad esempio, contiene suggerimenti sulle prime tredici avventure della Infocom, da Zork 1 a Hitchhiker's Guide to the Galaxy. Scelto il titolo che vi interessa, apparirà sullo schermo una specie di mini-recensione, dopodiché potrete far scorrere il testo e leggere, passo per passo, le indicazioni che vi aiuteranno a risolvere il gioco.
Il Tip Disk 2 ha invece le soluzioni di giochi più o meno recenti di diverse marche e cioè di Gruds in Space, Mystery

House, Mystery Funhouse, Pirate Adventure, Dallas Quest, Ulysses, Mission Impossible, Pyramid of Doom, Run for It e Castle Wolfestein. Alcune di queste, come ad esempio l'ultima, hanno inclusa una mappa consistente in simboli che appaiono sullo schermo insieme al testo.
Il Tip Disk 3 è anch'esso un miscuglio di adventure di diverse marche. Mask of the Sun, i tre episodi della serie Wizardry, Masquerade, Alpine Encounter, Death in the Caribbean, Dark Crystal, Wizard and Princess, Blade of Blackpoole, The Quest, Softporn Adventure e Voodo Castle sono i titoli trattati.
I tre Tip Disk costano 9.95 dollari ciascuno e sono disponibili per corrispondenza. Per riceverli dovete scrivere al seguente indirizzo: Adventure Disk, PO Box 216, Marcer Island, WA, 98040, USA.

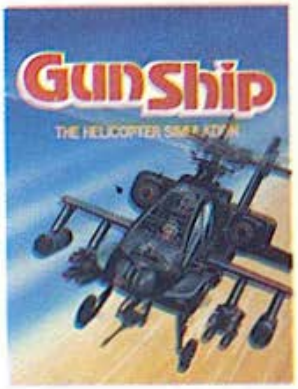
LODE RUNNER PER 200 LIRE

Mentre la tendenza di tradurre i giochi da bar in versione da casa sembra ormai scomparsa, pare che la tendenza inversa stia diventando la moda del momento.
Dopo Boulder Dash (il primo in assoluto) e Pitfall II, è la volta di Lode Runner.
Prodotto dalla Digital Controls, Lode Runner è una traduzione molto fedele all'originale, anche se l'unica vera miglioria è nella grafica, in particolare nella realizzazione grafica, quasi da cartone animato, delle guardie di Bungeling.
Molte configurazioni dei labirinti del gioco arcade sono simili o addirittura identiche a quelle del computer gioco, ma manca un elemento importante dell'originale e cioè le botole nascoste: ciò nonostante la conoscenza del gioco originale vi potrà portare molto avanti.
Ci sono alcune varianti in particolare una serie di "bonus" per premiare i migliori: 10.000 punti se non uccidete alcun nemico, 20.000 punti se non ne intrappolate, 1000 punti quando atterrate sulla testa di una guardia, un bonus 2X se completate un livello prima che il timer raggiunga la metà del tempo e un bonus speciale nascosto in un mattone a caso in ciascun livello.



NOVITÀ DA CHICAGO

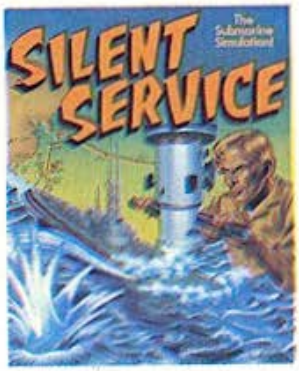
Come ogni giugno, anche quest'anno il CES di Chicago ha costituito l'appuntamento stagionale per gli addetti ai lavori del mondo dell'elettronica di consumo.
Più di centomila persone hanno visitato i circa 75.000 metri quadrati dell'esposizione occupati da oltre 1300 stand di tutte le fogge e dimensioni.
Le novità di quest'anno non erano così eclatanti come negli anni precedenti, ciò nonostante alcune cose interessanti si sono viste. Ce ne parla, nel pezzo che segue, Gaetano Marano.





HARDWARE

L'Atari è stata la società che ha presentato le più interessanti novità del CES. Oltre a proporre nuovamente il 130XE, l'ammiraglia della sua linea a 8 bit, l'Atari ha mostrato per la prima volta due nuovi prodotti. Innanzitutto il 260 ST, il nuovo 16 bit che andrà a sostituire il 130ST ritirato



dalla circolazione ancora prima di nascere. Dispone di 256K di memoria RAM, un disco da 3,5" e 500K incorporati nella carrozzeria. La seconda novità è un lettore di dischi ottici (CD) con una capacità di memoria di 500 Megabytes di ROM. È questa sicuramente la novità più eclatante di tutto il CES che rilancia il connubio computer-dischi ottici con notevoli prospettive future (vedi notizia in queste pagine). Inoltre, l'Atari ha ribassato ulteriormente, ancora prima di metterli in commercio, i prezzi già eccezionalmente bassi dei due ST.
La Commodore ha ancora rinviato la presentazione dell'Amiga, ma non ha lesinato le novità. Oltre naturalmente al 128, già visto a Las Vegas, c'era un 128 con carrozzeria stile IBM, disk drive incorporato e tastiera indipendente che si chiama 1280; c'era un nuovo Commodore 900, un supermicro con microprocessore Z8000 e sistema operativo compatibile UNIX e infine due interessanti periferiche per il 64: un'interfaccia per visione digitale e un hard disk da 10 Megabytes 43 volte (!) più veloce del 1541.

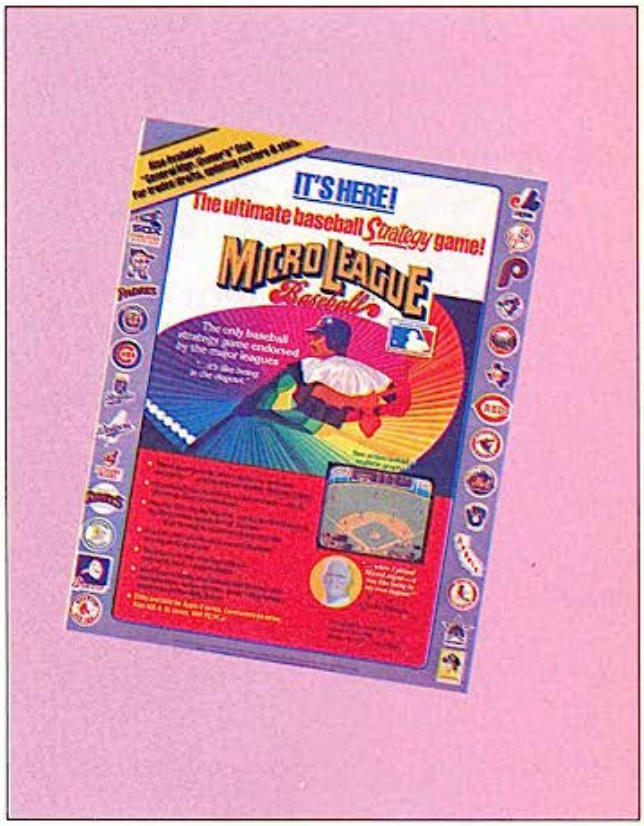
Mancava, come abbiamo detto, l'Amiga, ma sono stati resi noti però le definitive specifiche tecniche: microprocessore 68000 con 256K RAM espandibili a 512, 192K ROM, il sistema operativo Intuition, disk drive da 3,5" e 800K, monitor RGB a colori incorporato, grafica ad alta risoluzione con 4096 colori e tre chip autonomi per il controllo delle periferiche, del suono e della grafica. L'Amiga avrà inoltre un'interfaccia apposita per collegarla a sorgenti video (videoregistratore, telecamera, ecc.) così da miscelarne le immagini con quelle del computer.
L'inglese Amstrad ha fatto il suo ingresso sul mercato americano con il nuovo CPC 6128, novità anche per l'Europa.
Internamente è simile al CPC 644 ma dispone di 128K di RAM, mentre lo stile della carrozzeria è più elegante e sottile.

Per quanto riguarda lo standard MSX, i giapponesi continuano a latitare e l'unica presenza certa è ancora quella della Spectravideo che ha presentato il nuovo Express. Simile nella carrozzeria e nel disk drive incorporato al all'Apple IIc, ma con soli 64K di RAM. Sono ovviamente circolate voci sull'MSX2 che avrà un nuovo processore video per ottenere una migliore definizione, ma l'indiscrezione più interessante è quella sul nuovo standarda Super MSX a cui sembra stiano lavorando Sony, Matsushita e Philips: questo nuovo home computer sarà basato sul microprocessore 68000, disporrà di 128K di RAM e sarà fornito di lettore di dischi ottici simile a quello presentato dall'Atari.
Infine, la Nintendo ha presentato nuovamente la sua consolle per videogiochi (già visto a gennaio), della quale ha finalmente indicato il prezzo (negli USA): 260 mila lire. L'unica novità rispetto a gennaio è l'aggiunta di un piccolo robot che si muove in accordo all'azione sullo schermo.



SOFTWARE

Le novità di software per home computer sono sempre tante anche se non numerose come altre volte. C'è di buono che ormai sono quasi tutte di qualità dato che nessuna casa vuole rischiare di mettere in commercio giochi che non possono garantire, almeno preventivamente, un certo successo.
La tendenza sembra spostarsi sempre più verso i giochi d'avventura tratti da romanzi, le simulazioni di volo, i giochi di strategia e in generale i giochi "intelligenti", quei giochi dove l'elemento d'azione sia subordinato ad un elemento strategico. Tutto ciò nell'attesa che la nuova tecnologia dei dischi ottici venga sfruttata al meglio: sarà sicuramente d'impulso alla realizzazione di giochi sempre più realistici e originali.
Nel frattempo accontentiamoci dei giochi visti a Chicago, alcuni dei quali erano veramente super.
Cominciamo proprio da due supergiochi ovvero dai due nuovi giochi della Lucasfilm, The Eidolon e Koronis Rift (a proposito, quando arriveranno i primi due giochi Lucasfilm?). The Eidolon è una misteriosa macchina del XIX secolo che ha il potere di manipolare le forze magiche e di aprire le porte di un mondo sconosciuto tutto da esplorare. Un'avventura misteriosa e piena di fascino. Koronis Rift è invece un gioco d'azione-strategia ambientato su un pianeta acquatico nel quale dovete affrontare numerosi pericoli per ritrovare le tecnologie esotiche degli Antichi.
I due giochi Lucasfilm sono marcati Epyx come anche Winter Games, l'edizione invernale del popolarissimo Summer Games: sci, pattinaggio artistico e bob (dalla eccezionale grafica) sono tra le simulazioni comprese in



questa olimpiade invernale. Infine, per restare in ambiente sportivo, l'Epyx ha presentato quella che ritiene essere la definitiva simulazione del football americano. The World's Greatest Football Game. Il tittolo sembrerà un pò presuntuoso, ma il gioco in effetti è fatto molto bene. Vi consente di vestire i panni dei giocatori ma anche quelli dell'allenatore, quindi azione e strategia insieme, offrendovi per di più tre punti di vista del campo di gioco.

Sempre in tema sportivo bisogna segnalare Micro League Baseball della Micro League Sports Association. Lo schermo è quello tipico di molti giochi del genere dal punto di vista dell'arbitro di casa base, ma la differenza sta nel modo di giocare. Qui siete solo e soltanto il manager della squadra e dovete decidere la formazione, l'avvincendarsi in campo dei giocatori e la strategia da adottare a seconda della situazione di gioco. Ai vostri comandi vi sono i veri giocatori delle squadre, passate e presenti, della Major League con le loro statistiche e prestazioni. Potrete così ad esempio mettere l'uno contro l'altro i New York Yankees del 1927 contro i Philadelphia Phillies del 1984. Inoltre, ogni anno, alla fine della stagione, saranno resi disponibili i dischi-data base con le statistiche del campionato appena terminato.

La Bantam Sotware, sussidiaria della casa editrice Bantam, ha invece presentato The Fourth Protocoll, l'adventure basato sul romanzo omonimo (uscito in Italia per la Mondadori) di Frederick Forsyth, nel quale vestite i panni dell'agente dei servizi segreti inglesi, John Preston, in un'intricata storia di spionaggio internazionale. Il programma verrà distribuito contemporaneamente con la pubblicazione dell'edizione tascabile del libro. The Fourth Protocoll è un nuovo tipo di adventure nel senso che contiene tre storie distinte: le prime due guidate da menù di icone, con occasionali elementi arcade, la terza di solo testo. La Datasoft invece preferisce legarsi al cinema e ha presentato "Goonies", un gioco tratto da un film che dovrebbe arrivare sui nostri schermi questo inverno. Il gioco è considerato un potenziale successo dati i precedenti di Ghostbusters e l'esperienza della Datasoft con altri adattamenti (vedi Bruce Lee). La Sublogic ha presentato un "Scenery Disk", cioè un disco di scenari per il suo best seller, Flight Simulator II, contenente degli scenari che variano l'ambiente di volo di FS II e comprendente tutte le zone pricipali degli Stati Uniti. I primi sei rappresentano la parte occidentale degli Stati Uniti, mentre gli altri sei riguarderanno la parte orientale. Nuove versioni di FSII e Jet, il nuovo e finalmente completo simulatore di volo della Sublogic (di cui abbiamo parlato da Las Vegas) saranno inoltre disponibili per Macintosh, Atari ST e Amiga. Per restare in tema di simulatori di volo, la Commodore metterà in commercio la sua etichetta un nuovo simulatore di volo creato da Bruce Artwick, l'autore di Flight Simulator, che si chiamerà Radar Raiders. L'Electronic Arts che ha invece presentato Pinball Construction Set e un Deluxe Music Construction Set per il Macintosh ha acquistato i diritti dell'arcade Marble Madness dall'Atari Games, l'unica divisione Atari non affiliata con la nuova Atari di Tramiel.

Ancora per il Mac, la Sierra ha presentato il gioco strategico Championship Boxing, simulazione strategico-statistica del pugilato.





BYTES

Come sono andate le vacanze? Spero bene per tutti i vecchi lettori e per gli ex-lettori di HC che speriamo entrino, da queste numero, a far parte della grande combriccola di VG. Ma veniamo alle solite curiosità, indiscrezioni, notiziuole e pettegolezzi della nostra rubrica...

...E cominciamo subito da una notizia che consigliamo a tutte le lettrici di VG di leggere attentamente, soprattutto se avete un amico o un fratello che vi dice che "le bambine devono giocare con le bambole" perché i computer sono troppo difficili per voi. Tra i vincitori del concorso inglese "John Menzies Programmers of 1984" per i migliori giovani programmatori dell'anno figura infatti una bambina, Cathryn Dew, che si è aggiudicata il premio per la categoria Under 12. Cathryn è la bambina indicata nella foto dalla freccia (non si vede molto bene, ma per quello che si può capire ha una faccia simpatica). Quindi sappiate che si può fare, basta volerlo...

...Il nuovo gioco della Elite "Frank Bruno's Boxing" vi sfida ad affrontare otto improbabili (così dice la pubblicità) pesi massimi di diverse nazionalità e caratteristiche. Quello italiano, tanto per essere originali, si chiama Ravioli Mafiosi. Non siamo nazionalisti (chi lo è in questo caso è l'Elite), ma sarebbe ora di smetterla con questi cliché triti e ritriti. Cosa direbbero gli inglesi se qualcuno chiamasse il loro pugile Red Animal?...

...Il gioco World Series Baseball della Imagine non è stato un'apparizione fugace: la software house di Liverpool è intenzionata a ritornare sulla cresta del'onda e a restarci dopo essere stata incorporata nella Ocean. Le novità in arrivo, oltre a Hypersports, sono numerose e tutte di qualità (almeno a vedere i titoli). Eccoli: Konami's Tennis, Yie Ar Kung Fu, Hyper Rally e Konami's Golf (come potete notare sono tutti conversioni di giochi da bar Konami)...

...Altre novità in arrivo o già arrivate sono: Jet Set Willy II, The Final Frontier (Software Projects); Popeye e Hagar the Horrible (DK'tronics), entrambi personaggi dei fumetti; Scooby Doo (Elite), il cartone animato del cagnone danese da noi conosciuto come Sansone; Neverending Story (Ocean), tratto dal film omonimo da noi intitolato "La Storia Infinita"; The Way of Exploding Fist (Melbourne House), una simulazione del karate con 18 mosse di offesa e difesa simile al Karate Champ da bar...

...Aveta mai avuto la curiosità di sapere come va a finire Lords of Midnight? Beh, ecco qua cosa appare sull'ultima schermata del gioco una volta che distruggete la Corona di Ghiaccio: "The Ice Crown has been destroyed, victory went to the free". Niente di spettacolare, bisogna ammetterlo, ma il gioco è molto bello ed è da raccomandare...

...Letta su un giornale inglese: "Ho scoperto che nei 100 e 400 metri (in Daley Thompson's Decathlon) si può andare più forte facendo rotolare una pallina da ping pong sui tasti sinistra-destra purché siano vicini l'uno all'altro"...

...In clima reaganiano le simulazioni di conflitti passati e presenti sembrano avere un grosso successo in USA, ciò nonostante la Tom Snyder Production, la società fondata dal game-designer Tom Snyder (Snooper Troops, The Halley Project, ecc.), ha realizzato un gioco che pur essendo un war-game o meglio un "global conflict-resolution game" ha per scopo evitare la guerra. Il gioco, che si chiama The Other Side, è pseudo educativo ed è stato realizzato per insegnare la cooperazione tramite la divisione delle risorse dei due o più paesi per usarle economicamente così da assicurare la mutua sopravvivenza dei giocatori...

..."Aver scoperto i computer lo scorso anno mentre ero a Los Angeles mi ha fatto venire nuovamente interesse per le cose. Ero annoiato, ero un bambino viziato che chiedeva alla mamma cosa fare. Non avevo direzioni da prendere, ero senza energia. Ora sono nuovamente pieno di idee. Ho imparato un pò di programmazione ed ora sono pieno di idee e progetti nuovi". Douglas Adams, autore del gioco Hitchhikers "Guide to the Galaxy".

Questo è tutto. Ciao, ciao.

Mr Bytes



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 _____

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

GOOOL!

di Riccardo Albini e Alberto Rossetti

L'8 settembre comincia il campionato di calcio di serie A. Per ingannare l'attesa tra una domenica e l'altra ecco una guida ai giochi elettronici di calcio.

Considerando il mondo dello sport elettronico e più in particolare quello degli sport di squadra, tre sport si distinguono per la loro popolarità: football americano, baseball e calcio. Sono senza il minimo dubbio quelli più "tradotti" in versione elettronica: praticamente, non c'è computer che non abbia almeno un gioco ispirato a questi tre sport.



Mentre per i primi due, la qualità delle versioni elettroniche è stata sempre di buon livello fin dall'inizio, per il gioco del calcio si è dovuto attendere parecchio prima di avere una "traduzione" dignitosa che rendesse giustizia a quello che è stato definito il "gioco più bello del mondo".

Crediamo che questo sia dovuto, da una parte, alla difficoltà di codificare gli schemi fluidi del calcio e, dall'altra, alla relativa facilità di trasferire su un programma gli schemi rigidi del football americano e del baseball.

Infatti, mentre il football e il baseball possono essere ridotti in termini statistici, il calcio non è direttamente riconducibile a numeri o statistiche. Se leggete il resoconto statistico di una partita di football o di baseball potete farvi un'idea abbastanza precisa di come è andata, il resoconto statistico di una partita di calcio, invece, rivela poco o niente dell'effettivo andamento del gioco.

Inoltre bisogna tener conto che le prime versioni elettroniche di questi tre sport sono state realizzate negli Stati Uniti - ci riferiamo in particolare ai programmi-gioco per consolle.

I programmatori americani conoscono bene il football e il baseball, se non per averli giocati direttamente perché fanno parte della cultura americana, mentre ignorano le sfumature se non addirittura le regole fondamentali del calcio.

Con lo sviluppo del mercato dei computergiochi in Europa sono entrati in scena gli inglesi, inventori, e quindi profondi conoscitori del gioco del calcio. Non a caso le migliori versioni elettroniche del calcio sono cominciate ad apparire sul mercato proprio quando gli inglesi si sono messi a produrle.

I programmi di calcio attualmente in circolazione, siano essi d'azione che di simulazione, sono abbastanza numerosi e l'unico imbarazzo è ormai quello della scelta.

Per questa ragione abbiamo preparato questo speciale sui giochi di calcio: l'occasione dell'inizio del campionato era troppo appetibile per farcela sfuggire.

Non si tratta di vere e proprie recensioni come è ormai abitudine di VIDEOGIOCHI, ma di schede critiche. Vogliono essere una piccola guida a cui fare riferimento una volta che ci si avventura nella giungla del mercato.



GIOCHI PER CONSOLLE

Anche se il mondo del divertimento elettronico è ormai incentrato attorno ai computer, le consolle per videogiochi sono state le prime a disporre di simulazioni del gioco del calcio. Non potevamo quindi tralasciarle, se non altro per ragioni di completezza.

Di queste simulazioni la prima in assoluto è stata ***Pelé's Championship Soccer*** (PCS) dell'Atari per il mitico VCS. PCS non può certo essere definita una rappresentazione realistica del gioco del calcio, ciò nonostante è divertente da giocare se avete un concorrente in carne ed ossa da sfidare. Il gioco a quel punto esula dalla simulazione del calcio vera e propria (tanto, come abbiamo già detto, non è che gli assomigli molto) per diventare semplicemente una sfida di abilità manuale.

Rendendosi conto delle sue intrinseche limitazioni, l'Atari ha pensato di sostituire PCS con un nuovo gioco intitolato ***Real Sport Soccer.***



Qui l'azione è più fluida, gli omini sono omini e non banali rettangoli, ma manca il portiere.

Sarà stata poca la memoria a disposizione, ma un portiere "simbolico", che sta in porta tanto per far scena, potevano mettercelo, no?

A parte questo, il gioco è comunque più realistico di PCS e se avete soltanto il VCS non avete molte altre possibilità di scelta. Anzi, o prendete Real Sport Soccer o lasciate state e vi date agli scacchi.

Musica diversa invece per i possessori di consolle Intellevision, la quale è di recente ritornata in commercio in Italia.

Il ***Soccer*** della Mattel è infatti uno dei migliori giochi di calcio per consolle. Per dare un'idea della fedeltà della simulazione basti dire che la palla va anche fuori campo e un giocatore dell'altra squadra va a raccoglierla e la rimette in gioco manualmente (ai computeristi questo sembrerà normalissimo, ma ricordate che qui si parla di qualche K di memoria). I giocatori comandati dal computer si smarcano abbastanza bene consentendo di applicare schemi e tatti-



che abbastanza credibili.

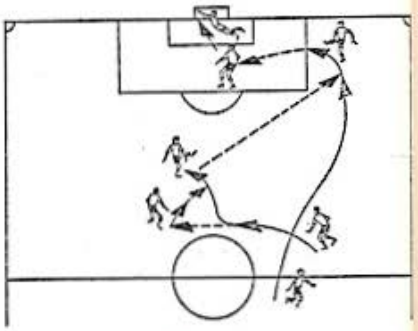
C'è un'unico neo: è possibile giocarlo soltanto in due giocatori, ovvero non c'è la versione contro il computer. Anche se questi giochi è sempre meglio giocarli in due, la possibilità di allenarsi contro il computer non guasta mai. Se non avete un amico che voglia giocare con voi siete nei guai.

Come il VCS anche l'Intellivison ha due cartuccie di calcio. La seconda era stata presentata al Salone del Giocattolo di Milano nel gennaio 1984, ma per le note vicissitudini della Mattel non era mai stata introdotta sul mercato.

Ora è finalmente in vendita: si chiama ***Super Calcio*** ed è ovviamente una versione migliorata di Soccer, anche se le migliorie sono più formali che sostanziali. Per lo più si tratta di rifiniture grafiche, ma vi sono anche alcune modifiche di gioco. La più eclatante è quella del rigore. Nel caso ne venisse concesso uno, lo schermo cambia "inquadratura" e si ha una visione ingrandita frontale della porta: il giocatore tira il rigore e il portiere deve cercarlo di pararlo.

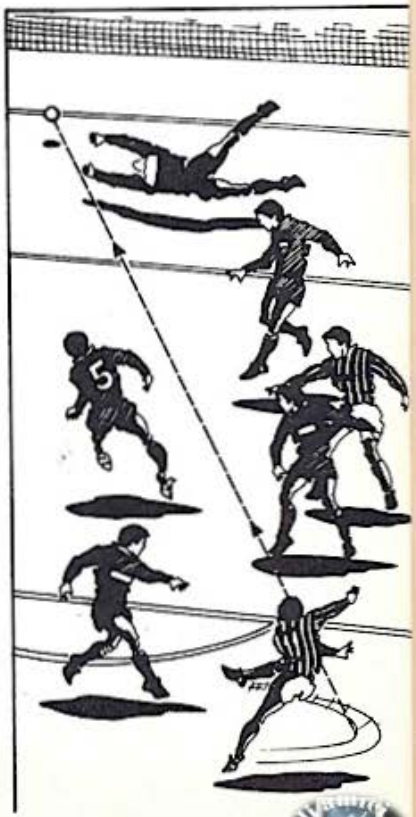
Ah, dimenticavamo: Super Calcio può essere giocato in solitario contro il computer. Basta questa variante a farne un gioco nuovo.

Anche la consolle Colecovision ha il suo titolo di calcio: si intitola,



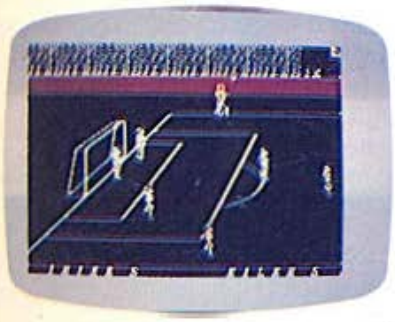
ovviamente, ***Soccer.***

La cartuccia sfrutta al meglio la grafica della consolle Colecovision, ma purtroppo soltanto nelle "azioni ingrandite" (rigori e replay), poiché quando l'inquadratura è a tutto campo la grafica è di poco migliore di quella dell'Intellivision pur avendo più potenza di quest'ultima. La dinamica del gioco è un pò lenta e i giocatori senza palla non si smarcano granché: insomma ci si aspettava qualcosa di meglio da un gioco per Colecovision.



GIOCHI PER COMPUTER

Match Day della Ocean Software per Spectrum, è forse la migliore simulazione dinamica del gioco del calcio: buona grafica, ottima giocabilità e fedele riproduzione delle tattiche di gioco.



Potete effettuare triangolazioni, dribbling, calci d'angolo, colpi di testa e tiri al volo, insomma tutto il repertorio di un vero campione.
L'unico difetto è che potete comandare il portiere soltanto dopo che l'attaccante ha scoccato il tiro a rete: se questi entra in porta con la palla al piede, il vostro portiere resterà fermo come un baccalà.
Comunque le caratteristiche di giocabilità di Match Day non sono inficiate da questo difetto e se aggiungete le possibilità offerte dal completo menù iniziale avete, in definitiva, un gioco molto versatile.
Potete infatti variare la durata della partita fino a giocarla in "real time", ovvero 45' per tempo; potete modificare i nomi delle squadre e i colori delle maglie; potete giocare contro il computer (a tre livelli di difficoltà) o contro un amico oppure organizzare un torneo ad eliminazione diretta ad otto squadre, ciascuna delle quali può essere comandata da un avversario in carne ed ossa o dal computer.
Insomma, c'è tutto quello che potreste desiderare in un gioco del genere. L'unico difetto è che si fa ancora attendere la versione per Commodore 64.

International Soccer (Commodore) è ormai entrato nella storia dei giochi per computer. Per la sua stupenda grafica tridimensionale è stato addirittura usato nella pubblicità televisiva italiana del Commodore 64.
Il gioco ha subito diverse modifiche nel corso del tempo e ne sono state prodotte ben tre versioni. La prima versione era solo per due giocatori, quindi è stata aggiunta la possibilità di giocare contro il computer, mentre la terza versione offre la possibilità di rivedere in replay l'ultima azione giocata.
International Soccer combina una stupenda grafica con un'ottima giocabilità anche se a volte i giocatori senza palla non si smarcano come vorreste. A differenza di Match Day è possibile comandare il portiere, una volta che sullo schermo sia inquadrata la porta.
Anche qui potete scegliere il colore della maglia delle due squadre e giocare contro il computer a diversi livelli di difficoltà (9 in tutto).
Infine, non si può non citare la simpatica premiazione sul campo a fine partita nella quale al capitano della squadra vincente viene consegnata una coppa da una elegante Miss in abito lungo.



In conclusione, se Match Day è il miglior gioco per Spectrum, International Soccer è il meglio in circolazione per Commodore 64.

World Cup (Artic) è l'unico di questi giochi d'azione disponibili in versione per Commodore 64 e Spectrum. È inoltre l'unico che simula un campionato per nazioni invece che di club. Potete quindi scegliere una qualunque tra le 40 nazionali disponibili: Italia, Brasile, Argentina, Corea, ecc. La dinamica del gioco non è delle migliori poiché, anche se vi sono ben sei uomini in campo, i giocatori senza palla non seguono l'azione ed è quindi sconsigliabile avventurarsi in azioni manovrate. All'opposto di quanto avviene negli altri giochi, prodigatevi in dribbling a tutto campo, pur rischiando di essere accusati di fare, come si suol dire, i "venezia".
Altra stranezza è che in caso di parità si gioca un tempo supplementare all'americana nel quale la vittoria va alla squadra che segna per prima.
Ad ogni modo, questi difetti sono controbilanciati dalla possibilità, come in Match Day, di organizzare un vero e proprio torneo a nove squadre con quarti, semifinali e finali nel quale ciascuna squadra può essere comandata o dal compuer o da un "allenatore" in carne ed ossa.

Football Manager (Addictive Software per C64, Spectrum MSX, Amstrad, VIC20 16K, ZX81 e Electron) è il gioco che ha lanciato il genere di simulazione del calcio basato sul ruolo dell'allenatore/direttore sportivo invece che su quello del giocatore.
È un gioco che assorbe completamente per il suo realismo e per la sua difficoltà accuratamente calcolata.
Si parte dalla quarta divisione e l'obiettivo è arrivare dopo successive promozioni in prima divisione, passando per l'intermezzo delle partite di coppa d'Inghilterra.
La sintesi delle partite vi fa vivere le emozioni e l'importanza di un vero allenatore seduto in panchina.
Il calcio mercato e i problemi di liquidi, incassi e prestiti bancari sono gli stessi vissuti dai direttori sportivi e/o presidenti di una squadra.
La forza della vostra squadra è calcolata in base a parametri



quali l'energia, il morale e il livello di bravura dei tre reparti, difesa, centrocampo, attacco.
Gli infortuni, come nel calcio vero, possono privarvi di un giocatore importante proprio alla vigilia di un match decisivo e come nel calcio vero vince di solito la squadra più forte, ma può anche verificarsi il risultato a sorpresa. Potete giocare quante stagioni volete e può anche succedere che il consiglio direttivo del-



la società vi licenzi se non siete in grado di raggiungere gli obiettivi prefissati. È possibile cambiare i nomi delle squadre e dei giocatori adattandoli al campionato italiano: per di più essendo le partecipanti a ciascun campionato sedici, quando sarete in prima divisione potrete simulare perfettamente la serie A. Insomma, Football Manager contiene tutto quello che potete desiderare e il nome della casa produttrice è certamente ben meritato: il gioco vi terrà appiccicato allo schermo anche se in TV danno la finale di Coppa dei Campioni.

SuperLeague (Cross Software per Spectrum) è, a quanto ci risulta, il primo e per ora unico programma di questa semisconosciuta casa di software inglese.

Qui, a differenza di Football Manager, vestite soltanto i panni dell'allenatore e la vostra unica preoccupazione è quella di mandare in campo la squadra migliore e vincere le partite.

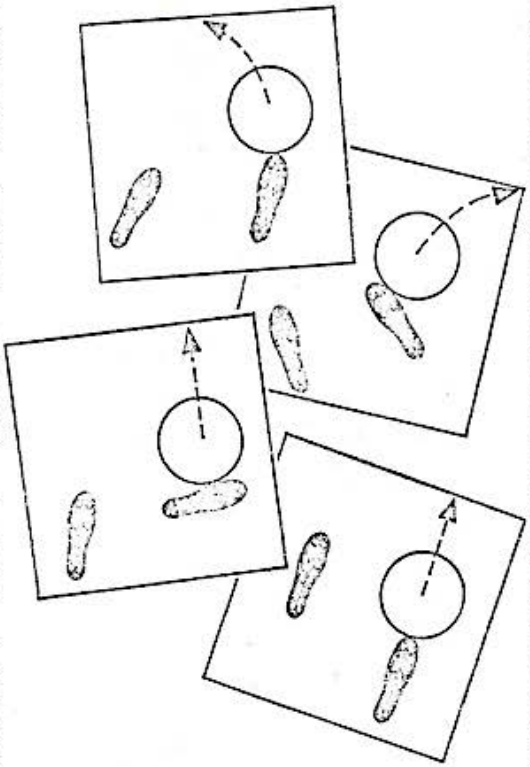
Niente problemi societari o finanziari, quindi.

La simulazione è basata esclusivamente sul campionato inglese (niente Coppa, per intenderci): 22 squadre per 42 giornate.

Non c'è calcio mercato né riserve, quindi la squadra è sempre composta dagli stessi undici giocatori di partenza ai quali potee assegnare dei valori per l'abilità nel dribbling, la potenza di tiro e l'energia di sostegno al reparto di cui fanno parte.

La cosa migliore di Superleague è la simulazione dinamica delle partite. L'animazione è un pò rudimentale (vengono infatti utilizzati i simboli grafici già incorporati nello Spectrum) ma l'effetto "suspense" è ottimo: esulterete o imprecherete contro i giocatori elettronici per le stesse ragioni per cui esultate o imprecate allo stadio: un dribbling ben riuscito, un passaggio sbagliato, un tiro fuori misura da ottima posizione o un gol entusiasmante dopo un'azione ben impostata. E, come in Football Manager, vivrete l'impotenza dell'allenatore che può solo stare a guardare i suoi ragazzi fare belle o brutte cose senza intervenire.

Anche questo, insomma, è un programma che vale la pena di provare se siete appassionati del genere: un'ulteriore prova del fatto che un programma può essere bello anche se è scritto in Basic.





La simulazione della partita è inoltre la meno entusiasmante tra tutte quelle viste. Lo schermo è diviso in due parti: in quella superiore è raffigurata l'area di rigore e l'area piccola con un'orologio che scandisce il tempo e i nomi delle due squadre e relativi gol fatti; nella parte inferiore appare ad ogni gol il nome del marcatore, dopo qualche secondo di lampeggio del bordoschermo a mo' "suspence". Tutto qui.

Ciò nonostante il gioco ha il suo fascino. La scelta della squadra da mettere in campo rispetta tutti i criteri di selezione basati sul valore dei giocatori e, a differenza delle altre simulazioni, è possibile scegliere il tipo di formazione: potete cioè scegliere il numero di difensori e di centrocampisti da mettere in campo optando quindi per un 4-2-4 alla brasiliana o per un più "abbottonato" 4-4-2.

Più varie e imprevedibili sono le eventualità che possono verificarsi nel corso del campionato, sia per quanto concerne la squadra che la società: giocatori sospesi dal giudice sportivo o fuori squadra per influenza; società multate per intemperanze dei tifosi o private d'ufficio di 1 punto in classifica per aver schierato un giocatore non tesserato.

In conclusione, un gioco che ha le sue interessanti particolarità, ma che non può competere con quelli sopracitati.

The Boss è, tra i programi di simulazione "manageriale" del calcio, quello forse meno riuscito.

Vi sono infatti delle incongruenze abbastanza inspiegabili. Ad esempio, il fatto che il campionato, pur strutturato su venti giornate, sia giocato da sole cinque squadre (compresa la vostra) e quindi in quattro di queste venti giornate riposate.





GIOGHI DA BAR

Il calcio simulato non è molto di moda nei giochi da bar e la ragione principale è forse quella che abbiamo elencato altrove in quest'articolo. Essendo questi giochi prodotti principalmente da americani e giapponesi, l'attenzione dedicata a questo sport tipicamente europeo-sudamericano è inferiore rispetto, ad esempio, ai giochi di baseball o karatè.
Ciò nonostante anche gli arcade hanno i loro giochi di calcio: per l'esattezza due.
In ordine cronologico di apparizione nei bar e sale giochi sono: Pro Soccer e Exciting Soccer.

Pro Soccer, forse proprio perché il primo, è il meno bello dei due. Non dal punto di vista grafico, dove forse è superiore, ma da quello della giocabilità.
Tanto per cominciare si può solo attaccare e non difendere. Se l'azione d'attacco sfuma perché la difesa porta via la palla al vostro giocatore, o perché il portiere vi para il tiro perdete un pallone (cioè una vita) e ricominciate da capo. Purtroppo i palloni a disposizione sono solo tre e non se ne possono vincere altri.
Insomma, il gioco è un pò difficile e, a detta del nostro esperto di coin-op, sembra addirittura che "bari".
Si, sappiamo che non è possibile ma certamente il programmatore non deve essere stato molto tenero con il giocatore.



Exciting Soccer è tutta un'altra storia. Come conclude Maurizio Miccoli nella recensione apparsa su VG 16: "Exciting Soccer raggiunge un livello di simulazione veramente notevole: in pratica le uniche azioni che mancano sono le punizioni in mezzo al campo e i colpi di testa. Si possono però effettuare delle combianzioni di gioco realmente spettacolari arrivando anche a fare dei gol con passaggi di prima e tiro finale al volo".
Il gioco, a differenza di Pro Soccer, è a tutto campo e quindi dovete dimostrare la vostra abilità non solo nel fare gol ma anche nell'evitare che lo faccia l'avversario.
Come tutti i giochi arcade non è facile e infatti ai livelli superiori dovrete essere dei veri campioni per battere la squadra del computer, ma ciò nonostante il gioco è ben fatto e molto divertente: peccato non averlo in casa per poterlo giocare a proprio piacimento senza dover ogni volta tirar fuori le solite 200 lire.



COME FARE 13 E VIVERE RICCHI E CONTENTI

Il calcio, almeno in Italia, ha un fascino particolare che va al di là del semplice evento sportivo: è il fascino del "13".
Azzeccare tutti e tredici i risultati della schedina non è facile, ma ultimamente è diventato meno difficile di una volta perché i giocatori invece di riempire le solite due colonne a "la va o la spacca", si affidano ai sistemi. Il sistema è un metodo che tende a razionalizzare i giochi incentrati su pronostici, quindi i giochi come il Totocalcio, ma anche il Totip e l'Enalotto.
Ovviamente, trattandosi di razionalizzare dei numeri il computer è lo strumento ideale: chi meglio di lui può elaborare le 1.594.323 colonne possibili in una schedina con tredici triple?
Esistono infatti dei programmi appositi per elaborare su basi scientifiche i sistemi del Totocalcio.
Uno di questi è il sistema Totomac, un programma su cassetta per Commodore 64 con il libro, edito dal Gruppo Editoriale Jackson.
Il programma vi consente di comporre la schedina di vostro piacimento in base a diversi parametri, mentre il libro spiega il concetto che sta alla base del programma. Non è quindi un semplice "compilatore" di schedine, ma offre un supporto teorico per comprendere meglio la filosofia statistica che sta alla base del programma.
Un altro programma per Commodore 64 è Tot 13 (pubblicato dalla Commodore Italiana su disco).
La sua caratteristica principale è che contiene due versioni, una semplificata per i principianti e una sofisticata per i gestori di ricevitorie e i sistemisti. Tot 13 può inoltre essere utilizzato anche per elaborare sistemi per l'Enalotto e il Totip.



COME VINCERE A COMPUTER-CALCIO

Come tutti i computergiochi che si rispettino, anche quelli di calcio hanno le loro strategie vincenti, sia che giochiate contro il computer che contro un avversario in carne ed ossa.
Ovviamente, bisogna però distinguere i giochi di calcio d'azione (come International Soccer o Match Day, per intenderci) e quelli di simulazione strategia (come Football Manager o The Boss).
È evidente che non esiste un approccio unico a tipi di gioco così diversi, mentre si possono individuare strategie comuni all'interno di ciascun genere.

I GIOCHI D'AZIONE

Se seguite il calcio nella realtà e avete una minima cognizione delle tattiche che ne regolano il gioco, avrete già idea di quello che può funzionare sul rettangolo di gioco elettronico.
Fatte le debite proporzioni, quello che funziona per Falcao e Rossi funziona anche per voi.
Quindi, come si usa dire, palla lunga e pedalare.
Ovvero non pretendete di andare in porta con la palla al piede, ma avvaletevi di continui passaggi ai vostri compagni di squadra smarcati: la palla viaggia più veloce del più veloce calciatore, nella realtà come nella simulazione elettronica.



In questo modo, fra l'altro, darete poco tempo al vostro avversario di organizzarsi, ma soprattutto eviterete di dover continuamente dribblare i difensori.
Infatti a parità di condizioni, ad esempio a parità di abilità dei giocatori, la difesa viene favorita a livello di codifica del programma perché così dettano le probabilità del calcio, dove è più facile distruggere che costruire. Come nel calcio vero la tattica non basta se non è accompagnata da una buona conoscenza dei fondamentali, così nel calcio elettronico se non siete abili a manovrare il joystick e a intuire dove andrà a finire la palla calciata dal vostro giocatore le vostre conoscenze tattiche vi serviranno a poco. Anche Liedholm, che è unanimamente riconosciuto come uno dei migliori tecnici del calcio mondiale, soccomberebbe davanti ad un videocampione del joystick in una sfida a Match Day.
Quindi è necessario, anzi indispensabile, fare pratica. La cosa più importante da provare è il passaggio. Per eseguire un buon passaggio ci vuole coordinazione e precisione: allenatevi giocando contro il computer, senza curarvi del risultato (tanto se non siete giocatori da "serie A" difficilmente riuscirete a batterlo) fino a che non avrete acquistato il "piede" di Maradona.

I GIOCHI DI SIMULAZIONE

I giochi di simulazione del calcio vi fanno vestire i panni dell'allenatore e/o direttore sportivo invece di quelli del calciatore.
Generalmente sono giochi inglesi, basati sulla realtà di quel paese dove l'allenatore è spesso anche il direttore sportivo e viene chiamato "manager".
Per vincere a questi giochi bisogna cercare di capire quali sono i parametri "vincitori" definiti dal programmatore ovvero scoprire la filosofia che sta alla base del gioco.
In altre parole, chi ha definito i parametri del gioco reputa che sia meglio avere una difesa impenetrabile o un attacco travolgente? Considera più importante l'energia o il morale di una squadra? E, in pratica, come entrare nella mente del programmatore e non sempre è facile farlo: bisogna avere esperienza del gioco.
L'esperienza si acquisisce attraverso un processo empirico che si basa su successivi aggiustamenti. In una partita precedente vi siete accorti, ad esempio, che aumentando il valore di un parametro e diminuendo il valore di un altro ne è risultato un incremento nella percentuale globale della squadra. Se ripetendo questa operazione più volte otterrete sempre lo stesso risultato avete scoperto uno dei parametri del programma.
Infine, è utile ricordarsi che i creatori/programmatori di questi giochi sono generalmente inglesi, quindi persone abituate a vedere il calcio da un punto di vista particolare, comunque diverso dal punto di vista italiano.
Mentre da noi impera il detto "primo non prenderle", che assegna un'enorme importanza alla difesa, in Gran Bretagna si preferisce il gioco d'attacco - l'assalto massiccio alla porta avversaria invece che la sottile arma del contropiede che pone l'accento sull'importanza di un solido centrocampo che "spinga" e di un attacco arrembante.
È evidente, quindi, che quando vi verrà chiesto di assegnare valori ai tre reparti di una squadra dovrete puntare più su questi ultimi due che sulla difesa.
Questa è però un'ipotesi quindi va anch'essa provata, gioco per gioco, e messa a punto con aggiustamenti di tiro continui.
Quanto detto vale per la composizione e strutturazione delle squadre ma anche per gli aspetti economici di conduzione di una società solitamente presenti in queste simulazioni. Ad esempio, è meglio avere una squadra mediocre e non chiedere prestiti per acquistare giocatori di valore così da non rischiare conti in rosso o addirittura la bancarotta oppure è meglio affidarsi alle banche per acquistare dei campioni, sperando che i migliori risultati ottenuti favoriscano maggiori entrate e quindi un afflusso di denaro che consenta di pagare i debiti mantenendo la società sempre in attivo?
Questa complessità dei giochi di simulazione fa parte del loro fascino e una volta che avrete superato l'iniziale resistenza, vi accorgerete che sono altrettanto piacevoli e divertenti di quelli d'azione.
Chissà se a qualcuno un giorno verrà in mente di combinare i due giochi in uno solo, creando il definitivo gioco elettronico del calcio?

SCALDA IL JOYSTICK E GASATI CON



Compilation

JACKSON SOFT

SONO IN EDICOLA

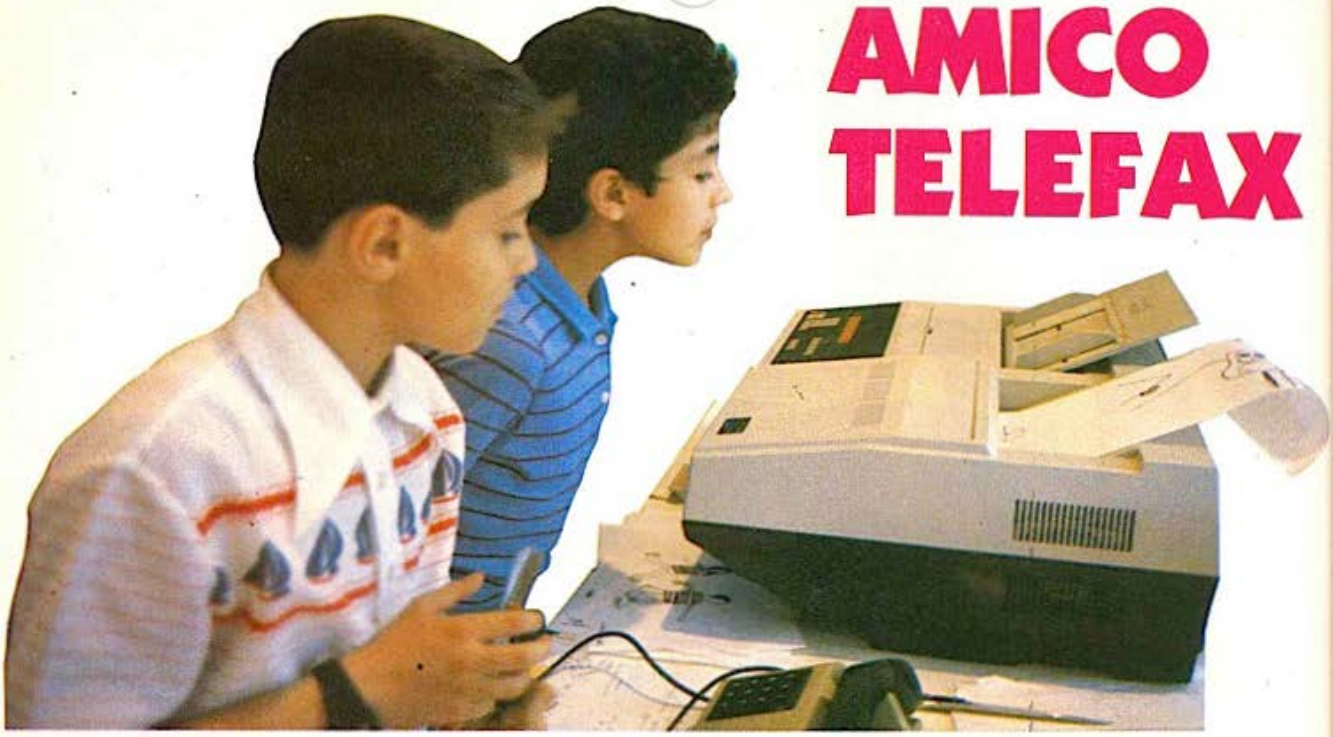


GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Milano-Londra-Madrid-San Francisco

IL VERO GIOCO COMINCIA ADESSO

AMICO TELEFAX



Giochi e scambio di disegni tra i bambini di Torino e i bambini di Parigi

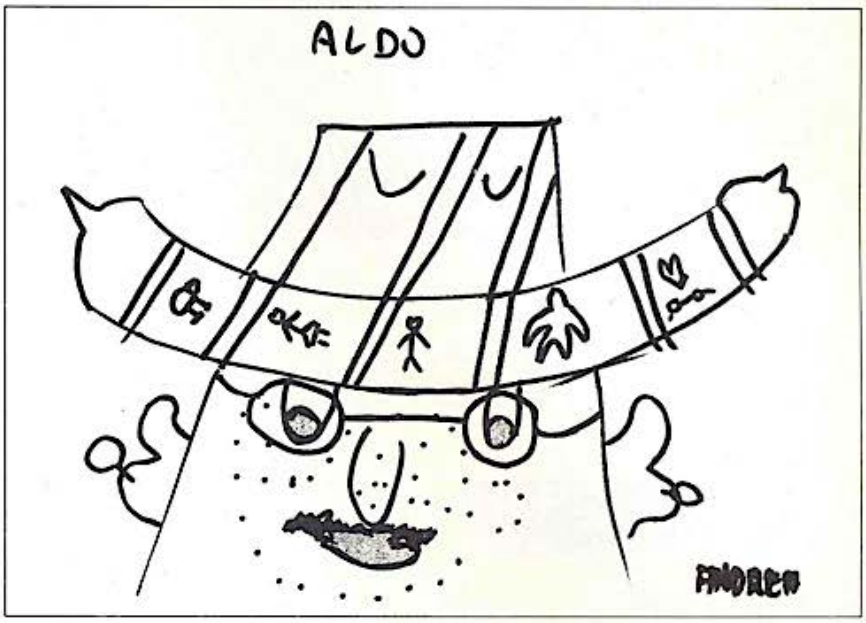
di Benedetta Torrani

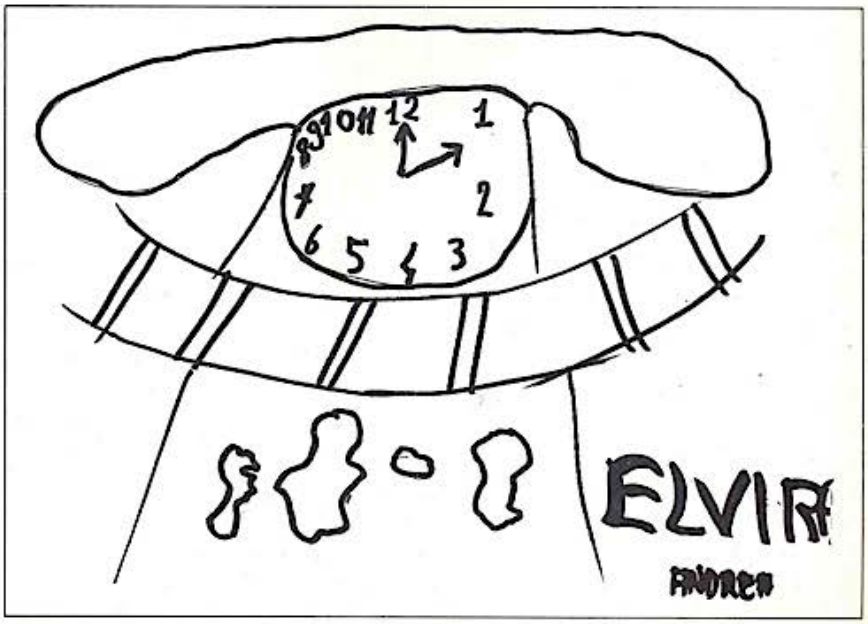
Molti di voi, credo, si sarebbero divertiti come matti a giocare col telefax come ho visto fare agli alunni di alcune scuole torinesi che hanno intrattenuto "rapporti di Penna" – come si diceva elegantemente una volta – con altri bambini che si trovano a Parigi, Vienna, Cardiff (Inghilterra) e Pitzbourg (Canada). Il loro mezzo di comunicazione era il telefax, una macchina nata originalmente per la trasmissione di documenti che è stata invece impiegata per disegnare insieme da un capo all'altro delle linee telefoniche ad essa collegate.

"Vedi io prima ho disegnato degli sci, come se un signore cade e tutto il corpo gli rimane sotto la neve e rimangono fuori solo gli sci. E loro mi hanno risposto con un orso che guarda da dietro la montagna e un signore che sta sopra un albero". Quello che Massimiliano - 5ª elementare della scuola Pestalozzi – sta spiegando è proprio il gioco di cui è stato protagonista. A turno, una volta Parigi una volta Torino, i bambini inviavano un disegno: poteva essere una cosa spiritosa o un disegno solamente accennato o un personaggio buffo. Inserivano il disegno nella fessura predisposta nella macchina, la quale se lo "man-



giava" e lo faceva riuscire sotto forma di fotocopia dall'altro capo del filo. Le informazioni, trasformate in impulsi elettrici, viaggiano infatti lungo i cavi telefonici. Quando i fogli arrivavano all'altro terminale i bambini prendevano i disegni appena incominciati e li completavano a loro gusto, aggiungendo particolari o interpretando quello che c'era.
E così una scarpa diventava un semaforo o un signore che fuma la pipa si trasformava in un indiano che faceva segnali di fumo o ancora a una fotografia di uno dei torinesi veniva aggiunto il gonnellino di un club di Scozia. Ma i giochi possibili in questo scambio via telefax sono vari. Uno di questi consisteva nel "mettere nove fogli uno vicino all'altro e fare un disegno che copre tutte le caselle. Le caselle sono numerate A1 A2 A3, B1 B2 B3, ecc e loro ci mandano tre di questi fogli e noi dobbiamo indovinare e ricostruire quelle che ci hanno disegnato dall'altra parte e dato che sono numerati noi sappiamo dove dobbiamo metterli. Oppure dobbiamo inventarli e riempire le caselle vuote e rimandargliele".
I bambini si divertono molto e nella stupenda sala del Palazzo del Valentino alla facoltà di architettura è tutto una va e vieni di domande su come sarà il disegno, su chi stava disegnando nell'altra città e su quanti anni avranno i bambini amici del telefax.
A questo proposito le idee di Simone sembrano molto chiare "Non per offenderlo... questo qui sembra uno di prima o seconda media. Perché ci sono delle persone che fanno già la seconda media che non è che sanno disegnare molto bene." Mentre per Teresa "Da come ha disegnato si vede già che è una bambina/o che disegna molto bene e poi fa dei disegni molto divertenti che mette subito nel tranello perché fa dei disegni difficili e fa diventare un pò scema".
Amico Telefax è stato organizzato all'interno di MACHINA una mostra che ha illustrato alcuni rapporti tra nuove tecnologie e spettacolo, svoltasi a Torino e Ivrea lo scorso mese di maggio.
Protagonisti al telefex non sono stati solo i bambini ma anche artisti che durante la serata di inaugurazione si sono esibiti in diretta rielaborando, anche attraverso computer e telecamere, le varie immagini che arrivavano.
Tutti i bambini erano entusiasti e contenti "perché si viene in contatto con delle persone che non sono qui e anche se loro sono francesi e non capiscono la nostra lingua, possiamo fargliela capire facendo dei disegni". È una bella esperienza che, per concludere con le parole di Fabrizio, "ci insegna a capirsi non col linguaggio delle parole ma con quello dei segni".

