SHARP ● ATARI ● SEGA ● SPECTRUM ● COMMODORE 64 ● VIC 20 ● MSX ● COLECOVISION ● LEONARDO ● APPLE ● INTELLIVISION

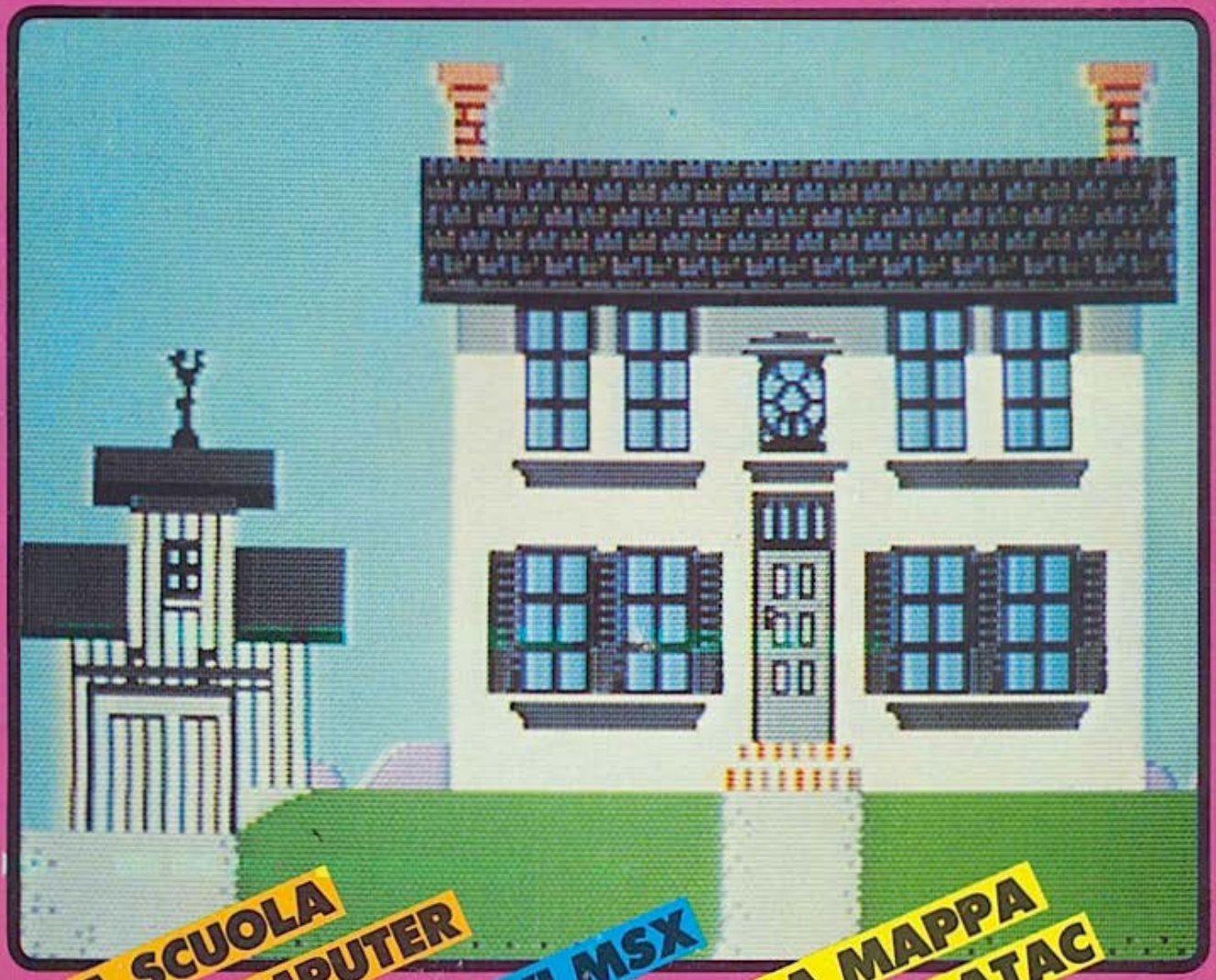
VIDEO GIOCHI & COMPUTER

UNA PUBBLICAZIONE DEL GRUPPO EDITORIALE JACKSON



Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGAMES E **GIOCOMPUTER**



A SCUOLA COL COMPUTER

I NUOVI MSX

LA MAPPA DI ATIC-ATAC

OTTOBRE
1985
L. 4.000

COMMODORE TI FA U

Prendi monitor o disk drive...

Aut. Min. Conc.



Grande Operazione "Fai di piú col tuo Commodore"

Monitor Commodore e disk drive 1541 sono le periferiche che ti permettono di utilizzare al meglio il tuo computer Commodore e di prepararti per il futuro.

Con il disk drive Commodore, memorizzi piú velocemente i dati su dischetti standard e puoi caricare i programmi in un attimo.

Con il monitor a colori ad alta ...zione d'immagine puoi evidenziare le tue qualità di programmatore, utilizzando al massimo le capacità sonore e grafiche del tuo computer.

Monitor e disk drive oggi convengono, perchè hanno un prezzo eccezionale, come d'abitudine Commodore. Inoltre, proprio per dimostrarti quanto puoi fare di piú con queste periferiche, Commodore ti fa un regalo speciale.

Acquistando monitor o disk drive entro il

N REGALO SPECIALE

e gratis hai gli sci o il computer-rack



Ethos Promotion

30 novembre 1985, hai insieme, già compresi nel prezzo come regalo, il favoloso computer-rack creato per ospitare il tuo sistema Commodore, oppure i formidabili sci del team Commodore Adventure.

Due opportunità incredibili ma vere. Vai subito al tuo negozio Commodore e approfitta dell'offerta "Fai di più col tuo Commodore".

75 / 195 - rack: cm 90 × 90 × 70

Commodore

SOMM

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
A SCUOLA COL COMPUTER. GIOCARE E IMPARARE CON IL COMPUTER 26
SPECIALE SIM-HI FI-IVES: MSX A TUTTO GAS 37

GIOCOCOMPUTER 42
QUESTO MESE GIOCHIAMO CON:
SPECTRUM: BOOTY, GYRON, AVALON, JET SET WILLY, EMERALD ISLE
CBM 64: DONALD, THE STAFF OF KARNATH
COLECOVISION: QUEST FOR QUINTANA ROO, SUPER CROSS FORCE
VIC 20: DOODLE BUG

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
Giuliana 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 940
Tel. (408) 7730103-7730138 - Telex 0025/49959972 GEJ PUBL SUVL
U.K. GEJ Publishing Ltd 18/Oxford Street London W1R 1AJ
Tel. (01) 4392931 - Telex (051) 21248

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

Associato all'Uspi Unione Stampa Periodica Italiana

DIRETTORE
Riccardo Albini

REDAZIONE
Benedetta Torrani (Capo della Redazione)
Paola Burolla
Maurizio Miccoli

GRAFICA
Eddy Alonge

ARIO

58 AL BAR I GRANDI A GETTONE
RETURN OF THE INVADERS - TRY OUT - MAG MAX
PST, PSST... IL KANGURO MATTACCHIONE

64 ATLANTE
LA MAPPA DI ATIC ATAC

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

70 L'AVVENTURA È L'AVVENTURA
LA "PAGINA AMICA" PER GLI AVVENTURIERI ELETTRONICI

72 SPIEGACOMPUTER
LE LEZIONI DI BIT BIT

74 DI FRONTE AL COMPUTER
I PROGRAMMI DEI LETTORI

88 BONUS
GARE, RECORD E VIDEOATLETI

98 IL MERCATO
GUIDA COMPLETA CON PREZZI DI VIDEOGIOCHI E DINTORNI

107 LO VOGLIO NON LO VOGLIO PIÙ

HANNO COLLABORATO

Alberto Rossetti
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

COSTRUISCI LA PRIMA BIBLIOTECA COMPLETA DI INFORMATICA PERSONALE

QUADERNI JACKSON

DI PERSONAL COMPUTER

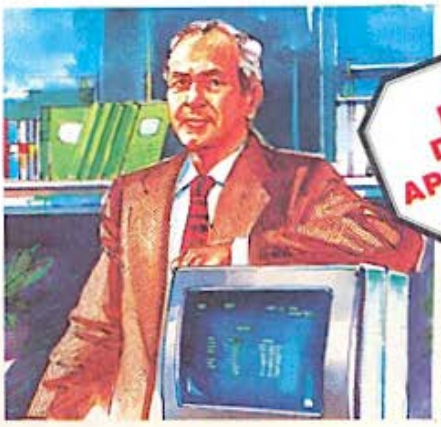


Volume per volume, settimana per settimana, tutti gli argomenti dell'informatica personale: da cosa significa "vivere col computer" al BASIC; dal COBOL al PASCAL e ai più diffusi linguaggi e sistemi operativi (MS-DOS, CP/M, MSX ...) Dall'hardware al software, dalla programmazione dei personal computer all'utilizzo dei più affermati pacchetti software: Multiplan, Visicalc, Lotus 1-2-3, Symphony dBase II, Wordstar ...



PER CHI INIZIA

la sua avventura nel mondo dei computer e ha bisogno di una guida sicura per costruire le basi della sua conoscenza ed esperienza.



PER CHI DESIDERA APPROFONDIRE

per ragioni di studio, hobby, lavoro, precise tematiche di software, di hardware e di programmazione.

PER CHI VUOLE POSSEDERE

per esigenze professionali o culturali, un'organica Biblioteca di testi di base, scritti da esperti qualificati, coerente con un disegno editoriale di ampio respiro.



IN EDICOLA I PRIMI 3 LIBRI A SOLE L. 9.800

QUADERNI JACKSON

DI PERSONAL COMPUTER

Una Biblioteca di agili monografie, rivolta ad un vastissimo pubblico: appassionati, professionisti, studenti e tecnici.
30 Volumi pratici redatti con uno stile chiaro, competente, accurato ed essenziale.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

DIVISIONE LIBRI

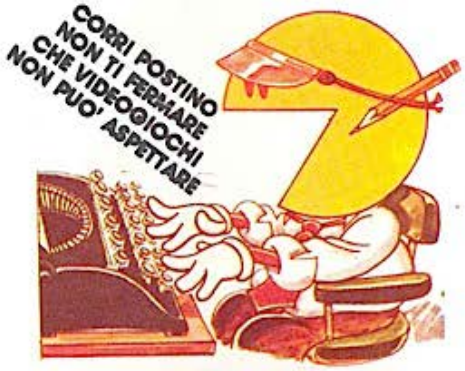
il posto della posta

STAMPANTI E LASER GIOCHI

Cara redazione di VG
sono il possessore di un commodore 64 ho il sistema completo ma non possiedo la stampante. Vorrei porvi alcune domande:
1 – le stampanti commodore possono disegnare a colori? Se si quale mi consigliate in colori e prestazioni?
2 – ho sentito parlare di una versione di Zaxxon II per CBM 64.
Ne eravate al corrente?
3 – esiste un laser disco per C64?
Vorrei complimentarmi con voi per le pagine riguardanti l'avventura e i bugs. Bravi!

Andrea Pisano, Milano

Caro Andrea esistono sì delle stampanti a colori per il tuo Commodore prodotte dalla stessa casa.
Una è un plotter a 4 colori, 80 caratteri per linea e costa 375.000 più IVA. L'altra è una stampante a 7 colori, 80 caratteri per linea e costa 995.000 più IVA.
Il secondo modello è naturalmente più sofisticato – lo dice anche il prezzo! – ma anche il modello più piccolo permette di svolgere un chiaro lavoro grafico.
Esiste un SuperZaxxon in versione da bar ma a quanto ci risulta non è mai stato adattato a un computer domestico.
Per quel che riguarda i laser la domanda è posta male. La domanda corretta sarebbe dovuta essere: esiste un'interfaccia per collegare un Commodore 64 a un lettore di videodisco? Il disco laser infatti è un disco, inciso secondo una tecnica particolare, che per essere letto necessita di un apparecchio che utilizza una specie di "puntina" al laser. Questo apparecchio si chiama lettore e di questo c'è bisogno per poter leggere un disco laser. Come tu dovresti ben sapere il computer non è un lettore di dischi al laser, un computer può leggere dei dati da un disc drive o da un registratore. Però – c'é sempre un però nella vita – dato che il laser disc ha un'immensa capacità di memoria, molto superiore a quella di altri tipi di memoria di massa utilizzati dai computer, sono state create delle interfacce che permettono di collegare un computer a un lettore di videodisco in modo da gestire da computer l'immensa mole di dati presente in un laser disc.
Pensa che un dischetto tiene circa 150 pagine di testo mentre un laser disco tiene 50.000 immagini fotografiche. Solamente da queste due cifre puoi renderti conto dell'importanza per un computer di poter-



si collegare all'apparecchio in grado di leggere tutto sto' po' po' di roba!
Per tornare al tuo Commodore la risposta alla domanda giusta è SI, ma solo in America e quindi se anche tu lo comprassi non vedresti niente perché il loro sistema televisivo è diverso.
In Italia c'è solo la Pioneer e la Philips che hanno dei lettori di videodisco e le interfacce per il loro sistema MSX.
È chiaro ora?

GLI SPECCHI DI ARCHIMEDE BRUCIANO USTICA

Pubblichiamo questa lettera di Andrea Borronj, ex collaboratore di HC ed ora di VIGI & Co., perché ci sembra una critica costruttiva di un concorso di software sul quale erano riposte molte speranze nell'ambiente dei programmatori non professionisti.

Storia tragicomicamente vera tra computer, disguidi e umidità assassina, di un partecipante al concorso di programmazione
Sono in molti a pensare che l'attività del programmatore sia poco movimentata e priva di spunti avventurosi. Beh, non è proprio così: soprattutto se si tenta di partecipare ad un concorso di programmazione, come ho fatto io,



Questa è la Busta del Mese di ottobre Videoartista Ascanio Malgarini

con la speranza di conquistare sul campo un po' di gloria e un piazzamento. Ma andiamo per ordine. Tutto cominciò con un bel manifesto affisso nei corridoi del Politecnico dal titolo accattivante che suonava così: **"Forse c'è un genio alla tastiera del tuo personal computer."**

Attratto da questa frase (e forse dall'auto-esaltazione della solleticante idea di scoprirmi "genio"?!?), continuo a leggere.

Si reclamizza, come era prevedibile, un concorso di programmazione, con tanto di trofei. È su scala nazionale, senza limitazioni sulla marca del computer, e con un regolamento molto preciso e severo. Una cosa seria, insomma, o per lo meno così sembra.

Mentre mi allontano, mi chiedo se ci sia una delle mie più recenti opere pregrammatorie che sia degna di tanto onore da partecipare a questo concorso. C'è un "OTHELLO", ma di giochi così ce ne sono in giro a decine. Il regolamento impone invece che i programmi siano INEDITI, e che non siano rifacimenti neanche parziali di programmi già in circolazione.

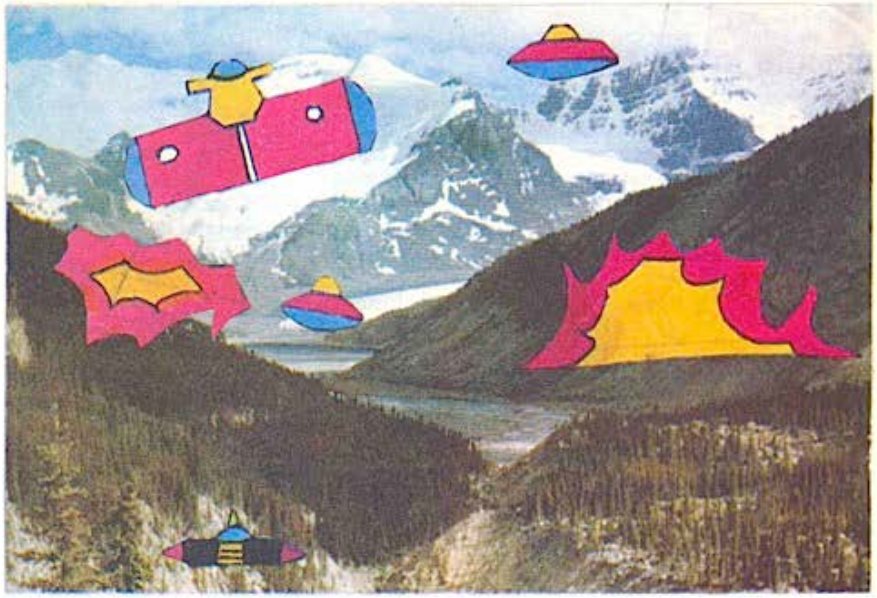
Tutti i programmi che mi vengono in mente, sono inesorabilmente scartati per i più diversi motivi. Addio sogni di genialità, si ritorna tra la gente comune.

Ma il fato vuole che non finisca qui: da un programmino scritto per HC nasce l'idea: la TAVOLETTA MUSICALE raccoglie ampi consensi tra amici e parenti. Forse, mentre leggerete questa lettera, quel programmino vi sarà già noto: ma in comune con il programma del concorso ha praticamente solo il concetto ispiratore.

Mancano però due settimane al termine per consegnare i lavori: mi impegno quindi in un'epica lotta contro il tempo per costruire la mia opera.

Tra i vari contrattempi, come la fantozziana rottura della stampante mentre sta completando il manuale di istruzioni, il programma viene prodotto, annessi e connessi, due ore prima del termine del bando.

Mi precipito quindi a Milano 2, e consegno la mia opera direttamente nelle



mani di una segretaria del concorso.

È fatta, mi dico: ora non mi resta che attendere la selezione, effettuata da esperti dell'Istituto di Cibernetica dell'Università degli Studi di Milano, per sapere se il mio programma è abbastanza interessante da poter essere inviato a Ustica.

...ma mentre in cuor suo credeva di essere in salvo, ombre minacciose si addensavano sopra di lui...

Mentre quindi in me si faceva strada quel filo di ansia, che nasce in chiunque abbia in sospeso un giudizio sul proprio operato, attendevo che il telefono squillasse. E il telefono squillò.

"Signor Borroni?... qui è la segretaria del concorso Archimede!..."

L'emozione prendeva piede, ma le parole giungevano inattese e sconcertanti: "...c'è un piccolo problema per quel che riguarda il suo programma: è l'unico che abbiamo ricevuto per il computer da lei indicato, e all'Istituto di Cibernetica hanno avuto dei problemi e non lo hanno potuto provare...".

Incredibile! Il concetto dietro questo discorso era fin troppo chiaro: non vale la pena di procurarsi un computer per testare un solo programma. Il computer in questione, per chi non mi conoscesse come firma di HC, è nientemeno che l'ATARI, o meglio un qualunque Atari a 8 bit con almeno 48K Ram: mi rifiuto di credere che un computer conosciuto e diffuso come questo fosse di difficile reperimento.

Ma il meglio doveva ancora venire: per risolvere la "difficile" situazione, potevo scegliere tra ritirarmi o andare a Ustica con armi e bagagli (ovvero con computer, drive e tavoletta: peso complessivo di circa 8-9 chili+imballi) e non gratis, come era lecito e umano supporre, ma con il "faraonico" sconto del 20% su una quota che si aggirava sulle 750.000 lire.

La mia proposta di recarmi personalmente presso la sede (a Milano) in cui veniva compiuta la prima selezione, per mettere a disposizione il mio computer e permettere così la valutazione del mio programma veniva lasciata cadere da un "la richiameremo", seguito da due giorni di silenzio e da un "ormai non c'è più tempo".



Ero infatti sempre io a chiamare e sollecitare, mentre era sempre più evidente che dall'altra parte il problema veniva evitato.
Mancavano ormai tre giorni (!) all'inizio del Festival, e la mia posizione non veniva sbloccata.
La situazione era per me di grande imbarazzo: io non potevo muovermi a causa degli esami universitari; dall'altra parte non avevo nessuno che potessi far partecipare al mio posto (spendendo per giunta più di mezzo milione).
Ma forse qualcuno poteva essere interessato ad andare al posto mio. La stessa Atari Italia, ad esempio, poteva acconsentire a mandare una persona per far partecipare al mio posto (spendendo per giunta più di mezzo milione).
Ma forse qualcuno poteva essere interessato ad andare al posto mio. La stessa Atari Italia, ad esempio, poteva acconsentire a mandare una persona per far partecipare il mio programma al concorso: in fondo si trattava di un'ingiustizia che suonava discriminazione ai suoi danni, causata da un'organizzazione che si stava rivelando alquanto lacunosa.
Le mie speranze si avveravano: l'Atari infatti si mostrava subito disponibile a mettere a disposizione le macchine e una eventuale persona, contattando direttamente la segreteria del concorso.
Ma evidentemente l'intervento diretto della Casa non riusciva molto gradito agli organizzatori, i quali improvvisamente riuscivano a "trovare" un computer Atari in un loro magazzino. Di drive e tavoletta, però, manco a parlarne. Venivo così invitato a mandare i miei a Milano 2, via radio taxi, con minuziose istruzioni sul collegamento dei vari pezzi.
Il mio programma era finalmente in gara come tutti gli altri. E come tutti gli altri veniva "affogato" dall'umidità dell'aria di Ustica.
Non è una presa in giro, per lo meno non da parte mia: ho infatti saputo, telefonando alla segreteria del concorso (dove ormai sono conosciuto e... detestato), che il concorso di programmazione non ha potuto avere luogo perché... "l'aria di Ustica era troppo umida", e ci sono stati dei problemi tecnici.
Ringrazio gli organizzatori perché difficilmente avrei trovato conclusione più comica al mio mini-racconto, e spero che questo breve articoletto non influenzi troppo il giudizio sul mio programma. Il concorso è stato infatti spostato a fine luglio, periodo però definito soltanto "probabile": quindi tutto è ancora possibile.
Si può comunque porre a scusante di questo pasticcio la giovane età del concorso, alla sua prima edizione: quindi molte cose possono essere perdonate perché nessuno, compreso il sottoscritto, fa sempre tutto bene al primo colpo (anche se dagli organizzatori di un concorso di tale portata ci si poteva aspettare qualcosa di meglio). Non ci resta che attendere fiduciosi un nuovo Archimede degno del suo nome.

Andrea Borroni



CHI HA PIÙ SOFTWARE?

Carissima redazione,
sono un felice possessore di una consolle Intellivision e di un futuro Commodore 64 che spero di avere quando leggerò questa lettera sul vostro fantasmagorico giornale (sempre che sia pubblicata) e vorrei porvi alcune domande:
1) L'Activision ha ormai quasi abbandonato la produzione di software per consolle per dedicarsi agli home computer. Anche l'Imagic e la Parker hanno preso questa direzione?
2) L'Expyx produce software solo su disco o anche su cassetta? Se sì, mi potreste dare qualche titolo.
3) Infine, qual'è il computer (home, s'intende) che possiede più software?
Vi saluto,

Franco Imparata

1) La Parker ha interrotto la produzione e quindi non fa più software né per consolle né per computer, mentre l'Imagic ha ripreso lo scorso anno, dopo alcune vicissitudini economiche, a produrre software per computer, in particolare giochi sportivi e adventure grafico-testuali. Nessuno di questi nuovi titoli è però mai arrivato in Italia, almeno ufficialmente.
2) La Epyx produce quasi esclusivamente su disco perché questa è la regola nel mercato americano dove i disk drive sono più diffusi che da noi. Ciò nonostante, alcuni titoli Epyx sono disponibili su cartuccia (non cassetta) per la consolle Coleco: ad esempio, Jumpman Junior e Temple of Apshai.
3) In Italia è proprio il tuo futuro sistema, il Commodore 64, quello che dispone della libreria di software più fornita.

VIVA INTY

Forse per essere pubblicati dobbiamo elogiarvi???
Siete la miglior rivista di VideoGiochi Europea, sapete trattare gli argomenti con disinvoltura, le vostre recensioni sono i libretti di istruzioni della Mattel... cioè ottime, ci mettete troppo ad omologare i record, siete: fantastici, stupendi, fantasmagorici, strepitosi, non siete minimamente paragonabili a quei mucchietti di carta igienica colorata che si trovano nelle edicole con nomi come ... (dimenticavo, in Italia è vietato fare pubblicità negativa ad un concorrente, anche se voi siete così corretti che non avreste mai messo il vituperato nome della rivista in questione. All'ultimo momento abbiamo deciso di non scrivere le altre 8 pagine di complimenti che meritereste (acc, come siamo viscidi!).
C'è però un piccolo particolare che sinceramente vi fa perdere parecchi punti: dal n. 21 non avete più recensito giochi per l'Inty, pur avendo promesso di farlo finché ci fossero stati proprietari di questo sistema; eppure, malgra-

do siano decisamente in gran parte datati, i giochi creati per il più grande sistema di Videogiochi mai ideato sono malgrado tutto sempre buoni, grazie alla grande dote di fantasia usata nel crearli.
Ora, non ci cestinate, ma siamo costretti a riaprire una vecchia diatriba: ci scusino gli atariani della vostra redazione ancora convinti che il VCS sia superiore all'Inty, ma la stessa Atari ha fornito la prova più decisiva ed eclatante della sua inferiorità.
Di che cosa stiamo parlando? Ma dei titoli Atarisoft per l'Inty! Guardate, guardate pure, tanto per fare un esempio, il tanto famoso PAC-MAN! Paragonate il PAC per VCS con quello per Inty e poi diteci quale è il migliore, sotto tutti i punti di vista! Oppure, paragoniamo il tanto famoso DEFENDER per VCS con il DEFENDER per Inty, e diteci un po' se somigliano alla versione Arcade più le montagne triangolari, il radar leggibile e completo e i nemici fatti come si deve della versione Inty o i mattoni, il rettangolo sfarfallante, le caricature altrettanto sfarfallanti e l'astronave che scompare quando spara della versione VCS? A questo punto, a parità di giochi, come potete parlare di meccanismo appassionante o altre scuse del genere? Certo, vi comprenderemo se ancora una volta non vi sbilancerete, perché non potete farlo, ma qualsiasi lettore con un minimo di intelligenza, anche l'ostinatissimo Daniele Zambrini di Imola, non potrà che ammettere una volta per tutte, per il trionfo della verità, che l'Inty è indubbiamente superiore all'Atari VCS (e non solo a quello!).
Niente paura, la parte polemica è finita.
C'è ancora un solo, piccolo, particolare: i disegni marchiati ADM Corp. dove sono finiti? Nel cestino, forse? Non credevo che fossero così brutti!
Una piccola proposta: perché non fate dei gruppi di recensioni da bar dedicati alle famiglie di personaggi, come per esempio Donkey Kong, Pac-Man o Mr. Do?
Beh, per questa volta abbiamo finito di torturarvi. A risentirci presto.

Carrara Andrea
Del Mastio Gualberto

Che dire della vostra accanita difesa dell'Inty? Come direbbe frate Antonino di "Quelli della notte", non è bello ciò che è bello ma che bello, che bello, che bello ovvero "de gustibus non est disputandum".

A PROPOSITO DI VIGLIACCHERIA

Spett. Redazione di Videogiochi
Bando ai complimenti e passo subito al

VIDEOGIOCO DEL MESE



THE SUNDAY

FORSE SAREBBE STATO MEGLIO CHIAMARE QUESTO "THE SUNDAY" IN ITALIANO ORA CHE TRATTA LA DOMENICA NOIA DI UN ITALIANO.

SCOPO DEL GIOCO

ALL'INIZIO VIENE CREATA LA CLASSICA SCHEDINA DI SABATO QUINDI L'OBBIETTIVO È QUELLO DI ARRIVARE SANI E SALVI ALLE 18 E INDOVINARE LA SCHEDINA. TUTTO QUESTO ATTRAVERSANDO TRE SCHERMI.

SCHERMI

DI SOLITO LA DOMENICA IL NOSTRO PEPPE VUOLE DORMIRE MA LA MALVAGIA MOGLIE SI METTE CON IL MALEFICO ASPIRAPOLVERE. ALLORA PEPPE DEVE TROVARE NEL MINOR TEMPO POSSIBILE IL TEMPO È INDICATO DALLA PAROLA "PAZIENZA" CHE A POCO A POCO SI CONSUMA) E TRE PEZZI DELLA COPPIA DETERSIVO EE I STRATTI DELLA CASA EMERGONO I NEMICI.

NEL SECONDO SCHERMO PEPPE È INSEGUITO DA SUA MOGLIE E DEVE USCIRE PER COMPRARE IL GIORNALE

IL TERZO SCHERMO È UNA COMPETIZIONE TRA PEPPE E LA MOGLIE PER TROVARE IL TELECOMANDO. SE LA MOGLIE TROVA PRIMA DI PEPPE IL TV IL TEMPO DOVRÀ SUBIRE DOMENICA IN... DOPPIO UNA VITA ALTRIMENTI IL NOSTRO PEPPE POTRÀ VEDERSI LA PACE IL SUO CARO "SPORT" CONTINUAMENTE IL

PUNTEGGIO

UN PEZZO DI COPPIA 500 PUNTI
COPPIA COMPLETATA 300 PUNTI
OGGETTI BONUS (ASPIRAPOLVERE, CERVELLO ECC...) 500 PUNTI
GIORNALE 500 PUNTI
TELECOMANDO 500 PUNTI
CAMBIO DI CAMICIA 20 PUNTI
SCHEDINA GIUSTA (13) 3000 PUNTI
12 2000 PUNTI.

SCHEDINA SBAGLIATA:
SI PERDE LO STESSO PUR PASSIMA DOMENICA MA SI PERDE UNA VITA
DOPO 30 DOMENICHE IL PUNTEGGIO VA DIRETTAMENTE AL MASSIMO
E IL GIOCO FINISCE

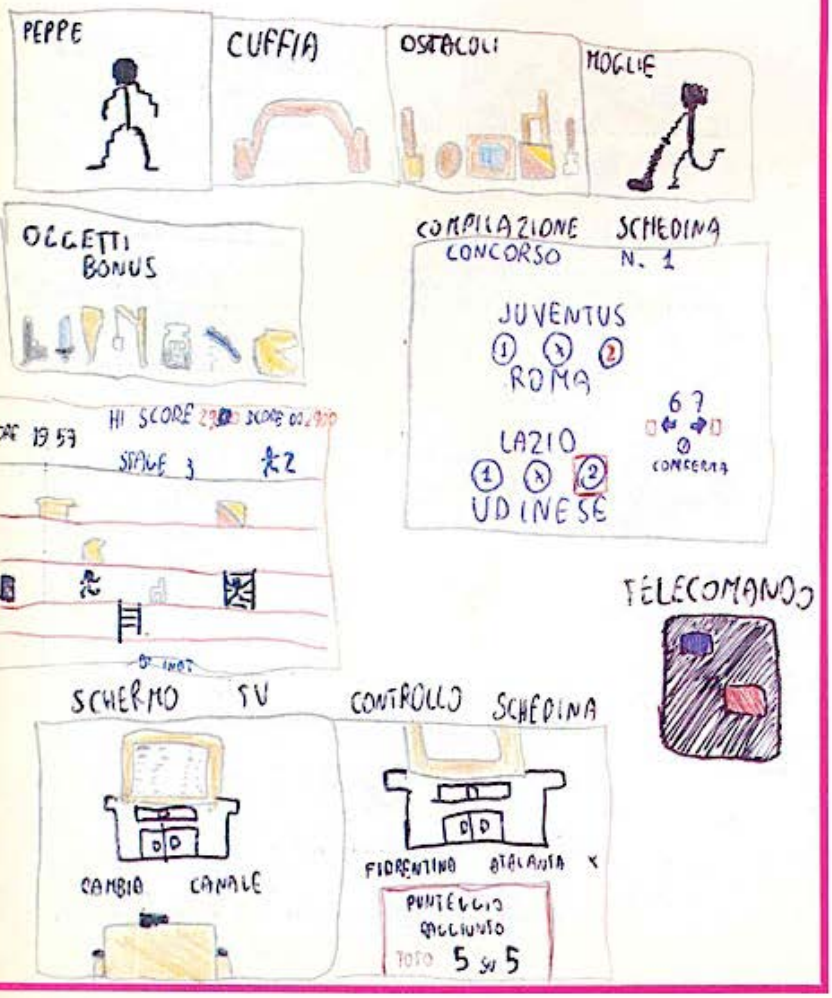
SALTO DI UN OSTACOLO
SCOPA 400
BOTTE 200
SEDIA 50
BARILE 10
LAVAPAVIMENTI 70
TV 100
CANALE



solo.
Ho notato che nelle risposte date ai vostri lettori, criticate chi fa uso di programmi pirati per computer, dicendo che le case produttrici di software ci rimettono.
Allora perché proprio la vostra casa editrice mette in vendita nelle edicole di tutta Italia programmi copiati (su cassette) come QUO VADIS o PIJAMARAMA, al modico prezzo di L. 10.000? Le case produttrici non ci rimettono uguale? Sicuramente censurerete questa mia lettera non per motivi di spazio ma per un atto di vigliaccheria.

Fabio

Mi dispiace, caro Fabio S. - cos'hai paura, che non firmi per intero? -, ma si vede che hai osservato male i programmi della nostra casa editrice che dici essere copiati.
Pijamarama e Quo Vadis fanno parte di una collana di giochi su cassetta chiamata Jackson Soft Oro che distribuisce per l'Italia i migliori titoli di gioco inglesi tutti regolarmente importati secondo degli accordi che permettono di realizzare ampie tirature a dei costi competitivi con il mercato delle edicole. Se noti, infatti, la confezione della cassetta è originale. Questi giochi vengono tradotti in italiano direttamente dalla casa madre in Inghilterra che poi, con un regolare contratto sui diritti d'autore, li invia alla Jacson che li distribuisce allegandoli a una rivista in cui viene illustrato e recensito il gioco.
Puoi quindi comprare i giochi di Soft Oro con tutta tranquillità perché sono programmi originali e per di più il criterio che guida la scelta dei programi da acquistare e distribuire nella collana è quella della massima qualità e validità del gioco. Non troverai mai in Soft Oro un titolo che non valesse la pena acquistare! Parola della redazione di ViGi che di giochi se ne intende.



VIDEO TROPIC 85 - LA SFIDA CONTINUA

Sabato sera, ore 16,15 circa: siamo nella solita sala giochi dove sembra di trascorrere uno di quei giorni senza infamia e senza lode.
Tutto è come al solito, con gli stessi visi, gli stessi occhi sbarrati sul video nel tentativo di passare quel maledetto schermo senza soluzione.
All'improvviso si sente dalla strada una serie di gridolini che richiamano l'attenzione dei video-dipendenti presenti in sala. Tutti si girano, qualcuno si stropiccia gli occhi, altri si danno dei pizzicotti per vedere se sono svegli, altri ancora si buttano in ginocchio prostrandosi in segno di riverenza e di rispetto. Era arrivato lui, il megasuperarcimulti campione di tutti i tempi, colui che aveva infranto ogni record.
Qualcuno dice che è il diavolo, qualcuno azzarda l'ipotesi che sia il messia, colui che liberi il video-giocatore dal "chissa che ci sarà nel prossimo schermo". I suoi 24.563.711.110 punti a PAC MAN parlano da soli. Si dice che anche i fantasmi, ormai irrimediabilmente battuti, si siano messi anche loro a mangiare puntini.
Si racconta, senza precisa documentazione, che aveva corso i 1500 M. del decathlon Activision, nel tempo di 24 secondi e 3 centesimi, migliorando di ben 120 centesimi il suo precedente record. Questa dichiarazione ha però dell'incredibile.
Alla vista del campione, tutti i videogiochi si spensero, per rispetto all'indiscusso dominatore. In fondo alla sala,

però, unico si levò un urlo di sfida. Era il nuovissimo "KARATE CHAMP 2" appena arrivato e regolato dal gestore al livello "fantascienza" con l'omino del computer che dà una serie di 46 colpi mortali nel tempo di 8 secondi netti. Il campione fece una breve giravolta su stesso e fissò con disprezzo l'audace sovversivo; si avvicinò fedigrafo e disse: "Ora mi servono 200 lire".

Fu così che ognuna delle sue fan presenti nella sala gli lanciò una monetina (tranne la signora Carla che al momento non aveva spiccioli).

L'ondata di soldi colpì in pieno il geometra Carlini. Occorsero circa due ore per dissepellire il malcapitato, al quale venne però concesso il previlegio di introdurre la moneta e, pensate un pò, il previlegio di premere addirittura il pulsante di start.

Erano passate appena due ore, quando alla fine del 127° dan avvenne l'incredibile. Il gran giudice indignato di tanto spettacolo decise di scendere personalmente in campo per sconfiggere l'odiato avversario. In un attimo, tra un fascio di luci multicolori lo scenario cambiò e, al posto di uno dei soliti 12 schermi, comparve nientepopodimeno che l'aiuola della casa in campagna della zio di quarto grado del commerciante di pelli abitante a fianco della sala giochi.

Tutto era pronto, ma ci si accorse subito che qualcosa non andava, mancava infatti l'arbitro. Venne proposto allora il signor Casarin di Milano, ma la proposta fu respinta.

Da un angolo dietro l'aiuola sbucò fuori la soluzione del problema. Era lui, proprio lui, il maestro dei maestri, il giusto dei giusti, il profeta della nobile arte del karaté, il ragionier Ugo Fantozzi.

La sua entrata venne accolta con un boato dai sessantamila presenti in sala (per un incasso di lire 106.432.000 + quota abbonati). Ebbe allora inizio il combattimento. Il gran maestro si avvicinò lentamente, fece una finta, un'altra e poi fece una fantastica mossa da 9 punti e un quarto, mossa che il campione evitò abbassandosi e colpendo poi l'avversario con un "long punch". Il gran maestro, preso dall'ira, richiamò anche il karateca. Il campione allora osò fare ciò che nessuno aveva mai osato fare.

Fece un triplo salto mortale con avvitamento multiplo, capocciata tipo ariete al karateca, ricaduta con capriola semplice, doppia finta di falciata e cazzotto al basso ventre dell'avversario.

Il Fantozzi ebbe un primo momento di incertezza nel giudicare la mossa, infatti credette che fosse un "front kick", ma poi ripensadoci esaminò la situazione e assegnò ben 37 punti e mezzo al campione. La decisione venne accolta con 92 minuti di applausi, al termine dei quali entrò in scena il programmatore del "karate champ 2".

Avanzava strisciando, implorando pietà al super campione.

Il super campione, allora, si mostrò in tuta la sua grandezza e concesse al pentito pigia-tasti la possibilità di redimersi; egli prese l'unico toro rimasto nel gioco e lo diede all'ex-programmatore dicendo: "Vai e cambia mestiere".

Così detto il campione se ne andò.

Da allora si attende con ansia l'arrivo di un altro videogioco "impossibile, perché ancora oggi, la sfida continua.

Michele Montalbini

UNA STRATEGIA

Tanto per cambiare un pò pubblichiamo, ne Il posto della Posta, questa strategia per Jumpman Junior. L'autore è ignoto ma la descrizione chiara ed esauriente. Aiutatevi anche con il disegno.

Jumpman Junior Spiegazione level XI

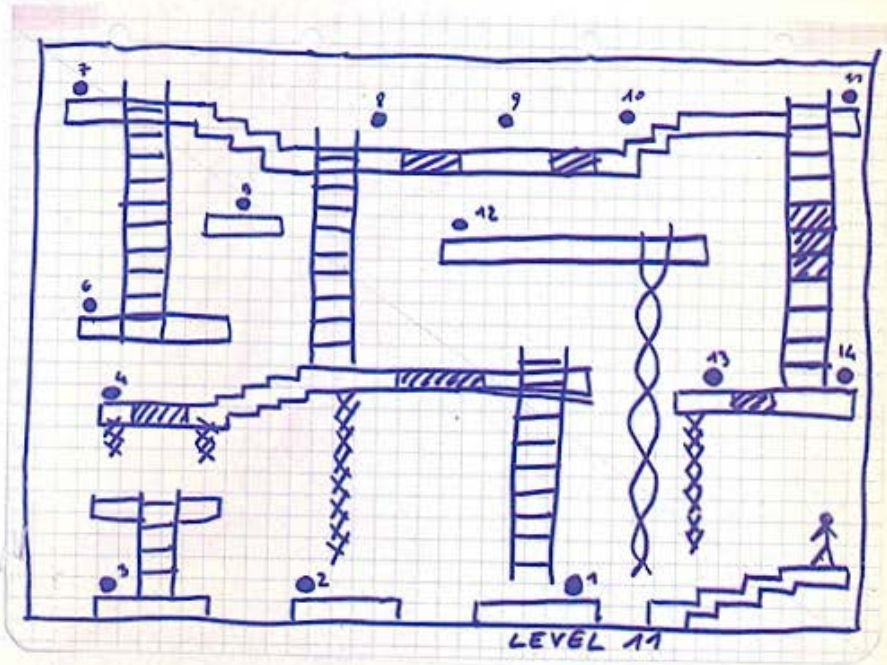
Jumpman nasce nella parte bassa dello schermo a destra. Si comincia camminando verso sinistra e si salta tentando di non aggrapparci alla liana rossa di discesa che causerebbe la nostra morte. Appena presa la "margherita" essa si trasformerà e prenderà una forma



simile al disegno (), che a sua volta si aprirà e lancerà una stellina bianca che comincerà a seguirci. Noi appena presa la bomba 1 dobbiamo saltare per prendere la n. 2; poi salteremo per prendere la 3; si noterà come, presa una nuova bomba, sparisca la stellina che ci segue. Si continua salendo la scala alla nostra destra e prendendo con un rapido salto la liana verde che si trova alla sinistra dello schermo; si effettua un salto procedendo con un salto a sinistra per prendeere la bomba 5 e con un nuovo salto a sinistra, scendendo poi per la scala per prendere la 6. Risaliamo la scala fino in cima, andiamo a sinistra per prendere la 7 e procediamo verso destra per prendere la 8; immediatamente dopo saltiamo: risaltiamo subito verso la 9 e sulla 10, continuando poi a camminare verso destra per la 11; si scende rapidamente la scala vicino fino al punto interrotto e si salta a sinistra sulla piattaforma, si prende la 12, si scende per la liana rossa saltando poi sulla piattaforma a destra per prendere la 13 e saltando subito dopo per concludere il quadro prendendo la 14,
PS: seguire lo schizzo per comprendere appieno ciò che è qui scritto.

DAVIDE RISPONDE A LUIGI

Bravo Luigi Severi: si fa proprio così! Mentre si gioca si deve fare proprio fare come fai tu e non come i tuoi amici che dicono parolacce. Io, anche se ho un CBM 64, penso che l'ATARI è una buonissima marca e non è una console per mammolette.
Anch'io ho degli amici che dicono parolacce perchè perdono e io non li sopporto.
Oh! Scusate, ma ho appena ho comprato Vigi 25 e ho letto la lettera di Luigi, mi hanno preso i nervi e vi ho scritto.
Se pubblicherete, quedsta lettera poco probabile perchè tra disegni, lettere ecc. vi ho spedito in totale 25 missioni mai pubblicate (1 al mese), potreste mettere un titolo tipo: Davide Amaduzzi come Luigi Severi, in modo che sia più adocchiabile per Luigi?
Dimenticavo! Io mi chiamo Davide ma per gli amici Devid. E poi io vi seguo dal n. 1.
Non ci credete? Male, non avete fiducia, ma ma vi posso dare una prova: in "A che gioco giochiamo" c'è il gioco "Pitfall 1" ecc. Non vi basta?
Allora vi dico che a pag. 4 ci sono gli articoli: i videogiochi fanno gola a tutti anche a Hollywood. Apollo: giochi divini - La gomma del Pacman - Imagic: i giochi "creati da esperti per esperti".
Convinti? Bene.
10 PRINT "CIAO A TUTTI E VIDEO SALUTI"



READY
RUN.
CIAO A TUTTI E VIDEO SALUTI.
Amabuzzi Davide

Come vedi Luigi non siamo solo noi ad appoggiare le tue lamentele e a esortarti a comportarti in modo corretto.
E poi un appoggio da un nostro lettore così informato! È un onore!

VIDEOCITY

La città "Videocity", all'estremo est della Val d'Atari, ha 235.000 abitanti, per lo più con joystick non in affitto. Nella città vi sono rinomati negozi: il famosissimo venditore di pillole di vario genere, un tipo un po' strano che dice di avere i fantasmi in casa; l'oculista Eyes; il venditore africano di noci di cocco Amidor, che ha come aiutanti degli strani samurai; il gioielliere che ha solo diamanti Mr. do ed infine il salumiere Pooyan. Il sindaco, col monumento in piaza XX STAGE, è un tipo molto ricco: si chiama Money Money. La via principale è via BONUS, ed ha appunto grandi negozi. In periferia si trovano la stazione con delle SUPERLOCOMOTIVE e lo stadio EXCTING SOCCER. In piazza XX STAGE c'è inoltre un'enorme cartuccia dedicata al vecchio sindaco DARK, che però morì disgraziatamente in un misterioso castello dove era andato in esplorazione. La città ha un mistero: in una via senza nome si è trovata un'enorme palla gialla...cosa rappresenterà
Videogiocosamente vostro

Filippo Rizzi

DALLA CALIFORNIA

Famosissima redazione di VIDEO GIOCHI, sono un ragazzo di 18 anni e, per usare una frase fatta, è la prima volta che vi scrivo. Taglio corto con i convenevoli e vengo subito al dunque:
1) Esiste un programma, lo "SPECTRUM SIMULATOR", che trasforma il C64 in una perfetta imitazione dello Spectrum, appunto, ed è forse quello a cui si riferiva quell'amico americano del lettore che vi chiedeva delucidazioni nel numero 25. Questo programma, oltre ad essere una perfetta imitazione dei pregi e dei difetti dello Spectrum, a partire dalla tastiera, dal suono, dal BASIC e dallo schermo, rende caricabili e perfettamente funzionabili tutti i suoi programmi sul C64. Uniche limitazioni: logicamente i programmi non devono avere routine in linguaggio macchina (per i diversi microprocessori usati) e l'istruzione BRIGHT non viene considerata. Se volete saperne di più, posso mandarvi una fotocopia delle istruzioni per lo Spectrum. Purtroppo non so se mai sarà disponibile in Italy (almeno per vie lecite...),ma si sa, la speranza è l'ultima a morire...
2) Io sono un grande estimatore dei flipper (possiedo due vecchissimi BALLY, di cui uno a "milioni"), quindi non riesco a scusarvi per la scomparsa senza alcun commento del trafiletto "BONUS" (passi la scomparsa delle recensioni di flipper che tanto non vedremo mai); provate voi ad ottenere il mio perdono (SAPETE COME FARE!!)...
3) MCH è morto, continua a scrivere

short stories ma non ve le manda con futili scuse quali "si può far di meglio": invito i suoi estimatori a recarsi in pellegrinaggio alla sala giochi CALIFORNIA di Bologna per convincerlo del contrario. I suoi ultimi lavori riguardano "The Tower of Druaga" e "Dragon Buster", alcune delle ultime creazioni NAMCO, che qui alla CALIFORNIA sono divenute un fatto di costume...
Tanti saluti da WIZ e chissà che non ci risenta...Saluti anche da MCH
P.S. = I record conseguiti nei coin-op si devono mandare a voi o direttamente all'AIVA (di cui possiedo la tessera N 250).

Wiz

Grazie per i tuoi consigli che non sono stati pubblicati nel posto della Posta ma rigirati a chi di dovere. Un po' di gioco anche per te nell'andarli a cercare tra le pagine di VG. Per quel che riguarda i punteggi puoi sia mandarli a VideoGiochi sia all'AIVA purchè siano completi di tutta la documentazione necessaria.

A PROPOSITO DELLA VIDEOGARA

Spett.le VIDEOGIOCHI,
vorrei parlare un po' della VIDEOGARA.
Premetto che la reputo una magnifica idea e come tale va sfruttata come punto a vostro favore, per incrementare l'interesse dei videogiocatori per la vostra rivista.
Penso che il miglior suggerimento ve l'abbia già dato per telefono, essendo io uno di quelli (magari il primo o l'unico) che pare avere scatenato un putiferio chiedendo che i giochi già fuori gara siamo reinseriti.
Avete ragione nel dire che un videogarista fuori gara non sarebbe contento nel vedere squalificato il suo record tanto sudato. Però pensate sia giusto che venga premiato chi ha comprato o giocato per primo quella cassetta??
Ammettiamo sia giusto che "chi primo arriva meglio alloggia" ma non pensate che una persona potrebbe essere contenta di vedere coronati i suoi sforzi per essere FG in un gioco e leggere così il suo nome inserito nella VG??
I giochi sono sempre validi, ma non muoiono mai (es. Defender, Donkey Kong, Frogger, Pitfall, Sub Hunt etc..) anche se voi, sbagliando, li considerate un po' vecchi, fuori mercato e quindi FG togliendo così ogni stimolo a chi lo possiede. L'interesse sarebbe sempre vivo ed andrebbe tutto a vostro vantaggio!
Dopo tutto lo spirito di competizione è una di quelle cose che sempre vive nell'uomo, e voi, reinserendo i giochi già FG, alimentereste questa gara fra i vo-

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)

stri lettori (non vi pare?)
Penso di essere stato abbastanza chiaro e mi piacerebbe che la mia lettera venisse pubblicata per sapere anche se altri lettori sono d'accordo con me (cestinarla non sarebbe corretto anche se avete invitato a non scrivere sull'argomento).
Magari a "furor di popolo" la redazione si convince. Ricordatevi della convenienza.
Inoltre ricordate che le cassette per i videogiochi per consolle hanno un loro prezzo (sigh) e tutte non si possono comprare (tra l'altro è l'unica via possibile a differenza dei giocomputer).
Riguardo alla rivista, penso che vi stiate un po' troppo rivolgendo verso il giocomputer lasciando un po' in disparte i videogiochi, grazie ai quali voi siete nati e avete avuto successo. La mia è solo un'impressione ma credo di non essere l'unico a pensarla così. Pochi mesi fa recensioni in "A che gioco giochiamo?" erano solo su giochi da consolle; ora è tutto il contrario.
In attesa di leggere una risposta al più presto fiducioso
Giancarlo Guglielmini

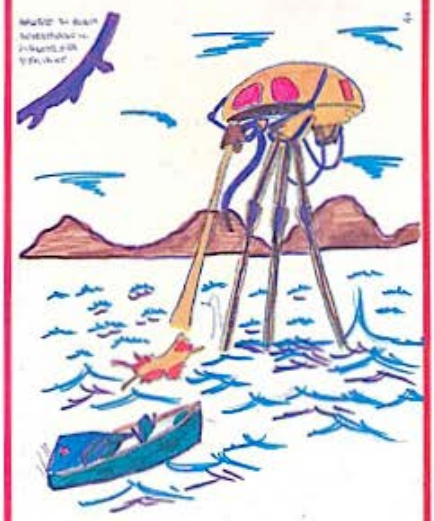
Il tuo ragionamento è giusto in teoria ma esistono dei problemi di spazio e di tempo. Già così la videogara e la HitBit sono complicate da seguire e le vostre stesse lamentale dimostrano come non sia facile controllare e seguire tutti i record. Pensa quindi cosa succederebbe se dovessimo ritornare sempre su tutti i giochi.
Comunque non è un'eventualità che escludiamo a priori. Vedremo un po' più in là.

UNA VOCE FEMMINILE

Gentilissima redazione di V. G.,
chi vi scrive è una ragazza di 17 anni che ama moltissimo leggere la vostra rivista considerata giustamente la migliore sul mercato. Niente critiche dunque, ma solo una tiratina d'orecchie della quale non siete voi i responsabili e che ora cercherò di spiegare. Questo appello che ora lancio è diretto a voi, ragazze che in questo momento avete estorto la rivista al fratellino e ve la state "divorando" in qualche angoletto isolato della casa; possibile che, magari possedete un computer e non avete il desiderio di far sentire la vostra voce? In redazione non credo che abbiano paura di noi o si divertano a cestinare eventuali lettere firmate al femminile, anzilll Scrivono persino i cosidetti "Gufetti" (creature simpatiche ma un po' nocive) e voi che aspettate? Sarò fiduciosa. Terminata la tiratina d'orecchie passo ad una domanda che



Caro Adriano questo fumetto ce ne ricorda tanto un altro. Non vorremmo sbagliarci ma l'Anonimo Fumettaro gioca se non altro un ruolo ispiratore in questa tua storia.
Comunque ci è piaciuto.



Fine I^a puntata

considero di una certa importanza: Band-aid, U.S.A. for Africa, musicaitalia per l'Etiopia e ora anche Soft-Aid. È uno scherzo? Cosa significa? Quanto costa? Il suo contenuto sarà inedito? Potrò adottarla per il mio CBM 64? Se mi risponderete ne sarò felice, se non lo fate beh...ci avrò provato!! Affezionati saluti.
Fulvia F. - Roma

Ci associamo alla " tiratina d'orecchie" - naturalmente noi donne della redazione, perchè ai nostri maschietti non è che importi poi molto.
Comunque è un fatto noto che o le ragazze non giocano a videogiochi o lo fanno ma non lo dicono. Questo sarebbe in ogni caso un argomento di non facile disquisizione, soprattutto se breve e affrettata come necessariamente impone lo spazio di questa rubrica.
Quindi speriamo solo che le nostre lettrici dopo un sì accorato appello, partecipino un po' di più e facciano sentire la loro voce.
E veniamo invece alle tue domande.
No, non è uno scherzo. Come ben sai le condizioni di vita dei paesi africani sono molto povere e a causa di epidemie e carestie intere popolazioni emigrano o muoino di fame. La siccità che ha colpito recentemente vaste zone di territorio a sud del deserto del Sahara, ha reso praticamente improduttive intere regioni, che si sono viste di colpo mancare anche quelle poche coltivazioni o ricchezze che prima avevano. A questo aggiungi che i governi locali, immersi nel problema di uno sviluppo industriale che non riescono o riescono male a gestire, sono del tutto impreparati ad affrontare la situazione e a trovare altre vie economiche di sviluppo. È per questo che in tutto il mondo sono sorte delle iniziative per cercare di venire in aiuto alle popolazioni africane, decimate dalla fame o dalle guerre. Certo questo è un palliativo che se non viene supportato da interventi più a lungo termine rischia di dare solo un po' di respiro e poi basta. Ma questo respiro è importante e forse questa iniziativa può essere di stimolo ad altre imprese.
È un segno di solidarietà umana molto importante e la riprova è l'enorme successo che l'iniziativa ha riscontrato in tutto il mondo dove sia i dischi che la compilation di giochi sono arrivati in testa alle classifiche vendendo migliaia di copie.

UN GIOCO PER LUCKY

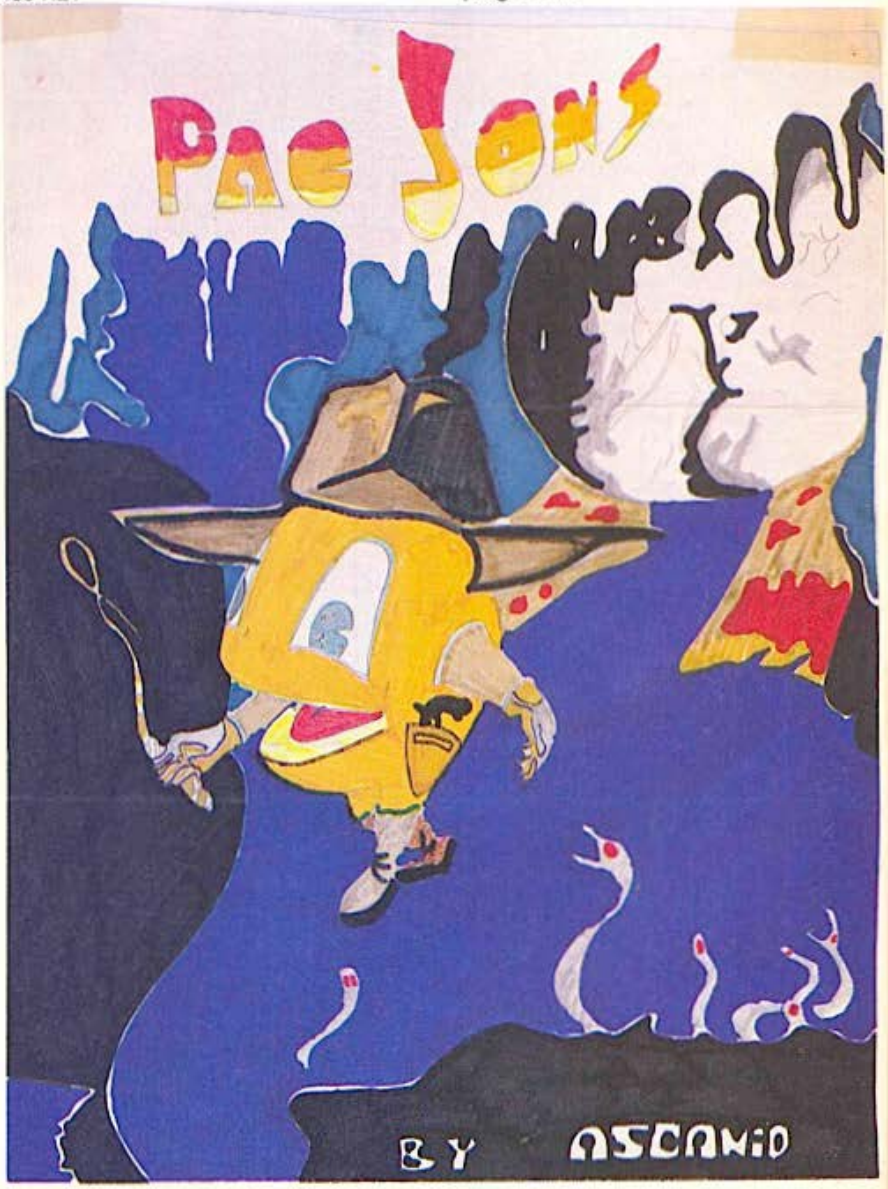
Spett.le Video Giochi,
sono uno degli sfortunati che a suo tempo comprò il Lucky con tante speranze, ma che ha dovuto soccombere, spendendo altri sudati soldini per acquistare un altro computer. Ai suoi tempi (dico così anche se è passato solo un anno e mezzo, ma l'elettronica fa in pochissimo tempo passi da gigante rendendo vecchio quello che 1 mese prima era all'avanguardia) avevo fatti alcuni programmi, ora vedendo che ogni tanto rispolverate qualcosa per coloro che sono rimasti fedeli al Lucky,

mi sono permesso di inviarvi un semplice e simpatico gioco: "slotmachine". Vi invio il listato su di un foglio di carta, poichè non sono mai riuscito a salvare nulla su di un supporto magnetico, forse a causa dell'incompatibilità del registratore in mio possesso. Comunque, se ciò vi può interessare ho altri brevi programmi. Ringraziandovi di avermi letto, ossequi

Danilo Cornia

```
10REM SLOT MACHINE
20 PRIN "SLOT MACHINE L. 100
30 PRIN "COMBINAZIONI VINCENTI
40 PRIN "MELA - PERA - UVA"
45 PRIN "LA VINCITA È DI L. 1000"
50 PRIN "QUANTE MONETE DA L. 100 GIOCHI?"
60 INPU M
70 M = M * 100
80 PRIN "PART ICON L. ", M
90 PRIN "VUOI GIOCARE?"
95 PRIN "BATTI 0 SE SI 1 SE NO"
100 INPUA
110 IF (A = 1) GOTO 425
120 B = 0
130 D = 0
140 C = 0
150 FOR I = 1TO 3
100 H = 3 * RN(0)/100 + 1
163 N = IT (N)
165 IF (N = 2) GOTO 205
170 IF (N = 3) GOTO 235
175 FM (4) = 2
180 PRIN "- - - MELA - - -"
185 FM (4) = 0
190 B = B + 1
200 GOTO 260
205 FM (4) = 1
210 PRIN "- - -PERA - - -"
215 FM (4) = 0
220 D = D + 1
230 GOTO 260
235 FM (4) = 6
240 PRIN " - - - UVA - - -"
245 FM (4) = 0
250 C = C + 1
260 NEXT I
270 IF (B = 3) GOTO 348
280 IF (D = 3) GOTO 348
290 IF (C = 3) GOTO 348
295 FM (4) = 3
300 PRIN "PECCATO HAI PERSO"
302 FM (4) = 0
304 PRIN " - - - - - - - - - -"
306 GSUB 468
310 M = M - 100
330 IF (M = 0) GOTO 393
340 GOTO 380
348 FM (4) = 2
349 PRIN "* * * * * * * * * *"
350 PRIN "HAI VINTO L. 1000"
353 PRIN "* * * * * * * * * *"
355 FM (4) = 0
358 GSUB 450
360 M = M + 1000
380 PRIN "ORA HAI L.", M
390 GOTO 90
393 FM (4) = 7
395 PRIN "+ + + + + + + + + +"
400 PRIN "HAI PERSO TUTTO"
405 PRIN "+ + + + + + + + + +"
415 FM (4) = 0
417 GSUB 481
420 GOTO 440
425 FM (4) = 1
430 PRIN "SEI MOLTO SAGGIO"
435 FM (4) = 0
437 GSUB 493
440 END
450 CALL HUSH
452 C = 0
454 V = 15
456 FOR N = 12 TO 36
458 CALL NOTE
460 CALL TONE
462 NEXT N
464 CALL HUSH
465 RET
468 CALL HUSH
470 C = 3
472 P = 200
474 L = 10.000
476 E = 0
478 CALL ENUT
480 RET
481 CALL HUSH
482 C = 0
484 P = 20
486 L = 40.000
488 E = 0
490 CALL ENUT
492 RET
493 CALL HUSH
494 C = 7
496 P = 2.000
498 L = 30.000
500 E = 3
502 CALL ENVT
506 RET
```

Speriamo, nel pubblicare questo listato, che il lavoro di Danilo sia di stimolo ad altri per spedirci giochi e programmini per questo sistema, in effetti un po' sfortunato, che continua però ad avere degli ammiratori qui e là.
P.S. "Danilo, mandaci pure gli altri brevi programmi".



LA SFIDA DEI NUMERI

	ATARI 520 ST	Il computer di ieri
MEMORIE		
RAM	512K	128K
ROM(max)	192K (360)	64K
STANDARD SUPPORTO MAGNETICO	3"½	5"¼
GRAFICA		
N. modi grafici	3	1
Risoluzione max.	640x400	512x342
Colori palette	512	16
TASTIERA		
N. tasti	94	83
Tasti cursore	SI	NO
Microprocessore per tastiera	SI	NO
AUDIO		
N. generatori di suono	3	1
N. ottave	10	4
AMBIENTE		
Gem	SI	NO
INTERFACCE		
RS 232	SI	NO
Centronics	SI	NO
Porta espansione ROM	SI	NO
Mouse	SI	NO
Joystick	2	NO
Midi interfaccia	SI	NO
PREZZO AL PUBBLICO	(IVA esclusa) Meno di L. 2.000.000 Sistema completo.	(IVA esclusa) Da L. 4.000.000 a L. 5.500.000

Quando gli altri Personal Computers hanno letto i suoi numeri sono rimasti senza parole.

ATARI 520 ST

CPU 520 ST - Mouse - Monitor monocromatico ad altissima risoluzione SM 124 - Disk drive SF 354 (500K)



Qualcosa di nuovo è accaduto nel mondo dei Personal Computers. Quello che stavate aspettando è finalmente alla portata di tutti. Atari 520 ST è il sistema professionale dalle caratteristiche tecniche più evolute, ed è disponibile ad un prezzo sensazionale: meno di due milioni (IVA esclusa). Rispetto ai Personal Computers già esistenti sul mercato, Atari 520 ST presenta moltissime novità. Il sistema operativo è stato ottimizzato abbinando il microprocessore Motorola 68000 da 16 bit ad una memoria interna di ben 192K ROM (espandibili a 360), ottenendo risultati di velocità e potenza mai raggiunti prima in questa categoria. Non solo, leggendo i dati riportati nella tabella, scoprirete che il sistema Atari 520 ST supera abbondantemente gli standard qualitativi riguardanti grafica, memoria, capacità sonore e collegamenti esterni di qualsiasi altro sistema professionale.

