ATARI ● APPLE ● COMMODORE 64 ● SPECTRUM ● TI/99 ● COLECOVISION ● MSX ● VCS ● VIC 20

# VIDEO GIOCHI & COMPUTER

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI




LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGAMES E GIOCOMPUTER

**SPECIALE AVVENTURA**

**MAPPE:**
**HOBBIT**
**ZORK 1**
**ALIEN 8**



**LA SOLUZIONE DI DALLAS QUEST**

**PROVATI:**
**FOURTH PROTOCOL**
**ELITE**
**KARATEKA**

# DA OGGI È MUSICA

Musica dal calcolatore, musica vera, musica tua!

Con l'unità periferica SOUND BUGGY, e la tastierina musicale SIEL da sovrapporre a quella alfanumerica, il tuo Commodore 64 si trasforma in un'autentica band.

Se sei già esperto di musica SOUND BUGGY ti porterà alla perfezione. Se sei un principiante diventerai, in pochi giorni, concertista e arrangiatore, comporrai musica tua e potrai ascoltarla in una perfetta registrazione elettronica, collegandoti a ogni impianto stereo, videotelevisivo, monitor C 64.

### *UN ECCEZIONALE PACCHETTO DI PROGRAMMI*

Grazie allo straordinario software di SOUND BUGGY potrai eseguire o comporre su 24 ritmi (12 preregistrati), disporrai di ben 28 timbri strumentali (14 preregistrati), potrai correggere, migliorare, registrare.

In più, tramite interfaccia MIDI, SOUND BUGGY comunica anche con expander, sintetizzatori, sequencer ecc.

Insomma, SOUND BUGGY è un vero prodigio dell'elettronica al servizio della tua creatività musicale.

### *TUTTA LA MUSICA A COMANDO*

SOUND BUGGY mette a tua disposizione strumenti, ritmi, tempi, accordi, arpeggi, effetti mixati. Basta seguire a video le semplici istruzioni del suo sofisticatissimo software. Ad esempio il Song Edit, che si può considerare il cuore del SOUND BUGGY, consente di intervenire in tempo reale sui parametri relativi a: Solo, Rhythm, Accompaniment, Sequencer.




*Spia luminosa di corretta alimentazione*

*Volume per la batteria elettronica*

*Volume per la parte orchestrale*

*Volume generale*



### *MAXIPRESTAZIONE IN MINISPAZIO*

*Il tuo laboratorio musicale, completo e perfetto, è tutto qui: il Commodore 64, il SOUND BUGGY, la minitastiera SIEL, il software.*

SIEL®

# PER TUTTI CON

# SOUND BUGGY













*Questa Cedola rappresenta l'unico modo di ordinare SOUND BUGGY, e riceverlo completo di tastierina e di programmi su disco e cassetta.*
***Ritagliala e spediscila subito.***
*Usufruirai dello speciale prezzo bloccato fino al 31.12.85.*

## CEDOLA PRIVILEGIATA DI ACQUISTO SOUND BUGGY

Da inviare in busta chiusa a: **"Filodiretto SIEL"**
SIEL Società Industrie Elettroniche s.p.a.
CASELLA POSTALE 10823 - 20124 MILANO MI



☐ Sì, desidero acquistare SOUND BUGGY, la vostra unità periferica per C 64. Speditemela contrassegno completa di **minitastiera, pacchetto software** sia su disco che su cassetta, **libretto istruzioni** al prezzo speciale di L. 185.000 (incluse L. 27.650 IVA e L. 3.750 di spese postali). È inteso che il mio SOUND BUGGY sarà protetto da **Garanzia per 1 anno.**

SIEL

Nome _____ Cognome _____

Indirizzo _____

CAP _____ Località _____

Data _____ Firma _____
(per i minori occorre quella del genitore)

# SOMM


**00 AL BAR** I GRANDI A GETTONE
NOVITÀ SEMPRE NOVITÀ
COMMANDO, KING OF BOXER, PINBALL ACTION

**00 PST, PSST...** TRUCCHI? SEGRETI? CURIOSITÀ DEI VG DA BAR

**00 VIDEOCAMPIONI**
QUATTRO CHIACCHERE CON I GIOCATORI PIÙ IN GAMBA DEL MESE

**00 SPIEGACOMPUTER**
LE LEZIONI DI BIT BIT

**00 DI FRONTE AL COMPUTER**
I PROGRAMMI DEI LETTORI

**00 BONUS**
GARE, RECORD E VIDEOATLETI

**00 IL MERCATO**
GUIDA COMPLETA CON PREZZI DI VIDEOGIOCHI E DINTORNI



**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 WIR 1AJ
Tel. (01) 432931 - 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)
Alberto Rossetti
Maurizio Miccoli
Paola Burolla (segreteria)

**GRAFICA**
Danilo Lionetti

# ARIO


**IL POSTA DELLA POSTA** 00

**HIT GAMES** 00
CLASSIFICHE DEI GIOCHI PIÙ AMATI E PIÙ VENDUTI

**READY** 00
FATTI, NOTIZIE CURIOSITÀ DAL MONDO DEL GIOCO ELETTRONICO

**ATTUALITÀ** 00
SPECIALE AVVENTURA: MAPPE, TRUCCHI E RISOLUZIONI DI ALCUNI TRA GLI ADVENTURE PIÙ FAMOSI
ENADA HA FATTO 13: LE NOVITÀ DEI COIN-OP 00

**GIOCOMPUTER** 00
**SPECTRUM:** THE FORTH PROTOCOL, GRAAL, HIGHWAY ENCOUNTER
**CBM 64:** ELITE, RESCUE ON FRACTALUS, STAR WARS, HUNTER PATROL
**ATARI COMPUTER:** SPY VS SPY, ROBOTRON
**SUPERCHARGER:** PHASER PATROL
**COLECOVISION:** GATEWAY TO APSHAI
**MSX:** OTTO E TRENTA, PAIRS
**APPLE II:** FANTASIA, KARATEKA
**TI 99:** INDOOR SOCCER



**HANNO COLLABORATO**
Stefano Tucciarelli
Gabriele Petris
Fabrizio Guccione
Fabio d'Italia
Aldessandro Diano
RCC
Giacomo Selmi
Massimo Jacomelli
Bill M. Vecchi
Danilo Lamera
Marco Gussoni

Collaboreranno a questo numero tutti i lettori che lo leggeranno, che lo indicheranno ai loro amici, parenti e conoscenti, che scriveranno lettere, compileranno 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. 4.000
Numero arretrato L. 8.000. Abbonamento annuo L. 33.000
per l'Estero L. 66.000
Per i versamenti utilizzare il Conto Corrente Postale numero 11666203 intestato a Jackson Milano

# QL peripherals

# disk drives & interfaces

APPROVED BY sinclair RESEARCH LTD



**Con il sistema MICROFLOPPY 3,5" della**

**Micro Peripherals ltd**

**è finalmente sfruttabile tutta la potenza e velocità del computer QL. Studiato e realizzato secondo gli standard QDOS, utilizzando le caratteristiche multitasking, questo sistema è quanto di più valido e tecnologicamente avanzato ci si potesse aspettare per migliorare significativamente le prestazioni del QL. L'interfaccia di controllo può gestire da 1 a 4 drive da 3,5" con capacità di 720 Kbyte formattati per un totale di 2,88 Mbyte. L'estrema facilità d'uso, l'emulazione Microdrive, il collegamento diretto e l'eccezionale rapporto PREZZO/BYTE fanno di questo sistema l'unico e ideale complemento del QL, al punto che la SINCLAIR stessa ha deciso di certificarlo con il proprio marchio.**

REBIT COMPUTER A DIVISION OF G.B.C.

**Tutti i prodotti distribuiti dalla GBC Divisione Rebit, sono corredati da regolare certificato di garanzia italiana.**

sinclair

**Distribuzione esclusiva: GBC Divisio**

# il posto della posta

## LA VITTIMA DI ADAM

*Egregia redazione,*
*tralascio i complimenti, che del resto vi meritereste pienamente, per passare al dunque.*
*Dopo le magnifiche recensioni riguardanti l'ADAM comparse su tutte le riviste del settore degli home computers, e dal momento che possedevo la consolle COLECOVISION, presi l'azzardata decisione di comperare questo computer. Ebbene ora, dopo pochi mesi dall'acquisto, vengo a sapere che è uscito di produzione. Immagino che nessuno si metterà più a scrivere libri, e tantomeno programmi, per questo computer. Allora cosa mi resta da fare? Devo gettarlo dalla finestra? (Perché di venderlo non se ne parla nemmeno, chi vuole un computer senza programmi?). Almeno il TI 99/4A è uscito di produzione con un bel po' di programmi e con parecchi esemplari venduti in modo da interessare ancora oggi le case di software, cosa che non si può dire anche per l'ADAM.*
*Senza libri come si fa a sfruttare al massimo un computer?*
*Ho letto sulla recensione dell'ADAM di HC n. 5 che questo computer può gestire 32 sprites e dice anche: "... La gestione però ci sembra un po' laboriosa."; ma come ha fatto il vostro redattore a imparare a gestire gli sprite se sul libro di istruzioni del BASIC non c'è scritto nulla riguardo a questo argomento? Esistono forse altri libri? Se sì ditemelo che corro ad acquistarli.*
*Dove posso trovare il drive da 3,25" CP/M compatibile che negli Stati Uniti è già uscito e che il vostro redattore mi sembra avesse già, dal momento che parlava di un'opzione per 80 colonne? E l'espansione da 64 K? E l'adattatore RS 232?*
*Vorrei sapere se l'ADAM, con opportune modifiche, potrebbe diventare MSX compatibile visto che ha lo stesso microprocessore e caratteristiche molto simili a quelle degli MSX. E ancora se sapete con che programmi la COLECO ha creato i giochi su nastro come Buck Rogers o Donkey Kong Junior, e se si potrebbe arrivare ad avere questi programmi?*
*E poi, scusate l'ultima mia utopia, non potrebbero fare un BASIC su cartuccia? Come fanno Zaxxon non possono fare un BASIC? o almeno lo potrebbe fare un esperto?*




*Ora basta con le domande. Insieme a questa lettera vi invio due programmi fatti da me, sperando che ne pubblichiate almeno uno. Il primo è uno studio di funzioni, l'altro è un giochino semplicissimo e senza pretese che sarebbe stato sicuramente più bello se avessi saputo gestire gli sprite.*
*Spero che pubblichiate la mia lettera perché, a mio parere, può interessare parecchi ragazzi, se non vorrete farlo rispondete almeno a quelle domande che mi struggono.*
*Distinti saluti.*

***Paolo Carminati***

Caro Paolo, volentieri pubblichiamo la tua lettera, che rientra a pieno titolo nel grande serial "lagne, magagne e rogne". La tua situazione non è nuova, nel mondo dei computer: nella recensione da te citata, infatti, nel generale apprezzamento del sistema, esprimevamo dei dubbi sulla sua reale vendibilità in Italia e nel mondo in genere.
La realtà del mercato è stata molto severa con tutto il settore home computer, e in particolare, non ha perdonato quei sistemi "isolati", non rispettosi di nessuno standard. Oggi quindi tu, e gli altri possessori di questo sfortunato computer, siete "orfani", poiché la casa costruttrice ha totalmente abbandonato il settore. Nessun editore investirebbe un centesimo nella pubblicazione di libri o programmi che avrebbero un pubblico di poche centinaia di persone.
Nessun importatore aprirebbe una lettera di credito in valuta pregiata per garantire a pochi utenti la presenza del software o dei volumi.
E poi, come si affronterebbe una distribuzione di così scarso materiale?
Ho detto che il mercato è severo: è stato premiato lo "standard", e oggi non è più possibile fare invenzioni fantasiose. La stessa Commodore ha dovuto ritardare al lancio di modelli nuovi, perché il pub-




**Questa è la Busta del Mese di dicembre. Videoartista Bhenry.**

blico resta fedele al 64 e al suo standard.
Non sei tu ad aver sbagliato scelta: ma sarebbe un errore, questa volta tuo, insistere su un modello che ormai è finito: adattamenti, interfaccie, inseguimenti di programmi che "si dice" ci siano e così via... tutto ciò diventa un percorso di guerra che ostacola la serena fruizione di un home computer. Lascia perdere, cambia sistema, affidati ai computer che vanno per la maggiore.
Quanto ai listati li pubblichiamo, pur non avendoli verificati, e con ciò mostriamo chiaramente che VIDEOGIOCHI & COMPUTER è aperta a tutti gli home computer e a tutti i programmi dei suoi lettori.





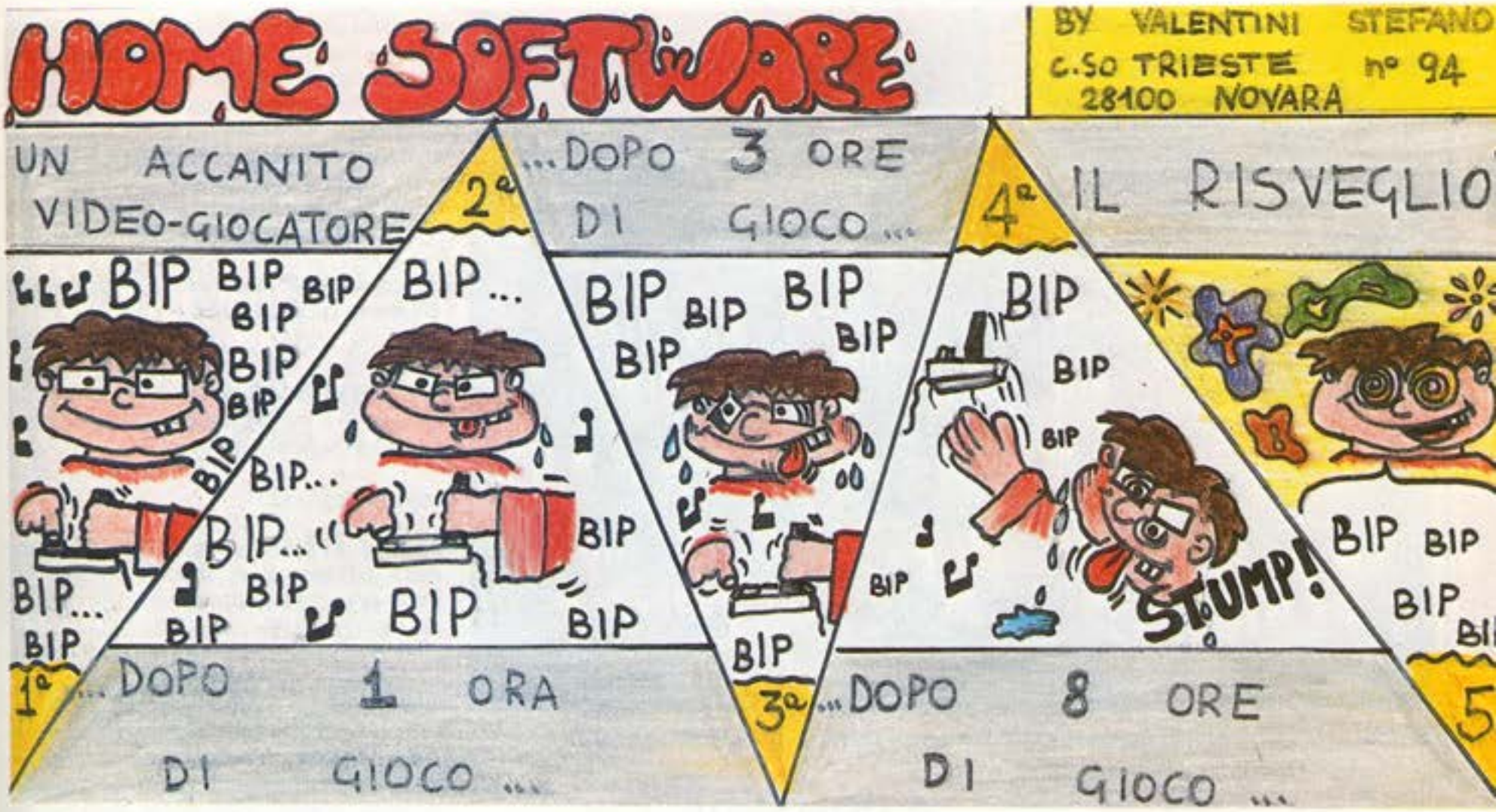






## COME DISTRUGGERE IL DRAGO

*Carissima e simpaticissima Redazione di Videogiochi & Co sono Sandro Summa e posseggo il VCS 2600 col Supercharger, ma ciò non c'entra col motivo per cui vi scrivo. Tra le varie cassette Starpath, posseggo Dragonstomper e dopo sette mesi di dure battaglie sono riuscito a rubare l'amuleto del drago; siccome ho trovato enormi difficoltà affrontando questo gioco; il libretto di istruzione era tutt'altro che di aiuto; vorrei dare alcuni consigli e suggerimenti a tutti i cacciatori di draghi; ma andiamo con ordine:*
*1ª fase: la contrada. Secondo me, questa è la fase determinante per la buona riuscita dell'avventura. La prima cosa da fare è procurarsi l'ascia che possiede il Warrior che solitamente è nella hut. Con l'ascia; quando combattete, invece di usare fight, usate l'ascia che vi permetterà di uccidere gli avversari con maggiore facilità. Per recuperare la vostra forza dovrete essere pazienti; dovrete infatti aspettare che il livello di forza si alzi; evitando in ogni modo le battaglie; come curiosità vi dico che io ho concluso la prima fase dopo un'ora e mezzo di gioco con lunghe attese per recuperare forza, ma alla fine sono stato ricompensato.*
*Le magie che potete trovare e usare in questa fase sono quattro: a) recupero forza; b) visualizzazione trappole; c) sottrazione di destrezza; d) sottrazione di forza. Sta a voi provare all'inizio del gioco qual'è vantaggiosa e quale no.*
*Non abbiate nessuna fretta di attraversare il ponte e soprattutto non pagate la guardia, ma fatele vedere la Paper in possesso del Maniac; se non vi attacca lo trovate nel cartello al centro nella parte più a sinistra*




*trada. Non combattete mai se avete poca forza e usate sempre la magia che vi permette di rendervi forti. Infine un ultimo consiglio: aprite sempre le chest usando la chiave perché contengono oro e magie. Quando avrete almeno 1500 pezzi d'oro e sulle 50 unità di forza potete passare il ponte usando Paper.*

*2º fase: il villaggio oppresso. Qui la prima cosa da fare è vendere tutti gli oggetti che avete ad eccezione di un'ascia e delle magie che vi fanno recuperare la vostra forza; infatti tutto il resto non vi serve a sconfiggere il drago.*

*Nel trade shop acquistate una corda e gli archi; nell'ospedale comprate le vitamine e nel magic shop comprate tutte le magie; la corda vi servirà per scendere nella tana del drago; le vitamine per recuperare la forza. Le magie del magic shop sono queste:*

*Vision: permette di vedere le trappole*
*Blast: serve a colpire il drago*
*Flash: acceca il drago permettendovi di usare le magie*
*Stun: blocca il drago per una mossa*
*Protect: vi protegge (purtroppo non so da cosa)*
*Unlock: è la magia più importante ed indispensabile; serve ad aprire lo scrigno dove è rinchiuso l'amuleto.*

*A questo punto potete entrare nella caverna del drago evitando di arruolare le guardie. Le cose che dovrete avere inevitabilmente sono: 6 vision, 3 stun, 3 blast, 3 flash, 1 unlock, 6 medicine, 6 longbow, 1 handaxe e 1 rope.*

*3º fase: la caverna del drago. Dopo pochi passi usate un vision e avanzate evitando le trappole; dovreste arrivare alle "punte mobili"; oltrepassatele con cautela e senza farvi toccare. Usate ancora i vision finché non arrivate alle altre punte; passatele e dopo un po', troverete una buca nera; entrate dentro; è la tana del perfido drago. Ora dovrete usare l'astuzia per portarvi nella parte alta dello schermo dove si trova l'amuleto; per far ciò usate le magie in vostro possesso; ricordatevi di usare le vitamins quando il livello di forza scende sotto il 15. Arrivati in cima usate il flash; subite l'attacco del drago; usate unlock; subite un altro attacco e a questo punto, se lo scrigno si è aperto, andate sull'anello. Se per caso il drago cancellasse la magia unlock; dovrete ricorrere alla forza usando i blast, gli archi e l'ascia. Comunque la cosa più semplice è prendere l'amuleto infatti appena riuscite a toccarlo... (a voi scoprire che cosa succede).*

*Concludo qui questa lunghissima lettera sperando di aver fatto cosa gradita a voi, se non l'avete già risolto, e a tutti i Dragonstomper che non riuscivano a sconfiggere il drago.*

***Sandro Summa***

Bravissimo Sandro, sicuramente tutti i lettori che posseggono il Supercharger saranno felici dei tuoi suggerimenti.

## CHE MALE C'È A FARE IL PIRATA?

*Io sono un pirata, e disapprovo il vostro atteggiamento rispetto alla pirateria: la pirateria è una cosa utile, perché il software costa troppo caro: un programma da 80.000 sul mercato "pirata" ne costa 15.000 e solo così lo si può comperare.*

*Vorrei capire perché il software costa molto.*

***Mr. Killer Soft was here***

Una FIAT Uno costa 10.000.000, però se la rubo, posso anche rivenderla a 500.000 lire e guadagnarcele tutte. Fare il software costa: bisogna studiarlo, provarlo, collaudarlo, produrlo. Spesso dietro a un videogame autentico ci sono sei mesi o più di lavoro di una o più persone che hanno investito in anni e anni di studi per arrivare a saper trattare così bene con i calcolatori. Chi lancia il programma deve anche fargli la pubblicità, costosissima, per far sapere che c'è.

E bisogna stamparlo in molte copie, per venderlo in tutto il mondo (solo



**Il pretore Sorrentino (seduto) che ha sequestrato gli «Halfpenny».**

vendita globale si possono recuperare i costi che ho elencato prima: ma anche fare un'alta produzione richiede un investimento ulteriore, soprattutto se ogni confezione deve essere bella, colorata e attraente, dotata di un libretto e addirittura di un manuale, magari a colori.
Tutti questi costi il "pirata" non ce li ha: lui ci mette un tot di ore a copiare, dopodiché avvia una produzione locale, fotocopia il manuale. È già materia di discussione se sia o no un reato la copia per uso personale, ma se il "pirata" fa delle copie per venderle, allora il furto c'è, e non c'è né assoluzione morale né, e questo è quel che conta, legale.
Lo dimostra eloquentemente la recente vicenda che ha visto vincitore Jackson Soft Oro contro un copiatore (nella foto puoi vedere il giudice che dà ragione agli avvocati della Jackson e dell'ASSOFT, visibilmente soddisfatti).
Perciò, caro Mr Killer, non puoi in nessun modo sperare nella nostra approvazione: i prezzi del mercato si regolano da sé, con il gioco della concorrenza e della libera domanda-offerta, ma all'interno di regole del gioco a cui tutti devono attenersi: i "bari" non li vogliamo. E, stanne pur certo, prima o poi vengono smascherati e, per così dire, disattivati.

# A DOMANDA RISPONDE

***A cosa serve nel CBM 64 premere contemporaneamente i tasti RUN/STOP e RESTORE?***

***Antonio di Empoli***

La pressione contemporanea dei due tasti citati serve a riportare il sistema al modo di funzionamento normale. Ovvero cancella lo schermo e riporta il tutto al funzionamento normale. Se nel computer c'è un programma, questi viene lasciato inalterato. Lo schermo si cancellerà completamente e apparirà in alto a sinistra la scritta READY. A questo punto basterà battere il comando RUN per far ripartire il programma.
Eccoti accontentato caro Antonio, ma a questo punto consentici una domanda: ma lo leggi il Manuale d'Uso del CBM 64? A pagina 18 del manuale italiano avresti trovato la risposta alla tua domanda.

***Esiste "The Lords of Midnight" per il Commodore 64?***

***Sergio Deserti***

Sì, Lords of Midnight per Commodore esiste e, crediamo che ti faccia piacere saperlo, fra breve sarà disponibile sempre per il 64 anche il seguito, Doomdark's Revenge. Per averlo puoi rivolgerti all'importatore-distributore della Beyond a Milano, al seguente indirizzo: Lago, Via Rovereto 12, Milano. Tel.: 2850900. Il prezzo di Lords of Midnight è di 28.000 lire.

***Per avviare il gioco HULK è necessaro digitare qualche SYS?***

***Pierluigi Perrotti***

No, non ci risulta. Almeno per quanto riguarda il programma che abbiamo in redazione.

***I giochi da bar dell'Atari, Marble Madness e Paper Boy, saranno disponibili in un prossimo futuro in versione da casa per l'Atari XL?***

***Filippo L.***

Chi può dirlo? L'Atari come tu sai non è più una società unica che racchiude al suo interno la divisione home computer e quella coin-op, quindi non si può prevedere se questa traduzione avverrà. Se una casa produttrice di software riterrà i giochi adatti ad essere trasferiti su home computer e ne vedrà le potenzialità di successo, è probabile che verranno tradotti, altrimenti resteranno solo degli stupendi giochi da bar (soprattutto Marble Madness) e nulla più.

***Esiste una versione della pallacanestro per Spectrum? Se sì, mi potreste dire il nome e la casa produttrice? Come è la grafica?***

***Alessandro Spader***

Esiste un gioco di pallacanestro per lo Spectrum ed è anche nuovo di zecca (o quasi). Si intitola World Series Basketball ed è prodotto dalla Imagine (già realizzatrice di World Series Baseball).
La grafica è buona e assomiglia, per darti un'idea, a quella di WSBaseball.

***Vorrei sapere se esistono i seguenti giochi per CBM64: Lords of Midnight, Doomrdark's Revenge, Lunar Jetman, Spiderman, Sherlock Holmes, Shadowfire, Two on Two, Racing destruction Set?***

***Stefano Chiorri***

Allora, caro Stefano, vedia

Spiderman, Shadowfire, Racing Destruction Set sono disponibili per il Commodore 64 (lo stesso dicasi dei due della serie di Lords of Midnight, come puoi leggere in questa stessa rubrica nella risposta ad un altro lettore). Per quanto riguarda Lunar Jetman e Two on Two non ci sembra ma dato che le conversioni sono ormai all'ordine del giorno potrebbero anche esistere in versione per il 64. Prova a rivolgerti al tuo rivenditore di software per maggiori informazioni.

***È possibile partecipare alla Hit Bit con punteggi di programmi non originali ma che costituiscono lo stesso tipo di gioco?***

***Roberto Carena***

Dipende da cosa intendi per programmi non originali. Se si tratta di copie del programma originale, le accettiamo anche perché sappiamo che sono talmente diffuse che se ponessimo il veto non riceveremmo più un record per la Hit Bit, senza contare che è impossibile da una schermata capire se si tratta di un originale o di una copia. Se invece parli di programmi tradotti in italiano e pubblicati, senza autorizzazione, dalle varie riviste su cassetta che si trovano in edicola, allora dobbiamo dirti che non li accettiamo. Le scritte in italiano li tradiscono subito e quindi non c'è pericolo di prendere lucciole per lanterne.




# I CLUB DI VIDEOGIOCHI

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

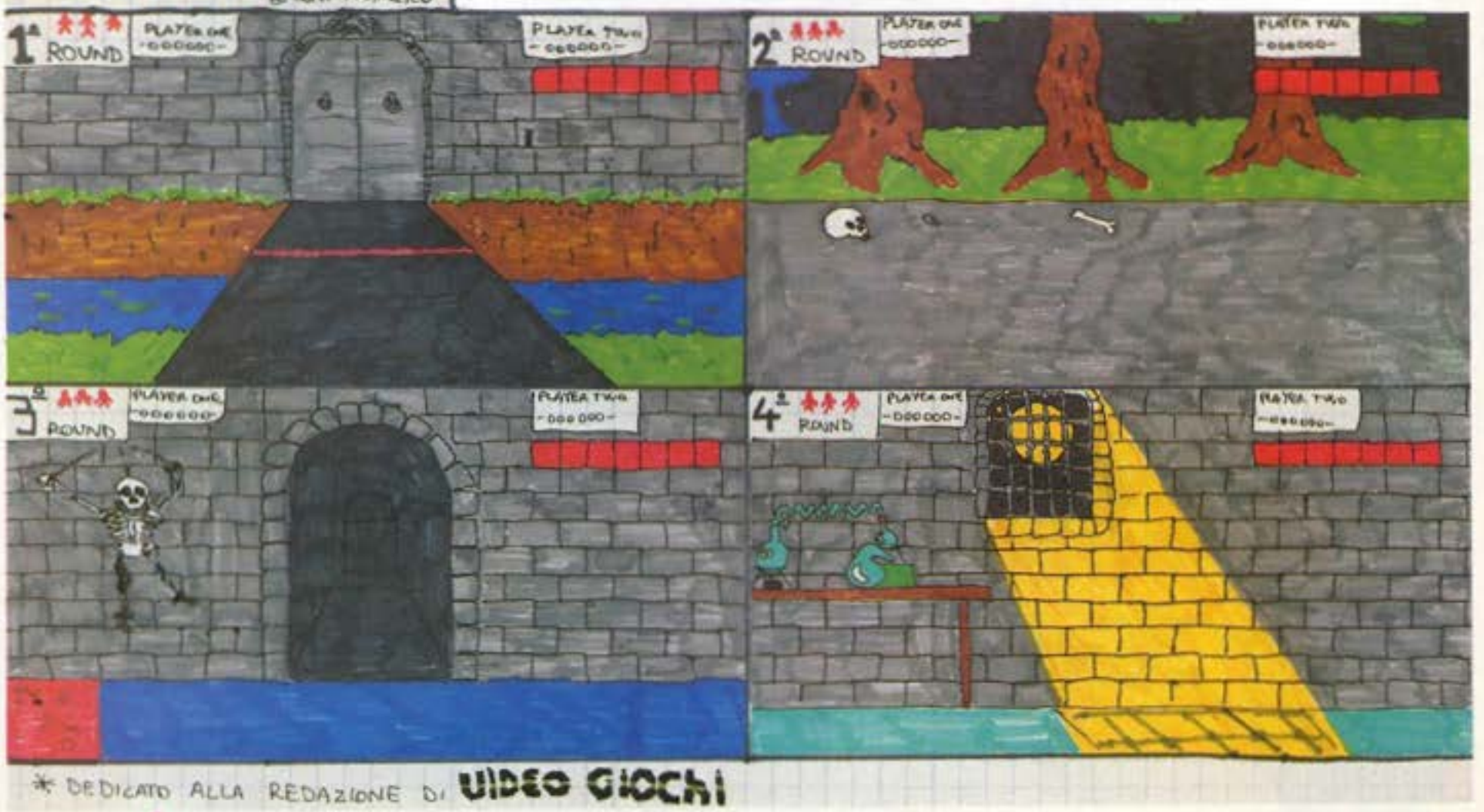
**ATARI & CBM 64**
Ballarati Maurizio - Via Durazzo, 18 - 00185 Roma
**C 16 CLUB**
Enrico di Lullo - Via D. degli Abruzzi 15 - 66018 TARANTA P. (CH)
**C.N.P.C.**
Angelo Orlandi - Via delle Albizzie, 40 - 00172 ROMA - 06/288368
**CBM 64 CLUB**
Carmine Peduto - Via Medaglie d'oro 10/B - Pastena (SA)
**CBM 64 NEWS**
Ferdinando Perticone - Via P.L. Sagramoso, 25 - 00194 Roma - 06/3278220-3453578
**CBM 64 SUPER CLUB**
Massimo Carrier - Via 2ª Strada, 10 - 20090 S. FELICE (MI) - 02/7531191
**CLUB ADVENTURE**
Massimiliano Cerchi - Via S. Maria della Libreria, 13 - 80127 Napoli
**CLUB ATARI**
Carlo Accardi - Padova - 049/850232
**CLUB CBM 64**
Angelo Gentile - Via Roma, 46 - 72014 Cisternino (BR)
**CLUB COLECOVISION**
Valerio Vecchione - Via Tripoli, 124 - Torino - 011/391598
**CLUB COMMODORE COMO**
Enrico Gallo/Briguglio Livio - Via A. Perego, 17 - 22100 Breccia (CO)
**CLUB COMPUTERMANIA**
Minchielli Maurizio - Via Marradi, 169 - 57100 Livorno
**CLUB DI VIDEOGIOCHI & C.**
Paolo Battistoni - V.le Trento e Trieste, 18 - 31100 Treviso - 0422/45990
**CLUB MARCHE INTELLIVISION**
Ferretti Daniele - Via M. Vettore, 23 - 60100 Ancona - 071/42609
**CLUB SOFTSTREET CASSIA**
Luca Daniele - Via Cassia, 1020 - 00189 ROMA
**CLUB STREPITOSO**
Francesca Bernardi - Via Martini di Tarcento, 2 - 32043 C. d'Ampezzo (BL)
**CLUB VIDEOGIOCHI**
Antonio Ciarlo - Via Bolognese, 67 - 50100 Firenze
**CLUB VIDEOGIOCHI**
Giochiamo con Valerio - Via di Ripoli, 52/R - Firenze
**CLUB VIDEOGIOCHI**
'LA PALLA' - Via Silvio Pellico, 20 - 10064 Pinerolo (TO)
**CLUB VIDEOGIOCHI & COMPUTER**
Via Monte Vettore, 23 - 60100 Ancona - 071/42609
**CLUB VIDEOGIOCHI INTELLIVISION**
Marcello Gonzato - C.so Fogazzaro, 174 - Vicenza
**COMMODORE 64 CLUB MESTRE**
Lucchese Elvis - Via Querini, 24 - 30170 Mestre (VE)
**CLUB 64 ITALIA CLUB**
Via Oberdan, 29 - 73100 Lecce - 0832/33904
**COMMODORE 64 SOFTWARE CLUB**
Delbello Lorenzo - Via di Giarizzole, 7 - 34148 Trieste
**COMMODORE SOFT CLUB**
Christian Fassetta - Via Stresa, 48 - 00135 ROMA - 06/3492628
**COMMODORE TUTANKHAMEN 64**
Nuzzo Marco - Corso Emilia, 3 - 10152 Torino - 011/280930-2351146
**GAME TEAM CLUB**
Stefano Gallarini - Via G.B. Morgagni - 20129 Milano
**GLI ATARIANI**
Lemmi Andrea - Livorno - 0586/858977-856770
**H.C. CLUB SINCOMMODORE**
Via Euro, 2 - 09100 Cagliari
**INTELLATARI VIDEOGAME**
Massimiliano Rossi - Via Ugo Bassi, 15 - 63039 S. Benedetto del Tronto - 0735/3610
**INTELLIVISION CLUB**
Gianluca Guerra - 0871/67035
**INTELLIVISION CLUB ROMA**
Mario Martino - Via Oderisi da Gubbio, 91 - 00146 Roma - 06/5565843
**INTELLIVISION MASTERS CLUB**
Enzo Alessi - Via IV Novembre, 63 - 35020 Carrara S. Giorgio (PD)
**ITALIAN COMMODORE SOFTWARE CLUB**
Valter Clementi - V.le Venezia, 8/10 - 31045 Motta di Livenza (TV)
**ITALIASOFT 64 CLUB VIC 20**
V.le dell'Arcella, 4 - 35132 Padova - 049/612329
**L.I.V.C.A.**
Fabio Rossi - Garbagnate - 02/9957782
**MULTISYSTEM VG CLUB**
Carrara Gualberto - Via Leone Delagrange, 7 - 50127 Firenze - 055/373428
**NEW CLUB per ATARI VCS**
Vaccani Stefano - Via Primaticcio, 86 - 20147 Milano - 02/5143410
**NEW COMPUTER CLUB**
Stefano & Davis - Via P. Sterzi - Nogara (VR) - 0442/89123
**NEW INTELLIVISION CLUB**
Perin Massimo - Via Umin, 59/b - 32032 Feltre (BL)
**PER TUTTI I SISTEMI**
Del Mastio Andrea - Via F.lli Stuparich, 22 - 50127 Firenze - 055/371015
**PLAY ARCADE CLUB**
VIC 20/6 16/C Plus/Atari - Matteo 0434/22462 - Francesco 0434/623365
**SINCLAIR CLUB ROMA - TALENTI (sez. MXS)**
Massimo D'Ascenzo - Via F. Ovidio 109 - 00137 ROMA - 06/8280043
**SOFT CLUB CBM 64 & VIC 20**
Pizzo Marco - Corso Calatafini 217 - 90129 Palermo
**SOFTWARE-64 CLUB FAENZA**
Cavina Fulvio - Via Palazzo Vecchio, 30 - 48018 Faenza (RA) - 0546/23518
**TI 99/4A**
Gaetano Giaffrè - Via Appia Pignatelli, 376/B - 00178 Roma - 06/7990912
**U.G.A.**
Mauro Rotelli - Via Monte Nevoso, 5 - 01100 Viterbo - 0761/35338
**VIC 20 CLUB**
Gianbattista Scrvoletto - Via Nino Barone, 212 - 97015 Modica (RG) - 0932/943359
**VIDEO COLECO - GIOCHI CLUB**
Silvio Giorgis - Via O. Moreno, 39 - 12038 Savigliano (CN) - 0172/32245
**VIDEOGIOCHI SUPER CLUB**
Via Marco Polo, 17 - 40131 Bologna - 051/361644
**VIDEOSOFT CLUB**
Marcello Potenza - P.zza G.B. Cesare, 21 - 70124 Bari - 080/221040

# VIDEOGIOCO DEL MESE

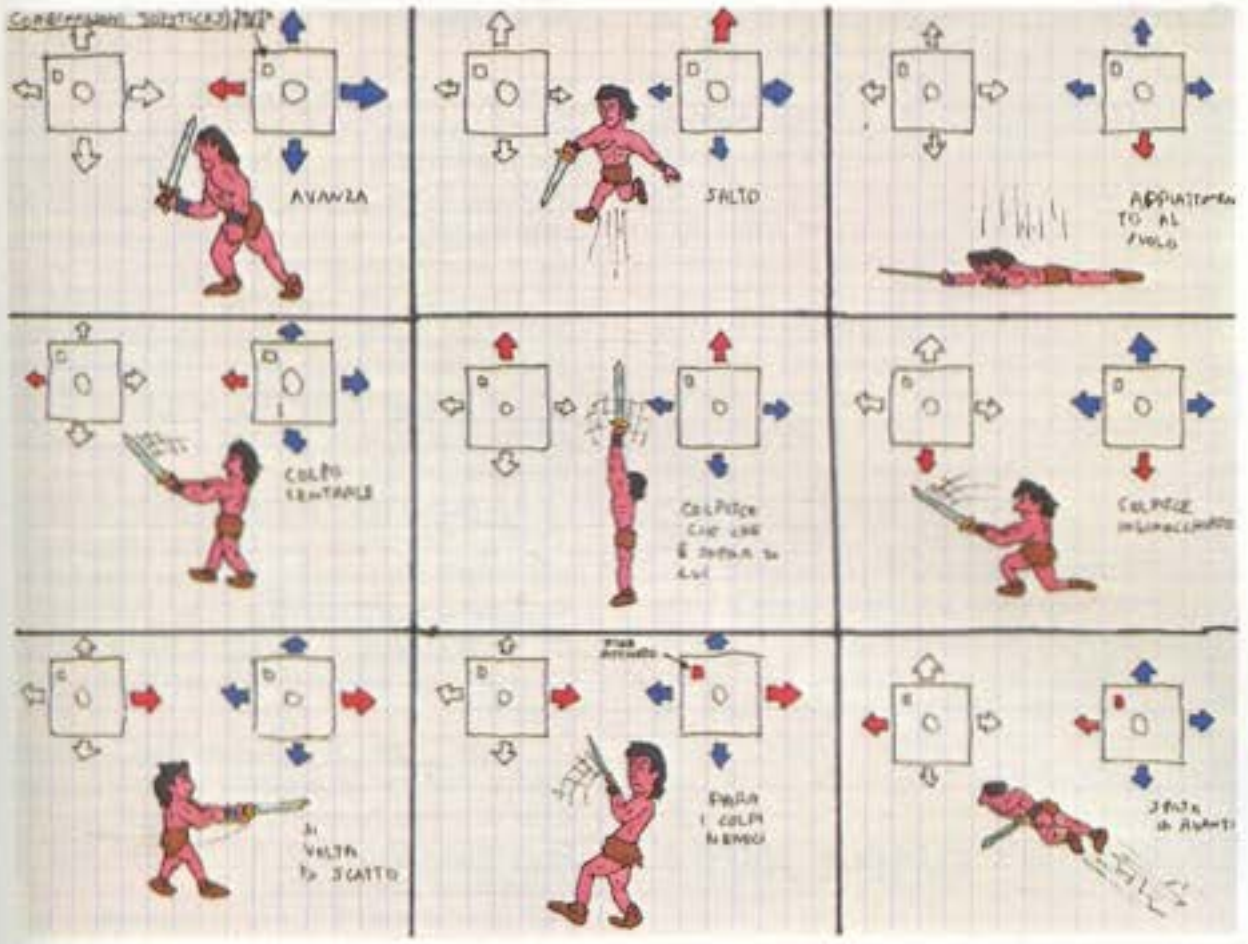



## MAGIC CASTLE

*Prima di tutto devo dire che questo videogioco dovrebbe essere compatibile esclusivamente con il CBM 64, perché si adoperano 2 joysticks contemporaneamente per il movimento del personaggio (come in karate champ).*
*Noi impersoniamo un'intrepido guerriero, a cui gli hanno affidato la missione di uccidere il perfido mago del castello di Skandor.*
*Il gioco è diviso in 4 round, ognuno con nemici e difficoltà diverse.*
*1° round: nello sfondo c'è il portone del castello di Skandor. Noi dobbiamo uccidere 2 guardie scheletro, che ci attaccheranno uno alla volta. La lotta si svolge sul punte levatorio, ad un certo punto di esso c'è una riga rossa, e se si oltrepassa un fulmine ci incenerirà (infatti un modo per uccidere la guardia è, con abili spadate, farle oltrepassare la riga).*
*In alto a destra c'è una riga rossa che si accorcia durante ogni combattimento, è la linea di robustezza che diminuisce ad ogni ferita ricevuta. Se la riga si accorcia del tutto si perde una vita.*
*Per uccidere i personaggi bisogna colpirli nel busto, nel caso delle guardie ogni colpo andato a segno fa inscurire la faccia di essa, e se diventa nera la guardia è uccisa. Uccise le due guardie c'è uno stadio bonus, in cui dobbiamo centrare con un mirino una corona svolazzante e colpirla per recuperarla (bisogna prenderne 4, cioè una per round).*
*Poi schiacciando il tasto "E" (emergenza) si può adoperare un'incantesimo che elimina solo le guardie per una so-*




* DEDICATO ALLA REDAZIONE DI VIDEO GIOCHI




**Se si fanno altre combinazioni il computer farà fare al nostro personaggio mosse a casaccio.**

*la volta nella partita. Recuperata la corona, alla fine di ogni round, si schiaccia il tasto "S" (search, cerca) così si potrà (forse) recuperare qualcosa tra i cadaveri (oro, argento, pozione per una vita in più ecc.)*

*2° round: siamo nel giardino e ci sono ancora due guardie a "disposizione" per essere eliminati in più ci sono ragni mortali che pendono dagli alberi, gufi killer, e pipistrelli vampiri.*

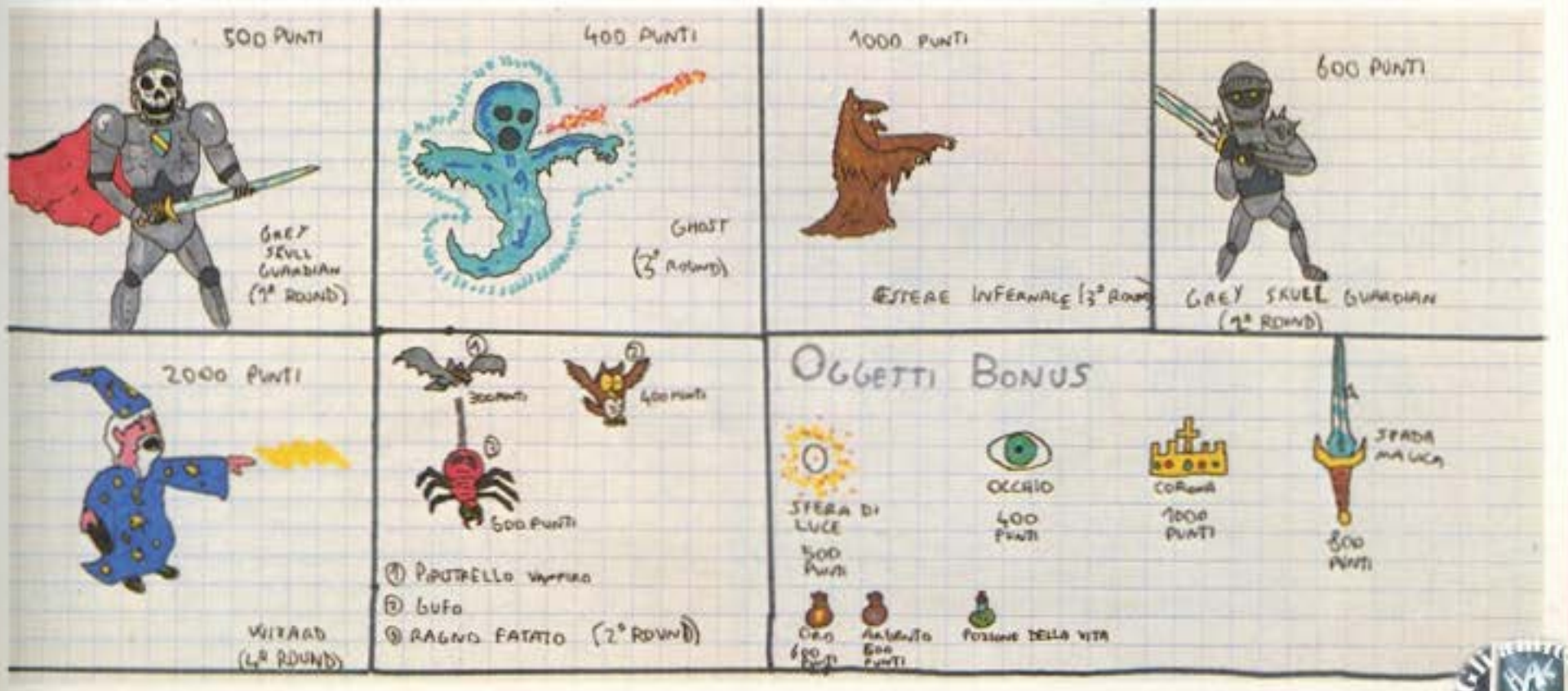
*Ogni tanto vola sopra di noi (molto velocemente) una sfera di luce, se la si prende si diventerà molto più veloci nel combattere.*

*3° round: qui c'è un fantasma lanciafuoco (che si sfiora o si para) ed un orto infernale che può ghermirci, se non lo teniamo a "distanza di sicurezza", e scaraventarci alla sinistra dello schermo, dove c'è una pozza di lava incandescente.*

*Questa volta al posto della sfera c'è un occhio volante, che se preso, ci dona la capacità di infliggere colpi più mortali. Qui il tasto "E" non funziona.*

*4° round: siamo arrivati al laboratorio chimico del mago. Qui dobbiamo parare, o schivare, dei fulmini lanciati dal mago.*

*Per eliminarlo (il mago) bisogna colpirlo in faccia. Così, ucciso anche questo nemico, ne appare un altro identico a noi e segue le nostre mosse come se fossimo davanti ad uno specchio. Per ucciderlo bisogna prendere un vaso volante che ci permetterà di uccidere la mortale immagine. A questo punto con il tasto "S" si troverà una spada magica molto più potente della prima. Ora per completare il gioco dobbiamo fare i round al contrario e poi il nostro eroe rinizierà l'avventura con nemici più cattivi che mai.*






# DIVERTITEVI CON I BLUES BROTHER

*Spett. redazione di VG & CO*
*ho appena acquistato un commodore 64 purtroppo però la mia ignoranza in fatto di basic mi impedisce di usarlo come vorrei.*
*Ecco le mie domande*
*1) appena acquistato il computer ho letto sul manuale che bisogna accenderlo: ho provato con i fiammiferi ma non è successo niente, vi prego di aiutarmi è il 4° che brucio e mia mamma non me ne compra più!*
*2) ho trovato su alcune riviste (Novella 2000, Play Boy, Il corriere dei piccoli) dei listati da inserire nel mio computer. Io li ho accartocciati e li ho infilati* dentro il mio computer: non è successo nulla, forse ci sono degli errori nel programma.
3) Poco dopo ho acquistato la stampante che mi si è rotta il giorno dopo (che dovevo metterci la carta?).
Al computer center mi hanno detto di cambiare la margherita.
Ho girato tutti i fiorai, i mercati, i boschi, ma non era stagione, ho trovato solo dei ciclamini, ora stampo all'acqua di *rose*!
4) Continuando, Summer Games non mi si carica, che devo aspettare fino all'estate per una partitella?, e per Summer Games II?
5) scusate la mia ignoranza ma i programmi velocizzati sono programmi ad iniezione turbo (TAPE)?
6) che vuol dire 64 KAPPA? è forse un nuovo modo per fare 13 alla schedina?
Consapevole della vostra gentilezza aspetto con ansietà la pubblicazione
P.S.: a parte gli scherzi, piaciuta la lettera?, noi del The Blues Brothers Fan Club l'abbiamo indirizzata a tutti i commodoristi e li sfidiamo ad un combattimento fino all'ultima lettera! (noi abbiamo lo Spectrum)!!! Grazie!!!
firmato

***The Blues Brothers Fan Club***

Cari amici del Blues Brother Fan Club, la vostra lettera ci ha molto divertito e quindi merita la pubblicazione. L'umorsimo è sottile anche se non sempre al meglio lad esempio, la battuta del 64 Kappa non l'abbiamo proprio capita), ma queste sono finezze da pignoli, quindi non fateci neppure caso. Anche noi siamo curiosi di vedere come risponderanno i commodoristi, sfidati sul piano dell'hum

## CHIAMO HC RISPONDE VIGI & CO.

*Alla redazione di Home Computer (ViGi & Co.)*
*Mi chiamo Giacomo Cao e sono appassionato di informatica e di elettronica; in una delle vostre copie ho letto una inserzione su un kit di montaggio di un robot (per precisare meccano) il quale nome è robotix.*
*Siccome nella mia città non ci sono molti negozi di questo genere di articoli vi chiedo per favore di inviarmi alcuni indirizzi ai quali io potrei rivolgermi per acquistarlo.*
*Vi prego di rispondermi.*
*La vostra rivista mi ha sempre appassionato e continuerò a comprarla.*
*Il mio indirizzo è: Via Monte Mixi n. 11/A Cagliari 09100*
*P.S. Se volete sapere il numero della rivista è la N. 12 di Aprile 1985. Distintamente*

***Giacomo Cao***

Caro Giacomo, chissà se leggerai questa risposta alla tua lettera che era indirizzata a HC. Dato che, come forse saprai, i giornali si sono fusi, tocca ora a noi rispondere alle domande rivolte alla nostra ex-sorella (editoriale, ovviamente). Speriamo quindi che tu ci legga.
Indirizzi di negozi nella tua città non ne conosciamo, ma la cosa migliore è rivolgersi direttamente alla MB Italia, che è la casa produttrice del Robotix. Loro sapranno sicuramente indirizzarti al negoziante più vicino a casa tua.
L'indirizzo della MB Italia è il seguente: Centro Direzionale Milano Fiori, 20090 Assago - Strada 2 Palazzo C1 - Tel. (02) 8241751.
P.S. Ci farebbe piacere che gli comunicassi che l'informazione te l'ha data VG&Co.

## ERA TUTTO UNO SCHERZO

*Carissima redazione di Video Giochi & Co*
*sono un felicissimo possessore di un CBM 64 con tanto di floppy disk drive e vorrei porvi alcune domande.*
*a — Nel numero 24 di VG tra le novità di Las Vegas avete parlato del Commodore 128. Tra quanto tempo pensate che questo computer sarà disponibile sul mercato italiano? è vero che sta per essere disponibile un nuovo floppy disk drive Commodore per il 128, più veloce del 1541?*
*b — tra i vari giochi che posseggo c'è anche Bruce Lee della Datasoft Inc: quasi ogni volta che faccio una partita, quando arrivo allo schermo delle lampade che danno vite, si blocca tutto. È la mia copia difettosa, o avete riscontrato anche voi lo stesso errore?*
*c — secondo voi è meglio lo ZX Spectrum o il CBM 64... hei fermi!! aspettate a cestinarmi, scherzavo!!*
*Ma ora basta con le domande. Voglio fare un appello all'A.I.V.A. perché chi trova i gufi soltanto nei bar è fortunato, infatti io ne ho uno in casa che quando cammina, come impronte lascia dei GAME OVER, e che quando toccò per la prima volta il mio ora defunto joystick Quick Shot, ne fece cascare una ventosa! Chiudo la lettera con un grande BIT BIT e lascio spazio ad altre lettere (nella speranza che mi pubblichiate); eternamente vostro,*

***Guido Pusterla Cortesini***

## 128K SONO TROPPI?

*Egregia e carissima Redazione, innanzitutto voglio farvi gli immancabili complimenti per la vostra "strasuperultramegafichissima" rivista. Ed ora le domande:*
*1) Il programma "The Newsroom" Per Commodore 64 è un disco, una cartuccia o una cassetta? Ne esiste la versione per Atari computer?*
*2) L'Atari 130XE ha un prezzo eccezionale, ma i suoi 128K mi sembrano sprecati per uno come me che non sa ancora niente del basic. Cosa ne dite? Mi converrebbe comprarlo?*
*3) Potreste citarmi qualche buon utility e qualche buon adventure per Atari computer? Vi ringrazio e vi saluto. Ciao.*

***Enrico Salomon***

Rispondiamo in ordine alle tue domande:
1) The Newsroom è un programma della Springboard su disco. Quando è stato presentato a Las Vegas esisteva solo nelle versioni Apple, PCJr e Commodore. Non ci risulta che sia uscita la versione per Atari.
2) Sarebbe l'occasione buona per saperne qualcosa! Scherzi a parte, non credo che sia "sprecato o meno" se tu non sai programmare. Per valutare se "vale o non vale la pena" devi considerare l'utilizzo che vorrai farne. Se vuoi programmare, un computer vale l'altro: più potente è più probabilmente dovrai aspettare per sfruttarlo al massimo delle sue possibilità.
Se lo vuoi usare per lavorare — scrivere, disegnare — allora il 130 è un ottimo computer con buoni programmi di grafica e word processor. Se invece ci vuoi solo giocare allora forse ti conviene prendere un computer più piccolo con una biblioteca di software gioco più ampia — tipo Commodore o Spectrum o lo stesso Atari 800. Questo non perché il 130 non abbia dei buoni giochi, può utilizzare tutti i giochi dell'800, ma perché è meno diffuso degli altri due e quindi ha un po' meno software a disposizione.
Certo il prezzo è molto vantaggioso e se pensi di comprarti un computer con il quale affrontare, magari non subito, problemi e situazioni più complesse, allora vale decisamente la pena.
3) A parte i word processor e i data base, il cui giudizio di qualità è molto personale e si basa su fattori soggettivi di utilizzo, ecco un titolo un po' sfizioso.
The Print Shop (Broderbund), un programma che permette di realizzare e stampare biglietti da visita, carta intestata, volantini pubblicitari, cartelli, ecc.
Per quel che riguarda gli adventure: Suspect (Infocom), Journey to the Cavern of Doom (Microlab) e Hitchikers Guide to The Galaxie (Infocom)






IN COLLABORAZIONE

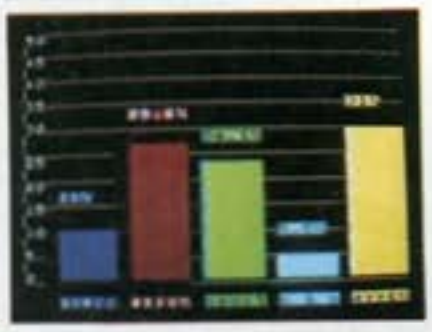
L'ORECCHIOCCHIO

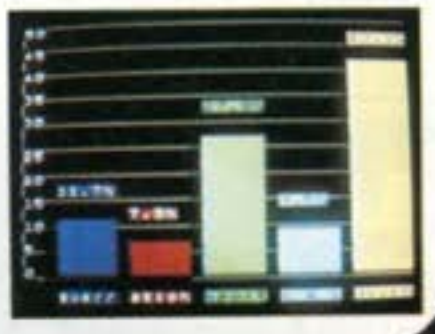
CON L'ORECCHIOCCHIO

# HIT★E

## HIT ZOOM

| TIPO | LETTORI | NEGOZI |
|---|---|---|
| GUERRA | 1) RAID OVER MOSCOW<br>2) BEACH MEAD<br>3) OMEGA RACE<br>4) WAR GAMES<br>5) 1985 THE DAY AFTER | 1) BEACH HEAD<br>2) NERO<br>3) OMEGA RACE<br>4) WAR GAMES<br>5) PAST FINDER |
| AZIONE | 1) GHOSTBUSTERS<br>2) SKOOL DAZE<br>3) CYCLONE<br>4) SPY HUNTER<br>5) TAPPER | 1) GHOSTBUSTERS<br>2) ALIEN 8<br>3) GRIFON<br>4) TURMOIL<br>5) SKOOL DAZE |
| SPORT | 1) ROCKY<br>2) MATCH POINT<br>3) BRUCE LEE<br>4) SUMMER GAMES II<br>5) BUMPN JUMP | 1) TRACK & FIELD II<br>2) BRUCE LEE<br>3) TRACK & FIELD<br>4) TOUR THE FRANCE<br>5) BMX RACERS |
| SIMULAZ. STRATEGIA | 1) FLIGHT SIMULATOR<br>2) DEUS EX MACHINA<br>3) GYRON<br>4) D-DAY<br>5) SOUTHERN BELLE | 1) PSI WARRION<br>2) SPITFIRE 40<br>3) FLIGH SIMULATOR II<br>4) F15 STRIKE EAGLE<br>5) ZENJI |
| AVVENT. | 1) PYJAMARAMA<br>2) MISSION IMPOSSIBLE<br>3) SHADOW FIRE<br>4) STAFF OF KARNATH<br>5) THE ROCKY HORROR SHOW | 1) PYJAMARAMA<br>2) GREMLINES<br>3) EVERY ONES A WALLY<br>4) THE ROCKY HORROR SHOW<br>5) SHADOW FIRE |





## I GIOCHI PIÙ VOTATI

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ● | – | PYJAMARAMA | MIKRO-GEN |
| 2 | ↑ | 15 | MISSION IMPOSSIBLE | EPYX |
| 3 | ↑ | 8 | GHOSTBUSTERS | ACTIVISION |
| 4 | ↑ | 6 | SKOOL DAZE | MICROSHERE |
| 5 | ● | – | RAID OVER MOSCOW | ACCESS |
| 6 | ● | – | ROCKY | COLECO |
| 7 | ● | – | MATCH POINT | PSION |
| 8 | ↓ | 4 | BRUCE LEE | DATA SOFT |
| 9 | ● | – | CYCLONE | VORTEX |
| 10 | ↓ | 1 | SHADOW FIRE | BEYOND |
| 11 | ● | – | STAFF OF KARNATH | ULTIMATE |
| 12 | ↓ | 3 | SPY HUNTER | U.S. GOLD |
| 13 | ↑ | 14 | SUMMER GAMES II | EPYX |
| 14 | ● | – | FLIGHT SIMULATOR II | SUBLOGIC |
| 15 | ● | – | DEUS EX MACHINA | ULTIMATE |

**PYJAMARAMA al posto d'onore ha avuto un incredibile marea di voti, infatti anche nelle vendite è al primo posto della nostra classifica. Perdono posizioni BRUCE LEE, SHADOW FIRE e SPY HUNTER. MISSIONI IMPOSSIBLE lo troviamo al 2° posto. Votate i Vostri preferiti!!!**




## I GIOCHI PIÙ VENDUTI

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ● | – | **PYJAMARAMA** | **MIKROGEN** |
| 2 | ↑ | 4 | TRACK & FIELD II | KONAMI |
| 3 | ↑ | 12 | GREMLINES | ACCESS |
| 4 | ↑ | 10 | BRUCE LEE | DATASOFT |
| 5 | ↑ | 15 | BEACH HEAD | ULTIMATE |
| 6 | ● | – | EVERY ONE'S A WALLY | MIKROGEN |
| 7 | ↑ | 9 | THE ROCKY HORROR SHOW | C.R.L. |
| 8 | – | 8 | PSI WARRIOR | BEYOND |
| 9 | ↓ | 6 | SHADOW FIRE | ADVENT INT |
| 10 | ↓ | 5 | TRACK & FIELD | KONAMI |
| 11 | ● | - | SPY VS SPY | BEYOND |
| 12 | ● | – | GHOSTBUSTERS | ACTIVISION |
| 13 | ● | – | TOUR DE FRANCE | ACTIVISION |
| 14 | ● | - | FINDER KEEPERS | MASTERTRONIC |
| 15 | ↓ | 11 | ALIEN 8 | ULTIMATE |

**Come nella classifica dei vostri preferiti ossia dei giochi più votati da casa anche qui troviamo come numero uno PYJAMARAMA. Da notare le altre cinque new entry tra cui segnaliamo EVERYONE'S A WALLY sempre della MIKROGEN che riscontrando il successo ottenuto salirà presto alle primissime posizioni.**

## HIT BAR

### I PIÙ VOTATI

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | ↑ | 4 | **PAC LAND** |
| 2 | ↑ | 14 | POLE POSITION II |
| 3 | ● | – | LASER GP |
| 4 | ↑ | 13 | HYPER OLYMPICS |
| 5 | ↓ | 3 | MARBLE MADNESS |
| 6 | ↑ | 15 | XEVIOUS |
| 7 | ↑ | 10 | MIKIE |
| 8 | ● | – | MACH 3 |
| 9 | ● | – | YIE AR KUNG FU |
| 10 | ● | – | FLICKY |
| 11 | ↓ | 8 | SPACE ACE |
| 12 | ● | – | PUNGH OUT |
| 13 | ● | – | STAR WARS |
| 14 | ● | – | PIMBO |
| 15 | ↓ | 7 | HYPER SPORT |

**I nostri lettori questo mese hanno dato la preferenza a PAC LAND che sale dal 4° al 1° posto in classifica. Scendono dal 3° al 5° MARBLE MADNESS, dall'8° all'11° SPACE ACE e addirittura di 8 posizioni HYPER SPORT. In continua salita il gioco MIKIE.**

### I PIÙ GETTONATI

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | ↑ | 15 | **YIE AR KUNG FU** |
| 2 | ● | – | MIKIE |
| 3 | ↓ | 1 | DO! RUN RUN |
| 4 | ↑ | 10 | MAG MAX |
| 5 | ● | – | KING OF BOXER |
| 6 | ↑ | 5 | KUNG FU MASTER |
| 7 | ↓ | 2 | PIMBO |
| 8 | ● | – | PUNCH OUT |
| 9 | ● | – | TIMBER |
| 10 | ● | – | CHEYENNE |
| 11 | ● | - | PINBALL ACTION |
| 12 | ↓ | 7 | EXERION |
| 13 | ● | - | SPATTER |
| 14 | ● | – | BANK PANIC |
| 15 | ● | - | MEGAZONE |

**Nonostante la concorrenza di KUNG FU MASTER, il gioco YIE AR KUNG FU detiene il primo posto seguito dal gettonatissimo MIKIE e da DO! RUN RUN. Chi volete trovare in classifica il mese prossimo? Gettonate il vostro preferito e chissà mai che non entri in classifica!**

READY

COLPO D'OCCHIO SUL MONDO DEI VIDEOGIOCHI

# IL COMPUTER PARLA ARABO

Donne velate, tramonti malinconici segnati dal grido di richiamo del muezin, moschee silenziose con le scarpe ordinate in fila sulla soglia, città animatissime di mercanti e mercati. Il mondo arabo con la sua vita nascosta dietro le soglie delle case, per un occidentale presenta ancora un fascino particolare.
Ci è difficile credo immaginare degli uffici supermoderni con gli impiegati alle tastiere di tanti computer. Eppure la rivoluzione informatica è arrivata anche lì.
Quella che vedete riprodotta qui accanto è la tastiera di un computer ICL, uno dei primi esemplari in lingua araba. Sotto, un monitor riproduce un brano scritto da destra a sinistra secondo il modo arabo.
Realizzare questo prodotto è stato molto difficile perché la lingua araba, contrariamente alla nostra, non ha un alfabeto unico in cui a ogni segno corrisponde una lettera: uno stesso carattere può avere fino a sei o sette significati diversi a seconda della sua posizione all'interno della parola e dei segni a cui si trova accostato. Eppure nonostante questa difficoltà, lavorando in stretta collaborazione con dei tecnici iracheni, la ICL è riuscita a mettere a punto un sistema hardware e software dedicato a una lingua così complessa.
Grazie a ciò la società esporta ora in molti Paesi arabi tra cui Egitto, Arabia Saudita, Sudan, Yemen, Oman e Kuwait.