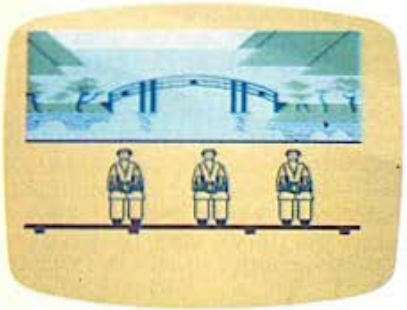




A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

KUNG FU

Casa produttrice: ***BUG BYTE***
Sistema provato: ***ZX SPECTRUM 48K***
Compatibilità:
Prezzo: ***L. 20.500***



Visto l'enorme successo che "KARATE CHAMP", in entrambe le sue due versioni, ha riscosso (e riscuote tutt'ora) nei bar e nelle sale gioco, era facilmente prevedibile la comparsa di video game casalinghi più o meno ispirati alle arti marziali giapponesi. Così, dopo il primo approccio alle discipline orientali rappresentato da "BRUCE LEE" (in commercio già da qualche tempo), eccovi ora questo nuovo ed entusiasmante programma a base di pugni e calci.

I COMANDI – Tutti i comandi che userete in questo gioco, serviranno a far compiere al vostro personaggio le mosse necessarie al combattimento. A vostra disposizione avete quattro tipi di colpi, uno dei quali difensivo: la parata. I rimanenti tre sono tutti colpi d'attaco e consistono in: pugno, il calcio destro al ventre, il calcio sinistro al volto. Oltre a ciò, naturalmente, avete la possibilità di muovervi lungo lo schermo, ma solamente in senso orizzontale.
Poiché è previsto anche il combattimento contemporaneo di due persone, i tasti di controllo delle mosse non sono sempre gli stessi. Infatti, essi variano in relazione al numero dei contendenti: se un solo giocatore contro il computer, oppure due sfidanti in carnee ossa.
Considerando ciò, e tenendo contemporaneamente presente che il gioco è joistick/compatibile (interfacce Kempston e Sinclair), veniamo ad avere un numero elevato di possibilità di controllo, che vi illustriamo con la seguente tabella:

MOSSE	UN GIOC.	DUE GIOCAT. 1° GIOC.	DUE GIOCAT. 2° GIOC.	JOISTICK
SINISTRA	S. SHIFT	C. SHIFT	S. SHIFT	SINISTRA
DESTRA	B. SPACE	Z	B. SPACE	DESTRA
PARATA	1	1	7	AVANZ.
PUGNO	2*2	8	FUOCO	
CALCIO BASSO	3	3	9	SU
CALCIO ALTO	4	4	0	GIÙ

Sia l'uso del joistick che il numero dei giocatori sono facilmente selezionabili, tremite le istruzioni contenute nel menu iniziale.

IL GIOCO – Già il titolo avrebbe dovuto farvi capire di che si tratta. Tutto il gioco consiste in un combattimento da eseguire secondo le regole del "Kung Fu". Lo scopo del gioco, quindi, è atterrare il più rapidamente possibile l'avversario, sempre che non sia lui ad abbattere voi.



Come già detto nella sezione comandi, le mosse che potete eseguire durante il combattimento sono quattro. Una di queste, la parata non minaccia in alcun modo l'avversario, ma serve solamente come mosa difensiva. Per eseguirla, dovete premere il tasto relativo (vedi tabella) mentre siete proprio di fronte al vostro contendente, ricordandovi di premere contemporaneamente anche il tasto che dovrebbe farvi avanzare.
Altre due mosse che avete a disposizione sono i calci; questi colpi, uno al video ed uno al ventre dell'avversario, sono abbastanza equivalenti come potenza, pur essendo il calcio al ventre leggermente più rapido da eseguire. In ogni caso, entrambe le mosse possono essere eseguite facilmente anche a ripetizione, senza che dobbiate esporvi più del dovuto ai colpi nemici.
L'ultimo colpo, il pugno, è quello che vi darà più grattacapi. Infatti, per colpire il vostro antagonista, dovrete esporvi in

avanti con tutto il corpo, esponendo la faccia, che diventa così un facile bersaglio per il vostro avversario. Attenzione perché un pugno dato fuori tempo ha molto spesso come risultato il vostro KO.
A questo punto, potreste pensare che il combattimento si risolva in una sola mossa, mentre ciò accade di rado. Il più delle volte, la lotta si protrae a lungo: diventa allora di primaria importanza cercare di fiaccare il proprio avversario.
Per sapere il grado di stanchezza vostro e di chi vi si oppone, sotto il quadro di gioco sono stati previsti degli appositi indicatori.
Quelli che vi riguardano, sono rappresentati da alcuni pugni stilizzati, il numero dei quali indica la vite a disposizione. Il grado di stanchezza è rappresentato dalle differenti colorazioni dei pugni stessi. Si va così dal bianco, il colore migliore, al giallo, quindi si prosegue attraverso l'azzurro ed il verde, fino ad arrivare a una colorazione viola, che lampeggerà ad indicare uno stato di pericolosa stanchezza.
Se giocate contro il computer, l'indicatore di stanchezza del vostro avversario è rappresentato da 16 cerchietti grigi, posti in basso a destra sullo schermo. Ogni colpo bene assestato farà sparire uno di questi cerchi, finché, rimastone uno, basterà colpire ancora una sola volta il vostro antagonista, per vederlo stramazzare al suolo. Giocando contro il computer, inoltre, ogni 120 punti cambierà lo scenario e dovrete affrontare un avversario più ostico; dopo altri 120, oltre ad avere un nuovo sfondo dovrete combattere contro ben 2 nemici contemporaneamente. Dopo ancora 120 punti ..., beh, sinceramente dobbiamo ammettere di non esserci ancora arrivati, toccherà quindi a voi scoprire cosa c'è.
Infine, i programmatori della BUG BYTE hanno inserito nel gioco una autentica finezza. Esiste infatti la possibilità, dopo ogni atterramento, di rivedere al rallentatore le ultime fasi del combattimento, sia che ne siate usciti vincitori che vinti.

PUNTEGGIO – Purtroppo, le indicazioni che possiamo darvi in merito al punteggio sono piuttosto scarse. Non esiste, infatti, una mossa che frutti tot punti od una che ne frutti altri tot. Comunque, ricordate che quanto più rapidamente riuscite ad atterrare l'avversario tanto è maggiore il punteggio. Indicativamente, il maggior numero di punti che siamo riusciti a racimolare in un solo combattimento è di 35, ottenuti abbattendo il nostro avversario con il primo colpo sferratogli (nel nostro caso era un calcio basso, al ventre).
Ricordate, inoltre, che il punteggio esiste solo quando affrontate il computer mentre, se giocate contro un vostro amico, il combattimento avrà termine dopo un solo atterramento, ed il vincitore sarà naturalmente quello di voi rimasto in piedi.



STRATEGIA – È difficile dare dei consigli assoluti, in quanto pensiamo che tutto si debba basare su di una certa pratica. Comunque, bontà nostra, cercheremo ugualmente di esservi d'aiuto.
Innanzitutto, vi raccomandiamo nuovamente di porre molta attenzione al momento in cui sferrate un pugno, perché, come già detto, può lasciarvi esposti ai colpi dell'avversario se viene dato fuori tempo.
Le altre mosse d'attacco comportano relativamente pochi rischi in quanto i calci vengono dati entrambi spostando indietro il corpo, e sottraendolo così a buona parte dei colpi avversari (non a tutti, però). Starà poi a voi, per esperienza, azzeccare il momento migliore in cui sferrare i colpi. In linea di massima, non date mai un pugno mentre il vostro antagonista sta per sferrarvi un calcio, perché tanto sposterà indietro il volto e non lo raggiungereste.
Cercate inoltre di fare le vostre mosse quando l'avversario vi sta venendo incontro, oppure quando ha appena terminato di eseguire un colpo.
Passiamo ora alla difesa. La parata, sempre che abbiate buoni riflessi, può salvarvi dai pugni e dai colpi in faccia, ma non da quelli al ventre. Per difendervi da questi ultimi indietreggiate, oppure sferrate a vostra volta un altro calcio, non importa di che genere. Tutto ciò, naturalmente, deve essere fatto nel volgere di qualche attimo.
Un'altra cosa che potrà esservi d'aiuto, è il "Replay". Usufruitene spesso, soprattutto le prime volte, per studiare il meccanismo dei colpi vincenti. Imparerete quando l'avversario è vulnerabile e, quindi, quando è il momento di fare le vostre mosse.

CONCLUSIONI – Possiamo dire, che "KUNG FU" è veramente un gioco ben riuscito.
Graficamente il gioco deve essere valutato in due parti: gli sfondi, bellissimi e molto rappresentativi, e i personaggi, leggermente più spartani causa l'assenza del colore.
Ciò che ci ha veramente colpito è però l'animazione dei contendenti, i quali eseguono i propri colpi con movimenti di una fluidità incredibile, che raramente abbiamo visto in un video game.
Anche la musica d'accompagnamento è degna di nota, nonostante i ben noti limiti sonori dello Spectrum.
Riassumendo, dunque, "KUNG FU" è una simulazione sportiva molto ben riuscita, certamente degna di entrare a far parte della vostra collezione.

RCC

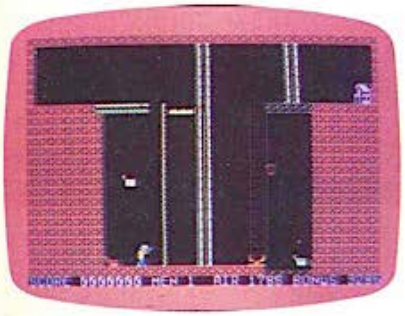
BIG MAC

Casa produttrice: ***MASTERTRONIC***
Computer: ***COMMODORE 64***
Supporto: ***CASSETTA***
Prezzo: ***L. 7.900***

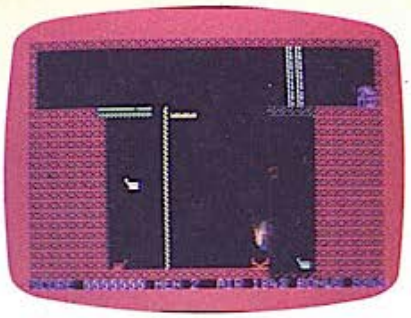


*Nome in codice missione: Lampadina.
Nome in codice agente: Big Mac.

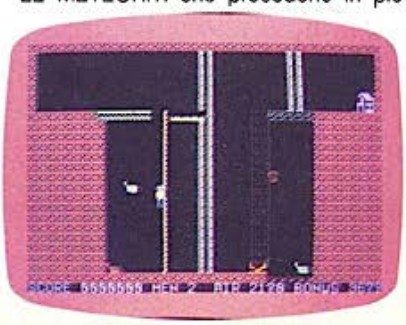
Cammuffamento agente: uomo delle manutenzioni.
Missione: provocare l'arresto totale della centrale elettrica nemica".
Questo, che sembrerebbe lo stralcio di qualche romanzo di spionaggio, è il prologo del foglietto delle istruzioni di Big Mac, gioco della "novella" Mastertronic, che dimostra la sua grande vitalità sul mercato sfornando continue novità. Queste prime informazioni lapidarie (seguendo lo stile degli archivi dell'FBI) contribuiscono subito ad entrare in sintonia col gioco e a coglierne gli aspetti fondamentali. Ma... magari fosse tutto sintetizzato in quelle quattro schematiche indicazioni!



IL GIOCO – L'atmosfera "spionistica", secondo i canoni dei maggiori romanzi del genere (vedi opere di Ian Fleming) è tesa e intrisa di emozioni e paura; nel nostro caso è anche tinta di una sottile ironia (non spropositata) imposta dai programmatori della Mastertronic, che devono essere proprio dei simpaticoni!
Basti sapere che il numero di matricola dell'agente segreto in questione è 007 e 3/4: povero James Bond. Ma concentriamoci sullo svolgimento del gioco. Il nostro eroe, Big Mac travestitosi astutamente da uomo delle manutenzioni, secondo le istruzioni del "capo", si è intrufolato all'interno di una centrale energetica nemica con l'intento di disattivarla: per conseguire questo scopo, deve spegnere tutti gli interruttori.
Lo svolgimento della sua missione sarà contrastato: infatti in ogni stanza nella quale approderà troverà disseminati vari ostacoli: robot programmati ad annientarlo, pistoni martellanti, fiamme che paiono uscire dalla sommità di un altoforno, ecc. Ma come succede per altri giochi (tipo Load Runner e Rollovverture) l'assetto del campo di gioco può essere mutato: accade così che Big Mac, spegnendo un determinato interruttore causi l'apparizione di una passarella sopra il rogo di fiamme (altrimenti invalicabile) o fermi l'azione martellante dei pistoni.
Attraverso varie combinazioni e mutamenti di disposizione del campo il simpatico B.M. dovrà aprirsi la strada verso l'uscita (contrassegnata da una casupola su cui è impressa la "E" di EXIT) per passare allo schermo successivo.
Allorchè il nostro eroe approderà in una stanza, l'alimentazione d'ossigeno verrà automaticamente interrotta, cosicché lo scaltro Big Mac dovrà fare i conti con una scorta d'ossigeno limitata. Ah, dimenticavo, gli schermi sono ben diciotto.



NEMICI E OSTACOLI – Vari e insidiosi.
Sono, in ordine d'apparizione:
LA VITE che un po' allentata al passaggio di Big Mac ruota su sé stessa fino a scomparire (vi sono rampe composte interamente da viti).
LE FIAMME: attenzione a non finirvi dentro causa ustioni di terzo grado.
LE SCARICHE ELETTRICHE che fluttuano tra due poli.
I ROBOT che scagliano ordigni letali, che a nostro avviso somigliano molto a cosciotti di pollo.
LA PALLA rimbalzante, le cui deviazioni sono davvero imprevedibili.
LE METEORITI che procedono in picchiata verso la base dello schermo (chissà com'è che dei corpi celesti fluttuano indisturbati all'interno di una centrale elettrica!).



PUNTEGGIO – Su alcune travature sono disposti degli oggetti-bonus (calici, frutti, rotelle) che in genere valgono tutti 100 punti.
Inoltre mentre descresce progressivamente il numero di unità d'ossigeno scatta contemporaneamente il "countdown" per i punti-bonus la cui cifra iniziale è di 9999. I punti-bonus vengono assegnati, com'è nella più genuina tradizione dei videogames, alla fine di ogni schermo.
Si vince un omino al superamento di ogni quadro fino ad una massima "capienza" di 9 omini.

SUGGERIMENTI – Questo gioco comporta oltre alla solita certa dose di abilità, un certo sforzo mnemonico: è di assoluta importanza ricordare le combinazioni e le varizioni dell'assetto del campo di gioco. Una volta trovato il pattern adatto non vi sarà difficile completare uno schermo in un tempo minimo; e giungerete soddisfatti al sospirato 18° schermo.

CONCLUSIONI – La Mastertronic ha puntato tutto sulla varietà degli schermi mantenendosi nel suo standard di grafica "discreta" e forse ha fidato nella fedeltà dei milioni di fans di James Bond che, al minimo accenno di una trama di spionaggio, si sarebbero precipitati nel più vicino negozio ad acquistare la cassetta. (Sempre che posseggano un Commodore 64...).

Paolo Cardillo

GRAND NATIONAL

Casa produttrice: ***ELITE***
Computer: ***SPECTRUM 48K***
Supporto: ***CASSETTA***
Prezzo: ***L. 25.000***





Per chi se ne intende di ippica (in caso contrario eruditevi), il Grand Nationa rappresenta la gara più importante del mondo a cui partecipano solo le scuderie più affermate, e che possiedono puledri di gran razza. Anche il parteciparvi come spettatori può rappresentare un sogno, infatti questa gara richiama da ogni parte della terra le persone più aristocratiche e ricche, e le donne più affascinanti.
Ma... un momento! Siamo qui per parlarvi di cavalli, non di donne.
Pardon.

SCOPO DEL GIOCO – La ELITE, famosa casa software, ha deciso di affidarvi una scuderia di purosangue da portare alla vittoria al Grand National. Qui, se non vi distrarrete troppo con "altre cose" (vedere introduzione), potreste anche vincere una fortuna puntando sui cavalli che partecipano alle corse. Dato l'onore a voi concesso, saprete senz'altro farvi onore. Dei ragazzi in camba come i lettori di VG possono vincere qualsiasi competizione, anche il Grand National. In bocca al lupo...

IL GIOCO – Dopo aver caricato il programma, con l'usuale LOAD "", inizierà il Gran National. La partita è divisa in tre momenti.
Il primo è il rapporto sulla gara che si deve disputare: sulla base di questo, dovrete pianificare una strategia che possa condurre la vostra scuderia di cinque cavalli, al raggiungimento della prima posizione, o che perlomeno vi consenta di guadagnare dei soldi con le scommesse.
La seconda parte del gioco consiste invece nella gara vera e propria, in cui dovrete condurre voi stessi un cavallo alla vittoria. Per concludere, la parte finale vi mostrerà il risultato della gara appena terminata, con i risultati economici (possibilmente positivi) che ne comporta.

LE SCOMMESSE – Nella prima fase dovete fare le vostre puntate e scegliere il cavallo con cui correre.
Sul video vi verranno visualizzati i cavalli che parteciperanno alla gara, il favorito, il tipo di terreno sul quale si correrà e la vostra disponibilità finanziaria, che inizialmente è di 1000 sterline.
I tasti per districarsi in questa parte della competizione sono:
N per listare i cavalli partecipanti; infatti quelli visualizzati sullo schermo sono soltanto un quarto dei quaranta cavalli complessivi.
F per vedere il grado di forma di ciascun cavallo, espresso con un numero da 0 a 10. Più è elevato questo valore e più un cavallo ha probabilità di vincere.
B per scommettere. È possibile fare al massimo cinque scommesse su cinque differenti puledri; dopo aver premuto il tasto B vi verranno visualizzate le quotazioni. Per effettuare ora la vostra scelta dovrete indicare prima il numero del cavallo e poi la quantità di denaro che intendete puntare; la cifra da voi pagata meno il 10% di tase.
C per scegliere uno dei vostri cavalli da far partecipare alla vostra guida alla gara; nella lista potrete riconoscere quelli della vostra scuderia grazie al numero di corsa rappresentato in INVERSE (bianco su nero).

LA CORSA – A questo punto il gioco si trasforma in un arcade, infatti dovrete guidare il cavallo da voi selezionato per tagliare il traguardo, questo usando i tasti Z sinistra, X destra, P saltare gli ostacoli, O frusta.
La frusta vi servirà per far aumentare l'andatura al cavallo, ma fate attenzione a non eccedere: potreste sfiancarlo; le siepi che incontrerete vanno saltate con molta attenzione, eviterete così di cadere rovinosamente e di essere squalificati.
Per aiutarvi potrete far riferimento al riquadro posto in alto a destra che vi mostra l'avvicinamento del cavallo alla siepe ripreso lateralmente, questo perché la gara è invece mostrata al centro del televisiore, vista dall'alto.

I RISULTATI – Terminata la gara verranno visualizzate: la classifica d'arrivo, i guadagni da voi conseguiti, che potrenno essere vincite delle scommesse o soldi ricevuti per il piazzamento del vostro cavallo.



CONCLUSIONI – L'aver unito un gioco di simulazione con un arcade è senza dubbio un'idea originale e simpatica.
Peccato che non si possa dire lo stesso del soggetto: le corse di cavalli sono già state ampiamente sfruttate in vecchi giochi per lo Spectrum, come Derby Day o Recing Manager.
A parte questo, soprattutto se siete dei novizi del piccolo grande computer Sinclair, potete provare tranquillamente Grand National: vi divertirete.

Fabrizio Guccione
Gabriele Petris

TAPPER

Casa produttrice: ***U.S. GOLD per SEGA***
Sistema provato: ***COMMODORE 64***
Compatibilità: ***SPECTRUM 48 K***
Prezzo: ***L. 27.000***

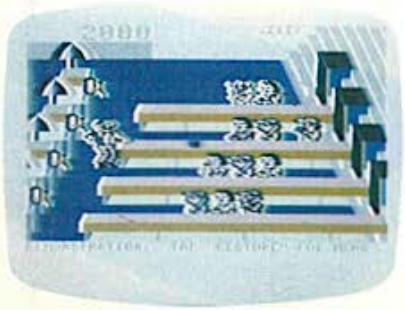


Forte della posizione di primo piano che detiene sul mercato, la U.S. GOLD è riuscita ad assicurarsi i diritti per la trasposizione casalinga dei giochi da bar della SEGA.

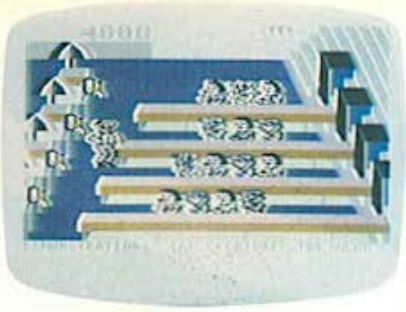
Uno di questi, TAPPER, non è mai arrivato nelle sale giochi italiane, ma, vista l'originalità del soggetto, siamo convinti che la versione home-computer possa piacervi.

I COMANDI – Il semplicissimo menù iniziale, vi consente di stabilire i dettagli di gioco. Le opzioni possibili sono: 1 o 2 giocatori; 3 livelli di difficoltà (livello "B" = facile, 5 vite; livello "A" = medio, 3 vite; livello "E" = difficile, 3 vite, molto veloce); joistick o tastiera.
Il movimento del barista è controlalto nel modo seguente: spostando il joystick a sinistra (oppure tasto "L"), il protagonista corre da quella parte; spostandolo a destra (o tasto ":"), la corsa avverrà verso destra; muovendo in avanti (tasto "A"), il barista si sposta al prossimo bancone; infine, tirando a sé la leva (tasto "Z") il barman torna indietro di un banco.
Quando arrivate al termine di una fila di banconi, continuando a spostarvi nella stessa direzione, riapparite presso il primo bancone dalla parte opposta.
Per spillare la birra e lanciare i boccali, è necessario l'uso del pulsante di fuoco, oppure della barra spaziatrice. Il procedimento è comunque molto semplice: quando siete di fronte a un bancone, premete il pulsante del joystick e mantenetelo premuto per qualche attimo. Vedrete il barista voltarsi verso il muro e cominciare a riempire un boccale miracolosamente apparsogli in mano. Dopo aver atteso un breve istante (sempre con il tasto premuto), rilasciate il pulsante di fuoco e vedrete il barman rigirarsi e lanciare il boccale lungo il bancone fino ad un assetato avventore, oppure, se siete sbadati, fino a fracassarsi contro il muro.

IL GIOCO – Come avrete forse già intuito, il gioco consiste nel dar da bere



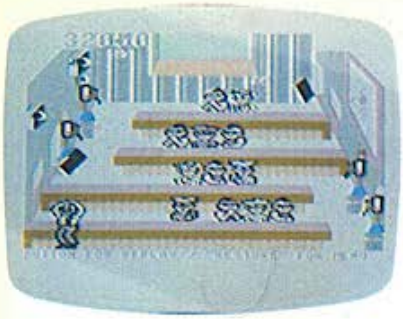
ad una miriade di assetati clienti.
Voi impersonate, naturalmente, il barista e il locale nel quale lavorate all'inizio del gioco non è certamente un bar lussuoso. Infatti, quando comincia il game voi siete il barman di un "saloon" e lungo i quattro banconi disposti nel locale, appaiono subito alcuni clienti che si muovono verso di voi, nella speranza di ricevere velocemente un boccale di birra. Il vostro compito consiste appunto nel riempire le caraffe e lanciarle lungo i banchi, in direzione degli avventori. Quando un bicchiere arriva in prossimità di un cliente, questi lo acchiappa al volo ed arretra un pò, verso l'uscita del locale. Se chi prende il bicchiere si trova vicino al fondo del bancone, scompare e non rispunta se non dopo qualche tempo; se, invece, il cliente si trova piuttosto avanti, allora si limita ad arretrare lungo il banco e, dopo aver bevuto, vi rilancia la caraffa vuota, in attesa di riceverne un'altra.
Trattandosi di un video game, anche il mestiere del barista presenta molti pericoli. Vi sono infatti ben tre modi diversi per perdere una delle vite fornitevi inizialmente. Il primo, il più intuibile, consiste nel lasciare avvicinare troppo i clienti, senza dar loro da bere: ciò è assolutamente da evitare, perchè altrimenti gli avventori si infuriano e scaraventano il malcapitato barman lungo il bancone, al posto della mancata birra.
Anche rompere le caraffe, però, vi è letale. Se, presi dalla frenesia, lanciate un boccale di troppo e non v'è nessun assetato che lo prenda al volo, il bicchiere attraverserà tutto il bancone e si fracasserà contro il muro di fondo. A questo punto, il nostro "tapper" si dispererà mettendosi le mani nei capelli conscio del fatto di aver combinato un guaio. Lo stesso accade quando non riuscite a prendere una caraffa vuota, rilanciatevi da uno dei clienti: è questo il terzo modo per perdere un vita.
Quando finalmente riuscite a rimandare fuori tutti i clienti, avete terminato uno schermo; il gioco, comunque, riprende subito, e dovrete vedervela con più avventori contemporaneamente che, oltretutto, avanzano più velocemente.
Se terminate i primi due schermi, affrontate il bonus-stage. In questo frangente avete di fronte un solo bancone, lungo il quale sono però disposte numerose lattine di birra.
Improvvisamente, un simpatico ma dispettoso bandito mascherato appare da dietro il banco e vi agita tutte le lattine, salvo una.
Non basta! Per confidarvi ancor più le idee, le birre vengono mischiate ripetutamente e voi non potete far altro che cercare di ricordare la posizione della lattina buona. Al termine del rimescolamento, avete a disposizione alcuni secondi per scegliere la birra giusta: se avete indovinato, vi godete i punti del bonus; altrimenti venite investiti dalla schiuma che esce con violenza da una delle lattine agitate dal furbastro in maschera.



Terminato questo schermo, ricomincerete a servire birre, ma in un nuovo locale. Dopo il "saloon" sarete infatti il barista di uno "sporting club", in seguito dovrete lavorare nel ritrovo di alcuni "punk" e, infine, nientepopodimeno che in un bar frequentato da extraterrestri (ricordate il bar di Guerre stellari? ... beh, ci siamo quasi).

IL PUNTEGGIO – Finalmente una buona notizia: ricevete punti per quasi tutto quello che fate.
Raccogliere un boccale vuoto, vale ben 100 punti. Mandare un cliente fuori dal locale, vi frutterà un punteggio proporzionale al genere di cliente: un cow boy, vale solo 50 punti, uno sportivo ne vale 75 ed un punk 100. Il massimo dei punti spetta ovviamente agli extraterrestri: ben 150 a testa.
Non è finita! Terminare lo schermo vale la bellezza di 1.000 punti, mentre, se azzeccate la lattina giusta, ne incamerate 3.000.

STRATEGIA – Per far carriera come barista è bene imparare subito qualche trucco.
I clienti soddisfatti, ogni tanto lasciano sul banco la mancia o un fiore. Purtroppo, entrambi scompaiono dopo pochi secondi e, oltretutto, vengono sempre depositati verso il fondo di uno dei banconi, cioè lontano da dove vi trovate di solito.
Se, nonostante tutto, riuscite a raggiungere uno di questi due "omaggi", potete godere di qualche vantaggio. Raccogliendo la mancia, guadagnate automaticamente una bella dose di punti: 1.500. Recuperando il fiore, invece, farete apparire sul palcoscenico del locale due



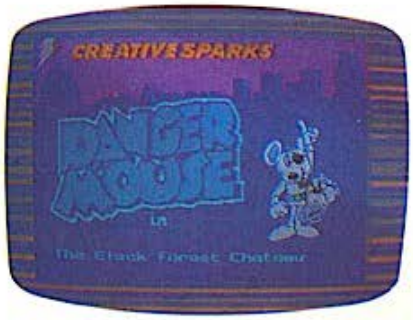
ballerine, che intratterranno con il loro spettacolo, per qualche secondo, parte dei clienti, distraendoli così dall'avanzare verso di voi.
State però attenti a non lanciare birra agli avventori che, voltati, stanno seguendo il balletto: distratti dallo spettacolo, infatti, non prenderebbero la caraffa che andrebbe a fracassarsi contro il muro.
Quando vi avventurate lungo i banconi e volete tornare indietro rapidamente, non fatelo voltandovi e correndo, ma spostandovi lateralmente. Infatti, vi sposterete sì nella fila di fianco, ma vi troverete subito in cima al bancone, senza sprecare secondi preziosi.
Prestate molta attenzione alle caraffe vuote che i clienti vi rilanciano. Causa la prospettiva, i banconi in fondo al locale sono più corti di quelli all'inizio, quindi i boccali ne raggiungeranno il margine più rapidamente.
Un'altra cosa: ricordate che non è necessario attendere l'arrivo delle caraffe vuote restando all'estremità del banco; a volte, specialmente quando ne arrivano molte, è consigliabile correre verso il fondo e raccoglierne subito qualcuna, in modo da potersi poi dedicare alle altre in arrivo.

CONCLUSIONI – TAPPER è decisamente un gioco per chi ha nervi saldi, poichè il ritmo che viene ad assumere è a tratti frenetico e rischia di far disperare, anzichè divertire, chiunque si aspetti un gioco calmo e tranquillo.
Scherzi a parte, il gioco è davvero bello, anche se un pò ripetitivo. La grafica è accuratissima ed il sonoro non le è da meno.
Buon divertimento, allora, e non dimenticate di fare la scorta di birra, prima di cominciare.

RCC

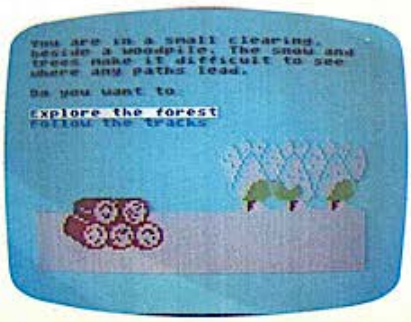
DANGER MOUSE

TOPO PERICOLOSO
Casa produttrice: ***CREATIVE SPARKS***
Sistema provato: ***SPECTRUM 48 K***
Compatibilità: ***CBM 64***



Il colonello K, nascosto da un'impenetrabile maschera, vi stà proponendo l'incarico più difficile della vostra carriera.
Solo voi, Danger Mouse, il "topo pericoloso", l'agente segreto per eccellenza in tutto il mondo, potete affrontare vittoriosamente una missione così insidiosa.
Il vostro compito è quello di scovare e distruggere un'organizzazione segreta che intende conquistare il mondo intero.
Sprezzanti del pericolo, rispondete alla proposta del vostro superiore: "Sarà facile come mangiare una fetta di torta!".
Ora che la missione è vostra non vi resta che partire, insieme al vostro collaboratore Pendolf, su un jet personale. La metà è la Foresta Nera, dove è stato ritrovato l'unico indizio della presenza della misteriosa e potente organizzazione criminale.

IL GIOCO – Questo che vi abbiamo appena raccontato è l'inizio e la trama di Danger Mouse, uno spitosissimo Adventure che mescola elementi di storie di spionaggio con un umorismo incredibile, evidenziato da una grafica decisamente "gustosa": le schermate, coloratissime, sono realizzate come i disegni dei fumetti.
Ora veniamo al gioco. Atterrati in uno spiazzo all'interno della Foresta Nera dovete orientarvi in questa selva per poter trovare la base nemica. Di fronte a voi potrete vedere una capanna.
Nella parte inferiore dello schermo, brevi frasi individuano le varie situazioni di movimento possibili: andare verso la capanna, entrare nella foresta, ecc.
Schiacciando un qualsiasi tasto potrete spostare un cursore lungo la lista delle varie strade che percorreva.
Una volta posizionati sull'azione che preferite o che considerate più saggia, premete il tasto ENTER, e voi, nei panni di Danger Mouse, eseguirete (nel programma, naturalmente) questo comando.
Per quanto riguarda le modalità d'uso del gioco, questo è tutto.
Come potete osservare è di una semplicità pazzesca! Ora, naturalmente, voi sperate in alcuni nostri preziosi consigli o trucchetti.
Ma noi non ve li diamo. No! È inutile!
Ma non crediate che ci comportiamo così scorrettamente per sadismo.
È che...non siamo riusciti a risolverlo, ci siamo sempre incastrati. Ma abbiamo una scusa! Ci è crollata la casa, ci hanno rubato il televisore, lo Spectrum ha preso il raffreddore. Perdonateci!
Siamo solo dei poveri recensionisti (cosa non si dice per il vile denaro).
Possiamo comunque aggiungere un'altra notizia per quanto riguarda il gioco; questo è diviso in due parti, terminata la prima si trova la base dell'organizzazione criminale e con essa anche un codice. Questo codice vi servirà quando, dopo aver caricato la seconda parte o secondo tempo del gioco, dovrete aprire un lucchetto a combinazione che chiude la gabbia che vi tiene imprigionati.





Questo trucchetto ha consentito ai programmatori di DANGER MOUSE di creare un lungo gioco diviso in due distinti programmi, ma per poter accedere al secondo occorre terminare (sembra facile!!!) il primo.



CONCLUSIONI – Siete ancora arrabbiati per il nostro fallimento? Speriamo di no. Perchè noi rischiamo di essere esiliati, se non facciamo una recensione degna di una rivista prestigiosa come VideoGiochi.
Scherziamo! Il nostro Boss è simpatico e buono e l'unica penitenza che ci può dare è quella di giocare a Danger Mouse sino a che non riusciremo a risolverlo.
Il che non è per niente spiacevole.

Fabrizio Guccione
Gabriele Petris

D-DAY

IL GIORNO D
Casa produttrice: ***GAMES WORKSHOP***
Sistema provato: ***SPECTRUM 48 K***
Prezzo: ***L. 30.000***



INTRODUZIONE – Nel 1944 Adolf Hitler era il signore dell'Europa. Ma nella primavera di quell'anno, lungo le coste dell'Inghilterra meridionale, venne preparata la più grande forza d'invasione che il mondo avesse mai visto.
Il 6 giugno, alle ore 6.30 , questa immensa moltitudine di uomini e mezzi sbarcava sulle coste della Normandia.
Era il D-DAY.
Voi, con l'aiuto del vostro Spectrum, potrete ripetere queste operazioni con l'omonimo gioco, superba simulazione grafica dell'invasione, con ben quattro battaglie differenti: lo sbarco, penetrazione nel territorio, avvicinamento ad Arnhem e infine la conquista di Arnhem.
Ciascuna battaglia si sviluppa su una mappa di 63X63 caselle, ispezionabili mediante uno scroll sul video.
I giocatori, perchè in questo gioco lo scontro avviene tra "esseri umani", tenendo gli Alleati o i Tedeschi, avranno sotto il loro controllo dalle 40 alle 60 unità, che potranno essere fanteria, carri armati, artiglieria, mortai...



CARICAMENTO E COMANDI – Prima di introdurre il gioco, conviene spendere qualche parola per il caricamento, che una prima volta può sembrare alquanto complesso. Innanzitutto dopo aver controllato che il nastro sia stato avvolto completamente fate partire il registratore. Dopo poco tempo apparirà un messaggio che vi dirà di fermare il registratore.
Ora dovrete scegliere uno scenario dei quattro che sono a vostra disposizione. Fatta la vostra scelta fate ripartire il registratore nuovamente ed aspettate che venga caricato lo scenario prescelto. Non vi preoccupate se alcuni blocchi non vengono caricati, perchè sono inerenti alle altre tre battaglie.
Finito il caricamento della mappa potrete notare che lo schermo è diviso in tre parti: a sinistra vi è un riquadro che vi permetterà di vedere una parte della mappa; a destra si trova un riquadro che informa delle operazioni in corso attraverso i vari messaggi del computer; in basso infine, si trova uno spazio dedicato alle informazioni sullo stato delle vostre



unità da combattimento: per ottenere queste informazioni è necessario premere il tasto P.
A questo punto non siamo ancora arrivati al gioco vero e proprio, perchè si devono prima disporre sul campo di battaglia le unità, che potrete far dislocare automaticamente dal computer, premendo il tasto A, o collocare voi stessi premendo qualsiasi altro tasto. Nel caso siate degli indecisi, dopo aver avviato la disposizione automatica delle unità potrete sempre riprendere il controllo non automatico con il tasto H.
Per posizionare manualmente una unità da combattimento, dovrete spostare il cursore che appare al centro del riquadro di sinistra e, una volta giunti sul luogo da voi considerato più idoneo, premere 0. Per scieglere il tipo di unità da disporre usate CAPS SHIFT + 6 e CAPS SHIFT + 7.
I tasti per muovere il cursore sono: Q=Nord Ovest, W=Nord, E=Nord Est, A=Ovest, D=Est, Z=Sud Ovest, X=Sud e C=Sud Est.
Questi tasti saranno gli stessi che muoveranno il cursore durante il gioco nelle fasi di sparo e di movimento.
Se vorrete riprendere la disposizione automatica potete premere il tasto G.
Una volta terminata la disposizione dei mezzi alleati e di quelli tedeschi dovete girare la cassetta e far ripartire il nastro; finalmente il gioco vero e proprio sta per iniziare, e ricordatevi che questo programma che si gioca in due, uno contro l'altro, implica il possesso di una gran dose di sangue freddo e umorismo . Se il vostro amico/avversrio vi elimina un'unita non picchiatelo!

IL GIOCO – Ecco finalmente che il registratore ha terminato il suo lavoro, ed ora riprende il nostro.
Innazitutto è doveroso spiegarvi quali sono i vostri obiettivi: nelle prime 3 battaglie dovrete distruggere i 2/3 delle forze avversarie, mentre nell'ultima, se controllate gli alleati, potete anche vincere occupando con le vostre truppe il ponte principale.

Ciascuna mossa di ciascun giocatore si divide in due fasi; la fase di fuoco e la fase di movimento.
Durante la fase di fuoco potrete sparare alle unità nemiche che si trovano nel raggio di tiro delle vostre armate: per fare questo dovete posizionare il cursore (se volete potete velocizzarne il movimento premendo, contemporaneamente ai tasti per muoverlo, il tasto CAPS SHIFT) sull'unità che intendete far sparare e premere 0; fatto ciò, posizionate il cursore sull'obiettivo, e premete di nuovo 0.
Se la vostra unità può vedere l'obietivo (ciò dipende dal tipo di terreno che divide le due unità) allora il computer gestirà automaticamente il fuoco, indicando i danni subiti dal nemico.
Se sparate con un pezzo di artiglieria che non vede l'obietivo invece vi verrà chiesto se volete usare degli "occhi".
Potrete cioè utilizzare una vostra unità che vede l'obiettivo, per indicare le coordinate di tiro all'artiglieria; questa operazione è, ovviamente, più imprecisa.
Se vorrete annullare, per diverse ragioni, un ordine, non vi resterà che premere il tasto SPACE, mentre per passare alla fase successiva dovrete premere SYMBOL SHIFT + 0.



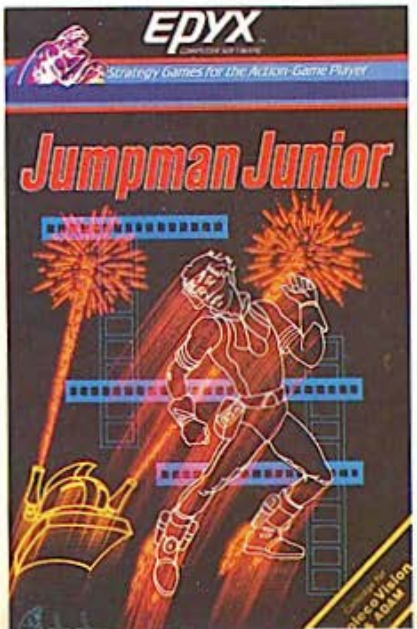
Durante la fase di movimento, potrete muovere tutte le unità che non abbiano sparato o non siano state danneggiate.
Per muovere una unità, dovrete posizionare il cursore su di essa e premere il tasto 0; a questo punto potete spostarla usando i tasti cursore (i movimenti in diagonale non sono permessi) premendo poi SPACE per ultimare lo spostamento dell'unità. Potrete anche vedere una mappa generale della zona di combattimento con le vostre unità premendo il tasto M.
Per trasportare l'artiglieria, è necessario posizionarsi su di essa con una unità di camion (trucks); quando vorrete scaricare il carico, non vi resterà che rispondere affermativamente alla domanda che vi verrà posta all'inizio di ogni successiva fase di movimento. È da notare il fatto che un'unità di artiglieria trasportata non può ricorrere al tiro con "occhi".
Sia le unità di camion che le navi possono essere usate per trasportare qualsiasi altra unità: basterà seguire il procedimento indicato per l'artiglieria.
Se, durante il movimento, una vostra unità verrà a contatto con una unità nemica, inizierà una battaglia corpo a corpo , che si concluderà con la distruzione dell'unità più debole.

CONCLUSIONI – Già altre volte vi abbiamo presentato degli splendidi giochi di simulazione tattica per lo Spectrum ma fra tutti questi Board-Game per computer D-DAY fa la parte da leone.
Qui la simulazione è realizzata alla perfezione, con una cura in ogni particolare veramente notevole. Con questo programma si riescono a trascorrere intere giornate in avvincenti duelli con i propri amici.
Conviene comunque informarvi su una cosa: una partita dura dalle quattro alle sette ore, un tempo decisamente lungo, ma esiste comunque la possibilità di salvare il gioco premendo il tasto S alla fine di un turno.
Buona fortuna!

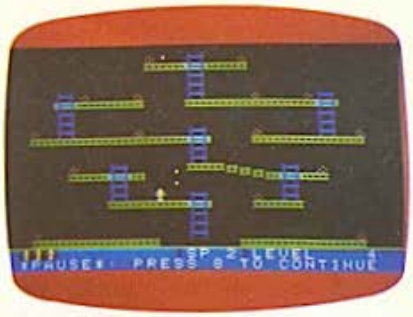
Gabriele Petris
Fabrizio Guccione

JUMPMAN JUNIOR

Sistema provato: ***CBS COLECOVISION***
Produttore: ***EPYX***
Compatibilità: ***COLECO***
Prezzo: ***L. 79.000***



Jumpman Junior si presenta, perlomeno finché si leggono solo le istruzioni, come un gioco spaziale nel quale una specie di astronauta munito di tuta e razzi antigravità deve combattere contro gli ALIENATORS che provengono da una zona lontana del nostro sistema solare.
Jupiter, il pianeta che noi dobbiamo difendere, dispone di due zone di comando e controllo dette Jupiter Command Station e Substation. Purtroppo la prima zona è già stata distrutta prima del nostro intervento, ma potremo evidenziare le nostre qualità di difensori evitando che gli Alienators distruggano anche la Substation.
Muovendo il nostro eroe Jumpiani della Substation disinnescando le bombe che gli Alienators hanno sapientemente disposto al suo interno e allo stesso tempo evitare i proiettili spaziali antigravità.

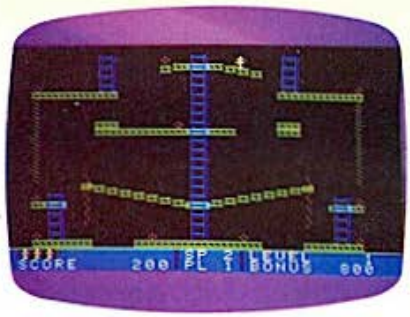


OBIETTIVO – Spiegato in questo modo, il gioco sembra complesso e intricato mentre invece, appena inserita la cartuccia, ci si accorge che in fondo di spaziale questo gioco ha poco o niente.
Innanzitutto è di una immediatezza unica poiché non si deve fare altro che muovere Jumpman Junior su e giù per le scale di ciascun piano, fargli fare dei salti per passare da una piattaforma all'altra, evitare i proiettili e soprattutto raggiungere tutte le bombe disposte nelle varie piattaforme in modo da toccarle per disinnescarle. Ogni volta che si disinnescano tutte le bombe di un piano si passa automaticamente a quello successivo fino a completarli tutti e 12.
Ecco!!! Questa cartuccia potrebbe anche essere chiamata "Il gioco del piccolo artificiere".

COMANDI – È possibile giocare fino ad un massimo di 4 giocatori, ed ognuno

potrà scegliere uno qualunque degli 8 livelli di difficoltà. Il primo livello è il più difficile mentre l'ottavo è il più semplice. La differenza, crescente, tra i vari livelli di difficoltà si basa soprattutto sul fatto che Jumpman Junior si muove molto più velocemente e i proiettili sono più imprevedibili poiché arrivano da qualunque lato dello schermo.
Siccome tutti e 12 i piani del gioco, anche se diversi l'uno dall'altro, sono formati da scalinate e piattaforme molto alte, è chiaro che più Jumpman si muoverà velocemente maggiore sarà la probabilità che cada nel vuoto.
Si utilizza sempre un unico comando a mano, e precisamente il numero uno, perciò anche giocando in quattro ci si dovrà alternare passandosi sempre lo stesso comando.
Per giocare a Jumpman Junior si utilizza il joystick e un solo pulsante laterale, quello sinistro. Il joystick serve per muovere orizzontalmente e verticalmente Jumpman Junior; se invece usiamo il joystick contemporaneamente al pulsante laterale sinistro potremo farlo saltare nelle varie direzioni di marcia. Non è possibile far saltare Jumpman verso il basso altrimenti si perde una delle 4 vite che si hanno a disposizione. È invece possibile farlo scendere verso il basso usando le scale o le funi che ogni tanto appaiono nei livelli di gioco: ma di questo parleremo poi.

IL GIOCO – Appena inserita la cartuccia, lo schermo di presentazione vi introdurrà nel gioco.
È piuttosto strano vedere in bella evidenza anche i nomi dei due programmatori: il game designer Randy Glover, e il programmatore Chris Capener. Di solito i programmatori inseriscono, quasi di contrabbando, le loro iniziali in qualche punto del gioco (vedi Ice Trek, Dracula, Missile Command, ecc.).
A questo punto prima che la musichetta introduttiva, per la verità un po' troppo lunga, finisca, premete il tasto contrassegnato dal diesis sul comando a mano e passerete automaticamente allo schermo opzioni di gioco.
Scegliete ora il numero di giocatori (da 1 a 4) e poi per ognuno la velocità di gioco. Durante la partita potrete bloccare l'azione con il tasto zero e farla ripartire con il tasto 8.



Se invece volete ricominciare la partita sempre allo stesso livello di velocità, senza però dover passare di nuovo per i due schermi introduttivi, premete il pulsante contrassegnato da un asterisco. Infine ricordatevi che una volta scelta la velocità di Jumpman non potrete più modificarla fino a che non avrete richiamato lo schermo opzioni e non ne avrete selezionata un'altra. Ogni giocatore inizia con quattro vite e ne ottiene un'altra a 7500 punti. Nella parte bassa dello schermo vi sono le indicazioni riguardanti il punteggio attuale (SCORE), la velocità di gioco (SPEED), il giocatore in gara (PLAYER), il livello (LEVEL) e il (BONUS).
Il bonus è molto importante perché se riuscirete a completare lo schermo in un tempo piuttosto breve, vi verrà assegnato un ulteriore punteggio premio. Quando iniziate a giocare il bonus è molto alto ma dopo pochi secondi inizierà a diminuire per azzerarsi o bloccarsi se finirete lo schermo in tempo.
In pratica potete scegliere voi stessi in che modo giocare: o completare ogni schermo con tutta calma lasciando da parte il bonus, oppure cercando di guadagnarlo rischiando però di perdere una delle quattro vite. Molto indovinata ci è sembrata l'idea di interrompere il gioco quando un giocatore completa un piano. Vi sarà infatti capitato almeno una volta di provare un gioco insieme a qualcuno che già lo conosceva benissimo e di aver dovuto aspettare praticamente una eternità perché il vostro avversario non sbagliava mai. In questo modo invece, indipendentemente dalla bravura, ogni giocatore passa il joystick all'avversario ogni volta che ha completato uno schermo o più semplicemente ha perso una vita. Quando sarete riusciti a completare tutti i 12 piani (è una impresa davvero ardua, ve lo assicuriamo) il computer vi farà ripartire da un piano scelto casualmente.

SCHERMI – E parliamo ora degli schermi di gioco iniziando naturalmente dal primo.
Ogni schermo ha un proprio nome che lo distingue dagli altri per delle caratteristiche ben precise.
NOTHING TO IT
Questo schermo si chiama così perchè essendo il primo non ha trabocchetti nascosti, fuochi improvvisi, scale che si muovono ma è formato da scale e ripiani sempre fissi e immobili.
È piuttosto semplice da completare e con un pò di pratica riuscirete a finirlo rapidamente conquistando un buon punteggio bonus. Imparate sin dal primo schermo a utilizzare le funi che pendono dai ripiani.
Ce ne sono di due tipi: quelle formate da quadrati rossi possono essere percorse solo verso l'alto, mentre quelle formate da rettangoli verdi possono essere percorse solo verso il basso. Per utilizzare una di queste due funi, basta avvicinarsi e salirci sopra; automaticamente Jumpman si muoverà da solo fino al termine della fune.
FIRE FIRE
Questo schermo si chiama così perchè tutte le volte che disinnescherete una bomba intorno a voi si accenderanno dei falò; potrete evitarli solo con un salto.
SREDDAL
In questo schermo ci sono numerosi ripiani disposti orizzontalmente sul lato destro e sinistro dello schermo. Al centro ci sono due grosse scale che si muovono in direzioni opposte. Quando una va verso l'alto, l'altra si muove verso il basso.
HELLSTONES
Qu invece bisogna evitare delle "pietre infernali" che dall'alto cominceranno a scendere verso il basso. È impossibile riuscire a fuggire sempre; l'importante è scavalcare con un bel salto.
FIGURITS REVENGE
In questo schermo dovrete.... ehi ma siamo impazziti!!!!! Noi vi sveliamo come sono fatti tutti i 12 schermi..... e voi???
Non vogliamo certo togliervi il gusto della scoperta, perciò dateci sotto con il joystick.

PUNTEGGIO – Ogni volta che disinnescate una bomba otterrete 100 punti. Al termine di ciascun schermo vi verranno regalati altri punti per ciascuna bomba disinnescata (25 punti per bomba al primo livello e 300 punti al dodicesimo più un bonus punti se completerete lo schermo prima che lo stesso bonus si azzeri.

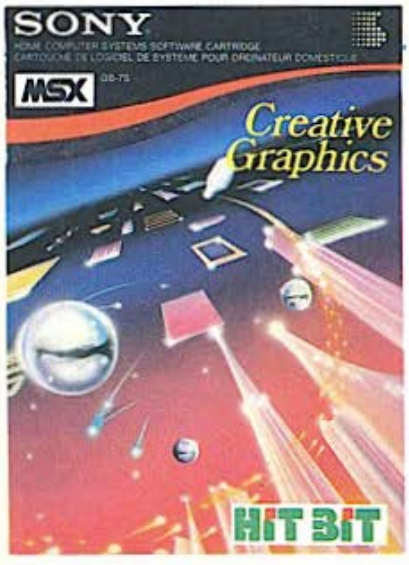
CONCLUSIONI – È un gioco davvero carino, molto vario e imprevedile. Forse il joystick Coleco non è molto adatto

per ottenere un rapido e sicuro movimento dell'omino. Se vi capita, provate ad usare il TAC 2 della Suncom, è favoloso per i giochi di risalita!!!
La grafica è il punto debole del gioco, ma si è dovuto raggiungere un compromesso per poter avere ben 12 diversi schermi.
Il sonoro è invece molto carino e potrete ascoltare una diversa musichetta a seconda del bonus ottenuto alla fine dello schermo.
Simpatico è l'effetto visivo dell'omino quando cade dall'alto: prima sbatte la testa e poi cade giù rivoltandosi in mille modi finendo per terra con le gambe aperte e gli uccellini intorno alla testa.

Stefano Tucciarelli
Rosy & Romy

CREATIVE GRAPHICS + GRAPHICS BALL

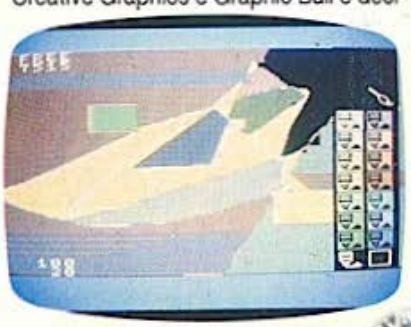
Produttore: ***SONY***
Sistema: ***MSX***
Supporto: ***CARTUCCIA***
Prezzo: ***L. 300.000***



Fino ad oggi tavolette grafiche, joystick, light pens e "topi vari" sono stati gli strumenti di mediazione tra il disegnatore e il computer.