Ecco un modo efficace per scegliere, senza paura di sbagliare, un Personal Computer in grado di soddisfare qualsiasi esigenza, garantendovi il massimo delle prestazioni ad un prezzo veramente accessibile. Ritagliate la tabella comparativa e presentatela al vostro negoziante, così potrete evitare di acquistare il sistema sbagliato.

ATARI© COMPUTERS

TECNOLOGIA FORTE, PREZZO VINCENTE.

IN COLLABORAZIONE

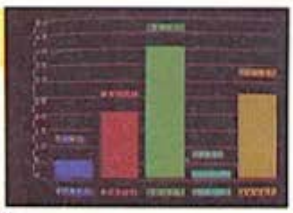
L'ORECCHIOCCHIO

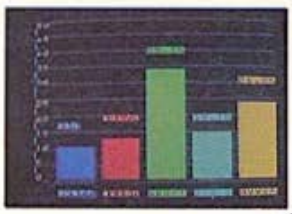
CON L'ORECCHIOCCHIO

HIT

HIT ZOOM

TIPO	LETTORI	NEGOZI
GUERRA	1) RAID OVER MOSCOW 2) HERO 3) RIVER RAID 4) WAR GAMES 5) BEACH HEAD	1) HERO 2) RAID OVER MOSCOW 3) BEACH HEAD 4) WAR GAMES 5) OMEGA RACE
AZIONE	1) GHOSTBUSTERS 2) JUMPMAN JUNIOR 3) ATIC ATAC 4) BOULDER DASH 5) BURGER TIME	1) TAPPER 2) SKOOL DAZE 3) GHOSTUBUSTERS 4) ATIC ATAC 5) GRIFON
SPORT	1) BUMP'N' JUMP 2) BRUCE LEE 3) MATCH DAY 4) SUMMER GAMES 5) DECATHLON	1) BASEBALL 2) BRUCE LEE 3) SUMMER GAMES II 4) TRACK & FIELD I 5) TRACK & FIELD II
SIMULAZ. STRATEGIA	1) FLIGHT SUMULATOR I 2) DICTATOR 3) SHOT THE RAPID 4) FLIGHT SIMULATOR II 5) ZENJI	1) SPITFIRE 40 2) SOLO FLIGHT 3) DICTATOR 4) RACING MANAGER 5) ZENJI
AVVENT.	1) KNIGHT LORE 2) MISSION IMPOSSIBLE 3) PITFALL II 4) PUAMARAMA 5) POPEYE	1) SPIDER MAN 2) SHADOW FIRE 3) MISSION IMPOSSIBLE 4) GREMLINS 5) PUMARAMA





I GIOCHI PIÙ VOTATI

1	●	–	KNIGHT LORE	ULTIMATE
2	●	–	MISSION IMPOSSIBLE	EPYX
3	↑	6	GHOSTBUSTERS	ACTIVISION
4	↓	2	BUMP'N JUMP	MATTEL
5	●	–	BRUCE LEE	DATA SOFT
6	●	–	MATCH DAY	OCEAN
7	↑	9	SUMMER GAMES	EPYX
8	●	–	JUMPMAN JUNIOR	EPYX
9	●	–	DECATHLON	OCEAN
10	↓	4	DECATHLON	ACTIVISION
11	●	–	MATCH POINT	PSION
12	↓	7	ROCKY	COLECO
13	●	–	RAID OVER MOSCOW	U.S. GOLD
14	=	14	ATIC ATAC	ULTIMATE
15	↓	1	PITFALL II	ACTIVISION

Incredibile caduta dal 1° al 15° posto di Pitfall II rimpiazzato da Knight Lore addirittura come New Entry!
Risale nuovamente Ghostbuster mentre scendono Bump'n Jump, Decathlon (Activision) e Rocky. Atic Atac rimane stabile al 14° posto.



I GIOCHI PIÙ VENDUTI

1	↑	6	BASEBALL	IMAGINE
2	●	–	BRUCE LEE	DATASOFT
3	●	–	SPIDERMAN	ADVENT. INTERN.
4	↓	2	SHADOW FIRE	BEYOND
5	=	5	SPITFIRE 40	MIRROR SOFT
6	●	–	SUMMERGAMES II	EPYX
7	●	–	HERO	ACTIVISION
8	●	–	TAPPER	SEGA
9	↑	11	SKOOL DAZE	MICROSPHERE
10	↓	7	SOLO FLIGHT	U.S. GOLD
11	●	–	MISSION IMPOSSIBLE	EPYX
12	●	–	TRACK & FIELD I	KONAMI
13	●	–	TRACK & FIELD II	KONAMI
14	↓	3	RAID OVER MOSCOW	ACCESS
15	●	–	GREMLINS	ADVENT. INTERNAT.

Tra i giochi sportivi questo mese segnaliamo come nuova entrata due dei più famosi: Track & Field I e Track & Field II. Baseball passa dalla sesta alla prima posizione; stabile Spitfire 40 al 5° posto.

HIT BAR

I PIÙ VOTATI

1	=	1	DRAGON'S LAIR
2	↑	5	POLE POSITION II
3	↑	8	EXCITING SOCCER
4	=	4	HYPER SPORT
5	●	–	PUNCH OUT
6	●	–	YELLOW CAB
7	●	–	KARATE CHAMP 1
8	●	–	KARATE CHAMP 2
9	↑	14	LASER G.P. MONACO
10	↓	7	SPACE ACE
11	↑	15	PAC LAND
12	↓	2	HYPER OLYMPICS
13	=	13	CIRCUS CHARLIE
14	↓	12	MIKIE
15	●	–	BOMB JACK

Incredibile la resistenza di Dragon's Lair nonostante le insidie di Pole Position II che è stato battuto per pochissimi voti; colpa vostra: non votate abbastanza!
Quattro nuove entrate tra cui Karate Champ 1 e Karate Champ 2, ragazzi che "lotta"...

I PIÙ GETTONATI

1	↑	7	KUNG FU MASTER
2	●	–	MAG MAX
3	↑	10	BOMB JACK
4	↑	8	PINBO
5	●	–	CIRCUS CHARLIE
6	●	–	DOI RUN RUN
7	●	–	EXCITING SOCCER
8	●	–	SPATTER
9	●	–	STAR FORCE
10	●	–	HYPER SPORTS
11	↓	1	SPY HUNTER
12	↓	9	EXERION
13	●	–	1942
14	↓	3	POLE POSITION I
15	●	–	RETURN OF THE INVADERS

Kung Fu sale dal 7° al 1° posto e ha alle calcagne il nuovo Mag Max assalito dai più accaniti videogiocatori. In salita Bomb Jack e Pinbo mentre scende precipitosamente Exerion.

BUSHNELL COLPISCE ANCORA



Da Nolan Bushnell ormai ci aspettiamo di tutto. Da quando ha venduto l'Atari, l'inventore di Pong ha creato Pizza Time Theatre (un ristorante fast food con sala videogiochi), Androbot (una società produttrice di personal robot), Sente (una società produttrice di giochi coin-op) e chissà cos'altro.

Instancabile e inesauribile, Bushnell ne ha inventata un'altra delle sue: i Petster, cani e gatti di compagnia robotizzati.

I Petster sono "animali domestici" che non mangiano, non sporcano e non hanno bisogno di essere addestrati: insomma secondo Bushnell e la sua nuova società, la Axlon, i Petster sono ciò che la gente vuole in un animale domestico perché ne hanno tutti i vantaggi (o quasi) senza averne i difetti. "Ho tenuto un Petster nel mio ufficio per quattro mesi e mi ci sono abituato perfettamente", ha detto Bushnell durante la presentazione del suo nuovo giocattolo elettronico. "E mi piace. È quasi calmante o rassicurante lavorare fino a tardi e avere questa creaturina che si muove su e giù per l'ufficio come un cane o un gatto".

La Axlon e i Petster (che per ora sono disponibili in due versioni, i gatti o Catster e i cani o Dogster) sono un passo indietro rispetto all'ambizioso progetto dei personal robot Androbot e Bushnell stesso ha ammesso di aver commesso degli errori nella sua precedente impresa commerciale.

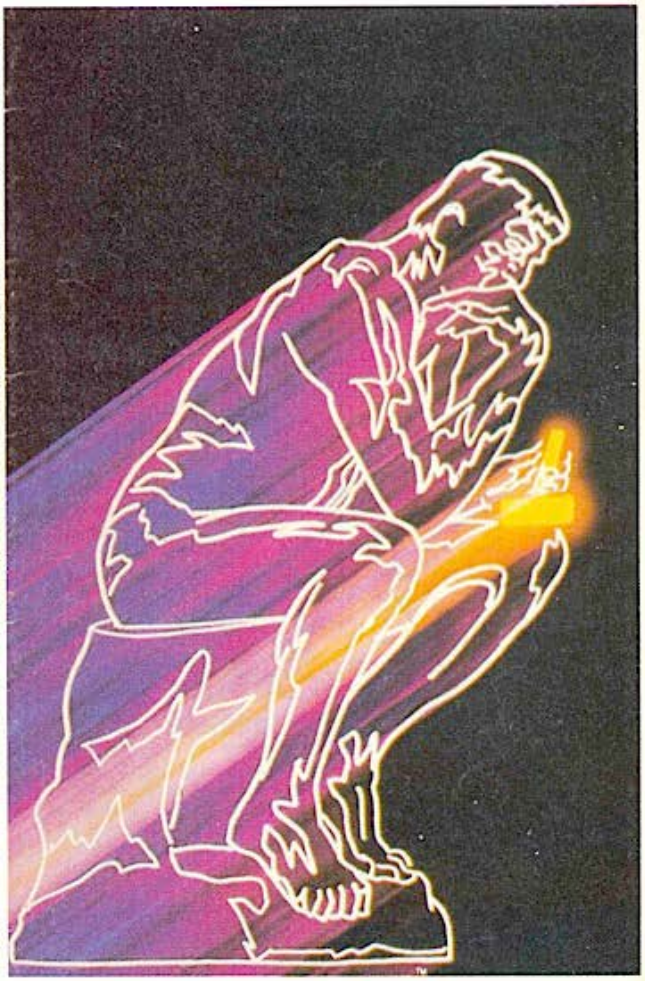
"Puntavamo a realizzare un macchina molto sofisticata e pensavamo che attraverso le tecniche di produzione di massa avremmo potuto diminuire i costi. Invece abbiamo scoperto che non era così: la realtà è molto, molto diversa da quello che pensavamo. Non puoi pretendere un alto livello di funzionalità dai robot in questa fase della tecnologia. È molto più facile fare un cane o un gatto". Per i robot personali bisognerà quindi aspettare qualche anno e Bushnell stesso, che certamente non ha abbandonato l'idea, prevede che "nei prossimi cinque anni i robot diventeranno un oggetto relativamente familiare, saranno molto più divertenti e più di compagnia", anche se, ammette Bushnell, "non saranno ancora molto funzionali".

US GOLD DISTRIBUISCE EPYX

La US Gold ha acquistato i diritti di distribuzione per l'Inghilterra della Epyx, la casa di software nota per il gioco Summer Games, battendo sul filo di lana la Beyond grazie ad una generosa offerta in contanti.

I giochi Epyx erano ufficialmente distribuiti in Italia dalla CBS al tempo in cui la casa discografica era l'importatrice italiana della consolle ColecoVision, ma dopo le note vicissitudini della Coleco, la CBS aveva completamente abbandonato il settore.

Ora che la US Gold ne è il distributore ufficiale in Inghilterra è probabile che i giochi Epyx ritornino ad essere distribuiti ufficialmente nel nostro paese tramite la Giucar di Bologna che è l'importatrice ufficiale per l'Italia dei titoli US Gold.



LA CULTURA INFORMATICA IN TEMPO REALE

"Commodore ha una missione, quella di creare e diffondere anche in Italia una cultura informatica".
È con questa frase pomposa che il direttore generale della Commodore Italia, Sergio Messa, annunciava l'arrivo in Italia di una delle case più famose produttrici di home computer.

Ed è sempre in relazione a quel postulato che oggi, tre anni dopo, la Commodore annuncia l'apertura di una rete nazionale di Commodore Computer Center: dei compurter club al servizio del pubblico possessore e non di un computer Commodore (ovviamente non di un computer Sinclair...).
Ogni centro consiste in una o più aule attrezzate con dei computer Commodore, dove si fanno corsi di vario tipo e livello, per gli alunni di tutte le età e con gli interessi più disparati.
Il centro fornisce informazioni sui prodotti Commodore e sulle loro applicazioni, direttamente o per telefono.
È, o dovrebbe essere, un punto di riferimento per chiunque si interessi di informatica per giocare, studiare e lavorare.
Questi centri, di cui 20 sono già in funzione, dovrebbero coprire tutto il territorio nazionale e essere disponibili dalla fine dell'85.

BOBBY CHARLTON SOCCER

Forse alcuni di voi non conoscono Bobby Charlton di nome, ma negli anni '60 era uno dei più famosi calciatori del football inglese e con la nazionale vinse il campionato del mondo del 1966.
Oggi, è un commentatore televisivo ma anche consulente e "sponsor" di un nuovo gioco di simulazione del gioco di calcio imminente uscita prodotto dall'inglese Dacc. Il gioco si chiama semplicemente "Bobby Charlton Soccer" e l'ex-campione del mondo non ha dato solo il nome ma ha anche contribuito con la sua esperienza alla creazione del gioco prestando i suoi consigli e la sua guida ai programmatori.
A detta della Dacc il gioco si distingue da quelli che l'hanno preceduto (e sono tanti) perché cerca di fornire una simulazione completa del gioco del calcio mischiando elementi di strategia con elementi dinamici tipo arcade. La prima fase del gioco è quella manageriale nella quale programmate le caratteristiche della vostra squadra quali l'abilità, la resistenza e la precisione nel tiro. Fatto ciò passate al gioco vero e proprio nel quale controllate i giocatori in azione.
Sembra una combinazione di Football Manager e International Soccer, proprio quello che auspicavamo nel numero scorso nell'articolo sui giochi del calcio, ricordate? A questo punto quindi non ci resta che attenderne l'arrivo sperando che il gioco riesca ad integrare i pregi di entrambi. Se così fosse potrebbe essere il gioco dell'anno.

AVVENTURIERI, DORMITE TRANQUILLI

Tutti credo avranno visto il successo della nostra rubrica, l'Avventura è l'Avventura, e noi per primi che siamo anche tempestati di telefonate "in diretta dal gioco" – A prosposito NON TELEFONATE non vi risponderemo più –.
Iniziative analoghe alla nostra sono state realizzate in più parti all'estero ma è di questi giorni la notizia che la Mikrogen ha installato una linea telefonica speciale chiamata Telephon Tranquiliser.
Come ben saprete questa società inglese è la produttrice dei giochi che hanno per protagonista il simpatico Wally.
Ed è per venire incontro a tutti i suoi fan che è stato realizzato questo speciale "Telefono Amico" che viene aggiornato – eh sì, perché non è come da noi che qualcuno vi risponde di persona, lì c'è un nastro registrato – ogni mese.
Chissà che prima o poi non lo facciamo anche noi!



PYJAMARAMA

GIOCHI PER IL QL

Nelle intenzioni della Sinclair il QL è un computer destinato ad applicazioni lavorative, ciò nonostante quando si dice computer si dice anche giochi ed infatti in Inghilterra sono apparsi i primi giochi per il nuovo computer della Sinclair.
Zapper è, a detta della casa produttrice Eidersoft, il primo gioco arcade per il QL. "Non è niente di nuovo", affermano alla Eidersoft, "ma il gioco contiene sprite grafici superfluidi e assomiglia un po' a Galaxian". Il gioco è stato scritto da Janko Mrfic-Flogel, un sedi-

cenne jugoslavo che frequenta tutt'ora la media superiore.
Janko è anche l'autore di QL Caverns, un "platform game" prodotto dalla Sinclair Research che contiene 50 stanze e usa scale e piattaforme in modo simile al più famoso Jet Set Willy.
Un altro gioco per il QL è EVA della Westway, un gioco che assomiglia a JetPac della Ultimate con la differenza che qui il giocatore deve costruire un vettore di materia evitando contemporaneamente di essere colpito da fulmini d'energia.

MSX IN GIAPPONE

Il Giappone è la patria dell'MSX e l'attività in questo settore è molto più fervida di quanto lo sia da noi: più computer, più software, più periferiche. Uno sguardo quindi a quello che sta avvenendo in Giappone per quanto riguarda l'MSX è un ottimo modo per avere un'idea di quello che possiamo aspettarci nei prossimi mesi.
La moda del momento in Giappone sono i cosiddetti "budget MSX" ovvero gli MSX economici. Contrariamente alla tendenza dell'industria inglese e americana che con il QL, gli Atari ST e l'Amiga sta muovendo verso un computer sempre più potente e sofisticato, le case giapponesi stanno invadendo il mercato interno con computer piccoli (nel senso di potenza) ed economici: la Canon ha messo in commercio un computer da 8K al prezzo di 250.000 lire circa con tasti gommati, simili a quelli dello Spectrum, due tasti per giochi tipo HyperOlympics, tasti cursore e una keypad per cursore. Un'unità d'espansione consente per circa 100.000 lire di aggiunge memoria RAM fino a 64K.
La Sony ha anch'essa un modello economico da 400.000 lire con 16K di memoria, maniglia per trasporto, joystick incorporato e design spaziale.
La Sony ha però in commercio anche due modelli più sofisticati con tastiere collegate all'unità centrale tramite un cavo come nei personal IBM o Olivetti, uno dei quali ha incorporato un disk drive da 3,5".
La Teleton ha un computer da 32K con tastiera separata e monitor funzionante anche come ricevitore TV che incorpora nella base dell'apparecchio televisivo l'unità centrale del computer.
L'Hitachi ha incorporato un audioregistratore stereo nel suo computer MSX che offre all'utente tre programmi incorporati per la grafica, la musica e per esplorare i contenuti delle cassette e localizzare un particolare programma.
La grafica è un'altra direzione molto interessante per la quale i giapponesi stanno presentando moltissime novità.
La Sanyo ha presentato un congegno che consente una risoluzione di 512×204 pixel, 512 colori e uscita RGB. La Pioneer ha in commercio un computer che può essere interfacciato con un lettore per videodischi così da utilizzarne la grafica. La National (da noi conosciuta come Panasonic) ha realizzato un congegno di sovrimpressione per miscelare immagini digitali e immagini video.
La Yamaha infine ha realizzato due interessanti periferiche che si chiamano "card reader" e consentono di leggere immagini grafiche e pentagrammi che possono essere caricati nella memoria del computer come dati.
Insomma con tutte queste novità, non c'è pericolo che i possessori italiani di MSX possano annoiarsi nei mesi a venire.



LA RUSSIA SCEGLIE L'MSX

È un po' di tempo che la Russia manda dai suoi confini notizie relative all'introduzione dei computer nell'insegnamento scolastico. Si era anche già parlato di approcci e trattative con alcune case inglesi tra cui la Sinclair.
Ora è giunta notizia di un accordo con il cartello MSX per la vendita di 10.000 macchine per un ammontare di circa 2 milioni di sterline (circa 5 miliardi di lire).
La notizia ha naturalmente indispettito le società inglesi che speravano nella conclusione dell'affare a loro favore soprattutto in considerazione del fatto che alla fine di quest'anno le restrizioni del COCOM sulle esportazioni di tecnologia nei paesi dell'est verranno allentate.
Ma non tutte le speranze sono morte per le ditte europee perché, a detta di un rappresentante della Acorn, "sembra che questa ordinazione riguardi un contratto a breve scadenza relativo solo a queste 10.000 macchine che servivano quest'anno per iniziare il loro progetto educativo".
Anche la Memotech sembra essere dello stesso avviso tanto che è stato invitata di nuovo ad andare in Unione Sovietica per illustrare il suo micro computer.
Il contratto con il cartello MSX, ad ogni modo, non comprende nessun diritto di produzione ed è valido solo un anno.
Se veramente la Russia fosse indirizzata verso il sistema giapponese si verrebbe forse a creare una strana divisione del mondo occidentale e orientale secondo la diffusione dei vari sistemi. Ai paesi orientali il sistema MSX?

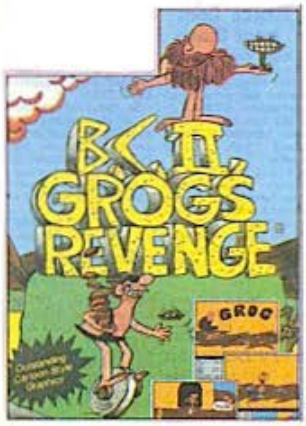


GRANDE SUCCESSO DI SOFTAID

Grande successo dell'iniziativa di Soft Aid che ha venduto, fino al momento di andare in stampa 75.000 copie rendendo così l'ammontare totale dei soldi donati all'appello a sostegno delle popolazioni africane circa 200.000 sterline, che in lire sono la bellezza di 500 milioni.
Certo in confronto agli introiti dell'iniziativa canora Band Aid, che ha raggiunto i 20 miliardi sembra poco, ma per il mondo del gioco elettronico certo non lo è.

B.C. SECONDA PARTE

È uscito il secondo titolo della serie dedicata al fumetto di B.C. realizzato dalla US Gold. BC II GROG'S REVENGE è un adventure grafico animato che racconta – o meglio vi fa affrontare – le peripizie di Thor alla ricerca del significato della vita. Ma non raggiungerà mai il suo scopo se non eviterà granchi (c'avreste mai pensato?) e pterodattili.



UNA CARTA DI CREDITO PER LA MEMORIA

Non è una novità che la Sinclair stia svolgendo ricerche su nuovi sistemi di memoria di massa. Nei numeri scorsi avevamo parlato, ad esempio, dei cosiddetti wafer la cui tecnologia è in fase avanzata di realizzazione.
La ricerca Sinclair si muove però in diverse direzioni e una di queste è quella rappresentata dalle memorie basate sui dischi ottici tipo compact disc ormai considerati da quasi tutte le industrie di computer.
La Sinclair sta infatti portando avanti uno studio sulle memorie ottiche con una società californiana che ha messo a punto la Drexon LaserCard. Si tratta di una specie di targhetta di plastica tipo carta di credito con una striscia di materiale registrabile fotootticamente.
Una sola di queste carte può immagazzinare 4 megabyte di informazioni.
Attualmente ne esistono due versioni: una di sola lettura e un'altra sia di lettura che di scrittura.
La prima viene venduta già registrata mentre la seconda può venir incisa con un laser di bassa potenza. Entrambe sono incancellabili.
Il costo approssimativo è di 2 sterline per la carta solo di lettura mentre il lettore costa 250 sterline.
La Drexler Technology Corporation, la società con sede nella Silicon Valley proprietaria del brevetto delle laser-card, ha già venduto a più di venti società in giro per il mondo i diritti per lo sviluppo delle applicazioni di questa tecnologia.

BYTES

Bytes di questo mese è interamente dedicato alla Hackers Conference, una conferenza o meglio una riunione di vecchi e nuovi programmatori tra i più significativi della storia del personal computing tenutasi a Fort Cronkhite, una vecchia installazione militare in disuso vicina a Sausalito in California. L'avvenimento non è recentissimo, ciò nonostante in Italia non se ne è mai parlato e mi sembrava interessante mettere i lettori di ViGi - alcuni dei quali saranno gli *hacker* del futuro - al corrente delle opinioni espresse durante la conferenza da personaggi come Steve Wozniak (inventore dell'Apple), Bill Budge (designer di Pinball Construction Set) e Doug Carlston (fondatore e presidente della Broderbund).

La conferenza è stata ideata da Kevin Kelly dopo aver letto il libro "Hackers: The Heroes of the Computer Revolution" scritto da Steven Levy, uno degli organizzatori dell'incontro insieme a Bill Budge, Doug Carlston e Andy Hertzfeld (uno dei principali componenti del gruppo di sviluppo del Macintosh). Sono stati invitati più di 400 *hackers* in tre ondate, ciò nonostante non v'è stato alcun problema poiché, come ha scritto la rivista americana *Whole* Earth Review, se qualcosa non funzionava 1) non gli importava, 2) sapevamo aggiustarla. Una trascrizione completa della conferenza è certamente impossibile, riportiamo quindi alcune dichiarazioni raccolte qui e là durante il seminario su "Il futuro dell'etica degli Hackers".

Etica che è stata codificata nel libro sopracitato e riassunta in sei punti: 1) L'accesso ai computer - e a qualunque strumento che possa insegnare qualcosa sul modo in cui funziona il mondo - deve essere illimitata e totale. Mettete sempre in pratica l'imperativo "Toccare con mano". 2) Qualunque informazione dovrebbe essere libera e gratuita. 3) Diffidate dell'Autorità – Promuovete la Decentralizzazione. 4) Gli hackers devono essere giudicati dal loro hacking (cioè da quello che fanno con i computer) e non da falsi criteri come i titoli scolastici, l'età, la razza o la posizione sociale. 5) Si può creare arte e bellezza su un computer. 6) I computer possono cambiare la vita in meglio.

Su questi punti s'è quindi sviluppata la discussione: ecco una sintesi degli interventi più interessanti.

"Quando negli anni 60 ad Harvard cominciammo a trafficare con i computer, non erano gli studenti di ingegneria a fare gli hacker. Erano quelli delle materie umanistiche, il cui unico tempo a disposizione per trafficare con i computer era quando riuscivano a intrufolarsi nottetempo nei laboratori".

Doug Carlston, fondatore e presidente della Broderbund.

"Un hacker può fare quasi qualunque cosa ed essere un hacker. Uno può essere un hacker falegname. Non deve necessariamente trattare di alta tecnologia. Penso che la filosofia degli hacker abbia a che vedere con l'abilità di fare una cosa e la voglia di farla bene. La gioia di vedere funzionare quello che fai è quello che conta".

Burrell Smith, uno dei designer del Macintosh.

"In una società, a volte, viene sviluppato un prodotto e la società decide che non è adatto al mercato, che non venderà e lo soffocheranno dicendo: "Anche se noi non lo commercializzeremo, nessuno al mondo lo avrà". Ciò vuol dire nascondere l'informazione ed è sbagliato".

Steve Wozniak, disegnatore dell'Apple e fondatore della Apple Computer, Inc.

"Ci sono prodotti finiti che mi consentono di vivere e poi ci sono gli strumenti (codici) che ho scritto per realizzare questi prodotti. Gli strumenti li darei gratis a chiunque, ma nei prodotti c'è parte della mia anima. Non voglio che nessuno ci scherzi sopra".

Robert Woodhead, co-autore di Wizardry.

"Gli hacker sono condannati ed è meglio che lo accettiate. Ma non condannati all'estinzione, siete condannati a vivere in prima linea".

Dave Hughes, pioniere dei bulletin board.

"Quando stavo lavorando sul Quickdraw inventai alcune migliorie, degli ottimi algoritmi, che spiegherei volentieri a molta gente. Ma voglio vedere l'Apple ancora in circolazione fra vent'anni. So che c'è qualcosa in quegli algoritmi che dà al Mac un vantaggio nei confronti del PC IBM e sinceramente non voglio che l'IBM si appropri del Quickdraw".

Bill Atkinson, autore del MacPaint.

Mr Byte



IL PIÙ VELOCE COMPUTER DEL MONDO

Si chiama Cray-2 ed ha le dimensioni di una botte: è il computer più veloce del mondo.
Pensate, è in grado di calcolare in 1 minuto quello che un personal computer impiegherebbe tre settimane a fare, ovvero di eseguire 1 miliardo e 200 mila calcoli aritmetici al secondo. Questa velocità che ha dell'incredibile è possibile grazie ai 240.000 chip in esso contenuti che gli consentono di avere una memoria pari a quella di 8.000 personal computer.
Il costo, ovviamente, è proporzionale alle sue capacità ed è altrettanto incredibile: 36 miliardi di lire. Ciò nonostante la società che lo produce, la Cray Research Inc., ha una lista d'attesa di due anni.
Il primo di questi supercomputer è stato consegnato al laboratorio di armi nucleari Lawrence Livermore e il secondo verrà consegnato alla NASA.
Ultima curiosità: il Cray-2 ha già un soprannome, "Bubbles" (che vuol dire bollicine), che deriva dal particolare sistema di raffredamento (vedi figura).

1) Dell'acqua raffredda il liquido di fluorocarbonio che assorbe il calore prodotto dai chip.

2) Le unità di potenza controllano il sistema di raffreddamento del computer.

3) Scheda

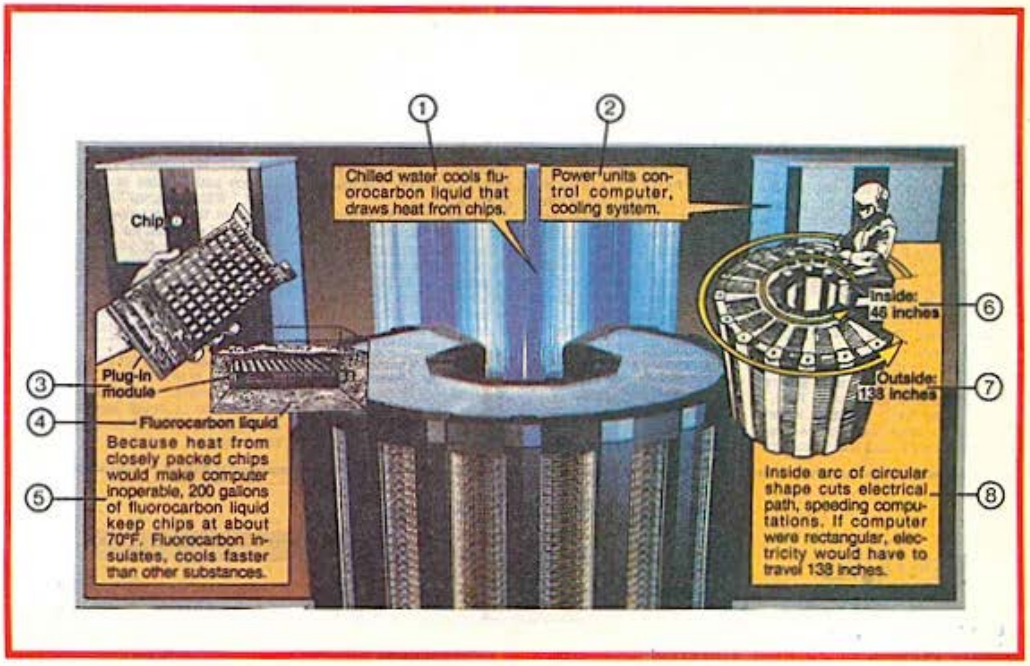
4) Liquido di fluorocarbonio

5) Il calore prodotto dai chip non consentirebbe il funzionamento del Cray-2, quindi 800 litri circa di liquido di fluorocarbonio mantengono la temperatura dei chip a 21°C. Il fluorocarbonio inoltre isola e raffredda più velocemente di altre sostanze.

6) Interno: 117 cm

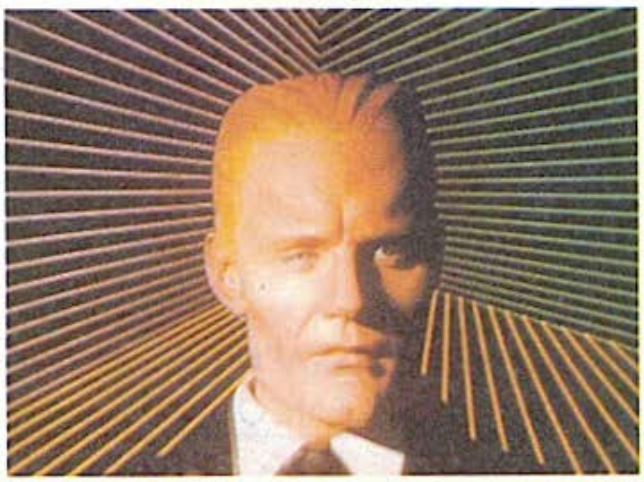
7) Esterno: 258 cm

8) L'arco circolare interno riduce il percorso dell'elettricità aumentando la velocità di calcolo. Se il computer fosse rettangolare l'elettricità dovrebbe viaggiare per 258 cm.



IL PRESENTATORE ELETTRONICO

Si chiama Max Headroom, un viso simpatico un po' compassato, circa 35 anni, capelli biondi impomatati.
La pelle, abbronzata, ha una strana lucidità come di materia plastica, gli occhi azzurri penetranti non sono attraversati da nessun riflesso.
Alle volte sembra un po' schizofrenico: si impappina e sembra perdere il controllo della propria voce, si muove un po' a scatti, scoordinatamente.
Chi è questo strano personaggio?
Max è il primo presentatore elettronico della storia della televisione. È interamente generato in computer animation secondo una sofisticata tecnica di elaborazione delle immagini.



La sua prima apparizione sugli schermi britannici è avvenuta lo scorso aprile all'interno dei programmi musicali di una televisione via cavo e ogni sabato è osservabile anche dagli spettatori di Channel Four.
Se qualcuno di voi vede VideoMusic sa bene cosa sono i V.J.. Bene Max Headrom è proprio uno di loro: un V.J. la cui caratteristica è quella di dare un sacco di notizie che non servono a nessuno.

A SCUOLA COL COMPUTER



a cura di Riccardo Albini e Benedetta Torrani

Il computer, oltre che a sparare agli invasori o seguire le tracce di un misterioso assassino, serve anche per studiare e imparare. Ci sono scuole che adottano il computer come "libro di testo" per alcune materie e ci sono editori che realizzano programmi che insegnano alcune specifiche abilità e cognizioni.

Le esperienze in questo settore del software sono ancora poche e tutte sperimentali, soprattutto per quel che riguarda l'Italia, ma c'è chi è pronto a giurare che sarà sul terreno dell'uso didattico ed educativo del computer che si giocheranno le carte dello sviluppo futuro dell'informatica domestica.

In queso speciale, che esce in concomitanza con la ripresa delle scuole, vi presentiamo alcuni aspetti del problema. C'è l'intervista a Joyce Hakansson, titolare di una software house che produce programmi educativi, che ci parla dei problemi relativi alla progettazione di software educational; c'è una panoramica sulla situazione italiana e sui progetti nella nostra penisola; e c'è un racconto delle esperienze di un insegnante in una scuola elementare di New York.

ViGì & Co ha voluto così esplorare un nuovo terreno di cui ancora poco si conosce l'importanza perché sicuramente offrirà dei prodotti interessanti anche nel settore del gioco e del divertimento. E siccome a noi piace giocare, ma anche imparare qualcosa, abbiamo pensato di salutare così l'inizio delle scuole.

GIOCANDO SI IMPARA

Intervista con Joyce Hakansson produttrice indipendente di software ricreativo-educativo

La casa a due piani in classico stile vittoriano ha tutto tranne che l'aspetto di un luogo high-tech. Nessuno potrebbe sospettare che lì si produce software.
Invece il 2029 di Durant Avenue a Berkely è proprio la sede di una delle migliori e più apprezzate case di sviluppo indipendenti di software educativo: è la sede della Joyce Hakansson Associates (JHA). Al suo interno una grande stanza piena di tavoli sui quali sono appoggiati computer Apple, Commodore e Atari non lascia alcun dubbio sul luogo in cui ci troviamo. È lì che i designer, musicisti e grafici della JHA creano e mettono a punto i loro programmi.
Programmi, dicevamo, educativi ma non per questo noiosi. Anzi.
La JHA produce giochi educativi destinati alla casa e non alla scuola. Giochi che devono spingere i ragazzi a farsi giocare, che devono – come dice la stessa Joyce Hakansson – "competere con tutte le forme di intrattenimento e divertimento disponibili in una casa". Dato il successo dei giochi prodotti dalla JHA – principalmente pubblicati dalla Spinnaker e dalla CBS Software – si può dire che riescono a competere piuttosto bene.
Joyce Hakasson è la coordinatrice di tutte le attività della JHA, quella che mette insieme i gruppi di lavoro in base ai diversi progetti e li segue fino a compimento del lavoro. È una donna simpatica, cordiale e piena di vitalità. Una vitalità che trasmette a tutte le persone che lavorano con lei e che si riflette anche nei programmi realizzati.
Ci ha accolto piacevolmente nel suo ufficio, che si trova immediatamente adiacente allo "stanzone" dei programmatori, e ci ha dedicato un bel po' del suo tempo facendoci anche vedere i programmi in lavorazione, tra cui uno bellissimo per insegnare il francese, ambientato a Parigi, nel quale il giocatore-studente interpreta la parte dell'operatore turistico alla ricerca di alcuni turisti perdutisi nella metropoli.
L'intervista che segue è il resoconto della nostra conversazione: ci è sembrata interessante anche se i nostri lettori forse potrebbero storcere il naso a sentir parlare di software educativo. Ma ricordate, non si vive di solo Pacman.



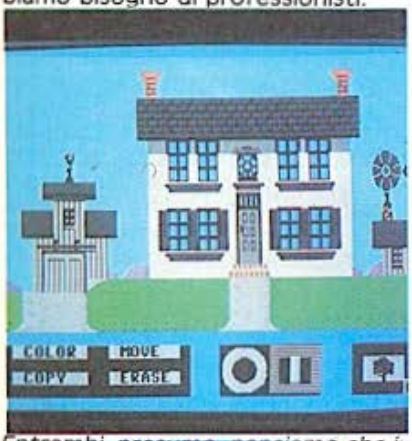
Joyce Hakansson per CBS soft

Ho letto del vostro materiale promozionale e ho visto che sottolineate con enfasi il fatto che il software educativo deve essere "colorato". Cosa significa? In altre parole, qual'è la filosofia che sta alla base dei vostri programmi?
La filosofia che sta alla base dei nostri programmi è che il ragazzo o la persona che li usano devono averne il controllo. La macchina deve costituire un ambiente che offra l'opportunità di imparare o acquisire informazioni. Deve essere attraente, deve motivare, non deve avere un fine prestabilito, ma lasciare aperte molte strade. Deve essere "colorato" nel senso della varietà delle sensazioni, nel senso di ricchezza e varietà della grafica e del sonoro. Deve essere "colorato" nel senso di tante cose che avvengono contemporaneamente e a più dimensioni. Noi non creiamo programmi che vi obbligano ad andare da A a B e una volta arrivati alla meta si è imparato tutto. Come sarebbe imparare a memoria i paesi del mondo: quando li sai li sai e finisce lì. A voi invece interessa sviluppare la capacità di pensiero e elaborazione in modo che l'individuo sappia come affrontare e risolvere un problema. Noi offrimao un'opportunità e diamo alla gente strumenti e risorse che consentano di usare il computer come amplificatore del loro modo di pensare.

Lavoravi già nel settore educativo prima di occuparti di computer? Cosa pensi che aggiungano i computer all'educazione che prima non c'era?
Sì, già ci lavoravo. Ho iniziato a occuparmi di computer, nel 1973, perché ho visto i ragazzi molto stimolati dalle possibilità interattive della macchina e credo che ciò sia importante. Cosa possono fare i computer? Beh, moltissime cose.
Una cosa che tutti conosciamo è la simulazione.
I computer possono creare una simulazione di un ambiente altrimenti irrealizzabile, possono comprimere il tempo: è possibile per esempio ricreare un ambiente cittadino nel quale situare delle fabbriche e subito vedere come questo influenza la crescita della città o l'aumento dell'inquinamento. I computer permettono di modellare una situazione reale, di ridefinire un problema; per ritornare all'esempio della città, posso vedere dove è meglio mettere le fabbriche. Posso metterle a nord o est e vedere se va bene e, se no, posso ricominciare da zero e metterle a sudovest. Il problema è lì davanti e posso sempre ricominciare tutto daccapo e provare differenti soluzioni. Questo procedimento è la base della risoluzione di un problema. Il computer mi offre un terreno di prova e mi permette di apprendere in modo multidimensionale, di valutare cioè molte cose contemporaneamente. Se il problema è molto complesso e questa complessità può essere costruita attraverso una corretta strutturazione del software l'utente si trova a elaborare diverse cose contemporaneamente e non a dover risolvere un problema isolato in un ambiente isolato, che non è realistico. Non succede così nella vita reale, succede così quando si impara sui libri o attraverso metodi più tradizionali: sono le 10.30 e c'è l'ora di matematica; alle 11.30 studieremo geografia. Il computer sembra, invece, avere la particolarità di porre problemi a più dimensioni, di creare situazioni a più dimensioni: risolvere un problema nel contesto di un problema più ampio è un'esperienza molto più ricca.

Vuoi raccontarmi qualcosa della tua società: come è nata, come lavorate, ecc.?
Tra i nostri collaboratori abbiamo artisti, musicisti, ricercatori, programmatori, tecnici, scrittori, ecc. Il motivo per cui siamo organizzati in questo modo dipende dalla mia convinzione che lavorare a un qualcosa che riguardi lo spazio domesti-

co vuol dire competere, per ottenere l'attenzione degli utenti, con qualunque altra cosa entri nelle case; quindi se vuoi creare delle attività al computer che siano divertenti, accattivanti, che distolgano l'attenzione dalla televisione o dai videogiochi, o da qualunque altra cosa disponibile, esse devono avere la stessa qualità sia in termini produttivi che in termini più generali di "capacità di intrattenere". Non basta che giri su un computer: ti deve piacere e divertire. Non è sufficiente dire che i computer fanno delle cose che solo un anno fa sembravano impossibili e non è sufficiente essere affascinati dalla tecnologia: devi pensare seriamente al programma che stai realizzando, a chi servirà e a cosa penseranno gli utenti dopo averlo usato. A me sembra che la nostra produzione sia simile alla produzione di un video o di un film: deve avere un'eccellente qualità sonora, un'eccellente qualità grafica, un'eccellente qualità nei contenuti. Per realizzare un prodotto così abbiamo bisogno di professionisti.



Entrambi, presumo, pensiamo che il computer non potrà mai sostituire l'insegnante, ma che aiuto può dargli a scuola o anche a casa?

Credo che i computer possano essere uno strumento che motiva e interessa i ragazzi in settori a cui prima non prestavano attenzione; credo che siano un buon strumento per sviluppare differenti abilità intellettive. Per esempio, io non sono una pensatrice astratta, non riesco molto ad astrarre i pensieri matematici, amo invece combinare le cose, metterle insieme, visualizzarle graficamente. Proprio ora stiamo lavorando a un programma di meccanica e fisica: si potranno costruire



Sea Horse Hide'n Seek - J.H.A. per CBS soft

dei congegni e vederne il funzionamento; da lì, in seguito, si potrà risalire a un procedimento più astratto. Ma all'inizio ci sono oggetti che si possono vedere, sentire, mettere insieme.
Oppure consideriamo la musica e le forme di propagazione del suono, cioè le onde sonore. Molte persone non comprendono le forme d'onda a meno che non gli vengano illustrate e possano vederle: vedono cosa succede se le fanno andare verso una certa direzione e capiscono.
Puoi creare delle relazioni che senza lo strumento computer non avresti potuto illustrare.

E dall'altra parte? Cosa ci guadagnano gli studenti in una situazione in cui il computer sia di aiuto all'insegnante?

Credo che possa modificare, o che comunque ne abbia la potenzialità, la dinamica sociale all'interno della classe. In genere l'insegnante ha sempre avuto l'autorità e la conoscenza, e l'alunno è sempre stato lì per ricevere la conoscenza. Ma i ragazzi hanno più tempo da dedicare ai computer che gli adulti...

E alle volte anche più talento degli insegnanti...

... e non hanno paura di sbagliare e non hanno paura di non riuscire. In ciò consiste l'apprendimento: rischiare e provare, alcune soluzioni funzionano altre no. I bambini sono abituati, ma gli adulti hanno paura di sbagliare e quindi non provano tutte le soluzioni. I bambini così possono imparare bene il funzionamento del computer e diventare loro stessi insegnanti e istruire gli adulti. Questo li pone in una dimensione

ECCO ALCUNI DEI PROGRAMMI REALIZZATI DALLA JOYCE HAKANSSON ASSOCIATES PER LA SPINNAKER E LA CBS SOFTWARE.

SEA HORSE HIDE'N SEEK

La vita dei cavallucci marini non è facile: sono ghiotte prede e polipi e strani pesci adorano mangiarli. Tra alghe e coralli gli danno continuamente la caccia. Scopo di questo gioco è quello di aiutare i cavallucci a sopravvivere.
Per fare ciò la natura ci viene in aiuto: i cavallucci sono mimetici, possono cioè cambiare colore a seconda dell'ambiente circostante e possono rifugiarsi nelle grotte e anfratti degli scogli.
Ecco quindi i due concetti sviluppati da questo gioco per bambini: riconoscere i colori e le dimensioni degli oggetti.
CBS Software per Commodore e Atari.



DUCKS AHOY

Nei canali della bella Venezia delle papere starnazzanti si gettano all'improvviso giù dai pontili e se ne nuotano via.
Con una gondola bisogna prenderle prima che tocchino l'acqua e, quando la gondola è piena, riportarle a casa.
È un gioco di abilità che sviluppa i riflessi e la capacità di previsione. Per bambini piccoli.
CBS Software per Commodore e Atari.



EARLY LEARNING FRIENDS

Attraverso tre differenti percorsi i bambini possono imparare l'identificazione di oggetti e colori, esercitare la memoria su percorsi e problemi.
Nella prima storia siete in un negozio e dovete riordinare i giocattoli secondo forme e colori simili; nella seconda, siete su un battello a Coney Island e dovte servire ai clienti i gelati ordinati, nel numero e nei gusti giusti; nella terza storia infine, bisogna trovare la via giusta tra le tante che portano alle stanze colorate di una villa.
Spinnaker per Apple e Commodore 64.



DREAM HOUSE

Per i bambini un po' più adulti, che amano costruire e giocare con le case, c'è questo programma che offre la possibilità di assemblare, dipingere, ammobiliare quattro case di stile diverso. Bisogna inserire i mobili al posto giusto, suddividere lo spazio secondo le necessità, si possono disegnare oggetti di proprio gusto e soprammobili. Insomma un lavoro di coordinamento visivo e spaziale.
J.H.A per CBS Software, compatibile con Apple, Commodore 64.



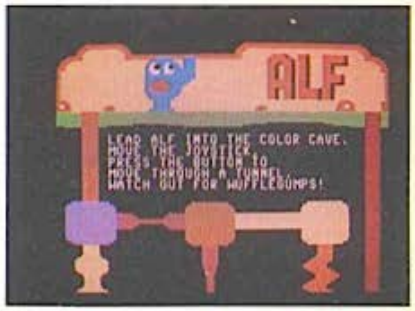
nuova di maggior potere e dà all'insegnante l'opportunità di mettersi nel ruolo dello studente e di rafforzare e ristabilire i rapporti con i propri alunni; diventa un processo di crescita comune e credo che gli insegnanti possano migliorare se permettono che ciò avvenga e così facendo elevano il livello di tutta la classe.
C'è un punto su cui gli insegnanti devono essere molto severi ed è sulla questione morale. Credo che alcuni bambini si lascino trasportare da questo loro potere sulle macchine e sono sorti problemi alcuni ragazzi entrano nelle banche dati.



Ducks Attoy! - per CBS soft

Credo che di questo problema bisogna parlare coi ragazzi fin dall'inizio, perché è una questione di nuova moralità. Nessuno gliel'ha mai insegnato: non credo che lo farebbero se sapessero che ciò che fanno è paragonabile a una rapina in banca. Ma in alcuni casi è proprio così e loro non hanno nemmeno l'idea che possa esserlo, lo vedono più come una sfida.

Credi che ci sia qualche materia scolastica o educativa più adatta ad essere insegnata col computer?
Accedere alle informazioni è una cosa che può essere fatta molto bene con un computer. La cosa più importante in questo caso è come organizzi l'informazione in un computer. Se devi dare un ordine alle informazioni non c'è bisogno che tu lo faccia in ordine alfabetico, la sola ragione per cui viene fatto così in un dizionario e perché è un ottimo sistema di ricerca, ma la potresti ordinare in altri modi. Tutte quelle informazioni che in un dizionario non sono accessibili perché non sono ordinate alfabeticamente sono invece raggiungibili in un database, e non solo quelle: a un database si può accedere con schemi e concetti più validi di quello alfabetico: cose che crescono, alberi, città ecc. Si possono utilizzare delle vie di ricerca molto più legate al significato della parola. E queste diverse chiavi di lettura insieme, possono essere usate solo su un computer.



Early Learning
Fiends

I computer stanno già modificando il sistema d'insegnamento americano?
In certi casi sì, ma non per la maggior parte delle situazioni perché è un po' come la storia dell'uovo e della gallina: gli insegnanti vogliono materiale e software che li aiuti a fare meglio quello che fanno. Ma quello che stanno facendo è molto tradizionale e così se qualcosa si discosta leggermente l'insegnante non sa come usarlo. Per molti insegnanti questo significa che non lo userà mai perché l'utilizzarlo implicherebbe la necessità di cambiare. C'è qualche innovatore, qualche pioniere, ma siamo ancora agli inizi. Ci vuole tempo. Credo che i ragazzi che oggi hanno 14-15 anni che sono cresciuti col computer in casa avranno un nuovo modo di pensare e un'intelligenza maggiore per il fatto di aver usato il computer.
Forse, allora, qualcosa cambierà.

ORE 10: LEZIONE DI LOGO

di Daniele Colajacono

In una scuola di Harlem i bambini imparano a usare i computer.

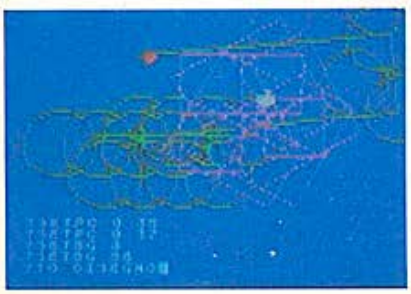
Pochi minuti prima dell'ora designata, nel mio primo giorno di insegnamento, la classe era affollata di curiosi. Il Computer Club, un doposcuola offerto dalla Public School 84, in New York, si proponeva di insegnare LOGO a bambini dagli otto ai dodici anni. I cinque computer allineati contro la parete producevano un effetto esagerato su chiunque si trovasse a passare in corridoio: urla e assalti entusiasmanti alle tastiere sembravano d'obbligo.

"Io so programmare benissimo", disse uno dei bambini, un attimo prima di prendere a pugni un Apple II/e: "però preferisco i videogames!".

"Wow! Questo è il massimo del divertimento!", disse un altro, mentre un numero sempre maggiore di piccoli diavoli si precipitava nella stanza, si informava su cosa stava succedendo, vantava grandi abilità di programmazione, parlava dei computer che aveva a casa e, inevitabilmente, entrando o uscendo, mitragliava i tasti con manate a casaccio.

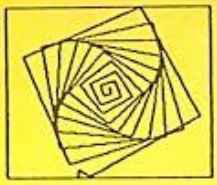
Insegnare LOGO mi sembrava un progetto facilissimo.

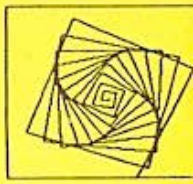
Judy Thoms, consulente di computer e promotrice del Computer Club, mi aveva però avvertito di certi problemi che secondo lei era urgente risolvere. La scuola aveva comprato i computer, sistemandoli uno per classe, ma nessun insegnante sapeva come farli funzionare, e solo alcuni sembravano disposti ad imparare. Sotto la sua spinta e quella della direzione si stavano facendo progressi, ma nel frattempo le macchine venivano usate a casaccio; questo, diceva Judy, era molto controproducente.



Quando finalmente la lezione ebbe inizio, mi resi conto che le preoccupazioni di Judy Thoms non erano infondate. Continuando a proclamare le loro doti di grandi programmatori, quasi tutti i miei studenti si misero immediatamente all'opera: durante le loro piccole esplorazioni, in classe, essi avevano evidentemente scoperto come ottenere il maggior risultato visivo col minore sforzo; ruotando la tartaruga così da farla puntare diagonalmente e usando comandi quali FORWARD 90231 o FORWARD 12342 (numeri casuali e spropositati visto che uno schermo è approssimativamente largo 320 passi e alto 200) il video si riempiva in breve tempo di linee, causate dal continuo passaggio della tartaruga. Il contenuto di tali programmi era un mistero per gli stessi programmatori: una serie più o meno lunga di comandi e numeri dettati dall'ispirazione del momento. L'effetto era alle volte divertente, ma non aveva niente a che vedere con l'imparare LOGO. Sulle prime non mi preoccupai eccessivamente: senza alcuna guida, era normale che i bambini avessero imparato solo a "pestare sui tasti". Quando invece tentati di dare loro degli obiettivi più concreti da raggiungere capii che il cammino non sarebbe stato per niente facile. A livello teorico è molto interessante imparare a costruire delle forme geometriche usando dei comandi così semplici come "avanti 10 passi", "destra 90 gradi" e così via, ma praticamente si annoiavano tutti a morte. Quasi tutti i bambini sapevano già come disegnare quadrati, cerchi e altre forme geometriche, ma cos'è uno o più poligoni in confronto ad uno schermo pieno di colori? Senza contare poi che quest'ultimo si poteva ottenere praticamente senza sforzo, senza "pensare" a ciò che si voleva fare.

Giustamente, i computer erano ritenuti una fonte inesauribile di divertimento: ma che razza di divertimento era, se bisognava "pensare"? Quando si scocciavano di tali programmi, i bambini chiedevano dei videogame. L'unico programma a mia disposizione, rispondevo, era un word-processing: "Molto meglio l'inferno!" ribatetvano quelli, e tornavano a riempire lo schermo di li-

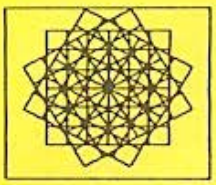


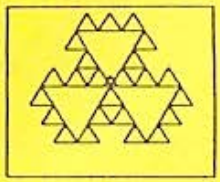


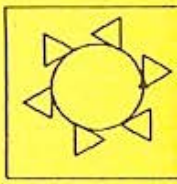
COME DISEGNARE UN QUADRATO

△ ↑ questa è la classica "TARTARUGA" dell'Apple.

1. △
2. FORWARD 50 ↑
3. RIGHT 90
4. FORWARD 50
5. RIGHT 90
6. FORWARD 50
7. RIGHT 90
8. FORWARD 50
9. RIGHT 90







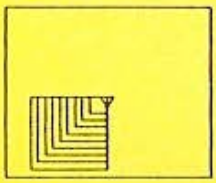
COME SCRIVERE UNA PROCEDURA

TO QUADRATO (Nome che si sceglie di dare alla procedura)

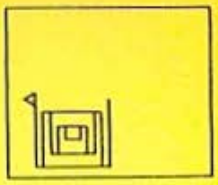
REPEAT 4 [FORWARD 50 RIGHT 90]

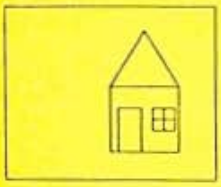
END

Dopo aver scritto la procedura, ogni volta che si scriverà la parola "QUADRATO" la procedura verrà eseguita.









"CHE COS'È IL LOGO"

È uno dei linguaggi più vicini all'intelligenza artificiale, ed è strutturato in modo tale da consentire a un principiante come a un professionista di usarlo con la stessa passione e, cosa molto importante, di trarne vantaggi ugualmente soddisfacenti. Sviluppato da scienziati del Massachusetts Institute of Technology, LOGO deriva la sua struttura da studi sui metodi di apprendimento dei bambini. "Né piedistallo, né soffitto", è uno dei suoi slogans. I bambini vengono introdotti alla programmazione attraverso "oggetti-con-cui-pensare", cioè, una o più tartarughe (o altre forme) che essi muovono sullo schermo con semplici comandi, per creare dei grafici.
Per chi non conosce il LOGO, sarà utile accennare a quattro comandi grafici di base, che servono a muovere una tartaruga disegnata sullo schermo: AVANTI (in inglese FORWARD), INDIETRO (BACK), DESTRA (RIGHT) e SINISTRA (LEFT). Muovendosi, la tartaruga traccia delle linee. AVANTI e INDIETRO devono essere seguiti da un numero: il numero di "passi" che l'animaletto deve muovere. DESTRA e SINISTRA servono invece a ruotare la tartaruga su sé stessa, così che possa poi andare avanti o indietro puntando in una diversa direzione: il numero che segue tali comandi specifica quindi di quanti gradi la tartaruga deve ruotare.







nee.
Alla fine della prima lezione ero pronto a mandare tutto all'aria. Il fatto che LOGO si basasse sugli schemi di apprendimento dei bambini contava poco o nulla, con degli studenti che non dimostravano nessuna intenzione di voler imparare. Molti di loro pretendevano che io mi procurassi dei videogame. Gli altri capivano di essere lì per imparare: avrebbero preferito dei videogame anche loro, ma tentavano di mascherare la cosa, rifiutando qualsiasi attività e preferendo la noia al resto. Solo pochi dimostrarono un vero interesse.
Televisione, videogame, programmi acquistati e soprattutto il modo in cui i bambini avevano fino ad allora "programmato" il computer li avevano come resi "passivi": fino ad allora lo schermo gli aveva trasmesso immagini, chiesto domande, fatto vedere spettacoli al tocco di pochi tasti. Ora si trattava di intervenire, di essere attivi, di creare i propri spettacoli, e la prospettiva gli sembrava faticosa.
Spesi diverse settimane prima di raggiungere risultati concreti. Molti bambini abbandonarono il Club, alcuni ne furono allontanati, e in rapporto al tempo speso i programmi realizzati non mi fecero mai pensare al Computer Club come ad un successo.
Al termine della scuola si pensò, per il prossimo anno, di offrire due tipi di doposcuola riguardanti i computer: uno di programmazione e uno che offrisse la possibilità di usare programmi e videogame educativi. Cosa più importante, si realizzò la necessità di dare una bella strigliata agli insegnanti, affinché si mettessero al passo coi tempi e fossero in grado di seguire più da vicino l'uso che veniva fatto dei computer durante le ore regolari di lezione, così da poter indirizzare i bambini meglio di quanto avessero fatto nell'anno appena trascorso.
L'occasione di mettere alla prova le mie convinzioni sull'importanza dell'avvicinarsi ai computer nel modo giusto fin dai primi contatti si presentò poco più tardi, quando mi proposero di dare inizio ad un corso estivo alla Walden School: tre giorni di supplenza con bambini provenienti tutti da scuole diverse; la maggior parte di essi non aveva alcuna esperienza.

Il primo giorno mi guardai bene dall'approvare quei due o tre che sfoggiavano le loro doti riempiendo lo schermo di linee a caso. Gli altri non conoscevano il rito degli "aaaah" e "ooooh" di ammirazione e, nonostante si sentissero visivamente affascinati da quei garbugli pieni di colori si resero presto conto che quello non era programmare e si dedicarano a cose serie, imparando ad un ritmo impressionante. In due giorni sapevano già tutto quello che c'era da sapere per poter costruire quasi ogni tipo di immagine. Il terzo giorno mi presentai con un progetto: disegnare un paesaggio. "Che tipo di paesaggio?", domandarono all'unisono. "Qualsiasi cosa", dissi,"....una casa in un prato con un albero vicino, per esempio". Un pò spaventati dalle difficoltà del progetto si misero al lavoro per realizzare, senza eccezioni, una casa in un prato con un albero vicino. Tutti presero a consultarsi l'uno con l'altro, a passarsi gli appunti, a scaldarsi sempre più nel vedere i loro sforzi ricompensati. Tutto quello che dovevo fare era dare qualche suggerimento qua e là su come realizzare questo o quel poligono o su come orientare meglio la tartaruga, ma nel complesso fecero tutto da soli. Si accese anche una forte competizione quando uno dei bambini disegnò porta e finestre alla sua casa, e un altro lo copiò: "Oh no!", finse di disperarsi il primo, "adesso mi tocca fare qualcosa di meglio!", e la gara a chi aggiungeva più particolari ebbe inizio.
Al termine della lezione, quasi tutti i paesaggi erano completati: i progressi di soli tre giorni, paragonati al combattutto cammino del Computer Club, erano davvero sensazionali!



PROGRAMMI ITALIANI

di Alessandra Guadagni

Software didattico o software educativo? Appunti sulla situazione italiana.

Dopo la decisione del Ministero della Pubblica Istruzione di introdurre l'informatica (teoria e strumenti) nella scuola superiore pare che la produzione di sotfware didattico (il cosiddetto **coursewa-re**) stia per decollare anche in Italia: tutti quanti infatti, editori e software house, stanno allestendo cataloghi di programmi da proporre alla scuola fino da questa ripresa dell'anno di studi.
Quella di cui invece non parla mai nessuno, e anzi molti storcono il naso al solo sfiorare l'argomento, è la questione del software educativo, e qui, benché si tratti di una scelta sostanzialmente arbitraria, l'uso del termine **educativo** al posto di **didattico** sta ad indicare quel tipo di software il cui unico scopo non è quello di insegnare (a fare, a sapere o a capire) attraverso vere e proprie sedute di studio, ma quello di divertire, interessare e comunque consentire l'acquisizione e l'esercizio di alcuni concetti ed abilità in un clima che è e rimane di evasione e di gioco. Una sorta di **meccano** dei giochi da computer: un qualcosa di utile e formativo, ma non "faticoso", fruibile anche individualmente, a casa propria, e sicuramente ascrivibile all'area del divertimento più che a quella dello studio.
I cataloghi "educational" sono in altri paesi (indovinare quali!) zeppi di titoli e di proposte sempre nuove; in Italia invece è spesso possibile reperirne qualcuno in fondo a qualche listino, ma sempre abbandonato a se stesso e quasi un po- spaesato, non descritto e certamente non "spinto" dalla casa produttrice.
Questa situazione dipende con ogni probabilità da una serie d icause senz'altro oggettive fra le quali però si annida e prospera un certo atteggiamento di sfiducia, misto a scarsa considerazione, verso un modo meccanico e "quizzistico" di rapportarsi al sapere.
Fra le cause che ostacolano maggiormente lo sviluppo di questo particolare settore dei videogiochi è possibile riconoscerne una legata in particolare al problema dell'hardware: basta dare un'occhiata ai cataloghi americani per notare come la stragrande maggioranza di questi programmi giri su macchine come Apple o addirittura IBM, mentre nelle case italiane sono entrati essenzialmente home computer, meno potenti, meno precisi, meno veloci e quindi meno indicati per gestire programmi che necessitano di una grande quantità di memoria e della più ampia flessibilità e varietà di percorsi (certamente requisiti fondamentali perché possano trasformarsi da semplici passatempi in qualcosa di significativo dal punto di vista dell'apprendimento).
Va detto poi che questo particolare tipo di applicazione non gode in Italia del favore della ricerca, né pubblica né privata, il che in buona sostanza può derivare dal fatto che in Italia non si producono videogiochi (al massimo si comincia a farlo ora, ma in quantità veramente limitate), mentre è proprio da questi che discende l'educational e non, come si potrebbe pensare, dal software didattico.
A proposito di ricerca va detto che è in atto proprio in questi giorni l'elaborazione finale dei dati ricavati dalla prima indagine sperimentale condotta in Italia, su un campione di quasi 500 ragazzi dai 6 ai 13 anni, volta a stabilire "se e quali effetti produca sui modelli logici di ragionamento l'uso informalizzato di computer e/o videogiochi", dove per informalizzato si intende l'uso che chiunque di noi ne fa a casa propria per puro piacere.
Questa ricerca, ancorché un poco tardiva, è molto interessante non solo perché è la prima in Italia, ma anche, come dice Franco Belgrano che la coordina per lo IARD di Milano, "perché, per quanto mi risulta, finora neppure all'estero è stata condotta un'osservazione scientifica sugli effetti indotti dall'uso di questi strumenti se non finalizzandola fin dall'inizio alla verifica di ipotesi particolari formulate a priori; come per esempio: quanto aumentano le capacità di apprendimento, quali

Ecco qualche esempio di software educativo per i più piccini prodotto in Italia o tradotto e adattato all'italiano.