## HOT LINE

Chi si aspetta di sentire una voce suadente che lo consola della sua solitudine rimarrà deluso.
Il servizio Hot Line (linea calda), che risponde al numero telefonico 02 / 61832245 di Milano dà solo informazioni su cavetti, interfacce, monitor e floppy disc. Il servizio telefonico è stato istituito dalla Commodore per venire incontro a tutti i suoi utenti che si trovassero in qualche empasse coi loro computer. Una voce disponibile, ma non a tenervi compagnia, saprà darvi tutte le informazioni necessarie.
Il servizio è in funzione dal lunedì al venerdì dalle ore 14 alle 18.

## LA STORIA INFINITA

I film continuano ad ispirare il mondo dei giocomputer. Dopo Rambo, ecco il mondo incantato di Fantasia che prende corpo sullo schermo.
Atreo, il giovane eroe l'unico ancora in grando di salvare il mondo della fantasia dal terribile Nulla, è solo in compagnia del fedele Drago Luck e con lui dovrà perlustrare il mondo malefico per salvare la bella principessa.
Un'avventura grafica, compatibile con Commodore, Atari, Spectrum e Amstrad, (prodotta sempre dalla Ocean), che promette meravilgie.
Pare anzi che la Sinclair lancerà il nuovo Spectrum 128 plus con allegato questo gioco.

## LA RAMBO MANIA

Rambo, un nome che oramai nessuno può ignorare, un'immagine che, con tutti quei muscoli, non può certo passare inosservata.
C'è chi si limita a parlare di Silvester Stallone, chi parla di Rambo-generation e chi di Rambo-Reagan.
Come saprete Rambo è un veterano del Vietnam che ritorna nella giungla per liberare un gruppo di prigionieri di guerra americani. È stato definito "una macchina per uccidere" e il film è stato da più parti criticato per la sua violenza e per la sua istigazione verso una pratica di "farsi giustizia da sé" che non è certo il miglior insegnamento da impartire ai giovani di un Paese civile e democratico che crede nelle leggi della giustizia.
In ogni caso anche Rambo è un segno dei tempi e non sta a noi qui prendere posizione nella diatriba ma solo segnalare che l'eroe muscoloso diventerà presto un videogioco per opera della Ocean e sarà compatibile con Spectrum, Commodore e Amstrad.

**Nelle pagine di BONUS troverete tutti i record italiani**




## GLI OSCAR DEI COMPUTER

Nel 1983 nascono in Inghilterra i The British Microcomputing Awards che vengono subito definiti come gli "oscar dei microcomputer".
La manifestazione, organizzata dalla rivista Personal Computer World, dal Sunday Times e dalla rete televisiva Thames, ha il compito di segnalare il miglior prodotto elettronico dell'anno nell'area hardware e software.
La giuria è composta da esperti e studiosi dei vari settori dell'industria elettronica, da quella di consumo a quella business, e inoltre da un gruppo selezionato di giovani consumatori.

Ecco i vari premi suddivisi nelle categorie merceologiche.
BUSINESS MICROCOMPUTER AWARD: sono stati premiati, i due computer Apricot, X1 e F1, e il Macintosh 512K.
BUSINESS SOFTWARE AWARD: sono stati premiati i programmi: *Framework* della Ashton Tate, *Filevision* della Telos, *Torus Icon* della Torus System.
HOME COMPUTER AWARD — Sono stati premiati i computer: Atari 800XL, CPC 464 Amstrad e lo Spectrum.
HOME SOFTWARE AWARD — I premi vanno a *Entrepeneur* della Tripty Collins Soft, *Mini Office* della Data Base Publications e *White Lightning* della Oasis Software.
THE EDUCATIONAL SOFTWARE AWARD — Sono stati premiati: *Brainpower* della Tripty Collins Soft, *Five Ways* della Five Ways Software e *Sinclair Logo* della Sinclair.
E veniamo ora ai premi più ambiti, quelli del "migliore... dell'anno".
MIGLIOR GIOCO DELL'ANNO — *Elite, Hitchikers Guide to the Galaxie, Impossible Mission, Macbeth, Spy vs Spy* e *Suspended.*
MIGLIOR HOME SOFTWARE DELL'ANNO — Il già citato *Entrepeneur, Mini Office* della Data Base Publications, *Psion QL Bundle* della Psion e *Worldwise Plus* della Computer Concepts.
MIGLIOR PERSONAL COMPUTER DELL'ANNO — Sono ancora i due Apricot e il Macintosh 512K.
MIGLIOR HOME COMPUTER DELL'ANNO — Sono stati invece premiati il Sinclair QL, l'MSX e il CPC 464 Amstrad.
MIGLIOR INNOVAZIONE INGLESE DELL'ANNO — Sono stati premiati tre prodotti diversi: l'Apricot Portatile, il lettore ottico Omni-Reader della Oberon International e il già citato programma Torus Icon.

## DIMEZZATO IL PREZZO DEL QL

La Sinclair Reserche ha annunciato in Inghilterra che il prezzo del QL verrà ridotto di circa il 50% del suo attuale prezzo portando questo computer a essere il solo 16bit in vendita a un prezzo inferiore alle 200.000 sterline.
Questa riduzione di prezzo del QL è la prima mossa di una campagna promozionale di rilancio in cui la Sinclair si è impegnata dal mese di ottobre in previsione della stagione natalizia. Secondo le dichiarazioni dei responsabili marketing della società inglese questa riduzione è stata possibile grazie a una diminuzion[illegible] dei costi di produzi[illegible]

dell'hardware e il nuovo prezzo faciliterà le vendite in modo da consentire, su una grossa base di venduto, di diminuire anche i costi del software.
Questa mossa, probabilmente, ha inteso anticipare l'uscita degli altri computer a 16 bit tipo l'Amiga o l'ST creandosi una larga base di acquisti.



## LA PERFETTA DATTILOGRAFA

Tutti i nostri lettori si saranno resi conto, smanettando sempre sulle tastiere dei loro computer, quanto non sia facile scrivere veloce e senza errori su una macchina da scrivere. Scommetto che a molti piacerebbe essere come una dattilografa che, senza posare mai gli occhi sui tasti, può alla velocità della luce ricopiare una serie infinita di listati. Evitando di passare con lo sguardo dai tasti al foglio dove nel frattempo si è perso il segno della linea che si stava copiando.
Beh, c'è chi ha pensato di venire in aiuto agli aspiranti dattilografi, sia che essi vogliano veramente trovare un impiego con tale qualifica o che semplicemente desiderino scrivere più velocemente i propri programmi (più velocemente per quel che riguarda la battitura naturalmente).
Stiamo parlando di un programma che si chiama Mastertype prodotto dalla Scarborough System. Sul video, una tastiera vista dall'alto con delle mani in sovraimpressione che indicano le posizioni da assumere, delle frasi di esercizio che aumentano man mano di difficoltà, una specie di metronomo che scandisce il ritmo delle battute e poi un gioco con la testina ruotante della macchina che, nella velocità e nello sfavillio dei colori, insegnerà a destreggiarsi con le Q e le M dell'alfabeto.
Altro che noiose scuole serali di dattilografia...





## LA CINA SI DIVERTE

Fino ad ora, giocare a flipper non era proprio un passatempo noto ai cinesi, così come non lo era giocare ai videogiochi o attardarsi nei bar a vedere gli altri giocare. Questo almeno stando alle cronache.
E sempre per le cronache il 1986 sarà per la Cina l'anno del divertimento automatico: tredici tra le maggiori città della repubblica hanno deciso di aprire dei grandi Parchi di divertimento.
Ma nessuno in Cina produce videogiochi, flipper, macchinette distributrici, ecc. Bisogna che si rivolgano interamente alla pruduzione straniera.
Per far ciò l'Amministrazione ha deciso di realizzare la prima fiera dell'automatico che si terrà a Pechino dal 28 marzo al 3 aprile prossimo. Lì i maggiori produttori mondiali potranno esporre i loro prodotti e intraprendere affari con le municipalità cinesi che vorranno allestire sale giochi o parchi di divertimento.
Se il gioco avrà successo si apre un'immensa possibilità di mercato anche per le ditte italiane del settore che, seppure non possono competere con i coin-op americani e giapponesi, hanno però una grande esperienza. Speriamo bene, 250 milioni di cinesi non sono pochi da soddisfare!

## FELICITÀ È...

... Tanti programmi per giocare. Così dovrebbe intitolarsi la pubblicità della Random House Software. Provate a guardare la fila di programmi qui riprodotta: Peanuts Math Matcher, Charlie Brown's ABC's, Snoopy to the Rescue, Peanuts Picture Puzzlers, ecc. E la lista si allunga fino a comprendere ben dieci titoli tutti dedicati al mondo del fortunatissimo cartone animato dei Peanuts, la famiglia di Charlie Brown e Company.
È questa una serie di programmi educational per bambini che alle dispute filosofiche tra Charlie e Lucy, hanno sostituito tanti giochi per imparare a contare, scrivere, fare lo spelling delle parole e disegnare.
La Random House è una famosa e importante casa editrice americana che da qualche anno produce anche software per computer soprattutto nel campo educativo . Si avvale, a tal fine, di personaggi che i bambini amano e conoscono bene per essere i protagonisti di fumetti o cartoni animati.



## UN HACKER IRRIVERENTE

In Mesa — Arizona.
La polizia sta cercando un hacker che si è intrufolato dentro un "noticeboard" elettronico (un tabellone elettronico situato nell'anfiteatro della città che invia messaggi, notizie e avvisi per il pubblico) mandando dei messaggi un po' "particolari" del tipo "Benvenuti a Mesa 2: L'ombelico degli USA".
Prima che Mr Art Edwards, direttore dell'anfiteatro, riuscisse a scollegare il tabellone, l'hacker sconosciuto aveva inviato i seguenti messaggi: "Sex, drugs and Rock'n'roll", "Bombardata nucleare sulla Russia", "Nancy Reagan si ubriaca", per citare solo quelli che non rischiamo la censura.
Ma l'annuncio che ha fatto più scalpore era "telefonata a luci rosse" seguito da un numero telefonico che si è scoperto appartenere a Russell Nelson, presidente dell'università Statale dell'Arizona.
Al ragazzo piace scherzare.

## CHI È IL MIO COMPAGNO DI SCUOLA?

L'America è il Paese dei "single", cioè delle persone sole. Per loro esistono bar, club, ritrovi, feste. Luoghi dove chi è solo può andare a divertirsi sperando di incontrare qualcuno con cui fare amicizia. I giornali e le agenzie matrimoniali sono piene di annunci di persone che si vogliono incontrare.
Già da tempo, alcune di queste agenzie, utilizzano i computer per archiviare tutte le informazioni sulle persone che desiderano incontrarne altre in modo da combinare gli incontri giusti.
Ora una casa di software, la Roommate Matchmaker, ha realizzato un programma simile per abbinare studenti e giovani che hanno gli stessi interessi e modi di vivere.
Ma la particolarità della campagna con cui è stato lanciato questo prodotto è che si rivolge verso scuole e collegi e non verso privati. Agli studenti che arrivano nei college all'inizio di ogni anno viene dato un questionario con una serie di domande relative al loro atteggiamento nei confronto di: imprestare la roba, la privacy, gli studi, gli amici, la pulizia, l'uso del telefono, della televisione, gli sport, gli hobbies, e tutto quello che può servire a definire quello che piace e che interessa a una persona.
Un PC IBM si incarica poi di sviluppare tutti i dati ricevuti e assegna così i compagni di stanza a ognuno tenendo conto dei parametri migliori.
"L'idea ha immense potenzialità" spiega uno dei responsabili della Roommate "Programmi simili potrebbero essere utilizzati per assegnare le segretarie ai capi, i pazienti ai dottori, le commesse ai clienti, ecc."
Che ne dite se venissero affidati così i maestri agli alunni?

## MODA E COMPUTER

Durante la rassegna Pitti Trend (che si è tenuta a Firenze in autunno) in mezzo agli stand degli stilisti e disegnatori di moda, si notavano i terminali video dei computer: DH Studio di Firenze, Crudelity Stoffe di Roma e Correnti Magnetiche di Milano elaboravano in modo creativo il materiale (tessuti, disegni, fotografie di modelli) fornito loro dagli stilisti.
Ognuno a suo modo ha cercato di rappresentare con altri mezzi e altre tecniche le idee e la fantasia dei creatori della moda.
Gli studi milanese e romano hanno lavorato principalmente sulla linea di una rielaborazione personale tutta giocata sulle immagini. Crutelity Stoffe ridisegnando e variando i modelli dei vestiti che si componevano e



scomponevano trasformandosi uno nell'altro, Correnti Magnetiche invece mescolando ai motivi delle stoffe e dei modelli immagini tratte dal mondo della pittura classica. Klimpt e i manieristi si sono trovati digitalizzati su un monitor e variati di mille tonalità diverse di colore grazie a un sofisticato programma grafico della AT&T, che gira su IBM, che permette di utilizzare fino a 32.000 colori differenti oltre a una serie di effetti tipo caleidoscopio, tendine, rotazioni, sovrapposizioni, smussamento degli angoli, effetto aerografico, ecc.
Lo studio DH di Firenze invece ha puntato di più all'ambientazione all'interno della quale era situato il monitor. Un finto salotto, monocromatico, con frutta appesa alle pareti nel cui centro troneggiava una colonna che rimandava le immagini del computer.

# TEPRIMA GAMES

## DIVERTENTE E INOFFENSIVO

"Il primo gioco basato sulla simulazione di *breakaggi* di un programma. Divertente ma inoffensivo" così si esprime un esperto di sicurezza elettronica a proposito di Hacker, il nuovo gioco creato da David Crane per l'Activision.
Non c'è manuale di istruzioni, la confezione è priva di qualsiasi indicazione sul gioco, unica la scritta che appare all'inizio sul monitor "Logon Please" — digitate il codice di accesso come si dice nel gergo delle reti dati.
Il giocatore si trova così di fronte alla situazione tipica di chi vuole entrare in una banca dati. Deve superare la protezione per poter accedere al resto del programma, imparando le regole e la struttura, simulate, del sistema operativo.
Solo così si può accedere al gioco vero e proprio che, manco a farlo apposta, parla di... Credevate, eh?, di venirlo a sapere così facilmente!
Che hacker sareste se ve lo dicessimo noi? Comunque i nostri esperti che hanno naturalmente risolto il gioco essendo degli abilissimi giocatori e non dei hakcker, sono rimasti un po' delusi. Dopo solo due giorni hanno trovato la soluzione.

## IL SIGNORE DEGLI ANELLI

Se vi siete entusiasmati a giocare a "The Hobbit", l'avventura della Melbourne House ispirata al libro di J.R.Tolkien, quasi certamente non vorrete lasciarvi scappare "il Signore degli Anelli", la tanto attesa versione elettronica del capolavoro di Tolkien, di cui l'Hobbit era il prologo.
Il primo gioco della trilogia del Signore degli Anelli, intitolato "Fellowship of the Ring" (La compagnia dell'anello), è diviso in due parti e per "caricare" la seconda bisogna aver risolto la prima. Il gioco è basato sulla prima parte del romanzo nella quale Frodo scopre il segreto del misterioso anello che il vecchio Bilbo ha custodito per anni e si mette alla ricerca dell'anello per distruggerlo e sconfiggere così i malefici piani del Signore Nero. Nella confezione del gioco è allegato il primo libro della trilogia, come già avvenne per l'Hobbit.
Dopo il successo di "The Hobbit", la Melbourne House non poteva rischiare di deludere gli avventurieri di mezzo mondo e ha quindi affidato il compito di realizzare "The Lord of the Rings" allo stesso programmatore che scrisse l'Hobbit, Philip Mitchell.
Mitchell ha dedicato ben sei mesi di lavoro alla realizzazione del gioco, benché altre persone ci abbiano lavorato per nove mesi consecutivi. Il compito di uno di questi è stato esclusivamente quello di scrivere la sceneggiatura del gioco adattando il testo di Tolkien, come se si trattasse di un film.
"The Lord of the Rings" è un gioco grafico-testuale, anche se la "finestra" grafica, per esigenze tecniche, sarà più stretta di quella dell'Hobbit.
"I limiti con i quali lavoriamo — la capacità limitata delle macchine — non ci consentono attualmente di sviluppare al massimo grafica e testo" dice Mitchell.
The Lord of the Rings è stato sviluppato a partire da The Hobbit, migliorando il vocabolario e la comunicazione tra i personaggi. "In Lord of the Rings sarà possibile fare e rispondere domande e parlare con gli altri personaggi in un modo abbastanza sofisticato. Abbiamo cercato di fare in modo che il programma potesse trattare il maggior numero di conversazioni possibili" dice Mitchell, il quale afferma inoltre che "la gente non sarà delusa. Penso che sarà un gioco molto bello".
Gli altri due giochi della trilogia, rispettivamente The Two Towers (Le due torri) e The Return of the Ring (Il ritorno dell'anello) verranno commercializzati a intervalli di 12 mesi e, come per il primo episodio, ciascuno di essi sarà messo in vendita con una copia della parte corrispondente del libro.



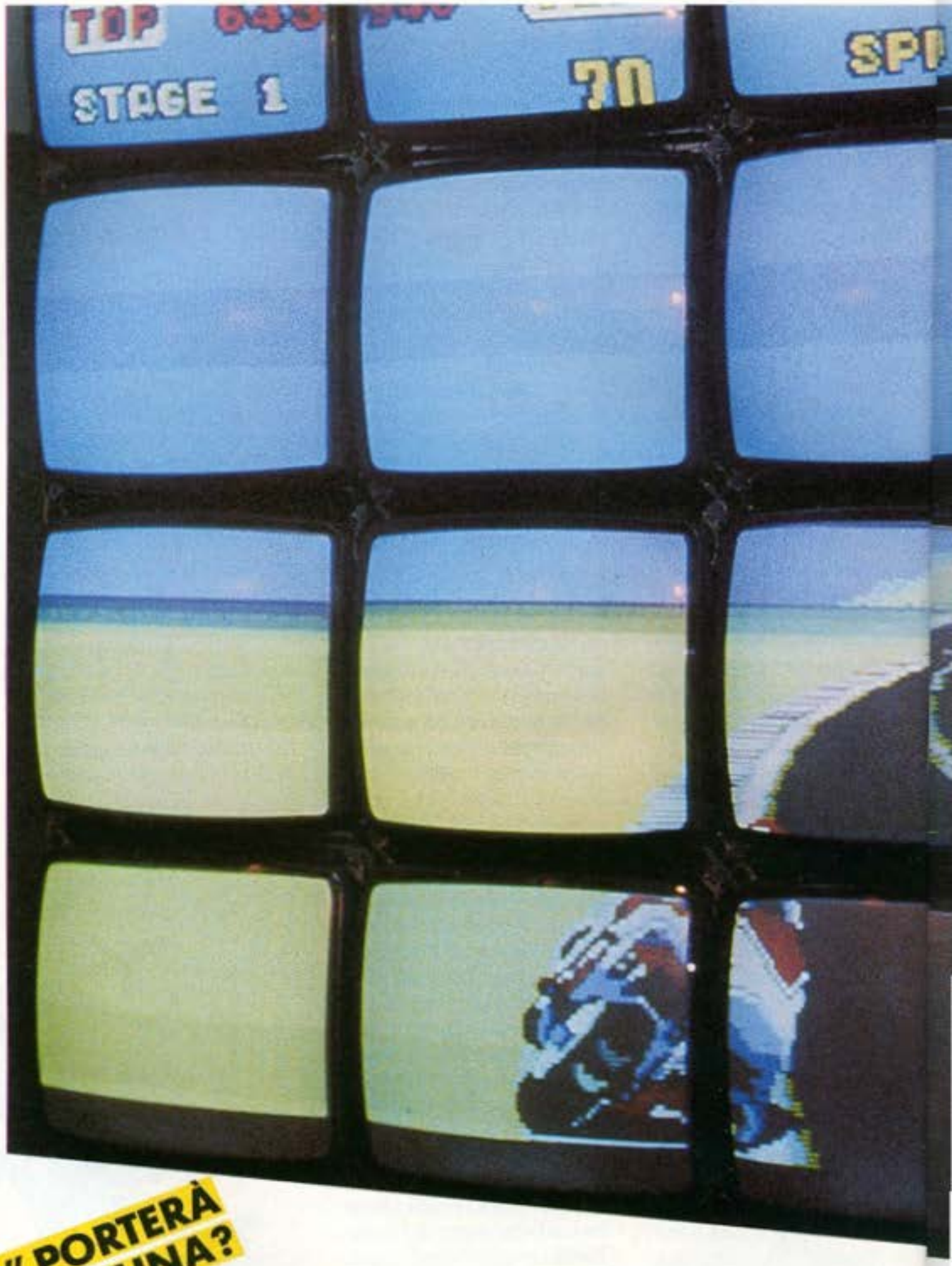
# BYTES

Si avvicina Natale e i produttori di software per computer stanno preparandosi alla "battaglia dell'albero" per far sì che sotto l'abete decorato di palle multicolori vi siano i loro titoli e non quelli della concorrenza.
Il vostro compito, come ogni Natale, è arduo visto che sicuramente non potrete comprare tutti i giochi in vendita, vi toccherà fare una scelta accurata per non mangiarsi le dita quando un vostro amico vi mostrerà il gioco che avete scartato a favore di un altro. D'altronde, come lamentarsi di una simile situazione: l'abbondanza, anche se si lascia delle voglie insoddisfatte, è meglio della scarsità, soprattutto nel caso del coputer, di una macchina cioè che senza programmi rimane una promessa inespressa, capace soltanto di prendere polvere a fianco del vostro televisore...
A proposito di computer inutili, l'editore della rivista americana Creative Computing ha recentemente stilato una classifica dei "10 peggiori computer di tutti i tempi". Gli ultimi sei della lista sono, in ordine crescente: Adam Coleco, Gavilan, IBM PC junior, Aquarius Mattel, Sinclair ZX-80 e Texas Instruments TI-99/4A. Non siamo necessariamente d'accordo con la sua graduatoria, ma certo tra questi vi sono alcuni dei peggiori computer mai prodotti. L'editore di Creative Computing ha detto quello che pensava, senza temerne le conseguenze e questo gli fa onore anche se, visto che i computer citati sono quasi tutti defunti da tempo, di conseguenze vere e proprie non ve ne sarebbero state poi molte. Chissà perché, però, solo a computer defunto, l'editore americano ha avuto la voglia e il coraggio di dire quello che pensava contraddicendo, fra l'altro, i pareri dei collaboratori che in passato avevano fatto recensioni, se non entusiastiche, sostanzialmente positive dei computer suddetti?...
A proposito di computer defunti, ultimamente mi sento chiedere da amici e conoscenti che conoscono la mia attività (ma anche voi lettori, "via posta" ponete spesso la stessa domanda) se quella o quell'altra casa di computer fallirà dall'oggi al domani come si sente dire in giro dai giornali o da questo o quel negoziante. Bene, la risposta è che tutto può succedere, ma prima di farsi prendere dal panico e svendere il proprio computer oppure di farsi rodere dai dubbi, leggendo il Financials Times o il Wall Street Journal per seguire gli alti e bassi finanziari della società in questione, prendete in considerazione il software a disposizione per il vostro computer, qualunque esso sia (non faccio nomi per non dar l'idea di voler suggerire tra le righe catastrofi imminenti): se supera i mille titoli — e molti computer di quelli di cui parla VG&Co hanno effettivamente una dotazione di software di queste dimensioni e anche più — allora andate tranquilli. Premesso che qualunque computer voi possediate adesso non durerà in eterno, premesso che la multinazionale non chiude da un giorno all'altro e premesso che l'unica casa produttrice destinata a durare fino a quando esisteranno i computer è, volenti o nolenti, la Big Blue, cioè l'IBM, una dotazione simile di programmi vi consentirà di utilizzarlo anche quando diventerete "orfani" della casa madre. D'altronde, o aspettate che il mondo del computer arrivi al livello di stabilità di, diciamo, quello degli apparecchi hi-fi o televisivi (dove nessuno si preoccupa che la casa produttrice del proprio stereo o TV possa fallire lasciandolo, come si dice "in braghe di tela") oppure affrontate i rischi di chi vive sull'orlo della tecnologia avanzata...
Leggo su un giornale inglese che un ex-impiegato della Domark, tale Gary Liddon, ha inserito un messaggio nella versione su disco di A View to A Kill all'insaputa di chiunque. Il messaggio, che scorre sullo schermo, conterrebbe saluti e stupidaggini varie. La Domark non può neanche prendersi la soddisfazione di licenziarlo perché l'ha già fatto tempo fa.

**Mr. Bytes**



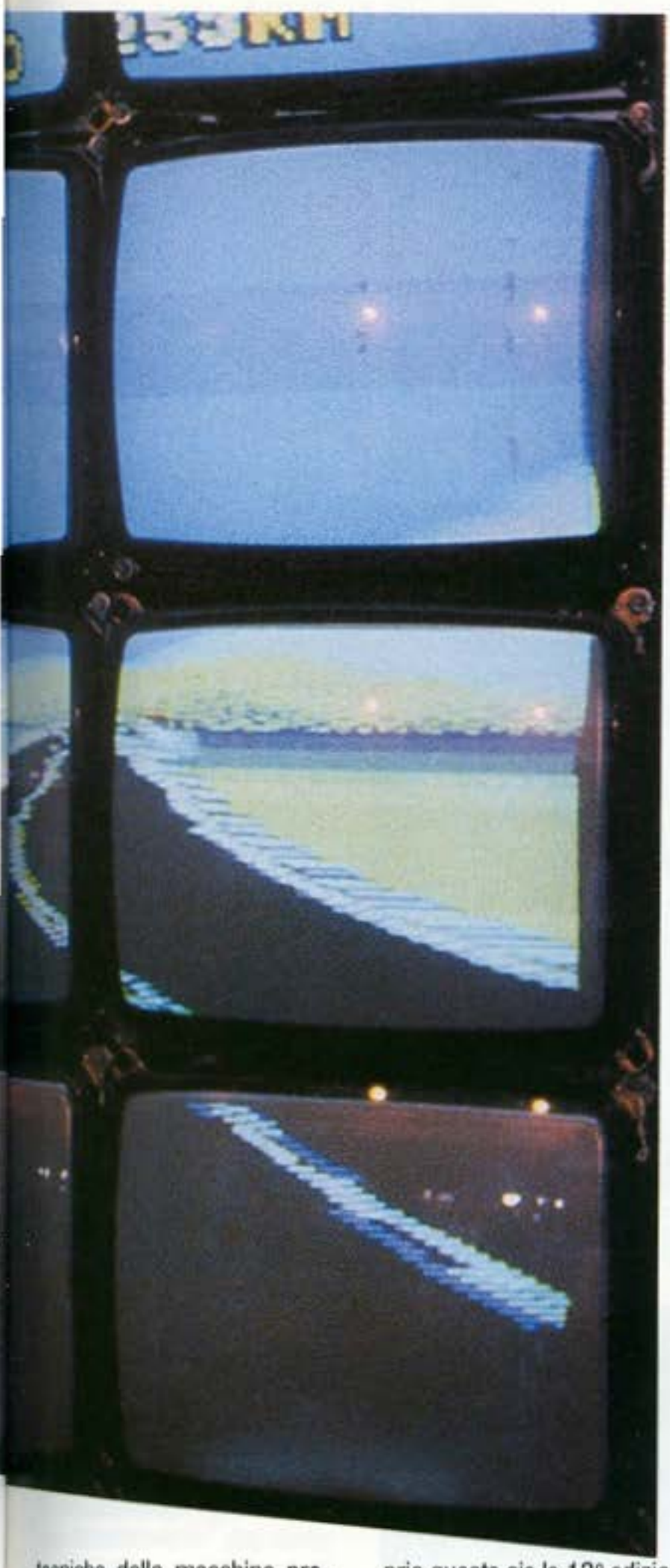
# ENADA




## IL "13" PORTERÀ FORTUNA?

Ritorna a Roma la Fiera del Divertimento Automatico: alcune novità spettacolari, molti ragazzi scatenati e pochi flipper.

D'accordo, è vero, come si afferma nell'editoriale del numero di settembre di Automat (organo ufficiale della Sapar, l'associazione dell' "automatico"), che il successo di questa edizione della Enada (Esposizione Nazionale Apparecchi Divertimento Automatici) "non potrà che dipendere dalla qualità e dalle car



tecniche delle macchine presentate, dalla seria preparazione e dalla efficienza organizzativa della Sapar", però è altrettanto vero che mai come quest'anno il settore dell'automatico necessita di una spintarella anche da parte della Dea bendata: e allora, perché non cogliere come segno di buon auspicio il fatto che proprio questa sia la 13° edizione della Fiera?

Il settore dell'automatico, come tutti quelli interessati al "divertimento", è legato ad un fattore, l'umore del pubblico, che è un qualcosa di indecifrabile e imprevedibile: è un insieme di "sensazioni", che si può cercare di pilotare in un certo senso offrendo un prodotto valido, ma che socciace anche ad un qualcosa di impalpabile, che potremmo definire brevemente "fortuna" (o "sfortuna").

Il problema che si trova a dover affrontare il settore del divertimento automatico, e dei videogiochi in particolare, non è tanto quello del continuo aggiornamento tecnico, che a guardar bene è abbastanza naturale, quanto il fatto che il settore sia esploso proprio nel momento in cui la crisi generalizzata cominciava ad incombere sulla nostra società, quasi come uno sfogo alla crisi stessa e che solo ora sta "rientrando nei ranghi", non avendo più la "remuneratività" di qualche tempo fa.

Quindi, più che di una crisi vera e propria, si tratta di una crisi rispetto ad un "boom" precedente: speriamo solo che gli operatori del settore sappiano reagire in maniera positiva a tutto ciò, sfruttando anche l'esperienza negativa di altri settori. Che una prima reazione ci sia già stata lo si poteva constatare girando gli stand del Palazzo dei Congressi all'EUR di Roma (un sofferto ritorno dopo ben quattro anni): moltissima gente (l'ingresso, come al solito, era riservato agli operatori), tanto che solo per iniziare una trattativa bisognava fare la fila, anche se spesso in una fiera si prendono solo i primi contatti e gli affari si sviluppano in una seconda sede; questo sintomo, che rifletteva un bisogno di novità, era indubbiamente positivo.

E di novità in questa Enada ce n'erano parecchie, alcune in arrivo direttamente dalla mostra di Tokio, svoltasi nei giorni immediatamente precedenti all'Enada (aperta dal 10 al 13 ottobre).

Iniziamo la nostra "perlustrazione" con una visita doverosa: lo stand della ELMAC II, vale a dire la ditta che fornisce i giochi al nostro centro accreditato in provincia di Padova.

Ci fa da cicerone il sempre intraprendente Tiziano Tredese:





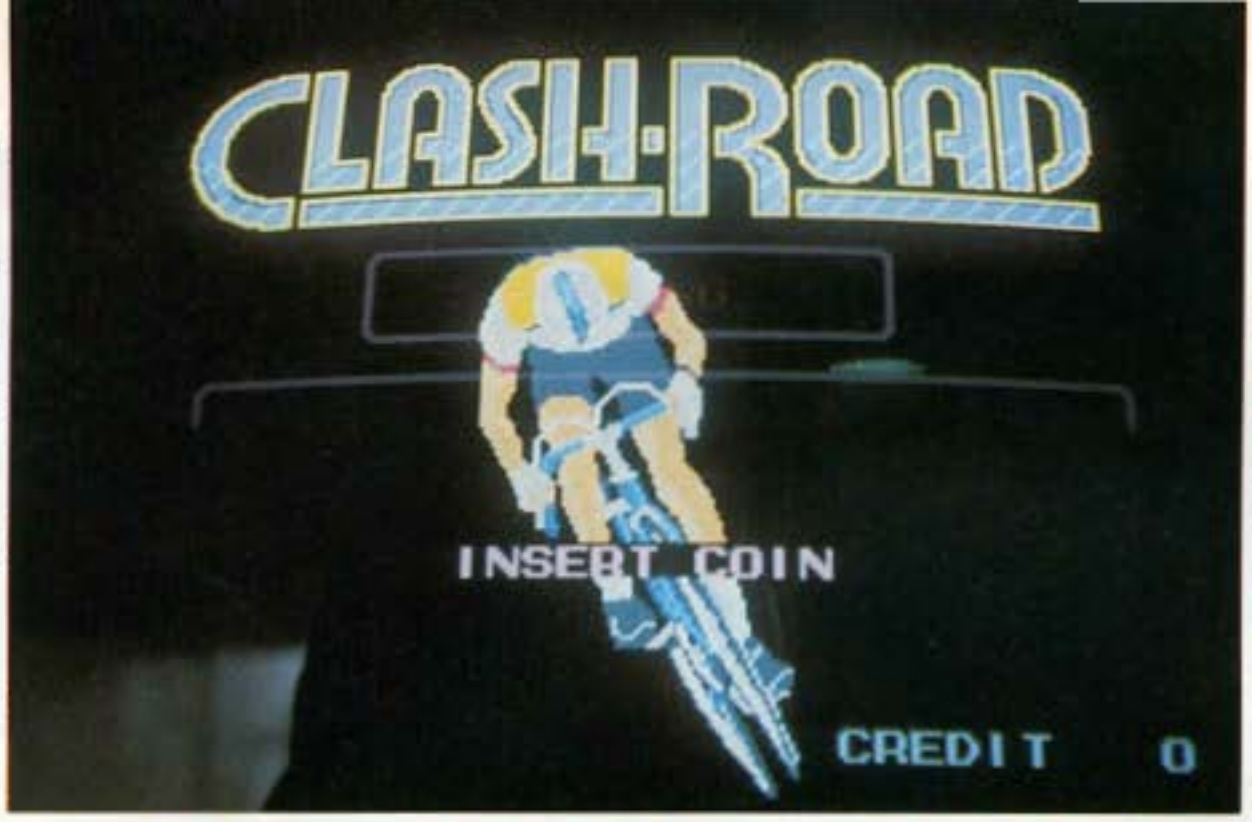

dapprima ci illustra il "Publigame", sul cui monitor a colori vediamo un messaggio che invita ad associarsi all'AIVA: un ottimo veicolo pubblicitario, al quale può anche venire collegato un qualsiasi video, compreso un videogioco.

Poi ci fa visionare il "BIO-WEEK", macchina "infernale" che ci predice il nostro futuro nei successivi sette giorni sulla base dei bioritmi; infine ci presenta le ultime novità nel campo dei videogiochi tradizionali.

Per primo TIGER-HELI, della TAITO, ai vertici delle classifiche giapponesi, insieme all'ormai famoso GHOSTS'N GOBLINS della CAPCOM, nel quale pilotiamo un agile elicottero in un'impari lotta contro un nugolo di carri armati ed altri prodotti dell'industria bellica; poi, sulla scia di Commando, GREEN BERET della KONAMI, gioco di guerra in cui dobbiamo liberare i nostri compagni prigionieri, attraversando agguerrite linee nemiche.

Per finire uno stupendo gioco della NICHIBUTSU, TE

ENADA












CRESTA, nel quale possiamo fare addirittura cinque tipi di "agganciamento" contemporaneamente, potendo così disporre di un volume di fuoco veramente impressionante. Il gioco più "chiacchierato" dell'intera mostra era la "moto", ossia HANG-ON della SEGA, un "gioco che sorpassa il concetto stesso di gioco", come viene descritto sul depliant ufficiale della casa costruttrice.
HANG-ON, per la cui distribuzione erano in ballottaggio l'EUROBED di Lamezia Terme e la NEW DIGIMATIC di Roma, con un lieve vanta



prima, normale esclusivista dei prodotti della SEGA, veniva presentato in tre versioni: le tradizionali UPRIGHT (in piedi) e SIT DOWN (seduti) e la rivoluzionaria RIDE ON, che riproduce interamente una moto da competizione, che guidiamo, come se fossimo realmente in gara, con lo spostamento del nostro corpo.
La gara si sviluppa lungo 5 piste, situate in ambienti diversi tra loro: Alpi, Gran Canyon, Città (di notte), Spiaggia e Circuito ; in pratica si tratta di una "POLE POSITION" in moto, con un solo piccolo difetto, il prezzo, che pare vada per le otto cifre!
Alla NEW DIGIMATIC c'erano parecchie altre cose interessanti da vedere, a cominciare dall'immagine gigante, formata da 16 schermi, per mettere maggiormente in risalto HANG-ON (con l'ambizioso progetto di arrivare a produrre questi sistemi a prezzi accessibili), per continuare con l'unico gioco-laser presente in fiera, oltre al già noto COBRA COMMAND (o THUNDER STORM), cioè ROAD BLASTER, sempre della DATA EAST, e per finire con alcune altre novità appena presentate a Tokio.
Oltre al già citato TERRA CRESTA, c'era un altro gioco della DATA EAST, ZERO TARGET, che introduceva la novità (già presente nei "laser" della stessa casa) di una visione del luogo ove si svolge il combattimento dall'interno del nostro aereo (si tratta infatti di una battaglia aerea) ; potevamo vedere inoltre l'ultimo prodotto della ALPHA DENSHI, VIOLENT RUN, gioco sulla falsariga di BUMP'N JUMP, con molti più avversari, e uno dei soliti giochi anomali della NAMCO, MOTOS, nel quale non dobbiamo far altro che buttare giù dal piano dove ci troviamo una serie di palline avversarie.
C'erano poi due giochi presenti anche in altri stand: EXCITING HOUR della TECHNOS JAPAN, versione stupenda del catch (almeno dal punto di vista della grafica e della varietà di colpi), e uno dei giochi utilizzati per la finale del 1° campionato italiano AIVA, che allora avevamo indicato con il nome di "BOOMERANG" e che qui era stato provvisoriamente tradotto (anche questo gioco veniva direttamente da Tokio) con FARMER'S REBELLION.
Per finire potevamo ammirare un prototipo di un gioco della KONAMI, GRADIUS, che era basato sul rivoluzionario "BUBBLES SYSTEM": questo sistema "a bolle magnetiche" dovrebbe permettere un notevole miglioramento qualitativo dei giochi grazie alla sua grande potenza e al fatto che queste "bolle" si trovano su delle "cartucce" intercambiabili, da usare con un'unica unità base, analogamente a quanto accade col già noto VS. SYSTEM della NINTENDO.
A proposito di quest'ultimo, facciamo un salto allo stand della ITAL GIOCHI, che presentava un buon numero di novità per il "VS": due giochi di tiro, VS. DUCK HUNT (si hanno a disposizione 3 colpi per colpire due bersagli, a turno anatre o piattelli, con un cane burlone che ride delle nostre disgrazie) e VS. HOGAN'S ALLEY (già vi avevamo descritto la versione "normale" in VG 27), nonché una versione del calcio, VS. SOCCER (campo orizzontale, si può giocare in due, con cinque calciatori contro cinque) e una battaglia contro le "forze del male" ambientata nel 2112, VS. MACH RIDER.
Per finire avevamo un gioco della NAMCO, BARADUKE, nel quale dovevamo affrontare tutta una serie di mostri repellenti e coloratissimi, e l'ultimo gioco di tiro della EXIDY, COMBAT.
Per continuare il discorso dei "sistemi", parliamo ora di quello della BALLY-SENTE che permette di cambiare un gioco semplicemente sostituendo una scheda grande all'incirca un decimetro quadrato.
All'ENADA potevamo vedere quattro possibilità di giochi: i già descritti (in VG 27) HAT TRICK e STOCKER e i nuovi TRIVIAL PURSUIT (una specie di Monopoli basato su dei quiz) e GIMME A BREAK, spettacolare versione del biliardo all'americana.
Sempre allo stand della PLAYTRONIC potevamo vedere un gioco vecchio stile della BALLY MIDWAY, DEMOLITION DERBY, nel quale ben quattro giocatori possono guidare contemporaneamente le loro macchine in un gigantesco "autoscontro".
Come suo costume, l'ELETTRONOLO di Firenze presentava un paio di novità dell'ATARI: PETER PACK RAT, nel quale il nostro topolino deve andare a caccia di vari oggetti, ostacolato da topi cattivi, cani, pipistrelli, gufi, ragni ; serpenti e coccodrilli, e INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM, ispirato al famoso esploratore protagonista di mille avventure.
Per chiudere vi diamo un ultimo sintetico elenco delle novità, o almeno di quelle più interessanti.
In CLASH ROAD della NAMCO, presentato dalla TRE A di Torino guidiamo un ciclista in una sorta di "tour" sulle piste di varie nazioni ; SHOOT RIDER della SEIBU (NOVARMATIC) ha una struttura di gioco stile TX 1, ma si svolge in moto ; WINK della MIDCOIN segue le orme di WALL CRASH, con ancora più opportunità di gioco ; TANK della SNK (CO. EL.) è una divertentissima battaglia a bordo di un carro armato ; CYCLE MARBE della TAITO e MIRAX della JALECO, presentati allo stand della EDG IMPEUROPEX (che forniva anche un nutrito catalogo di "modifiche") avevano per protagonisti rispettivamente un omino su un monociclo saltellante e una astronave spaziale tipo quella di Buck Rogers.

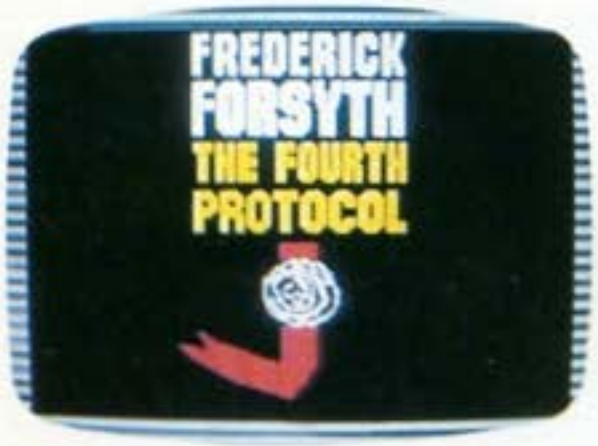


# GIOCOMPUTER

## A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

## THE FOURTH PROTOCOL

***QUARTO PROTOCOLLO***
*Produttore:* ***HCP***
*Sistema provato:* ***ZX SPECTRUM***
*Compatibilità:* ***CBM 64***
*Supporto:* ***Cassetta***
*Prezzo:* ***L. 47.000***




Un trattato firmato dalle grandi potenze, USA e URSS, unitamente alla Gran Bretagna, prevede in una clausola segreta al pubblico, il divieto di introdurre da parte di una delle nazioni firmatarie ordigni nucleari all'interno di altre nazioni per scopi di ricatto politico.
Ciò è quanto dovrebbe essere attuato, ma qualcuno trama nell'ombra...
Il governo sovietico intende infatti tradire questo accordo, per poter così atutare il piano Aurora. Il diabolico progetto prevede l'introduzione di un ordigno nucleare in Inghilterra, da far esplodere nelle vicinanze di una base militare americana in modo da far cadere tutta la responsabilità dell'allucinante disastro sulla NATO.
In seguito a questo, l'Inghilterra, secondo le aspettative russe, dovrebbe cadere nel terrore ed avvicinarsi al regime di Mosca dopo un colpo di stato di sinistra appoggiato dal popolo furente contro le nazioni occidentali.
Ciò che avete appena terminato di leggere non sono le solite ultime notizie che si leggono sui giornali riguardanti la guerra delle spie. Stranamente si tratta di fantasie, e più specificatamente del Quarto Protocollo, uno dei più belli quanto grandiosi giochi di simulazione che siano stati mai prodotti. Un motivo per rendere veritiero questo nostro incondizionato plauso è la fonte da cui è stata tratta la trama del gioco, ovvero l'omonimo libro di Frederick Forsyth, che è stato uno dei maggiori successi editoriali di questi ultimi anni.

***IL GIOCO*** — Il compito che dovrete svolgere, e anche lo scopo finale del gioco, è quello, chiaramente, di sventare il progetto dei sovietici. Per far ciò interpreterete il ruolo di John Preston, capo di una sezione dell'M15, il famoso servizio segreto (quello di James Bond 007, per intenderci).
Per poter salvare il mondo occidentale dovrete superare tre prove, che sono rappresentate dai tre programmi indipendenti che costituiscono il gioco, ovvero: I Documenti NATO (the Nato documents); La Bomba (the bomb); L'Attacco Delle Squadre d'Assalto Speciali (the SAS assault).
Sebbene questi programmi si carichino indipendentemente, occorre, per iniziare la parte seconda e terza, conoscere dei codici segreti che vengono forniti alla conclusione della prima e seconda parte; in questo modo i programmi dovranno essere risolti in ordine.
Cercheremo ora di analizzare i tre programmi in modo dettagliato, pur se da un punto di vista generale data la complessità sia del gioco totale, che dei singoli programmi, che presi individualmente sono di una difficoltà tale da essere paragonati ai grandi adventure.



***I DOCUMENTI NATO*** — Sono trascorsi solo pochi secondi dal vostro insediamento quale capo della sezione C1 (A), che iniziano già i problemi, primo tra tutti la scomparsa di alcuni documenti segretissimi della NATO.
Il vostro compito, in questa prima parte, consisterà nel trovare la talpa che dall'interno dell'M15 ha permesso l'uscita delle importantissime informazioni. Per raggiungere il vostro obiettivo dovrete sfruttare completamente le possibilità che vi offre il vostro modernissimo ufficio, che potrete ammirare una volta terminato il caricamento.
Attorno ad un elaboratore, che

funzione puramente decorativa, potrete vedere tutte le funzioni che è possibile svolgere. Queste operazioni sono rappresentate dai simboli, e per poterne effettuare una basta puntare il corrispettivo simbolo con un indice a forma di mano e premere infine ENTER per confermare la propria scelta; solitamente si accederà a dei sottomenù che permetteranno di effettuare altre operazioni.
Ma vediamo ora più dettagliatamente lo schermo: partendo da sinistra potrete vedere un apparecchio telefonico; questo simbolo vi permetterà, una volta selezionato, di fare e ricevere telefonate, e di accendere la segreteria telefonica. Per quanto riguarda le telefonate che potrete ricevere, queste vi verranno segnalate durante il gioco da un Beep-Beep. Fate attenzione quindi, perché talvolta qualche informatore potrebbe comunicarvi qualcosa di importante.
Spostiamoci sullo schermo principale in senso orario, ci troveremo ora sul simbolo dell'archivio che, selezionato, permetterà di listare l'elenco dei testi che avrete memorizzato (il simbolo dell'archivio), di leggerne uno indicandone il nome (simbolo dell'occhio), di cancellarne uno (cestino), e di uscire dal menù. Continuando il nostro giro troviamo il simbolo di una telecamera; questa icona si riferisce alla possibilità che si ha di assegnare ad un sospetto delle spie indicando il nome di chi deve essere seguito, e permette inoltre di rimuovere degli osservatori da chi non si è dimostrato implicato nelle vicende in cui state investigando.
Segue questo simbolo quello di una cassetta che rende possibili le normali operazioni di salvataggio del gioco e così via.
Vengono poi le icone del punteggio e del calendario: la prima indica la percentuale di avventura risolta e il livello del prestigio di cui si gode, la seconda permette invece l'avanzamento del giorno, del periodo che va dal 1° Giugno al 10 Luglio, giornata in cui, se non si è trovata la talpa, si viene promossi a comandanti in capo della colonia dei pinguini... Infine, gli ultimi simboli che appaiono sul vostro televisore sono tre piccoli video che visualizzeranno, partendo da sinistra verso destra, i messaggi inviati dai vostri osservatori, i rapporti su episodi avvenuti, e degli appunti che vi possono venire inviati dai colleghi o superiori. Dall'analisi di questi messaggi si deve determinare la propria strategia; occorre quindi leggerli attentamente e capire ad esempio se il sospetto indicato nel dispaccio può avere a che fare con la fuga di notizie.
Talvolta quando apparirà un appunto, potrebbe uscire sullo schermo una lista di azione che potreste compiere, come arrestare un sospetto, ucciderlo, torturarlo, lasciarlo scappare e così via; starà a voi prendere una decisione, nella speranza che sia quella giusta.
Questo è quello che incontrerete nella prima parte del Quarto Protocollo. Se riuscirete nell'impresa, veramente ardua, di superare questa parte, potrete caricare il secondo programma.

***LA BOMBA*** — in questa sezione del gioco, dopo aver scoperto il complotto sovietico, dovrete mettervi alla disperata ricerca di dove sia nascosta la bomba. In questa situazione, come John Preston, dovreste spostarvi dal vostro ufficio per cercare il luogo che nasconde il mortale ordigno.
Il video, similare a quello del programma




precedente, è strutturato nel seguente modo, partendo dall'alto a sinistra:
— percentuale di risoluzione del gioco; questa icona è identica a quella della parte precedente, escludendo il fatto che non indica più il prestigio, dato che state agendo da soli;
— uso di oggetti (mano che prende un cubo); permette l'accesso ad un sottomenù con le seguenti opzioni:
Prendere un oggetto
Sbarazzarsi di un oggetto
Usare un oggetto in proprio possesso
Ritornare al menù principale
— Comunicazioni; questo simbolo permette di:
1 parlare a qualcuno
2 usare un telefono
3 tornare al menù principale
— spostamenti (quattro frecce); dà l'accesso ad un sottomenù con le seguenti opzioni:
1 prendere una direzione
2 prendere un mezzo, come un taxi, entrare od uscire da un negozio, e così via
3 tornare al menù principale.
Le ultime icone che rimangono sono quelle dell'attesa (una clessidra), del guardare l'ambiente circostante (un occhio), e per ultima, l'icona delle utilities, che serve per salvare o caricare una partita. Per quanto riguarda l'opzione guardare, questa vi dà la posibilità di:
Guardare intorno
Esaminare un oggetto
Fare l'inventario degli oggetti che si sta trasportando.
Come è possibile intuire, in questo caso siamo molto vicini alle partite classiche attorno ad un adventure, quelle cioè in cui bisogna spostarsi facendo attenzione ai luoghi che si visitano e così via; l'unica differenza è che nel Quarto Protocollo è tutto molto più veloce e pratico, soprattutto grazie alle icone.

***L'ATTACCO DELLE SQUADRE DI ASSALTO SPECIALI*** — Dopo aver localizzato la costruzione in cui la bomba è nascosta, non vi resta che equipaggiare dei soldati delle truppe speciali per eliminare gli agenti del KGB che sono all'interno del palazzo. Se riuscirete in questo intento avrete finalmente vinto la partita...
Stavamo scherzando, perché ora verrà la parte più delicata, ovvero il disinnescamento della bomba. Un errore e BOOOOOMM!! Quindi attenzione, e fate buon uso delle informazioni che vi sono state date alla soluzione dei due giochi precedenti.

***STRATEGIA TATTICA*** — Risolvere anche una singola parte de "Il Quarto Protocollo" è un'impresa immensa, degna di un titano. Nella sola prima parte, occorre una dose di intuito e di logica veramente notevoli.
Noi, per riuscire ad ottenere qualche risultato, tra l'altro neppure definitivo, abbiamo dovuto sguinzagliare anche nostri amici (ciao Paolo).
Siamo comunque riusciti a trovare un piccolo particolare che vi potrebbe aiutare notevolmente quando vi tufferete in questa meravigliosa avventura.
All'interno delle istruzioni veniva indicata la presenza, nell'ufficio di Preston, di una rubrica telefonica, contenente alcuni importantissimi numeri, tra cui quello di un centro di elaborazioni collegato via telefono. Dato che in questo centro sono contenuti dei rapporti fondamentali per la soluzione del gioco, ci siamo disperati per capire dove fosse questa rubrica. Dopo giorni di meditazione, siamo riusciti a trovare il nascondiglio!
Era veramente facile. Si trovava nell'archivio dell'ufficio, sotto il nome TELEPHONE. Ora, con questo spunto, cercate di fare buona caccia di spie.

***CONCLUSIONI*** — Da ciò che avete potuto leggere, potete senz'altro capire che non si tratta di un gioco comune.
Tutt'altro! È qualcosa di nuovo: di difficile ; di divertente ; di affascinante.
Un programma che crea una atmosfera. La stessa atmosfera che circonda le affascinanti storie di spie, sempre impegnate in complotti internazionali, dove la posta in palio è immancabilmente la salvezza del mondo.
Se volete entrare in questo mondo comprate il Quarto Protocollo, ne vale la pena.

**Fabrizio Guccione**
**Gabriele Petris**

# ELITE

*Produttore:* ***FIREBIRD***
*Sistema provato:* ***CBM-64***
*Compatibilità:* ***SPECTRUM, BBC***
*Supporto:* ***CASSETTA***
*Prezzo:* ***L. 49.000***



Realizzato "in prima battuta" dalla Acornsoft per il BBC, Elite è stato per parecchio tempo motivo di invidia da parte di tutti i possessori di altri computer.
Grafica tridimensionale e una completa simulazione per una astronave che ha il compito di sopravvivere e progredire nell'equipaggiamento, volando nell'iperspazio tra le centinaia di pianeti.
Per convincere l'Acornsoft a cedere i diritti di questo gioco per la trasposizione su altri computer, la Fire Bird ha dovuto pagare parecchie migliaia di sterline, neanche si trattasse dei diritti di canzoni come Thriller o White Christmas.

***LA CONFEZIONE*** — Cosa insolita per le nostre recensioni, dedichiamo alcune note per la confezione, veramente curata e completa.
Elite viene venduto in una scatola grande come un libro ; al suo interno il gioco contiene una novella di Robert Holdstock intitolata "THE DARK WHEEL" e che ha il compito di ambientarvi ulteriormente nello spirito del gioco.
Inoltre trovate un completo manuale di più di 60 pagine con tutte le istruzioni su come volare e combattere con la vostra astronave, oltre ad alcune notizie sulla situazione politica dell'universo ed una dettagliata descrizione di tutte le caratteristiche delle astronavi.
Completano la confezione un comodo riassunto dei numerosi comandi, un manifesto con disegnati i profili delle astronavi per una rapida identificazione e una comoda tabella di riferimento da applicare alla tastiera.

***LA MISSIONE*** — ELITE è ambientato in un futuro spaziale e, esattamente come nei più classici libri o film di fantascienza, dovete guidare la vostra astronave tra i mercati galattici, sfidando predoni e eventualmente la polizia.
L'universo è formato da ben otto galassie da più di 2000 pianeti ; ogni pianeta ha il suo governo, la sua economia e una sua base spaziale.
Il vostro viaggio inizia a bordo della vostra astronave da combattimento e trasporto, il Cobra MARK III, posteggiata nella stazione spaziale del pianeta Lava.
Questa splendida nave può essere equipaggiata con le più sofisticate armi da combattimento.
Anche se siamo nell'era spaziale nessuno regala niente e così dovete anche pensare a guadagnare soldi, o meglio crediti (CR), per investirli in equipaggiamento ed assicurarvi così un viaggio più agevole e sicuro.
Le fasi principali di gioco in Elite sono tre: l'acquisto nella base, il viaggio con l'eventuale combattimento e quindi l'aggancio con la nuova base spaziale.
Nella prima fase sono 9 gli schemi principali. I primi tre sono quelli per comprare e vendere i prodotti ed equipaggiare l'astronave. Gli altri 6 sono selezionabili sempre, anche in viaggio e vi mostrano la carta della galassia, una carta a piccolo raggio con indicati i pianeti, i dati riguardanti il pianeta selzionato, i prezzi del mercato di dove vi trovate, lo status dell'astronave e l'inventario delle cose trasportate.
Nella seconda fase utilizzate l'iperspazio per raggiungere il pianeta e quindi vi avvicinate verso la stazione orbitante. Assieme all'aggancio con la base è sicuramente la



fase più spettacolare ed impegnativa.
La visione dello scenario è stupenda, con grafica tridimensionale a vettori si hanno 4 schemi selezionabili in corrispondenza delle 4 direzioni cardinali. Più avanti vi parleremo dell'ultima fase.

***IL MERCATO*** — Dicevamo che la vostra base di lanciò è il pianeta Lava dall'economia agricola e sotto regime dittatoriale. Con il tasto 7 controllate cosa offre questo mercato e decidete cosa comprare. Deciso come investire i propri 100 Crediti premete il tasto 1 e comparirà lo schermo degli acquisti.
Naturalmente gli investimenti devono essere fatti anche in considerazione del pianeta che volete raggiungere.
Per controllare le caratteristiche dei vari pianeti utilizzate il tasto 4 per la carta della galassia oppure 5 per quella a corto raggio. Visto che iniziate con soli 7 anni luce di carburante sarà quest'ultima che consulterete.
Muovete il cursore sul pianeta voluto e confrontate i dati di quel pianeta con il tasto 6 corrispondente ai dati del sistema.
Avrete fondamentali informazioni sull'economia, il tipo di governo, il livello tecnologico, la popolazione, la produttività, l'estensione e brevi note caratteristiche.
Queste notizie vi serviranno per gli acquisti. Per esempio sarà inutile andare a vendere cibo in un paese agricolo, oppure esportare tecnologia in uno altamente industrializzato, mentre in un paese in guerra potrete vendere armi.
Il tasto numero 8 corrisponde allo schermo dello STATUS. In questo caso vengono indicati il sistema in cui vi trovate, quello dove è posto il cursore sulla mappa, il carburante, i soldi, lo stato legale, la condizione, il vostro livello di combattimento (all'inizio siete HARMLESS, innocuo) e l'equipaggiamento della navicella.
Lo stato legale varia a seconda di quello che state trasportando. Per esempio se avete a bordo schiavi o narcotici, diventerete OFFENDER e dovrete fare attenzione alla polizia spaziale. La condizione è determinata da dove vi trovate. Può es

KED se siete nella base, GREEN se siete in volo e non ci sono pericoli, YELLOW vi indica i nemici in avvicinamento, RED quando ormai siete nel bel mezzo di una battaglia ed infine FUGITIVE quando siete ricercati dalla polizia.

***L'ASTRONAVE*** — L'astronave è composta dalla stiva per il carico, dalla cabina di pilotaggio con la consolle e il sistema di monitor e schermi.
Inizialmente è equipaggiata con il solo laser e tre missili molto utili anche durante i combattimenti. Il Cobra può trasportare solo 4 missili.
In ogni base sono in vendita numerosi accessori ed essendo sofisticati strumenti hanno prezzi elevati.
Il carburante e i missili sono i più accessibili: il primo ha un costo che varia da pianeta a pianeta mentre i missili hanno un prezzo di 30 Crediti l'uno.
Ogni equipaggiamento può essere utilizzato solo se vi trovate nel livello tecnologico adeguato. Per esempio il computer per l'atterraggio sulla base spaziale costa 1500 CR e può essere impiegato solo dal livello 9 in su.

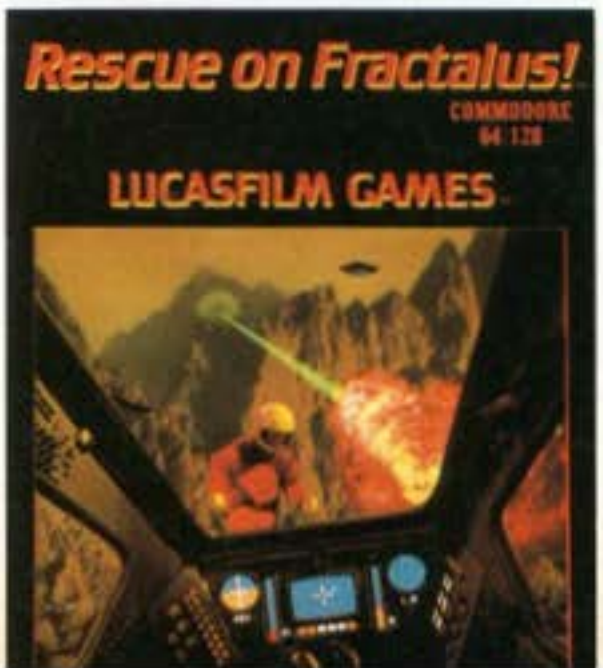
***ALCUNI CONSIGLI*** — ELITE è sicuramente un gioco entusiasmante anche se tutt'altro che facile.
La parte superiore dello schermo è occupata da quello che accade nello spazio. Nella parte inferiore c'è uno speciale radar tridimensionale oltre ai consueti display sullo stato dell'astronave.
Dopo la fase iniziale economico-strategica inizia quella d'azione. In questo caso dovete fare attenzione agli attacci delle altre astronavi.
Identificate il tipo di astronave con quelle indicate sul manuale per capirne le caratteristiche e la provenienza. Infatti se i contendenti sono pirati o invasori Thargoid e riuscite ad abbatterli verrete premiati con dei crediti.
Altri nemici sono i cacciatori di taglie che entrano in azione quando siete nella condizione FUGITIVE (fuggitivi). Non poteva mancare anche la polizia spaziale che con le loro velocissime Viper Pulseship tenteranno di distruggervi quando trasportate materiale fuorilegge come narcotici, schiavi etc. oppure inopportunamente tentate di distruggere la base spaziale.
Una fase molto impegnativa è quella dell'aggancio con la base spaziale.
Subito dopo l'iperspazio inquadrate il pianeta e quindi premete il tasto J per un rapido avvicinamento. Aspettate quando appare una S nella parte inferiore sinistra. Questo significa che siete nel raggio della base e che la sua figura compare nello speciale strumento chiamato Compass e che vi aiuta nel volo di avvicinamento.
Per agganciare la base dovete avvicinarvi in modo di vedere la superficie con il buco perfettamente perpendicolare a voi. Quando siete vicinissimi diminuite al massimo la velocità e quindi fate in modo che la fessura d'entrata sia sempre disposta per il lungo, rispetto alla linea della vostra astronave.
Se l'operazione risulterà corretta passerete nella condizione DOCKED e potrete fare le vostre compra-vendite con le merci.
Non dimenticatevi di comprare anche il carburante perché altrimenti rischierete di non poter fare più il salto nell'iperspazio.