Il primo contatto con la sfera grafica della Sony ha del misterioso. Un pò come quello di un medium davanti al suo oracolo di cristallo in attesa di messaggi e immagini. Ci vuole concentrazione. Concentrazione. E poi la domanda fatidica: "Come cavolo si disegna con una palla?". "Abbastanza bene grazie".
Il contatto con la biglia color avorio è gradevole e con un pò d'attenzione e applicazione si possono ottenere discreti risultati. A dare un apporto fondamentale è comunque il software: ben progettato, chiaro, potente.
Creative Graphics, per gli amici Eddy, esordisce alla grande presentando sulla destra dello schermo principale uno schema di comandi ad icone. Si tratta di un sistema adottato fino ad ora nei personal (vedi Apple IIe e Macintosh) che sostituisce al classico menù una serie di figure rappresentanti le varie funzioni del programma. Non si tratta di una novità assoluta, molti programi, soprattutto grafici, adottano soluzioni similari, ma questa è la più riuscita e funzionale.
Gli schemi sono 4, divisi in strumenti da disegno, misurazione, correzzione e salvataggio.
Nel primo oltre alle solite opzioni di base per il disegno a mano libera e per tracciare rette, quadrilateri, curve, cerchi; ecc. si trovano quelle per la scrittura di caratteri, che purtroppo sono solo quelli standard degli MSX e non possono essere ridefiniti; di stampa su carta, che può avvenire con qualsiasi stampante compatibile in formato di 18,5 om per 13,5 (1/a), e di passagio ad altri schemi. Direttamente correlati al menù centrale i campionari dei colori sia del fondo che delle matite.
Nella pagina dedicata agli strumenti di misura spiccano l'occhio magico, una sorta di lente che fornisce in ogni istante l'ingrandimento della zona di schermo occupata dal cursore permettendo una grande precisione del segno, e la possibilità di quadrettare il fondo con punti di riferimento ad intervalli diversi, da 4 a 16 pixel per lato. Altre funzioni alloggiate in questa sezione sono quelle di definizione dei colori (fino a 120), della larghezza delle linee e quella, utilissima, della precisione, in punti, del tracciato a mano libera.
Decisi colori e dimensioni non si può far altro che disegnare.
Una caratteristica di Creative Graphics è di registrare in una memoria chiamata Elf (folletto), passo per passo, tutte le operazioni di costruzione dell'immagine, di comunicare la quantità di memoria libera e le coordinate del cursore, dati che si rivelano molto utili, soprattutto nell'utilizzo della terza sezione del programma, quella di revisione e correzione.
Nella parte alta dello schema di riferimento appaiono 4 scalette con delle freccie che segnalano gli spostamenti in atto all'interno della memoria Elf.
L'operazione viene visualizzata anche sullo schermo da una mano che indica il punto di partenza e la sezione del disegno realizzata durante il passo prescelto. Questo permette inserimenti e correzioni di ogni parte del disegno indipendentemente dalla cronologia d'esecuzione, cosa impossibile nella quasi totalità dei programmi di questo tipo. Un'altra funzione collocata in questa pagina è quella di scrolling dello schermo. La sua utilità è data dalla possibilità di spostare e bloccare l'immagine orizzontalmente e di darle un movimento che, seppur limitato, può risultare divertente. Per concludere con le funzioni di correzione e revisione vi segnaliamo quelle di copiatura e quella, assai utile, di trasferimento e ritracciamento di figure già esistenti. C'è tutto il necessario, quindi, per lavorare in tutta tranquillità senza il terrore di non poter più mettere mano su qualche particolare.
L'ultima serie di icone è dedicata alle opzioni di salvataggio del disegno e qui il programma dimostra una volta di più le sue ottime doti mettendo a disposizione dell'utente una funzione denominata Basic che permette la trasformazione e il caricamento dei dati in basic MSX così da poter essere utilizzati nella creazione di parti grafiche in altri programmi. Il salvataggio dei dati può avvenire sia su disco che su cassetta ed è possibile caricare e, quindi visualizzare contemporaneamente più disegni.
L'uso delle varie funzioni e il passaggio ai vari schemi o scatole di strumenti è sempre molto semplice e sicuro. Grazie ad un sistema di verifica dei comandi è quasi impossibile fare errori di procedura che in alcuni casi possono significare la perdita di tutto il lavoro fatto.

CONCLUSIONI – L'accoppiata Creative Graphics e Graphic Ball è deci-

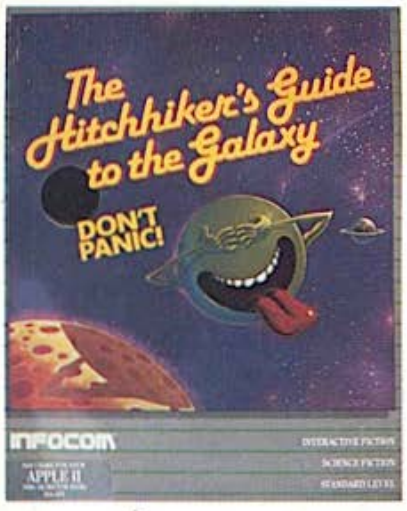


samente degna di interesse. Superati i primi momenti d'imbarazzo di fronte a questa palla che disegna e una volta saggiata la potenza e flessibilità del software non vi sarà difficile ottenere risultati di grande soddisfazione. Questo è, senza dubbio, uno dei migliori programmi di grafica per home computer utilizzabile in poco tempo da chiunque e che non ha virtualmente nessuna limitazione se non quella data dall'alta risoluzione non certo entusiasmante del sistema.

Bill M. Vecchi

THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY

GUIDA DELL'AUTOSTOPPISTA GALATTICO
Autori: ***DOUGLAS ADAMS & STEVEN MERETZKY***
Computer: ***APPLE II***
Supporto: ***DISCO***
Prodotto da: ***INFOCOM***



Che cosa bisogna fare se ci si sveglia una mattina ed è buio pesto? Naturalmente accendere la luce. E si trova immediatamente uno che ti dice che è questo il miglior modo di cominciare la giornata, salvo poi aggiungere che è un peccato che sia l'ultimo giorno della vostra vita. E che cosa può accadere se ci si accorge che la propria casa sta per essere abbattuta per fare posto a una nuova superstrada galattica che deve passare proprio di lì, e non si può fare niente per salvarla? E se, dopo essere scampati (noi, ovviamente, non la casa) al pericolo dei bulldozer si scopre che la terra sta per essere distrutta per fare spazio ad una nuovissima circonvallazione interstellare?

Bè, se riuscirete a scampare anche a questa seconda sciagura, il minimo che si può fare è diventare "autostoppisti dello spazio". Ed è proprio quello che succede giocando con "THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY (Don't Panic!)", cioè "La guida dell'autostoppista della galassia (non fatevi prendere dal panico!)", l'ultima (o almeno una delle ultime) avventure della INFOCOM scritta da D. Adams, umorista e scrittore di professione.

L'umorismo di Adams lo si vede ancor prima di cominciare il gioco, leggendo l'introduzione e osservando gli immancabili oggetti e oggettini presenti nella confezione. Dopo una breve descrizione di ciò che la "guida" (quella per autostoppisti dello spazio, s'intende) che permette di fare, l'introduzione passa alla descrizione degli oggetti che si trovano nella scatola.

Si scopre così cosa è quella strana bustina di plastica apparentemente vuota: è, "naturalmente" una flotta spaziale microscopica; "quanto basta per attaccare una civiltà microscopica". Oppure quel paio di occhiali completamente neri: sono un paio di occhiali da sole "superchromatic peril-sensitive Joo Janta 200" che servono a "sembrare freddi anche quando si sta ascoltando la lettura di una poesia vogoniana" (particolarmente sconsigliati però per guidare). O ancora un batuffolo di cotone si rivela essere un non meglio identificato "fluff" in grado di andare quasi dappertutto e capace di fare innumerevoli cose.

IL GIOCO – Comincia appunto nella vostra casa, e più precisamente nella vostra camera da letto, un giorno che potrebbe essere uno dei più belli della vostra vita se non fosse per il piccolo particolare dei bulldozer che stanno per distruggere la casa con voi dentro. Riusciti a scampare a questa orrenda e quasi certa morte, che arriva con una mattonata sulla collottola, (non dopo qualche



giorno di inutili e strani tentativi) cominciano le avventure vere e proprie (non che quella appena passata sia falsa, ma così, tanto per dire...) che portano lontano anni luce dalla cara terra, su astronavi sconosciute e, a volte, pericolose.

Da questo punto, cioè da dopo la distruzione della casa (vuota, sarete inoltre aiutati (o contrastati) da personaggi curiosi e improbabili ma pur sempre divertenti che incontrerete per strada: Trillian, affascinante principessa, Marvin, superrobot depresso, Zaphod Beeblebrox, un simpatico tricefalo e, soprattutto, Ford Prefect un tipo stravagante che incontrerete al bar vicino a casa e che vi aiuterà a scappare dalla terra trascinandovi con lui nelle sue peripezie e fornendovi l'indispensabile guida per viaggiare da autostoppisti nelle galassie.

Vi capiteranno proprio tutte: incontrerete un computer indaffarato e un pò presuntuoso, il robot super-intelligente ma depresso e perciò assolutamente incapace di aiutarvi, vi imbatterete nel vostro computer diventato improvvisamente dispettoso fino al punto di nascondervi preziose informazioni.

Vi capiterà anche di perdere la vostra personalità: non sarete più, cioè, Arthur Dent, ma un qualsiasi altro personaggio minore e sconosciuto. Il che vi procurerà l'inconveniente di dover distogliere l'attenzione dallo scopo principale del gioco, per riascquistare la vostra vera identità. Lo scopo del gioco consiste non nel riprendersi la propria casa ma nell'accumulare il maggior numero di punti possibile, su un massimo di 400 (ma non fatevi illusioni, non fatevi ingannare dal fatto che il gioco è di livello standard – cioè non difficilissimo – e non sperate nemmeno lontanamente di riuscire ad arrivare alla fine a meno che non siate dei veri geni). Se siete proprio bravi poi, potrete anche salvare la terra dalla catastrofe "autostradale" facendo in modo, per esempio, di far passare la circonvallazione per Marte o Venere.

COMANDI – Abbastanza tradizionale (al contrario del gioco) il modo di parla-

re col computer: si indica la direzione nella quale ci si deve spostare, eventualmente abbreviandola. Ricordarsi che a bordo delle navi, o astronavi, esistono, oltre alle 6 direzioni tradizionali (nord, sud, ovest, su e giù esprimibili con la semplice iniziale della parola ovviamente inglese) anche le direzioni "port", babordo, "starboard", tribordo, "fore", prua, "aft", poppa). Quando si devono fare altre cose, si usa la forma "verbo + oggetto". Non è ammessa la forma "I want to..." ("voglio..."), ma, in questo caso, è ammessa la domanda rivolta al computer stesso (e non a un personaggio specifico). Le possibilità di ottenere una risposta precisa sono ovviamente rapportate al livello di humor del momento. È molto facile comunque che ci si senta rispondere: questa domanda vuole una risposta troppo difficile anche per me che sono un computer figuriamoci uno con una intelligenza mediocre come te...
Oltre a questi comandi generali esistono anche comandi specifici che appartengono esclusivamente a questo gioco come, per esempio, "consult" che riferisce alla famosa guida per autostoppisti e col quale ("consult guide about....") si può trovare quasi tutto ciò che serve alla risoluzione del gioco (ovviamente sottoforma di rebus o indovinelli vari). Quasi tutto: per caso mancano proprio quelle informazioni, quelle più importanti naturalmente, che sono catalogate come "Grandi domande insolute" oppure sono state inavvertitamente cancellate dalla memoria.
Altro comando specifico è il "footnote": ogni tanto nel testo comparirà tra parentesi questa parola seguita da un numero: indica la presenza di una nota a pié di pagina che è possibile leggere appunto con l'istruzione "footnote X" dove X è il numero della nota. Spesso (almeno all'inizio) dopo magari ore o giorni di tentativi, l'arrivo di una nota a piede di pagina viene accolta come, un disperso nel deserto potrebbe accogliere un sorso d'acqua. Però può capitare che dopo la lunga e divertentissima descrizione di una leggenda galattica la nota in fondo alla pagina si limiti a sottolineare: "Carina come leggenda, vero?".

CONSIGLI – In generale i consigli che si possono dare per questo adventure sono gli stessi che si possono dare per qualsiasi altro gioco di questo tipo: fatevi sempre delle buone piantine dei luoghi in cui passate e visitate, state attenti a tutti i particolari e cercate di raccogliere tutti gli oggetti che possono sembrare anche lontanamente utili e ricordatevi di prendere in considerazione anche le soluzionipiù illogiche perchè spesso sono quelle esatte.
Un altro consiglio, che però esula un poco dalla strategia di risoluzione, è quello di seguire molto bene la storia, presentando magari meno attenzione al punteggio.



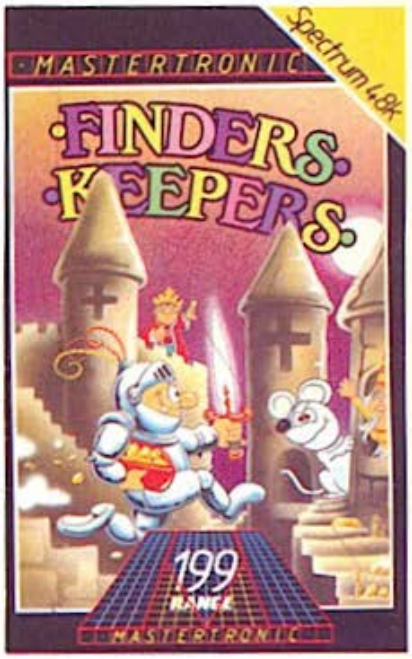
CONCLUSIONI – HITCHHIKER'S è certamente uno dei migliori "adventures" della Infocom uscito fino ad ora. L'ironia e l'humor di cui è "impregnato" fanno si che il giocatore venga coinvolto sempre di più nel meccanismo del gioco e si immedesimi completamente nel personaggio che si muove dalla tastiera del computer. I mille trabocchetti e gli innumerevoli colpi di scena che il bravissimo Adams ha creato meritano sicuramente il prezzo delle nottate perse a cercare la soluzione vagando per lo spazio. Tanto più che il livello di gioco è "standard" e cioè abbastanza facilmente (si fa per dire) e abbordabile anche dai meno esperti.

Giacomo Selmi

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

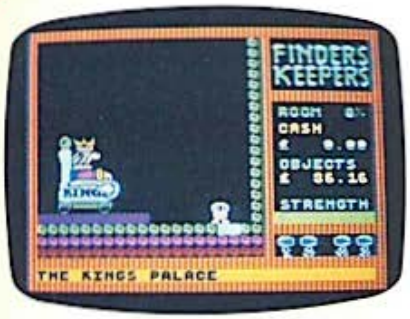
FINDERS KEEPERS

Casa produttrice: ***MASTERTRONIC***
Computer: ***SPECTRUM 48 K***
Supporto: ***CASSETTA***
Prezzo: ***L. 7.900***



I compleanni!! Quando non sono i propri, rappresentano sempre una disgrazia.
Dover pensare ad un regalo carino per un amico/a o per un parente, ci costringe a lunghe e massacranti meditazioni. Risultato: nulla.
Finisce sempre che si sceglie o l'opzione cioccolatini-fiori o l'opzione primo-negozio-che-trovo-compro-la-prima-schifezza-che-mi-capita-in-mano.
Questo pesante dilemma (vedere Amleto), rivisto e corretto, è stato trasportato all'interno del vostro Spectrum, il tutto in un divertentissimo gioco: Finders Keepers.

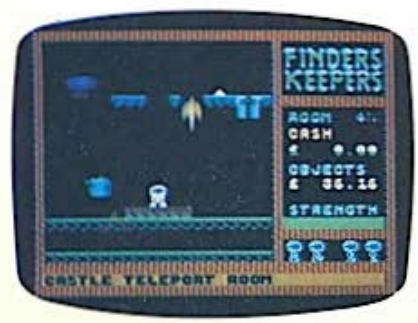
LA TRAMA – Il re di Ishisima è terribilmente preoccupato: domani è il giorno del compleanno di sua figlia, ed egli non ha (che strano..) alcuna idea su cosa regalarle.
Ma per fortuna ci siete voi, fantasiosi



quanto impavidi videogamisti, pronti ad andare alla ricerca di un dono degno della principessa Germintrude e del punteggio che cercherete di ottenere.
Se riuscirete a soddisfare il re vedrete che lui vi elargirà senz'altro l'ambita carica di Videocampione di Corte.

IL GIOCO – I regali degni di una principessa non si trovano certamente al supermercato, ed è per questo che voi dovrete andare in un tetro castello per compiere la vostra regale missione.
Molto "stranamente" il castello è abitato, e ancor più "stranamente" i suoi abitanti sono mostri e creature orripilanti (forse il supermercato era meglio).
Il castello, che è composto da due labirinti, e frequentato anche da dei commercianti con cui potrete fare affari acquistando o vendendo dei doni.
Per portare a termine una partita è possibile seguire due differenti tipi di strategie:
1) prendere il maggior numero possibile di regali e poi cercare di scappare il più lontano possibile dal castello;
2) prendere solo i regali più belli, e quindi fare una ricerca più attenta e minuziosa delle stanze, facendo anche attenzione alla qualità dei doni che si può raccogliere.

LO SCHERMO – Iniziato il gioco potrete vedere una schermata che è suddivisa in tre parti. Al centro viene visualizzata la stanza del castello in cui vi trovate e nella quale potrete vedere i regali da prendere, i commercianti da contattare e i moltissimi mostri che dovrete evitare a tutti i costi: al loro contatto svaniranno infatti le vostre energie, e rischiereste di perdere la vita per eccessivo affaticamento.
In basso appare invece il nome della stanza e a destra una colonnina contenente una serie di indicatori. Partendo dall'alto, questi sono:
– percentuale di stanze visitate;
– soldi in vostro possesso;
– valore dei doni che siete riusciti a raccogliere;
– energia che vi è rimasta;
– numero di vite ancora a vostra disposizione.





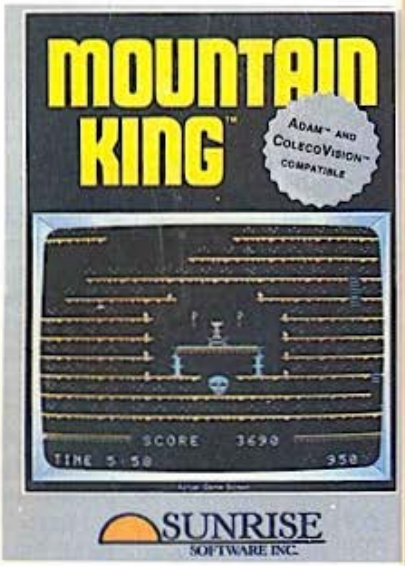
I TASTI – Dopo aver terminato di caricare il programma vi verrà domandato il tipo di periferica che intendete usare nel gioco: tastiera, Kempston joystick, interface2, cursor joystick...
Utilizzando la tastiera i tasti sono A = alto, Z = basso, N = sinistra e M = destra.
Ci sono inoltre altri tasti che sono:
G per prendere un regalo;
E per esaminarlo senza doverlo necessariamente raccogliere;
D per gettarlo;
T per venderlo a qualche commerciante incontrato in cambio di denaro, utile nel caso si dovesse in seguito comprare qualche regalo da altri commercianti.

CONCLUSIONI – Finders Keepers: un nuovo gioco della Mastertronic, la casa software che ha scelto di mettere in vendita i suoi programmi ad un prezzo decisamente basso. Questo per incentivare il mercato e per favorire anche i poveri utenti (noi giovani) che senza danaro si traviano copiando tutto il software in circolazione e mettendo in crisi moltissime case. Il fatto che il software Mastertronic sia a basso prezzo non toglie comunque niente alla sua qualità, infatti Finders Keepers è realizzato in maniera decisamente gradevole, con diverse varianti di gioco.
Fate gli auguri alla principessa anche da parte nostra... Ciao.

Fabrizio Guccione
Gabriele Petris

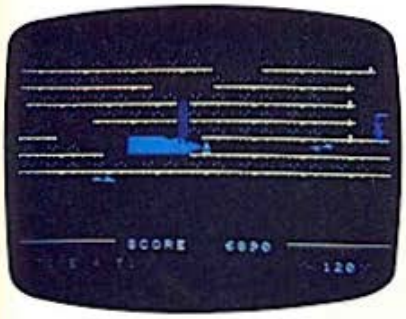
MOUNTAIN KING

IL RE DELLA MONTAGNA
Casa produttrice: ***SUNCOM***
Sistema provato: ***CBS COLECOVISION***
Compatibilità: ***CBS COLECOVISION***

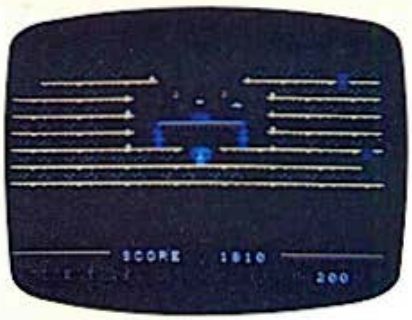


Mountain King è l'ultimo programma nato dalla Suncom e dobbiamo dire che è un prodotto davvero ben riuscito.
Infatti, pur non avendo nulla di eccezionale riesce a distinguersi dai soliti giochi per alcune particolarità di cui parleremo in seguito. Punto di forza è innanzitutto il suono. Infatti sia all'inizio che in alcuni momenti del gioco potete ascoltare in versione perfettamente sintetizzata la famosa "Nell'antro del re della montagna" (da qui il titolo Mountain King) scritta da Edward Grieg, un autore noto soprattutto per un altro brano "Il mattino" che sicuramente tutti voi conoscerete; ma non divaghiamo e torniamo a parlare del gioco questa volta in maniera più approfondita.

OBIETTIVO – Voi impersonate un coraggioso esploratore che si trova all'interno di una montagna magica a caccia di diamanti e soprattutto alla ricerca della corona d'oro, custodita all'interno di un tempio sacro da un minaccioso teschio. Per catturare questa corona, dovrete innanzitutto procurarvi una determinata quantità di diamanti (esattamente mille) che si trovano incastonati sulla parete della montagna stessa. Dopo di che dovrete catturare una piccola fiammella, detta "spirito fiammeggiante" purtroppo difficilmente visibile e generalmente situata nella parte alta della montaga e portarla davanti allo spirito del teschio (custode del tempio sacro) in modo che offrendogliela egli vi permetta libero accesso all'interno del tempio.
Infine dovrete prendere la corona, uscire dal tempio e raggiungere la cima della montagna evitando che gli animali che la abitano ve la rubino. Una volta raggiunta la cima, dovrete ricominciare questa ricerca ad un livello di difficoltà maggiore.

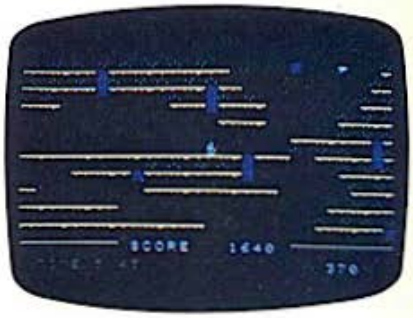


COMANDI – Nulla di particolarmente difficile. Muovendo il joystick verso l'alto gli farete salire le scale che congiungono i diversi strati della montagna; verso il basso lo farete inginocchiare per offrire lo spirito fiammeggiante al teschio e per aprire alcune casse piene di diamanti utili soprattutto ai fini del punteggio e che troverete sparse qua e là all'interno della montagna. Sempre spingendo il joystick verso il basso potrete, dopo averlo avvistato, catturare anche lo spirito fiammeggiante. Infine, muovendo il joystick a destra e/o a sinistra il vostro esploratore si muoverà in quelle direzioni.
Questo è tutto per quanto riguarda il movimento del vostro esploratore nelle quattro direzioni principali, resta solo da spiegare un particolare movimento del joystick verso l'alto con una angolazione di 45 gradi a destra e a sinistra. Spiegato così sembrerebbe alquanto complicato ma si tratta semplicemente di un movimento diagonale alto grazie al quale potrete spiccare dei salti notevoli verso destra o verso sinistra per passare più facilmente di piano in piano.



Purtroppo l'uso del joystick Coleco in questo modo risulta essere davvero poco pratico e se non sarete precisi al millimetro vi capiterà di fare più volte cilecca o di cadere nel vuoto. Vi suggeriamo perciò un piccolo trucco che vi eviterà inutili perdite di vite. Semplicemente spingete il joystick verso l'alto e sempre tenendolo premuto, spostatelo appena appena verso destra o verso sinistra: il successo del salto è assicurato!!!
Ah!! Dimenticavo di spiegarvi l'uso dei pulsanti laterali. Potete usarne indifferentemente o quello destro o quello sinistro.
Si accenderà così la lampada che l'esploratore possiede sulla testa per illuminare gli oggetti (casse di diamanti, spirito fiammeggiante, animali) che altrimenti risulterebbero invisibili. La lampada però può far luce solo nella direzione nella quale è rivolto l'esploratore e mai verso l'alto o verso il basso.

IL GIOCO – La partita inizia sempre nella parte alta della montagna. Iniziate a raccogliere i diamanti semplicemente passandoci sopra in modo da raggiungere almeno 1000 punti; non usate però lalampada perché vi impedirebbe di raccoglierli.
A questo punto sul teleschermo in basso apparirà una fiammella indicante il momento nel quale potrete iniziare la ricerca dello spirito fiammeggiante. Per scovarlo, usate la lampada e contemporaneamente ascoltate la musica del gioco. Quando questa diventerà più forte significherà che vi state avvicinando. Dato che usando la lampada non potete raccogliere i diamanti e quindi accumulare punti, potrete cercare di catturare la fiammella osservando attentamente lo schermo di gioco. Ogni tanto , infatti, se sarete abbastanza vicini, la fiamma si metterà a lampeggiare per alcune frazioni di secondi. Se avrete un "occhio di falco" potrete facilmente localizzarla. Una volta che l'avrete identificata, posizionatela sopra l'esploratore e tirate il joystick verso il basso così che egli venga circondato da un alone puntiforme. Ricordatevi che dal secondo livello in poi, avrete un tempo limitato (da 40 a 20 secondi) per catturare la fiammella, contrariamente al primo livello dove è illimitato. Se non riuscirete a prenderla nel tempo stabilito questa scomparirà e dovrete raccogliere nuovamente altri 1000 punti di diamanti.



Tutte le volte che catturerete la fiammella otterrete un bonus premio che sarà maggiore se minore sarà il tempo impiegato per catturarla e inoltre guadagnerete un minuto in più per completare l'operazione della corona.

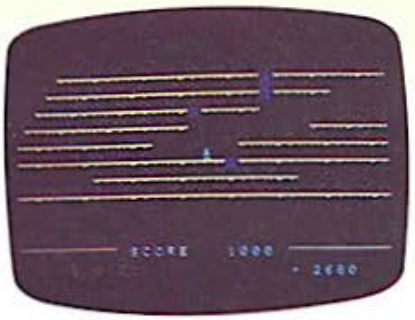
LE CASSE DI DIAMANTI – All'interno della montagna sono nascosti numerosi forzieri, visibili solo con la luce della lampada.
Tutte le volte che localizzerete un forziere, andateci sopra e spingete il joystick verso il basso; sentirete una breve musichetta e otterrete 250 punti di bonus. Il numero dei forzieri è praticamente infinito, perché tutte le volte che ne aprirete uno, se ne formerà un altro in un diverso punto della montagna.

I PIPISTRELLI – Dentro la montagna ci sono numerosi pipistrelli sempre in movimento che volano da destra verso sinistra e viceversa. Apparentemente sembrano innocui ma sono sicuramente i più "carogna". Dal secondo livello all'ottavo, cercheranno (basta che vi toccano) di rubarvi lo spirito fiammeggiante e dal primo livello, all'ottavo tenteranno di riprendersi la corona d'oro prima che la portiate sulla cima della montagna. Durante le prime partite, verrete assaliti da

una rabbia furiosa (provare per credere) quando quasi senza accorgervene vi troverete privi della corona che pochi istanti prima avevate catturato con tanta fatica. Oltretutto dovete cercare di raggiungere la cima della montagna entro un tempo piuttosto ristretto (da 45 a 30 sec.) altrimenti perderete la corona conquistata.

IL RAGNO VERDE – Nella parte più bassa della montagna, si trova l'avversario sicuramente più pericoloso: il ragno.
Tutte le volte che vi catturerà vi ruberà la corona o lo spirito fiammeggiante.
Quando vi cattura vi intrappola momentaneamente nella sua ragnatela: dovete cercare di liberarvi il più presto possibile (muovendo il joystick avanti e indietro) prima che ritorni per mangiarvi.
State comunque lontano dalle sue grinfie e eventualmente tentate di scavalcarlo con un salto o salendo una delle numerose scale.

SPIRITO DEL TESCHIO – Custodisce il tempio stesso e vi permette di entrare solo dopo che gli avrete offerto lo spirito fiammeggiante.
Portatevi davanti all'entrata del tempio e spingete il joystick verso il basso; per alcuni istanti apparirà l'immagine del teschio. Salite sul teschio ed entrate nel tempio per prendere la corona. La corona si trova esattamente al centro in alto sopra l'altare. Salitevi sopra e con la testa (quella dell'esploratore, non la vostra) toccatela così che diventi vostra, e spingete nuovamente il joystick verso il basso. Otterrete 5000 punti di bonus.
Ora inizia la parte più importante del gioco e cioè la fuga con la corona verso la cima della montagna.
Attenzione ai pipistrelli e soprattutto al tempo limitato che avete per raggiungere la cima. Il tempo varia ovviamente a seconda del livello di gioco. Come riferimento, osservate ogni tanto una fiammella sul teleschermo in basso, finché è accesa avete ancora del tempo a disposizione. Durante la fuga sarete accompagnati dalla musica del gioco a ritmo sempre più veloce e incalzante. Se raggiungerete la cima in tempo otterrete un ulteriore punteggio e il passaggio ad un livello di difficoltà maggiore.



PUNTEGGIO E TEMPO – In questo gioco il punteggio è un elemento importante ma più importante ancora è il tempo che scorre. In ogni caso i diamanti raggruppati a gruppi di 5 danno un valore di 25 punti; ogni singola cassa di diamanti che riuscirete a scovare e ad aprire aumenterà il vostro punteggio di 250 punti e infine tutte le volte che vi impossesserete della corona otterrete 5000 punti.
Il tempo a disposizione per concludere la missione della corona varia invece a seconda del livello di difficoltà che avrete scelto.
LIVELLO 1: TEMPO ILLIMITATO per trovare la fiammella, 45 SEC. per raggiungere la cima della montgna con la corona e 8 MINUTI di tempo totale.
LIVELLO 2: 40 SEC. per trovare la fiammella, 40 SEC. per raggiungere la cima e 6 MINUTI di tempo totale.
LIVELLO 3: 35 SEC. per trovare la fiammella, 30 SEC. per raggiungere la cima e 5 MINUTI di tempo totale.
LIVELLO 4: 30 SEC. per trovare la fiammella, 30 SEC. per raggiungere la cima e 4 MINUTI di tempo totale.
LIVELLO 5: 25 SEC. per trovare la fiammella, 30 SEC. per raggiungere la cima e 3 MINUTI di tempo totale.
LIVELLO 6: 22 SEC. per trovare la fiammella, 30 SEC. per raggiungere la cima e 3 MINUTI di tempo totale.
LIVELLO 7: 22 SEC. per trovare la fiammella, 30 SEC. per raggiungere la cima e 3 MINUTI di tempo totale.
LIVELLO 8: 20 SEC. per trovare la fiammella, 39 SEC. per raggiungere la cima e 3 MINUTI di tempo totale.
Quando del tempo totale vi saranno rimasti 59 SEC., l'indicatore diventerà rosso per avvertirvi che avete ancora poco tempo a disposizione per diventare il RE DELLA MONTAGNA.

STRATEGIA – Oltre al solito consiglio di stare sempre alla larga dal ragno verde, ricordatevi di non toccare mai qualunque tipo di fiammella che troverete accesa e che potrete vedere senza l'aiuto della lampada perché verrete uccisi e si concluderà il gioco.
Inoltre fate molta pratica nell'uso del joystick per far saltare l'esploratore da un piano all'altro perché, soprattutto nei momenti di fuga (visto anche il tempo limitato), un minimo errore potrebbe compromettere la buona riuscita dell'impresa.
Infine memorizzate subito il punto in cui si trova il tempio oltre alla strada più breve per raggiungerlo, dato che fortunatamente la sua posizione rimane fissa indipendentemente dal livello di difficoltà che avete scelto.

CONCLUSIONI – È davvero un gran bel gioco, mai monotono e che vi spingerà sempre a migliorarvi.
Inoltre il fatto che già al livello più semplice incontriate notevoli difficoltà, vi garantirà lunghe ore di divertimento. La musica è stata realizzata in maniera eccellente e rende davvero bene l'idea di un gioco veloce e frenetico.
Insomma... provate questo gioco con attenzione e non ne rimarrete delusi.

Stefano Tucciarelli

THE END

LA FINE
Casa Produttrice: ***LINEA GIG***
Sistema provato: ***LEONARDO***
Prezzo: ***COMPRESO NELLA CONFEZIONE***



Eccoci ora a parlare di una console che, pur non essendo sicuramente tra le più famose, ha avuto e contina ad avere un certo seguito di pubblico, testimoniato anche da un non indifferente numero di record che mensilmente appaiono nella nostra videogara.



Stiamo parlando della console LEONARDO prodotta dalla "LINEA GIG" una casa famosissima anche per l'enorme quantità di giocattoli che continuamente vengono immessi nel mercato italiano. Dal punto di vista estetico questa console si presenta piuttosto bene ricordando per alcuni tratti quella dell'Atari e allo stesso tempo quella dell'Intellivision.
Sicuramente i comandi a mano si rifanno alla famosa base Matte, anch'essi con i 10 tasti numerati oltre ai due pulsanti Clear e Enter. Inoltre, pur possedendo il disco direzionale, hanno però un foro all'interno del quale è possibile avvitare saldamente un piccolissimo joystick molto pratico per alcuni giochi di azione e di velocità. La "carrozzeria" invece ricorda maggiormente la base ATARI sia per la fessura per l'inserimento delle cartucce e soprattutto per i vari pulsanti utilizzati per "resettare" il gioco, per farlo iniziare o per stabilire le diverse opzioni di gioco.
E parliamo ora del software. La disponibilità di cartucce pur non essendo enorme è ben assortita con titoli sportivi, spaziali e di guida a cui periodicamente si aggiungono titoli nuovi. Iniziamo con la recensione di una cartuccia non più recentissima ma che rappresenta un classico nei giochi spaziali.
Forse il titolo THE END non significherà nulla per voi ma per darvi un'idea vi diciamo che questo gioco anche se con le dovute distanze ricorda l'ormai famoso SPACE INVADERS.

OBIETTIVO – L'obiettivo del gioco consiste nel distruggere più astronavi nemiche possibili prima che queste, calandosi dall'alto, possano impadronirsi di alcuni mattoncini sul teleschermo in basso per poi formare, depositandoli correttamente, la parola END.

COMANDI – L'uso dei comandi non presenta particolari difficoltà. Innanzitutto sulla console oltre al tasto RESET per azzerare il gioco abbiamo il tasto SELECT che in questo caso serve semplicemente a far partire una dimostrazione del gioco.
Bisogna purtroppo notare che questa dimostrazione non è stata progettata in maniera molto accurata, sia perchè non dimostra tutte le reali possibilità del gioco perchè il movimento dell'astronave è ripetitivo da sinistra verso destra e non realistico come il movimento che il giocatore le fa compiere. Oltre al tasto SELECT, abbiamo il tasto OPTION per scegliere le diverse opzioni di gioco ma che in questo caso non viene utilizzato poichè l'opzione è unica. Infine rimane il tasto Start per iniziare.
Per giocare a THE END è sufficiente utilizzare un solo comando a mano, quello destro, mentre quello sinistro ha una funzione particolare: quella di poter bloccare (FREEZE) e far ripartire il gioco (UNFREEZE) utilizzando i tasti 1-4-7 CLEAR nel primo caso e 3-6-9- ENTER nel secondo.
È possibile inoltre giocare in due e anche in questo caso si utilizza solo il comando a mano destro. Sullo schermo in alto a sinistra o a destra rimarrà memorizzato il punteggio più alto raggiunto rispettivamente dal primo giocatore e dal secondo.
Infine per poter distruggere le astronavi potete utilizzare diversi pulsanti di fuoco che però hanno tutti un'unica funzione, quella di sparare a raffica dei proiettili. Generalmente per far fuoco potete utilizzare uno dei due pulsanti situati lateralmente, ma eventualmente anche i tasti 2-5-8-0 del comando a mano destro.
Il joystick muove la vostra astronave nelle solite direzioni laterali, verso l'alto e verso il basso. Da notare che spingendo la leva verso l'alto l'astronave sale, ma scende automaticamente se si rilascia il joystick.

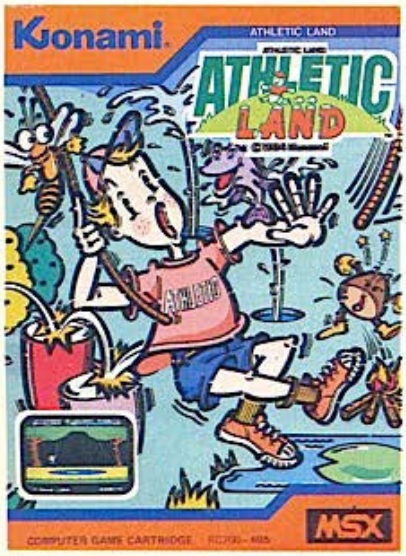


IL GIOCO – Non appena premete lo START da sinistra verso destra si dispongono sullo schermo in basso 3 file di mattoncini rossi intervallati da alcuni spazi che consentono al giocatore di poter sparare contro le astronavi nemiche.
Affronterete il combattimento con 4 astronavi (in alto in giallo al centro dello schermo) più una di inizio.
A questo punto al centro dello schermo appaiono 8 astronvai nemiche dette "SPACE BANDITS" pronte a scendere in picchiata per agguantare ad uno ad uno tutti questi mattoncini per poi salire a depositarli in modo da formare la parola END. Ovviamente voi con la vostra astronave volante non potete restare a guardare ma dovrete cercare di colpire queste astronavi sparando all'impazzata attraverso i mattoncini oppure volando nel cielo stellato colpendo le astronavi soprattutto prima che possano depositare i mattoncini. Se però questi mattoncini sono fondamentali per le astronavi, non meno lo sono per voi. Infatti, mentre nei primi minuti di gioco i vostri avversari non si sognano nemmeno di venirvi addosso tanto sono impegnati a portarsi via i mattoncini, successivamente per difendersi dai vostri attacchi cominceranno a lanciarvi addosso degli enormi massi stellari che ovviamente dovrete evitare per non fare una brutta fine.
In questo caso i mattoncini rossi rappresentano un ottimo riparo perlomeno finchè non sono stati portati via dalle astronavi nemiche. Attenzione soprattutto quando decollate a non toccare gli avversari poichè qualunque collisione provocherà la vostra esplosione ma non quella dell'avversario.
Perciò chi si sente in vena di voler interpretare le famose gesta dei mitici kamikaze giapponesi cerchi di darsi una calmata, perchè altrimenti otterrà dei punteggi a dir poco ridicoli.
Per ogni astronave colpita si ottengono 40 punti e il numero di astronavi contro le quali lottate è sempre 8 e non appena ne avrete distrutta qualcuna ne arriveranno delle altre dagli angoli in alto per poi calarsi come falchi sui mattoncini.
Ricordatevi infine che nel caso doveste avere delle difficoltà nel proteggere i vostri bei mattoncini, il computer vi offrirà una CHANCE TIME cioè un tempo supplementare nel quale dovrete impegnarvi maggiormente se non volete vedere apparire la solita scritta GAME OVER.

Stefano Tucciarelli
Patrizia Vanini

ATHLETIC LAND

PAESE DELL'ATLETICA
Casa produttrice: ***KONAMI***
Sistema provato: ***MSX***
Compatibilità: ***MSX***
Distribuito da: ***SONY ITALIA***
Prezzo: ***L. 63.000***



Vi è mai capitato di andare a passeggiare nel parco e ritrovarvi a schivare buche, muretti, a saltare fossi, laghetti e magari evitare palloni o strani animali volanti? NO? Invece è proprio quello che è capitato a Tim, protagonista di questo gioco. Ma più che una passeggiata nel parco sembra proprio una "GARA SPORTIVA".
Il nostro Tim si deve avventurare in un parco, che pare quasi stregato e esplorarlo. Ogni volta che compie il percorso, ritrovandosi allo stesso punto di partenza, incontra svariati - e sempre più invalicabili - ostacoli.
La grafica veramente eccezionale ci riporta alla mente il gioco PATCH KIDS CABAGE per la consolle Colecovision con l'unica differenza che qui il protagonista è un maschietto...
Sarà un gioco facile?... SI: basta avere calma, sangue freddo e riflessi pronti.

IL GIOCO – Qualcuno pensa che per rilassarsi è utile una passeggiata nel parco, tra la natura e l'aria fresca... sempre che la fauna non sia del tipo super ragni volanti e che la flora sia del tutto incontaminata da fluidi che rendono pericoloso anche un cespuglio!
Per fortuna il nostro Tim possiede delle doti di scaltrezza e coraggio veramente notevoli altrimenti finirebbe affogato già al primo lago da attraversare.
Isolotto o liana? È meglio non perdere troppo tempo a pensarci altrimenti il tempo diminuisce e con lui anche i punti bonus.
Dovrete superare laghetti, prati (che devono essere abitati da tarme giganti, visto i buchi che lasciano nel terreno!), fossi, massi a forma di cilindri, parallelepipedi o cubi cercando di evitare gli animali volanti, e quel fastidioso polline maggiorato che sembra una pulce di King Kong.
C'è poi nelle vicinanze qualcuno (che non appare mai sullo schermo buon per lui) che ci fa carambolare sul cammino una voluminosa palla rossa il cui rimbalzo si fa sempre più irto man mano che si superano gli stage. Ogni stage è composto da 10 scene sullo sfondo delle quali appare lo scenario del parco: alberi rigogliosi, immensi prati, cieli azzurri.



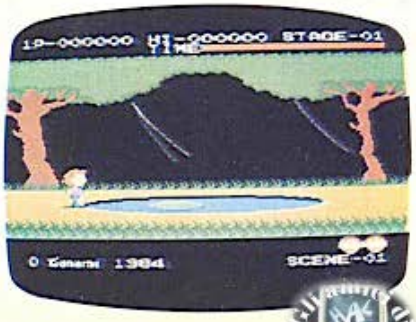
Molto caratteristico lo schermo delle fontane mobili che dovrete superare saltando dalla prima alla seconda, fino all'ultima stando molto attenti a non creare troppo dislivello nel salto altrimenti le gambette corte di Tim non reggeranno la proporzione. Per i massi a forme geometriche è sufficiente saltare nel centro del masso stesso per evitare di perdere l'equilibrio.
Troverete nel vostro cammino, una specie di focolare (forse lasciato acceso da alcuni villeggianti dopo il pic-nic) dal quale sprizzano scintille di lava triangolari... dovrete cercare di superarlo senza finire arrostiti.
Se vi piace la pesca sportiva, vi piacerà anche quello schermo in cui dovendo superare numerosi laghetti, sarete disturbati da salmoni saltellanti: in bocca al pesce!



COMANDI E PUNTEGGIO – Il pulsante di fuoco muove Tim e va usato unitamente alla leva di direzione quando dovete saltare da un masso all'altro, quando dovete afferrare le liane o quando superate gli altri ostacoli.
Invece per eseguire il salto che serve ad afferrare la super-mela che vi farà guadagnare 200 punti dovrete azionare soltato il tasto di fuoco.
Come già spiegato, il gioco è composto da svariate fasi (stage) che comprendono ciascuna 10 scene (schermi).
La maggior parte dello SCORE è composto dai punti ottenuti saltando ed evitando gli ostacoli, come la palla e il fuoco, afferrando le liane o saltando i fossetti, i massi o le fontane ma se riuscirete a risparmarmiare un pò di tempo al termine di ogni fase, otterete dei punti bonus più 200 punti extra.
Vi sarà regalata una "vita" ai primi 10.000 punti e in seguito, un'altra vita ancora ogni 20.000.

CONSIGLI E CONCLUSIONI – Basta non avere fretta e anche se finite il tempo a disposizione, indicato nella parte destra del video, continuate a giocare - alla fine dello stage però non otterete ulteriori punti bonus.
Cercate di calcolare attentamente i movimenti dei vostri nemici perché solo considerando i loro spostamenti potrete superarli tranquillamente: tenete presente che compaiono sempre da destra e perlomeno non correte il rischio di dovervi anche "coprire" le spalle: ma attenti il parco forse è davvero stregato!

Paola e Alfonso Movari



SHADOWFIRE

Ombra di fuoco
Casa produttrice: ***BEYOND***
Supporto: ***CASSETTA***
Sistema provato: ***SPECTRUM 48K***
Prezzo: ***L. 30.000***



L'immenso impero stellare, che regna su intere galassie all'insegna della Pace e della Giustizia è in pericolo! Un malvagio generale, Zoff, nascosto con la sua fortezza spaziale in un angolo sperduto dell'universo, sta tramando la conquista del potere.
È infatti riuscito a catturare l'ambasciatore Kryxix che stava trasportando i piani per la costruzione di un'astronave da guerra in grado di trasferirsi da un pianeta all'altro alla velocità della luce.
Se Zoff riuscisse a venire in possesso di questi piani, nascosti per ora nella spina dorsale dell'ambasciatore (in una microcapsula), la sicurezza di milioni di persone sarebbe minacciata, ed è per questo motivo che le forze del bene hanno chiamato la squadra Enigma: un gruppo di sei agenti segreti in grado di affrontare qualsiasi pericolo.
A voi, video-giocatori, il compito di comandarli, portandoli alla liberazione dell'ambasciatore, alla cattura di Zoff e all'eliminazione della sua fortezza.
A questo punto dovremmo augurarvi buona fortuna, ma non crediamo che in questo caso posa servirvi; la missione è a dir poco suicida...

IL GIOCO – Terminato il caricamento del programma, e dopo aver scelto il tipo di periferica da utilizzare nel corso del



gioco (tastiera, Kempston Joystick...) accederete al menù di partenza, con il quale potrete decidere se iniziare una nuova partita, continuarne una già iniziata, caricare o salvare una situazione di gioco.
L'incredibile novità che potrete osservare è che la selezione di ciò che intendete fare non avviene attraverso la scelta di un numero o simili, ma attraverso il posizionamento di un cursore che potrete muovere con il joystick se l'avete (fortunati!) o con i tasti da Q a P = alto, da A a ENTER = basso, da CAPS SHIFT a SPACE = alternativamente sinistra e destra; per confermare la scelta basterà premere un tasto da 1 a 0.
Questo sistema stupefacente, adottato dagli "adulti" Macintosh e IBM, arriva ora anche sui nostri piccoli home che mostrano così le loro doti.
Questa selezione alla "muose" non si ferma solo a questo menù ma allo stesso gioco, che è stato concepito come un adventure senza testo, in cui le azioni avvengono mediante la scelta dei simboli grafici (icone) che rappresentano ogni azione possibile. Effettuata la scelta sul menù di partenza, accederete a quello dei personaggi; in questo menù potrete scegliere l'agente segreto che intendete muovere. Ricordatevi che dovrete liberare, come obiettivo primario, l'ambasciatore Kryxix, e per far ciò avrete soltanto un'ora e quaranta minuti (tempo reale); quindi non perdete tempo. Del personaggio che intendete muovere (terminato il movimento di uno potrete muoverne un altro e così via), vi verranno visualizzati sotto forma di istogrammi la forza, l'agilità, la resistenza psicologica e il peso degli oggetti che il personaggio può trasportare; se quest'ultima barra è rossa, dovrete scaricare per forza alcuni oggetti trasportati; in caso contrario il personaggio si indebolità notevolmente. Lo schermo mostra inoltre, in alto, il luogo dove si trova il personaggio: invece, nella zona in basso a destra, sono visualizzati tre "terminali" di colori diversi; essi servono per accedere ad altrettanti menù.



Se selezionerete il terminale giallo, entrerete nel menù degli oggetti: in basso a sinistra potrete vedere gli oggetti che si trovano sul posto, mentre al centro verranno visualizzati gli oggetti che state trasportando. Sulla destra sono presenti quattro icone che servono per "attivare" gli oggetti (ovvero per utilizzarli secondo il loro compito), per prendere o lasciare un oggetto, e per prendere un'arma e tenerla pronta per l'uso.
Scegliendo il terminalino verde, si accede al menù del movimento, nel quale potrete scegliere in quale direzione muovere il vostro personaggio. Il tempo che ciascun agente impiega per muoversi è proporzionale alla lunghezza della colonnina dell'agilità, visualizzata nel menù precedente.

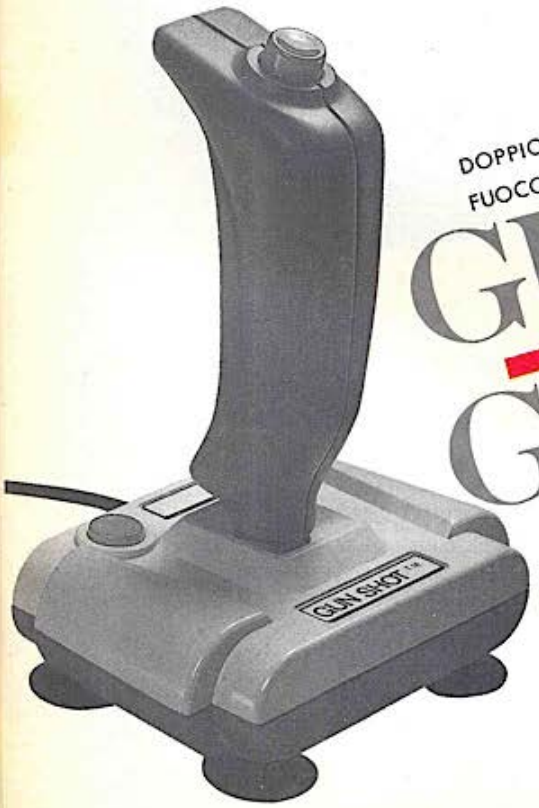


Infine, scegliendo il terminale rosso, si accede al menù di combattimento: sulla destra sono visualizzate tre icone: una freccia rivolta a destra, una doppia freccia e una freccia rivolta a sinistra. In un combattimento, scegliendo la prima icona si attaca il nemico, con la seconda si combatte sulla posizione dove ci si trova e con la terza ci si ritira. Le direzioni di attacco e di fuga vengono indicate scegliendole col cursore nella parte centrale dello schermo.
Veniamo ora ad una descrizione dei per-

sonaggi dell'Enigma team, cosa che può essere utile se vorrete sfruttare al meglio le capacità di ogni singolo individuo.
Zark Montor: età 38 anni, capo del team. Recrutato dall'organizzazione Enigma dopo un lungo servizio nelle legioni dell'Impero. Gli infortuni in battaglia lo hanno lasciato con molti organi artificiali e un braccio bionico potentissimo: esperto conoscitore di armi e di combattimento corpo a corpo.
Syylk: Età sconosciuta; comandante in seconda. Rectrutato dopo un eroico servizio nelle legioni dell'Impero. Prova particolare avversione verso Zoff, che schiavizzò il suo pianeta: eccellente combattente, indossa sempre un'armatura: psicologicamente forte.
Sevrina Maris: Età 22 anni. Specialista. Unica donna del team; dal passato criminoso. Rectrutata direttamente dalla cella della morte della prigione di Kerol su raccomandazione di Torik. Carattere fiero e indipendente, va controllata. Abile scassinatrice.
Torik: Età 32 anni. Specialista. Noto pirata dello spazio, recrutato nella prigione di Thalus. Associato a Sevrina Maris: completa conoscenza di oggetti ed esplosivi. Scout.
Maul: Androide combattente. Progettato per trasportare molti oggetti diversi; capacità di auto-difesa eccellenti, comunque non ancora testate in combattimento. Movimenti lenti ma ben protetti.
Manto: Androide da trasporto. Solo membro del team con capacità di trasporto. Limitate capacità di autodifesa; deve essere protetto.
La funzione di trasportare è vitale per il successo della missione.

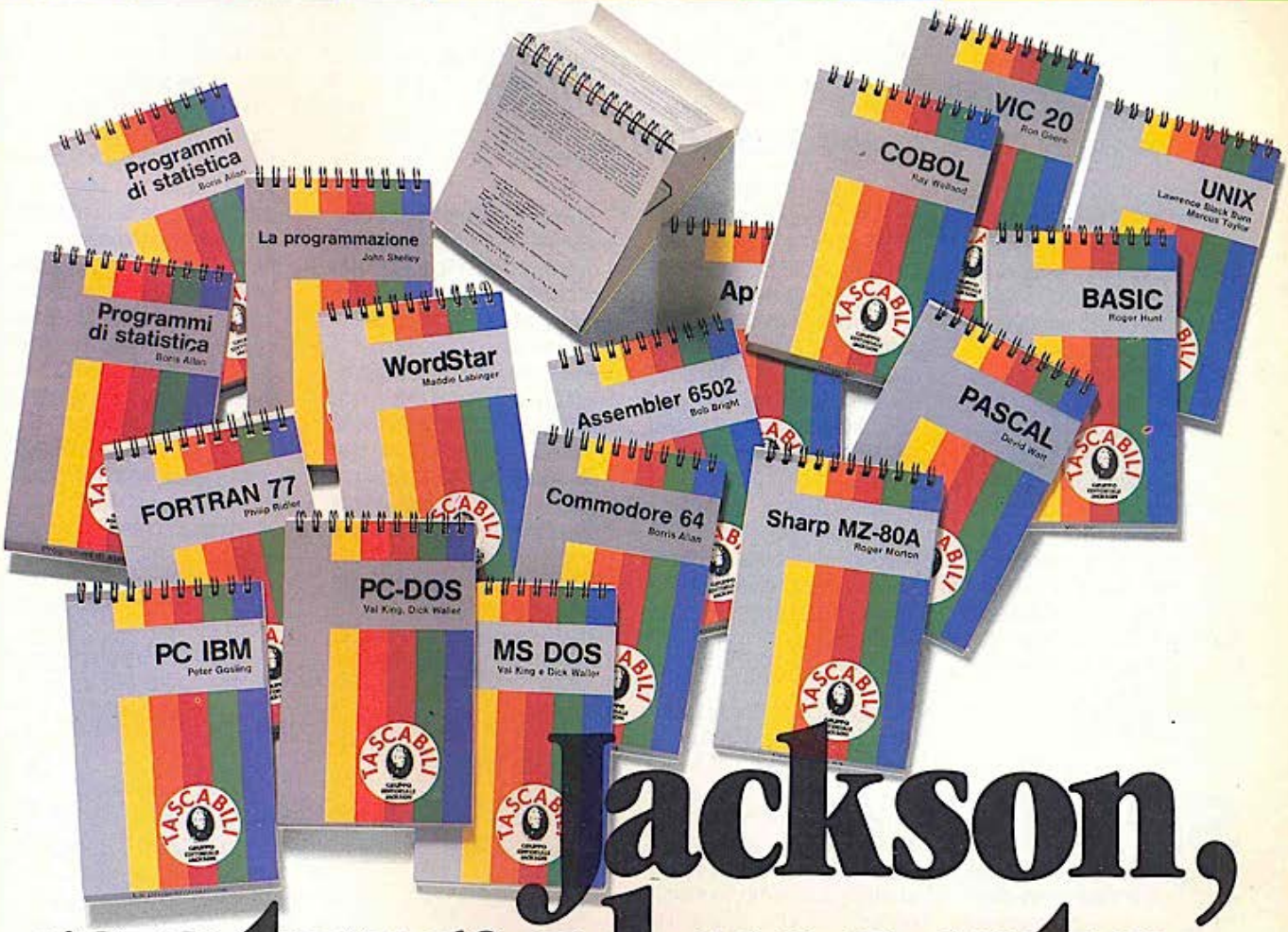
CONCLUSIONI – Shadowfire è un gioco veramente incredibile!
Rappresenta l'evoluzione degli adventure che da lenti e complicati nell'uso, si stanno trasformando in giochi veloci come arcade (grazie alle icone!), ma con stupefacenti e coinvolgenti trame e problemi da risolvere.
Come abbiamo già detto in precedenza, in questo caso i problemi strategici da superare sono veramente notevoli, e già si contano i casi di follia da insuccesso (es.: Paolo Para, Neurologia, Stanza 12); ma forse, tra voi che state leggendo queste righe, esiste colui che riuscirà nella missione, e chissà che non venga arruolato nella Squadra Enigma (bel guadagno!).