J.soft 1984 – Disco per Apple (48.000)
Una "tavolozza" per disegnare, scrivere musica, animare sequenze di immagini, studiare la geometria; uno strumento insomma per utilizzare Apple come potente aiuto alla nostra fantasia, per creare "capolavori" da registrare su dischetto e far vedre agli amici, a casa e a scuola. Un piacevole ed utile passatempo ma anche un mezzo per imparare tante cose sull'utilizzo di un personal e sulle sue immense possibilità.

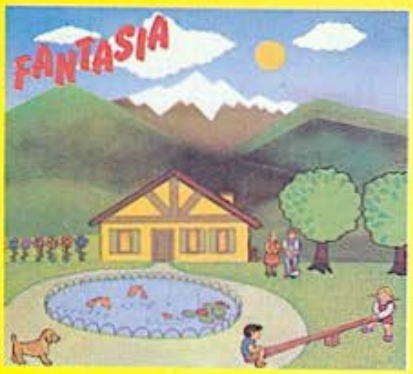
Golem Uno, J. Soft 1984, disco per Apple (98.000): guida per imparare alcuni principi della tecnica del "problem solving" (cioè soluzione di un problema) servendosi di un linguaggio di programmazione molto semplificato e tuttavia introduttivo alla programmazione strutturata.

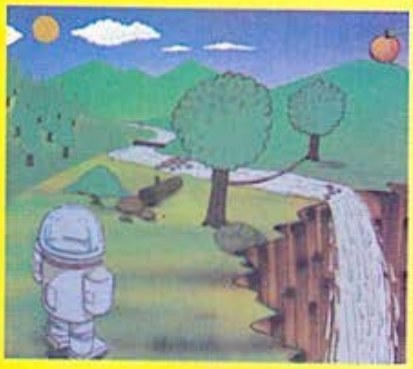
Ranch, Mondadori Ed. El. 1985, ed. orig. USA, cassetta per Spectrum (35.000), cartuccia per C64 (65.000):
i bambini devono ricostruire una scenetta tipica del vecchio West avendo a disposizione alcuni elementi; naturalmente si corre il rischio di dar luogo a situazioni paradossali ma... è la cosa più divertente!

Big Bird's Egg Catch, Atari Italia 1985, ed .orig. USA, cartuccia per Atari VCS (prezzo: nc): l'amico Becco Giallo deve darsi un gran daffare per acchiappare al volo le uova deposte dalle galline. Una serie di varianti propongono ai bambini seri problemi di memoria e di rapidità; alla fine di ognuna bisogna aiutare Becco Giallo a contare le sue uova.

Oscar's Trash Race, Atari Italia, 1985, ed. orig. USA, cartuccia per Atari VCS (prezzo: nc). Permette di impratichirsi con la matematica, trovare la corrispondenza fra gruppi di oggetti e cifre, riconoscere numeri e sagome, ecc. Il tutto in un deposito di rifiuti dove un camion scarica sacchi dell'immondizia che i bambini devono raccogliere e portare a posto.

DI TUTTO UN PO'











Non solo ai piccoli capita di dover studiare (anche se divertendosi contemporaneamente), ecco quindi un paio di idee su come rendere la cosa più sopportabile per grandi e piccini:

Geografia, Philips 1985, dischi per VG 8000 (35.000 cad.):
tre programmi per studiare la geografia in 3°, 4°, 5° elementare. Lezioni, esercizi, cartine su: zone geografiche, Italia e regioni, Europa e continente. Girano, com'è ovvio, su tutte le macchine che adottano lo standard MSX.

Corso di Inglese, J. Soft 1985, dischi per Apple (78.000 cad. oppure 198.000 completo):
il primo disco contiene le parti 1 e 2 del corso, parte da un livello elementare e cura gli aspetti grammaticali; il secondo disco contiene le due parti successive e qui il livello si complica progressivamente fino ad arrivare al terzo disco che vi... laurea a Oxford!

VIDEO BASIC – Gruppo Editoriale Jackson 1985.
20 Videolezioni di Basic per imparare a programmare col C-64, Vic 20 e Spectrum 48K.
Tu chiedi, il tuo computer risponde. Questa è l'idea che sta dietro al corso di programmazione Video Basic, che insegna in modo interattivo ad imparare i primi passi della programmazione in Basic, il linguaggio attualmente più diffuso tra gli home computer.
Ciascuna cassetta è accompagnata da un fascicolo di 32 pagine divisa in quattro sezioni: hardware, linguaggio, programmazione e videoesercizi.
La sezione "hardware" spiega il funzionamento della "macchina computer" e delle sue periferiche; la sezione "linguaggio" illustra la teoria del Basic, mentre la sezione "Programmazione" applica gli insegnamenti teorici alla pratica di programmazione. La sezione "videoesercizi", infine, mette alla prova il novello programmatore, consentendogli di verificare all'istante i progressi fatti durante la lezione teorico-pratica.

Introduzione al Basic, parti I e II, commodore Italiana 1985, cassette per C64 (59.000 cad), ed. orig. USA:
si tratta di un dettagliatissimo manuale che introduce ai misteri del BASIC, zeppo di esempi e dotato di ben due ricchi testi di documentazione.

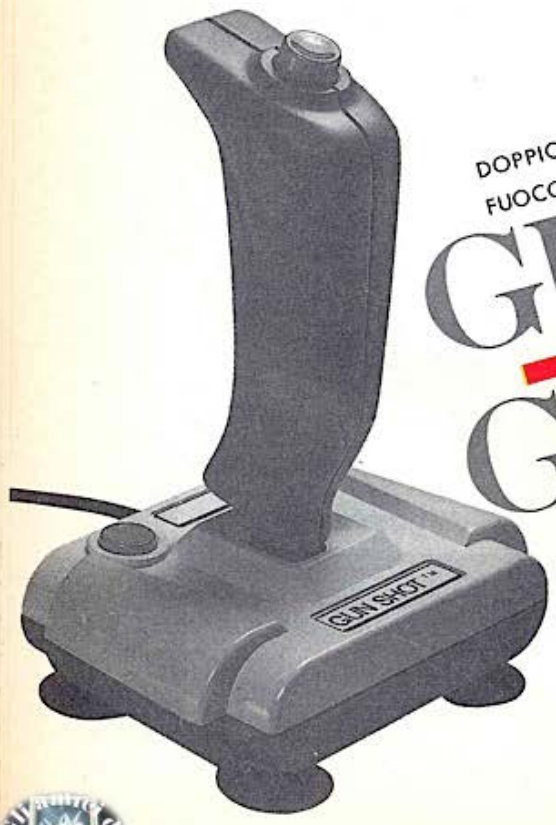
A SCUOLA COL COMPUTER

influenze sull'organizzazione della vita affettiva, e così via".
Quello che già si può dire osservando semplicemente i dati ricavati, in attesa del risultato definitivo dell'elaborazione, è che sembrerebbe proprio che la maggior parte dei bambini che usano normalmente il computer o i videogiochi (per il momento non si è cercato di stabilire se vi siano differenze provocate dall'uso dei diversi strumenti) posseggano nel risolvere problemi, livelli di coerenza logica non solo e non tanto superiori, quanto nettamente differenti da quelli degli altri bambini; "hanno cioè la capacità di considerare un problema dato in un ambito di coerenza globale" spiega Belgrano, per cui la sua scomposizione in sottoproblemi più semplici sembrerebbe non solo abituale, ma anche automaticamente attivata ogni volta che si presenta il problema; comportamento che non parrebbe altrettanto costante nei ragazzini che non hanno familiarità con questo tipo di strumenti.
Un'altra osservazione che si potrebbe fare senza troppo timore di vederla magari smentita o ridotta da un più approfondito trattamento dei dati, è quella che indicherebbe come in una serie di prove i bambini che usano normalmente computer e videogiochi, anche se di età molto diverse, affronterebbero i problemi con analoghi modelli di approccio, mentre fra gli altri, quelli che il computer non lo usano, le differenze di procedimento tipiche delle diverse età resterebbero quelle tradizionalmente riscontrate. Molte altre indicazioni potranno essere tratte dall'esame finale dell'elaborazione ottenuta anche se il campione è veramente molto ristretto: 250 bambini di una scuola elementare di Milano, 2/3 dei quali usavano normalmente a casa propria o il computer o i videogiochi o entrambi, e 200 ragazzi della scuola media di Bosisio Parini (Como), 1/3 dei quali abituato all'uso di questi strumenti.
Proprio questo tipo di ricerche stanno alla base della progetta-

zione e della produzione di software educativo valido sia dal punto di vista dei contenuti che da quello, forse meno nobile ma certo fondamentale perché sennò-non-se-ne-fa-niente, del commercio; è possibile perciò pensare che in seguito a questo tipo di attività sarà possibile anche in Italia disporre di un catalogo educational discreto sia per qualità che per quantità, ovviamente anche in vista dell'entrata in vigore, per l'87, dei nuovi programmi ministeriali per la scuola elementare, che parlano, anche se in modo un po' vago, dell'introduzione di elementi di cultura informatica già nella formazione dei più piccoli.
La ricerca continuerà anche nel prossimo anno e verterà sulla misurazione dei risultati che si ottengono trasponendo uno stesso contenuto ludico su **media** differenti.

OPINIONE CONTRO

Gianna Dotti Martinengo, esperta progettista di software didattico e titolare di una delle più agguerrite case produttrici di software educativo scolastico, non crede al software educativo-ricreativo da casa.
«Una ricerca condotta qualche tempo fa negli Stati Uniti sul software educativo ha dimostrato che messi in condizione di scegliere fra una lussureggiante raccolta di programmi, alcuni solo ricreativi, altri educativi-ricreativi, i ragazzi si sono costantemente rivolti ai primi, diffidando dei secondi in modo quasi naturale oppure abbandonandoli precipitosamente appena iniziati quando si rendevano conto che si trattava di studiare o anche solo "imparare" qualcosa.
Inoltre, un'altra esperienza in corso a Chicago nel quale è stato allestito un servizio telematico di assistenza didattica a casa, si sta dimostrando altrettanto deludente: i ragazzi non chiamano, non chiedono, non si sognano di usufruire del servizio che gli consentirebbe di utilizzare una serie di programmi tutoriali, esercitazioni e simulazioni, per ripassare o svolgere i loro compiti a casa».
Questa posizione sembra essere confermata all'esperienza di Giuseppe Ciancioso, titolare della Enda, che nella scorsa stagione ha messo in edicola diversi programmi didattici (Tema, Algebra e Matematica!) che hanno registrato un notevole successo. «Mi sembra di aver capito che sono i genitori ad acquistarli per i loro figli. Una vera e propria indagine di mercato non l'abbiamo fatta, ma le lettere che ci sono arrivate a proposito di questi programmi erano tutte di genitori».



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

per hobby e per professione

* *Anche i non abbonati possono ordinare libri, naturalmente senza sconto alcuno.*

Il meglio di quel che c'è da leggere sul Personal Computer!



250 volumi per approfondire, dalle più diverse angolazioni, le tematiche legate al mondo del computer e della microelettronica.

Per ordinare i volumi preferiti utilizzare l'apposito modulo di conto corrente postale blu o il coupon.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

S.R. TROST
Programmi utili per IBM PC
65 programmi collaudati e pronti all'uso. 192 pagine
Cod. 564 D · Lire 15.000 / *Abbonati Lire 12.000*

N. BRÉAUD - POULIQUEN
Apple Memo
Regole e "malizie" per l'utilizzo dell'Apple. 146 pagine
Cod. 340 H · Lire 15.000 / *Abbonati Lire 12.000*

M. BROWNE
Unità a dischi per Personal Computer
Tecniche di gestione dei file su disco. 156 pagine
Cod. 300 P · Lire 15.000 / *Abbonati Lire 12.000*

J.W. COFFRON
Apple tutto fare
Il controllo di processo realizzato con l'Apple su applicazioni di tipo "domestico". 219 pagine
Cod. 334 D · Lire 18.000 / *Abbonati Lire 14.400*

POOLE - MC NIFF - COOK
Apple II - Guida all'uso
Tutto quello che bisogna sapere sull'Apple. 400 pagine
Cod. 331 P · Lire 31.000 / *Abbonati Lire 24.800*

P. CAPOBUSSI NOVITA'
Un Mac per amico
Uso, applicazioni e programmi per Macintosh. 94 pagine
Cod. 424 P · Lire 12.000 / *Abbonati Lire 9.600*

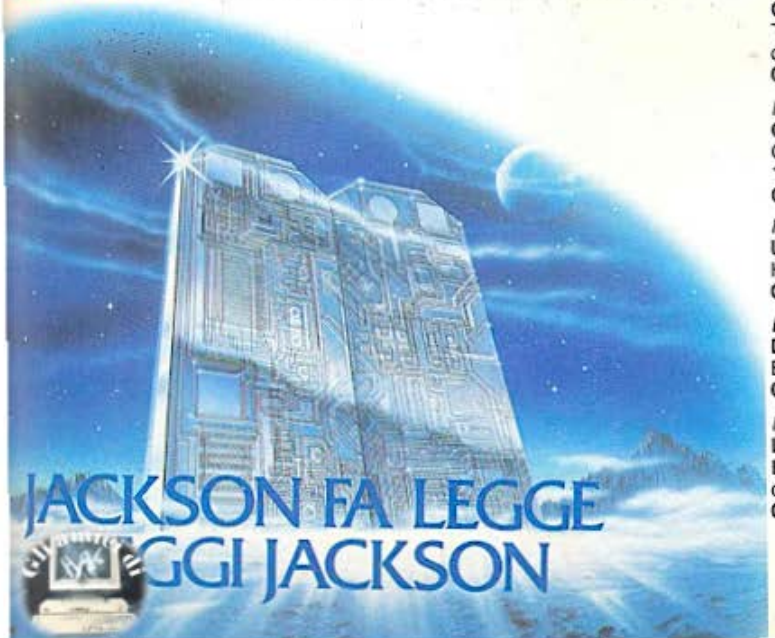
P. CECIONI NOVITA'
Guida ai PC IBM
Tutto su tutti i Personal Computer del più famoso costruttore. 176 pagine
Cod. 421 P · Lire 16.500 / *Abbonati Lire 13.200*

F. SAMISH
Guida alla scelta del Personal Computer
Caso per caso, per non sbagliare, per non pentirsi. 128 pagine
Cod. 400 P · Lire 12.000 / *Abbonati Lire 9.600*

P. LOTIGIE
Un Personal Computer firmato IBM
Hardware, software e sistemi operativi. 160 pagine
Cod. 404 H · Lire 15.000 / *Abbonati Lire 12.000*

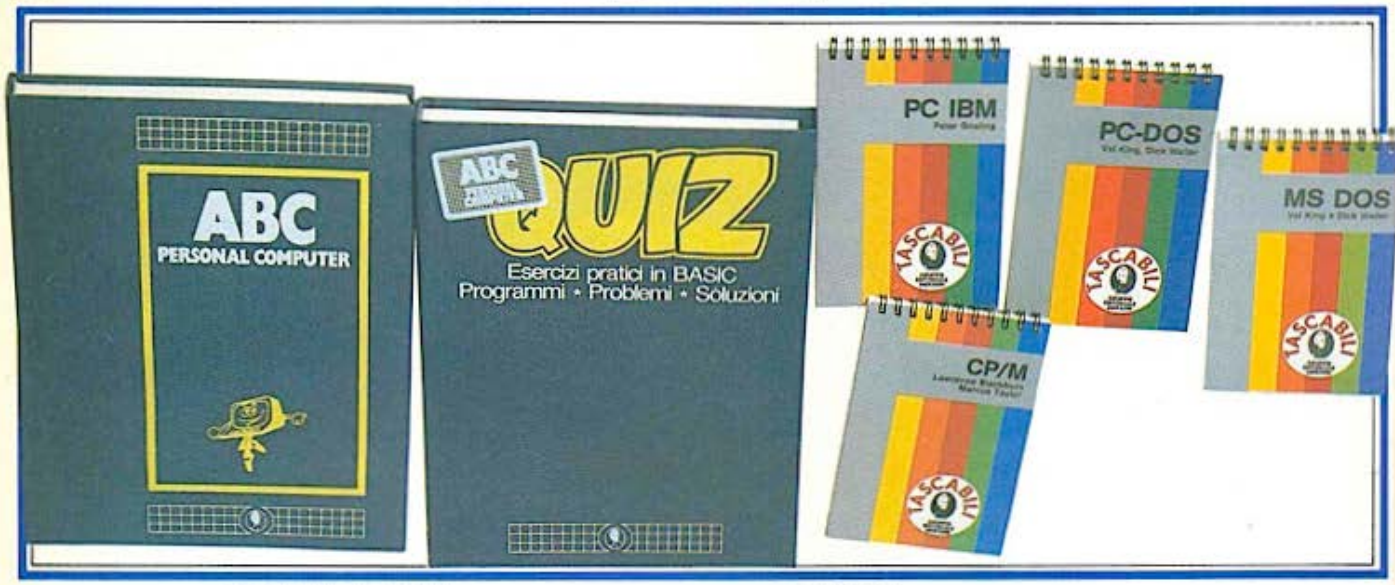
E. TONTI
Didattica con il Personal Computer
Esercizi al calcolatore da fare in classe. 156 pagine
Cod. 400 A · Lire 24.000 / *Abbonati Lire 19.200*

M. ROSACLOT
La fisica con il computer: la dinamica
L'evoluzione temporale di un sistema fisico, anche complesso, attraverso la simulazione. 268 pagine
Cod. 550 A · Lire 50.000 / *Abbonati Lire 40.000*



nuovidea

per hobby e per professione





GRUPPO EDITORIALE JACKSON

R. BONELLI - D. GIANNI
M 20 la programmazione BASIC - PCOS
Esempi e applicazioni. 360 pagine
Cod. 401 A · Lire 30.000 / *Abbonati Lire 24.000*

R. BONELLI
Il primo libro per M 24: MS DOS e GW BASIC
Un'introduzione esauriente al sistema e al suo utilizzo. 152 pagine
Cod. 401 P · Lire 24.000 / *Abbonati Lire 19.200*

M. MANGIA
Olivetti M.10: guida all'uso
Il più piccolo, versatile, straordinario Olivetti. 192 pagine
Cod. 401 B · Lire 18.000 / *Abbonati Lire 14.400*

G. MARANO
Epson HX 20
Le meraviglie del primo calcolatore portatile con stampante incorporata. 230 pagine
Cod. 345 D · Lire 20.000 / *Abbonati Lire 16.000*

G. MARANO
Macintosh: 120 idee per il nuovo computer Apple
Un libro di applicazioni, disegnato con il MacPaint, scritto con il MacWrite. 126 pagine
Cod. 402 D · Lire 30.000 / *Abbonati Lire 24.000*

ENCICLOPEDIE

ABC Personal Computer
In tre volumi rilegati un pratico ed esauriente corso di BASIC. 680 pagine complessive + un volume Dizionario d'Informatica.
Cod. 160 A · Lire 150.000 / *Abbonati Lire 120.000*

ABC QUIZ
Test ed esercizi pratici di BASIC. 280 pagine
Cod. CIABC1 · Lire 40.000 / *Abbonati Lire 32.000*

TASCABILI

P. GOSLING NOVITÀ
PC IBM
Una guida indispensabile nell'utilizzo del PC IBM. 74 pagine
Cod. 018 H · Lire 8.500 / *Abbonati Lire 6.800*

KING-WALLER NOVITÀ
MS/DOS
Tutto, e in breve, sul sistema operativo più diffuso. 54 pagine
Cod. 019 H · Lire 8.500 / *Abbonati Lire 6.800*

KING-WALLER NOVITÀ
PC/DOS
I comandi e le utility del sistema operativo del PC IBM. 58 pagine
Cod. 012 H · Lire 8.500 / *Abbonati Lire 6.800*

BLACKBURN-TAYLOR NOVITÀ
CP/M
Tutti i segreti e comandi del CP/M. 70 pagine
Cod. 011 H · Lire 8.500 / *Abbonati Lire 6.800*



SCONTO 20%

Gli abbonati JACKSON hanno diritto, fino al 28-2-86, ad uno sconto del 20% su tutti i volumi.

Sim Hi Fi-Ives, poche le novità, avanza lo standard MSX

Al 19° Salone Internazionale della Musica e Hi Fi che offre anche un consistente spazio dedicato ai computer, le novità erano invero pochine. Non proprio una battuta d'arresto, ma un certo momento di ripensamento. Più probabilmente però i produttori preferiscono presentare i loro nuovi prodotti non più alle fiere che ormai sono numerose e sparse un po' dovunque, ma in situazioni più privilegiate ed esclusive che servano a far risaltare meglio il loro prodotto. Così per esempio non si è visto il tanto atteso Commodore 128, né tantomeno il Commodore Amiga, ancora ben al di là da venire, almeno in Italia. È stato invece ufficialmente presentato al pubblico il nuovo Atari 520 ST che la stampa aveva già avuto modo di vedere parecchio tempo fa e di cui abbiamo già parlato su VG.
Nessuna novità anche per quanto riguarda Sinclair di cui però si dice stia vendendo il QL, almeno in Inghilterra, a prezzo dimezzato. La Emme soft di Torino ha comunque presentato una interfaccia Midi per Spectrum che permette di pilotare parecchi strumenti contemporaneamente.
In questo panorama poco elettrizzante due soli fatti degni di rilievo: il nuovo Amstrad e la presenza sempre più massiccia dei computer in standard MSX. L'Amstrad è una buona macchina e sta avendo anche in Italia un discreto successo commerciale. Per quanto riguarda l'MSX infine c'è da dire che al momento i distributori italiani continuano a puntare più sull'hardware che sul software, benché finalmente un po' di buoni titoli comincino a circolare.
Ma per quanto riguarda l'MSX, la vera novità è costituita dalla presentazione in anteprima dei nuovi modelli in standard MSX 2. Si tratta sostanzialmente di una versione con migliorate capacità grafiche e Basic esteso, ma che mantiene la totale compatibilità con il software e le periferiche già esistenti. Philips, Sony e Toshiba hanno presentato macchine aderenti a quello che sarà il nuovo standard "high level", ma si trattava ancora di prototipi di cui non si conosce al momento né la data di distribuzione, né il prezzo. È certo comunque che non sostituiranno la versione 1, ma che si rivolgeranno ad un pubblico che ama di più lavorare con le immagini fisse o in movimento (videoregistratori, laser disc, compact disc) che non con i bit e i byte.



Questo è il prototipo della Sony dei nuovi computer MSX II. Grafica 512×200 punti, 16 colori scelti tra una gamma di 512. CPU separata con drive da 3 1/2" incorporato con una capacità di registrazione di 720K formattati.

A tutta musica con Sound Buggy



Musica dal calcolatore, musica vera, completa, definitiva: da ascoltare con gli amici. Un sogno?
No, con l'unità periferica Sound Buggy e la tastierina musicale SIEL da appoggiare sopra la tastiera alfanumerica, il Commodore 64 si trasforma in una autentica band dandovi la possibilità di trasformarvi in concertisti, compositori e arrangiatori.
Sound Buggy comunica, tramite l'interfaccia MIDI (Musical Instruments Digital Interface) con altri strumenti musicali elettronici, quali expander, sintetizzatori, sequencer, ecc., consentendovi di espandere al massimo le vostre capacità musicali.
Sound Buggy è ideale sia per i principianti, che avranno così modo di comporre e suonare musica anche se alle prime armi, che per gli esperti. In entrambi verranno registrate elettronicamente e potrete riascoltare attraverso l'impianto stereo o direttamente dal vostro Commodore 64.
Sound Buggy è completata da un pacchetto di software, su cassetta o su disco, con la quale è possibile eseguire o comporre musica su 24 ritmi (12 preregistrati), disponendo di 28 timbri musicali (14 preregistrati) che possono essere corretti, migliorati o variati a proprio piacimento.



Software MSX

Vari i programmi nuovi presentati per lo standard MSX.
Alcuni sono trasposizioni di videogiochi famosi – come Ghostbusters, Jet Set Willy, Manic Miner, 737 Flight Simulator – altri arrivano freschi freschi sui monitor dello standard giapponese – Super Golf e Super Tennis, Scion, Alpha Squadron, Lode Runner, Disc Warrior, Hyper Viper – e poi due nuovi programmi di grafica – Character Collection I e II della serie Creative Greatings.



Philips

La gamma dei computer Philips in standard MSX si arricchisce di altri due modelli: il VG 8230 e il VG 8240. Arriveranno in Italia con i primi mesi dell'86 e risponderanno alle caratteristiche dello standard MSX, il che vuol dire sostanzialmente che possono utilizzare tutte le periferiche e i programmi dei modelli già in commercio.
La caratteristica più interessante dei due computer è la presenza di un disk drive incorporato per floppy da 3 1/2", formato sul quale pare che lo standard MSX stia puntando in questo momento con maggiore interesse. La memoria RAM è di 64K, così pure la ROM e la memoria video che dai 16K del modello VG 8020 è appunto arrivata a 64K. Le caratteristiche grafiche parlano dunque di risoluzione media di 256x212 caratteri e di risoluzione alta di 512x212. La differenza tra i due modelli consiste nella



presenza nel VG 8240 di un tasto Superimpose che consente di sovrapporre scritte sulla pagina video. Interessanti anche la novità per quanto riguarda il software, quasi tutto rivolto in questo momento all'area educational, senza trascurare ovviamente il videogioco. Logo su cassetta e cartuccia, programmi di geometria, matematica, storia, grammatica e geografia per le scuole elementari sono stati realizzati su cassetta e quick disc. È ufficialmente arrivato anche in Italia il computer Amstrad che è stato presentato in pompa magna



all'interno di uno stand di notevoli dimensioni. Video Giochi aveva già presentato questo sistema che secondo alcuni è addirittura il secondo per diffusione in Inghilterra, sua patria di origine. Al SIM erano presenti i due modelli CPC 464 e 664 e il Personal CPC 6-128. Il primo – 65K RAM, 32K ROM con Basic esteso e sistema operativo, grafica in alta risoluzione, 640×200, suono, 3 voci 7 ottave – con registratore incorporato e il secondo – stesse caratteristiche tecniche – con floppy disc incorporato. Entrambi vengono venduti forniti di monitor. Il software disponibile per il momento non è molto vario e abbondante ma dall'Inghilterra dovrebbero presto arrivare i titoli compatibili.

Sony

Si chiama HB 501P il primo computer in standard MSX che incorpora un registratore a cassette. È prodotto dalla Sony e sarà in commercio verso la fine dell'anno. La memoria RAM è di 64K, quella video di 16K e quella ROM di 32K. Dispone di due slot per cartucce sul fronte, l'alimentatore è esterno ed è possibile avvitare sopra i



quattro tasti cursore una corta levetta-joystick.
Ad occupare la fascia bassa del mercato andrà invece l'HB-10 che sostituisce praticamente l'HB 85 non più importato. Le caratteristiche sono analoghe al modello che sostituisce e l'unica cosa che cambia è la carrozzeria un po' più arrotondata.

Toshiba

Ha un comodo word processor incorporato e una interfaccia seriale per comunicazione RS 232C il nuovo modello MSX della Toshiba l'HX che sarà in vendita a partire da questo stesso mese di ottobre al prezzo di 599.000 lire più Iva. Altra caratteristica è l'uscita per monitor RGB o televisore con presa Scart a 21 poli. Da Toshiba oltre al nuovo modello anche un ribassamento di prezzo del modello HX-10 che viene ora venduto a 399.000 lire più Iva. Divertente infine il primo robot collegabile ad un computer in standard MSX. È alto poco più di una spanna,



si può acquistare in Kit e costruirselo su misura e si chiama Murphy. Ha una simpatica forma rotondetta e un corpicino tutto trasparente.

Pioneer



Computer in standard MSX anche per Pioneer, l'azienda delle autoradio e dell'hi-fi. Già visto l'anno scorso, ma mai importato in Italia, il computer Pioneer si chiama PX-7 e pare che sarà distribuito nei primi mesi del prossimo anno. RAM da 48 K e ROM da 40K, risponde in pieno alle caratteristiche dello standard anche se alla Pioneer pensano alla sua commercializzazione più come componente di una catena che lega hi fi, videoregistratore e computer piuttosto che come singolo elaboratore indipendente. Anche se come è ovvio è un computer per programmatori e videogiocatori a tutti gli effetti. Interessante, sempre da Pioneer una tavoletta grafica "stile Koala", se non sbagliamo la prima per lo standard made in Japan. Si chiama PX-TB7 ed è accompagnata da un software su cartuccia ROM.

Fenner



Ha fatto la sua prima comparsa al Sim anche un nuovo computer a nome Fenner SPC 800 in standard MSX importato da Redi electronics di Cornedo (VI). La RAM è di 64K più 16K per il video, la ROM è di 32 K e incorpora una interfaccia per stampante centronic, dispone di due porte per il joystick e di uno slot per le cartucce. Quanto al resto, siamo nell'ambito dello standard MSX.



Dalla grande edicola Jackson

Tutto sul personal computer

COMPUSCUOLA
La rivista di informatica nella didattica per la scuola italiana.
9 numeri all'anno: **L. 3.000** a numero
Abbonamento: solo **L. 20.000**

Personal
L'unica rivista indipendente per gli utenti dei personal computer Olivetti.
11 numeri all'anno: **L. 5.000** a numero
Abbonamento: solo **L. 42.000**

medical computer
Una novità assoluta per l'editoria tecnico-scientifica, studiata appositamente per i medici, la Rivista di personal computer, affari personali e tempo libero.
11 numeri all'anno: **L. 5.000** a numero
Abbonamento: solo **L. 45.000**

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.
11 numeri all'anno: **L. 5.000** a numero
Abbonamento: solo **L. 44.000**

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 _____

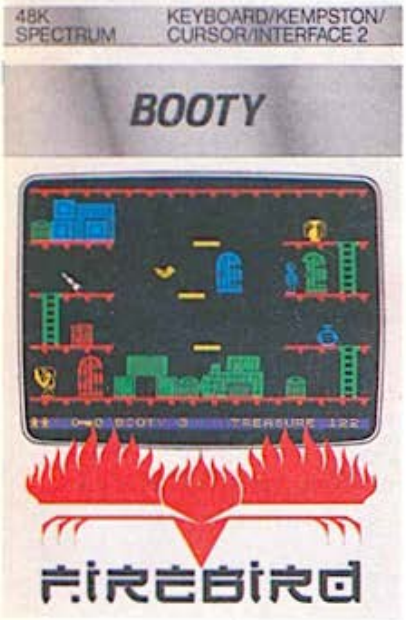
CAP _____ Città _____

GIOCOMPUTER

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

BOOTY

Computer: ***SPECTRUM 48K***
Supporto: ***CASSETTA***
Casa produttrice: ***FIREBIRD***
Prezzo: ***L. 8.900***



Gettare l'ancora, pulire i ponti, piegare e rammendare le vele: questi, e moltissimi altri, sono i compiti di un mozzo di un grande veliero che solca gli oceani.
Naturalmente noi stiamo parlando di mozzi diligenti, perché ce ne sono altri, che invece di nobilitarsi col proprio lavoro, proferiscono riposare nascondendosi nelle stive.

Tra questa categoria di "lavoratori" si trova Jim, che, mozzo su una nave corsara, si diverte a scorazzare per le stive, creando confusione e soprattutto rubando i bottini (oro, pietre preziose, soldini, software) che i pirati si guadagnano con attività oneste e dignitose: poverini!!?

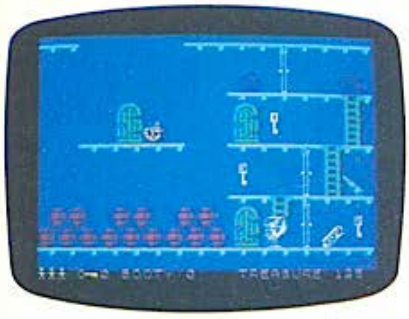
IL GIOCO – Impersonando Jim (onesto) dovrete raccogliere tutti i tesori che si trovano nelle ben 20 stive che compongono la nave.
Detta con queste poche parole, l'impresa da compiere può sembrae alquanto semplice, peccato che sia il contrario. Troverete infatti, sulla strada della ricchezza (di Jim naturalmente, a voi il punteggio. Contenti?), moltissimi ostacoli, quali porte sbarrate, pirati incalliti armati di affilatissimi sciabole, bombe-trappola cammuffate da tesori.
Ma precediamo con calma: per aprire le porte occorre trovarne innanzitutto la chiave.
«Che strano! Credevo si aprissero con il tasto FIRE»: penserete voi. E invece NO! Le porte, come per tutti gli esseri umani che non hanno mai visto un computer, si aprono con la loro chiave e non con tastiere, periferiche o dischetti vari. Dopo 10 ore ininterrotte di partite ad ATIC ATAC io ho cercato di aprire la porta di casa mia con un drive, infilandolo nel buco della serratura: potete immaginare il risultato.... Ma ora basta con gli scherzi, torniamo a noi.
Stavamo dicendo che occorrono delle chiavi che potrete trovare su uno dei diversi piani che compongono la stiva; ogni chiave è numerata, e permette l'accesso alla stanza contassegnata dallo stesso numero della chiave.
Per prenderla è sufficiente transitarvi sopra, lo stesso vale per i tesori che incontrerete. Come potete intuire, il gioco rappresenta un classico arcade (alla Manic Miner, per intenderci) in cui è necessario avere riflessi pronti per evitare i pericoli, e una buona capacità logica per inventare strategie che permettano di terminare i vari e differenti schemi.



Una volta raccolti tutti i tesori nascosti all'interno della nave, vi verranno concessi 45 secondi, entro i quali dovrete scovare e prendere (per la vostra videosalvezza) la Bronze Key (chiave di bronzo): se riuscirete anche in questo compito, dovrete, per la vostra gioia, ricominciare la caccia a nuovi tesori.

I TASTI - Il programma permette la ridefinizione personalizzata dei tasti che vi consentiranno il movimento lungo quattro direzioni: alto-basso-sinistra-destra.
È anche possibile scegliere l'uso del joy-

stick; in questo caso sono previsti tutti i tipi in commercio.

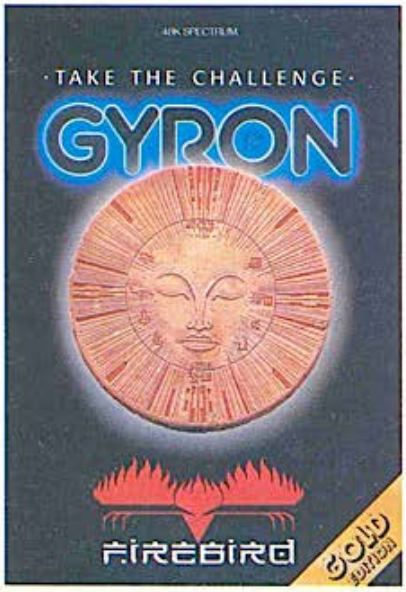


CONCLUSIONI - Forse per la sua semplicità, per la pulizia con cui è stata realizzato, per la grafica molto simpatica, questo BOOTY merita un piccolo ma meritato elogio.
Aver passato delle ore in sua compagnia è stato veramente divertente.
Poi, per chi guarda ai videogame come sfogo della propria competitività nel campo (i punti!), potrà senz'altro mettere a dura prova le sue doti: sotto la facciata d'angioletto di questo gioco si nasconde un osso duro per chiunque.

Fabrizio Gucciono
Gabriele Petris

GYRON

Produttore: FIREBIRD
Distributore: ***LAGO***
Supporto: ***CASSETTA***
Prezzo: ***L. 30.000***



Una città, un segreto.
Milioni di anni fa, una civiltà scomparsa prima di estinguersi costruì un'immenso complesso architettonico.
Gli archeologi che hanno scoperto questa misteriosa città dalle iscrizioni scolpite all'ingresso hanno dedotto che la struttura non è altro che un gigantesco labirinto, e il suo nome è GYRON.
Fino ad oggi coloro che hanno tentato di addentrarvisi non sono più tornati indietro; se volete potrete arrischiarvi anche voi, e ricordate, il tesoro nascosto all'interno di GYRON è veramente grande!
Penserete che si tratti della "solita" schermata finale, ma vi sbagliate, si tratta di un premio, una meravigliosa...
Ehi, Prima terminate di leggere la nostra recensione e poi lo saprete.

IL GIOCO - GYRON è composto da due intricati labirinti, uno interno all'altro; il labirinto esterno, chiamato Atrium, contiene in un suo punto una porta d'accesso a Necropolis, il labirinto interno.
Potrete iniziare la vostra partita con Atrium, proseguendo poi per Necropolis, oppure potrete addentrarvi subito in Necropolis.
I due labirinti sono due programmi differenti, e dovete cercare quello che intendete risolvere.
Per i principianti conviene inziare dall'Atrium, il labirinto più facile, che permette di far pratica con i comandi e di acquistare una buona prontezza nel rispondere ad eventuali imprevisti o pericoli.

I COMANDI - Per giocare con i tasti del cursore (5-6-7-8 per il movimento, 0 per sparare) dovrete premere il tasto BREAK (CAPS SHIFT + SPACE), mentre se intendete ridefinire i tasti nel modo che più vi aggrada dovete schiacciare simultaneamente CAPS SHIFT e SYMBOL SHIFT, seguiti poi dai cinque tasti che volete usare.

LO SCHERMO - La visuale che avrete del labirinto, tridimensionale, vi apparirà al centro del video; sulla destra vedrete invece una serie di indicatori che sono:
– un radar;
– un indicatore delle proprie condizioni energetiche
– un timer
– un indicatore di zona.
La funzione del radar è quella di visualizzare la zona che state attraversando e mostra anche gli enventuali pericoli in cui potreste incappare (vedere voce: I PERICOLI).
L'indicatore di stato è composto invece da 12 linee, e ogni volta che andrete a scontrarvi con una parete del labirinto



una di queste linee si spegnerà. Quando non ne avrete più potrete facilmente immaginare cosa succederà.
Il timer mostra invece il tempo che è trascorso dall'inizio della missione, e l'indicatore di zona, uno strano solido in rotazione, a seconda della zona in cui vi trovate assume un differente colore.

I PERICOLI - Limitati dalle pareti, che sembrano incombere su di voi, potrete trovarvi di fronte alcuni spiacevoli pericoli: le Torri del silenzio e le Sfere Celestiali.
Le Sfere circolano su di un circuito ben determinato all'interno del labirinto e il venire a contatto con una di esse può significare una fine prematura della partita.
Vi consigliamo quindi di evitare a tutti i costi il percorso di queste sfere, che in Necropolis sono 55, e che sono soprattutto (RICORDATEVI!) indistruttibili.
Le Torry del Silenzio sono invece delle posizioni di artiglieria laser che rimaste innescate da secoli, emanano ancora il loro raggio mortale nella direzione in cui sono state abbandonate.
Se voi transiterete nella zona di tiro della Torre, anche per un solo istante, verrete polverizzati all'istante.
Se vi troverete in una situazione che vi vede costretti a transitare di fronte a una Torre del Silenzio potrete distruggerla, ma fate attenzione, che riapparirà in un'altra zona del labirinto mentre le altre Torri muteranno la loro direzione di tiro.

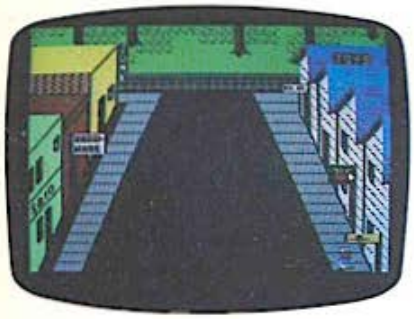


CONCLUSIONI - Il gioco è veramente difficile e richiede sia prontezza di riflessi, sia intuito che fortuna.
Ma d'altro canto il tesoro nascosto all'interno di Necropolis è una vera Porsche.
Per un premio del genere val proprio la pena di divertirsi con GYRON.
Buona caccia!

Fabrizio Guccione
Gabriele Petris

DONALD

PAPERINO
Casa produttrice: ***U.S. GOLD***
Sistema provato: ***CBM 64***
Supporto: ***CASSETTA***
Prezzo:



Beh, bisogna proprio dire che le software house americane fanno le cose davvero in grande, quando ci si mettono!
Stavolta volevano un programmino didattico per insegnare a manipolare i soldi ai bambini, e hanno "scodellato" qualcosa che non ha niente da invidiare ai migliori cartoons di papà Disney.

IL GIOCO -
Il gioco comprende diverse fasi relative alle varie situazioni in cui si trova il giocatore, molto differenti l'una dall'altra.
Lo schermo principale mostra una strada in assonometria con tanto di marciapiedi, negozi e insegne, dove il nostro Paperino, beniamino di grandi e piccini, non ha che da scegliere dove andare.
Dopo la scelta del livello, infatti, questa schermata ha un po' la funzione di menù principale.
Tanto per cambiare, il nostro squattrinato eroe non ha il becco di un quattrino, e quindi, se vuole comperarsi gli stupendi giochi che campeggiano nei tre negozi di sinistra,posseduti da Topolino, Minni e Pippo, dovrà trovarsi un lavoro.
Questo, non dallo zio Paperone (purtroppo per il nostro divertimento), ma bensì in uno dei quattro negozi e agenzie sulla destra dello schermo.
Egli puo' quindi scegliere fra lo scaricare frutta, il caricare pacchi all'aereoporto, il riordinare un negozio di giocattoli e il coordinare gli scambi della ferrovia. Troverà il nostro eroe un lavoro confacente alle sue "capacità"? Beh, si vedrà.
Alla fine di ogni lavoro Paperino passerà alla cassa per ritirare la paga, in proporzione al tempo di lavoro, e alla quantità eseguita.
Ma vi sembra che uno spendaccione come lui risparmi i sudati guadagni?
Sognate, eccolo infatti che corre da Topolino a comprarsi uno scivolo e un'altalena chissà cos'altro.
Vedrete così, una volta entrati, un bancone con tanto di registratore di cassa, uno dei tre personaggi di Walt Disney dietro a servire, ed una finestrella dove selezionerete i vostri acquisti.
Fatta la vostra scelta dovrete pagare destreggiandovi fra dollari, centesimi e decimi, magari prendendovi anche il resto.
Dopo di ciò, nella parte alta dello schermo, vedrete la cassa, il prezzo dell'oggetto e le sagome dei soldi che avete pagato (biglietti verdi da un dollaro, monete di diverse grandezze a secondo del valore, ecc.) mentre, nella parte bassa vedrete i monticelli dei vostri spiccioli da trasferire con una freccetta.
Il vostro acquisto vi verrà recapitato direttamente a casa. Se attraverserete le rotaie in fondo alla strada e vi addentrerete nel parco troverete un edificio dove, spostando accuratamente i giochi, potrete ammirare un nipotino (Qui? Quo? Qua Beh!) che vi divertirà con le sue evoluzione fra scale, trapezi, altalene, ecc.

I COMANDI -
I comandi sono impartiti al gioco dal joystick e dai quattro tasti funzione. Il funzionamento del bottone di sparo non è influenzato dallo stick, ed esso ha generalmente la funzione di prendere determinati oggetti e di posarli. I tasti di funzione hanno i seguenti utilizzi:
F1= interrompe il gioco, che può essere ricominciato da capo con FIRE.
F3= fa ricominciare il gioco da dove era stato interrotto.
F5= nel parco serve a spostare le figure.
F7= fa smettere e ricominciare la musica di sottofondo, ma influenza il funzionamento degli altri.



LIVELLI, SCOPI E PUNTEGGI -
Scopo essenziale del gioco è quello di guadagnare il più possibile per comperarsi tutti i giochi dei tre negozi.
Punteggi e records quindi non ce ne sono, eccetto se si contano i dollari che si riesce ad accumulare.
I livelli di gioco sono tre, si scelgono all'inizio del gioco e in ordine crescente di difficoltà sono: BEGINNER, INTERMEDIATE, ADVANCED.



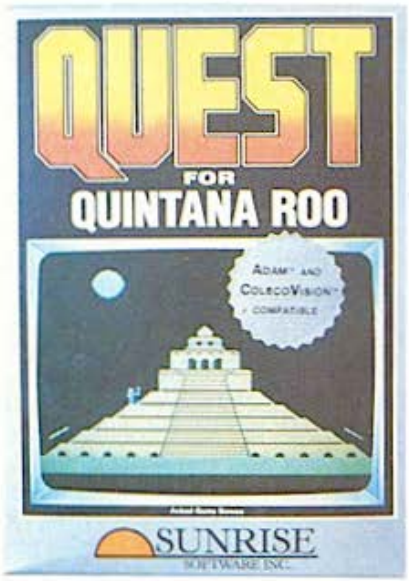
CONCLUSIONI -
Lo scopo per cui Paperino è stato creato è centrato appieno; dopo sole due o tre partite anche un "handicappato da computer" (in gergo chi non sa niente di informatica) impara a destreggiarsi abilmente con la moneta americana, al punto da fare cambi a occhi chiusi.
Qui in Italia ovviamente la funzione originale del programma non è certo vitale, a meno che non si progetti un bel viaggetto negli States!
Comunque, oltre a divertire e ad insegnare anche matematica ai bambini, Paperino (vero nome "Urban Donald Duck"), data la già ampiamente ammira-

ta grafica e il tema molto conosciuto, incanterà perfino i più cinici managers.

Carlo Rodondi

QUEST FOR QUINTANA ROO

ALLA RICERCA DI QUINTANA ROO
Produttore: ***SUNRISE***
Sistema provato: ***CBS COLECOVISION***
Compatibilità: ***COLECOVISION COMMODORE 64***
Prezzo: ***L. 76.000***



Chi di voi non rimane un pò affascinato nel sentire parlare di civiltà misteriose, come quelle dei Maya, delle loro leggende, della loro cultura, e soprattutto delle loro favolose ricchezze? Sicuramente deve essere stata quest'ultima motivazione (ebbene sì! il vile denaro ha vinto ancora) a convincere il nostro esploratore a raggiungere questi luoghi sacri e inviolati.

Yucatan Sam, così si chiama questo impavido avventuriero, ha deciso di profanare il tempio sacro del Dio dei Maya "Quintana Roo" per rubare tutti i tesori in esso contenuti e per scoprirne il mistero.

Il suo compito non è facile visto che sia l'esterno che l'interno del tempio sono popolati di pericolosi animali, custodi dei favolosi tesori.

Durante la ricerca raccogliete anche tutte le chiavi nascoste nei misteriosi e bui sotterranei e portatele nella stanza magica dove potrete scopire il segreto del Dio Quintana Roo.

OBIETTIVO -

L'obiettivo del gioco è quello di riuscire innanzitutto ad entrare nel tempio attraverso una delle 10 entrate, evitando i serpenti velenosi e l'ira del Dio dei Maya (raggi lunari paralizzanti). Successivamente dovrete visitare tutte le stanze del tempio alla ricerca dei tesori (anfore, lingotti ecc.) e a caccia delle chiavi che una volta portate nella stanza magica dovranno essere inserite nei loro alloggiamenti per la risoluzione di uno dei 3 misteri.

Una volta che avrete risolto il primo mistero passerete automaticamente alla seconda fase (identica alla precedente) ma con maggiori pericoli e difficoltà.

Tutte le volte che ricomincerete a giocare dovrete però risolvere l'enigma del Dio dei Maya, in luoghi sempre diversi e con rischi maggiori.

COMANDI -

L'uso dei comandi rappresenta sicuramente la parte più complessa di questo programma. Innanzitutto è da notare l'utilizzo quasi completo della tastiera e dei due pulsanti laterali.

Per parlare in modo preciso dei comandi faremo riferimento alle due principali situazioni di gioco: all'esterno del tempio e nelle stanze interne.

Iniziamo dall'esterno, la scalata del tempo: il joystick serve per muovere Yucatan nelle direzioni orizzontali e diagonali (non esistono quelle verticali).

All'interno del tempio, invece, il joystick vi consente di muovere l'esploratore in tutte le direzioni per evitare mostri, raccogliere tesori e raggiungere l'uscita.

Più complicato è l'utilizzo della tastiera che però, all'esterno del tempio, non viene usata.

Quando invece vi troverete in una delle innumerevoli stanze, avrete con la tastiera queste opzioni:

Tasto 1: nella mano di Yucatan apparirà una pistola con a disposizione un certo numero di proiettili (l'indicazione del numero è in basso a destra).

La pistola vi servirà per difendervi e uccidere i mostri che troverete sul vostro cammino.

In linea generale con un colpo preciso potrete uccidere un serpente o un ragno. Per sparare dovete premere il pulsante laterale sinistro.

Ogni volta che ritornerete nella parte esterna del tempio, la vostra pistola si caricherà nuovamente.

Tasto 2: nella mano di Yucatan apparirà una boccetta di acido corrosivo. L'acido è forse l'elemento più importante tra quelli che Yucatan possiede.

Innanzitutto vi servirà per difendervi dalle mummie: sarà sufficiente premere il pulsante laterale sinistro (non importa se non colpite la mummia direttamente, basteranno i vapori ad ucciderla) e la vedrete scomparire definitivamente.

Ma le boccette di acido servono anche a un altro scopo: per scoprire dove sono nascosti i tesori.

Ogni tesoro si trova infatti dietro una specie di parete semovibile .

Muovete Yucatan verticalmente verso l'alto fino a fargli toccare con i piedi la parte bassa della parete e lanciate l'acido. Vedrete che si alzerà una parete a muro dietro la quale appare il tesoro. Attenzione che spesso vicino ai tesori si nascondo dei minacciosi animali pronti a saltarvi addosso.

Il numero di boccette di acido che Yucatan ha a disposizione è indicato nella parte bassa del teleschermo sulla destra. Quando avrete terminato la scorta potrete ugualmente aprire la parete ma non uccidere la mummia.

Per rifornirvi troverete le scorte di acido dietro le pareti: con un po' di fortuna non vi sarà difficile scovarle.

Tasto 3: premendo questo tasto, Yucatan impugnerà un affilatissimo scalpello.

Lo scalpello è lo strumento che sostituisce l'acido per sollevare le pareti. Mentre con l'acido era sufficente lanciarlo in un punto qualunque del muro per vedere apparire la parete con lo scalpello bisogna scalfire il mattone giusto. Siccome il muro è formato di molti mattoni (circa una decina in linea orizzontale) dovrete scalfirli uno ad uno prima di trovare quello esatto. Questa operazione comporta una notevole perdita di tempo e una maggiore probabilità di essere catturati dagli animali. Per attivare lo scalpello premere il pulsante laterale sinistro.

Tasto 4: Yucatan potrà leggere il proprio strumento radar (osservate la parte centrale in basso sul teleschermo).

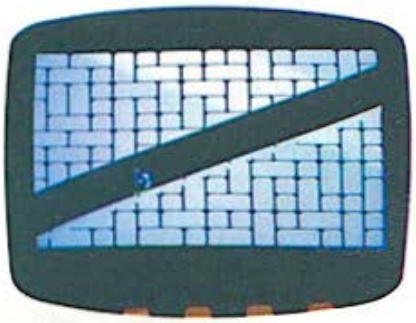
Se la barra rossa è vicina alla lettera L=Low, significa che dietro la parete nella stanza in cui si trova Yucatan non c'è nulla di interessante. Se invece la barra si trova a metà significa che qualcosa di interessante c'è dietro la parete nella stanza precedente o in quella successiva; se invece la barra è vicina alla lettera H=High sicuramente dietro la parete della stanza in cui vi trovate è nascosta una chiave.
Tasto 5: Premendo questo tasto Yucatan abbandona qualunque tipo di oggetto abbia in mano. Il tasto 5 deve essere premuto tutte le volte che si vuole uscire da una stanza perché non è possibile uscirne impugnando qualcosa.
Tasto 6: con questo tasto infine potrete raccogliere la chiave (ma solo una alla volta) da portare nella stanza magica.
Parliamo ora dei pulsanti laterali:
Quello sinistro lo abbiamo praticamente già spiegato e serve per sparare, lanciare l'acido e attivare lo scalpello.
Quello destro invece serve per uscire dalla stanza e per raccogliere qualunque tipo di oggetto o tesoro, esclusa la chiave.
Per raccogliere gli oggetti dovrete prima portare i piedi di Yucatan esattamente sopra l'oggetto desiderato e successivamente premere il pulsante laterale destro.
Mentre gli oggetti come l'acido hanno un utilizzo concreto, la raccolta dei tesori vi servirà esclusivamente per accumulare un punteggio maggiore.
A questo punto non rimane che spiegare l'uso dei pulsanti laterali quando ci si trova all'esterno del tempio. Come vi dicevamo all'inizio, con il joystick scalate il tempio mentre con il pulsante laterale sinistro entrate in una delle stanze. Con il pulsante destro invece potrete abbassarvi per evitare che un raggio lunare vi colpisca e vi faccia rotolare giù dal tempio. Questo è tutto per quanto riguarda l'uso dei comandi.
Vi sarete accorti che la dinamica del gioco è piuttosto complicata e sicuramente ci vorrà un po' di pratica prima che possiate impadronirvi dei comandi in modo completo e immediato.

IL GIOCO -

Appena inserite la cartuccia apparirà il solito schermo di presentazione e, dopo pochi secondi, lo schermo opzioni di gioco. Per iniziare al primo livello premete un pulsante laterale qualsiasi, mentre se



volete iniziare direttamente al secondo o terzo livello dovrete scrivere sulla tastiera un determinato codice numerico che vi verrà dato alla fine di ogni fase di gioco.
Per questa volta siamo buoni e vi diciamo il codice che vi consentirà di partire immediatamente al secondo livello: 1830; comunque vi conviene fare un pò di pratica con il primo livello che già non è semplice.
La partita inizia sempre all'esterno del tempio. Sam si trova al centro in basso e voi con il joystick dovrete farlo salire lungo le scalinate e quindi decidere da quale piano partire nell'esaminare le oltre 30 stanze del primo livello. Prima di



parlare del gioco vero e proprio è importante spiegare la conformazione del tempio nel suo interno visto che il foglietto di istruzioni tralascia completamente questa parte.
Ogni volta che si entra in uno dei piani del tempio bisogna attraversre un numero di stanze corrispondente al numero del piano scelto.
Per esempio, se entriamo al quarto piano, dovremo percorrere quattro stanze; se entriamo al terzo tre.
Fino a qui non ci sarebbero particolari problemi se non fosse che ogni volta che si entra in un piano, indipendentemente che sia il quinto o il primo si dispone solo di un minuto e trenta secondi per visitarne le stanze e uscire.
Questo perché l'aria all'interno è particolarmente puzzolente e irrespirabile.
Se allo scadere del minuto e mezzo non sarete usciti perderete una delle tre vite e dovrete ricominciare la scalata al tempio.
Fate attenzione ai serpenti custodi delle dieci entrate perché se vi avvicinerete troppo cercheranno di mordervi, ma soprattutto evitate di farvi colpire dai raggi lunari.
Osservate la luna: quando le nuvole le saranno passate davanti (da destra verso sinistra) quello sarà il momento in cui più facilmente potrebbero partire i raggi.
Se venite colpiti non perdete alcuna vita e non venite ferito però vi ritrovate giù e dovrete raggiungere nuovamente il livello perduto correndo il rischio di essere colpiti ancora o di essere morsi.
Se sfortunatamente un serpente dovesse mordervi inizierà per voi un conto alla rovescia (vedi l'indicazione in alto in rosso) prima della cui fine dovrete raccogliere l'erba magica, che ogni tanto si trova sul pavimento delle stanze.
Se durante il conto alla rovescia venite morsi nuovamente, il countdowm si accellererà ulteriormente.
Se invece non siete stati morsi, salite il tempio ed entrate in uno dei 5 piani.
A questo punto inizierà a partire il minuto e trenta.
Se volete, azionate il radar per vedere se dietro la parete c'è qualcosa di utile, oppure avvicinatevi il più possibile al muro e lanciate l'acido o azionate lo scalpello.
Fate attenzione agli animali che si trovano nella stanza o dietro la parete. Ricordatevi che il vostro scopo finale è quello di raccogliere le chiavi e di portarle nella stanza magica per inserirle nelle fessure, perciò preoccupatevi soprattutto di trovare le chiavi e non tanto i tesori. La caratteristica di Quintana Roo è che potete decidere di giocare secondo diverse strategie.
Ad esempio potete visitare tutte le stanze e appena trovate una chiave portarla nella stanza magica; oppure potete aprire tutte le pareti e successivamente portare tutte le chiavi nella stanza finale.
Qualunque sia la strategia che adotterete, vi consigliamo di farvi un disegno del tempio in modo da segnare quali sono le stanze più interessanti e quelle nelle quali ad esempio si trova l'erba magica.
In questo modo se doveste essere morsi eviterete inutili perdite di tempo.
Il numero di erbe magiche è fisso e una volta che l'avete utilizzata scomparirà definitivamente.
È importante a questo proposito fare un

accenno ai serpenti e ai ragni.
Infatti se siete stati morsi e vi trovate in una stanza con dell'erba, vi accorgete che i serpenti invece di inseguirvi preferiranno mettersi sopra l'erba in modo da impedirvi di raccoglierla. (Che schifosi !!!)
Potete solo sperare in un loro momento di distrazione!
Tra il ragno e il serpente sicuramente il ragno è il meno pericoloso poiché è molto meno veloce e poco insistente nell'inseguirvi. Non sprecate l'acido con questi due animali perché è assolutamente inutile.



A proposito di acido ricordatevi di avvicinarvi veramente il più possibile al muro perché se lancerete l'acido senza toccare con i piedi la parete, la boccetta si sfracellerà al suolo e la parete non si aprirà.
Inoltre tutte le volte che avrete raccolto una chiave, se vorrete utilizzare l'acido o lo scalpello dovrete momentaneamente lasciarla a terra.

LA STANZA MAGICA -

Generalmente è la stanza più lontana perchè è l'ultima dell'ultimo piano.
È identica a tutte le altre stanze anche se in mezzo alla parete ci sono alcuni fori nei quali dovrete inserire le chiavi. Non è però sufficiente inserirle una alla volta perchè ognuna dovrà essere posta nell'esatto alloggiamento e nell'esatta sequenza. In caso errato la chiave andrà a nascondersi in una delle stanze del tempio dietro la solita parete.

PUNTEGGIO -

Il sistema di punteggio è piuttosto semplice.



5000 punti se scoprirete uno dei 3 misteri
1000 punti se inserite esattamente una delle chiavi
1000 punti se raccogliete uno dei tesori
100 punti se aprite una parete mobile
100 punti se uccidete un serpente, un ragno o una mummia
Avete 3 vite a disposizione, e potrete averne un'altra se avrete raccolto almeno 20 tesori.

STATEGIA -

Niente da dire!!!!! È importantissima.
Fatevi uno schema del tempio e segnatevi tutto quello che trovate.
Conservate sempre una boccetta di acido per eventuali imprevisti e non penste esclusivamente ai tesori se volete portare brevemente e felicemente a termine la vostra missione. Inoltre prima di raccogliere le chiavi cercate di localizzare la stanza magica ritornando però all'esterno del tempio entro il minuto e trenta.
Secondo noi è molto importante il tasto pausa contrassegnato dall'asterisco perchè vi permette di decidere e scegliere la migliore strategia senza il pericolo di sprecare il tempo a disposizione o di essere uccisi.

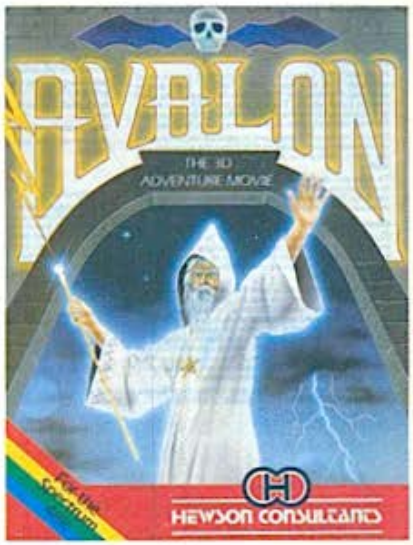
CONCLUSIONI -

Cosa dire di un gioco come questo?
È praticamente perfetto. La grafica è ottima, i personaggi gli ambienti sono disegnati egregiamente e in maniera davvero realistica così come l'azione di gioco che è molto varia e complessa.
Con un gioco come questo, difficilmente potrete stancarvi visto che per risolvere il secondo enigma e soprattutto il terzo vi occorrerà moltissima pratica e altrettanto tempo.
A rendere ancora più complicata la risoluzione del secondo e terzo livello, c'è da aggiungere che il tempio pur rimanendo a cinque piani, si "ingrandisce", aumentando il numero delle stanze.
Al quinto piano dovrete attraversare sei stanze prima di poter uscire all'esterno; al quarto cinque, al terzo quattro, al secondo tre, al primo due.
Un appunto negativo si può solamente fare sull'uso del joystick nelle direzioni diagonali alte. È davvero poco pratico e particolarmente scomodo.
Infine una critica al foglietto di istruzioni. Secondo noi è un pò troppo scarno.
Comunque se vi piacciono i giochi di avventura e strategia dovete assolutamente avere questo stupendo gioco per il quale facciamo i nostri complimenti ai creatori e programmatori della Sunrise.

Stefano Tucciarelli

AVALON

Casa produttrice: ***HEWSON CONSULTANTS***
Sistema provato: ***SPECTRUM 48K***
Compatibilità: ***NESSUNA***
Prezzo: ***L. 25.000***



Sembra che i game ispirati alle fantastiche vicende di maghi e stregoni siano predestinati al successo. Anche questo AVALON sembra avviato a seguire le fortunate sorti di ALCHEMIST e SORCERY, due validi giochi ben conosciuti da chi ci segue attentamente. AVALON, comunque, va oltre i suoi prodecessori, se non altro per quanto riguarda la vastità di un vero e proprio "adventure movie", cioè un "adventure", nel quale i personaggi, anziché essere controllati tramite ordini scritti, sono comandati direttamente dal giocatore.

I COMANDI - I comandi possibili, fortunatamente pochi, sono eseguibili semplicemente tramite l'uso del joistick, oppure servendosi dei seguenti tasti: su = A, S, D, F, G; giù = Z, X, C, V; destra = B, N; sinistra = M, Symbol shift; fuoco = H, J, K, L.
Il tasto Fire permette di scegliere tra uno degli incantesimi in vostro possesso.
Analizziamo comunque lo screen iniziale. Questi ci mostra, sfruttando una bella grafica in 3D, una stanza con una porta

sulla destra ed una inconfondibile, classica figura di mago seduta a gambe incrociate proprio al centro del locale. Poiché all'inizio si ha a disposizione un unico incantesimo (naturalmente è il MOVE, quelllo di movimento), si è costretti ad usare quello. Il procedimento è il seguente: sul fondo dello schermo potete vedere un grande scroll sul quale è scritto MOVE cinque volte, con una grande freccia a fianco che indica proprio una di queste scritte. Premendo il tasto di fuoco, lo scrool cambia mostrando la scritta MOVE in alto a sinistra: ciò vuol dire che è quello l'incantesimo selezionato. Alla destra di questa scritta ci sono tre M, le quali indicano che l'incantesimo può essere usato 3 o più volte; all'estrema destra c'è un bastone, il simbolo di questo incantesimo. Sotto tutto questo si può vedere la scritta "project thy soul" (proietta la tua anima): quest'ultima spiega l'effetto di ciò che avete selezionato. Sotto la scritta c'è infine una grande fiamma, indicante il vostro livello d'energia; naturalmente, più la fiamma è lunga, più energia avete a disposizione.
Fatte queste considerazioni, premete il tasto di fuoco ancora una volta, e finalmente l'incantesimo entrerà in funzione, consentendovi i primi spostamenti.
Quando disporrete di altri incantesimi, per renderli operativi non dovrete far altro che posizionare la freccia di fianco al nome dell'incantesimo scelto; seguite poi tutte le altre indicazioni come per selezionare MOVE.
Per "uscire" da un incantesimo, invece, è sufficiente premere il tasto di fuoco.