***CONCLUSIONI*** — Il gioco dell'anno?
Questa domanda veniva posta con un po' di imbarazzo più di un anno fa quando il gioco venne presentato per la prima volta..
A quel tempo giocare ad ELITE era sicuramente un privilegio solo per gli inglesi e non per tutta la popolazione dei computer.
"Un buon motivo per comprare un BBC è potere giocare ad Elite" questa era la frase che molti pronunciavano per convincere la gente a comprare il BBC.
Il filone spaziale non è certo originale ma vi possiamo assicurare che per difficoltà, realismo e completezza ELITE è un gioco che non ha eguali.

**Alberto Rossetti**

# RESCUE ON FRACTALUS

***RISCHIO SUL FRACTALUS***
*Produttore:* ***ACTIVISIONS***
*Sistema provato:* ***CBM-64***
*Compatibilità:* ***ATARI, APPLE, COMMODORE 128***
*Supporto:* ***CASSETTA***
*Prezzo:* ***L. 30.000***




Rescue on Fractalus è il primo gioco studiato e realizzato dalla Lucasfilm games, un biglietto da visita sicuramente eccezionale visto che questa neonata fabbrica fa parte della casa di produzione cinematografica fondata da George Lucas, regista di American Graffiti e creatore della saga di Guerre Stellari e insieme a Steven Spielberg, di Indiana Jones.
Le premesse sono buone e vengono confermate dal fatto che i giochi della Lucasfilm vengono distribuiti dalla Epyx negli Stati Uniti e dall'Activision in Europa, sicuramente due delle case di maggior prestigio per i videogiochi.

***LA TRAMA*** — Conosciuta la casa che l'ha prodotto, Rescue on Fractalus, non poteva che essere un gioco spaziale.
Fractalus è il più inospitale pianeta del sistema di Kalamar. La nostra squadra Ethercorp è impegnata in una durissima battaglia. Purtroppo molti di loro hanno visto distrutta la loro astronave e da 5 a 50 piloti sono rimasti bloccati.
Per questa missione sono state realizzate delle speciali navicelle chiamate Valkyrie e dotate dell'Etheric Navigation System, un comupter sofisticato che vi agevola notevolmente nelle operazioni.
Il vostro compito è combattere contro il sistema di difesa Jaggi e recuperare i piloti.

***GLI ATTORI*** — Naturalmente siete voi i veri protagonisti del gioco anche se altri personaggi animano questa avventura.
Per esempio i piloti che attendono nascosti tra le rocce e nei pressi dell'astronave abbattuta di essere salvati.
Oppure i nemici Jaggi che vi sparano da micidiali torrette oppure vi attaccano da veloci astronavi.
Infine i nemici più micidiali, gli alieni suicidi che tantano di introdursi nel vostro Valkyrie.

***LA SCENOGRAFIA*** — Questa sicuramente è il pezzo forte del gioco.
Lo schermo rappresenta la cabina di pilotaggio del Valkyrie. L'effetto di simulazione del volo è praticamente perfetto e vi dà una realistica sensazione di volare tra le montagne e le gole del pianeta Fractalus.
Divertente e drammatico è anche quando atterrate nei pressi dell'astronave. Il pilota si avvicinerà e se non aprite il portello busserà un po' seccato.

***IL SOGGETTO*** — Il gioco inizia con il vostro Valkyrie in attesa del lancio nell'astro-



nave madre.
Bella la scena del decollo e spettacolare quando entrate nell'atmosfera dei Fractalus.
Nell'impervio scenario del pianeta dovete localizzare con i vostri strumenti le astronavi distrutte ed atterrare nei loro pressi per fare salire a bordo il pilota. Importante è riuscire a recuperare gli Ace Pilots, i piloti assi riconoscibili dal casco viola e che vi garantiranno ben 2000 punti (solo 200 per quelli normali). Naturalmente la vostra missione oltre ad avere lo scenario già descritto, si svolge anche in luogo dove è in corso una guerra. Quindi avete come avversari degli agguerriti alieni che utilizzano i micidiali cannoncini Jaggi. Se riuscite a distruggerne uno guadagnate 100 punti mentre se abbattete una astronave aggiungete 250 punti.
I livelli del gioco selezionabili sono 16 ed ognuno ha un numero crescente di piloti da salvare. Una volta recuparati tutti i piloti volate velocemente verso l'astronave principale. Qui vi vengono assegnati 500 punti per ogni pilota salvato, 1000 se ne avete recuperato qualcuno in più e 200 punti moltiplicati il livello completato. Se ritornate all'astronave madre prima di avere recuperato tutti i piloti ritornerete sul pianeta allo stesso livello e non riceverete il premio previsto.
I primi tre livelli sono per allenarsi nel salvare i piloti. Infatti il pianeta sarà libero dalle astronavi dei Jaggi. Nel secondo e terzo livello entrate nell'atmosfera in un luogo con alcuni cannoncini nemici.
Dal 4° livello in su il gioco diventa impegnativo con i Jaggies che diventano più cattivi ed aggressivi.
In questo caso potete incontrare anche degli alieni che in una missione suicida tenteranno di introdursi nell'astronave. Se siete accorti nell'aprire il portello si arrampicheranno sul vetro della cabina e tenteranno di distruggervelo a sassate. Dovrete essere veloci e eliminarli decollando oppure attivando i reattori e gli schermi (tasto S).
Dal livello 16 in su ci sarà anche il volo notturno.

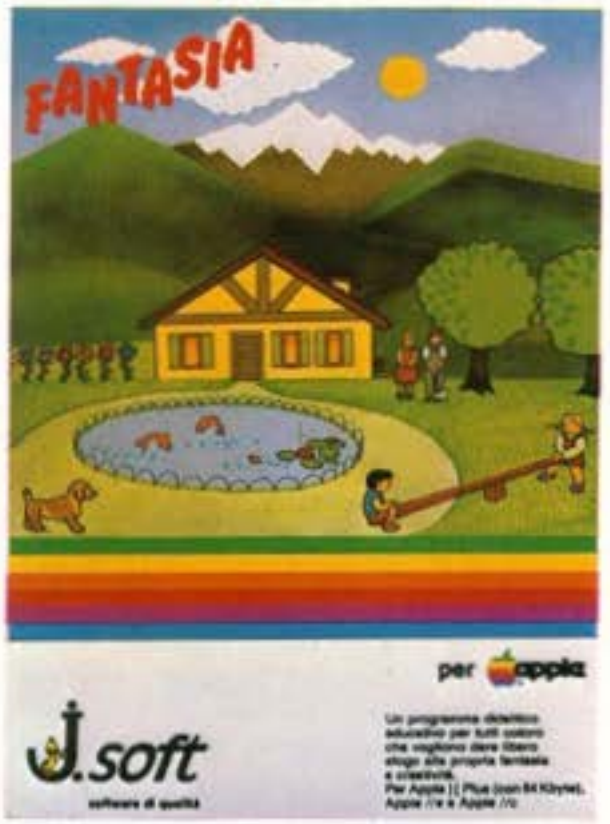
***IL VALKYRIE FIGHTER*** — L'astronave è un piccolo gioiello di manovrabilità e robustezza ed ha avuto il suo battesimo dell'aria il 29 febbraio del 2184.
Una serie di schermi generati dall'energia vi riparano dai colpi nemici e da eventuali urti per manovre azzardate.
Sulla consolle avete una serie di strumenti che vi aiutano nella ricerca e nella difesa.
Sulla sinistra dello schermo due colonne indicano la vostra velocità e se state volando troppo basso.
Al centro, oltre ai soliti strumenti di volo c'è un utile mirino e uno speciale radar per l'individuazione del pilota. A destra invece ci sono alcuni led che vi indicano quanti piloti mancano da essere salvati, se c'è l'astronave principale, il numero dei nemici distrutti e, nel caso siate atterrati, se avete aperto il portellone.
La procedura per recuperare il pilota è spiegata dettagliatamente nelle istruzioni in italiano.
Un consiglio è quello di volare non troppo alti quando si deve atterrare e di premere il tasto L (landing) appena il puntino sul radar inizia a lampeggiare.
Per individuare velocemente un pilota invece conviene volare molto alti perché in questo modo sfrutterete la potenza del vostro radar anche se dovrete affrontare più spesso le astronavi nemiche. Ogni volta che colpite o un'astronave o un cannone il cielo si tingerà di blu. Oh oh oh...

***LA CRITICA*** — Forse ultimamente ci siamo impegnati su giochi particolarmente difficili e che avevano bisogno di ore ed ore di allenamento magari prima di riuscire a virare senza schiantarsi al suolo, e Rescue on Fractalus ci è sembrato un gioco facile.
Anzi, più che facile, giocabile da tutti, dai meno esperti che sicuramente riusciranno a completare qualche livello, ai più esperti per i quali la nostra classifica Hit Bit attende già i punteggi più alti.
Come se si ritornasse alla vecchia filosofia del massimo punteggio.
Lo spirito del gioco infatti ci porta indietro a quando raggiungere punteggi elevati aveva ancora un fascino ed un significato. In pratica un gioco per gli amanti del milione, proprio come il signor Bonaventura.

**Alberto Rossetti**

# FANTASIA

*Produttore:* ***J. SOFT***
*Sistema provato:* ***APPLE II e E II C***
*Compatibilità:*
*Supporto:* ***DISCO***
*Prezzo:* ***L. 48.000***




Il nome spiega tutto! Il gioco è infatti una sorta di "kit" elettronico per disegnare o suonare tutto quello che la fervida fantasia di un bambino (è infatti a loro che si rivolge Locatelli il suo ideatore) è capace di inventare o creare. In più offre la possibilità di insegnare ai bambini i rudimenti della programmazione e di introdurlo subito nel "regno" del personal computer.
Tramite una lunga serie di comandi FANTASIA permette di disegnare ciò che si vuole: ma non è tutto! esiste anche la possibilità di memorizzare i disegni già fatti su un disco per poterli poi far rivedere ad amici e parenti

***IL GIOCO*** — Dopo la presentazione di rito Apple mostra lo schermo vuoto, delimitato da due linee una orizzontale in basso sullo schermo, e una verticale, a destra, che si congiunge ad angolo retto con la prima.
Le due righe delimitano l'immaginario foglio da disegno che il gioco mette a disposizione.
A questo punto si presentano due possibilità: "inventare" un nuovo disegno di sana pianta, oppure rivedere una delle "fantasie" già fatte e memorizzate.
Rivedere un disegno è molto facile: basta battere sulla tastiera l'istruzione "MOSTRA" seguita dal nome del disegno che si vuole richiamare dalla memoria.

struzione che verrà visualizzata nella parete più bassa dello schermo, sotto la linea che delimita il foglio.
Disegnare qualcosa di nuovo è leggermente più complicato.
Prima di tutto si deve dare un nome al disegno che si vuole fare ; per fare questo si usa l'istruzione "DISEGNA" facendole seguire il nome che si vuole utilizzare per la "creazione". Fatto questo sui due bordi del "foglio" compariranno dei numeri e delle lettere che serviranno come coordinate per stabilire la posizione della "matita" con la quale disegnare.
A questo punto non resta che comincare a disegnare.
Per dare la posizione si usa lo stesso sistema della battaglia navale: per esempio, per tirare una linea dobbiamo scrivere: "LINEA" (che è appunto l'istruzione che serve a tracciare delle righe) seguita dalle coordinate dei punti di partenza e arrivo della linea stessa ; cioè: LINEA A3 G9 traccerà una linea dal punto A3 al punto G9.

***COMANDI*** — Esiste anche la possibilità di utilizzare delle figurine già pronte: l'unica cosa che si deve fare è quella di scrivere il nome della figurina, sempre seguito dalle coordinate del punto dove la si vuole disegnare.
Di queste figurine ne esistono una ventina e vanno da uno specifico settore di circonferenza ("CURVANE" per esempio disegna il quadrante in alto a destra della circonferenza) a figure di oggetti e persone come "BIMBO", "DONNA", "FARFALLA", "PALLA", "TRAVE", "RAMI", e così via.
A questo punto potrebbe venire spontanea una domanda: ma, e se si sbaglia cosa si deve fare? Niente paura! Esistono per questo due comandi: "TOGLI" e "CANCELLA" ; il primo permette di togliere una linea sbagliata: cioè se la linea tracciata prima risulta sbagliata, basterà usare il comando TOGLI A3 G9 per irmediare all'errore. Se invece c'è un errore nella disposizione delle figurine si dovrà correggerlo con l'istruzione "CANCELLA"

***ANIMAZIONE E MUSICA*** — Ma il gioco non finisce qui. C'è anche la possibilità di animare e musicare i disegni. Per animarli c'è il comando "ASPETTA", seguito al tempo che si vuole far aspettare (che è compreso tra 1 e 32000 millisecondi), che, opportunamente combinato con gli altri comandi, tra i quali non vanno dimenticati "CANCELLA" e "TOGLI", permette di trasformare i disegni in piccoli cartoni animati.
La musica si ottiene col comando "NOTA" seguito dal nome della nota specificando eventualmente anche il tempo di durata.
Le due ottave complete che l'autore mette a disposizione sono più che sufficienti per creare divertenti e simpatiche melodie che verranno poi memorizzate insieme al disegno-cartone animato e ne costituiranno la colonna sonora.

***COMMENTO*** — Come primo aiuto didattico alla programmazione il gioco funziona abbastanza bene. L'uso delle varie istruzioni per disegnare aiuta sufficientemente il bambino a capire i primi fondamenti della programmazione lo introduce all'uso del computer ; ma quando si tratta di provare ad animare il tutto deve per forza intervenire qualcuno di più esperto perché l'operazione non è delle più semplici. E questo potrebbe forse indurre il bambino a snobbare il gioco per rivolgere la sua attenzione ai più tradizionali fogli di carta e pastelli a cera (se non addirittura ai giochini elettronici idioti della prossima generazione).

**Giacomo Selmi**

# SPY VS SPY

***SPIA CONTRO SPIA***

*Produttore:* ***FIRST STAR SOFTWARE***
*Sistema provato:* ***ATARI 800, 800XL, 130XE***
*Compatibilità:* ***CBM 64***
*Supporto:* ***DISCO***
*Prezzo:* ***L. 30.000***




È oramai risaputo che il "lavoro" della spia è uno dei più comuni impieghi, e non solo negli States o in Unione Sovietica, ma, come abbiamo potuto constatare recentemente grazie alla ormai nota "guerra delle spie", questa professione si è largamente diffusa in tutto il mondo.
Era dunque logico che un'importante Software-House come la First Star Software producesse un videogame sul tema, e anche se questo non è l'unico mi sento di dire che difficilmente potrà essere eguagliato perché è veramente uno dei più divertenti, vari e originali videogames che io abbia mai visto in circolazione.

***OBIETTIVO*** — Ci troviamo in un edificio in cui sono nascosti alcuni oggetti che dobbiamo raccogliere per poter poi uscire e prendere un aereoplano che ci porterà in salvo.
Purtroppo non siamo i soli a sapere dell'importanza di questi oggetti, vi è anche un'altra losca figura che non ci penserà due volte ad abbandonarci nell'edificio dopo averci malmenato e portato via gli oggetti per giungere prima di noi all'appuntamento con il Sig. X.
Sarà compito nostro, dunque, anticipare questo avversario nello scoprire e raccogliere gli oggetti oppure rallentare la sua ricerca ingaggiando combattimenti corpo a corpo o disseminando per le stanze trappole mortali. Ma non è tutto! Dovremo anche lottare contro il tempo poiché per compiere la nostra missione ci verrà assegnato un tempo massimo che verrà scandito dal count down rappresentato sulla destra del nostro teleschermo.

***INIZIO*** — Dopo la schermatura introduttiva, che farà da sfondo durante il caricamento del programma, verrà visualizzato un menù al quale potremo accedere muovendo il joystick numero uno. Questo menù prevede le seguenti quattro opzioni:
1) numero di giocatori (1/2)
2) livello di difficoltà (1/8)
3) quoziente intellettivo del computer (1/5)
4) aeroporto nascosto (Y/N).
Modificando il livello di difficoltà varierà automaticamente un secondo menù che comprende il numero delle stanze dell'edificio, il tempo a nostra disposizione e il numero di trappole che potremo utilizzare contro il nostro nemico. Questo secondo menù varierà dunque nel seguente modo:

| Livelli | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Stanze | 6 | 13 | 20 | 33 | 35 | 36 | 34 | 36 |
| Trappole | 12 | 23 | 40 | 66 | 70 | 72 | 68 | 72 |
| Minuti | 7 | 12 | 15 | 20 | 22 | 24 | 24 | 24 |



Una volta effettuata la nostra scelta, premendo il pulsante del joystick, verremo proiettati nell'ormai noto edificio misterioso ed il cronometro incomincerà a scandire i secondi.

***IL GIOCO*** — Il gioco appare come PIT-STOP II, infatti lo schermo risulta diviso in due finestre per poter seguire i movimenti dei due omini separatamente. Quando però le due spie si troveranno nella medesima stanza allora l'azione sarà visibile solo in una delle due finestre.
Come in ogni casa che si rispetti le stanze saranno arredate con quadri, mobili, attaccapanni etc. nonché porte che dovremo aprire e/o chiudere premendo il pulsante del joystick.
Ma tornando alla schermatura noteremo subito che vi sarà un terminale collegato con ciascuna delle due finestre che indicherà al giocatore lo status della sua spia. Tali indicazioni comprendono: gli oggetti da recuperare, le trappole che possiamo utilizzare e gli oggetti che stiamo al momento trasportando.
Siamo ora pronti ad iniziare la nostra missione, tenendo però presente che ogni volta che ci troveremo nella stessa stanza con il nostro avversario entrambi perderemo gli oggetti che stiamo portando e potremo solo tentare di cambiar stanza o di uccidere a coltellate la malcapitata spia avversaria. Dobbiamo anche ricordare che non basterà trovare i quattro oggetti nascosti nelle varie stanze ma dovremo anche raccoglierli e metterli in una "sacca" per poi prendere anche il biglietto aereo. Per facilitarci il lavoro avremo una mappa del palazzo che ci darà non solo informazioni riguardo a dove ci troviamo, ma ci informerà anche sugli oggetti che ancora dobbiamo raccogliere. Per poter accedere a questa mappa dovremo agire nello stesso modo in cui si selezionano le trappole, per la cui descrizione rimandiamo al paragrafo seguente.

***LE TRAPPOLE*** — Prima di passare ai suggerimenti strategici vogliamo spiegarvi alcune cose sulle trappole che possiamo seminare lungo il percorso.
Abbiamo a disposizione 5 trappole diverse che sono: la bomba, la bomba ad orologeria, la molla, il secchio e la pistola.
LA BOMBA: si può nascondere al posto degli oggetti recuperati e non da' via di scampo a chi "frugherà" nelle sue vicinanze.
LA BOMBA AD OROLOGERIA: viene posta in una stanza e dopo un determinato tempo scoppia uccidendo tutti coloro che sfortunatamente vi si trovano al momento dell'esplosione.
LA MOLLA: così come la bomba, la molla viene nascosta tra il mobilio ma a differenza della bomba, dalla molla ci si può salvare se avremo con noi delle pinze che, ovviamente, si trovano... nella cassetta dei ferri!
IL SECCHIO: è forse la trappola più originale, infatti consiste nel piazzare un secchio pieno di acqua su una porta dopo averla chiusa. Anche da questa trappola però si potrà sfuggire utilizzando l'ombrello che troverete nell'attaccapanni.
LA PISTOLA: consiste in una pistola collegata ad un filo. Legato il filo ad una porta chiusa farà automaticamente fuoco sulla spia che aprirà la porta a meno che non sia munita di uno strumento non ben identificato (forse una tenaglia).
C'è da dire ancora due cose sui trabocchetti; primo che quando vengono collocati in una stanza potremo udire una musichetta che ci metterà subito in guardia. Secondo, qualora dovessimo cadere in trappola il risultato, così come per il combattimento corpo a corpo, sarà la momentanea morte e la perdita di un certo numero di



secondi.

***STRATEGIA*** — Si possono seguire diverse strategie ed ognuno può fare un po' a modo suo. Da parte nostra suggeriamo due diverse tattiche; la prima è quella di ricercare il più velocemente possibile gli oggetti senza preoccuparsi troppo del nostro avversario, ma contro il computer con questa tecnica non avremo scampo. La seconda è quella di seminare più trappole possibili e raccogliere gli oggetti nei brevi momenti in cui il nostro avversario è morto, attenzione però a non dimenticare dove abbiamo posizionato le trappole...
Come suggerimento generale evitate i combattimenti corpo a corpo che sono lunghi e fanno sprecare molto tempo.

***I COMANDI*** — Ovviamente giocando contemporaneamente il programma prevede l'uso di due joystick.
I movimenti dell'omino si effettuano muovendo il joystick nelle rispettive direzioni. Per frugare tra i mobili, aprire e chiudere le porte, raccogliere e depositare gli oggetti basterà premere il bottone fire. Per piazzare le trappole basterà premere il taso fire due volte in rapida successione per vedere apparire una freccia che posizioneremo, sempre muovendo il joy., sull'oggetto desiderato. Premendo ancora il pulsante di fuoco lo prenderemo per poi collocarlo dove desideriamo.

***CONCLUSIONE*** — Il gioco presenta tutte le caratteristiche che portano al successo. Infatti la grafica è molto curata, così come il sonoro, il tema è originale quanto basta, la dinamicità del gioco fa si che anche dopo numerose partite ci si diverta sempre. Inutile dire che è un gioco da avere a tutti i costi, ne sarete entustiasti!!

**Stefano Fattore**

# KARATEKA

*Produttore:* ***Broderbund software***
*Sistema provato:* ***Apple II, IIe***
*Compatibilità:* ***CBM-64***
*Supporto:* ***DISCO***
*Prezzo:* ***L. 30.000***



Come sempre accade quando viene scoperto un filone di successo nel mondo dei videogiochi, le case produttrici di software si buttano a capofitto per sfruttare al massimo l'interesse suscitato dalla novità fino magari a saturare il mercato con prodotti impostati sul medesimo meccanismo di gioco. È un fenomeno che, in gergo economico, si chiama "cash cow" e significa pressapoco "sfrutta la mucca che dà latte".
Nel settore dei videogiochi il cash cow è stato applicato molto proficuamente per *Pac-man*, che ha creato una vera e propria dinastia, ma anche per *Defender* e soprattutto per *Xevious*, che vanta tra i suoi figli legittimi e non una vera e propria collezione di imitazioni.
Ultimo capostipite di una stirpe di videogiochi di successo è stato *Karatè Champ* (Data East), apparso nei bar circa due anni fa e proliferato sino ai giorni nostri in una moltitudine di varianti.
La Broderbund, una ditta che si è sempre distinta nella produzione di software per computer ben al di sopra degli standard, è stata tra le prime — insieme alla Datasoft (Bruce Lee) — a capire che un gioco basato sulle arti marziali giapponesi avrebbe sfondato anche sul fronte degli home computer.
Con la proverbiale accuratezza che la contraddistingue dunque, si è impegnata a fondo nella progettazione di un gioco che spostasse ancora più in alto il livello di stato dell'arte raggiunto nei videogames per Apple.
Il risultato è stato questo Karateka e, ad onor del vero, dobbiamo dire che il bersaglio è stato centrato in pieno.

***IL GIOCO*** — Anche se Karateka è un gioco basato nella sua sostanza sui combattimenti che l'eroe di turno deve sostenere sulla sola forza dei suoi arti contro una folta schiera di agguerriti avversari maestri nelle arti marziali, è ben lungi dall'essere fine a se stesso.
Per capire che genere di problemi si vanno ad affrontare non bisogna fare altro che lasciare scorrere il demo.
Anzitutto siamo in Giappone, e il monte Fuji sullo sfondo lo testimonia in modo inequivocabile, ma soprattutto siamo chiamati per riparare ad una colossale malefatta compiuta dal cattivo di turno.
Avviene così che il perfido Akumo, questo è il nome del maligno, signore di una fortezza sperduta chissà dove, ha rapito, per soddisfare i suoi biechi istinti, la bella del villaggio, tale Mariko, ed ora la custodisce nel più remoto angolo del castello, ben protetto da un manipolo di scagnozzi pronto a sacrificarsi per difendere la sua preda.
Siccome d'acchìto non succede mai che un cattivo riesca a spuntarla così facilmente, sulle sue tracce viene mandato il campione del villaggio, il Bruce Lee della situazione insomma.
Costui, e cioè voi, ha il compito di scardinare le difese della fortezza e di quelli che la proteggono per riconquistare la bella Mariko e godere con lei dei piaceri della vita.
Il tutto, secondo i codici d'onore giapponesi, a colpi di karate.

***SCHERMO*** — Sorretto da una grafica fenomenale per accuratezza del disegno ma soprattutto per l'estremo realismo con cui sono stati studiati i movimenti dei personaggi, lo schermo mostra una visione laterale del teatro dell'azione, tipica di questo genere di giochi, che resterà immutata per tutta la partita, anche se gli sfondi cambieranno man mano progrediremo verso i meandri della fortezza.
Proprio all'inizio il karateka appare da sinistra come se avesse appena scalato la montagna in cima alla quale sta il castello e procede verso il lato destro del video fino a che non incomincia ad incontrare avversari.



Sia il personaggio centrale della vicenda che i suoi antagonisti sono stati riprodotti con una definizione veramente spaventosa, specialmente per quanto riguarda questi ultimi, tutti bardati con una serie di costumi da combattimento variopinti e sempre diversi.
Fanno da contorno alla battaglia alcuni piacevolissimi intermezzi in cui verrà riproposta la situazione di Mariko, sempre rinchiusa nella cella e guardata a vista da Akumo, ma via via più speranziosa per l'avvicinarsi del guerriero amico.
Durante la partita completano il quadro, in basso sul video, gli indicatori dell'energia dei due contendenti. Ogni colpo andato a segno provoca la scomparsa di una tacca sull'indicatore, ed uno dei due antagonisti verrà implacabilmente sopraffatto quando avrà esaurito la propria scorta.
Il suono è ben dosato. Il silenzio del combattimento è interrotto solo dal rumore



secco dei colpi, mentre durante gli intermezzi viene dato spazio a piccole sinfonie gradevolissime ed in perfetta sintonia con l'ambientazione del gioco.

***COMANDI*** — Con il joystick è possibile controllare tutte le funzioni del karateka.
Il suo incedere in assetto da combattimento, una posa davvero molto plastica e felina, viene regolato dallo spostamento del joystick a destra o a sinistra a seconda delle necessità mentre la corsa, possibile solo verso il bordo destro del video, si ottiene posizionando la leva nell'angolo superiore destro dell'alloggiamento. I colpi vengono ovviamente inferti dai piedi o dalle mani.
Ergo, per i colpi dati con le mani useremo il primo pulsante del joystick, mentre quando ci si vorrà avvalere dei piedi utilizzeremo l'altro.
Nell'ambito di queste possibilità è poi previsto il direzionamento degli stessi facendo uso della leva. Spostandola in alto verranno tirati colpi al viso, al centro colpi alla figura ed in basso colpi alle gambe con uno degli arti prescelti. Ad uso dei mancini tutte queste funzioni possono peraltro essere invertite a piacimento utilizzando alcuni comandi dalla tastiera (CTRL + B,E,X,Y).

***OBIETTIVO*** — In questo gioco non c'è punteggio e l'obiettivo è uno solo: raggiungere e liberare Mariko.
Chiunque fallisca anche una sola volta in uno dei combattimenti viene inesorabilmente eliminato ed è giusto così.

***STRATEGIA*** — Da questo punto di vista Karateka ha bisogno di essere studiato molto analiticamente perché richiede, per esser risolto, il superamento di una serie di prove logoranti e riserva parecchie sorprese assai spiacevoli all'incauto visitatore dei sotterranei della fortezza.

***SCENARI*** — Tre sono gli scenari fondamentali di questo gioco. Il primo ha come ambiente l'esterno del castello e come sfondo un bel cielo azzurro con il classico monte Fuji.
Dopo essere passati indenni attraverso una mezza dozzina di combattimenti si accederà, superando una buia entrata al di là della quale c'è sempre qualcuno pronto a rifilarvi qualche colpo a tradimento, al primo lungo corridoio della fortezza.
Al termine di questa sezione e della relativa dose di battaglie, oltrepassata una grata piuttosto impegnativa, si raggiunge il terzo ambiente, una serie di stanze chiuse da porte.
L'ultima di queste porte è quella che rinchiude Mariko e, naturalmente, Akumo.

***COMBATTIMENTI ED AVVERSARI*** — Il combattimento contro ogni tipo di avversario si svolge sempre allo stesso modo.
In sostanza il vostro campione si scontra con l'antagonista di turno, lo affronta a pugni e calci, viene ripagato con la stessa moneta fino a che uno dei due non avrà esaurito la propria scorta di energie. Mentre i guerrieri del primo scenario sono facilmente abbordabili perché sono portati sempre ad avanzare e, quindi, prestano il fianco a micidiali colpi di anticipo, quelli del secondo e del terzo tendono invece ad aspettare le vostre mosse per infilarvi a loro volta.
Tutto è poi complicato dal fatto che le vostre riserve di energia si riducono con il progredire del gioco, mentre quelle dei vostri avversari sono inversamente proporzionali a questa tendenza: spesso per abbatterne uno vi ci vorrà il doppio o addirittura il triplo dei colpi che invece voi potreste sopportare.
L'osso più duro di tutto il parco di guerrieri che ostacoleranno il vostro cammino non è certo Akumo, la cui tecnica di combattimento non è migliore di quella dei suoi compari, quanto piuttosto il suo diabolico falco.
L'uccellaccio, che per tutto il gioco se ne sta appollaiato sulle spalle del signorotto del luogo salvo sporadiche e fastidiose apparizioni a partire della seconda fase, vi affronterà one-on-one nella penultima battaglia.
Il malefico pennuto avanza svolazzando da destra, vi raggiunge, vi becca e se ne va per ritornare subito dopo per un nuovo assalto.



Colpirlo è discretamente difficile. Sappiate che in questo caso sono affidabili solo i pugni e che vanno scagliati con un buon anticipo.

***TRUCCHI E TRABOCCHETTI*** — Nella prima sezione , effettuato un combattimento, dovrete senza indugi portare la leva del joystick in posizione di corsa per raggiungere l'avversario successivo nel più breve tempo possibile.
Durante questa fase ogni colpo subìto diventa mortale, ma badando bene a non perdere di vista la parte di video riservata agli indicatori di energia potrete facilmente mettervi al riparo da brutte sorprese. Infatti la comparsa di un avversario è segnalata in modo preventivo dall'apparire della sua scorta di energia ; non appena si verificherà tale evento basterà lasciare la leva per posizionarsi in assetto da combattimento ed il gioco sarà fatto.
Nella seconda parte l'unico momento critico è il passaggio della grata metallica.
L'infernale marchingegno si abbassa automaticamente per infilzare chiunque passi sotto di esso.
Per oltrepassarlo dovrete tirare un colpo di piede a mezza altezza e fare scattare il meccanismo, ritraendovi subito dopo.
Quando la grata si rialza dovrete cogliere il tempo giusto per correre e superarla.
That's all, folks!

***CONCLUSIONI*** — Di questo gioco non c'è un solo particolare che non funzioni e le conclusioni, dunque, sono ovvie. La partita, per quanto impegnativa e stressante, è sempre aperta ed arrivare alla bella Mariko non è poi così difficile (ma aspettatevi brutte sorprese anche da lei).
Per terminare degnamente su questo piccolo capolavoro non ci resta che prendere in prestito le abusate parole di una pubblicità-tormentone che ci assilla da qualche tempo: provare per credere!

**Danilo Lamera**

# STAR WARS

***GUERRE STELLARI***

*Produttore:* ***PARKER BROS.***
*Sistema provato:* ***CBM-64***
*Compatibilità:* ***—***
*Supporto:* ***NASTRO***
*Prezzo:* ***L. 50.000***




"Tanto tempo fa, in una galassia lontana, lontana...", ricordate la roboante introduzione scritta che si stagliava nell'immensità dello spazio all'inizio di Guerre Stellari? Annunciava il profilarsi di un conflitto tra le truppe ribelli e l'Impero, dilaniato ormai da lotte intestine, sintomi del malcontento che si diffondeva. L'unica speranza per l'alleanza ribelle era la disattivazione del più grande ordigno bellico esistente nella galassia: la Morte Nera, una sorta di pianeta meccanico il cui potenziale era tale da annientare un intero pianeta (ed infatti all'interno del film un raggio-laser di proporzioni colossali emanato dalla "Death Star" disintegra Aldebaraan, pianeta-natale della povera principessa Leia). E, ricalcando le convenzioni adottate nel gioco da bar, lo scopo primario è proprio quello di distruggere l'odiata Morte Nera, infilandosi nel suo canale principale con l' "X-wing fighter" (caccia a-la-X). Darth Varder, a noi!

***IL GIOCO*** — La prospettiva è soggettiva: in questo modo potrete meglio immedesimarvi in LUKE SKYWALKER/MARK HAMILL; del vostro affusolato caccia monoposto scorgerete soltanto la prua e i quattro sottili cannoni che scagliano i raggi-laser. Naturalmente il processo di immedesimazione sarà più immediato se si tiene conto che nel corso del gioco riecheggia spesso il motivetto principale di Star Wars, composto da quel mago delle colonne sonore che è John Williams. La meccanica non è certo cavillosa: per colpire ogni bersaglio dovrete puntarlo con il mirino e attivare i raggi-laser che convergeranno così nel punto centrato dal mirino. Un particolare curioso (non rilevante ai fini del gioco): se il mirino è più vicino ai cannoni di destra spareranno unicamente questi, stessa cosa dicasi per i cannoni a manca.
Nel primo schermo si agitano sullo sfondo, disseminato di astri, i caccia TIE, la cui forma ed estetica dovrebbe essere nota a tutti. Comunque per non ricadere in equivoci, i caccia TIE sono quelli con il globo in mezzo, nel quale si incastonano i due bracci che sostengono i pannelli esagonali ai lati. Il vostro intento? Neutralizzarli uno ad uno: anch'essi però dispongono di un potenziale d'offesa che consiste anche per loro in micidiali scariche laser. Dato che la visione di gioco è soggettiva esse vi appariranno più come dei globi luminosi che si ingrandiscono sempre più nell'approssimarsi al vostro caccia. All'inizio del gioco avete in dotazione 9 'shields' (propriamente 'scudi', ma nel film vengono chiamati schermi deflettori) che in pratica rappresentano le vostre vite e sono indicati alla sommità dello schermo. Se non farete a tempo a neutralizzare le scariche-laser nemiche incorrerete nella perdita di uno 'scudo'.
Superando le ondate di caccia TIE passerete allo schermo delle torri: l'ambientazione è stavolta quella della Morte Nera e i bersagli sono delle torrette dalle quali dovrete cannoneggiare le sommità evitando naturalmente la collisione.
Infine, il terzo schermo: il vostro X-wing fighter sfreccia all'interno del famoso canale (ricordate le spettacolari sequenze finali del film?) lambendone le pareti metalliche, per evitare o neutralizzare raffiche-laser e per scansare vari insidiosi ostacoli. Alla fine di questo strettissimo tunnel vi si parerà davanti un enorme pannello con alla base una stretta fessura: il vostro arduo compito sarà quello di centrare esattamente il piccolo orifisio, e a quel punto la Morte Nera sarà kaput! Subito verrà intonato tra il riverbero abbacinante delle esplosioni, il tema principale di Star Wars. Se non riuscirete nel vostro intento andrete a sbattere contro il



pannello causando la perdita di uno 'scudo'. E poi dovrete ricoprire nuovamente l'intera distanza del canale, senza tener conto del fatto che l'intensità delle scariche nemiche sarà maggiore. Un consiglio: non ostinatevi a centrare i laser avversi nel canale, badate piuttosto a evitare gli ostacoli.

***CONCLUSIONI*** — D'accordo, d'accordo, sono più le differenze che le similarità coin-op; non sentirete squittire C1P8 (o R2D2), non vedrete la spettacolare esplosione della Morte Nera come nel gioco da bar, non proverete l'ebbrezza della sequenza d'avvicinamento all'odiato satellite, comunque per entrambi le versioni, da bar e da casa, il fatto di potersi mettere nei panni di Luke Skywalker almeno una volta nella vita offre uno stimolo sempre diverso e a quel punto non importa più se ci stiamo cimentando nell'uno o nell'altro tipo. Per concludere come incitamento, citerò una frase pronunciata da Obi Wan Kenobi nel duello con Darth Vader: "Non puoi vincere, Darth, se mi abbatti io diventerò più potente di quanto tu possa immaginare"
Che la Forza sia con voi! Sempre!

**Paolo Cardillo**

# ROBOTRON: 2084

*Produttore:* ***ATARI***
*Sistema provato:* ***ATARI 600 XL***
*Compatibilità:* ***ATARI 400/800/800XL, VIC 20***
*Supporto:* ***cartuccia***
*Prezzo:* ***L. 29.000***




Defender, Joust, Sinistar, Bubbles sono solo alcuni dei successi Williams da sala giochi, e con queste referenze non possiamo che accogliere con soddisfazione la trasposizione casalinga di un altro grande arcade di questa prolifica casa americana: ROBOTRON: 2084.

***IL GIOCO*** — Il grande scrittore di fantascienza Isaac Asimov inorridirebbe vedendo le sue tre leggi della Robotica (atte a tutelare l'uomo nei rapporti coi robot) così duramente stravolte dall'evolversi dei fatti...
Le macchine al servizio dell'uomo, i robot sempre più intelligenti, sempre più autosufficienti... troppo autosufficienti! Tanto da arrivare al punto di ribellarsi al suo creatore, ritenendolo inutile ed imperfetto, e deciderne quindi la distruzione o la riprogrammazione per scopi non propriamente pacifici... Noi impersoniamo una modesta pattuglia di fedelissimi robot (da tre a cinque a seconda del livello di difficoltà) i quali (uno alla volta) affrontano quei maledetti ribelli a transistors cercando di salvare quanti più umani possibile ed, ovviamente, se stessi.

***LO SCHERMO*** — A parte lo schermo di presentazione, che oltre al titolo riporta le varie opzioni sul livello di difficoltà, il numero dei giocatori e il punteggio record, lo scenario è sempre lo stesso, e cioè né più né meno che un semplicissimo rettangolo rosso entro il quale appaiono di volta in volta i vari elementi del gioco. Ovviamente le varie ondate propongono Robotroni sempre più pericolosi e sofisticati che di sicuro non vi daranno il tempo di annoiarvi o di ricercare sfondi più pittoreschi!
Da notare infine lo splendido effetto cromatico che appare dopo il superamento di ogni ondata di nemici.
Le uniche indicazioni numeriche sono quelle che riguardano il punteggio del giocatore impegnato.

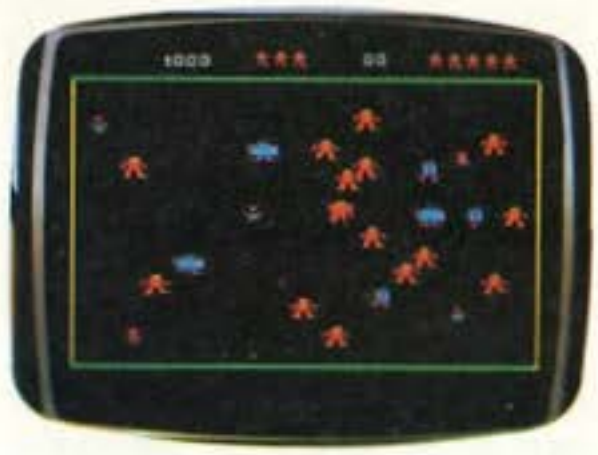
***ELEMENTI DEL GIOCO*** — Numerosi e molto ben raffigurati graficamente gli sprites multicolori che animano il gioco:
i GRUNT, robots giallorossi (niente a che vedere con Bruno Conti & C.) che cercheranno subito di assediarvi. La loro eliminazione vi frutterà 100 punti ciascuno.
Gli HULK: anche se non sono verdi mai nome fu più appropriato, infatti colpendoli riuscirete solo a rallentarli, meglio evitarli!

I CERVELLI GIGANTI sono davvero divertentissimi da vedere (forse più per chi non sta giocando...), splendidi graficamente appaiono ogni cinque ondate. Se un cervello cattura un essere umano trasforma la vittima in un vosto nuovo nemico, il PROG, sicuramente l'abbreviazione di "essere umano riprogrammato". La distruzione di un cervello rende 500 punti, di un missile che questi vi può lanciare 25 punti e di un PROG 100 punti.
Gli SFEROIDI sono cerchietti rossi, sì, proprio come quelli che mettete sul calendario per ricordarvi le date importanti, solo che questi invece che giorni dopo un po' vi scagliano contro i CONTROLLORI, i quali a loro volta producono le temibili scintille. I punti: 1000 per gli SFEROIDI, 150 per i controllori e 25 per le scintille.
Gli ELETTRODI sono ostacoli fissi che cambiano di forma a seconda dei vari momenti del gioco, non danno punti ma vanno eliminati presto perché la loro presenza




vi itnralcerà non poco soprattutto nelle spasmodiche ondate avanzate. Altri nemici sono i QUARK, che non producono Piero Angela ma bensì i tremendi CARRI ARMATI TORTURANTI che vi tirano anche contro delle BOMBE RIMBALZANTI perché sennò sarebbe troppo facile... I QUARK scuciono 1000 punti, i CARRI 200 e le BOMBE 25.
Dulcis in fundo i buoni, vecchi, cari terresti (e ci volevano proprio dopo tanta ferraglia), gli unici che ovviamente non dovrete evitare, ma bensì salvare passandoci sopra. Il primo umano recuperato vi assegnerà 1000 punti, poi 2000, 3000, 4000 e di lì in poi 5000.

***I COMANDI*** — Il joystick di sinistra muove nelle 8 direzioni il vostro bravo robottino e quello di destra spara sempre nelle 8 classiche perprendicolari e diagonali. Molto comodo poter scappare da una parte e



sparare dall'altra.
OPTION e SELECT fanno le selezioni di cui abbiamo già parlato allll"inizio, START fa partire il gioco, RESET riporta tutto all'inizio e la barra spaziatrice fa interrompere momentaneamente il gioco.

***STRATEGIA*** — Pochi i consigli da dare. Innanzi tutto cercate di crearvi un varco colpendo i GRUNT che subito cercheranno di accerchiarvi, quindi avendo un po' più di spazio per ragionare dedicatevi alla raccolta degli umani (che rendono molti punti, ma siamo certi che voi lo farete unicamente per scopi umanitari...) prima che vengano distrutti o convertiti dai CERVELLI.
Inoltre, come avete visto nella sezione ELEMENTI del GIOCO parecchi nemici generano altri nemici, ovvio quindi eliminare questi prima che... prolifichino! Perlomeno nei livelli più avanzati, visto che all'inizio se siete in grado potete farli sviluppare per colpire più avversari e avere quindi più punti.
Ultimo consiglio: eliminato l'ultimo Robot passate allo schermo successivo, quindi non fatelo se prima non avete recuperato anche l'ultimo terrestre.

***CONCLUSIONI*** — Giocando a ROBOTRON: 2084 resterete dapprima frastornati e poi via via sempre più affascinati dalla velocità arcade del gioco (addirittura maggiore al livello più alto). E se riuscirete a non farvi cogliere dal panico al pensiero che anche raggiungendo punteggi astronomici dovrete per forza prima o poi cedere il controllo dell'umanità a questi esseracci meccanici (è l'amara ma ben nota legge dei video-games) proverete per qualche minuto l'inebriante sensazione di essere i salvatori della patria. Ma che dico patria? Umanità! Ma che dico umanità? U!...

**Massimo Iacomelli**
**Sandra Fuso**

# OTTO E TRENTA

*Produttore:* ***MELCHIONI***
*Sistema provato:* ***MSX***
*Supporto:* ***CASSETTA***
*Prezzo:* ***L. 13.500***




Nella situazione presentata da Otto e trenta, il primo adventure per MSX in italiano, creato e prodotto da italiani, sinceramente io non mi ci vorrei trovare e nel malaugurato caso resterei a letto buttando la sveglia fuori dalla finestra.
Ma bisogna guadagnare il pane quotidiano e quindi alzarsi è un dovere.
Vivete in uno squallido e grigio appartamento nella periferia più triste e deprimente della più angosciante e tentacolare metropoli in uno stato che gli stessi autori del gioco definiscono fantozziano. Rispetto al ragioniere più devastato della soria avete un unico, ma in questo caso grandissimo vantaggio: non siete sposato con prole.

***IN PIEDI POLTRONE!*** — Tutte le mattine, sabato e domenica esclusi, la sveglia squilla e comincia la terribile e tragica marcia verso il luogo della vostra fatica quotidiana che, rapportata allo sforzo sviluppato per raggiungerlo, assomiglia quasi ad un paradiso terrestre.
Dopo aver vagato per casa in pantofole nel tentativo di lavarvi, vestirvi e fare colazione no vi resta che uscire cantand

lunedì e anche gli altri giorni della settimana non mi sento troppo bene".
Il funzionamento del gioco è quello tipico degli adventures: una decina di comandi, richiamabili attraverso i tasti funzione, oggetti da raccogliere, da lasciare, da usare e locazioni che li contengono da attraversare evitando di fare errori. Uno, fatale è quello di scendere dal letto senza pantofole: si scivola e l'eliminazione risulta immediata.

***STRANA GENTE MATTINIERA*** — Sulla strada che porta alla Rossi International, la multinazionale per cui lavorate, trovate un po' di tutto: sniffatori di colla, edicolanti, funzionari del comune incendiati, elfi e fate, intellettuali organici, lottatori, lavoratori in sciopero e proseliti di una setta religiosa che cercano di redimervi.
Non mancano neppure il dentista e il cantante di antichi motivi tradizionali napoletani che si esibisce nella sede della DC. Cosa ci stanno a fare in giro alle otto del mattino nessuno lo sa. Siete sicuri di non essere in preda agli incubi? Non mangiate un po' troppo "pesante" la sera?



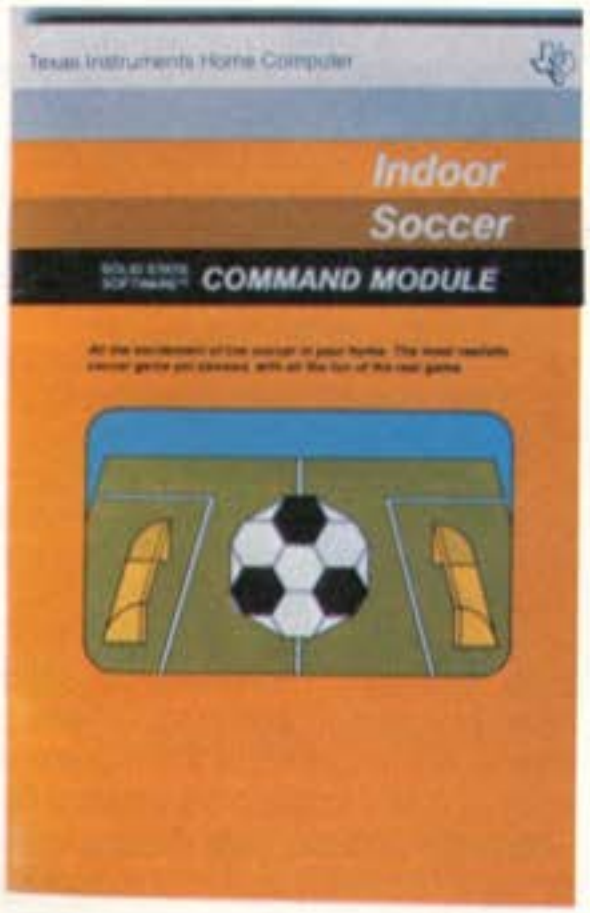
***GLI OGGETTI*** — Ce ne sono diversi e è consigliabile prenderli tutti perché hanno sempre una funzione. Non ce ne sono di "cattivi" e quindi non di rischia nulla. Sono tutti a uso singolo e rispondono ai comandi DO e USO; una volta fatto il loro dovere possono essere lasciati per far posto ad altri. Alcuni, come la caraffa e la salvietta, vi consigliamo di portarli anche fuori di casa: vi saranno utili.

***IL SOGNO SI AVVERA*** — Di più non vi diciamo per rendere il tragitto più interessante e perché dovete meritarvi il premio finale: un vitalizio da parte della Rossi International che vi permetterà di non dovervi mai più svegliare alle 7 e 30 per arrivare in ufficio alle OTTO E TRENTA.

**Bill Vecchi**

# INDOOR SOCCER

***CALCIO AL COPERTO***
*Produttore:* ***TEXAS INSTRUMENTS***
*Sistema Provato:* ***TI-99/4A***
*Supporto:* ***CARTUCCIA***
*PREZZO:* ***L. 25.000***




C'è tra di voi qualche "Texano" che si strugge per non poter videoemulare le gesta dei suoi beniamini domenicali?
E perché mai? Con questa home-version del "calcio pallonato" ed il vostro fido TI-99, sia esso "4" o "4A" potrete sbizzarrirvi nell'organizzare dei minitornei familiari, magari con il "perfido" fratello per decidere chi dei due deve aiutare la mamma a sparecchiare la tavola e chi, invece, può uscire con la compagn(i)a.

***IL GIOCO*** — C'è qualche essere vivente tra di voi che, a pochi mesi dall'inizio del campionato Mondiale, non conosce il gioco del calcio?
Le risposte affermative vadano a vergognarsi su qualche biografia di Pelè e non si ripresentino se non dopo aver imparato a memoria numero di scarpa, taglia, altezza, peso e oroscopo di ogni singolo componente la rosa della nazionale italiana.
Per gli altri dirò che si tratta di una simulazione che, pur non essendo del tutto realistica, si mantiene su un buon livello con vari elementi di contorno tipo il "Replay" con il quale gli aspiranti "Carlo Sassi" potranno crearsi le moviole personali.
Qualche particolare irreale, invece, è dato dal *muro bianco che circonda il campo,* che elimina sia i calci d'angolo che le rimesse in gioco, e dall'impossibilità del gioco aereo cioè cross, tiri nel "sette", pallonetti etc. Ma, sicuramente nella RAM tutto non ci può stare, si è preferito tralasciare questi particolari per aggiungerne altri decisamente più economici dal punto di vista della memoria consumata, come l'inserimento dei nomi delle due squadre prima della gara e la scelta della durata della stessa, da dividersi in due tempi di egual durata.

***OBIETTIVO*** — Checché ne dica Pierre de Fredi (il celeberrimo barone de Coubertin), lo scopo del gioco è quello di vincere l'incontro. Per sapere come si può fare, basta dare un'occhiata alla regola numero 10 del regolamento calcistico: "Vincerà la gara la squadra che avrà segnato il maggiore numero di reti", ovviamente allo scadere del secondo tempo.
Ecco quindi che lo scopo del gioco diventa, di riflesso, il segnare almeno un gol in più dell'avversario.
Attenzione che per gol si intende il completo ingresso in porta del pallone indipendentemente da colui che l'ha calciato, quindi occhio alle autoreti che, soprattutto sui rinvii del portiere alla Fantozzi, sono sempre in agguato.

***COMANDI*** — Ce ne sono una marea! Citerò solo i principali. Iniziamo con i tasti di movimento della squadra di sinistra, cioè la blu; le possibilità di movimento sono 8 corrispondenti ai quattro punti cardinali ed alle realtive posizioni intermedie che sono: nord-est, sud-est, sud-ovest e nord-ovest. Quindi, partendo da nord e procedendo in senso orario i tasti relativi sono: "E R D C X Z S W" che, sulla tastiera, sono tutti raggruppati in modo da ottenerne un facile utilizzo. Analogamente per la squadra rossa i tasti sono i seguenti: "I O K M N J U".
Vi sono inoltre i tasti di contrasto che hanno entrambi la stessa funzione: servono ad inviare il pallone nella direzione voluta o a contrastare in tackle se la palla è dell'avversario.
Per la squadra blu sono "Q" e "V", mentre per la rossa "Y" ed "Enter".



Vi sono inoltre alcune utili funzioni: si può congelare il gioco in qualsiasi momento con Shift T (TI-99/4) o con FCTN3 (TI-99/4A) e riprenderlo con lo stesso tasto; si può infine avere il replay di un'azione premendo "Redo" al termine della stessa.
Per gli ulteriori comandi (correzione nomi squadre etc.) rimando l'onerosa spiegazione all'inglese del dettagliato libretto d'istruzioni.

***DINAMICA*** — Dopo l'inserimento della cartuccia e la pressione di un qualunque tasto, apparirà lo schermo principale dei titoli con il quale si potrà scegliere una delle cinque lingue a disposizione: Inglese, Francese, Tedesco, Italiano ed Olandese.
La scelta serve a far sì che durante la partita il computer-arbitro non ci comunichi che abbiamo commesso un fallo con una sfilza di lettere incomprensibili!
Fatto ciò verrà chiesta la durata totale dell'incontro (1° + 2° tempo) ed i nomi delle due squadre; quindi avrà inizio la partita.
Lo schermo mostrerà l'intero campo di gioco, sovrastato dal tabellone che riporta i nomi delle due squadre, il punteggio ed il tempo di gioco rimanente.
Sulla parte bassa del video appariranno vari commenti sull'andamento della gara: falli, punizioni, rigori, segnature e tutto quanto può essere utile per lo svolgimento della partita.
Dopo il fischio finale, se vi è un vincitore riceverà le congratulazioni dal computer ed il gioco avrà termine, altrimenti apparirà uno "schermo di parità" con le seguenti opzioni: 1) Tempi supplementari. 2) Primo goal vince; 3) Rigori; 4) Fine della gara.
Con la prima scelta verrà chiesta anche la durata del gioco supplementare al termine del quale, se la parità persiste, si farà ritorno allo schermo di parità.
Nella scelta numero 2 si andrà avanti a giocare fino a quando non verrà segnato un goal dalla squadra che vincerà la partita.
Anche nella terza opzione non vi è il cronometro segnatempo: verranno battuti rigori ad oltranza sino a che, nello stesso turno, una delle due squadre sbaglia e l'altra realizza la trasformazione.
Con l'ultima scelta si torna allo schermo d'inizio.

***STRATEGIA*** — Un assioma piuttosto importante nel calcio vero così come in quello videosimulato è il seguente: se nessuna delle due squadre sbaglia niente, la partita finisce 0 a 0.
Ciò è particolarmente reale in questo Indoor Soccer dove il portiere possiede una predominanza nella sua area di rigore davvero incredibile; nessun calciatore vi può entrare se non commettendo fallo (se si entra in area avversaria), o concedendo un rigore all'altra squadra (se si entra nella propria area).
Questo, comunque, dopo qualche partita capita piuttosto raramente e rende così difficoltosa una segnatura.
A meno che non giochiate contro un principiante, infatti, dovete cercare di sfruttare tutti gli spiragli ed i varchi che si apriranno nella difesa avversaria.
È utilissimo anche usare il muro che circonda il campo per sfruttarne il rimbalzo del pallone che può sorprendere il portiere avversario. Attenzione, poi, a non chiudervi in difesa dopo l'agognato 1 a 0 perché l'avere molti calciatori nella propria metà campo è l'ideale per subire un'autogol od una rete in seguito a più deviazioni. Ultimo appunto ai passaggi all'indietro: limitateli al minimo perché se non vi è un vostro calciatore sulla traiettoria della palla, rischiate di smarcare in posizione favorevolissima un avversario o, peggio, di effettuare una "sponda" che farà sudare un attimino il vostro portiere.



***CONCLUSIONI*** — Non c'è male, non c'è davvero malaccio per questo Indoor Soccer che, pur con le sue pecche, è senz'altro una ghiotta occasione per tutti i proprietari del TI per avere a disposizione un gioco tanto antico quanto attuale e gradito: il calcio.

**Alessandro Diano**

# GRAAL

*Produttore:* ***B.V. INTERFACE***
*Sistema provato:* ***ZX Spectrum***
*Compatibilità:* ***—***
***Supporto: NASTRO***
*Prezzo:* ***L. 12.000***




Quante antiche leggende sono state tramandate e scritte sul Sacro Graal! La più famosa in cui si parla di questo prezioso oggetto, è indubbiamente quella di Parsifal, un giovane eroe cavaliere della tavola rotonda che, grazie alla purezza del suo animo, era l'unico uomo in grado di affrontare l'insidiosa ricerca del Sacro Graal.
Graal, che essendo la coppa in cui Gesù aveva bevuto il vino la notte dell'ultima cena, rappresentava un oggetto dall'immenso potere mistico, che avrebbe salvato dalla sicura morte Re Artù di cui Parsifal era un devoto servitore.
Vi potrebbe sembrare, ora, che questa breve lezione di letteratura epica possa non avere nulla a che vedere con VG.
Ma vi sbagliate!
Perché la storia di Parsifal che interessa a noi non è stata riportata su di un libro, ma, naturalmente, in un videogame: Graal.

***IL GIOCO*** — L'azione mitologica è ambientata all'interno di un castello in cui il Parsifal, guidato dal vostro Joystick (o dai vostri tasti), deve cercare il Graal, che è stato però spezzettato in tante piccole parti, così da rendere il gioco ver

cile.
Le diverse stanze che compongono il castello sono realizzate graficamente in modo similare a quello di alcuni famosi giochi come Manic Miner o Jet Set Willy.
Gli esperti sapranno quindi che l'omino da manovrare avrà solo i movimenti sinistra-destra, e la possibilità di saltare, che rende possibile la fuga da situazioni spiacevoli (p.s. la perdita di un omino) o che permette di superare ostacoli ardui come torrenti, muri etc.
I tasti che permettono il movimento sono: sinistra-destra le coppie dei pulsanti della seconda fila (es. Q-W, E-R, ...) ; per saltare uno qualsiasi dei tasti della prima fila (CAPS SHIFT, SPACE, ...).

***TATTICA E STRATEGIA*** — Già dal primo schermo potrete notare che il gioco è di una difficoltà spaventosa ; per avere speranze di terminarlo occorre elaborare uno schema di gioco per risolvere ogni quadro, ed è necessario, inoltre, eseguire questi schemi velocemente e senza fare il MINIMO errore. In parole povere bisogna essere dei super-eroi del videogioco.
Ad esempio, nel primo schermo si deve superare un fitto bosco cercando di evitare la fittissima pioggia di pigne che scendono ad un ritmo impressionante. Vi possiamo assicurare che per passare questa fase occorre una fortuna incredibile ed una volontà ferrea per non scoraggiarsi.



***CONCLUSIONI*** — Una nota di rilievo che occorre far risaltare di questo programma è la sua origine.
Infatti questo gioco è stato ideato e creato da programmatori italiani, e viene commercializzato da una casa software italiana. Non perché noi siamo nazionalisti, ma il fatto che anche la nostra terra (L'Italia!!), oltre ai suoi già tipici prodotti (spaghetti, vino e tante altre buone cose), produca anche del buon software ci fa veramente molto piacere, ed inoltre mostra che i cervelloni dell'informatica non sono solo inglesi o americani, sono anche italiani. Nella speranza che il software italiano diventi una realtà presente sul mercato anche internazionale noi continueremo a giocare a Graal.

**Gabriele Petris**
**Fabrizio Guccione**

# HIGHWAY ENCOUNTER

***LOTTA IN AUTOSTRADA***
*Produttore:* ***VORTEX***
*Sistema provato:* ***SPECTRUM 48K***
*Compatibilità:*
*Supporto:* ***CASSETTA***
*Prezzo:* ***L. 20.000***



Era inevitabile che il predominio (soprattutto grafico) della ULTIMATE fosse prima o poi insidiato da qualche altra software-house, ed è abbastanza ovvio che a compiere l'impresa sia stata una "casa" di primo piano come la VORTEX, che già si era espressa ad ottimi livelli realizzando giochi come TORNADO, LOW LEVEL e CYCLONE.
In HIGHWAY ENCOUNTER, infatti, la grafica non ha nulla da invidiare a KNIGHT LORE o ad ALIEN 8, e, soprattutto, la trama di gioco è molto piacevole e ben studiata, risultando anch'essa di ottimo livello, al pari della grafica.

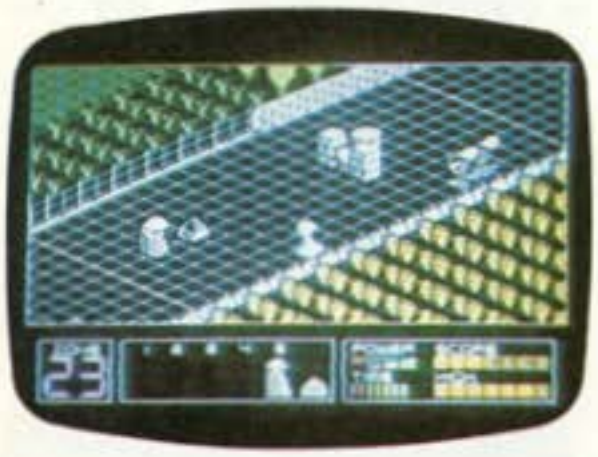
***I COMANDI*** — Le possibilità di controllo offerte dalla VORTEX sono molteplici. Infatti, oltre ai tasti indicati nelle istruzioni, esiste la possibilità di utilizzare il joystick mediante vari tipi di interfaccia, praticamente tutti quelli esistenti in commercio. Considerando che dei cinque "droidi" in gioco ne controllate solamente uno, è utile sapere che i restanti quattro (o meno, se ne avete perso qualcuno) avanzano automaticamente in linea retta, fino ad arrestarsi di fronte ad uno dei numerosi ostacoli presenti lungo il percorso.
Il "vorton" da voi guidato (detto anche "vorton principale"), invece, può avanzare o fermarsi, deviare o sparare o anche voltarsi e tornare indietro. Per eseguire tutti questi movimenti, potete quindi usufruire dei tasti, oppure, se preferite il più comodo joistick, usarlo nel modo seguente: avanti per accellerare ed indietro per rallentare ; destra e sinistra per ruotare, anche da fermi, rispettivamente in senso oraio e antiorario. Il pulsante di fuoco, naturalmente, serve a sparare (...lo dice il ragionamento stesso..).
Altre opzioni possibili sono descritte nel menù, il quale appare come prima immagine sullo schermo, al termine del caricamento. Scegliendone, avrete la possibilità di vedere o le istruzioni, oppure, una alla volta, tutte le 30 sezioni (o "zone") che formano il "percorso di guerra".

***IL GIOCO*** — Come spesso accade nei video-game, la situazione immaginaria alla quale si ispira il gioco, è altamente drammatica. In un futuro indefinito, infatti, orde di alieni invasori sono riuscite ad occupare il nostro pianeta, assumendo anche il controllo di quasi tutte le vie di comunicazione. Gli scienziati terrestri, comunque, non sono stati a guardare, ed hanno realizzato un'arma incredibilmente potente, chiamata "Lasertron", che dovrà essere condotta fino al quartier generale nemico, lungo l'ultima autostrada rimasta.
Dopo aver scelto i comandi, il gioco inizia mostrandovi l'entrata in gioco dei cinque vortons, quattro dei quali si dispongono in buon ordine dietro il Lasertron, mentre il vorton principale prende la testa della colonna che si è così formata.
È a questo punto che il controllo del gioco




passa nelle vostre mani. Il vostro compito consiste nel trasportare il Lasertron, entro un tempo limite, dalla zona 30 (quella di partenza) fino alla zona 0, dove questi si innescherà automaticamente e procederà poi inoltrandosi fra gli invasori extraterre-

stri, fino a raggiungere l'astronave madre, distruggendola.
Affinché raggiunga la zona O, è necessario che il Lasertron sia spinto da almeno un vorton ; perciò, se i "droidi" a vostra disposizione sono più di uno, quelli posti dietro il Lasertron lo spingeranno avanti automaticamente, mentre voi dovrete preoccuparvi solamente di rimuovere gli ostacoli ed eliminare i nemici. Se, viceversa, siete purtroppo rimasti con un solo vorton, dovrete allora occuparvi anche del trasporto. Posizionate quindi il vostro ultimo droide dietro il Lasertron ed iniziate diligentemente a spingere, non senza dimenticarvi di difendervi dalle numerose difficoltà.
I nemici che incontrerete lungo il percorso, sono tanti e di diverso tipo. I più numerosi e, forse, pericolosi, sono gli alieni, strane figure semoventi, seppur senza gambe, che vi distruggeranno al minimo contatto. Gli ostacoli più fastidiosi sono invece alcune "mine" (almeno, a noi sembrano tali) che incontrerete in qualcuna delle 30 zone



da percorrere. Queste "mine" si muovono incessantemente avanti e indietro lungo brevi tratti, ostacolandovi la marcia soprattutto per il fatto che, a differenza degli alieni, non possono essere distrutte tramite il laser in dotazione al vorton principale.
L'ultima cosa da cui dovrete guardarvi, sono alcune "fiammelle" simili a bracieri votivi, che, disseminate in alcuni punti del tragitto, si rivelano fatali al minimo urto. Fortunatamente, però, questa non è una minaccia che possa impensierirvi troppo, in quanto le "fiammelle" non possono muoversi ed è quindi di una facilità irrisoria riuscire ad evitarle.