Fabrizio Guccione
Gabriele Petris



DOPPIO PULSANTE DI FUOCO
FUOCO AUTOMATICO (mod. 128)
GUN SHOT
GARANZIA 12 MESI
SI CERCANO AGENTI
E DISTRIBUTORI
PER ZONE LIBERE
ADATTO PER:
VIC 20
COMMODORE 64
COMMODORE 16
ATARI 400, 800, 800 XL
ATARI VCS
ZX SPECTRUM (con interfaccia)
SOFTGAMES
VIA DUCHESSA JOLAN
TORINO - TEL. 011/76

i Tascabili



Jackson, naturalmente.

ELENCO DEI TITOLI DISPONIBILI

I tascabili Jackson sono uno strumento prezioso per chi lavora con il computer.

- SINCLAIR SPECTRUM cod. 017H
- VIC 20 cod. 005H
- COMMODORE 64 cod. 002H
- PC IBM cod. 018H
- APPLE IIc cod. 003H
- SHARP MZ80A cod. 014H
- LA PROGRAMMAZIONE cod. 004H
- WORD STAR cod. 008H
- UNIX cod. 009H
- LOGO cod. 020H
- MS-DOS cod. 019H
- PROGRAMMI DI STATISTICA cod. 015H
- CP/M cod. 011H
- PC-DOS cod. 012H
- BASIC cod. 007H
- ASSEMBLER Z80 cod. 016H
- ASSEMBLER 6502 cod. 013H
- COBOL cod. 001H
- FORTRAN 77 cod. 010H
- PASCAL cod. 006H

TASCABILI
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

OGNI TASCABILE COSTA L. 8.500

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

N° _____ ☐ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

Nome e Cognome

Via

Cap Città Prov.

Data Firma

Spazio riservato alle Aziende Si richiede l'emissione di fattura

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

ORDINE MINIMO L. 50.000

AL BAR AL BAR

a cura di Maurizio Miccoli

L'IMBARAZZO DELL'ABBONDANZA

Molto spesso riceviamo lettere di lettori che ci chiedono in base a quali criteri scegliamo i coin-op da recensire, e naturalmente si lamentano anche del poco spazio dedicato al settore "AL BAR", chiedendo più recensioni, più approfondite e con più trucchi.
Tutto ciò ci procura violenti sensi di colpa, soprattutto quando capita, come questo mese, un'abbondanza di materiale: cosa scegliere quindi? Dare un'occhiata all'A.I.V.A. Scoreboard e dedicarsi a qualche gioco magari un poco stagionato, ma tuttora validissimo, di cui manca la recensione?
Oppure recensire qualche gioco più recente, ma di cui non si sa ancora tutto (classico esempio il Megazone, del quale non si sa ancora cosa accada dopo l'ottava mappa - partendo dal primo livello di difficoltà - e che riserva ancora sorprese quali l'omino della Mappa, di cui parleremo prossimamente).
Ancora presentare velocemente qualche gioco appena uscito, che, seppur molto spettacolare, magari non avrà una grande diffusione?
Quando poi capita come quest'anno che un gran numero di novità presentate alla Fiera di Milano entrino subito in circolazione, la scelta dei giochi si fa ancora più ardua.
Infatti ormai ci sono dei giocatori talmente bravi che in una settimana scoprono tutto ciò che c'è da scoprire in un gioco nuovo, per cui li scontenteremmo dando solo alcuni cenni di questi giochi; ma è anche vero che ci sono anche tanti altri giocatori "medi" che desiderano avere un panorama delle novità, avendo nel contempo la possibilità di scoprire poi da soli i meccanismi segreti dei giochi.
Dopo lunghe elucubrazioni, ecco quindi la "sentenza": un sostanzioso approfondimento del più bel gioco della fine del 1984 ("PAC-LAND"), una presentazione veloce dell'ultimo gioco scelto per l'A.I.-V.A. CONTEST ("1942", che pare faccia furore anche in U.S.A.), l'ennesimo videogioco orientaleggiante, con una grafica stupenda ("SAMURAI") e l'ultimo coin-op del filone fiabesco della SEGA ("SPATTER").
E ditemi ancora che è poco!

SPATTER

(Sega)

Dopo il successo di FLICKY, la SEGA ha pensato bene di continuare sulla strada del filone fiabesco, offrendoci un altro videogioco in cui il protagonista è un esserino minuto, che appare gracile ed indifeso e che induce tanta tenerezza: come si fa a non dargli una mano?
Volendo fare una traduzione libera del nome di questo videogico, potremmo chiamarlo "Gocciolina": in effetti la protagonista di questo coin-op è una sorta di "cappuccetto rosso", con la testa a forma di goccia, che se ne va a spasso spensierata, a bordo del suo bel triciclo.

IL GIOCO

Se volessimo classificare questo videogioco, a prima vista diremmo che appartiene alla categoria "fantasy": la nostra "piccola adorabile bambina" (come recita il depliant originale della Sega) sembra si faccia delle allegre scampagnate alla ricerca di incantevoli fiori, disseminati qua e là per lo schermo.
Invece, dopo un'analisi più approfondita, si può affermare che Spatter è una variazione del genere "labirinto": il campo di gioco stesso è una sorta di labirinto, i fiori sono disposti sempre nella stessa maniera e non si può sparare ai nemici, ma li si può eliminare solo in alcuni particolari modi.
I nemici che possiamo incontrare sono di tre tipi: una sorta di diavoletto in costume, con tanto di mantellina, che ci insegue a bordo di una piccola spider, poi una specie di elicotterino munito di cingoli ed infine l'invulnerabile schiacciasassi.



AL BAR AL BAR

Lo scopo primario del gioco, cioè quello che bisogna fare per passare al quadro (ROUND) successivo, è raccogliere i fiori che sono celati nel labirinto; diciamo celati perchè sullo schermo compare solo una piccola parte del labirinto, e di conseguenza dei fiori da raccogliere, che sono sempre otto in ogni ROUND (la situazione "fiori raccolti-fiori ancora da raccogliere" è visualizzata in basso nel mezzo dello schermo, tra il numero di vite ancora a disposizione e il ROUND-RD. – raggiunto).
Ma lo scopo vero del gioco (come accade spesso nei giochi di labirinto in cui bisogna raccogliere puntini, o simili) cioè la maniera per fare il punteggio più alto possibile, è eliminare i nemici in una certa maniera.

PUNTEGGIO

Infatti, se si raccolgono solo gli otto fiori, si ottengono in successione 100, 200, 300 punti e così via, sino ad arrivare ad 800, sempre se non si perde una vita nello stesso ROUND, nel qual caso il punteggio riparte da 100 punti; nel migliore dei casi, quindi, si ottengono solo 3600 punti in ciascun ROUND per la raccolta dei fiori.
Quando si raggiunge una certa padronanza del gioco, si possono elaborare dei "PATTERN" che permettono di raccogliere tutti i fiori nel più breve tempo possibile, ottenendo così un "TIME BONUS" che dipende appunto dal "GAME TIME" in questa maniera:

0 – 19 secondi = 20000 punti
20 – 29 secondi = 10000 punti
30 – 39 secondi = 5000 punti
40 – 59 secondi = 2000 punti
oltre 1 minuto = NO BONUS

Ma vediamo ora come totalizzare punti eliminando i nemici: abbiamo già detto che gli schiacciasassi sono invulnerabili, per cui rimangono gli elicotteri e le macchine; per poterli eliminare entrambi, ci dobbiamo trovare nello stesso corridoio del labirinto con un blocco (o mattone) tra noi e loro in maniera tale da poterlo lanciare contro i nemici, così da schiacciarli contro la parete del labirinto.
I nemici eliminati danno 200, 300, 400 punti e così via, aumentando sempre di 100 punti; inoltre il mattone libera un frutto, nel punto in cui ha colpito la parete del labirinto, che dipende dal numero di nemici colpiti:

0 nemici = CILIEGIA	500 punti
nemico = MELA	1000 punti
2 nemici = FIORE	2000 punti
3 nemici = BANANA	5000 punti
4 nemici = FRAGOLA	10000 punti
5 nemici = ARANCIO	20000 punti

Probabilmene se si riuscisse a colpire 6 o 7 nemici si otterrebbe un'anguria e un'ananas che magari darebbero 50000 e 100000 punti, ma è già un'impresa riuscire a raggruppare 5 nemici, per cui è improbabile che qualcuno riesca a verificare la nostra ipotesi.
Comunque, questa ipotesi si basa sulla successone dei frutti nei ROUND BONUS, che troviamo dopo i primi due ROUND ed in seguito ogni tre ROUND, con quest'ordine: MELE (RD. 3), FIORI (RD.7), BANANE (RD. 11), FRAGOLE (RD. 15), ARANCE (RD. 19), ANGURIE (RD. 23), ANANAS (RD. 27), CILIEGE (RD. 31).
Nei ROUND BONUS abbiamo a disposizione 30 secondi per arrivare alla piattaforma posta in altro, nel mezzo dello schermo, dove ci aspetta la nonna (ma allora è proprio cappuccetto rosso!); per far questo dobbiamo saltare su una serie di piattaforme sulle quali sono disposti 10 frutti in ciascun ROUND.
Quando raggiungiamo la nonna, tutta felice di incontrarci (NICE TO MEET YOU!), riceviamo un punteggio che dipende dal numero di frutti raccolti: da 1 a 9 abbiamo un "FRUIT BONUS" di 1000 punti a frutto, per 10 frutti totalizziamo 10000 a titolo di "HAPPY BONUS"; ma se proviamo ad andare contro le regole e non prendiamo nemmeno un frutto otterremo ben 40000 punti di "EXTRA BONUS" più i 10000 di "HAPPY BONUS".
Una volta scoperto quest'ultimo trucco, simile a quello di BUMP'N'JUMP (o BURNIN'RUBBER o CAR ACTION: se non si colpiva nessuna macchinina si ottenevano ben 50000 punti!), l'unica difficoltà consiste nel non farsi colpire da alcune goccioline d'acqua che hanno la capacità di farci scivolare, magari proprio addosso ad uno di quei frutti che non vogliamo prendere.
Tornando ai mattoni, ogni volta che colpiamo un nemico con questi compare anche una sorta di aeroplanino di carta con le ali a delta, di color bianco, che vale 2000 punti; se si riesce a prenderne 3 consecutivi, il successivo è di color rosa e vale 20000 punti.
Ma veniamo allla maniera più interessante di far punti: se esplorate bene i labirinti, noterete che in ogni ROUND ci sono diversi mattoni rosa e uno solo color platino.
Se tiriamo quet'ultimo normalmente si libera un diamantino da 2000 punti; ma se raccogliamo quattro diamantini per quattro ROUND consecutivi (senza contare i ROUND BONUS), tirando il mattone di platino comparirà un diamante che vale 50000 punti!
Ma non finisce qui: se non si perdono mai i mattoni di platino, ogni cinque ROUND riceviamo un regalo del genere, come potete vedere dalla tabella seguente:

Round 6: Diamante	= 50000 punti
Round 13: Gattino	= 100000 punti
Round 20: Diamante	= 50000 punti
Round 26: Biberon	= 500000 punti
Round 33: Diamante	= 50000 punti
Round 40: Gattino	= 1000000 punti

Niente male un milione di punti in un colpo solo!
Ricordate solo che se perdete un mattone di platino in un ROUND il conteggio ricomincia da capo.
Per concludere c'è un'ultima



maniera di ottenere punti: eliminando le macchine (solo loro!) buttandole fuori dallo schermo con lo steccato elastico frutta la bellezza di... 10 punti!

SCHERMI

Diamo ora un'occhiata più approfondita al campo di gioco: il labirinto nel quale ci troviamo non è altro che una piccola cittadina sospesa nello spazio, con le sue stradine a una corsia (molto pericolose) o a due corsie divise da uno steccato elastico.

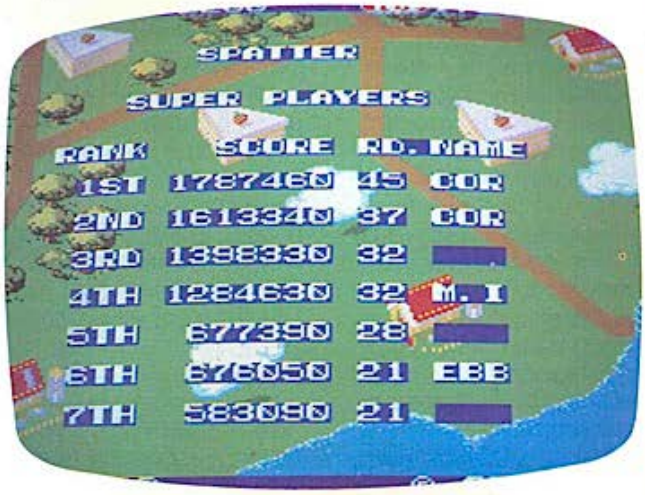
I nemici non si trovano già sul campo di gioco, ma si materializzano su apposite piazzole, che assomigliano a delle fontane, poste in prossimità della strada.

Essendo sospesi nello spazio è logico che ci sia un paesaggio di sfondo sotto di noi: questi è immobile (è la città che si sposta, secondo il movimento di Spatter) e varia dopo ogni ROUND.

BONUS

Il primo sfondo è un prato, con fiori e alberi, intarsiato con piccoli torrentelli; il secondo è ancora un prato, stavolta delimitato da alcune stradine e con delle belle nuvolette.

Il terzo ci presenta delle buffe case a forma d trancio di torta situate in riva ad un torrente, mentre il quarto ci dà una visione di un pezzo di mare, con tanto di scogli e nuvolette.



Lo sfondo è costituito dalla volta celeste, con in basso a destra un grosso pianeta (forse Giove?), mentre il sesto e il settimo sfondo sono due vedue del suolo lunare.

Per quanto riguarda le cittadine dove si svolge il gioco, purtroppo variano ad ogni ROUND, ma giunti al ROUND 36 si ripetono, seppur con un ordine diverso.

STRATEGIA

La strategia da adottare in questo videogioco si può riassumere in una sola parola: SCHEMI!

Se si conoscono alla perfezione i labirinti che dobbiamo affrontare, bisogna cercare di costruirsi dei "PATTERN" con cui si possa prendere con sicurezza il mattone di platino e possibilmente si raccolgano i fiori in meno di 20 secondi.

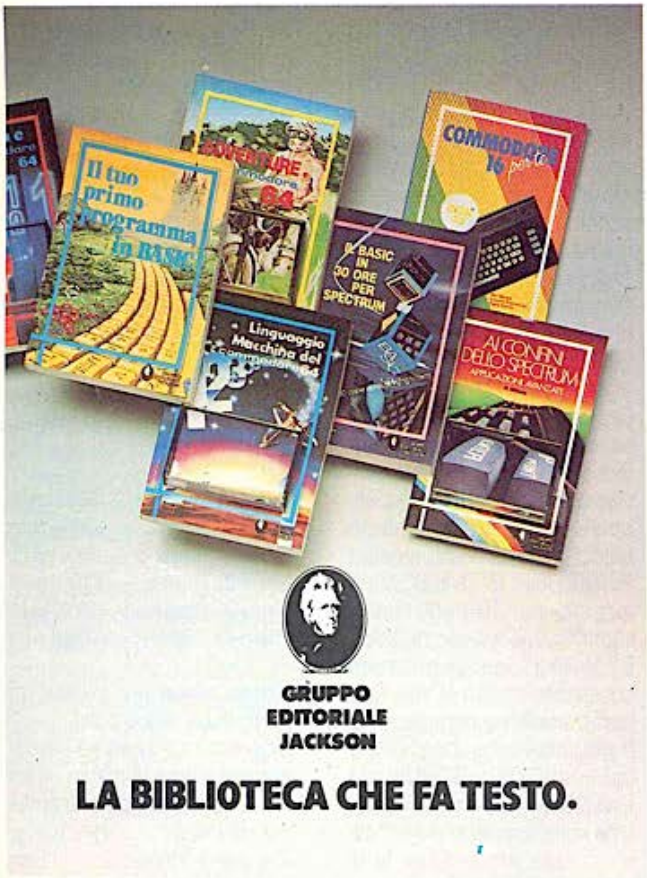
Qualora quest'ultima cosa non sia possibile, si può provare a fare un pò di punti schiacciando qualche nemico con i mattoni rosa (preferibilmente lasciando solo un fiore da raccogliere).

Cercate di usare pochissimo le strade ad una corsia, nelle quali è facile farsi imbottigliare senza possibilità di scampo, ma non abusate nemmeno dello steccato elastico (per usarlo è sufficiente schiaccare il medesimo pulsante che serve per lanciare i mattoni), perchè vi può servire per evitare un nemico, non due o tre.

CONCLUSIONI

Ben curato anche nei piccoli dettagli (simpatico ad esempio l'ingresso in campo di Spatter, appeso a tre palloncini, che lo depositano dolcemente a terra, scoppiando in rapida successione) questo è il classico gioco abbastanza facile e divertente da giocare, ma che offre l'opportunità ai giocatori più smaliziati di impegnarsi in difficili imprese per ottenere il massimo dei punti.

Per fare un paragone, questo gioco ci ricorda molto PENGO, e non improbabile che ripeta il suo successo: se lo meriterebbe.



DA UN FIRMAMENTO DI NOVITA'...



1 - CLIPPER

Finalmente un tagliadischi che funziona (grazie all'esclusiva combinazione punzone-piastrina di tranciatura in acciaio temperato).

2 - AZIMUTH CONTROLLER

Il kit di taratura che si distingue per l'elegante presentazione in confezione libro - Dotato di manuale e cacciavite a croce.

3 - MOUSE 64

Finora questo accessorio era risevato ai personal più costosi e prestigiosi - Oggi anche l'utente Commodore 64 può scoprire una nuova dimensione: Versatilità, Velocità, Praticità.

Prodotti distribuiti da: **SOFTY srl**, via Kennedy 11, 20090 Rodano (MI)

SAMURAI

(Taito)



Sarà questo l'ultimo?
Domanda d'obbligo, dopo che in questi ultimi tempi siamo stati tempestati da videogiochi che hanno rivalutato le antiche tradizioni orientali. Abbiamo voluto presentarvi anche questo coin-op, anche se presenta notevoli somiglianze con Kung Fu Master, proprio perché lo riteniamo superiore a quest'ultimo, forse perché ci pare più difficile: questo fatto dipende esclusivamente da un fattore tecnico, cioè da come viene utilizzato il monitor.
Qui infatti il monitor è montato verticalmente, anziché orizzontalmente, il che riduce l'ampiezza del campo di gioco e di conseguenza ci dà minor tempo per decidere come comportarci di fronte ad insidie che compaiono in un tempo più breve.
Inoltre c'è più spazio per lo sfondo, che indubitalmente è superiore graficamente, così come lo sono i personaggi stessi della vicenda, tutti leggermente "tondetti" (nel senso di paffuti).
Il protagonista della storia è un intrepido samurai, intento nello scopo della sua vita: sconfiggere i malvagi.
Il gioco è suddiviso in quattro fasi, che si ripetono, ovviamente con una difficoltà superiore.
La prima fase si svolge lungo il bordo di un fiume, con uno sfondo di montagne e radure; qui gli avversari da affrontare sono solo un folto manipolo di samurai cattivi e un buffissimo uccellino con una sorta di fez (cappellino) in testa, che ci lancia contro dei coltelli.
Questi uccelli sono gli unici avversari che compaiono in tutte le fasi, fortunatamente potremmo anche dire, visto che quando compare l'uccello di color rosso, se lo colpiamo otteniamo il "POWER", che ci ripara dai coltelli e da tutti gli altri oggetti che ci vengono lanciati contro nelle fasi successive (questo potere dura però solo finché rimane la scritta apposito nel mezzo dello schermo).
Quando arriviamo nel punto in cui il fiume gira dietro al vulcano, dobbiamo prepararci ad affrontare il samurai che tiene prigioniera la nostra bella, che uscirà di casa non appena avremo squartato con un appropriato fendente il cattivo di turno (poverino!).
A questo punto ci viene accreditato in punti il "TIME" rimasto e ci vengono dati 1000 punti per ciascun uccello accoppato per strada; se facciamo scadere il tempo non moriamo, ma veniamo circondati da un nugolo di uccelli che ci tirano contemporaneamente quattro coltelli e alla fine del quadro non otteniamo nessun punto di bonus (nemmeno per gli uccelli).
Nella seconda fase compaiono nuovi nemici: le tigri, che ci saltano addosso con un feroce ruggito e gli uccelli che ci tirano le frecce, il tutto in una buia foresta di giunchi, rischiarata a metà da una pallida luna che sormonta un piccolo tempietto; l'avversario finale è un tipo tanto strampalato, quanto micidiale, con la sua strana arma che rotea velocissimo sopra la testa, prima di colpirci.
Nella terza fase ci troviamo in un bosco infestato di folletti che ci tirano contro bombe e fuochi da tutte le direzioni, difficilissimi da parare o da evitare; se riusciamo ad arrivare in fondo alla fase ci attende una incantevole fanciulla, pronta a spacciarci con la sua infida arma, che sembra un coltaellino in cima ad un bastone, ma che si rivela poi una lama lunga il doppio quando è orizzontale.
L'ultima fase ci presenta tutti gli avversari visti sin qui tranne le tigri; se riuscite ad arrivare in fondo dovrete affrontare ben due samurai, uno dopo l'altro, prima di ricominciare il ciclo.
Un suggerimento per fare molti punti?
Prendete molti uccelli, ma attenti al tempo!

AL BAR AL BAR

1942

(Capcom)

CAPCOM: questo misterioso nome pare sia di una nuova casa costruttrice giapponese, di cui non abbiamo notizie più precise, che sembra si stia specializzando in videogiochi molto belli, ma anche molto difficili da descrivere: ancora pochi giorni fa abbiamo riguardato insieme al recordman italiano il fantastico VULGUS e abbiamo tirato per l'ennesima volta la medesima conclusione: sono videogiochi da giocare, ti mettono addosso una frenesia che ti impediscono di pensare, ragionare e poi descrivere: devi solo lottare!

Sarà perché questo discorso ci ricorda tanto da vicino quello che ancora oggi è uno dei più bei videogiochi in assoluto, DEFENDER, ma a noi sono piaciuti molto tutti i coin-op "targati" CAPCOM, compreso l'ultimo EXED EXES, di cui vi faremo una recensione un poco più approfondita non appena avremo scoperto tutti i suoi segreti.

Anche questo 1942 non sfugge alla regola: pilotiamo un biplano ad elica piuttosto ingombrante e lento anche per l'epoca in cui ci troviamo, e più precisamente ci troviamo a bordo di una portaerei, ma non abbiamo molto tempo per restare in panciolle: una scritta ci avvisa che si prepara battaglia, anzi ben 32 battaglie (contrariamente al solito, qui partiamo dallo STAGE 32 per arrivare allo STAGE 1), la prima delle quali si svolge presso le isole MIDWAY.

Già, perché questo videogioco ha un sostanzioso aggancio con la realtà, una realtà che si chiama secondo guerra mondiale; il 1942 per l'appunto è l'anno della svolta nella guerra, l'anno delle grandi battaglie, l'anno in cui il meccanismo bellico tedesco-nipponico comincia a perdere colpi su tutti i fronti. E mentre a terra importanza basilare rivestivano i carri armati (e la volontà di resistere del popolo russo, e il clima della Russia e la capacità di produzione dell'industria americana), nel mare per la prima volta assumevano un ruolo di primo piano le portaerei; e proprio la battaglia di Midway segna un'inversione di tendenza a sfavore dei giapponesi per quanto riguarda le sorti della guerra.

Ma torniamo al gioco: ci siamo fatti distrarre un attimo dai pensieri e già ci troviamo in un inferno di fuoco: da ogni lato dello schermo sbucano fuori degli aerei nettamente più veloci di noi, che cercano di entrare in collisione con il nostro biplano, oltreché bersagliarlo con una miriade di colpi.

Quel che è peggio è che ogni aereplano segue una traiettoria diversa: chi fa una picchiata da una parte all'altra dello schermo, chi fa una piroetta, spara e se ne va, chi piroetta e poi picchia verso di noi.

Come se non bastasse, all'improvviso sbucano aeroplani ancora più grossi: dapprima alcuni aeroplani che fortunatamente mantengono una formazione compatta, ma che comunque richiedono ben cinque colpi per essere abbattuti; poi un solo aereo, ancora più grosso, che ci scarica una rosa di colpi a ventaglio (a volte tre, a volte cinque), che richiede addirittura una dozzina di colpi per scoppiare e cadere giù.

Per nostra fortuna c'è anche qualche aiuto in questo gioco: è il famoso "POW", bandiera dei giochi "made in Capcom".

Per ottenere la miracolosa scritta bisogna colpire le formazioni di aerei piccoli, di color rosso; ma la cosa più interessante è che ci sono tanti tipi di POW: quello color nero regala addirittura un aeroplano, quello giallo aggiunge un REVERSE (indicati in basso a destra con una R: danno la possibilità al nostro aereo di compiere una piroetta così da evitare colpi altrimenti mortali), quello bianco fa scoppiare tutto ciò che si trova nello schermo, mentre altri ancora o fanno sparare di più, o non fanno sparare i nemici per un pò di tempo, o ci permettono di agganciare altri due aerei a fianco del nostro o ci regalano punti o ... chissa cos'altro ci riservano ... Per quanto riguarda i REVERSE, ne abbiamo a disposizione tre all'inizio di ogni quadro e se possibile conviene risparmiarli perché alla fine dello STAGE ognuno ci frutta 1000 punti; uno Stage nel quale conviene invece usarli è il 26, alla fine del quale compare un gigantesco bombardiere che ci scarica addosso un vero e proprio uragano di colpi e che richiede un numero imprecisabile di colpi per essere abbattuto (e giustamente alla fine dà ben 20.000 punti!).

Altra maniera di ottenere colpi è fare "tabula rasa" degli avversri: alla fine di ogni STAGE viene attribuito un BONUS in relazione alla percentuale di avversari abbattuti (sopra il 90% riceviamo 10000 punti, ad esempio).

Per concludere, se volete vedere quali battaglie vi aspettano in seguito, non avete che da introdurre un'altra moneta e schiacciare e "pompare" il pulsante per sparare prima di schiacciare il pulsante per iniziare la partita: continuerete la partita dal punto in cui eravate giunti e vedrete dopo Midway, Marshall, Attu, Rabaul, ... e cosa succederà alla fine dello STAGE 1?





PST, PSSST...

TRUCCHI, SEGRETI, CURIOSITA' DEI VIDEOGIOCHI DA BAR



Salta Pac, piglia la "L"

PAC-LAND, III[a] PARTE

Dopo aver brevemente presentato in VG 21 l'avventura più bella di colui che è stato indubbiamente la star del mondo dei videogiochi, PAC-MAN, vi avevamo preannunciato che presto o tardi ci sarebbe stata una seconda puntata dedicata a una più approfondita descrizione di PAC-LAND.

Parleremo ora dei segreti dei primi 5 TRIP, cioè dei primi 20 ROUND.

A dire il vero, sembra poco cosa parlare "solo" dei primi cinque TRIP, perché in PAC-LAND ci sono ben 19 TRIP diversi, ma dovete anche considerare che Luca Dossena per realizzare il record italiano (partendo dal TRIP 1) è arrivato giusto al TRIP 6, quindi...

Per prima cosa facciamo una puntualizzazione su quanto detto in VG 23 riguardo al trucco del "pac-man col manico".

Il trucco è anche conosciuto come "il trucco della L", e per ottenerlo non è sufficiente catturare cinque fantasmini (sempre dopo aver preso la pillola d'energia): è necessario catturare per ultimo il fantasma senza cappello, che altri non è che il fantasma blu che vi segue dalla partenza viaggiando a mezz'aria, pronto ad aumentare la velocità per raggiungerci appena finisce il tempo a nostra disposizione.

Questo trucco si può effettuare con tutte le pillole di energia, ma logicamente diventa molto più difficile con l'avanzare dei ROUND; inoltre solo nel ROUND 1 ci sono due palline, mentre nei successivi se ne trova solo una, e in alcuni nemmeno quella.

Dopo aver preso la prima pallina di energia, provate a spostare indietro uno degli idranti dopo averlo saltato; se si muove, spingetelo finché non comparirà in testa a Pac-Man un caschetto blu, che gli permetterà di ottenere ben 300 punti per ogni fantasmino, lanciato dagli aeroplani, che lo colpisce.

Il cappellino dura per tutto il TRIP, sempre che non scada il tempo o che si perda una vita.

Se nel ROUND 1 si totalizzano più di 10000 punti e non si muore, si può effettuare un trucco nel ROUND 2 che permette di ottenere 70000 punti, saltando direttamente al TRIP 3, ROUND 9; tuttavia, se questo è un buon trucco per i principianti, non lo è molto per i giocatori più esperti, perché nei ROUND saltati si possono ottenere anche più di 100000 punti.

Comunque, per ottenere il "salto" bisogna provare a spostare indietro il 2° cactus (quello alto) o uno dei primi tre tronchi alti nella foresta.

Nel ROUND 3 per trovare qualcosa di strano bisogna passare la montagna, con i vari burroni e tronchi rotolanti: arrivati ai due cactus alti, se si riesce a spostare indietro uno dei due si ottiene l'invisibilità, o meglio l'immaterialità, visto che possiamo passare attraverso i fantasmi senza morire, per circa una decina di secondi.

All'inizio del ROUND 4 c'è la possibilità di ottenere la "S", cioè un piccolo pac-man con attaccato una S che, se catturato, regala una vita extra.

Sempre nello stesso ROUND, se si sposta indietro l'ultimo grande cactus prima della scalinata che porta ai tronchi rotolanti, possono uscire 7 o 8 palloncini colorati che danno 100 punti ciascuno, tranne uno che ne elargisce ben 7650; se il trucco non funziona con il cactus, basta riprovare con uno dei quattro idranti nella città.

TRIP 2, ROUND 5: ci ritroviamo nella città incantata, ma abbiamo a che fare con nuovi nemici: madri degeneri buttano i loro figlioletti (fantasmini) giù dalle finestre e altri fantasmi viaggiano a bordo di autobus a due piani, abbastanza difficili da saltare; in questo ROUND c'è la possibilità di ottenere il cappellino blu e la solita "L" con la pillola d'energia posta alla fine.

Nel ROUND 6 bisogna saper "smanettare" bene perché è l'unica maniera per riuscire a superare la piscina particolarmente lunga che troviamo qui.

Il ROUND 7 ci propone una situazione completamente nuova: non ci sono fantasmi (solo il solito blu che galleggia a mezz'aria, e di conseguenza non c'è nemmeno la pillola d'energia), ma dobbiamo destreggiarci in una sorta di labirinto, saltando da una piattaforma all'altra, stando attenti a non incappare in alcuni getti d'aria tipo geyser che sbucano improvvisamente dal basso cercando di inghiottire il povero Pac-Man;

AL BAR AL BAR

unico aiuto in questo quadro sono dei piccoli velieri che, se catturati, fanno aggiungere un piccolo pezzo alle piattaforma immediatamente successiva.
Nel ROUND 8 non c'è niente di nuovo, né sono stati trovati trucchi; unico fatto rilevante è che anche qui, come nel ROUND precedente, non c'è la pillola d'energia.
Il TRIP 3 si svolge tutto nella notte; nel ROUND 9 possiamo prendere il solito cappellino blu e incontriamo due nuove difficoltà: una piscina lunghissima con in mezzo un'isoletta su cui dobbiamo atterrare e da cui poi dobbia-



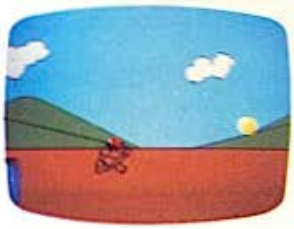
Bravo Pac, hai mantenuto il cappellino blu fino alla fine del TRIP ed hai finito con uno stupendo salto da 7650 punti.

mo saltare di nuovo, e un teschio dopo il secondo piccolo cactus, che dobbiamo saltare perfettamente se vogliamo evitare di finire inghiottiti nelle sabbie mobili.
Nel ROUND 10 niente da segnalare, mentre nel ROUND 11, in mezzo alle montagne, compaiono delle nuvole su cui possiamo camminare o che possiamo attraversare saltanto sotto di loro; alla fine del ROUND, subito prima della pillola d'enegia, c'è un solo cactus che a volte dà l'immaterialità.
Per finire il TRIP 3, quasi alla fine del ROUND 12, nella città, ci sono due idranti che possono dare i già descritti palloncini.



Quanti palloncini!

Il primo ROUND del TRIP 4 (cioè il 13) è il primo vero "quadro-break", nel senso che se lo si inizia male, si termina qui la partita: infatti all'inizio di questo quadro compaiono per la prima volta i doppi idranti, posti uno sopra l'altro, che ci tirano contro le gocce a ritmo alternato; se ci faremo colpire da queste, perdendo così tempo prezioso, arriveranno talmente tanti fantasmi sulla strada e in aria che sarà praticamente impossibile superarli.
L'unica maniera per passare indenni questo primo pezzo è quindi superare il più velocemente possibile i doppi idranti; anche qui è possibile ottenere il caschetto blu, ma non è molto consigliabile perdere tempo a provare a spostare i vari idranti, visto l'affollamente di fantasmi.
Nel ROUND 14 compare per la prima volta il LABIRINTO, nel quale non ci sono fantasmini (tranne il solito blu), né pillola d'energia; per superare i muri che impediscono di avanzare è necessario munirsi prima delle chiavi disseminate sempre nel labirinto.
Il quadro successivo, ROUND



Non mi vede più nessuno!

15, è del tutto simile al ROUND 7, anche se è leggermente più lungo ed impegnativo.
La particolarità del ROUND 16 che più colpisce, purtroppo in negativo, è che qui gli aerei con i fantasmi non hanno un movimento orizzontale come al solito, ma cambiano la loro traiettoria picchiando verso il punto ove si trova Pac-Man. Abbiamo poi la possibilità di catturare la "S", come nel ROUND 4, e vincere così un altro Pac-Man; giunti poi al gruppo di tronchi altissimi, se si sposta l'unico piccolo si ottiene un punteggio che sembra dipendere dall'ultimo frutto raccolto (possono essere 500, 1000, 1500 o



Un salto fuori dallo schermo per catturare il veliero.

2000 punti). Immediatamente prima della fine del ROUND troviamo la pillola d'energia, per cui se si vuole utilizzarla bisogna cercare di arrivarci non troppo veloci, altrimenti si rischia di non fermarsi in tempo per tornare indietro a raccogliere un pò di punti con i fantasmi trasformati.
Il ROUND 17 ha tutte le carte in regola per portarci veramente sfortuna: la pillola d energia è posta all'inizio e quindi in pratica è come se non si fosse, vista la lunghezza del quadro.
Abbiamo dapprima una piscina con l'isola in mezzo, sulla quale dobbiamo far tappa, poi una foresta infestata da aeroplani, nella quale è nascosto un trampolino che dobbiamo usare per saltare una piscina posta molto più avanti: in pratica è come se dovessimo saltare una piscina lunghissima.
Nel ROUND 18 non c'è nulla di notevole, tranne il fatto che ci sono ancora le nuvole e che non c'è la pillola d'energia.
Diversamente dal ROUND 14, nel ROUND 19 c'è un labirinto (diverso) completamente al buio, nel quale si vede solo un piccolo pezzo di strada davanti a Pac-Man grazie ad una lampada portata da questi.
Eccoci finalmente giunti all'ultimo ROUND del TRIP 5 (il 20): anche qui c'è da notare che la strada è lunghissima, con un susseguirsi di boschi e piscine (attenzioni ai due fantasmini sui "trampoli", molto pericolosi, anche se sono isolati) e una città finale con gli idranti doppi; "giustamente" la pillola d'energia si trova alla fine, quando ormai serve a ben poco.
Per finire, un ringraziamento ai recordman italiani Alessio Buono ("ex") e Luca Dossena, che ci hanno fatto vedere, oltre che descriverceli, tutti i particolari di questi interminabili primi 20 ROUND, al contrario di alcuni lettori "cattivelli" che ci hanno scritto dell'esistenza dei trucchi, senza però descriverci come ottenerli.
Chissà cosa penserebbero questi ultimi se facessimo lo stesso noi in questa rubrica, consludendo con un bel "... e adesso cercatevelo da voi!"?!

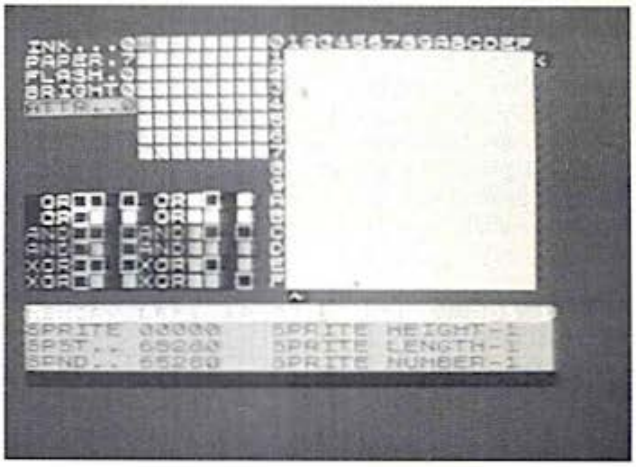


Attento al teschio!

VIDEOGAME FA

Concludiamo con questo numero la nostra carrellata sui programmi per costruire un videogioco. Space Invaders è ormai arrivato alla perfezione.

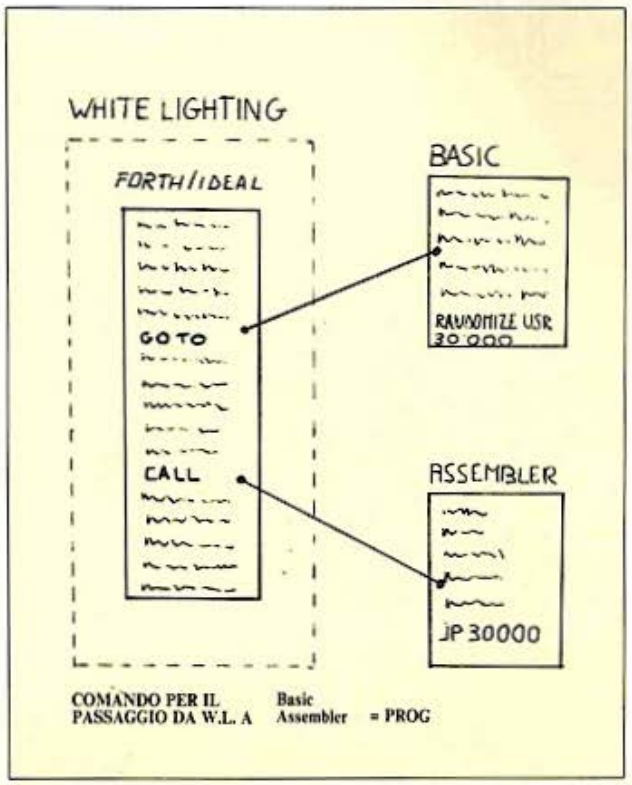
di Gabriele Petris e Fabrizio Guccione



Eccoci arrivati al termine della serie di articoli che VideoGiochi ha dedicato ai programmi sviluppati per permettervi di realizzare da soli dei buoni videogame.
Per concludere in bellezza questo ciclo, vi presentiamo il più complesso tra i package software di questo tipo: White Lightning della Oasis Software.
Si tratta di un sistema di sviluppo grafico ad alto livello, che gira naturalmente sul vostro Spectrum 48K (esiste anche la versione per il CBM 64). Con White Lightning è possibile realizzare dei giochi altamente professionali e che potrebbero essere venduti tranquillamente a case di software.
Se siete dei videogamisti disoccupati, questa potrebbe rappresentare una possibilità per assicurarsi il futuro...
Naturalmente non si può realizzare un ottimo videogioco dall'oggi al domani e, come sottolinea anche il ricchissimo manuale del pacchetto, occorre una grande perseveranza e una ferrea volontà per ottenere risultati veramente validi.
Volontà più che necessaria per accostarsi ad un package che è costituito da un complesso sistema di programmazione che unisce istruzioni Forth con istruzioni Basic e con comandi di un linguaggio speciale, chiamato IDEAL (Interrupt Driven Extendable Animation Language), ovvero linguaggio animativo estendibile con interruzioni pilotate: potete immaginarvi le difficoltà!!!
Il programma è diviso in questo modo:
1) una sontuosa presentazione, della durata di oltre sedici minuti, che mostra le meraviglie realizzabili quando si diventa esperti conoscitori di tutte le istruzioni e dei trucchi di programmazione necessari per far diminuire il già brevissimo tempo di esecuzione dei programmi.
2) un programma per generare gli sprite, ovvero i personaggi che animeranno i vostri giochi e, se saranno dei capolavori, anche i vostri e i nostri sogni.
3) il linguaggio di programmazione vero e proprio.
Per quanto riguarda il generatore di sprite, questo contiene già un set di caratteri "pre-confezionati" di giochi famosi come Asteroids, Pac Man, Scramble, Defender, Space Invaders, Frogger, Donkey Kong e tanti altri. È quindi possibile utilizzare questi sprite, come è possibile personalizzarli o crearne dei propri, sino a un massimo di 225.
Una volta terminato questo lavoro è possibile salvare su nastro l'operato, per poi richiamarlo con il programma White Lightning ed utilizzarlo per il gioco da realizzare.
Il linguaggio di programmazione, invece, può essere pensato diviso in due parti: la prima, un Forth super veloce conforme allo standard Fig-Forth2, realizzato dal Forth Interest Group (l'ente internazionale con sede in California che cura l'evoluzione e la protezione del linguaggio Forth).
La seconda è invece: il linguaggio Ideal, che con più di 100 istruzioni permette un mixaggio molto utile con le istruzioni Forth.
Per chi non conosce molto bene il Forth è possibile richiamare anche delle subroutine in Basic, ma ciò implica un notevole rallentamento nei tempi di esecuzione del programma finale, cosa che con il Forth non si verificherebbe (essendo quest'ultimo linguaggio molto vicino all'assembler).
Per chi poi è un piccolo genio dell'informatica, e conosce il suo Spectrum da cima a fondo, è possibile anche utilizzare l'assembler stesso, con cui potrete creare delle subroutine in linguaggio macchina facilmente integrabili all'interno del vostro programma scritto in IDEAL e FORTH.
Ma cerchiamo di spiegare in modo più accurato questo sistema che permette di scrivere programmi integrando pezzi scritti usando più linguaggi diversi.
Come già detto in precedenza, White Lighting è formato principalmente da due linguaggi: l'IDEAL e il FORTH; potrete quindi scrivere programmi utilizzando sia le istruzione del primo che del secondo.
Se volete, per maggior semplicità, scrivere alcune parti in BASIC, dovrete scrivere la parola PROG e poi programmare normalmente in BASIC; per ritornare nel WHITE LIGHTING basterà che digitiate PRINT USR 3006.
Nel caso lo spazio di memo-

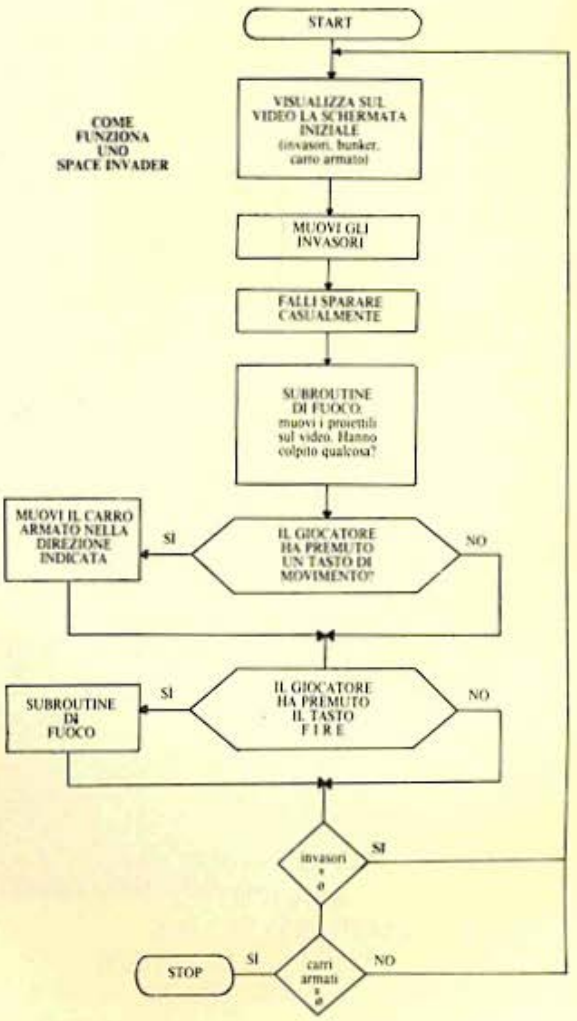
• DA • TE

ria utilizzabile dal BASIC fosse insufficente, è possibile ampliarlo tramite il comando RESERVE [numero di bytes da dedicare al Basic] da lanciare prima del comando PROG.
Questo è quanto dovrete fare nella fase di preparazione del programma, mentre per la sua esecuzione dovrete inserire nella parte scritta in IDEAL/FORTH un GO TO [numero di linea] nel punto in cui si deve richiamare una subroutine scritta in BASIC.
Nel programma BASIC, affinchè alla fine dell'esecuzione di questo si rientri nel programma principale in FORTH/IDEAL si deve mettere al termine della routine l'istruzione RANDOMIZE USR 30000.
Per l'uso dell'Assembler, basterà invece scrivere il comando CALL [indirizzo di partenza della routine] al posto del GOTO nel punto in cui si intende inserire una subroutine scritta in linguaggio macchina; per far sì che al termine dell'esecuzione della subroutine si ritorni al programma si deve inserire alla fine di questa una istruzione di salto alla locazione di memoria 30.000 (JP 30.000).



IL "NOSTRO" SPACE INVADERS

Analizziamo ora i tratti essenziali della programmazione in Forth/Ideal mediante la realizzazione del nostro classico esempio: Space Invaders.
Osservando la FIG. 2 potrete capire qual'è la procedura da seguire per la realizzazione di un generico Space Invaders.
Per la stampa dello scenario iniziale (torrette di protezione e sprite di invasori e astronave), possiamo comodamente ricorrere ad una subroutine in Basic, in quanto questo compito viene eseguito soltanto all'inizio della partita, e la lentezza del Basic non influirà quindi sulla velocità del gioco. Nella fase dinamica del gioco dobbiamo invece usare necessariamente il Forth/Ideal per ottenere quei risultati di velocità e risoluzione grafica altrimenti irragiungibili con il Basic.
Il programma prosegue quindi muovendo gli invasori, calcolando casualmente quali di questi devono sparare e chiamando una subroutine di fuoco che muove velocemente il proiettile nel



verso indicato, controllando se esso colpisce un bersaglio, nel qual caso lo cancella e decrementa il contatore degli invasori o delle astronavi, a seconda che il bersaglio colpito sia l'uno o l'altro.
Successivamente viene verificato se è stato premuto un tasto di movimento (o destra o sinistra); in tal caso si deve provvedere a muovere l'astronave nella direzione indicata di una certa distanza.
Inoltre, se è stato premuto il tasto FIRE, occorre chiamare ancora la subroutine fuoco, che gestirà il movimento e la collisione del proiettile lanciato dall'astronave.
Fatto tutto ciò si deve controllare se il numero degli invasori è sceso a 0, in tal caso si eseguirà il programma dall'inizio (conservando i punti precedenti), e se il numero delle astronavi è nullo; se ciò accadesse, il gioco finisce.
Programmiamo ora il tutto:
Per muovere gli sprite a destra e sinistra abbiamo a disposizione le istruzioni SCR [n° pixel] M [SPN] e SCL [n° pixel] M [SPN], dove n° pixel rappresenta la quantità in pixel del movimento dello sprite (1,4 o 8) e SPN è il numero dello sprite.
Per muovere gli invasori verso il basso si devono usare due istruzioni; [n° pixel] NPX!SCRM[SPN]: la prima serve ad indicare alla seconda la quantità di pixel di cui lo sprite deve essere mosso verticalmente (per andare in basso questa quantità dovrà essere negativa); il punto esclamativo (!) serve ad unire più istruzioni in una linea di programma (come i due punti (:) del Basic).
Per la causalità dello sparo esiste l'istruzione RND [n], che restituisce un numero casuale compreso tra 0 ed n.
Il proiettile può venire visualizzato tramite l'istruzione PUTBLS [SPN, COL, ROW], che stampa lo sprite SPN alle coordinate COL e ROW.
Per verificare se è avvenuta una collisione tra un proiettile e un'astronave si può ricorrere all'istruzione SCANV [COL,ROW], che restituisce un valore logico (vero o falso) a seconda che nel carattere di coordinate COL e ROW siano presenti o no dei dati (lo sprite del proiettile).
Si può quindi fare un test di questo tipo alla posizione immediatamente sopra l'astronave o immediatamente sotto all'ultmo invasore di ogni colonna; infatti se ci fosse un proiettile in queste posizioni, data la sua elevata velocità di movimento rispetto agli altri caratteri, li colpirebbe sicuramente.
Se comunque volete seguire una soluzione più raffinata per la detenzione delle collisioni, potete digitare un programma inserito nel manuale, che per ragioni di spazio in queste pagine non pubblichiamo.
Il test che controlla l'avvenuta pressione di un certo tasto può essere conseguito con l'istruzione KEY, che ritorna il codice ASCII dell'ultimo tasto premuto.
Si può quindi stabilire per mezzo dell'istruzione IF [condizione] [istruzioni] ENDIF il movimento dell'astronave mediante uno scroll a destra o sinistra; analogo procedimento va seguito per la fase di sparo.
Sempre per mezzo dell'istruzione IF si può stabilire se gli invasori o le astronvai sono terminate, e i provvedimenti da prendere in tal caso (nuovo quadro o game over).
Con questo è tutto.
Dopo aver presentato tutti (o quasi) i fantastici programmi per generare videogame non resta che passare la parola a voi e soprattutto alla vostra fantasia.
Buon lavoro e ..... buon divertimento.

videoplay

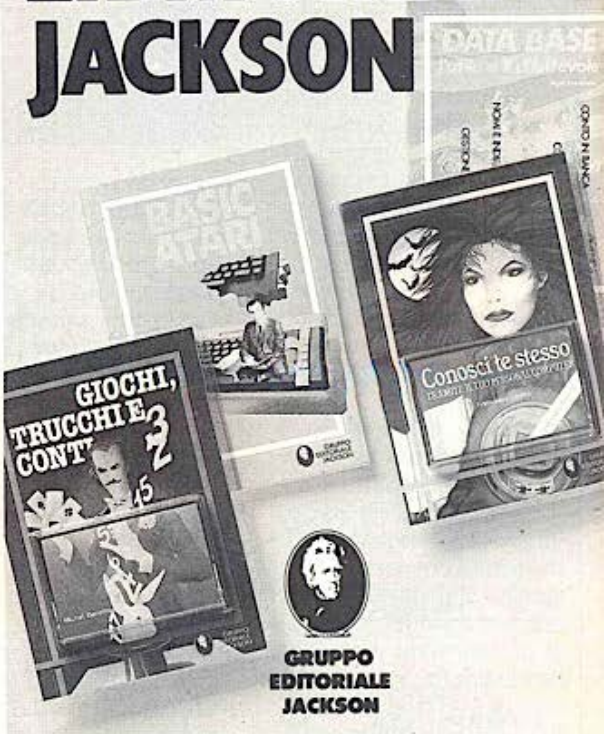
COMPUTER & VIDEOGAMES
36071 Arzignano (Vicenza)
Via G. Bonazzi, 14 - Tel. 0444/675843

TUTTE LE ULTIME NOVITÀ PER:
– APPLE IIC
– AMSTRAD CPC 464
– SPECTRAVIDEO SVI 318/328
– CBS COLECOVISION

INOLTRE PROGRAMMI PER:
– COMMODORE 64
– VIC 20
– MSX
– ATARI VCS 2600
– MATTEL
– INTELLIVISION
– VECTREX

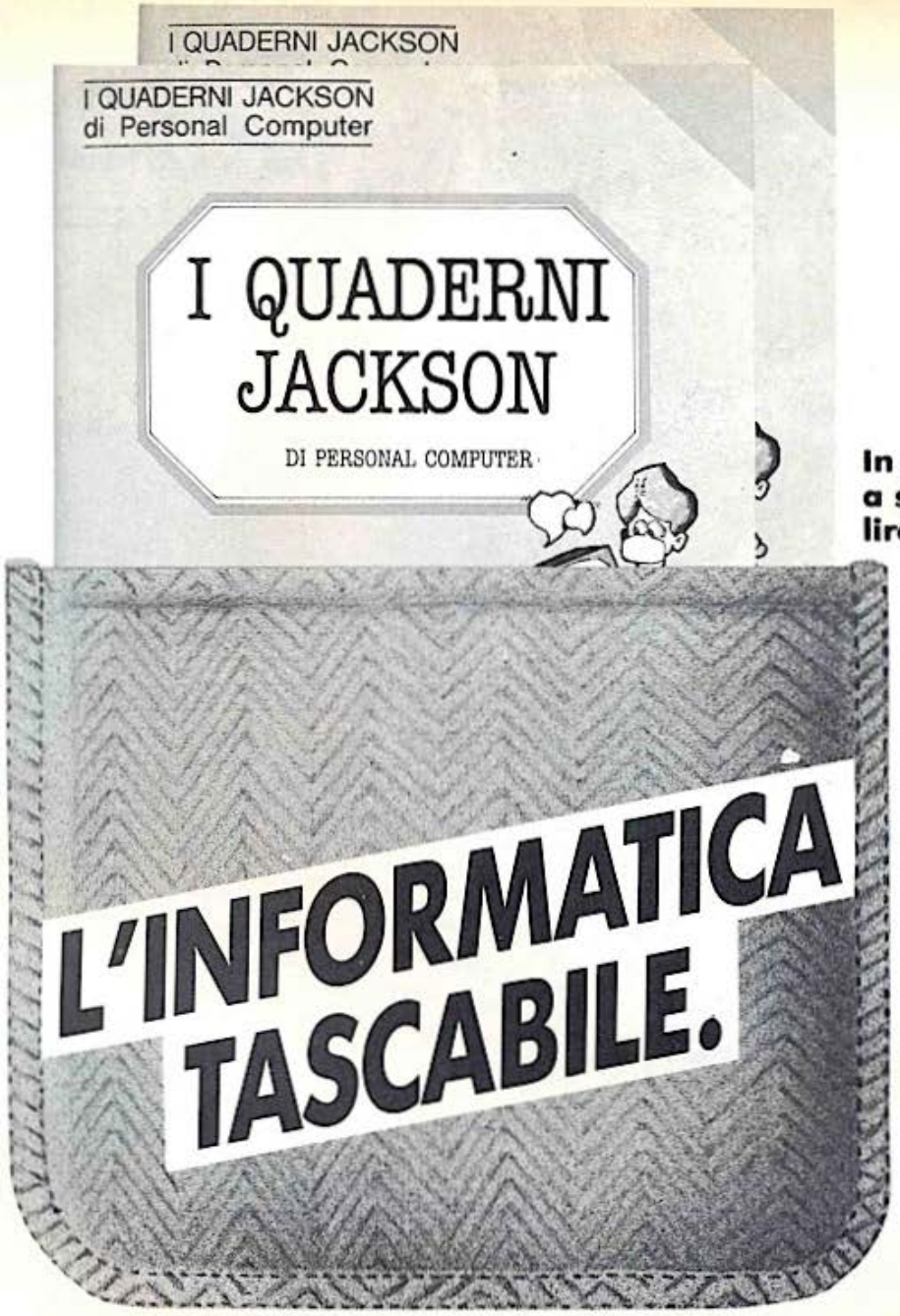
Spedizioni in contrassegno

LIBRI FIRMATI JACKSON



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

LA BIBLIOTECA CHE FA TESTO.