IL GIOCO - L'obiettivo del gioco consiste nel raggiungere l'ultimo livello di AVALON – ce ne sono 8 – per combattere contro il cattivo di turno, cioè il signore del male chiamato "Lord of Chaos".
Ciò che si frappone tra voi e la fine del gioco dovrete in buona parte scoprirlo da soli, in quanto, pur con tutta la nostra buona volontà, siamo riusciti ad avanzare ben poco nei meandri della temibile AVALON.
Sappiate comunque che AVALON è formata da oltre 200 stanze, in molte delle quali troverete dei fastidiosi nemici, mentre in alcune delle altre potrete raccogliere incantesimi o altri oggetti che vi potranno essere d'aiuto nel corso del gioco.
I nemici del primo livello (chiamato "Gate House Level"), già piuttosto numerosi, svariano da diversi tipi di guardie armate fino a repellenti ragni o pipistrelli.
Ciò che contraddistingue tutti questi personaggi è, naturalmente, il loro odio verso il nostro povero mago, ed il fatto che, quando riescono ad avvicinarlo, ne succhiano in breve tempo tutta l'energia. Quando questa è esaurita, MAROC (è il nome del nostro personaggio), oltre a perdere una vita, dovrà ricominciare il gioco dalla stanza di partenza, pur mantenendo il possesso di tutti gli incantesimi eventualmente recuperati.
Per procedere nel gioco, è indispensabile innazitutto esplorare il "Gate House Level", raccogliendo gli oggetti magici sparsi qua e là.





Quando raccogliete un incantesimo, la parola MAGIC, in basso a sinistra sotto il dragone rosso, inizia a lampeggiare; "uscite" da MOVE e controllate qual'è l'incantesimo che avete raccolto, leggendone il nome sulla pista apposita. Ovviamente, se ciò che avete trovato è un incantesimo che già possedete, non ci sarà nessun nome nuovo fra quelli che appaiono sulla lista.
Alcuni incantesimi che si trovano nel primo livello sono: "Servant", il quale vi dà il controllo di uno spirito amico, che si muove al vostro posto; "Energise", per recuperare l'energia persa; "Freeze", il quale vi consente di "congelare" momentaneamente i nemici.
Le guardie nemiche all'inizio sono chiuse in alcune stanze. Quando capitate in uno di questi locali, addio tranquillità! Le guardie, infatti, non si limitano ad assalirvi nella stanza in cui vi incontrano, ma vi seguono tenacemente durante i vostri spostamenti da un locale all'altro. L'unico modo per liberarsene, senza usare incantesimi, è attraversare uno dei tunnels che collegano i vari settori del "Gate House Level", ma non è detto che, all'uscita, non ci siano ad attendervi altre nuove figure nemiche.
Data la complessità del gioco, è prevista la possibilità di salvare il game su cassetta e riprenderlo quando si vuole. Se volete sfruttare questa opzione, non dovrete far altro che premere P, "congelando" il gioco; quindi premete il tasto SAVE (la S) e fate partire il registratore. Per riprendere un game precedentemente salvato, dovete innanzitutto caricare il gioco originale; a questo punto premete il tasto LOAD (la J) e fate scorrere il nastro.

IL PUNTEGGIO - Come ogni adventure che si rispetti, il punteggio non è quantificato con fredde cifre, ma tramite indicazioni che riflettono quanto siete riusciti ad avanzare nel gioco. I fattori che collaborano alla attribuzione del punteggio, sono collegati a quanto siete penetrati in AVALON, quanti incantesimi avete trovato e quanti nemici avete sconfitto.
Ogni volta che le vicende di gioco vi costringono a tornare nella stanza di partenza, sullo schermo vi viene mostrata la "categoria magica" che avete raggiunto. Queste categorie sono 16, ognuna delle quali è divisa in 8 sottogruppi. La categoria di partenza è "Apprentice Lore Seeker", cioè il gradino più basso della casta dei maghi, mentre le qualifiche che potrete raggiungere sono le seguenti:

SOTTOGRUPPI	CATEGORIE
Apprentice	Lore Seeker
Minor	Wise One
Lesser	Lore Keeper
Learned	Mystic
Master	Alchemest
Chief	Mage
High	Magic User
Supreme	Conjuror
	Magician
	Sage
	Lore master
	Warlock
	Wizard
	Sorceror
	Guardian of Lore
	Lore Lord



STATEGIA - Poiché, fortunatamente, gli oggetti e gli incantesimi non vengono spostati ogni volta che si inizia un game, l'esperienza acquista in partite precedenti è utilizzata nelle successive.
La vastità del "terreno" di gioco, consiglia senz'altro di provvedere al più presto a tracciarsi una mappa, con la quale muoversi poi abbastanza disinvoltamente nelle interminabili caverne. Utilissima, a questo scopo la possibilità di pausa, ottenibile tramite il tasto P e disattivabile premendo O.
Per aiutarvi un pò nella fin troppo difficile avanzata, possiamo insegnarvi la strada per raccogliere due incantesimi di basilare importanza: "Energise" e "Freeze".
Uscite dalla stanza di partenza, naturalmente dopo aver selezionato MOVE, attraverso l'unica porta. Attraversate la stanza rossa, nella quale potete notare come riferimento un pentacolo (la famosa stella magica a cinque punte). Portatevi quindi nella stanza successiva passando dalla porta sul lato destro del locale; qui giunti, attraversate la porta sul fondo ed entrate nella stanza gialla, dove potrete raccogliere, semplicemente passandoci sopra, l'incantesimlo "Energise".
Proseguite attraverso la stanza recandovi nella seguente, dove incontrerete per la prima volta le guardie. Oltrepassate anche questo locale e troverete "Freeze".
Per tornare al punto di partenza, uscite dalla stanza ed attraversatene due fino a trovarvi nuovamente nel locale azzurro. Proseguite uscendo dalla porta di sinistra ed eccovi nella stanza con il pentacolo; attraversate anche qui la porta di sinistra e sarete tornati nella sala d'inizio.

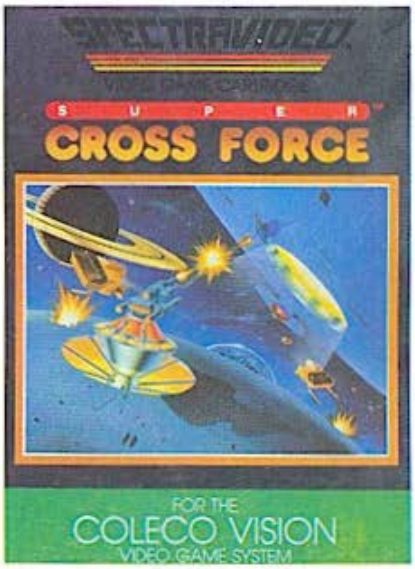


CONCLUSIONI - La migliore definizione attribuibile ad AVALON è, come già detto, quella di "adventure movie". Ciò significa che ci troviamo di fronte ad un game di ottimo livello, il quale, soprattutto, si discosta dal solito arcade tutto azione e niente strategia.
Destinato sicuramente agli amanti degli adventure, AVALON farà sudare molti giocatori, impegnandoli nella ricerca di un particolare che permetta il proseguimento del game, verso le posizioni elevate della casta dei maghi.
Completato da un'ottima grafica e da un gradevole sonoro, AVALON è un gioco che soddisferà senz'altro i giocatori pazienti lasciando, forse, un pò più indifferenti quanti da un game si aspettano soprattutto la semplicità.

RCC

SUPER CROSS FORCE

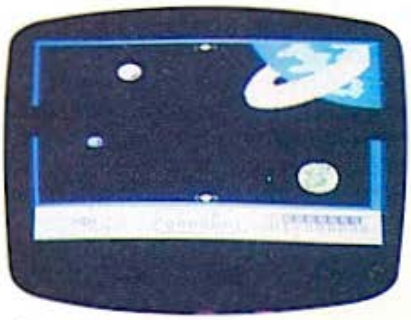
LA FORZA DELLA SUPER CROCE
Produttore: ***SPECTRAVIDEO***
Sistema provato: ***CBS COLECOVISION***
Compatibilità: ***COLECOVISION***



Benvenuti a tutti gli Spectraguerrieri! Avete affrontato coraggiosamente tutte le sfide passate e vi sono stati puntualmente assegnati molti riconoscimenti invidiabili e medaglie. Ma adesso c'è un ancor più formidabile minaccia all'orizzonte. È la forza malefica dei Morpuls dal pianeta Tzoris. I Morpuls hanno trascorso interi mesi a progettare un attacco massiccio nel sistema solare interno. Voi, la miglior forza combattente della galassia, dovete risorgere ancora per l'occasione.

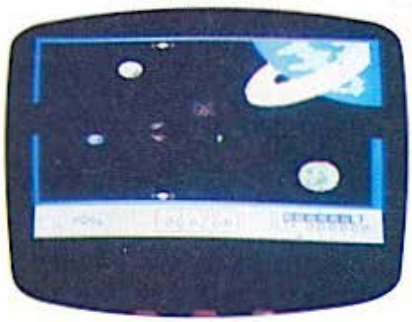
OBIETTIVO - Con questa breve storiellina introduttiva inizia la vostra missione; difendere il sistema solare intero cercando di respingere l'attacco massiccio delle forze dei Morpuls. Potrete ottenere molti punti se riuscirete a distruggere le forze aliene prima che queste distruggano voi.
A vostra disposizione avete un'arma molto particolare detta Spectron.
La caratteristica dello Spectron è quella di essere un'arma a doppio colpo contemporaneo. In pratica è come se aveste due armi: la prima infatti si trova nella parte basso dello schermo, mentre la seconda nella parte alta.
Tutte le volte che premerete il tasto di fuoco, (purtroppo non è a ripetizione), qualunque nemico che si troverà fra il fuoco delle due armi verrà inesorabilmente distrutto.
Nonostante ciò, non crediate che il vostro compito sia semplice o poco impegnativo, anzi!!! Man mano che avanzerete di livello l'attacco degli alieni si farà sempre più massiccio e insistente.
Il libretto di istruzioni fa una distinzione più precisa dello Spectron: l'arma che si trova in basso è detta arma laser di base, mentre quella in alto è chiamata "contatore sincronizzato". Comunque a livello di gioco questa distinzione non ha alcuna importanza. Le due parti dell'arma sono importantissime e se vorrete evitare di essere distrutti in poco tempo, dovrete imparare a comandarle in modo preciso e immediato.
Per chi non lo avesse ancora capito, ci troviamo di fronte ad uno dei giochi spaziali più classici, il cosiddetto "spara e fuggi".
Nonostante la formula di gioco sia ormai piuttosto datata (Space Invaders insegna), il gioco possiede delle caratteristiche innovative davvero originali. Una di queste è senza dubbio l'arma laser Spectron.
Prima di iniziare a giocare infatti, potrete decidere in quale modo schierare le due parti dello Spectron.
Avete comunque tre diverse scelte

ognuna delle quali possiede due livelli di difficoltà e può essere giocata da uno o due giocatori.
Ci sono dunque dieci opzioni di gioco.
Ma ritorniamo a parlare dello Spectron: il primo modo di schierarlo è quello parallelo: in questo caso i due componenti si trovano uno di fronte all'altro e si muovono nella stessa direzione.
Questo sistema è sicuramente il più semplice soprattutto nelle prime partite, perché vi consente di acquisire una buona pratica di gioco in breve tempo.
Schieramento diagonale: i due componenti si trovano all'inizio del gioco uno davanti all'altro, ma le due parti si muovono in direzioni opposte. Tanto per capirci, se il laser di base lo muovete verso destra, il contatore sincronizzato andrà a sinistra e viceversa.
L'ultimo schieramento possibile è quello a controllo doppio (dual): in questo caso ci devono essere due giocatori. Le due parti dello Spectron diventano assolutamente indipendenti e ognuna viene controllata da un diverso giocatore usando i due joystick.
Una caratteristica secondo noi importante a proposito del movimento dello Spectron, riguarda la possibilità di avvicinare le due parti dell'arma verso il centro.
Questo particolare movimento che si ottiene semplicemente spingendo il joystick verso l'alto può essere fatto però solo se ci troviamo ai lati esterni dello schermo e serve soprattutto ai livelli più alti di gioco per cercare di evitare i proiettili dei nemici.
Super Cross Force è infatti un gioco, nel quale gli avversari non vengono mai a contatto della nostra arma, poiché invece di gettarsi a kamikaze sullo Spectron preferisono avvicinarsi e lanciare verso il basso o verso l'alto oppure contemporaneamente, i loro proiettili. Purtroppo per voi non è possibile distruggere i proiettili; l'unica possibilità, è quella di evitarli e di colpire invece i nemici.
È molto importante ricordare che lo Spectron ha una riserva di energia laser piuttosto limitata oltre la quale non è più possibile sparare.
A questo proposito vi ricordiamo che sul lato destro in basso appare constantemente una barra di energia colorata di viola che rappresenta la quantità di energia di cui disponete.
Non appena questa comincia a scarseggiare (rimangono colorati solo due quadratini) appare l'astronave madre.
Questa astronave passando da sinistra verso destra lancerà verso il basso una scorta di energia attaccata ad un paracadute.



È assolutamente indispensabile catturarla portando il laser di base sotto questo serbatoio di energia altrimenti. Potremo ritentare una seconda volta e se anche in questo caso dovessimo mancarla vedremo esplodere lo Spectron come se fosse stato colpito.
Ogni giocatore possiede quattro Spectron e ne vincerà uno come bonus tutte le volte che riuscirà a completare i nove livelli di difficoltà di una opzione di gioco.
Ovviamente il gioco terminerà se ci verranno distrutte tutte "e quattro le armi o se esploderanno per mancanza di carburante.

COMANDI - L'uso dei comandi è semplicissimo.
Con uno qualunque dei pulsanti laterali potrete attivare l'arma laser mentre con il solito joystick potrete dirigerla orizzontalmente e verticalmente.
La tastiera viene utilizzata solo all'inizio per selezionare una delle dieci opzioni di gioco.
Inoltre con il tasto contrassegnato dal diesis potrete richiamare a fine partita lo



schermo opzioni di gioco.
Con il pulsante segnato da un asterisco potrete invece ripetere la partita allo stesso livello di difficoltà selezionato precedentemente. Questo è tutto per quanto riguarda l'uso dei comandi.

IL GIOCO - Non appena inserirete la cartuccia apparirà il solito schermo di presentazione e successivamente lo schermo opzioni.
Una volta scelta una delle dieci opzioni sentirete una musichetta introduttiva e potrete inziare la vostra missione.
Lo scenario nel quale si svolge l'azione è ovviamente di tipo spaziale ed è disegnato in maniera davvero egregia.
Sullo sfondo sono raffigurate le immagini di alcuni pianeti riprodotti piuttosto fedelmente e in maniera molto varia e colorata, mentre nella parte destra in alto è disegnato il pianeta da difendere con intorno la sua ellisse.
In basso invece ci sono tre indicazioni molto importanti ai fini del gioco.
Sulla sinistra appare il numero di armi che abbiamo ancora a disposizione prima che finisca il gioco.
Al centro c'è il punteggio totale insieme all'indicazione del giocatore che sta giocando.
Infine sulla destra abbiamo la barra di energia (Empty-Full) con sotto l'indicazione del punteggio più alto ottenuto fino a quel momento.
Non rimane a questo punto che parlare dei diversi nemici con i quali avrete a che fare durante l'azione di gioco. I nemici non attaccano mai singolarmente ma sempre sotto forma di ondata, e il loro numero varia da tre a quattro. Ogni ondata inoltre, ha un tipo particolare di nome come ad esempio GUPOLDS oppure MORPULS ecc; comunque via via che salirete di livello vi accorgerete che i vostri avversari oltre a diventare più insidiosi, inizieranno a lanciarvi addosso un numero sempre maggiore di proiettili.
Vi ricordiamo però che se sarete degli abili cecchini potrete perfino distruggere due astronavi alla volta risparmiando così dell'energia.
Infine tutte le volte cha apparirà la vostra astronave madre, non vi preoccupate se accidentalmente alcuni colpi della vostra arma andranno a colpirla poiché la sua "corazza" è assolutamente insensibile sia ai vostri colpi che a quelli dei nemici.

STRATEGIA - Parlare di strategia in un gioco "Spara e fuggi" è quasi ridicolo. L'unico consiglio che vi possiamo dare è questo: pratica, pratica e ancora pratica; solo così infatti sarete in grado di superare anche i livelli di gioco più difficili.
Comunque durante l'ottavo e nono livello cercate di spostarvi da destra verso sinistra e viceversa il più possibile sia per evitare i colpi nemici sia, soprattutto, per seguire i movimenti avversari.

PUNTEGGIO - Anche il punteggio così come l'uso dei comandi è davvero semplice e lineare.
Qualunque sia l'astronave nemica che avete abbattuto otterrete un punteggio fisso a seconda del livello di difficoltà.
Livello 1 100 punti per ogni astronave abbattuta
Livello 2 200 punti per ogni astronave abbattuta
Livello 3 300 punti per ogni astronave abbattuta
Livello 4 400 punti per ogni astronave abbattuta
Livello 5 500 punti per ogni astronave abbattuta
Livello 6 600 punti per ogni astronave abbattuta
Livello 7 700 punti per ogni astronave abbattuta
Livello 8 800 punti per ogni astronave abbattuta
Livello 9 900 punti per ogni astronave abbattuta
Infine a seconda del punteggio finale che avete raggiunto vi verrà assegnata una particolare qualifica:
da 0 a 10000 punti MORPUL MOPPER
da 100000 a 500000 punti CROSS OFFICER
da 500000 a 1000000 punti LASER LORD
da 100000 in su MEDAL OF KLIG

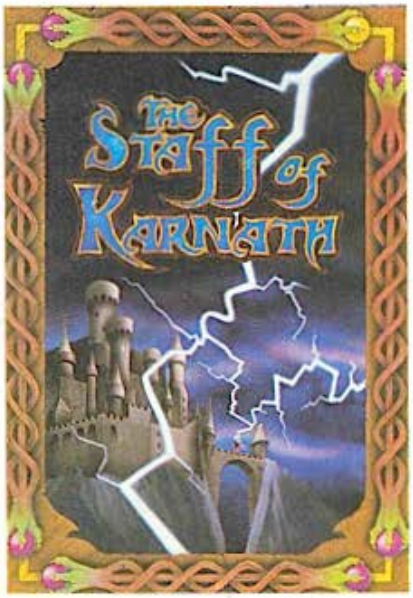
CONCLUSIONI - Super cross force è un buon gioco che tenta, riuscendoci, di rinverdire i fasti dei famosi giochi "tutta azione e niente strategia".
È un gioco che molti di voi ameranno e altri odieranno, e che comunque metterà a dura prova i vostri riflessi e il vostro colpo d'occhio.
Sicuramente vi lascerà totalmente indifferente se siete dei cultori dei giochi di avventura o di logica.
La grafica e comunque il punto di forza del gioco; l'astronave madre ad esempio è disegnata piuttosto fedelmente e in maniera molto colorata così come i diversi nemici che via via si susseguiranno davanti a voi.
Se già conoscevate Cross Force per Atari vi accorgerete dell'enorme differenza grafica e della maggiore complessità di gioco di quest'ultima versione che comunque merita di essere provata almeno nella versione DUAL con due giocatori.
Vi assicuriamo che è davvero divertente giocare in collaborazione insieme ad un altro giocatore cercando di organizzarsi nel colpire le astronavi. Provare per credere!!!!

Stefano Tucciarelli

THE STAFF OF KARNATH

LO SCETTRO DI KARNATH

Casa produttrice: ***ULTIMATE PLAY THE GAME***
Sistema provato: ***CBM 64***
Supporto: ***CASSETTA***
Distribuito da: ***LAGO***
Prezzo: ***L.30.000***
Genere: ***ADVENTURE GRAFICO***



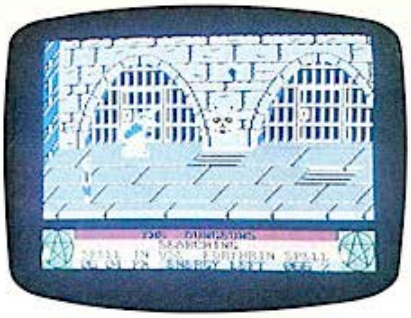
Click clack, click clack... Accidenti, cos'è questo sinistro rumore di ferraglia? Cosa diavolo sta succedendo?
Due armature medievali si sono incredibilmente mosse e avanzano minacciosamente verso di te. Tu sei impietrito dalla paura. Eccole, sono sempre più vicine. Ma cosa vogliono? Perché ce l'hanno con te?... Ti hanno colpito, ma l'istinto di conservazione ti ha permesso di scappare, ed ora sei in un'altra stanza, ma *IN CHE LUOGO?* Ti circondano muri antichi, un silenzio spettrale fa da contorno alla tremula fiamma di una torcia appesa alla parete...
Ma cos'è, un incubo? No, è l'inizio di "THE STAFF OF KARNATH". Sperando che abbiate smesso di tremare ci sembra il caso di evidenziare subito la buona trovata di questo gioco e cioè realizzare un adventure interamente grafico.
Non è il primo, ma la grafica tridimensionale, la scelta dei colori e dei personaggi, la trama e lo svolgimento consentono anche agli appassionati degli adventure "letterari" di trovare una simpatica alternativa alle loro peregrinazioni interamente testuali.
Ed in fondo si getta anche un ponte levatoio (visto che il gioco è ambientato in un castello...) verso gli appassionati di giochi d'azione. Insomma, questo più che gioco è un ideale punto d'incontro.

IL GIOCO - Molti milioni di anni fa, ancora prima della comparsa dell'uomo sulla Terra, vivevano degli strani essere chiamati *SARNATHIANS*, originari di un pianeta agonizzante e venuti sulla terra quando lo stesso era ormai sulla soglia della distruzione. I *SARNATHIANS* erano una razza malvagia e demoniaca, che distruggeva ogni creatura che si opponesse al loro dominio. Il controllo dell'Universo era il loro scopo, approfittando dell'immane potere di un Globo luminoso in loro possesso ricavato da un materiale sconosciuto quando il loro pianeta venne distrutto.
Dopo anni di terrificante dominio il Globo divenne troppo potente, e incontrollabile anche per gli stessi *SARNATHIANS*, così da causare una lacerazione nella struttura interdimensionale del Regno della Realtà e del Regno dell'Irrealtà, tale da relegare tutti gli esseri viventi nella dimensione dell'Irrealtà e seppellire profondamente il Globo (che aveva perso molto del suo potere) nella Terra, per milioni di anni, fino a quando non venne scoperto da *KARNATH*, un malvagio stregone.
Egli fuse il Globo nel suo scettro magico; apprese così la storia dei *SARNATHIANS* e fu ossessionato dall'idea di liberare quelle malefiche creature.
Dopo molti anni, ormai prossimo alla morte, *KARANTH* riuscì, finalmente a realizzare un incantesimo sul suo scettro, in modo tale da far tornare un giorno il Globo al massimo potere, causando una nuova lacerazione e un ritorno dei demoniaci *SARNATHIANS* dal Regno dell'Irrealtà. Nascose poi lo scettro all'interno di un antico obelisco con iscrizioni magiche a sua difesa. L'unico modo per aprire l'obelisco era una chiave speciale a forma di pentacolo, che egli ruppe in 16 pezzi per poi nasconderli nel suo castello; creò quindi dei mostri a protezione dei singoli pezzi di pentacolo.
Secoli dopo, la notte di Walpurgis (vigilia di Maggio) il Globo sarebbe tornato al massimo potere alla mezzanotte in punto.

OBIETTIVO - La notte di Walpurgis sarà...stanotte!
Adesso sono le ore 18 e tu sei Sir Arthur Pendragon, avventuriero e studioso di stregonerie. Il tuo scopo è raccogliere i 16 pezzi di pentacolo, riportarli *UNO ALLA VOLTA* all'obelisco, nascosto chissà dove nel castello di *KARNATH*, così da ricomporre la chiave per aprirlo. A quel punto sarai in grado (ma non ci sarai ancora riuscito) di distruggere lo scettro magico di *KARNATH* prima che permetta al Globo di riformarsi in tutta la sua potenza con le conseguenze che abbiamo già paventato.
Ma fai presto Sir Arthur, il tempo passa e la mezzanotte è vicina!



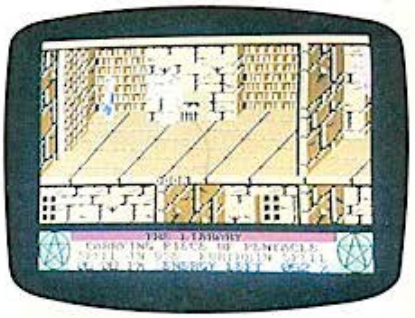
COMANDI - Userete un joystick, e sarà meglio che sia ben preciso poiché camminando nel castello avrete l'illusione di poter percorrere molto più spazio di quanto non sia in realtà: le traiettorie dovranno quindi essere molto precise, pena pericolosissimi impantanamenti che vi renderebbero facile preda della teppaglia demoniaca del castello.
Con F 1 resettate il gioco.
Con F 7 avrete una pausa.
Con qualsiasi altro tasto selezionerete le varie parole magiche (vedi sezione nemici), infatti vi troverete di fronte vari mostri contro cui lanciare anatemi (attenti a non ribaltarvi dallo sdegno!); però attenzione, a ognuno il suo, perciò quello che per una creaturaccia è fatale, per un altro essere sarà come solletico.!
Dopo aver selezionato la giusta parola magica mirate col joystick e sparate col tasto fire.
Attenzione: per collocare i pezzi di pentacolo usate sempre la parola "BARACATA".
Qualsiasi altra azione (es. aprire e chiudere le porte) verrà svolta da Sir Arthur semplicemente passando vicino all'oggetto in questione.



SCHERMO - Lo schermo, che presenta una grafica tridimensionale con possibilità (a seconda delle stanze) di andare a N, E, S, O e in alto e in basso, mostra nella parte inferiore a sinistra e destra due pentacoli (beh, a questo punto se non avete già preso il vocabolario starete morendo dalla curiosità! Il pentacolo, da non confondersi col pentagono, è una specie di stella a cinque punte che alcuni ritengono abbia magici influssi) sul cui sfondo ad ogni pezzo ritrovato verrà visualizzata una casellina bianca; quando saranno sedici (4X4) il pentacolo sarà riformato.
Sempre in basso vi è l'indicazione del tempo (partenza ore 18.00), della parola magica selezionata, della stanza dove vi trovate e di ciò che dovete fare: "CERCA" se non avete il frammento, "PORTA UN PEZZO" quando l'avrete trovato e dovrete collocarlo nell'obelisco.
In basso a destra vi è la vostra energia percentuale (partenza al 100%).
Non avete altre vite a disposizione, se l'energia scende a zero il gioco finisce.
Usando le parole magiche perderete ogni volta un 1%, mentre il toccare i nemici vi succhierà linfa vitale per quanto durerà il contatto. Più raramente, l'incontro coi mostri vi farà scorrere il tempo più velocemente, facendovi così venire l'affanno.
Ogni volta che collocherete un pezzo nell'obelisco la vostra energia tornerà al 100%/

I NEMICI - Sono numerosissimi; qui vi diamo un elenco dei nomi e delle parole magiche da usare contro di loro:
Pipistrelli, Sonnambula, Fantasmi, Strega, Armature, Diavoli e Ascia = FORTHAIN
Serpente = KNOSSOS
Unicorni = IBRAHIM
Ci sono poi molti altri nemici che non possono essere colpiti e inoltre le varie parole efficaci possono far sparire, rallentare, bloccare per più o meno tempo il mostro di turno: quindi non danno sempre lo stesso risultato; infine, inoltre nessun nemico scompare definitivamente (salvo casi speciali che scoprirete da soli), perciò non adagiatevi perché un bestione vi potrà anche riapparire addosso poco dopo, con grave perdita di energia!
Avremmo voluto fare un elenco di amici ma...ahimé niente da fare! I mostriciattoli, anche se dall'aspetto simpatico, vi sono tutti contro.

STRATEGIA - Un consiglio iniziale piccolo piccolo: quando cominciate il gioco toccate appena il tasto fire, altrimenti verrà considerato sparo o perderete subito un 1%.
Quando sapete che anatema usare selezionatelo prima dello scontro diretto, magari in una stanza più tranquilla: l'ultima parola selezionata resta sempre con voi, ed eviterete così affannose ricerche sulla tastiera mentre un unicorno vi infilza...
Ancora: ragionate, provate a fare qualcosa di diverso in casi particolari, seguite la logica o la fantasia, come vi pare, e vedrete che stanze apparentemente vuote, o situazioni che sembrano senza uscita vi riserveranno sorprese degne di un adventure testuale.



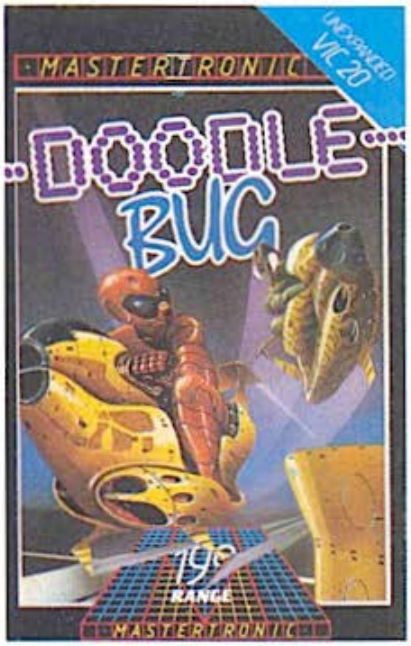
Quando entrate nei "pertugi neri" (scale) tenete presente che se vedete i gradini salirete, se sarà tutto nero scenderete.
Dopo un attimo di buio (le scale non sono illuminate) muovetevi subito: all'uscita dei pertugi spesso ci sono brutte sorprese!
Infine: potreste avere difficoltà a trovare l'obelisco; sarebbe bello svelarvi dov'è anche se sotto sotto...un suggerimento potremmo darvelo!

CONCLUSIONI - Cos'altro aggiungere a quanto detto? Forse dovremmo spiegarvi dettagliatamente perché questo è un gioco riuscitissimo, ma non c'è tempo Sir Arthur Pendragon ci aspetta per trovare quel maledetto pezzo di pentacolo che sembra non esistere. Un abbraccio FORTHAIN a tutti!

Massimo Iacomelli

DOODLE BUG

Casa produttrice: ***MASTERTRONIC***
Sistema provato: ***VIC 20***
Prezzo: ***L. 7.900***



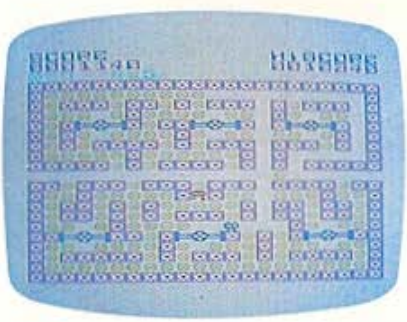
Se c'è una "Softwatre house" che non andrà mai in fallimento, nonostante la spietata "concorrenza" degli irriducibili videopirati, è proprio la Mastertronic che riesce a proporre a prezzi davvero contenuti dei prodotti di buona fattura; chi avrebbe infatti il coraggio di spendere tempo e denaro per copiare e commercializzare un gioco che in già in originale costa poco men di otto "carte"? Qualche folle o giù di lì... Tornando a noi, anche questo Doodle Bug tiene fede alla linea di mercato della casa anche se sembra avere qualche attinenza genetica derivante dalla coppia Pac-Man + Lady Bug....

IL GIOCO – Con molta fantasia le istruzioni della Mastertronic vi avvertono che incombe su di voi la responsabilità di recuperare le provviste, addirittura, di tutti i popoli della terra, che sono state rubate dai soliti "cattivoni spaziali" che, nello schermo di presentazione del gioco, sono invece chiamati "Devils" cioè Diavoli.
La loro funzione è identica a quella dei fantasmi nell'ambito/odiato Pac-man o degli insetti in Lady Bug, con la sola differenza che, in questo caso, aumentano ad ogni schermo fino ad un massimo di cinque (se non si muove prima...).
Le cibarie da raccogliere sono contenute in un labirinto pressoché simile a quello del Pac (c'è anche il passaggio segreto "esco-a-destra-rientro-a-sinistra), ma con la dannatissima mancanza (e si sente!) delle memorabili pillole d'energia; in compenso ci sono delle porte girevoli, come in Lady Bug che, guarda caso, ha lo stesso "cognome" di questo gioco..., da sfruttare al meglio per ostacolare il cammino dei Devils ed agevolare il nostro.

OBIETTIVO – Bisogna ripulire l'intero labirinto da tutte le provviste ivi contenute senza entrare in contatto con i Devils in modo tale da incrementare più che si può il fatidico punteggio, croc e delizia di ogni videogiocatore che si rispetti.

COMANDI - A differenza di altri giochi, stranamente, la Mastertronic in questo game non ha pensato a coloro i quali non posseggono quell'utilissimo accessorio chiamato joystick (ahi, ahi, ahi!) ed ha pertanto delegato a quest'ultimo il compito di impartire la direzione di movimento al nostro eroe, mentre il pulsante di fuoco (ma chissà poi perché si chiama così anche se non serve a sparare!) ha l'utilissima funzione di incominciare una nuova partita a gioco fermo, e di depositare sul percorso delle mine anti-Devils.

VARIANTI-Sono davvero tantissime; indovinate quante? Sbagliato; son ben 30! Non ve l'aspettavate, eh? (Se qualcuno ha indovinato gli pago un viaggio in Australia!). Si tratta infatti di sei diverse velocità di gioco per un numero di diavoli che può andare da uno a cinque; tutto questo per il primo schermo mentre nei successivi si aggiungerà un Devil per ogni schermo superato e la velocità di gioco rimarrà costante per tutta la partita.
Per variare il numero dei diavoli si usa F1, mentre la velocità va cambiata con F3.



SCHERMI - Quello di prestazione mostra in alto a sinistra e a destra rispettivamente il punteggio dell'ultima partita ed il record in corso dalla prima (partita).
Subito sotto agli score si trovano due "geroglifici" seguiti da un uguale e da una cifra: quello più a sinistra indica le vite che possiamo perdere, prima di terminare la partita, mentre l'altro indica il numero di mine rimasteci a disposizione, badando bene che esse fanno perdere una vita se non si è più che lesti a scansarsi quando se ne deposita una.
Al centro dello schermo vi è il titolo del gioco "accompagnato" dal nome della casa produttrice e, quindi, i due indicatori del numero di diavoli presenti nel primo labirinto e della velocità di gioco; infine, nella parte bassa del video, l'invito a giocare premendo il fire.
Lo schermo di gioco mostra le stesse cose sino ai due caratteri in cirillico, mentre più sotto vi è il deposito di viveri del nemico ove avrà luogo la nostra scorribanda.
I nemici inizieranno ad attaccare dai lati mentre il vostro omino comparirà al centro dello schermo: ricordatevelo, in quanto ho visto gente litigare col joystick perché "ci dev'essere qualche contatto invertito visto che il maledetto va in direzione opposta..."!

PUNTEGGIO - A proposito di barzelette, la sapete l'ultima? Il segnapunti di Doodle Bug ha 7 cifre! Non avete riso? Significa solo che non avete mai giocato a questo gioco!
L'unica forma di "arricchimento" è data, infatti, dai dannatissimi viveri che fruttano un diverso punteggio dipendente dai Devils presenti nel labirinto:

Devils	1	2	3	4	5
Punti	20	30	40	50	60

Questo, chiaramente, è il punteggio di ogni singola cibaria; in tutto il labirinto, infatti, ce ne sono ben 209 che vanno raccolte tutte quante con una vita sola, perché, se ci beccano, bisogna ricominciare da capo l'intero deposito.
Se si incomincia la paritita con un numero di Devils maggiore di uno, le derrate frutteranno già in proporzione ma, in ogni caso, arrivati a cinque non aumenterà più né il valore degli alimenti, né il numero dei diavoli. Vi è inoltre un'elargizione di ben 1000 punti se un Devil passa sopra le mine lasciate dal nostro omi-

no ma, come vedremo, non è una pratica molto consigliabile.
Come si nota, quindi, per gli amanti dei bonus, premi vari & cotillons è notte fonda; se a questo aggiungete che le cinque vite iniziali non possono essere incrementate, capirete il perché della mia ilarità sull'argomento segnapunti.

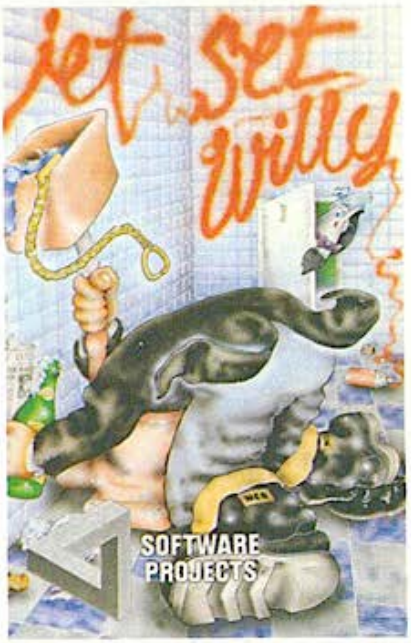
STRATEGIA - Prima di parlare della strategia vera e propria, ritengo sia più utile analizzare il movimento dei nemici in quanto è l'elemento essenziale per comprendere al volo qual è la direzione migliore da seguire e per poter anticipare le mosse degli avversari.
Essi si muovono tutti quanti nella stessa vostra direzione, svoltando al primo incrocio possibile, anche se si trovano nella parte opposta del labirinto, un pò come succede in Burgertime.
Pertanto risulta molto conveniente "fintare" di infilarsi in un corridoio per poi fare un beffardo dietrofront lasciando con un palmo di naso i Devils; ma attenzione perché la manovra non è così semplice come sembra.
Non guasta neanche una buona visione periferica coadiuvata da un'altrettanto valida rapidità d'esecuzione; se poi siete abili ad "usare" le porte girevoli è ancora meglio.
In sostanza, gli ingredienti per non sfigurare in Doodle Bug sono tutti qui, mentre se volete essere un VIP (Very Important Player) è necessario aggiungere anche un pizzico di pazienza per disegnarsi il labirinto con il relativo percorso da seguire, ovviamente allo schermo con cinque Devils dal momento che è quello più remunerativo e, particolare ancora più importante, si ripeterà ad oltranza.
Un'ultima parolina sulle diaboliche (è proprio il caso di dirlo!) mine di questo gioco: cercate di usarle tutte all'inizio del gioco, rimanendo sempre in movimento per non rimetterci una vita, e ad ogni labirinto nuovo (se ne vince una ad ogni deposito completato), in modo tale da non avere la tentazione di impiegarle nei momenti critici perché schiacciare il bottone del joystick al 90% significa saltare in aria con la mina.
La loro funzione, in teoria, è simile a quella dei teschi in Lady Bug con la differenza che qui la posizione la decidiamo noi, ma, come ripeto, non abusatene perché, addirittura, capita che la mina faccia ci-leccaa spesso e volentieri.
Per questo vi consiglio di depositarla mentre state percorrendo un lungo corridoio; così facendo rischierete senz'altro molto meno.

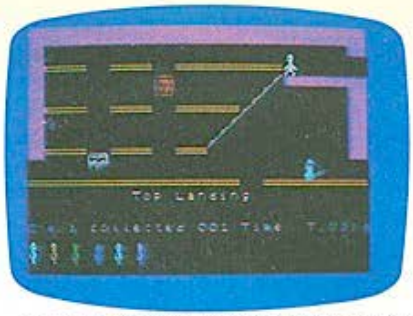
CONCLUSIONI - Il gioco è ben strutturato e, nel complesso, risulta gradevole e giocabile dai quattro ai novant'anni; la grafica è la tipica Mastertronic anche se non delle migliori, mentre il sonoro è una via di mezzo tra lo stupendo ed il paranoico, rispettivamente al primo ed ai successivi ascolti.
Davvero fantastico è lo sfolgorio di suoni e colori che si avrà al completamento di ogni deposito di provviste da recuperare per il vostro popolo: vi farà sentire un missionario tipo USA for AFRICA! per finire lancio un appello: se qualcuno di voi è riuscito ad indovinare che le varianti di questo gioco sono 30, cerchi anche di decifrarmi i due caratteri egizi dei quali vi ho scritto in precedenza: gli pagherò anche il viaggio di ritorno!

Alessandro Diano

JET SET WILLY

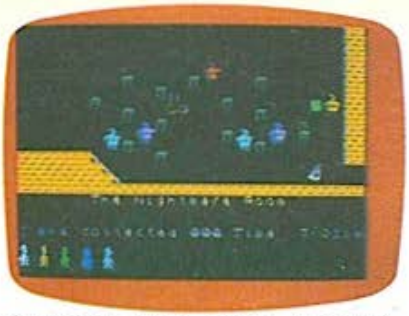
Produttore: ***SOFTWARE PROJECTS***
Sistema provato: ***SPECTRUM 48K***
Compatibilità: ***MSX***
Prezzo: ***L. 15.000***





Molto spesso, quando andate in vacanza o quando non siete davanti al vostro Spectrum, vi sarete recati a visitare le sontuose ville o le immense reggie che abbelliscono il nostro territorio, l'Italia.
Personalmente, quando mi è capitato di aggirarmi per i corridoi e le stanze di queste splendide "casette" ho provato un pò di invidida; pensavo tra me: "Che sogno sarebbe poter vivere in un luogo così grande da potersi quasi perdere!".
Ma ora, dopo aver giocato a JET SET WILLY con il mio Spectrum (Gabriele ne ha uno, ed io trentuno...), credo di dover cambiare idea.
Forse non è molto piacevole abitare in una villa gigantesca soprattuttto se, come nel caso di questo videogame, ci sono gentili-servizievoli-simpatici robottini e automatismi domestici che vi deliziano tentando di eliminarvi, uccidervi, trucidarvi e così via.
Da ora in poi visiterò solo monolocali!
Ma voi non potete sfuggire ad un'avventura e a dei pericoli come questi.
Dateci sotto!

IL GIOCO- Lo scopo del gioco è quello di condurre il minatore Willy, ormai arricchito, attraverso le stanze della sua villa per cercare dei tesori nascosti.
L'obiettivo è molto chiaro, ma non molto semplice, perché tra voi e la Pace della Vittoria ci sono tritacarne impazziti, mogli gelose, lavatrici inferocite (dallo shock sono tre giorni che mi faccio frullati a mano).
Iniziata la presentazione del programma, e se non volete ascoltare la divertente marcetta musicale, potete partire col gioco premendo il tasto ENTER.
Come potrete notare la grafica è simpaticissima e, come ai più esperti non sfuggirà, è molto simile a quella di Manic Miner; come per quel gioco, Jet Set Willy ha la stessa dinamica di movimento, cioè l'ominio può andare a sinistra, destra e saltare.
Comunque a differenza del primo, in questo programma è possibile abbandonare una stanza anche prima di averla completata, dando così la possibilità ai giocatori di divertirsi anche andando alla semplice ispezione di cucine, sgabuzzi-

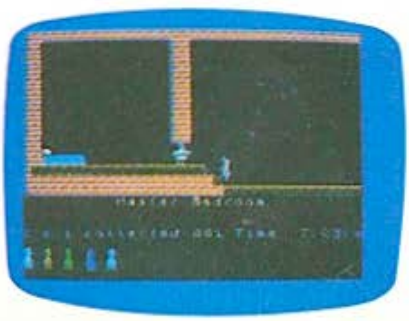


ni, corridoi, salotti, cantine, soggiorni, anticamere, balconi, porticcioli, spiagge private, bagni, sale da pranzo...
I tasti per il movimento sono da Q a P per andare alternativamente a sinistra o a destra, per saltare c'è invece la fila di tasti in basso che va da CAPS SHIFT a SPACE.

STRATEGIA, TATTICA, PUNTEGGIO

Ogni camera che potrete visitare richiederà un percorso particolare di salti per poter raccogliere tutti i tesori; sarebbe decisamente lungo quanto mai simpatico, star lì a svelare i trucchetti del mestiere che ogni buon videogamer dovrebbe conoscere.
Anche per il punteggio non possiamo dirvi molto di più, perché il punteggio dipende dal tipo di tesoro che si prende.
Se io fossi un lettore ora mi domanderei: "Ma questi recensionisti non saranno un pò imbranati (Gabriele lo è! Io sono solo bello!!!!)?"
Non è per niente vero! Perché per voi abbiamo perso molte e molte notti di riposo per cercare la possibilità di dimunuire il numero di tesori all'interno della casa, dandovi così la possibilità di inserire un livello di gioco facile, molto utile quando si è alle prime armi.
Per far ciò, è sufficiente caricare il programmino in BASIC all'inizio del nastro con un merge"", e inserire una linea contenente l'istruzione poke 41983, (255-numero oggetti) immediatamente prima dell'istruzione randomize usr 33792.

CONCLUSIONI- Questo gioco non è bello. Perché è decisamente bello. Il

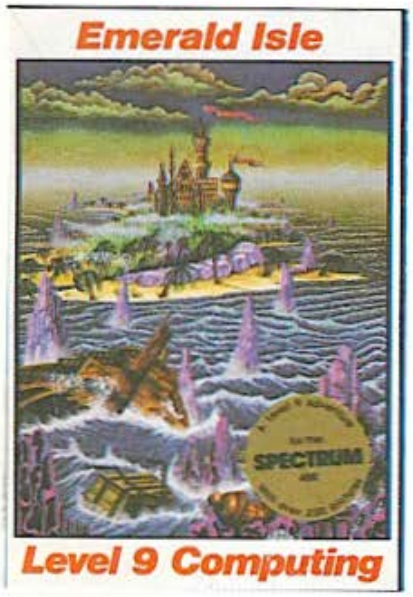


che, non equivale a bello ma a qualcosa di più.
Perciò se il programma è bello, la grafica è bella, il suono è bello (e voi siete brutti) provatelo!
Demenzialmente vostri

Fabrizio Guccione
Gabriele Petris

EMERALD ISLE

L'ISOLA VERDE
Casa produttrice: ***LEVEL 9 COMPUTING***
Sistema provato: ***SPECTRUM 48 K***
Compatibilità: ***CBM 64, BBC, AMSTRAD***
Supporto: ***CASSETTA (anche disk per CBM 64 e BBC)***
Distribuito da: ***LAGO***
Prezzo: ***L. 30.000***
Genere: ***ADVENTURE TESTUALE***



"Guarda come dondolo, con le gambe ad angolo..." Qualcuno di voi si ricorda per caso questa vecchia canzone di Vianello (Edoardo, non Raimondo!)? Ebbene la vostra avventura comincia con un dondolio, ma qui non si balla il twist e non c'è musica allegra nell'aria, tutt'altro! Infatti vi ritrovate penzoloni dai rami di un albero impacciati dal vostro paracadute e con le gambe che vi fanno ancora Giacomo Giacomo per lo scampato pericolo, ma adesso...? Come farete ad uscire da questa scomoda situazione?
La LEVEL 9 ci propone questo accattivante adventure e si conferma azienda leader nel settore, presentando per gli appassionati del genere ben otto titoli multi-compatibili. E poiché tra gli aficionados degli adventure (in constante aumento) ci si mette anche il sottoscritto, e in prima fila, penso di fare cosa gradita citando gli altri sette titoli adventure dela LEVEL 9: Colossal Adventure, Adventure Quest, Dungeon Adventure, Snowball, Return to Eden, Lords of Time ed Erik the Viking.

IL GIOCO - L'isola verde (così chiamata per la fitta e lussureggiante vegetazione) è una specie di paradiso tropicale tagliato fuori dal resto del mondo a causa dei mari infidi in cui si trova. Infatti le apparenti placide acque blu che la circondano sono pronte a mutarsi improvvisamente in marosi assassini.
Dalla giungla dell'isola emergono strane costruzioni rocciose, a testimonianza della presenza di una civilità, con propria tecnologia e linguaggio.
Un leggere velivolo sorvola il Triangolo delle Bermude quando strane forze lo spingono inesorabilmente verso il basso. Il pilota fa appena in tempo a gettarsi col paracadute e finisce sull'isola. Quel pilota sei tu! Buona fortuna caro Joe (come faccio a sapere il nome? Bè tutti i piloti si chiamano Joe, no?)

OBIETTIVO - Il vostro scopo non è tanto sopravvivere, infatti a differenza di altri adventure non avrete necessità fisiologiche (cosa avete capito? Intendevo mangiare, bere, dormire!), quanto riuscire a lasciare l'isola. Ma prima di pensare a questo dovrete uscire dalla scomoda posizione descritta all'inizio, cercando di sbrigarvi, altrimenti andrete incontro ad una repentina quanto avvilente fine, essendo solo all'inizio del gioco.

COMANDI - Avrete la possibilità di muovervi (salvo ovviamente passaggi chiusi) nelle classiche 10 direzioni: N, S,



E, W (ovest), NE, SE, NW, SW queste ultime più raramente) e U e D per up e down (su e giù).
Vi ho citato solo le iniziali, poiché ovviamente è più scomodo scrivere i punti cardinali per esteso, inoltre avete presente la tastiera dello Spectrum...?
Il discorso abbreviazioni vale anche per molti altri comandi, a seconda dei quali potrete usare da una a quattro lettere 'es. per INVENTORY basterà digitare INV).
Il linguaggio per comunicare col computer (inglese ovviamente) è il solito verbo-oggetto, ed è molto importante cercare sul vostro bravo dizionario d'inglese il termine più appropriato per esternare le vostre intenzioni, pena un mortificante "Proprio non ti capisco!" o similari rivoltovi dal computer.



Eccovi di seguito un elenco di alcuni comandi:
INVENTORY = inventario del vostro stato e degli oggetti che possedete.
EXAMINE = esamina, seguito dal nome dell'oggetto delle vostre attenzioni vi può dare maggiori particolari dello stesso.
TAKE = seguito dal nome di una cosa la prende, se possibile.
LOOK AROUND = descrive il luogo ove vi trovate.
SCORE = vi segnala in millesimi la parte di gioco da voi risolta (non scoraggiatevi all'inizio!).
OPEN = apre possibilmente l'oggetto digitato (es. porta).
DROP = posa una cosa in tuo possesso.
WEAR = indossa qualcosa (n.d.a. tenete presente questo comando nella prima parte del gioco...e non voglio dirvi altro).
Inoltre ci sono dei comandi di "utilità", infatti si possono eliminare le figure digitando WORDS: questo permetterà di dedicare tutto lo schermo al testo, evitando fastidiose perdite di tempo e di dover andare a capo troppo spesso, cosa alienante soprattutto quando siete presi dalla foga del gioco. Quando lo schermo mostra delle "figure" esse portano via circa metà schermo e bisogna dire che EMERALD ISLE pur essendo un adventure testuale prevede a scopo decorativo (almeno all'inizio) ben 150 scenografie diverse. Al vostro gusto la scelta dunque, in ogni caso se eliminate le figure potrete richiamarle in qualsiasi momento col comando PICTURES.
Infine SAVE e RESTORE vi permettono di salvare su nastro la posizione del gioco e quindi richiamarla senza dovere ogni volta partire dall'inizio.





CONCLUSIONI - Comprate un portafortuna! A parte gli scherzi, cercate di non scoraggiarvi se la situazione sembra senza uscita, tentate sempre cose nuove.
Se proprio volete un piccolo consiglio digitate qualche inesistente monosillabo; il computer, se riconoscerà le iniziali di qualche oggetto vi risponderà citandolo per esteso, e questo vi darà se non altro un quadro più completo delle componenti del gioco che potrebbe facilitarvi qualche decisione o ispirarvi qualche idea.
L'isola verde (che non è l'Irlanda...) non potrà non avvincervi come ogni altro buon adventure. E se non riuscite a risolverlo ricordate: su VG c'è sempre la pagina dell'avventura a vostra diposizione, quindi che aspettate a partire col vostro aereo? Ehi, non dimenticate il paracadute, mi raccomando...

Massimo Iacomelli

GIUOCHI

VIA ALFIERI 16-BIS – 10121 TORINO

NOVITÀ
VIDEOGIOCHI - COMPUTERS - ACCESSORI

CASSETTE PER:
- ATARI 2.600
- COLECO
- MATTEL

CASSETTE E VIDEOGIOCHI
IN OFFERTA SPECIALE

ACCESSORI
PER COMMODORE COMPUTER:

– Joystick compatibili Commodore 16		L. 18.000
– Joystick Spectravideo II		L. 19.000
– Joystick Spectravideo I		L. 13.500
– Copricomputer in duro plexiglass sollevabile		L. 13.900
– Clipper per raddoppiare la capacità dei vostri dischetti		L. 8.900
– Vaschette porta dischetti-coperchio in plexiglass con serratura portata 50 dischetti		L. 18.500
– Borse in plastica portacassette capacità 10 pezzi		L. 4.900
– Cassette vergini C20	cad.	L. 850

TUTTO IL SOFTWARE NOVITÀ
PER C64/C16/SPECTRUM/MSX

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.

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

AL BAR AL BAR

a cura di Maurizio Miccoli

BUONE VACANZE?!?

Già, è proprio così: quando leggerete queste righe sarà ormai Ottobre e cominceranno i primi freddi, ma il sottoscritto, che le sta scrivendo, è impaziente di andare a godersi un poco di sole al mare, dato che questo è il numero di VG che si "chiude" prima delle vacanze.
E allora, invece di scervellarmi come al solito per scegliere i videogiochi da recensire, soppesando i gusti di tutti, ecco a voi una buona dose di libero arbitrio: stavolta scelgo i giochi che piacciono a me... e poi... buone vacanze!
Bé, in fini dei conti la mia scelta non è poi così melensa: una stupenda nuova versione del caro vecchio Space Invaders, pieno di sorprese, poi un originale gioco di combattimento molto coinvolgente ed infine un gioco sportivo che si spera sia un buon aperitivo per un gioco che finalmente simuli in maniera accettabile il baseball.
Comunque, rassicuratevi: la pazzia durerà poco, giusto il tempo delle vacanze; per il prossimo numero è già sulla "pista di decollo" l'ultima meraviglia della CAPCOM (COMMANDO). Avete notato poi che già dal numero 26 che la Konami manca dalla nostra vetrina sul bar?
...MAH ...chissà cosa ci prospetta il futuro?...

RETURN OF THE INVADERS

(TAITO)
Uno dei motivi per cui ci si sente attratti dal mondo dei videogiochi è il fatto che il mercato sforna una novità dietro l'altra.
Eppure anche in questo campo di tanto in tanto viene un poco di nostalgia, si ripensa ai "primi amori", insomma si diventa un poco tradizionalisti.
Accade spesso quindi di capitare in una sala giochi e di mettersi a giocare a un Galaga o a un Ms. Pac-Man o a un Defender, tralasciando le ultimissime novità che il volonteroso gestore ci offre; quando poi ci capita l'occhio su un gioco nuovo che si ispira apertamente ad uno precedente è inevitabile la nostra prova, con immediati paragoni.
E che soddisfazione quando i risultati sono più che soddisfacenti: non ci sentiremo più dire che "giochiamo con gli stessi giochi da dieci anni"!
Dieci anni sono troppi?
Allora vi rinfreschiamo la memoria: Space Invaders era del giugno 1978!... Non sono proprio dieci anni, però...
Ma bando alle malinconie e passiamo a parlare dell'ultimo discendente dei maledetti "invasori", con i quali abbiamo ingaggiato mille e mille battaglie: "Return of the Invaders", di cui vi avevamo dato notizia nello "speciale Fiera" di VG 27.

IL GIOCO

Naturalmente il gioco rispecchia l'idea base del suo illustre predecessore: un gruppo di alieni stanno calando inesorabilmente verso la terra e soltanto noi possiamo impedire l'invasione, a suon di cannonate.
Ma questa struttura base è stata talmente ampliata e migliorata che non si sa nemmeno da che parte iniziare; forse la cosa che risalta maggiormente di primo acchitto è la grafica, che ci fa vedere tutti i sette anni di differenza tra i due giochi.
Mentre nel vecchio Invaders avevamo solo tre tipi di alieni alquanto stilizzati ed in bianco e nero, in questo nuovo abbiamo ben sette tipi avversari nel gioco normale ed un'altra folta schiera di strani esseri nei Challenging Stage, tutti ben definiti graficamente e con dei colori che hanno un qualcosa di metallico.
Già, i Challenging Stage: altra novità, alquanto succulenta, vista che ci riserva la possibilità di totalizzare alti punteggi; ma tutto ciò lo vedremo in particolare più tardi.



I NEMICI

I videogiochi dell'ultima generazione ci avevano ormai abituato a delle presentazioni alquanto scarne (se non inesistenti, come in "Raiders 5") che non spiegavano nulla dei meccanismi del gioco stesso; a questa regola fa invece eccezione questo Return of the Invaders, che ci illustra dettagliatamente anche i nomi dei nostri avversari.
Ci sono quattro tipi di invasori "normali" (INVADER ELEMENTS: "FLECTOR"), che chiameremo brevemente BOCCHE (in quanto assomigliano a delle bocche di color

AL BAR AL BAR

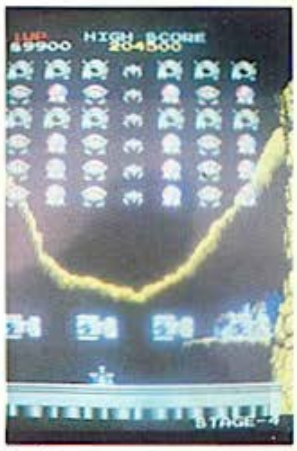


verde con delle buffe gambette), MOLLUSCHI (sembranc dei grossi molluschi pulsanti, ora rossi, ora blu), UFO (hanno la forma tozza dei tipici alieni del primo Invaders) e ACARI (è il primo nome di insetto che ci hanno fatto rammentare).
Oltre a questi, ci potremmo trovare di fronte i DEFLECTOR INVADERS, soprannominati "LEGARD", che assomigliano vagamente agli UFO, ma che hanno la cattiva abitudine di pararci i colpi e di rimandarceli contro a tutta velocità se non li colpiamo esattamente nel mezzo.
Per finire abbiamo i MASTER INVADERS, detti "ZICON", che sono di due tipi che si alternano: nei quadri dispari compaiono gli "OCCHI" (sembrano il monocolo di Polifemo, fornito di gambette) e in quelli pari i "ROMBI" (così detti per la loro forma base); la particolarità di questi simpatici invasori è che se ne lasciamo per ultimi almeno tre, comparirà la scritta "CHALLENGING STAGE", gli Zicon rimasti saliranno verso l'alto dello schermo e quindi si riuniranno e formeranno una "MOTHER SHIP" (cosa che possiamo ben vedere anche nella presentazione).
Se colpiamo subito questa "ASTRONAVE MADRE" potremo ricevere un bonus che varia dai 10000 ai 20000, sino ai 30000 punti (dipende dal numero di ZICON rimasti, come vedremo in dettaglio più avanti); se invece aspettiamo a colpirla possiamo divertirci a cercare di bersagliare una torma di strani esseri di tutte le forme (i più buffi assomigliano a dei bambinetti urlanti che agitano freneticamente le braccia) che fuoriescono dalla stessa astronave.
Completano il "cast" dei nostri avversari le "BARRICADE", che dal gioco ci vengono presentati come nostri amici (sono definite addirittura "XEROGUARD"!), ma nella realtà sono quasi sempre inutili ed in alcuni casi solo dannose (specialmente quando si spostano, parando un nostro proiettile), anche per il fatto che esiste un unico punto in cui possiamo "bucarle" per poter così sparare con una maggior protezione (tattica molto usata con i bunker del vecchio Invaders).



STAGES

Altra novità di questo gioco rispetto all'antenato è che mentre in quest'ultimo avevamo un solo tipo di quadro, con 45 avversari in formazione compatta (9 file orizzontali per 5 verticali), che andava da sinistra a destra e viceversa, scendendo gradatamente ogni volta che arrivava a bordo-schermo, qui abbiamo ben quattro tipi di schermi!
Diamo dunque un'occhiata alla "zona di combattimento": siamo al comando del cannone "XEROVY", posto a guardia di una diga, in mezzo a due muri di roccia, con sullo sfondo una stupenda città, meta dei perfidi alieni.
In effetti anche lo sfondo, pur essendo in definitiva abbastanza scarno, è molto attraente sia per la grafica che per i colori (ben 10, secondo lo STAGE: marrone, grigio, verde, giallo, viola, blu, beige, indaco, arancione e rosso in successione).
Ma ecco comparire lo STAGE 1: in rapida successione compaiono al centro tre gruppi di invasori, che subito si allargano e formano tre circoli, iniziando un attacco secondo le strategie degli indiani d'America.
A dispetto della bellezza di questa apparizione (sembra di assistere allo sbocciare di un fiore) se non ci affrettiamo ad eliminare gli invasori, questi compiranno dei giri sempre più bassi, sino a giungere sulla diga, il che equivale alla conclusione della partita anche se abbiamo dei cannoni di scorta (come in Space Invaders, ricordate?), mentre sullo schermo appare la scritta "XEROVY DESTROYED".
Per la precisione, in questo Stage il cerchio più piccolo è formato da 4 ZICON, quello medio da 4 MOLLUSCHI più 4 ACARI e quello esterno da 8 BOCCHE più 8 UFO; inoltre il movimento rotatorio dei 3 cerchi è alternato, giacche il medio va in senso antiorario, mentre gli altri due girano in senso orario.
Passiamo ora allo STAGE 2 che ci presenta una formazione di tipo classico: partendo dall'alto abbiamo una fila di 9 ZICON, poi una fila con 4 LEGARD (due all'estrema destra



"Pronti a sparare il Fumo"

e due a sinistra) e 5 ACARI, quindi 9 ACARI e per finire due file composte da 9 UFO.
Nello STAGE 3 gli alieni sono disposti in maniera ancora differente: in alto ci sono 4 MOLLUSCHI, sfalsati di mezzo posto rispetto alla fine inferiore di 7 ZICON, cosicché si possano colpire senza dover prima eliminare questi ultimi; abbiamo poi una fila di 9 MOLLUSCHI e due file di 9 ACARI e per chiudere una fila con 5 UFO, con una disposizione 1-3-1 e più sotto ancora 2 bocche, una per ciascun lato.
Una volta superato questo Stage, che è ostico solo apparentemente, ci aspetta l'ultimo tipo di Stage, senza alcun dubbio il più semplice.
Difatti nello STAGE 4 le file vanno considerate verticalmente anziché orizzontalmente, perché anche il movimento degli invasori è verticale, in maniera tale che è sufficiente mettersi sotto una fila e continuare a sparare per eliminarla tutta (stando naturalmente attenti a non farci colpire), senza dover stare a correrle dietro.
Inoltre in questo quadro le XERO-GUARD non si muovono per cui è sufficiente bucarle, nell'unico punto in cui è possibile, per poter sparare comodamente alle file che si nascondono dietro le XERO-

GUARD stesse, stando attenti a mirare bene nel mezzo degli eventuali LEGARD.
Ed ecco le 7 file verticali (composta ognuna da 6 invasori) dello STAGE 4, partendo da sinistra in alto:
1 LEGARD, 1 BOCCA, 1 LEGARD e 3 BOCCHE;
1 LEGARD, 1 MOLLUSCO, 1 LEGARD e 3 MOLLUSCHI;
1 LEGARD, 1 BOCCA, 1 LEGARD e 3 BOCCHE;
6 ZICON;
1 LEGARD, 1 MOLLUSCO, 1 LEGARD e 3 MOLLUSCHI;
1 LEGARD, 1 BOCCA, 1 LEGARD e 3 BOCCHE;
1 LEGARD, 1 MOLLUSCO, 1 LEGARD e 3 MOLLUSCHI.
Lo STAGE 5 è del tutto simile al secondo, cioè ci presenta una formazione di tipo classico.
Dallo Stage 6 ricomincia il ciclo, almeno per quanto riguarda il tipo di formazione: in successione abbiamo quindi i "CERCHI" il "CLASSIC", il "CAPPELLO", la "VERTICALE" e un altro "CLASSIC" (magari voi avrete dato altri nomi alle formazioni e agli invasori, ma è abbastanza normale: una delle caratteristiche più divertenti dei videogiochi è proprio che stimolano la fantasia dei giocatori).
Ma il vero fattore di ripetitività, cioè il numero di quadri dopo il quale non ci sono più quadri inediti e ricomincia da capo il ciclo, in codesto arcade non è 5, ma 20, per cui ora vi daremo qualche cenno degli Stage che ancora mancano per completare il ciclo, ricordandovi che le formazioni del secondo ciclo partono da un punto più basso rispetto al corrispettivo punto di quelle del primo ciclo, mentre quelle del terzo ciclo partono ancora più in basso, quasi all'altezza delle XEROGUARD.
Il quarto e il quinto ciclo sono identici al terzo, ma arrivati al 100° quadro si ricomincia da capo, per cui il fattore di ripetitività assoluta sarebbe proprio 100.
Ma tornando allo STAGE 5, è formato dalla solita fila di 9 ZICON in alto, con sotto due file di 9 BOCCHE e due file di 9 MOLLUSCHI.
Lo STAGE 6 differisce dal primo solo per il fatto che compaiono 2 LEGARD nel cerchio medio (al posto di 1 ACARO e 1 MOLLUSCO) ed altri 4 nel cerchio largo (al posto di 2 BOCCHE e di 2 UFO).
Lo STAGE 7 è identico al quinto, solo che le BOCCHE e i MOLLUSCHI si scambiano il posto.
Nello STAGE 8 cambiano solo le due file dei Molluschi rispetto allo Stage 3: in quella in alto abbiamo 1 LEGARD, 2 MOLLUSCHI e 1 LEGARD e in quelle sotto gli ZICON, 3 MOLLUSCHI, 1 LEGARD, 1 MOLLUSCO, 1 LEGARD e 3 MOLLUSCHI.
Lo STAGE 9 ci presenta: 6 ACARI, 6 UFO, 6 ACARI, 6 ZICON, 6 UFO, 6 ACARI e 6 UFO.
Lo STAGE 10 è formato da: una fila di 9 ZICON, una fila con 1 UFO, 1 LEGARD, 2 UFO, 1 LEGARD, 2 UFO, 1 LEGARD e 1 UFO, una fila con 9 UFO, una fila con 1 ACARO, 1 LEGARD, 2 ACARI, 1 LEGARD e 1 ACARO ed infine una fila di 9 ACARI.
L'undicesimo Stage è identico al primo, mentre lo STAGE 12 ci riserva ben 36 LEGARD (4 file da 9 sotto ai soliti 9 ZICON)!
Il tredicesimo Stage è uguale al terzo e lo STAGE 14 ci regala un'altra abbondante dose di LEGARD: in successione abbiamo 6 LEGARD, 6 MOLLUSCHI, 6 LEGARD, 6 ZICON, 6 LEGARD, 6 BOCCHE e 6 LEGARD.
Il quindicesimo Stage è identico al quinto e precede lo Stage più difficile, il 16, che è uguale al primo nei due cerchi interni, mentre quello esterno è formato da ben 16 LEGARD!
Come gli altri quadri dispari (dopo il decimo) anche lo STAGE 17 e il 19 sono rispettivamente uguali al settimo e al nono, mentre nei due Stage rimanenti si fanno sempre più numerosi i LEGARD: nel diciottesimo, simile al terzo, al posto dei 4 MOLLUSCHI ci sono LEGARD, e così pure al posto della prima fila di ACARI c'è una fila di 9 LEGARD.
Nel ventesimo Stage (ed ultimo del ciclo) abbiamo l'abituale fila di 9 ZICON, poi una fila di 9 LEGARD, una di 9 UFO, un'altra di 9 LEGARD e per chiudere una di 9 ACARI.