***IL PUNTEGGIO*** — Com'è ovvio, parte dei punti assegnativi sono in relazione alla strada percorsa spingendo il Lasertron. Eliminando gli alieni nemici, potrete ottenere altri punti, guadagnandone infatti 250 per ogni bersaglio colpito.
Infine, quando riuscite ad arrivare alla zona O, dove finalmente entra in funzione il Lasertron, ottenete un bonus di ben 1.000 punti per ognuno dei vortons che ancora vi sono rimasti.

***STRATEGIA*** — Innanzitutto, specifichiamo che le tattiche che è possibile usare per l'avanzata sono, secondo noi, soltanto due: procedere alla testa di tutta la colonna, oppure, dopo aver lasciato gli altri vortons fermi dietro un ostacolo, avanzare con il solo vorton principale. Ecco, a nostro parere è questo ultimo il modo migliore per affrontare H.E. Infatti, i vortons lasciati in una zona priva di nemici, non saranno attaccati dagli alieni, restando così in una posizione di assoluta sicurezza.
Se, invece, preferite avanzare con tutti i vortons contemporaneamente, correte il rischio che ve ne sia distrutto più di uno alla volta. Quando viene colpito il vorton principale, però, si riparte dalla zona in cui si trovavano i vortons rimasti. Quindi, se avevate proceduto in colonna, ripartite dal punto in cui già eravate ; mentre, se avevate portato avanti il solo vorton principale, dovete ricominciare dal punto, presumibilmente più arretrato, nel quale erano rimasti i vorton di scorta.
Tenete presente, comunque, che i nemici uccisi non riappaiono più. È per questo che conviene: avanzare con un solo vorton, rendere "sicura" qualche zona, e, soltanto dopo queste operazioni, tornare indietro a prendere il resto della carovana.
Sfruttando questa tattica, inoltre, potrete difendervi dalle "mine", intrappolandole dietro gli oggetti che incontrerete lungo l'autostrada. Naturalmente, per riuscire in questa impresa dovrete operare abilmente e con un certo tempismo, evitando ogni contatto con quelle stesse "mine" che volete rinchiudere, pena la perdita di un vorton.
A questo punto, visto che vi abbiamo detto quasi tutto, vi ricordiamo anche che il tempo a disposizione per compiere l'impresa ha un limite. Cercate perciò di muovervi rapidamente e con decisione, risparmiando quegli istanti che, forse, vi permetteranno di concludere la missione in tempo utile.

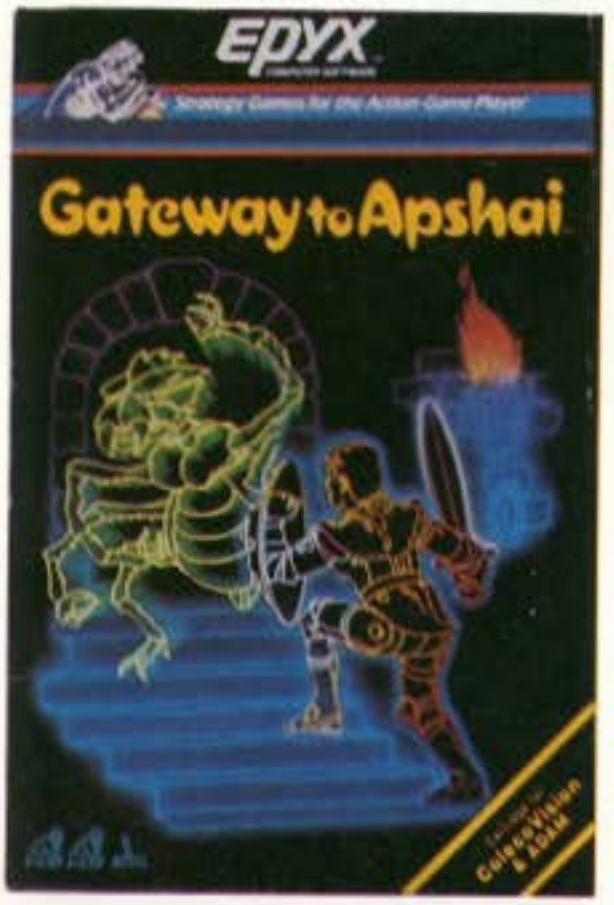
***CONCLUSIONI*** — Quello che possiamo senz'altro dire in merito ad HIGHWAY ENCOUNTER, è che ci è molto piaciuto.
Oltre alla grafica, veramente gradevole, è da apprezzare anche lo svolgimento del gioco, in quanto ricco di quei particolari che lo pongono un gradino più in alto di un normale "shoot'-em'up" (spara e fuggi).
Ricapitolando: grafica da lode, sonoro accettabile e trama avvincente, per un gioco da considerare come una sfida della VORTEX alla ULTIMATE.

**RCC**

# GATEWAY TO APSHAI

***PASSAGGIO PER APSHAI***

*Produttore:* ***EPYX***
*Sistema provato:* ***COLECOVISION***
*Compatibilità:* ***CBM-64***
*Supporto:* ***CARTUCCIA***
*Prezzo:* ***L. 60.000***



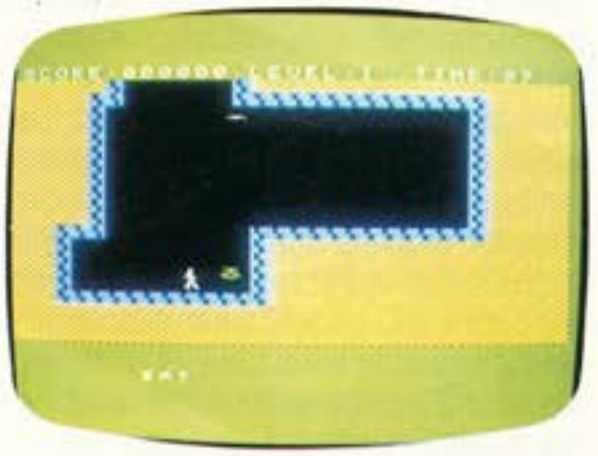

Un nuovo gioco d'avventura dinamica per il Colecovision? Ma questa è magia! Scherzi a parte, Gateway to Apshai è un gioco del fortunato filone di spada e magia che aggiunge finalmente una nuova pagina al catalogo "avventuroso" della CBS, affiancandosi così al "solito" Venture.
Grazie alla Epyx, un'occasione più unica che rara per mettersi alla pari con Atariani e Intellivisionari, che di avventure ormai (Raiders Of The Lost Ark, Treasure Of Tarmin tra gli altri) ne hanno da raccontare persino a Indiana Jones!

***IL GIOCO*** — Il dedalo di stanze del Tempio di Apshai è intricato quanto bas

tere in difficoltà anche colui che è considerato di buon grado "il più grande guerriero di Apshai", cioè voi: consta infatti di 8 livelli ognuno dei quali ha 99 aree (doungeons) da esplodere. Via di seguito, ognuna di queste ha approssimativamente 60 stanze (rooms), per un totale di circa 40000 stanze, senza contare che per ognuna delle 792 dungeons la disposizione delle suddette è diversa! Leggendo questi primi significativi dettagli qualcuno potrà anche essere preso dal panico, penso però che il suo panico sarà suscettibile di qualche alterazione quando verrà a conoscenza della varietà dei nemici: saranno più di 30! Anche se in verità alcuni hanno la stessa fisionomia e cambiano solo il loro 'pigmento cutaneo', insomma il colore.
All'inizio del gioco potete scegliere da che stanza partire per avventurarvi nei bui anfratti del Tempio, durante la partita potete anche decidere di passare al livello successivo. Per fortuna, la varietà non è una particolarità esclusiva dei nemici ma anche del vostro equipaggiamento e delle vostre armi e dei tesori: infatti il vostro percorso non sarà disseminato unicamente di esseri ostili ma anche di sfavillanti armature, magici ordigni di difesa e invitanti forzieri. Inoltre i nemici hanno provveduto ad installare delle trappole, contenute anche nei forzieri. Ogni situazione, ogni battaglia vinta o persa influirà sul vostro stato di salute (HEALTH) che nel nostro caso è la risultante della somma dei valori di altre tre caratteristiche: la forza (STRENGTH) l'agilità (AGILITY) e la fortuna (LUCK). Ogni perdita o acquisto viene schedato in questo gioco tramite tre appositi schermi: lo STATUS SCREEN (schermo dello stato della salute) in cui si può esaminare la propria condizione fisica tramite la lettura dei valori di cui ho parlato prima, IL SUPPLIES SCREEN (schermo delle scorte) in cui viene catalogata ogni arma raccolta: quando esse verranno impiegate o tenute pronte per essere usate in futuro, il loro nome sarà schedato nel WEAPON SCREEN (schermo delle armi). Come se tutto questo non bastasse, durante il gioco si possono scoprire passaggi segreti e contrarre incantesimi benefici.



***COMANDI*** — Gran parte delle azioni del "più grande guerriero di Apshai" dipendono dall'uso completo dei tasti: come in altri giochi del genere, anche in questo caso scopriamo una notevole varietà nel senso di un utilizzo totale dei comandi.
Partiamo quindi dal tasto 1) FIGHT. Esso espleta la funzione di preparare il nostro omino al combattimento ; premendo poi il tasto di fuoco, compirà la sua mossa offensiva.



L'omino potrà scegliere le varie armi (spade, frecce, mortali incantesimi...) tramite la pressione del tasto 2-SELECT ITEM (letteralmente "scegli l'oggetto") più quella del pulsante laterale. Il tasto 3 è il DROP ITEM ("sgancia l'oggetto") e serve a liberarsi degli oggeti che si ritengano al momento inservibili. Con il tatso 4, KEYS (chiavi), aprite i portoni che separano alcune stanze da altre. I tasti 5 e 6, rispettivamente SEARCH SPELL (incantesimo di ricerca) e LOCATE TRAP (localizzatore di trappole) hanno funzioni simili: con il primo si localizzano i passaggi segreti (chiusi da portoni) eventualmente nascosti tra i muri delle stanze ; con il secondo potrete individuare le trappole invisibili che sovente stanno a protezione dei cofani, in particolar modo quelli ingioiellati. Tasti 7, 8, 9: permettono di visionare rispettivamente lo STATUS il WEAPON e il SUPPLIES SCREEN. Col tasto 0 ci si può trasferire al livello successivo, qualora riteniate di avere completato l'esplorazione dell'intero settore in cui vi trovate. Ricordate che la pressione dei tasti numerati dovrà essere seguita da quella del tasto-fire.

***NEMICI E ARMI*** — Pipistrelli-vampiro, topi rabbiosi e di fogna, aspidi e serpenti esotici, fanghiglie viventi, mummie ambulanti, maghi e fantasmi, sono tutti di questa caratura i nemici in G.T.A. ed ogni specie ha le sue "sottoclassi". Per esempio, ci sono vari tipi di topi: idrofobi, di fogna, delle caverne.
Ecco un elenco delle varie specie:
— Serpenti
— Ragni
— Pipistrelli
— Statue
— Maghi
— Guerrieri
— Giganti
— Ladroni
— Folletti
Le armi sono:
— Spada corta
— Spada lunga
— Spada a due lame
— Spada magica
— Frecce
— Frecce magiche
Non staremo qui ad elencarvi armature e incantesimi, anche questi moltissimi. Speriamo solo di avervi dato un'idea della varietà di questo gioco.

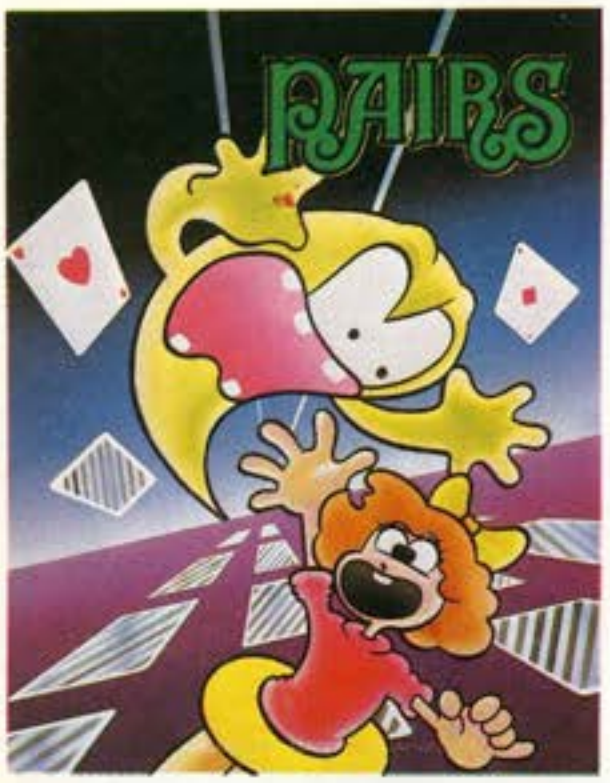
***PUNTEGGIO*** — Il punteggio per i vari forzieri viene assegnato in funzione del materiale di cui sono composti o delle gemme che vi sono incastonate, quest'ultimo è il caso dei tesori tempestati di preziosi (JEWELED CHESTS, COFFERS etc.) che valgono la bellezza di 1000 punti. Seguono:
Tesori di latta (LEAD) 0 pts
Tesori di ferro (IRON) 10 pts
Tesori di bronzo (BRONZE) 25 pts
Tesori d'argento (SILVER) 50 pts
Tesori d'oro (GOLD) 100 pts
Questi valori vengono moltiplicati per il numero del livello corrente (es: al livello 6 la Corona d'Oro vale 600 punti anziché i 100 del suo valore di base). L'uccisione di un mostro non incrementerà il vostro punteggio.
Dimenticavamo, l'appropriarsi dei tesori favorisce l'incremento dei valori di Forza, Agilità, Fortuna, Salute.

***CONCLUSIONI*** — L'alta giocabilità, l'azione ad alta tensione, la collaudata scenografia alla Dungeons & Dragons, l'originale configurazione dei comandi hanno valso a Gateway To Apshai l'assegnazione di un Arcade Award '85 quale miglior gioco d'avventura per computer.
D'altronde, in tempi come questi di eroi cinematografici come il Jack the Green di Legend e la Red Sonya di YADO, un gioco così non poteva passare inosservato. Quindi andate al cinema, tornate a casa, inserite questa cartuccia e... good luck in your quest!

**Paolo Cardillo**
**Fabio d'Italia**

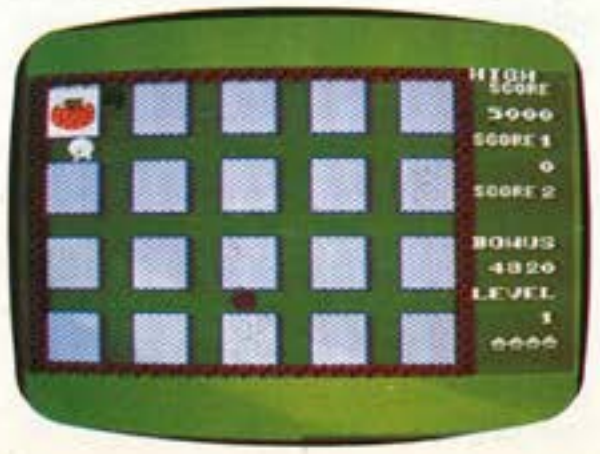
# PAIRS

***COPPIE***
*Produttore:* ***CANON***
*Sistema provato:* ***MSX***
*Compatibilità:* ***—***
*Supporto:* ***CARTUCCIA***
*Prezzo:* ***L. 52.000***



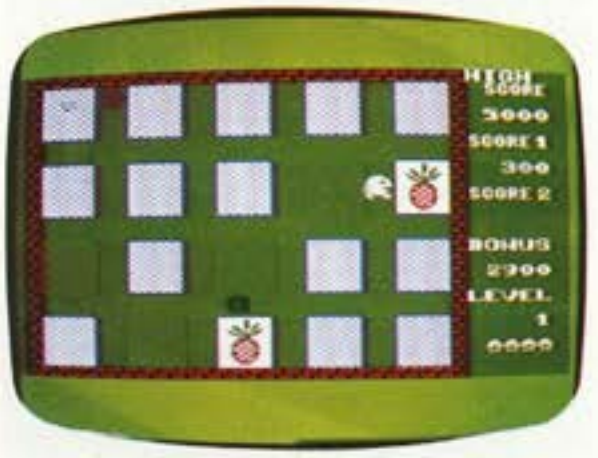

Quando, qualche dozzina di mesi fa, giocavo con i miei amici a carte ci capitava spesso di giocare ad uno strano gioco chiamato "pentolino" — non chiedetemi perché si chiamava così — che consisteva nell'accoppiare delle figure tra di loro scoprendole due alla volta e ricoprendole in caso di errore. Oggi i tempi sono cambiati, infatti se una volta si poteva giocare a questo gioco con un semplice mazzo di carte, adesso lo si può fare addirittura con un computer. PAIRS è praticamente la versione computerizzata in MSX di "Shinkey Suijaku" (che non è il nome di un maniaco giapponese) bensì la versione del gioco... pentolino. Non avete capito niente? Allora leggete la recensione e scoprirete a quale gioco ci stiamo riferendo.

***IL GIOCO*** — Innanzitutto bisogna essere dei buoni osservatori e avere ...scioltezza di polso, qualità ormai posseduta in gran parte dai ragazzi del giorno d'oggi... e in particolare dai lettori di VG & CO. La memoria visiva però è molto più importante del polso-turbo perché il gioco si basa principalmente sul memorizzare figure, formare delle coppie (ecco che subito pensate male), eliminando così tutte le carte a disposizione, il tutto naturalmente in un tempo determinato.
E qui entra in scena il nostro amico Koppe, e il nemico Monchan detto anche "l'inseguitore nero" che dovrete guardarvi dall'incontrare e perdipiù sfiorare per tutto il gioco.
Nel primo schermo si potranno sbizzarrire i golosi di frutta, infatti le figure da accoppiare sono delle mele, banane, uva, fragole, ciliege... attenti però a non fare un frullato! Al livello 1 il punteggio iniziale è di 5000 che diminuisce col tempo; questo punteggio però si può notare sullo schermo sotto la scritta BONUS, infatti ogni volta che si forma una coppia si guadagnano 100 punti che si andranno a sommare man mano sotto lo "SCORE". Il BONUS rimasto al completamento del primo schermo si andrà a sommare allo score.
Per scoprire una carta si deve avvicinare Koppe ad un lato di essa e premere il pulsante di fuoco, per chi usa la tastiera invece, oltre ad usare i tasti freccia per le direzioni dovrà azionare la barra spaziatrice per vedere le figure.
Ogni volta le carte che non formano una coppia si ricoprono: infatti sul video non si vedranno mai più di due figure alla volta tranne che nella versione a due giocatori, ma ne parleremo più avanti. Lo schermo si andrà via via liberando delle carte accoppiate fino a rimanere vuoto ed ecco che vi ritroverete al livello 2: amici degli ortolani unitevi — infatti le figure in questo schermo saranno degli ortaggi: carote, funghi, peperoni etc.
Nell'ultimo schermo da scoprire, infine, troverete che sotto le misteriose carte ci saranno degli animali come pinguini, elefanti, serpenti. Ma non finisce qui: infatti il gioco prosegue con il quarto livello che come figure è uguale al primo tranne che i vostri inseguitori saranno veloci quanto voi. Nel primo livello infatti avevamo un solo Moncham che ci correva dietro ma a velocità molto ridotta, nel secondo Moncham si avvale della collaborazione di Monchan




II, entrambi abbastanza arrabbiati e veloci, nel terzo livello i due membri della famiglia Moncham sembrano diventati idrofobi fino ad arrivare al quarto schermo dove... non sappiamo più cosa succede!
Quando vi capiterà di essere beccati dall'antipatico Moncham (I o II che sia), non scoraggiatevi perché avete ben 4 vite iniziali a disposizione, soprattutto non azionate nessun tasto perché al momento dello scontro scomparirete automaticamente dalla posizione in cui vi trovate per ricomparire quasi immediatamente sulla parte superiore sinistra dello schermo oppure uno a sinistra e l'altro a destra se giocate in due.

***TRUCCHI E...*** — A rendere ancora più interessante e contemporaneamente più difficile il gioco è la presenza di una carta JOLLY che potrà essere accoppiata esclusivamente con una determinata figura scelta a caso dal programma, che cambia ad ogni nuova partita e starà a voi scoprire se questa si accoppierà con un pomodoro, una banana o ancora un elefante. Quindi per evitare inutili perdite di tempo — e di punti — sarebbe meglio che per prima cosa guardiate più carte possibili (naturalmente a due a due) dopo di che se la vostra memoria non vi abbandona formate le coppie. La carta JOLLY è rappresentata da un pupazzo bianco, in ogni caso non avrete diffi-




coltà nel distinguerla: non somiglia per niente ne' a un frutto ne' a un ortaggio.
Se giocate in due vi assicuriamo che PAIRS sarà ancora più divertente infatti il vostro avversario che giocherà con Itoh — parente di Koppe potrà in certi momenti aiutarvi o in altri soffiarvi le coppie. Praticamente mentre voi vi starete guardando le vostre brave figure e Itoh, dall'altra parte dello schermo ne starà scoprendo altre, potrebbe capitare che il vostro avversario scopra proprio la carta che vi serve per formare la coppia... questo si chiama "modo N. 1 per farsi fregare punti". Se siete fortunati però qualche volta potrebbe capitare anche a voi di girare la carta che serve al vostro avversario e allora: "modo N. 1 per vendicarsi sui fregapunti a tem

Naturalmente ci sono altri modi per vincere il più possibile ma: se ve li sveliamo tutti allora che gusto c'è?

***CONCLUSIONI:*** PAIRS, il gioco delle coppie, PENTOLINO, O SHINKEY SUIJAKU che dir si voglia non è un gioco difficile è soprattutto divertente e siamo sicurissimi che vi appassionerà fin dall'inizio. Se la spiegazione vi è sembrata complicata, il gioco non lo è affatto: richiede soltanto un pizzico di furbizia e abilità che certamente non manca a tutti i nostri lettori — caspita quanti complimenti oggi —!
Discreta la grafica come del resto la musica del buon Mr Godai che ne ha curato la composizione.

**Paola Morari**

# HUNTER PATROL

***PATTUGLIA DI CACCIA***
*Produttore:* ***MASTERTRONIC***
*Sistema provato:* ***CBM 64***
*Compatibilità:* ***—***
*Supporto:* ***CASSETTA***
*Prezzo:* ***L. 7.900***




In un'epoca in cui la legge del progresso sembra dominare ogni singolo aspetto della nostra esistenza, c'è ancora (per fortuna) chi rimane legato alla tradizione. Ebbene sì: la mosca bianca è fra noi ed è andata




a posarsi proprio alla Mastertronic. A Steve Lee, l'ideatore del gioco, sono bastate alcune rapide occhiate nel vasto firmamento dei war games per sfornare un vero e proprio classico del genere.
Il tempo di caricare in memoria un po' di numeri — fra l'altro l'attesa è allietata da una bella schermata iniziale che vi darà un'idea di ciò che vi aspetta — e sarete catapultati all'interno di un aereo monoposto sul tipo, tanto epr intenderci, di quello presente in BLUE MAX. Al comando di questo micidiale "caccia" dovrete fare i conti con gli aerei e le forze terrestri del nemico. Il tutto si svolgerà in un paesaggio che, sotto molti aspetti, ricorda quello in cui è ambientato SUICIDE STRIKE.
L'occasione per trovare insieme delle vecchie conoscenze è arrivata; non mi dite che avete intenzione di snobbarla...

***IL GIOCO*** — La grafica tridimensionale di HUNTER PATROL riproduce un paesaggio piuttosto desolato: una immensa distesa pianeggiante che precede una catena montuosa (inavvicinabile, ve lo assicuro. Rimarrà relegata sullo sfondo). Lo scopo del gioco consiste nel pilotare il vostro aereo attraverso questo paesaggio sino ad arrivare (non importa in quanto tempo) ad un bersaglio finale. Durante il viaggio (inutile dire che sarà di sola andata per le prime volte) incontrerete aerei nemici e forze terrestri. Gli aerei non costituiscono un serio pericolo: non sparano e quindi non possono distruggervi se non venendovi contro (il che accade solo se andate in cerca di grane). Le forze terrestri — carri armati, camion e case — sono anch'esse poco pericolose: solo passandoci sopra a bassa quota ne verrete colpiti. Tuttavia, mentre si può fare a meno di accanirsi contro tutti gli aerei che si vedono, le forze di terra devono essere necessariamente distrutte per avere diritto a passare alla fase finale del gico; infatti la distanza del bersaglio (riportata sopra la scritta "DISTANCE TO THE TARGET") diminuisce solo se vengono colpite le basi terrestri. L'ultima insidia dalla quale dovrete cercare di guardarvi è costituita dai colpi di contraerea, sempre presenti durante il gioco, inclusa la fase finale.
Una volta distrutte le forze di terra, si giungerà al bersaglio (cambia ogni volta, ma sostanzialmente assomiglia sempre ad una casa un po' più grossa del normale). Se riuscite a distruggerlo allora avrete portato a termine la vostra missione e il gioco ricomincierà daccapo; nel caso che non ci riusciste... non preoccupatevi: il gioco riprenderà ugualmente dall'inizio!

***COMANDI*** — La cloche del vostro monoposto sarà il joystik, che deve essere messo nella porta 1. Per sparare usate il consueto tasto di fire — volendo potete anche usare la barra spaziatrice —. Prendete la mira con molta cura perché i colpi non sono in rapida successione e quindi un colpo a vuoto determina una attesa piuttosto sconveniente. Inoltre tenete presente che se siete inclinati i vostri colpi andranno dalla parte opposta rispetto a quella verso cui siete rivolti (se, ad esempio, siete inclinati a destra i vostri colpi andranno a sinistra).




***PUNTEGGIO*** — Piuttosto magra la ricompensa per ogni colpo che si mette a segno: 100 punti per ogni difesa terrestre così come per ogni aereo. Anche il bersaglio finale frutta 100 punti ogni volta che viene colpito. Il gioco prevede un bonus di vite, tra l'altro indipendente dal punteggio; per ottenerlo è necessario distruggere o almeno danneggiare il bersaglio. Di seguito riportiamo la "tavola della verità" per il bonus, indicando, da sinistra a destra, il numero di colpi portati a segno, il grado di danneggiamento riportato dal bersaglio e il conseguente bonus in vite.

| CENTRI | danno | bonus |
|---|---|---|
| da 0 a 15 | nullo | — |
| da 16 a 47 | parziale | 1 |
| da 48 a 63 | ingente | 1 |
| oltre 63 | bers. distrutto | 1 |

Come si può vedere dal quadro, danneggiando parzialmente il bersaglio si ottiene lo stesso bonus che si avrebbe distruggendolo (inoltre, in nessun caso guadagnerete punti bonus). La conclusione da trarre è piuttosto evidente: non accanitevi più del necessario contro il bersaglio, tanto non ne vale la pena!
Le vite a disposizione sono 5 e si devono tenere molto da conto. Infatti, una volta giunti all'ultima fase del gioco, si hannno a disposizione tanti attacchi quante sono le vite rimaste.




***STRATEGIA*** — La strategia da adottare è tutt'altro che elaborata ma è garantita al cento per cento. Mantenendo l'aereo inclinato (non ha importanza da quale parte, quindi scegliete quella che vi è più congeniale) e a bassa quota, si possono evitare con estrema facilità i colpi della contraerea e allo stesso tempo colpire le forze di terra evitando che queste vi passino sotto distruggendovi (con questa tecnica e mettendo l'auto fire potete pure concedervi di sgranchire le gambe per tutto il tempo che volete, al resto penserà il joystik). Per chi, invece, non avesse alcuna intenzione di trascurare gli aerei nemici e di stare al sicuro, la stessa strategia può essere combinata a rapide ascese di quota (attenzione, però, a non scontrarvi con altri aerei). Una volta arrivati alla fase finale del gioco, se si ha intenzione di puntare al bonus, questa tattica deve essere abbandonata; infatti non consentirebbe di colpire il bersaglio un numero sufficiente di volte. Arrivati a quel punto, è chiaro che tutto dipenderà unicamente dalla vostra abilità.

***CONCLUSIONI*** — Nel complesso HUNTER PATROL non può essere definito un gioco eccessivamente entusiasmante. Data l'assenza di quella varietà di situazioni a cui i più accaniti giocatori di "shoot'em-up" non saprebbero più rinunciare, questo gioco risulta particolarmente adatto a quanti stanno ancora muovendo i primi passi all'interno dell'affascinante mondo dei videogames.
La grafica e gli effetti sonori rendono abbastanza realistica la vicenda anche se è chiaro che le enormi possibilità del commodore 64 sono sfruttate solo parzialmente.

**Marco Gussoni**

# PHASER PATROL

*Produttore:* ***STARPATH***
*Sistema provato:* ***ATARI SUPERCHARGER***
*Compatibilità:* —
*Supporto:* ***NASTRO***
*Prezzo:* ***L. 27.000***




Phaser Patrol è insieme a Escape from the Mindmaster e Sword of Saron, sicuramente il miglior gioco tra quelli prodotti dalla Starpath per il Supercharger.
Per questo abbiamo pensato di proporvelo pur non essendo tra i più recenti. Sicuramente riuscirà a convincere coloro che erano piuttosto scettici sulle effettive possibilità del Supercharger. Sembra quasi incredibile che una piccola scatoletta affusolata nera e blu possa migliorare in modo così evidente la capacità del glorioso Atari 2600.
Già ci eravamo stupiti della grafica 3D di Escape from the Mindmaster, ma qui si è davvero superata ogni previsione. La grafica è ottima e anche la dinamica del gioco non è da meno.

***OBIETTIVO*** — Phaser Patrol è un classico gioco spaziale nel quale dovrete eliminare le armate nemiche appartenenti ad una razza sconosciuta (i draconiani) per evitare che possano distruggere l'intera umanità. Ci troviamo in un anno imprecisato e la razza umana è tutta unita in una Federazione. Nell'intero universo sono state create delle enormi "fattorie" galattiche nelle quali l'uomo abita. I draconiani hanno però deciso di sottomettere la razza umana e così hanno occupato le "fattorie galattiche" ma sta a voi con la vostra astronave munita di sofisticati sistemi di protezione e potenti missili evitare che questo accada.

***IL GIOCO*** — Il gioco si compone di due fasi distinte: nella prima fase dovrete scegliere un determinato settore nel quale attaccare e distruggere ogni traccia della presenza draconiana. Un'enorme mappa galattica è a vostra disposizione suddivisa in 36 settori.
Ai settori sono affiancati dei simboli ben specifici: il primo simbolo rappresentato da una astronave draconiana (simile al nemico di Tron Deadly Disc) sta a indicare che quel settore e tutti quelli caratterizzati dallo stesso simbolo sono occupati dalle armate draconiane. Il simbolo rappresentato da un rettangolo con all'interno una X indica che quel settore e tutti quelli con lo stesso simbolo contengono dei nemici ovviamente draconiani, oppure è assolutamente vuoto. Il simbolo con il rettangolo vuoto indicata che quel settore non è occupato da nessuna forza nemica e infine il simbolo con l'astronave indica che quel settore contiene una base stellare amica della quale però parleremo in seguito.
A questo punto noterete che un determinato settore inizierà a lampeggiare

re la posizione nella quale attualmente vi trovate.
Con il joystick spostatevi in uno dei settori nel quale desiderate entrare e successivamente premete il pulsante di fuoco. Se ad esempio avete scelto il settore contrassegnato dal rettangolo con la X nel centro, potrà succedere che questo settore si riveli assolutamente privo di nemici. In questo caso, dovrete spostarvi su un altro settore per tentare nuovamente.
I settori con i simboli dell'armata draconiana, sono invece sicuramente occupati dai draconiani ; prima di iniziare il combattimento vero e proprio, sarebbe opportuno vedere tutti i settori con il simbolo del rettangolo con la X in modo da rendersi conto quanti sono i settori con le armate nemiche da visitare.
Una volta scelto il settore di combattimen-



to e premuto il pulsante di fuoco spostare la levetta Left Difficulty Switch nella posizione B così che appaia il settore nel quale avete scelto di combattere.
Al centro vedrete un grosso mirino rettangolare color verde e sotto un numero di due cifre. Più questo numero si avvicina allo zero, maggiore sarà la vicinanza dell'astronave draconiana al vostro mirino.
In basso sul teleschermo avrete invece la strumentazione di bordo: iniziamo a parlarne partendo dalla sinistra: sulla sinistra avete un rettangolo colorato in maniera differente a seconda della situazione di gioco ; se è colorato di rosso significa che il settore nel quale vi trovate è occupato dalle forze nemiche. Se è colorato di verde vuol dire che siete in un settore vuoto o che avete appena svuotato grazie ai vostri missili distruttori. Se invece è colorato di giallo significa che state per finire la riserva di energia. Se infine è multicolore vuol dire che state passando ad un altro settore di gioco.
Tutte le volte che questo rettangolo sarà colorato di verde o di giallo, sarà opportuno che ritorniate alla mappa dei settori spostando la leva sinistra Difficulty Switch nella posizione A. Se il rettangolo è verde, dovrete scegliere un altro dei 36 settori, mentre se è giallo vi converrà dirigervi sul simbolo contraddistinto dall'astronave della base stellare. Questo simbolo rappresenta la base stellare amica ed è utile per



ottenere il rifornimento di energia (che ritornerà a 9999) e per riportare ad un perfetto funzionamento tutte le parti principali dell'astronave. Portandovi su questo simbolo, premete il tasto di fuoco. Apparirà la scritta Stand By (attesa), dopo di chè tutte le 4 parti dell'astronave saranno nuovamente funzionanti. Queste 4 parti appaiono a fianco del rettangolo colorato e sono suddivise nel seguente modo: SHIELD SCHERMO S spostando la leva della Consolle Atari Color-B/W potrete attivare davanti alla vostra astronave uno schermo protettivo per difendervi dai colpi degli invasori.
Tuttavia questo schermo non è indistruttibile e infatti dopo alcuni colpi potrà essere danneggiato o distrutto. Nel caso venga danneggiato, nella parte centrale dello schermo si aprirà una fessura che vi renderà più vulnerabili ai colpi dei nemici. In questo caso la barra rettangolare vicino alla lettera S diventerà di colore verde chiaro. Se lo schermo dovesse essere distrutto scomparirà completamente e la barra diventerà rossa.
COMPUTER C - Il computer dell'astronave ha una duplice funzione: innanzitutto controlla il perfetto funzionamento del radar che si trova sul cruscotto dell'astronave e serve per poter vedere con più precisione la posizione generale dei nemici rispetto a voi. Nel caso il computer venga danneggiato non ci saranno, ai fini del gioco, particolari mutazioni ma se invece dovesse essere distrutto, il radar si disattiverà istantaneamente e non funzionerà più il mirino.
Il mirino dell'astronave è sicuramente uno degli elementi tra i più importanti del gioco. Infatti non è sufficiente mirare e sparare, ma è necessario che il mirino, dopo aver inquadrato il bersaglio, sia anche diventato di colore rosso. Solo in quel momento, premendo il tasto di fuoco, sarete sicuri che il vostro missile raggiungerà il bersaglio anche se quest'ultimo dovesse spostarsi notevolmente.
L'effetto del missile che insegue il bersaglio fino a distruggerlo, è davvero sorprendente dal punto di vista grafico così come molto belle sono le diverse traiettorie del missile prima di esplodere.
LONG RANGE SCANNER RICERCATORE A LUNGO RAGGIO L - Quando vi trovate nella fase della mappa dei settori, questo dispositivo vi permetterà di vedere cosa si nasconde nei vari settori, anche quelli il cui contenuto è sconosciuto.
Se questo dispositivo venisse danneggiato, il suo funzionamento diventerebbe alternato mentre nel caso venga distrutto sarà completamente inutilizzabile.
TORPEDO MISSILI T - Indica l'effettivo funzionamento dei missili. In caso di danneggiamento, i missili non esploderanno mentre in caso di distruzione non sarà più possibile distruggere le armate draconiane in quanto non potrete nemmeno lanciare i missili.



È però possibile distruggere i nemici anche se il missile non colpirà perfettamente il bersaglio. Basta che l'astronave nemica si trovi nelle vicinanze dell'esplosione per essere distrutta. Altre parti che compongono la strumentazione di bordo sono: Mission Clock Orologio.
L'orologio è situato a fianco del radar ma non ha una funzione decisiva nel gioco poiché serve soprattutto per sottolineare il trascorrere del tempo durante la vostra missione. Maggiore sarà il tempo che riuscirete a resistere e maggiore sarà il livello che potrete raggiungere (vi ricordiamo che il livello massimo raggiungibile è HERO versione A). Sotto il radar appare anche un altra indicazione che è il livello di energia. All'inizio del gioco è di 9999 ma poi con il trascorrere del tempo continuerà a diminuire. Attenzione però a non rimanere a

secco perché altrimenti non potrete ritornare alla base stellare per il rifornimento.
Sotto l'orologio infine, c'è l'indicatore di consumo di energia.
Infatti tutte le volte che vi trasferirete da un settore all'altro, consumerete una certa quantità di energia.
Questa quantità vi verrà evidenziata con una indicazione numerica che apparirà sotto l'orologio e vi verrà automaticamente detratta dall'energia di cui disponete. Infine sotto la strumentazione apparirà il terminale messaggi.
Questo terminale eivdenzierà con delle scritte tipo "COMPUTER DAMAGED", "SHIELD DESTROYED" tutti i danni che la vostra astronave subirà nel corso dei combattimenti. Alla fine della partita inoltre vi indicherà il livello di gioco che avrete raggiunto.

***COMANDI*** — Si usa il joystick per spostare l'astronave da un settore all'altro e con il tasto di fuoco si seleziona il settore scelto.



Ricordatevi di usare solo il joystick sinistro. Nella fase di combattimento, nelle direzioni verticali il joystick muove l'astronave in senso opposto; per andare verso l'alto, spostate la leva verso il basso, e viceversa. Non ci sono problemi invece per le direzioni orizzontali.
Inoltre con la leva Color-B/W potrete inserire lo schermo protettivo oppure disinserirlo. Con la leva sinistra Difficulty Switch in posizione B selezionerete la fase della mappa mentre in posizione A quella di combattimento. Invece con la leva destra Difficulty Switch potrete scegliere, in posizione B il livello di gioco per principianti (novice) in posizione A il livello per esperti (expert). Infine con la leva Game Reset potrete iniziare la partita in qualunque momento.

***CONCLUSIONI*** — Avrete notato che nella recensione non abbiamo parlato di punteggio. Infatti il punteggio non esiste perché è importante invece cercare di raggiungere il più alto grado (hero). Comunque siamo sicuri che vi divertirete anche senza essere spronati a raggiungere punteggi astronomici.
In generale la cartuccia è molto bella soprattutto dal punto di vista grafico. In nessun gioco spaziale abbiamo mai visto un "effetto sparo" così reale. I missili infatti fuoriescono alternativamente dai due lati esterni dell'astronave fino a raggiungere il mirino con un effetto di profondità che non ha eguali.
Oltretutto è anche molto difficile riuscire a colpire le astronavi nemiche e soprattutto evitare di essere colpiti. A livello A difficilmente riuscirete a visitare più di 5 settori senza seri danni all'astronave.
In definitiva, Phaser Patrol oltre ad essere un bel gioco risulta essere una conferma più che sicura a proposito delle qualità del Supercharger e delle sue notevoli e molteplici possibilità.

**Stefano Tucciarelli**





DOPPIO PULSANTE DI FUOCO
FUOCO AUTOMATICO (mod. 128)

GUN SHOT
GARANZIA 12 MESI

SI CERCANO AGENTI
E DISTRIBUTORI
PER ZONE LIBERE

ADATTO PER:
VIC 20
COMMODORE 64
COMMODORE 16
ATARI 400. 800. 800 XL
ATARI VCS
ZX SPECTRUM (con interfaccia)

SOFTGAMES s.r.
VIA DUCHESSA JOLANDA
TORINO

A : TUTTI GLI UTENTI

DA : ATARI ITALIA S.P.A.

DATA : DICEMBRE 1985

OGGETTO : PERSONAL COMPUTER ATARI 520ST

1. IL SISTEMA, DISPONIBILE SUL MERCATO ITALIANO DA ALCUNE SETTIMANE, AL PREZZO AL PUBBLICO DI LIT. 1.790.000+IVA E' COSI' COMPOSTO:
   1 ATARI 520ST-UNITA' CENTRALE 512K + MOUSE
   1 ATARI SF354-DISK DRIVE 500K
   1 ATARI SM124-MONITOR MONOCROMATICO AD ALTA RISOLUZIONE
   1 DISCHETTO TOS-GEM (SISTEMA OPERATIVO) CON MANUALE IN INGLESE
   1 DISCHETTO LOGO CON MANUALE IN INGLESE
   1 DISCHETTO BASIC CON MANUALE IN INGLESE

2. IL PREZZO DI CUI SOPRA COMPRENDE ANCHE I SEGUENTI PRODOTTI, CHE SARANNO INVIATI GRATUITAMENTE APPENA DISPONIBILI , AI POSSESSORI DELL'ATARI 520ST CHE AVRANNO RESTITUITO LA SCHEDA ALLEGATA AL SISTEMA:
   - DISCHETTI E MANUALI IN INGLESE DEI PROGRAMMI GEMWRITE E GEMPAINT
   - ROM DEL SISTEMA OPERATIVO CON RELATIVE ISTRUZIONI PER L'INSTALLAZIONE

3. IN AGGIUNTA ATARI METTERA' A DISPOSIZIONE DEGLI UTENTI I SEGUENTI MANUALI:

| | | |
|---|---|---|
| TOS | A LIT. | 6.000 |
| LOGO | A LIT. | 7.000 |
| BASIC | A LIT. | 13.000 |
| GEMWRITE | A LIT. | 7.000 |
| GEMPAINT | A LIT. | 7.000 |

4. LE SOFTWARE HOUSES E CHIUNQUE ALTRO VOGLIA REALIZZARE PROGRAMMI PER L'ATARI 520ST, POTRANNO ACQUISTARE UN DEVELOPMENT KIT (C. COMPILER, ASSEMBLER, DEBUGGER, LINKER, MINCE EDITOR E KERMIT) AL PREZZO DI LIT. 390.000+IVA.

DISTINTI SALUTI,

ATARI ITALIA S.P.A.

# per hobby e

**Il meglio di quel che c'è da leggere sull'Home 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.

*D. GIANNI - C. TOGNONI*
**MSX: il BASIC**
Il primo libro sul BASIC MSX: un testo didattico e un manuale di riferimento. 176 pagine.
**Cod. 417 D · L. 20.500** / *Abbonati L. 16.400*

*M. BENELFOUL*
**Giochi, trucchi e conti: 29 programmi per Vic 20**
29 programmi pronti per gli usi più diversi, scritti nel BASIC Commodore. Con cassetta. 164 pagine.
**Cod. 553 D · L. 24.000** / *Abbonati L. 19.200*

*R. BONELLI - D. GIANNI*
**Alla scoperta del Vic 20**
Per gli utenti BASIC del Vic, un libro che approfondisce anche l'hardware. 300 pagine.
**Cod. 338 D · L. 22.000** / *Abbonati L. 17.600*

*F. FRANCESCONI - F. PATERLINI*
**Voi e il vostro Commodore 64**
Guida agevole e divertente alla programmazione in BASIC. Con tanti programmi testati. 240 pagine.
**Cod. 347 D · L. 22.000** / *Abbonati L. 17.600*

*R. BONELLI*
**Commodore 64: il BASIC**
Il linguaggio BASIC chiarito ed esemplificato pe chi impara a programmare. 316 pagine.
**Cod. 348 D · L. 26.000** / *Abbonati L. 20.800*

*R. BONELLI*
**Commodore 64: i file**
Per organizzare e gestire l'archivio dati su cassetta o disco, 5 programmi completi. 178 pagine.
**Cod. 400 B · L. 17.000** / *Abbonati L. 13.600*

*R. BONELLI*
**Commodore 64: la grafica e il suono**
Come disegnare e produrre suoni con il computer. Con cassetta. 260 pagine.
**Cod. 409 B · L. 34.000** / *Abbonati L. 27.200*

*F. MENDE*
**Il grande libro dei giochi**
Programmi già pronti in BASIC Commodore e idee per crearne di nuovi. Con cassetta. 106 pagi
**Cod. 408 D · L. 24.000** / *Abbonati L. 19.200*

*C. KOSNIOWSKI*
**Matematica e Commodore 64**
Tutte le funzioni matematiche del C64, informazioni e programmi dettagliati. Con cassetta. 160 pagine.
**Cod. 570 D · L. 24.000** / *Abbonati L. 19.200*

*M. GRACE*
**Adventure e Commodore 64**
Misteri, magie, giochi di Adventure da inventar sul C64. Con cassetta. 252 pagine.
**Cod. 571 D · L. 35.000** / *Abbonati L. 28.000*

*D. LAWRENCE*
**Il Linguaggio Macchina del Commodore 64**
Tutto per costruire programmi in linguaggio macchina e 14 nuovi comandi BASIC. Con cassetta. 208 pagine.
**Cod. 572 D · L. 29.000** / *Abbonati L. 23.200*



# per professione

nuovissima

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

SCONTO 20%

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




*TOTOMAC*
**Sistema Totomac: la nuova frontiera del Totocalcio per Commodore 64** NOVITÀ
Programmi semplici per tentare scientificamente la fortuna al Totocalcio. Con cassetta. 128 pagine.
Cod. **576 D** · **L. 24.000** / *Abbonati L. 19.200*

*ALLAN*
**Grafica e Commodore 64**
Anche per non esperti, la grafica in alta risoluzione sul C64. 152 pagine.
Cod. **573 D** · **L. 15.000** / *Abbonati L. 12.000*

*SCRIVEN - P. HALL*
**Commodore 64 a scuola**
Una guida alla didattica con il C64: per studenti e insegnanti. 184 pagine.
Cod. **574 D** · **L. 18.000** / *Abbonati L. 14.400*

*LAWRENCE*
**Tecniche di programmazione con il Commodore 64**
Come programmare bene e con precisione, per chiunque possiede e usa un C64. 176 pagine.
Cod. **575 D** · **L. 16.500** / *Abbonati L. 13.200*

*G. BARZAGHI*
**Statistica ad una dimensione con il Commodore 64**
La prima guida ai principi fondamentali della statistica con calcolatore. 180 pagine.
Cod. **570 A** · **L. 17.000** / *Abbonati L. 13.600*

*BONELLI - L. PAZZUCCONI - F. RACCHI*
**Commodore 16: sempre di più** NOVITÀ
Ancora più notizie, informazioni, conoscenze sul C16 e sul suo BASIC. Con cassetta. 320 pagine.
Cod. **427 B** · **L. 35.000** / *Abbonati L. 28.000*

*LAWRENCE*
**Commodore 16: essenziali routine**
Le grandi capacità di programmazione del Commodore 16. Con cassetta. 220 pagine.
Cod. **422 B** · **L. 29.000** / *Abbonati L. 23.200*

*LLOYD*
**I tuoi amici C16 e Plus 4** NOVITÀ
I primi passi alla programmazione avanzata. 168 pagine.
Cod. **423 B** · **L. 16.000** / *Abbonati L. 12.800*

*P. WILLIAMS* NOVITÀ
**Ai confini dello Spectrum: applicazioni avanzate**
Per fare esprimere allo Spectrum tutte le sue potenzialità. Con cassetta. 188 pagine.
Cod. **414 B** · **L. 28.000** / *Abbonati L. 22.400*

*C. PRIGMORE*
**Il BASIC in 30 ore per Spectrum**
Per hobbisti, studenti, principianti, un vero corso di programmazione "professionale". 362 pagine.
Cod. **501 B** · **L. 40.000** / *Abbonati L. 32.000*

*R. RIGO*
**Spectrum Tool: programmi di utilità grafica e gioco**
BASIC e linguaggio macchina combinati per usare tutte le potenzialità del calcolatore. 176 pagine.
Cod. **554 D** · **L. 15.000** / *Abbonati L. 12.000*

*E. DEESON*
**Lo Spectrum a scuola** NOVITÀ
Per studenti e insegnanti una guida alla didattica con lo Spectrum. Con cassetta. 282 pagine.
Cod. **579 D** · **L. 36.000** / *Abbonati L. 28.800*

*C. PRIGMORE*
**Il BASIC in 30 ore per ZX81**
Un corso di BASIC per impadronirsi davvero delle tecniche di programmazione su ZX81. 288 pagine.
Cod. **547 B** · **L. 31.000** / *Abbonati L. 24.800*

*R. BONELLI - M. SPADA*
**Imparare a programmare con lo ZX Spectrum**
Guida fondamentale per impadronirsi di tecniche di programmazione veramente professionali. 300 pagine.
Cod. **420 B** · **L. 28.500** / *Abbonati L. 22.800*

*M. LORD*
**Alla scoperta del BASIC Spectrum**
Tutto ciò che lo Spectrum può dare in un libro semplice ma evoluto. Con cassetta. 256 pagine.
Cod. **418 D** · **L. 34.000** / *Abbonati L. 27.200*

*G. BAISINI - G.F. BAGLIONI*
**Forth**
Il Forth come linguaggio dei Personal Computer, oltre che scientifico e industriale. 160 pagine.
Cod. **527 B** · **L. 12.500** / *Abbonati L. 10.000*

*M. SANGIORGIO*
**Il Manuale del BASIC** NOVITÀ
Il BASIC di PC IBM, Apple, M20, MZ700, Spectrum, ZX81, C64, VIC 20, TI99/4A a confronto per una rapida conversione. 486 pagine.
Cod. **534 A** · **L. 45.000** / *Abbonati L. 36.000*

*W. CARRIS*
**BASIC Atari**
Per imparare presto e bene a programmare sui computer Atari. 192 pagine.
Cod. **540 H** · **L. 18.000** / *Abbonati L. 14.400*

*R. BONELLI*
**Commodore 16 per te: BASIC 3.5** NOVITÀ
Per conoscere e impadronirsi del piccolo ma potente C16. Con cassetta. 294 pagine.
Cod. **413 B** · **L. 35.000** / *Abbonati L. 28.000*

**VIDEOBASIC**
In 3 volumi, il modo più nuovo e divertente per imparare il BASIC, ma non solo il BASIC... con il computer come maestro. 640 pagine.
20 cassette.
**(per VIC 20)**
Cod. **VBV001** · **L. 200.000** / *Abbonati L. 160.000*
**(per Commodore)**
Cod. **VBC002** · **L. 200.000** / *Abbonati L. 160.000*
**(per Spectrum)**
Cod. **VBS003** · **L. 200.000** / *Abbonati L. 160.000*



**GRUPPO EDITORIALE JACKSON**

# AL BAR AL BAR

## NOVITÀ, SEMPRE NOVITÀ

a cura di Maurizio Miccoli

Ormai da qualche tempo il mondo dei coin-op è letteralmente bersagliato da simulazioni di questo o di quello sport.
L'ultimo in ordine di tempo è il prodotto di una delle case che si è dedicata con più continuità al filone sportivo, la gloriosa TAITO (la stessa di Space Invader), che ci offre la sua versione del ping-pong: PING-PONG KING.
Ping-Pong King adotta la stessa idea di PUNCH-OUT, facendoci vedere il nostro giocatore in trasparenza (qui si vedono entrambi i giocatori, non solo le loro mani come succede nella versione della KONAMI), e rispecchia maggiormente il giuoco reale in quanto siamo noi che dobbiamo guidare il nostro giocatore per portarlo sulla giusta traiettoria della pallina (lo spostamento non è automatico come in KONAMI'S PING PONG).
Altro videogioco che non pare abbia una grande diffusione a causa della sua difficoltà è SUPER PUNCH-OUT della NINTENDO, che ha il pregio di presentarci nuovi personaggi rispetto al suo predecessore, campioni delle più svariate arti marziali, che risultano ben più pericolosi dei normali pugili tanto che è già un problema superare il primo avversario, il gigantesco BEAR HUGGER.
Molto diffuso è invece un altro gioco dedicato alla box che vi presentiamo in questo numero: KING OF BOXER della sconosciuta (almeno in Italia) WOODPLACE; se questo è realmente il suo primo prodotto, si può dire che abbia cominciato veramente bene.
In questo mese sono entrate in circolazione diverse altre novità, alcune delle quali assai gustose: CITY CONNECTION della JALECO, nel quale guidiamo una macchina che si avventura in città di tutto il mondo, e TEDDYBOY BLUES della SEGA, gioco abbastanza difficile da domare (almeno all'inizio) per la sua frenesia, sono gli arcade che dimostrano più "personalità".
Ma non bisogna tralasciare nemmeno BOGEY MANOR della TECHNOS JAPAN, nel quale il nostro eroe di turno deve affrontare in un antico maniero ogni sorta di fantasmi e di mostri, SHOOT OUT della DATA EAST, in cui abbiamo la possibilità di "ripulire la città" dalla "mafia", e PINBALL ACTION della TEHKAN, vero e proprio flipper su schermo, del quale parliamo approfonditamente in questo numero.
Per finire parliamo, come già annunciato in VG 30, di un'altra meraviglia fornitaci dalla CAPCOM: COMMANDO, forse il più bel videogioco di guerra in assoluto.

# KING OF BOXER

(Woodplace)

Da un videogioco con un nome così altisonante (RE DEI PUGILI), probabilmente vi sareste aspettati di vedere la reincarnazione di qualcuno tra i più famosi pesi massimi, che nella realtà sono quelli che più attirano pubblico e quattrini.
Invece più che a un Larry Holmes o ad un Cassius Clay o a qualche altro gigante che passi il quintale di peso, i protagonisti di questo gioco assomigliano a dei pesi mediomassimi come il bravissimo Mark Spinks (colui che ha infranto ogni tradizione chiudendo la carriera al leggendario Holmes): gambe esili ma sviluppate quel tanto che basta per muoversi in agilità, portandosi a spasso un busto iper-sviluppato, quasi da culturista.
Insomma, mentre in Ring Fighter potevamo assistere a dei combattimenti cruentissimi tra pugili mingherlini (dei pesi «mosca», o giù di lì) nei quali era fondamentale la velocità e il numero dei colpi portati a segno, più che la potenza, in King of Boxer il match ha un altro sapore, più classico, con un giusto "mix" di velocità e potenza.

### COMANDI

Questo fatto lo si può dedurre anche dai comandi che abbiamo a disposizione; oltre al joystick a otto direzioni per muovere il nostro pugile, abbiamo un tasto per schivare i colpi (che non c'era in Ring Fighter), ed altri due per attaccare, col diretto o con il gancio.
Dato che anche il nostro avversario ha la possibilità di abbassarsi e schivare i colpi (possibilità che non esisteva in Ring Fighter) non possiamo andare allo sbaraglio schiacciando contemporaneamente i due pulsanti per attaccare, come facevano nel gioco della Taito, perché rischieremmo di andare a vuoto e di incassare le repliche del nostro avversario, finendo in un batter d'occhio al tappeto.

### IL "TRIAL"

Finire al tappeto non vuol necessariamente dire perdere l'incontro; si può finire al tappeto perché ci siamo fatti "pescare" da qualche colpo potente o da una serie improvvisa, ma ci rialzeremo comunque prima del K.O., se avremo energia sufficiente.
L'energia dei due contendenti viene indicata nella parte inferiore dello schermo in due apposite strisce (a sinistra la nostra, a destra quella del nostro avversario), suddivise in tre parti: azzurrognola (BEST), gialla (CARE) e rossa (DANGER).
Quando uno dei due pugili subisce un atterramento, solo nel caso che lo stesso abbia l'energia nella zona rossa, il KNOCK DOWN si trasforma in KNOCK OUT (K.O.).
Non esiste infatti la possibilità di vincere l'incontro (cioè il TRIAL) per K.O.T., cioè per K.O. tecnico decretato dall'arbitro dopo tre K.O.
Tra le due strisce di energia compare il tempo trascorso nel round che stiamo combattendo; ogni round dura un

# AL BAR AL BAR



minuto e ogni TRIAL può durare otto round, anche se non abbiamo mai visto oltrepassare il quarto, perché il nostro avversario si fa sempre più intraprendente e si è praticamente costretti a buttarlo giù per evitare guai maggiori.
Nella parte superiore dello schermo viene visualizzato a sinistra il trial che stiamo disputando (in un apposito rettangolo), a destra il ROUND in cui ci troviamo (R) e il round nel quale abbiamo scommesso che metteremo K.O. il nostro avversario (RKO) (si può scommettere solo in alcuni TRIAL, come vi diremo più avanti) e nel mezzo il punteggio più alto e i punteggi del 1° e del 2° player.
Se avete prestato un minimo di attenzione, avrete notato che il punteggio viene espresso in dollari: è senz'altro più giusto che trattandosi di pugili il loro valore venga espresso in base alle borse guadagnate, come si può vedere dallo schermo che dà la classifica del giorno, che indica appunto il "TOTAL PRIZE", ossia il "PREMIO TOTALE".

## I PROTAGONISTI

Una delle attrattive di questo gioco è che pur presentandoci una serie di avversari graficamente identici, anche se cambia il colore della pelle, dei capelli, dei guanti, dei pantaloncini e delle scarpette, ognuno di questi ha una propria definita personalità, anzi un curriculum vero e proprio, che ci viene proposto prima dell'inizio di ogni trial.
Il nostro pugile, che rappresenta il Giappone (JAPAN) viene rappresentato da un biondo e baffuto "energumeno", il che provoca un forte contrasto con il suo abbigliamento color... ciclamino ; anche per noi compare un sintetico curriculum che indica gli incontri sostenuti (TRIAL), quelli vinti (WIN), quelli persi (LOST) e quelli vinti per K.O. (KO).
Eccovi l'elenco dei 10 avversari che siamo chiamati ad affrontare ; dopo il 10° pugile, il ciclo ricomincia, presentandoci però solo e sempre i 4 pugili più pericolosi, dal 6° al 10°.
Il nostro esordio non potrebbe essere più facile, dato che il nostro primo avversario, che viene dalle FILIPPINE, vanta un record assai scarso: 7 incontri, 4 vinti, 3 persi e nessun KO.
Qualche complimento per il bel abbigliamento color turchese e poi una bella scarica di pugni mette subito le cose a posto e siamo pronti per l'australiano, nostro secondo rivale.
BROWN PANTS, questo il suo nome, non vale molto di più: 8 incontri, 6 vittorie, 2 confitte e 4 KO.
Ma il suo rosso sgargiante (a dispetto del suo nome) ci fa rapidamente infuriare e ci ritroviamo ben presto di fronte all'olandese WHITE WOLF, che ha un minimo di esperienza in più: 24 incontri, due terzi vinti, 10 prima del limite. Stessa proporzione mantiene l'avversario successivo, BOMBA YERN di CUBA, con 20 vittorie su 30 incontri e 15 KO ; qui si può effettuare la prima scommessa sul round nel quale vincere.
Pian piano le cose si fanno più difficili e al 5° TRIAL ci troviamo di fronte il canadese BEAT BROWN che vanta 35 incontri con 30 vittorie di cui 28 prima del limite.
Superato l'ultimo ostacolo, eccoci a combattere per il titolo mondiale, con la possibilità di effettuare una seconda scommessina, un poco più sostanziosa.
Ora siamo il numero 2 del mondo e abbiamo di fronte il campione in carica., il terribile VIOLENCE JO, in arrivo dalla Turchia con un curriculum degno del suo nome: ben 43 vittorie su 45 match, con 40 K.O.
Dopo l'ennesima vittoria, eccoci finalmente sul trono: ora siamo noi i campioni del mondo e tocca agli altri sfidarci!
Il primo della serie è uno scorbutico tedesco, che appare ancora più massiccio di quel che è, grazie al contrasto tra il colore pallido della sua pelle e il verdolino del suo "completino": GREEN HANTE, nuovo numero 2 del mondo, grazie alle sue 40 vittorie su 46 incontri, di cui 37 prima del limite.
È poi il turno di un granitico sovietico, ONETTA YANK, che si trova solo al terzo posto nelle classifiche mondiali, a dispetto del suo "record": una sola sconfitta su 46 incontri, con 38 K.O.!
Ormai sembra che non ci siano più avversari in grado di impensierirci e allora il nostro buon computer prova ad opporci l'esperienza: ben 57 incontri al suo attivo con 51 vittorie, di cui 45 prima del limite, per il numero 4 del mondo, il messicano MENDOU KUZA, che è il più elegante tra i nostri avversari con quel suo "completino" di un giallo con dei riflessi dorati.
E dopo aver abbattuto anche quest'ultimo ostacolo, sembra che ormai siamo i dominatori assoluti della scena ed invece ecco che salta improvvisamente fuori una vera e propria "ira di Dio": 40 incontri tutti vinti e tutti per K.O.!
Questo autentico flagello naturalmente proviene da un quartiere negro americano (ci ricorda il n° 3 KID QUICK di PUNCH OUT) e riponde al nome di MATCHO MANS, che non ha un significato ben preciso, ma pare un efficacissimo nome d'arte, in grado da solo di incutere timore all'avversario.

# AL BAR AL BAR

Il fatto curioso di questo incontro è che misteriosamente anche il nostro avversario viene presentato dal computer come campione del mondo; forse che sia uno di quegli errori fatti apposta per fare incuriosire chi li nota?
Vinto anche questo TRIAL, nel quale c'era la terza possibilità di scommettere, il computer non sa più che pesci pigliare e ci ripropone sempre gli ultimi quattro avversari da GREEN HANTE a MATCHO MANS.