In edicola, a sole lire 6.000.

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

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

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

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

Ogni mese, 2 volumi.

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



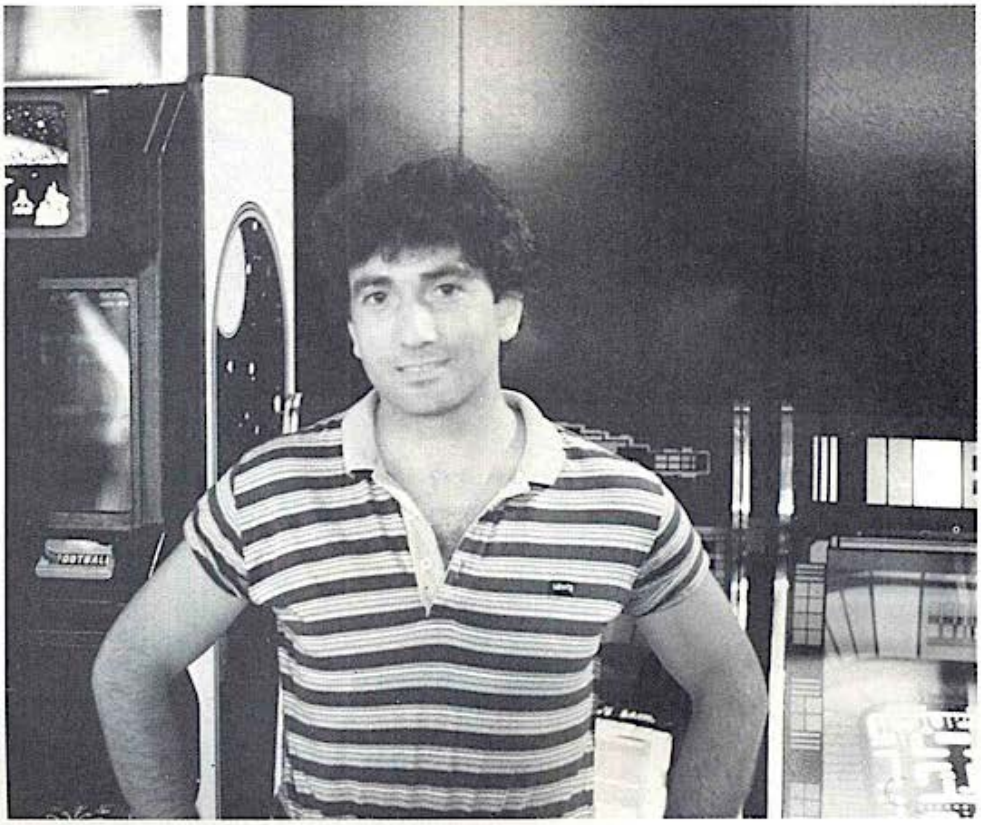
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

SAN FRANCISCO · LONDRA · MILANO

VIDEOCAMPIONI

di Maurizio Miccoli

Franco Cusati
33 anni
Milano



Dopo un "quasi-professionista", passiamo ora ad un "vero-dilettante": Franco è uno dei tanti ragazzi che va in sala giochi solamente per divertirsi qualche momento in compagnia, ridendo delle vicendevoli disgrazie.
E nonostante Franco abbia questo concetto dei videogiochi, il fatto che mi conosca ormai da quattro o cinque anni lo ha indotto a specializzarsi su un gioco per vendicarsi di tutte le innumerevoli sconfitte sin qui collezionate.
Così, una domenica di un paio di anni fa stiamo facendo un giro al Luna Park e troviamo un gioco nuovo non molto comprensibile all'inizio: Tactician.
Dato che ad entrambi piacciono le cose difficili, ci muniamo di un buon numero di gettoni e cominciamo la battaglia: dopo un'oretta di gioco siamo già a quota 50000 punti circa, ma la cosa più sconcertante è che Franco mi resiste, anzi, mi batte pure!
E purtroppo la storia si ripete ogni volta che ci capita di fare delle sfide a questo gioco, il che diventa una cosa sempre più rara, dato che non è facile trovarlo in circolazione.
Così ai primi di giugno di quest'anno Franco viene a fare un giro nella saletta di piazza Santo Stefano, ove era stato realizzato il record italiano di Patrizio Izzo.
Prontamente lancio la sfida: "Vediamo se mi batti ancora"!
Risultato: Franco batte il record italiano di 5000 punti!
E dopo questa beffa se ne aggiunge un'altra ancora più madornale: arrabbiatissimo penso che anch'io devo fare un nuovo record e mi lancio per far sparire dall'A.I.V.A. Scoreboard il nome di Patrizio Izzo.
Il mio personale al Megazone è di soli 1145000 punti, ben 370000 punti sotto al record, ma la rabbia è talmente tanta...
Partenza lanciata: arrivo quasi ad un milione con 14 astronavi di scorta!
Ma qua comincia la strage: la quinta mappa è molto impegnativa e si comincia a sudare per andare avanti ... ma anche lo Score avanza ... finita anche la sesta mappa ... piovono colpi da tutte le parti ... l'ultima astronave ..... 1487000 punti!!!!
Disperato per aver sfiorato di soli 30000 punti il record, cerco di sfuggire ai lazzi di Franco ...
Rincara anche la dose ricordandomi le sonore sconfitte in tutti i giochi di tiro al bersaglio.
Cerco di difendermi replicando che quelli non sono videogiochi veri e propri, e che, comunque mi ha sempre battuto di poco e a volte ha anche perso.
Purtroppo non posso nemmeno picchiarlo, visto che è anche cintura nera di karate ... scherzi a parte, Franco predilige un certo genere di videogiochi perchè rispecchiando il suo carattere, vivace, pieno di energia, insomma tutt'altro che pigro.
Ciò che distingue Franco è il fatto che sa scegliere abbastanza bene: fa poche cose (i suoi unici hobby sono gli sport basati sulla velocità), ma in quelle ha quasi sempre successo; ma che questo succeda anche per i videogiochi è un pò troppo, non vi pare?

Alessio Buono 14 anni Milano

Come avrete notato, da qualche numero la nostra rubrica bada un pò meno al "colore" e un pò più ai campioni: abbiamo pensato che tutto sommato sarebbe stato più giusto attenersi alla lettera al titolo della rubrica stessa, e visto che ormai sono parecchi i Videocampioni di sicuro valore che compaiono nell'A.I.V.A Scoreboard, abbiamo ritenuto giusto presentarvene alcuni.

Ma nonostante tutta la nostra buona volontà, questo numero di VG rischiava di diventare un numero di ex-Videocampioni.

Infatti il primo, Alessio Buono, nel numero scorso di VG deteneva ben 4 record italiani: GAPLUS, PAC-LAND, PITFALL II, e SAMURAI, che però sono stati inesorabilmente spazzati via durante questo mese; ma Alessio, dimostrando la sua grande versatilità, ha immediatamente piazzato una "botta" vincente a YIE AR KUNG FU.

L'abbiamo visto giocare al Kung Fu della Konami: tutta la partita si svolge all'insegna di una grinta esasperata, né potrebbe essere diversamente, visto il genere del gioco in questione, ed alla fine Alessio è tutt'altro che soddisfatto, quasi che avesse fatto una partita da 1000 punti, o giù di lì, invece di una partita da primato.

Gli faccio i miei complimenti: per battere un videogioco molto spesso bisogna odiarlo, quasi fosse un nemico in carne e ossa.

Meglio scaricare la propria tensione su una "macchina", invece di andare in giro a massacrare gente come purtroppo pare si diverta a fare qualcuno.

Però anche qui non bisogna eccedere, altrimenti si rischia di far diventare il gioco stesso causa di nuova tensione; è anche per questo che l'A.I.V.A. nei suoi regolamenti prevede espressamente severe punizioni per chi si comporta scorrettamente durante le manifestazioni da lei organizzate.

Inoltre se si perde veramente la calma si rischia di commettere sempre gi stessi errori e di finire anzitempo la partita, anzichè capire dove migliorare.

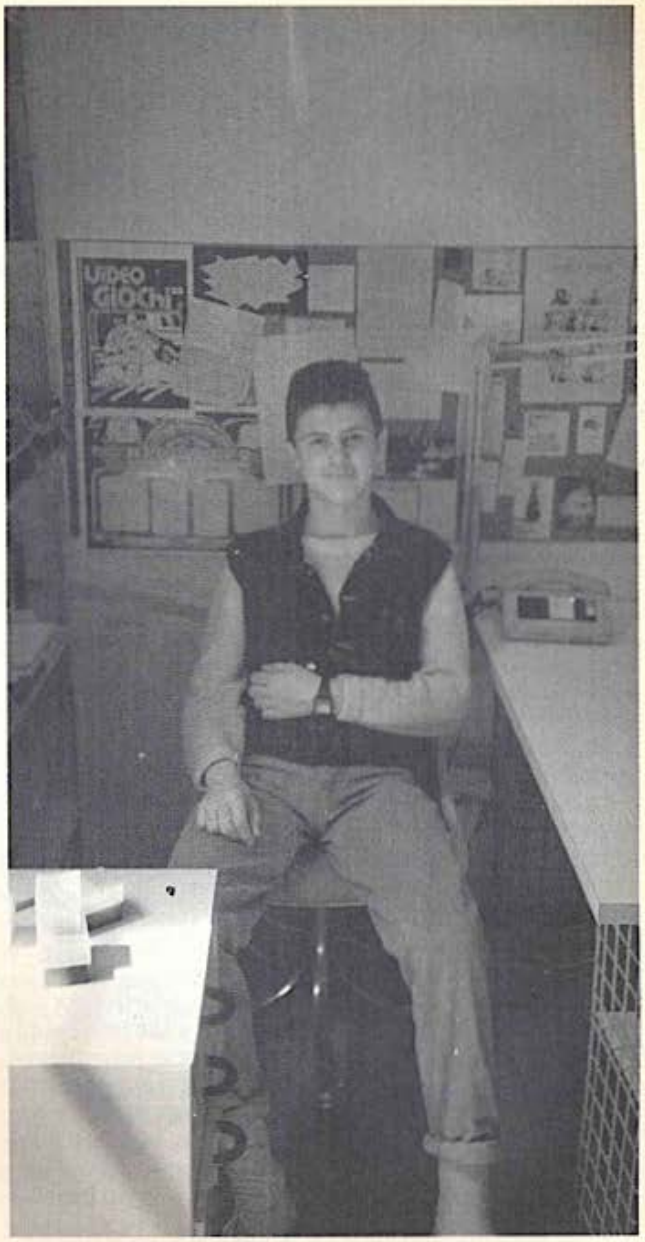
Alessio fa parte di quel "giro" di campioni che bazzica un po': tutte le sale di Milano, sempre alla ricerca di nuovi giochi di massascrare in breve tempo, di cui vi abbiamo già presentato qualche componente: Fabio Lobianco, Luca Santorsola e Biagio Banigi in VG 27 e Luca Dossena in VG 28.

In particolare quest'ultimo è un poco il "gemello" di Alessio: dai tempi in cuis is ono conosciuti giocando a Ring Fighter sono quasi sempre insieme, cercando di scoprire i trucchi dei giochi nuovi; a dire il vero ora c'è un poco di "maretta" tra i due, visto che Luca ha operato ben due "tradimenti", contribuendo in maniera sostanziosa alla scomparsa dei record di Alessio.

Alessio è un tipo leggermente discontinuo: di primo acchito, sull'onda della rabbia per l'affronto subito promette di non tener fede al proprio cognome e di rendere ben presto pan per focaccia a Luca, poi, dopo un attimo afferma che non gliene importa molto perchè ormai quei giochi non gli piacciono più.

In questo momento il suo "amore" è Gaplus, ma non sappiamo quanto durerà; del resto anche con i giochi da casa è un poco la stessa cosa: Alessio contina a far scambi per provare nuovi giochi.

Infatti Alessio è un patito del Coleco Vision, a tal punto da siglare i propri record "CCV", che sta per l'appunto per "CBS Coleco Vision"; del resto è anche logico che Alessio si stufi di certi giochi, visto che in molti azzera il contatore con il primo "omino"!



Gli chiedo da quanto tempo gioca, visto che ha solo 14 anni, e mi risponde che ha iniziato a 10 anni con Asteroid, ma che il primo videogico che l'ha fatto impazzire (anche dal punto di vista "monetario") è stato Donkey Kong: poi, una serie di classici: Bosconian, Scramble, Crush Roller, Galaga, Mr. Do!, Rock'n'Rope, Pole Position, Sky Lancer, quasi tutti con punteggi a livello di record nazionale.

Ma probabilmente non vedremo mai un suo record in questi giochi: ad Alessio piace giocare per battere la macchina e quando raggiunge questo scopo non si diverte molto a fare dei semplici record di resistenza, continuando a ripetere sempre le stesse mosse, è una cosa troppo noisa. Però ... se ci fosse una gara ... Alessio non disdegna affatto il lato competitivo dei videogiochi, tutt'altro ...

Probabilmente se si giungesse a un vero professionismo per quanto concerne i videogiochi, Alessio sarebbe in prima fila, così come tutti i suoi amici che vi abbiamo presentato ... e sarebbero delle belle battaglie!



L'AVVENTURA

La "pagina amica" per tutti gli avventurieri elettronici

Finalmente la bacheca sembra funzionare in entrambi i sensi: ci sono infatti arrivati numerosi Consigli & Suggerimenti da diversi lettori, insieme a richieste di contatti diretti, epistolari o telefonici.
Su questo numero pubblichiamo alcuni dei Consigli & Suggerimenti giunti in redazione in risposta ai disperati appelli apparsi sul numero di aprile. I tempi, come vedete, sono piuttosto lunghi, ma purtroppo c'è poco da fare per accorciarli: quello che è possibile fare l'abbiamo già pensato e ve lo comunichiamo in queste pagine (vedi Dlin! Dlon! Comunicato urgente).

PICCOLO DIZIONARIO DEI SINONIMI, 3ª parte

Continuiamo la pubblicazione del Piccolo Dizionario dei Sinonimi per gli avventurosi avventurieri che non si fermano davanti all'ostacolo della lingua. Questa volta tocca alle lettere D, E e F.
DESTROY (distruggere) - demolish, kill, ruin, slay, spoil.
DIG (scavare) - burrow, bury, excavate, scoop.
DOOR (porta) - arch, barrier, entrance, exit, gate, opening, portal.
DRINK (bere) - gulp, quench, sip, swallow, use.
EAT (mangiare) - bite, consume, devour, dine, feast, lunch, swallow, use.
ENTER (entrare) - exit, go, through, walk.
EXAMINE (esaminare) - explore, inspect, look, search, study.
EXTRACT (estrarre) - draw, pull, remove, tug, withdraw.
FALL (cadere) - descend, drop, plunge.
FEED (cibare, nutrire) - eat, give, nourish, offer, satisfay.
FEEL (sentire, percepire) - examine, grasp, grip, perceive, touch.
FIGHT (combattere, lottare) - battle, combat, contest, oppose, struggle.
FIND (trovare) - discover, look, obtain, uncover.
FIX (fissare, riparare) - attach, affix, fasten, join, pin, secure, tie.
FLING (scagliare) - hurl, throw, toss.
FOLLOW (seguire) - pursue, track.

PIECES OF EIGHT
In risposta a **Giò** (non Già come è apparso per un errore di stampa) **Del Negro** che chiedeva cosa significa la frase "pieces of eight" detta dal pappagallo nel gioco Pirate Cove, scrive **Emilio Desalvo** di Anguillara Sabazia: "La frase "pieces of eight" deriva dal fatto che diversi secoli fa esisteva una moneta che era così malleabile che poteva essere tagliata in otto parti". Non male come informazione storica.
Questa frase non ha particolare importanza ai fini del gioco, dice Emilio, e, aggiungiamo noi, neppure le ossa marce che si trovano nel cimitero. Meglio lasciarle riposare.

COMPLIMENTI DAVIDE:
Davide Civardi di Castel San Giovanni (PC) ci scrive con evidente soddisfazione "che in data 30/5/85" è riuscito a risolvere The Hobbit. Per essere sicuro che gli crediamo ci invia anche la scritta finale che il computer visualizza sullo schermo ad avventura finita. La riportiamo per stimolare coloro che hanno ormai abbandonato tutte le speranze di poterlo finire: "A cheering crowd of dwarves, hobbits and elves appears. Led by Gandalf they carry you off into the sunset, proclaiming you hero of heroes and master adventurer!!!!"
A Davide ci sono voluti cinque sudatissimi mesi per risolverlo, ma ha un cruccio: non è riuscito a trovare la SMALL KEY. Potevamo restare insensibili a questo appello? No di certo: ecco quindi come trovarla.
La SMALL KEY è nascosta sotto la TRAP DOOR nella prigione dei Goblins. Bisogna SMASH TRAP DOOR (rompere la porta), preferibilmente a mani nude e non con la spada, e una volta che si sei riuscito TAKE (prendi) la chiave.
La chiave ha, fra l'altro, un uso particolare ma non necessario ai fini della risoluzione del gioco. Nella LITTLE STEEP BAY, aspetta (WAIT) un pò fino a che appare un buco che è la porticina laterale della montagna solitaria. Con la chiave si apre la porta e così puoi fare un breve giro per la montagna che, pur non essendo il massimo della vita, dovrebbe farti ottenere qualche punticino.

AIUTO! AIUTO!

Francesco Bazzoni di Forlì ci scrive chiedendoci come superare un mare infestato di piranhas al sesto livello di Aztec Challenge. Purtroppo, caro Francesco è solo una questione di abilità manuale: non ci sono trucchi da suggerire. Comunque ricorda che in questa rubrica trattiamo soltanto ed esclusivamente adventure, anche dinamici, ma non i giochi arcade come è il caso di Aztec Challenge. **Antonio Puricella** di Modena è disperato. Da mesi è fermo alla crepa nel muro nel gioco **Voodoo Castle**. Chi lo può aiutare? **Franco Caracciolo** di Genova, che ha mandato un paio di suggerimenti su **Castle of Terror**, chiede aiuto per risolvere alcuni problemi di **Twin Kingdow Valley**. Chiede come si fa a non farsi uccidere dalle guardie una volta nel castello e come impadronirsi della SILVER KEY. Mi raccomando, non perdete tempo a venire in aiuto a Franco, ricambiando il suo bel gesto.**Diego Montefusco** di Bergamo chiede soccorso per risolvere alcuni passaggi complicati di Zork I. Se ne conoscete la risposta non esitate: Diego è infatti uno dei "suggeritori" di questo mese e vuole sapere come si uccide il ladro che ruba l'uovo incastonato di gioielli, come si oltrepassa il cancello con gli spiriti e a cosa serve la frase "Hello sailor" scritta nel libro nero. Sempre Zork I sta dando dei grattacapi a **Luca Galli**, il quale chiede consiglio su come ritornare nel "living room" per depositare i tesori nella "thophy case", dove trovare le candele e (anche lui) come riprendersi l'uovo incastonato di gioielli rubatogli dal ladro?

E' L'AVVENTURA



CONSIGLI & SUGGERIMENTI

Ringraziamo Alessandro Franzini-Tibaldeo (Inca Curse e The Hobbit), Paolo Allemani (Aztec Tomb) e Diego Montefusco (The Dallas Quest) per il loro prezioso contributo a questa rubrica.

INCA CURSE, 1ª parte

per spegnere il fuoco bisogna usare la coperta magica. Dovete digitare SMOTHER FIRE (soffoca il fuoco); il computer chiederà HOW? e dovrete rispondere USE MAGIC BLANKET (usa la coperta magica). Badate però di avere con voi oltre alla coperta, il fiammifero, altrimenti una volta spento il fuoco resterete al buio e non avrete scampo. Col fiammifero invece potrete accendere la lampada.

INCA CURSE, 2ª parte

Per evitare di farvi soffocare dalla sabbia dovrete, una volta giunti al PORTHOLE (portello), avere con voi alcuni oggetti particolari. Infatti se tentate di scendere nel portello a mani vuote o con gli oggetti sbagliati il computer vi dirà che non avete quelli giusti e vi soffocherà nella sabbia.

Gli oggetti giusti sono: ROPE, LAMP, RING, RED STONE, BLUE STONE. L'anello (Ring) va liberato dalla roccia nel quale è incastro con lo scalpello (CHISEL).

THE HOBBIT

Precisazione molto importante relativa all'attraversamento del fiume nero (vedi VG. 25): se lasciando la corda - THROW ROPE ACROSS - questa non va a cadere sulla barca, non ridigitate immediatamente il comando, prima recuperate la corda scrivendo PULL ROPE altrimenti il computer penserà che volete gettare anche l'altro capo della corda.

AZTEC TOMB.

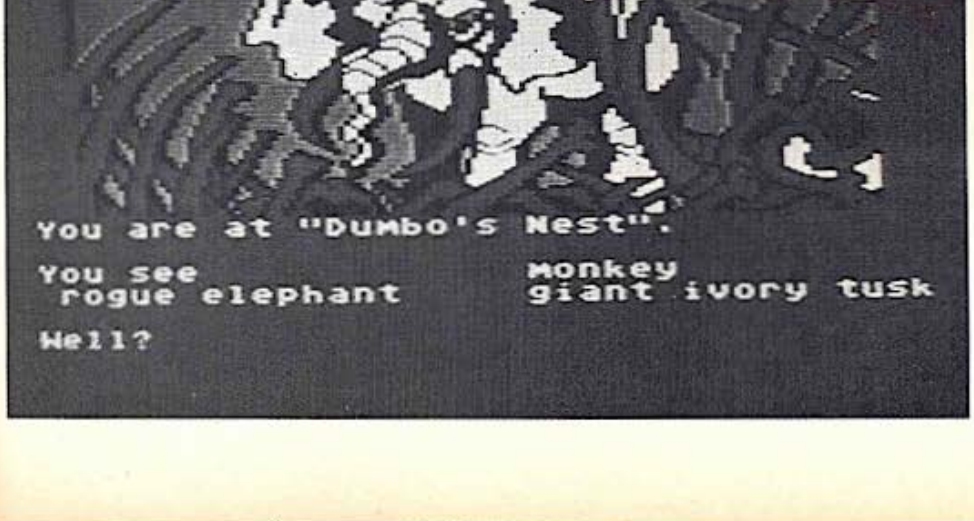
Per prendere la scatola guardata a vista dallo gnomo bisogna offrirgli il mantello: riconoscente, lo gnomo vi darà una scatola all'interno della quale si trova una mappa.

THE DALLAS QUEST

Per uscire dall'emporio si deve dare del tabacco alla scimmia che, muovendo il tappeto, rivelerà le scale. Bisogna poi digitare PULL CURTAIN (tirare la tenda): si troverà la torcia elettronica ei si potranno scendere le scale. Attenzione però che le scale sono fragili e non si può portare con sé più di un oggetto.

PIRATE COVE

L'anello di chiavi necessario per aprire la porta chiusa nel fondo del pozzo e il baule che si trovano sull'isola dei pirati sono nascoste sotto il tappeto nell'appartamento dove comincia il gioco. Per prenderle bisogna prima prendere il tappeto (GET RUG) il quale è inchiodato al pavimento. Per schiodare il tappeto ci vuole il CLAWHAMMER (martello a granchio) che è nella cassetta degli attrezzi situata nella LARGE CAVERN. Attenzione però, non buttatete via i chiodi.



DLIN! DLON! COMUNICATO URGENTE

Le richieste e le offerte d'aiuto pubblicate in questa rubrica soffrono purtroppo dei tempi di preparazione di una rivista oltre che dei tempi di spedizione e consegna delle PPTT, quindi per cercare di accellarare quest'ultimi il più possibile consigliamo di inviare le lettere relative a questa rubrica al seguente indirizzo:

Via Ariberto, 20
20123 MILANO

P.S. Ricordate che le lettere che non si riferiscono a questa rubrica, se inviate al suddetto indirizzo verranno cestinate. Quindi se non volete che ciò succeda continuate a spedirle al solito indirizzo, ovvero Via Rosellini 12, 20124 Milano. O.K.?

P.P.S. Non chiedetevi perché in questo modo si accellereranno i tempo postali. La spiegazione c'è ma non si vede (né si dice).



TANTE CARE BESTIOLE (2)

Allora, avete avuto un mese di tempo per ricopiarvi il listato del programma ANIMALI e per giocarci.
Vi avevo anche avvertito del fatto che gli animali inseriti nel magazzino dati del programma erano assai pochi, e che vi avrei spiegato come fare ad aggiungere altri: eccomi qui.
Infatti oggi vedremo insieme in dettaglio l'inizializzazione, ossia quel segmento di programma che predispone la memoria del computer allo svolgimento del resto: è qui che si impostano le tabelle contenenti i nomi degli animali e, per ogni animale, tutte le caratteristiche che lo indentificano.
Quando avrete capito come funziona l'inizializzazione, quindi come è la struttura del magazzino dati, allora potrete tranquillamente aggiungere altri animali: tanto per esemplificare, inizierò io ad aggiungerne un pò...
1-9) INIZIALIZZAZIONE
Questa parte del programma viene eseguita una volta sola, all'accensione: consiste nell'assegnazione di quei valori che permettono al programma di partire e lavorare.

```
1 CLEAR 2000
2 RESTORE40000:READQC
3 RESTORE50000:READQA
4 DIMAN$(QA),CA(QA,QC)
5 FORJ=1TOQA:READAN$(J)
6 FORK=1TOQC
7 READCA(J,K)
9 NEXTK:NEXTJ
```

Nel nostro caso si va a leggere nel libro dati i valori di QC (quante caratteristiche: il dato si trova alla linea 40000) e di QA (quanti animali: il dato si trova alla linea 50000).
Notate che il comando RESTORE seguito dal numero di linea significa qualcosa come "apri il libro dei dati alla linea specificata": da quel momento il computer andrà a leggere l'uno dopo l'altro i dati a partire da quello trovato alla linea specificata.
I valori di QC e di QA (quante caratteristiche e quanti animali) ci servono a costruire ("dimensionare") due tabelle, nelle quali andremo a sistemare i nomi degli animali e le varie caratteristiche proprie di ciascun animale: la linea 4 vede infatti l'istruzione DIM (che significa proprio dimensionare) seguito dai nomi delle "variabili" che rappresentano le tabelle.
Perché ciò che ho detto non sembri arabo, eccovi qui rappresentata la tabella AN$

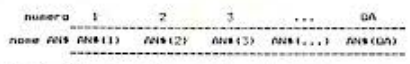


tabella dei nomi degli animali. DIM AN$(QA)



Tabella dei valori delle QC caratteristiche dei QA animali.

Il nome AN$ significa dche ogni casella della tabella conterrà un nome ($ indica ciò): così AN$(3) sarà il nome contenuto nella terza casella della tabella.
Subito dopo l'istruzione DIM le caselle sono vuote, quindi il contenuto di ciascuna casella è nullo.
Ugualmente vi mostro la tabella CA(QA,QC), che è un pò più complicata perché è a due dimensioni: come il famoso gioco della battaglia navale, ogni casella per essere individuata ha bisogno di due indicatori, che segnalano in quale riga e in quale colonna della tabella si trova la casella stessa.
Poiché il nome della tabella QA non è seguito da $, ciò significa che ogni casella è adatta a contenere un valore, anziché un nome. Subito dopo la DIM la tabella è ancora vuota, e quindi ogni casella contiene il valore 0.
La tabella dei nomi dovrà quindi contenere i nomi degli animali, e la tabella dei numeri i codici delle caratteristiche.
Ricapitolando, possiamo dire che dimensionare una tabella significa preparare un casellario in cui possono trovare posto dei valori o dei nomi, in modo che poi si possa ricordare un valore o il nome semplicemente richiamando il nome della tabella e il numero di posizione della casella.
Le tabelle le abbiamo preparate, ma sono vuote! Ora dobbiamo riempirle: per far coiò si leggono i dati successivi nel libro dei dati (ogni READ legge un dato, sistemandolo nella variabile specificata): in questo modo li sistemiamo dunque immediatamente nelle casell edelle due tabelle predisposte: basta far le cose con ordine, e i cicli che abbiamo impostato nelle linee 5-9 sono adatti allo scopo. Prima facciamo "girare" J, che assume tutti i valori da 1 a QA, ossia da 1 a 5: poiché questo J funziona da indice nelle variabili delle tabelle, ecco che ogni volta che scatta il suo valore cambia la casella cui si riferisce.
Ogni volta che J assume un valore, dunque, noi ci troviamo in un casella successiva della tabella AN$, quella dei nomi.
Apro una parentesi per spiegare il funzionamento di questi "giri": per il computer le variabili sono come dei contenitori vuoti, delle scatole, che possono contenere una parola o un valore, non importa quale parola o quale valore. Se io dico che J è uguale a 1, per il computer da quel momento e fino a nuovo ordine J è quale a 1, e tutte le volte che io chiamerò J, il computer mi risponderà 1. Ora se io dico FORJ=1TO5..... NEXT J queste due istruzioni significano: "assegna successivamente a J i valori che vanno da 1 a 5".
Per tutto ciò che accade nel programma

fra il FOR il NEXT J avrà l'ultimo valore assegnato, e arrivato al NEXT cambierà valore tornando ad eseguire tutta la parte di programma fino al NEXT.
Per esempio:

```
100 FOR J= 1 TO 10
110 PRINT J
120 NEXT J
```

stampa sul video una serie di numeri da 1 a 10. Ciò viene ripetuto finché J non ha raggiunto e superato il valore limite: a questo punto il programma passerà oltre al NEXT e proseguirà.
Veniamo ora alla tabella dei valori CA, che è a due dimensioni: abbiamo bisogno allora di attivare un altro "giro" che, man mano che scattano le posizioni di J, faccia passare anche tutte le caselle corrispondenti nella seconda dimensione.
Abbiamo chiamato K la variabile che indica quest'altro "giro", e vedete che allora le caselle dei valori CA assumono tutti gli indici J, e per ogni valore di J assumono man mano tutti gli indici K.
A ogni scatto di J o di K, comunque, l'istruziodne READ va a leggere un nuovo dato, quello successivo a quello letto la volta prima: in questo modo le nostre tabelle si riempiono ordinatamente, casella dopo casella, e noi potremo richiamare ogni dato semplicemente citando i suoi indici.

```
50000 DATA7
50010 DATATROTA,5,3,2,1,2,1,3,5,1,3
50020 DATACANE,1,2,3,4,1,7,4,1,1,7
50030 DATABALENA,1,4,5,1,2,1,2,5,1,1
50040 DATACAPRA,1,3,3,4,3,6,4,2,2,4
50050 DATARANA,4,3,2,8,2,8,3,6,2,4
50060 DATAELEFANTE,1,2,5,4,3,2,2,2,1,5
50070 DATAGALLINA,2,3,2,3,1,1,4,4,1,1
```

Se ci state perdendo la testa riposatevi un attimo guardando le tabelle 1b e 2b che sono le stesse di prima, ma con le caselle riempite dei nomi e dei valori appropriati.

COME SI FA AD AGGIUNGERE NUOVI DATI.
A questo punto non è difficile aggiungere degli altri animali al nostro gioco.
Dovremo innanzitutto riaggiornare il dato scritto alla linea 50000, che descrive il numero di animali presenti nel magazzino dati, e aggiungere in coda ad esso il nome del nuovo animale.

Se per esempio vogliamo aggiungere il leone, ecco che, tanto per cominciare, poniamo alla linea 50000 DATAB, perché il leone è giustappunto l'ottavo animale della nostra lista.
Poi scriviamo la nuova linea 50080:
50080 DATALEONE.

Ora andiamo alla seconda caratteristica (linea 40012: CARATTERE) e scegliamo la possibilità che ci sembra più somigliante. Se essa è "feroce" avete scelto la possibilità n. 5; e quindi la 50080 diventa
50080 DATALEONE, 1, 2.

```
40006 DATA10
40005 '
40011 DATA FAMIGLIA,7,mammiferi,uccelli,rettili,anfibi,pesci,insetti,altro
40012 DATA CARATTERE,5,giocherellone,mite,timido,pericoloso,feroce
40013 DATA DIMENSIONI,5,piccolissimo,piccolo,medio,grande,grandissimo
40014 DATACAMMINA SU QUANTE ZAMPE,10,nuota,striscia,bipede,quadrupede,vola,esapo
do,vola e nuota,cammina e nuota,octopodo,molte
40015 DATADOMESTICITA',3,si,no,addomesticabile
40016 DATACARATTERISTICA FISICA SALIENTE,9,nessuna,naso lungo,collo lungo,gambe
lunghe,coda lunga,corna,pelliccia folta,velenoso,lingua prensile
40017 DATAUTILITA' PER L'UOMO,5,nessuna,poca,commestibile,molto utile,dannoso
40018 DATASI CIBA PREVALENTEMENTE DI,6,carne,vegetali,avanzi,onnivoro,cibo acqua
tico,insetti
40019 DATAVIVE SOPRATTUTTO,2,di giorno,di notte
40020 DATAPRESTAZIONI NOTEVOLI,9,nessuna,voracità,velocità,salti lunghi,forza,re
sistenza alla sete/fame,olfatto fine,vista acuta,voce
```

Ora andiamo a vedere la prima caratteristica (linea 40011: FAMIGLIA): quella giusta è "mammiferi", ossia la possibilità n. 1 e allora scriviamo:
50080 DATA LEONE, 1
Poi dovremo badare bene a compilare tutte le caratteristiche di ciascun animale aggiunto: e le caratteristiche le troviamo dal magazzino dati che va dalla linea 40000 alla linea 40020.

E così via fino ad avere scritto tutte le 10 caratteristiche del leone.
Buon divertimento, e... vedrete che siete più bravi voi del compute!

Tanti roar... dal vostro Bitbit.


Dalla grande edicola Jackson
strumenti MUSICALI
Il mondo delle 7 note in versione...elettronica. Con test strumentali, novità e analisi del mercato, servizi speciali.
10 numeri all'anno: L. 3.000 a numero
Abbonamento: solo L. 24.000
Quando l'informazione fa testo


Dalla grande edicola Jackson
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
Quando l'informazione fa testo


Dalla grande edicola Jackson
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
Quando l'informazione fa testo


Dalla grande edicola Jackson
Bit
La prima rivista europea di personal computer, software e accessori. Con test, novità, analisi del mercato...
11 numeri all'anno: L. 5.000 a numero
Abbonamento: solo L. 43.000
Quando l'informazione fa testo

DI FRONTE AL COMPUTER

VideoGiochi & Computer pubblica i programmi dei lettori inviati su cassetta o su disco, soltanto se sono accompagnati da un breve scritto che spieghi finalità del programma e contenga un accurato commento al listato.

'LE 4 OPERAZIONI'

Prova a sviluppare la tua capacità di fare i calcoli con questo gioco matematico.

C64 Questo programma è un gioco matematico che può sembrare a prima vista piuttosto semplice, in realtà non lo è affatto. oggi per fare i calcoli anche più semplici, siamo tutti abituati ad adoperare, macchinette calcolatrici o persino computers; sta quasi diventando difficile svolgere dei calcoli con il semplice aiuto della nostra mente.
Questo gioco insegna ad usare le quattro operazioni elementari: SOMMA, SOTTRAZIONE, MOLTIPLICAZIONE e DIVISIONE, basandoci solo sul calcolo mentale. Lo scopo del gioco consiste nel raggiungere un numero detto NUMERO CHIAVE partendo da un altro numero detto NUMERO DI PARTENZA. È obbligatorio adoperare le 4 operazioni, nell'ordine desiderato, ma solamente per una volta usufruendo, a scelta, di quattro numeri tra sedici dati a disposizione dal computer.
Ad esempio: se il NUMERO DI PARTENZA è 6040, e il NUMERO CHIAVE è 5286; avendo a disposizione i numeri 3 - 2 - 7 - 9 - 8 - 5 - 4 - 3 - 8 - 1 - 2 - 3 - 4 - 9 - 2 - 3 che saranno disposti in un quadrato, si dovrà dividere 6040 per 8, il risultato andrà moltiplicato per 7, poi si dovrà sommare 5 e sottrarre 4, ottenendo in tal modo 5286 che è il NUMERO CHIAVE.
È importante ricordare che le quattro operazioni devono essere eseguite tutte ed una volta solamente.

Come funziona il programma

Il programma sfrutta la funzione RND(X) che permette di ottenere dal C-64 dei numeri casuali. La formula usata è:

N=INT((RND(1)*Y)+X)

che genera un numero casuale compreso tra X e Y. Infatti vengono scelti casualmente il NUMERO CHIAVE e anche i sedici numeri che vengono messi a disposizione per fare le operazioni. In seguito il programma si calcola il NUMERO DI PARTENZA sommando, sottraendo, dividendo e moltiplicando il NUMERO CHIAVE per 4 numeri, scelti sempre casualmente tra i sedici numeri scelti prima. È di una certa importanza anche l'uso di una variabile a indice, che risolve il problema sia della scelta casuale dei sedici numeri, che dei quattro numeri da adoperare per ottenere il NUMERO DI PARTENZA. Infatti ciò permette di usare un loop (ciclo FOR... NEXT) per la generazione casuale dei numeri, distribuendoli automaticamente in questa matrice divisa in sedici parti. Inoltre dà la possibilità di scegliere quattro tra questi, usando come indici quattro numeri, scelti a loro volta in modo casuale.

Descrizione linee del listato

110- manda alle linee

1510-1820 che formano la testata.
120 - cambia il colore dello schermo.
130-230 - formano il quadrato dove vengono inseriti i numeri.
240-410 - calcolano tutti i numeri casuali.
250 - genera casualmente il NUMERO CHIAVE e lo mette nella variabile A.
260 - dimensiona le matrici necessarie.
270-290 - loop, sceglie i sedici numeri casualmente e li mette nelle variabili a indice.
300 - calcola casualmente il numero che serve da indice per la somma.
310 - calcola casualmente il numero che serve da indice per la sottrazidone.
320 - controlla che i numeri indice per somma e sottrazione siano diversi.
330 - calcola casualmente il numero che serve da indice per la divisione.
340 - controlla che l'indice della divisione sia differente da i due scelti precedentemente.
350 - calcola casualmente il numero che serve da indice per la moltiplicazione.
360 - controlla che l'indice della moltiplicazione sia diverso dai precedenti.
370-400 - calcola il NUMERO DI PARTENZA.
420-570 - scrivono sullo schermo il NUMERO CHIAVE, il NUMERO DI PARTENZA e distribuiscono i numeri nel quadrato.
580-670 - chiedono quale sia l'operazione che si vuole usare e mandano alla routine necessaria per usarla.
680-780 routine per la somma. Controlla che non sia già stata usata, manda alla routine per la richiesta del numero che si vuole adoperare, dopodiché svolge l'operazione.

```
10 REM ********************
20 REM * "LE 4 OPERAZIONI" *
30 REM *        DI         *
40 REM *  GIUSEPPE LONGO   *
50 REM *      MILANO       *
60 REM *-------------------*
70 REM * VIDEOGAME PER     *
80 REM *  COMMODORE 64     *
90 REM *SCRITTO IL 7/6/85 *
100 REM ********************
110 GOSUB 1510
120 POKE 53280,4:POKE 53281,4
130 REM QUADRATO
140 PRINT"█████████████                    "
150 PRINT"████████████ LE 4 OPERAZIONI "
160 PRINT"████████████                  "
170 PRINTTAB(13)"█_____________ "
180 FORF=1TO4
190 PRINTTAB(13)"|  |  |  |  |                 "
200 PRINTTAB(13)"|  |  |  |  |                 "
210 PRINTTAB(13)"L__|__|__|__|                 "
220 NEXT F
230 PRINT"█-----------------------------------------"
240 REM CALCOLO NUMERI
250 A=INT((RND(1)*10000)+1000)
260 DIMB(20):DIMB$(20)
270 FOR I=1TO 16
280 B(I)=INT((RND(1)*9)+1)
290 NEXTI
300 AD=INT((RND(1)*16)+1)
310 SO=INT((RND(1)*16)+1)
320 IF SO=AD THEN 310
330 DI=INT((RND(1)*16)+1)
340 IF DI=AD OR DI=SO THEN 330
350 MO=INT((RND(1)*16)+1)
360 IF MO=AD OR MO=SO OR MO=DI THEN 350
370 C=A+B(AD)
380 C=C-B(SO)
390 C=C/B(DI)
400 C=C*B(MO)
410 X=C
420 REM VIDEO
430 PRINT"████NUMERO"
440 PRINT"CHIAVE"
450 PRINT"██"A"█ "
460 FORK=1TO16
470 B$(K)=RIGHT$(STR$(B(K)),1)
480 NEXTK
490 PRINT"█████"TAB(14)B$(1)"██"B$(2)"██"B$(3)"██"B$(4)
500 PRINT"████████"TAB(14)B$(5)"██"B$(6)"██"B$(7)"██"B$(8)
510 PRINT"███████████"TAB(14)B$(9)"██"B$(10)"██"B$(11)"██"B$(12)
520 PRINT"██████████████"TAB(14)B$(13)"██"B$(14)"██"B$(15)"██"B$(16)
530 PRINT"█████ NUMERO DI PARTENZA:"C"█ "
540 PRINT"█████ RISULTATO:"
550 PRINT"█████"TAB(28)"OPERAZIONI"
560 PRINTTAB(28)" DA USARE:"
570 PRINTTAB(28)"██  + - / *"
580 REM GIOCO
590 IF R=4 THEN GOTO 1250
600 S$="████████████████████"
610 PRINTS$"█ QUALE OPERAZIONE VUOI USARE ? █     "
620 GETA$:IFA$=""THEN620
630 IF A$="+"THEN680
640 IF A$="-"THEN790
650 IF A$="/"THEN900
660 IF A$="*"THEN1010
670 GOTO620
680 REM SOMMA
690 IF J(1)=1 THEN 710
700 GOTO720
710 PRINTS$TAB(31)"█USATA":FORT=1TO300:NEXTT:PRINTS$TAB(31)"█     ":GOTO620
720 PRINTS$TAB(31)"+":J(1)=1:OP$(R)="+":FORT=1TO300:NEXTT
730 PRINT"█████████"TAB(30)" "
740 GOSUB 1120
750 C=C+VAL(K$(R)):R=R+1
760 PRINTS$"██"TAB(12)C"          "
770 FORT=1TO350:NEXTT
780 GOTO 580
790 REM SOTTRAZIONE
800 IF J(2)=1 THEN 820
810 GOTO830
```

```
820 PRINTS$TAB(31)"■SOMMA":FORT=1TO300:NEXTT:PRINTS$TAB(31)"■      ":GOTO620
830 PRINTS$TAB(31)"-":J(2)=1:OP$(R)="-":FORT=1TO300:NEXTT
840 PRINT"■■■■■■■■■"TAB(32)" "
850 GOSUB 1120
860 C=C-VAL(K$(R)):R=R+1
870 PRINTS$"■■"TAB(12)C"          "
880 FORT=1TO350:NEXTT
890 GOTO 580
900 REM DIVISIONE
910 IF J(3)=1 THEN 930
920 GOTO940
930 PRINTS$TAB(31)"■SOMMA":FORT=1TO300:NEXTT:PRINTS$TAB(31)"■      ":GOTO620
940 PRINTS$TAB(31)"/":J(3)=1:OP$(R)="/":FORT=1TO300:NEXTT
950 PRINT"■■■■■■■■■"TAB(34)" "
960 GOSUB 1120
970 C=C/VAL(K$(R)):R=R+1
980 PRINTS$"■■"TAB(12)C"          "
990 FORT=1TO350:NEXTT
1000 GOTO 580
1010 REM MOLTIPLICAZIONE
1020 IF J(4)=1 THEN 1040
1030 GOTO1050
1040 PRINTS$TAB(31)"■SOMMA":FORT=1TO300:NEXTT:PRINTS$TAB(31)"■      ":GOTO620
1050 PRINTS$TAB(31)"*":J(4)=1:OP$(R)="*":FORT=1TO300:NEXTT
1060 PRINT"■■■■■■■■■"TAB(36)" "
1070 GOSUB 1120
1080 C=C*VAL(K$(R)):R=R+1
1090 PRINTS$"■■"TAB(12)C"          "
1100 FORT=1TO350:NEXTT
1110 GOTO 580
1120 PRINTS$"■ QUALE NUMERO VUOI USARE ? ■■          "
1130 GET#8:IFA$=""THEN1130
1140 IFA$="■"THEN1130
1150 FORY=1TO16
1160 IFB$(Y)=A$THENK$(R)=B$(Y):B$(Y)="■":GOTO1190
1170 NEXTY
1180 PRINTS$TAB(27)"■NON C'E'":FORT=1TO300:NEXTT:GOTO1120
1190 PRINTS$TAB(27)K$(R)"          "
1200 PRINT"■■■■■■■■■"TAB(14)B$(1)"■■"B$(2)"■■"B$(3)"■■"B$(4)
1210 PRINT"■■■■■■■■■■"TAB(14)B$(5)"■■"B$(6)"■■"B$(7)"■■"B$(8)
1220 PRINT"■■■■■■■■■■■■"TAB(14)B$(9)"■■"B$(10)"■■"B$(11)"■■"B$(12)
1230 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■"TAB(14)B$(13)"■■"B$(14)"■■"B$(15)"■■"B$(16)
1240 FORT=1TO400:NEXTT:RETURN
1250 REM FINE GIOCO
1260 D=A-C:P=D:IFD<0THEN P=-D
1270 PRINTS$"■        PREMI UN TASTO          "
1280 GET#8:IFA$=""THEN1280
1290 PRINT"■"
1300 PRINT"■ IL NUMERO CHIAVE ERA      :"A
1310 PRINT"■ IL NUMERO DI PARTENZA ERA:"X
1320 PRINT"■ IL RISULTATO OTTENUTO     :"C
1330 PRINT"■                  DIFFERENZA:"P
1340 PRINT"■":IF D=0 THEN1390
1350 IF D>=-1 AND D<=1 THEN 1420
1360 IF D>=-5 AND D<=5 THEN 1440
1370 IF D>=-10 AND D<=10 THEN 1460
1380 GOTO 1480
1390 PRINT"■■   I MIEI COMPLIMENTI SEI     "
1400 PRINT"    STATO BRAVISSIMO !!!"
1410 GOTO 1840
1420 PRINT"■■ BRAVO !!! CI SEI ARRIVATO VICINISSIMO "
1430 GOTO 1840
1440 PRINT"■■ BRAVO MA NON TROPPO !!! "
1450 GOTO 1840
1460 PRINT"■■ INSOMMA!NON SEI MOLTO CAPACE!"
1470 GOTO 1840
1480 PRINT"■■ IMBRANATO!!NON SAI NEMMENO CONTARE
1490 PRINT"■        FA 2 + 2 !!!!!"
1500 GOTO 1840
1510 REM TESTATA
1520 POKE53280,9:POKE53281,9
1530 PRINT"■■                ■    ■■■■
1540 PRINT"                  ■    ■
1550 PRINT"                  ■    ■■■
1560 PRINT"                  ■    ■
1570 PRINT"                  ■■■■  ■■■■
1580 PRINT"■■                     ■■■
1590 PRINT"                    ■ ■
1600 PRINT"                   ■  ■
1610 PRINT"                  ■   ■
1620 PRINT"                  ■■■■■■■■
1630 PRINT"                      ■
```

BATTAGLIA NAVALE

Se il gioco seguente fosse implementato su un normale computer, non avrebbe mai avuto successo. Essendo stato invece creato per il SC-3000, con la sua straordinaria grafica e dinamicità, non finirà mai di annoiarvi, e varrà davvero la pena di spendere un'oretta del vostro tempo a digitare il pur lungo listato.

```
1640 PRINT"■■                                    ■"
1650 PRINT"■  ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■ ■■■ ■ ■ ■"
1660 PRINT"  ■ ■ ■ ■ ■ ■   ■ ■ ■ ■   ■ ■ ■ ■ ■ ■"
1670 PRINT"  ■ ■ ■■■ ■■■ ■■  ■■■  ■  ■ ■ ■ ■ ■ ■"
1680 PRINT"  ■ ■ ■   ■   ■ ■ ■ ■ ■   ■ ■ ■ ■ ■ ■"
1690 PRINT"  ■■■ ■   ■■■ ■ ■ ■ ■ ■■■ ■ ■■■ ■ ■ ■"
1700 PRINT"■■                          PREMI UN TASTO "
1710 GETA$:IFA$=""THEN1710
1720 PRINT"■":PRINTTAB(10)"■■ INFORMAZIONI"
1730 PRINT"■■CERCA DI RAGGIUNGERE ■■ IL NUMERO
CHIAVE■■"
1740 PRINT"■INIZIANDO DAL ■■ NUMERO DI PARTENZA■■
DATO"
1750 PRINT"■USARE OBBLIGATORIAMENTE LE 4 OPERAZIONI
1760 PRINT"■  ■     SOMMA (+)   SOTTRAZIONE (-)   "
1770 PRINT"■  ■  DIVISIONE (/) MOLTIPLICAZIONE (*)"
1780 PRINT"■NELL'ORDINE CHE VUOI , USUFRUENDO DEI "
1790 PRINT"■NUMERI ALL' INTERNO DEL QUADRATO."
1800 PRINT"■■■■ PREMI UN TASTO"
1810 GETA$:IFA$=""THEN1810
1820 RETURN
1830 REM FINE
1840 PRINT"■■ VUOI VEDERE LA SOLUZIONE ESATTA(S/N)?"
1850 GETA$:IFA$=""THEN1850.
1860 IF A$="S"THEN1890
1870 IF A$="N"THEN2010
1880 GOTO1850
1890 PRINT"■■■■ NUMERO DI PARTENZA:";X
1900 R(1)=X/B(MO)
1910 PRINT"■■          DIVIDO PER:";B(MO);"=";R(1)
1920 R(2)=R(1)*B(DI)
1930 PRINT"■■      MOLTIPLICO PER:";B(DI);"=";R(2)
1940 R(3)=R(2)+B(SO)
1950 PRINT"■■                SOMMO:";B(SO);"=";R(3)
1960 R(4)=R(3)-B(MO)
1970 PRINT"■■           SOTTRAGGO:";B(MO);"=";R(4)
1980 PRINT"■■       NUMERO CHIAVE:";A
1990 PRINT"■■■■                        PREMI UN TASTO "
2000 GETA$:IFA$=""THEN2000
2010 PRINT"■■■ GIOCHI ANCORA (S/N)?"
2020 GETA$:IFA$=""THEN2020
2030 IF A$="S"THEN CLR:GOTO120
2040 IF A$="N"THEN 2060
2050 GOTO2020
2060 END
READY.
```

790-890 - routine per la sottrazione. Controlla che non sia già stata usata, manda alla routine per la richiesta del numero che si vuole adoperare, dopodiché l'operazione.
900-1000 routine per la divisione. Controlla che non sia già stata usata, manda alla routine per la richiesta del numero che si vuole adoperare, dopodiché svolge l'operazione.
1010-1110 - routine per la moltiplicazione. Controlla che non sia già stata usata, manda alla routine per la richiesta del numero che si vuole adoperare, dopodiché svolge l'operazione
1120-1240 - routine per la richiesta del numero che si vuole usare. Controlla che ci sia nel quadrato, se non c'è manda un messaggio, se c'è lo cancella dal quadrato; dopodiché manda alla routine da dove è stata attivata.
1250-1500 - routine di fine gioco. Fa vedere la differenza tra il NUMERO CHIAVE e il risultato ottenuto, dà un messaggio, e manda alla routine di fine.
1510-1820 - routine per la Testata.
1820-2060 - routine di fine. Fa vedere la soluzione, ferma il programma se non si vuole più giocare.

Giuseppe Longo

SEGA SC 3000

Entrando nel vivo del gioco, dopo aver dato il RUN e ascoltato il susseguente, brano musicale, si nota subito la precisione e la versatilità della grafica, che grazie ai numerosi patters contenuti nel listato, crea uno scenario davvero fantastico: in alto a destra la mappa segnacolpi, suddivisa in coordinate, sotto di essa il vostro punteggio e quello più alto raggiunto nella sessione del gioco. Di fianco il piano tridimensionale con la flotta da distruggere e, sopra, la sezione destinata agli input delle coordinate.
Nella mappa laterale appariranno: il numero dei proiettili rimanenti, e la visione dei colpi andati a vuoto o a segno - in colore blu o rosso.
Scopo del gioco, è quello di liberare il mare dalle navi nemiche, immettendo i valori delle coordinate in cui credete si trovi la nave da distruggere.
2 piccoli particolari caratterizzano il gioco: il primo è la visione 3D relativa al volo del proiettile, il secondo è lo scoppio del proiettile quando entra a contatto con l'acqua o con una nave. La difficoltà aumenta col passaggio ai livelli sucessivi, per esempio lo spostamento delle navi mentre sparate così da rendere quasi impossibile il colpo sicuro.
Il programma funziona con la memoria base
È tutto per questa interessante versione di battaglia navale grafica per il vostro sempre più amico SC-3000.