"La balestra"

PUNTEGGIO

Il punteggio rispecchia in gran parte quello del primo Invaders, con l'aggiunta di uno zero: gli invasori normali valgono 100 o 200 punti, secondo la loro posizione, mentre gli ZICON danno 300 punti; l'astronave grande che passa orizzontalmente nella parte alta dello schermo (e di cui parleremo più dettagliatamente nella strategia) vale 500 o 1000 o 1500 o 3000 punti.
Ci sono poi i LEGARD, che quando vengono colpiti liberano due diversi tipi di bocche, che compiono una piroetta e poi ricadono verso il basso; se le colpiamo al volo riceveremo 400 o 800 o 1600 punti secondo l'altezza alla quale le intercettiamo; alcuni liberano un omino che porta un cartello con delle scritte in giapponese, che se viene colpito ci regala 10.000 punti.
Lo stesso sistema di punteggio vale per alcuni degli invasori normali, che invece di morire subito rimbalzano in alto seguendo una traiettoria regolare e prevedibile (il che accade solo negli Stage nei quali non ci sono LEGARD).
C'è poi la MOTHER SHIP, che può essere di tre tipi, secondo il numero di ZICON rimasti:
9 ZICON = 30000 PUNTI;
8, 6, 4 ZICON = 20000 PUNTI;
7, 5, 3 ZICON = 10000 PUNTI.
Inoltre, ognuno di quegli strani esseri che vengono sganciati dall'ASTRONAVE MADRE vale alla fine del Challenging Stage 300 punti.
Per finire, anche le XEROGUARD ci danno dei punti: 1000 punti sia che l'ultimo colpo venga sparato da noi o dagli invasori (occorrono circa una ventina di colpi per abbatterle).

STRATEGIA

La cosa più importante in questo gioco è sapere con preci-



"Un Challenging Stage ben riuscito"

sione che tipo di avversari dobbiamo affrontare ed in questo vi abbiamo già dato un grande aiuto descrivendovi il 20 Stage base; ora vi dovete solo fare degli schemi nei quali sono segnati anche gli invasori che rimbalzano, che sono sempre gli stessi per il medesimo Stage (pensate che nello STAGE 17 rimbalzano tutti, per cui è teoricamente possibile fare ben 57600 punti con gli invasori normali, lasciando i 9 ZICON per fare la MOTHER SHIP da 30000 punti!).

Cercate poi di non rischiare troppo per fare i 1600 punti: ricordate che i colpi rossi potete distruggerli, mentre i blu sono invulnerabili e i gialli (lanciati dall'astronave grande) sono pericolosissimi perché vanno in diagonale.

A proposito di questa astronave, prima di tutto una curiosità: è possibile, come in Space Invaders, contare i colpi per colpire sempre l'astronave da 3000 punti (22 colpi, colpo all'astronave, 14 colpi, colpo all'astronave, 14 colpi, e così via...); c'è poi la possibilità di effettuare un aggancio con l'astronave, quando questa porta sotto di sé una sorta di appendice.

Per sapere a priori che tipo di aggancio abbiamo a disposizione bisogna guardare il colore dell'appendice: se è blu possiamo ottenere la "mitragliatrice" (che spara i colpi uno dietro l'altro molto più velocemente), se è gialla si tratta del "fumo" (la nostra XEROVY si schiaccia e spara una specie di nuvoletta con cui possiamo colpire due invasori vicini con un colpo solo) e se è violetta possiamo agganciare la "balestra" (la XEROVY si trasforma, lanciando proiettili che eliminano tutta una fila verticale con un colpo solo).

Per ottenere l'aggancio bisogna solo stare attenti a non colpire nel mezzo l'astronave, perché così si distruggerebbe anche l'appendice: è indispensabile mirare i lati.

Come potete vedere questo coin-op offre una vasta gamma di possibilità di gioco: potete giocarlo in maniera normale, distruggendo tutti i nemici, senza mai fare il Challenging Stage o un aggancio, oppure potete scegliere quale MOTHER SHIP far uscire (ognuna "scarica" gli alieni in un determinato modo ed il più conveniente sembra quello dell'ASTRONAVE MADRE da 10000 punti, dato che con questa abbiamo visto colpire anche più di 200 alieni, che equivalgono a più di 60000 punti) e potete scegliere il tipo di aggancio a voi più congeniale (basta non colpire le astronavi con le appendici che non vi interessano).

Ultima particolarità di questo gioco è che se la nostra XEROVY viene colpita durante un Challenging Stage ci viene restituita subito dopo che ci sono stati atribuiti i punti per i nemici che avevamo già colpito e comincia quindi lo Stage successivo: purtroppo però se non perdiamo il cannone, perdiamo l'aggancio, per cui non conviene osare più di tanto, dato che si rischia di non poter più ripetere l'aggancio stesso.

CONCLUSIONI

Questa volta siamo stati un poco lunghi, ma il gioco lo meritava anche se stranamente sinora non ha riscosso il successo che gli operatori del settore si aspettavano.

Forse è troppo difficile o è basato su un archetipo ormai vetusto?

Noi non siamo di questa opinione e speriamo che almeno questa recensione contribuisca al successo di questo arcade: una volta tanto ci permettiamo di essere partigiani e di fare il tifo per un gioco che ci piace.

TRYOUT

(DATA EAST)



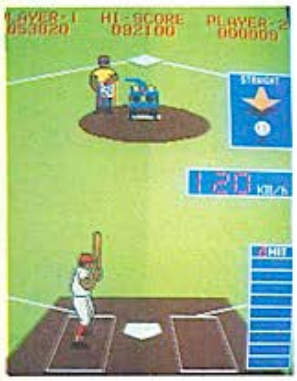
Dopo aver parlato di un videogioco che ci ha appassionato, passiamo ora ad uno per il quale forse prevalgono i giudizi negativi su quelli positivi.

Infatti questo videogioco, se da una parte è veramente appetibile quanto a grafica, non lo è altrettanto per ciò che riguarda la giocabilità; ciò è tanto più grave se si considera che TRYOUT è stato progettato per i paesi nei quali il baseball non è molto diffuso e quindi non se ne conoscono bene le regole. In pratica questo arcade doveva servire da "ponte" per un altro gioco (col quale si sarebbe simulata una partita vera), per cui doveva essere un vero e proprio gioco "propedeutico", che spiegasse cioè le varie fasi della partita, considerandole a sé stanti.

Al contrario è abbastanza complesso e poco intelligibile ed è molto difficile riuscire a superare la terza fase.

Il gioco si articola in quattro fasi (STEP), che si ripetono ciclicamente; vediamo ora la prima facendoci guidare dallo

schermo introduttivo apposito:
STEP 01 - FREE BATTING
TRY YOUR BATTING ABILITY
LET'S SEE HOW FAR
YOU CAN HIT
1 BASE HIT = 500 PTS
2 BASE HIT = 1500 PTS
3 BASE HIT = 3000 PTS
HOME RUN = 5000 PTS



In pratica dobbiamo svolgere il ruolo di battitore, muovendo nell'apposita pedana il nostro omino e facendogli girare la mazza con uno dei due bottoni a disposizione; per scegliere il momento opportuno dobbiamo controllare la direzione della palla, che ci viene indicata da alcune frecce in alto a destra (CURVE = destra; STRAIGHT = dritto; SHOT = sinistra), e la sua velocità (in un riquadro sotto la freccia: varia da 101 a 157 Kmh).
Quanto più lontana lanciamo la palla, più basi conquistiamo, sino a tornare alla "casa base" (HOME RUN); qui la conquista di una base è automatica, ma in realtà il lanciatore dovrebbe correre dopo aver lanciato.
Se riusciamo a battere la palla almeno quattro volte (il numero minimo indicato in basso a destra) passiamo alla fase successiva, nella quale dobbiamo semplicemente lanciare la pallina più lontano possibile (il massimo è 134 metri), prima schiacciando un bottone e poi dando la gradazione del lancio con l'altro bottone (dai 53° ai 59° o anche a 50° è la migliore).
La misura di qualificazione del primo giro è 90 metri, per cui non ci sono particolari problemi per superarla.
Invece lo STEP 03 (PITCHING) è quanto di più ostico si possa immaginare: bisogna imparare a lanciare la palla in maniera da fare "STRIKE", cioè così che l'arbitro la guidichi battibile dal battitore avversario (che qui non c'è), ma nel contempo quest'ultimo non riesca a batterla e la palla sia quindi catturata dal nostro ricevitore.
Per far ciò bisogna schiacciare un bottone per lanciare la palla, mentre con l'altro e il joystick si regolano la velocità e la direzione della pallina.
L'ultimo Step si divide in due parti: in una dobbiamo cercare di "rubare una base" (BASE STEAL) e nell'altra dobbiamo svolgere il compito di "interbase", catturando al volo (e magari in tuffo) la palla battuta dagli avversari.
Per concludere, speriamo solamente che la Data East ci regali presto una vera simulazione del baseball, con la medesima stupenda grafica e una comprensibilità migliore.



MAG MAX

(NICHIBUTSU)



Se si osserva per qualche minuto qualcuno che sta giocando con questo arcade, si riceve l'impressione che MAG MAX sia la reincarnazione videogiocosa del dottor Jeckyll: sembra proprio che abbia una doppia personalità, essendo in alcuni punti di una facilità irrisoria ed in altri di una difficoltà estrema.
Questa "dualità" è evidente anche per quanto riguarda il campo di gioco, che è appunto suddivisa in due parti (superficie e sottosuolo, che scorrono entrambi da destra verso sinistra), comunicanti tra di loro grazie ad alcuni trasportatori di materia: è sufficiente che la nostra astronave si approssimi ad una delle aperture che li segnalano, perché venga risucchiata nell'altro settore.
Altra particolarità di codesto coin-op è proprio l'astronave, che all'inizio del gioco si trova in una base sotterranea, dalla quale esce in superficie grazie ad un ascensore; qui si ritrova su un terreno delimitato da alcune piste alquanto regolari, inframezzato da qualche corso d'acqua, lungo il quale, dopo aver preso contatto con qualche nemico, incontra... altri pezzi di astronave.
Non stupitevi: solitamente per fare degli "agganci" con qualsiasi cosa bisogna fare qualcosa di particolare, mentre invece qui ci troviamo tranquillamente a portare di mano la possibilità di incrementare considerevolmente il nostro volume di fuoco senza dover far altro che rimanere vivi. Nessun problema di comprensione quindi: bisogna solo colpire cercando di non farci colpire.
Sì, perché ve l'abbiamo già detto: se all'inizio vi sembrerà di far senza alcun problema, soprattutto dopo aver agganciato GAMBE, BUSTO E TESTA e RAGGIO DELLA MORTE (che distrugge tutto ciò che tocca, comprese le invulnerabili casette), arriverà il momento in cui vi ritroverete in un inferno di fuoco, nel quale il vostro robot tipo Goldrake risulterà molto ingombrante e verrà inesorabilmente smembrato.
Però l'importante è che non vi facciate colpire l'astronave originaria, perché così facen-

do non perdete alcuna vita e potrete rifare agganci a volontà (ricordate che il RAGGIO DELLA MORTE si può agganciare soltanto quando si ha già BUSTO E TESTA).
Non stiamo a descrivervi tutti gli avversari che si incontrano, perché ognuno ha un suo movimento caratteristico e valgono tutti da 100 a 300 punti; quando vedrete arrivare un'IDRA a tre teste significa che siete giunti alla fine della prima fase e che vi aspetta una seconda fase ancora più impegnativa e con nuovi nemici, alla fine della quale troverete un'altra IDRA, che segna la fine del ciclo di questo gioco. Ogni testa dell'IDRA (che deve essere colpita diverse volte) vale 2000 punti, mentre il corpo (un'astronave in superficie ed un disco volante nel sottosuolo) ne vale 4000.



Se si cerca poi di ottenere molti punti si può rischiare a viaggiare sempre nel sottosuolo, perché facendo cadere le stalattiti sui nemici si ottengono 1000 punti e ci sono alcuni avversari che possiamo non colpire subito ed aspettare che si riuniscano in formazioni per ottenere ben 1000 punti cadauno.
Però viaggiare nel sottosuolo è più pericoloso perché ci troviamo in un ambiente bidimensionale, per cui in effetti occupiamo più spazio rispetto a quando ci troviamo in superficie, bisogna farci un attimo l'abitudine per sfruttare quest'ultimo fattore, ma poi basta osservare la nostra ombra e quella dei proiettili e degli avversari per sapere se siamo o meno in "rotta di collisione".
Quindi è preferibile cercare di viaggiare sempre in superficie anche perché pure qui si possono ottenere più punti sparando a quella specie di mina con 6 palle nere (1000 punti per ogni nemico colpito dalle palle che si staccano).



All'inizio sembra che la nostra astronave, specialmente con gli agganci, si muova troppo lentamente; ma forse sono solo i nostri riflessi un poco appannati?

PST, PSSST...

TRUCCHI, SEGRETI, CURIOSITA' DEI VIDEOGIOCHI DA BAR

Avevamo già in mente da tempo di fare una breve precisazione su KANGAROO, perché nonostante questo videogioco fosse del maggio 1982 e fosse comparsa una sua recensione su VG4, c'è in giro ancora molta gente che non capisce quando le scimmie tirano una mela alta, bassa o a metà altezza, finché questa non è stata lanciata.
Invece basta osservare come si atteggia la scimmia per capire come lancerà la mela: se tira il braccio indietro, sopra la testa, come si fa quando si lancia un sasso, la mela sarà alta o a mezza altezza, quindi si potrà abbassare in anticipo mamma canguro ed eventualmente tirare un pugno se la mela è a mezz'altezza (tenendo abbassato il joystick; ricordate di stare girati verso la scimmia, se non volete farvi colpire alle spalle!).
Se invece il braccio compirà un movimento rasoterra, come quando si tira una boccia giocando a bowling, la mela arriverà bassa, per cui sapete già che dovete prepararvi a saltare.

IL KANGURO MATTACCHIONE

Ma ciò che ci ha convinto a parlare ancora di questo gioco è che dopo ben tre anni di vita è stato appena scoperto un trucco che permette di far scomparire la scimmia che va avanti ed indietro sull'ultimo piano, tirandoci un torsolo di mela quando è sopra la nostra testa.
Il merito di questa scoperta va ripartito in egual misura tra Alessio Buono e il curatore di questa rubrica, che stavano facendo degli esperimenti per trovare degli schemi più redditizi.
Il trucco è abbastanza difficile da ottenere: bisogna portarsi all'estrema sinistra del primo o del secondo piano ed aspettare che la scimmia "incriminata" scompaia a sinistra; cominciate allora a tirare pugni verso sinistra nel vuoto.
Se la scimmia tirerà tre mele una dietro l'altra (che vi passeranno attraverso senza comparire, non riapparirà più; se invece la vedete ricomparire spostatevi immediatamente se non volete beccarvi una mela in testa, e poi riprovateci nella medesima maniera. In realtà questo è un trucco più spettacolare che altro e non serve certo a farci incrementare il punteggio, ma non bisogna fare sempre record: ogni tanto ci si può anche divertire, no?



"Tiro alto"



"Tiro basso"

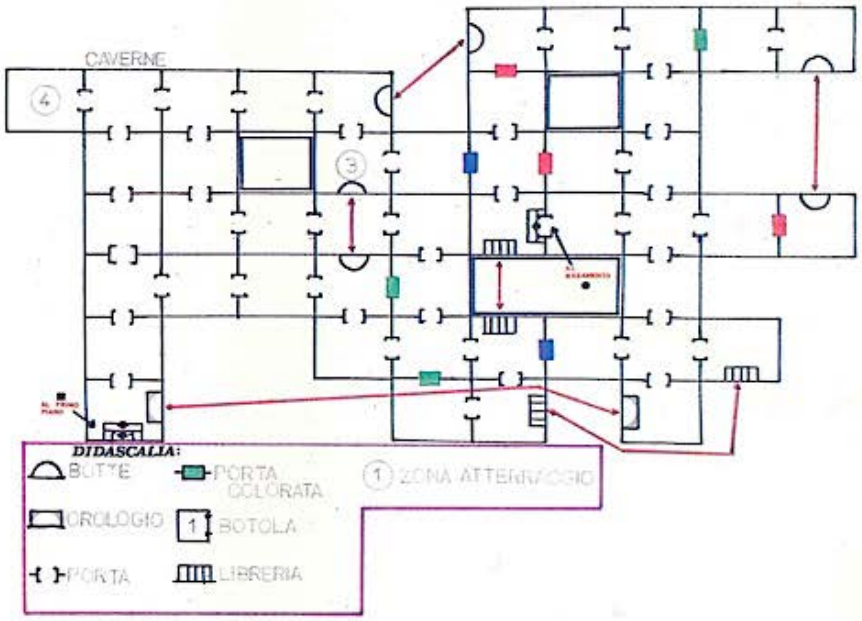


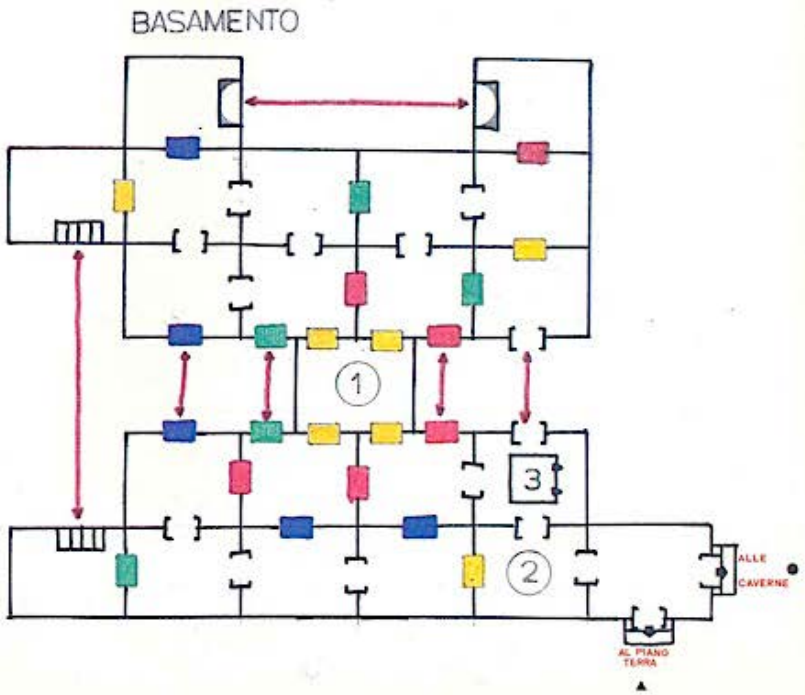
"La scimmia è scomparsa"

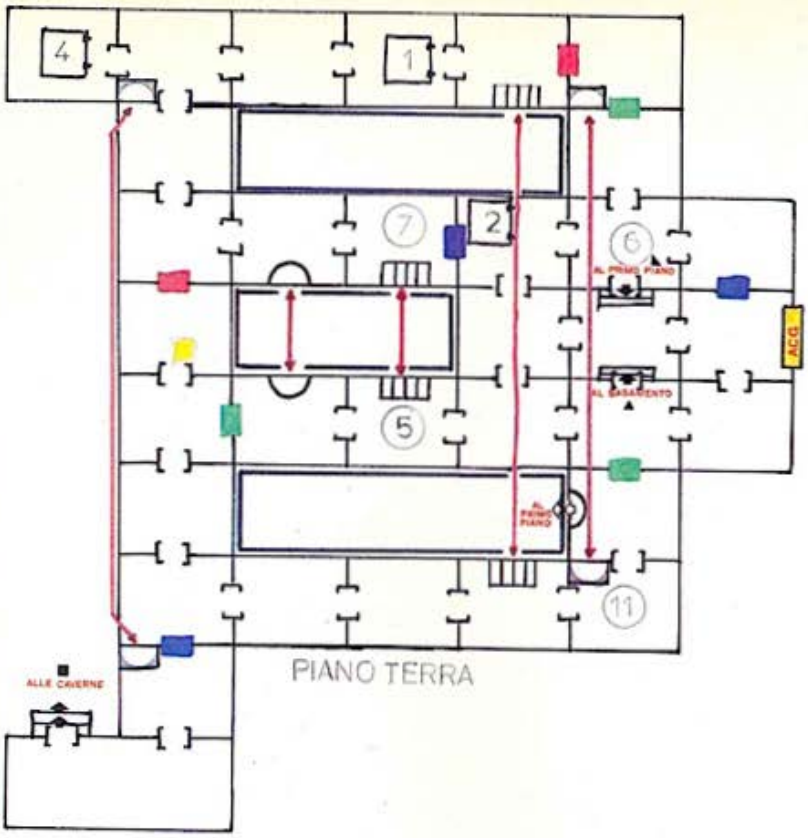
ATLANTE

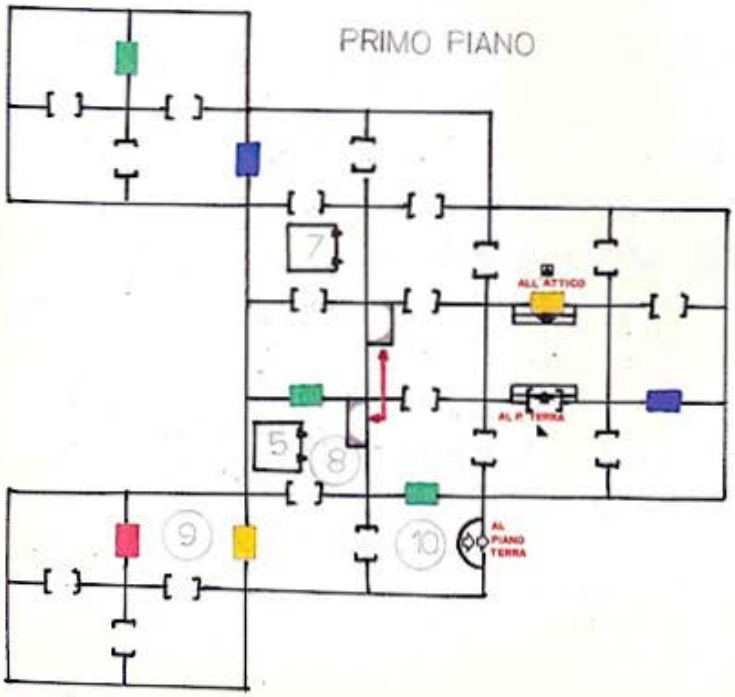
LA MAPPA DI ATIC ATAC

Con questo numero inauguriamo una nuova rubrica che crediamo e speriamo possa ottenere lo stesso successo che ha riscosso "L'avventura è l'avventura": la rubrica delle mappe.
Si chiama Atlante perchè dovrà diventare, col tempo, una raccolta di mappe dei migliori giochi per home computer: mappe inviateci da voi (come quella che apre la rubrica) o disegnate in redazione da noi o realizzate direttamente dalle case produttrici; in ogni caso, senza falsa modestia, realizzate dai massimi esperti "videogiocosi" del Bel Paese.
È un ulteriore sforzo inteso ad aumentare l'utilità di VIDEOGIOCHI: fin dai primi numeri abbiamo infatti cercato di fornire trucchi, consigli, strategie per aiutare i videogiocatori a migliorare i propri punteggi e la propria abilità, in altre parole a godere completamente – fino alla soluzione finale – i propri giochi.
Vista la complessità dei giochi più recenti, la mappa è lo strumento ideale per guidarvi nei meandri degli adventure testuali o grafico-testuali e degli adventure dinamici o in tempo reale.
Ecco quindi per il debutto di Atlante la mappa di Atic Atac, il famosissimo gioco della Ultimate recensito in VG n° 21, disegnata dal noto cartografo Stefano Pozzi ("vostro felice lettore dal primo numero del gennaio 1983").
Lo scopo del gioco – lo ricordiamo per coloro che non lo sapessero – è di trovare la chiave d'oro che apre la porta ACG del castello in cui siete intrappolati, l'unica che comunichi con l'esterno.
Scrive Stefano: "Il castello è composto da cinque piani: l'attico, il primo piano, il piano terra (dove si trova la porta ACG), il seminterrato e le caverne. Tutti e cinque i piani sono collegati tra di loro da scale e botole.









L'accesso alle stanze e ai piani non è casuale. Questo ha permesso la realizzazione di una mappa.

Gli ostacoli sono numerosissimi: Dracula, la Mummia, il Diavolo, Frankestein, il gobbo e una decina di mostri o fantasmi diversi. Quest'ultimi sono eliminabili con l'arma di turno del personaggio da voi interpretato, che potete selezionare all'inizio di ciascuna partita.

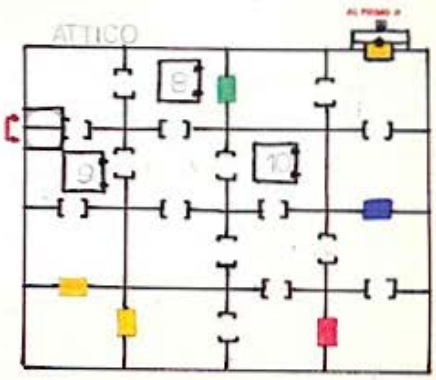
I tre personaggi sono il Cavaliere (Knight), il Mago (Wizard) e il Servo della gleba (Serf) e sono rispettivamente armati di alabarde, raggi magici e pugnali. Ciascuno di questi tre personaggi gode della possibilità di usufruire di una serie di passaggi segreti non percorribili dagli altri protagonisti e dai vari esseri che lo inseguono.

Knight può attraversare gli orologi, Wizard le librerie e Serf le botti.

Nelle stanze troverete del cibo: non siate troppo ingordi, sfamatevi solo quando è necessario poichè il cibo è limitato. Nel caso lo esauriste tutto, il pollo che segnala la vostra energia a lungo andare si esaurirebbe a voi perdereste una delle quattro vite disponibili all'inizio della partita, con il vantaggio però che il cibo riapparirà in tutte le stanze. Le porte colorate di blu, rosso, giallo e verde non si apriranno se non avete raccolto la chiave del colore corrispondente a quello della porta.

Per trovare la chiave gialla infilatevi nella botola indicata nella mappa con il N° 1. le altre tre chiavi sono sparse casualmente nel castello e quindi sta a voi trovarle".

Più di così Stefano non poteva fare, se non giocare Atic Atac per voi. Ma siamo sicuri che con la mappa sottomano e i consigli di Stefano la soluzione finale di Atic Atac non vi sfuggirà a lungo. Buona avventura.



Ottobre '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

VIDEOCAMPIONI

Francesco Panelli 17 anni Milano

Da questo numero di Video-Giochi la nostra ormai consueta passerella dei migliori videoatleti in circolazione vi presenterà solo un Videocampione alla volta.
E non poteva capitare a personaggio più degno di inaugurare questo cambiamento che mira a dare maggior risalto al "Videocampione del mese" (uno solo, il migliore: è come se fosse un premio Nobel della categoria!).
Se scorrete infatti la classifica dei record dei coin-op, troverete che Francesco è l'unico recordman italiano che sia riuscito a migliorarsi per ben 6 mesi consecutivi.
Da VG 24 (il numero di marzo) abbiamo infatti una escalation continua: 50510 punti, poi 55270 (VG 25), 60510 (VG 26), 67450 (VG 27), 98110 (VG 28) ed infine ben 118990 punti (VG 29).
Per rendervi conto di quanto valgano questi record ottenuti a Pro Soccer vi diciamo che per ottenere l'ultimo risultato Francesco ha dovuto totalizzare ben 15 goal e che il secondo nella classifica italiano è un campione del calibro di Luca Santorsola (date un'occhiata all'AIVA Scoreboard)!
Pensate com'è buffa la vita: dopo quasi un anno che ci conosciamo ci ritroviamo in pieno luglio per fare questa intervista.
"Cosa c'è di strano?" penserete voi.



Beh, il fatto è che di quest'epoca fa un poco caldo e si ha voglia di fare altre cose.
Comunque l'appuntamento è al Centro Accreditato di Piazza Oberdan a Milano (il "NEW YORK GAME) dove Luca ha ottenuto circa 100000 punti; Francesco fa un paio di partite (non giocava dall'epoca del suo ultimo record) e totalizza quasi 70000 punti: niente male!
Ma fa troppo caldo e c'è troppa gente ed allora usciamo; fuori si sta ancora peggio (almento nella sala c'èrano i ventilatori!), ma dobbiamo fare l'intervista ed allora ... cominciamo a mangiare gelati e ghiaccioli.
Così Francesco comincia a raccontarmi la sua carriera di video campione: gli sono sempre piaciuti i videogiochi, ma è solo per caso che è diventato campione in uno.
Il caso in questione porta il nome di sala giochi di Piazza Santo Stefano, dove Francesco ha visto il tabellone con i record curato dal sottoscritto: subito si è scatenata la battaglia con un paio di amici della sua compagnia e i risultati si sono visti.
Sono sempre stato curioso d sapere come nascono le compagnie e la sua sembra molto affiatata: infatti è nata per caso, una volta che un gruppo dei suoi compagni delle medie si erano incontrati per mangiare la pizza, e dato che la cosa sembrava abbastanza divertente, hanno deciso di ripeterla un poco più spesso.
Del resto Francesco gradisce molto la compagnia (in senso lato) e lo si vede anche dai suoi hobby: gli piace molto lo sport, specialmente il calcio, che pratica attivamente (gioca in una squadretta come alla destra) e segue da tifoso.
Quest'ultimo interesse gli dà anche lo spunto per vedere altre città quando la sua squadra è in trasferta, anche se queste visite sono forzatamente brevi (forzate dai pochi soldi disponibili", precisa lui).
Comunque a Francesco piace viaggiare e piacciono le lingue, a tal punto che frequenta una scuola quinquennale di inglese: non è escluso che finisca a fare il traduttore in giro per il mondo.
Per completare il panorama dei sui hobby, Francesco mi dice che gli piacciono anche le ragazze.
"Ma è un interesse disinteressato, tanto per ampliare la tua compagnia e divertirsi in più?" gli chiedo io.
"Sì, senz'altro" si affretta a precisare.
Sarà, ma quel sorrisetto malizioso non mi convince molto...

Maurizio Miccoli

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
- [illegible] 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

CABILE 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



L'AVVENTURA

La "pagina amica" per tutti gli avventurieri elettronici

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

Finalmente dopo un pò di mesi di silenzio, la Infocom ha pubblicato un nuovo adventure: si chiama Wishbringer ed è un gioco adatto ai non esperti del genere. Infatti Wishbringer è consigliabile per coloro che non hanno mai risolto un adventure senza far ricorso a suggerimenti da libri e riviste o da amici. Il gioco offre la possibilità di usare sette desideri, o meglio sette consigli, che forniscono più facili soluzioni ai problemi posti dal gioco.
La trama del gioco non è comunque semplice: nei panni di un postino del villaggio di Festeron dovete ritrovare un gatto rapito. Durante il vostro giro di consegne portate una lettera alla vecchia che gestisce il negozio di articoli di magia del villaggio. La lettera contiene la richiesta di riscatto per il suo gatto: il rapitore, l'Evil One, chiede la pietra incantata - che si chiama Wishbringer - in cambio del gatto.
Vi mettete subito all'azione per ritrovare il gatto, ma tornando a Festeron vi accorgete che il villaggio ha subito una drammatica trasformazione: sul cartello con il nome del paese c'è scritto Witchville (Stregopoli, più o meno) e al posto dell'ufficio postale c'è una minacciosa torre nera. La Boot Patrol - la polizia dagli stivali - pattuglia il paese e rinchiude nella torre tutti quelli che sono in giro dopo il tramonto del sole (e, guarda caso, il sole è appena tramontato) per essere torturati dall'Evil One e dati poi in pasto agli squali. La prima cosa da fare, quindi, è evitare la Boot Patrol e poi pensare al gatto.
Una volta trovata la pietra Wishbringer potete chiedere che vengano esauditi sette desideri, ma perché ciò avvenga dovete avere alcuni oggetti: ad esempio per avere fortuna dovete avere con voi il ferro di cavallo, per far si che piova dovete avere con voi un ombrello aperto; altro non diciamo per ora, se non che Wishbringer ha un mondo piuttosto piccolo e la mappa è fornita con il gioco, quindi dovrete concentrarvi nell'avventura e non a fare i cartografi.

Piccolo dizionario dei sinonimi, 4ª parte

Continuiamo la pubblicazione del Piccolo Dizionario dei Sinonimi per gli avventurosi avventurieri che non si fermano davanti all'ostacolo della linguqa. Questa volta tocca alle lettere G, H, I e J.

GATHER (raccogliere, ammassare) - amass, assemble, hoard, pick
GET (prendere) - pick, take
GIVE (dare) - drop, hand, offer, present
GO (andare) - exit, depart, leave,
GRAB (afferrare) - catch, seize, snatch
GREET (salutare) - meet, speak, welcome

HANG (appendere) - pin, suspend
HEAR (ascoltare) - listen (to)
HELP (aiuto) - aid, clue, hint
HIDE (nascondere) - camouflage, conceal, cover, mask, screen, shroud, veil
HIT (colpire) - beat, blow, smash, strike
HOLD (tenere) - keep, restrain, have
HURL (lanciare, scagliare) - cast, drop, fling, pitch, throw, toss

IMMERSE (immergere) - dip, dive, plunge, sink
INJURE (ferire) - damage, harm, hurt, wound

JOIN (unire) - connect, combine, link, unite
JUMP (saltare) - bound, climb, hurdle, leap, spring, vault

Superavventurieri

Non tutti hanno problemi a risolvere gli adventure, o meglio c'è chi ne ha meno di altri. Sentite un pò cosa scrivono Alessio Gestro e Luca Repetti di Genova Sestri Ponente: Nella nostra "carriera" abbiamo risolto i seguenti giochi: RAIDERS OF THE LOST ARK (ATARI VCS) risolto in un giorno; PLANET OF DEATH (SINCLAIR per SPECTRUM) risolto in una settimana; AVVENTURA NEL CASTELLO (J.SOFT per APPLE) risolto in due giorni; THE HOBBIT (MELBOURNE per SPECTRUM) risolto in un mese; TRANSYLVANIA (PENGUIN per APPLE) risolto in due settimane; WAXWORKS (DIGITAL FANTASIA per SPECTRUM) risolto in un mese; SHERWOOD FOREST (PHOENIX per APPLE) risolto in un giorno; ed il nostro orgoglio è (tattarattatatà) MASQUERADE (PHOENIX per APPLE) risolto in un mese di gioco effettivo anche se con vari aiuti esterni (un vivo grazie a GIOVANNI BIANCO, a proposito: CIAO)"
Complimenti ragazzi.

Aiuto! Aiuto!

Nicola Andreasi di Roma vuole sapere come passare, in **Zork II**, il menhir. È uno dei suggeritori di questo mese, quindi affrettatevi ad aiutarlo. **Massimo Rossello** di Roma ha dei problemi in **The Ring of Power:** vuole sapere come si fa a dissetare due volte il fagiolo se la carta di credito è valida solo una volta. **FAP** di Collegno, che ha risolto i 65/80 di **Planetfall** (in C & S troverete alcuni suoi consigli) cerca qualcuno che gli dica cosa fare per risolvere i 15/80 restanti e in particolare: come entrare nel Bio-Lab senza perdere i capelli, cioè dove trovare le Radiation Suits e come aprire gli armadietti della Supply Room (o dove trovarne le chiavi). **Davide Manzella** di Vigevano ha dei problemi con **Zork I** (e chi non li ha o li ha avuti?). Chiede come curare le ferite ricevute in eventuali combattimenti, come scendere dal canotto gonfiabile e come evitare che il "lean and hungry gentleman e quell'altro" facciano fare una fine prematura al protagonista. Un **lettore sconosciuto** di cui non sappiamo il nome chiede come uscire dalla prigione di

E' L'AVVENTURA



Zim Sala Bim. Michele Montalbini di Jesi non riesce a salare gli SLUGS in **Golden Baton** e non sa cosa fare dopo aver superato il ponte costruito con il pezzo di legno in **Aztec Tomb.**

Consigli & suggerimenti

Per i C&S di questo mese i nostri (e vostri, credo) ringraziamenti vanno a: **Emanuele Trotti** di San Remo per Twin Kingdom Valley; **FAP alias Fappo** di Collegno (TO) per Planetfall; **Massimo Rossello** di Roma per Spiderman; **Nicola Manganelli** di Grosseto per Zork II; **Alberto** di Modena per Castle of Terror e a tanti altri per i suggerimenti che pubblicheremo nei prossimi numeri.

Twin Kingdom Valley

Per prendere la corona del re bisogna avere la daga (DAGGER), lanciargliela e poi prendere la corona. Per prendere invece la chiave custodità dal drago bisogna trovare la grotta con la grata (GRATE), aprire la grata, entrarci e prendere la palla di cristallo. Per aprire la grata bisogna avere la chiave arrugginita e la lampada che si trovano nella cassetta quasi all'inizio del gioco. Una volta che si ha la palla di cristallo bisogna andare al labirinto dove c'è la strega e darle la palla di cristallo; la strega ricambierà dandovi la spada fiammeggiante che potrete usare per uccidere il drago. In generale, ricordate che in TKV l'importante è essere sempre leggeri, quindi non caricatevi di oggetti ma portate con voi solo quelli strettamente necessari.

Spiderman

Sembra che diversi lettori siano riusciti a trovare la **baby formula**: purtroppo ciò non è sufficiente a produrre la ragnatela di Spiderman. Infatti bisogna trovare il resto della formula la quale è nascosta nel quadro (PAINTING) appeso alla parete dell'ufficio di J.J.Jameson. L'ufficio di Jameson è all'ultimo piano (presumibilmente) del palazzo e per arrivarci bisogna andare nella tromba dell'ascensore (SHAFT), salire il più in alto possibile e quando il computer vi darà il messaggio "Something stops me" digitare PUSH UP (spingi in su). Potrete quindi salire di un altro piano ed entrare nell'ufficio di Jameson. Lì troverete anche una gemma (basta cercarla) e molte cose utili, anche se a prima vista non lo sembrano.

Spiderman

Nel caso siate tra quelli che non sono ancora riusciti a trovare la **baby formula** ecco come fare: prima di entrare nella stanza di Sandman salite sul muro (CLIMB WALL), entrate nella stanza di Sandman (in questo modo non calpesterete la sabbia e quindi non risveglierete Sandman), esaminate la culla (EXAM CRIB), prendete la formula, esaminate un'altra volta la culla e prendete la gemma.

Planetfall

Per aprire la porta chiusa a chiave nel MESS CORRIDOR, di vitale importanza perché al di là vi troverete del cibo, dovrete recuperare la chiave nascosta in una crepa del pavimento in una zona lesionata dal sisma. Le manacce tozze del personaggio non entrano nella crepa e tantomeno le pinze. Vi servirà una calamita. Potrete così accedere allo STORAGE WEST nel quale troverete una utilissima scala (LADDER) che vi servirà a superare il crepaccio nell'ADMIN CORRIDOR NORTH.

Zork II

Per uccidere il drago dovrete, una volta che siete nella DRAGON'S ROOM, attuare una piccola tattica per far sì che il drago vi segua e cioè digitare KILL DRAGON (senza usare la spada) e poi fuggire a sud. Il drago vi seguirà e se continuate ad usare il sistema colpisci-scappa lo porterete fino alla ICE ROOM che si trova a S,S,W dalla stanza del drago. Qui il drago vedrà la sua immagine riflessa nel ghiaccio e la attaccherà morendo sotto l'onda provocata dallo sciogliersi del ghiaccio. Voi riuscirete a salvarvi avendo così via libera per la tana del drago (a nord della Dragon's Room) dove si trova una principessa che, una volta liberata, dovrete seguire.

Zork I

Per prendere la barra di platino nella stanza dell'eco digitate semplicemente ECHO. L'eco scomparirà e potrete prendere la barra.

Castle Of Terror

Una volta che siete dentro il mulino alla destra del cottage prendete un piolo della scala (GET RUNG) e poi esaminatelo (EXAMINE RUNG): all'interno di esso troverete un perno (PIN). Arrivati di fronte alla porta centrale, abbassate il ponte (LOWER BRIDGE) e fissate il timoncino con cui abbassate quest'ultimo inserendo il perno (INSERT PIN).

BACHECA

Nicola Manganelli vuole scambiare informazioni ed esperienze con altri avventurieri. Ha risolto numerosi adventure tra cui Hobbit, Golden Baton, Perseus & Andromeda, Dallas Quest, ecc. Ecco il suo indirizzo: Via Marche 72, 58100 Grosseto, Tel.: 0564/414910
Davide Manzella sarebbe ben felice di aiutare altri avventurieri in Dallas Quest. Per contattarlo, questo è l'indirizzo: Via Sesia 3, 27029 Vigevano (PV), Tel.: 0381/87411.

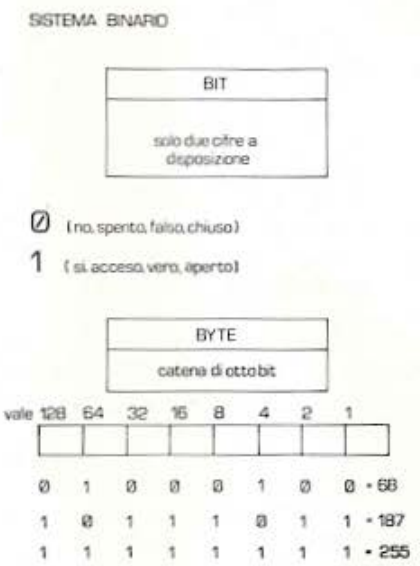


SPIEGACOMPUTER

Dopo la pausa estiva torniamo a spiegare come funziona il computer.
Quanto al programma degli animali, per questa volta diamo solo alcune modifiche indispensabili per chi opera con il CBM64. Vi ricordiamo che il listato completo si trova sul n. 29, mentre sul prossimo numero lo ripubblicheremo in versione migliorata e potenziata, con un programma quindi dotato di nuove possibilità.
Torniamo ai misteri dei computer!
Oggi è di scena il microprocessore, piccolo gioiello dell'informatica, che, guarda un po', fu progettato per la prima volta in Italia.
E poiché il microprocessore, come vedrete, ha capacità piuttosto modeste, anche se basilari, è d'obbligo affrontare anche il discorso sulla memoria...

Il microprocessore:

Tutti i dati che necessitano di un'elaborazione, ossia in pratica tutti i dati, passano per le forche caudine del microprocessore.
Questo microcircuito, che sta alla base della rivoluzione informatica, ha dimensioni minime (una piastrina quadrata di pochi millimetri di lato) ed è dotato di una grande velocità nel fare le operazioni aritmetiche.
Però compie solo operazioni semplicissime, basate su un sistema numerico in apparenza piuttosto primordiale, il sistema binario, nel quale esistono solo due cifre possibili: H zero, che corrisponde alla nostra espressione NO, e H uno, che corrisponde all'espressione opposta, SI.
Qualsiasi informazione, anche il testo della Divina Commedia, viene elaborata e memorizzata dai computer ricostruendola in interminabili catene di numeri e binari, ossia di si e di no. L'informazione base, 0 o 1, è chiamata BIT (binary digit).
Il risultato dell'elaborazione effettuata dal microprocessore deve essere a sua volta passato al sistema operativo che lo trasforma in un dato di partenza per la nuova elaborazione prevista, oppure lo invia all'uscita.



La memoria:

Il dispositivo di memoria che interessa l'utente è quella a sua disposizione per i dati e per i programmi, al punto che la sua quantità è diventata l'unità di misura, così come la cilindrata lo è per le automobili.
La memoria a disposizione dell'utente è chiamata RAM (random access memory), e, a differenza delle altre presenti nel computer, vi si può accedere liberamente, con le modalità previste dal linguaggio o dal sistema operativo, aggiungendovi sostituendone o eliminandone i contenuti.
Potete immaginarvi la RAM come un alveare di cellette vuote: in ogni celletta si può mettere un'informazione, ossia un numero compreso fra 0 e 255, poiché il valore massimo di una catena di otto bit è 255: una catena di otto bit si chiama byte, e possiamo considerarla la "parola" base dell'informatica.
Questo numero, come abbiamo già visto, potrà essere poi interpretato come un carattere, come un colore, come un valore numerico vero e proprio.

Quanta memoria RAM:

Raramente tutta la RAM è a disposizione di dati e programmi dell'utente: alcune sue sezioni sono riservate al magazzinaggio di dati del sistema, come le caratteristiche del video, le forme dei caratteri da stampare e così via.
È di nuovo il sistema operativo a vigilare affinché l'utente non sconfini in queste aree, o lo faccia solo nelle modalità previste.
Invece la preoccupazione delle case è quella di far credere esattamente il contrario, e solo così vi potete spiegare come mai il Commodore 64, che vanta sulla carta 64 kbytes di RAM (pari a 65536 cellette di memoria), all'accensione dichiara candidamente di averne libere solo 37 mila o poco più.
Anche lo Spectrum dei suoi 48K ne impiega circa 7 per gestire il video.
Certi computer, poi, dichiarano i dati in modo così intenzionalmente aggrovigliato, che non è possibile risalire alla quantità reale di memoria RAM disponibile.
Per farsi un'idea del significato delle misure espresse in byte o kbyte basta pensare che un byte è la quantità di memoria necessaria per memorizzare un carattere: allora per memorizzare una cartella d testo (30 righe da 60 battute), ci vogliono 1800 bytes di memoria (1.757 kbytes). l'intera memoria disponibile nel Commodore 64 consentirebbe la memorizzazione di 21 cartelle di testo (in realtà nella RAM deve trovare posto anche il programma necessario per l'introduzione e l'archiviazione del testo, e quindi il numero di cartelle risulterebbe essere decisamente più basso).

QUALCHE MODIFICA PER IL CBM 64

Chi usa il BASIC del Commodore 64 non può scrivere un'istruzione come RESTORE 40000, poiché in quel computer RESTORE è un'istruzione che riporta l'indicatore dei dati al primo dato di tutto il programma, e non in un punto qualsiasi.
Il problema si risolve modificando leggermente l'impostazione del programma.
Il valore di QC, anziché essere contenuto nel magazzino dati, deve essere assegnato direttamente:

```
2 QC=10
```

alla linea 40000 a questo punto basta mettere una REM, ossia un segnale che il computer trova e ignora:

```
40000 REM
```

(eliminate pure ora la linea 40005).

A questo punto occorre "sfogliare" tutti i dati delle caratteristiche, ricorrendo alla solita routine del tipo:

```
10 FOR J=1 TO QC
20 READ NP
30 FOR K=1 TO NP
40 READ A$
50 NEXT K
60 NEXT J
```

Vi consiglio di farne però una subroutine; significa fare un pezzo di programma che può essere richiamato in qualsiasi momento tramite l'istruzione

GOSUB... RETURN

Sistemiamo dunque quanto abbiamo già scritto in linee che siano libere, come per esempio quelle che vanno dal n. 10000 in su:

```
10010 FOR J=1 TO QC
10020 READ NP
10030 FOR K=1 TO NP
10040 READ A$
10050 NEXT K
10060 NEXT J
10070 RETURN
```

la linea 10070 servirà a farci tornare al programma dal punto in cui ce ne eravamo distaccati.

Modifichiamo quindi nuovamente la linea 2:

```
2 QC=10:GOSUB10010
```

Ora il programma si comporta in questo modo:

- esegue linea 2
- va alla linea 10010
- esegue le linee fino a quando trova RETURN
- trova RETURN alla linea 10070
- torna all'istruzione successiva alla linea 2, cioé alla linea 3.

Alla linea 3 eliminiamo RESTORE 50000,, di cui non c'è più bisogno, poiché l'indicatore dei dati, dopo aver sfogliato tutte le caratteristiche dalla linea 40000 in poi, si trova proprio "puntato" sul dato presente alla linea 50000.

Quindi:

```
3 READ QA
```

In tutto il resto del programma possiamo ora eliminare la specifica 40005 che sta a fianco dei vari RESTORE:

```
1020 RESTORE
2000 RESTORE
```

Queste modifiche si possono fare anche sugli altri computer.

Inoltre tutte le istruzioni CLS (pulisci lo schermo) vanno sostituite con il classico PRINT "CLR") che i commodoriani conoscono molto bene.



Dalla grande edicola Jackson

Tutto sull'hobby e home computer

HOBBY ELETTRONICA
Il nuovo fai da te per l'hobbista elettronico, con progetti sempre nuovi e originali da realiz e divagazioni sul mondo dei micro computer.
12 numeri all'anno: L. 3.500 a numero
Abbonamento: L. 32.000

PERSONAL SOFTWARE
Aspetti e problemi del software per personal computer, programmi, giochi e sistemi operativi.
11 numeri all'anno: L. 4.500 a numero
Abbonamento: solo L. 39.000

strumenti MUSICALI
Il mondo delle 7 note in versione ... elettronica. Con test strumentali, novità e analisi del mercato, servizi speciali.
11 numeri all'anno: L. 4.000 a numero
Abbonamento: solo L. 35.000

VIDEO GIOCHI & COMPUTER
La guida indiscussa al fantastico mondo dei videogames. La più eccitante, divertente, istruttiva rassegna del settore.
11 numeri all'anno: L. 4.000 a numero
Abbonamento: solo L. 33.000

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. 1000 in francobolli per contributo spese di spedizione)
☐ Inviatemi GRATIS il Catalogo della Biblioteca JACKSON (allego L. 1000 in francobolli per contributo spese di spedizione)
Nome _____
Cognome _____
via _____
CAP _____ Città _____

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.

Tombola 64

Questo programma vi permetterà di passare liete serate in famiglia in compagnia del vostro personal preferito.

C64

Il suo funzionamento è molto semplice e passo qui di seguito a descriverlo: come prima cosa il Computer vi chiederà quanti soldi ci sono nel piatto.
Dopo avergli dato la cifra, provvederà lui stesso a dividerlo per le varie prese:
Terno, cinquina, tombola e tombolino (per chi non sapesse che cosa è il tombolino, devo dire che non è altro che la seconda tombola).
Dopo di ciò basterà premere un qualunque tasto per generare il campo di gioco.
Premendo anche qui un tasto alla volta verranno generati casualmente dei numeri da 1 a 90 fino al termine del gioco.
Via via che i numeri escono cambiano di colore, da bianchi diventano neri.
Si può ricominciare in qualsiasi momento il programma premendo il tasto F1, oppure si può uscire premendo il tasto F7.
Se capita di dover generare tutti i 90 numeri (caso rarissimo), il computer si piante e va in LOOP tra le righe 1015 e 1000, ed è pertanto necessario ripristinare il sistema con RUN STOP/RESTORE.
Non ho corretto questo errore, perchè vista la rarità del caso era superfluo allungare il programma

TOMBOLA 64

```
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. 051/578646            *
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$="■"THENRUN
250 IFA$="■"THENPRINT"■":END
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
1080 IFI>30ANDI<41THEN5052
1090 IFI>40ANDI<51THEN6052
1100 IFI>50ANDI<61THEN7052
1110 IFI>60ANDI<71THEN8052
1120 IFI>70ANDI<81THEN9052
1130 IFI>80ANDI<91THEN9152
1140 GOTO1000
3000 PRINT"■"
3001 FORB=01TO10
3005 FORI=1TO10
3010 IFB=T(I)THENPRINT"■■ "B;:GOTO3030
3015 NEXTI
3026 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"■"J;
4050 NEXTJ
4051 GOTO1040
4052 PRINT"■■■■■"
5000 FORK=1TO10
5010 FORI=2ITO20
5020 IFJ=T(I)THENPRINT"■"K; GOTO5050
5030 NEXTI
5040 PRINT"■"K;
5050 NEXTK
5051 GOTO1040
5052 PRINT"■■■■■■■"
6000 FORL=1TO40
6010 FORI=3ITO40
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 FORU=51TO60
8010 FORI=51TO60
8020 IFU=T(I)THENPRINT"■"U; GOTO8050
8030 NEXTI
8040 PRINT"■"U;
8050 NEXTU
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 FORU=71TO80
9110 FORI=71TO80
9120 IFU=T(I)THENPRINT"■"U; GOTO9150
9130 NEXTI
9140 PRINT"■"U;
9150 NEXTU
9151 GOTO1040
9152 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■"
9200 FORF=81TO90
9210 FORI=81TO90
9220 IFF=T(I)THENPRINT"■"F; GOTO9250
9230 NEXTI
9240 PRINT"■"F;
9250 NEXTF
9260 GOTO1040
10000 PRINT"■"
10010 FORH=1TO10
10011 PRINT"■ "H;
10020 NEXTH
10025 PRINT"■I"
10030 FORF=11TO20
10040 PRINT"■F"
10050 NEXTF
10060 PRINT"■I"
10070 FORF=21TO30
10080 PRINT"■F";
10090 NEXTF
10100 PRINT"■I"
10110 FORF=31TO40
10120 PRINT"■F";
10130 NEXTF
10140 PRINT"■I"
10150 FORF=41TO50
10160 PRINT"■F";
10170 NEXTF
10180 PRINT"■I"
10190 FORF=51TO60
10200 PRINT"■F";
10210 NEXTF
10220 PRINT"■I"
10230 FORF=61TO70
10240 PRINT"■F";
10250 NEXTF
10260 PRINT"■I"
10270 FORF=71TO80
10280 PRINT"■F";
10290 NEXTF
10300 PRINT"■I"
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"■■■■■■■■ 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 GET#1,P$:IFP$=""THEN50150
50160 RETURN

READY.
```

Descrizione del listato

Riga 7 - Colorazione dello schermo e del bordo di marrone.

Riga 8 - Salto alla Subroutine di presentazione iniziale.

Riga 9 - Dimensionamento della varibile T, che è la variabile
che tiene memorizzati i numeri già usciti.

Righe 10-201 - Creazione del campo di gioco.

Righe 230-250 - Attende che venga premuto o un tasto qualunque (per continuare il gioco) o F1 (per ripartire) o F7 (per terminare).

Riga 1000 - Generazione casuale di un numero tra 1 e 90.

Riga 1010-1016 - Confrontando il numero generato con quelli memorizzati nella variabile T (numeri già usciti), il computer ritorna alla riga 1000 se il numero è già uscito oppure procede se deve ancora uscire.

Righe 1017-1018 - È stato necessario creare 2 scritte differenti per evidenziare un numero di una sola o di due cifre.

Facciamo un esempio per capire meglio:
il computer genera il numero 45; in seguito genera il numero 9, se non avessi diversificato le scritte la seconda volta ci sarebbe scritto 49 e non 9 come doveva essere; questo perchè essendo 9 di una sola cifra, non avrebbe all'atto della scrittura cancellato il 4 già presente sul video.

Mentre così facendo se il numero è compreso tra 1 e 9, il computer prima di scriverlo genera uno spazio (blank) per cancellare eventuali numeri vecchi.

Riga 1020 - Memorizzazione nella variabile T dell'ultimo numero uscito.
Es: è uscito il 15; si memorizza nella variabile T(15) il 15 stesso, questo per poter fare il confronto con i numeri generati casualmente.

Riga 1030 - Serve per saltare la riga 1040.

Riga 1040 - Serve per ricominciare il ciclo.

Riga 1050-1130 - In questa parte è necessario riconoscere tra quali valori è compresa la cifra uscita, perchè per poter far diventare il colore dei numeri da bianco a nero bisogna riscrivere tutta la riga che comprende quel valore (RIGHE 3000-9260); nel riscrivere la riga, il computer deve anche riconoscere se tra i numeri già scritti c'è nè qualcuno già uscito, e questo lo fa confrontando i numeri di quella riga con i corrispondenti della variabile T.
Es: se è uscito il 68, il computer salta alla Subroutine che parte da riga 8052 (riga 1110) e si posiziona immediatamente sulla riga (del video) interessata.
Vengono create due variabili, W e I che hanno valori compresi tra 61 e 70 (numeri contenuti su quella riga).
Si comincia controllando un numero ala volta, da 61 a 70, se sono usciti o meno.
Se è uscito cioè W=T(I), si riscrive in nero, riga 9020, poi si salta alla riga 9050 dove, con il NEXT W si torna a ricominciare il ciclo; se non sono uguali si incrementa di nuovo I e si torna a fare il controllo.
Quando si sono esauriti tutti gli I, e si è certi che il numero non è ancora uscito, lo si scrive in bianco, riga 9040, e si ricomincia il ciclo.
Una volta verificati tutti i numeri si salta a riga 1040.

Righe 10000-10340 - Vengono scritti tutti i nu-

meri in bianco all'inizio sul campo di gioco, tenendo conto che se il numero è compreso tra 1 e 10, bisogna prima scrivere uno spazio vuoto e poi il numero, riga 10011.
Righe 50010-50160 - Viene creato lo schermo di presentazione iniziale, in seguito il computer chiede i soldi che ci sono nel piatto.
Di questi soldi, il 10% và per la cinquina, il 25% per il terno, il 50% per la tombola e il 15% per il tombolino.