**PUNTEGGIO**
Più che dei punti abbiamo già detto che si dovrebbe parlare di soldi, anzi di dollari.
I modi di guadagnarne non sono poi molti: ogni dieci colpi andati a segno (sono indicati sopra la nostra linea di energia, sotto "HIT") otteniamo 1.000 dollari, mentre per i K.O. spettacolari (vedi nella strategia) si va dai 2.000 ai 5.000 dollari.
Alla fine di ogni TRIAL, compare nello schermo uno specchietto apposito, nel quale vengono indicati la "BORSA" (FIGHT MONEY), vinta per l'incontro appena sostenuto, la vincita dell'eventuale scommessa (NOTICE BONUS) e il nostro "valore" totale (TOTAL PRIZE).
La "Borsa" parte da 5.000 dollari per il primo incontro ed aumenta di 5.000 unità sino a BOMBA YERN, la cui sconfitta ci frutta 20.000 dollari; da qui in avanti ogni vittoria farà salire di ben 10.000 dollari il nostro premio, sino a giungere agli 80.000 dollari per la vittoria su MATCHO MANS nel 10° TRIAL.
Da questo punto in poi ricomincia il ciclo anche per ciò che riguarda la "BORSA", andando dai 50.000 dollari di GREEN HANTE fino agli 80.000 di MATCHO MANS.
Per quanto riguarda la scommessa, non si tratta di una scommessa vera e propria, in quanto se vinciamo intaschiamo i soldi, mentre se perdiamo non rischiamo niente; in pratica si tratta di un bonus supplementare, per ottenere il quale noi dobbiamo solo scegliere il ROUND (dal 1° all'8°) in cui vogliamo buttare giù il nostro avversario, quando compare l'apposito schermo prima del 4° TRIAL (BONUS di 10.000 dollari), del 6° ($ 20.000), del 10°, 14°, 18°, ecc. ($ 30.000).

**STRATEGIA**
Non si possono dare consigli in assoluto sul come mettere K.O. i nostri avversari, in quanto si possono adottare innumerevoli tattiche per ottenere questo scopo: c'è chi si porta subito nell'angolo in basso a destra e poi comincia a "martellare", e chi invece gira per il ring 30 o 40 secondi prima di incrociare i guantoni.
È comunque preferibile schiacciare contemporaneamente il pulsante per schivare e solo uno dei due pulsanti per attaccare, se non vogliamo rimanere fulminati da un contrattacco del nostro rivale.
Se vi trovate con un notevole svantaggio d'energia cercate di arrivare alla fine del round e avrete la possibilità di riposarvi un attimo e di recuperare energia (schiacciando freneticamente i pulsanti).
Se poi volete racimolare più dollari, cercate di portare il maggior numero possibile di colpi: se siete in vantaggio d'energia, buttatevi contro il vostro avversario senza colpirlo, così da permettergli di chiudervi in "clinch"; in questa maniera recupererà molta energia e voi potrete divertirvi a bersagliarlo ancora.
Quando poi dovete "chiudere il conto", cercate di farlo con un K.O. spettacolare: una serie di piroette sul posto prima di cadere, un volo attraverso tutto il ring fino a picchiare contro le corde, un volo verso l'alto con ricaduta nelle vicinanze e un vero e proprio "decollo" con volo fuori dal ring e dallo schermo (il colpo da 5.000 dollari!).

**CONCLUSIONI**
La partita inizia con una sola possibilità di sconfitta del nostro pugile e il gioco può venire regolato in maniera di acquisirne un'altra a 70.000, o 100.000, o 150.000 dollari, oppure mai; i livelli di difficoltà sono 4 (quello standard è il 3°).
Questo KING OF BOXER è sicuramente il migliore tra i videogiochi dedicati alla boxe, anche se si può migliorare ancora: se si riuscisse a integrarlo con alcune indubbie qualità di PUNCH OUT (quali la grafica e la possibilità di scegliere quale braccio usare, per fare degli esempi) molto probabilmente ci sembrerebbe di essere proprio lì, sul ring.
Almeno in alcuni momenti questo effetto lo si ottiene già: non vi sembra di essere voi, lì in mezzo al ring a ricevere le ovazioni del pubblico quando avete vinto un TRIAL, specialmente quanto siete campioni del mondo e mostrate la cintura simbolo del vostro titolo.

# PINBALL ACTION

(Tehkan)

Coloro che ancora si stanno lamentando per la soppressione delle pagine di PINBALL WIZARD (sentiamo i loro gemiti fin qui, in redazione) possono tirare un sospiro di sollivo: ecco per loro quasi un flipper vero!
Infatti questa meraviglia della Tenkan è in realtà un videogioco, ma non ha molto da invidiare ad un flipper tradizionale: non possiamo sentire quella sensazione di dominio dataci dalla possibilità di "abbracciare" i lati del flipper, così da poterlo spostare con un secco colpo dato col palmo della mano o con un piccolo calcetto, quel tanto che basta per non perdere la pallina, ma abbiamo l'opportunità di "spingere" tutto il flipper, senza il rischio di fare "TILT", semplicemente spingendo in avanti il joystick che abbiamo in dotazione.
Questa possibilità si rivela particolarmente utile quando la pallina si trova in bilico sulla sbarretta che divide i due passaggi laterali di destra: l'unica maniera per cercare di evitare che cada nel canale che ce la farebbe perdere è per l'appunto "scuotere" il flipper con il joystick.
Lo stesso joystick serve anche ad iniziare il gioco, facendo entrare in campo la pallina

# AL BAR AL BAR




**Fig. 2 - Il piano di gioco normale.**




**Fig. 3 - Il piano di gioco entrando nella buca VERDE.**

dalla parte inferiore dello schermo, tra i due flipper; purtroppo non si può regolare la potenza di questo tiro perché basta spingere il joystick in basso per far partire la pallina.

Completano la "plancia comandi" due pulsanti che comandano i flipper e che hanno la medesima sensibilità dei pulsanti adoperati nei flipper tradizionali: si possono fare persino i "tiri" con l'effetto!

Sempre a proposito dei flipper, si possono effettuare molto facilmente gli "stop", anche se la pallina scende da un passaggio laterale, e non è molto difficile far passare la pallina da un flipper all'altro senza rischiare di farla cadere in buca (dopo aver "stoppato" la pallina, lasciate il pulsante che comanda il flipper e rischiacciatelo subito dopo).

Con un minimo di pratica si possono effettuare salvataggi in extremis sulla punta dei due flipper (azionando prima uno e poi l'altro in rapida successione) e si può praticamente raggiungere ogni parte del campo di gioco: insomma, si ha veramente la sensazione di dominare il gioco.

Vediamo dunque come si presenta questo "PINBALL": la cosa che risalta maggiormente a prima vista è uno stupendo volto di donna con dei bellissimi capelli color rosso fiamma, giusto nel mezzo del piano di gioco.

Sempre nella stessa zona si trovano 10 "spugnette" che si accendono quando ci passa sopra la pallina; se le accendiamo tutte otterremo uno dei valori indicati più in basso, (quello acceso), proprio sopra i flipper (5.000 o 10.000 punti, 10 ADV o EXTRA).

Per far cambiare questi valori bisogna colpire il bersaglio rotante posto nel mezzo del piano di gioco in alto, lo stesso che fa girare la pallina quando entra in gioco.

"ADV" indica l'avanzamento del " BONUS" (indicato in basso a destra), che ci dà 1.000 punti per l'unità, moltiplicato eventualmente "X 2", "X 3", "X 4", "X 5".

Per ottenere questa moltiplicazione, dobbiamo accendere le tre lettere ("A", "B", e "C") che si trovano nel "recinto" in alto a destra, sotto l'unico "funghetto" di questo flipper.

Altre maniere di incrementare il BONUS sono: far passare la pallina nei passaggi laterali da 500 punti o nei passaggi delle tre lettere succitate o colpire il bersaglio a destra sopra i passaggi laterali.

Si può ottenere il valore del BONUS anche durante il gioco, se si riesce a mandare la pallina nella buca di sinistra con la scritta "COLLECT BONUS" (e il BONUS non si azzera!).

Ci sono poi altre tre buche colorate, il cui accesso [illegible] malmente precluso d[illegible]



**Fig. 4 - Il piano di gioco entrando nella buca BLU.**



**Fig. 5 - Il piano di gioco entrando nella buca ROSSA.**

colo cancelletto, che si apre quando abbattiamo tutti i bersagli del colore corrispondente.
In alto a sinistra abbiamo la buca color verde (con 5 bersagli da abbattere) che una volta scoperta e colpita ci trasporta in un altro piano di gioco; qui lo scopo è colpire le 10 spugnette, che rappresentano dei birilli, in maniera da totalizzare 3 "STRIKE", indicati da tre croci poste sopra i flipper.
Se questo piano vi sembra troppo impegnativo, potete tornare su quello principale mandando la pallina nella buca, in alto a destra, con la scritta "MAIN": vi ritroverete nella buca in alto a destra, sopra il funghetto del piano normale di gioco.
Qui possiamo ora dedicarci ai bersagli color blu, che ci danno la possibilità di accedere ad un altro piano ancora, sempre se mandiamo la pallina nella buca del colore corrispondente. In questo piano troviamo ben 9 bersagli, ma dobbiamo cercare di colpire solo quelli necessari per formare le varie combinazioni del poker: in successione COPPIA, DOPPIA COPPIA, TRIS, FULL e SCALA REALE.

Se volete evitare anche questo piano, potete utilizzare la solita buca "MAIN"; ricordate che questo come gli altri due piani "extra", non è un "piano superiore" del flipper, ma è un flipper a sé stante, per cui se perdiamo la pallina, sarà definitivamente persa.
L'ultima serie di bersagli che possiamo provare sono quelli rossi, che sono 3 e che si trovano a sinistra, sopra i passaggi laterali; la buca corrispondente è la più difficile da raggiungere, perché si trova in fondo al passaggio laterale più a sinistra. Anche il piano di gioco al quale si può accedere con questa buca è il più ostico: in pratica è una slot-machine, nella quale bisogna cercare di ottenere la giusta combinazione colpendo il bersaglio rotante posto a sinistra.
Per finire, se volete controllare la vostra situazione, (numero di palle a disposizione, punteggio vostro e di un eventuale 2° player, nonché numero di BONUS accumulati) non è necessario che distogliate l'attenzione dal piano di gioco, perché tutte queste indicazioni sono poste sotto i due flipper: un piccolo vantaggio rispetto ai flipper tradizionali.

# COMMANDO

(Capcom)

Già vi avevamo detto, parlando di "1942", che la caratteristica saliente dei videogiochi "targati" CAPCOM era la notevole dinamicità della azione di gioco, tanto da impedire spesso al giocatore di ragionale, costringendolo a basarsi più sul proprio istinto di sopravvivenza e sulla propria capacità di lottare.
E in quale situazione sono necessarie maggiormente queste doti? In guerra!
Ed eccoci quindi protagonisti della più incredibile missione mai osata da essere umano: depositati al suolo da un elicottero da combattimento, un breve cenno con la mano ai commilitoni che si portano in salvo e poi... all'attacco!... in pieno territorio nemico, da soli!
Immeditatamente siamo intercettati dalle pattuglie dei nemici, che ci sparano contro all'impazzata, attaccandoci con la baionetta.
Non possiamo certo rimanere a guardare, se vogliamo salvare la pelle, ed allora cominciamo a fare buon uso delle munizioni di cui siamo forniti: un ottimo mitra, dallo sparo a raffica efficacissimo, e alcune granate (all'inizio ne abbiamo solo 5, ma lungo il percorso possiamo saccheggiare dei depositi del nemico), che però logicamente possiamo utilizzare solo contro i nemici che si trovano ad una certa distanza da noi (in particolare, dritti davanti a noi).
Teoricamente potremmo anche rimanere fermi ad aspettare i nemici, ma saremmo ben presto sopraffatti dal loro numero; l'unica difesa, la nostra unica possibilità è continuare a correre in avanti, a perdifiato, sparando all'impazzata contro tutto ciò che si muove, impedendogi di avvicinarsi.
Lo scenario scorre rapidamente e, quasi senza che ce ne accorgiamo, usciamo da quella specie di foresta tropicale dalla quale eravamo partiti e ci ritroviamo nei pressi di un piccolo cavalcavia in muratura; eliminato il mortaio nascosto dietro una trincea, passiamo oltre e ci imbattiamo in una serie di trincee naturali (massi) e artificiali (sacchi di sabbia).
Ed eccoci giunti al primo fortino nemico: per espugnarlo dobbiamo attendere che si aprano i due portoni e che esca un nugolo di soldati nemici, che dobbiamo eliminare tutti; solo a questo punto i portoni si riapriranno, permettendoci di entrare e di riposarci un attimo.
Infatti la scena cambia e veniamo ripresi mentre ci stiamo fumando tranquillamente una



**Fig. 2 - Circond... ogni parte!**

# AL BAR AL BAR

sigaretta, con un piede appoggiato sopra tre taniche di benzina; contemporaneamente compare un avviso che ci ricorda che il nostro compito è lungi dall'essere finito: "BROKE THE 1ST AREA, NOW RUSH TO THE NEXT AREA". La "seconda area" ci accoglie subito bene: i nemici si sono organizzati ed arrivano a bordo di jeep e di moto, che tagliano lo schermo in tutti i sensi.
Più avanti ci aspetta una zona piena di piccoli crepacci nei quali si sono annidati astutamente altri soldati nemici; poi dobbiamo superare dei bunker molto ostici (ci vogliono due granate per farli saltare) una sorta di hangar, un altro ponte e un altro bunker.
Finalmente ci ritroviamo davanti ad un altro fortino e dobbiamo subire il solito assalto di un battaglione di soldati, i quali spuntano da delle specie di nicchie laterali (tipo quelle di Krull). Stavolta la faccenda è stata più impegnativa e quindi la scenetta di intermezzo ci riprende mentre ci stiamo rinfrescando con la nostra borraccia.
All'inizio della terza area dobbiamo superare un pezzo di terreno pieno di casupole-bunker, dalle quali sbucano improvvisamente i nemici, poi, passato un ponte ci aspetta un camion dal quale ci tirano contro alcuni candelotti di dinamite.
Dopo avere superate diverse altre avversità, che non rappresentano delle novità, giungiamo quindi alla fine dell'area, dove ci aspettano ben due mortai riparati da due muretti. Per tutto questo dispendio di energie ci vuole qualcosa di più sostanzioso per la nostra consueta sosta: eccoci perciò intenti a rifocillarsi con della buona carne in scatola.
Nella quarta area dobbiamo attraversare due zone molto pericolose: una serie di crepacci collegati tra loro da alcuni pontoni metallici e un aeroporto, con tanto di pista, aereo e torretta di controllo con mitraglieri.
Ma eccoci giunti finalmente alla fine della nostra missione: ci troviamo di fronte al quartiere generale nemico, difeso da ben quattro mitraglieri, che possiamo eliminare soltanto con altrettante granate ben lanciate.
Una volta ridotto in fiamme tutto il mega-bunker nemico,



**Fig. 3 - Nel bel mezzo dell'aeroporto.**



**Fig. 4 - Morto nel tentativo di entrare nel 3° fortino.**




**Fig. 6 - Il giusto riconoscimento per i nostri sforzi.**



**Fig. 5 - Il quartiere generale è saltato!**

verrà a riprenderci il nostro elicottero e comparirà la scritta "CONGRATULATION — YOUR FIRST DUTY FINISHED".
E se questa era la nostra prima missione logicamente ce ne sarà almeno un'altra: infatti ci aspetta un ciclo di quattro aree, strutturate all'incirca come le prime quattro, con qualche "piccola" difficoltà in più, che lasciamo a voi scoprire.
Quello che cambia sono le scenette di "intermezzo": nella prima ci accendiamo un fuocherello, nella seconda ci scaldiamo il pasto in un pentolino e nella terza ci trastulliamo con il nostro prezioso mitra in attesa dell'ultima area (THE LAST AREA).
Espugnato anche il secondo quartier generale nemico, compare la scritta "CONGRATULATION — YOUR EVERY DUTY FINISHED" e... non allarmatevi, non finisce il gioco, si ricomincia dalla prim

# PST, PSST...

**TRUCCHI, SEGRETI, CURIOSITÀ DEI VIDEOGIOCHI DA BAR.**




## IL "MAESTRO" DEL KUNG FU

Un nostro "accanito lettore" (come lui si definisce) ci ha mandato alcuni consigli riguardanti il suo videogioco preferito, KUNG FU MASTER, nel quale afferma di essere riuscito a salvare Silvia per ben due volte conosciuta nella stessa partita, senza perdere una vita, ottenendo un record personale di circa 347.000 punti: ben meritato quindi il titolo di Maestro per il nostro Massimo Canali, detto Max, che ci prega di dare il suo indirizzo per poter scambiare consigli e strategie sul suo "preferito" con qualche altro giocatore (potete scrivere in via Vittorio Veneto, 6 - Malgrate (CO) ).

La prima precisazione di Max riguarda i lanciatori di coltelli del primo piano, che possono darci anche 1.000 punti se li colpiamo con due calci volanti, oppure con un pugno o un calcio normale e un calcio volante (e non viceversa).

Quando i nemici arrivano uno vicinissimo all'altro se si riesce a colpirne più di uno con lo stesso colpo otteniamo molti più punti: due nemici colpiti con un solo calcio normale valgono il primo 100 e il secondo 200 punti.

Anche qui il calcio volante risulta più redditizio: colpendo tre nemici contemporaneamente "incasseremo" ben 1.400 punti (200 per il primo, 400 per il secondo e 800 per il terzo). Per finire ecco le tattiche da usare contro i figli del diavolo dei piani dispari:

### PRIMO PIANO

"Per uccidere il bastonatore dovete saltargli addosso con un calcio volante, dopo di che vi troverete pancia a pancia con lui (in questa posizione non può colpirvi); a questo punto continuate a schiacciare il pulsante dei calci: appena si allontanerà un po, gliene rifilerete una buona dose che vi permetterà di salire al piano successivo".

### TERZO PIANO

"Per il gigante la tattica è simile: mentre state correndo dategli un calcio volante, e senza allontanarvi riempitelo di pugni: così passerete al quarto piano.

È importante arrivare davanti al gigante con una discreta quantità di energia, perché questi potrebbe darvi un calcio o un pugno e per voi sarebbe la fine".

### QUINTO PIANO

"Per l'ultimo figlio del diavolo bisogna usare la tecnica del "colpisci e scappa", adoperando preferibilmente solo i pugni; dopo averlo colpito cinque volte potrete riabbracciare la vostra amata Silvia.

Una curiosità: quando alla fine vedrete Silvia dopo l'ultima striscia verticale, fate un salto avanti: nella scenetta successiva risulterete spostati rispetto alla corona di cuoricini."

Per concludere daremo noi un consiglio a Massimo: dato che sei così bravo nell'andare avanti nel gioco, prova a fermarti un po' di più al secondo e al quarto piano: noi non abbiamo visto nessuno arrivare a Salvare Silvia, ma abbiamo visto diversi giocatori fare dai 300 ai 400.000 punti rimanendo sempre in uno dei piani pari, sino allo scadere del tempo. Cerca di andare in "trasferta" in un'altra città (visto che pare non ci sia più questo gioco nella tua) e mandaci presto una bella foto con un tuo nuovo mega-record.

GRUPPO EDITORIALE
JACKSON
DIVISIONE LIBRI

# Le strenne firmate Jackson




**COMPUTERGRAPHIA**
Joan Scott
In 176 meravigliose e coloratissime pagine, uno splendido viaggio attraverso le immagini elaborate con le tecniche più avazate di computer-graphics.
**Cod. 802P Lire 40.000**

**COFANETTI SPEEDY COMPUTER**
L'informatica attraverso i testi e le immagini studiate per i bambini può diventare facile anche per ... mamma e papà.
**Cod. CU001 Lire 45.000**
**Cod. CU002 Lire 45.000**

**COMPUTER IMAGE**
Mauro Salvemini
Chi è ancora convinto che il computer limiti le possibilità creative dell'uomo, può scorrere nel libro, le splendide immagini di computer-art a colori e ... convincersi del contrario.
**Cod. CI231 Lire 40.000**

**ROMANZO ROSA CON IL C64**
Marco Bucceri Francesco Davini Stefania Deambrogi
Sei un tipo romantico? Ti piacciono i romanzi?
Il computer, attraverso un simpatico programma scritto per Commodore 64, collabora con te e con ... nella costruzione di un Vostro "Romanzo rosa".
**Con floppy disk.**
**Cod. CC230 Lire 40.000**




**IMPARA IL BRIDGE CON IL COMPUTER**
Claudio Trinchillo
Imparare il bridge con l'aiuto del computer diventa un piacevole passatempo. Un programma interattivo elaborato su IBM e su C64 ti conduce passo passo a diventare ... quasi un esperto di bridge. Poi con un po' di applicazione ...
**Con floppy disk per C64**
**Cod. CC229 Lire 50.000**
**Con floppy disk per IBM**
**Cod. CC239 Lire 50.000**

**Puoi trovare le strenne Jackson nelle migliori librerie**

# SOTTO L'ALBERO, MAPPE E SOLUZIONI

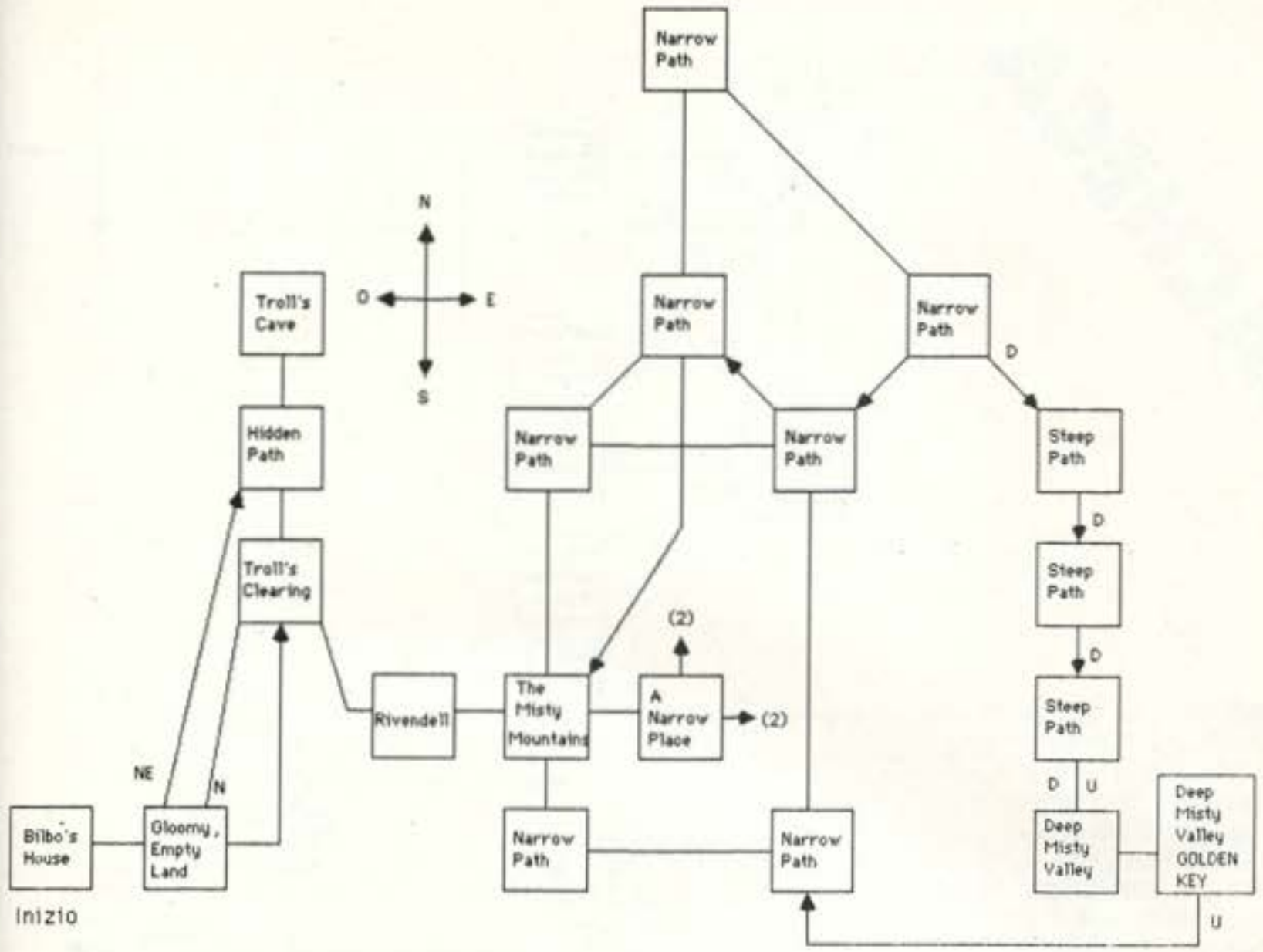
Natale, tempo di regali.
Videogiochi & Computer ha deciso di regalare ai propri lettori quello che, data la mole di lettere riguardanti l'avventura, sembrerebbe essere il regalo più gradito:

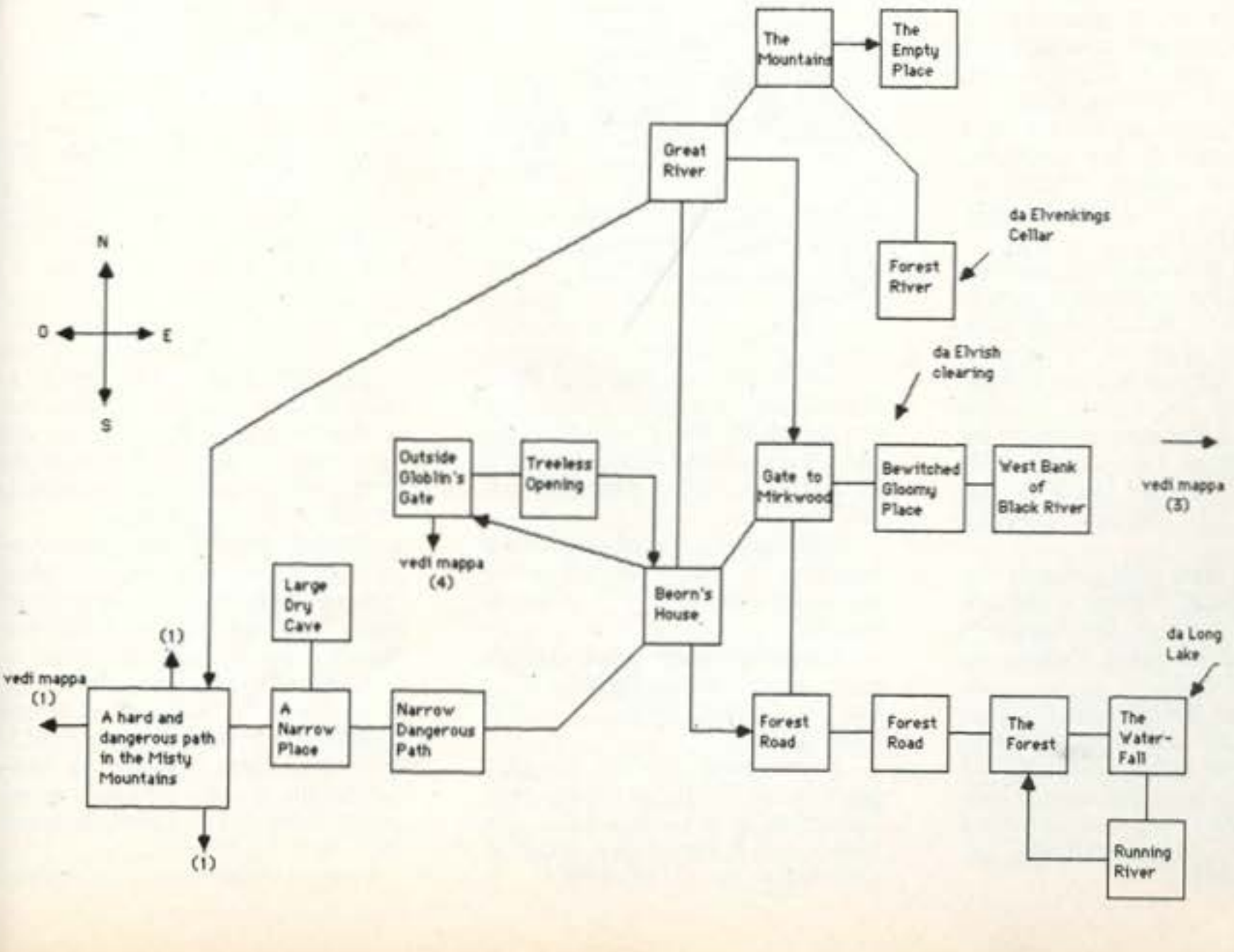
mappe e soluzioni di alcuni giochi tra i più popolari.
Nelle prossime pagine potrete quindi trovare le mappe di "The Hobbit", "Zork I", "Alien 8" e "The Dallas Quest".
Di quest'ultima pubblichiamo anche la soluzione integrale.
Inoltre, un'edizione speciale di Aiuto! Aiuto! e della Bacheca ci consentono di smaltire un po' delle implorazioni di aiuto e delle richieste di contatti inevase.
Questo speciale avventura è infine completato dalla 6° Parte del Piccolo Dizionario dei Sinonimi e da un'intervista-presentazione di due bravi programmatori italiani, rarissimi autori di un adventure intitolato Data-Hari, che dovrebbe essere messo in commercio tra breve.

## THE HOBBIT

Senza alcun dubbio The Hobbit può essere definito il programma dell'anno per quanto riguarda la rubrica "L'Avventura è l'Avventura". Non potevamo quindi dimenticarci del gioco della Melbourne House di cui fra poco arriverà il seguito, o meglio il primo episodio della trilogia del Signore degli Anelli.
La mappa dell'Hobbit, proprio perché vi sono differenze tra le diverse versioni in circolazione, a seconda del computer o del supporto su cui girano, non potrà essere mai perfetta. La mappa che pubblichiamo si riferisce alla versione.
Anche per l'Hobbit vi diamo oltre alla mappa le indicazioni relative agli oggetti da trovare e alle azioni da compiere per raggiungere una percentuale del 100%.
A differenza di Zork, però, il punteggio in The Hobbit non può essere accurato perché è anche possibile ottenere punteggi superiori al 100%. La lista che pubblichiamo vi dà un modo per ottenere il punteggio pieno, ma ricordate che i 2 1/2 in alcuni casi sono difficili da ottenere e, sinceramente non sappiamo dirvi perché.

| | PUNTI |
|---|---|
| Andare a Est dalla "Bilbo's house" | 2 1/2 |
| Entrare nella "Trolls cave" | 5 |
| Andare a Est dalle Misty Mountains | 2 1/2 |
| Entrare nella Beorn's house" | 2 1/2 |
| Completare l'esplorazione delle "Goblin's caves" | 12 1/2 |
| Andare a Sud dalla "spider's web" | 2 1/2 |
| Andare a Nord dalla "spider's web" | 2 1/2 |
| Andare nel Elveking's dungeon e uscire ad Ovest | 5 |
| Passare una seconda volta nel Long Lake | 10 |
| Raggiungere le rovine della città di Dale | 2 1/2 |
| Entrare nella sala dove dorme il drago | 20 |
| Trovare la porta laterale nella "lonely mountain" | 2 1/2 |
| Entrare nello "smooth straight passage" | 5 |
| Depositare il tesoro nel "chest" | 25 |
| TOTALE | 100 |


Narrow Path
N
O
E
S
Troll's Cave
Narrow Path
Narrow Path
D
Hidden Path
Narrow Path
Narrow Path
Steep Path
D
Troll's Clearing
Steep Path
(2)
D
Rivendell
The Misty Mountains
A Narrow Place
(2)
Steep Path
NE
N
D
U
Deep Misty Valley GOLDEN KEY
Bilbo's House
Gloomy, Empty Land
Narrow Path
Narrow Path
Deep Misty Valley
Inizio
U


The Mountains
The Empty Place
Great River
da Elvenkings Cellar
Forest River
N
O
E
S
da Elvish clearing
Outside Globlin's Gate
Treeless Opening
Gate to Mirkwood
Bewitched Gloomy Place
West Bank of Black River
vedi mappa (3)
vedi mappa (4)
Large Dry Cave
Beorn's House
(1)
da Long Lake
vedi mappa (1)
A hard and dangerous path in the Misty Mountains
A Narrow Place
Narrow Dangerous Path
Forest Road
Forest Road
The Forest
The Water-Fall
(1)
Running River

# SUPERBACHECA

— **Pierluigi Perrotti** vuole far nascere un Adventure Club a Milano. Per informazioni rivolgersi allo (02) 5242998 nelle ore serali e chiedere di Piero oppure scrivere a Pierluigi Perrotti, Via Sporting Mirasole 35, 20090 Opera (MI).

— **Sandro Summa** è disponibile per contatti con altri giocatori di Zork I. Il suo indirizzo è: Via Firenze 11, 39100 Bolzano.

— **Massimiliano Oleari** desidera contattare appassionati di adventure per scambi di esperienze e consigli. L'indirizzo è: Via Togliatti 1, 42049 S. Ilario d'Enza (RE). Tel.: (0522) 672226.

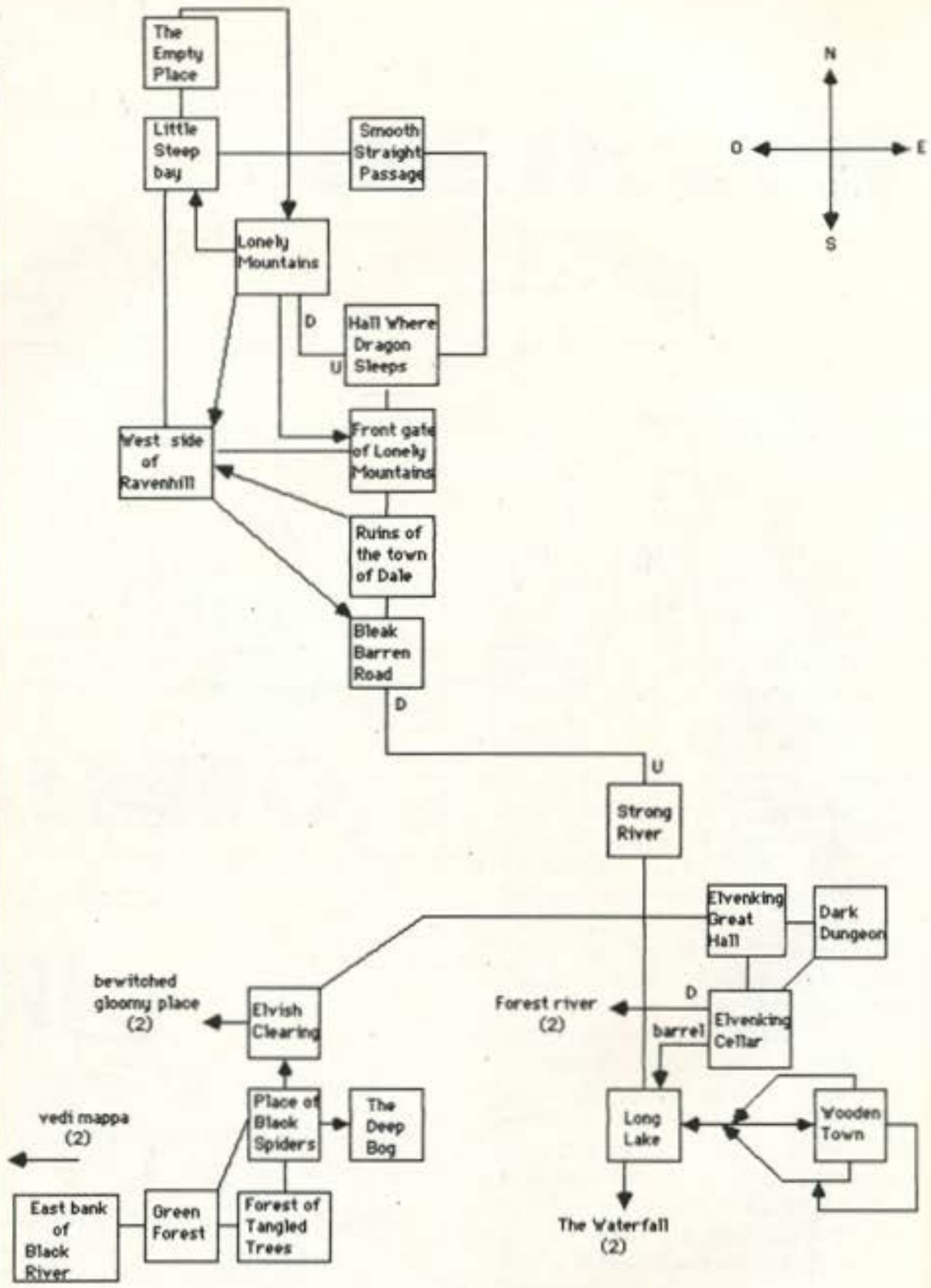
— Nel caso qualche avventuriero voglia contattare **Alfonso Daniele** può scrivere/telefonare al seguente indirizzo: Via Nazioni Unite 56, 07041 Alghero (SS). Tel.: (079) 975125.

— **Giacomo Molinelli** vuole conoscere altri giocatori. Per contattarlo scrivere in: Via Gervasoni 17, 60100 Ancona. O telefonare al: (071) 28454.

— **Federico Fontana** desidera contattare avventurieri che abbiano terminato Dallas Quest o possessori di Asylum per scambiare mappe. Il suo indirizzo è: Via San Damiano 4, 6850 Mendrisio, Ticino-Svizzera Tel.: -dall'Italia- (004191) 465549.

— **Gabriele Giani** vuole contattare "avventurosi colleghi". Scrivete o telefonate al seguente indirizzo: Via Alessandro Volta 48, 50063 Figline Valdarno (FI) Tel.: (055) 951266.

— **Francesco Ghirotti** vuole scambiare consigli con altri avventurieri, ma soprattutto conoscere "qualche anima pia" che gli sappia dire come procedere in Message from Andromeda. Il suo indirizzo è: Via Perilli 11, 48100 Ravenna. Tel.: (0544) 422254.




— **Andrea** (manca il cognome) chiede di pubblicare il suo indirizzo per contattare avventurieri vari, in particolare giocatori di Spiderman e Hulk. L'indirizzo è: Via Fornaci 3, 28044 Intra (No). Tel.: (0323) 45410.

— **Luca Galli** è interessato a scambi di esperienze con altri avventurieri. Scrivetegli in: Via Resegone 30/71, 20020 Arese (MI).

— **Francesco** (niente cognome) chiede aiuto per risolvere Spiderman, Hulk e Gremlins. Telefonategli al: (06) 5038180.

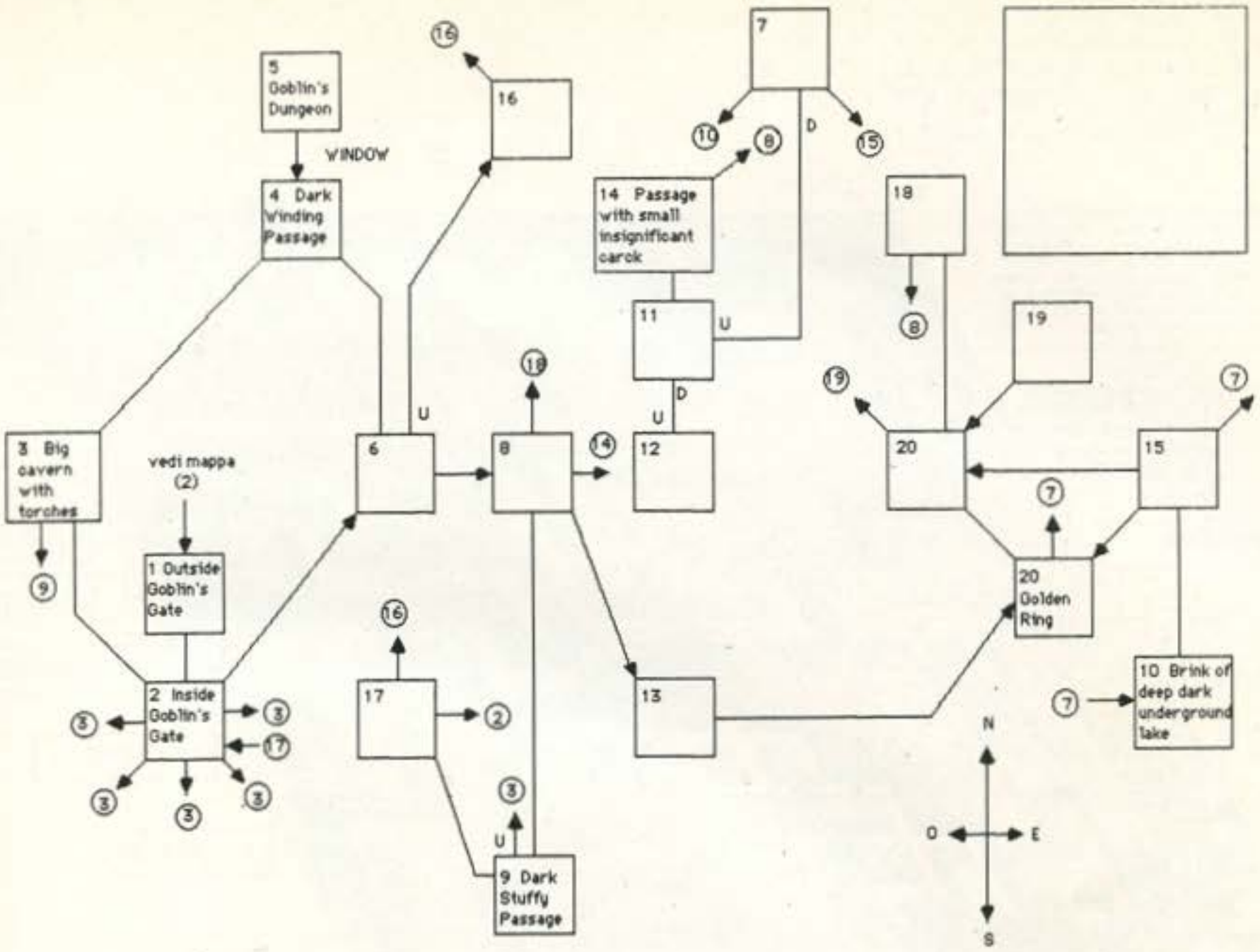
— **Paolo Celani** ha i suoi non pochi problemi con The Hobbit. Chiede aiuto. Contattatelo al seguente indirizzo: Frazione Poggio di Bretta 166/A, 63100 Ascoli Piceno. Tel.: (0736) 69466.

— **Piernicola Boccuni** è disposto ad aiutare chiunque desideri consigli su Dallas Quest e Ring of Power e invia altri avventurieri che abbiano risolto qualche gioco a fare altrettanto. Il suo indirizzo è: Via Caldieri 81, 80128 Napoli.

— **Gabriele Pedullà** vuole essere contattato da qualcuno che possa aiutarlo a risolvere Transylvania (che lui gioca sul Mac). Telefonate allo (06) 865018 o scrivete in Corso D'Italia 83, Roma.

— **Camillo Cajozzo** vuole contattare altri avventurieri per scambi di esperienze e consigli sui giochi Spiderman, Ten Little Idians, Perseus & Andromeda, Voodoo Castele e Hulk. Scrivetegli al seguente indirizzo: Lungomare Cristoforo Colombo 2752, Palermo.

– **Giuseppe Solito** mette a




il suo indirizzo per chi volesse contattarlo per scambiare esperienze, ecc. sui giochi d'avventura. Scrivete in: Via Torre S. Susanna 231, 72024 Oria (BR).

— **Gianni Bencistà** è interessato a scambi di consigli con altri lettori. Scrivete al seguente indirizzo: Via V. Monti 49, 50019 Sesto Fiorentino (FI).

— **Emanuele Bona** vuole contattare lettori interessati a scambiare informazioni su i due giochi della Gargoyle Games, Tir Na Nog e Dun Darach. Scrivete al seguente indirizzo: Via Pavone 4/D, 10010 Banchete (TO).

— **Fabrizio Casalino** e **Davide Piccione** ci mandano il loro indirizzo per eventuali altri avventurieri che volessero contattarli. Scrivete a uno dei due al seguente indirizzo (è lo stesso per entrambi): Via De Nicolay 14A/10, 16100 Pegli (GE).

— **Paolo Sanna** offre la sua disponibilità per aiutare giocatore di Danger Mouse in Black Forest Chateau. Scrivete al seguente indirizzo: Via Salvi 44, 36100 Vicenza.

# GYRON

Nonostante l'idea del labirinto non sia nuova (quello del Minotauro risale addirittura ai tempi dei greci), Gyron è sicuramente una delle migliori versioni mai realizzate su computer, insieme al veccio gioco della Starpath per Atari VCS Escape from the Mindmaster.

Lo scopo di Gyron è di entrare in una struttura a forma di labirinto, creata da uno scienziato-stregone, nella quale sono contenute le Leggi della Fisica e le Forze Spirituali che egli ha studiato, scoperto e seppellito in attesa di ritornare in una vita futura a utilizzarle.

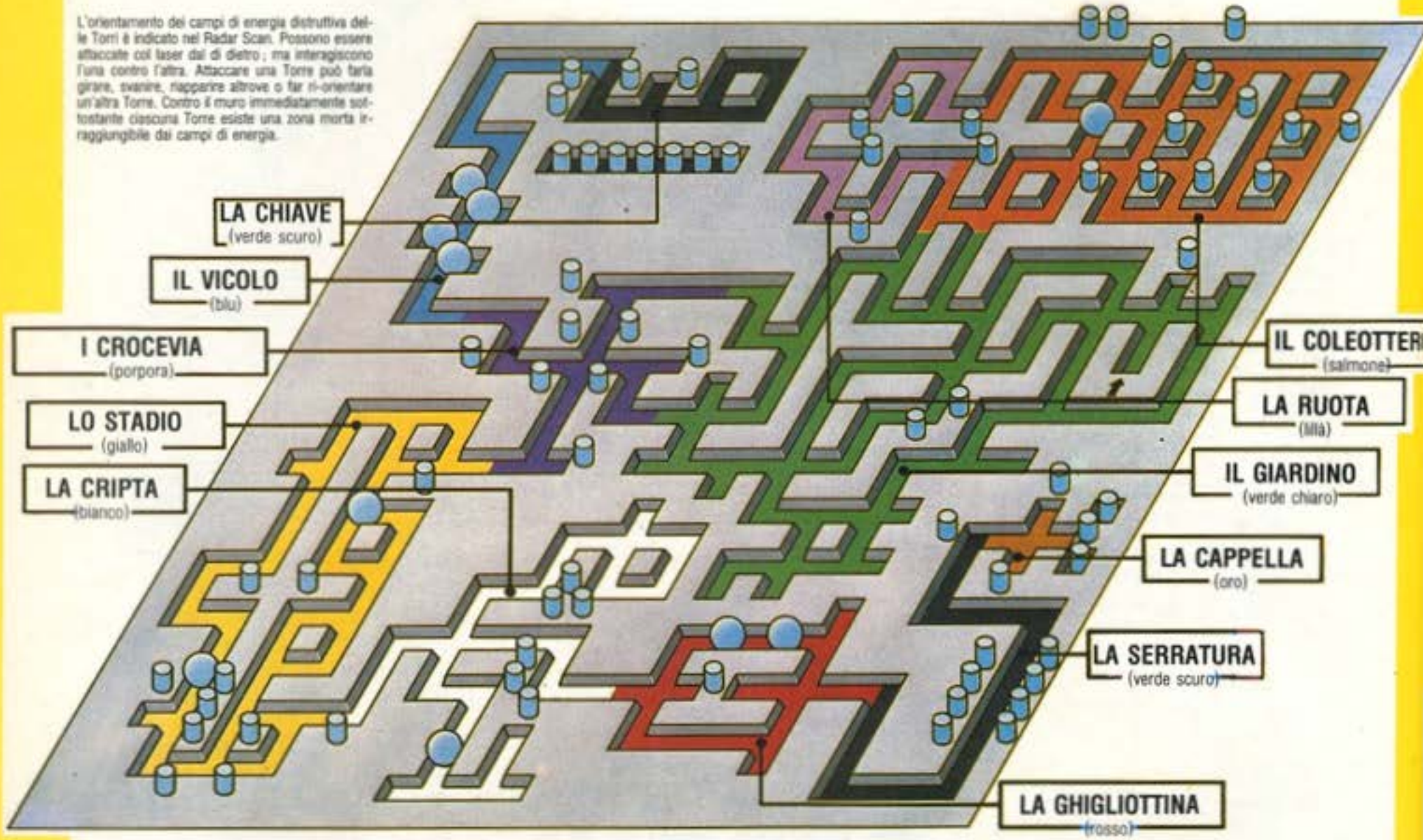
Gyron è costituito da due labirinti: Atrium, il più facile (si fa per dire) e Necropolis, il più difficile.

La Firebird, la società produttrice di Gyron, ha reso pubblica la mappa di Atrium venendo in aiuto di coloro che hanno tentato di conquistarlo e di tracciarne una mappa. E ora che Necropolis è stato finalmente risolto da un giovane inglese (come abbiamo scritto nel numero scorso) forse renderà pubblica anche la mappa di Necropolis: essendo stato vinto il premio in palio — una Porsche — non c'è infatti più alcun motivo per tenerlo segreto.

Ecco quindi la mappa del primo labirinto che, come potete vedere, è complicato ma non molto esteso. La sua estensione è di 252 x 25 quadrati e ciascun quadrato è delle dimensioni del quadrato del Radar Scan, il visualizzatore che vi dà costantemente la posizione all'interno del labirinto del vostro Hedroid. Per inciso, anche Necropolis ha le stesse dimensioni anche se, ovviamente, la planimetria del labirinto e la complessità e sistemazione delle torri e delle sfere è completamente diversa.

Per riuscire a visitare tutto il labirinto bisogna allineare le torri, che sono intercorrelate tra di loro, in modo che non costituiscano una minaccia per l'Hedroid. Le torri infatti formano una rete complicata e l'unico modo per ren

innocue è colpire una o più torri in sequenza cosicché altre scompaiano o si orientino in altro modo, lasciando così la strada libera per l'esplorazione di altre zone del labirinto.

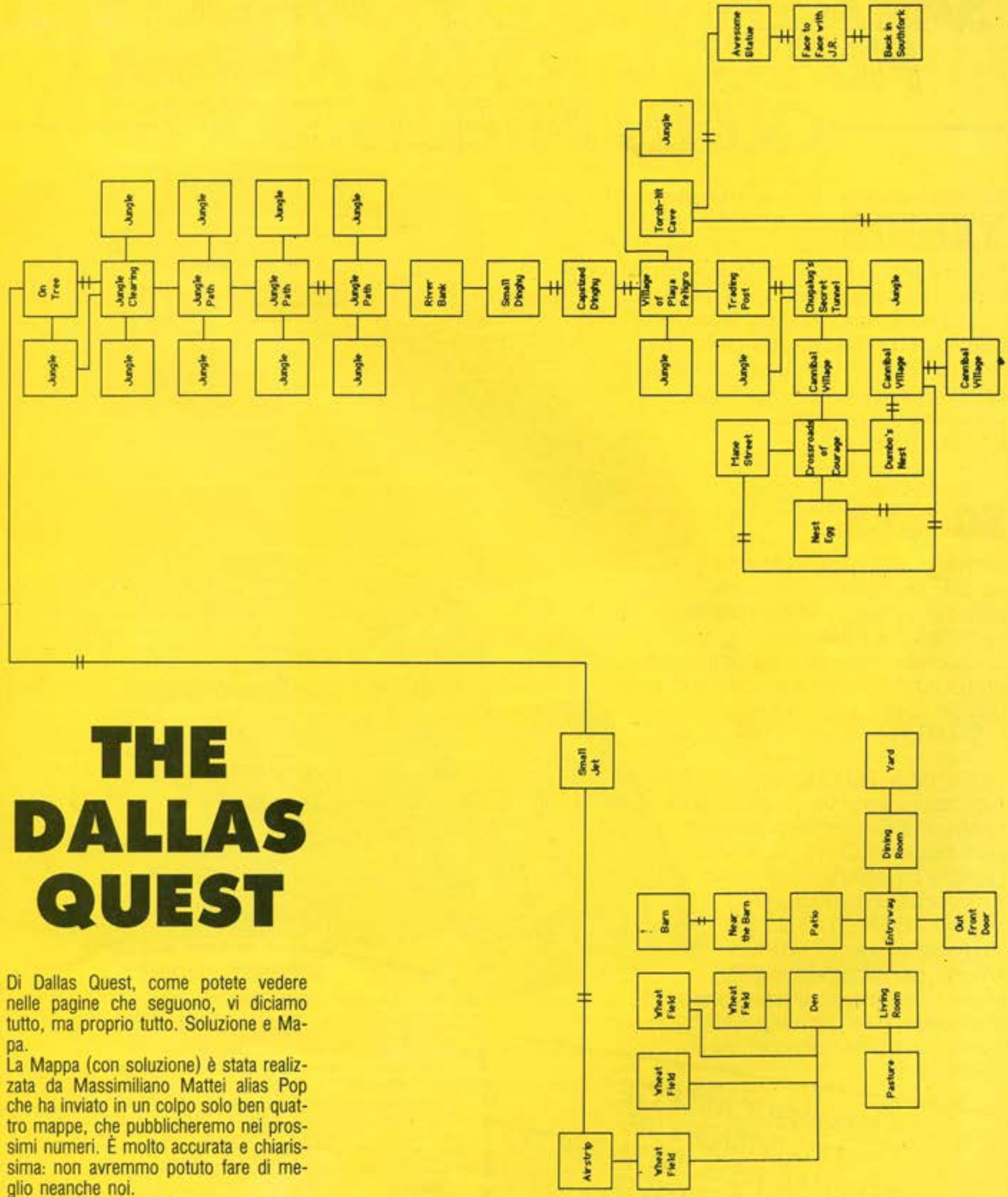



# AIUTO! AIUTO!

## EDIZIONE SPECIALE!

TRANSYLVANIA - Come si prende la chiave dalle mani del folletto (Paolo Catoni, Brindisi)?
ULYSSES AND THE GOLDEN FLEECE - Come posso fare per superare il Dio Nettuno? All'inizio del gioco, girando per la foresta, una voce dice che Nettuno conosce i tuoi piani e mira a distruggerti e che l'unica speranza è la pozione dell'isola della tempesta. Nell'isola ho trovato una sorgente (SPRING) e ne ho riempito la bottiglia, ma quando sono davanti a Nettuno e dico DRINK POTION, questi beve dalla bottiglia ma non succede niente (Stefano Stefani, Modena).
EMPIRE OF KARN - Come posso riparare la falla nella nave? (anonimo)
MASQUERADE - Come posso farmi aprire il libro dal vagabondo che si trova nello zoo? (Andrea Pennacchioni)
MYSTERY HOUSE - Come si esce dalla foresta, alla quale si arriva dalla cucina? Come si spegne il fuoco della sala da pranzo? A che serve l'uomo che si incontra nel cimitero adiacente al cortile? Come si apre il baule che si trova nel solaio? E, infine, a che serve la scala nel solaio? (Silvio Santini, S. Rocco - Termi)
IL TESORO DI YOMA - Come posso raggiungere la piramide Maya? (Manfredi Bargioni, Firenze)
THE COUNT - Come posso accedere alla tomba attraverso le DARK WINDOW? (Franca Fioremonti, Roma)
ESCAPE FROM RUNGISTAN - Superato il ponte mi blocco. A cosa serve il topo? Dove si trova l'equipaggiamento per sciare? Come mai, a volte, facendo l'inventario appare una borraccia vuota, a cosa serve e come si prende? (Cristiano Barbanti, Manerba - Brescia)
MINDSHADOW - Una volta tornati dal Lussemburgo, avendo la ID, come posso fare per prendere l'auto? E che funzione ha il dottore nella nave dei pirati? (Gloria de Giosa, Bari)
PULSAR 7 - Come posso fare per uccidere la creatura che si trova nella stanza del labirinto? (Andrea Chiostri, Firenze)
AMAZON - Come posso sfuggire ai ribelli nell'aereporto in Nicaragua? (anonimo)
HULK - Cosa devo fare davanti al Chief Examiner? (Riccardo Perrone, Torino)

# THE DALLAS QUEST




Di Dallas Quest, come potete vedere nelle pagine che seguono, vi diciamo tutto, ma proprio tutto. Soluzione e Mapa.

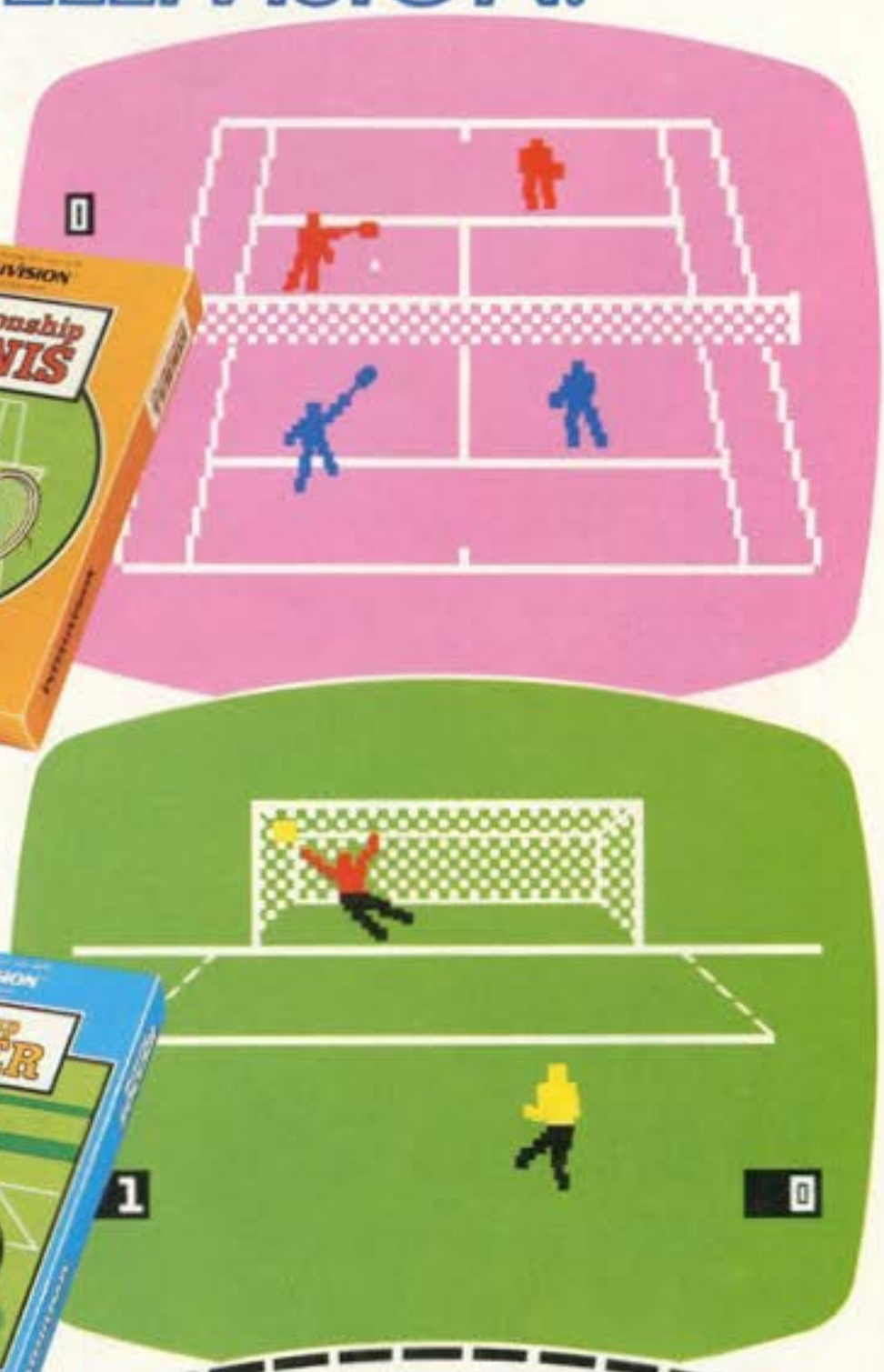
La Mappa (con soluzione) è stata realizzata da Massimiliano Mattei alias Pop che ha inviato in un colpo solo ben quattro mappe, che pubblicheremo nei prossimi numeri. È molto accurata e chiarissima: non avremmo potuto fare di meglio neanche noi.

Un caloroso ringraziamento quindi a Pop da parte nostra e di tutti i lettori e, anche a lui, conferiamo il titolo di "cartografo emeritus".

# IL 1986 SARA' L'ANNO DEI CAMPIONATI PIU' ECCITANTI DEL MONDO. QUELLI INTELLIVISION.

**Championship TENNIS** È il super-tennis che ti dà l'emozione del Grande Slam: ogni volta puoi scegliere il fondo veloce d'erba, come a Wimbledon, il sintetico come a Flushing Meadows, la terra rossa come a Roland Garros. Servizi, effetti, calcolo dei punti sono davvero come in campo. Puoi giocare da solo contro il computer o in due, in singolo o in doppio, come preferisci.
L. 55.000 (IVA inclusa).




**World Cup SOCCER** Il "grande calcio" della Coppa del Mondo. Controllerai ogni mossa della tua squadra, strategie, contrasti... e gol. E ad ogni passaggio sentirai l'effetto folla delle grandi giornate. Ogni volta, puoi scegliere di fare una partita tra due squadre o una ai calci di rigore e giocare in due o da solo contro il computer.
L. 55.000 (IVA inclusa).




**SODDISFATTO O RIMBORSATO!**
Noi garantiamo che i nostri prodotti sono esenti da difetti e funzionano perfettamente. Comunque, se qualche cassetta fosse difettosa restituiscila, entro 30 giorni dal ricevimento, a N.B.C. Italia S.r.l. - Via Mac Mahon, 19 - 20155 Milano, per una pronta sostituzione. Possiamo accettare di ritorno solo le cassette che ci pervengono in buone condizioni e contenute nella confezione originale.

**LE SUPER-CASSETTE INTELLIVISION '86 IN ANTEPRIMA ASSOLUTA PER TE. ORDINALE SUBITO.**

**BUONO D'ORDINE**

Inviatemi appena possibile quanto vi indico:

☐ Championship Tennis, a L. 55.000*  ☐ World Cup Soccer, a L. 55.000*

(* I prezzi sono IVA inclusa. Contributo spese di spedizione: L. 3.500).

Non invio denaro. Pagherò contrassegno, quando mi consegnerete la/le cassetta/e direttamente al mio indirizzo

Nome _____ Cognome _____

Via _____ N. _____

CAP _____ Città _____ Prov. _____

Firma (di un genitore, se sei minorenne) _____

Ritaglio e spedisci subito in busta chiusa a: NBC Italia - Via Mac Mahon, 19 - 20155 Milano.