Commento al listato

10-100 Rem
110 Definizione del carattere per la presentazione, assegnazione del colore pagina testo, pulizia schermo
120-170 videata principale

```
10 REM **********************
20 REM *                    *
30 REM *   SEA-BATTLE-GAME  *
40 REM *                    *
50 REM * ADAPTED BY RINOSOFT *
60 REM *                    *
70 REM *   COPYRIGHT  1984  *
80 REM *                    *
90 REM **********************
100 REM
110 PATTERNC#229,"7F7F7F7F7F7F7F00":CL
S:COLOR7,4
120 CURSOR13,2: PRINT"

130 CURSOR13,7:PRINT"
140 CURSOR5,10:PRINT"
150 CURSOR5,12:PRINT"
        "
160 CURSOR5,17:PRINT"

        "
170 CURSOR 0,20:PRINT"
              BRAGANTI & RINOSOFT PR
ESENT SEA-BATTLE
180 GOSUB 2200
190 CLS:PRINTTAB(14);"SEA-BATTLE"
200 CURSOR 0,8:PRINT"  Durante la seco
nda guerra mondiale    siete addetto a
l cannone principale  della nave ammir
aglia durante un duro  scontro con la
flotta giapponese..  Riuscirete a dist
uggerla completamentecon i pochi colpi
 che avete a disposi-zione?
210 CURSOR 0,22:PRINT"(Premi un tasto
dopo almeno 15 sec.)"
220 DIM AD(4,9),SH(14)
230 SCREEN 2,1:HI=0
240 COLOR 15,1,,1:CLS
250 GOSUB 1340
260 CURSOR 190,100:PRINT"HI-SCORE"
270 CURSOR 230,110:PRINTHI
280 CURSOR 190,130:PRINT"   SCORE"
290 CURSOR 230,140:PRINTSC
300 FOR X=152 TO 232 STEP 8
310 LINE(X,0)-(X,80),11:NEXT X
320 FOR Y=0  TO 80 STEP 8
330 LINE(152,Y)-(232,Y),11:NEXTY
340 FOR X=152 TO 224 STEP 8
350 CURSORX+2,85:PRINTCHR$((X-152)/8+6
5):NEXT X
360 FOR Y=0 TO 72 STEP 8
370 CURSOR235,Y:PRINT9-(Y/8):NEXT Y
380 LINE (50,90)-(150,90),1
390 LINE -(200,190),1
400 LINE -(0,190),1
410 LINE -(50,90),1
420 PAINT(100,189),7
430 COLOR 15,1
440 PATTERN S#0,"0F1F3F7FFFFFFFFF"
450 PATTERN S#1,"FFFFFFFF7F3F1F0F"
460 PATTERN S#2,"F0F8FCFEFFFFFFFF"
470 PATTERN S#3,"FFFFFFFFFEFCF8F0"
480 PATTERN S#4,"0000030F1F3F3F7F"
490 PATTERN S#5,"7F7F7F3F3F1F0F03"
500 PATTERN S#6,"0000C0F0F8FCFCFE"
510 PATTERN S#7,"FEFEFEFCFCF8F0C0"
520 PATTERN S#8,"0000000001070F1F"
530 PATTERN S#9,"1F3F3F1F1F0F0701"
540 PATTERN S#10,"0000000080E0F0F8"
550 PATTERN S#11,"F8FCFCF8F8F0E080"
560 PATTERN S#12,"0000000000000000"
570 PATTERN S#13,"0000010307070301"
580 PATTERN S#14,"0000000000000000"
590 PATTERN S#15,"000080C0E0E0C080"
600 PATTERN S#16,"0000000000000000"
610 PATTERN S#17,"0000000000000101"
620 PATTERN S#18,"0000000000000000"
630 PATTERN S#19,"0000000000008080"
640 PATTERN S#24,"00000307FF7F3F1F"
650 PATTERN S#25,"0000000000000000"
660 PATTERN S#26,"E0E0F0F0FFFFFCF8"
670 PATTERN S#27,"0000000000000000"
680 PATTERN S#28,"0000000000000000"
690 PATTERN S#29,"0004100508240201"
700 PATTERN S#30,"0000000000000000"
710 PATTERN S#31,"0010501820408C0"
720 PATTERN S#32,"400630125859FB78"
730 PATTERN S#33,"FF7DF5773F1F0F07"
740 PATTERN S#34,"0170062C65277EFC"
750 PATTERN S#35,"F0F7DEBCFEF0E0C0"
760 PATTERN S#36,"6688001030040C18"
770 PATTERN S#37,"0006020100030101"
780 PATTERN S#38,"0E4161081C103810"
790 PATTERN S#39,"02310060C0E0C080"
800 PATTERN S#40,"0000020500608003"
810 PATTERN S#41,"0200200000400C03"
820 PATTERN S#42,"0000000C02020000"
830 PATTERN S#43,"0002010030120000"
840 PATTERN S#44,"0000000000000000"
850 PATTERN S#45,"0718418C9046204D"
860 PATTERN S#46,"0000000000000000"
870 PATTERN S#47,"0040108840840E0"
880 IF INKEY$<>"" THEN BEEP:GOTO900
890 GOTO 880
900 SCREEN2,2:MAG1:GOSUB 1670
910 GOSUB 1140:REM Key Input
920 GOSUB 1750:GOSUB 1670
930 TA=TA-1:GOSUB 1610
940 X=84:RESTORE 1070
950 K=KX:IFKX<5 THEN K=9-K
960 DX=SGN(KX-4.5)*AD(K-5,KY)
970 DY=DY(KY)-131:FOR TH=0T
```

```
980 SOUND1,1300-ABS(TH-15)*40,15
990 X=X+DX:Y=Y+DY:IF Y<0THEN Y=0
1000 SPRITE 0,(X+8,Y+16),4*INT(TH/6),1
5
1010 NEXT TH:SOUND0:GOSUB 1820
1020 E=0:FORI=0TO4
1030 IF SH(I)<0 THEN E=E+1
1040 NEXT I:IF E=5 THENGOSUB 1520:S1=S
1*2:GOSUB 1670:TA=TA+5
1050 IF TA=0 THEN 1940
1060 GOTO 910
1070 DATA 113,103,93,83,74
1080 DATA 65,57,49,42,36
1090 DATA 31,26,23,20,18
1100 DATA 18,18,19,21,25
1110 DATA 29,34,40,46,54
1120 DATA 62,70,79,89,98
1130 GOSUB2030:RETURN
1140 BLINE (30,12)-(140,41),,BF
1150 CURSOR 30,12:PRINT"DIREZIONE X(A~
J)?";
1160 GOSUB 1320
1170 K=ASC(A$):IFK>64ANDK<75THEN1190
1180 GOTO 1160
1190 KX=K-65:PRINTA$:BEEP
1200 CURSOR 30,20:PRINT"DISTANZA Y(0~9
)?";
1210 GOSUB 1320
1220 K=ASC(A$):IFK>47ANDK<58THEN1240
1230 GOTO 1210
1240 KY=K-48:PRINTKY:BEEP
1250 CURSOR 30,33:PRINT"BENE COSI'?(So
rN)";
1260 GOSUB 1320
1270 IFA$<>"N"ANDA$<>"S"THEN1260
1280 PRINTA$:IF A$="N"THEN 1300
1290 BEEP:BEEP:RETURN
1300 BEEP2:BLINE (30,12)-(140,41),,BF
1310 GOTO 1140
1320 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1320
1330 RETURN
1340 RESTORE 1380
1350 FORI=0 TO 9:READ DA
1360 DY(I)=DA
1370 NEXT I
1380 DATA 180,155,142,133,124,118
1390 DATA 111,105,98,94
1400 RESTORE 1450
1410 FORI=0TO4:FORJ=9TO0STEP-1
1420 READ AD(I,J)
1430 NEXT J,I
1440 TA=10:SC=0:S1=20
1450 DATA 5,5,5,6,6,6,7,7,8,8
1460 DATA 15,16,17,17,18,19,20,22,23,2
5
1470 DATA 25,26,28,29,30,32,34,36,39,4
2
1480 DATA 35,37,39,40,43,45,48,51,55,5
9
1490 DATA 45,47,49,52,54,58,61,65,70,7
5
1500 PATTERN C#92,"10103838383838FC"
1510 D(0)=0:D(1)=10:D(2)=-10:D(3)=1:D(
4)=-1
1520 FOR I=0TO4
1530 K=10*RND(1)+INT(10*RND(1))*10
1540 SH(I)=INT(K)
1550 NEXT I
1560 FOR I=0TO3
1570 FOR J=I+1TO4
1580 IF SH(I)=SH(J) THEN 1590
1590 NEXT J,I
1600 RETURN
1610 BLINE(20,55)-(130,63),,BF
1620 IF TA=0 THEN RETURN
1630 CURSOR 30,55
1640 FOR I=1TOTA
1650 PRINT"\";:NEXT I
1660 RETURN
1670 FOR I=0TO4:IF SH(I)<0 THEN 1730
1680 SX=SH(I)MOD10:K=SX
1690 IF SX<5 THEN K=9-K
1700 SY=INT(SH(I)/10)
1710 X=SGN(SX-4.5)*AD(K-5,SY)+92
1720 BEEP:SPRITE I+1,(X,DY(SY)-10),24,
4
1730 NEXT I
1740 RETURN
1750 FOR I=0TO4:IF SH(I)<0 THEN 1810
1760 R=INT(5*RND(1)):K=D(R)+SH(I)
1770 IF K<10ORK>99 THEN 1760
1780 IF SH(I)MOD10=0ANDR=4THEN 1760
1790 IF SH(I)MOD10=9ANDR=3THEN 1760
1800 SH(I)=K
1810 NEXT I:RETURN
1820 C=15:A=KY*10+KX
1830 X1=KX*8+152:Y1=72-KY*8
1840 LINE(X1,Y1)-(X1+7,Y1+7),7,BF
1850 FOR I=0TO4:IF A=SH(I) THEN 1880
1860 NEXT I:GOSUB 1130
1870 COLOR15,1:RETURN
1880 C=8:SC=SC+S1
1890 BLINE(190,140)-(255,150),,BF
1900 LINE(X1,Y1)-(X1+7,Y1+7),8,BF
1910 SH(I)=-10:SPRITE I+1,(0,0),24,0
1920 CURSOR 220,140:PRINTSC
1930 COLOR15,1:GOTO 1860
1940 FORI=1TO5:SPRITEI,(0,191),24,0
1950 NEXT I
```

```
1960 BLINE(50,100)-(150,150),,BF
1970 CURSOR 68,110:PRINT"TRY AGAIN ?"
1980 CURSOR 82,130:PRINT"S or N"
1990 GOSUB 1320
2000 IFSC>HI THEN HI=SC
2010 IF A$="S" THEN BEEP:BEEP:GOTO240
2020 SCREEN1,2:CURSOR2,11:PRINT"ARRIVE
DERCI ALLA PROSSIMA VOLTA!!":SCREEN1,1
:CURSOR0,22:END
2030 SOUND 4,0,12
2040 FOR K=28 TO 44 STEP 4
2050 SPRITE 0,(X+8,Y+16),K,C
2060 FOR Z=0 TO 70:NEXT Z
2070 NEXT K
2080 FOR K=12TO0STEP-.5
2090 SOUND4,0,K:NEXT K:SOUND0
2100 SPRITE 0,(X,191),20,0:RETURN
2110 DATA 262,392,1047,262,392,1047,26
2,392,1319,262,392,1397,262,392,1568,2
62,392,1397,262,392,1319,262,392,1047,
262,392,392
2120 DATA 262,392,1047,262,392,1319,26
2,392,1397,262,392,1568,262,392,1397,2
62,392,1319,262,392,1047
2130 DATA 220,330,880,220,330,880,220,
330,1047,220,330,1175,220,330,1319,220
,330,1175,220,330,1047,220,330,880,220
,330,330
2140 DATA 220,330,880,220,330,1047,220
,330,1319,220,330,1175,220,330,1175,22
0,330,1047,220,330,1047
2150 DATA 175,262,698,175,262,698,175,
262,880,175,262,932,175,262,1047,175,2
62,932,175,262,880,175,262,698,175,262
,175
2160 DATA 175,262,698,175,262,880,175,
262,932,175,262,1047,175,262,932,175,2
62,880,175,262,698
2170 DATA 196,294,784,196,294,784,196,
294,988,196,294,1047,196,294,1175,196,
294,1047,196,294,988,196,294,784,196,2
94,196
2180 DATA 196,294,784,196,294,988,196,
294,1175,196,294,1047,196,294,1047,196
,294,988,196,294,988
2190 DATA 999,999,999
2200 RESTORE 2110
2210 READ S1,S2,S3
2220 IF S1=999 THEN 2250
2230 SOUND 1,S1,12:SOUND2,S2,12:SOUND3
,S3,15
2240 FOR Z=0TO05:NEXTZ:SOUND0:GOTO2210

2250 SOUND1,131,12:SOUND2,330,13:SOUND
3,784,15
2260 FOR Z=0TO150:NEXTZ:SOUND0:RETURN
```

180 chiamata della subroutine musicale
190-210 pulizia dello schermo, istruzioni del gioco
220 dichiara le matrici relative al numero di navi
230 passaggio allo schermo grafico, azzeramento punteggio massimo
240 assegnazione del colore allo schermo grafico, azzeramento punteggio massimo
250 chimata della subroutine per il posizionamento delle navi
260-290 visualizzazione del punteggio e punteggio massimo
300-370 preparazione della griglia segnacolpi
380-430 disegno del piano di battaglia, assegnazione del colore per i testi
440-710 definizione sprite della palla di cannone
720-750 definizione sprite delle esplosioni
760-870 definizione sprite delle navi
880-890 ciclo inkey per iniziare il gioco
990-940 passaggio allo schermo grafico, assegnazione tramite l'istruzione Mag della grandezza degli sprite, chiamata subroutine posizionamento navi e inserimento delle coordinate di tiro
950-1010 calcolo coordinate proiettile, suono relativo alla parabola e visualizzazione dello stesso
1020-1060 controllo per il movimento casuale delle navi, salto alla richiesta delle coordinate
1070-1120 DATA relativi alla posizione delle navi
1130 chiamata della subroutine per la visualizzazione delle navi
1140-1190 richiesta della direzione orizzontale di tiro; controllo dell'input da tastiera tramite la funzine ASC; conferma sonora, e stampa del carattere premuto
1200-1240 richiesta della direzione verticale di tiro e tramite la funzione ASC controllo del tasto premuto, conferma sonora, e stampa del carattere premuto
1250-1330 richiesta di conferma, se no' torna indietro
1340-1490 DATA relativi alla posizione iniziale delle navi
1500 definizione del carattere realtivo al bossolo di cannone
1510-1600 generatore casuale per il movimento delle navi
1610-1660 visualizza il numero di colpi ancora a disposizione
1670-1740 routine per il movimento casuale delle navi tramite le linee
1510-1600 generatore casuale per il movimento delle navi
1750-1810 routine per la scelta delle navi da muovere
1820-1950 ad ogni colpo, viene segnato tramite l'istruzione linee bf, il punto sulla mappa dove la nave è stata colpita o no
1960-2020 richiesta della ripetizione del gioco, e azzeramento punteggio massimo
2030-2260 routine del brano musicale iniziale

Braganti Diego

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



NIM

Il Nim è un classico gioco a due in cui degli oggetti (nel nostro caso dei fiammiferi) sono disposti in numero diverso su varie righe. I giocatori a turno, devono togliere almeno un fiammifero da una delle righe. Perde il gioco chi toglie l'ultimo fiammifero.

La strategia vincente

C64 Il programma non utilizza (come fanno ad esempio gli scacchi) un albero di gioco per la ricerca della mossa migliore da effettuare. È noto infatti un algoritmo molto più efficiente in grado di trovare la mossa vincente (se esiste), basato sul calcolo di una somma particolare che chiameremo "somma-Nim". In base al valore di questa somma si può stabilire immediatamente se si ha la possibilità di eseguire una mossa vincente o se (amesso che l'avversario giochi al meglio) si va incontro ad una sconfitta.

Vediamo cos'è questa "somma-Nim": trascriviamo in notazione binaria e in colonna, il numero dei fiammiferi ancora presenti in ogni riga. Contiamo poi, per ogni colonna, il numero degli 1 presenti scrivendo, nella corrispondente colonna del totale, 1 se tale numero è dispari, 0 in caso contrario. Bene, se la somma-Nim così ottenuta è uguale a zero, esiste per l'avversario una mossa vincente e state certi che il programma la troverà. Altrimenti potete vincere voi, eseguendo una mossa da dare come somma Nim zero.

Possiamo notare che, fin dalla prima mossa, è possibile stabilire il potenziale vincitore esaminando la "somma-Nim" della posizione iniziale. Se questa somma vale zero si deve per forza eseguire una mossa tale da portare la somma-Nim ad un numero diverso da zero. L'avversario può quindi (sempre nell'ipotesi che giochi al meglio) eseguire una contromossa tale da riportare la somma a zero e quindi vincere. Chiaramente se la somma iniziale è diversa da zero colui che muove per primo ha la possibilità di vincere la

```
 10 DIM D(10),B(10,3):V=53280:S=54272
 20 D$="[HOME][22 DOWN]":S$="                    "
 30 POKE S+5,19:POKE S+6,240:POKE S+4,65:POKE S+3,7
 40 POKE V,0:POKE V+1,0
 50 PRINT"[CLEAR][3 DOWN]"TAB(10)"[RVS][ROSSO]"S$
 60 PRINTTAB(10)"[RVS] "S$
 70 PRINTTAB(10)"[RVS]      N 1 M      "
 80 PRINTTAB(10)"[RVS]"CH$"      90 PRINTTAB(10)"[RVS]"B$
100 PRINT"[3 DOWN][BIANCO]IL GIOCO CONSISTE
    NEL TOGLIERE UN NUMEROQUALSIASI DI FIAMMIFERI";
110 PRINT" , PURCHE' SIANO SULLA STESSA RIGA."
120 PRINT"[DOWN]VINCE CHI TOGLIE L'ULTIMO FIAMMIFERO."
130 PRINTLEFT$(D$,19)
140 A$="":INPUT "QUANTE RIGHE (5-10)";A$
150 NR=VAL(A$):IF NR<5 OR NR>10 THEN 130
160 FOR R=1 TO NR:D(R)=R:GOSUB 700:NEXTR
170 PRINTLEFT$(D$,21)
180 INPUT "INIZIO IO (S/N)";A$
190 IF A$<>"S" AND A$<>"N" THEN 170
200 POKE V,6:POKE V+1,6
210 GOSUB 1000
220 B=1:IF A$="S" THEN B=2
230 ON BGOSUB 900,400
240 GOSUB 1100
250 E=0:FOR I=1 TO NR:E=D(I)+E:NEXTI
260 IF E>0 THEN 230
270 PRINTD$;
280 IF B=2 THEN PRINT"HAI":H=H+1:GOTO 300
290 PRINT"HO":C=C+1
300 PRINT" VINTO"S$
310 INPUT "VUOI GIOCARE ANCORA";A$
320 IF A$<>"S" THEN B=3
325 REM  *** STAMPA PUNTEGGIO ***
330 POKE V,2:POKE V+1,2
340 PRINT"[CLEAR][4 DOWN]"TAB(13)"[GIALLO][RVS]PUNTEGGIO:"
350 PRINTTAB(10)"[3 DOWN]C64:"C:SPC(4)"TU:"H
360 IF B=3 THEN PRINTLEFT$(D$,16)TAB(16)"CIAO":END
370 PRINTLEFT$(D$,18)TAB(11)"PREMI UN TASTO"
380 GET A$:IF A$="" THEN 380
390 GOTO 40
399 REM  *** MOSSA C64 ***
400 FOR J=0 TO 3
410 E=0:T(J)=0
420 FOR I=1 TO NR
430 IF B(I,J) THEN E=E+1
440 NEXTI
```

partita. Comunque chiunque non sia a conoscenza di questi "truchetti" molto difficilmente sarà in grado di battere il programma.

Commento al listato

10: Dimensionamento di D(10) e B(10,3). D(10) contiene il numero (decimale) dei fiammiferi presenti in ogni riga, B(10,3) il numero corrispondente in notazione binaria. Essendo il numero massimo di fiammiferi su di una riga pari a 10 (1010 binario) memorizziamo il bit più significativo in B(riga, 3) il bit meno significativo in B (riga, 0). V = registro colore del bordo. S = registro base del controllo del suono.

20: Inizializzazione di D$ utilizzata per il posizionamento del cursore e di S$ per la cancellazione di vari messaggi.

30-40: Inizializzazione della voce 1 (onda rettangolare) e predisposizione dei colori dello schermo.

50-120: Stampa intestazione e regole del gioco.

130-150: Richiesta del numero di righe e controllo della validità della risposta.

160: Inizializzazione di D(10) e di B(10,3). Notare la chiamata della subroutine 700 che effettua la conversione da decimale a binario del numero di fiammiferi presenti sulla riga.

170-190: Richiesta e controllo di chi deve effettuare la prima mossa.

200-210: Predisposizione dei colori dello schermo e stampa iniziale del campo di gioco.

220: Inizializzazione di B con 1 se la prima mossa spetta al giocatore, con 2 se spetta al calcolatore.

230: In base al giocatore di turno chiama la corrispondente routine di gestione della mossa.

```
450 IF INT(E/2)*2<>E THEN T(J)=-1
460 NEXTJ
470 E=0:FOR J=0 TO 3:IF T(J) THEN E=E+2^J
480 NEXTJ
490 IF E=0 THEN GOSUB 800:GOTO 600
500 D=0
510 FOR I=1 TO NR
520 FOR J=0 TO 3:S(J)=B(I,J):IF T(J) THEN S(J)= NOT S(J)
530 NEXTJ
540 E=0:FOR J=0 TO 3:IF S(J) THEN E=E+2^J
550 NEXTJ
560 IF E<D(I) THEN C(D)=I:E(D)=E:D=D+1
570 NEXTI
580 I=INT(RND(.1)*D)
590 R=C(I):T=D(R)-E(I)
600 PRINTLEFT$(D$,22)"[VERDE]NE TOLGO"T"[LEFT] DALLA RIGA"R"[LEFT]
610 PRINTS$
620 FOR I=1 TO 1000:NEXTI
630 B=1
640 RETURN
699 REM  *** CONVERSIONE DA DECIMALE A BINARIO ***
700 D=D(R)
710 FOR I=0 TO 3
720 E=D/2:D=INT(E):B(R,I)=0
730 IF E-D<>0 THEN B(R,I)=-1
740 NEXTI
750 RETURN
799 REM  *** TOGLIE 1 FIAMMIFERO A CASO ***
800 R=INT(RND(.3)*NR+1)
810 IF D(R)>0 THEN T=1:RETURN
820 R=R+1:IF R>NR THEN R=1
830 GOTO 810
899 REM  *** MOSSA GIOCATORE ***
900 PRINTLEFT$(D$,21)
910 A$="":INPUT "[GIALLO]QUANTI FIAMMIFERI TOGLI [LEFT]":A$
920 T=VAL(A$):IF T<1 THEN 900
930 A$="":PRINTD$;:INPUT "DA QUALE RIGA":A$
940 R=VAL(A$):IF R<1 OR R>NR THEN 930
950 IF D(R)<T THEN PRINT"CE NE SONO SOLO"D(R):GOTO 900
960 PRINTS$
970 B=2
980 RETURN
999 REM  *** STAMPA INIZIALE ***
1000 PRINT"[CLEAR]"
1010 FOR I=1 TO NR
1020 PRINT"[BIANCO]"I;TAB(16-I);
1030 FOR J=1 TO D(I):PRINT"[GIALLO]▌[UP][LEFT][ARANCIO]●[DOWN] ";:NEX
1040 PRINT:PRINT
1050 NEXTI
1060 RETURN
1099 REM  *** TOGLIE I FIAMMIFERI ***
1100 FOR E=1 TO T
1110 PRINTLEFT$(D$,R*2-1)TAB(14-R+2*D(R));
1120 J=0
1130 FOR I=0 TO 150:NEXTI
1140 POKE S+1,32:POKE S+24,15
1150 PRINT"[RVS][BIANCO] [DOWN][LEFT] [RVOFF]";
1160 FOR I=0 TO 150:NEXTI
1170 POKE S+1,68
1180 IF J=1 THEN 1210
1190 PRINT"[LEFT][GIALLO]▌[UP][LEFT][ARANCIO]●[LEFT]";
1200 J=J+1:GOTO 1130
1210 PRINT"[LEFT] [UP][LEFT] "
1220 POKE S+24,0
1230 D(R)=D(R)-1
1240 NEXTE
1250 GOSUB 700
1260 RETURN
```

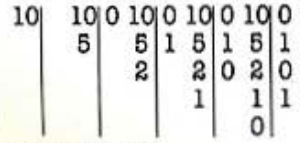
Elenco variabili utilizzate

B	Utilizzato per indicare a chi spetta la prossima mossa (B=1: mossa al giocatore, B=2: mossa al calcolatore, B=3: fine gioco).
C	Partite vinte dal calcolatore
D	Variabile di utilità
E	Variabile di utilità
H	Partite vinte dal giocatore
I	Variabile di utilità
J	Variabile di utilità
NR	Numero di righe
R	Riga da cui togliere i fiammiferi
S	Registro base del controllore del suono
T	Numero fiammiferi da togliere
V	Registro base dei colori dello schermo
A$	Variabile di utilità
D$	Usata per il posizionamento del cursore
S$	Usata per cancellare alcuni messaggi
B(10,3)	Contiene la rappresentazione binaria del numero di fiammiferi presenti in ogni riga
C(I)	Contiene l'elenco delle possibili mosse vincenti.
D(10)	Contiene il numero decimale di fiammiferi presenti in ogni riga
E(I)	Contiene il numero dei fiammiferi che resterebbero eseguendo la mossa in C(I).
S(I)	Vettore di utilità
T(I)	Contiene la somma-Nim

FIGURA 1: esempio di calcolo di una sommaNim

	Fiammiferi	Numero Binario
Riga 1	I	0 0 0 1
Riga 2	II	0 0 1 0
Riga 3	III	0 0 1 1
Riga 4	IIII	0 1 0 0
Riga 5	IIIII	0 1 0 1
Riga 6	IIIIII	0 1 1 0
		0 1 1 1

FIGURA 2: Esempio di conversione da decimale a binario. Si divide per 2 il numero decimale, scrivendo a sinistra il resto e sotto il risultato intero della divisione. Si continua fino ad ottenere zero come risultato. Il numero in binario è dato dai resti presi a partire dal basso.



310-320: Richiesta di una nuova partita.
330-390: Stampa del punteggio e termine del gioco o proseguimento con una nuova partita.
399: Le linee 400-620 rappresentano il "cuore" del programma. Permettono infatti al calcolatore di effettuare la ricerca della mossa migliore in base al metodo della "somma-Nim".
400-460: Calcolano la somma-Nim. In particolare (linee 410-440) viene calcolato il numero degli uno presenti in ogni colonna. Se tale numero è dispari T(J) viene posto a -1 (450). T(J) contiene quindi al termine la somma-Nim.
470-480: Converte la somma-Nim in decimale. E rappresenta quindi il numero di fiammiferi che si devono togliere per ottenere una somma-Nim uguale a zero.
490: La somma-Nim è già nulla e quindi il calcolatore si trova in una situazione potenzialmente perdente.
500-570: Per ogni riga prova ad effettuare la mossa che porterebbe la somma-Nim a zero (520-530). S(J) contiene la situazione della riga dopo tale massa, si converte poi S(J) in decimale (540-550) e si controlla che la mossa sia valida, sia tale cioè da togliere effettivamente dei fiammiferi (560). Nel caso risulti valida la si inserisce in C(D).
580-590: Fra tutte le mosse vincenti se ne sceglie casualmente una. Questo rende il gioco più vario ed interessante poiché il programma, nelle medesime situazioni, non esegue sempre le stese mosse.
600-640: Stima della mossa.
699: Le linee 700-750 eseguono la conversione di un numero decimale (minore o uguale a 10) in un numero binario di 4 bit, memorizzando tale numero in B(R,I) (Fig. 2).
700: D contiene inizialmente il numero decimale da convertire.
710: Il ciclo viene ripetuto 4 volte perché il numero binario è rappresentabile su 4 bit.
720-730: Si divide D per 2. Se il resto di tale divisione è 0 B(R,I)=0, altrimenti B(R,I)=1. Viene usato il valore -1 per identificare l'1 binario poiché tale valore rappresenta la condizione logica "vero" nei test.
799: Le linee 800-850 tolgono un fiammifero da una riga a caso tra quelle non ancora vuote. Viene chiamata quando la "somma-Nim" vale zero e quindi il programma si trova in una situazione perdente.
800: R = numero di riga casuale.
810-830: Verifica che la riga non sia vuota, in tal caso controlla la successiva. Poni T=1 (numero fiammiferi da togliere dalla riga R) ed esci.
899-980: Subroutine per la richiesta e il controllo della validità della mossa del giocatore.
999-1060: Subroutine per la stampa della cofigurazione iniziale del gioco. I fiammiferi vengono disposti a piramide (1 nella prima riga, 2 nella seconda...).
1099: Le linee 1100-1260 tolgono dal gioco, dopo ogni mossa, un numero T di fiammiferi dalla riga R.
1100: Ciclo ripetuto per ogni fiammifero da togliere.
1110: Posizionamento del cursore sul fiammifero da togliere.
1120-1200: Abilitazione del suono e lampeggio del fiammifero da togliere.
1210: Cancellazione del fiammifero.
1220: Disabilitazione suono.
1230: Decrementa D(R) che contiene il numero dei fiammiferi ancora presentati nella riga R.
1250: Converte D(R) in binario B(R,I)

PAC MONEY

Pac-man ha deciso che deve procurarsi denaro e non solo energia

ZX spectrum

Il nostro beniamino delle salegiochi si è ormai stufato di mangiare i soliti puntini e pillole energetiche, e ha deciso che, per mantenere la sua grande famiglia, è necessario procurarsi denaro: eccolo quindi impegnato a mangiare monete in una stanza circondata da barriere e con strani nemici lampeggianti al suo interno; il tuo scopo è di guidare Pac all'interno della stanza evitando i nemici e mangiando le monete.
Quando avrai mangiato tutte le monete passerai allo schema successivo, dove la presenza dei nemici sarà sempre più fastidiosa.
Ricordati anche che Pac continuerà ad andare nella direzione dell'ultimo tasto premuto.

Commento al listato

75 Due POKE per aumentare la velocità dell'autorepeat dei tasti
80-120 Caricamento caratteri grafici
215 Gosub per il caricamento delle routine in L/M
250-270 Crea la tabella dei record
280 Gosub per la creazione di una cornice con il viso di Pac
290-370 Visualizza la tabella dei record
385 Gosub per azionare l'effetto scossa elettrica del bordo e per la successiva pulizia dello schermo.
400 Creazione della cornice del gioco
420 Inizializza le variabili
430 Visualizza i punti e le vite
450 Gosub per la stampa dei due tipi di monete e dei nemici
470 Inizializza le coordinate di stampa di Pac
480 Stampa Pac all'inizio del gioco
500 Nel caso che all'inizio del gioco non sia premuto nessun tasto di direzione, Pac dirigerà automaticamente a sinistra
510-560 Vengono controllati i tasti premuti
580-700-820-940 Secondo la direzione viene definito un diverso Pac
590-710-830-950 Con questo ciclo Pac viene mosso nella direzione scelta
610-730-850-970 Nel caso non ci sia niente alle spalle di Pac, viene stampato il vuoto
620-740-860-980 Se viene premuto un tasto diverso da quello che ha de-

```
'0>REM        © 1985 by
      Francesco & Federico
            Fantazzini
  10 REM ************************
  20 REM *                      *
  30 REM *      PAC   MONEY     *
  40 REM *                      *
  50 REM ************************
  60 REM
  70 BORDER 1: PAPER 2: INK 7: C
LS
  75 POKE 23561,1: POKE 23562,1
  80 REM Caricamento caratteri
          definibili

  90 BEEP .1,10: BEEP .1,20: PRI
NT AT 10,6;"ATTENDERE UN ATTIMO"
 100 FOR n=USR "a" TO USR "j"+7
 110 READ v: POKE n,v: NEXT n
 120 DATA 60,102,63,31,15,31,126
,60
 130 DATA 60,102,252,248,240,248
,126,60
 140 DATA 0,66,199,237,253,255,1
26,60
 150 DATA 60,126,255,253,237,199
,66,0
 160 DATA 60,126,219,255,255,219
,102,60
 170 DATA 60,126,227,239,231,239
,110,60
 180 DATA 129,66,36,90,24,90,36,
195
 190 DATA 60,126,219,255,255,231
,90,60
 200 DATA 16,16,16,84,56,84,16,1
6
 210 DATA 0,36,24,255,24,36,0,0
 215 GO SUB 3000
 220 CLS : GO SUB 1720
 230 BORDER 1: PAPER 2: INK 7: C
LS
 240 REM Prepara  la tabella dei
                 RECORD
 250 DIM p$(5,6): DIM n$(5,5)
 260 LET a$="ABCDEFGHIJKLMNOPQRS
TUVWXYZ.*!&# "
 270 FOR i=1 TO 5: LET p$(i)="00
0000": LET n$(i)="H.C. ": NEXT i
 280 GO SUB 1950
 290 REM Stampa tabella record
 300 FOR i=1 TO 5: PRINT AT i+8,
9;n$(i);AT i+8,16;p$(i): NEXT i
 310 FOR n=0 TO 7
 320 PRINT AT 3,4; INK n+1;"PAC
MONEY'S HALL OF FAME"
 330 PRINT AT 6,8; INK n;"TODAYS
 GREATEST"
 340 PRINT #1;AT 1,4; INK n+1;"<
Premi 'g' per giocare>"
 350 IF INKEY$="g" THEN GO TO 38
0
 360 NEXT n
 370 GO TO 310
 380 REM * Barriera esterna *
 385 GO SUB 3040: GO SUB 5000
 390 BORDER 0: PAPER 1: INK 6: C
LS
 400 FOR n=0 TO 31: PRINT AT 0,n
; INK 7; BRIGHT 1;"*";AT 21,n; I
NK 7; BRIGHT 1;"*": NEXT n: FOR
n=0 TO 21: PRINT AT n,0; INK 7;
BRIGHT 1;"*"; INK 7; BRIGHT 1;AT
 n,31;"*": NEXT n
 410 REM *Inizializza variabili*
 420 LET dif=10: LET punti=0: LE
T vite=3
 430 PRINT #1;AT 1,0;"Punti:";pu
nti;AT 1,26;"Vite:";vite
 440 LET num=0
 450 GO SUB 2030: REM * Stampa
 le monete e gli altri oggetti *
 460 BEEP .1,10: BEEP .1,20: BEE
P .1,10: BEEP 1,0
 470 LET x=10: LET y=15
```

```
 480 PRINT AT x,y;"■"
 490 BEEP .1,-10: BEEP .3,1: BEE
P .8,7: BEEP .3,5: BEEP .9,0
 500 IF CODE INKEY$<53 OR CODE I
NKEY$>56 THEN GO SUB 570
 510 REM Controlla tasti premuti
 520 IF INKEY$="5" THEN GO SUB 5
70
 530 IF INKEY$="6" THEN GO SUB 6
90
 540 IF INKEY$="7" THEN GO SUB 8
10
 550 IF INKEY$="8" THEN GO SUB 9
30
 560 GO TO 520
 570 REM *       Sinistra       *
 580 LET f$="■"
 590 FOR y=y TO 1 STEP -1
 600 PRINT AT x,y;f$
 610 IF ATTR (x,y+1)=14 THEN PRI
NT AT x,y+1;" "
 620 IF CODE INKEY$>=54 AND CODE
 INKEY$<=56 THEN RETURN
 630 IF ATTR (x,y-1)=15 THEN LET
 punti=punti+10: BEEP .002,10: G
O SUB 1060
 640 IF ATTR (x,y-1)=12 THEN LET
 punti=punti+50: BEEP .0004,30:
GO SUB 1060
 650 IF ATTR (x,y-1)=141 THEN GO
 TO 1170
 660 NEXT y
 670 REM *Contro al bordo*
 680 PRINT AT x,y-1; INK 6;"■":
LET y=y-1: GO SUB 3040: GO TO 11
90
 690 REM *       In basso       *
 700 LET f$="■"
 710 FOR x=x TO 20
 720 PRINT AT x,y;f$
 730 IF ATTR (x-1,y)=14 THEN PRI
NT AT x-1,y;" "
 740 IF CODE INKEY$=53 OR CODE I
NKEY$=55 OR CODE INKEY$=56 THEN
RETURN
 750 IF ATTR (x+1,y)=15 THEN LET
 punti=punti+10: BEEP .002,10: G
O SUB 1060
 760 IF ATTR (x+1,y)=12 THEN LET
 punti=punti+50: BEEP .0004,30:
GO SUB 1060
 770 IF ATTR (x+1,y)=141 THEN GO
 TO 1170
 780 NEXT x
 790 REM *contro il bordo*
 800 PRINT AT x-1,y; INK 6;"■":
LET x=x-1: GO SUB 3040: GO TO 11
90
 810 REM *         In alto      *
 820 LET f$="■"
 830 FOR x=x TO 1 STEP -1
 840 PRINT AT x,y;f$
 850 IF ATTR (x+1,y)=14 THEN PRI
NT AT x+1,y;" "
 860 IF CODE INKEY$=53 OR CODE I
NKEY$=54 OR CODE INKEY$=56 THEN
RETURN
 870 IF ATTR (x-1,y)=15 THEN LET
 punti=punti+10: BEEP .002,10: G
O SUB 1060
 880 IF ATTR (x-1,y)=12 THEN LET
 punti=punti+50: BEEP .0004,30:
GO SUB 1060
 890 IF ATTR (x-1,y)=141 THEN GO
 TO 1170
 900 NEXT x
 910 REM * contro il bordo *
 920 PRINT AT x+1,y; INK 6;"■":
LET x=x+1: GO SUB 3040: GO TO 11
90
 930 REM *       Destra         *
 940 LET f$="■"
 950 FOR y=y TO 30
 960 PRINT AT x,y;f$
 970 IF ATTR (x,y-1)=14 THEN PRI
NT AT x,y-1;" "
 980 IF CODE INKEY$>=53 AND CODE
 INKEY$<=55 THEN RETURN
 990 IF ATTR (x,y+1)=15 THEN LET
 punti=punti+10: BEEP .002,10: G
O SUB 1060
1000 IF ATTR (x,y+1)=12 THEN LET
 punti=punti+50: BEEP .0004,30:
GO SUB 1060
1010 IF ATTR (x,y+1)=141 THEN GO
 TO 1170
1020 NEXT y
1030 REM * contro il bordo *
1040 PRINT AT x,y-1; INK 6;"■":
LET y=y-1: GO SUB 3040: GO TO 11
90
1050 GO TO 1170
1060 REM *   Aggiorna i punti   *
1070 PRINT #1;AT 1,0;"Punti:";pu
nti
1080 LET num=num+1
1090 IF num=42 THEN PRINT AT x,y
;"■": GO TO 1110
1100 RETURN
1110 REM *  Fine dello schema   *
1120 FOR n=-10 TO 20: BEEP .009,
n+10: BEEP .009,n: BEEP .009,n-1
0: NEXT n
1130 BEEP 1,10
1135 GO SUB 3040
1139 REM  Incrementa difficolta'
1140 LET dif=dif+5
1149 REM   Pulisce schermo per
          un nuovo schema
1150 FOR n=1 TO 20: PRINT AT n,1
; PAPER 1;"
          ": NEXT n
1160 GO TO 440
1170 REM *  Routine pac morto *
1180 PRINT AT x,y; INK 6;"■"
1185 GO SUB 3040
1190 FOR n=0 TO -20 STEP -1: BEE
P .09,n: BORDER INT (RND*7): NEX
T n
1200 PRINT AT x,y;" "
1210 BORDER 0
1220 LET vite=vite-1
1230 IF vite=0 THEN GO TO 1610
1240 PRINT #1;AT 1,26;"Vite:";vi
te
1250 GO TO 460
1260 REM *   Scrittura record   *
1270 CLS
1280 LET p$(5)=STR$ punti
1290 LET b$="": LET y=6
1300 LET i=1: LET cont=1
1310 PRINT AT 6,0;"Complimenti!!
"''"Hai fatto uno dei migliori p
un- teggi di oggi.
    Scegli le lettere del tuo no
me  con i tasti 5 e 8, e premi 0
 perscriverle.
    Quando hai finito di scriver
e,  premi ENTER"
1320 PRINT AT 18,18;p$(5)
1330 PRINT AT 18,y; INK 7;a$(i)
1340 PAUSE 0
1350 IF CODE INKEY$=53 THEN LET
i=i-1: BEEP .009,10
1360 IF CODE INKEY$=56 THEN LET
i=i+1: BEEP .009,10
1370 IF CODE INKEY$=48 THEN GO S
UB 1420: BEEP .09,40
1380 IF CODE INKEY$=13 THEN BEEP
 .1,0: GO TO 1500
1390 IF i<1 THEN LET i=32
1400 IF i>32 THEN LET i=1
1410 GO TO 1330
1420 REM *  Scrittura lettera  *
1430 LET b$=b$+a$(i)
1440 PRINT AT 18,y;a$(i)
1450 LET y=y+2
1460 LET cont=cont+1
1470 IF cont=6 THEN GO TO 1500
1480 LET i=1
1490 RETURN
1500 REM * Aggiornamento record*
```

```
1510 LET n$(5)=b$
1520 LET sw=0
1530 FOR i=1 TO 4: IF VAL p$(i)<
VAL p$(i+1) THEN GO TO 1570
1540 NEXT i
1550 IF sw=1 THEN GO TO 1520
1560 GO TO 1660
1570 LET c$=p$(i): LET p$(i)=p$(
i+1): LET p$(i+1)=c$
1580 LET d$=n$(i): LET n$(i)=n$(
i+1): LET n$(i+1)=d$
1590 LET sw=1
1600 GO TO 1540
1610 REM *  Fine della partita *
1620 PRINT #1;AT 1,31;"0"
1630 GO SUB 3030
1640 GO SUB 5000
1650 IF STR$ punti>p$(5) THEN GO
 TO 1260
1660 REM *Un'altra partita?*
1670 CLS
1680 PRINT AT 10,3; FLASH 1; INV
ERSE 1; PAPER 0; INK 6;"Vuoi gio
care ancora ? (s/n)"
1690 IF INKEY$="s" THEN GO SUB 3
040: GO SUB 5000: GO TO 280
1700 IF INKEY$="n" THEN POKE 235
61,35: POKE 23562,5: STOP
1710 GO TO 1690
1720 REM * Istruzioni *
1730 BORDER 1: PAPER 1: INK 7: C
LS
1740 PRINT AT 12,1;"© 1985 by Fr
ancesco & Federico";AT 14,11;"Fa
ntazzini": PRINT #1;AT 0,1;"Prem
i un tasto per continuare"
1745 GO SUB 3030
1750 BORDER 4: BORDER 2
1760 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 17
80
1770 GO TO 1750
1780 GO SUB 3040: GO SUB 5000: G
O SUB 1990
1790 REM * Scenetta *
1800 LET lun=1: LET v$="........
..PAC  MONEY.............."
1810 FOR x=30 TO 1 STEP -1: PRIN
T AT 10,x; INK 6;"◗";AT 10,x+1;v
$(1 TO lun)
1820 BEEP .009,x+4
1830 LET lun=lun+1
1840 NEXT x
1850 PRINT AT 10,1;"●"
1860 BEEP .1,10: BEEP .1,20: BEE
P .1,8: BEEP .1,7: BEEP 1,10
1870 FOR x=1 TO 31: PRINT AT 10,
x;"◖";AT 10,x-1;" "
1880 BEEP .009,x-4
1890 NEXT x
1895 GO SUB 3040: GO SUB 5000
1900 GO SUB 1960
1910 PRINT AT 2,1; FLASH 1; INVE
RSE 1; PAPER 2; INK 7;"
 PAC  MONEY               "
1920 PRINT AT 9,1;"Tasti di movi
mento:";AT 10,1;"5- Sinistra";AT
 11,1;"6- Basso";AT 12,1;"7- Alt
o";AT 13,1;"8- Destra"
1930 PRINT #1;AT 1,0; INVERSE 1;
 FLASH 1; PAPER 7; INK 1;"  Prem
i un tasto per continuare "
1940 PAUSE 0: GO SUB 3040: GO SU
B 5000: RETURN
1950 REM * Bordo pac money *
1960 FOR n=0 TO 31: PRINT AT 0,n
;"●";AT 21,n;"●": NEXT n
1970 FOR n=0 TO 21: PRINT AT n,0
;"●";AT n,31;"●": NEXT n
1980 RETURN
1990 REM * Presentazione *
2000 BORDER 2: LET col=-1: FOR j
=1 TO 8: PRINT AT col+j,0; INK 8
-j;"██████████████████████████
██████": BEEP .009,j+3: NEXT j
2010 LET col=21: FOR j=1 TO 8: P
RINT AT col-j,0; INK 8-j;"██████
██████████████████████████": BEE
P .009,j-3: NEXT j
2020 RETURN
2030 REM *Disposizione schermo*
2039 REM       Stampa 31 monete
          bianche dal valore di
             10 punti ciascuna
2040 FOR n=0 TO 30
2050 LET a=1+INT (RND*19): LET b
=1+INT (RND*29)
2060 IF a=10 AND b=15 THEN GO TO
 2050
2070 IF ATTR (a,b)<>14 THEN GO T
O 2050
2080 PRINT AT a,b; INK 7;"●"
2090 BEEP .009,n+2
2100 NEXT n
2109 REM       Stampa 11 monete
          verdi dal valore di
             50 punti ciascuna
2110 FOR n=0 TO 10
2120 LET a=1+INT (RND*19): LET b
=1+INT (RND*29)
2130 IF a=10 AND b=15 THEN GO TO
 2120
2140 IF ATTR (a,b)<>14 THEN GO T
O 2120
2150 PRINT AT a,b; INK 4;"●"
2160 BEEP .009,n-10
2170 NEXT n
2179 REM  Stampa 'dif'+1 nemici
        lampeggianti:dif all'i-
        nizio e' dieci,ma viene
        incrementato ogni schema
2180 FOR n=0 TO dif
2190 LET a=1+INT (RND*19): LET b
=1+INT (RND*29)
2200 IF a=10 AND b=15 THEN GO TO
 2190
2210 IF ATTR (a,b)<>14 THEN GO T
O 2190
2220 PRINT AT a,b; INK 5; FLASH
1;"X"
2230 BEEP .09,n-20
2240 NEXT n
2250 RETURN
3000 REM *Carica ruotine l/m*
3009 REM *  Effetti del bordo  *
3010 RESTORE 3020: FOR r=55000 T
O 55016: READ a: POKE r,a: NEXT
r
3020 DATA 14,255,6,255,120,211,2
54,16,251,13,32,246,62,1,211,254
,201
3024 REM Effetto pulisci schermo
3025 RESTORE 3027: FOR n=57000 T
O 57032: READ a: POKE n,a: NEXT
n
3027 DATA 6,8,17,0,24,33,0,64,20
3,38,35,27,123,178,32,248,16,240
,17,192,2,33,0,88,54,15,35,27,12
3,178,32,248,201
3028 RETURN
3029 REM *  Aziona routine l/m *

      Effetto bordo prolungato
3030 POKE 55004,120: FOR n=8 TO
64: POKE 55003,n: LET w=USR 5500
0: NEXT n
3035 RETURN
3039 REM * Effetto morte di pac*
3040 POKE 55003,6: POKE 55004,10
: FOR n=0 TO 10: LET w=USR 55000
: NEXT n
3045 RETURN
5000 REM *          CLS         *
5010 LET w=USR 57000
5020 RETURN
9950 REM           Contenuto
            caratteri grafici
9960 REM 'A=◗' 'B=◖' 'C=●' 'D=●'
         'E=●' 'F=●' 'G=X' 'H=●'
              'I=*' 'J=*'
```

ciso l'attuale direzione di Pac, si ritorna alla routine di controllo dei tasti premuti.
630-750-870-990 Se Pac mangia una moneta bianca, guadagna dieci punti
640-760-880-1000 Se Pac mangia una moneta verde, guadagna dieci punti
650-770-890-1010 Se Pac si scontra con un nemico lampeggiante, muore
660-780-900-1020 Chiude il ciclo di movimento
680-800-920-1040 Pac urta la cornice elettrizzata e muore
1070 Vengono aggiornati i punti
1080 Viene incrementato il contatore delle monete mangiate
1090 Se sono state mangiate tutte le monete, finisce lo schema
1120 Musica per la fine dello schema
1140 Viene incrementato di 5 unità il numero di nemici lampeggianti
1150 Viene pulito tutto lo schermo tranne la cornice
1170-1250 Routine Pac morto: viene tolta una vita e nel caso siano morti già tre Pac, si va alla routine di fine partita
1260-1410 Procedura per la scrittura del record (Max 5 lettere)
1420-1490 La lettera prescelta viene stampata sullo schermo
1500-1600 Viene aggiornata la tabella dei record
1630 Gosub per la routine del bordo mosso
1640 Gosub per la pulizia dello schermo
1650 Nel caso il punteggio realizzato sia migliore dell'ultimo punteggio della classifica, si va alla routine di scrittura del record
1660-1770 Viene chiesto se si vuole disputare un'altra partita
1720-1770 Inizio istruzioni
1780 Gosub per effetto scossa elettrica, pulizia dello schermo, disegno righe colorate nella parte alta e bassa dello schermo
1790-1890 Scenetta iniziale con Pac che trascina la scritta del titolo e poi la mangia
1900 Gosub per la formazione di una cornice con Pac
1950-1980 Creazione cornice con Pac
1990-2020 Disegno delle righe colorate
2040 Ciclo per la stampa di 31 monete bianche
2050 Le coordinate di stampa della moneta vengono scelte casualmente
2060 Si evita che una moneta venga stampata sulle coordinate iniziali di Pac
2070 Si evita che una moneta venga stampata sopra un'altro oggetto
2110 Ciclo di monete verdi (11)
2120 vedi 2050
2130 vedi 2060
2140 vedi 2070
2180 Ciclo di stampa dei nemici lampeggianti
2190 Le coordinate di stampa del nemico vengono scelte casualmente
2200 Evita che il nemico sia stampato nella posizione iniziale di Pac
2210 Evita che un nemico sia stampato sopra le monete
3010-3020 Carica in memoria la routine degli effetti del bordo
3025-3028 Carica in memoria la routine che pulisce lo schermo
3030 Aziona l'effetto del bordo mosso
3040 Aziona l'effetto della scarica elettrica
5010 Aziona l'effetto di pulizia dello schermo
9960 Remarks dei caratteri grafici

F.lli Fantazzini

TOMBOLA PER C-64

Carissima redazione di H.C. ho deciso di inviarvi un programma da me creato "Tombola per C-64".

Il funzionamento è molto semplice, e lo descrivo brevemente: per cominciare il computer vi chiederà quanti soldi sono nel piatto. Voi digiterete la cifra e lui la suddividerà per le varie prese (terno, cinquina, tombola e tombolino; per chi non sapesse che cosa è il tombolino dirò che esso non è altro che la seconda tombola). In seguito con la pressione di un qualunque tasto vi verrà mostrato l'intero tabellone con le 90 cifre tutte in bianco.
Premendo un tasto il calcolatore genererà casualmente un numero, che, cambierà di colore e varierà da bianco a nero. Continuate sempre a premere (ricordatevi che se premete F1 il gioco ricomincerà daccapo e se premete F7 il gioco terminerà) fino a che non è stato fatto il tombolino, poi, toccherà a voi scegliere se vorrete giocare ancora (tasto F1) o se vorrete terminare il gioco (tasto F7).
Non dò nessuna spiegazione del listato perché è molto semplice e si può facilmente comprendere dandogli una sbirciatina. **Roberto Michelini**

TOMBOLA

```
1 REM *      TOMBOLA PER C-64         *
2 REM *    DI MICHELINI ROBERTO       *
3 REM *      VIA RONZANI N. 61        *
4 REM * CASALECCHIO DI RENO (BO)      *
5 REM *   TEL. 051/570646             *
6 REM
7 POKE53280,9:POKE53281,9
8 GOSUB50010
9 DIM T(91)
10 PRINT"]┌───┬───┬───┬───┬───┬───┬───┬───┬───┬───┐"
20 PRINT"]│   │   │   │   │   │   │   │   │   │   │"
30 PRINT"]├───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┤"
40 PRINT"]│   │   │   │   │   │   │   │   │   │   │"
50 PRINT"]├───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┤"
60 PRINT"]│   │   │   │   │   │   │   │   │   │   │"
70 PRINT"]├───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┤"
80 PRINT"]│   │   │   │   │   │   │   │   │   │   │"
90 PRINT"]├───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┤"
100 PRINT"]│   │   │   │   │   │   │   │   │   │   │"
110 PRINT"]├───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┤"
120 PRINT"]│   │   │   │   │   │   │   │   │   │   │"
140 PRINT"]├───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┤"
150 PRINT"]│   │   │   │   │   │   │   │   │   │   │"
160 PRINT"]├───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┤"
170 PRINT"]│   │   │   │   │   │   │   │   │   │   │"
180 PRINT"]├───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┼───┤"
190 PRINT"]│   │   │   │   │   │   │   │   │   │   │"
200 PRINT"]└───┴───┴───┴───┴───┴───┴───┴───┴───┴───┘"
201 PRINT"███ * = USCITI   █ * = NON USCITI"
202 GOSUB10000
230 GETA$:IFA$=""THEN230
240 IFA$="█"THENRUN
250 IFA$="█"THENEND
1000 I=INT(90*RND(1))+1
1010 FORM=1TO90
1015 IFI=T(I)THEN1000
1016 NEXTM
1017 IFI>0ANDI<10THENPRINT"█████████████████████████" USCITO IL "I:GOTO1020
1018 PRINT"████████████████████████" USCITO IL"I
1020 T(I)=I
1030 GOTO1050
1040 GOTO230
1050 IFI>0ANDI<11THEN3000
1060 IFI>10ANDI<21THEN3051
1070 IFI>20ANDI<31THEN4052
```

```
1000 IFI>30RND1<41THEN3052
1090 IFI>40RND1<51THEN6052
1100 IFI>50RND1<61THEN7052
1110 IFI>60RND1<71THEN8052
1120 IFI>70RND1<81THEN9052
1130 IFI>80RND1<91THEN9152
1140 GOTO1000
3000 PRINT"■"
3001 FORB=01TO10
3005 FORI=1TO10
3010 IFB=T(I)THENPRINT"■■ "B;:GOTO3030
3015 NEXTI
3025 PRINT"■■ "B;
3030 NEXTB
3031 GOTO1040
3051 PRINT"■■■■"
4000 FORZ=11TO20
4010 FORI=11TO20
4020 IFZ=T(I)THENPRINT"■"Z;:GOTO4050
4030 NEXTI
4040 PRINT"■"Z;
4050 NEXTZ
4051 GOTO1040
4052 PRINT"■■■■■"
5000 FORX=21TO30
5010 FORI=21TO30
5020 IFX=T(I)THENPRINT"■"X;:GOTO5050
5030 NEXTI
5040 PRINT"■"X;
5050 NEXTX
5051 GOTO1040
5052 PRINT"■■■■■■■"
6000 FORL=31TO40
6010 FORI=31TO40
6020 IFL=T(I)THENPRINT"■"L;:GOTO6050
6030 NEXTI
6040 PRINT"■"L;
6050 NEXTL
6051 GOTO1040
6052 PRINT"■■■■■■■■■"
7000 FORJ=41TO50
7010 FORI=41TO50
7020 IFJ=T(I)THENPRINT"■"J;:GOTO7050
7030 NEXTI
7040 PRINT"■"J;
7050 NEXTJ
7051 GOTO1040
7052 PRINT"■■■■■■■■■■■"
8000 FORG=51TO60
8010 FORI=51TO60
8020 IFG=T(I)THENPRINT"■"G;:GOTO8050
8030 NEXTI
8040 PRINT"■"G;
8050 NEXTG
8051 GOTO1040
8052 PRINT"■■■■■■■■■■■■"
9000 FORW=61TO70
9010 FORI=61TO70
9020 IFW=T(I)THENPRINT"■"W;:GOTO9050
9030 NEXTI
9040 PRINT"■"W;
9050 NEXTW
9051 GOTO1040
9052 PRINT"■■■■■■■■■■■■■"
9100 FORQ=71TO80
9110 FORI=71TO80
9120 IFQ=T(I)THENPRINT"■"Q;:GOTO9150
9130 NEXTI
9140 PRINT"■"Q;
9150 NEXTQ
9151 GOTO1040
9152 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■"
9200 FORP=81TO90
9210 FORI=81TO90
9220 IFP=T(I)THENPRINT"■"P;:GOTO9250
9230 NEXTI
9240 PRINT"■"P;
9250 NEXTP
9260 GOTO1040
10000 PRINT"■"
10010 FORH=1TO10
10011 PRINT"■■ "H;
10020 NEXTH
10025 PRINT"■■"
10030 FORF=11TO20
10040 PRINT"■"F;
10050 NEXTF
10060 PRINT"■■"
10070 FORF=21TO30
10080 PRINT"■"F;
10090 NEXTF
10100 PRINT"■■"
10110 FORF=31TO40
10120 PRINT"■"F;
10130 NEXTF
10140 PRINT"■■"
10150 FORF=41TO50
10160 PRINT"■"F;
10170 NEXTF
10180 PRINT"■■"
10190 FORF=51TO60
10200 PRINT"■"F;
10210 NEXTF
10220 PRINT"■■"
10230 FORF=61TO70
10240 PRINT"■"F;
10250 NEXTF
10260 PRINT"■■"
10270 FORF=71TO80
10280 PRINT"■"F;
10290 NEXTF
10300 PRINT"■■"
10310 FORF=81TO90
10320 PRINT"■"F;
10330 NEXTF
10340 RETURN
50010 PRINT"■┌──────────────────────────────┐"
50020 PRINT"│                              │"
50030 PRINT"│      TOMBOLA PER C-64        │"
50040 PRINT"│                              │"
50050 PRINT"│        WRITTEN BY            │"
50060 PRINT"│                              │"
50070 PRINT"│      MICHELINI ROBERTO       │"
50080 PRINT"│                              │"
50090 PRINT"└──────────────────────────────┘"
50100 INPUT"■■QUANTI SOLDI CI SONO NEL PIATTO";CB
50110 PRINT"■■ TERNO =     "(10*CB)/100 "£"
50120 PRINT"■■ CINQUINA =  "(25*CB)/100 "£"
50130 PRINT"■■ TOMBOLA =   "(50*CB)/100 "£"
50140 PRINT"■■ TOMBOLINO = "(15*CB)/100 "£"
50150 GETD$:IFD$=""THEN50150
50160 RETURN

READY.
```

CARTOLINE

Una delle attività più fastidiose e difficili da compiere, specialmente in tempo di vacanze, sotto il sole o sulla neve, è il "dover" scrivere le cartoline.