Roberto Michelini

Un miliardo di parole

Una nuova versione del gioco de "L'impiccato"

Il programma non è altro che una particolare versione del gioco dell'impiccato (per variare un po' qui si è usata una rudimentale ghigliottina). Il computer sceglie a caso una parola e il giocatore deve cercare di indovinarla provando con una lettera alla volta. Se la lettera è presente viene visualizzata, altrimenti al suo posto compare un trattino.
Di solito in programmi di questo genere è necessario introdurre nel computer un prestabilito elenco di parole (fatto già abbastanza noioso) che non è mai molto lungo o per la poca memoria a disposizione o per mancanza di volontà del programmatore. Se le parole sono poche e/o troppo semplici, il gioco diventa facilmente ripetitivo e noioso.
Il programma presentato permette una scelta tra ben un miliardo di parole tutte diverse e anche molto lunghe. In realtà non sono proprio un miliardo ma soltanto... novecentonovantanovemilioninovecentonovantanovemilanovecentonovantanove.
Ci si chiederà quale "mitica" espansione di memoria sia necessaria: niente di tutto ciò, il programma funziona perfettamente anche nei pochi 3,5 K del VIC in versione base.
Come questo sia possibile è presto spiegato: il programma trasforma un numero scelto casualmente nella corrispondente forma letterale (es. 206=duecentosei) e questa sarà la parola da indovinare.
Per rendere più vario il gioco esiste la possibilità di decidere il numero massimo entro il quale verrà effettuata la scelta.
Sullo schermo appariranno in alto tanti trattini quanti sono i caratteri che compongono la forma letterale del numero scelto.
Per indovinarlo si digita una lettera alla volta: se questa è presente sostituirà il corrispondente trattino. Quando si pensa di aver indovinato il numero si potrà digitarlo direttamente (in cifre). In tutto si possono fare solo sette tentativi, tra lettere e cifre, che saranno visualizzati in un apposito riquadro dello schermo. Se il numero non è stato indovinato verrete inesorabilmente "ghigliottinati" e il computer mostrerà qual'era il numero esatto sia in cifre che in lettere. Premendo un tasto qualunque si farà un altro tentativo con lo stesso numero massimo, mentre premendo [*] lo si potrà variare.
Naturalmente è necessario usare una certa strategia perché alcune lettere sono più frequenti ed altre sono completamente assenti.
Una volta che si è fatta pratica è possibile diminuire il numero dei tentativi a disposizione. Si deve ridurre da 7 a 6 (per esempio) il numero dei comandi di cursore a destra che compongono l'ultima parte della stringa [G$] nella linea 5 e [H>6] in [H>5] nelle linee 255 e 310. Anche se può sembrare difficile è possibile con sole 4 o 5 lettere opportunamente scelte ricostruire parole lunghe decine e decine di lettere. A proposito provate a scoprire quale'è la parola più lunga che si può ottenere: io vi dico solo che è formata da ben 95 lettere!
Un aspetto interessante e da non sottovalutare di questo programma è che può essere considerato un divertente sussidio didattico.
Infatti, potendone graduare la difficoltà secondo le capacità dell'utilizzatore, può essere utile agli scolari

```
1 REM UN MILIARDO DI PAROLE
5 POKE36879,31:G$="████████████████████████"
10 M$(1)="  ████  ████  ████  ████  ████  ███ "
15 M$(2)="  ████  ████  ████  ████  ████  ███ "
20 M$(3)="  ████  ████  ████  ████  ████  ███ "
25 M$(4)="  ████  ████  ████  ████  ████  ███ "
30 M$(5)="  ████  ████  ████  ████  ████  ███ "
35 M$(6)="  ████  ████  ████  ████  ████  ███ "
40 DATAUNO,DUE,TRE,QUATTRO,CINQUE,SEI,SETTE,OTTO,NOVE
45 DATADIECI,UNDICI,DODICI,TREDICI,QUATTORDICI,QUINDICI,SEDICI,DICIASSETTE,DICIO
TTO
50 DATADICIANNOVE,VENTI,TRENTA,QUARANTA,CINQUANTA,SESSANTA,SETTANTA,OTTANTA,NOVA
NTA
55 FORI=1TO9:READU$(I):NEXT:FORI=0TO9:READD$(I):NEXT:FORI=2TO9:READV$(I):NEXT
60 PRINT"█  ███INDOVINA IL NUMERO███"
65 PRINT"SCEGLI IL NUMERO MAX.":PRINT"< 999999999":INPUTM:IFM<1ORM>999999999THEN
65
70 PRINT"█":N=INT(RND(1)*M+1):N$=MID$(STR$(N),2)
75 F$="":H=0:L=LEN(N$):R=L-INT(L/3)*3:IFR=2THENN$="0"+N$
80 IFR=1THENN$="00"+N$
85 T=(LEN(N$))/3
90 C$=LEFT$(N$,3):V=VAL(C$):IFV=0THEN110
95 GOSUB155:IFT=1THEN120
100 IFT=3THENGOSUB125
105 IFT=2THENGOSUB135
110 N$=MID$(N$,4):IFN$=""THEN120
115 T=T-1:GOTO90
120 GOTO230
125 IFV=1THENF$=LEFT$(F$,LEN(F$)-1)+"MILIONE":RETURN
130 F$=F$+"MILIONI":RETURN
135 IFF$<>"UNO"THEN145
140 F$="MILLE":RETURN
145 IFV=1THENF$=LEFT$(F$,LEN(F$)-3)+"MILLL":RETURN
150 F$=F$+"MILA":RETURN
155 P$=LEFT$(C$,1):P=VAL(P$):IFP$="0"THEN175
160 IFP$="1"THEN170
165 F$=F$+U$(P)
170 F$=F$+"CENTO"
175 P=VAL(RIGHT$(C$,2)):IFP=0THENRETURN
180 IFP<10THEN205
185 IFP>19THEN195
190 P=P-10:F$=F$+D$(P):RETURN
195 P=VAL(MID$(C$,2,1)):F$=F$+V$(P):P=VAL(RIGHT$(C$,1)):IFP=0THENRETURN
200 IFP=1ORP=8THENF$=LEFT$(F$,LEN(F$)-1)
205 F$=F$+U$(P):RETURN
210 PRINTLEFT$(G$,09)"    ██PREMI UN TASTO█        █* PER CAMBIARE█    █"
215 GETT$:IFT$=""THEN215
220 IFT$="*"THENRUN
225 GOTO70
230 PRINT"███":FORI=1TOLEN(F$):PRINT"-";:NEXT
235 S$="":FORI=1TOINT(LEN(F$)/22)+1:S$=S$+"█":NEXT
240 PRINTLEFT$(G$,9)"█BATTI UNA LETTERA O ILNUMERO (MAX"INT(M)"█)█"
245 PRINTLEFT$(G$,15)TAB(12)"███????????█"
250 PRINTG$M$(1)"█████":IFW>0THENFORI=1TOW:PRINT"-";:NEXT
255 IFH>6THENGOSUB320:GOTO310
260 PRINTLEFT$(G$,12)"                    █":E$="":INPUTE$:IFLEN(E$)=0THEN260
265 IFVAL(E$)>0THENGOSUB330:GOTO300
270 IFLEN(E$)>1THEN260
275 GOSUB330:PRINT"███":H=H+1:FORI=1TOLEN(F$)
280 IFMID$(F$,I,1)=E$THENPRINTE$;:GOSUB340:GOTO290
285 PRINT"█";
290 NEXT:PRINT"█
295 GOTO250
300 IFVAL(E$)<>NTHENGOSUB325:GOTO250


READY.

305 PRINTLEFT$(G$,17)"███GIUSTO██"
310 PRINT"███";:FORI=1TOLEN(F$):PRINTMID$(F$,I,1);:GOSUB340:NEXT:PRINT"█":IFH<6
THEN210
315 FORI=1TO5:FORJ=5TO6:PRINTG$M$(J):FORX=1TO150:NEXT:NEXT:NEXT:GOTO210
320 FORI=1TO4:PRINTG$M$(I):FORZ=1TO350:NEXT:NEXT:PRINTLEFT$(G$,13)"██"N"█":RETUR
N
325 PRINTLEFT$(G$,14)"███SBAGLIATO██":FORI=1TO1000:NEXT:PRINT"█          ":H=H+1:R
ETURN
330 PRINTLEFT$(G$,15)TAB(12):FORI=0TOH:PRINT"█";:NEXT:PRINT"██"RIGHT$("      "
+E$,9)"█"
335 RETURN
340 POKE36876,240:FORJ=15TO0STEP-.7:POKE36878,J:NEXT:POKE36876,0:RETURN

READY.
```

del primo ciclo delle elementari per prendere confidenza, giocando, con i numeri e la loro relativa grafia.
Nel caso si volessero effettuare delle modifiche, magari alla grafica qui obbligatoriamente scarna, si presti molta attenzione alla memoria a disposizione, che nel VIC in versione base è ridotta al lumicino. Non ci sono problemi se è presente un'espansione o si vuole utilizzare il programma con un altro modello Commodore. Basta tenere presente che la POKE della linea 5 predispone lo schermo con il fondo bianco e il bordo giallo. La subroutine dell'ultima riga crea un breve beep sonoro e deve essere modificata secondo il modello in possesso o semplicemente sostituita da un ciclo a vuoto: FOR J=1 TO 1 00:NEXT: RETURN.
Il 22 che compare nella linea 235 è il numero delle colonne del computer e deve essere eventualmente sostituto con 40.

Esame listato

5-55 - Riempimento delle matrici necessarie per il disegno e l'animazione della ghigliottina [M$( )] e per la costruzione della stringa alfabetica [U$( ),D$( ),V$( )].
60-70 - Input di un numero [M] non superiore a 999.999.999 e scelta random di un numero [N] tra 1 e quello indicato.
75-205 - Trasformazione del numero in forma letterale [N=F$]. Da notare la correzione della linea 200 (es. ventiotto diventa ventotto). Questa routine può essere utilizzata anche in altri programmi che abbiano la stessa esigenza.
210-225 - Il gioco ricomincia con l'eventuale modifica del numero massimo.
230-250 - Presentazione dello schermo di gioco. Viene costruita la stringa [S$] che farà scrivere la soluzione sulla riga immediatamente successiva a quella dove sono stati visualizzati i trattini.
255-325 - Fase di gioco. Viene controllato il numero dei tentativi [H], se superiore a 6 la linea 320 effettua "l'esecuzione". Linea **260**, input [E$] del tentativo del giocatore:
1) è un numero: viene confrontato con [N], se sono uguali appare un messaggio e l'omino si anima (linee 305-315), altrimenti si incrementa [H] e si fa un altro tentativo.
2) è una lettera: si incrementa [H], viene controllato se è presente in [F$] e, in caso positivo, sostituisce il trattino corrispondente (linee 275-290) poi si fa un altro tentativo.
330 - Visualizzazione dei tentativi, sia lettere che numeri, allineati a destra.
340 - Creazione di un breve suono che accompagna la comparsa sullo schermo delle lettere indovinate e della soluzione.

Claudio Brunello

Controlla l'input

Come simulare l'istruzione input e vivere felici e contenti

Questa routine simula l'istruzione di INPUT e consente di evitarne gli inconvenienti. Infatti l'istruzione INPUT sul C-64 presenta alcuni difetti piuttosto fastidiosi e in certi casi è indispensabile poterne fare a meno.
Ecco un elenco dei possibili inconvenienti che possono verificarsi utilizzando l'istruzione INPUT:
1. INPUT"NUMERO";A Se l'utente a questo punto tenta di inserire qualche carattere non numerico il computer risponderà con un messaggio di avvertimento REDO FROM START oppure con EXTRA IGNORATED e ripropone sulla riga successiva la richiesta di input. Chiaramente una situazione di questo tipo può danneggiare la grafica e la formattazione della schermata del programma su cui si sta lavorando.
2. Un inconveniente dello stesso tipo si verifica se, per errore, si premono i tasti del movimento del cursore che, purtroppo, vengono immediatamente eseguiti. In modo particolare va temuto il tasto HOME shiftato che cancella tutto ciò che appare sul video.
3. Quando, per cancellare un errore di battitura, si preme il tasto DEL tutto ciò che si trova a sinistra del cursore viene trascinato di un posto verso sinistra. Naturalmente se, per esempio, sullo schermo vi era disegnata una finestra, questa viene danneggiata irreperabilmente.
4. Con l'istruzione INPUT è impossibile filtrare i dati che l'utente tenta di inserire, sia per quanto riguarda la quantità che la qualità. Infatti, in alcuni casi, è utile sia impedire la digitazione di alcuni caratteri particolari, come le virgolette, le virgole i due punti etc, sia limitare il numero di caratteri digitabili, magari per evitare di uscire dal margine fissato sullo schermo.
Con questa routine è possibile evitare tutti questi inconvenienti.
La routine sostanzialmente legge direttamente il buffer della tastiera e accumula i caratteri accettabili in una variabile stringa. Poichè ogni carattere prima di essere visualizzato, viene letto dal buffer di tastiera, è possibile effettuare a priori ogni genere di controllo desiderato.
La routine assume come parametro la lunghezza massima della parola digitabile e impedisce all'utente di continuare a scrivere dopo che tale limite è stato raggiunto.
La routine può inoltre essere generalizzata ulteriormente parametrizzando anche i caratteri desiderati e la lunghezza minima della parola.

Commento al listato!

10 - Cancella lo schermo.
20 - Fissa la lunghezza massima della parola a 10 caratteri e richiama la routine per l'imput.
30 - Visualizza ciò che è stato assunto dalla routine.
100 - Inizializza la variabile destinata a contenere l'input (W$), il contatore dei caratteri contenuti nella stringa W$, fissa ad 1 il numero massimo di caratteri nella coda del buffer di tastiera crea le stringhe C$ e D$ utilizzate rispettivamente come cursore e per cancellare.
110 Visualizza un cursore nella posizione dove verrà stampato il prossimo carattere premuto.
120 - Controlla se nel buf-

```
10 PRINTCHR$(147)

20 L=10:GOSUB100

30 PRINTW$:GOTO20

100 U$=CHR$(157):W$="":Z=0:C$="_"+U$:D$=U$+"
                                    "+U$+U$:POKE649,1

110 PRINTC$;

120 IFPEEK(198)=0THEN120

130 POKE198,0:A=PEEK(631):A$=CHR$(A)

140 IFA=20ANDZ>0THENPRINTD$;:Z=Z-1:W$=LEFT$(W$,Z):GOTO110

150 IFA=13THENPRINT" ":POKE649,10:RETURN

160 IFA<32ORA>95ORA=34ORA=44ORA=58ORA=59ORZ=LTHEN120

170 PRINTA$;:W$=W$+A$:Z=Z+1:GOTO110
```

fer di tastiera è presente un carattere.

130 - Se la locazione 198 è diversa da 0, cioè è 1, vuol dire che è stato premuto un tasto e quindi per prima cosa viene rimessa a zero la locazione 198, quindi viene assegnato ad A il contenuto della locazione 631, che è il primo elemento del buffer e che contiene quindi il codice ASCII del tasto premuto, per comodità viene costruita la stringa il cui carattere ha il codice appena letto.

140 - Se il tasto premuto ha codice 20, cioè si tratta del tasto di delete, e la parola è costituita da almeno un carattere, l'ultimo carattere viene ricoperto da un blank, il contatore dei caratteri viene decrementato e alla stringa viene tolto l'ultimo carattere più a destra.

150 - Se il carattere nel buffer è il 13, cioè il CARRIAGE RETURN, viene cancellato il cursore, viene riportato a 10 il numero massimo di caratteri nel buffer di tastiera e viene eseguito il RETURN della subroutine.

160 - In questa riga vengono eseguiti tutti i controlli sul carattere digitato, prima che possa essere visualizzato. Il carattere viene scartato se ha codice ASCII minore di 32 cioè minore del blank o se ha codice maggiore di 95 (freccia verso sinistra). In pratica vengono considerati solo i caratteri stampabili: numerici, alfabetici, e simboli speciali aritmetici o di punteggiatura. Vengono esclusi tutti i caratteri grafici. Naturalmente questa scelta è valida se si sta operando in UPPER-CASE, se viceversa si sta lavorando in LOWER-CASE occorre includere i caratteri alfabetici shiftati. Vengono inoltre esclusi i caratteri che hanno i codici 34, 44, 58, e 59, si tratta infatti rispettivamente delle virgolette, che se visualizzate potrebbero creare problemi con l'editore, e dei simboli di punteggiatura che invece disturbano le operazioni di lettura e scrittura sui file. Un ultimo controllo viene fatto per evitare di visualizzare troppi caratteri, infatti quanto Z diventa uguale ad L vengono consentiti solo i tasti di DELETE e di RETURN.

170 - Se il carattere ha superato i controlli della riga precedente, viene stampato e accodato nella stringa W$, il contatore Z viene incrementato e il ciclo prosegue daccapo.

Marco Gussoni

Scorpions II

Scorpions II è un'avventura in tempo reale e alta risoluzione (8x16) per Vic 20 espanso.

VIC

Il programma è la continuazione di un altro gioco, inedito e purtroppo mai concluso, che si intitola Scorpions At The Edge Of The World: la vostra avventura quindi si svolgerà agli estremi confini del mondo.

Lo scopo del gioco è quello di riuscire ad eludere trappole, baratri, mostri e creature di ogni tipo per arrivare alla fine dell'undicesimo quadro e fuggire così dal mondo dominato da questi esseri infernali.

```
0 REM SCRP-01
100 RAM=6144:FORT=3276TO3323:POKERAM,PEEK(T):POKERAM+1,PEEK(T):RAM=RAM+2:NEXT
101 FORI=7168TO7383:READC:POKEI,C:NEXT:FORI=7552TO7551:READC:POKEI,C:NEXT
102 RAM=5119:FORT=7424TO7431:POKET,0:NEXT
103 RAM=RAM+1:READA:IFA=-1THENPRINT"□FINISHED!LOAD STRIKE2":END
104 POKERAM,A:GOTO103
105 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
106 DATA60,102,102,126,102,102,102,0
107 DATA124,102,102,124,102,102,124,0
108 DATA60,102,96,96,96,102,60,0
109 DATA120,102,102,102,102,102,120,0
110 DATA126,96,96,120,96,96,126,0
111 DATA126,96,96,120,96,96,96,0
112 DATA60,102,96,110,102,102,60,0
113 DATA102,102,102,126,102,102,102,0
114 DATA24,24,24,24,24,24,24,0
115 DATA12,12,12,12,108,56,0
116 DATA102,108,120,112,120,108,102,0
117 DATA96,96,96,96,96,96,126,0
118 DATA66,102,126,126,102,102,102,0
119 DATA70,102,118,126,110,102,102,0
120 DATA60,102,102,102,102,102,60,0
121 DATA124,102,102,124,96,96,96,0
122 DATA60,102,102,102,110,102,62,1
123 DATA124,102,102,124,120,108,102,0
124 DATA60,102,96,60,6,102,60,0
125 DATA126,24,24,24,24,24,24,0
126 DATA102,102,102,102,102,102,60,0
127 DATA102,102,102,60,60,24,24,0
128 DATA102,102,102,126,126,102,66,0
129 DATA102,102,60,24,60,102,102,0
130 DATA102,102,102,60,24,24,24,0
131 DATA126,6,12,24,48,96,126,0
132 DATA60,102,110,126,118,102,60,0
133 DATA0,24,56,24,24,24,60,0
134 DATA60,102,6,60,96,96,126,0
135 DATA60,102,6,28,6,102,60,0
136 DATA12,28,60,108,126,12,12,0
137 DATA126,96,124,6,6,102,60,0
138 DATA60,102,96,124,102,102,60,0
```

```
139 DATA126,102,12,24,24,24,24,0
140 DATA60,102,102,60,102,102,60,0
141 DATA60,102,102,62,6,102,60,0
142 DATA0,0,0,0,20,20,42,42
143 DATA0,0,20,20,20,20,34,34
144 DATA0,0,42,42,20,20,0,0
145 DATA0,0,21,21,34,34,16,16
146 DATA16,16,84,84,56,56,16,16
147 DATA16,16,168,168,68,68,0,0
148 DATA0,0,42,42,20,20,0,0
149 DATA0,0,52,52,66,66,1,1
150 DATA60,60,124,124,110,110,6,6
151 DATA28,28,16,16,0,0,24,24
152 DATA0,0,151,151,149,149,149,149
153 DATA151,151,148,148,100,100,0,0
154 DATA239,239,137,137,137,137,233,233
155 DATA45,45,45,45,239,239,239,239
156 DATA255,129,189,165,165,189,129,129
157 DATA129,129,129,153,153,129,129,255
158 DATA255,129,129,153,153,129,129,129
159 DATA129,129,189,165,165,189,129,255
160 DATA51,51,255,255,204,204,255,255
161 DATA51,51,255,255,204,204,255,255
162 DATA126,126,60,60,24,24,255,255
163 DATA51,51,255,255,204,204,255,255
164 DATA32,32,80,80,129,129,124,124
165 DATA94,94,61,61,24,24,36,36
166 DATA4,4,10,10,129,129,97,97
167 DATA122,122,188,188,24,24,36,36
168 DATA0,0,64,64,191,191,166,166
169 DATA66,66,0,0,0,0,0,0
170 DATA60,60,52,52,44,44,52,52
171 DATA44,44,52,52,44,44,60,60
172 DATA0,0,0,0,255,255,213,213
173 DATA171,171,255,255,0,0,0,0
174 DATA24,24,165,165,66,66,0,0
175 DATA0,0,66,66,165,165,24,24
176 DATA0,0,34,34,0,0,28,28
177 DATA42,42,0,0,73,73,127,127
178 DATA0,0,42,42,84,84,42,42
179 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
180 DATA0,0,84,84,42,42,84,84
181 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
182 DATA201,201,149,149,221,221,149,149
183 DATA149,149,0,0,255,255,204,204
184 DATA146,146,69,69,149,149,85,85
185 DATA210,210,0,0,255,255,204,204
186 DATA52,52,65,65,37,37,21,21
187 DATA101,101,0,0,255,255,204,204
188 DATA146,146,30,30,214,214,82,82
189 DATA82,82,0,0,255,255,204,204
190 DATA145,145,17,17,149,149,149,149
191 DATA138,138,0,0,255,255,204,204
192 DATA35,35,84,84,114,114,81,81
193 DATA86,86,0,0,255,255,204,204
194 DATA42,42,42,42,59,59,42,42
195 DATA42,42,0,0,255,255,204,204
196 DATA102,102,84,84,102,102,84,84
197 DATA86,86,0,0,255,255,204,204
198 DATA255,255,128,128,190,190,196,196
199 DATA164,164,148,148,229,229,128,128
200 DATA255,255,1,1,77,77,171,171
201 DATA173,173,169,169,73,73,1,1
202 DATA128,128,171,171,170,170,187,187
203 DATA170,170,171,171,128,128,255,255
204 DATA1,1,103,103,85,85,103,103
205 DATA85,85,87,87,1,1,255,255
206 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
207 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,-1

READY.
```

```
0 PRINT"███TURN TAPE OFF":WAIT37137,126,62:POKE4609,0:GOTO100
1 POKE36865,38-V*2:RETURN
3 POKE36869,207:POKE36867,PEEK(36867)AND254:RETURN
10 A=PEEK(4096+X+22*Y):RETURN
15 A=PEEK(4118+X+22*Y):RETURN
20 POKE4096+X+22*Y,PEEK(4609):POKE37888+X+22*Y,1:RETURN
22 POKE4096+X+22*Y,32:RETURN
25 POKE4096+X1+22*Y1,32:X1=X1+D1:IFX1=I1ORX1=F1THEND1=-D1
27 IFPEEK(4096+X1+22*Y1)=32THENPOKE4096+X1+22*Y1,A1(1+D1):RETURN
29 GOTO430
30 POKE4096+X2+22*Y2,32:X2=X2+D2:IFX2=I2ORX2=F2THEND2=-D2
35 IFPEEK(4096+X2+22*Y2)=32THENPOKE4096+X2+22*Y2,A2(1+D2):RETURN
37 GOTO430
40 POKE36869,205:POKE36867,PEEK(36867)OR1:RETURN
42 POKE36869,207:POKE36867,PEEK(36867)AND254:POKE36865,38:RETURN
45 FORT=0TO15STEP3:FORP=130TO254STEP.7:POKET8,T:POKET5,P:POKET5,0:POKET6,P:POKET
6,0
46 NEXTP,T
47 FORT=12TO0STEP-3:FORP=254TO169STEP-1:POKET5,P:POKET5,0:POKET6,P:POKET6,0:POKE
T8,T
48 NEXTP,T:RETURN
50 FORP=1TO3:POKET5,129:POKET6,128:FORT=1TO300:NEXT:POKET5,0:POKET6,0
51 FORT=1TO100:NEXTT,P
52 POKET5,129:POKET6,128:FORT=15TO0STEP-.01:POKET8,T:NEXT:POKET5,0:POKET6,0:RETU
RN
100 REM FABIO SIANI VIA BUONARROTI 19 -20149 MILANO- T 02/4694089
110 POKE36879,8:GOSUB40
120 CLR:RESTORE:DIMA$(11),B1(11),B2(11),B3(11),B4(11):T4=36874:T5=T4+1:T6=T5+1:T
7=T6+1
123 T8=T7+1
125 FORT=1TO11:READA$(T):NEXT:FORT=1TO11:READB1(T),B2(T),B3(T),B4(T):NEXT
127 POKE37154,255:GOSUB6000:POKE37154,127
130 V=V+1:GOSUB42:PRINT"██████       STAGE"V"██":PRINTSPC(11-LEN(A$(V))/2)A$(V)
132 GOSUB45
133 GOSUB40:ONVGOSUB3000,3080,3160,3200,3280,3360,3440,3520,3600,3680,3760
140 A1(0)=B1(V):A1(2)=B2(V):A2(0)=B3(V):A2(2)=B4(V):X1=I1:X2=I2:D1=1:D2=1:L=V
143 GOSUB600:Z=0:D=0
145 GOSUB1:IFZTHENPOKET8,12:POKET7,250:FORT=1TO10:NEXT:POKET7,0:Z=0
147 IFY>L+3THEN430
150 GOSUB25:GOSUB30:GOSUB20:J=PEEK(37137)+PEEK(37152):IFZTHEN168
152 IFJ=357THEND=-1:Z=0:GOTO300
154 IFJ=245THEND=1:Z=0:GOTO300
156 IFJ=353THEND=-1:Z=-1:GOTO300
158 IFJ=241THEND=1:Z=-1:GOTO300
160 IFJ=325THEND=-1:Z=-1:GOTO350
162 IFJ=213THEND=1:Z=-1:GOTO350
163 IFJ=337THEND=0:Z=-1:GOTO350
164 IFJ=369THENGOSUB15:IFA=7ORA=8THENZ=-1:N=8:GOTO470
166 IFJ=365THENGOSUB15:IFA=7ORA=8THENZ=1:N=8:GOTO470
167 GETA$:IFA$="Q"THEN430
168 GOSUB15:IFA=9ORA=7ORA=8ORA=15ANDS=0THENPOKE4609,0:D=0:GOTO145
```

```
172 IFA=10THEN500
175 IFA=15ORA=14THEN420
176 GOSUB22:V=V+1:X=X+D:GOSUB10:IFA=9ORA=7ORA=8ORA=10ORA=14ANDS=0THENX=X-D:D=0:G
OTO150
178 IFA=13THENZ=1:GOSUB410
179 IFA=4THENZ=1:GOSUB400
180 Z=1:POKE4609,3:GOSUB20:GOTO150
300 L=Y:X=X+D:Y=Y+Z:GOSUB10:IFA=9ORA=7ORA=8ORA=10ORA=14ANDS=0THENX=X-D:Y=Y-Z:D=0
:GOTO150
310 IFA=4THENGOSUB400
320 IFA=14ORA=15THEN420
325 IFA=13THENGOSUB410
330 POKE4609,2+(D=-1):GOSUB20:X=X-D:Y=Y-Z:GOSUB22:X=X+D:Y=Y+Z:D=0
340 POKE4609,0:GOTO168
350 POKE4609,3:Z=-1:L=Y:FORT=1TO6:X=X+D:Y=Y+Z:GOSUB10
353 IFA=9ORA=10ORA=7ORA=8THENY=Y-Z:X=X-D:Z=-Z:GOTO168
355 IF(A=14ORA=15)ANDS=0THENX=X-D:Y=Y-Z:GOTO168
360 IFA=4THENGOSUB400
363 IFA=14ORA=15THEN420
365 IFA=13THENGOSUB410
370 GOSUB15:IFA=9THENX=X-D:Y=Y-Z:GOSUB22:X=X+D:Y=Y+Z:GOTO150
375 X=X-D:Y=Y-Z:GOSUB22:IFT=4THENZ=-Z:NEXT
380 X=X+D:Y=Y+Z:GOSUB20:NEXT:X=X-D:Y=Y-Z:GOSUB22:X=X+D:Y=Y+Z:GOTO150
400 POKET8,15:POKE4610,PEEK(4609):POKE4609,6:GOSUB20:IFZ<>1THENPOKE4096+X-D+22*(
Y-Z),32
403 FORP1=15TO0STEP-3
405 FORT1=214TO200STEP-1:POKE37888+X+22*Y,INT(RND(1)*5)+1:POKET5,T1:POKET8,P1:PO
KET5,0
406 NEXTT1,P1
407 POKET5,0:SC=SC+50:POKE4609,PEEK(4610):RETURN
410 POKET8,12:IFZ<>1THENPOKE4096+X-D+22*(Y-Z),32
413 GOSUB20:FORT=200TO250:POKET6,T:NEXT:POKET6,0:S=1
415 RETURN
420 POKET8,0:POKET4,200:POKET5,150:FORP=0TO12STEP.01:POKET8,P:NEXT:FORP=1TO1000:
NEXT
425 FORP=12TO0STEP-.05:POKET8,P:NEXT:POKET4,0:POKET6,0:S=0
427 IFY=11THEN5000
429 GOTO130
430 FORT=0TO15:POKE5648+T,PEEK(5392+T):NEXT:POKE4609,33:GOSUB20:GOSUB1:FORT=1TO1
000
433 NEXT:POKET8,12:A=230
435 FORT=0TO15:A=A-5:POKE5648+T,0:POKET4,A:POKET5,A:FORP=1TO50:NEXT
440 POKET4,0:POKET5,0:NEXT:F=F-1:FORT=1TO1000:NEXT:IFF=0THEN450
441 GOSUB42:A=PEEK(646):PRINT"██████UOMINI RIMASTI█ ██"F:FORT=1TO2000:NEXT:POK
E646,A
445 GOTO133
450 GOSUB42:PRINT"███UN POVERO TENTATIVO":PRINT"DI FUGGIRE DAL":PRINT"TUO MONDO
A..."
453 PRINT"D█ █ALTRA PARTE IL TUO"
455 PRINT"PUNTEGGIO ERA SOLO█"SC:PRINT"███VUOI RI█-█VIVERE █?":POKE36865,38
460 GETA$:J=PEEK(37137)+PEEK(37152):IFJ=341ORA$<>""ANDA$<>"N"THENRUN110
463 IFA$="N"THENPOKE0,0:SYS0
465 GOTO460
470 A=PEEK(4074+X+22*Y):IF(A=9ORA=10)ANDZ=-1THEN430
473 A=PEEK(4140+X+22*Y):IF(A=9ORA=10)ANDZ=1THENZ=0:L=Y:GOTO150
475 N=-8*(N=7)-7*(N=8):POKE4096+X+22*(Y-(Z=-1)),32:POKE4609,0:Y=Y+Z:POKE4118+X+2
2*Y,N
477 POKE37910+X+22*Y,7:GOSUB20:GOSUB25:GOSUB30
480 A=PEEK(4117+X+22*Y):IFA=9ORA=10THENZ=0:L=Y:GOTO150
485 A=PEEK(4119+X+22*Y):IFA=9ORA=10THENZ=0:L=Y:GOTO150
490 GOTO470
500 POKET8,12:N=34:POKE4609,3:GOSUB20:FORT=250TO230STEP-1:N=-34*(N=35)-35*(N=34)
505 POKE4118+X+22*Y,N:POKET7,T:NEXT:POKE4118+X+22*Y,32:POKET7,0:GOTO150
600 GOSUB1:FORT=0TO15:POKE5648+T,0:NEXT:POKE4609,33:GOSUB20:POKET8,12
610 FORT=15TO0STEP-1:POKE5648+T,PEEK(5120+T)
615 POKET5,200:POKET6,200:POKET8,T:FORP=1TO100:NEXTP:POKET5,0:POKET6,0:REM
620 NEXT:POKET8,12
640 POKE4609,0:GOSUB20:RETURN
3000 PRINT"██IIIIIIIIIIIIIIIIIIIII";
3001 PRINT"H                    HI";
3002 PRINT"II         I         II";
3003 PRINT"I I                   I";
3004 PRINT"I  I       I          I";
3005 PRINT"ID     IIII      IIIII";
3006 PRINT"IIIHIIII  II      IIII";
3007 PRINT"I IIIII    II      DII";
3008 PRINT"I                 IIII";
3009 PRINT"I            IIIIIIIII";
3010 PRINT"I   III   III         I";
3011 PRINT"I    IIIIIIII         I";
3012 PRINT"II                    I";
3013 PRINT"IIIIIIIIIIIIIIII      I";
3014 PRINT"II                   II";
3015 PRINT"EI                  III";
3016 PRINT"II                 IIII";
3017 PRINT"IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII";
3018 PRINT"IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII█";
3020 I1=7:F1=10:Y1=10:I2=5:F2=17:Y2=16
3030 X=2:Y=16
3040 RETURN
3080 PRINT"█IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII";
3081 PRINT"I                    I";
3082 PRINT"IM                   I";
3083 PRINT"III  IIIIIJ IIIIJIIIII";
3084 PRINT"I    I               I";
3085 PRINT"I    I               I";
3086 PRINT"I    I   II IIOII    I";
3087 PRINT"I    I  III     I    I";
3088 PRINT"I               I I  I";
3089 PRINT"I  HI           I    I";
3090 PRINT"I  I      II II II   I";
3091 PRINT"ID        I        I I";
3092 PRINT"II        I          I";
3093 PRINT"I        I           I";
3094 PRINT"I       JI    K    I I";
3095 PRINT"I            I        I";
3096 PRINT"II I         I  I I    I";
3097 PRINT"N  IHI  JID JI II  JI";
3098 PRINT"IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII█";
3105 I1=6:F1=9:Y1=2:I2=10:F2=15:Y2=9
3110 X=20:Y=2:RETURN
3160 PRINT"█IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII";
3161 PRINT"I                    I";
3162 PRINT"I     D    IHI    I   I";
3163 PRINT"I    IIJI IIIII II    I";
3164 PRINT"II                    I";
3165 PRINT"I         III III    II";
3166 PRINT"I I    I        I     I";
3167 PRINT"I      II        II   I";
3168 PRINT"I      I   II II      I";
3169 PRINT"I   I I  II    II     I";
3170 PRINT"I      I II     II   II";
3171 PRINT"I         II    II    I";
3172 PRINT"I I        IIOII      I";
3173 PRINT"I           I I       I";
3174 PRINT"I          II II      I";
3175 PRINT"II         II II II   I";
3176 PRINT"I         IIK LIIEJI   I";
```

Come sopravvivere

Non toccate le cose che si muovono: ogni oggetto in movimento infatti può uccidervi. Gli oggetti che hanno sembianze di mostri ma che non si muovono possono essere toccati. Servono infatti solo a sviare la vostra attenzione: mentre state a meditare se un oggetto è da toccare o no può arrivarvi alle spalle un vero nemico ed assalirivi.
Secondo, non fate cadere un omino da un'altezza superiore ai tre spazi (ciò vale anche se saltate verso l'alto). Ad esempio, se siete su una piattaforma e davanti a voi c'è un baratro profondo tre spazi andate pure avanti, l'omino cadrà ma atterrerà sano e salvo; se invece fosse stato profondo quattro spazi vi sareste ritrovati morti sul fondo.

I comandi

I movimenti dell'omino sono comandati nel seguente modo:
posizione del joystick:
neutra – l'omino attende i vostri comandi e rimane fermo;
destra – si muove a destra
sinistra – si muove a sinistra
in alto a destra – scala in salita un gradino a destra
in alto a sinistra – scala in salita un gradino a sinistra
fuoco + destra – salta a destra
fuoco + sinistra – salta a sinistra
fuoco + alto – salta in alto
alto e basso senza fuoco – hanno effetto se si è sopra un ascensore: portano quest'ultimo con l'omino alla prima piattaforma incontrata in alto o in basso.

Nemici & ostacoli

I nemici da evitare assolutamente sono gli scorpioni seguiti, in ordine di pericolosità, dai cosidetti magnetoidi (esseri a forma di onde magnetiche) e dalle scariche elettriche. Sono tutti letali.
Gli ostacoli sono invece più subdoli poichè possono essere utili ma anche estremamente dannosi: ad esempio, gli ascensori consentono di superare enormi dislivelli ma se durante la salita l'ascensore non incontra alcun pianerottolo dove fermarsi, proseguirà la sua corsa fino a raggiungere l'estremità dello schermo spiaccicando così il povero omino.
Fate inoltre attenzione alle buche, dalle quali è impossibile risalire, e non dimenticate di prendere la chiave (di cui parleremo più avanti) non appena vi è possibile.

Oggetti amici

Chiave: serve ad aprire le porte che conducono ai livelli successivi.
Punti interrogativi: sono, ovviamente, un'incognita: a volte danno punti bonus.
Ascensori: possono essere utilissimi ma anche, come già detto prima, costituire trappole mortali.

Consigli

Per quanto riguarda gli ascensori sappiate che una volta attivatone uno in una direzione si ferma soltanto quando incontra un pianerottolo.
Tra i quadri del gioco ve ne sono alcuni che presentano alcune difficoltà.
Nella rossa anticamera dell'inferno del sesto schermo c'è un passaggio obbligato custodito da una scarica elettrica: vi

```
3177 PRINT"I    IH  II IIII+I HII";
3178 PRINT"IIIIIIIII   IIIIIIIIH";
3179 I1=10:F1=12:V1=4:I2=1:F2=4:V2=17
3180 X=20:Y=16:RETURN
3200 PRINT"IIIIIIIIIII IIIIIIIII";
3201 PRINT"I        II II       I";
3202 PRINT"I                    I";
3203 PRINT"I                    I";
3204 PRINT"I                    I";
3205 PRINT"IIGIIIIIIIIIIIII     I";
3206 PRINT"I                 DI I";
3207 PRINT"I                   II";
3208 PRINT"I      D             I";
3209 PRINT"II III       IIII    I";
3210 PRINT"I    II      II      I";
3211 PRINT"I     II H II        I";
3212 PRINT"I              I     I";
3213 PRINT"II IIIIIIIIIIIIIIIIIII";
3214 PRINT"N        ITU MMSYZIIIDI";
3215 PRINT"I        IIIIIIIIIIIB I";
3216 PRINT"II                   I";
3217 PRINT"I I          I      DI";
3218 PRINT"IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIH";
3220 I1=3:F1=17:V1=4:I2=3:F2=17:V2=12
3225 X=11:Y=1:RETURN
3240 PRINT"II IIIIIIIIIIIIIIIIIII";
3281 PRINT" I          I       N";
3282 PRINT"II          HI D    I";
3283 PRINT"I    IIIIII   IIIII II";
3284 PRINT"I I      I     I     I";
3285 PRINT"I        I D I       I";
3286 PRINT"I   I   II I II  I   I";
3287 PRINT"I       I     I      I";
3288 PRINT"I       ID    I      I";
3289 PRINT"II      II II I     II";
3290 PRINT"I       I     I      I";
3291 PRINT"I       I     I  I   I";
3292 PRINT"I    I  II           I";
3293 PRINT"I        IIII I      I";
3294 PRINT"I          III       I";
3295 PRINT"II                   I";
3296 PRINT"I                    I";
3297 PRINT"I                    I";
3298 PRINT"IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIH";
3300 I1=5:F1=20:V1=2:I2=3:F2=17:V2=17
3305 X=19:Y=17:RETURN
3320 PRINT"IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII";
3361 PRINT"I                    I";
3362 PRINT"I                    I";
3363 PRINT"I                   DI";
3364 PRINT"IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII";
3365 PRINT"II  I                I";
3366 PRINT"I                 I  I";
3367 PRINT"II II                I";
3368 PRINT"IIGIIIIIIIIIIIIIIIIII";
3369 PRINT"I       +            I";
3370 PRINT"I    III I  II       I";
3371 PRINT"I   JI I   IIII  II  I";
3372 PRINT"II II  I  I  IIII  HI";
3373 PRINT"IIII   IIII    D    II";
3374 PRINT"I    I   D   IIIIIIII";
3375 PRINT"I   IIIIIIIII        II";
3376 PRINT"I   I                II";
3377 PRINT"I                   HHH";
3378 PRINT"IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIH";
3380 I1=2:F1=19:V1=3:I2=4:F2=6:V2=13
3385 X=2:Y=3:RETURN
3400 PRINT"IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII";
3441 PRINT"I                    I";
3442 PRINT"I                    I";
3443 PRINT"I                  M I";
3444 PRINT"I   II          IIIIII";
3445 PRINT"I    II              I";
3446 PRINT"I     II    I        I";
3447 PRINT"II     II   I        I";
3448 PRINT"IIII    IIIII        I";
3449 PRINT"I6III I              I";
3450 PRINT"I+ I EI              I";
3451 PRINT"II II IIIIIIII       I";
3452 PRINT"I  I                 II";
3453 PRINT"III  HIIIJIJIJ       I";
3454 PRINT"II  I   I   I        I";
3455 PRINT"I  I    I D      I   I";
3456 PRINT"III    II I          I";
3457 PRINT"ID     II            N";
3458 PRINT"IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIH";
3460 I1=9:F1=12:V1=7:I2=9:F2=20:V2=17
3465 X=1:Y=15:RETURN
3520 PRINT"IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII";
3521 PRINT"I                    I";
3522 PRINT"II   I             I I";
3523 PRINT"I I   I           I  I";
3524 PRINT"I  I   I         I I  I";
3525 PRINT"II  I   I     I  I   I";
3526 PRINT"I     I I   I  I     I";
3527 PRINT"ID    I   I IH I   I I";
3528 PRINT"II   I    I IIII  I  I";
3529 PRINT"I   I       I I      I";
3530 PRINT"II      D  IDI      I";
3531 PRINT"I I        III    I  I";
3532 PRINT"I  I         II  I  N";
3533 PRINT"I   I               I";
3534 PRINT"I     I           I  ";
3535 PRINT"I      I        I   I";
3536 PRINT"I    I             I6I";
3537 PRINT"I   I D            I+";
3538 PRINT"IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIH";
3540 I1=7:F1=15:V1=3:I2=9:F2=17:V2=17
3545 X=1:Y=17:RETURN
3600 PRINT"IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII";
3601 PRINT"I                   II";
3602 PRINT"I                  HHH";
3603 PRINT"I   IIIIII        IIII";
3604 PRINT"II                   I";
3605 PRINT"I            I  I    I";
3606 PRINT"I                    I";
3607 PRINT"I   IIIIIIIIIIIIIII  I";
3608 PRINT"II  I    IIIIII      I";
3609 PRINT"I     D              I";
3610 PRINT"I        IIIJII      II";
3611 PRINT"I   IIIIII    II     I";
3612 PRINT"I   I           II   I";
3613 PRINT"I                    I";
3614 PRINT"II I                 I";
3615 PRINT"II I             I   I";
3616 PRINT"I    I                I";
3617 PRINT"IN                   I";
3618 PRINT"IIHIIIIIIIIIIIIIIIIII";
```

sono due modi per superarlo, ma dovrete scoprirli da soli, se no che gusto c'è? Nel nono quadro, Purple Elevator, c'è un ascensore nascosto che, pur non essendo indispensabile, rappresenta una via più comoda per raggiungere l'uscita: sta a voi trovarlo.

Copiatura

Prima di copiare ciascuno dei due listati battete all'accensione: POKE 642,32 : SYS 58232, copiateli e salvateli.

Caricamento

Prima di caricare la prima parte, spegnete il Vic (non resettatelo, battete POKE 642,32 : SYS 58232 e caricate la prima parte normalmente; dato il RUN al programma, battete NEW e caricate la seconda parte; prima di far partire quest'ultima, battete POKE 0,0 : SYS 0 e date il RUN.

Commento al listato

1° listato:
100: crea lettere 8x16 copiate da ROM
101: crea lettere in alta risoluzione 8x8
102-103: azzera il 32° carattere e prepara la grafica 8x16 del gioco
105-207: DATA per le nuove lettere e i nuovi caratteri 8x16

2° listato:
0: controlla che i tasti del registratore siano disattivati, in caso negativo attende.
1: subroutine che muove lo schermo durante il gioco.
10-15: sub di controllo posizione sotto l'omino e dell'omino stesso.
20: stampa posizione omino.
25-27-37: programma mostri e contatto con oggetti esterni.
40-42: schermi grafici 8x16 e 8x8.
45-48: effetto di avvicinamento e di allontanamento.
110-127: inzializzazione e lettura matrice variabili.
130: inizio gioco.
150-166: lettura joystick e salto ai relativi sottoprogrammi.
168-180: programma che gestisce la caduta dell'omino.
300-340: spostamento laterale omino o salita obliqua di un gradino.
350-380: programma salto ed eventuale arresto dell'omino.
400-407: cattura punti con effetto sonoro ad "imbuto", spento progressivamente
410-415: presa della chiave.
420-429: passaggio per il quadro successivo.
430-445: perdita di un omino.
450-465: game over + richiesta di vite extra.
470-490: programma ascensori.
500-505: scoppio di una mina sotto i piedi dell'omino.
600-640: costruzione omino per byte.
3000-4005: vari quadri dell'avventura.
4040-4060: nomi dei quadri del gioco.
4070-4075: DATA per l'aspetto dei mostri in funzione della loro posizione.
5000-5040: vittoria con particolari effetti sonori.
6000-6039: presentazione con musica presa da "Tenebre".
6040-6055: DATA musica.
6070-6095: richiesta di quante vite a disposizione al momento della partenza per l'avventura.
6100: effetto metallico di attesa.

Fabio Siani

```
3619 PRINT"IIIII@";
3620 I1=4:F1=18:V1=6:I2=3:F2=20:V2=17
3625 X=1:Y=13:RETURN
3680 PRINT"IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII";
3681 PRINT"II  II                I";
3682 PRINT"I    I      M         I";
3683 PRINT"II   I     III       DI";
3684 PRINT"I   II               II";
3685 PRINT"I   I                 I";
3686 PRINT"I  II   IIIIIIIIIII   I";
3687 PRINT"I   I I II   IIII      ";
3688 PRINT"I   I       I          ";
3689 PRINT"II  I       I         I";
3690 PRINT"I   II   JIIIJIJIJIJII";
3691 PRINT"I   I   IIIIIIIIIIIIII";
3692 PRINT"I  II                 I";
3693 PRINT"I   I       D         I";
3694 PRINT"I   IIIIIIIIIIIII  III";
3695 PRINT"II                    I";
3696 PRINT"I                   I I";
3697 PRINT"I                     I";
3698 PRINT"IIIIIIIIIIOIIIIIIIIIII@";
3700 I1=8:F1=18:V1=5:I2=2:F2=18:V2=17
3705 X=1:Y=2:RETURN
3760 PRINT" IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII";
3761 PRINT"II                    I";
3762 PRINT"ID                    I";
3763 PRINT"II                    I";
3764 PRINT"IIIIIIIIIIIIIIIIIII II";
3765 PRINT" III[illegible]     I";
3766 PRINT"IIDI [illegible]  I  I";
3767 PRINT"II IIIIIIIIIIIIIIIII I";
3768 PRINT"N                 I  I";
3769 PRINT"II                I  I";
3770 PRINT"III               I II";
3771 PRINT"IIIIIIIIIIIIIIII  I  I";
3772 PRINT"I                 I  I";
3773 PRINT"I               III  I";
3774 PRINT"I  M              I  I";
3775 PRINT"I  I   I   I   I  I  I";
3776 PRINT"I                   II";
3777 PRINT"I                    I";
3778 PRINT"IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII@":POKE37030,0
4000 I1=2:F1=17:V1=3:I2=1:F2=20:V2=17
4005 X=10:Y=1:RETURN
4040 DATA" ENTRANCE HALL"," MAGNETOIDS"," MIDDLE CITY"," WHITE ANIMALS"
4045 DATA" CYAN NIGHTMARE"
4050 DATA" HELL RED ANTE ROOM"," GARDEN  PARK"," BLUE MOON"," PURPLE ELEVATOR"
4060 DATA" THE LAST YELLOW ROOM"," CYAN  EXIT"
4070 DATA12,11,12,11,12,11,16,16,18,19,12,11,12,11,16,16,12,11,12,11,12,11,18,19
,12,11
4075 DATA12,11,16,16,12,11,12,11,12,11,16,16,12,11,18,19,12,11
5000 GOSUB42:PRINT" OK  HAI VINTO TUTTI":PRINT" I MIEI GUARDIANI"
5005 PRINT" SUPPONGO PER CASO."
5010 PRINTSPC(3)" MA STAI ATTENTO ":PRINTSPC(6)" SCORPIONS"
5020 PRINT" COLPIRANNO DI NUOVO "
5023 PRINTSPC(2)" PUNTEGGIO "SC
5025 POKE36865,38
5030 POKET8,13:FORT=1TO5:FORP=254TO129STEP-1:POKET4,P:POKET5,P+1
5040 POKET4,0:POKET5,0:NEXTP,T:FORT=1TO1000:NEXT:LIST
6000 GOSUB40
6005 PRINTCHR$(8)"[illegible]"
6010 PRINT"[illegible]":POKE36879,0
6020 PRINT"[illegible]"
6025 POKET8,15
6030 FORZ=1TO16:READA
6035 READT:POKET5,A:FORP=1TOT:NEXT:POKET5,0:NEXTZ
6036 FORZ=1TO13:READA:READT
6037 POKET4,A:POKET5,A:POKET6,A:FORP=1TOT:NEXT:IFT<>301THENPOKET4,0:POKET5,0:POK
ET6,0
6038 NEXT:FORT=1TO500:NEXT:FORT=15TO0STEP-.05:POKET8,T:NEXT
6039 POKET4,0:POKET5,0:POKET6,0:POKET8,15:FORT=1TO1000:NEXT:GOTO6070
6040 DATA195,300,201,300,207,300,219,900,0,100,195,300,201,300,207,300,215,900,0
,100
6045 DATA195,300,201,300,207,300,209,700,207,300
6050 DATA0,200,175,300,183,300,191,300,207,700,175,300,183,300,191,300,201,700
6055 DATA175,300,183,300,191,300,195,700,191,301
6070 PRINT" ":GOSUB42:A$="QUANTE VITE VUOI"+CHR$(13)+"PER PARTIRE?"
6075 FORZ=1TOLEN(A$)STEP1:PRINT" "MID$(A$,Z,1);
6080 FORT=234TO200STEP-3:POKET5,T:POKET6,T:POKET5,0:POKET6,0:NEXTT,Z:A$=""
6090 GETA$:IFA$>"6"ORA$<"1"THEN6100
6095 PRINT" "A$:FORT=1TO1000:NEXT:F=VAL(A$):RETURN
6100 FORT=234TO200STEP-1:POKET5,T:POKET6,T:POKET5,0:POKET6,0:NEXT:GOTO6090

READY.
```

A tutti i lettori che ci inviano programmi

Per vedere pubblicati i vostri programmi dovete seguire queste indicazioni:
- inviare la cassetta o disco col programma
- nel caso abbiate la stampante, inviare una copia del listato
- il programma va illustrato. Per far ciò scrivete una recensione del programma completa delle istruzioni per il suo funzionamento e un commento al listato che spiega la funzione di ciascuna istruzione o insieme di istruzioni.

Se volete un aiuto in questo lavoro di scrittura leggete con attenzione i programmi che vengono pubblicati e seguitene l'esempio per impostare il lavoro.

Memo Color

Sfida il tuo Commodore 64 con questo videogioco, potrai vincere solo se hai una buona memoria.

Memo Color è un gioco che richiede tutte le tue capacità mnemoniche, e se di memoria ne hai poca, allora non rinunciare, anzi insisti.
Nel caso di Memo Color sono chiamate in causa sia la memoria visiva che quella auditiva; lo scopo del gioco è infatti cercare di ripetere una sequenza di colori che il computer mostra sul video.
I colori sono in tutto sette e ad ognuno è abbinato un suono diverso.
In questo modo è più facile ricordare la sequenza, poichè è possibile ricordare sia la sequenza dei colori che quella dei suoni.
Il computer comincia mostrando un solo colore, dopo la risposta, fa rivedere il colore precedente aggiugendone uno ogni volta. Si hanno a disposizione due tentativi per ripetere la sequenza, dopodichè il gioco si ferma.
La sequenza massima raggiungibile è di 50 colori.

Come funziona

L'istruzione più importante in questo programma è certamente – GOSUB X –, infatti grazie a questo comando è possibile gestire con delle semplici routine tutto il gioco.
Ma vediamo ora in particolare due delle routine più importanti.
Routine Colori – permette di mostrare sul video la sequenza di colori scelta casualmente dal computer, per cambiare il colore sfrutta il codice CHR$.
Routine Suono – gestisce il suono abbinato ad ogni colore, cambiando ogni volta, a seconda del colore, la frequenza del FH (ordine di byte alto) cam-

```
10 REM **********************
20 REM * '' MEMO COLOR  '' *
30 REM *        DI         *
40 REM *  GIUSEPPE LONGO    *
50 REM *      MILANO        *
60 REM *--------------------*
70 REM * VIDEOGIOCO PER :  *
80 REM *   COMMODORE 64     *
90 REM *SCRITTO IL 19/06/85*
100 REM**********************
110 REM TESTATA
120 POKE53280,0:POKE53281,4:DIMB(55)
130 IF UU=1 THEN GOTO 640
140 PRINT"□":T=28
150 FOR H=1TO2
160 FOR I=0TO39:PRINTCHR$(T)TAB(I)"□■ ":NEXTI:NEXTH
170 IFK=0THENK=1:T=5:GOTO150
180 IFK=1THENK=2:T=30:GOTO150
190 IFK=2THENK=3:T=31:GOTO150
200 IFK=3THENK=4:GOTO220
210 IFK=4THEN370
220 PRINT"□                 ■■   ■■ ■■■■ ■■   ■■ ■■■■                "
230 PRINT"□                 ■■■ ■■■ ■■   ■■■ ■■■ ■■ ■■               "
240 PRINT"□                 ■■ ■■ ■■ ■■■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■              "
250 PRINT"□                 ■■   ■■ ■■   ■■   ■■ ■■ ■■               "
260 PRINT"□                 ■■   ■■ ■■■■ ■■   ■■ ■■■■                "
270 PRINT"□                                                           "
280 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
290 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
300 PRINT"□                 ■■■■ ■■■■ ■■   ■■■■ ■■■■                 "
310 PRINT"□                 ■■   ■■ ■■ ■■   ■■ ■■ ■■ ■■               "
320 PRINT"□                 ■■   ■■ ■■ ■■   ■■ ■■ ■■■                "
330 PRINT"□                 ■■   ■■ ■■ ■■   ■■ ■■ ■■ ■■               "
340 PRINT"□                 ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■ ■■                 "
350 PRINT"□                                                           "
360 T=159:GOTO150
370 PRINT"□■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
380 GETA$:IFA$=""THEN380
390 REM INFORMAZIONI
400 PRINT "□■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
410 PRINTTAB(10)"■■■CERCA DI RIPETERE IN"
420 PRINTTAB(10)"SEQUENZA , I  COLORI"
430 PRINTTAB(10)"CHE TI  MOSTRERA' IL"
440 PRINTTAB(10)"TUO C-64 ."
450 PRINTTAB(10)"I TASTI CHE  DEVI U-"
460 PRINTTAB(10)"SARE PER  INSERIRE I"
470 PRINTTAB(10)"COLORI  SONO  QUELLI"
480 PRINTTAB(10)"CHE  SULLA' TASTIERA"
490 PRINTTAB(10)"HANNO SCRITTO  SOTTO"
500 PRINTTAB(10)"IL NOME DEL COLORE ."
510 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
520 GETA$:IFA$=""THEN520
```

bia anche il suono.

Commento al listato

110-380 – Formano la testata.
120 – Cambia il colore dello schermo e dimensiona il vettore B(X), che servirà a memorizzare la sequenza dei colori scelti dal computer.
130 – Controlla se è la prima volta che si gioca, se lo è prosegue, altrimenti salta la testata e le informazioni.
140 – Pulisce lo schermo.
150-200 – Disegnano delle linee colorate sullo schermo.
210 – Controlla che la scritta "MEMO COLOR" non sia già stata eseguita, se lo è salta alla routine delle informazioni.
220-350 – Scrivono "MEMO COLOR" sullo schermo.
390-520 – Danno le informazioni relative a come si gioca.
530-630 – Mostrano sul video i sette colori che saranno usati dal computer, e scrivono sotto ad ogni colore le iniziali che sono scritte sui tasti da premere per ottenere un determinato colore.
640-780 – Formano il campo di gioco.
650 – Scrive "MEMO COLOR" sullo schermo in alto al centro della riga, e cambia il colore dello schermo.
660-680 – Disegnano un quadrato al centro dello schermo.
690-750 – Scrivono sullo schermo i tasti da usare per dare le risposte.
790-810 – Scelgono il colore in modo casuale.
810 – Memorizza nel vettore B(X) il colore scelto.
820-970 Fanno cominciare il gioco, controllano ogni volta la sequenza dei colori e per ogni colore mandano alla routine che lo mostra sullo schermo.

```
530 PRINT"J"
540 FOR I=1TO6
550 PRINTCHR$(T)TAB(5)"■■       ■■■       ■■■       ■■■       "
560 NEXTI
570 PRINTTAB(5)"■■ BLK      WHT      RED      CYN■"
580 FOR I=1TO6
590 PRINTCHR$(T)TAB(9)"■■       ■■■       ■■■       "
600 NEXTI

610 PRINTTAB(9)"■■ GRN      BLU      YEL"
620 PRINT"■■■■                PREMI UN TASTO                "
630 GETA$:IFA$=""THEN630
640 REM CAMPO DI GIOCO
650 PRINT"J"TAB(15)"■■MEMO COLOR■":POKE53281,0:POKE53280,2
660 FOR I=1TO16
670 PRINTTAB(12)"■■                    "
680 NEXTI
690 PRINT"■■■ 1)NERO"
700 PRINT"■ 2)BIANCO"
710 PRINT"■ 3)ROSSO"
720 PRINT"■ 4)AZZURRO"
730 PRINT"■ 6)VERDE"
740 PRINT"■ 7)BLU"
750 PRINT"■ 8)GIALLO"
760 PRINT"■■■■■■■■■■      PREMI UN TASTO PER COMINCIARE"
770 GETA$:IFA$=""THEN770
780 PRINT"J                                              "
790 REM SCELTA DEI COLORI RANDOM
800 R=R+1:IF R=51 THEN GOTO 1460
810 B(R)=INT((RND(1)*7)+1)
820 REM INIZIO GIOCO
830 PRINT"■"TAB(28)"■■■■■■■■ TOCCA A ME "
840 FOR TT=1TO700:NEXTTT
850 GOSUB1050
860 PRINT"■"TAB(14)"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ N.COLORI "R
870 FOR C=1TOR
880 IF B(C)= 1 THEN CL=144:G=35:GOSUB980
890 IF B(C)= 2 THEN CL=5 :G=40:GOSUB980
900 IF B(C)= 3 THEN CL=28:G=45:GOSUB980
910 IF B(C)= 4 THEN CL=159:G=50:GOSUB980
920 IF B(C)= 5 THEN CL=30:G=55:GOSUB980
930 IF B(C)= 6 THEN CL=31:G=60:GOSUB980
940 IF B(C)= 7 THEN CL=158:G=65:GOSUB980
950 NEXTC
960 GOSUB 1050
970 GOTO1110
980 REM ROUTINE COLORI
990 PRINT"■■■■■■■■■"
1000 FOR I=1TO6
1010 PRINTCHR$(CL)TAB(17)"■       "
1020 NEXTI
1030 GOSUB1400
1040 RETURN
1050 REM ROUTINE CANCELLA
1060 PRINT"■■■■■■■■■"
1070 FOR I=1TO6
1080 PRINTTAB(17)"■■       "
1090 NEXTI
1100 FORKK=1TO500:NEXTKK:RETURN
1110 REM CONTROLLO GIOCO
1120 PRINT"■"TAB(28)"■■■■■■■■ TOCCA A TE "
1130 FOR E=1TOR
```

850 – Manda alla routine che cancella l'ultimo colore inserito in una risposta.
960 – Manda alla routine che cancella l'ultimo colore inserito dal computer.
970 – Manda alla routine che controlla le risposte.
980-1040 – Routine che mostra i colori sia della sequenza del computer, che delle risposte.
1030 – Manda alla routine per il suono.
1050-1100 – Routine che cancella sia l'ultimo colore mostrato nella sequenza del computer, che nelle risposte.
1110-1330 – Controllano le risposte date colore per colore, e mostrano il colore richiesto mandando alla routine dei colori.
1130-1220 – Controllano i tasti premuti.
1230 – Controlla che il colore della risposta sia uguale a quello della sequenza
1240 – In caso di errore manda alla routine di errore.
1250-1230 – Mandano alla routine per mostrare i colori delle risposte sullo schermo.
1340-1390 – Routine per l'errore.
1350-1360 – Controllano che sia il primo errore, se lo è continua, altrimenti mandano alla routine di fine.
1380 – Manda alla routine per il suono abbinato all'errore, e poi manda alla routine per cancellare l'ultimo colore mostrato.
1390 – Manda nuovamente all'inizio della routine per le risposte.
1400-1440 – Routine per il suono.
1460-1570 – Routine di fine gioco.
1580-1660 – Routine per la vittoria, a cui si accede solo se si riesce a ripetere una sequenza di 50 colori.
1670 – Ferma il gioco.

Giuseppe Longo

```
1140 GET A$:IFA$=""THEN1140
1150 IFA$="6"THEN A$="5":GOTO1230
1160 IFA$="7"THEN A$="6":GOTO1230
1170 IFA$="8"THEN A$="7":GOTO1230
1180 IFA$="1"THENGOTO1230
1190 IFA$="2"THENGOTO1230
1200 IFA$="3"THENGOTO1230

1210 IFA$="4"THENGOTO1230
1220 GOTO 1140
1230 IF B(E)=VAL(A$) THEN1250
1240 GOTO 1340
1250 IF A$="1"THEN CL=144:G=35:GOSUB 980
1260 IF A$="2"THEN CL=5  :G=40:GOSUB 980
1270 IF A$="3"THEN CL=28 :G=45:GOSUB 980
1280 IF A$="4"THEN CL=159:G=50:GOSUB 980
1290 IF A$="5"THEN CL=30: G=55:GOSUB 980
1300 IF A$="6"THEN CL=31: G=60:GOSUB 980
1310 IF A$="7"THEN CL=158:G=65:GOSUB 980
1320 NEXTE
1330 CR=0:GOTO790
1340 REM ERRORE
1350 IF CR=0 THEN CR=1:GOTO1370
1360 GOTO1460
1370 PRINT""TAB(28)" RIPROVA    "
1380 G=5:GOSUB1400:GOSUB1050
1390 FORKK=1TO500:NEXTKK:GOTO1110
1400 REM SUONO
1410 SI=54272:FL=SI:FH=SI+1:W=SI+4:A=SI+5:H=SI+6:L=SI+24
1420 POKEL,15:POKEA,16:POKEH,15*16+0:POKEFH,G:POKEFL,69:POKEW,33
1430 FOR I=1TO500:NEXTI
1440 POKEW,0:POKEA,0:POKEH,0
1450 RETURN
1460 REM FINE
1470 IF R=51 THEN 1580
1480 PRINT"  MI DISPIACE MA HAI SBAGLIATO ANCORA !
1490 PRINT"      SARA' PER LA PROSSIMA VOLTA!      "
1500 PRINT" SEI ARRIVATO A "R;" COLORI "
1510 PRINTTAB(11)" GIOCHI ANCORA  ?"
1520 PRINTTAB(11)" PREMI 'S' PER SI"
1530 PRINTTAB(11)" PREMI 'N' PER NO"
1540 GETA$:IFA$=""THEN1540
1550 IFA$="S"THEN CLR:UU=1:GOTO10
1560 IFA$="N"THEN1660
1570 GOTO1540
1580 REM VITTORIA
1590 PRINT"":T=28
1600 FOR H=1TO25
1610 FOR I=0TO39:PRINTCHR$(T)TAB(I)" ":NEXTI:NEXTH:POKE53281,
1620 PRINT"  I MIEI COMPLIMENTI HAI RAGGIUNTO IL   "
1630 PRINT"  MASSIMO , BEN 50 COLORI DI SEGUITO    "
1640 PRINT"        HAI UNA MEMORIA DA ELEFANTE!    "
1650 PRINT"TTTT":GOTO 1510
1660 PRINT"                    CIAO !!!
1670 END

READY.
```

Convert

Un programma per Vic 20 della serie "Piccoli ma Preziosi".

```
10 REM************
20 REM* CONVERT *
30 REM************
40 PRINTCHR$(14)CHR$(147):POKE36879,29
45 FORJ=7746TO7769:POKEJ,32:NEXTJ:PRINT"
50 INPUT"■■UMERO";X:IFX<0ORX>65535THENR
UN
60 DIMM(16):H=1:X=INT(.5+X)
70 HS=INT(X/2):V=HS*2:M(H)=X-V
80 H=H+1:X=HS:IFX=0THEN100
90 GOTO70
100 PRINT:FORR=16TO1STEP-1
110 PRINTM(R);"■■";:NEXT
120 CLR:GOTO45

READY.
```

Convert, l'avrete già capito, è un microscopico programmino che serve a convertire i numeri decimali in numeri binari. Ma che me ne fo io di convertire i decimali in binari? vi chiederete voi. Non si sa mai, le vie del signore sono infinite. E se vi capitasse di doverli convertire? Comunque il programma è talmente breve che è inutile stare a farsi domande sul copiarlo o non copiarlo: si fa prima a copiarlo direttamente!

Convert inoltre può essere usato come "sottoprogramma", all'interno di un programma matematico più ampio, come routine insomma, e a questo scopo compie perfettamente e velocemente il suo dovere. Per dovere d'inventario dobbiamo dire che è stato tratto da un programmone per Spectrum pubblicato su un'altra rivista (ci si riferisce naturalmente solo alla parte matematica).

Convert, però, come tutte le cose di questo mondo, ha un limite. Ve ne sarete accorti senz'altro se l'occhio vi è caduto sulla linea 50. E se non vi è caduto, fatecelo cadere.

Federico & Tommaso Gurrieri

Cross the words

Siete forti in campo enigmistico? Se la risposta è si, vi dirò che per questo gioco ha poca importanza. È sufficiente avere una certa dimestichezza con le parole, ma soprattutto tanta pazienza e moltissima logica.

Forse qualcuno ricorderà il "CUBO DI RUBICK", quel maledetto rompicato di plastica che ha fatto dannare un pò tutti.

Bene, il sistema di questo gioco "CROSS THE WORDS" si avvicina al famoso cubo. Tutto è molto più semplificato, si fa per dire, perché non ci sono facce opposte da tenere presente, ma solo schermi piani, indipendenti tra loro, almeno fino ad un certo punto. Se vi interessa il gioco, seguitemi passo passo, ed arriverete a conoscerne tutte le fasi e a comprendere come è impostato il listato, con un semplice diagramma a blocchi più esplicativo.