**INTELLIVISION™**

# 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 ANGELO 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<br>Via Buccarelli, 43/45 - Tel. (0961) 26.497<br>C.so Mazzini - Galleria Mancuso - Tel. (0961) 25.578<br>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** | ***NOÉ GIOCATTOLI*** - 20121 MILANO - Via Manzoni, 40 - Tel. (02) 70.29.71<br>***VULCANO*** - 20127 MILANO - V.le Monza, 2 - Tel. (02) 289.51.66<br>***QUADRIGA BERTÈ*** - 20121 MILANO - C.so Magenta, 2 - Tel. (02) 80.47.41<br>***BERTÈ QUADRIGA*** - 20123 MILANO - Via Solari, 1 - Tel. (02) 832.59.56<br>***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<br>***GALLERIA TUSCOLANA*** - 00174 ROMA - Via Q. Varo, 15/19 - Tel. (06) 748.06.52<br>***GIORNI GIOCATTOLI*** - 00192 ROMA - Via M. Colonna, 30/32/34/36 - Tel. (06) 35.09.29<br>***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<br>***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 DUE*** - 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<br>Galleria Pellicciai, 3 - Tel. (045) 21.863 |
| **VOGHERA** | ***MAGAZZINO MODERNO*** - 27058 VOGHERA (PV) - Via Emilia, 15 - Tel. (0383) 43.349 |

# DALLAS QUEST:

Dallas Quest, come L'Hobbit è uno dei giochi di avventura più popolari tra i nostri lettori, almeno a giudicare dalle lettere pervenuteci.
Fra l'altro, sembra essere uno dei più facili, a giudicare dalle soluzioni intere o di singoli passaggi pervenuteci (senza offesa per i solutori).
Pubblichiamo, per una semplice ragione di precedenza (ci è arrivata per prima) e perché dovevamo comunque seguirne una per coerenza, la soluzione di Marcello Clarizia di Cava dei Tirreni, ma ringraziamo anche Diego Bruschman di Roma, Stefano Trentin di Vicenza e Christian Prinoth di Selva Val Gardena che non sono stati da meno.
Altri lettori ci hanno inviato risposte alle domande di "Aiuto!Aiuto!" apparse in precedenti numeri di VG&Co., ma almeno al momento in cui scriviamo i tre lettori sopracitati sono gli unici che ci hanno mandato la soluzione completa (ergo, interrompete l'invio di soluzioni complete di Dallas Quest, grazie). Per evitare che vi sfugga l'occhio sulla soluzione e che quindi ci mandiate maledizioni ed anatemi perché voi lo volete risolvere da soli "se no che gusto c'è", la pubblichiamo all'incontrario.

## ECCO LA SOLUZIONE

(rispondere no) - GIVE MAP.
DROP RING - LOOK - TAKE MAP - NO WARM EGGS - ON FLASHLIGHT - OPEN POUCH - GIVE TOBACCO - GIVE EGGS - GIVE MIRROR - WAVE RING - SHOW PHOTO - TAKE COCONUTS - W - TAKE ALL - W - OFF FLASHLIGHT - POST - TAKE RING - CLIMB LADDER - DROP POUCH - E - ENTER LADDER - DROP MIRROR - E - ENTER POST - TAKE POUCH - CLIMB SUNGLASSES - N - GIVE E - N - TAKE SUNGLASSES - N - DROP OWL - TAKE SHOVEL - S - S - S - TAKE ENVELOPE - W - TAKE BUGLE - W - WAIT - WAIT - PLAY BUGLE - DIG - LOOK - READ TOMBSTONE - DROP MONEY - E - N - OPEN DESK - LOOK - TAKE POUNCH - N - N - W - W - N - EXAMINE AIRPLANE - GIVE ENVELOPE - OPEN KNAPSACK - LOOK KNAPSACK - TAKE PARACHUTE - JUMP - OPEN POUCH - GIVE TOBACCO - CLOSE POUCH - S - S - LOOK - LOOK PARROT - TICKLE ANACONDA - S - S - DROP PARACHUTE - GO DINGHY - OPEN POUCH - GIVE TOBACCO - CLOSE POUCH - LOOK SHOVEL - ROW DINGHY - PLAY BUGLE - ENTER POST - OPEN POUCH - GIVE TOBACCO - CLOSE POUCH - PULL CURTAIN - DROP ALL - TAKE FLASHLIGHT - CLIMB LADDER - ON FLASHLIGHT - DROP FLASHLIGHT - ENTER POST - TAKE PHOTOGRAPH - CLIMB LADDER - DROP PHOTOGRAPH - E - ENTER POST - TAKE MIRROR - CLIMB LADDER - DROP MIRROR - E - ENTER POST - TAKE POUCH - CLIMB
THE DALLAS QUEST

# ZORK I

ZORK I, insieme a The Hobbit, è forse il gioco più famoso del genere adventure. È da anni che avventurieri di mezzo mondo cercano di risolverlo e alcuni, dopo così tanto tempo, non ci sono ancora riusciti. Il gioco è in effetti uno dei più difficili e subdoli, nonostante sia datato 1982.
La mappa che pubblichiamo è quella ufficiale della Infocom, la quale indica tutti i luoghi esistenti e gli oggetti immediatamente visibili in tali luoghi. Questi oggetti sono quelli che si possono prendere e usare quindi, ad esempio, nel "Living Room" non vengono indicati il tappeto e la bacheca dei trofei, cioè quegli oggetti che fanno parte della stanza.
Nella mappa i passaggi orizzontali e diagonali portano nelle direzioni cardinali corrispondenti, cioè Est-Ovest e Sud-Est, Nord-Ovest, ecc., mentre per quelli verticali vengono indicati con le lettere U (Up) e D (Down) quei casi in cui i passaggi non portino a Sud o a Nord.
Oltre alla mappa riportiamo anche una lista dei Tesori da ritrovare (che devono essere poi collocati nella Trophy Case nel Living Room), dei punteggi corrispondenti a ciascun tesoro (il cui valore aumenta una volta collocato nella Trophy Case) e dei luoghi dove trovarli.

| TESORO | PUNTI (al ritrovamento) | PUNTI (nella Trophy case) |
|---|---|---|
| Bautiful Painting (meraviglioso dipinto) | 4 | 6 |
| Jewel Encrusted Egg (uovo incastonato di gioielli) | 5 | 5 |
| Ivory Torch (torcia d'avorio) | 14 | 6 |
| Gold Coffin (sarcofago d'oro) | 10 | 15 |
| Egyptioan Sceptre (scettro egiziano) | 4 | 6 |
| Pot of Gold (pentola d'oro) | 10 | 10 |
| Crystall Skull (teschio di cristallo) | 10 | 10 |
| Jeweled Scarab (scarabeo di gioielli) | 5 | 5 |
| Large Emerald (grosso smeraldo) | 5 | 10 |
| Platinum Bar (barra di platino) | 10 | 5 |
| Trunk of Jewels (baule di gioielli) | 15 | 5 |
| Crystal Trident (tridente di cristallo) | 4 | 11 |
| Jade Figurine (statuetta di giada) | 5 | 5 |
| Shappire Bracelet (braccialetto di zaffiri) | 5 | 5 |
| Huge Diamond (enorme diamante) | 10 | 10 |
| Bag of Coins (sacco di monete) | 10 | 5 |
| Silver Chalice (calice d'argento) | 10 | 5 |
| Clockwork Canary (orologio a forma di canarino) | 6 | 4 |
| Brass Baubble (ciondolo di ottone) | 1 | 1 |
| Anchient Parchment (pergamena antica) | 0 | 0 |
| TOTALE | 143 | 129 |

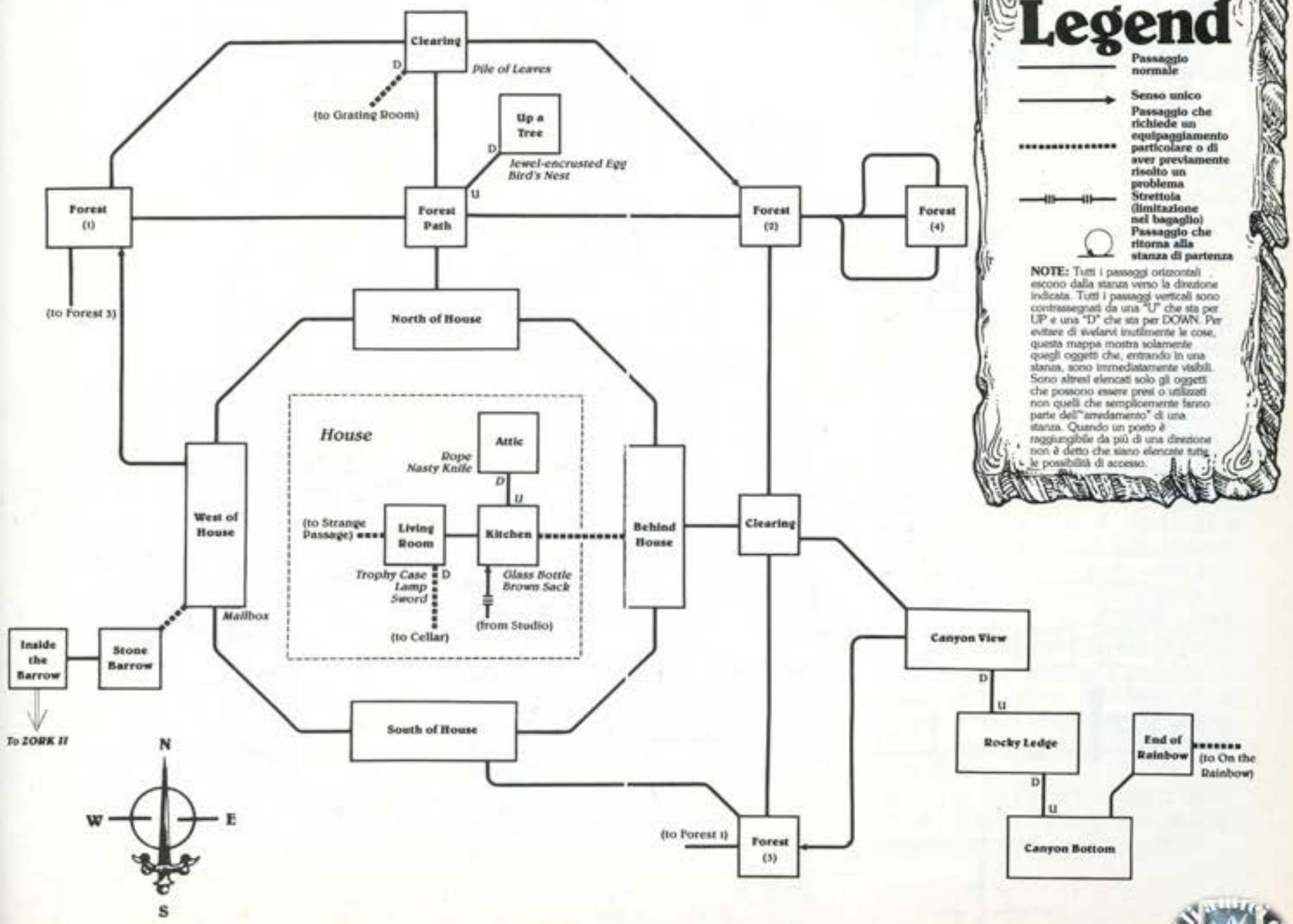
| ALTRI PUNTI | |
|---|---|
| Per essere entrati nella casa | 10 |
| Per essere entrati nel cellar (sotterraneo) | 25 |
| Per aver superato il Troll | 5 |
| Per essere entrati nella Torch Room | 13 |
| Per essere entrati nella Treasure Room | 25 |
| TOTALE | 78 |

| LUOGO |
|---|
| Nella Galleria (Gallery) |
| Nel nido sull'albero (Nest in tree) |
| Nella Stanza della Torcia (Torch Room) |
| Nella Stanza Egizia (Egyptian Room) |
| Nel sarcofago (coffin) |
| Alla fine dell'arcobaleno (End of Rainbow) |
| Nella Terra del Morto Vivente (Land of Living Dead) |
| Seppellito nella caverna sabbiosa (Sandy Cave) |
| Nella boa (Buoy) |
| Nella Stanza Rumorosa (Loud Room) |
| Nella cisterna (Reservoir) |
| Nella Stanza di Atlantide (Atlantis Room) |
| Nella Stanza del Pipistrello (Bat Room) |
| Nella Stanza del Gas (Gas Room) |
| Lo create voi |
| Nel Labirinto (Maze) |
| Nella Stanza del Tesoro (Treasure Room) |
| Nell'Uovo (Jeweled Egg) |
| Ce l'ha l'uccello canterino (Songbird) |
| Sulla bacheca se vi sono dentro tutti i |

# PICCOLO DIZIONARIO DEI SINONIMI, 6° E ULTIMA PARTE

Con questa sesta puntata si conclude, finalmente il Piccolo Dizionario dei Sinonimi ad uso e consumo di avventurieri, esploratori, eroi vari e affini. Le lettere di questo mese sono: P, Q, R, S, T, W e Y. Visto che in questo numero c'è uno Speciale Avventura e non la solita rubrica mensile, abbiamo pensato di inserire il Dizionario dei Sinonimi all'interno di questo speciale per non interromperne la continuità e non farvi aspettare il prossimo mese, quando ritornerà l'appuntamento fisso della rubrica con — udite, udite — una pagina in più!
La nostra speranza è che questo dizionario, necessariamente incompleto, vi possa essere utile nella vostra quotidiana battaglia con l'inglese. E chissà che non vi faccia venire la voglia di imparare davvero l'inglese. Vi verrà utile per gli adventure, naturalmente, ma anche e soprattutto per cose più serie e importanti.

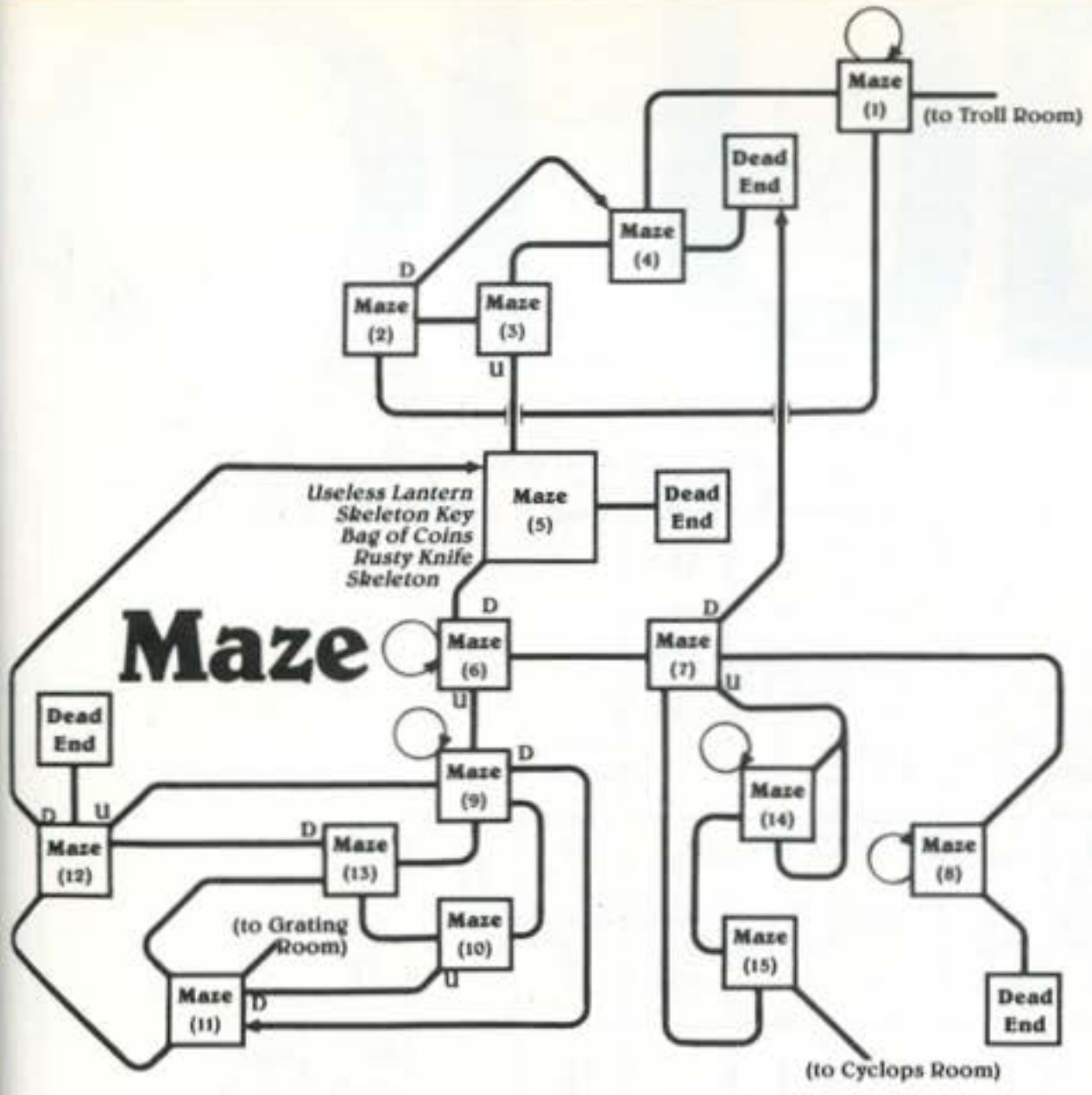
PAUSE (fare una pausa, soffermarsi) - delay, doze, lie, nap, remain, rest, sit, sleep, wait
PICK (scegliere, prendere) - choose, pluck, select, take
PULL (tirare) - drag, jerk, tug, twist, wrench
PUNCH (colpire con un pugno) - blow, hit, thump
PUSH (spingere) - depress, force, press, shove, thrust, twist
PUT (mettere) - drop, place, rest, set
QUIT (smettere) - end, stop
RESCUE (salvare) - aid, freee, help, liberate, release, save
RUB (strofinare) - polish, shine
SAY (dire) - ask, talk, tell, speak
SECURE (mettere al sicuro, chiudere) - fasten, fix, lock, tighten
SHAKE (scuotere) - brandish, move, tremble, vibrate, wave
STAFF (bastone) - club, pole, rod, stick, wand, weapon
STATUS (stato, situazione) - moves, position, score, strength
STEAL (rubare) - get, pilfer, rob, take
STRIKE (colpire) - beat, blow, hit, smash
TIE (legare) - bind, connect, fasten, fix, join, knot, link, secure, unite
TOUCH (toccare) - examine, feel, handle, pick, test
TWIST (torcere) - lift, pull, push, slide, turn
UNITE (unire) - combine, connect, join, tie
USE (usare) - employ, utilise
UTTER (emettere) - say, speak, talk
WAVE (sventolare) - brandish, move, shake, tremble, vibrate
YELL (urlare) - howl, scream



# ZORK I

## The Great Underground Empire






# INKBYTE: ADVENTURE DESIGNER ITALIANI

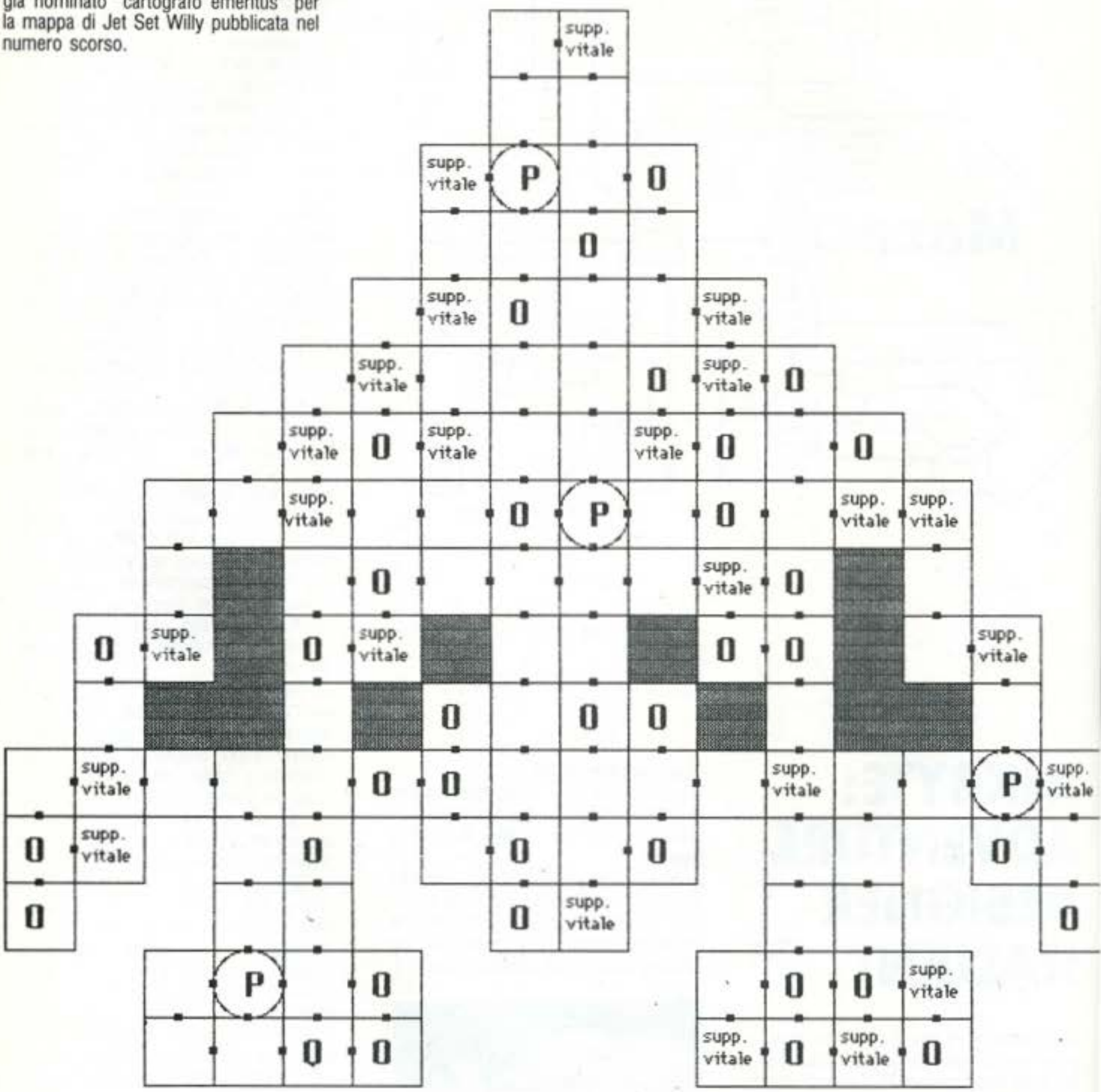
La produzione di giochi per home computer è una prerogativa quasi esclusiva dei paesi anglosassoni, USA e Inghilterra in particolare.
In Italia, trovare qualcuno che disegni giochi, e in particolare giochi d'avventura, significa cercarlo col lanternino come Diogene. Eppure, qualcuno c'è, a partire dal decano dei "game designer" italiani, Enrico Colombini, ideatore/creatore di "Avventura nel Castello".
Tra le "nuove leve", abbiamo scoperto un tandem di autori di giochi che si firmano con la sigla InkByte & Officine Creative.
Il loro primo gioco d'avventura si chiama Data Hari, una "avventura al limite del legale" piena di un gustoso umorismo che addolcirà l'arrabbiatura provocata dai passaggi più o meno difficili da risolvere.



Bisogna dire, infatti, che i due autori del gioco, Andrea Bigiarini e Marco Ottolini, hanno una certa dose di perfidia e alcuni dei problemi da risolvere sono piuttosto diabolici, ma non assurdi.
La caratteristica principale di Data Hari è infatti una certa attinenza alla realtà (anche se con alcune uscite fantastiche) e il consiglio generico dei due autori è di "leggere tra le righe" e di "comportarsi normalmente".
L'idea di produrre giochi in Italia e in italiano è venuta ad Andrea Bigiarini: stufatosi del lavoro precedente, Bigiarini lascia Firenze e con il suo computer approda a Milano (a mo' di emigrato hitech) con l'intenzione di "produrre qualcosa".
L'incontro con Marco Ottolini è determinante. Insieme decidono di mettersi a fare qualcosa, "ma non a livelli standard", sottolinea Bigiarini, "In Italia come noi ce ne saranno diecimila, ma magari non si approda mai a niente perché non si abita a Milano e non si ha modo di venire a contatto con i produttori-editori".
Nasce così Data Hari, un'avventura testuale i cui diritti sono stati acquistati dalla Virgin Games italiana e che dovrebbe essere messa in commercio entro breve.
L'esperienza acquisita nel realizzare Data Hari è servita a creare la seconda avventura in italiano InkByte basata sulla vita di Hemingway. Il gioco, ancora senza titolo e in fase di completamento, è un notevole passo avanti rispetto al precedente poiché vi figurano personaggi che si muovono indipendentemente dalle azioni del giocatore.
Questo secondo gioco è già un passo avanti rispetto al precedente, ma le aspirazioni dei due "game designer" della InkByte sono ancora più ambiziose. "Vorremmo battere strade nuove all'interno del genere adventure", dice Ottolini. "Gli arcade stanno finendo perché sparare ad un marzianino non è molto divertente, gli adventure testuali sembrano anche loro soffrire di stanchezza e stanno tutti cercando di fare qualcosa che si collochi a metà strada, come Mission Impossible ad esempio, e anche noi stiamo cercando un nuovo modo a metà strada tra l'iconografia del Mac e l'arcade game molto semplice e giocabile".
"E soprattutto senza imperatori, senza streghe e senza draghi perché, proprio come giocatori, ci siamo stufati", interviene Bigiarini.
"Ecco, i giochi inglesi tutti tetri ci hanno stufato; al limite è meglio Lode Runner: semplice ma bello" aggiunge Ottolini.

# ALIEN 8

L'ultima mappa di questo speciale è quella di Alien, il bellissimo adventure dinamico della Ultimate. La mappa è stata rifatta in redazione a partire da un originale di Massimo Comelli di Vigevano, già nominato "cartografo emeritus" per la mappa di Jet Set Willy pubblicata nel numero scorso.




P **Stanza di partenza (4)**

O **Stanza contenente un oggetto (36)**

supp. vitale **Stanza con supporto vitale (24)**

EDIZIONE ITALIANA

# QLUB

## Notiziario QL

**COMUNICATO PER TUTTI I POSSESSORI DI QL E PER QUANTI HANNO INTENZIONE A DIVENTARLO**

IN OTTOBRE È USCITO
IL PRIMO NUMERO DI
QLUB — NOTIZIARIO QL,
RISERVATO IN ESCLUSIVA
A TUTTI I POSSESSORI DEL QL
CON GARANZIA ITALIANA.

SE STAI PER COMPRARE UN QL
CONTROLLA CHE SIA DOTATO
DELLA GARANZIA ITALIANA:
È L'UNICO MEZZO
PER RICEVERE LA RIVISTA
QLUB — NOTIZIARIO DEL QL.

IN COLLABORAZIONE CON LA: REBIT COMPUTER A DIVISION OF G.B.C.

DISTRIBUTRICE PER L'ITALIA DEI PRODOTTI: sinclair

# VIDEOCAMPIONI

di Maurizio Miccoli

## Maurizio Giannuzzi 20 anni Milano



Il videocampione di questo mese è uno dei ragazzi più simpatici che abbiamo avuto modo di conoscere durante la finale del primo campionato italiano di videoatletica: se Maurizio non è entrato a far parte della nazionale italiana è stato per pura sfortuna (arrivando solo 7° a causa di una prestazione in gara largamente insufficiente in Penguin-Kun Wars, dove poi ha invece realizzato la seconda prestazione italiana nella prima partita giocata fuori gara), ma ha dimostrato di saper perdere con molta filosofia.

Ancora adesso, quando lo incontriamo nel Centro Accreditato AIVA di Milano, il NEW YORK GAME, di cui è assiduo frequentatore, è capace di mettere la cosa sul ridere: lui in America ci voleva andare, questo è vero, ma non per combattere gli americani nei videogiochi, bensì per conoscere qualche bella americana.

Anche Maurizio fa parte di quella "combriccola" (naturalmente intesa nell'accezione scherzosa di "allegra brigata" — vedi "DIZIONARIO DEI SINONIMI E DEI CONTRARI" di Decio Cinti —, non certo di quella di "insieme di gente con fini poco lodevoli", come qualcuno ha voluto intendere) di cui vi abbiamo già presentato alcuni componenti (Luca Dossena, Luca Santorsola, Biagio Banigi), ma non è un "cacciatore" di record.

È bravo in molti giochi, tanto che è soprannominato DRAGON'S perché era un "mago" a Dragon's Lair, sia nel modello modificato dalla Sidam (circa 220.000 punti), sia nel modello originale (più di 400.000 punti) e capita spesso che Maurizio scopra tutti i trucchi di un gioco e che poi li insegni a qualcuno che inevitabilmente finisce per superarlo (vedi Luca Santorsola a Firefox).

Il fatto è che Maurizio preferisce i giochi d'avventura e di simulazione e aborrisce i giochi a schemi ; inoltre non concepisce nemmeno l'idea di tentare un record di resistenza.

È logico quindi che, quando arriva a conoscere alla perfezione i giochi che preferisce, li abbandoni, perché ormai acquistano anche loro una certa schematicità.

Il carattere scherzoso di Maurizio viene fuori persino dalla sua sigla: prima firmava "KKK", poi una volta che si era arrabbiato per una partita andata male e che aveva scritto a caso, era venuto fuori "KGB", che è così diventato il suo nuovo "nome di battaglia". Ma Maurizio ha anche altri interessi oltre i videogiochi e... alle ragazze (ricordate le americane?): è iscritto all'Università, facoltà di Scienze Politiche e coltiva sin da piccolo l'hobby del modellismo.

A proposito di quest'ultimo, preferisce l'ultimo periodo storico, dal 1940 ai giorni nostri ; si dedica un po' a tutti i generi, dalle navi agli aerei ai treni, e talvolta guadagna pure qualche liretta vendendo le sue "opere".

Aiuta quando può, il padre, che gestisce un'edicola, e di tanto in tanto lavora come "moto-taxista". Insomma un ragazzo a cui piace divertirsi, ma che non disdegna nemmeno gli impegni seri: un vero videocampione!

# i Tascabili




# Jackson, naturalmente.

## ELENCO DEI TITOLI DISPONIBILI

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

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

TASCABILI
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

**OGNI TASCABILE COSTA L. 8.500**

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

### CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

**VOGLIATE SPEDIRMI**

| n° copie | codice | Titolo | Prezzo unitario | Prezzo totale |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | Totale | |

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

Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:

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

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

Nome e Cognome

Via

Cap Città Prov

Data Firma

Spazio riservato alle Aziende Si richiede l'emissione di fattura

Partita I.V.A.

ORDINE MINIMO L. 50.000

# SPIEGACOMPUTER

## TANTE CARE BESTIOLE (4)

Riferendoci sempre al listato pubblicato (e abbiamo anche operato alcuni cambiamenti propri per il C64), passiamo ora a spiegare la routine che "sceglie a caso" un animale che l'utente del gioco deve indovinare avendo la possibilità di chiederne alcune caratteristiche.
Vi ripeto che questo programma è scritto in BASIC standard, e ognuno lo deve adattare, manuale alla mano, alle caratteristiche del suo computer.
Alla linea 1000 succede un fatto notevole: il computer prende una decisione assolutamente autonoma! Mammamia, e come fa? Esso estrae un numeero a caso: la funzione standard BASIC è RND (1) è un numeretto casuale compre tra 0 e 0,9999999999999. Spesso però a noi questi numeretti non servono granché: è un po' inutile avere a disposizione 0,364892, per esempio.
Ma con un po' di aritmetica possiamo trasformare il numeretto estratto dal computer in un altro numero a noi più congeniale.
Guardiamo il nostro programma GIOCO DEGLI ANIMALI, ad esempio: sappiamo che, allo stato originario, esso contiene 7 animali.
Io spero vivamente che molti di voi ne abbiano aggiunti altri: in ogni caso il programma funziona in modo che quale che sia il numero degli animali introdotti, tale numero si possa sempre chiamare QA. Se gli animali sono 8 allora anche QA è uguale a 8, se gli animali sono 35 anche QA è uguale a 35.
Per estrarre un animale a caso fra i QA animali presenti nel vostro programma, voi avete senz'altro bisogno di avere a disposizione un numero "casuale" compreso fra 1 e QA: 1 2 3 4 5 ... QA.
Ovvio, direte voi, ma come si fa, visto che il nostro estrattore del computer invece estrae tutt'altro? Ecco qua: seguitemi e vi illuminerò.

*1) Il nostro numero deve essere un intero senza decimali*

Soluzione: applicando la funzione INT (N) si taglia tutta la parte decimale di un numero.
INT (0,3587) = 0
(ricordate che nel computer il segno di , decimale si fa con il .).
Ma anche INT (0,999999) = 0, e così pure INT(0,10000001) = 0.
Siamo in trappola? Qualunque numero INT(RND(1)) darà sempre come risultato 0?
Non proprio, adesso vedrete che ne usciamo indenni!

*2) Il nostro numero deve variare da 1 a un qualsiasi intero da noi deciso.*

Soluzione: basta moltiplicare per il numeretto decimale casuale per il numero che noi vogliamo ottenere come termine massimo.
Nel caso nostro tale estremo è QA, ossia il numero di animali presenti nel DATA del programma.
Per ottenere ciò basta moltiplicare il numeretto decimale estratto dal computer, il famoso RND(1), per quel numero massimo che nel nostro caso è QA:
N = RND(1)*QA
(ricordate che nel computer il segno di moltiplicato si fa con l'asterisco *).

```
RND(1)=0.3456      RND(1)*7=2.1692      INT(RND(1)*7=2
RND(1)=0           RND(1)*7=0           INT(RND(1)*7=0
RND(1)=0.999       RND(1)*7=6.99993     INT(RND(1)*7=6
```

Altra trappola: abbiamo chiaramente visto che con questo metodo otteniamo numeri da 0 a 6, e non da 1 a 7.

*3) Il numero estratto deve partire da un certo numero.*

Soluzione: se non si vogliono numeri inferiori a un certo minimo, basterà sommare il risultato per quel minimo. Volete che il nostro numero casuale non sia inferiore a 1?
N = 1 + RND(1)
E non c'è bisogno che vi spieghi, ormai, che in questo modo avrete numeri da 1 a

```
1 REM GIOCO ANIMALI VG V.2
2 QA=7:QC=10
3 DIM AN$(QA):DIM CA(QA,QC)
4 RESTORE:FORJ=1 TO QC:READN:FORK=1 TO N:READ A$: NEXTK:NEXT J
5 FOR J=1 TO QA:READ AN$(J)
6 FOR K=1 TO QC
7 READ CA(J,K)
9 NEXT K: NEXT J
10 CT$=""
15 CLS
20 PRINT"GIOCO DEGLI ANIMALI":PRINT
30 PRINT"1) TU INDOVINI L'ANIMALE CHE PENSO IO "
40 PRINT"2) IO INDOVINO L'ANIMALE CHE PENSI TU"
70 INPUT "CHE COSA SCEGLI (premi a tasti 1-5)";RI
80 IF RI < 1 OR RI>2 THEN 70
90 CLS:ON RI GOTO 1000,2000
319 ATE
1000 AE=1+INT(RND(1)*QA):NT=0
1002 CT$=""
1004 FOR J=1 TO QC
1006 NC(J)=0
1008 NEXT J
1010 NT=NT+1
1020 RESTORE :CLS
1030 FOR J=1 TO QC
1040 READ CA$:PRINT J;" ) ";CA$
1050 READ N
1060 FOR K=1 TO N:READ A$:NEXT K
1070 NEXT J
1080 INPUT"QUALE CARATTERISTICA VUOI CONOSCERE";CC
1090 IF CC<1 OR CC>QC THEN 1080
1100 CLS:RESTORE
1110 FOR J=1 TO CC
1115 READ CA$,N
1120 FOR K=1 TO N
1125 READ CN$
1130 IF RI=5 AND J=CC THEN PRINT K;")";CN$:GOTO 1150
1140 IF J=CC AND K >CA(AE,CC) THEN 1170
1150 NEXT K
1160 NEXT J
1165 IF RI=5 THEN 5000
1170 PRINT CA$;" ";CN$;" (";CT$;")"
1180 CT$=CT$+" "+CN$
1190 INPUT "CHE ANIMALE E' ";AP$
1195 IF AP$="" THEN 1020
1200 IF AP$=AN$(AE) THEN 1240
1205 IF AP$()AN$(AE) THEN NT=NT+1
1210 IF NT>QC THEN 1020
1220 CLS:PRINT"PECCATO, NON HAI PIU' TENTATIVI DA FARE"
1222 PRINT"TI DIRO' CHE SI TRATTA DELL'ANIMALE ":PRINT AN$(AE)
1224 PRINT"VUOI SEMPRE RIPROVARE"
1226 FOR J=1 TO 2000:NEXT J:GOTO 10
1240 CLS:PRINT"BRAVO, HAI INDOVINATO"
1242 PRINT "SI TRATTAVA PROPRIO DELL'ANIMALE ";AN$(AE)
1244 PRINT "IL TUO PUNTEGGIO E' ";INT((QC-NT)*10/(QC-1))
1246 FOR J=1 TO 12000:NEXT J:GOTO 10
2000 RESTORE :CLS:FOR J=1 TO QC:FG=1
2010 READ CA$,NP:PRINT CA$
2020 FOR K=1 TO NP
2030 READ CA$:PRINT K;" ";CA$
2040 NEXT K
2050 INPUT"DAMMI IL NUMERO CORRISPONDENTE",NC(J)
2060 IF NC(J)<1 OR NC(J)>NP THEN 2050
2062 IF RI=3 THEN GOSUB 10000
2064 IF FG=0 THEN 2050
2066 IF FG=1 THEN 2190
```



1.999999999999.
Tornando al nostro caso, se la nostra numerazione deve andare da 1 a QA, basterà fare:
N = 1 + INT(RND(1))*QA
e proprio basandovi sugli esempi del paragrafo precedente vi accorgerete che nel caso minimo (RND(1) = 0) avremo 1, e nel caso massimo (RND(1)) = 0.999999999) avremo 7, come volevamo.
4) Il termine massimo non deve nella formula!

Ma come? (direte) Questo qua prima ne dice una e poi ne dice un'altra. Sta parlando con la lingua biforcuta.
No, no, no: è molto semplice.
Ricapitoliamo: chiamiamo MINIMO il numero più basso che vogliamo e chiamiamo MASSIMO il numero più alto che vogliamo.
Se la formula fosse
N = MINIMO + INT(RND(1)*MASSIMO)
avremmo queste possibilità, tutte ottenute con un MASSIMO pari a 7:

| MINIMO | RND(1) | *7 | INT() | +MINIMO |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 0.99 | 6.99 | 6 | (1+6)= 7 |
| 2 | 0.0643 | 6.05 | 6 | (2+6)= 8 |
| 3 | 0.7942 | 5.56 | 5 | (3+5)= 8 |

Insomma: alzandosi il MINIMO, il MASSIMO può sempre più facilmente uscire dal "tetto" che avevamo programmato.
Ciò non è valido tanto per il nostro computergame zoologico, in cui dobbiamo estrarre numeri fra 1 e 7.
Ma ci saranno, nella vostra spero lunga storia di programmatori, molti episodi in cui dovrete estrarre un numero a caso, per esempio, fra 100 e 200. Proviamo insieme?

N = 100 + INT(RND(1)?(200-100))
Avete già capito? In realtà il moltiplicatore non deve essere il termine massimo, ma la differenza fra esso e il termine minimo.
N = MINIMO + (INT(RND(1)*(MASSIMO-MINIMO))
Se ancora vi sembra complicato vi dirò che il moltiplicatore dice quanti sono i numeri interi che possono essere estratti. Ma forse non vi ho chiarito granché...

Tornando al nostro programma, vi sarete accorti che finora non ho fatto che spiegarvi la linea 1000, in cui il computer ha posto in AE (Animale Estratto) un numero compreso fra 1 e QA.

## UNA PAROLA CHE SI FORMA A POCO A POCO

Alla linea successiva del programma, la linea 1002, trovate qualcosa che vi può lasciare perplessi: CT$ = "". Che cosa vuol dire?
Sapete, se mi avete seguito le volte precedenti, che un gruppo di lettere è una variabile, un contenitore nel quale potete mettere di volta in volta valori diversi: sapete che se un gruppo di lettere è seguito dal suffisso $, ciò significa che quella variabile, quel contenitore, è adatto a contenere serie di caratteri. CT$, quindi è una parola.
E sapete anche che una variabile-parola (detta meglio variabile stringa) può essere riempita con un'operazione di assegnazione che si svolge così:

A$ = "prosciutto"

da questo momento per il computer A$ è la serie di caratteri p r o s c i u t t o, ciò che è contenuto fra le due doppie virgolette.
Ma che senso può avere una parola uguale a ""? Cioè, se fra le due virgolette non c'è nulla?
È proprio così: una stringa nulla, una parola vuota. Alla linea 1002 inizializziamo (badate bene a questo verbo molto computeresco) la variabile CT$, e il suo valore iniziale è nullo.
In genere si fa questo quando si ha intenzione di formare una parola poco per volta: infatti se andate a vedere la linea 1180 trovate:

1180 CT$ = CT$ + " " + CN$

In questa, che è un'operazione di assegnazione, nella variabile stringa CT$ entra una nuova parola che è formata dalla precedente parola CT$ seguita dal contenuto della variabile stringa CN$.
Avete dunque visto e appreso due cose:
1) che è possibile sommare fra di loro le stringe, e le variabili stringa. In qusto modo per il vostro computer la somma di "Piero" e "Paolo" ("Piero" + "Paolo") è "PieroPaolo", e se A$ è "prosciutto", A$ + "Paolo" è "prosciuttoPaolo".
2) che una variabile può cambiare di valore in un'operazione di assegnazione che veda se stessa dall'una e dall'altra parte del segno di =.
Infatti se dico che CT$ = CT$ + CN$ dovete pensare che quel segno di = in realtà significa "diventa".
Perché possiate meglio capire il nostro programma, vi dirà che CT$ è l'elenco delle caratteristiche già trovate, e CN$ è la nuova caratteristica, ossia l'ultima descritta. Con l'operazione di assegnazione, quindi, CT$, che parte come stringa vuota, diventa a poco a poco una serie di caratteristiche, divise l'una dall'altra da uno spazio.
Un'ultima avvertenza ai commodoriani: tutte le istruzioni CLS, valide per molti BASIC, su C64 si scrivono con PRINT "CLR".
Vi saluto e ci vediamo la volta prossima.

```
2070 FOR K=1 TO QA:A$(K)=1:NEXT
2072 FOR K=1 TO QA
2074 IF A$(K)=0 THEN 2130
2080 FOR H=1 TO QC
2090 IF H)J THEN 2110
2100 IF NC(H)()CR(K,H) THEN A$(K)=0:GOTO 2130
2110 NEXT H
2130 NEXT K
2140 FG=0
2142 FOR K=1 TO QA
2144 FG=FG+A$(K)
2146 IF A$(K)=1 THEN NV=K
2148 NEXT K
2150 IF FG=1 THEN PRINT"L'ANIMALE CHE HAI PENSATO NON PUO' ESSERE ALTRO CHE ";AN
$(NV):GOTO 2210
2160 IF FG=0 THEN GOTO 2200
2170 PRINT "ESISTONO";FG;" POSSIBILITA'!":PRINT"SERVONO MAGGIORI DETTAGLI":FOR K
=1 TO 1000  NEXT K
2190 CLS:NEXT J
2200 IF RI=3 THEN CLS:GOTO 3000
2210 PRINT"NESSUN ANIMALE TRA QUELLI CHE IO CONOSCO CORRISPONDE ALLE CARATTERIST
ICHE CHE MI HAI FORNITO"
2220 FOR W=1 TO 12000:NEXT W:GOTO 10
10000 PRINT"CONFERMATO (S/N)?"
10010 I$=INKEY$
10020 IF I$="S" OR I$="s" THEN FG=1:RETURN
10030 IF I$="N" OR I$="n" THEN FG=0:RETURN
10040 GOTO 10010
11000 PRINT"QUALSIASI TASTO PER CONTINUARE"
11010 I$=INKEY$
11020 IF I$="" THEN 11010
11030 RETURN
20000 LOCATE 0,0,1,1,7
```

```
40000 REM CARATTERISTICHE
40011 DATA FAMIGLIA,7,MAMMIFERI,UCCELLI,RETTILI,ANFIBI,PESCI,INSETTI,ALTRO
40012 DATA CARATTERE,5,GIOCHERELLONE,MITE,TIMIDO,PERICOLOSO,FEROCE
40013 DATA DIMENSIONI,5,PICCOLISSIMO,PICCOLO,MEDI,GRANDE,GRANDISSIMO
40014 DATA COME SI MUOVE,10,NUOTA,STRISCIA,BIPEDE,QUADRUPEDE,VOLA,ESAPODO,VOLA E
 NUOTA,CAMMINA E NUOTA,OCTOPODO,MOLTE
40015 DATA DOMESTICITA',3,SI,NO,ADDOMESTICABILE
40016 DATA CARATTERISTICA FISICA SALIENTE,10,NESSUNA,NASO LUNGO,COLLO LUNGO,GAMB
E LUNGHE,CODA LUNGA,CORNA,PELLICCIA FOLTA,VELENOSO,LINGUA PRENSILE,ARTIGLI
40017 DATA UTILITA' PER L'UOMO,5,NESSUNA,FOCA,COMMESTIBILE,MOLTO UTILE,DANNOSO
40018 DATA SI CIBA PREVALENTEMENTE DI,6,CARNE,VEGETALI,AVANZI,ONNIVORO,CIBO ACQ
UATICO,INSETTI
40019 DATA VIVE SOPRATTUTTO,2, DI GIORNO,DI NOTTE
40020 DATA PRESTAZIONI NOTEVOLI,9,NESSUNA,VORACITA',VELOCITA',SALTI LUNGHI,FORZA
,RESISTENZA ALLA SETE/FAME,OLFATTO FINE,VISTA ACUTA,VOCE
50000 REM dati animali
50010 DATA IROTA,5,3,2,1,2,1,3,5,1,3
50020 DATA CANE,1,2,3,4,1,7,4,1,1,7
50030 DATA BALENA,1,4,5,1,2,1,2,5,1,1
50040 DATA CAPRA,1,3,3,4,3,6,4,2,2,4
50050 DATA RANA,4,3,2,8,2,8,3,6,2,4
50060 DATA ELEFANTE,1,2,5,4,3,2,2,2,1,5
50070 DATA GALLINA,2,3,2,3,1,1,4,4,1,3
50080 DATA LEONE,1,4,4,4,3,2,5,1,1,2
50090 DATA CAMMELLO,1,2,4,4,3,3,4,2,1,6
50100 DATA UOMO,1,4,3,3,3,6,3,4,1,9
50110 DATA PAPPAGALLO,2,1,2,5,1,5,2,4,1,9
50120 DATA SQUALO,5,4,3,1,2,1,5,1,1,2
```

# 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.***

# SATURN CAVES

*Un arcade-adventure per il VIC 20 (espanso 16K)*

Anno 2039, la Terra, dopo un lungo e lento disarmo da parte delle due superpotenze, vive un periodo di grande sviluppo sociale e tecnologico.
La scienza ha risolto molti problemi dell'umanità, ma non quello della sovrapopolazione che è diventato insostenibile. Quindi il Scientific Department, l'organo superiore della ricerca scientifica, ha inviato una missione scientifica su Saturno, il pianeta una volta ritenuto inabitabile, ma all'interno del quale è stata rilevata la presenza di numerose caverne, le quali, seppur difficilmente accessibili, presentano condizioni di abitabilità per la costruzione di città sotterranee.

Purtroppo, dopo un messaggio-sonda nel quale si dichiarava di aver avuto contatti con degli strani esseri, le comunicazioni via radio con la missione si sono interrotte. Il Scientific Department ha quindi organizzato una seconda missione che, partita da una stazione orbitante intorno alla Terra, ha raggiunto Saturno allo scopo di esplorare le caverne. Risultando impossibile l'accesso alle grotte con l'astronave, si dovette ricorrere ad una piccola navetta-sonda, pilotata da un solo uomo.
Quell'uomo siete voi: i più alti gradi di ufficiale saranno il vostro premio... sempre che riusciate a uscire vivi dalle Caverne di Saturno.

```
1 REM SAT LOADER - PRIMA DEL CARICAMENTO
2 REM BATTERE: POKE642,32:SYS58232
100 POKE36879,42:PRINT"■■■■■■■[■SATURN LOADER■■]"
101 PRINT"■■■■■■STO CARICANDO I DATA"SPC(5)"IN MEMORIA ..."
102 RAM=4622
104 RAM=RAM+1:READA:IFA=-1THEN108
106 POKERAM,A:GOTO104
108 RAM=5119
110 RAM=RAM+1:READA:IFA=-1THEN114
112 POKERAM,A:GOTO110
114 A$="SATV2.2":FORT=1TO7:POKE4620+T,ASC(MID$(A$,T,1)):NEXT
116 SYS4624
140 DATA169,26,141,15,144,169,82,141
141 DATA119,2,169,121,141,120,2,169
142 DATA52,141,121,2,169,54,141,122
143 DATA2,169,56,141,122,2,169,49
144 DATA141,124,2,169,13,141,125,2
145 DATA169,7,133,198,169,129,141,40
146 DATA2,169,33,141,138,2,76,120
147 DATA227,76,137,10,162,0,160,0
148 DATA32,186,255,169,7,162,219,160
149 DATA10,32,189,255,169,0,162,1
150 DATA160,33,32,213,255,134,45,132
151 DATA46,169,1,201,2,240,254,169
152 DATA147,32,210,255,169,82,141,119
153 DATA2,169,117,141,120,2,169,13
154 DATA141,121,2,169,3,133,198,96
155 DATA234,169,147,32,210,255,160,6
156 DATA173,3,144,9,1,141,3,144
157 DATA169,205,141,5,144,234,234,234
158 DATA234,234,162,0,138,157,0,16
159 DATA152,157,0,148,232,224,176,208
160 DATA243,160,255,162,255,202,224,0
161 DATA208,251,136,192,0,208,244,208
162 DATA159,10,173,159,10,201,220,208
163 DATA232,169,17,162,0,32,210,255
164 DATA202,208,250,169,0,76,76,10
165 DATA0,0,0,83,65,84,86,58,-1
166 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
167 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
168 DATA0,0,0,0,0,60,60,66
169 DATA66,64,64,60,60,2,2,66
170 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
171 DATA0,56,56,4,4,60,60,60
172 DATA0,0,0,0,0,16,16,16
173 DATA16,124,124,16,16,16,16,16
174 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
175 DATA0,66,66,66,66,66,66,78
176 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
177 DATA0,32,32,32,32,64,64,64
178 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
179 DATA0,32,32,32,32,66,66,66
180 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
181 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
182 DATA0,0,0,0,0,28,28,34
183 DATA34,64,64,64,64,64,64,34
184 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
185 DATA0,56,56,4,4,60,60,60
186 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
187 DATA0,66,66,66,66,66,66,36
188 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
189 DATA0,60,60,66,66,126,126,64
190 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
191 DATA0,62,62,64,64,60,60,2
192 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
193 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
194 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
195 DATA0,0,0,59,34,34,51,35
196 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
197 DATA0,0,0,186,171,170,170,42
198 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
199 DATA0,0,0,32,36,168,32,32
200 DATA0,0,0,0,0,0,0,126
201 DATA126,126,126,120,124,124,124,120
202 DATA0,0,0,0,0,0,0,115
203 DATA115,219,219,251,251,219,219,219
204 DATA0,0,0,0,0,0,0,207
```

```
205 DATA73,72,239,230,230,111,111,239
206 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
207 DATA56,104,104,104,104,120,112,0
208 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
209 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
210 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
211 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
212 DATA66,60,60,0,0,0,0,0
213 DATA0,0,0,0,0,1,2,2
214 DATA68,58,58,0,0,0,0,0
215 DATA0,0,0,0,255,0,0,0
216 DATA18,12,12,0,0,0,0,0
217 DATA0,0,0,0,192,32,16,16
218 DATA70,58,58,0,0,0,0,0
219 DATA6,0,0,0,0,0,0,0
220 DATA64,64,64,0,0,0,0,0
221 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
222 DATA66,66,66,0,0,0,0,0
223 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
224 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
225 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
226 DATA34,28,28,0,0,0,0,0
227 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
228 DATA68,58,58,0,0,0,0,0
229 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
230 DATA36,24,24,0,0,0,0,0
231 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
232 DATA64,60,60,0,0,0,0,0
233 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
234 DATA2,124,124,0,0,0,0,0
235 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
236 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
237 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
238 DATA34,0,0,0,0,0,0,0
239 DATA0,0,0,0,0,0,0,122
240 DATA186,0,0,0,0,0,0,0
241 DATA0,0,0,0,0,0,0,20
242 DATA32,0,0,0,0,0,0,0
243 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
244 DATA128,0,0,126,126,78,64,64
245 DATA126,6,102,126,126,0,0,0
246 DATA219,0,0,251,251,203,203,203
247 DATA203,139,139,155,248,0,0,0
248 DATA224,0,0,239,239,239,134,198
249 DATA198,192,128,128,0,0,0,0
250 DATA0,0,0,0,12,18,18,63
251 DATA127,0,0,0,0,0,0,0
252 DATA0,0,0,0,0,0,64,128
253 DATA0,0,0,1,2,4,8,16
254 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
255 DATA0,0,0,0,0,1,6,8
256 DATA2,4,8,24,25,25,24,28
257 DATA14,6,6,6,6,229,30,9
258 DATA0,0,127,128,0,0,128,127
259 DATA0,0,0,0,0,255,0,124
260 DATA16,8,196,36,20,20,36,200
261 DATA16,16,16,19,28,244,36,72
262 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
263 DATA0,0,0,224,24,6,2,1
264 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
265 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
266 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
267 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
268 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
269 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
270 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
271 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
272 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
273 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
274 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
275 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
276 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
277 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
278 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
279 DATA0,0,0,0,0,0,1,1
280 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
281 DATA0,0,0,0,0,190,41,41
282 DATA140,137,26,46,74,72,48,0
283 DATA0,0,128,128,128,128,128,145,170
284 DATA20,148,84,72,91,170,4,0
285 DATA0,1,2,4,5,3,128,1
286 DATA128,0,25,166,164,180,24,0
287 DATA0,0,0,128,64,64,144,6
288 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
289 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
290 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
291 DATA0,0,0,0,0,0,128,0
292 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
293 DATA0,0,0,1,2,4,8,16
294 DATA0,0,0,1,2,4,8,16
295 DATA32,64,128,0,0,0,0,0
296 DATA32,64,128,0,0,0,0,0
297 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
298 DATA16,16,32,32,64,64,129,134
299 DATA24,96,192,0,0,0,0,0
300 DATA5,6,24,32,64,64,128,0
301 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
302 DATA131,0,0,0,0,0,0,0
303 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
304 DATA152,112,16,16,8,8,4,4
305 DATA2,2,1,0,0,0,0,0
306 DATA0,0,0,32,48,60,110,65
307 DATA64,64,224,24,7,0,0,0
308 DATA128,64,48,8,6,7,7,7
309 DATA207,47,31,7,2,224,16,16
310 DATA0,0,0,0,0,128,192,224
311 DATA240,176,0,0,0,0,0,0
312 DATA0,0,0,0,0,0,0,128
313 DATA64,192,192,192,192,192,192,192
314 DATA0,0,0,0,0,0,0,7
315 DATA140,116,4,4,4,60,33,61
316 DATA0,0,0,112,80,80,80,222
317 DATA1,0,0,0,252,132,132,180
318 DATA0,0,0,0,0,0,0,15
319 DATA16,224,128,128,128,128,240,16
320 DATA0,0,0,0,0,0,0,240
321 DATA16,16,16,16,16,16,16,16
322 DATA1,0,0,0,0,0,0,0
323 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
324 DATA41,214,0,0,0,0,0,0
325 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
326 DATA170,68,0,0,0,0,0,0
327 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
328 DATA1,4,132,3,0,0,0,0
329 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
330 DATA41,233,153,6,0,0,0,0
331 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
332 DATA40,84,84,213,2,0,0,0
333 DATA0,0,0,1,2,4,8,16
334 DATA0,128,128,129,66,4,8,16
335 DATA32,64,128,0,0,0,0,0
336 DATA32,64,128,0,0,0,0,0
337 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
338 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
```

## Regole del gioco

La navetta-sonda è equipaggiata inizialmente con una torcia elettrica azionabile nelle quattro direzioni (premete FIRE e la leva del joystick nella direzione che volete esplorare): vi accorgerete che la torcia è in funzione in quanto smetterà per un secondo il ronzio dei generatori di energia. Tutti gli oggetti o gli esseri, tranne il suolo delle cave e i serpenti che sbucano fuori casualmente, non sono visibili nel buio: di qui la necessità della torcia. Qualunque oggetto o essere tocchista direttamente con la navetta provocherà la vostra immediata distruzione, quindi per prelevare gli oggetti dovete utilizzare le pinze meccaniche, orientabili nelle quattro direzioni con i tasti cursore.

La vostra missione consiste nello scoprire che fine ha fatto la missione precedente: dovrete esplorare le più profonde caverne di Saturno, le quali hanno un unico accesso sbarrato che si aprirà soltanto quando avrete recuperato i 10 anelli sparsi nelle grotte.

Gli oggetti che incontrerete potranno essere utili indizi della missione precedente, mentre gli esseri potranno dimostrarsi amichevoli o ostili.

Per avere libero accesso al cunicolo che porta alle grotte più profonde, avendo già con sé i 10 anelli, basterà uscire dalla grotta che contiene il passaggio (chiuso) e rientrarvi immediatamente: niente paura, una volta che avrete in mano (forse è il caso di dire "in pinza") tutti i dieci anelli, le porte del passaggio rimarranno sempre aperte.

Ecco, infine, un semplice elenco di una parte di ciò che potete trovare nelle caverne (ovviamente è una lista incompleta, se no che avventura sarebbe?):

a) occhiali, candelabri (pensa un po') e altri oggetti personali della spedizione precedente: valore variabile dai 10 ai 20 punti.

b) mappe: ciascuna (usate le pinze, mi raccomando) visualizzerà: la grotta in cui vi trovate, se avete con voi l'elisir (vedi più avanti), quanti laser avete raccolto, l'ora e il punteggio attuale.

c) elisir: può servire a proteggere la vostra navetta nel caso veniate a contatto con qualche oggetto che, normalmente, provocherebbe la vostra fine, oppure può creare un effetto lampo (premendo la barra SPAZIO) tale da permettervi di scorgere gli oggetti della grotta in cui vi trovate. In ambedue i casi perderete l'elisir.

d) laser: se ne possedete almeno uno riuscirete a sopravvivere nel caso illuminiate un Saturniano con casco, immediatamente adiacente alla navetta. In caso contrario, il Saturniano cercherà di "sbucciare" la navetta per raggiungervi (non dimentichiamo che un Saturniano ha dimensioni elevate, tale da essere grande quanto la navetta stessa). Ovviamente, una volta utilizzatolo, perderete il laser. I Saturniani, come già accennato, rappresentano un pericolo solo nel caso li urtiate o li abbagliate senza avere nemmeno un laser a bordo. Lo stesso dicasi per le termiti delle grotte, le quali altro non cercano che buon metallo gratuito, potete però abbagliarle a volontà.

e) Gologs: strane creature dotate anch'esse di pinze-apriscatole; se le pinze sono chiuse potranno essere catturate e analizzate (il che vi frutterà 10 punti), altrimenti causeranno uno scombussolamento degli strumenti e l'apertura della navetta a mo' di scatola di sardine (sempre che non abbiate anche un elisir).

Ci fermiamo qui per non rovinarvi il gusto della scoperta, tanto siamo sicuri che riuscirete a scoprire cosa è successo a

sione Orion (quella precedente).
Sappiate, infine, che ogni qualvolta prendete un oggetto sarete avvertiti con un segnale acustico. Se si tratta dell'elisir questo segnale sarà del tutto particolare; se si tratta di uno dei 10 anelli (da non confondere con quelli con diamante incastonato) oltre al segnale acustico sarete avvertiti da un lampeggio del bordoschermo.
Per finire, un consiglio: non datevi alla pazza velocità con la navetta prima di aver visto con la torcia cosa c'è davanti a voi: di ostacoli ce ne sono tanti e per tutti i gusti.

## Note per la battitura dei listati.

Saturn Caves si divide in tre parti: la prima pensa a rilocare tutto il basic, a preparare qualche routine in LM e a stampare sullo schermo una piccola presentazione, per poi caricare automaticamente la seconda. Se usate il registratore a cassette anziché il Drive, modificate l'8 in 1 nel DATA alla linea 147; questo primo programa può essere registrato con qualunque nome; prima di batterlo o di caricarlo digitate sempre: POKE 642,32: SYS 58232 e Return.
La seconda parte è solo la grafica, circa 64 caratteri 8x16 ridefiniti in hi-res; prima di iniziare a battere, separatamente dal primo programma battere sempre POKE 642,33: SYS58232 e, quando lo registrate, salvatelo con il nome "SATV2.2", 8, 1 o ,1,1 se usate il nastro.
Il terzo programma è l'avventura vera e propria: salvatela e ricopiatela normalmente senza nessuna POKE, però deve essere registrata col nome "SATURN 3" 8 o normalmente su cassetta senza il ,1,1 come nel programma principale.
Prima di dare il run, i possessori della unità a cassette, si assicurino che i programmi siano stati registrati uno dietro l'altro in ordine sequenziale.
Per giocare, dare POKE 642,32:SYS 58232 e return, caricare la prima parte e dare RUN; le altre parti verranno caricate una dietro l'altra automaticamente in base al loro nome; ecco perché raccomandiamo di salvarli con quei nomi.
NOTA: alcune linee del programma superano gli 88 caratteri (4 linee) consentiti per ogni linea; per ovviare a questo inconveniente basta digitare le linee più lunghe usando le abbreviazioni del basic, facendole stare in quattro righe dello schermo.