VIC

Spesso si dice, prima di partire, "Ah, io quest'anno le cartoline non le scrivo", ma poi, un pò per convenienza, un pò per non offendere gli amici, si finisce sempre per doverle scrivere.

Sorge allora il problema più grosso, a volte quasi insormontabile: *cosa scrivo sulla cartolina?* Il più delle volte si finisce per scrivere la più banale delle frasi (Saluti e baci, Tanti saluti da, e non proseguiamo oltre per non riempire le preziose pagine della rivista di insulse e prolisse frasette convenzionali...).

Altre volte, presi da veri e propri raptus creativi, ci sbizzarriamo in saluti demenziali o, cadendo nell'assurdo, poniamo in imbarazzo colui o colei che riceve la cartolina, il quale si lambicca il cervello per cercare di capire, non dico tanto il senso della cartolina, ma almeno l'autore di tale genialità.

Ebbene, per tentare di alleviare questa immane carenza, pensato bene (o male?) di creare questo programmetto che, anche se di primo acchitto potrebbe sembrare inutile (e forse lo è), può comunque dare qualche suggerimento.

Il programma, che gira naturalmente su VIC 20 inespanso, si articola nel seguente modo: prima di tutto una graziosa "apertura" grafica, per rallegrare l'ambiente e scoraggiare subito il paziente copista (quello, per gli ignoranti, che si è preso la non indifferente briga di copiare il listato); subito dopo l'autore, nella sua immensa vanità, che verrà però punita con il castigo eterno, ha deciso sfrontatamente di mettere il suo nome, con tanto di anno di creazione, per degli eventuali utenti futuri. E vogliamo sperare che i lettori perdoneranno (anche se è assai improbabile che lo facciano i succitati copisti!). Indi si passa al programma vero e proprio; si creano cioè, con tutti i loro bravi input, le variabili con i nomi dello scrivente la cartolina, del ricevente la stessa, e di tutto il suo indirizzo completo (si consiglia anche di mettere il CAP per facilitare la spedizione, come si raccomandano le Poste Italiane).

Qui finalmente si arriva al "momento clou" del programma, con la scelta del tipo di messaggio e la relativa creazione di variabile. I tipi di messaggio sono 5: classico, spiritoso, provocatorio, distaccato e "a scelta". Ci raccomandiamo di una sola cosa: attenzione a non scambiare la cartolina all'amico con quella per il Direttore Generale

della vostra Azienda, nella quale eventualità i sottoscritto declinano ogni responsabilità). Infatti il tono che più si adatta al capufficio è quello distaccato, mentre quello per l'amico/a del cuore è probabilmente il secondo.
L'ultimo tipo di messaggio, quello "a scelta", osserveranno i lettoripiù attenti, rende del tutto inutile ed addirittura pretenzioso, questo programma; ma l'autore si è sentito in dovere di inserire anche questa opzione per non castrare eventuali scrittori "in nuce" che usufruissero del programma. Tutto ciò che si deve fare, utilizzando questa quinta opzione, è fornire al VIC un messaggio (il più possibile breve) che egli trasformerà in variabile, stavolta con una routine di GET.
Infine (e il copista sarà contento) arriviamo alla parte conclusiva di questo CARTOLINE: quella in cui le varie variabili create vengono finalmente utilizzate. Viene creata la raffigurazione grafica del retro di una cartolina, in cui vengono inseriti il messaggio, la firma dello scrivente e, a destra, come nella migliore tradizione, nome, cognome e indirizzo del ricevente.
Un'ultima raccomandazione; per ovvie ragione tecniche, e per non mandare in bestia l'ormai ultracitato copista, si sono forniti solo cinque tipi di messaggi (o meglio 4), ma i fervidi romanzieri possessori di VIC 20 potranno portare i suddetti a 30,40 o addirittura 100 tipi, rendendo più serio ed utile questo programma. Insomma, se noi vi abbiano dato la base e l'idea, ora sta a voi allargare il programma.

Tommaso Guerrieri

```
1 rem-----------
2 rem cartoline
3 rem-----------
10 printchr$(14)chr$(147):poke36879,8
20 forj=1to4:print"||||||||||":t=200:gosub2000:next
30 print"":gosub2000:print"Cartoline":gosub2000
40 print"":gosub2000:forj=1to14:print"||||||||||":gosub2000:next
50 print"By T.Gurrieri"
60 print"-1984-":p=0
70 poke198,0:gosub3000:gosub4000:print"Il tuo nome":print
80 inputz$:gosub4000:print"Bene, "z$:print"A chi devi scrivere lacartolina?":print:print
90 input"Nome";n$:n$=left$(n$,9):input"Cognome";c$:c$=left$(c$,9)
95 input"Via";v$:v$=left$(v$,9):input"Citta'";ct$:ct$=left$(ct$,9)
100 gosub4000:print"Che tipo di messaggio vuoi scrivere ?"
110 print"1 Classico 2 Spiritoso 3 Provocatorio"
120 print"4 Distaccato 5 A scelta"
130 geta$:ifval(a$)<1orval(a$)>5then130
135 onval(a$)goto140,150,160,170,180
140 m$="Tanti saluti e baci. CIAO"
141 goto200
150 m$="Succulenti saluti. Soprawivi"
151 m$=m$+"VALE":goto200
160 m$="Qua si scherza e si ride..."
161 m$=m$+"alla faccia tua!!!"
162 m$=m$+"-CREPA-":goto200
170 m$="Cordiali saluti. A Presto.":goto200
180 gosub4000:print"Dammi il messaggio (Mi raccomando breve!)"
181 m$="":print:print
185 getw$:printw$;:m$=m$+w$:ifw$=chr$(13)then198
186 iflen(m$)>60then180
187 goto185
198 forj=1to(len(m$)/10)+1:h$(j)=mid$(m$,10*j-9,10):next:p=1
200 t=1000:gosub2000:goto500
500 poke36879,25:print"";
510 forj=1to19:print"| |";:next
520 print" Cartoline (C) 1984"
530 print""
540 print"Via"
545 printtab(122)n$spc(22-len(n$))c$;
550 printspc(66-len(c$))v$spc(66-len(v$))ct$
555 ifp=1then1000
560 print""tab(67)m$
570 print""tab(200)tab(133)left$(z$,10)
580 gosub3000:run
1000 print""tab(44);:forj=1tolen(m$)/10+1
1010 print""h$(j)"";:next:goto570
2000 forq=1tot:next:return
3000 geta$:ifa$=""then3000
3010 return
4000 poke36879,127:print"Cartoline ":return
ready.
```


SUPER OFFERTA DI SETTEMBRE DEL COMPUTER STUDIO

Via Santhià, 47 - 10154 Torino - tel. (011) 287366

Commodore 64

Interfaccia Centronics grafica	95.000
Idem professionale	160.000
Fucile ottico con serie giochi	70.000
Copricomputer in plexiglass	11.000
Joystick normale 2 pulsanti	14.000
Joystick fuoco rapido Spectravideo II o simile	18.000
Joystick tipo bar in metallo con microswitch	60.000
Joystick competition PRO 5000 con microswitch	39.000
Cassetta 10 giochi-novità	16.000
Gruppo 20 cassette C15	14.500
Interfaccia copia programmi da registratore a registratore	30.000
Clipper per raddoppiare la capacità dei vostri dischetti	10.000
Karatè e Box su cassetta	19.000
Mouse per CBM 64	160.000

Spectrum 16/48 K

Tastiera professionale 16/48 K	30.000
Kit espansione da 16 a 48K	39.000
Interfaccia Joystick doppia	26.000
Interfaccia programmabile a scatti	49.000
Interfaccia RAM TURBO con ingresso 2 Joystick più cartridge	70.000
Gruppo 10 cassette gioco originali	19.000
Copricomputer in plexiglass Spectrum	10.000
Idem per Spectrum Plus	12.000
Idem per QL	15.000

Commodore C16

Espansione di memoria 16K RAM	119.000
Gruppo 10 cassette gioco	40.000
Adattatore joystick	7.500
Adattatore registratore	7.500
Copricomputer in plexiglass	11.000

Commodore VIC 20

Cartridge basic extender	30.000
Espansione 3K grafica Commodore	30.000
Espansione 8K RAM	30.000
Espansione 3/8/16K RAM commut.	75.000
Espansione 32K commutabile	99.000
Interfaccia stampante Centronics	70.000
Idem grafica	95.000
Penna ottica con software	52.000
Copricomputer in plexiglass	11.000
Gruppo 10 cassette gioco originali	15.000

Altre offerte

10 Diskette di qualità SS/DD con box in plexiglass omaggio	35.500
Idem doppia faccia doppia densità DS/DD	53.000
Gruppo 5 cassette C15 in vaschetta porta-cassette omaggio	5.000
Idem 4 confezioni 20 cassette C15 con relative vaschette	14.500
Contenitore per 10 dischetti in plexiglass	3.500
Vaschetta porta dischetti floppy - coperchio in plexiglass con serratura e cerniera - capacità 50 pezzi	24.000
Idem - capacità 90 pezzi	29.000
Kit di taratura per azimut dei registratori per C 64 con manuale, software e cacciavite a croce	24.000

Vendita diretta o per corrispondenza. Ordini con pagamento anticipato: aggiungere L. 3.000 per spese postali. Ordini con pagamento contrassegno: inviare acconto L. 10.000. Le spese postali verranno addebitate al costo. Ordine minimo L. 50.000.



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

(Aiva Scoreborard)

Ecco a voi il consueto incremento del numero dei giochi e dei record: ormai siamo giunti rispettivamente a 126 e 124!

C'è poi una novità molto importante che riguarda la colonna "NOTE", nella quale vengono evidenziati i record veramente documentati ("C" sta ad indicare record ottenuti nei Centri Accreditati, senza foto, "M" indica record ottenuti in manifestazioni ufficiali riconosciute dall'associazione o alla presenza di responsabili dell'associazione stessa, ed "F" segnala infine i record corredati da una foto); da questo mese, per superare uno di questi record occorrerà una documentazione analoga (non basterà più solo la scheda controfirmata!).

Come potete constatare, sono già 73 questi record, e dato che si cerca sempre di migliorare, cercheremo di emulare gli americani, arrivando ad avere una classifica completamente documentata da foto: datevi da fare se non volete rimanere al palo!

Vi ricordiamo che per mandare un record non è necessario essere iscritti all'A.I.V.A., il che è indispensabile per partecipare alle iniziative dell'associazione, quali l'A.I.V.A. CONTEST (nei CENTRI ACCREDITATI A.I.V.A.).

GAME	REC. ITAL.	NOTE	GIOCATORE	C. ACCR. AIVA	PROV.	TWIN GAL.	GIOCATORE	STATO	REC.SU
Ambush	591150	F	A. Zin		GO	–			VG 13
Amidar	2250700	C	P. Brunello	"Las Vegas"	TV	18201000	J. Barrett	USA	VG 11
Bank Panic	9999999	C	A. Giuriato	"Las Vegas"	TV	–			–
Blaster	–					–	•		VG 20
Boggy 84	435350		L. Magni		PV	–			VG 18
Bomb Jack	20010960	F	G. Bondavalli		MO	–			VG 19
Buck Rogers	624684		C. Durante		BS	1016495		USA	–
Bump'n Jump	2429540	F	M. Donadio		RM	1971000	M. Ternasky	USA	VG 5
Burger Time	4059350	C	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	F	M. Pintus		OR				
	999990	C	L. Grande	"Las Vegas"	TV				
	999990		G. Strangio		RC				
Crush roller	2514100		G. Fiorido		PN	2123840	T. Carver	USA	VG 10
Crystal castle	842427	F	A. Merlino		FG	846547	E. Ginner	USA	–
Defender	–					79976975	C. Hoffman	USA	VG 7
Dig dug	–					4129600	K. Arthur	USA	VG 6
Dol Run Run	358260	C	M. Beretta	"Street Games"	MI	–			–
Donkey Kong	643100	F	A. Nocenti		BO	874300	B. Mitchell	USA	VG 1
Donkey Kong jr.	–					1259300	C. Frampton	USA	VG 2
Donkey Kong 3	460100	M	V. Mangiafico		MI	–			VG 21
Dragon's Lair	934000	F	G. P. Morini		RA	558724	J. Boone	USA	VG 17
Elevator Action	78500		L. Gregorin		GO	–			–
Equites	8783650		G. D'Angelo		BS	–			–
Esh's Aurunmilla	807000	C	L. Santorsola	"New York Game"	MI	–			–
Exciting soccer	503610	C	T. Carraro	"Las Vegas"	TV	–			VG 16
Exerion	3679100	C	G. Bonetti	"Chip's Game"	MI	–			VG 21
Explorer	–								VG 24
Eyes	7459400	M	M. Miccoli		MI	23222320	R. Eliot	USA	VG 3
Firefox (Hard)	428146	C	L. Santorsola	"New York Game"	MI	–			–
Firefox (Pro)	713240	•	Al. Brianti		BZ	–			
Frogger	94320		E. Zanetti	"Chip's Game"	MI	442330	M. Robichek	USA	VG 1
Galaga	7301490		S. Cavallucci		FO	22222630	L. Dahling	USA	VG 8
Galaxy Ranger II playl	64380	M	R. Pontolillo		MI	–			–
Gaplus	864.000		S. Mariani		FI	–			VG 28
Gyrodine	–					–			VG 24
Guzzler	3049590		M. Gaspari		BS	431108	M. Klug	USA	–
Gyruss	36210000		G. Carlino		TO	28015900	D. Wissman	USA	VG 11
Hunch Back	478700	F	R. Picelli		VI	–			–
Hyper Olympic									
(solo joystick/1MI	90210	F	M. Miccoli		MI	–			VG 15
(joys + puls./1MI	95340		L. Calderone		AQ	–			
(2 puls./1MI	89360	M	L. Santorsola		MI	–			
(2 puls./1M/Coppia)	89080	M	Labianca/ Santorsola		MI	–			
Hyper Sports									
(joys. + puls.)	341420	C	M. Toigo	"Las Vegas"	TV	–			VG 19
(joys + puls./1MI	153770	F	R. Picelli		VI	–			
Intrepid	37920		G. Gavezzotti		BG	–			–
Jack Rabbit	2920000		M. Pellegrini		SV	–			–
Joust (new chip)	454500		M. Di Stefano		TO	101192900	R. Gerhardt	Canada	VG 6
Jr. Pac Man	45220	M	F. Viscardi		PD	–			–
Jungle King	–					1510220	M. Torcello	USA	VG 2
Juno first	31341480	C	A. Zanetti	"Chip's Game"	MI	–			VG 12
Kangaroo	71700	M	M. Miccoli		MI	921800	D. Kirk	USA	VG 4
Karate Champ 1	121300	F	G. Gresta		AR	–			VG 23
Karate Champ 2	224400	M	F. Bertazzoli		MI	–			VG 23
Knock Out	313200		M. Palma		RM	–			–
Krull	401260		M. Campis		TO	11165670	L. Daniels	USA	VG 14
Kung Fu Master	350290	C	A. Colangelo	"Street Games"	MI	–			VG 28
Lady bug	2769590		A. Laini		BS	609900	B. Colton	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	–			–
Mario Bros	1376000		M. Ruozi		RE	–			VG 20
Megazone	3266810	C	R. Cariello	"Chip's Game"	MI	–			VG 19
Mikie	788600	C	L. Santorsola	"New York Game"	MI	–			VG 23
Money money	4064500		I. Vanancini		BG	–			–
Monza G.P.	16952	M	M. Miccoli		MI	–			–
Moon patrol	409130		A. Rimicci		SV	1214600	M. Robichek	USA	VG 2
Motorace USA	3612200		E. Salardi		VR	2058100	L. Holman	USA	VG 11
Mouse trap	19650250		M. Bruni		MO	61336060	B. Bradham	USA	–
Mr. Do!	8277600		S. Michelotti		PT	–			VG 13
Mr. Do's Castle	923320	C	M. Zanatta	"Las Vegas"	TV	308680	Y. Oda	USA	–
Mr. Do wild ride	130524	M	M. Campis		TO	–			–
Ms. Pac Man	188100	C	C. Prandi	"Las Vegas"	TV	–			VG 7
Naughty Boy	10928510		P. Pagani		BO	5354060	K. French	Canada	VG 18
Nibbler	100107340	F	E. Zanetti		MI	1000042270	T.Mc Vey	USA	VG 10
Pac Land (Dal trip 11	360060		L. Dossena		MI	–			VG 21
Pac Land (Dal trip 5)	1093450	C	G. Longo	"Las Vegas"	TV	–			–
Pengo	457400	M	F. Vasta		TO	1011370	R. Day	Australia	VG 4
Pickin	158830		M. Gaspari		BS	–			–
Pinbo	2.241600	C	T. Carraro	"Las Vegas"	TV	–			–
Pioneer Ballon	123700	•	M. Cremagnani		MI	–			–

LA PAGINA DEI RECORD

LE CINQUE REGOLE PER ENTRARE NELL'A.I.V.A. SCOREBOARD:

1 Ritagliare il tagliando in fondo alla rivista o fare delle fotocopie.

2 Fare un record in un videogioco da bar.

3 Compilare in stampatello il tagliando, completandolo con l'aiuto del gestore (e del noleggiatore), e convalidandolo con 3 firme.

4 Fare due foto con il punteggio ben visibile, una della classifica e una del gioco normale (riprendere tutto lo schermo!), quando è necessario (controllare la colonna "note").

5 Spedire a: A.I.V.A., via Ariberto, 20 - 20123 Milano.

GAME	REC. ITAL.	NOTE	GIOCATORE	C. ACCR. AIVA	PROV.	TWIN GAL.	GIOCATORE	STATO	REC.SU
Pitfall II	2737000	C I	L. Santorsola	"New York Game"	MI	-			VG 27
Pole Position	-								VG 7
Pole Position II									VG 17
(Test)-4 giri)	65870	M	F. Comolli		MI	-			
(Fuji-4 giri)	63200	I	M. Miccoli		MI	-			
(Suzuka-4 giri)	60150	F	M. Miccoli		MI	-			
(Seaside-4 giri)	60060	M	M. Miccoli		MI	-			
Pooyan	1175600	M	B. Banigi		MI	-			VG 3
Popeye	268000		M. Padroni		OR	1232250	S. Harris	USA	VG 5
Portraits	-					-			VG 12
Pro Soccer	118990	M I	F. Panelli		MI	-			-
Punch Out	424090	I	G. Cortesi		BG	-			VG 25
Q + Bert	10556350		F. Lio		TV	32204485	M. Lee	Canada	VG 5
Qix	76196	C	W. Mattiato	"Street Games"	MI	1666604	B. Camden	USA	VG 2
Ring Fighter	1367520	I	L. Dossena		MI	-			VG 25
Rio Bravo	3498000	F	S. Picelli		VI	-			-
Roc'n'rope	487760		A. D'Ambrosio		RM	-			VG 9
Samurai	117360	I	L. Dossena		MI	-			VG 29
Scorpion	66740		C. Polvara		CO	-			-
Scramble	278170		F. Pullè		BO	-			VG 24
Scrambled egg	-					-			VG 10
Senjyo	133300		F. Frati		FI	-			-
Sky lancer	407500		A. Parenti		RE	-			-
Space ace						-			-
(Cadet)	289004	F	S. Miccolis	"Las Vegas"	TV	-			
(Captain)	487366	C	S. Miccolis	"Las Vegas"	TV	-			
(Space Ace)	574200	I	G. Pirovano		TO	-			
Space dungeon	13113580		S. De Boni		VE	10505915	R. Lilly	USA	-
Spatter	3280000	C *	L. Santorsola	"New York Game"	MI	-			VG 29
Star Force	436700	M	M. Miccoli		MI	-			VG 26
Star Wars	31277911	F	F. Ferrucci		Ro	-			-
Stinger	1387020		A. Priora		MI	-			-
Super Bagman	20598740		R. Ferrarini		VE	-			-
Super Basketball	2353560	C I	S. Milia	"Chip's Game"	MI	-			VG 25
Super cobra	144060	M	C. Conti		TO	198470	M. Brass	USA	-
Super pac man	-					588430	J. Azzis	USA	-
Tactician	129510	C I	A. Colangelo	"Street Games"	MI	-			-
Tag Team Wrestling	126000	C *	L. Santorsola	"New York Game"	MI	-			-
Tempest	795400	F I	S. Brusasca		TO	11999978	D. Plummer	Canada	VG 1
The pit	141500		M. Vezzalini		MO	162500	J. Adams	USA	-
The Return of the Jedi	749170	F	M. Miccoli		MI	-			VG 26
Timber	651320	C I	L. Santorsola	"New York Game"	MI	-			VG 28
Time pilot	12344700		I. Tarantino		TO	11548400	M. Zukjey	USA	VG 6
Time pilot 84	554600		A. Ciccarelli		AP	-			-
Tube panic	506629	C	S. Levati	"Chip's Game"	MI	-			-
Tutankham	563500	F I	L. Dossena		MI	-			VG 4
Up'n down	140870	M	I. Baveri		MI	-			-
Vanguard	-					-			-
Vastar	1698530		M. Cassaniti		PR	3110100	S. Williams	USA	VG 14
Video hustler	31889240	F	M. Miccoli		MI	-			VG 18
VS. tennis	-					-			VG 20
Vulgus	799600	M I	L. Dossena		MI	-			VG 25
Water ski	98690	C	E. Zanetti	"Chip's Game"	MI	-			-
World tennis	307250		R. Borio		TO	-			-
Xevious	7009660	F	M. Borroni		MI	4000200	B. Horne	USA	VG 3
Yellow cab	92340	M	M. Miccoli		MI	-			VG 9
Yie Ar Kung Fu	491000	C I	A. Buono	"New York Game"	MI	-			VG 24
Zaxxon	-					3839550	E. Burch	USA	VG 26
1942	-	*				-			VG 3
									VG 29

Legenda della colonna "NOTE":

C = Record ottenuto in un Centro Accreditato A.I.V.A.

M = Record ottenuto in una Manifestazione ufficiale o alla presenza di un responsabile A.I.V.A.

F = Record convalidato da una foto

** = Gioco nuovo*

I = Record nuovo

TAGLIANDO, MALEDETTO TAGLIANDO!

Naturalmente ricordate sempre che il tagliando (che trovate in fondo alla rivista) è fondamentale, e va compilato CHIARAMENTE e INTERAMENTE!
Quindi un solo record su ogni tagliando e NIENTE CORREZIONI!
Il tagliando va completato in stampatello, tranne la parte riservata alle firme, che devono risultare leggibili.
Se avete delle osservazioni sul gioco sono sempre ben accette: potete segnalarle nelle note o scrivere un commento a parte.
Per finire, un poco di collaborazione da parte vostra: segnalate anche prefisso telefonico e provincia: ci eviterete dell'inutile lavoro in più.

... E PER FOTOGRAFARE...

Per fotografare le vostre prodezze è opportuno che vi muniate di una reflex manuale, usando un rullino per diapositive; il tempo di esposizione ideale è 1/15 (o 1/8) di secondo (non usate mai tempi più brevi), con apertura di diagramma "4" o "5,6".
Se avete una mano sufficientemente ferma non avrete nemmeno bisogno del cavalletto, almeno se il tempo di esposizione che impiegate non è troppo lungo.

CHIP'S GAME

Ah, i CHIPS! ...Già ci aspettavamo di ritrovare alla cassa, a darci i gettori, i brillanti poliziotti che solitamente scorazzano sulle stupende autostrade della California (stupende perché sono in California, beninteso) ... ed invece... ci ritroviamo nel bel mezzo di Legnano, in pieno centro-città.
Qui non ci sono americani, ma ci sono alcuni giocatori che sarebbero in grado di dare fior di batoste agli americani, sinora considerati gli dei in fatto di videogiochi.
Per questo gli intraprendenti gestori di questa sala già l'anno scorso avevano organizzato un record mondiale (a Gyruss: vedi Giovanni Gadda, "Videocampioni" di VG 19) ed ora si sono iscritti all'A.I.V.A. spinti da un forte spirito competitivo, con tutta l'intenzione di ben figurare nell'AIVA Scoreboard.
Del resto è logico che in un ambiente giovane (la sala è stata fondata il 27 maggio 1982), frequentato prevalemente da studenti, si senta l'esigenza di nuove iniziative.
I giochi a disposizione nella Chip's Game sono 32, sempre ben assortiti e con le ultime novità; inoltre chi volesse concedersi una pausa tra un record e l'altro, può divertirsi anche con una partita di ping-pong, quello che si gioca con racchette e pallina, non con joystick e pulsanti.



AUTUNNO ANCHE PER LA VIDEOGARA:

Per la prima volta nella storia della videogara non regaliamo nemmeno un abbonamento!!!
Siete dei pigroni, ve l'ho già detto, ma cosa vi è successo, non vi ingolosisce più l'idea di avere 11 numeri gratis di VG? Questa me la lego al joystick.
Saluti a tutti VG.

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Action Force	Parker	2	22.000	E. Sanfilippo - Livorno
Advanced D.&D.T. of Tarmin	Mattel	=	63.490	Pierluigi Sommo - Novara
Air Sea Battle	Atari	FG	99	L. Trombetta - Bologna
Amidar	Parker	*	131.789	A. Corradetti - Trieste
Antartic Adventure	Coleco	*	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	*	53.650	F. Spimpolo - Legnago (VR)
Astrosmash	Mattel	*	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	FG	0.32,24	F. Bassetti - Cividale del F. (UD)

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Battaglie navali	Mesaton	=	90	Massimiliano della Mora
Battaglie spaziali	Philips	*	830	F. Arbizzani - Bologna
Battle Zone	Atari	FG	999.000	G. Florio - Palo del Colle (BA)
Beamrider	Activision	*	80.055.000	S. Grecu, S. Congiu Domusnovas (CA)
Beauty & Beast	Imagic	*	18.48.300	S. Accordini - Verona
Bedlam	Vectrex	*	13.800	M. Fresi - Brugherio (MI)
Berzerk	Atari	*	270.780	A. Coltraro - Trappeto (CT)
Blueprint	Coleco	=	6.875	Paolo Ombrini - Forlì
Bobby is Going home	Puzzy Bit	*	50.070	G. La Russa - Valenza (AL)
Bomb Squad	Mattel	*	9.760	A. Bignami - Bologna
Bowling	Leonardo	FG	270	M. Pedone - Calabria
Bowling	Atari	FG	300	F. Franzini - Milano
Bowling	Mattel	FG	300	S. Romano - Palermo
Bowling	Philips	FG	300	R. Bartoletti - Modena
Breakout	Atari	*	939	A. Ticozzi - Casale Monferrato
Buck Rogers	Coleco x Atari	*	706.830	A. Mazzon - Paviola S.G. in B. (PA)
Buck Rogers	Coleco x Coleco	2	56.109	G. di Renzo - Roma
Bump'n'Jump	Mattel x Coleco	2	388.748	V. Mainardi - Milano
Bump'n'Jump	Mattel x Mattel	2	2.233.320	A. di Lorenzo - Novara
Burger Time	Mattel x Coleco	=	1.0405.024	R. Ukmar - Banchette d'Ivrea - (TO)
Burger Time	Mattel x Mattel	2	2.065.650	A. Dodi - Milano
Buzz Bomber	Mattel	*	4.298.000	C. Montuori - Baiano (AV)
Cabbage Patch Kids	Coleco	2	999.950	D. Cagni - Masate (MI)
Caccia al Dragone	Philips	*	2.487	G. Porpovini - Agugliano (AN)
Cannibal	Philips	FG	9.999	M. Baldassini - Macerata
Carnival	Coleco x Coleco	FG	99.990	S. Fuso - Milano
Carnival	Colevo x Mattel	*	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

LA PAGINA DEI RECORD

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Caveman	Mattel	2	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	2	9.999	M. Pintus - Oristano
Communist mutants from space	Starpath	=	677.090	Enzo Vaghi - Milano
Congo Bongo	Sega x Atari	2	5.700	F. Gallo Selva - Quaregna (VI)
Congo Bongo	Sega x Coleco	2	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	=	224.670	A. Rimicci - Imola (BO)
Cosmic Creeps	Telesys	3	156.500	M. Pessi - Nova Milanese (MI)
Cosmic Crisis	Bit x Coleco	=	25.250	F. Bruno - Roma
Crazy Chircky	Creativision	*	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	=	583.165	P. Ermoli - Varese
Death Star Battle	Parker	2	88.212	A. Gusmini - Termate (VA)
Decathlon	Activision	*	13.358	Enrico Berta - Acqui Terme (AL)
Defender	Atari	FG	999.990	D. Oddono - Verona
Demolition Herby	Telesys	2	99.997	M. Pessi - Nova Milanese (MI)
Demon Attack	Imagic	FG	999.995	S. Brusasca - Torino
Destructor	Coleco	2	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 x Atari	FG	999.990	G. Tartara - Robassomero (TO)
Donkey Kong	Coleco x Coleco	FG	99.900	E. De Andreis - Mola di Bari
Donkey Kong	Coleco x Mattel	FG	999.900	C. Campanelli - Mestre
Donkey Kong Jr.	Coleco	2	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	*	28.64.027	A. di Napoli - Baia Domitia S. (CE)
Escape from the mind master	Starpath	FG	620	P. Cavina - Imola
Fast Food	Telesys	FG	999.999	A. Martini - Segrate (MI)
Fathom	Imagic x Atari	*	22.199	L. Giannini - Ferrara
Fathom	Imagic x Mattel	=	20.595	F. Iervolino - Napoli
Fire Fighter	Imagic x 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.	*	14.050	G. Di Renzo - Roma
Freeway	Activision	*	37	P.L. Noncovich - Sandigliano
Frenzy	Coleco	=	218.427	A. Rosetti - Lugo
Frog bog	Mattel	*	860	L. Barbieri - Pesaro
Frogger	Parker x Atari	*	9.999	E. Fedele - Napoli
Frogger	Parker x Coleco	*	49.320	P. Andreoli - Milano
Frogger	Parker x Mattel	FG	99.990	M. Mosillo - Terracina (LT)
Frogger	Starpath	*	99.880	M. Balduini - Parma
Front Line	Coleco	*	52.700	D. Tani - Mestre
Frost Bite	Activision	2	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.	2	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 x Atari	*	99.950	G. Artusio - Torino
Gorf I	Coleco	*	105.600	M. Capelli - Busnago (MI)
Gorf II	Coleco	2	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	*	601.575	F. Dolce Baldi - Palermo
Gyruss	Parker	2	149.200	S. Bonafini - Ferrara
H.E.R.O.	Activision	FG	1.000.000	G.L. Milanese - Alessandria
Happy Trails	Activision	*	677.977	M. Toschi - Lavezzola (RA)
Horse Racing	Mattel	FG	9.999	C. Bondi - Genova
Human Cannonball	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 x Atari	2	35.700	A. Jannarone - Milano
Jawbreaker	Tigervision	*	89.345	F. Pirro - Roma
Journey Escape	Data Age	*	519.100	T. Gerosa - Lecco (CO)
Joust	Atari	2	999.200	A. Martini - Roma
Jumpman Jr.	Epyx	FG	999.975	M. Croci - Monza
Jungle Hunt	Atari	=	114.070	L. Zavatti - Bologna
Kaboom	Activision	*	479.997	D. Lorenzini - Bagno e Ripoli (FI)
Kangaroo	Atari	FG	999.900	M. Farfariello - Villa Cortese (MI)
Keystone Kapers	Activision	FG	1.000.000	G. Orlandelli - Parma
Killer Bees	Philips	*	109.999	D. di Bella - Roma
Lady Bug	Coleco x Coleco	FG	999.990	M. Pastore - Napoli
Lady Bug	Coleco x Mattel	*	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)
Las Vegas	Philips	=	284	C. Cattaneo - Rovello Porro
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	=	9.999.950	N. Giordani - Novara
Megamania	Activision	FG	999.999	F. Strocco - Torino
Mine Storm	MB electr.	*	190.835	G. Manicardi - Modena
Miner 2049ER	Microfun	*	480.455	G. Artusio - Torino
Miniature Golf	Atari	FG	40	G. Brignolo - 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)
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 x Atari	FG	9.999	G. Artusio - Torino
Mouse Trap	Coleco x Coleco	FG	999.990	W. Marinozzi - Castellina M. (PI)
Mouse Trap	Coleco x Mattel	2	13.260.800	A. Trillò - Roma
Mr. Do	Coleco	=	649.800	L. Biolo - Padova
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	=	250.750	M. De Santi - Castelfranco V.
Oink	Activision	*	999.600	B. Gallo Selva - Biella (VC)
Open Sesame	Bit	*	39.710	R. Manfredi - Rivalta (RE)
Outlaw	Atari	*	7"	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	=	141	M. Vignali - Milano
Pitfall	Activision	FG	114.000	M. Vignali - Milano

LA PAGINA DELLE GARE

BONUS

LA PAGINA DEI RECORD

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Pitfall II	Activision × Atari	FG	199.000	M. Mercalli - Roma
Pitfall II	Activision × Mattel	*	66.076	N. Giordani - Novara
Pitstop	Epyx	2	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	*	170.000	M. d'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	2	231.300	F. Bigliazzi - Milano
Popeye	Parker × Mattel	2	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	2.192.300	A. Uccello - Genova
Reactor	Parker	FG	999.911	F. Gallo Selva - Quaregna (VC)
Return of the Jedi	Parker	*	70.356	M. Cariani - Bologna
Riddle of the Sphinw's	Imagic	*	337.107	D. Zambrini - Imola (BO)
River Raid	Activision × Atari	FG	1.000.000	G. Marino - Livorno
River Raid	Activision × Coleco	*	2.435.320	R. Pedrini - Brescia
River Raid	Activision × Mattel	*	257.540	A. Mori - Sassofortino
Robin Hood	Xonox	2	998.000	A. Baduino - Pegli (GE)
Robot Killer	Leonardo	=	26.940	A. Lombardi - Milano
Robot Tank	Activision	*	73	S. Todinio - Roma
Rock'n Rope	Coleco × Coleco	2	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	99.950	F. Negri - Firenze
Scramble	GCE	*	81.340	G. Manicardi - Modena
Sea Monster	Puzzy Bit	*	15.380	M. Vignali - Milano
Sea Quest	Activision	*	408.450	G. Riccio - Piacenza
Shark Shark	Mattel	*	416.850	R. Croni - Oristano
Sharp Shot	Mattel	2	105	Fabrizio Muntoni - Sarroch (CA)
Sir Lancelot	Xonox	*	999.790	M. Baudino - Pegli (GE)
Skiing	Activision	FG	27.42	L. Di Maio - Napoli
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
Slither	Coleco	=	137.990	L. Bioco - Padova
Smurf	Coleco	*	3.745.700	U. Marchiori - Busnago (MI)
Snoopy & the Red Barons	Atari	2	30.470	W. Ciarrocchi - Cassina de' Pecchi (MI)
Solari Storm	Imagic	2	2.310	E. Sanfilippo - Livorno
Sonic Invader	Creativision	*	30.640	F. Spimpolo - Legnago (VR)
Sorcerer's Apprentice	Atari	*	100.372	U. Cacciatori - Carrara (MS)
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.	2	120.350	D. Cristoforo - Trieste
Space Mission	Leonardo	*	336	M. Brisca - Novara
Space Panic	Coleco	*	322.270	G. Berri - Roma
Space Spartan	Mattel	=	2.404.880	C. Bezzi - Merano (BZ)
Space Squadron	Leonardo	2	2.270	G. Bortolani - Gioia del Colle (BA)
Space Tunnel	Puzzy Bit	*	7.740	B. Gallo Selva - Biella
Spectron	Spectr.	=	7.110	G. Lombardo - Catania
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	3	23.870	P. Guglielmini - Saronno (VA)
Stargunner	Telesys	=	66.200	S. Formaio - Nova Milanese (MI)
Star Master	Activision	*	9.403	R. Rossi - Udine
Star Raiders	Atari	*	Atari 5	A. Farina - Milano
Star Strike	Mattel	=	8.962	F. Marini - Monserrato (CA)
Star Trek	Sega × Atari	2	140.500	F. Gallo Selva - Quaregna (VC)
Star Trek	Sega × Coleco	2	621.170	G. Aguiati - Ferrara
Star voyager	Imagic	FG	99 ADM	M. Rabottini - Roma
Star Wars	Parker × Atari	=		
Stargunner	Telesys	1	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	=	999.800	A. Dossi - Lissone
Super Breakout	Atari	FG	9.997	F. Castagna - Palermo
Super Cobra	Parker	2	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	*	00:27	P. Accolti Gil - Roma
Swords & Serpent	Imagic	FG	3.500	G. Bolzani - Milano
Tanks a Lot	Leonardo	*	10.300	M. Caramelli - Pistoia
Tape Worm	Spectr.	FG	9.999	A. Gazzanave - Casteltermini (AG)
Terrahawks	Philips	2	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	*	188.850	G. Rizza
Truckin'	Imagic G.1	*	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	2	84.828	N. Cerina - Milano
Tutankham	Parker	FG	999.900	A. Valli - Merate (CO)
Uscf	Mattel	FG	7 - Matto	M. Guerra - Chieti
Vanguard	Atari	*	999.750	M. Contini - Cassina De' Pecchi (MI)
Vectron	Mattel	=		
Venture	Coleco × Coleco	FG	999.900	M. Iacomelli - Milano
Venture	Coleco × Mattel	2	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	=	404.040.000	E. Palma - Olgiate Olona (VA)
White Water	Imagic	*	96.570	A. Uccello - Genova
Wing War	Imagic	=	3.151.275	R. Ciccarelli - Ariano Irpino (AV)
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	=	146.300	A. Latocca - Milano

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.

Novità Jackson



John Scriven, Patrick Hall

COMMODORE 64 A SCUOLA

Imparare è bello se lo si fa divertendosi; è il messaggio di questo libro scolastico ma divertente, sul Commodore 64.

Cod. 574D Pag. 182 Lire 18.000

Umberto Barzaghi

STATISTICA A UNA DIMENSIONE CON IL C64

Il primo manuale didattico espressamente studiato per l'apprendimento dei principi fondamentali della statistica tramite calcolatore.

Cod. 570A Pag. 172 Lire 17.000

Rita Bonelli

COMMODORE 16 PER TE BASIC 3.5

Il primo libro-cassetta sul Commodore 16 per imparare il BASIC sul video.
Con cassetta.

Cod. 413B Pag. 294 Lire 35.000

Czes Kosniowski

MATEMATICA E COMMODORE 64

Un libro per chi vuol saperne di più sulle applicazioni matematiche del C64, per studiare ma anche per divertirsi.
Con cassetta.

Cod. 570D Pag. 158 Lire 24.000

Totomac

IL SISTEMA TOTOMAC la nuova frontiera del totocalcio per C64

Uomo del nostro tempo, Totomac si affida all'ausilio del computer per individuare le probabilità meno utilizzate dalla massa dei giocatori, e, avendo ben presente i principi della selezione naturale, cerca di batterli con tecniche intelligenti.
Con cassetta.

Cod. 576D Pag. 128 Lire 24.000

Michael Browne

UNITÀ A DISCHI per Personal Computer

Il libro, destinato a lettori con una buona conoscenza di base dell'uso di un calcolatore e del linguaggio BASIC, descrive il funzionamento dell'unità a dischi di un personal computer e il significato dei comandi relativi, con particolare attenzione per le diverse tecniche di gestione dei file su disco.

Cod. 300P Pag. 158 Lire 15.000

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

La biblioteca che fa testo

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

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

n° copie	codice	Titolo	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 esecuzione del contributo spese di spedizione:

☐ Allego assegno della Banca ☐ Allego fotocopia del versamento sul c/c n. 11666203 a voi intestato

N° _____ ☐ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale e voi intestato

Nome e Cognome

Via

Cap Città Prov.

Data Firma

Spazio riservato alle Aziende Si richiede l'emissione di fattura

Partita I.V.A.

ORDINE MINIMO L. 50.000

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

Se riuscire a documentare un vostro record in maniera esauriente vi sembra complesso, potete risolvere i vostri problemi in maniera molto semplice: convincete il gestore della vostra sala giochi a farla diventare un "CENTRO ACCREDITATO A.I.V.A."!
gnifica ricevere l'autorizzazione ufficiale ad omologare record, nonchè ad affiliare nuovi adepti: in pratica la sala giochi diventa un "terminale" dell'AIVA, offrendo così un servizio in più ai suoi clienti.
Per chi gioca tutto ciò si concretizza nella possibilità di giocare, realizzare record e farseli convalidare senza i problemi che sorgono solitamente (sia per ciò che riguarda la regolazione della macchina, sia per il gestore stesso).
Ecco quindi un'opportunità in più isolare quei gestori che vogliono accaparrarsi i nostri consensi (eufemismo!) senza nel contempo offrirci dei servizi adeguati (macchine ben assortite – molte nuove e poche vecchie – comandi in ordine, regolazione non "tirata", ambiente salubre, ecc.) basterà che i giocatori invoglino i gestori ad associarsi, semplicemente preferendo le sale già "in regola".
Per divenire CENTRO ACCREDITO AIVA bisogna versare un contributo forfettario annuale di L. 100.000 (centomila) tramite vaglia postale intestato a: A.I.V.A. – Via Ariberto, 20 – 20123 MILANO o con versamento bancario presso il Credito Commerciale – Agenzia n. 27 – Milano – v. Armorari – c/c N. 27/43364. Per ogni informazione rivolgersi alla sede dell'Associazione (tel. 02/8394177 – 8360720).

1° A.I.V.A. - CONTEST

La rivista Videogiochi e l'A.I.V.A. annunciano l'inizio di una gara speciale riservata esclusivamente ai Soci A.I.V.A. Si chiama 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 a Personale Software, per ciascun gioco.
Cosa bisogna fare per vincere?
1. Bisogna essere tesserati A.I.V.A.
2. Bisogna recarsi in uno dei seguenti Centri Accreditati A.I.V.A.:
– "Lo Sgamotto" - Via Vitt. Emanuele 213 - Calenzano (FI).
– "Las Vegas" - Via Roma, 29 - Treviso
– "Aleph Club" - Via S. Giorgio, 45 - Lucca
– "Seven-up" - Via Peruzzi, 22 - Carpi (MO)
– "Street games" - Via Cavour, 63 - Senago (MI)
– "New York game" - P.za Oberdan - Milano
– "Chip's game" - Via Ratti, 12 - Legnano (MI)
– "Publigame" - Via Matteotti, 18 - Mejaniga di Cadoneghe (PD).
3. Bisogna fare il record sui seguenti giochi:
– Kung Fu Master (Irem)
– Pinbo (Strike)
– 1942 (Capcom)
– Exerion (Sega)
Per quest'ultimo gioco bisogna considerare il punteggio alla fine del primo Challengeing Stage.
4. Bisogna... accendere un cero... Scherzi a parte, non dovete fare più niente: il vostro Centro Accreditato si preoccuperà di documentare l'impresa di ogni Videoatleta e di segnalare alla sede Centrale dell'A.I.V.A. (tel. 8394177-8360720) i record e l'andamento delle gare. La redazione di Videogiochi seguirà con attenzione tutta l'iniziativa.
Se per 2 mesi riuscirete a

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

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

spedite il tagliando qui a fianco a:

AIVA
Via Ariberto, 20
20123 Milano

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

mantenere il vostro record imbattuto gli abbonamento saranno vostri!
Come potete notare rispetto al primo annuncio di questa gara è stato cambiato un gioco, per alcune difficoltà di carattere tecnico ed organizzativo per quanto riguarda i giochi sostituiti (di PAC-LAND pare ci siano in circolazione addirittura tre modelli completamente diversi).
Per gli altri giochi non pubblichiamo punteggi per non svantaggiare chi non ha ancora avuto modo di leggere dell'A.I.V.A. Contest sulla nostra rivista (ricordiamo infatti che quanto scriviamo non è ancora uscito VG27).
Allora ragazzi, datevi da fare con i pulsanti! In sala c'è una classifica aggiornata che vi tiene informati dei vostri Revord e dio quelli degli altri Videoatleti. Troverete i tagliandi di partecipazione alla cassa.
Buona fortuna a tutti!
A.I.V.A. - Ufficio Tecnico: tel. 02/8394177-8360720.

L'A.I.V.A. AL SIM

Come già preannunciato sul numero scorso di Videogiochi, anche quest'anno l'A.I.V.A. sarà presente al tradizionale appuntamento di settembre con gli appassionati di HI-FI, videogiochi ed affini: in una parola il SIM.
In collaborazione con la redazione di Videogiochi, saranno organizzate gare sui videogiochi da bar e ci sarà la possibilità di conoscere tutti i record di tutti i giochi (da casa, consolle o computer, e da bar) aggiornati all'ultimo momento: anticipazioni di due mesi, quindi, dato che quei record saranno poi pubblicati sul numero di novembre (VG 31).
Un'ottima possibilità per videoatleti e videocampioni tutti di incontrarsi e di scambiarsi notizie sui vari giochi, nonché di parlare con gli esperti della nostra rivista.
Vi aspettiamo dunque al SIM, dal 5 al 9 settembre: non mancate!

LA PAGINA DEI RECORD

TRUCCHI BLUFF E STRATEGIE

Questo mese la II[a] parte di Space Shuttle subito seguita da una favolosa strategia a Blue Max per il CBM 64...in gamba e scrivetemi!! Ciao Ciao VG

BLUE MAX – LE MACCHINE
Per eliminare le macchine che passano sulle strade nella prima parte della partita basterà:
1) lanciare una bomba abbassando la leva del joystick e premendo il pulsante di fuoco prima che lo sprite del proprio aereo si trovi sulla strada.
2) Premere la barra spaziatrice del computer.
3) Sparare nuovamente.
Se la bomba è stata sganciata quando l'aereo era nella metà destra o al centro dello schermo, la macchina che passava sulla strada esploderà dandovi un centinaio di punti.
Dario Kadyar e Tullio Tinti – Sanremo (IM)

COME OTTENERE IL GRADO DI COMANDANTE A SPACE SHUTTLE
Questa che segue è la seconda parte della strategia che vi abbiamo presentato lo scorso numero di Vigi.
Al prossimo le conclusioni!

A MET – 015 inserite i motori primari ed a MET – 005 accendeteli (pulsante rosso); date gas sino a fondo scala (estrema destra) e, una volta decollati, riportate pure l'indicatore di spinta al minimo (estrema sinistra) ignorando la freccia del computer (C) e staccate quindi le mani dai comandi e non toccate più nulla (anche se sentite la sirena d'avvertimento del fuori rotta) sino a 210 miglia o poco più, quota alla quale bisognerà disattivare i motori primari.
Riceverete il messaggio di STAT 9000 (angolo di entrata in orbita a MECO non corretto); cancellatelo con l'interruttore Status ed operate normalmente per effettuare i 6 agganciamenti senza preoccuparvi minimamente del consumo di combustibile, anche se lampeggierà la riserva.
Se per caso doveste esaurire il carburante, udirete un breve suono e verrà visualizzato uno "STAT 9900" (o 9901, ...2, ...3 etc.); eliminatelo con lo Status e riprenderete tranquillamente le vostre operazioni di agganciamento.
Dopo aver ricevuto il sesto Rendez-Vous agite come segue:
1) Controllate che gli agganciamenti siano effettivamente sei (STAT 6)
2) Portate la velocità a Mach 23.9
3) Azzerate l'asse Z, possibilmente facendolo coincidere con una quota di 210.0 miglia; fate così: se a Z = 0 la quota è maggiore di 210 scendete fino a Z = 1, quindi risalite un poco per riportare Z = 0 e ripetete l'operazione fino a quando Z = 0 e ALT = 210.0 (o, al limite, 210.1 o 209.9); se invece a Z = 0 la quota è minore di 210 agite come sopra ma salendo dove ho detto di scendere e viceversa, ricordandovi però che questa volta Z deve variare tra zero e – 001.
4) Inserite i motori primari
5) Impostate un beccheggio di + 24
6) Spegnete i motori
Ora controllate quanto Fuel vi è rimasto: se avete un numero di unità di combustibile compreso tra 6.500 e 5.000 passate subito al punto 7), altrimenti leggete qui di seguito: se avete più di 6.500 unità, bisognerà consumarne qualcuna; è consigliabile allora riattivare i motori primari ed eseguire qualche "evoluzione" nello spazio, tipo far variare l'imbarcata (Jaw) che, però, va poi riportata esattamente a zero.

FINE II[a] PARTE

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 SEMPRE IN FORMA

Le vacanze sono finite, da adesso, miei cari videogiocatori, dovete proprio darvi da fare perché le classifiche, con la calma dell'estate, sono decisamente vuote. In ogni caso chi ha qualche esame con cui divertirsi è meglio che pensi a quello piuttosto che a giocare, per i favolosi abbonamenti a VG si è sempre in tempo.
Ciao Ciao VG.