È severamente vietato, mentre giocate, maledire il povero ideatore!!! Ci siamo capiti, vero?

Il gioco

Lo schermo vi presenta 4 settori: ne sceglierete uno, rispondendo con i tasti da 1 a 4, alla domanda "SETTORE".

Il settore prescelto rimarrà tale, fino a quando non batterete lo ZERO alla domanda "MODULO?" (per tutte le fasi del gioco è ovviamente inutile barare).

Fatto questo sceglierete il MODULO, selezionando ancora una volta i tasti da 1 a 4.

Il MODULO è la parte del settore che dovrà ruotare per ottenere lo spostamento delle lettere. I moduli 1 e 2 corrisponderanno allora rispettivamente alla 1° con la 2° riga ed alla 3° con la 4° riga. I moduli 3 e 4 comprenderanno invece la 3° con la 2° colonna (partendo da sinistra) e la 3° con la 4° colonna. Per semplicità, il Vic colorerà di bianco il modulo richiesto, per cui se avrete premuto il tasto sbagliato, potrete rimediare, battendo lo ZERO alla domanda "GIRI?".

Per avere invece la vostra situazione durante il gioco, batterete la "R", ricordandovi che il VIC vi risponderà solo se sarete in fase di "MODULO?".

Siete quindi al momento più logico. Di quanti spazi va ruotato il modulo? La massima rotazione possibile è di sette spazi, in quanto, ruotando solo in senso orario, una rotazione di otto spazio riporterebbe, ad operazione compiuta, lo stesso modulo di partenza. Quindi alla domanda "GIRI?", risponderete selezionando i tasti da 1 a 7.

E adesso lo scopo del gioco: ogni schema contiene 16 lettere; voi dovrete trovare quattro parole (quindi sedici in totale) di quattro lettere ciascuna, di senso compiuto. Non è possibile utilizzare le lettere più di una volta. Dovrete inoltre tenere conto che le parole di sinistra dovranno formare con

quelle di destra, lette di seguito, altre otto parole di otto lettere (se nel 1° settore la prima parola fosse "ANTI", la prima parola del 2° settore potrebbe essere "TESI", per dare, lette di seguito la parola "ANTITESI", ma è solo un esempio, nello schema questa parola non c'è). Ma non è finita; se la vostra soluzione è quella del programma, la seconda colonna, partendo da sinistra, dovrà contenere un'ulteriore parola di otto lettere. Questa parola, se verrà trovata prima di arrivare alla soluzione finale, potrà essere di aiuto.
Per aiutarvi, batterete "R", come vi accennavo prima, per avere la vostra situazione. Il VIC risponderà, dicendovi quante parole avrete individuato e se queste sono nella posizione corretta o meno.

Il listato

Probabilmente le REM non sono sufficienti per spiegare il listato, ma in aggiunta a questo il FLOW-CHART può sicuramente aiutare.

LINEA 10. Sono presenti tre dei sedici registri del 6561; uno di questi, il registro 36864, controlla la centratura orizzontale dello schermo. Il suo contenuto normale è 12; cambiandolo con 13, lo schermo si sposta leggermente verso destra.

LINEA 20. In 64 dei 93 BYTES liberi, da 673 a 767, vengono allocati i dati, corrispondenti alla soluzione del gioco. I meno pazienti potranno trovarla nelle linee DATA da 520 a 530, ma con poca soddisfazione.

LINEE 25-55. Viene puntato il settore richiesto. Va considerato che già da questo intervallo e poi per tutto il programma, vengono chiamate di continuo le SUBROUTINE 400, 410 420, che servono ri-

```
0 REM******************
1 REM*CROSS THE WORDS*
2 REM******************
3 REM==================
4 REM BY G. PURICELLI
5 REM P. CARPOCCIO 10
6 REM 20025 LEGNANO
7 REM TEL 0331 598146
8 REM==================
9 :
10 PRINT"■":POKE36879,8:POKE36878,10:POKE36864,13:GOSUB500
20 FORI=673TO736:READN:POKEI,N+128:NEXT:REM POSIZIONA LE LETTERE PER CONTROLLI P
ROGR.
21 TI$="000000"
25 GOSUB420:GOSUB400:PRINT"SETTORE?■"
30 GETA$:V=VAL(A$):IFV<1ORV>4THENGOSUB420:GOTO30
35 R=7703+(V-1)*11:IFV>2THENR=7967+(V-3)*11:REM PUNTA AL SETTORE RICHIESTO
40 GOSUB400:PRINT"MODULO? ■"
45 GETA$:IFA$<"0"ORA$>"4"ANDA$<>"R"THENGOSUB410:GOTO45
47 IFA$="0"THEN25:REM TORNA AL SETTORE NUOVO
50 IFA$="R"THEN200
55 V=VAL(A$):C=R+(V-1)*88:B=0:IFV>2THENC=R+(V-3)*4:B=1:REM PUNTA AL MODULO RICHI
ESTO
56 IFBTHENS8:REM COLORA IL MODULO DI BIANCO
57 FORII=0TO44STEP22:FORI=-1TO7:POKE30720+C+I+II,1:NEXT:NEXT:GOTO60
58 FORII=0TO2:FORI=-22TO154STEP22:POKE30720+C+I+II,1:NEXT:NEXT
60 GOSUB400:PRINT"GIRI? ■"
65 GETA$:IFA$<"0"ORA$>"7"THENGOSUB410:GOTO65
70 IFA$="0"THENONR+1GOTO86,96:REM RIPORTA IL COLORE PREC. DEL MODULO
75 V=VAL(A$):IFBTHEN90
76 REM MUOVI LE LETTERE
79 REM MODULO ORIZZ.
80 FORH=1TOV:S=PEEK(C+6):S1=PEEK(C+44)
82 FORK=0TO4STEP2:POKEC+6-K,PEEK(C+4-K):POKEC+44+K,PEEK(C+46+K):POKE36875,250:NE
XT
84 POKEC,S1:POKEC+50,S:GOSUB410
85 POKE36875,0:NEXT
86 GOSUB410:FORII=0TO44STEP22:FORI=-1TO7:REM RIPORTA IL COLORE PREC.
87 POKE30720+C+I+II,PEEK(30720+C-23):NEXT:NEXT:GOSUB410:GOTO40
89 REM MODULO VERT.
90 FORH=1TOV:S=PEEK(C):S1=PEEK(C+134)
92 FORK=0TO88STEP44:POKEC+K,PEEK(C+44+K):POKEC+134-K,PEEK(C+90-K):NEXT
94 POKE36875,250:POKEC+2,S:POKEC+132,S1:GOSUB410
95 POKE36875,0:NEXT
96 GOSUB410:FORII=0TO2:FORI=-22TO154STEP22:REM RIPORTA IL COLORE PREC.
98 POKE30720+C+I+II,PEEK(30720+C-23):NEXT:NEXT:GOSUB410:GOTO40
195 REM ESAMINA LE PAROLE ED IN QUALE POSIZIONE SONO
200 A1=PEEK(A-14)-49:POKEA-14,PEEK(A-14)+128:PS=0:CT=0:CR=0:FORP1=0TO3
202 FORP=0TO132STEP44
205 FORI=0TO3:IFPEEK(A+P+I*2)=PEEK(673+I+P1*4+A1*16)THENCR=CR+1
210 NEXT:IFCR=4THENCT=CT+1:IFP=P1*44THENPS=PS+1
215 CR=0:NEXT:NEXT
220 PRINT"PAROLE="CT;"IN POSIZ"PS"■":FORT=1TO5:NEXT:POKEA-14,PEEK(A-14)-128
222 FORT=1TO3:GOSUB410:NEXT:PRINT"                    ■":GOTO40
395 REM SEGNALE PER PASSAGGIO DA RICHIESTA AD ALTRA
400 POKE36876,220:FORI=0TO20:NEXT:POKE36876,0:RETURN
405 REM LAMPEEGIO DEL NUMERO CORRISPONDENTE AL SETTORE
410 POKEA-14,PEEK(A-14)+128
412 FORI=1TO3:GOSUB420:NEXT
414 POKEA-14,PEEK(A-14)-128
416 FORI=1TO3:GOSUB420:NEXT
418 REM POSIZIONA IL TIMER
420 PRINT"■■"SPC(227)TI$SPC(251)"■■■"
430 RETURN
490 REM PRESENTAZIONE SCHERMO
500 PRINT"■■┌─┬─┬─┬─┐■1 ■■┌─┬─┬─┬─┐■■2 ■IE■B■I■A■■ ■■■S■T■T■E■I",
501 PRINT"■■├─┼─┼─┼─┤■■ ■■├─┼─┼─┼─┤","■■S■P■C■I■■ ■■■T■E■O■E■I",
502 PRINT"■■├─┼─┼─┼─┤■■ ■■├─┼─┼─┼─┤","■■R■A■N■N■■ ■■■O■I■N■I",
503 PRINT"■■├─┼─┼─┼─┤■■ ■■├─┼─┼─┼─┤","■■O■I■T■O■■ ■■■A■R■V■E■I",
504 PRINT"■■└─┴─┴─┴─┘■■ ■■└─┴─┴─┴─┘"SPC(8)"■■┌─────┐","─────┤     ├─────",
505 PRINTSPC(6)"└─────┘",
506 PRINT"■■┌─┬─┬─┬─┐■■3 ■■┌─┬─┬─┬─┐■■4",
507 PRINT"■■■T■M■A■S■■ ■■■L■R■C■N■I","■■├─┼─┼─┼─┤■■ ■■■├─┼─┼─┼─┤",
508 PRINT"■■■T■R■O■I■■ ■■■L■O■A■I■","■■├─┼─┼─┼─┤■■ ■■■├─┼─┼─┼─┤",
509 PRINT"■■■I■O■O■E■■ ■■■O■I■N■A■","■■├─┼─┼─┼─┤■■ ■■■├─┼─┼─┼─┤",
510 PRINT"■■■T■B■T■O■■ ■■■A■R■N■I■","■■└─┴─┴─┴─┘■■ ■■■└─┴─┴─┴─┘■■"
511 RETURN
515 REM DATI PER CONTROLLO DELLE PAROLE
520 DATA19,3,9,1,13,15,20,15,1,13,2,9,9,16,5,18,20,15,18,9,14,1,22,5,5,14,20,5,2
0,5,19
525 DATA15,20,21,2,15,15,20,29,15,19,5,13,9,1,18,20,9,12,1,18,9,13,1,14,9,14,1,1
8,9
530 DATA3,15,12,15

READY.
```

spettivamente per il segnale acustico, per il lampeggio del numero accanto al cursore e per l'aggiornamento del timer. La linea 35 attribuisce un valore iniziale alla variabile A e lo cambia a seconda del tasto premuto. Con questo sistema si risparmia un IF... THEN.

LINEE 40-55. Viene puntato il modulo richiesto. Anche qui viene usato lo stesso sistema precedente. La linea 56 dovrebbe essere espressa con: IF B > 0 THEN 50, ma il risultato è identico.

LINEE 60-98. Si occupano del movimento orizzontale e verticale dei moduli. La linea 70 contiene una ON B+1 GO TO 86, 96. Dal listato si nota che B viene usata come FLAG, che può assumere due valori: 0 oppure 1. L'istruzione della linea 70 è valida per valori di B superiori allo 0 e per valori progressivi. Con B = 0, il programma non salta alla linea 86, come avviene per B = 1, ma alla linea successiva alla 70. La linea comunque serve a riportare il modulo al suo colore originale.

Per il movimento delle lettere ho usato un normale ciclo FOR... NEXT, salvando prima le due lettere estreme, sia per le righe che per le colonne, facendo poi scivolare le une sulle altre, con movimento sempre orario (prendi il contenuto di una casella e mettilo nella successiva e così via).

Un suono fa da segnale, scandendo gli spazi mossi.

LINEE 200-322. Controllano la situazione del settore, cercando, con dalle variabili contatrici, le parole esatte. Una volta svolti tutti i controlli, viene visualizzato il risultato.

LINEE 500 in poi. Contengono la SUBROUTINE per la preparazione dello schermo, che può essere facilmente manipolata a seconda dei propri gusti. Importanti invece, sono le linee DATA, che come già detto contengono la soluzione del gioco (anche qui è possibile la manipolazione, ma con una certa cautela. È tuttavia evidente che, cambiando anche solo l'ordine delle parole pur mantenendo le stesse usate dal programma, si perde la parola conclusiva, cioè quella verticale).

Le variabili principali

A – Punta al settore richiesto, mantenendo come riferimento la prima lettera in alto a sinistra di ogni settore.

C – Punta al modulo richiesto , riferendosi alla variabile A come partenza. Quindi C assume quattro valori che puntano direttamente alla prima lettera in alto a sinistra di ogni modulo orizzontale ed in alto a destra per quelli verticali.

B – FLAG. Per B=0 viene colorato di bianco il modulo orizzontale, mentre per B=I viene coloratc quello verticale.

S – Salva il contenuto (lettera) della casella in alto a destra del modulo da ruotare.

SI – Salva il contenuto della casella opposta ad S del modulo da ruotare.

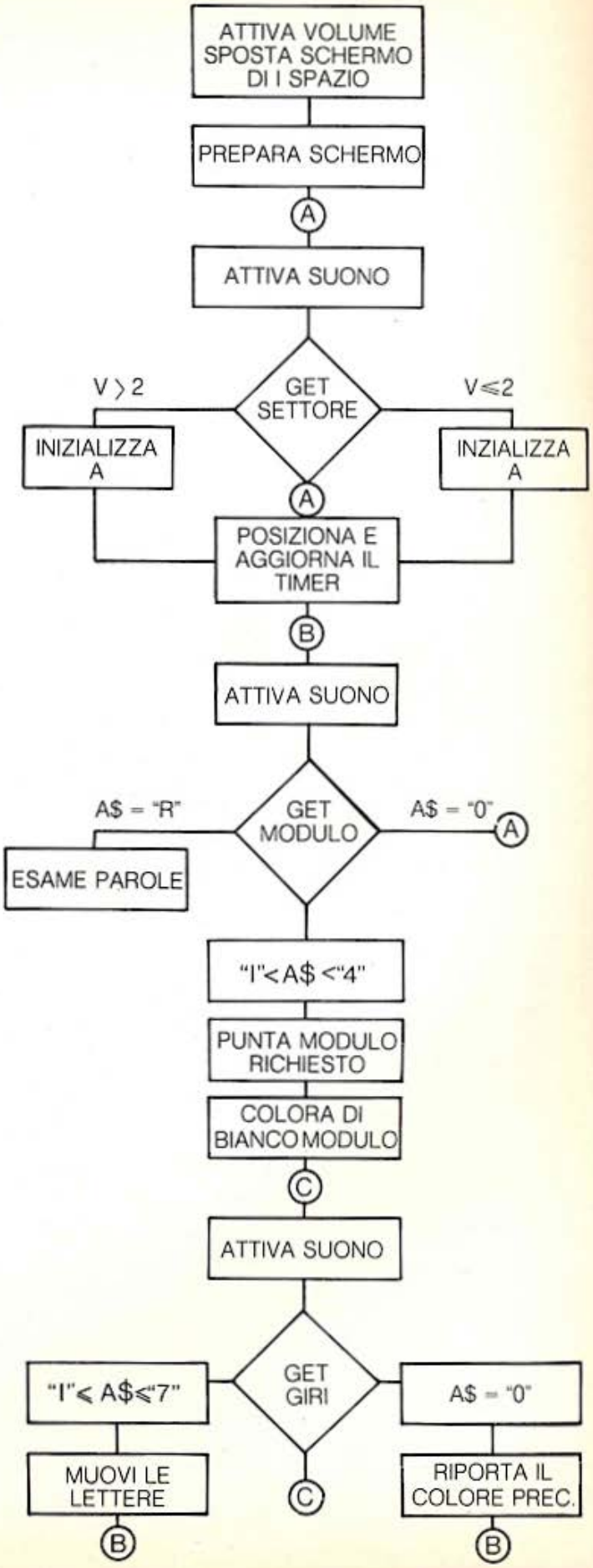
AI – Prende il numero in alto a destra di ogni settore e lo riduce in valori da 0 a 3, per puntare alla zona di controllo corrispondente al settore di cui si vuole avere la situazione.

CR – Contatore di lettere. Se CR = 4 allora la parola corrisponde alla soluzione.

CT – Contatore di parole.

PS – Contatore di posizione esatta di parola esatta.

Gualtiero Puricelli





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

La nostra classifica sta lentamente passando dal trotto al galoppo: questo mese siamo arrivati a ben 139 titoli e 139 record, dei quali ben 85 documentati (osservate l'apposita colonna delle note).
Ormai non è più una chimera una classifica fatta interamente da record autentici senza ombra di dubbio, anche grazie alla spinta data dei Centri Accreditati, che vantano già ben 41 record: serratissima è la lotta per il predominio assoluto tra la sala di Treviso (nella quale l'attivissimo Claudio ha installato addirittura un computer che fornisce tutti i record della nostra classifica), l'invincibile (per ora: ben 15 record!) Las Vegas e l'intraprendente New York Game di Milano (già 12 record).

Datevi da fare giacché chi dorme non piglia ... record!
Rileggetevi le 5 regole base per entrare nel tabellone e se il vostro gioco preferito non è inserito significa solo che nessuno ha già mandato un record.

GIOCO	REC.ITAL.	NOTE	GIOCATORE	C. ACCR. AIVA	CITTA' (PR)	DATA	TWIN GALAXIES PLAYER	STATE	REC.
AMBUSH	591.150	F	ALBERTO ZIN		GRADO (GO)	9 Giu 84	-		VG 13
AMIDAR	2.250.700	C	PAOLO BRUNELLO	LAS VEGAS	TREVISO	15 Mag 85	18.201.000 JOE BARRET	USA	VG 11
BANK PANIC	9.999.999	C	ALESSANDRO GIURIATO	LAS VEGAS	TREVISO	5 Mar 85	-		-
BLASTER	-						-		VG 20
BOGGY	435.350		LUCA MOGNI		PAVIA	8 Set 84	-		VG 18
BOMB JACK	20.010.960	F	GLAUCO BONDAVALLI		CARPI (MO)	3 Nov 84	-		VG 19
BUCK ROGERS	624.684		CARLO DURANTE		BRESCIA		1.016.495 KELLY REENAN	USA	-
BUMP'N'JUMP	2.429.540	F	MARCO DONADIO		ROMA	5 Ott 84	1.971.000 MIKE TERNASKY	USA	VG 5
BURGER TIME	4.059.350	C	MAURIZIO ZANATTA	LAS VEGAS	TREVISO	14 Lug 84	5.882.950 DARREN KENNEY	USA	VG 15
CARNIVAL	-						221.780 DAVID SCHOOLING	USA	VG 2
CENTIPEDE	-						16.384.547 JIM SCHNEIDER	USA	VG 8
CHINESE HEROE	2.820.000	C *	ALBERTO ZANETTI	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	5 Lug 85	-		-
CIRCUS CHARLIE	999.990		ALESSANDRO LAINI		BRESCIA	4 Dic 84	-		VG 16
	999.990	F	MAURILIO PINTUS		ORISTANO	6 Nov 84			
	999.990	C	LORENZO GRANDE	LAS VEGAS	TREVISO	25 Mar 85			
	999.990		GIUSEPPE STRANGIO		REGGIO CALABRIA	12 Apr 85			
COMMANDO	156.300	F *	ROBERTO PICELLI		ALTAVILLA (VI)	30 Giu 85	-		-
CRUSH ROLLER	2.514.100		GIUSEPPE FIORIDO		S. VITO TAGL. (PN)	27 Giu 84	2.123.840 THOMAS CARVER	USA	VG 10
CRYSTAL CASTLE	842.427	F	ANTONIO MERLINO		S. GIOV. ROT. (FG)	29 Mar 85	846.547 ERIC GINNER	USA	-
DEFENDER	-						79.976.975 CHRIS HOFFMAN	USA	VG 7
DIG DUG	-						4.129.600 KEN ARTHUR	USA	VG 6
DOG FIGHT ACROBATIC	642.300	C *	ANTONIO COLANGELO	STREET GAMES	SENAGO (MI)	16 Lug 85	-		-
DO' RUN RUN	911.480	C !	MAURIZIO ZANATTA	LAS VEGAS	TREVISO	27 Giu 85	-		-
DONKEY KONG	643.100	F	ANDREA NOCENTI		BOLOGNA	24 Ago 84	874.300 BILL MITCHELL	USA	VG 1
DONKEY KONG JR.	309.600	F !	ROBERTO TAMMARO		TORINO	17 Giu 85	1.259.300 CALVIN FRAMPTON	USA	VG 2
DONKEY KONG 3	460.100	M	VITTORIO MANGIAFICO		MILANO	11 Feb 85	-		VG 21
DRAGON'S LAIR	934.000	F	GIANPIERO MORINI		BAGNACAVALLO (RA)	23 Nov 84	558.724 JUD BOONE	USA	VG 17
ELEVATOR ACTION	78.500		LUCA GREGORIN		MONFALCONE (GO)	17 Apr 85	-		-
EQUITES	8.783.650		GENNARO D'ANGELO		BRESCIA	5 Gen 85	-		-
ESH'S AURUNMILLA	807.000	C	LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME	MILANO	15 Mag 85	-		-
EXCITING SOCCER	503.610	C	TERENZIO CARRARO	LAS VEGAS	TREVISO	15 Mag 85	-		VG 16
EXED EXES	1.320.800	F *	ROBERTO PICELLI		ALTAVILLA (VI)	12 Mag 85	-		-
EXERION	3.679.100	C	GIORGIO BONETTI	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	18 Giu 85	-		VG 21
EXPLORER	-						-		VG 24
EYES	7.459.400	M	MAURIZIO MICCOLI		MILANO	6 Set 83	23.222.320 ROODIE ELLIOT	USA	VG 3
FIREFOX (HARD)	428.146	C	LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME	MILANO	10 Mag 85	-		-
FIREFOX (PRO)	713.240		ALESSANDRO BRIANTI		MERANO (BZ)	25 Gen 85	-		
FROGGER	94.320	C	ENRICO ZANETTI	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	28 Lug 84	442.330 MARK ROBICHEK	USA	VG 1
GALAGA	7.301.490		STEFANO CAVALLUCCI		MELDOLA (FO)	18 Set 84	22.222.630 LLOYD DAHLING	USA	VG 8
GALAXY RANGER (1 PLAY)	64.380	M	RODOLFO PONTOLILLO		MILANO	9 Set 84	-		-
GAPLUS	864.000		SACHA MARIANI		FIRENZE	23 Mar 85	-		VG 28
GYRODINE	-						-		VG 24
GUZZLER	3.049.590		MASSIMO GASPARI		BRESCIA	24 Giu 84	431.180 MIKE KLUG	USA	-
GYRUSS	36.210.000		GIUSEPPE CARLINO		BORGARO (TO)	6 Nov 84	28.015.900 DAVE WISSMAN	USA	VG 11
HUNCH BACK	478.700	F	ROBERTO PICELLI		ALTAVILLA (VI)	29 Set 84	-		-
HYPER OLYMPIC									VG 15
(SOLO JOYS./1 M)	90.210	F	MAURIZIO MICCOLI		MILANO	10 Lug 84	-		
(JOYS.+PULS.)	1.540.390	*	SILVIO LUGLI		RIVA D. GARDA (TN)	18 Giu 85	-		
(JOYS.+PULS./1 M)	95.340		LUIGI CALDERONE		L'AQUILA	20 Dic 84	-		
(2 PULS./1 M)	89.360	M	LUCA SANTORSOLA		MILANO	27 Apr 85	-		
(2 PULS./1 M/COPPIA)	89.080	M	SANTORSOLA/LOBIANCO		MILANO	25 Mar 85	-		
HYPER SPORTS									VG 19
(JOYS.+PULS.)	341.420	C	MAURO TOIGO'	LAS VEGAS	TREVISO	3 Dic 84	-		
(JOYS.+PULS./COPPIA)	386.550	*	SANTORSOLA/BANIGI		MILANO	20 Mag 85	-		
(JOYS.+PULS./1 M)	153.770	F	ROBERTO PICELLI		ALTAVILLA (VI)	27 Gen 85	-		
INTREPID	109.130	!	MAURO PERUZZI		VICENZA	30 Giu 85	-		-
JACK RABBIT	2.920.000		MASSIMIL. PELLEGRINI		SAVONA	23 Dic 84	-		-
JOUST (NEW CHIP)	454.500		MICHELE DI STEFANO		TORINO	30 Ott 84	101.192.900 ROBERT GERHARDT	CANADA	VG 6
JR. PAC-MAN	55.500	F !	ROBERTO PICELLI		ALTAVILLA (VI)	25 Giu 85	-		-
JUNGLE KING	-						1.510.220 MICHAEL TORCELLO	USA	VG 2
JUNO FIRST	31.341.480	C	ALBERTO ZANETTI	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	10 Ago 84	-		VG 12
KANGAROO	71.700	M	MAURIZIO MICCOLI		MILANO	4 Mar 85	921.800 DAVID KIRK	USA	VG 4
KARATE CHAMP 1	121.300	F	GABRIELE GRESTA		AREZZO	28 Mag 85	-		VG 23
KARATE CHAMP 2	224.400	M	FABIO BERTAZZOLI		MILANO	28 Mar 85	-		VG 23
KNOCK OUT	313.200		MARIO PALMA		ROMA	1 Ago 84	-		-
KRULL	401.260		MASSIMO CHAMPHIS		TORINO	11 Ago 84	11.165.570 LEO DANIELS	USA	VG 14
KUNG FU MASTER	392.170	C !	LUCA CORVAGLIA	STREET GAMES	SENAGO (MI)	16 Lug 85	-		VG 28
LADY BUG	3.729.120	!	ALESSANDRO LAINI		BRESCIA	17 Feb 85	609.900 BRIAN CALTON	USA	VG 3
LE BAGNARD	121.040		ANDREA PRIORA		MILANO	22 Ago 84	-		-
LODE RUNNER	999.999		EMANUELE LUBIANI		BRESCIA	15 Nov 84	-		-
	999.999		MASSIMO GASPARI		BRESCIA	15 Nov 84			

LA PAGINA DEI RECORD

GIOCO	REC.ITAL.	NOTE	GIOCATORE	C. ACCR. AIVA	CITTA' (PR)	DATA	TWIN GALAXIES PLAYER	STATE	REC.
MAD PLANETS	63.457		IGOR TARANTINO		TORINO	10 Gen 85	-		-
MAGMAX	419.180	C	• LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME	MILANO	10 Lug 85	-		VG 30
MARIO BROS	1.376.000		MAURO RUOZI		REGGIO EMILIA	22 Ott 84	-		VG 20
MEGAZONE	3.266.810	C	RICCARDO CARIELLO	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	18 Giu 85	-		VG 19
MIKIE	788.600	C	LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME	MILANO	10 Mag 85	-		VG 23
MONEY MONEY	4.064.500		IVAN VANONCINI		BERGAMO	28 Apr 84	-		-
MONZA G.P.	16.952	M	MAURIZIO MICCOLI		MILANO	22 Feb 85	-		-
MOON PATROL	409.130		ANDREA RIMICCI		ALBISOLA CAPO (SV)	28 Giu 84	1.214.600 MARK ROBICHEX	USA	VG 2
MOTORACE U.S.A.	3.612.200		ERMANO SALARDI		VERONA	25 Ago 84	2.058.100 LYLE HOLMAN	USA	VG 11
MOUSE TRAP	19.650.250		MIRKO BRUNI		NOVANTOLA (MO)		61.336.040 BILL BRADHAM	USA	-
MR. DO!	8.277.600		SEBAST. MICHELOTTI		MARGINE COP. (PT)	7 Set 84	-		VG 13
MR. DO'S CASTLE	923.320	C	MAURIZIO ZANATTA	LAS VEGAS	TREVISO	20 Nov 84	308.680 YASUHIRO ODA	USA	-
MR. DO WILD RIDE	130.524	M	MASSIMO CHAMPHIS		TORINO	15 Giu 84	-		-
MS. PAC-MAN	188.100	C	CRISTIANO PRANDI	LAS VEGAS	TREVISO	20 Mag 85	-		VG 7
NAUGHTY BOY	10.928.510		PIERO PAGANI		S.GIOV. PERS. (BO)	1 Ago 84	5.354.060 KIM FRENCH	CANADA	VG 18
NIBBLER	1.001.073.840	F	ENRICO ZANETTI		LEGNANO (MI)	5 Set 84	1.000.042.270 TIM MC. VEY	USA	VG 10
PAC-LAND (DAL TRIP 1)	360.060		LUCA DOSSENA		MILANO	5 Mag 85	-		VG 21
PAC-LAND (DAL TRIP 5)	1.093.450	C	GIROLAMO LONGO	LAS VEGAS	TREVISO	20 Mag 85	-		-
PENGO	457.400	M	FRANCESCO VASTA		TORINO	15 Giu 84	1.011.370 RODNEY DAY	AUSTRALIA	VG 4
PICKIN	158.830		MASSIMO GASPARI		BRESCIA	18 Mag 84	-		-
PINBO	2.241.600	C	TERENZIO CARRARO	LAS VEGAS	TREVISO	20 Mag 85	-		-
PIONEER BALLON	122.700		MAX CREMONANI		MONZA (MI)	15 Apr 85	-		-
PITFALL II	70.000.000	C	! LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME	MILANO	5 Giu 85	-		VG 27
PIT'N'RUN	254.330	C	• MASSIMO COLOMBO	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	15 Lug 85	-		VG 7
POLE POSITION	-						-		VG 17
POLE POSITION II									
(TEST-4 GIRI)	65.070	M	FEDERICO COMOLLI		MILANO	20 Feb 85	-		
(FUJI-4 GIRI)	63.200	F	MAURIZIO MICCOLI		MILANO	6 Apr 85	-		
(SUZUKA-4 GIRI)	60.150	F	MAURIZIO MICCOLI		MILANO	13 Giu 85	-		
(SEASIDE-4 GIRI)	60.060	M	MAURIZIO MICCOLI		MILANO	17 Mag 85	-		
POOYAN	1.175.600	M	BIAGIO BANIGI		MILANO	27 Feb 85	-		VG 3
POPEYE	268.000		MARCO PADRONI		ORISTANO	15 Apr 84	1.232.250 STEVE HARRIS	USA	VG 5
PORTRAITS	-						-		VG 12
PRO SOCCER	118.990	M	FRANCESCO PANELLI		MILANO	21 Mag 85	-		-
PUNCH OUT	533.630	F	! LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME	MILANO	15 Mag 85	-		VG 25
Q* BERT	19.556.350		FERRANTE LIO		FALZE' TREV. (TV)	19 Set 84	32.204.485 MIKE LEE	CANADA	VG 5
QIX	76.196	C	WALTER MATTIATO	STREET GAMES	SENAGO (MI)	23 Apr 85	1.666.604 BILL CAMDEN	USA	VG 2
RETURN OF THE INVADERS	-		•				-		VG 30
RING FIGHTER	1.367.520	F	LUCA DOSSENA		MILANO	20 Mag 85	-		VG 25
RIO BRAVO	3.498.000	F	SIMONE PICELLI		ALTAVILLA (VI)	15 Feb 85	-		-
ROAD FIGHTER	1.486.310	C	• LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME	MILANO	25 Mag 85	-		-
ROC'N'ROPE	487.760		ANTONIO D'AMBROSIO		LADISPOLI (RM)	10 Lug 84	-		VG 9
SAMURAI	117.360		LUCA DOSSENA		MILANO	18 Mag 85	-		VG 29
SCION	80.810		• ROBERTO PICELLI		ALTAVILLA (VI)	30 Giu 85	-		-
SCORPION	66.740		CLAUDIO POLVARA		MAGGIANICO (CO)	21 Ott 84	-		-
SCRAMBLE	278.170		FRANGIOTTO PULLE'		S. LAZZ. SAV. (BO)	8 Set 84	-		VG 24
SCRAMBLED EGG	-						-		VG 10
SENIYO	133.300		FRANCESCO FRATI		CAMPI BIS. (FI)	6 Set 84	-		-
SKY LANCER	407.500		ALESSANDRO PARENTI		REGGIO EMILIA	9 Set 84	-		-
SPACE ACE									-
(CADET)	289.004	F	STEFANO MICCOLIS	LAS VEGAS	TREVISO	12 Nov 84	-		
(CAPTAIN)	487.366	C	STEFANO MICCOLIS	LAS VEGAS	TREVISO	15 Nov 84	-		
(SPACE ACE)	574.200		GIANNI PIROVANO		TORINO	17 Mar 85	-		
SPACE DUNGEON	13.113.580		SIMONE DE BONI		LIGNANO SABB. (VE)	24 Giu 84	10.505.915 RON LILLY	USA	-
SPATTER	3.280.000	C	LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME	MILANO	25 Mag 85	-		VG 29
STAR FORCE	1.134.200	C	! CRISTIANO LEVADA	LAS VEGAS	TREVISO	7 Lug 85	-		VG 26
STAR WARS	31.277.911	F	FABIO FERRUCCI		FAENZA (RA)	27 Mag 85	-		-
STINGER	1.307.020		ANDREA PRIORA		MILANO	15 Set 84	-		-
SUPER BAGMAN	20.598.740		ROBERTO FERRARINI		MESTRE (VE)	15 Feb 85	-		-
SUPER BASKETBALL	2.901.000	C	! ANTONIO COLANGELO	STREET GAMES	SENAGO (MI)	8 Lug 85	-		VG 25
SUPER COBRA	144.060	M	CARLO CONTI		TORINO	20 Giu 84	198.470 MATT BRASS	USA	-
SUPER PAC-MAN	-						588.430 JOHN AZZIS	USA	-
TACTICIAN	129.510	C	ANTONIO COLANGELO	STREET GAMES	SENAGO (MI)	4 Giu 85	-		-
TAG TEAM WRESTLING	126.000	C	LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME	MILANO	7 Mag 85	-		-
TEMPEST	795.400	F	STEFANO BRUSASCA		TORINO	29 Mag 83	11.999.978 DAVID PLUMMER	CANADA	VG 1
THE PIT	141.500		MAURIZIO VEZZALINI		SASSUOLO (MO)	30 Giu 84	162.500 JAMES ADAMS	USA	-
THE RETURN OF THE JEDI	749.170	F	MAURIZIO MICCOLI		MILANO	20 Mar 85	-		VG 26
TIMBER	1.000.345	C	! LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME	MILANO	22 Giu 85	-		VG 28
TIME PILOT	12.344.700		IGOR TARANTINO		TORINO	25 Ago 84	11.540.400 MARK ZUKLEY	USA	VG 6
TIME PILOT 84	554.600		ANTONIO CICCARELLI		PORTO S. GIO. (AP)	27 Ago 84	-		-
TRYOUT	-		•				-		VG 30
TUBE PANIC	506.629	C	STEFANO LEVATI	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	1 Dic 84	-		-
TUTANKHAM	563.500	F	LUCA DOSSENA		MILANO	15 Giu 85	-		VG 4
UP'N DOWN	140.870	M	LORENZO BOVERI		MILANO	20 Mar 85	-		-
VANGUARD	-						3.110.100 SCOTTY WILLIAMS	USA	VG 14
VASTAR	1.698.530		MICHELE CASSANITI		FIDENZA (PR)	24 Giu 84	-		VG 18
VIDEO HUSTLER	31.889.240	F	MAURIZIO MICCOLI		MILANO	12 Apr 85	-		VG 20
VS. EXCITEBIKE	1.274.420	C	• DAVIDE ROSSI	LAS VEGAS	TREVISO	8 Lug 85	-		-
VS. TENNIS									VG 25
VULGUS	799.600	M	LUCA DOSSENA		MILANO	2 Giu 85	-		-
WATER SKI	98.690	C	ENRICO ZANETTI	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	20 Lug 84	-		-
WIZ	322.650	C	• LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME	MILANO	30 Giu 85	-		-
WORLD TENNIS	307.250		ROBERTO BORIO		CHIVASSO (TO)	20 Dic 84	-		VG 3
XEVIOUS	7.009.560	F	MARCO BORRONI		MILANO	16 Ago 84	4.000.200 BROWARD HORNE		VG 9
YELLOW CAB	92.340	M	MAURIZIO MICCOLI		MILANO	19 Mar 85	-		VG 24
YIE AR KUNG FU	491.000	C	ALESSIO BUONO	NEW YORK GAME	MILANO	5 Mag 85	-		VG 26
ZAXXON	-						3.839.550 ERIC BURCH	USA	VG 3
ZOOKEEPER	876.000	C	• IVAN VANETTI	STREET GAMES	SENAGO (MI)	8 Lug 85	-		-
1942	1.475.000		! MAURO ROTELLI		VITERBO	30 Mag 85	-		VG 29

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.

AIVA CONTEST

Ahimé, il caldo imperversa anche sull'AIVA CONTEST: la gara è partita alla fine di giugno ed è incominiata proprio nel periodo delle vacanze.
Vuoi per questo, vuoi perché la macchina organizzativa è lenta ad avviarsi, trattandosi di una cosa completamente nuova (in particolare sembra che i gestori abbiano dei problemi a fare delle foto decenti), sono giunti in redazione solo pochi record non completamente documentati, per cui sono stati scartati.
Vi ricordiamo per questa sorta di videogara dedicata ai coin-op, riservata eslusivamente ai soci AIVA e ai Centri Accreditati AIVA sono in palio ben 2 abbonamenti (uno a VIDEOGIOCHI e uno a PERSONAL SOFTWARE) per ciascun gioco in gara. Riassumendo, cosa bisogna fare per vincerli?

* 1. Bisogna essere tesserati A.I.V.A.
* 2. Bisogna recarsi in uno dei seguenti CENTRI ACCREDITATI AIVA:

  – "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.zza Oberdan - MILANO
  – "CHIP'S GAME" - Via Ratti 12 - LEGNANO (MI)
  – "PUBLIGAME" - Via Matteotti 18 - MEJANIGA DI CADONEGHE (PD)
* 3. Bisogna fare un record su uno dei seguenti giochi:
  – KUNG FU MASTER (IREM)
  – PINBO (JALECO-STRIKE)
  – 1942 (CAPCOM)
  – EXERION (JALECO) - solo fino al primo CHALLENGING STAGE -
  – COMMAND (CAPCOM)

Semplice, no?
Voi dovete solo giocare, alle formalità (tagliando e Foto) penserà il vostro Centro Accreditato, che segnalerà subito telefonicamente il record alla sede centrale dell'AIVA (02/8394177-8360720).
Se per 2 MESI il vostro record rimarrà imbattuto, l'abbonamento sarà vostro.
Per finire, avrete notato che è stato inserito un gioco nuovo (COMMANDO): d'ora in avanti non aspettate di veder pubblicati altri nuovi eventuali inserimenti, ma andate direttamente nel vostro Centro Accreditato; scavalcherete così gli inevitabili due/tre mesi di ritardo della notizia dovuti ai tempi tecnici di preparazione della rivista. Oppure potete sempre telefonarci: vi potremo anche dire se sono sorti nuovi Centri Accreditati!

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).

TRUCCHI BLUFF E STRATEGIE

Eccoci col nostro appuntamento mensile.
Torna Ghostbusters con due trucchi stranissimi, il marinaio più amato del mondo, ovvero Popeye, e infine un bel bug per Advances Dungeon & Dragons.
E poi, come promesso la III° parte della strategia per raggiungere il grado di comandante a Space Shuttle.
Ehi ragazzi ... buon divertimento!!!

GHOSTBUSTERS IL CONTO CORRENTE
Quando il programma chiede il vostro nome scrivete Luca, quando vi domanda: "Do jou have an account?" rispondete yes e quando vi chiede il vostro numero di conto riscrivete Luca, vi saranno assegnati $660.000.
Provare per credere!
Claudio Ferraro – Savona

Quando all'inizio del gioco vi viene chiesto se avete un conto corrente rispondete si, quando vi chiede il vostro numero di conto scrivete 64301110 e se dovesse chiedervi come vi chiamate provate HERBIE e vi ritroverete con bel $203.300 ciao ciao.
Marco Isella – Mendrisio (CH)

POPEYE BRUTO VOLANTE
Se dopo aver mangiato gli spinaci si colpisce Bruto e costui dovesse iniziare a rimbalzare per tutto lo schermo... basterà colpirlo sul crapone con un barile e il nostro beneamato ciccione si bloccherà a mezz'aria rimanendoci per tutta la durata dello schermo.
Ma attenti: se lo si tocca o lo si colpisce con i pugni non accadrà nulla, ma se malaugaratamente una bottiglia elimina Popeye ... beh Bruto ritornerà più vispo di prima!
Davide Ados

ADVANCES D.& D IL BUG
Se vi trovate in una stanza qualsiasi e rimanete uccisi da una vostra freccia e prima del nefasto evento ne avevate scagliate un'altra, accadrà che il topo, il demone, il serpente o il drago alato che si trovava al buio in un cunicolo vicino, rimarrà bloccato nella stanza dove siete morti, come se voi foste lì.
Alessandro Perce

SPACE SHUTTLE: come diventare comandante
È bene anche non modificare il beccheggio (Pitch) che bisogna lasciare a + 24, non toccare il bottone rosso e non operare con i motori spenti col rischio di modificare velocità e quota (assi X e Z) e di dover quindi ripetere i punti 2) e 3).
Se il vostro fuel è minore di 5.000 unità per pochissimo (4.900) potete passare lo stesso al punto 7), in caso contrario sarà necessario consumarlo tutto (niente paura!) fino a quando, cioè, non vedrete visualizzato lo STAT 9906 accompagnato dal solito suono d'allarme (molto breve); a questo punto ricadete nel primo caso (fuel maggiore di 6.500 unità) e sapete quindi cosa fare.
Quando tutto è in ordine (STAT 6, Mach 23.9, ALT = 210.0 PIT° + 24 e fuel minore di 6.500 ma maggiore di 5.000) potete passare al punto 7).
7) Spegnete i motori
8) Riducete la velocità sino a circa Mach 18.0
9) Chiudete gli sportelli del vano di carico
10) Portate l'asse Z a + 9 (Z = 9)
Ora bisogna staccare le mani dai comandi e non toccare più nulla durante la fase di rientro; terminerete il combustibile per due volte (!): poco prima della fase TAEM (circa 180 miglia) e prima di entrare nelle nuvole (50 miglia).
Quando verrà visualizzato lo STAT 3506 e ci saranno le montagne in vista, bisogna richiamare il Range (RNG) col commutatore di stato (Status) ed andare quindi normalmente all'atterraggio come già sapete (si spera!).
Alla fine della pista dovreste lustrarvi gli occhi con la "misteriosa" (ma neanche poi tanto) apparizione dedicata ai "Comandanti"; se ciò non avviene (caso impossibile se avete seguito tutto alla perfezione) i casi sono due: o sarete Payload Sp. oppure Pilot. Nel primo caso significa che avevate troppo carburante quando avete iniziato le procedure di rientro oppure che avete stabilizzato l'orbita ad una quota minore di 210 miglia.
Il secondo caso si può verificare se avevate poco combustibile (meno di 5.000 unità) o se a Z = 0 corrispondeva una quota maggiore di 210 miglia oppure se avete impiegato troppo tempo nel compiere i punti da 7) a 10); se invece è andato tutto OK, godetevi pure il vostro display visivo e ricordatevi che, comunque, si può diventare Comandanti anche senza usare il bug: basta allenarsi parecchio e cercare di uscire dall'orbita senza consumare troppo fuel..... chi di voi è abbastanza bravo a Space Shuttle penso mi abbia già capito.
A titolo di paragone il record della redazione (con 6 agganciamenti) è di MET 731 e FUEL 7830 senza trucchi; se riuscite a batterlo fatecelo sapere!
Diano Alessandro- - Milano

VIDEOGARA:

33 ... Questo è il numero dei vincitori dell'abbonamento a VG per questo mese: BRAVI!!!!
A quanto pare la scuola vi fa bene... continuate così.
Mille scuse per Stefano Fornaio di Nova Milanese (MI) che sul numero 29 di VG risultava come nuova entrata in classifica mentre in realtà il suo record aveva già due mesi di "anzianità" quindi caro Stefano anche tu questo mese raggiungi i 3 di permanenza e vinci!

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Action Force	Parker	3	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)
Battaglie navali	Mesaton	1	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	1	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	FG	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	3*	56.109	G. di Renzo - Roma
Bump'n'Jump	Mattel x Coleco	*3	388.748	V. Mainardi - Milano
Bump'n'Jump	Mattel x Mattel	*3	2.233.320	A. di Lorenzo - Novara
Burger Time	Mattel x Coleco	1	1.040.5.024	R. Ukmar - Banchette d'Ivrea - (TO)
Burger Time	Mattel x Mattel	=	2.065.650	A. Dodi - Milano
Buzz Bomber	Mattel	*	15.982.430	Francesco Vicenzi - Caneva (PN)
Cabbage Patch Kids	Coleco	3*	999.950	D. Cagni - Masate (MI)
Caccia al Dragone	Philips	*	2.487	G. Porpolini - 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
Caveman	Mattel	3*	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	*3	9.999	M. Pintus - Oristano
Communist mutants from space	Starpath	1	677.090	Enzo Vaghi - Milano
Congo Bongo	Sega x Atari	3*	5.700	F. Gallo Selva - Quaregna (VI)
Congo Bongo	Sega x Coleco	3*	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	1	224.670	A. Rimicci - Imola (BO)
Cosmic Creeps	Telesys	3*	156.500	M. Pessi - Nova Milanese (MI)
Cosmic Crisis	Bit x Coleco	1	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	1	583.165	P. Ermoli - Varese
Death Star Battle	Parker	3*	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	3*	99.997	M. Pessi - Nova Milanese (MI)
Demon Attack	Imagic	FG	999.995	S. Brusasca - Torino
Destructor	Coleco	=	243.160	V. Mainardi - Milano
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	=	586.900	M. Cinelli - Firenze
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	=	24.154	M. Fossati - Genova
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	1	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	=	97.000	M. Sabatini - Firenze
Frost Bite	Activision	3*	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.	3*	49.770	A. Zambelli - Vicenza
Ghost Manor	Xonox	*	247.667	G. Artusio - Torino

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.

LA PAGINA DEI RECORD

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
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	3*	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
Gust Buster	Sunrise x Coleco	-	18050	L. Rinaldi - Milano
Gyruss	Parker	3*	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. Biondi - Genova
Human Cannon-ball	Atari	FG	0 - 7	M. Monti - Bologna
Ice Trek	Imagic	*	99.020	G. Rizza - Trapani
Infiltrate	Apollo	FG	999.975	W. Riva - Genova
Invaders	Leonardo	*	1.749	G. Artusio - Torino
James Bond	Parker x Atari	3*	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	1	114.070	L. Zavatti - Bologna
Jungler	Hanimex	-	88.280	R. Cuttone - Catania
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	M. Bonini - Genova
Las Vegas	Philips	1	284	C. Cattaneo - Rovello Porro
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	1	9.999.950	N. Giordani - Novara
Megamania	Activision	FG	999.999	F. Strocco - Torino
Materoric Shower	Puzzy Bit	-	30.400	G. Carrara - Firenze
Mine Storm	MB electr.	*	190.835	G. Manicardi - Modena
Miner 2049ER	Microfun	*	480.455	G. Artusio - Torino
Miniature Golf	Atari	FG	40	G. Brignolio - Torino
Missile Command	Atari	FG	999.995	P. Lugasi - S. Lazzaro (BO)
Missile war	Leonardo	*	22.750	A. Lombardi - Milano
Mission 3.000 AD	Puzzy Bit	*	80.300	B. Gallo Selva - Biella (VC)
Mission X	Mattel	*	226.940	G. Franceschini - Roma
Moon Patrol	Atari	*	163.600	G. Nacca - Casapulla (CE)
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	3*	13.260.800	A. Trillò - Roma
Mr. Do	Coleco	1	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	1	250.750	M. De Santi - Castelfranco V.
Oink	Activision	*	999.600	B. Gallo Selva - Biella (VC)
Omega Race	Coleco x Coleco	-	186.500	F. Bruno - Roma
Open Sesame	Bit	*	39.510	R. Manfredi - Rivalta (RE)
Outlaw	Atari	*	17*	M. Poggianella - Busto Arsizio (VA)

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
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	3*	141	M. Vignali - Milano
Pitfall	Activision	FG	114.000	M. Vignali - Milano
Pitfall II	Activision	FG	199.000	M. Mercalli - Roma
Pitfall II	Activision x Atari	*	66.076	N. Giordani - Novara
Pitstop	Epyx	3*	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 x Atari	*	297.000	G. Verga - Cornaredo (MI)
Popeye	Parker x Coleco	3*	231.300	F. Bigliazzi - Milano
Popeye	Parker x Mattel	3*	305.900	C. Foddai - Sassari
Q* Bert	Parker x Atari	FG	99.975	M. Mascagni - Bologna
Q* Bert	Parker x Coleco	FG	999.995	L. Bargelloni - Bari
Q* Bert	Parker x Mattel	3*	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 x Atari	FG	1.000.000	G. Marino - Livorno
River Raid	Activision x Coleco	*	2.435.320	R. Pedrini - Brescia
River Raid	Activision x Mattel	-	289.250	P. Brighenti - Baricella (BO)
Robin Hood	Xonox	3*	998.000	A. Baduino - Pegli (GE)
Robot Killer	Leonardo	1	26.940	A. Lombardi - Milano
Robot Tank	Activision	*	73	S. Todinio - Roma
Rock'n Rope	Coleco x Coleco	3*	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. Vignati - Milano
Sea Quest	Activision	*	408.450	G. Riccio - Piacenza
Shark Shark	Mattel	*	416.850	R. Croni - Oristano
Sharp Shot	Mattel	3*	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	-	152.205	G. Carrara - Firenze
Smurf	Coleco	*	3.745.700	U. Marchiori - Busnago (MI)
Snoopy & the Red Barons	Atari	3*	30.470	W. Ciarrocchi - Cassina de' Pecchi (MI)
Solar Storm	Imagic	3*	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 Armada	Mattel	1	402.180	G. La Rosa - Locri (RC)
Space Attack	Hanimex	-	198.670	R. Cuttone - Catania
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.	3*	120.350	D. Cristoforo - Trieste
Space Mission	Leonardo	*	336	M. Brisca - Novara
Space Panic	Coleco	*	322.270	G. Berri - Roma
Space Spartan	Mattel	1	2.404.880	C. Bezzi - Merano (BZ)

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Space Squadron	Leonardo	-	4.343	L. La Camera - Recco (GE)
Space Tunnel	Puzzy Bit	*	7.740	B. Gallo Selva - Biella
Spectron	Spectr.	-	10.630	A. Pozzan - Arzinago (VI)
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	-	9.492	P. Borghi - Camposanto (MO)
Star Master	Activision	-	9.403	R. Rossi - Udine
Star Raiders	Atari	*	Atari 5	A. Farina - Milano
Star Strike	Mattel	1	8.962	F. Marini - Monserrato (CA)
Star Trek	Sega × Atari	3*	140.500	F. Gallo Selva - Quaregna (VC)
Star Trek	Sega × Coleco	3*	621.170	G. Aguiati - Ferrara
Star voyager	Imagic	FG	99 ADM	M. Rabottini - Roma
Star Wars	Parker × Atari	1	999.800	A. Dossi - Lissone
Stargunner	Telesys	3*	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	1	999.800	A. Dossi - Lissone
Super Breakout	Atari	FG	9.997	F. Castagna - Palermo
Super Cobra	Parker	3*	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
Tank Wars	Puzzybit	-	127.300	G. Carrara - Firenze
Tanks a Lot	Leonardo	*	10.300	M. Caramelli - Pistoia
Tape Worm	Spectr.	FG	9.999	A. Gazzanave - Casteltermini (AG)
Terrahawks	Philips	3*	4.315	E. Giuzio - Roma
The Dukes of Hazzard	Coleco × Coleco	-	25.400	G. Carrara - Firenze
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	3*	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	1	924.470	G.L. Rocca - Velletri (Roma)
Venture	Coleco × Coleco	FG	999.900	M. Iacomelli - Milano
Venture	Coleco × Mattel	3*	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	1	404.040.000	E. Palma - Olgiate Olona (VA)
White Water	Imagic	*	96.570	A. Uccello - Genova
Wing War	Imagic	1	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	-	153.000	F. Ciriello - Bari

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 classifica solo se a fianco del record maggiore ci sono le iniziali del vostro nome e cognome oppure solo il nome (quindi niente punti 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.

HIT-BIT

FRATRICOMPUTERICIDIO

La lotta di record in record è quanto mai serrata qui nella HIT BIT infatti molti non fanno in tempo a vedere che il proprio record è entrato in gara che gli viene soffiato il posto da un loro "collega"... ma quando tutto questo avviene tra fratelli allora è proprio un "FRATRICOMPUTERICIDIO"... stiamo parlando dei fratelli Signoretta di Torino che anche se evitano di gareggiare sugli stessi giochi sono tra loro dei bravi rivali: infatti sono entrambi in classifica. Giuseppe di 26 anni questo mese avrebbe vinto addirittura 6 abbonamenti e merita qualche elogio in più del fratello Antonio che nonostante i suoi 33 anni... fa concorrenza ai più giovani campioni di Videogiochi.
Complimenti comunque anche agli altri 38 vincitori.
Forza mandate record e vediamo chi è il più bravo "soffiarecord di VG".
Vi ricordiamo che il premio in palio per la HIT BIT (ovviamente dopo 3 mesi di permanenza in classifica) non è più l'abbonamento GRATIS a HOME COMPUTER bensì a PERSONAL SOFTWARE!

LA PAGINA DEI RECORD

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Abductor (Llamasoft)	VIC 20	=	99.980	Cristiano Leoni - Ferrara
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	3*	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	=	125.155	Alberto Vallone - Milano
Atlantis (Imagic)	VIC 20	3	236.400	Occhieppo Inferiore (VC) Giorgio Novella - Arenzano (GE)
Attack (Program)	VIC 20	3*	7.310	Stefano Starita - Napoli
Avenger (Commodore)	VIC 20	1	2.110	Andrea Raggiu - Milano
Bagit Man (A. Action Software)	CBM 64	2	22.310	Giuseppe Signoretta - Torino
Bandits (Sirius Soft)	CBM 64	=	47.460	Ivan Gusmini - Cazzaniga (BG)
Bc quest for tires (Sierra Line)	CBM 64	=	25.125	Massimo Dalla Barba - Altavilla V. (VI)
Beach Head (Access)	CBM 64	=	283.400	Sergio Castaldo - Napoli
Beamrider (Activision)	800 XL	=	36.498	G. Franco Corallo - Imola (BO)
Beamrider (Activision)	CBM 64	=	185.370	Andrea Cotta - Siracusa
Bigtop Barney (Interceptor)	CBM 64	=	36.200	Giuseppe Signoretta - Torino
Biliardo (Commodore)	CBM 64	1	8370	Maurizio Sicilia - Napoli
Black Hawk (Thor Em)	CBM 64	3*	72.198	Claudio Giordani - Roma
Blue Max (Synapse Soft)	CBM 64	=	40780	Enrico Luciano - Torino
Blue Print (Commodore)	CBM 64	=	40.350	Stefano Canegrati - Cornaredo (MI)
BMX Racer (Mastertronic)	CBM 64	=	1.023	Roberto Venturino - Milano
Bozo's Night (Tasked LTD)	CBM 64	3*	38 Pints	Maurizio Guerra - Chieti
Break Dance (Epyx)	CBM 64	=	2.019	Jacopo La Torre - Busnago (MI)
Brian Bloodaxe	ZX Spectrum	=	4.200	Lorenzo Bettarini - Sesto F.no (FI)
Bruce Lee (Data Soft)	800 XL	1	171.100	Andrea Bavia
Bruce Lee (Data Soft)	CBM 64	3*	999.975	Giuseppe Signoretta - Torino
Bruce Lee (Data Soft)	ZX Spectrum	=	676.025	Massimo Giordani - S. Lazzaro (BO)
Buck Rogers (Coleco)	ADAM	1	1.414.791	Luca Balboni - S. Remo (IM)
Buck Rogers (Sega)	CBM 64	*	3.325.350	Roberto Alessio - Avigliana (TO)
Buck Rogers (Sega)	TI 99/4A	=	179.536	Giorgio Greppi - Roma
Bug Attack (Cavalier C.)	APPLE II E	*	13.686	Marco Accordi - Roma
Burger Time (Data East)	CBM 64	1	10.700	Lorenzo Robba - Grugliasco (TO)
Burger Time (Data East)	TI 99/4A	*	510.700	Massimiliano Ferrari - Roma
Burnin Rubber (Colosoftware)	CBM 64	=	230.100	Davide Ravasi - Pavia

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Car Wars (Texas)	TI 99/4A	*	23.310	Massimiliano Ferrari - Roma
Centipede (Atari Soft)	800 XL	=	167.499	Massimo Boscolo - Treviso
Centipede (Atari Soft)	CBM 64	*	57.163	Domenico Bettinali - Grottaferrata (Roma)
Centipede (Atari Soft)	VIC 20	3*	288.719	Franco Casali - Parma
Chequered Flag (Psion)	ZX SPECTRUM	=	M.1.00,20	Luca Jorio - Andora (SV)
China Miner (Future Collins)	CBM 64	=	3.800	Gaetano Lo Cicero - Palermo
Chuckie Egg (A & F Soft.)	ZX SPECTRUM	*	146.010	Francesco Bacchelli - Roma
Ciclons (Rabbit Soft.)	CBM 64	*	4.150	Alessandro Corbetta - Castelli Calepio (BG)
Lift Hanger (Jcel	CBM 64	1	3.400	Giuseppe Signoretta - Torino
Cloudburst (Tensor Tech.)	VIC 20	*	4.480	Diego Bardari - Roma
Clowns (Commodore)	VIC 20	=	12.680	Simone Avanzi - Cavaion (VR)
Congo Bongo (Sega)	CBM 64	*	37.200	Fabio Sibillano - Roma
Congo Bongo (Sega)	SC 3000	1	117.660	Luigi Giacomelli - Caerano S.M. (TV)
Cosmic Cruiser (Imagine)	CBM 64	=	1.860	Luca Donnini - Varese
Cosmic Crunc. (Commodore)	VIC 20	1	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
Crystal Catles (Thundervision)	CBM 64	=	366.083	Giuseppe Signoretta - Torino
Cyclons (Rabbit Soft.)	VIC 20	*	460	Piero Pizzi - Vigevano
Deatchease (Micromega)	ZX Spectrum	=	92.360	Adalberto Vallone - Milano
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
Donkey Kong jr (ColecoVis)	Adam	=	180.400	Guadalberto Carrara - Firenze
Dragon Fire (Imagic)	CBM 64	=	31.500	Giuseppe Signoretta - Torino
Dragons den (Commodore)	CBM 64	*	26.830	Mario Corsolini - Follonica (GR)
Duello (Special Program)	CBM 64	2	36.224	Alberto Marzolo – Firenze
E.T. (Atari Soft)	Atari 800 XL	=	110.329	Stefano Fattore - Milano
Exerion (Sega)	SC 3000	*	146.500	Luigi Giacomelli - Caerano S. Marco (TV)

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.