## Commento ai listati.

**Listato 1: SAT LOADER**
**102-106** caricamento routine in linguaggio macchina, tra cui quelle di spostamento del Basic e caricamento parti successive
**108-114** altre routine e posizionamento nome del secondo programma in memoria
**116** partenza in 1. m. ed esclusione del Basic
**140-518** dati e routine del programma

**Listato 2: SATV2.2**
**1-3** caricamento caratteri 8 × 8 in alta risoluzione
**4-6** caricamento caratteri 8 × 16 in alta risoluzione
**7-12** subroutine di presentazione e richiesta della memoria di massa (disco/cassetta) che si intende adoperare per caricare le parti successive
**13-14** caricamento della terza ed ultima parte con distruzione della seconda
**100-158** DATA contenenti la grafica 8 × 8
**160-274** DATA contenenti la grafica 8 × 16

**Listato 3: SATURN 3**
Ø disabilitazione tasti SHIFT + COMMODORE, disabilitazione ripetizione ta-

```
339 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
340 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
341 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
342 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
343 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
344 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
345 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
346 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
347 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
348 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
349 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
350 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
351 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
352 DATA0,0,6,1,1,0,0,0
353 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
354 DATA0,0,0,0,0,192,64,48
355 DATA16,28,4,3,3,6,12,24
356 DATA192,192,192,192,192,192,192,192
357 DATA192,192,192,128,0,1,1,1
358 DATA61,12,13,13,12,12,12,6
359 DATA3,1,0,0,0,255,128,64
360 DATA100,132,252,248,0,0,0,1
361 DATA230,232,40,40,56,255,0,0
362 DATA16,240,128,128,128,129,128,0
363 DATA0,0,0,0,0,255,1,2
364 DATA16,16,16,16,16,16,16,16
365 DATA16,16,8,4,2,129,128,128
366 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
367 DATA0,0,0,0,0,0,128,64
368 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
369 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
370 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
371 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
372 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
373 DATA0,0,0,1,2,4,8,16
374 DATA0,0,0,1,2,4,8,16
375 DATA32,64,128,0,0,0,0,0
376 DATA32,64,128,0,0,0,0,0
377 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
378 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
379 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
380 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
381 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
382 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
383 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
384 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
385 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
386 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
387 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
388 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
389 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
390 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
391 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
392 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
393 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
394 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
395 DATA0,0,0,1,3,2,6,6
396 DATA0,0,0,1,3,6,12,24
397 DATA48,96,192,128,0,0,0,0
398 DATA48,96,192,128,0,0,0,0
399 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
400 DATA1,1,1,1,1,1,2,4
401 DATA8,24,20,19,17,17,17,17
402 DATA63,32,32,32,32,32,160,96
403 DATA32,127,170,255,42,42,255,42
404 DATA255,0,0,0,0,0,0,0
405 DATA0,255,170,255,170,170,255,170
406 DATA252,4,4,4,4,4,4,4
407 DATA5,254,3,255,2,2,255,2
408 DATA128,128,128,128,128,128,64,160
409 DATA16,9,20,164,68,68,196,68
410 DATA32,16,8,4,2,1,0,0
411 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
412 DATA0,0,0,0,0,0,128,64
413 DATA32,16,8,5,2,5,8,16
414 DATA0,0,0,1,2,4,8,16
415 DATA32,64,128,0,0,0,128,128
416 DATA32,64,128,0,0,0,0,0
417 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
418 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
419 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
420 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
421 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
422 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
423 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
424 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
425 DATA0,0,1,2,2,4,8,16
426 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
427 DATA0,0,227,20,0,0,0,0
428 DATA0,0,3,4,8,16,32,32
429 DATA64,128,0,0,0,0,0,0
430 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
431 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
432 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
433 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
434 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
435 DATA0,0,0,0,1,0,0,0
436 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
437 DATA0,62,65,140,242,1,1,1
438 DATA6,6,6,6,6,6,6,62
439 DATA62,32,32,160,96,48,112,95
440 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
441 DATA0,0,0,0,0,0,0,255
442 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
443 DATA0,0,1,2,6,12,24,216
444 DATA17,17,17,17,18,20,24,63
445 DATA127,192,128,0,0,0,0,0
446 DATA255,42,255,170,255,0,0,255
447 DATA255,0,0,0,15,63,51,50
448 DATA255,171,255,171,255,0,0,255
449 DATA255,54,54,62,255,255,255,0
450 DATA255,254,255,254,255,0,0,255
451 DATA224,160,160,238,255,243,254,28
452 DATA196,196,196,68,228,20,12,252
453 DATA2,49,104,77,142,10,10,10
454 DATA0,0,0,1,2,4,8,16
455 DATA32,64,128,64,32,16,8,4
456 DATA32,64,128,0,0,0,0,0
457 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
458 DATA128,128,128,128,128,128,128,128
459 DATA130,132,248,8,8,16,68,36
460 DATA0,0,0,0,0,0,248,4
461 DATA2,1,128,132,2,1,0,0
462 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
463 DATA0,0,128,64,32,248,0,0
464 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
465 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
466 DATA0,0,0,1,1,2,2,4
467 DATA0,16,16,16,16,16,40,64
468 DATA16,32,64,192,0,0,0,0
469 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
470 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
471 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
472 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
473 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
```

```
474 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
475 DATA0,0,0,0,0,0,0,255
476 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
477 DATA0,0,0,0,0,0,0,255
478 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
479 DATA0,0,0,0,0,0,0,255
480 DATA226,93,34,28,0,0,0,0
481 DATA0,0,0,0,0,0,0,255
482 DATA240,16,48,68,20,3,1,0
483 DATA0,0,0,0,0,0,0,255
484 DATA0,0,4,15,15,240,224,0
485 DATA0,0,0,0,0,0,0,255
486 DATA24,24,56,240,248,0,0,0
487 DATA0,0,0,0,0,0,0,255
488 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
489 DATA0,0,0,0,0,0,0,255
490 DATA51,50,51,63,30,0,0,0
491 DATA0,0,0,0,0,0,0,255
492 DATA255,0,255,255,0,0,0,0
493 DATA0,0,0,0,0,0,0,255
494 DATA237,16,240,252,70,3,1,0
495 DATA0,0,0,0,0,0,0,255
496 DATA250,10,10,10,10,10,142,204
497 DATA72,112,0,0,0,0,0,255
498 DATA2,1,0,0,0,0,0,128
499 DATA64,32,16,8,4,2,1,255
500 DATA0,0,128,64,32,31,0,0
501 DATA0,0,0,0,0,0,0,255
502 DATA60,10,29,98,129,0,0,0
503 DATA0,0,0,0,0,0,0,255
504 DATA28,48,288,32,192,0,0,0
505 DATA0,0,0,0,0,0,0,255
506 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
507 DATA0,0,0,0,1,1,2,255
508 DATA0,0,3,4,8,0,16,10
509 DATA24,66,130,130,2,3,0,255
510 DATA128,128,0,0,0,0,0,0
511 DATA0,0,15,9,9,239,0,255
512 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
513 DATA0,0,122,74,122,75,0,255
514 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
515 DATA32,0,41,173,171,41,0,255
516 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
517 DATA0,0,112,64,80,112,0,255
518 DATA255,67,44,-1

READY.



1 POKE36869,192:POKE36867,PEEK(36867)AND254:POKE808,112:CLR:GOSUB87:Z=5119
2 Z=Z+1:READB:IFB<>-1THEN2
3 POKEZ,B:GOTO2
4 Z=6142  REM SATV2.2 - PRIMA DELLA BATTITURA DIGITARE: POKE 642,33: SYS 58232
5 Z=Z+1:READB:IFB<>-1THEN5
6 POKEZ,B:GOTO5
7 POKE36879,46:PRINT"[20 CHR]":PRINT"[CHR]SATV2.2[CHR]":PRINT"[3 SPACE]TO CARICANDO GLI"
8 PRINT"[3 SPACE]ULTIMI DATA ...":RETURN
9 PRINT"TI  HO CONCLUSO      ":PRINT"CARICA L' [3 SPACE]ULTIMA[3 SPACE] PARTE"
10 POKE198,0:PRINTTAB(4)"[RVS]PE OR [2 SPACE]ISC ?"
11 GETA$:IFA$=""THEN11
12 Z=0:IFA$<>"D"THENZ=1
13 PRINT"[RVS]"CHR$(34)"SATURN 2"CHR$(34)","RIGHT$(STR$(Z),1)"T[SHIFT*]"
14 POKE631,13:POKE632,82:POKE633,213:POKE634,13:POKE198,4:NEW
100 DATA0,24,74,90,76,32,30,0
101 DATA240,136,132,254,130,130,254,0
102 DATA240,136,132,254,130,130,254,0
103 DATA30,32,64,128,128,128,254,0
104 DATA240,136,132,130,130,130,254,0
105 DATA30,32,64,254,128,128,254,0
106 DATA30,32,64,254,128,128,128,0
107 DATA30,32,64,130,130,130,254,0
108 DATA130,130,130,254,130,130,130,0
109 DATA124,16,16,16,16,16,124,0
110 DATA2,2,2,2,4,8,240,0
111 DATA128,132,136,240,192,160,158,0
112 DATA128,128,128,128,128,128,254,0
113 DATA240,152,148,146,146,146,146,0
114 DATA240,136,132,130,130,130,130,0
115 DATA240,136,132,130,66,34,30,0
116 DATA240,136,132,254,128,128,128,0
117 DATA30,34,66,146,140,140,242,0
118 DATA240,136,132,254,192,160,158,0
119 DATA30,32,64,254,4,8,240,0
120 DATA254,16,16,16,16,16,16,0
121 DATA130,130,130,130,66,34,30,0
122 DATA130,130,130,130,66,36,24,0
123 DATA146,146,146,146,82,50,30,0
124 DATA136,72,40,24,24,20,18,0
125 DATA130,66,34,30,2,4,248,0
126 DATA254,4,8,16,32,64,254,0
127 DATA60,32,32,32,32,32,60,0
128 DATA12,16,16,60,16,112,110,0
129 DATA60,4,4,4,4,4,60,0
130 DATA0,8,20,42,8,8,8,0
131 DATA3,8,16,32,127,32,16,0
132 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
133 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
134 DATA36,36,36,0,0,0,0,0
135 DATA36,36,126,36,126,36,36,0
136 DATA0,30,40,20,18,60,0,0
137 DATA0,88,100,8,16,38,70,0
138 DATA48,72,72,48,74,68,58,0
139 DATA4,8,16,0,0,0,0,0
140 DATA4,8,16,16,16,8,4,0
141 DATA32,16,8,8,8,16,32,0
142 DATA0,42,20,62,20,42,0,0
143 DATA0,0,0,62,0,0,0,0
144 DATA0,0,0,0,0,0,8,16
145 DATA0,0,0,126,0,0,0,0
146 DATA0,0,0,0,0,24,24,0
147 DATA0,2,4,8,16,32,64,0
148 DATA30,33,74,146,164,200,240,0
149 DATA48,80,16,16,16,16,254,0
150 DATA240,8,4,254,128,128,254,0
151 DATA240,8,4,254,2,2,254,0
152 DATA16,32,72,136,254,8,8,0
153 DATA254,128,254,2,4,8,240,0
154 DATA30,32,64,240,136,132,254,0
155 DATA254,4,8,16,32,64,128,0
156 DATA96,48,136,124,130,68,56,0
157 DATA254,66,34,30,2,4,248,0
158 DATA0,48,72,170,74,41,172,56,-1
160 DATA153,153,126,126,126,126,231,231
161 DATA231,231,126,126,126,126,153,153
162 DATA153,153,126,126,126,126,255,255
163 DATA255,255,126,126,126,126,153,153
164 DATA153,153,126,126,126,126,191,191
165 DATA191,191,126,126,126,126,153,153
166 DATA153,153,102,102,126,126,255,255
```

sti

**1-5** varie subroutine riguardanti la visualizzazione della navetta

**40-42** diverse pagine grafiche

**101-103** start variabili

**105-299** programma principale

**300-360** parte relativa allo spostamento della navetta e alla torcia elettrica

**370-388** programma pinze meccaniche per prelievo a bordo di determinati oggetti

**390-391** ritorno pinze con l'oggetto desiderato

**400-405** l'oggetto passa nei tubi di aspirazione

**410-415** aggiornamento dei diamanti sinora trovati

**420-423** prelievo dell'elisir

**424-429** visualizzazione computer tascabile di bordo

**430** incremento riserva dei laser

**447-485** distruzione della navetta

**490-496** abbagliamento di una creatura saturniana

**3000-3938** varie gallerie

**5000-5030** inizio del programma con presentazione del gioco; caricamento di alcuni dati

**6000-6012** dati musica

**6014-6016** dati del programma

**Fabio Siani**

```
167 DATA255,255,126,126,126,126,153,153
168 DATA153,153,126,126,126,126,255,255
169 DATA255,255,126,126,102,102,153,153
170 DATA24,24,36,36,36,36,126,126
171 DATA153,153,153,153,36,36,102,102
172 DATA126,126,129,129,153,153,165,165
173 DATA153,153,129,129,85,85,42,42
174 DATA0,0,0,0,0,0,36,36
175 DATA90,90,165,165,0,0,0,0
176 DATA73,73,0,0,73,73,73,73
177 DATA73,73,62,62,0,0,28,28
178 DATA120,120,224,224,240,240,248,248
179 DATA240,240,240,240,224,224,192,192
180 DATA7,7,31,31,63,63,63,63
181 DATA31,31,15,15,3,3,1,1
182 DATA255,255,127,127,63,63,62,62
183 DATA24,24,0,0,0,0,0,0
184 DATA255,255,255,255,127,127,63,63
185 DATA62,62,30,30,12,12,0,0
186 DATA0,0,119,119,69,69,103,103
187 DATA69,69,69,69,0,0,255,255
188 DATA0,0,117,117,85,85,101,101
189 DATA85,85,117,117,0,0,255,255
190 DATA0,0,199,199,68,68,71,71
191 DATA85,85,199,199,0,0,255,255
192 DATA0,0,93,93,85,85,92,93
193 DATA85,85,85,85,0,0,255,255
194 DATA0,0,41,41,169,169,233,233
195 DATA105,105,41,41,0,0,255,255
196 DATA0,0,93,93,85,85,93,93
197 DATA213,213,85,85,0,0,255,255
198 DATA0,0,202,202,10,10,206,206
199 DATA74,74,202,202,0,0,255,255
200 DATA0,0,221,221,149,149,217,217
201 DATA149,149,213,213,0,0,255,255
202 DATA0,0,136,136,0,0,190,190
203 DATA20,20,136,136,0,0,255,255
204 DATA7,7,200,200,177,177,64,64
205 DATA33,33,66,66,130,130,65,65
206 DATA128,128,112,112,8,8,4,4
207 DATA160,160,80,80,144,144,104,104
208 DATA82,82,150,150,79,79,47,47
209 DATA79,79,39,39,71,71,63,63
210 DATA0,0,4,4,100,100,152,152
211 DATA128,128,192,192,192,192,128,128
212 DATA3,3,5,5,5,5,6,6
213 DATA24,24,96,96,128,128,128,128
214 DATA192,192,48,48,8,8,4,4
215 DATA2,2,2,2,1,1,193,193
216 DATA187,187,68,68,0,0,68,68
217 DATA171,171,144,144,192,192,127,127
218 DATA33,33,33,33,33,33,225,225
219 DATA1,1,1,1,1,1,131,131
220 DATA255,255,159,159,78,78,98,98
221 DATA78,78,114,114,249,249,255,255
222 DATA255,255,195,195,165,165,153,153
223 DATA153,153,165,165,195,195,126,126
224 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
225 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
226 DATA24,24,60,60,102,102,195,195
227 DATA195,195,102,102,60,60,24,24
228 DATA24,24,60,60,60,60,90,90
229 DATA129,129,129,129,102,102,24,24
230 DATA24,24,153,153,126,126,153,153
231 DATA24,24,60,60,60,60,24,24
232 DATA24,24,24,24,255,255,24,24
233 DATA24,24,60,60,60,60,24,24
234 DATA60,60,44,44,52,52,44,44
235 DATA52,52,44,44,52,52,60,60
236 DATA0,0,0,0,255,255,170,170
237 DATA213,213,255,255,0,0,0,0
238 DATA40,40,72,72,128,128,128,128
239 DATA128,128,128,128,72,72,40,40
240 DATA12,12,10,10,1,1,1,1
241 DATA1,1,1,1,10,10,12,12
242 DATA60,60,66,66,129,129,129,129
243 DATA66,66,0,0,0,0,0,0
244 DATA0,0,0,0,0,0,66,66
245 DATA129,129,129,129,66,66,60,60
246 DATA60,60,24,24,24,24,36,36
247 DATA74,74,82,82,102,102,60,60
248 DATA60,60,108,108,84,84,0,0
249 DATA70,70,165,165,230,230,164,164
250 DATA170,170,85,85,170,170,85,85
251 DATA170,170,85,85,170,170,85,85
252 DATA2,2,127,127,254,254,240,240
253 DATA192,192,192,192,128,128,0,0
254 DATA60,126,126,194,192,96,60,30
```



```
255 DATA134,136,124,56,0,0,0,0
256 DATA0,0,0,0,102,146,242,146
257 DATA146,0,68,170,138,142,170,74
258 DATA0,0,0,0,75,74,74,75
259 DATA58,0,174,168,168,174,168,78
260 DATA0,0,0,0,168,168,185,42
261 DATA170,2,225,129,194,36,168,232
262 DATA0,0,16,56,68,146,41,100
263 DATA128,168,147,68,56,0,1,252
264 DATA10,239,2,228,84,214,158,254
265 DATA200,246,3,250,16,168,74,228
266 DATA83,65,84,56,46,51,245,254
267 DATA0,255,64,255,169,6,141,15
268 DATA144,169,0,162,8,160,0,32
269 DATA106,255,169,6,162,80,160,27
270 DATA32,189,255,169,0,162,71,160
271 DATA28,32,213,255,134,43,132,44
272 DATA169,82,141,119,2,169,117,141
273 DATA120,2,169,13,141,121,2,169
274 DATA3,133,198,96,128,128,64,160,-1

READY.
```

```
0 PRINTCHR$(8):CLR:POKE650,127:GOTO100:REM SATURN 3
1 A=PEEK(4096+XS+22*YS):RETURN
2 POKE4096+XS+22*YS,AS(K):POKE37888+XS+22*YS,3:RETURN
3 POKE4096+XS+22*YS,32:RETURN
4 A=PEEK(4096+XI%+22*YI%):RETURN
5 A=PEEK(4096+HS+22*KS):RETURN
9 U=U+1:GOSUB9
40 POKE36869,206:POKE36867,PEEK(36867)OR1:POKE36865,28:POKE36879,14:RETURN
42 POKE36869,255:POKE36867,PEEK(36867)AND254:POKE36865,38:POKE36879,8:RETURN
100 SYS65017:REM FREID SIANI VIA BUONARROTI 19 20149 MILANO;TEL 02/4694089
101 B$(1)=">29 $%(2)=40 B$(3)=42:B$(4)=41:FORT=0TO9:POKE820+T,1:NEXT:POKE834,2
102 T4=36874:T5=T4+1:T6=T5+1:T7=T6+1:T8=T7+1:AS(1)=1:AS(2)=2:AS(3)=3:AS(4)=4:V=-
2
103 POKE37154,127:XO=10:VO=6:POKET8,15:HS=XS:KS=YS:GOSUB5000:TI$="000000":GOTO10
0
105 HS=XS:KS=YS:GOSUB40:SYS7168:IFV=-2THENGOSUB2000:GOTO160
106 ONVGOSUB3240,3160,3080,3320,3640,3320,3400,3480,3760,3600
107 IFV=1THENGOSUB3600
108 SYS7174
110 GOSUB42:POKET4,130:POKET4,0:GETA$:J=PEEK(37137)+PEEK(37152):IFJ=273#NDA$=""TH
EN#=0:GOTO119
112 IFJ=349THENDO=0:ZO=-1:R=3:GOTO380
114 IFJ=325THENDO=0:ZO=1:R=4:GOTO380
116 IFJ=345THENDO=1:ZO=0:R=1:GOTO380
118 IFJ=357THENDO=-1:ZO=0:R=2:GOTO380
120 IFJ=341THENDO=1:ZO=-1:R=1:GOTO380
122 IFJ=337THENDO=1:ZO=1:R=1:GOTO380
124 IFJ=349THENDO=-1:ZO=1:R=2:GOTO380
126 IFJ=353THENDO=-1:ZO=-1:R=2:GOTO380
128 IFJ=337THENDO=0:ZO=-1:GOTO350
130 IFJ=333THENDO=0:ZO=1:GOTO350
132 IFJ=213THENDO=1:ZO=0:GOTO350
134 IFJ=325THENDO=-1:ZO=0:GOTO350
136 IFA$="T"THENDO=0:ZO=-1:R1=3:GOTO370
138 IFA$="M"THENDO=0:ZO=1:R1=4:GOTO370
140 IFA$="B"THENDO=-1:ZO=0:R1=2:GOTO370
142 IFA$="N"THENDO=1:ZO=0:R1=1:GOTO370
144 IFA$=" "#NDE=1THEN540
299 GOTO110
300 IFHS(DO)OORS(ZO)THENH110
301 XO=XO+DO:YO=YO+ZO:GOSUB1
304 IFVO>15THENV=V+5:VO=0:GOTO185
306 IFVO<0THENV=V-5:VO=15:GOTO185
307 IFXO<21THENV=V-1:XO=21:GOTO185
308 IFXO>21THENV=V+1:XO=0:GOTO185
309 IFA<>32THEN447
310 XO=XO-DO:YO=YO-ZO:GOSUB3:XO=XO+DO:YO=YO+ZO:HS=XO:KS=YS:GOTO110
350 XI%=XO:YI%=YO
352 XI%=XI%+DO:YI%=YI%+ZO:GOSUB4:IFA=32THEN355
353 IFA=30#R=31#R=45#R=39#R=18#R=11#R=12THEN358
354 IFA=50#R=35:#R$(XO-XI%)+10R(XI%-XO)+10R(YO-YI%)+10R(YI%-YO)+1)THEN440
355 IFYI%>18#R>YI%<15#R%I%>38#R%I%<2THEN358
356 POKE37888+XI%+22*YI%,1:GOTO352
358 XI%=XI%-DO:YI%=YI%-ZO:GOSUB4:IFA=#2#R=10#R=20#R=30#R=4THEN119
360 POKE37888+XI%+22*YI%,0:GOTO358
370 POKET5,200:HS=HS+DO:KS=KS+ZO:GOSUB5:POKET5,0:IFXO<>30#R>30THEN15#R6<>0#R=0>21THEN
90
371 IFA=32THEN386
372 IFA=30#R=21#R=45#R=39#R=18#R=11#R=12THEN390
374 IFA=50#R=42#R=35#R=21#NDA<>38THENGOSUB400:GOTO449
376 IFA=70#R=68#R=34#R=36THENGOSUB400:SC=SC+10:GOTO390
378 IFA=33THEN410
380 IFA=43THEN420
382 IFA=44THENGOSUB400:GOTO424
384 IFA=46THEN430
385 IFA=52THEN500
386 POKE4096+HS+22*KS,AS(R1):POKE37888+HS+22*KS,3
387 IFHS<>XO#R=XO<-1#R=XO>-1#R=YO<-1THENPOKE4096+HS-DO+22*(KS-ZO),-38*(ZO>
0)-32*(ZO=0)
388 GOTO379
390 HS=HS-DO:KS=KS-ZO:IFHS<>XO#R#NDKS<>YOTHEN110
391 POKET5,0:HS=HS-DO:KS=KS-ZO:GOSUB5:IFA<>0#NDA<>3THENPOKE4096+HS+DO-22*(KS+ZO),
32:GOTO110
392 POKE4096+HS+22*KS,AS(R1):POKE4096+HS+DO+22*(KS+ZO),32:GOTO391
400 XI%=HS:YI%=KS:POKE4096+HS+22*KS,32:POKET5,0
402 POKET7,245:XI%=XI%-DO:YI%=YI%-ZO:POKET7,0:IFXI%<>XO#R>YI%<>YOTHEN405
404 POKE37888+XI%+22*YI%,4:POKE37888+XI%+DO+22*(YI%+ZO),3:GOTO402
405 POKE37888+XI%+DO+22*(YI%+ZO),3:RETURN
410 GOSUB400:FORT=21TO247:POKET6,T:POKET5,T:POKET4,0:POKET5,0:POKE36879,INT(RND
(1)*7)+8
415 NEXT:POKE827+V,PEEK(827+V)-1:SO=SO+1:GOTO200
420 GOSUB400:POKET6,130:POKET5,206:FORT=15TO15STEP-.1:POKET8,T:NEXT:POKET6,0:POKE
T5,0
422 POKET8,15:E=1:GOTO390
424 GOSUB42:PRINT"■■■■POKET MAP CALCULATOR":PRINT"■■■■ROOM#"V
425 PRINT"■■■LISIN■ OF■■■";:IFE=0THENPRINT"NONE":
426 PRINT:PRINT"■■■RINGS ="SS:PRINT"■■■CTUAL SCORE#"SC
427 PRINT"■■■LAGERS#"P%:PRINT"■■■TIME "LEFT$(TI$,2)":"MID$(TI$,3,2)":"RIGHT$(TI
$,2)"■■■"
428 PRINT"■■■RESS FIRE TO LOG OFF":J=PEEK(37137)+PEEK(37152):IFJ=341THEN105
429 GOTO428
430 P%=P%+1:GOSUB400:GOTO390
447 POKE37888+XO+22*YO,1:XO=XO-DO:YO=YO-ZO:GOTO450
449 IFE=1THENE=0:GOTO390
450 IFE=1THENE=0:GOTO110
453 FORT=15TO0STEP-.8:R=R+1:POKET8,T:IFR>4THENR=1
455 GOSUB2:POKE37888+XO+22*YO,1:FORP=15TO160:POKET4,P:POKET5,P:POKET4,0:POKET5,
0:NEXT:NEXT
460 GOSUB42:PRINT"■■■■YOU FOUND SOMETHING":PRINT"■■■HAT DESTROYED YOU!"
465 PRINT"■■■YOU LASTED ONLY FOR":PRINTSPC(6)"■"LEFT$(TI$,2)":"MID$(TI$,3,2)":"R
IGHT$(TI$,2)
467 FORT=1TO200:NEXT
470 FORT=15TO1STEP-.07:POKET8,T:POKET5,143:POKET4,200:POKET5,152:POKET4,143:NEXT
475 POKET5,0:POKET4,0:POKET8,15:PRINT"■■■■SCORE#"SC:PRINT"■■■RINGS FOUND#";F+
0
480 FORT=1TO9:IFPEEK(820+T)=0THENP=P+1
482 NEXT:PRINTP:PRINT"■■■TOTAL SCORE#"SC+P*1000:FORT=1TO2000:NEXT
```

```
483 IFJ%3=1THENFORT=1TO3000:NEXT:CLR:POKE646,3:POKE37154,255:LIST
484 PRINT"■■■■■■■RESS 'Y' TO TRY AGAIN":POKE198,0:WAIT198,1:IFPEEK(631)=89THENRU
N
485 POKE650,0:POKE8,0:SYS8
486 FS=FS-1:IFFS<>0THEN455
490 FORT=1TO1000:NEXT:POKE4096+XI%+22*YI%,32:NEXT:POKE4096+XI%+22*YI%,32
492 FS=0:POKE37888+XI%+22*YI%,1:FORT=1TO1000:NEXT:POKE4096+XI%+22*YI%,32
493 POKE4096+XO+22*YO,0:POKE37888+XO+22*YO,1
494 FORT=15TO1STEP-.07:POKET8,T:POKET5,143:POKET4,200:POKET5,152:POKET4,143:NEXT
495 POKET4,0:POKET5,0:FORT=1TO500:NEXT
496 GOSUB42:PRINT"■■■■R SATURNIAN DISCOVERED":PRINTSPC(5)"■■■OUR SHIP..":GOTO94
77
500 DO=-DO:ZO=-ZO:HS=10:KS=8:R1=-(R1=2)-2*(R1=1)-3*(R1=4)-4*(R1=3)
502 HS=HS+10:KS=KS+ZO:GOSUB5:IFA=0THEN506
504 HS=HS+10:KS=KS+ZO:GOSUB5:IFA=0THEN509
506 POKE4096+HS+22*KS,AS(R1):POKE4096+HS-DO+22*(KS-ZO),-38*(ZO<0)-37*(DO<0):GOTO
504
508 DO=-DO:ZO=-ZO
510 HS=HS+DO:KS=KS+ZO:GOSUB5:IFA=0THEN514
512 POKE4096+HS+22*KS,AS(R1):POKE4096+HS-DO+22*(KS-ZO),0
513 POKE4096+HS-2*DO+22*(KS-2*ZO),32+14*(DO=20#DO=19):GOTO510
514 POKE4096+HS-2*DO+22*(KS-2*ZO),32:POKE4096+HS-DO+22*(KS-ZO),0
516 POKE4096+HS-DO+22*(KS-ZO),22:POKE4096+HS+22*HS,0:FORT=1TO1000:NEXT:HS=1
518 HS=HS+1:GOSUB5:IFA=0THEN524
520 POKE4096+HS+22*HS,22:POKE4095+HS+22*HS,20
522 POKE4096+21-HS+22*HS,40:POKE4097+21-HS+22*HS,38:GOTO519
524 POKE4202,40:POKE4204,38:FORT=8TO15:POKE7000+T,PEEK(6144+T):NEXT:POKE4202,54
526 FORF=1TO14:FORT=8TO15:DS=INT(RND(1)*8):POKET7,170+INT(RND(1)*20)
528 POKE7000+T,PEEK(7000+T)OR2^DS:POKET7,0:POKE36874,INT(RND(1)*6)+2:NEXT:NEXT
529 FORT=8TO15:POKE7000+T,0:POKET7,200:FORF=1TO100:NEXT:POKET7,0:NEXT:GOSUB42
534 PRINT"■■■■NIS IS WHAT APPENED  NTO MISSION ORION 7■■":ZO=1:GOTO465
540 POKE36879,120:FORT=1TO2:POKE36879,-282*PEEK(36879)+190)-190+PEEK(36879)+22
:NEXT
542 POKET5,241:POKET5,0:NEXT:POKE36879,14:E=0:GOTO110
607 END
998 POKE37154,127
999 PRINTPEEK(37137)+PEEK(37152):GOTO999
2999 STOP
3000 PRINT"■
3001 PRINT"      ┌────────┐
3002 PRINT"      │        │
3003 PRINT"      │ /0123  │
3004 PRINT"      │←     →│
3005 PRINT"┌──────────────────────┐
3006 PRINT"│                      │
3007 PRINT"│                      │
3008 PRINT"│                      │
3009 PRINT"│                      │
3010 PRINT"│                      │
3011 PRINT"│  VW              ZI  │
3012 PRINT"│  JOY             EJ  │
3013 PRINT"└────────┐  ┌─────────┘
3014 PRINT"─────────┘  └─────────
3015 PRINT"─────────┐  ┌─────────
3016 PRINT"─────────┘  └─────────
3017 PRINT"          OI          ■"
3050 RETURN
3080 PRINT"┌────────┐  ┌────────┐
3081 PRINT"└────────┘  └────────┘
3082 PRINT"┌────────┐  ┌────────┐
3083 PRINT"
3084 PRINT"┌┌┌
3085 PRINT"
3086 PRINT"                  ┌┌┌┌
3087 PRINT"
3088 PRINT"
3089 PRINT"
3090 PRINT"
3091 PRINT"
3092 PRINT"
3093 PRINT"
3094 PRINT"    O ←  ←  ←  E    H
3095 PRINT"┌────────  ────────┐
3096 PRINT"└────────  ────────■"
3098 IFPEEK(830)=0THENPOKE4207,32
3100 RETURN
3160 PRINT"┌──────┐XXXXXXX└──────┐
3161 PRINT"      │      └──────┐
3162 PRINT"      │  ┌┌┌┌  ┌┌┌┌┌┌
3163 PRINT" E ←  │      ←E      │
3164 PRINT"┌┌┌┌  │  ┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌
3165 PRINT"  !←  ← . E          ←
3166 PRINT"    ←  ┌┌┌┌┌        ←
3167 PRINT"    ←        ┌┌┌┌┌┌┌  ←
3168 PRINT"    ←                 ←
3169 PRINT"    ← E H             ←
3170 PRINT"    ┌┌┌┌┌  ■     E E←
3171 PRINT"          ┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌
3172 PRINT"
3173 PRINT"
3174 PRINT"     "CHR$(34)CHR$(34)"■ E       H   +
3175 PRINT"┌┌┌┌┌┌┌┌┌ ┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌
3176 PRINT"┌┌┌┌┌┌┌┌┌ ┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌■"
3178 IFPEEK(829)=0THENPOKE4208,32
3180 RETURN
3240 PRINT"┌──────────────────────┐
3241 PRINT"└┌┌┌──────────┘┌┌┌
3242 PRINT"┌┌0
3243 PRINT"┌┌┌          E   ■
3244 PRINT"┌W           ┌┌┌┌┌┌┌┌┌
3245 PRINT"┌┌┌
3246 PRINT"┌┌"CHR$(34)CHR$(34)"■
3247 PRINT"┌┌┌
3248 PRINT"┌┌┌     E ■ E
3249 PRINT"┌┌┌   ┌┌┌┌┌┌┌┌
3250 PRINT"┌┌┌
3251 PRINT"┌┌┌
3252 PRINT"┌┌!          ■
3253 PRINT"┌┌┌         ┌┌┌┌┌┌┌
3254 PRINT"┌┌┌ .    .
3255 PRINT"┌┌┌┌┌┌ ┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌
3256 PRINT"┌┌┌┌┌┌ ┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌
3257 PRINT"
3258 PRINT"
3259 PRINT"
3260 PRINT"
3261 PRINT"
3262 PRINT"                    ■
3263 IFPEEK(828)=0THENPOKE4362,32
3270 RETURN
3320 PRINT"┌┌┌┌┌┌ ←┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌
3321 PRINT"┌┌┌┌┌┌ ←XLXLXLXLLXXLX
3322 PRINT"┌┌┌┌┌┌
3323 PRINT"┌┌┌                ■
3324 PRINT"┌┌┌          ■   ┌┌┌┌
3325 PRINT"┌┌  ■   ■┌┌ ┌┌
3326 PRINT"┌┌     ┌┌  ┌┌
3327 PRINT"┌┌   ■  ┌┌  ┌┌  ┌┌  F
3328 PRINT"┌H      ┌┌ !┌┌
3329 PRINT"┌┌      ┌┌  ┌┌    F
3330 PRINT"┌┌      ┌┌E ┌┌
3331 PRINT"┌┌      ┌┌┌
3332 PRINT"┌┌┌┌ !
3333 PRINT"┌┌┌┌┌┌ "CHR$(34)CHR$(34)"■       2I+   ■
3334 PRINT"┌┌┌┌┌┌┌┌     .    EJ+E
3335 PRINT"┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌┌
```

```
2326 PRINT"-----------------------#";
2327 IFPEEK(633)=0THENPOKE4205,32
2340 RETURN
2400 PRINT"D+----------  ----------";
2401 PRINT"    0 +"CHR$(34)CHR$(34)"B
2402 PRINT"    + + +    ++E++B    ";
2403 PRINT" E + . +    Z[+++     ";
2404 PRINT"+---------    E]++VW   ";
2405 PRINT"              ------   ";
2406 PRINT" +      "CHR$(34)"    ++F+0+   ";
2407 PRINT" + ------ E            ";
2408 PRINT" +     "CHR$(34)"+++              ";
2409 PRINT" + E     +       !    ";
2410 PRINT" -------  +   H       ";
2411 PRINT"          +  (+       ";
2412 PRINT"             +++      ";
2413 PRINT"          ++------    ";
2414 PRINT"   +E     +++------   ";
2415 PRINT"+++++++++++++++++++++++++";
2416 PRINT"-------------------------";
2417 PRINT"                         ";
2418 PRINT"                         ";
2419 PRINT"                         ";
2420 PRINT"                         ";
2421 PRINT"                         ";
2422 PRINT"                        #";
2423 IFPEEK(634)=1THENPOKE4352,32
2424 IFPEEK(634)=0THENPOKE4352,32:POKE4312,32
2425 RETURN
2480 PRINT"D+++KLLKKL+  ----------";
2481 PRINT"             KLKLK    ";
2482 PRINT"          +++         ";
2483 PRINT"     E  +  $  + +++   ";
2484 PRINT"        +  ------ +    ";
2485 PRINT"     ++    +#+    + +  ";
2486 PRINT"     "CHR$(34)"++++++++++"CHR$(34)"+    ";
2487 PRINT"     ++     E    + +  ";
2488 PRINT"    F+  ++++++++(+W)  ";
2489 PRINT"                F++   ";
2490 PRINT"                      ";
2491 PRINT"      +E        +     ";
2492 PRINT"     +++0    "CHR$(34)CHR$(34)"D++     ";
2493 PRINT"     ++++    +++,     ";
2494 PRINT"  ,  +++++]J+++++     ";
2495 PRINT"+----------  ----------";
2496 PRINT"----------  ----------#";
2498 IFPEEK(635)=0THENPOKE4207,32
2499 IFSD=10THENPOKE4414,32:POKE4415,32:RETURN
2500 RETURN
3600 PRINT"D+----------  ----------";
3601 PRINT"--------++[  J+---------";
3602 PRINT"-------++++    ----------";
3603 PRINT"---++            -----+";
3604 PRINT"++                  ++";
3605 PRINT"+                    +";
3606 PRINT"+                    +";
3607 PRINT"+                    +";
3608 PRINT"+         5          +";
3609 PRINT"+       ------       +";
3610 PRINT"+      --------      +";
3611 PRINT"+       ! [  !       +";
3612 PRINT"+       ! Z[ !       +";
3613 PRINT"+       ! $] !       +";
3614 PRINT"+      --------      +";
3615 PRINT"++++++++++++++++++++++";
3616 PRINT"-----------------------#";
3700 RETURN
3760 PRINT"D+--------++  ----------";
3761 PRINT" +++++++++  ----------  ";
3762 PRINT"   ++  +++  ++++++[]    ";
3763 PRINT"   ++,                  ";
3764 PRINT"    ++                 ";
3765 PRINT" F   ----------   +     ";
3766 PRINT"     F+         +   +   ";
3767 PRINT"      +         +F  +F  ";
3768 PRINT"      +  F++    +   +   ";
3769 PRINT"      +   +     +   +   ";
3770 PRINT"   F  +   +     +  F++  ";
3771 PRINT"      +F  +  F+   +     ";
3772 PRINT"      +   +     +   +F  ";
3773 PRINT"  E   +   +       +     ";
3774 PRINT"  +F      ++ E "CHR$(34)CHR$(34)"B E +!   ";
3775 PRINT"++++++++++++++++++++++++";
3776 PRINT"<-----------------------#";
3778 IFPEEK(636)=0THENPOKE4423,32
3780 RETURN
3840 PRINT"D+---------+89OPQRSTU-----";
3841 PRINT" ++++++++++++++++++++----";
3842 PRINT"  LKKLK           F  +---";
3843 PRINT"           +++++      +--";
3844 PRINT"         +++#3F       +--";
3845 PRINT"      +++          E +---";
3846 PRINT"     ++ F      "CHR$(34)"  +++++++";
3847 PRINT"  F++        "CHR$(34)"  +++++++++";
3848 PRINT"    +      .+++++++++++";
3849 PRINT"    +!     ++++++++++++";
3850 PRINT"  F++E     ++++++++++++";
3851 PRINT"     ++E    +++++++++++";
3852 PRINT"      ++E    ++++++++++";
3853 PRINT"       ++E   F+++++++++";
3854 PRINT"  +  ZI++     +++++++++";
3855 PRINT"+----------  ----------";
3856 PRINT"----------  ----------";
3857 PRINT"                       ";
3858 PRINT"                       ";
3859 PRINT"                       ";
3860 PRINT"                       ";
3861 PRINT"                       ";
3862 PRINT"                      #";
3863 IFPEEK(632)=0THENPOKE4200,32
3870 RETURN
3920 PRINT"D+----------------------";
3921 PRINT"  F+++LLL      +++KLK   ";
3922 PRINT"                       ";
3923 PRINT"          +  +         ";
3924 PRINT"         E+ ++E    F    ";
3925 PRINT"         ++  ++        ";
```

```
2926 PRINT"  !    E+++ ++E       ";
2927 PRINT"        +++  +++    F  ";
2928 PRINT"       E+++ ++++E      ";
2929 PRINT"       +++++  +++++    ";
2930 PRINT"      E+++++ "CHR$(34)"+++E     ";
2931 PRINT"      +++++  +++++      ";
2932 PRINT"     E++++"CHR$(34)" ++++++E    ";
2933 PRINT"     ++++++  ++++++      ";
2934 PRINT"  , ++++++++ "CHR$(34)CHR$(34)"BE+++++    ";
2935 PRINT"+++++++++++  ++++++++++";
2936 PRINT"-----------  ----------#: IFPEEK(633)=0THENPOKE4230,32
2938 RETURN
5000 GOSUB42:POKE36879,8:A$="WAVE 2039 ....":CHR$(13)+"WORLDS ASTRO-SHIP LOST "
" "
5002 A$=A$+"SATURN ...":CHR$(13)+"KEEP TO FIND WAY       WHYPOKE3 TO THEM .....
"
5003 A$=A$+CHR$(13)+"EXPLORING THE":CHR$(13)+"[RRRRRRR]ORTIAN  CAVES ....":Z=15
5005 PRINT"[HOME]":FORT=1TOLEN(A$):FORP=240TO250:POKET6,P:POKET4,P
5007 POKET6,0:POKET4,0:NEXT:PRINTMID$(A$,T,1);:POKET0,Z:Z=Z-.1:NEXT:FORT=1TO500
:NEXT
5009 T=0:GOSUB5025:GOSUB40:PRINT"[2 DOWN]";:X0=10:POKE36879,8
5010 R=2:V0=0:FORP=1TO15STEP.2:POKET5,135:POKET6,135:POKET5,0:POKET6,0:POKET9,P
5010 GOSUB3:C0=17-INT(P/2):GOSUB2:NEXT:POKET0,15:P=0:GOSUB2
5015 KEYDWN:T%:IFAG=1THENFORT=1TO100:NEXT:GOTO5025
5017 POKET4,AG:POKET5,AG:FORT=1TOTS:NEXT:FORP=15TO0STEP-.2:POKET9,P:NEXT:POKET5,
0
5018 POKET6,0:POKET0,15:GOTO5015
5025 GOSUB3000:GOSUB2
5026 FORT=15TO1STEP-.1:POKET5,143:POKET4,152:POKET5,152:POKET4,143:POKET0,T:NEXT
5027 POKET5,0:POKET4,0:POKET0,15:RETURN
5029 KEYDWN:IFAG=-1THENRETURN
5030 POKE7169+T,AG:T=T+1:GOTO5029
6000 DATA 169,0,141,134,2,96,169,0,141,49,28
6002 DATA 141,21,28,224,224,160,0,162,0,169,192
6004 DATA 16,201,3,176,11,232,224,199,208,244,200
6006 DATA 192,2,208,17,96,201,32,144,4,201,45
6008 DATA 208,237,169,3,157,199,148,76,27,28,169
6010 DATA 139,141,49,28,141,21,28,76,18,28,234
6012 DATA -1
6014 DATA231,900,225,900,215,100,219,50,210,100,219,50,215,100,227,900,231,50,22
5,500
6016 DATA1,1000

READY.
```

# SC - WALL

*Distruggete il muro: un classico dei videogiochi per il Sega SC-3000*

**SEGA SC 3000**

Break-out è uno dei primi videogiochi della storia e sicuramente un classico del genere. Non poteva mancare nella "Biblioteca di software" del vostro SC-3000 e quindi, per ovviare a questa mancanza, abbiamo realizzato la conversione per Sega di questo gioco, arricchito, come potrete vedere e sentire, di numerose innovazioni, tra cui la splendida grafica e i sorprendenti effetti sonori.
Il protagonista, contrariamente alla semplice stanghetta del bar, è un grazioso granchietto munito di tenaglie, con le quali respingerà (o cercherà di farlo, grazie ai tasti cursore) una bomba, capace di sfondare il muro soprastante.
Non crediamo che il gioco necesiti di particolari spiegazioni (chi non lo conosce?) e quindi passiamo subito al punteggio, il quale è proporzionale al numero di mattoni abbattuti e di muri distrutti. Da notare, infine, che avete quattro vite a disposizione e che l'High Score viene visualizzato nell'angolo superiore destro dello schermo. Spesso le parole non bastano a descrivere un gioco, quindi "lanciatevi" a digitare il pur lungo listato: ne vale la pena!

## Commento al listato

10 Comandi per la pulizia schermo grafico, assegnazione del colore e grandezza degli sprite
20-90 Pattern per la definizione del granchio e della bomba
100-165 Parte relativa alla videata principale
170 Chiamata alla subroutine musicale
180-200 Ciclo inkey per iniziare il gioco
210 Passaggio allo schermo testo
220-360 Pattern per la definizione dei caratteri, relativi al granchio, la bomba e i mattoni del muro
370-380 Assegnazione del colore e azzeramento del punteggio
390-490 Disegno del muro e del suo bordo, definiti precedentemente con i pattern e posizionamento del granchio
500 Generatore casuale delle coordinate di come si dovrà spostare la bomba
510 Chiamata alla subroutine musicale d'introduzione
520 Ciclo d'attesa
530-590 Parte relativa al controllo dei tasti premuti, e comandi di cursore per il movimento del granchio
600-820 In questa parte del programma sono situati i controlli tramite la funzione Peek delle coordinate del granchio e della bomba
830 Subroutine per il movimento del granchio
840-860 Variabili per il controllo dei limiti di movimento
870-950 Comandi per imprimere alla bomba movimenti obliqui
960-980 Controllo del punteggio
990-1070 Controllo fuoriuscita della bomba dallo schermo e seguente effetto sonoro
1080-1100 Stampa punteggio e memorizzazione punteggio massimo
1110-1140 Ciclo inkey per richiesta ripetizione gioco
1160 Rumore ritmico per segnalare il movimento della bomba
1170-1180 Posizionamento mattoncini
1190 Stampa punteggio
1200-1240 Aumento della variabile punteggio eliminazione del mattone
1250-1260 Stampa del numero di bombe rimaste
1270-1460 Musica iniziale gioco
1470-1500 Riposizionamento iniziale sprite

**Diego Braganti**

```
10 CLS:SCREEN2,1:CLS:COLOR8,1,(0,0)-(255,191),1:SCREEN2,2:MAG1
20 PATTERN S#0,"A0E0404F367F3F4F"
30 PATTERN S#1,"0000000000000000"
40 PATTERN S#2,"50702020C0E0C020"
50 PATTERN S#3,"0000000000000000"
60 PATTERN S#4,"02040E1F3F3F1F0E"
70 PATTERN S#5,"0000000000000000"
80 PATTERN S#6,"0000000080800000"
90 PATTERN S#7,"0000000000000000"
100 CIRCLE (128,96),96,8,1,1,1
110 CIRCLE (128,96),94,6,1,1,1
120 CIRCLE (128,96),76,8,1,1,1
130 CIRCLE (128,96),74,6,1,1,1
140 CURSOR 85,92:COLOR10:PRINTCHR$(17);"SC-WALL"
150 LINE(83,88)-(180,102),4,B
160 CURSOR 85,69:PRINTCHR$(16);"RINO & DIEGOSOFT"
165 CURSOR 113,78:PRINTCHR$(16);"PRESENT"
170 GOSUB1410
180 CURSOR 82,105:COLOR15:PRINTCHR$(16);"  /PRESS A KEY/"
190 IF INKEY$<>"" THEN BEEP:GOTO210
200 GOTO 190
210 SCREEN 1,1
220 PATTERN C#249,"00102070F8F8F870"
230 PATTERN C#158,"A0E0404C347C3C4C"
240 PATTERN C#159,"141C08C8B0F8F0C8"
250 PATTERN C#229,"FC80BC8CBCBC80FC"
260 PATTERN C#228,"FC04F4F4F4F404FC"
270 PATTERN C#236,"F8F8F8F8F8F8F800"
280 PATTERN C#208,"FC808C80FCFC80FC"
290 PATTERN C#209,"FC30E42CACA430FC"
300 PATTERN C#210,"FC0CECFCF8FC0CFC"
310 PATTERN C#211,"FCDCDCGC48E8E4FC"
320 PATTERN C#212,"FCD8D094903434FC"
330 PATTERN C#213,"FC0CE4F404F4F4FC"
340 PATTERN C#214,"FC7F7F7F7F3F80FC"
350 PATTERN C#215,"FCDCDCDCDCCC60FC"
360 PATTERN C#216,"F8F8F8F8F8F818F8"
370 COLOR 10,1
380 SC=0
390 CLS:T=5:CURSOR 0,0:PRINT"////////////////        ////////////////"
400 FOR K=208 TO 216
410 CURSOR 14+K-208,0:PRINTCHR$(K);
420 NEXT K
430 CURSOR 0,1:PRINT"/y: /SCORE:    ////////HI-SCORE:    /":GOSUB1190:GOSUB1250:G
OSUB1260
440 FOR I=2 TO 22:CURSOR 0,I:PRINT"/"
450 CURSOR 35,I:PRINT"/":NEXT I
460 FOR I=1TO34:CURSOR I,2:PRINT"/";:NEXTI
470 FOR Y=4 TO 10 STEP 2
480 CURSOR 2,Y:FOR I=1 TO 11:PRINT"## ";:NEXTI,Y
490 A=17:CURSOR A,22:PRINT""
500 XX=INT(RND(1)*13)+10:YY=11:D=INT(RND(1)*2)+2
510 GOSUB 1270
520 FOR I=1 TO 150:NEXT I
530 SOUND 5,3,12
540 IF INKEY$=CHR$(28)THEN 580
550 IF INKEY$<>CHR$(29)THEN 600
560 IF A<2 THEN 600
570 A=A-2:CURSOR A,22:PRINT"  ":GOTO 600
580 IF A>31 THEN 600
590 A=A+2:CURSOR A-2,22:PRINT"  "
600 ON D GOTO 610,660,720,780
610 PP=VPEEK((YY-1)*40+XX+1+2+&H3C00):GOSUB1200
620 ON P GOTO 630,870,990
630 GOSUB 1170
640 XX=XX+1:YY=YY-1:GOSUB1180
650 GOTO 540
```

```
A60 PP=VPEEK((YY+1)*40+XX+1+2+&H3C00):GOSUB1200
A70 ON P GOTO A80,890,1010
880 GOSUB 1170
890 XX=XX+1:YY=YY+1:GOSUB 1180
700 IF YY=22 THEN 830
710 GOTO 540
720 PP=VPEEK((YY+1)*40+XX-1+2+&H3C00):GOSUB1200
730 ON P GOTO 740,910,1030
740 GOSUB 1170
750 XX=XX-1:YY=YY+1:GOSUB 1180
760 IF YY=22 THEN 830
770 GOTO 540
780 PP=VPEEK((YY-1)*40+XX-1+2+&H3C00):GOSUB1200
790 ON P GOTO 800,930,1050
800 GOSUB 1170
810 XX=XX-1:YY=YY-1:GOSUB 1180
820 GOTO 540
830 GOSUB 1170:GOSUB1370:CURSORA,22:PRINT"  ":A=17:CURSORA,22:PRINT"
840 T=T-1:GOSUB 1260
850 IF T=0 THEN 1080
860 GOTO 500
870 X=XX:Y=YY-1:GOSUB 1150
880 X=XX+1:D=2:GOTO 950
890 X=XX:Y=YY+1:GOSUB 1150
900 X=XX+1:D=1:GOTO 950
910 X=XX-2:Y=YY+1:GOSUB 1150
920 X=XX-1:D=4:GOTO 950
930 X=XX-2:Y=YY-1:GOSUB 1150
940 X=XX-1:D=3
950 GOSUB 1180
960 SC=SC+1:GOSUB 1190
970 IF SCMOD44=0 THEN 390
980 GOTO 540
990 IF XX=34 THEN D=4:GOTO 1070
1000 D=2:GOTO 1070
1010 IF XX=34 THEN D=3:GOTO 1070
1020 D=1:GOTO 1070
1030 IF XX=1  THEN D=2:GOTO 1070
1040 D=4:GOTO 1070
1050 IF XX=1  THEN D=1:GOTO 1070
1060 D=3
1070 SOUND4,0,15:FORZ=0TO5:NEXTZ:SOUND5,Z,12:GOTO 540
1080 GOSUB 1410
1090 CURSOR 0,22:PRINT"
1100 IF SC>HS THEN HS=SC
```

```
1110 CURSOR 0,22:PRINT"GIOCHI ANCORA(S/N)?
1120 IF INKEY$="N" THEN CLS:END
1130 IF INKEY$="S" THEN BEEP:GOTO 300
1140 GOTO 1120
1150 CURSOR X,Y:PRINTSPC(3):GOSUB1170
1160 SOUND4,2,15:FORZ=0TO7:NEXTZ:SOUND5,3,12:RETURN
1170 CURSOR XX,YY:PRINT" ":RETURN
1180 CURSOR XX,YY:PRINT"Y":RETURN
1190 CURSOR 11,1:PRINTSC:RETURN
1200 P$=CHR$(PP)
1210 IF P$=" " THEN P=1:GOTO 1240
1220 IF P$="e"ORP$="d"THEN P=2:GOTO 1240
1230 P=3
1240 RETURN
1250 CURSOR 32,1:PRINTMS:RETURN
1260 CURSOR 2,1:PRINTT:CURSOR2,1:PRINT"|":RETURN
1270 DATA 156,1245,156,1245,156,1245,131,1047,147,1175,147,1175,147,1175,123,988
1280 DATA 156,1245,156,1245,156,1245,131,1047,147,1175,147,1175,147,1175,123,988
,999,999
1290 RESTORE 1270
1300 READ S1,S2
1310 IF S1=999 THEN 1350
1320 SOUND 1,S1,15:SOUND2,S2,15
1330 FOR Z=0TO0:NEXT Z:SOUND0
1340 GOTO 1300
1350 FOR Z=15TO0STEP-2:SOUND 1,123,Z:SOUND2,988,Z
1360 NEXTZ:SOUND0:RETURN
1370 FOR Z=1000 TO 2000STEP100
1380 SOUND4,1,15:COLOR Z/100-5,1
1390 SOUND 1,Z*2,15:SOUND2,2131-Z,15
1400 NEXTZ:SOUND0:COLOR10,1:RETURN
1410 DATA 110,880,147,1175,110,880,165,1319,110,880,175,1397,110,880,147,1175,11
0,880,165,1319,110,880,175,1397,110,880,196,1568,110,880,165,1319,110,880,175,13
97,110,880,196,1568,110,880,220,1760
1420 DATA 110,880,175,1397,110,880,196,1568,110,880,220,1760,110,880,233,1864,11
0,880,196,1568,110,880,220,1760,110,880,175,1397,110,880,196,1568,110,880,165,13
19,110,880,175,1397,110,880,147,1175,110,880,165,1319
1430 DATA 110,880,139,1109,110,880,147,1175,9,9
1440 RESTORE 1410:X1=85:Y1=105:Y2=Y1:X2=170
1450 READ S1,S2:IF S1=9THEN1500
1460 SOUND1,S1,15:SOUND2,S2,15:SOUND0
1470 SPRITE 0,(X1,Y1),0,2:X1=X1+2
1480 SPRITE 1,(X2,Y2),4,10:X2=X2-2
1490 GOTO 1450
1500 RETURN
```

# SUMMER SPORT II

*La seconda puntata del programma "Summer Sport" per farvi in casa le discipline olimpiche. Questo mese, Equitazione e Scherma*

C64 Le due discipline di questo mese sono le più "nobili" tra quelle olimpiche.
La battitura del listato sarà laboriosa, ma pensiamo che il risultato possa soddisfare i lettori più esigenti anche se, ovviamente, non è al livello di Summer Sport II (quello commerciale in vendita, cioé). Ma noi non siamo la Epyx, quindi non avete motivo di lamentarvi (casomai vi fosse passato per la mente di farlo).
Ad uso e consumo di coloro che non hanno letto il numero scorso, ripetiamo le brevi spiegazioni-introduzioni alle due discipline di questo numero.
Equitazione - Per far correre il cavallo bisogna "smanettare" il joystick a destra e a sinistra. Il pulsante di fuoco serve per fargli saltare gli ostacoli.
Scherma - Si gioca in due con due joystick. Vince chi arriva primo a dieci punti. Per ottenere punti bisogna colpire l'avversario con la spada, che si aziona tramite il pulsante di fuoco. Questo gioco non contiene la premiazione.

## Commento al listato

EQUITAZIONE
1-70 definisce gli sprites
100-142 stampa la schermata
144-162 contiene la routine di partenza
200-202 definisce i parametri dello scroll
210-228 azione vera e propria del programma
250-266 fa eseguire il salto al cavallo
1000-1104 determina il punteggio e ricarica il menu

```
SEARCHING FOR 8

1 DATA000,000,000,000,000,000,000,000
2 DATA000,000,000,000,000,000,032,000
3 DATA000,056,000,000,052,000,000,126
4 DATA000,000,239,014,151,195,030,247
5 DATA128,063,015,000,093,255,000,221
6 DATA255,000,140,003,128,096,006,192
7 DATA003,092,096,003,120,096,006,064
8 DATA096,004,000,032,014,000,112
50 V=53248:POKEV+21,12:POKEV+23,12:POKEV+29,13:POKE2042,15:POKE2043,13
51 FORR=0TO62:READD:POKE832+R,D:NEXT
52 FORR=0TO62:READD:POKE832+64+R,D:NEXT
54 FORR=0TO62:READD:POKE832+64+64+R,D:NEXT:POKEV+41,1:POKEV+42,0
55 DATA000,000,000,000,000,000,000,000
56 DATA000,000,000,000,000,000,032,000
57 DATA000,056,000,000,052,000,000,126
58 DATA000,000,239,014,151,195,030,247
59 DATA128,063,015,000,093,255,000,221
60 DATA255,000,142,003,128,014,007,128
61 DATA013,012,192,027,152,192,048,176
62 DATA192,032,184,064,057,192,224
63 DATA000,000,000,000,000,000,000,000
64 DATA000,000,024,000,000,024,000,000
65 DATA112,000,000,108,000,000,195,000
66 DATA000,192,000,000,096,000,000,016
67 DATA000,000,016,000,000,024,000,000
68 DATA000,000,000,000,000,000,000,000
69 DATA000,000,000,000,000,000,000,000
70 DATA000,000,000,000,000,000,000,000
100 POKE53280,0:POKE53281,3
102 PRINT"
104 PRINT"
106 PRINT"
108 PRINT"
110 PRINT"
112 PRINT"
114 PRINT"
116 PRINT"
118 PRINT"
120 PRINT"
122 PRINT"
124 PRINT"
126 PRINT"
128 PRINT"
130 PRINT"
132 PRINT"
134 PRINT"
136 PRINT"
138 PRINT"
140 PRINT"
142 FORR=920TO1000:POKE1024+R,160:POKE55296+R,5:NEXT
144 T=0:F=0:V=53248
150 POKEV+4,53:POKEV+5,182:POKEV+6,53:POKEV+7,182
152 PRINT"      PERDV!                    "
154 FORR=0TO50:SS=NOTPEEK(56321)AND15:FF=PEEK(56321)AND16:IFFF=0THEN160
155 IF(SS=ND4)OR(SS=ND8)THEN160
156 NEXTR:PRINT"  GO!                    ":FORR=0TO100:NEXTR:PRINT"          ":GOTO200
160 PRINT"  FALSE START.":FORR=0TO1500:NEXTR:F=F+1:IFF=3THEN1010
162 GOTO150
200 POKE49522,1:POKE59523,0:POKE49524,39:POKE49525,2:POKE49526,24:POKE49527,1
202 POKE49528,1
210 PRINT"  TIME:";INT(T):T=T+0.08:IFT=100THEN1000
212 IFPEEK(1834)<>160THENGOSUB250
214 SS=NOTPEEK(56321)AND15:FF=PEEK(56321)AND16
216 IF(SS=ND4)THENM=M+1:SYS49152:POKEV+5,181:POKE2043,13:GOTO220
218 GOTO210
220 PRINT"  TIME:";INT(T):T=T+0.08:IFT=100THEN1000
222 IFPEEK(1834)<>160THENGOSUB250
224 SS=NOTPEEK(56321)AND15:FF=PEEK(56321)AND16
226 IF(SS=ND8)THENM=M+1:SYS49152:POKEV+5,182:POKE2043,14:GOTO210
228 GOTO220
```

# 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.



**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


SCHERMA
1-42 definisce gli sprites
50-70 stampa la schermata
75 annulla i punteggi dei due giocatori
100-150 azione vera e propria del programma
200-212 verifica dopo che è stato premuto il pulsante, se il primo giocatore ha colpito l'avversario. Se sì, gli assegna un punto
300-312 stessa cosa per il secondo giocatore
500-550 quando finisce l'incontro, fa uscire i giocatori
551-622 ristampa il punteggio e ricarica il menu.

**Pasquale Cardona**

```
250 PRINT"■■ TIME ";INT(T):T=T+0.08
252 SS=NOTPEEK(56321)AND15:FF=PEEK(56321)AND16
254 IFFF=0THEN260
256 GOTO250
260 FORA=182TO140STEP-6:POKEV+5,A:POKEV+7,A:SYS49152:T=T+0.08
262 PRINT"■■ TIME ";INT(T):NEXTA
264 FORA=140TO182STEP7:POKEV+5,A:POKEV+7,A:SYS49152:T=T+0.08
266 PRINT"■■ TIME ";INT(T):NEXTA:POKEV+5,182:POKEV+7,182:RETURN
1000 P=INT((40-T)*50)
1005 IFP<0THENP=0
1010 PRINT"■■ SCORE ";P:FORA=0TO1000:NEXTA:PRINT" PLAY AGAIN (Y/N) ?"
1012 IFP>1200THEN1100
1015 GETA$:IFA$="Y"THENRUN
1016 IFA$<>"N"THEN1015
1018 PRINT"■■■■LOAD"CHR$(34)"SS4"CHR$(34)",8":PRINT"■■■■GOTO100"TTTTTTTT"
1020 POKEV+21,0:POKE631,13:POKE632,13:POKE198,8:END
1100 PRINT"■■■SCORE ";P
1102 POKEV+21,0:PRINT"■■■■LOAD"CHR$(34)"SS5"CHR$(34)",8":PRINT"■■■■RUN"TTTTTTTT"
1104 POKE631,13:POKE632,13:POKE198,8

READY.
```

```
1 DATA000,000,112,000,128,056,000,064
2 DATA120,000,032,112,000,016,000,000
3 DATA008,048,000,004,008,000,003,188
4 DATA000,000,122,000,000,121,000,000
5 DATA121,000,000,001,000,000,120,000
6 DATA000,248,000,001,152,000,003,024
7 DATA000,003,012,000,003,006,000,003
8 DATA006,000,015,030,000,015,030
9 DATA014,000,000,028,001,000,030,002
10 DATA000,014,004,000,000,008,000,012
11 DATA016,000,026,032,000,061,192,000
12 DATA094,000,000,158,000,000,158,000
13 DATA000,128,000,000,030,000,000,031
14 DATA000,000,025,128,000,024,192,000
15 DATA048,192,000,096,192,000,096,192
16 DATA000,120,240,000,120,240,000
17 DATA014,000,000,028,000,000,030,000
18 DATA000,014,000,000,000,000,030,012
19 DATA001,224,026,030,000,061,224,000
20 DATA094,000,000,158,000,000,158,000
21 DATA000,128,000,000,030,000,000,031
22 DATA000,000,025,128,000,024,192,000
23 DATA048,192,000,097,128,000,097,128
24 DATA000,121,224,000,121,224,000
25 DATA000,000,112,000,000,056,000,000
26 DATA120,000,000,112,120,000,000,007
27 DATA120,048,000,120,088,000,007,188
28 DATA000,000,122,000,000,121,000,000
29 DATA121,000,000,001,000,000,120,000
30 DATA000,248,000,001,152,000,003,024
31 DATA000,003,012,000,004,134,000,001
32 DATA134,000,007,158,000,007,158
34 V=53248:POKEV+21,12:POKE2042,14:POKE2043,13:POKEV+41,1:POKEV+42,1
35 POKEV+23,12:POKEV+29,12
36 FORA=0TO62:READD:POKE832+A,D:NEXT
38 FORA=0TO62:READD:POKE832+A+64,D:NEXT
40 FORA=0TO62:READD:POKE832+A+64+64,D:NEXT
42 FORA=0TO62:READD:POKE16320+A,D:NEXT
50 POKE53280,0:POKE53281,5
52 PRINT"■■■■■■■  ■"                                  ■
54 PRINT" ■                                          ■
56 PRINT"■                                            ■
59 PRINT"■/■                                          ■■
60 FORA=1TO4:PRINT"T1/■                               ■J":NEXTA
62 PRINT"T1■                                          ■"
64 FORA=1TO2:PRINT"T■                                  ■":NEXTA
66 FORA=1TO4:PRINT""■■                                  ■":NEXTA:PRINT"■"
68 FORA=880TO1000STEP3:POKE1024+A,128+81:POKE1025+A,160:POKE55296+A,11
70 POKE55297+A,11:POKE55298+A,11:POKE1026+A,160:NEXTA
75 P=0:O=0
100 S=80:B=100:X=240:Z=100:PRINT"■■  SCORE-1 ";O;"      SCORE-2 ";P
101 POKEV+4,S:POKEV+5,B:POKEV+6,X:POKEV+7,Z:IF(PEEK(V+30)AND2↑2)THEN
102 IF(PEEK(V+30)AND2↑2)THEN
104 POKE2042,14:POKE2043,13
105 S1=NOTPEEK(56321)AND15:F1=PEEK(56321)AND16
106 IF(S1AND1)AND(B>80)THENB=B-4
108 IF(S1AND2)AND(B<150)THENB=B+4
110 IF(S1AND4)AND(S>40)THENS=S-6
112 IF(S1AND8)AND(S<255)THENS=S+4:IFS>255THENS=255
114 IFF1=0THEN200
120 S2=NOTPEEK(56320)AND15:F2=PEEK(56320)AND16
122 IF(S2AND1)AND(Z>80)THENZ=Z-4
124 IF(S2AND2)AND(Z<150)THENZ=Z+4
126 IF(S2AND4)AND(X>40)THENX=X-4
128 IF(S2AND8)AND(X<255)THENX=X+6:IFX>255THENX=255
130 IFF2=0THEN300
140 POKEV+4,S:POKEV+5,B:POKEV+6,X:POKEV+7,Z
150 GOTO102
200 POKE2042,15:FORA=0TO100:NEXTA
202 IF(PEEK(V+30)AND2↑2)THEN210
204 POKE2042,14:GOTO120
210 O=O+1:IFO>9THEN500
212 GOTO100
300 POKE2043,255:FORA=0TO100:NEXTA
302 IF(PEEK(V+30)AND2↑2)THEN310
304 POKE2043,13:GOTO140
310 P=P+1:IFP>9THEN500
312 GOTO100
500 POKE2042,13:POKE2043,13:E=0
501 IFE=1ANDR=1THEN550
502 IFE=1THEN510
504 S=S-3:IFS<0THENE=1:POKEV+21,8:GOTO510
506 POKEV+4,S
510 IFR=1THEN501
511 X=X-3:IFX<0THENR=1:POKEV+21,2:GOTO501
512 POKEV+6,X:GOTO502
550 POKEV+21,0
551 PRINT"■■  SCORE-1 ";O;"      SCORE-2 ";P
552 PRINT"■■■■              PLAY AGAIN (Y/N) ?"
555 GETA$:IFA$="Y"THENRUN
556 IFA$="N"THEN600
558 GOTO555
600 PRINT"■■■■LOAD"CHR$(34)"SS4"CHR$(34)",8":PRINT"■■■■GOTO100"T[illegible]
602 POKE631,13:POKE632,13:POKE198,8

READY.
```

# COME METTERE D'ACCORDO UN DO CON UN BIT.




No, non è fantascienza. Stiamo solo parlando delle fantastiche tastiere elettroniche Antonelli. Una novità che ti permette di dialogare con l'interfaccia di un computer per comporre, memorizzare e riascoltare tutta la musica che vuoi. E questo è solo l'inizio. Le tastiere elettroniche Antonelli sono una vera orchestra con tantissimi strumenti e voci diverse, possono essere collegate a impianti hi-fi per ottenere una fedeltà e una potenza di suono mai viste. In più sono facili da usare e belle da mostrare agli amici. Il prezzo? Questo sì è da fantascienza: da L. 250.000 (IVA esclusa).