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Abductor (Llamasoft)	VIC 20	*	25.800	Roberto Passarello - Palermo
Alice (Apple)	MACINTOSH	*	897	Carlo Fanti - Volpago del Montello
Alice in videoland (Audiogenic)	CBM 64	*	3.512	Ruggero Spallanzani R. Emilia
Alpiner (Texas)	TI 99/4A	2	29.340	Claudio Rizzo - Roma
Ant Attack (Quicksilva)	ZX SPECTRUM	*	52.980	Christian Oddono - Verona
Arcadia (Imagine)	VIC 20	*	767	Daniele Latini - Ladispoli (Roma)
Astroblitz (Audiogenic)	VIC 20	*	27.810	Enrico Sturaro - Torino
Atic Atac (Ultimate)	ZX SPECTRUM	=	110.360	Alberto Panza Occhieppo Inferiore (VC)
Atlantis (Imagic)	VIC 20	3	236.400	Giorgio Novello - Arenzano (GE)
Attack (Program)	VIC 20	2	7.310	Stefano Starita - Napoli
Avenger (Commodore)	VIC 20	=	2.110	Andrea Raggiu - Milano
Bagit Man (A. Action Software)	CBM 64	2	22.310	Giuseppe Signoretta – Torino
Bc quest for tires (Sierra Line)	CBM 64	*	15.110	Nico Rizzo - Agropoli (SA)
Beach Head (Access)	CBM 64	2	122.200	Massimo Zampieri – Forlì
Beamrider (Activision)	CBM 64	2	121.332	Giuseppe Signoretta – Torino
Biliardo (Commodore)	CBM 64	=	8370	Maurizio Sicilia - Napoli
Black Hawk (Thor Emi)	CBM 64	2	72.198	Claudio Giordani – Roma
Blue Max (Synapse Soft)	CBM 64	=	27.600	Stefano Fiori - Roma
Blue Print (Commodore)	CBM 64	2	27.700	Stefano Canegrati – Cornaredo (MI)
Bozo's Night (Tasked LTD)	CBM 64	2	38 Pints	Maurizio Guerra – Chieti
Bruce Lee (Data Soft)	800 XL	=	171.100	Andrea Bavia
Bruce Lee (Data Soft)	CBM 64	2	999.975	Giuseppe Signoretta - Torino
Buck Rogers (Coleco)	ADAM	=	1.414.791	Luca Balboni – S. Remo (IM)
Buck Rogers (Sega)	CBM 64	*	3.325.350	Roberto Alessio – Avigliano (TO)
Buck Rogers (Sega)	TI 99/4A	*	159.703	Massimiliano Ferrari – Roma
Bug Attack (Cavalier C.)	APPLE II E	*	13.686	Marco Accordi - Roma
Burger Time (Data East)	CBM 64	=	10.700	Lorenzo Robba - Grugliasco (TO)
Burger Time (Data East)	TI 99/4A	*	510.700	Massimiliano Ferrari - Roma
Burnin Rubber (Colosoftware)	CBM 64	2	117.949	Giancarlo Martellucci – Roma
Car Wars (Texas)	TI 99/4A	*	23.310	Massimiliano Ferrari - Roma
Centipede (Atari Soft)	CBM 64	*	57.163	Domenico Bettinali - Grottaferrata (Roma)
Centipede (Atari Soft) (Interceptor soft)	VIC 20	2	288.719	Franco Casali - Parma
Gilligans Gold	CBM 64	*	27.450	Emilio Tubello - Scairolo (Svizzera)

LA PAGINA DEI RECORD

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
(Ocean)				
Gorf (Commodore)	CBM 64	2	33.200	Gaetano Ratto – Frattamaggiore (NA)
Gorf (Commodore)	VIC 20	*	242.580	Matteo Martinelli - Riva S. G. (TN)
Grid Runner (H.E.S.)	VIC 20	*	109.760	Gianfranco Ramuglia - Palermo
Gumshoe (A & F Soft.)	CBM 64	=	7.648	Domenico Bucchino - Treviso
Gyruss (Parker Bros)	ATARI 800 XL	2	313.550	Claudio Fazio – S. Agata Militello (ME)
Gyruss (Parker Bros)	CBM 64	*	999.950	Stefano Livian - Santena (TO)
Hamburger (Program Spec.)	CBM 64	2	15.250	Edoardo Ghedina – Cortina d'Ampezzo
Harrier (Durell Soft.)	ZX SPECTRUM	*	18.410	Campoli Roberto - Roma
HERO (Activision)	CBM 64	FG	1.000.000	Dario Tani - Mestre (VE)
Horace & the (Sinclaire)	ZX SPECTRUM	*	5.700	Gianbattista Porini - Verbania Intra
HunckBack (Ocean)	CBM 64	=	1.521.800	Alberto Casu - Sassari
Hunter on ice (Colosoftware)	CBM 64	*	87.620	Roberto Nencini - Siena
Impero (Program S.)	CBM 64	*	67.250	Alberto Dessalvi - Recco (GE)
Impassible Mission (Epyx)	CBM 64	=	18.004	Giuseppe Signoretta – Torino
Jammin (Cosmos Andamber)	CBM 64	2	43.101	Giuseppe Signoretta – Torino
Jawbreaker (Sierra)	APPLE IIE	FG	99.995	Alberto Cogo - Milano
Jelly Monster (Commodore)	VIC 20	2	999.220	Daniele Capillo – Torino
Jet-Boot Jack (English Soft.)	CBM 64	=	25.025	Giuseppe Signoretta - Torino
Jet Pac (Ultimate)	ZX SPECTRUM	=	834.960	Massimiliano Risaliti - Carmignano (FI)
Jinn Genie (Micromega)	CBM 64	*	24.950	Vanni Sacchetti - S. Ilario d'Enza (RE)
Joust (Atarisoft)	ATARI 800XL	*	1.506.250	Andrea Turricchia - Imola (BO)
Juice (Tronix)	CBM 64	=	29.660	Giuseppe di Stefano - Catania
Jumpin Jack (Livewire)	CBM 64	*	9.820	Massimo Capelli - Bologna
Jumpman Jr. (Epyx)	CBM 64	*	130.275	Alberto Perlo - Pinerolo (TO)
Jungle Hunt (Atari soft)	APPLE IIe	2	517.500	Carlo Venturi – Cento (FE)
Jupiter Lander (Commodore)	CBM 64	2	16.400	Alberto Meloni – Limito (MI)
Jupiter Lander (Commodore)	VIC 20	*	85.000	Giampiero d'Elia – Salerno
KickMan (Commodore)	CBM 64	*	15.350	Roberto Nencini - Siena
Killer Gorilla (Micropower)	BBC "B"	*	30.300	Germana Giacobbe - Barcellona (E)
Kung Fu (Bug Byte)	ZX	=	252	Sergio Nanni - Milano
Lazy Jones (Termina)	CBM 64	2	10.578	Giuliano Balbi – Ravenna
Le Mans (Commodore)	CBM 64	2	2.446.720	Vittoria Betti – Acqui Terme (AL)
Lunar Jetman (Ultimate)	ZX	=	74.420	Paolo Perrotta - Lecce
Manic Miner (Soft. Project)	CBM 64	*	21.449	Luigi Tura - Thiene (VI)
Manic Miner (Bug Byte)	ZX	=	16.927	Matteo Galazzo - Genova
Miner 2049er (Cleander)	CBM 64	*	78.475	Gianni Manicardi - Modena
Mine Madness (Thorn Emi)	VIC 20	2	10.615	Massimiliano Banisoli – Milano
Chequered Flag (Psion)	ZX SPECTRUM	*	M.1 00,54	Fabrizio Ferretti - Rubiera (RE)

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
China Miner (Future Collins)	CBM 64	*	3.100	Gaetano Lo Cicero - Palermo
Chuckie Egg (A & F Soft.)	ZX SPECTRUM	*	146.010	Francesco Bacchelli - Roma
Ciclons (Rabbit Soft.)	CBM 64	3	4.150	Alessandro Corbetta - Castelli Calepio (BG)
Liff Hanger (Ucel	CBM 64	=	3.400	Giuseppe Signoretta - Torino
Cloudburst (Tensor Tech.)	VIC 20	*	4.480	Diego Bardani - Roma
Congo Bongo (Segal	CBM 64	*	37.200	Fabio Sibillano - Roma
Congo Bongo (Segal	SC 3000	=	117.660	Luigi Giacomelli - Caerano S.M. (TV)
Cosmic Crunc. (Commodore)	VIC 20	=	119.520	Massimiliano Sessini - Olbia (SS)
Crazy Kitchen (Rebit Comp.)	ZX SPECTRUM	*	32.205	G. Porini - Verbania Intra
Critters (Rabbit Soft.)	VIC 20	*	8.475	Piero Pizzi - Vigevano
Cyclons (Rabbit Soft.)	VIC 20	*	460	Piero Pizzi - Vigevano
Decathlon (Microsoft)	APPLE	*	70.761	Federico Crova – Pecetto (TO)
Decathlon (Activision)	CBM 64	*	11.371	Daniele Navarra – Roma
Decathlon (Pewterware)	TI 99/4A	*	11.455	Geremia Anzovino - Villasanta (MI)
Decathlon (Ocean)	TZX SPECTRUM	=	484.523	Cesare Falco - Mantova
Defender (Atari soft)	CBM 64	*	999.850	Fabio Currarini - La Spezia
Demon Attack (Imagic)	VIC 20	=	1.174.740	Vito Nolli - Modugno (BA)
Dig Dug (Atari soft)	CBM 64	*	999.920	Ivan Gusmini - Gazzaniga (BG)
Dig Dug (Atari soft)	VIC 20	*	999.990	Giulio Bodrato - Milano
Donkey Kong (Atari soft)	ATARI 800XL	*	102.000	Marco De Santi - Castelfranco V.
Donkey Kong (Nintendo)	CBM 64	2	120.600	Luigi Tura – Thiene (VI)
Donkey Kong (Atari soft)	VIC 20	2	153.700	Luca Capraro - S. Giustina (BL)
Donkey Kong (Atari soft)	TI 99/4A	*	147.400	Claudio Rizzo – Roma
Dragons den (Commodore)	CBM 64	*	26.830	Mario Corsolini - Follonica (GR)
Duello (Special Program)	CBM 64	2	36.224	Alberto Marzolo – Firenze
Exerion (Segal	SC 3000	*	146.500	Luigi Giacomelli - Caerano S. Marco (TV)
F 15 Strike Eagle (Microprose Soft.)	CBM 64	=	2.950	Rolando Bevilacqua - Sovico (MI)
Falcon Patrol (Virgin)	CBM 64	2	8.400	Massimo Zampieri – Forlì
Falcon Patrol II (Virgin)	CBM 64	=	10.000	Domenico Bettinali - Grottaferrata
Flip & Flop (First Star)	CBM 64	*	111.035	Denis Piccinato - Solaro (MI)
Fort Apocalipse (Synapse)	CBM 64	*	76.472	David Piccinato - Solaro (MI)
Frantic (Imagine)	VIC 20	2	100	Carlo de Pascale – Roma
Frogger (Sega Enterprise)	CBM 64	*	18.655	Riccardo Piegaia – Cambiano (TO)
Frogger (Sierra Line)	CBM 64	*	30.230	Nico Rizzo - Agropoli (SA)
Frogger (Sierravision)	CBM 64	*	60.655	Maurizio Abete - Torre del Greco (NA)
Frogger (Rabbit Soft)	VIC 20	*	123.000	Piero Pizzi - Vigevano
Frogger II (Parker)	CBM 64	2	31.315	Giuseppe Signoretta – Torino
Garden Wars (Commodore)	VIC 20	2	107.200	Luca Farris – Quartu S.E. (CA)
Get off my Gard.	CBM 64	*	135.240	Fabio Monaci - Frascati (Roma)

Novità firmate Jackson.

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



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

La biblioteca che fa testo.

LA PAGINA DELLE GARE

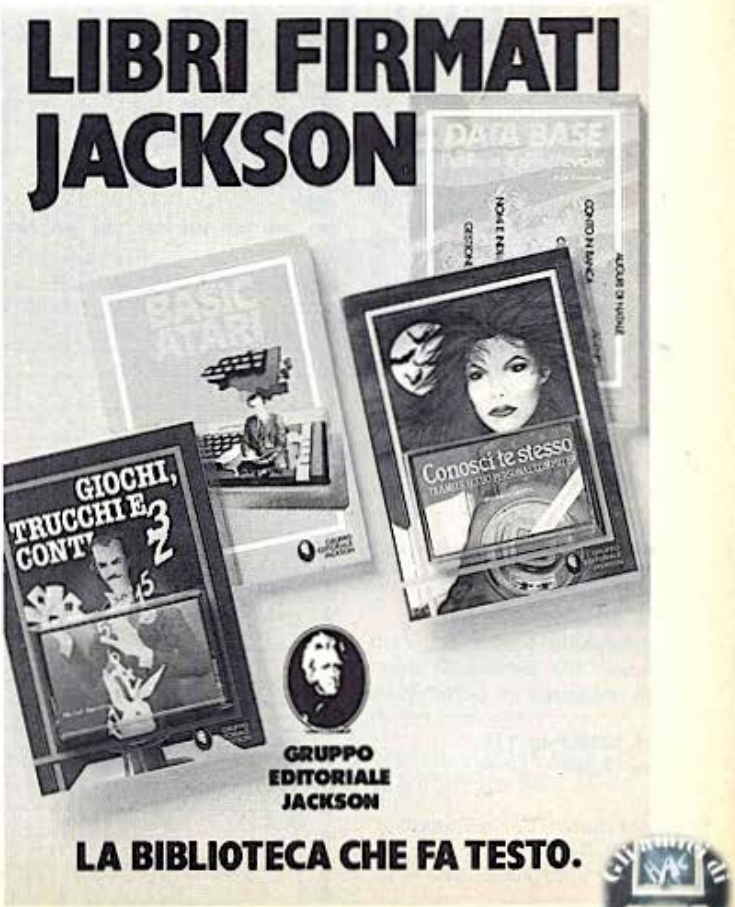
TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Miniera (Program Special)	CBM 64	=	613.000	Andrea Dessalvi - Recco (GE)
Mini Kong (Anirog Soft.)	VIC 20	*	287.800	Andrea Monti - Pavia
Moon Mine (Texas)	TI 99/4A	*	95.470	Gabriele Orecchia - Torino
Ms. Pac Man (Atari soft)	ATARI 800 XL	2	121.640	Gualtiero Berra – Desio (MI)
Munch Man (Atari Soft)	CBM 64	=	9.240	Alberto Meloni - Limito (MI)
Munch Man (Solar S. Soft)	CBM 64	*	130.080	Renato Fornasero - Caltanisetta
Munch Man (Texas)	TI 99/4A	*	174.150	Lorenzo Martini - Rovereto (TN)
Neptune (E. Software Company)	CBM 64	2	490.244	Giuliano Balbi – Ravenna
Night Mission Pinball (Sub Logic)	CBM 64	2	826.420	Dario Ravana – Centurano (CA)
N. Sub (Sega)	SC 3000	*	65.500	Federico Mantovani - Isola Rizza (VR)
Necromancer (Synapse)	CBM 64	*	99.969	Loris Piccinato - Solaro (MI)
Oil's Well (Sierra Line)	CBM 64	2	58.640	Giuseppe Signoretta – Torino
Omega Race (Bally Midway)	CBM 64	*	215.800	Marco Pagani - S. Fruttuoso (MI)
Omega Race (Commodore)	VIC 20	*	379.500	Valeriano Vidli - Roma
Orsacchiotti (Programs)	CBM 64	2	300.450	Mauro Pitone – L'Aquila
Poc Man (Atarisoft)	CBM 64	2	36.630	Gianluca Imbriani – Vittuone (MI)
Park Patrol (Activision)	CBM 64	=	990.010	Giuseppe Signoretta - Torino
Parsec (Texas)	TI 99/4A	*	98.100	Massimiliano Ferrari - Roma
Pegaso (Load'n'Run)	CBM 64	=	546.660	Alessandro Stecchi - Firenze
Pengo (Atarisoft)	ATARI 800XL	*	474.620	Massimo Iacomelli - Milano
Pengo (Colosoftware)	CBM 64	*	168.800	Loris Piccinato - Solaro (MI)
Phantom Attack (Mastertronic)	VIC 20	*	518.247	Andrea Ferrando - Montepurzio Catone (Roma)
Pitfall I (Activision)	CBM 64	2	49.661	Enrico Tura – Thiene (VI)
Pitfall II (Activision)	CBM 64	FG	199.000	Gianni Manicardi - Modena
Pit stop 2 (Epyx)	CBM 64	=	01.17	Francesco Nuzzi - Scandicci (FI)
Pole Position (Atarisoft)	ATARI 800XL	*	106.950	Massimo Boscolo - Treviso
Pole Position (Atarisoft)	CBM 64	*	110.260	Nico Rizzo - Agropoli (SA)
Pooyan (Datasoft)	CBM 64	2	3.702.050	Alessio Roic – Roma
Popeye (Parker)	ATARI 800XL	2	319.420	Daniele Fazio – S. Agata Militello (ME)
Popeye (Parker)	CBM 64	*	62.920	Piergiorgio Calanchi – Milano
Popeye (Parker)	TI 99/4A	2	94.060	Claudio Rizzo – Roma
Patty Pigeon (Silver Moon)	CBM 64	2	13.870	Antonio Gerli – Milano
Preppie (Adventure)	ATARI 800XL	*	13.600	Marco Zamponi - Cinisello Balsamo (MI)
Pssst (Acg)	ZX SPECTRUM	*	312.515	Luigi Liccione - Latina
Q*Bert (Parker)	ATARI 800XL	*	105.210	Riccardo Masnata - Genova
Q*Bert (Parker)	CBM 64	2	27.050	Giovanni Balbi – Ravenna
Q*Bert (Parker)	TI 99/4A	2	20.195	Claudio Rizzo – Roma
Radar Rat Race (Commodore)	CBM 64	2	102.200	Marco Brera - Pray Biellese

LA PAGINA DEI RECORD

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Radar Rat Race (Commodore)	VIC 20	*	244.580	Matteo Martinelli - Riva S.G. (TN)
Raid on Fort Knox (commodore)	CBM 64	*	5.290	Fabrizio Mamolo - Udine
Raid on fort (Commodore)	VIC 20	*	8.825	David Migliori - Inveriga (CO)
Raid over Moscow (Access)	CBM 64	2	292.600	Ruggero Alzetta – Cernobbio (CO)
Rally Driver (Hill Mc Gibbon)	ZX	=	08.46	Matteo Galiazzo - Genova
Rat Race (Commodore)	VIC 20	2	32.580	Stefano Ballani – Firenze
Revenge of Mutants Camels (Llamasoft)	CBM 64	2	265.171	Loris Piccinato - Solaro (MI)
River Raid (Activision)	ZX SPECTRUM	2	149.480	Mario Pieri – Firenze
Road Race (Commodore)	VIC 20	*	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	*	468.430	Franco della Torre - Riccione (FO)
Sea Wolf (Commodore)	CBM 64	2	40.100	Maurizio Guerra – Chieti
Sir Pent (CSP Microg.)	VIC 20	*	60.610	Damiano Genovese - Lapispoli (Roma)
Ski (Commodore)	CBM 64	*	324.690	Pierluca Patarini – Santena (TO)
Ski Race (Commodore)	CBM 64	*	351.050	Emanuele Nibi – Roma
Slinky (Cosmi)	ATARI 800XL	*	9.600.000	Vittorio Bolognesi - Corregio (RE)
Sneggit (Texas)	TI 99/4A	2	22.980	Fabrizio De Leo – Marino (Roma)
Snokie (Funsoft L)	CBM 64	*	17.360	Nico Rizzo - Agropoli (SA)
Solo Flight (Microprose)	ATARI 800XL	*	15.200	Stefano Businelli - Bologna
Solo Flight (Microprose)	CBM 64	=	14.590	Rolando Bevilacqua - Savico (MI)
Sorcery (Virgin)	CBM 64	=	11.100	Giuseppe Signoretta - Torino
Spare Pilot (King Soft)	CBM 64	2	24.700	Leonardo Raso - Roma
Spare Raiders (Psion)	ZX SPECTRUM	2	7.890	Luca Tedeschi – Napoli
Spare Change (Broderbund)	APPLE IIE	*	974.150	Giovanni Bianco - Torino
Spelunker (Atari soft)	APPLE 880XL	2	267.750	Mario Pastore – Napoli
Squish'em (Sirius)	CBM 64	*	49.730	Alessandro Meloni - Oristano
Star Battle (Commodore)	CBM 64	*	22.700	Stefano Fagnocchi - Rimini (FO)
Star Battle (Commodore)	VIC 20	*	20.510	Paolo Galvani - Arese (MI)
Star Jacker (Segal	SC 3000	2	171.047	Leonardo Luccone – Roma
Star Post (Commodore)	VIC 20	*	618.400	Marcello Guerzoni - S. Felice (MO)
Suicide Strike (Tronix)	CBM 64	*	190.000	Mario Corsolini - Follonica (GR)
Super Alien (Commodore)	VIC 20	*	15.400	Marco Antonellis - Maccarese (Roma)
Super Cobra (Linguaggio Macchina)	CBM 64	=	52.830	Leonardo Raso - Roma
Super Pipeline (Task Sed)	CBM 64	2	212.785	Claudio Melchior – Udine
Super Smash (Commodore)	VIC 20	*	9.470	David Genovese - Ladispoli (Roma)
Survivor (Ewing Soft.)	CBM 64	*	451.060	Massimo Antinori - Milano
Tapper (Midway Co.)	CBM 64	2	1.269.125	Antonio Macciò – Perugia
Tetra Horror	SVI 328	=	388.250	Andrea Pozzan - Arzignano (VI)

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
(Spectravideo) TI Invaders (Texas)	TI 99/4A	*	16.083	Massimiliano Ferrari - Roma
Toy Bizarre (Activision)	CBM 64	=	225.510	Chiara Montuori - Baiano (AV)
Tooth Invaders (Commodore)	CBM 64	2	31.060	Maurizio Beslini – Marina di Carrara
Tornado (Quicksilva)	VIC 20	2	23.410	Luciano Adamo – Catania
Trout (Sirius)	VIC 20	*	99.990	Damiano Genovese – Ladispoli (RM)
Underwurlde (Ultimate)	ZX	=	62.097	Paolo Perrotta - Lecce
Vortex (Inteceptor Soft.)	CBM 64	*	99.950	Mario Corsolini – Follonica (GR)
Warrior of Zypor (Synapse)	CBM 64	=	1.567	Giuseppe Signoretta - Torino
Wizard (Random Access)	CBM 64	2	15.300	Giuseppe Signoretta – Torino
Zaxxon (Datasoft)	ATARI 800XL	*	111.600	Andrea Vismara – Milano
Zaxxon (GCS)	CBM 64	2	2.131.900	Massimiliano Mellano – Fossano
Zaxxon (Segal	CBM 64	*	1.009.903	Andrea Salvai – Vinovo (TO)
Zeppelin Res. (Interceptr Soft.)	CBM 64	*	220.000	Massimo Antinori - Milano
Zodiac (Anirog Soft.)	CBM 64	=	4.789.470	Antonio Marciano - Catona (RE)
Zzomm (Imagine)	ZX SPECTRUM	1	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





dalla biblioteca Jackson informatica per tutti

Rita Bonelli,
Luciano Pazzucconi,
Fabio Racchi
COMMODORE 16: SEMPRE DI PIÙ
Un libro sul Commodore 16 per approfondire le conoscenze sulla macchina e sul suo BASIC.
cod. 427B Pag. 336
Lire 35.000 Con cassetta

David Lawrence
TECNICHE DI PROGRAMMAZIONE SUL COMMODORE 64
L'arte della buona programmazine alla portata di chiunque possegga un Commodore 64.
cod. 575D Pag. 176
Lire 16.500

Daria Gianni, Carlo Tognoni
MSX: IL BASIC
Il primo libro sul BASIC MSX, che unisce le caratteristiche di un manuale di riferimento a quelle di un buon testo didattico di programmazione.
cod. 417D Pag. 216
Lire 20.500

Brian Lloyd
I TUOI AMICI COMMODORE 16 E PLUS 4
Anche i computer hanno un cuore: impara a programmare con i tuoi amici C16 e Plus 4.
cod. 423B Pag. 168
Lire 16.000

Rodnay Zaks
IL TUO PRIMO COMPUTER
Una semplice introduzione al mondo dei personal orientata ad utenti alla loro prima esperienza con il computer.
cod. 351D Pag. 240
Lire 25.000

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

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

n° copie	codice	Prezzo unitario	Prezzo totale
		Totale	

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

Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:

☐ Allego assegno della Banca _____
n° _____

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

☐ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

Nome _____
Cognome _____
Via _____
Cap Città Prov.
Data Firma

Spazio riservato alle Aziende. Si richiede l'emissione di fattura
Partita I.V.A.

ORDINE MINIMO L. 50.000



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

il mercato

I GIOCHI DEL MESE: BESTSELLER E NOVITÀ

TITOLO	MARCA	COMPATIBILITÀ	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
ALIEN 8	ULTIMATE	ZX		10.000	
ASTERIX	ATARI	A	59.000		
ATIC ATAC	ULTIMATE	ZX		8.000	VG 21
BEACH HEAD	ACCESS	64/ZX	25.000		VG 23
BMX RACERS	MASTERTRONIC	64/ZX	7.900		VG 23
BRUCE LEE	DATASOFT	64/XL	28.000		VG 21
COOKIE MONSTER MUNCH	ATARI	A	79.000		VG 25
CYCLONE	VORTEX	CBM/ZX	25.000		VG 27
D-DAY	VORTEX	CBM	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
JUNO FIRST	SONY	MSX	49.000		
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	CBM	25.000		
SNOOPY & THE RED BARON	ATARI	A	59.000		VG 24
SOCCER INTERNATIONAL	COMMODORE	64	41.000		
SOFTWARE STAR	ADDICTIVE	ZX/CBM	35.000		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	CBM/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 SERIES BASEBALL	IMAGINE	ZX/CBM 64	22.000	10.000	
ZENJI	ACTIVISION	XL	85.000		VG 24

I GIOCHI DEL MESE

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

I GIOCHI PER CONSOLLE

VCS ATARI

TITOLO:	MARCA:	TIPO:	COMPATI	P.LIST:	P.MEDIO:	PROVA
A.D.&D.T.oT.	MATTEL	AVVENTURA	A	59.000	50.000	VG 16
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
BEAM RIDER	ACTIVISION	SPAZIO	A	94.000	90.000	VG. 1
BERZERK	ATARI	AZIONE	A	75.000	69.000	
BIG BIRDS EGG CATCH	ATARI	AZIONE	A	59.000	55.000	VG 26
BRIDGE	ACTIVISION	STRATEGIA	A	92.000	90.000	
BUCK ROGERS	SEGA	AVVENTURA	A	59.000		
BUMP'N'JUMP	MATTEL	GHUIDA	A	69.000	65.000	VG 20
BURGERTIME	MATTEL	AZIONE	A	69.000	65.000	VG 10
CARNIVAL	COLECO	AZIONE	A	52.000	40.000	VG 6
CHINA SYNDROME	SPECTRAVIDEO	AZIONE	A	42.000	35.000	
CHOPPER COMMAND	ACTIVISION	GUERRA	A	92.000	90.000	VG 13
CONGO BONGO	SEGA	AVVENTURA	A	59.000		
COOKIE MONSTER MUNCH	ATARI	EDUCATIVO	A	55.000		VG 25
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
DECATHLON	ACTIVISION	SPORT	A	97.000	95.000	VG 13
DEFENDER	ATARI	SPAZIO	A	79.000	50.000	VG 2
DEMON ATTACK	IMAGIC	SPAZIO	A	29.000	25.000	VG 1
DIG DUG	ATARI	AZIONE	A	79.000	55.000	VG 13
DONKEY KONG	COLECO	AZIONE	A	62.000	60.000	VG 5
DRAGSTER	ACTIVISION	GUIDA	A	95.000	57.000	
DUEL/KU-FU	XONOX	AZIONE	A	79.000	75.000	
ENDURO	ACTIVISION	GUIDA	A	92.000	90.000	VG 10
FATHOM	IMAGIC	AZIONE	A	59.000	55.000	VG 12
FISHING DERBY	ACTIVISION	SPORT	A	65.000	50.000	
FRISCO	HOMEVISION	AZIONE	A	35.000	20.000	
FROGGER	PARKER	AZIONE	A	79.000	65.000	VG 5
FROSTBITE	ACTIVISION	AZIONE	A	89.000	60.000	VG 13
GALAXIAN	ATARI	SPAZIO	A	79.000	70.000	VG 13
GANGSTER ALLEY	SPECTRAVIDEO	AVVENTURA	A	42.000	40.000	VG 3
GORF	COLECO	SPAZIO	A	52.000	40.000	
GRAND PRIX	ACTIVISION	GUIDA	A	92.000	70.000	
H.E.R.O.	ACTIVISION	AVVENTURA	A	94.000	90.000	VG 16
ICE HOCKEY	ACTIVISION	SPORT	A	49.000	20.000	
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
KABOOM	ACTIVISION	AZIONE	A	77.000	75.000	VG 1
KANGAROO	ATARI	AZIONE	A	79.000	70.000	VG 19
KEYSTONE KAPERS	ACTIVISION	AVVENTURA	A	90.000	80.000	VG 11
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
LILLY ADVENTURE	HOMEVISION	AVVENTURA	A	35.000	20.000	
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
MASTER OF UNIVERSE	MATTEL	AZIONE	A	69.000	65.000	VG 21
MEGAFORCE	20TH CENTURY	AZIONE	A	44.000		
MINER 2049ER	TIGERVISION	AZIONE	A	72.000	65.000	VG 19
MISSILE COMMAND	ATARI	SPAZIO	A	59.000	25.000	VG 3
MOON PATROL	ATARI	SPAZIO	A	59.000	25.000	VG 16
MOONSWEEPER	IMAGIC	SPAZIO	A	65.000	59.000	VG 18
MOUSE TRAP	COLECO	LABIRINTO	A	40.000	/	
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
PAC MAN	ATARI	LABIRINTO	A	80.000	75.000	

VCS ATARI

TITOLO:	MARCA:	TIPO:	COMPATI	P.LIST:	P.MEDIO:	PROVA
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
PITFALL I	ACTIVISION	AVVENTURA	A	25.000		VG 1
PITFALL II	ACTIVISION	AVVENTURA	A	25.000		VG 15
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
POLE POSITION	ATARI	GUIDA	A	89.000	80.000	VG 11
POPEYE	PARKER	AZIONE	A	79.000	60.000	VG 16
PORKY'S	20TH CENTURY	AZIONE	A	66.000		
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
RIVER RAID	ACTIVISION	AZIONE	A	92.000	70.000	VG 6
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	
SPACE SHUTTLE	ACTIVISION	SPAZIALE	A	92.000	90.000	VG 17
SPIDER FIGHTER	ACTIVISION	AZIONE	A	89.000	60.000	VG 8
SPIDERMAN	PARKER	AZIONE	A	79.000	70.000	
STAMPEDE	ACTIVISION	AZIONE	A	25.000		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
ZENJI	ACTIVISION	STRATEGIA	A	75.000	55.000	VG 24

COLECOVISION

BEE	HOMEVISION	AZIONE	C	73.000	70.000	
BLACK JACK	COLECO	STRATEGIA	C	62.000	60.000	
CABBAGE PATCH KIDS	COLECO	AVVENTURA	C	86.000	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
DONKEY KONG JR.	COLECO	AZIONE	C	72.000	62.000	VG 16
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	
LADY BUG	COLECO	LABIRINTO	C	52.000	50.000	VG 12
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	SPAZIO	C	72.000	65.000	

I GIOCHI PER CONSOLLE

COLECOVISION

TITOLO:	MARCA:	TIPO:	COMPATI	P.LIST:	P.MEDIO:	PROVA
WAR GAMES	COLECO	AZIONE	C	79.000	70.000	VG 26
WING WAR	IMAGIC	LABIRINTO	C	89.000	85.000	VG 17
ZAXXON	COLECO	SPAZIO	C	72.000	60.000	VG 11

INTELLIVISION

A.D.&D	MATTEL	AVVENTURA	I	59.000	50.000	VG 5
A.D.D.T.e T.	MATTEL	STRATEGIA	I	49.000		VG 16
ARMOR BATTLE	MATTEL	GUERRA	I	19.000		
ASTROSMASH	MATTEL	SPAZIO	I	19.000		VG 1
AUTO RACING	MATTEL	GUIDA	I	19.000		
BACKGAMMON	MATTEL	STRATEGIA	I	19.000		
BASEBALL	MATTEL	SPORT	I	19.000		VG 3
BASKETBALL	MATTEL	SPORT	I	25.000		VG 2
BEAUTY & BEAST	IMAGIC	AZIONE	I	49.000	40.000	VG 4
BLACKJACK/POKER	MATTEL	STRATEGIA	I	19.000		
BOWLING	MATTEL	SPORT	I	19.000		
BOXING	MATTEL	SPORT	I	19.000		
BUMP'N'JUMP	MATTEL	GUIDA	I	39.000		VG 20
BURGERTIME	MATTEL	RISALITA	I	39.000		VG 10
BUZZ BOMBERS	MATTEL	AZIONE	I	25.000		VG 15
CENTIPEDE	ATARI	LSABIRINT	I	39.000		VG 10
CHECKERS	MATTEL	STRATEGIA	I	49.000	29.000	VG 17
CHESS	MATTEL	STRATEGIA	I	19.000		
DEFENDER	ATARI	SPAZIO	I	39.000		VG 2
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	25.000	14.000	VG 8
FROG BOG	MATTEL	AZIONE	I	19.000		
GAME FACTORY	MATTEL	AZIONE	II	49.000	45.000	
GOLF	MATTEL	SPORT	I	19.000		VG 13
HAPPY TRAILS	ACTIVISION	GUIDA	I	25.000		VG 10
HOCKEY	MATTEL	SPORT	I	19.000		
HORSE RACING	MATTEL	STRATEGIA	I	19.000		
HOVER FORCE 3D	MATTEL	AZIONE	I	79.000	75.000	
ILLUSION	MATTEL	AZIONE	I	49.000		
JETSONS'W.W.W.	MATTEL	EDUCATIVO	II	49.000	45.000	
JETSONS'WAYS WITH WORDS	MATTEL	EDUCATIVO	II	49.000	45.000	
JUNGLE HUNT	ATARI	AVVENTURA	I	39.000		VG 12
LAS VEGAS	MATTEL	STRATEGIA	I	14.500	14.000	
LEAGUE BASEBALL	MATTEL	SPORT	II	49.000	45.000	
LOCK'N'CHASE	MATTEL	LABIRINTO	I	25.000		
LOCOMOTION	MATTEL	/	I	25.000		
MASTER OF UNIVERSE	MATTEL	AZIONE	I	39.000		VG 21
MATH FUN	MATTEL	EDUCATIVO	I	19.000		
MELODY BLASTER	MATTEL	EDUCATIVO	II	49.000	45.000	
MICROSURGEN	IMAGIC	AVVENTURA	I	49.000	45.000	
MIND STRIKE	MATTEL	STRATEGIA	II	49.000	45.000	VG 18
MISSION X	MATTEL	GUERRA	I	39.000		VG 11
MOON PATROL	ATARI	SPAZIO	I	39.000		VG 16
MOTOCROSS	MATTEL	GUIDA	I	39.000		
MR. BASIC MEET MR. BYTES	MATTEL	EDUCATIVO	II	49.000	45.000	
MS.PAC MAN	ATARI	LABIRINTO	I	39.000		VG 9
NIGHT STALKER	MATTEL	LABIRINTO	I	19.000		
NOVA BLAST	IMAGIC	SPAZIO	I	49.000	45.000	VG 10
NUMBER JUMBLE	MATTEL	EDUCATIVO	II	49.000	45.000	
PAC MAN	ATARI	LABIRINTO	I	39.000		
PINBALL	MATTEL	AZIONE	I	39.000		
POLE POSITION	ATARI	GUIDA	I	39.000		VG 11
REVERSI	MATTEL	STRATEGIA	I	19.000		
ROULETTE	MATTEL	STRATEGIA	I	19.000		
ROYAL DELER	MATTEL	STRATEGIA	I	19.000		
S. COMP. SOCCER	MATTEL	SPORT	I	79.000	75.000	
S. COMP. TENNIS	MATTEL	SPORT	I	45.000		
SCOOBY DOO'S	MATTEL	LABIRINTO	II	49.000	45.000	VG 14
SEA BATTLE	MATTEL	GUERRA	I	19.000		
SHARK SHARK	MATTEL	AZIONE	I	25.000		VG 7
SHARP SHOT	MATTEL	AZIONE	I	25.500		VG 7
SKIING	MATTEL	SPORT	I	19.000		VG 5
SNAFU	MATTEL	AZIONE	I	19.000		
SOCCER	MATTEL	SPORT	I	25.000		
SPACE ARMADA	MATTEL	SPAZIO	I	19.000		
SPACE BATTLE	MATTEL	AZIONE	I	19.000		
SPACE HAWK	MATTEL	SPAZIO	I	25.000		
STAR STRIKE	MATTEL	SPAZIO	I	19.000		

INTELLIVISION

TITOLO:	MARCA:	TIPO:	COMPATI	P.LIST:	P.MEDIO:	PROVA
SUB HUNT	MATTEL	GUERRA	I	19.000		
TENNIS	MATTEL	SPORT	I	25.000		
THUNDER CASTLE	MATTEL	AZIONE	I	59.000	55.000	
TRIPLE ACTION	MATTEL	AZIONE	I	49.000	29.000	
TRON DEADLY DISC	MATTEL	AZIONE	I	19.000		
TRON MAZE A TRON	MATTEL	AZIONE	I	19.000		
TROPICAL TROUBLE	IMAGIC	AVVENTURA	I	59.000	50.000	VG 9
UTOPIA	MATTEL	STRATEGIA	I	19.000		VG 9
VECTRON	MATTEL	AZIONE	I	25.000		VG 12
WHORM WHOMPER	ACTIVISION	AZIONE	I	25.000		VG 15
WORD FUN	MATTEL	EDUCATIVO	I	29.000	14.000	VG 16

LEONARDO

ALIEN INVADERS	LEONARDO	SPAZIO	LE	25.000		
CAT TRAX	LEONARDO	LABIRINTO	LE	25.000		
GRAND SLAM TENNIS	LEONARDO	SPORT	LE	25.000		
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	60.000		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		
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 LIBERT	PHILIPS	SPAZIO	P	80.000		
FORMULA UNO	PHILIPS	SPORT	P	80.000		
GORILLA	PHILIPS	AZIONE	P	70.000		VG 9
GUERRA LASER	PHILIPS	SPAZIO	P	55.000		
KILLER BEES	PHILIPS	AZIONE	P	80.000		VG 16
LAS VEGAS	PHILIPS	STRATEGIA	P	55.000		
LOGICA CINESE	PHILIPS	STRATEGIA	P	55.000		
LOONY BALLON	PHILIPS	AZIONE	P	80.000		
MATEMATICA	PHILIPS	EDUCATIVO	P	55.000		
MOSTRO SPAZIALE	PHILIPS	SPAZIO	P	55.000		
MOUSING CAT	PHILIPS	AZIONE	P	70.000		
NEUTRON STAR	PHILIPS	SPAZIO	P	80.000		VG 18
NIGHTMARE	PHILIPS	AZIONE	P	80.000		VG 17
PICCONE MAGICO	PHILIPS	AZIONE	P	80.000		VG 6
RACCATTAPALLE	PHILIPS	AZIONE	P	55.000		
SALTIMBANCO	PHILIPS	AZIONE	P	55.000		
SAMURAI	PHILIPS	STRATEGIA	P	55.000		
SCI	PHILIPS	SPORT	P	55.000		VG 8
SEGRETO DEL FARAONE	PHILIPS	STRATEGIA	P	55.000		
SUPER BEES	PHILIPS	AZIONE	P	80.000		
TERRAHAWKS	PHILIPS	SPAZIO	P	80.000		VG 11
TIRATORE SCELTO	PHILIPS	AZIONE	P	55.000		
TIRO CON CATAPULTA	PHILIPS	AZIONE	P	80.000		
TURTLES	PHILIPS	AZIONE	P	70.000		VG 15
VIDEO MESSAGGI	PHILIPS	AZIONE	P	45.000		
WESTERN	PHILIPS	AZIONE	P	55.000		

VCS ATARI SUPER-CHARGER

COMMUNIST MUTANTS FROM S	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

TITOLO:	MARCA:	TIPO:	COMPATI	P.LIST:	P.MEDIO:	PROVA
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	
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	

COMPATIBILITÀ MISTE

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/I/XL	39.000	60.000	VG 10
DECATHLON	ACTIVISION	SPORT	A/C/64	97.000	95.000	VG. 13
DEFENDER	ATARI	SPAZIO	A/I/64	39.000	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
HAPPY TRAILS	ACTIVISION	GUIDA	A/I	25.000	30.000	VG 10
ILLUSIONS	MATTEL	AZIONE	I/C	59.000	55.000	
JUNGLE HUNT	ATARI	AVVENTURA	A/I	39.000		VG 12
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
MOON PATROL	ATARI	SPAZIO	A/I	39.000		VG 16
MOONSWEEPER	IMAGIC	SPAZIO	A/C	65.000	59.000	VG 18
MOUSE TRAP	COLECO	LABIRINTO	A/I	40.000	/	
MS. PAC MAN	ATARI	LABIRINTO	A/I	39.000		VG 9
NOVA BLAST	IMAGIC	SPAZIO	I/C	49.000	45.000	VG 10
PAC MAN	ATARI	LABIRINTO	A/I/XL	39.000	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	39.000	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
WORM WHOMPER	ACTIVISION	AZIONE	A/I	39.000	30.000	VG 15
ZAXXON	COLECO	SPAZIO	C/I	72.000	60.000	VG 11
ZENJI	ACTIVISION	STRATEGIA	A/CBM/ZX/XL	75.000	55.000	VG 24

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

LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU

SCAMBIO **giochi elettronici** "Galaxy Invaders 1000" (Gakken), "A uto Race", "Basketball" (entrambe Mattel elettronic) del valore complesssivo di L. 200.000 con 3 cartucce del VIC 20 (possibilmente Starpost, Cocmis Jail e Adventure Land).
Andrea Antonini – Via Perugia 37 – 63100 Ascoli Piceno.

VENDO **Base Intellivision** a L. 200.000 nuovissima e separatamente le seguenti cassette: Shark-Shark (30.000), Worm Whander (50.000), Space Battle (20.000), Frog Bog (20.000), Soccer (15.000), Basket (30.000), Advanced D.&D. (30.000), Truckin (30.000), Microsurgeon (25.000), Skiing (20.000), in ottimo stato.
In più a coloro che acquistano la base regalo due "Quik Stik" della Point Master.
Telefonare ore 12,30 – 18,00 / 20,00 – 22,00 a Nicola : 051/556174.

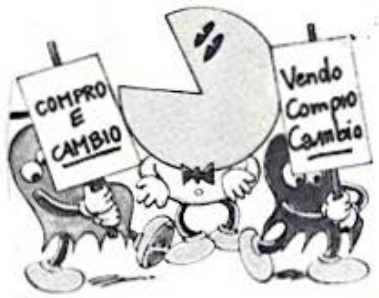
VENDO **Atari VCS** a L. 260.000 in perfetto stato con due Joistick e due Paddle e le seguenti cassette: Pitfall, Pac-Man, Moon Patrol, Missile Command, Video Pinball, Breakout, Backgammon, Combat; oppure scambio il tutto con Commodore 64 in perfetto stato, con registratore, pagando una differenza da concordare.
Matteo Civardi – Via A. Costa, 3 – 20090 Segrate (MI) – Tel. 02/2137145 dalle 19 alle 21.

VENDO in blocco causa passaggio a sistema superiore **160 programmi** per Commodore 64 con molte novità americane e numerose utility.
Franco D'Andria – Via G. messina, 33 – 74100 Taranto – Tel. 099/314517 dalle 13 alle 16.

VENDO **Cassette Intellevision** (causa militare): Soccer, Tennis, Zaxxon, Donkey Kong, Swords & Serpents, Ice Trek, Basketball; in blocco a L. 230.000 con omaggio Dracula o Poker & Blackjack. Prezzo per singola cassetta: L. 30.000.
Davide Babato – Via Battella, 31 – 27020 – Travacò Siccomario (PV) – Tel. 0382/26796 (ore pasti).

VENDO **VCS 2600 Atari** + 11 cassette (Adventure, Asteroids, Smugle Hunt, Pac-man, Temir Activision, Kangaroo, Popeye, Ski Skipper, Space War, Vanguard, Mario Bros) + 2 joistick + 2 paddle a L. 75.000 e cassette a L. 25.000 l'una.
Cristiano Camponeschi – Via Iacopone da Todi, 55 – 00137 ROMA – Tel. 8274484 (dalle 20 in poi) – preferibilmente zona di Roma (causa il trasporto).

VENDO **anche separatamente** i seguenti



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.

articoli: Intellivision (L. 150.000), Lucky (L. 90.000), Poker (L. 50.000), Star Strike (L. 20.000), Soccer (L. 25.000), Boxing (L. 25.000), Lock'n Chase (L. 30.000), Demon attak (L. 30.000), Whorm Whomper (L. 35.000), Scooby Doo (L. 20.000), Bump'n'Jump (L. 35.000).
Massimo Antonini – Via Marsala, 14 – Gallarate (VA) – Tel. 0331/796296 (dalle 18,30 alle 22,30) oppure 0331/920191 (stesso orario).

VENDO **ATARI VCS 2600,** perfette condizioni, con 8 cassette (Defender, Space Invaders, Mrs Packman, Battlezone, Video Chess, Casino, Code Breaker, Basic Programming), le ultime due con le speciali tastiere, a L. 360.000.
Duccio Roggini – Bastioni Porta Nuova, 10 – 20121 Milano – Tel. 02/6570206, ore pasti.

CAMBIO **Lady Bug**, Donkey Kong, Dracula, Ice Trek, Tennis, Tron Maze, Astrosmash, Space Armada, Frog Bog, Lock'n'Chase per: Q Bert, Tutankham, Popeye, Super Cobra, Demon Attack, Pitfall, Mouse Trap, Uscf Chess, Safercracker. Per ogni gruppo di 3 cartucce offertemi regalo una o due cartucce. Per Q Bert + Tutankham sono disposto ad offrire 4 cartucce.
Tel. 0823/811029 e chiedere di Nino (dalle ore 9 alle 15 tranne sabato e domenica) – Nino Scialla – Via Manzoni, 34 – Curti (CE).

VENDO **Base Intellivision** + 10 cassette: Advanced, D & Dragows, Burgertime, Football, Lock'n'chase, Mission X, Vectron, Soccer, Truckin', Poker, Black Jack, Star Strike. Neanche un anno di vita. Pagato il tutto L. 831.000, vendo in blocco a L. 650.000. Solo in provincia di Milano.
Flavio Viganò – Largo Promessi Sposi, 10 – 20142 Milano – Tel. 02/8434664 (dopo le 19).

OFFRO **VCS Atari 2600** + 7 cartucce, tra cui: Decathlon, Enduro, Popeye, Amidar, a L. 400.000 trattabili. Tel. 0471/911595 dalle 20 alle 23 – Chiedere di Luca.

VENDO **per C 64** (al miglior offerente): Stat 64, Hes Writer 64, Turtle, Graphics II originali in cartuccia quasi mai usati con istruzioni.
Vincenzo Garrone – Via Mazzini, 47 – 10123 Torino – Tel. 833240.

VENDO **Atari VCS 2600**, acquistato da un anno, con 2 joystick, trasformatore e 4 cassette: Combat, Ms Pac-Man, Tennis realsport e Defender. Il tutto a L. 250.000.
Telefonare a: 02/4695376 alle ore 14,00.

COMPRO **Supercharger** per Atari con alcune sue cassette Starpath. Massima serietà e onestà. Telefonare tutti i giorni dalle ore 15,30, tranne domenica. Compro anche cartucce per Atari, anche di marche che non sono Atari, come: Parker, Tiger Vision, ecc. e i numeri di Videogiochi 3, 11, 13, 15 ed altri (parlo della splendida rivista Videogiochi).
Luigi Severi – Piazza Irnerio, 67 – 00165 ROMA – Tel. 06/6232573.

VENDO per **VIC 20** giochi su cassetta simili a quelli da Bar, fra cui: Pac Man (o versione base o Esp. 8K), Donkey Kong, La Rana, Formula 1, Space Invaders, ecc. Vendo anche cassetta scacchi (esp. 8K) e cassetta Utility (mini Toolkit e Vic Speed – Esp. 16K –). Vendo anche cartuccia Demon Attack della Imagic a L. 50.000 trattabili e manuale per Vic "Impariamo a programmare in Basic con il Vic/CBM" a L. 15.000. Costo di ogni cassetta contenente 5 giochi (fra cui uno con Esp. 8K) L. 20.000. Per aver lista completa spedire busta con L. 500. Il pagamento delle cassette avviene mediante contrassegno.
Roberto Nuzzolese – Via Varrone, Comprensorio C, Scala D, int. 2 – 00040 Pomezia (Roma).

VENDO **Base Intellevision**, ancora in garanzia! (16 colori, 64K, 16 bit, 3 oscillatori, trasformabile in computer) a L. 208.000 (prezzo attuale L. 310.000) + cassetta di videogame in regalo + 3 cassette originali U.S.A. (Demon Attack, ecc.) al 50% del costo originale. Scrivere a: Marco Bucci – Via B. Latini, 26 –

AIVA SCOREBOARD

DATA DEL RECORD ____

GIOCATORE

NOME: _____ SIGLA: _____
DATA DI NASCITA: _____ TEL: ( ) _____
VIA: _____ CAP: _____
CITTÀ: _____ (PROV.) _____
NOTE: _____

SALA GIOCHI (o BAR, o ...)

NOME: _____
VIA: _____
CITTÀ: _____ CAP: _____
TEL: ( ) _____ GESTORE: _____
NOLEGGIATORE: _____
ALLEGARE DIAPOSITIVA O FOTO (FACOLTATIVO)

FIRME TESTIMONI

GESTORE: _____
1° TEST: _____ TEL: ( ) _____
2° TEST: _____ TEL: ( ) _____

GIOCO

NOME: _____ CASA: _____
PUNTEGGIO: _____
LIVELLO DIFFICOLTÀ: _____
VITE INIZIALI: _____
VITE EXTRA: _____
N° QUADRI SUPERATI: _____
TEMPO IMPIEGATO: _____
NOTE: _____

PARTECIPATE ALLA VIDEOGARA

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

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

DATA _____ FIRMA _____

PARTECIPATE ALLA HIT-BIT

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

DATA _____ FIRMA _____

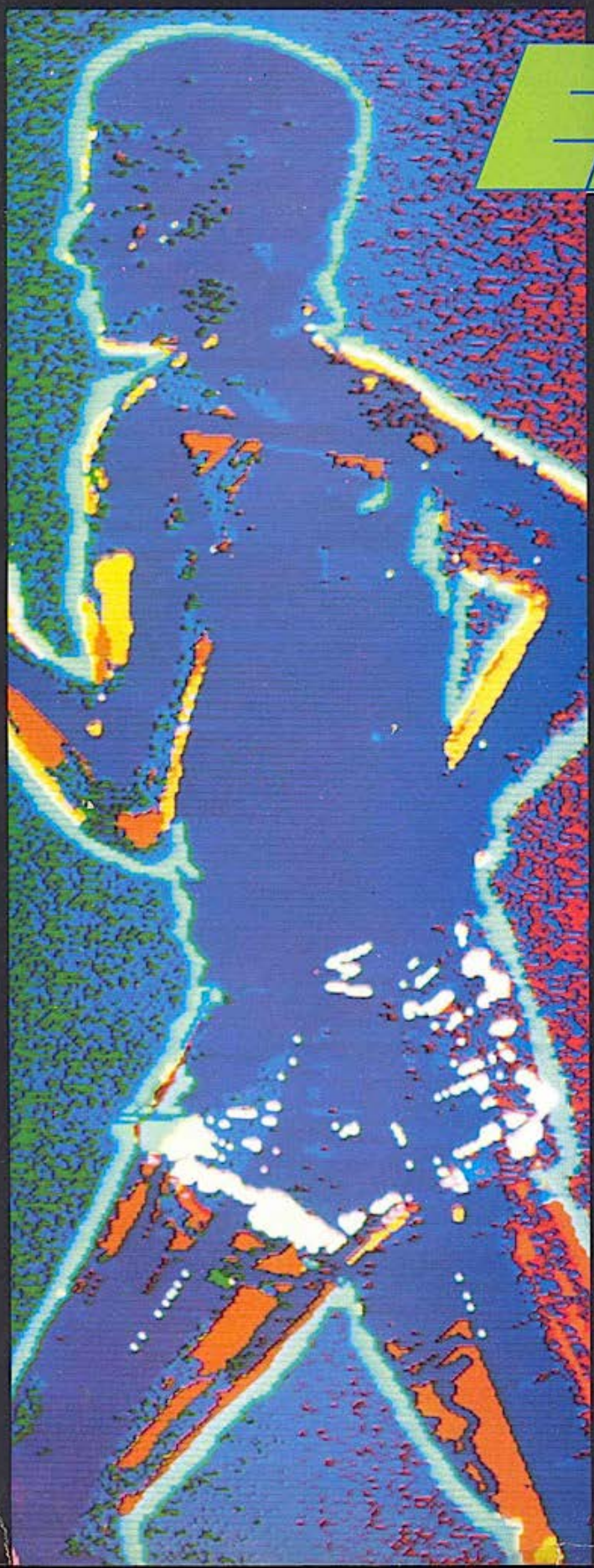
HIT GAMES

nome _____ cognome _____

DA CASA			DA BAR
TITOLO	CASA PRODUTTRICE	COMPATIBITÀ CONSOLLE/COMPUTER	
1			1
2			2
3			3
4			4
5			5
6			6
7			7
8			8
9			
10			

ETÀ [ ] INDIRIZZO [ ]

NON FARTI SUPERARE DAL PROGRESSO

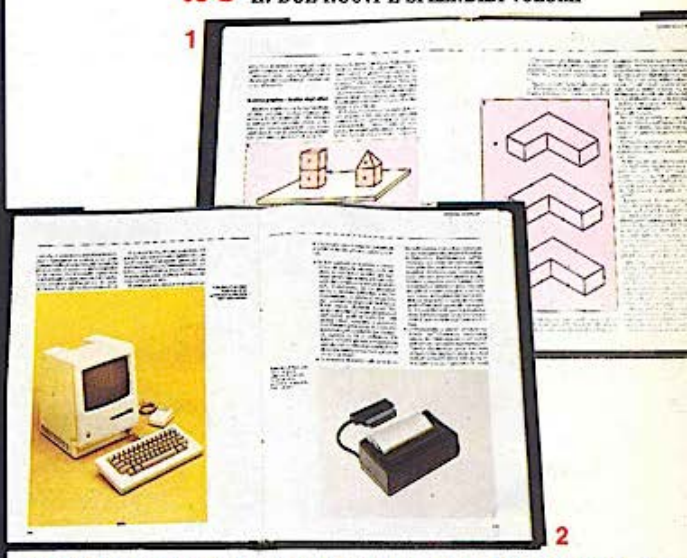


Aggiornati con gli "Aggiornamenti"

ENCICLOPEDIA DI ELETTRONICA & INFORMATICA

nuovidea

20 FASCICOLI SETTIMANALI DA RILEGARE IN DUE NUOVI E SPLENDIDI VOLUMI



PER TE, PER IL TUO LAVORO, PER I TUOI STUDI...

1 **Aggiornamenti**
le nuove conquiste dell'Elettronica di Base, delle Comunicazioni, dell'Elettronica Digitale, dei Microprocessori, dell'Informatica...

2 **Il personal computer**
tutto quello che c'è da sapere sul Personal Computer: che cos'è e cosa fa; come fa e come si fa; i linguaggi di programmazione; le applicazioni...

E.I. si aggiorna e ti aggiorna

il 18 settembre
batti sul tempo il progresso! Corri in edicola a comprare il primo fascicolo.

Solo L. 2500



ANCORA UNA VOLTA "PRIMI SUL FUTURO"

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

SAN FRANCISCO - LONDRA - MILANO

Prenotazione riservata
ai possessori della II edizione
di E.I. Enciclopedia
di Elettronica e Informatica.

PRONTO RILEGATO A PREZZO SPECIALE



Un volume di 100 pagine prezioso per lo studio, il lavoro, gli hobbies.
Un'opera realizzata per chi vuol sapere tutto su:
I circuiti in corrente continua,
I circuiti in corrente alternata,
Il magnetismo,
l'Elettrostatica,
I circuiti trifase.

Elettrotecnica

Per una visione completa del progresso, completa la tua E.I.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

SAN FRANCISCO - LONDRA - MILANO

ENCICLOPEDIA DI ELETTRONICA & INFORMATICA

RICHIESTA SPECIALE D'ACQUISTO

Da inviare in busta chiusa a:
Gruppo Editoriale JACKSON
Divisione Grandi Opere
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

Si, per completare la II edizione di E.I. desidero ricevere il volume già rilegato di ELETTROTECNICA, al prezzo speciale di L. 29.000.

Allego:
- ☐ *Assegno non trasferibile a voi intestato*
- ☐ *Fotocopia di vaglia a voi intestato*
- ☐ *Fotocopia di CCP a voi intestato*

Nome

Cognome

Via

Città CAP Prov.

Firma P. IVA (per le Aziende)