LA PAGINA DELLE GARE

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
F 15 Strike Eagle (Datasoft)	Atari 800 XL	=	24.850	Donatello Corallo - Grottglie (TA)
F 15 Strike Eagle (Microprose Soft.)	CBM 64	=	2.950	Rolando Bevilacqua - Sovico (MI)
Falcon Patrol (Virgin)	CBM 64	3°	8.400	Massimo Zampieri – Forlì
Falcon Patrol II (Virgin)	CBM 64	=	29.700	Daniele Navarra - Ostica Lido (RM)
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
Fred (Quicksilva)	ZX Spectrum	=	16.200	Alessandro Bettarini - Sesto F.no (FI)
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 (Interceptor soft)	CBM 64	*	135.240	Fabio Monaci - Frascati (Roma)
Ghostbuster (Activision)	CBM 64	=	999.900	Roberto Zambarelli - Recco (GE)
Ghostbuster (Activision)	ZX Spectrum	=	$ 41.200	Stefano Vecchi - Rubiera (GE)
Giligans Gold (Ocean)	CBM 64	*	27.450	Emilio Tubello - Scairolo (Svizzera)
Gorf (Commodore)	CBM 64	=	41.860	Stefano Conegrani - Cornaredo (MI)
Gorf (Commodore)	VIC 20	*	242.580	Matteo Martinelli - Riva S. G. (TN)
Gryphon (Quicksilva)	CBM 64	=	27.300	Franco Cornaggi - Torino
Grid Run (Arcadel	ZX Spectrum	=	8.500	Gualberto Carrara - Firenze
Grid Runner (H.E.S.)	VIC 20	=	167.970	Luca Guerrieri - Roma
Ground Zero (General Comp. Compl	Apple Mac	=	121.315	Alberto Gusella - Roma
Gumshoe (A & F Soft.)	CBM 64	1	7.648	Domenico Bucchino - Treviso
Gyruss (Parker Bros)	ATARI 800 XL	3°	313.550	Claudio Fazio – S. Agata Militello (ME)
Gyruss (Parker Bros)	CBM 64	*	999.950	Stefano Livian - Santena (TO)
Hamburger (Program Spec.)	CBM 64	3°	15.250	Edoardo Ghedina – Cortina d'Ampezzo
Harrier (Durell Soft.)	ZX SPECTRUM	=	36.680	Andrea Focardi - Grosina (FI)
HERO (Activision)	CBM 64	FG	1.000.000	Dario Tani - Mestre (VE)
Horace & the (Sinclaire)	ZX SPECTRUM	=	9.700	Giuliano Canziani - Gallarate (VA)
HunckBack (Ocean)	CBM 64	=	3.616.800	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)
Impossible Mission (Epyx)	CBM 64	=	25.288	Giuseppe Signoretta – Torino
Invisible Outline (Adonic Elect.)	Acquarius	=	18.160	Andrea Del Mastio - Firenze
Jammin (Cosmos Andamber)	CBM 64	3°	43.101	Giuseppe Signoretta – Torino

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Jawbreaker (Sierra)	APPLE IIE	FG	99.995	Alberto Cogo - Milano
Jelly Monster (Commodore)	VIC 20	3°	999.220	Daniele Capillo – Torino
Jet-Boot Jack (English Soft.)	CBM 64	1	25.025	Giuseppe Signoretta - Torino
Jet Pac (Ultimate)	ZX SPECTRUM	=	999.400	Andrea Banomi - Olgiate Olona (VA)
Jinn Genie (Micromega)	CBM 64	=	99.950	Fabrizio Rosini - Vicenza
Joust (Atarisoft)	ATARI 800XL	=	2.078.900	Stefano Fattore - Milano
Juice (Tronix)	CBM 64	1	29.660	Giuseppe di Stefano - Catania
Jumpin Jack (Livewire)	CBM 64	=	16.360	Roberto Pigliacelli - Napoli
Jumpman Jr. (Epyx)	CBM 64	*	130.275	Alberto Perlo - Pinerolo (TO)
Jungle Hunt (Atari soft)	APPLE IIe	3°	517.500	Carlo Venturi – Cento (FE)
Jupiter Lander (Commodore)	CBM 64	3°	16.400	Alberto Meloni – Limito (MI)
Jupiter Lander (Commodore)	VIC 20	*	85.000	Giampiero d'Elia – Salerno
KickMan (Commodore)	CBM 64	=	20.100	Renato Turini - Roma
Killer Gorilla (Micropower)	BBC "B"	*	30.300	Germano Giacobbe - Barcellona (E)
Kong Striks (Ocean)	CBM 64	=	4.528.940	Giuseppe Signoretta - Torino
Krystal of Zong (Pss)	CBM 64	=	70.300	Antonio Guarinello - Torino
Kung Fu (Bug Byte)	ZX	1	252	Sergio Nanni - Milano
Lazy Jones (Terminal)	CBM 64	3°	10.578	Giuliano Balbi – Ravenna
Le Mans (Commodore)	CBM 64	3°	2.446.720	Vittorio Betti – Acqui Terme (AL)
Los Angeles 1984 Games (Atarisoft)	Atari 800 XL	=	288.029	Massimo Boscolo - Treviso
Lunar Jetman (Ultimate)	ZX	1	74.420	Paolo Perrotta - Lecce
Mad Mould (Adonic Elect.)	Acquarius	=	14.420	Andrea Del Mastio - Firenze
Manic Miner (Soft. Project)	CBM 64	=	26.510	Ivan Gusmini – Cazzaniga (BG)
Manic Miner (Bug Byte)	ZX	1	16.927	Matteo Galazzo - Genova
Melody Chase (Radofin)	Acquarius	=	34.770	Andrea del Mastio - Firenze
Miner 2049er (Big Five)	Atari 800 XL	=	119.975	G. Franco Marino - Livorno
Miner 2049er (Oleander)	CBM 64	*	78.475	Gianni Manicardi - Modena
Mine Madness (Thorn Emi)	VIC 20	3°	10.615	Massimiliano Bonisoli – Milano
Miniera (Program Special)	CBM 64	1	613.000	Andrea Dessalvi - Recco (GE)
Mini Kong (Anirog Soft.)	VIC 20	*	287.800	Andrea Monti - Pavia
Mole Attack (Commodore)	VIC 20	=	100	Nicola Provenzano - Castrignano dei Greci (LE)
Moon Mine (Texas)	TI 99/4A	*	95.470	Gabriele Orecchia - Torino
Mr Do Castle (Parker)	CBM 64	=	89.580	Giuseppe Signoretta - Torino
Ms. Pac Man (Atari soft)	ATARI 800 XL	3°	121.640	Gualtiero Berra – Desio (MI)
Munch Man (Atari Soft)	CBM 64	1	9.240	Alberto Meloni - Limito (MI)
Munch Man (Solar S. Soft)	CBM 64	*	130.080	Renato Fornasero - Caltanisetta
Munch Man (Texas)	TI 99/4A	1	174.150	Lorenzo Martini - Rovereto (TN)

LA PAGINA DEI RECORD

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Neptune (E. Software Company)	CBM 64	3°	490.244	Giuliano Balbi – Ravenna
Night Mission Pinball (Sub Logic)	CBM 64	3°	826.420	Dario Ravana – Centurano (CA)
N. Sub (Segal	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	3°	58.640	Giuseppe Signoretta – Torino
Ollie's Follies (Fandal	CBM 64	=	8.000	Giuseppe Signoretta - Torino
Omega Race (Bally Midway)	CBM 64	=	231.000	Marco Lenzi - Livorno
Omega Race (Commodore)	VIC 20	*	379.500	Valeriano Vidli - Roma
O'Riley's Mine (Datasoft)	CBM 64	=	$ 655.900	Luca Fiocchi - C. Monti (RE)
Orsacchiotti (Programs)	CBM 64	3°	300.450	Mauro Pitone – L'Aquila
Pac Man (Atarisoft)	CBM 64	=	86.840	Franco Merenzi - Foligno (PG)
Pac Man (Atarisoft)	VIC 20	=	19.220	Michele Toddé - Venova
Park Patrol (Activision)	CBM 64	1	990.010	Giuseppe Signoretta - Torino
Parsec (Texas)	TI 99/4A	*	98.100	Massimiliano Ferrari - Roma
Pegaso (Load'n'Run)	CBM 64	1	546.660	Alessandro Stecchi - Firenze
Pengo (Atarisoft)	ATARI 800XL	=	21.401.950	Giulio Marini - Pisa
Pengo (Colosoftware)	CBM 64	=	211.400	Marco Bedini - Ancona
Petch (Colecosoft)	CBM 64	=	177.000	Fabio Perolio - Torino
Phantom Attack (Mastertronic)	VIC 20	*	518.247	Andrea Ferrando - Montepurzio Catone (Roma)
Pitfall I (Activision)	CBM 64	=	72.085	Andrea Gori - Firenze
Pitfall II (Activision)	CBM 64	FG	199.000	Gianni Manicardi - Modena
Pit stop 2 (Epyx)	CBM 64	1	01:17	Francesco Nuzzi - Scandicci (FI)
Pole Position (Atarisoft)	ATARI 800XL	=	110.950	Sacha Giannelli - Città di Castello (PG)
Pole Position (Atarisoft)	CBM 64	=	110.330	Alessandro Ruggero - Roma
Pole Position (Atarisoft)	ZX Spectrum	=	67.200	G. Battista Porini - Verbania Intra (NO)
Pooyan (Datasoft)	CBM 64	3°	3.702.050	Alessio Roic – Roma
Popeye (Parker)	ATARI 800XL	3°	319.420	Daniele Fazio – S. Agata Militello (ME)
Popeye (Parker)	CBM 64	=	114.780	Ivan Gusmini - Cazzaniga (BG)
Popeye (Parker)	TI 99/4A	3°	94.060	Claudio Rizzo – Roma
Potty Pigeon (Silver Moon)	CBM 64	3°	13.870	Antonio Gerli – Milano
Preppie (Adventure)	ATARI 800XL	*	13.600	Marco Zamponi - Cinisello Balsamo (MI)
Pssst (Acg)	ZX SPECTRUM	*	312.515	Luigi Licciane - Latina
Q*Bert (Parker)	ATARI 800XL	*	105.210	Riccardo Masnata - Genova
Q*Bert (Parker)	CBM 64	=	116.675	Franco Comaggi - Torino
Q*Bert (Parker)	TI 99/4A	3°	20.195	Claudio Rizzo – Roma
Radar Rat Race (Commodore)	CBM 64	3°	102.200	Marco Brera - Pray Biellese
Radar Rat Race (Commodore)	VIC 20	*	244.580	Matteo Martinelli - Riva S.G. (TN)
Raid on Fort Knox (commodare)	CBM 64	*	5.290	Fabrizio Mamolo - Udine
Raid on fort (Commodore)	VIC 20	=	11.729	Antonio Provenzano - Castrignano dei Greci (LE)
Raid over Moscow (Access)	CBM 64	=	351.900	Riccardo Marchianie - Roma
Rainbow Walker (Synapse)	CBM 64	=	77.969	Antonio Signoretta - Torino
Rally Driver (Hill Mc Gibbon)	ZX	1	08:46	Matteo Galiazzo - Genova
Rat Race (Commodore)	VIC 20	3°	32.580	Stefano Bollani – Firenze
Revenge of Mutants Camels (Llamasoft)	CBM 64	3°	265.171	Loris Piccinato - Solaro (MI)
River Raid (Activision)	ZX SPECTRUM	3°	149.480	Mario Pieri – Firenze
Road Race (Commodore)	VIC 20	=	12.55 Km	Eros Piermatti - Foligno (PG)
Robin Hood (English S.)	ATARI 800XL	*	14.280	Vittorio Bolognesi - Correggio (RE)
Sabre Wulf (Ultimate)	ZX SPECTRUM	*	468.430	Franco della Torre - Riccione (FO)
Save New York (Creative Soft)	CBM 64	=	860	Alessandro Miccolini - Faenza (RA)
Sea Wolf (Commodore)	CBM 64	=	77.400	Cosimo Curini - Pisa
Sir Pent (CSP Microg.)	VIC 20	*	60.610	Damiano Genovese - Lapispoli (Roma)
Ski (Commodore)	CBM 64	=	332.730	Luigi Cantiello - Napoli
Skramble (Anirog)	CBM 64	=	183.430	G. Luca Mercuri - Foligno (PG)
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	3°	22.980	Fabrizio De Leo – Marino (Roma)
Snokie (Funsoft I.)	CBM 64	*	17.360	Nico Rizzo - Agropoli (SA)
Solo Flight (Microprose)	ATARI 800XL	=	18.060	Stefano Fattore - Milano
Solo Flight (Microprose)	CBM 64	=	16.280	Marco Donnini - Varese
Sorcery (Virgin)	CBM 64	1	11.100	Giuseppe Signoretta - Torino
Spare Plot (King Soft)	CBM 64	=	538.100	Stefano Livian - Santena (TO)
Spare Raiders (Psion)	ZX SPECTRUM	3°	7.890	Luca Tedeschi – Napoli
Space Taxi (Muse)	CBM 64	=	$ 488,99	Federico Izzi - Roma
Spare Change (Broderbund)	APPLE IIE	*	974.150	Giovanni Bianco - Torino
Spelunker (Atari soft)	Atari 800 XL	3°	267.750	Mario Pastore – Napoli
Squish'em (Sirius)	CBM 64	=	72.420	Massimo Salvati - Roma
Star Battle (Commodore)	CBM 64	*	22.700	Stefano Fagnocchi - Rimini (FO)
Star Battle (Commodore)	VIC 20	=	23.920	Eros Piermatti - Foligno (PG)
Star Jacker (Segal	SC 3000	3°	171.047	Leonardo Luccone – Roma
Star Post (Commodore)	VIC 20	*	618.400	Marcello Guerzoni - S. Felice (MO)
Star Trek (Segal	Atari 800 XL	=	537.500	Massimo Boscolo - Treviso
Star Trek (Segal	CBM 64	=	114.000	Andrea Camilli - Mestre (VE)
Stellar Wars (Commodore)	C 16	=	2.050	Efrem Castelnuovo - Lecco (CO)
Suicide Strike (Tronix)	CBM 64	*	190.000	Mario Corsolini - Follonica (GR)

il mercato

I GIOCHI DEL MESE: BESTSELLER E NOVITÀ

TITOLO:	MARCA:	COMPATIBIL	P.LIST:	P.MEDIO:	PROVA:
A VIEW TO A KILL	DOMDARK	ZX	29.000	33.000	
ALIEN 8	ULTIMATE	ZX		10.000	
ASTERIX	ATARI	A	59.000		
ATIC ATAC	ULTIMATE	ZX		8.000	VG 21
BALGGERS GOES TO HOLL.	OCEAN	64	25.000	30.000	
BASKET INTERN.	COMMODORE	64	41.000	45.000	
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
CKONCK OUT	ELITE	ZX/64	22.000	25.000	
COOKIE MONSTER MUNCH	ATARI	A	79.000		VG 25
CYCLONE	VORTEX	64/ZX	25.000		VG 27
D-DAY	VORTEX	64	25.000		VG 29
DAMBUSTER	U.S.GOLD	ZX/64	25.000	30.000	
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
GHOSTBUTERS	ACTIVISION	64/ZX	32.000		VG 23
GHUST BUSTER	SUNRISE	CBM	76.000		VG 23
GRYPHON	QUICKSILVA	CBM	25.000		
GYRON	FIREBIRD	ZX/64	30.000	35.000	
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
MASTER OF THE LAMPS	ACTIVISION	CBM 64	26.000	32.000	
MATCH DAY	OCEAN	ZX		15.000	VG 26
MIND STRIKE	MATTEL	LU	49.000		VG 18
MISSION IMPOSSIBLE	EPYX	64	55.000		VG 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
ON COURT TENNIS	ACTIVISION	64	26.000	32.000	
ONE on ONE	ELECTRONICS ARTS	64	38.000		VG 21
PAST FINDER	ACTIVISION	64	26.000	30.000	
PIT STOP 2	EPYX	64	55.000		VG 27
POLE POSITION	U.S. GOLD	CBM	25.000		VG 11
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
ROCKY HORROR SHOW	CRL	ZX	27.000	32.000	
ROLLOVERTURE	SUNRISE	C	76.000		VG 23
SABRE WULF	ULTIMATE	ZX		18.000	VG 24
SHADOW FIRE	BEYOND	ZX/64	30.000	35.000	VG 29
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	MELBOUURNE	ZX		15.000	
STAR STRIKE	REALTIME	ZX		10.000	VG 27
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		
TENNIS INTERN.	COMMODORE	64	41.000	45.000	
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	
TRACK/FIELD I	SONY	MSX	63.000		
TRACK:FIELD II	SONY	MSX	63.000		
WAR GAMES	C	COLECO	79.000		VG 26
WORLD SERIUS BASEBALL	IMAGINE	ZX/CBM 64	22.000	10.000	
ZENJI	ACTIVISION	XL	85.000		VG 24

I GIOCHI DEL MESE

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

I GIOCHI PER CONSOLLE

VCS ATARI

TITOLO:	MARCA:	TIPO:	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	25.000		
ASTEROID FIRE	HOMEVISION	SPAZIO	A	55.000	25.000	
ASTEROIDS	ATARI	SPAZIO	A		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	25.000	70.000	VG 13
BEAM RIDER	ACTIVISION	SPAZIO	A	94.000	90.000	VG. 1
BERZERK	ATARI	AZIONE	A		69.000	
BIG BIRDS EGG CATCH	ATARI	AZIONE	A	25.000	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	25.000		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	25.000	60.000	VG 19
DECATHLON	ACTIVISION	SPORT	A	97.000	95.000	VG 13
DEFENDER	ATARI	SPAZIO	A		50.000	VG 2
DEMON ATTACK	IMAGIC	SPAZIO	A	29.000	25.000	VG 1
DIG DUG	ATARI	AZIONE	A	34.000	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	25.000	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	34.000	60.000	VG 15
JUNGLE HUNT	ATARI	AVVENTURA	A	25.000	70.000	VG 12
KABOOM	ACTIVISION	AZIONE	A	77.000	75.000	VG 1
KANGAROO	ATARI	AZIONE	A	25.000	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	25.000	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		25.000	VG 3
MOON PATROL	ATARI	SPAZIO	A	34.000	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	34.000	60.000	VG 9
NEW SOCCER	ATARI	SPORT	A		55.000	
NEW VOLLEY BALL	ATARI	SPORT	A		50.000	
NEXAR	SPECTRAVIDEO	SPAZIO	A	42.000	35.000	VG 7

I GIOCHI PER CONSOLLE

VCS ATARI

TITOLO:	MARCA:	TIPO:	COMPATI	P.LIST:	P.MEDIO:	PROVA
PAC MAN	ATARI	LABIRINTO	A	34.000	75.000	
PANDA CHASE	HOMEVISION	AZIONE	A	55.000	25.000	
PARACHUTE	HOMEVISION	AZIONE	A	55.000	20.000	
PHOENIX	ATARI	SPAZIO	A		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	34.000	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
SORCERER'S APPRENTICE	ATARI	AZIONE	A	25.000	50.000	VG 14
SPACE INVADERS	ATARI	SPAZIO	A	34.000	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		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		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		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		50.000	VG 2
ZENJI	ACTIVISION	STRATEGIA	A	75.000	55.000	VG 24

COLECOVISION

TITOLO:	MARCA:	TIPO:	COMPATI	P.LIST:	P.MEDIO:	PROVA
BEE	HOMEVISION	AZIONE	C	73.000	70.000	
BLACK JACK	COLECO	STRATEGIA	C	62.000	60.000	
CABBAGE PATCH KIDS	COLECO	AVVENTURA	C	88.000	80.000	VG 21
CAMPAIGN '84	SUNRISE	STRATEGIA	C	76.000		
CAR RACE	HOMEVISION	GUIDA	C	73.000	70.000	
COSMIC AVENGER	COLECO	SPAZIO	C	52.000	45.000	
DESTRUCTOR	COLECO	LABIRINTO	C	62.000	55.000	VG 24
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	

COLECOVISION

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

TITOLO:	MARCA:	TIPO:	COMPATI	P.LIST:	P.MEDIO:	PROVA
A.D.&D	MATTEL	AVVENTURA	I	59.000	50.000	VG 5
A.D.D.T.o 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		
B 17 BOMBER	MATTEL	GUERRA	II	69.000	34.500	VG 6
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		
BOMB SQUAD	MATTEL	GUERRA	II	69.000	34.500	VG 18
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	34.000		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

I GIOCHI PER CONSOLLE

INTELLIVISION

TITOLO:	MARCA:	TIPO:	COMPATI	P.LIST:	P.MEDIO:	PROVA
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		
SPACE SPARTAN	MATTEL	SPAZIO	I	69.000	34.500	VG 14
STAR STRIKE	MATTEL	SPAZIO	I	19.000		
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

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

TITOLO:	MARCA:	TIPO:	COMPATI	P.LIST:	P.MEDIO:	PROVA
ALLA CONQUISTA DEL MONDO	PHILIPS	BOARD	P	90.000		
ATTACCO GALATTICO	PHILIPS	SPAZIO	P	80.000		VG 20
BACKGAMMON	PHILIPS	STRATEGIA	P	70.000		
BASEBALL	PHILIPS	SPORT	P	55.000		
BASIC C7429	PHILIPS	EDUCATIVO	P	250.000		
BASKET/BOWLING	PHILIPS	SPORT	P	55.000		
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 SUPERCHARGER

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

TITOLO:	MARCA:	TIPO:	COMPATIBILITA	P.LIST:	P.MEDIO	PROVA:
A.D.&D.T.oM.	MATTEL	AVVENTURA	A/I	69.000	55.000	
A.D.&D.T.oT.	MATTEL	AVVENTURA	A/I	59.000	50.000	VG 16
BEAM RIDER	ACTIVISION	SPAZIO	A/C/I	94.000	90.000	VG. 13
BUMP'N'JUMP	MATTEL	GUIDA	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	34.000	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	
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	25.000		VG 12
KABOOM	ACTIVISION	AZIONE	A/64	77.000	75.000	VG 1
KANGAROO	ATARI	AZIONE	A/64	25.000	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

TUTTO HARDWARE

	PREZZO LISTINO	PREZZO MEDIO
ACTIVATOR per ATARI	153.000	
ACTIVATOR per Intellivisioni	153.000	
ATARI VIDEO COMPUTER SYSTEM + 3 cartucce	299.000	170.000
BASE CREATIVISION	415.000	
BASE COLECOVISION con cartuccia	175.000	148.000
COLECO/ATARI CONVERTER	169.000	
COLECO/ROLLER CONTROLLERS con cartuccia Slither	160.000	
COLECO/SUPER ACTION CONTROLLERS con cartuccia Rocky	160.000	
COLECO modulo Turbo con cartuccia	145.000	130.000
Consolle LEONARDO con cartuccia G.S. Tennis	150.000	
LUCKY KEYBOARD tastiera alfanumerica	249.000	245.000
LUCKY tastiera musicale	199.00	195.000
LUCKY espansione di memoria	145.000	
BASE MATTEL INTELLIVISION più 3 cartucce sportive	280.000	
Modulo Intellivoice	99.000	90.000
PHILIPS VIDEOPAG G 7000	165.000	
PHILIPS VIDEOPAG G 7200	300.000	
PHILIPS VIDEOPAC G 7400	200.000	
SUPERCHANGER con cartuccia	95.000	
CONSOLLE VECTREX	195.000	
VECTREX hard controller	80.000	
ACCESSORI-JOYSTICK		
Point master-controllo competizione compatibile Atari/Vic 20	39.000	
Point master-controllo competizione	39.000	
Point master-fuoco rapido	19.000	
Point master-quik compatibile Intellevision	29.000	
Rugger joystick challenger	30.000	
Wico-the boss controll	39.000	
Wico-redball	58.500	
Wico-powergrip	58.500	
Wico-three way deluxe	64.000	
Wico-trackball at/Vic 20/64	103.000	
Wico-Philips adaptor	20.300	
Wico-Apple adaptor	45.500	
Wico-Keyprad per Colecovision	54.500	

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

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



dalla biblioteca Jackson informatica per tutti

ia Bonelli,
iano Pazzucconi,
bio Racchi
MMODORE 16:
MPRE DI PIÙ
libro sul Commodore 16 per
profondire le conoscenze
lla macchina e sul suo BA-
C.
d. 427B Pag. 336
re 35.000 Con cassetta

vid Lawrence
CNICHE
PROGRAMMAZIONE
L COMMODORE 64
arte della buona program-
azine alla portata di chiun-
e possegga un Commodore

d. 575D Pag. 176
re 16.500

ria Gianni, Carlo Tognoni
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 _____

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

n° _____

☐ 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

Ecco i vincitori del Grande Concorso "VINCI 30 MSX PHILIPS"

1 - **MORESE Salvatore**
Coop. Borgo Incoronata-Sc.I -
71040 FOGGIA

2 - **PILLA Erminio**
Via Cechov, 20 - 20151 MILANO

3 - **BATTAGLIA Vito**
Via Pietragrossa Comp. A.R.G.I.-
Sc.B3 - 90015 CEFALÙ (PA)

4 - **FIORENTINI Federica**
Via Matilde Serao, 9 - 10141 TORINO

5 - **MAMELI Luigi**
Viale S. Ignazio, 38 -
09100 CAGLIARI

6 - **CERBONE Roberto**
Via E. De Nicola, 39/5
80059 TORRE DEL GRECO (NA)

7 - **MAGLIO Giuseppe**
Via Bellini, 53 - 36030 POVOLARO (VI)

8 - **SIMIONATI Vittorio**
Via Gorizia, 3 - 13051 BIELLA (VC)

9 - **PIERDICCA Claudio**
Via Crivelli, 9 - 60125 ANCONA

10 - **GRAZZI Mauro**
Via Ricciarelli, 19 - 44100 FERRARA

11 - **GREMMO Stelvio**
Via Rosmini, 13 - 13051 BIELLA (VC)

12 - **FENU Franco**
Via Vito Frazzi, 24
50018 SCANDICCI (FI)

13 - **PETROZZI Mario**
Via Trapani, 42 - 71042 CERIGNOLA

14 - **SANA Giovanni**
Via Paderno, 25/i
24068 SERIATE (BG)

15 - **BATACCHI Filippo**
Via del Filarete, 28 - 50143 FIRENZE

16 - **COMPAGNO Domenico**
Via F.sco Purpura, 23
90127 PALERMO

17 - **MASTRANGELO Roberto** - Via Bizzarri, 31
24042 CAPRIATE (BG)

18 - **SUMAN Cristiano**
Via Industria, 10
30010 CAMPONOGARA (VE)

19 - **GOLIA Romano**
Via Vitt. Veneto, 7
67019 CASALE DI SCOPPATO (AQ)

20 - **PIAZZA Giuseppe**
Via A. Moro, 25/1
33072 CASARSA D. DELIZIA(PN)

21 - **BELLOCCI Maura**
Via Fattori, 73 - 10141 TORINO

22 - **FERRARI Pietro Giuseppe** - Via Gazzolo, 5
25080 BOTTICINO MATTINA (BS)

23 - **DAMANTE Maurizio**
Via del Serbatoio, 31
00054 FIUMICINO (Roma)

24 - **LESENTENZE Bernardo** - Via Papa Benedetto XIII, 3 - 70124 BARI

25 - **KEDEROGLU Panagiotis**
Via Monte Sabotino, 32
20099 SESTO S.GIOVANNI (MI)

26 - **ANTINUCCI Amedeo**
Via Principe di Piemonte, 22
86100 CAMPOBASSO

27 - **LA BUA Antonino**
Via Città di Palermo, 139
90011 BAGHERIA (PA)

28 - **DOTTO Enrico**
Via dei Mille, 15
30038 SPINEA (VE)

29 - **BUSSOLA Renato**
Via A. De Gasperi, 24
37029 S. PIETRO IN CARIANO (VR)

30 - **CRIVELLI Luigi**
Via Monte Fumaiolo, 44
00139 ROMA

CONGRATULAZIONI!!!



GRUPPO EDITORIALE JACKSON
Milano-San Francisco-Londra-Madrid

AUT. D.M. 4/275258 del 2/3/1985

LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU

VENDO **cassette per Mattel**: Atlantis, Fathom, Sword e Serpents (Math Fun in omaggio) il tutto a L. 120.000 anziché L. 180.000; oppure le scambio tutte con tre delle seguenti cassette: Burgertime, Demon attack, Donkey Kong, Dracula, Dragonfire, Popeye, Tropical Trouble e Truckin'. Scambio con cassette in perfette condizioni perché quelle che vendo hanno un mese di vita (nuovissime).
Per trovarmi: Via Statilio Ottato, 25 – Roma – Tel. 06/7482269 (ore pasti).

VENDO **INTELLIVISION** a L. 350.000 comprese 5 cassette (Basket, Space Armada, Frogger, Locky chase, Poker e Blackjack), tutto in ottimo stato.
P.S. Tratto solo con gente della stessa città.
Via Gustavo Vogliosindi, 70 – Catania – Tel. 095/448410 (dalle 21 alle 22,30).

VENDO **Intellivision** a L. 250.000 trattabili, ottime condizioni, compreso di cassette: Calcio e Poker & Blackjack.
N.B. Possibilmente persone della mia stessa città.
Via Stazione, 114 – Catania – Tel. 095/350485 (dalle 20 alle 22).

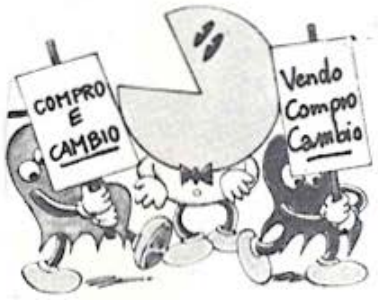
VENDO 156 **programmi per GBM 64** in cassetta da musica a L. 6.000. Oppure cambio con Atari 2600.
Davide Anaduzzi – Via Orlandi, 3 – S. Lazzaro di S. – Tel. 051/466700 (dalle 15 alle 21).

VENDO **V.C.S. ATARI** in ottimo stato + 2 paddle + Joistick spectra-video + 15 cassette: Atlantis, Battlezone, Casino, Combat, Dig-dug, Dodge'en, Dragonfire, H.E.R.O., Jungle Hunt, N.S. Pac Man, Phoenix, Pole Position, Raiders of the Coast ark, Superman, Videocheckers, + altre 3 cassette in omaggio. Il tutto a sole L. 690.000 (valore reale (L. 1.260.000).
Di Blasi Marcello – Via Aspromonte, 51 – Palermo – Tel. 091/205978 (Dalle 13,00 alle 15,00).

VENDO **Atari VCS 2600** con 7 cassette (Dig-dug, Moon Patrol, MS. Pac Man, Moonsweeper, Combat, Atlantis, Space invaders) + 2 joistick condizioni buonissime a L. 400.000.
Via Cavallotti, 44 – 74100 Taranto – Tel. 099/23230 (dalle 14,00 alle 16,30 e dalle 20,30 alle 22,00).

VENDO nuovissimi programmi per computer **ATARI** sia giochi che utility.
Via Roberto Bracco, 45 – Napoli – Tel. 081/328418 (dalle 15,00 alle 16,00).

VENDO **Intellivision** nuova + 5 cartucce (Loch'n'chase, Astromash, Star Strike, Basketball, Triple Action) a L. 350.000.
Via Istria, 76 – Selargius (CA) – Tel. 070/841648 ore pasti.



Per le vostre inserzioni sul mercatino dell'usato: ritagliate il tagliandino azzurro e incollatelo su una cartolina postale ricordandovi di specificare il vostro indirizzo, il numero di telefono e l'orario in cui è possibile rintracciarvi.

VENDO **base Intellivision** ottimo stato con imballaggio originale + 6 cassette: Poker & Blackjack, Calcio, Football, lock'n'chase, Tron male tron, Advanced dunofons e Dragon, anch'esse in ottimo stato. L. 300.000 trattabili.
Via Sabatino Lopez, 42 – 57100 Livorno – Tel. 0586/801392 (dalle 8,00 alle 13,00).

VENDO **Converter Atari/Coleco** imballato come nuovo a L. 90.000.
Valese Claudio – Via Piranesi, 4 – Mestre (VE)

VENDO **Colecovision** + Turbo + Modulo + 3 cartucce (Lady Bug, Mouse Trap, Turbo) + joystick a L. 400.000 oppure cambio con stampante SEIKOSHA 80 colonne (se a buon prezzo disposto anche ad acquistare). Solo Toscana.
Valerio – tel. 0571/57128 ora di pranzo.

VENDO **Atari VCS** + joystick + 3 giochi, il tutto in più che buone condizioni, al miglior offerente (minimo L. 180.000).
Chiedere di Antonio o Sebastiano.
Via Rossetti, 6 – 10051 Avigliana (TO) – Tel. 011/938029 dalle 13 alle 15 e dalle 19 alle 21.

VENDO cassetta Atari Combat L. 10.000 e Sinclair 2 X 81 con garanzia da spedire + libro guida al Sinclair (L. 16.500) il tutto a L. 75.000 oppure cambio con cassetta Atari – Pole Position, Moon Patrol o Activision (Decathlon) pari importo.
Marini – Via Piani, 40 – 17027 Pietra Ligure (SV) – Tel. 019/612368 ore pasti (serali 21,30 – 22,30).

VENDO **Intellivision** 6 mesi, usato pochissimo, con imballo originale, a L. 220.000 trattabili.
VENDO inoltre le seguenti cassette: Burgertime, Tron Mazetron, Soccer e altre a meno di L. 50.000 l'una. Tutto il blocco: Intellivision + 7 cassette a L. 500.000 trattabili.
Marco Grieco – Via Capuana, 7 – Piombino (LI) – Tel. 0565/38272 ore pasti.

VENDO **Convertitore Atari** per Coleco con cartuccia Space Shuttle a L. 150.000. Solo Norditalia. Eventuale permuta con cassette Coleco.
Telefonare: 045/918380 ore pasti.

VENDO cassette **Intellivision** appena comprate, in ottime condizioni, con garanzia: Nova Blast 65.000; New Atlantis 45.000; Micro Surgeon 45.000; Soccer 55.000; Armon Battle 45.000; Tennis 54.000; Tron Maze Tron 55.000; Sea Battle 40.000; Bowling 38.000; Basketball 35.000.
Raffaele Caporale – Via Gaetano Salvemini, 16 – 70125 Bari – Tel. 080/419438 dalle 16,00 alle 20,00, esclusi sabato e domenica.

VENDO **Intellivision** + 9 cartucce (con imballo e istruzioni originali): Poker, Burgertime, Soccer, Auto racing, Space Battle, Ice Trek, Nova Blast, Demon Attack, Donkey Kong + 2 joystick. Tutto a L. 550.000 trattabili.
Via dei Durantini, 414 - Roma – Tel. 06/4502035 ore pasti (chiedere di Federico).

VENDO **Intellivision** + 3 cassette: Burgertime, Night Stalker, Poker e Blaackjack a L. 400.000. Tutto in ottimo stato.
Alessandro Perrone – Via G. Cantore, 24 – Villafranca (VR) – Tel. 045/7901114 ore pasti.

VENDO Videogioco **Atari VCS** con 6 cartucce (Ms. Pac Man, River Raid, Berzerk, Space Invaders, Combat e Riddle of the Sphinx) + Supercharger Starpath con 4 cassette (Phaser Petrol, Frogger, Kuler Satellites e Communists Mutant From Space). Il tutto in ottime condizioni, a L. 500.000 trattabili (prezzo reale L. 947.000). Oppure SCAMBIO il tutto per base Colecovision con alcune cassette. Se non di valore corrispondente, possiamo accordarci.
Giovanni d'Ignazio – Via Crispi 12 – Como – Tel. 031/271182.

VENDO **Base Intellivision** con 9 cartucce (Atlantis, Beauty and the Beast, Frog Bog, Swords & Serpents, Math Fun, Boxing, Carnival, Basketball). Il tutto è in perfette condizioni: L. 520.000. Oppure scambio con il VCS Atari 2600 con almeno 6 o 7 cassette ed in buone condizioni.
Via Statilio ottato, 27 – Tel. 06/4482269 – Chiedere di Francesco.

VENDO **Intellivision** + 9 cassette + 2 joystick a L. 400.000 non trattabili, oppure SCAMBIO con Sinclair 2 X Spectrum 48K completo di accessori, garanzia e manuale in italiano e anche qualche cassetta se possibile.
Stefano Pedrelli – Via A. Costa 131/3 – 40134 Bologna – Tel. 051/413775 ore pasti.

VENDO sistema **Creativision**, causa acquisto computer, con trasfor. e 4 cassette (Tennis, Police Jump, Planet Defender, Auto Chase) a L. 500.000 trattabili.
Via Zampieri, 15 – Croce di Casalecchio (BO) – Tel. 051/562396 dalle 18,00 alle 21,00.

VENDO tantissimi programmi su cassetta per **Spectrum 16/48K** alcuni inediti in Italia come World Cup e 3D Luna Crabs. Prezzi favolosi. Tratto solo con zona Bologna.
Massimo Malucelli – Tel. 051/421251 dalle 14,00 alle 15,00.

VENDO **Intellivision** + 16 cassette (Mission X, Dracula, Vectron, Burgertime, ecc.). Tutto a L. 650.000. Telefonare ore pasti: Luigi Pantano Tel. 34798 – Savona.

VENDO **base Intellivision** quasi nuova completa di istruzioni a L. 200.000 trattabili. Dispongo inoltre di 6 cassette complete di istruzioni, mascherine e scatole in buone condizioni, L. 20/25.000 cad. (Tennis, Soccer, Boxing, Tron Deadly Disc, Sea Battle, Space Armada).
Maurizio Rao – Fondo Trapani, 18 – 90146 Palermo – Tel. 091/462955.

VENDO **Base Intellivision** + 4 cassette: Dracula, Truckin's (Imagic), Advanced Dugeons e Dragon, Poker (Intellivision). Tutto per L. 300.000.
Via del Pigneto, 110 – 00196 Roma – Tel. 06/2712515 ore pasti.

VENDO **Consolle Intellivision** + 8 cassette: Poker, Frog Bog, Soccer, Tennis, Basket, Atlantis, Safecracker, Advances, Dungeons & Dragons complete di scatole e istruzioni, con mascherine. Prezzo da concordare.
Tratto solo con la Campania e per assicurarvi la massima serietà vengo direttamente a casa dell'interessato per far vedere la merce e farvela usare, così potrete vedere e assicurarvi della massima serietà.
Lucio Annunziata – Via Pantano Gnilino, 2 – 84087 Sarno (SA) – Tel. 081/942637 dalle 14,00 alle 21,00.

VENDO videogioco **Atari VCS** 1 anno di vita, completo di 2 joystick, 2 paddles e di imballaggi originali + 8 cassette: Enduro, Superman, Combat, Atlantis, Circus Atari, Star Riders (con video touch pad), Raiders of the lost ack, Defender: al prezzo di L. 600.000 (possibilmente zona Bologna).
Saverio Invernizzi – Via Gagliani, 5 – Zola Predosa (BO) – Tel. 051/755461.

VENDO **Base Creativision** con 4 cartucce gioco: police Jump, Tennis, Crazy chiky, Mouse puzzle. Come nuovo, con imballo, a L. 350.000 oppure permuto con Colecovision.
Telefonare: 06/8124656.

Eccezionale! VENDO per **Vic 20** cartuccia Home Babysitter (3 giochi) a L. 12.000 o la cambio. Vendo inoltre 6 cassette (18 giochi) a L. 29.500. Telefonatemi, ci metteremo d'accordo.
Monnanni Miriano – Via Poggi Paoli, 25 – 57013 Rosignano S. (LI) – Tel. 0586/790201 dalle 12,50 alle 14,30 e dalle 19,15 alle 21,00.

VENDO/CAMBIO cassetta **Intellivision** Donkey Kong a L. 49.000/69.000 o la cambio con una di queste cassette: Atlantis, Q*Bert, Sword & Serpents.
Giuseppe Iamberti – Corso Garibaldi, 33 – Salerno – Tel. 089/228681 dalle 20,00 alle 21,30.

VENDO **Consolle Intellivision** + 7 cassette tra cui: Beauty R. the Best, Advanced, Dugeon & Dragons, Utopia, Soccer. Prezzo listino 830.000. Vendo a L. 500.000 trattabili.
Via Cologna, 86 – Tel. 040/568228 ore pasti (non fine settimana).

VENDO **Base Intellivision** come nuovo con 5 cassette: Advanced, Dungeons e Dragons, Hockey, Poker & Blackjack, Skiing, Soccer. Il tutto costerebbe L. 594.000, vendo tutto a L. 350.000, o solo cassette.
Pirinoli – Viale Casiraghi, 491 – Sesto S. Giovanni – Tel 02/2486440 ore pasti.

VENDO **Football** int. L. 15.000 completo di istruzioni, mascherine e imballaggio. Occasionissima!!
Inoltre Astro Smash a L. 20.000 con imballaggio originale.
Via Plinio, 8 – Milano – Tel. 02/276982 ore pasti.

VENDO cartucce per **Intellivision**: Space Hawk, Troumaze a Trou, Skiing, Night Stalker, Utopia, Trou deadly discs, Atlantis (Imagic), Dragonfire (Imagic), Nova Blast (Imagic), White Water (Imagic), Star Trek (Imagic), Words & Serpents (Imagic), Prezzi da concordare. Solo zona Bologna.
Telefonare: 051/590425 dalle 18,00 alle 20,00.

VENDO **Colecovision** corredato di 6 cartucce: Donkey Kong, Zaxxon, Smurf (Puffi), Venture, Mouse Trap, Carnival. Al prezzo di L. 500.000.
VENDO inoltre i numeri 1 – 2 – 3 – 4 – 11 di Videogiochi a L. 3000 ciascuno.
Enrico Borioli – Via Pusteria, 11 – 27100 Pavia – Tel. 0382/28461 dalle 20,00 alle 21,00 – Chiedere di Enrico o Marco.

VENDO un **Atari/Coleco Converter** a L. 130.000 trattabili. Vendo inoltre per Coleco: Pitfall (40.000), Tank Wars (30.000) Subroc 3D '35.000). Per Atari: Real Sport Tennis (30.000).
– Tel. 041/58742 (ore pasti).

VENDO cartucce per **Intellivision** al miglior offerente.
Via Guglielmo Marconi, 165 – Tel. 081/7385887 (dalle 15,00 alle 19,00).

VENDO **Colecovision** + 6 cartridge: Mouse Trap, Cosmic avenger; Cady bug, Zaxxon, Q-Bert, MR-DU.
Wainer Pivetti – Via Ronzoni 20 – Massenzatico (RE) – Tel. 0522/50261 (dalle 19,30 alle 20,30).
VENDO **software 2 per Spectrum** di alta qualità più di 600 giochi, incluse tutte le ultimissime novità.
Inoltre vendo **Max 3000-2500**. Chiedere elenco scrivendo a:
Bruno Mautone – Via Trentino, 74 – 80145 Napoli – Tel. 081/7540707 ore serali.

VENDO **cassette Intellivision**: Poker & Black Jack L. 20.000; Backgammon L. 20.000; Tron Mazetron L. 45.000; Pitfall L. 65.000; Armor Battle L. 35.000; Night Stalker L. 50.000; Shark shark L. 29.000; Advance & Dragons L. 45.000; Soccer L. 40.000.
Telefonare al n. 0532/93153 ore pasti.

VENDO **consolle Intellivision** + Poker + Soccer + Basket a L. 250.000. Vendo anche altre cartucce a metà prezzo tra cui: Beamrider, Burger Time, Q. Bert, Dragonfire, Frog Bog, Lock'n'chase.
Sergio Poli – Via G. Modena 35 – Padova – Tel. 049/850026.

VENDO la super fantastica **consolle Intellivision** (causa bisogno di denaro) + 5 cassette fra cui Calcio e Tennis per un prezzo eccezionale: L. 450.000 trattabili.
Andrea Pascucci – Viale Fullieri 166 – Forlì – Tel. 0543/66837 ore pasti.

VENDO **Commodore Vic 20** + cartucce: Gore, Garden wars, Cosmic, Cruncher + joystick Commodore a L. 280.000 non trattabili (anziché L. 328.000.
Via Pordenone, 36 – Codroipo (UD) – Tel. 0432/900479 ore pasti.

VENDO **Atari VCS 2600** 6 mesi di vita, 2 manopomle normali + 2 Paddles + 6 fantastiche cassette!! Imballo originale. L. 350.000 trattabili.
Alberto – Via dei Martinelli, 5 – 31040 Selva del M.llo (TV) – Tel. 0423/820343 oppure 0422/876131 a tutte le ore.

COMPRO **Floppy Disk Drive** Vic 1541 per CBM 64 in condizioni decenti e completo di tutto il materiale presente all'atto dell'acquisto. Chiedo massiam serietà. Offro L. 250/300.000 trattabili.
VENDO **Consolle Intellivision** in ottimo stato, praticamente nuova, completa di imballo, istruzioni e fili. Il tutto perfettamente funzionante, più 5 magnifiche cassette (Calcio, Tennis, Sea Battle ecc.). Il tutto a sole L. 400.000 (causa bisogno denaro).

Viale Fulcieri, 166 – Forlì – Tel. 0543/66837 ore pasti.

VENDO **Commodore Vic 20** + registratore e joystick Print-Master + n. 1 e n. 4 di Lockd'n'run con 10 giochi ciascuno quasi tutti in L.N. + Monko e Tramble su nastro + Rat Race e Mole Attack su cartuccia + libro di istruzioni in inglese e libro di programmi (35 – 40). Tutto è come nuovo con scatola di imballaggio e garanzia. Il tutto a L. 400.000 (non trattabili). Prezzo di listino: 602.000. In regalo un gioco su nastro e circa 10/15 programmi sia di utility che di passatempo.
Busco Massimo – Tel. 0432/24355 dalle 11,30 alle 15,30 e dalle 18,30 alle 21,30.

VENDO **Star Strike** usata pochissimo in perfette condizioni a L. 290.000 completa di scatola e istruzioni.
Russo Alberto – Via Colle Cagioli – Latiano (Roma) – Tel. 06/9655847.

VENDO **Base Intellivion** + 8 cassette (River Raid, Loch'n'chase, Roulette, Poker, Frogébog, Atlantis, Astrimash, Burgertime) a L. 600.000 trattabili. Tutto in ottime condizioni. Se si acquista tutto in blocco si avrà in regalo un electronic Master Mind. Tratto possibilmente solo zona Milano e dintorni.
Emanuele Frattini – Via Madonna, 106 – Bollate (MI) – Tel. 02/3510047, dopo le 17 (tranne sabato e domenica).

VENDO, causa acquisto Vic 20) **consolle Atari 2600** del dicembre 83 + 2 cartucce (Ms. Pachman e Space Invaders) compresi cavetti, joystick e imballaggi originali. Tutto a L. 200.000 trattabili.
Nino Moscarino – Via Caracciolo, 22 – Catanzaro Lido – Tel. 0961/31988, ore pasti.

VENDO **VCS Atari CX 2600** ottime condizioni (6 mesi di vita) completo di un joystick, 2 paddles e un trasformatore + 3 cassette: Ms. pac-man, Miniature golf, Combat. Il tutto a L. 260.000 trattabili.
Via Europa, 43 – S. Severino M. (MC) – Tel. 0733/637648, ore pasti.

VENDO–SCAMBIO **software per C. 64** su disco e su cassetta, soprattutto zone Livorno e Modena.
Sonia Fraddanni – Corso Mazzini, 171 – 57100 Livorno – Tel. 0586/31212 ore pasti.

VENDO **cassette** Imagic Atlantis e Fire Fighter e cassette Atari Human Cannonbal e Concentration conkexboard controllers e cassetta Activision Pitfall per VCS 2600 a L. 225.000 trattabili.
Via Lanzo 98 – 10148 Torino – Tel. 011/211752.

VENDO 8 **cassette per Intellivision** in blocco a L. 206.000 (prezzo listino 474.000) e singolarmente: L. 25.000 Horse Racing; L. 14.000 Sharp Shot; L. 25.000 Star Strike; L. 25.000 Space Battle; L. 25.000 Space Armada; L. 30.000 Sea Battle, L. 30.000 Astromash; L. 25.000 Triple Action. Oppure scambio 2 della lista con Burgertime.
Alessandro Fantoni – Viale Europa, 79 – Grosseto - Tel. 0564/29480, dalle 14,00 alle 14,30.

VENDO **Atari** + 2 Paddle + 5 cassette (Battlezone, Circus, Combat, Adventure, Berzeric) a L. 300.000. Il tutto perfettamente funzionante.
Chiedere di Giovanno – Tel. 031/933176 – Appiano Gentile (CO).

VENDO **Base Intellivision** a L. 200.000 trattabili. In più dispongo di un vasto assortimento di cartucce Intellivision – Activision – Imagic – Coleco cedibili a metà prezzo.
Andolfo Denis – Via S. Padre Kolbe, 9 – 31044 Montebelluno (TV) – Tel. 0423/20623 ore pasti. Chiedere di Denis.

VENDO **Software** di tutti i tipi per Vic 20 inespanso. Anche Arcade e L.M. Prezzi stracciatissimi. Rivolgersi a VIC USER CLUB di Napoli presso Antonello d'Ottano per richiedere liste.
Via D. Fontana 27 – 80128 Napoli – Tel. 081/460254 ore pasti.

VENDO le seguenti **cassette per Intellivision**: Advanced & Dragons 40.000; Armor Battle 35.000; Astromash 40.000; Basket 40.000; Bowling 35.000; Boxing 35.000; Burgertime 40.000; Chess 40.000; Football americano 20.000; Frog Bog 30.000; Horse racing 35.000; Las Vegas Roulette 20.000; Math Fun 20.000; Nightstalker 40.000; Royal Deadler 30.000; Sea Battle 30.000; Shark Shark 40.000; Sharp Shot 20.000; Sci 35.000; Snafu 30.000; Space Hawk 35.000; Triple Action 30.000; Utopia 40.000; Vectron 35.000; Stampede 30.000; Pitfall 60.000; Bearnider 60.000; Donkey Kong 60.000.
Tel. 089/272121 – Capezzano (SA) – Telefonare dalle 14,30 alle 18,30 e dalle 21,00 alle 22,30.

VENDO **Intellivision** + Lock'n'chase + Astromash + Poker + A.D. & Dragons a L. 300.000 trattabili.
VENDO anche programmi giochi per Commodore 64 a L. 4.000 l'uno.
Via Reg. Siciliana, 4912 – 90124 Palermo – Tel. 091/449583 ore pasti.
VENDO **Atari CX 2600** + 2 joystick + 2 Paddles + manuale istruzioni in italiano + cassette: Vanguard, Ms. Packman, Jungle Hunt, Superman, Basket, Golf e Combat. Il tutto in ottime condizioni,del valore di L. 700.000, a sole L. 500.000.
Via Portello (v. Elda) – Palmi (RC) – Tel. 0966/23931 ore pasti.

VENDO/CAMBIO cassette compatibili con **Atari 2600 V.C.S.**: Pole Position, Basketball, Ms. Pac Man, Asteroids, Circus Atari, Video Olympic. Le cambio preferibilmente con: Donkey Kong, Dig Dug, Q. Bert, Vanguard, Enduro, Keystone Kapers, Skiing, Stampede, Jungle Hunt, Volleyball, Frogger.
Il mio indirizzo è: Traversa Principe Amedeo, 2 – Cava dei Tirreni (SA) – Tel. 089/841388 dalle 16,00 alle 20,30 e dalle 22,00 alle 23,00.

CEDO per L. 700.000 (settecentomila) il seguente materiale:
Console Intellivision nuova (valore di acquisto L. 340.000); 11 cassette: Zaxxon, Tropical Trouble, Demon Attack, Swords & Serpents, Ice Trek, Shark Shark, Poker & Blackjack, Soccer, Night Stalker, Advanced, Dungeons e Dragons, Burgertime (valore di acquisto L. 660.000).
Gianni Pochini – Via Hermada 36 – 56100 Pisa - Tel. 050/28656.

VENDO **Consolle VCS 2600** + 3 cartucce.
VENDO/CAMBIO cartucce per Atari VCS 2600 Video Olimpics e Street Racer + istruzioni. Prezzo dell'Atari e delle cartucce da stabilirsi.
Via Catena, 49 – Pianura (NA) – Tel. 081/7621591.

VENDO **Atari VCS 2600** completo di 20 cassette fra cui: Decathlon, Hero, Shuttle, Pitfall, Pittfall II, River Raid, Q+Bert, Pacman e altre stupende a L. 800.000 TRATTABILI.
Cesare Polenghi – Via Sallustio, 1 – Milano – Tel. 02/581047 dopo le ore 20,30.

VENDO **Consolle Mattel Intellivision** + cassetta Las Vegas, Poker e Black Jack + scatola imballaggio. Ottime condizioni. L. 230.000 trattabili.
Andrea Rasciale – Roma – Tel. 06/5982088 ore pasti.

VENDO **programmi** per Texas Instruments TI 99/4A, Commodore 64 e Vic 20, Spectrum, IBM a prezzi molto favorevoli. Per informazioni telefonare al numero 06/897637 oppure allo 06/891276.

VENDO, per passaggio a sistema superiore, **programmi** per Spectrum 16/48K disponibili su cassette C60/C90 (minimo 21 programmi!) ciascuna al prezzo di L. 11.000, pagamento contrassegno compresa spedizione. Per avere l'elenco dei programmi spedire L. 500 in francobolli, nome cognome e indirizzo a:
Giuseppe Castelli – Via Tolmino, 24 – 10141 Torino.

Per Commodore 64, Sharp 700, Vic 20 e CBM 8000 qualsiasi programma e gioco. Per 64 velocizzatore registratore e disco, sintetizzatore vocale, Simons' basic, basic base, word processing, fatturazione, contabilità, banca, IVA, Pascal, giochi. Prezzi bassi.
Giovannelli Claudio – Via Ripamonti, 194 – 20141 Milano – Tel. ab. 02/536926 – Tel. uff. 02/563105.

VENDO cassette per il **Vic 20** con 24 giochi. Ogni cassetta costa L. 40.000. Il mio indirizzo è:
Aldo cavacece – Viale Scala Greca 67/H – 96100 Siracusa – Tel. 57960.

VENDO per **Intellivision** Advanced D. & D., Space Battle, Tron Deadly Discs, Burger Time, Sub Hunt, Poker, Tron Maze – A – Tron Space Armada a metà prezzo e inoltre cerco cassette compatibili con sistema Colecovision.
Manuel Borgonovo – Via Bardonecchia, 2 – 10040 Rivalta (TO) – Tel. 011/9090434 (dalle 19 alle 21.

VENDO **Atari 2600** + supercharger + 6 cartucce e 4 cassette ad un prezzo interessantissimo: L. 450.000 trattabili anche a rate.
Dario Sarzetti – Via Emilia Ospizio, 66 – 42100 Reggio Emilia – Tel. 0522/556082 (ore pasti).

Affare! VENDO **Atari VCS 2600** in ottimo stato con 4 Joystick, 2 paddle, 1 alimentatore, 17 giochi (Pac-Man, Dig-Dug, ecc.) + 1 gioco omaggio: Combat. Prezzo listino L. 1.250.000, vendo a L. 850.000 (trattabili).
Telefono 06/6095859 (dalle 10 alle 19,30)

VENDO **Base Microvision** con 4 cassette (Block Buster, Forza, Shotting Star e Bowling) a L. 200.000 (valore reale L. 270.000). Oppure scambio con almeno 4 tra le seguenti cartucce: Popeye (par. X int.), Bumpin' Jump (int.), Demon Attack (im. X int.), Beam Rider (act. X int.), Tutankham (par. X int.), Forgg Fr. (par. X int.), Worm Wompher (act. X int.)
Marco ribolini – Via Vespucci, 21 – 20098 San Giuliano Milanese (MI) – Tel. 02/9842935 (dalle 20 alle 22).

VENDO **consolle Atari 2600** ultimo modello con due joystick, alimentatore e cassettas Space Invaders con 112 videogames, imballo originale, tutto a L. 270.000. Telefonare ore pasti a Gianfranco Gaglianone 0973/826042 Trecchina (PZ).

VENDO **Atari** e 5 cassette (Defender, Megamania, Ms. Pac-Man, Demon Attack, Dragonfire) a L. 350.000 o lo scambio con una consolle CBS.
Vendo inoltre 5 cassette (Berzerk, Pole Position, Donkey Kong, Q + Bert, Spiderman) a L. 200.000 o anche separatamente. Vendo possibilmente in zona di udine. Telefonare al 0432/31600 (ore 14) e chiedere di Stefano.

VENDO/CAMBIO **fantastici programmi** per Casio PB 100 e Casio PB 300. Tra questi segnalo: Allunaggio simulato, Calendario perpetuo, Gara di riflessi, Master Mind, Sette e mezzo, Codici colori per resistenze, conversione coordinate polari e cartesiane, ecc.
Telefonare dopo le 19,30 oppure scrivere a: Giovanni Bertone – Via Giaiette, 36 – 18013 Diano Marina (IM) – Tel. 0183/494661

VENDO **base Intellivision** + 11 cassette: Ice, Trek, Burger Time, Armor Battle, Sharp Shot, Apache Hawk, Space Battle, Basketball, Baseball, Giochi di carte, Horse Racing, Locn' Chase.
Prezzo listino L. 1.039.000 a L. 590.000 trattabili. Zona Milano (preferibilmente).
Andrea Robicci – P. Cantore, 4 – Milano – Tel. 02/8375674 (ora pasti).

VENDO o SCAMBIO **Donkey Kong**, Pole Position, Tennis, Soccer, Qix, Defender, Dig Dug e molti altri programmi su cassetta o disco per computer Atari 400/800.
Luigi Servolini – Via La Spezia, 81 – 00182 Roma – Tel. 06/384488 – 7581219 (ore pasti).

VENDO **VCS Atari 2600**, completo Paddle e Joystick con 7 cassette (Pitfall, Moon Patrol, Ms. Pac Man, Phoenix, Combat, Defender, Berzerk) tutto a L. 450.000.
Oppure cambio con ZX Spectrum 48K perfettamente funzionante.
Chiedere di Daniele dalle 15 alle 19 – Viale Italia, 85 – Ladispoli (Roma) – Tel. 06/9926711.

VENDO vero affare nuovo Videogame **ATARI 2600** con cassetta gioco Ms. Pac Man e cassetta gioco Space invaders a L. 350.000.
Gianmarco Amati – Via Gulli, 19 – Milano – Tel. 02/4035187 (ore pasti).

VENDO Videopac **G 7000 Philips** 3 mesi di vita, con due cassette, Gorilla e battaglie spaziali. Vendo il tutto al prezzo strepitoso di L. 185.000 (valore effettivo L. 258.000).
Emiliano Borchi – Casella Postale 50042 – Via la Serra, 38 – Carmignano (FI) – Tel. 055/871249 (ore pasti).

VENDO **Intellivision** a L. 530.000 con 22 cart. tra cui: Truckin, Burgertime, Mission (manuali compresi!). Oppure cambio con CBS Colecovision + almeno 4 cart.
Andrea Cerri – Via B. Buozzi, 57 – Viareggio (LU) – Tel. 0584/391321 (dopo le ore 20.00).

Affarone! VENDESI **Consolle Intellivision** + 6 cassette (Frog Bog, Burgertime, Tron II, Poker, Soccer, Ice Trek Dell'Imagic). Il tutto usato pochissimo, completo d'istruzioni, catalogo e imballaggio a L. 250.000.
Sergio Castaldo – Porco San Paolo, 32 – 80126 Napoli – Tel. 081/7674796 (ore pasti).

VENDO **cassette intellivision**: Triple Action, Frog Bog, Sub Hunt. Oppure cambio due di esse con Bump'n'Jump, o tre con Q + Bert o Popeye.
Pierlmuigi Bellucci – Largo A. Missiroli, 13 – 00151 Roma – Tel. 06/530282 (ore pasti, tranne la domenica).

VENDO **cassette** Battlezone e Crystal Castles della Atari quasi nuove (2 settimane di vita), mai usate, causa equivoco d'acquisto, a metà prezzo. Solo zona di Treviso e provincia. Oppure scambio le stesse cassette con altre.
Francesco Faotto – Via Altino, 30 – 31100 Treviso – Tel. 0422/42480 (ore pasti).

VENDO **Intellivision** con 7 cassette (Frog Bog, Star Strike, Soccer, Hockey, Space Armada, Space Battle, Pitfall al prezzo di L. 500.000. Tutto è ben tenuto con istruzioni.
Alessandro Girelli – Ristorante Bellavista, Via Centro 306 – Selva Gardena (BZ) – Tel. 0471/75232 (ore pasti). Chiedere di Alessandro.

VENDO **Base Intellivision** in ottimo stato con imballaggio e con cassette Soccer, Triple Action. In regalo gli splendidi Joystick e un bellissimo orologio con gioco elettronico, a L. 255.000 o cambio con base CBS Colecovision con almeno una cassetta.
Via De Gasperi, 7 – Vedano al Lambro (MI) (vicino a Monza) – Tel. 039/384165 (ore pasti).

VENDO **Quick-stick** per Intellivision praticamente nuovi (3 settimane di vita), prezzo da concordare, oppure cambio con cassetta Football (int.) o Sharp Shot (int.)
Stefano Tarantino – Via Castiglioni, 10 – Barona di Albuzzano (PV) – Tel. 0382/488074 (dalle ore 18 alle ore 20).

VENDO **Consolle Colecovision** un mese di vita + 4 cassette Zaxon e Donkey Kong incluse, L. 400.000; Consolle Intellevision + 23 cassette, sei mesi di vita, L. 800.000. Qualsiasi prova!
Tel. 030/9121138 (ore 20,00 – 21,30) – Chiedere di Flavio.

VENDO **Base Intellivision** con le seguenti cassette: Burgertime, Skiing, Soccer, Tron Deadly Discs (Mattell), Dracula e Truckin. Nuovi a L. 450.000 (non trattabili).
Via Rivoli 2/6 – Genova – Tel. 010/583632 (nel pomeriggio).

VENDO causa lugubri motivi economici **tastiera Intellivision "Lucky"** con istruzioni, prezzo L. 159.998 e compresa cassetta Doo's e dei programmi compatibilissimi (a richiesta).
Via Garibaldi, 93 – Pieve di Soligo (TV) – Tel. 0438/82064 (ore 14,00 – 18,00).

VENDO **Intellivision** comprato da quattro mesi, perfetta efficienza, L. 290.000 trattabili, + 9 cassette (Poker and Black Jack L. 15.000; Night Stalker L. 45.000; Utopia L. 45.000; Frogbog L. 35.000; Soccer L. 35.000; Tron maze a Tron L. 35.000; Atlantis L. 45.000; Mouse Trap L. 40.000; Carnival L. 40.000) in blocco o singolarmente.
Mancuso Andrea – Via paolo Bentivoglio, 17 – 95100 Catania – Tel. 095/338417 (ore pasti: 14,00 – 15,00 / dalle 20,00 in poi).

VENDO o SCAMBIO per **Intellivision:** Las Vegas, Soccer, Astrosmash, Fathoom, Burger Time.
A chi interessa vendo anche la consolle, il cui prezzo tratteremo. Per gli scambi le mie preferenze sono: Tutankham, Popeye, Frogger, Q-Bert, White Water, Bumpn'Jump, Treasure Oftarmin, Tower of Mistery, Buzz Bombers, Pitfall.
Garantisco in perfette condizioni tutto quello che possiedo, in quanto nuovissimo.
Via Bixio 2 – Reggio Emilia – Tel. 0522/71267 – Chiedere di Alessandro.

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.

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

E ora anche
il nuovo computer
ATARI ST 520

Spedizioni in contrassegno

Concessionaria Pubblicità

JAY ADVERTISING

Agenzia per le tre venezie

Pier Filippo OBBER
Via Nazionale, 70
38070 IMER (TN)
tel. 0439/67221

J. ADVERTISING s.r.l.

Sede Legale, Direzione e Amministrazione:
Viale F. Restelli, 5 - 20124 Milano
Telefono (02) 6880606 - 6085941 r.a.
Telex 316213 REINA

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

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

DA BAR

1
2
3
4
5
6
7
8

À _____ INDIRIZZO _____

Gli ultimi saranno i primi?

Giudicalo tu.

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

Scegli a colpo sicuro!

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

CEDOLA DI ORDINAZIONE - LIBRI

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

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

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

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

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

J. soft: libri di qualità

Per Commodore 64



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

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

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

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



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

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

Per ZX Spectrum



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

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

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



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

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

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

È IN EDICOLA

IL CORSO DI BASIC

PIÙ VENDUTO



3 FASCICOLI A SOLE L. 5.000

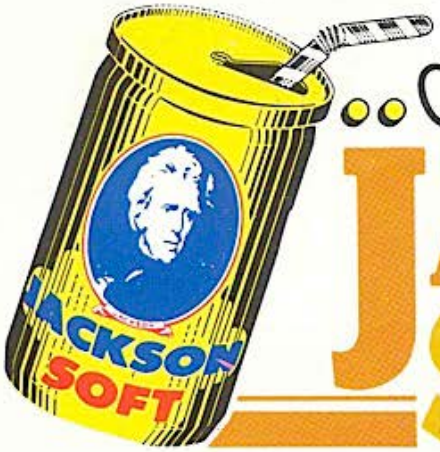
CORSO COMPLETO IN MENO DI 6 MESI



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

DIVISIONE GRANDI OPERE

SCALDA IL JOYSTICK E GASATI CON



Compilation

JACKSON SOFT

OGNI MESE IN EDICOLA



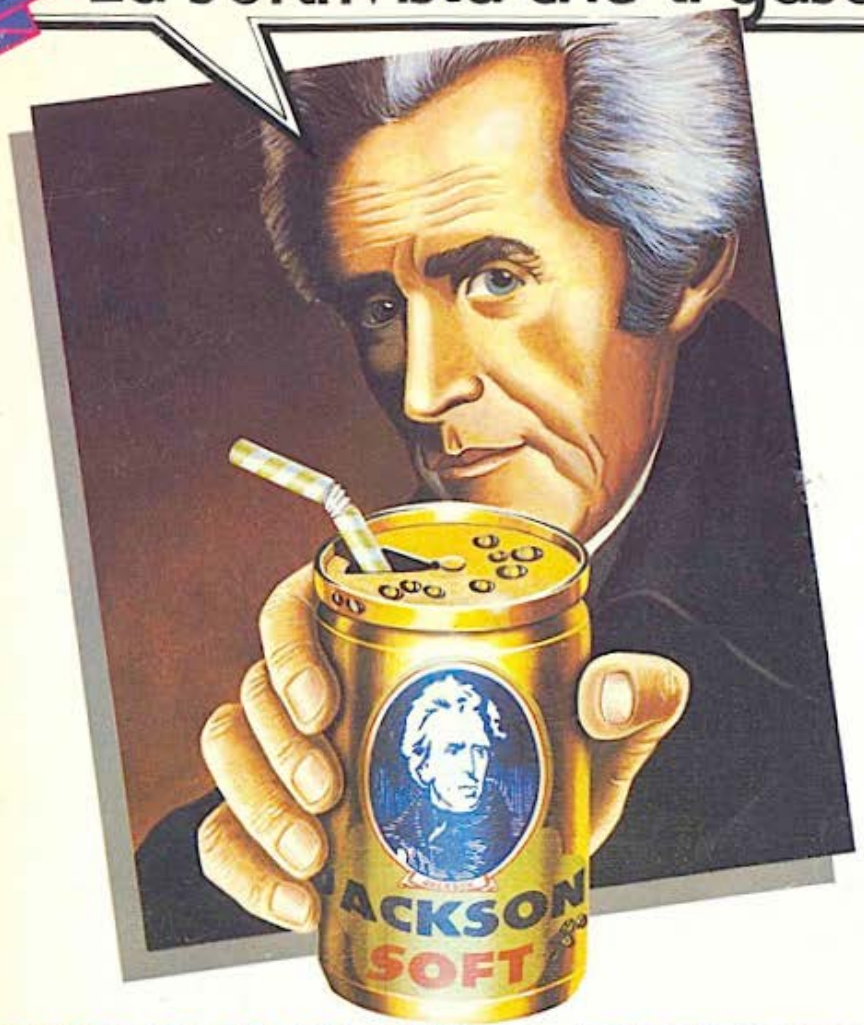
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Milano-Londra-Madrid-San Francisco

IL VERO GIOCO COMINCIA ADESSO

FINALMENTE!

La Softrivista che ti gasa!



QUALCOSA DI SUPER, DI INEDITO, DI IRRESISTIBILE

IL VERO GIOCO COMINCIA ADESSO

IN EDICOLA JACKSON SOFT SERIE ORO

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

JACKSON SOFT



continua la serie delle entusiasmanti avventure di **WALLY**

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

GRUPPO EDITORIALE JACKSON