Vuoi sapere di più sulle tastiere elettroniche Antonelli?

Compila e spedisci questo coupon a: ANTONELLI
Via Filottrano - 60027 Osimo (AN). Riceverai un completo catalogo.

NOME _____ COGNOME _____

VIA _____ N° _____

CAP. _____ CITTA' _____

**Antonelli**

MUSICA E CREATIVITÀ, DA SEMPRE

# LA PAGINA DELLE GARE




*Legenda della colonna "NOTE":*
*C = Record ottenuto in un Centro Accreditato A.I.V.A.*
*M = Record ottenuto in una Manifestazione ufficiale o alla presenza di un responsabile A.I.V.A.*
*F = Record convalidato da una foto*
** = Gioco nuovo*
*/ = Record nuovo*

**La fatidica "quota 100" è finalmente caduta: questo mesesiamo giunti a ben 107 record documentati su 166! Colonna portante di questo incremento, come al solito si sono dimostrati i Centri Accreditati: la lotta tra questi infuria e il NEW YORK GAME, dopo aver effettuato il "sorpasso" a metà mese è stato superato e distaccato nuovamente dal LAS VEGAS: 17 record a 14. Rileggete attentamente le regole per entrare nell'AIVA SCOREBOARD e cercate di documentare i vostri recordo con delle foto: sono ormai già diversi i**

## A.I.V.A. SCOREBOARD La classifica dei 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 | 2.258.700 | C | PAOLO BRUNELLO | LAS VEGAS | TREVISO | 15 Mag 85 | 19.201.000 JOE BARRET | USA | VG 11 |
| BANK PANIC | 9.999.999 | C | ALESSANDRO GIURIATO | LAS VEGAS | TREVISO | 5 Mar 85 | - | | - |
| | 9.999.999 | C | N ANDREA MARCHIORI | LAS VEGAS | TREVISO | 1 Ott 85 | | | |
| BLASTER | - | | | | | | - | | VG 20 |
| BOGGY | 435.350 | | LUCA MOSNI | | PAVIA | 8 Set 84 | - | | VG 18 |
| BOMB JACK | 28.424.910 | C | N ENRICO ZANETTI | CHIP'S GAME | LEGNANO (MI) | 10 Ott 85 | - | | VG 19 |
| BOOMERANG | 84.140 | R | STEFANO BRUSASCA | | TORINO | 8 Set 85 | - | | VG 31 |
| BUCK ROGERS | 624.684 | | CARLO DURANTE | | BRESCIA | | 1.016.495 KELLY REDMAN | USA | - |
| BUGGY CHALLENGE | 163.843 | | PAOLO RUBAGOTTI | | BRESCIA | 15 Ago 85 | - | | - |
| 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 |
| CHEYENNE | 6.335.550 | C | U LUCA DOSSENA | NEW YORK GAME | MILANO | 10 Ott 85 | - | | - |
| CHINESE HEROE | 2.020.000 | 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 | | CRISTANO | 6 Nov 84 | | | |
| | 999.990 | C | LORENZO GRANDE | LAS VEGAS | TREVISO | 25 Mar 85 | | | |
| | 999.990 | | GIUSEPPE STRANGIO | | REGGIO CALABRIA | 12 Apr 85 | | | |
| CITY CONNECTION | | | | | | | | | - |
| (POINTER) | 667.600 | R | U MAURIZIO MICCOLI | | MILANO | 30 Set 85 | - | | |
| (RUNNER) | 7.505 | R | U MAURIZIO MICCOLI | | MILANO | 30 Set 85 | - | | |
| COMMANDO | 2.001.700 | F | FABRIZIO CARTECHINI | | P. S. GIORGIO (AP) | 12 Ago 85 | - | | VG 32 |
| CRAZY RALLY | 280.250 | | STEFANO MUFFOLINI | | BRESCIA | 28 Apr 85 | - | | VG 31 |
| 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 | 1.445.050 | F | ANTONIO COLANGELO | STREET GAMES | SENAGO (MI) | 17 Lug 85 | - | | - |
| DO! RUN RUN | 980.240 | C | N LUCA DOSSENA | NEW YORK GAME | MILANO | 15 Ott 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 | R | VITTORIO MANGIAFICO | | MILANO | 11 Feb 85 | - | | VG 21 |
| DRAGON BUSTER | 1.300.560 | | MASSIMO GASPARI | | BRESCIA | 18 Lug 85 | - | | - |
| DRAGON'S LAIR | 975.513 | F | DINO BATTANGLI | | MESTRE (VE) | 7 Mag 85 | 558.724 JUD BOONE | USA | VG 17 |
| ELEVATOR ACTION | 104.750 | | ANDREA MUSUMECI | | BRESCIA | 4 Ago 85 | - | | - |
| EQUITES | 9.999.999 | | GENNARO D'ANGELO | | BRESCIA | 2 Set 85 | - | | - |
| ESH'S AURUNMILLA | 807.000 | C | LUCA SANTORSOLA | NEW YORK GAME | MILANO | 15 Mag 85 | - | | - |
| ESPIAL | 3.760.000 | | RICCARDO PADOLECCHIA | | BRESCIA | 4 Lug 85 | - | | - |
| EXCITING SOCCER | 503.610 | C | TERENZIO CARRARO | LAS VEGAS | TREVISO | 15 Mag 85 | - | | VG 16 |
| EXED EXES | 1.320.900 | F | ROBERTO PICELLI | | ALTAVILLA (VI) | 12 Mag 85 | - | | - |
| EXERION | 3.479.100 | C | GIORGIO BONETTI | CHIP'S GAME | LEGNANO (MI) | 19 Giu 85 | - | | VG 21 |
| EXPLORER | - | | | | | | - | | VG 24 |
| EYES | 7.459.400 | R | MAURIZIO MICCOLI | | MILANO | 6 Set 83 | 25.222.320 ROODIE ELLIOT | USA | VG 3 |
| FIREFOX (HARD) | 428.146 | C | LUCA SANTORSOLA | NEW YORK GAME | MILANO | 10 Mag 85 | - | | - |
| FIREFOX (PRO) | 719.240 | | ALESSANDRO BRIANTI | | NERVIO (BZ) | 25 Gen 85 | - | | |
| FLY BOY | 162.020 | F | GUALBERTO CARRARA | | FIRENZE | 30 Lug 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) | 19 Set 84 | 22.222.630 LLOYD DAHLING | USA | VG 8 |
| GALAXY RANGER (1 PLAY) | 64.300 | R | RODOLFO PONTOLILLO | | MILANO | 9 Set 84 | - | | - |
| GAPLUS | 1.293.200 | | DENNIS GORI | | IDEA MARINA (FO) | 20 Ago 85 | - | | VG 28 |
| GYRODINE | - | | | | | | - | | VG 24 |
| GUZZLER | 3.049.590 | | MASSIMO GASPARI | | BRESCIA | 24 Giu 84 | 431.180 MIKE KLUG | USA | - |
| GYRUSS | 34.210.000 | | 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 | | | | | | | | | |
| (SOLO JOYS./1 M) | 90.210 | F | MAURIZIO MICCOLI | | MILANO | 16 Lug 84 | - | | |
| (JOYS.+PULS.) | 1.856.290 | F | UGO MINGUZZI | | RAVENNA | 15 Ago 84 | - | | |
| (JOYS.+PULS./1 M) | 96.080 | F | N GIANLUCA GHEZZI | | MILANO | 19 Ago 85 | - | | |
| (2 PULS./1 M) | 89.360 | R | LUCA SANTORSOLA | | MILANO | 27 Apr 85 | - | | |
| (2 PULS./1 M/COPPIA) | 89.080 | R | SANTORSOLA/LOBIANCO | | MILANO | 25 Mar 85 | - | | |
| HYPER SPORTS | | | | | | | | | VG 19 |
| (JOYS.+PULS.) | 457.190 | C | N DAVIDE ROSSI | LAS VEGAS | TREVISO | 14 Ott 85 | - | | |
| (JOYS.+PULS./COPPIA) | 384.550 | | SANTORSOLA/BANIGI | | MILANO | 20 Mag 85 | - | | |
| (JOYS.+PULS./1 M) | 153.770 | F | ROBERTO PICELLI | | ALTAVILLA (VI) | 27 Gen 85 | - | | |
| I'M SORRY | 418.016 | C | U LUCA DELLI QUADRI | NEW YORK GAME | MILANO | 15 Ott 85 | - | | - |
| INTREPID | 109.130 | | MAURO PERUZZI | | VICENZA | 30 Giu 85 | - | | - |
| JACK RABBIT | 2.920.000 | | MASSIMIL. PELLEGRINI | | SAVONA | 23 Dic 84 | - | | - |
| JOUST (NEW CHIP) | 454.508 | | MICHELE DI STEFANO | | TORINO | 30 Ott 84 | 101.192.900 ROBERT GERNHARDT | 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 | 31.341.400 | C | ALBERTO ZANETTI | CHIP'S GAME | LEGNANO (MI) | 10 Ago 84 | - | | VG 12 |
| KANGAROO | 71.700 | R | MAURIZIO MICCOLI | | MILANO | 4 Mar 85 | 921.800 DAVID KIRK | USA | VG 4 |
| KARATE CHAMP 1 | 121.300 | F | GABRIELE GRESTA | | AREZZO | 29 Mag 85 | - | | VG 23 |
| KARATE CHAMP 2 | 224.400 | R | FABIO BERTAZZOLI | | MILANO | 24 Mar 85 | - | | VG 23 |
| KING OF BOXER | 2.786.000 | C | V DANILO LOMAZZI | CHIP'S GAME | LEGNANO (MI) | 10 Ott 85 | - | | VG 22 |
| 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 | 534.520 | C | N MASSIMO COLOMBO | CHIP'S GAME | LEGNANO (MI) | 20 Set 85 | - | | VG 26 |
| LADY BUG | 4.102.830 | | ALESSANDRO LAINI | | BRESCIA | 2 Lug 85 | 609.900 BRIAN CALTON | USA | - |
| LE BAGNARD | 121.040 | | ANDREA PRIORA | | MILANO | 22 Ago 84 | - | | |

# LA PAGINA DEI RECORD

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

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

**2** Fare un record in un videogioco da bar.

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

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

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

**record scartati per la mancanza di queste, che in fin dei conti richiedono solo poca fatica in più.**

### COSA FARE PER FOTOGRAFARE

Per documentare tranquillamente i vostri record è preferibile che vi procuriate una reflex manuale, in maniera da

| GIOCO | REC.ITAL. | NOTE | GIOCATORE | C. ACCP. AIVA | CITTA' (PR) | DATA | TWIN GALAXIES | PLAYER | STATE | REC. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| LODE RUNNER | 999.999 | | EMANUELE LUBIANI | | BRESCIA | 15 Nov 84 | - | | | - |
| | 999.999 | | MASSIMO GASPARI | | BRESCIA | 15 Nov 84 | | | | |
| | 999.999 | | ALBERTO MANENTI | | BRESCIA | 3 Set 85 | | | | |
| MAD PLANETS | 63.457 | | IGOR TARANTINO | | TORINO | 10 Gen 85 | - | | | - |
| MAGMAX | 419.100 | C | LUCA SANTORSOLA | NEW YORK GAME | MILANO | 10 Lug 85 | - | | | VG 30 |
| MARBLE MADNESS | 185.550 | F N | MARCO MAROCCO | | GRADO (GO) | 29 Set 85 | | | | - |
| 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 | R | MAURIZIO MICCOLI | | MILANO | 22 Feb 85 | - | | | - |
| MOON PATROL | 409.130 | | ANDREA RIMICCI | | ALBISOLA CAPO (SV) | 28 Giu 84 | 1.214.600 | MARK ROBICHEK | USA | VG 2 |
| MOTORACE U.S.A. | 3.612.200 | | ERMANO SALARDI | | VERONA | 25 Ago 84 | 2.059.100 | LYLE HOLMAN | USA | VG 11 |
| MOUSE TRAP | 19.650.250 | | MIRKO BRUNI | | NOVANTOLA (MO) | | 61.336.060 | BILL BRADHAM | USA | - |
| MR. DO! | 9.277.600 | | 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 | R | MASSIMO CHAMPHIS | | TORINO | 15 Giu 84 | - | | | - |
| MS. PAC-MAN | 108.100 | C | CRISTIANO PANDI | 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 | R | FRANCESCO VASTA | | TORINO | 15 Giu 84 | 1.011.370 | RODNEY DAY | AUSTRALIA | VG 4 |
| PENGUIN KUN WARS | 897.500 | R | ANDREA RIMICCI | | MILANO | 6 Set 85 | - | | | VG 31 |
| PICKIN | 158.830 | | MASSIMO GASPARI | | BRESCIA | 18 Mag 84 | - | | | - |
| PINBALL ACTION | 2.094.190 | C V | ALESSANDRO TAGLIAFERRI | PUBLIGAME | MEJANIGA CAD. (PD) | 28 Set 85 | - | | | VG 32 |
| PINBO | 2.241.600 | C | TERENZIO CARRARO | LAS VEGAS | TREVISO | 20 Mag 85 | - | | | - |
| PING PONG (SINGOLO) | 27.970 | R | MARCO MALTESE | | MAROTTA (PS) | 8 Set 85 | - | | | VG 31 |
| PIONEER BALLON | 123.700 | | MAX CREMAGNANI | | 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 | 267.230 | C N | MASSIMO COLOMBO | CHIP'S GAME | LEGNANO (MI) | 27 Lug 85 | - | | | - |
| POLE POSITION | - | | | | | | - | | | VG 7 |
| POLE POSITION II | | | | | | | | | | VG 17 |
| (TEST-4 GIRI) | 65.870 | R | 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 | R | MAURIZIO MICCOLI | | MILANO | 17 Mag 85 | - | | | |
| POOYAN | 1.175.600 | R | BIAGIO BANIGI | | MILANO | 27 Feb 85 | - | | | VG 3 |
| POPEYE | 268.000 | | MARCO PADRONI | | CRISTANO | 15 Apr 84 | 1.232.250 | STEVE HARRIS | USA | VG 5 |
| PORTRAITS | - | | | | | | - | | | VG 12 |
| PRO SOCCER | 118.990 | R | FRANCESCO PANELLI | | MILANO | 21 Mag 85 | - | | | - |
| PUNCH OUT | 533.630 | F | LUCA SANTORSOLA | NEW YORK GAME | MILANO | 15 Mag 85 | - | | | VG 25 |
| Q* BERT | 10.556.350 | | 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 | 1.500.000 | C N | GIANLUCA TAGLIAFERRI | PUBLIGAME | MEJANIGA CAD. (PD) | 22 Ago 85 | - | | | VG 30 |
| RETURN OF THE JEDI | 749.170 | F | MAURIZIO MICCOLI | | MILANO | 20 Mar 85 | - | | | VG 24 |
| 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 | 153.350 | R N | LUCA DOSSENA | | MILANO | 28 Set 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 | - | | | - |
| SINBAD 7 | 55.600 | | GUALBERTO CARRARA | | FIRENZE | 4 Lug 85 | - | | | - |
| SKY LANCER | 407.500 | | ALESSANDRO PARENTI | | REGGIO EMILIA | 9 Set 84 | - | | | - |
| SON SON | 342.390 | | MARCO MAROCCO | | GRADO (GO) | 14 Lug 85 | - | | | - |
| 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 |
| SPLENDOR BLAST | 403.630 | C | ANTONIO COLANGELO | STREET GAMES | SENAGO (MI) | 9 Set 85 | - | | | - |
| SPY HUNTER | 599.925 | | UGO LODIGIANI | | BRESCIA | 3 Set 85 | - | | | - |
| STAR FORCE | 1.624.600 | C N | STEFANO MICCOLIS | LAS VEGAS | TREVISO | 26 Set 85 | - | | | VG 26 |
| STAR WARS | 31.277.911 | F | FABIO FERRUCCI | | FAENZA (RA) | 27 Mag 85 | - | | | - |
| STINGER | 1.387.020 | | 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 | R | CARLO CONTI | | TORINO | 20 Giu 84 | 198.470 | MATT BRASS | USA | - |
| SUPER PAC-MAN | - | | | | | | 588.430 | JOHN AZZIS | USA | - |
| SUPER PUNCH OUT | 137.950 | F | STEFANO VENDRAMINI | | MILANO | 29 Ago 85 | - | | | - |
| TACTICIAN | 174.150 | C | FABIO MELONE | STREET GAMES | SENAGO (MI) | 2 Lug 85 | - | | | - |
| TAG TEAM WRESTLING | 126.000 | C | LUCA SANTORSOLA | NEW YORK GAME | MILANO | 7 Mag 85 | - | | | - |
| TEDDYBOY BLUES | 1.360.950 | C V | FRANCO TOBALDO | PUBLIGAME | MEJANIGA CAD. (PD) | 20 Set 85 | - | | | - |
| TEMPEST | 795.400 | F | STEFANO BRUSASCA | | TORINO | 29 Mag 83 | 11.999.978 | DAVID PLUMMER | CANADA | VG 1 |
| TEN YARD FIGHT | 121.500 | | GIAMPAOLO GUIDACCIOLU | | MONFALCONE (GO) | 17 Mag 85 | - | | | - |
| THE LAST WAR 99 | 956.390 | C V | FRANCO TOBALDO | PUBLIGAME | MEJANIGA CAD. (PD) | 15 Set 85 | - | | | - |
| THE PIT | 141.500 | | MAURIZIO VEZZALINI | | SASSUOLO (MO) | 30 Giu 84 | 162.500 | JAMES ADAMS | USA | |

# LA PAGINA DELLE GARE

# BONUS

# LA PAGINA DEI RECORD

| GIOCO | REC.ITAL. | NOTE | GIOCATORE | C. ACCR. AIUM | CITTA' (PR) | DATA | TWIN GALAXIES PLAYER | STATE | REC. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| TIMBER | 1.000.345 | C | LUCA SANTORSOLA | NEW YORK GAME | MILANO | 22 Giu 85 | - | | VG 28 |
| TIME PILOT | 12.344.750 | | IGOR TARANTINO | | TORINO | 25 Ago 84 | 11.548.400 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 | - | | VG 4 |
| TUTANKHAM | 563.500 | F | LUCA DOSSENA | | MILANO | 15 Giu 85 | - | | - |
| UP'N DOWN | 140.870 | R | LORENZO BOVERI | | MILANO | 20 Mar 85 | - | | VG 14 |
| VANGUARD | - | | | | | | 3.110.100 SCOTTY WILLIAMS | USA | VG 18 |
| VASTAR | 1.698.530 | | MICHELE CASSANITI | | FIDENZA (PR) | 24 Giu 84 | - | | VG 20 |
| VIDEO HUSTLER | 31.089.240 | F | MAURIZIO MICCOLI | | MILANO | 12 Apr 85 | - | | - |
| VS. EXCITEBIKE | 1.274.420 | C | DAVIDE ROSSI | LAS VEGAS | TREVISO | 8 Lug 85 | - | | VG 25 |
| VS. TENNIS | | | | | | | | | - |
| VULGUS | 799.600 | R | LUCA DOSSENA | | MILANO | 2 Giu 85 | - | | - |
| WALL CRASH | 2.945.661 | C | STEFANO MICCOLIS | LAS VEGAS | TREVISO | 1 Set 85 | - | | - |
| WATER SKI | 98.690 | C | ENRICO ZANETTI | CHIP'S GAME | LEGNANO (MI) | 20 Lug 84 | - | | - |
| WIVERN F9 | 123.620 | R | MAURIZIO MICCOLI | | MILANO | 7 Set 85 | - | | VG 31 |
| WIZ | 322.450 | 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 | R | MAURIZIO MICCOLI | | MILANO | 19 Mar 85 | - | | VG 24 |
| YIE AR KUNG FU | 3.226.600 | C | N NICOLA CARLESSO | LAS VEGAS | TREVISO | 6 Ott 85 | - | | VG 26 |
| ZAXXON | - | | | | | | 3.939.550 ERIC BURCH | USA | VG 3 |
| ZOOKEEPER | 876.000 | C | IVAN VANETTI | STREET GAMES | SENAGO (MI) | 8 Lug 85 | - | | - |
| 1942 | 11.985.920 | C | N ROBERTO LAZZARETTO | PUBLIGAME | MEJANIGA CAD. (PD) | 20 Set 85 | - | | VG 29 |


# Novità Jackson.

CON CASSETTA




GRUPPO EDITORIALE JACKSON

La biblioteca che fa testo.




# Libri firmati JACKSON




Roberto Rigo
**SPECTRUM TOOL**
**Programmi di utilità, grafica e gioco**

Una giusta via di mezzo tra la praticità di uso e la velocità di esecuzione di un programma è rappresentata dall'uso combinato del BASIC e del linguaggio macchina; la conoscenza di quest'ultimo è comunque indispensabile per poter sfruttare a pieno il proprio calcolatore.
Questa è la premessa da cui parte l'autore, per proporre una serie di interessanti programmi BASIC che si servono di routine scritte in linguaggio macchina.

182 pagine
Codice **554D L. 15.000**

Joseph Kascmer
**FACILE GUIDA AL COMMODORE 64**

Questo libro vi insegnerà in poche ore ad usare il vostro Commodore 64, cominciando dalla tastiera e dal video, per passare poi alle altre periferiche più comuni, l'unità a dischi e il registratore a cassette.
Imparerete con estrema semplicità a scrivere programmi in BASIC, ma se questo non è il vostro obiettivo potete "saltare" i Capitoli dedicati alla programmazione e imparare invece come utilizzare "pacchetti" di software preconfezionati.

140 pagine
Codice **400D L. 13.500**

Francesco Lentini
**CONOSCI TE STESSO TRAMITE IL TUO PERSONAL COMPUTER**

Il libro si compone di cinque capitoli, ognuno dei quali attinge ad una delle discipline che affrontano in qualche modo lo studio della personalità umana: Numerologia, Astrologia, Grafologia, Scienza del Comportamento, Test di Intelligenza.
I programmi sono stati scritti per Apple II e sono disponibili su cassetta e dischetto; nelle due Appendici ci sono i consigli necessari per adattarli a qualsiasi altro PC della stessa generazione.

128 pagine
Codice **401D L. 12.000**



**GRUPPO EDITORIALE JACKSON**

**Attenzione compilare per intero la cedola**
ritagliare (o fotocopiare) e spedire in busta chiusa a:
**GRUPPO EDITORIALE JACKSON**
Divisione Libri
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

## La Biblioteca che fa testo

**CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA**

**VOGLIATE SPEDIRMI**

| n° copie | codice | Prezzo unitario | Prezzo totale |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | Totale | |

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

**Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:**

☐ Allego assegno della Banca _____
n° _____

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

☐ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

Nome
Cognome
Via
Cap Città Prov.
Data Firma

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

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

ORDINE MINIMO L. 50.000

nuovidea

poter regolare il tempo di esposizione (l'ideale è 1/15 o 1/8 di secondo); l'apertura di diaframma consigliata è "4" o "5,6".
Con i tempi indicati è sufficiente avere una mano discretamente ferma per evitare foto mosse (non è necessario il cavalletto).
È preferibile che facciate delle diapositive; se fate delle foto normali, mandate anche il negativo, onde evitare contestazioni.

### TROPPI PROBLEMI? ECCO UN C.A.A.!

Se siete pigri o vi sembra troppo difficile documentare i vostri record, convincete il gestore della vostra sala giochi a farla diventare un "CENTRO ACCREDITATO A.I.V.A."! Infatti diventare "CENTRO ACCREDITATO A.I.V.A." significa ricevere l'autorizzazione ufficiale ad omologare record, nonché ad affiliare nuovi adepti: in pratica la sala giochi diventa un "terminale" dell'AIVA, offrendo così un servizio in più ai suoi clienti.
Per chi gioca tutto ciò si concretizza nella possibilità di giocare, realizzare record e farseli convalidare senza i problemi che sorgono solitamente (regolazione della macchina, ecc.) e senza ritardi e disguidi postali.
Ecco un'opportunità in più per isolare quei gestori che vogliono accaparrarsi i nostri consensi (eufemismo!) senza nel contempo offrirci dei servizi adeguati (macchine ben assortite — molte nuove e poche vecchie — comandi in ordine, regolazione non "tirata", ambiente salubre, ecc.).
Per divenire CENTRO ACCREDITATO AIVA bisogna versare un contributo forfettario annuale di L. 100.000 tramite vaglia postale a: A.I.V.A., Via Ariberto, 20, 20123 MILANO. Per informazioni rivolgersi in sede (tel. 02/8394177-8360720

## STORIA DI COMPUTER & BUONI OMAGGIO

Dopo Claudio, ora è il turno di Guido: anche lui che è l'anima organizzatrice del NEW YORK GAME ha installato un computer in sala giochi, così da offrire ai propri clienti una situazione costantemente aggiornata per quanto riguarda i record, nazionali e della sala stessa.
Una guerra senza esclusione di colpi, dunque, tra i due Centri Accreditati AIVA più attivi; Claudio ha promesso che ci invierà quanto prima il regolamento delle gare che sta organizzando, mentre Guido ce l'ha già mandato.
Al NEW YORK GAME di MILANO ogni settimana c'è una gara su tre videogiochi estratti a sorte: alla fine della settimana il primo (in ciascun gioco) riceve 30 gettoni, mentre il secondo 15; alla fine del mese tutti i vincitori gareggiano su un altro videogioco, e chi risulta primo (il CAMPIONE DEL MESE!) intasca altri 50 gettoni. Inoltre chi realizza un record italiano, quando compare in classifica su VG riceve un "ringraziamento" ancora più consistente, se è anche associato all'AIVA: ben 100 gettoni (25.000 lire)! Ma non è tutto: anche voi che state leggendo potete ricevere qualche gettone in regalo. Basta che vi presentiate con la vostra copia di VG al NEW YORK GAME, facendo vedere questo articolo: ve lo "annulleranno" con un timbro e in cambio riceverete 8 GETTONI

## 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 per un anno e che dà diritto a partecipare a tutte le prossime iniziative, prima tra tutte l'AIVA CONTEST

# LA PAGINA DEI RECORD

## RITORNA L'AIVA CONTEST: GIOCATE, GIOCATE, GIOCATE!!!

Come avrete notato, per disguidi tecnici sullo scorso numero di VG non è comparsa alcuna notizia riguardo l'AIVA CONTEST.
Ma ecco che la nostra gara si ripresenta subito, con un sostanziale mutamento che sicuramente la renderà più viva ed interessante: la competizione è stata allargata a TUTTI I GIOCHI presenti nei CENTRI ACCREDITATI AIVA.
Ecco le 5 regole per partecipare all'Aiva Contest:
1) Essere socio AIVA
2) Recarsi in un centro accreditato AIVA
3) Scegliere il proprio gioco preferito e giocare
4) Segnalare il punteggio realizzato al gestore: se è un record per l'Aiva contest (non è necessario che sia un record nazionale), far fare una foto del punteggio
5) Far telefonare all'Aiva (02/8394177-8360720) per segnalare il record.
Se il record comparirà per 2 mesi su VG, il detentore dello stesso vincerà un ABBONAMENTO a VIDEOGIOCHI & COMPUTER e uno a PERSONAL SOFTWARE.
Voi non dovrete quindi far altro che aspettare: sarà il gestore che invierà la documentazione del record (tagliando e foto) alla sede centrale dell'AIVA.
Ecco l'elenco dei Centri Associati 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 - MEJ ANIGA DI CADONEGHE (PD).

Ed ecco i primi risultati:

**AIVA CONTEST SCOREBOARD**

| Gioco | Record | Mesi | Giocatore | C. ACCR. AIVA |
|---|---|---|---|---|
| Kung Fu Master | 399.840 | — | Luca Corvaglia | Street Games |
| Dog Fight Acrobatic | 1.445.050 | — | Antonio Colangelo | Street Games |
| 1942 | 11.938.920 | — | Roberto Lazzaretto | Publigame |

### LAZY JONES

Il pigro Jones, video-giocatore incallito, ha scatenato l'interesse dei nostri lettori.
Iniziamo dalla preziosa Poke per la versione dello Spectrum. Caricate il programma con MERGE "". Al segnale di OK fermate il registratore e sostituite la linea 335 con *POKE 56693,0*. Quindi date GOTO 9999 e fate ripartire il registratore.
Zambrini Daniele (Imola) sempre lui!!! Zambro per gli amici. Da S. Giuliano Milanese RIBOLINI MARCO ci suggerisce un piccolo trucco per guadagnare, senza fatica naturalmente 100000 punti. Appena scoprite la porta del gabinetto continuate ad entrarvi perché ogni volta vi verranno assegnati 400 punti. Con un po' di pazienza raggiungerete cifre astronomiche.

## TRUCCHI BLUFF E STRATEGIE

Questo mese POPEYE sembra ricevere numerose attenzioni dai nostri lettori e parecchi sono i bug soprattutto nella versione per Vcs. Sempre più numerose le poke, per avere vite infinite e riuscire ad avanzare nel gioco. In questo numero parleremo di Lay Jones, Fantastic Voyage, Psytron.
Infine per i possessori della consolle Intellevision alcuni consigli per Horse Racing.
Nel prossimo numero preparatevi a numerose sorprese con consigli per risolvere giochi come Pyjamarama e Spy vs Spy. Attendete fiduciosi e scriveteci i vostri consigli basta che non siano più codici per Ghostbusters. Fare l'acchiappafantasmi non è più di moda!

### POKE

Prendete nota di una serie di poke per lo Spectrum. Iniziamo con Fantastic Vojage che vi vede protagonisti in un viaggio all'interno del corpo umano.
Questo il piccolo programma da digitare prima di far partire il registratore:

```
10 CLEAR 30719
20 LOAD "" Code
30 POKE 54492,0:REM vite infinite
40 POKE 54227,0:REM ferma l'infezione
50 BORDER 0
60 PRINT USR 53248
```

In Psytron ecco un piccolo bug che vi permetterà di giocare con facilità tutti e 6 i livelli:

```
10 FOR N=33001 TO 33023
20 POKE N,66
30 NEXT N
40 POKE 33024,202
50 FOR N = 33025 TO 33060
60 POKE N,99
70 NEXT N
80 POKE 33061,236
90 POKE 33062,13
100 SAVE "Superbug" CODE 33001,62
```

Questo programma vi crea un falso record.
Date il RUN e nel Save non registrate fino a quando il primo blocco non è terminato. Ora resettate il computer e caricate Psytron ed usate il LOAD SERVICE RECORD.
STEFANO FRATTESI Senigallia (Ancona).

### UN'ACHILLE LAURO CARICA DI SPINACI

In attesa del nuovo gioco di Braccio di Ferro esau

consigli a Popeye mettendoci sopra una bella scatola di spinaci.
Secondo Francesco Cogliari è possibile ottenere 114000 punti... perdendo una vita. Il consiglio è stati verificato sull'Atari e bisogna aspettare di avere 3000-3200 punti raccogliendo qualche cuoricino. Quindi gettatevi contro Bruto. Perderete una vita ma guadagnerete d'incanto oltre centomila punti.
Sempre per Atari e simile a quello precedente è il trucco inviatoci da Sauro Benelli di Arezzo.
Raccogliete almeno 9 cuoricini senza mangiare spinaci. Quindi fatevi uccidere. Quando Popeye ricompare sulla piattaforma deve lanciarsi sul piano di sotto e farsi inseguire da Bruto. Prendete gli spinaci e colpite Bruto. Se questa operazione viene fatta prima della ricomparsa del segnapunti, otterrete 115120 punti. Questa operazione deve essere fatta una sola volta.
Infine per la versione per il Commodore 64 secondo Fabrizio Granelli di Genova, è possibile eliminare definitivamente Bruto colpendolo con la botte al centro dello schermo quando il "cattivo" è stato tramortito da Popeye dopo la razione di spinaci.

# LA VIDEOGARA PERDE COLPI

È natale e fioccano abbonamenti: 22 supermeravigliosamentefantastici abbonamenti a VG & Co per un anno intero! Dobbiamo però tirarvi i joystick: perché la VIDEOGARA si lascia sempre superare in fatto di tagliandi — e quindi record — della HIT BIT? Non c'è più nessun rispetto per gli anziani...! Be' speriamo che il Natale vi porti nuovi giochi per nuovi e strabiglianti records. Ci contiamo... Auguri e Buone vacanze!!!

| Titolo | Marca | Mese | record | Nome e Cognome |
|---|---|---|---|---|
| ACTION FORCE | Parker | * | 22.000 | Emiliano Gandiglio - Livorno |
| ADVANCED D.A.D.T. at TARMON | Mattel | 3* | 62.495 | Pierluigi Somma - Novara |
| ALIEN INVADERS | Hanimex | 2 | 537 | Roberto Cottone - Catania |
| ANTARTIC ADVENTURE | Coleco | ( | 930.790 | Giorgio Bacchini - Forlì |
| ASTROFIREBALL | Creativision | * | 53.430 | Fabio Spiegato - Legnago (VR) |
| ASTROSMASH | Mattel | * | 8.830.860 | Riccardo Pascari - Calco (CO) |
| ATTACCO GALATTICO | Philips | * | 795 | Alessandro Chiari - Bologna |
| ATTACK 30 | Linea Big x Leo | 1 | 37.870 | Matteo Brisca - Novara |
| AUTO CHASE | Creativision | * | 31.150 | Alessandro Meloni - Oristano |
| BATTAGLIE NAVALI | Mesaton | 3* | 95 | Massimiliano della Mora |
| BEAMRIDER | Activision | * | 80.855.800 | Suor Greco,Saverio Longis - Domusnovas (CA) |
| BLUEPRINT | Coleco | 3* | 6.875 | Paolo Gabrini - Forlì |
| BOMB SQUAD | Mattel | * | 9.760 | Andrea Bignami - Bologna |
| BUCK ROGERS | Coleco x Atari | * | 764.830 | Andrea Mazzon - Pieve di S.G. in B. (PN) |
| BUCK ROGERS | Coleco x Coleco | * | 56.150 | Gennaro di Rocco - Roma |
| BUMP'N' JUMP | Mattel x Coleco | * | 388.760 | Vittorio Malnardi - Milano |
| BUMP'N' JUMP | Mattel x Mattel | * | 2.230.704 | Alessandro di Lorenzo - Novara |
| BURGER TIME | Mattel x Coleco | 3* | 1.405.824 | Riccardo Ubaar - Banchette d'Ivrea - (TO) |
| BURGER TIME | Mattel x Mattel | 2 | 15.902.430 | Francesco Vicenzi - Caneva (PN) |
| CABBAGE PATCH KIDS | Coleco | * | 999.950 | Dario Cagni - Masate (MI) |
| CACCIA AL DRAGONE | Philips | 1 | 2.737 | Mario Armando - Salzano (CH) |
| CARNIVAL | Coleco x Atari | 1 | 99.990 | Marco Fossati - Genova |
| CARNIVAL | Coleco x Mattel | * | 99.970 | Angelo Pani - Monserrato (CA) |
| CAT TRAX | Leonardo | * | 73.920 | Roberto Cottone - Catania |
| CAVERNIA | Mattel | * | 1.350.150 | Alessio Salta - Roma |
| CIRCUS | Leonardo | * | 1.190 | Eric Ballo - Torino |
| COMBATTENTI DELLA LIBERTA' | Philips | * | 9.999 | Maurilio Pinton - Oristano |
| COMMANDO MISSIONS FROM SPACE | Starpath | 3* | 677.890 | Enzo Vaghi - Milano |
| CONGO BONGO | Sega x Atari | * | 5.760 | Federico Gallo Selva - Quargnano (VI) |
| CONGO BONGO | Sega x Coleco | * | 187.960 | Marino Vignali - Milano |
| COSMIC AVENGER | Coleco | 3* | 224.670 | Andrea Bianchi - Albinaia Capo (SI) |
| COSMIC CREEPS | Telesys | * | 156.580 | Maurizio Pessi - Nova Milanese (MI) |
| COSMIC CRISIS | BIT X Coleco | 1 | 27.250 | Filippo Bruno - Roma |
| CRAZY CHICKY | Creativision | * | 56.430 | Fabio Spiegato - Legnago (VR) |
| CRAZY SLOBBER | Hanimex | * | 256.910 | Roberto Cottone - Catania |
| CRYSTAL CASTLE | Atari | 3* | 503.165 | Paolo Grandi - Varese |
| DEATH STAR BATTLE | Parker | * | 88.212 | Alessandro Guasini - Teramo (VA) |
| DECATHLON | Activision | * | 13.350 | Enrico Berta - Argel Torres (AL) |
| DEMOLITION HERBY | Telesys | * | 99.997 | Maurizio Pessi - Nova Milanese (MI) |
| DESTRUCTOR | Coleco | 2 | 243.160 | Vittorio Malnardi - Milano |

## HORSE RACING

Ecco una rapida tabella per il gioco della Mattel per la consolle Intellevision.
Seguendo questo elenco riuscirete a scegliere il cavallo vincente:

Il cavallo bianco e il verde si possono equivalere come velocità e soprattutto i cavalli devono essere guidati dal computer.
Rani Raffaele (Forlì)

| | |
|---|---|
| Cavallo Bianco | Pista Erbosa, pista fangosa |
| Cavallo Giallo | Erbosa, Secca |
| Cavallo Rosa | Erbosa |
| Cavallo Viola | Secca, Erbosa |
| Cavallo Blu | Seccca, Erbosa |
| Cavallo Verde | Erbosa, Fangosa |
| Cavallo Arancione | Secca |
| Cavallo Rosso | Secca |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| DONKEY KONG Jr. | Coleco | 2 | 586.900 | Marco Ciselli - Firenze |
| DRACULA | Imagic | * | 464.875 | Maurizio Sicilia - Napoli |
| DRAGON FIRE | Mattel | * | 329.020 | Giorgio Berri - Roma |
| DRAGSTER | Activision | * | 5:74 | Alessandro Cardone - Firenze |
| ENDURO | Activision | * | 28 - 64.827 | Alfonso di Napoli - Baia Domitia S.(CE) |
| FATHOM | Imagic x Atari | 2 | 26.154 | Marco Fossati - Genova |
| FATHOM | Imagic x Mattel | 3* | 20.595 | Fausto Iervolino - Napoli |
| FLIPPER | Philips | * | 999.500 | Gianluca Terzoni - Castel S.G. (PC) |
| FORTRESS OF NARZOD | Vectrex | * | 8.920 | Mario Fresi - Broglerio (MC) |
| FRANTIC FREDDY | Spectravideo | * | 14.850 | Gennaro Di Rocco - Roma |
| FREEWAY | Activision | * | 37 | Pier Luca Moncalvich - Sandigliano (VC) |
| FRENZY | Coleco | 3* | 218.427 | Andrea Rosetti - Lugo (RA) |
| FROGGER | Parker x Atari | * | 9.999 | Enzo Fedele - Napoli |
| FROGGER | Parker x Coleco | 2 | 83.300 | Lucia Vidic - Pordenone |
| FROGGER | Starpath | * | 99.800 | Massimo Baldelli - Parma |
| FRONT LINE | Coleco | 2 | 97.080 | Marco Sabatini - Firenze |
| FRUIT BITE | Activision | * | 360.120 | Antonio Padda - Nuoro |
| GALAXIAN | Atari | * | 466.810 | Davide Motti - Rovato (BS) |
| GAS HOG | Spectravideo | * | 69.770 | Alberto Zambelli - Vicenza |
| GHOST MANOR | Xonox | * | 267.667 | Giuseppe Artusio - Torino |
| GORF | Coleco | * | 185.480 | Mario Capelli - Busnago (MI) |
| GORF | Coleco x Atari | * | 99.950 | Giuseppe Artusio - Torino |
| GORF II | Coleco | * | 18.790 | Luciano Valzi - Milano |
| GUARDIAN | Apollo | * | 601.575 | Francesco Dolce Baldi - Palermo |
| GUST BUSTER | Sparise x Coleco | 2 | 18.850 | Luigi Risaldi - Milano |
| GYRUSS | Parker | * | 149.260 | Stefano Bonafini - Ferrara |
| HAPPY TRAILS | Activision | * | 677.977 | Massimo Tocchi - Lavezzola (RA) |
| ICE TREK | Imagic | * | 99.820 | Giuseppe Rizza - Trapani |
| INVADERS | Leonardo | * | 1.749 | Giuseppe Artusio - Torino |
| JAMES BOND | Parker x Atari | * | 35.700 | Alessandro Zannarone - Milano |
| JAWBREAKER | Tigervision | * | 89.345 | Filippo Pirro - Roma |
| JOURNEY ESCAPE | Data Age | * | 519.150 | Tita Geroso - Lecco (CO) |
| JOUST | Atari | * | 999.780 | David Sandri - Rovereto (TN) |
| JUNGLE HUNT | Atari | 3* | 114.870 | Luca Zanotti - Bologna |
| JUMPER | Hasbro | 2 | 88.200 | Roberto Cottone - Catania |
| KABOOM | Activision | * | 479.997 | Daniele Lorenzini - Bagno a Ripoli (FI) |
| KILLER BEES | Philips | * | 189.999 | Daniele di Bello - Roma |
| LADY BUG | Coleco x Mattel | 1 | 457.220 | Alessandro Buosi - Lallio (BG) |
| LAS VEGAS | Philips | 3* | 284 | Claudio Cattaneo - Rovello Porro (CO) |
| LASER GATES | Imagic | * | 85.251 | Mario Fresi - Broglerio (MC) |
| LOST LUGGAGE | Apollo | * | 139.389 | Antonio Berti - Milano |
| MELTDOWN | Mattel | 1 | 11.000.850 | Roberto Sala - Rescaldina (VB) |
| MELTDOWN SLASHER | Mattel x Mattel | 2 | 14.570 | Luca Marelli - Milano |
| METEORIC SHOWER | Fuzzy Bit | 2 | 38.400 | Gualberto Carrara - Firenze |
| MINE STORM | MB Electronics | 1 | 630.950 | Aldo Reginato - Bra |
| MINER 2049ER | Microfun | * | 660.490 | Giuseppe Artusio - Torino |
| MISSILE WAR | Leonardo | * | 22.750 | Andrea Lombardi - Milano |
| MISSION 3.000 AD | Fuzzy Bit | * | 86.300 | Barbara Gallo Selva - Biella (VC) |
| MISSION X | Mattel | * | 229.620 | Riccardo Marangotti - Scandicci (FI) |
| MOON PATROL | Atari | 1 | 179.350 | Raffaele Bambiglioni - Modena |
| MOUSE TRAP | Coleco x Mattel | * | 13.260.080 | Alessio Trillo' - Roma |
| MR. DO | Coleco | 3* | 649.860 | Lisa Biolo - Padova |
| NO ESCAPE | Imagic | * | 921.562 | Massimo Tabasso - Savigliano (CN) |
| NOVA BLAST | Imagic | * | 9.991.850 | Marco Di Benedetto - Udine |
| OBELIX | Atari | 3* | 250.750 | Marco De Santi - Castelfranco V. |
| OINK | Activision | * | 999.600 | Barbara Gallo Selva - Biella (VC) |
| OMEGA RACE | Coleco x Coleco | 2 | 186.580 | Federico Bruno - Roma |
| OPEN SESAME | Bit | * | 39.510 | Raffaele Mandredi - Rivalta (RE) |
| OUTLAW | Atari | * | 17* | Marco Poggianella - Busto Arsizio (VA) |
| PANICKNITE | Homevision | * | 38.670 | Vincenzo Croce - Milano |
| PICK UP SPARE | Mattel | * | 161 | Marino Vignali - Milano |
| PITFALL II | Act. x Matt. | * | 66.876 | Nicola Giordani - Novara |
| PITSTOP | Epyx | * | 1:25 | Vittorio Malnardi - Milano |
| PLANET PATROL | Spectravision | * | 350.920 | Mario Conca - Trofarello (TO) |
| PLAGUE ATTACK | Activision | * | 89.935 | Sara Figini - Limacco (CO) |
| POLE POSITION | Atari | * | 178.800 | Mario d'Alessandro - Roma |
| POLE POSITION | Vectrex | * | 77.350 | Lorenzo Olivari - Novate Milanese |
| POPEYE | Parker x Atari | * | 297.800 | Giorgio Verga- Consaredo - (MI) |
| POPEYE | Parker x Coleco | * | 230.300 | Fabio Bigliazzi - Milano |
| POPEYE | Parker x Mattel | * | 385.900 | Costanzo Faddai - Sassari |
| Q* BERT | Parker x Mattel | * | 2.192.300 | Alessandro Uccella - Genova |
| RETURN OF THE JEDI | Parker | * | 70.350 | Marco Cariani - Bologna |
| RIDDLE OF THE SPHINX'S | Imagic | * | 937.187 | Daniele Zambrini - Imola (BO) |
| RIVER RAID | Activision x Coleco | * | 2.435.330 | Riccardo Pedrini - Brescia |

# LA PAGINA DEI RECORD

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ROVER RAID | Activision x Mattel | = | 483.560 | Paolo Brighenti - Barcella (BO) |
| [illegible] | Xonox | * | 990.000 | Alberto Badoino - Fegli (GE) |
| ROBOT KILLER | Leonardo | 3* | 26.960 | Andrea Lombardi - Milano |
| ROBOT TANK | Activision | * | 73 | Stefano Todisio - Roma |
| ROCK'N ROPE | Coleco x Coleco | * | 999.990 | Stefano Lanza - Piacenza |
| SAFECRACKER | Imagic | * | 217.100 | Fabiano Milardi - Milano |
| SCI | Philips | * | 12,9 | Gian Marco Zanetti - Venezia |
| SCOOBY-DOO'S | Mattel | * | 99.950 | Filippo Negri - Firenze |
| SCRAMBLE | GCE | * | 81.940 | Gianni Manicardi - Modena |
| SEA MONSTER | Puzzy Bit | * | 15.300 | Massimo Vignati - Milano |
| SEA QUEST | Activision | 1 | 623.350 | Paolo Borgi - Camposanto (MO) |
| SHARP SHOT | Mattel | * | 185 | Fabrizio Montani - Sarroch (CA) |
| SIR LANCELOT | Xonox | * | 999.790 | Marco Baudino - Fegli (GE) |
| SLITHER | Coleco | 2 | 152.205 | Gualberto Carrara - Firenze |
| SMURF | Coleco | * | 3.745.700 | Umberto Marchiori - Busnago (MI) |
| SNOOPY & THE RED BARONS | Atari | * | 38.470 | Walter Ciarrocchi - Cassina de' Pecchi (MI) |
| SOLAR STORM | Imagic | * | 2.310 | Emiliano Sanfilippo - Livorno |
| SONIC INVADER | Creativision | * | 30.640 | Fabio Spinopolo - Legnago (VR) |
| SORCERER'S APPRENTICE | Atari | * | 180.372 | Ugo Cacciatori - Carrara (MS) |
| SPACE ARMADA | Mattel | 3* | 467.660 | Pier Paolo Rotondo - Caserta |
| SPACE ATTACK | Hanimex | 2 | 198.670 | Roberto Cuttone - Catania |
| SPACE HAWK | Mattel | * | 3.489.530 | Nicola Nobili - Bologna |
| SPACE MASTER X-7 | 20th Century Fox | * | 120.350 | David Cristofaro - Trieste |
| SPACE MISSION | Leonardo | * | 356 | Matteo Brisca - Novara |
| SPACE SPARTAN | Mattel | 3* | 2.484.880 | Claudio Bezzi - Merano (BZ) |
| SPACE SQUADRON | Leonardo | 2 | 4.343 | Lucca La Camera - Recco (GE) |
| SPECTRON | Spectravideo | 2 | 10.630 | Andrea Pozzan - Arzignano (VI) |
| SPIDERMAN | Parker | * | 98.590 | Ottoz Laurent - St. Cristophe (AO) |
| STAMPEDE | Activision | * | 23.870 | Paolo Guglielmini - Saronno (VA) |
| STAR MASTER | Activision | 2 | 9.492 | Paolo Borgi - Camposanto (MO) |
| STAR RAIDERS | Atari | * | Atari 5 | Alberto Farina - Milano |
| STAR STRIKE | Mattel | 3* | 8.962 | Fabrizio Marisi - Massarosto (CA) |
| STAR TREK | Sega x Atari | * | 140.500 | Federica Gallo Selva - Busnegna (VC) |
| STAR TREK | Sega x Coleco | * | 621.370 | Giorgio Agnati - Ferrara |
| STAR WARS | Parker x Atari | 3* | 992.633 | Roberto Rampoldi - Milano |
| STARBURNER | Telesys | * | 66.200 | Stefano Formaio - Nova Milanese (MI) |
| SUB ROC | Coleco | 3* | 999.000 | Antonio Rossi - Lissone (MI) |
| SUPER COBRA | Parker | * | 121.600 | Massimiliano della Mora - Milano |
| SUPER KUNG-FU | Xonox | * | 200.600 | Marcello Perugini - Roma |
| SUPERMAN | Atari | * | 98127 | Paolo Accolti Gil - Roma |
| TANK WARS | Puzzybit | 2 | 127.300 | Gualberto Carrara - Firenze |
| TANKS A LOT | Leonardo | * | 10.300 | Michele Caramelli - Pistoia |
| TERRAHAWKS | Philips | * | 4.315 | Enrico Olivio - Roma |
| THE DUKES OF HAZZARD | Coleco x Coleco | 2 | 25.400 | Gualberto Carrara - Firenze |
| THE END | Leonardo | * | 32.920 | Ugo Misgazzi - Firenze |
| THRESHOLD | Tigervision | * | 80.880 | Massimo Correnti - Portotorres (SS) |
| TRON DEADLY DISC | Mattel | * | 73.630.600 | Marvno Testi - Fornacette (PI) |
| TRON SOLAR SAILER | Mattel | * | 133.950 | Andrea Bignami - Bologna |
| TROPICAL TROUBLE | Imagic | * | 188.850 | Giuseppe Rizza - Trapani |
| TRUCKIN' | Imagic 0.1 | * | 1 June- h 15,10 | Maurizio Guerra - Chieti |
| TRUCKIN' | Imagic 0.2 | * | 99.310 | Devan Maggi - Milano |
| TURTLES | Philips | * | 34.200 | Enrico Olivio - Roma |
| TUTANKHAM | Parker x Coleco | = | 161.204 | Marco Farneti - Pistoia |
| VANGUARD | Atari | * | 999.750 | Matteo Contini - Cassina De' Pecchi (MI) |
| VICTORY | Mattel | 3* | 977.800 | Paolo Monti - Tradate (VA) |
| VENTURE | Coleco x Mattel | 1 | 655.340 | Nicola Giordani - Novara |
| WALL DEFENDER | Bomb | * | 239.674 | Antonio Carrano - Milano |
| WAR GAMES | Coleco x Coleco | 3* | 404.840.800 | Ennio Palma - Olgiate Olona (VA) |
| WHITE WATER | Imagic | * | 96.570 | Alessandro Uccella - Genova |
| WING WAR | Imagic | 2* | 3.151.275 | Rosario Ciccarelli - Ariano Irpino (AV) |
| WORM WHOMPER | Activision | * | 567.720 | Luca Maggiolini - Bareggio (MI) |
| Z-TACK | Bomb | * | 234.972 | Emiliano Sanfilippo - Livorno |
| ZAXXON | Coleco x Mattel | = | 198.400 | Ernesto Tagliabue - Desio (MI) |

| Titolo | Marca | Mese | Record | Nome e Cognome |
|---|---|---|---|---|
| AIR SEA BATTLE | Atari | FG | 99 | Luca Trombetta - Bologna |
| AMIDAR | Parker | FG | 131.789 | Andrej Corradetti - Trieste |
| ASSAULT | Bomb | FG | 8.895 | Emanuele Cattaneo - Corbetta (MI) |
| ASTERIX | Atari | FG | 999.500 | Mario Andreassi - Bari |
| ASTEROIDS | Atari | FG | 99.990 | Enrico Zanetti - Legnano (MI) |
| ATLANTIS | Imagic | FG | 999.990 | Vittorio Patrone - Savona |
| AUTO RACING | Mattel | FG | 2,35 | Franco Calvero - Prato (FI) |
| B 17 BOMBER | Mattel | FG | 9.824 | Edoardo Barozzi - Trieste |
| BARNSTORMING | Activision | FG | 9:32,24 | Francesco Bassetti - Cividale del F. (UD) |
| BATTAGLIE SPAZIALI | Philips | FG | 830 | Fabio Arbizzani - Bologna |
| BATTLE ZONE | Atari | FG | 999.000 | Giovanni Florio - Palo del Colle (BA) |
| BEAUTY & BEAST | Imagic | FG | 10-40.300 | Simone Accordini - Verona |
| BERLAM | Vectrex | FG | 13.800 | Mario Fresi - Brugherio (MI) |
| BERZERK | Atari | FG | 270.780 | Alessandro Coltraro - Trappeto (CT) |
| BERRY IS GOING HOME | Puzzy Bit | FG | 50.370 | Gianfranco La Rossa - Valenza (AL) |
| BOWLING | Leonardo | FG | 270 | Massimo Pedone - Calabria |
| BOWLING | Atari | FG | 300 | Federico Franzini - Milano |
| BOWLING | Mattel | FG | 300 | Salvatore Romano - Palermo |
| BOWLING | Philips | FG | 300 | Roberto Bartoletti - Modena |
| BREAKOUT | Atari | FG | 929 | Alberto Ticozzi - Casale Monferrato (AL) |
| BUZZ BOMBER | Mattel | FG | 4.290.800 | Chiara Montuori - Boiano (AV) |
| CANNIBAL | Philips | FG | 9.999 | Massimiliano Baldassini - Macerata |
| CARNIVAL | Coleco x Coleco | FG | 99.990 | Sandra Fuso - Milano |
| CASINO' | Atari | FG | 9.990 Poker | Gianni Brignolio - Torino |
| CASINO' | Atari | FG | 9.990 Roulette | Giuseppe Riccio - Piacenza |
| CENTIPEDE | Atari | FG | 999.999 | Giuseppe Artusio - Torino |
| CHOPPER COMMAND | Activision | FG | 999.999 | Bruno Ballarini - Bollengo (TO) |
| CHOPPER RESCUE | Creativision | FG | 99.900 | Alessandro Frassi - S. Lorenzo a Pagnatico |
| CIRCUS ATARI | Atari | FG | 9.999 | Andrea Landini - Legnano (MI) |
| CORSA A CRONOMETRO | Philips | FG | 9.999 | Giovanna Carbonara - Triggiano (Bari) |
| COSMIC ARK | Imagic | FG | 100.810 | Daniele Zambrini - Imola (BO) |
| CROSS FORCE | Spectravideo | FG | 999.900 | Massimo Iacomelli - Milano |
| DEFENDER | Atari | FG | 999.990 | Davide Oddono - Verona |
| DEMON ATTACK | Imagic | FG | 999.995 | Stefano Brusasca - Torino |
| DIG DUG | Atari | FG | 999.990 | Dante Pieri - Firenze |
| DONKE'EM | Atari | FG | 999 | Matteo Fontanesi - Parma |
| DONKEY KONG | Coleco x Atari | FG | 999.990 | Gianni Tartara - Robassomero (TO) |
| DONKEY KONG | Coleco x Coleco | FG | 99.900 | Ettore De Andreis - Mola di Bari (BA) |
| DONKEY KONG | Coleco x Mattel | FG | 999.900 | Cesare Campanelli - Mestre (VE) |
| E.T. | Atari | FG | 999.999 | Stefano Todisi - Roma |
| EMPIRE STRIKES BACK | Parker | FG | 9.999 | Roberto Bogani - Prato (FI) |
| ESCAPE FROM THE MIND MASTER | Starpath | FG | 620 | Piero Cavina - Imola (BO) |
| FAST FOOD | Telesys | FG | 999.999 | Antonio Martini - Segrate (MI) |
| FIRE FIGHTER | Imagic x Mattel | FG | 88.86 | Tita Berosa -Lecco (CO) |
| FISHING DERBY | Activision | FG | 99 | Marco Pescioli - Pontassieve (FI) |
| FROG BOG | Mattel | FG | 860 | Lorenzo Barbieri - Pesaro |
| FROGGER | Parker x Mattel | FG | 99.990 | Marco Mosillo - Terracina (LT) |
| GANGSTER'S ALLEY | Spectravision | FG | 99.990 | Roberto Croce - Michelino (TO) |
| GOLF | Mattel | FG | 25 | Franco Chiaraluce - Napoli |
| GOLF | Atari | FG | 32 | Giuseppe Celestano - Foggia |
| GORILLA | Philips | FG | 100 | Andrea Machini - Vimercate (MI) |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| GRAND PRIX | Activision | FG | 8:28,81 | Leonardo Girotti - Chiavari (GE) |
| H.E.R.O. | Activision | FG | 1.000.000 | Gian Luigi Milanese - Alessandria |
| HORSE RACING | Mattel | FG | 9.999 | Carlo Biondi - Genova |
| HUMAN CANNONBALL | Atari | FG | 8 - 7 | Matteo Monti - Bologna |
| INFILTRATE | Apollo | FG | 999.975 | Walter Riva - Genova |
| JUMPMAN Jr. | Epyx | FG | 999.975 | Maurizio Croci - Monza |
| KANGAROO | Atari | FG | 999.900 | Mauro Farfariello - Villa Cortese (MI) |
| KEYSTONE KAPERS | Activision | FG | 1.000.000 | Giorgio Orlandelli - Parma |
| LADY BUG | Coleco x Coleco | FG | 999.990 | Mario Pastore - Napoli |
| LASER BLAST | Activision | FG | 1.000.000 | Federico Giannone - Milano |
| LOCK'N'CHASE | Mattel | FG | 60.301.400 | Andrej Spacal - Trieste |
| LOOPING | Coleco | FG | 999.990 | franco Calvero - Prato (FI) |
| MARIO BROS' | Atari | FG | 999.900 | Barbara Gallo Selva - Biella (VC) |
| MEGAMANIA | Activision | FG | 999.999 | Fulvio Strocco - Torino |
| MINIATURE GOLF | Atari | FG | 48 | Gianni Brignolio - Torino |
| MISSILE COMMAND | Atari | FG | 999.995 | Pierluigi Legasi - S. Lazzaro (BO) |
| MOONSWEEPER | Imagic | FG | 999.995 | Gianni Tartara - Robassomero (TO) |
| MOTOR CYCLE | Tectronic | FG | 15 | Mariano Pietrobono - Atatri (FR) |
| MOUSE PUZZLE | Creativision | FG | 99.990 | Gianpiero Maggi - Roma |
| MOUSE TRAP | Coleco x Atari | FG | 9.999 | Giuseppe Artusio - Torino |
| MOUSE TRAP | Coleco x Coleco | FG | 999.990 | Walter Marinozzi - Castellina M. (PI) |
| MS. PAC MAN | Atari | FG | 999.990 | Bruno Ballarini - Bollengo (TO) |
| NOVAR | Spectravideo | FG | 999.950 | Barbara Gallo Selva - Biella |
| NIGHTMARE | Philips | FG | 9.995 | Gabrio Secco - Camnago (MI) |
| NIGHTSTALKER | Mattel | FG | 999.900 | Fausto Spiteri - Cesano Maderno (MI) |
| PAC MAN | Atari | FG | 99.999 | Marco Castellaro - Mestre (VE) |
| PEPPER II | Coleco | FG | 999.990 | Paolo Michele Zucco - Roma |
| PHANTOM TANK | Puzzy Bit | FG | 99.900 | Antonio Lapolla - Napoli |
| PHASER PATROL | Starpath | FG | HERO | Riccardo Pradella - Imola (BO) |
| PHOENIX | Atari | FG | 999.990 | Gian Luca Trivelli - Bolzano |
| PICCOLINO MAGICO | Philips | FG | 2.500 | Alessandro Scuderi - Roma |
| PITFALL | Activision | FG | 114.000 | Marino Vignali - Milano |
| PITFALL II | Activision x Atari | FG | 199.000 | Marcello Mercatli - Roma |
| POLICE JUMP | Creativision | FG | 99.990 | Davide Rosca - Ferrara |
| Q* BERT | Parker x Atari | FG | 99.975 | Maurizio Mascagni - Bologna |
| Q* BERT | Parker x Coleco | FG | 999.995 | Luigi Bergellani - Bari |
| REACTOR | Parker | FG | 999.911 | Federica Gallo Selva - Busnegna (VC) |
| ROVER RAID | Activision x Atari | FG | 1.000.000 | Gianfranco Marino - Livorno |
| SALTIMBANCHI | Philips | FG | 1.995 | Antonio Barile - Napoli |
| SCOOBY DOO'S | Mattel | FG | 99.950 | Filippo Negri - Firenze |
| SHARK SHARK | Mattel | FG | 416.850 | Riccardo Croci - Oristano |
| SKIING | Activision | FG | 27.42 | Luigi Di Maio - Napoli |
| SKIING | Mattel | FG | 77.0 | Antonio Gambetti - Bologna |
| SKY DIVER | Atari | FG | 99 | Giuseppe Artusio - Torino |
| SKY JINKS | Activision | FG | 8:34.60 | Giancarlo Lapecorella - Bari |
| SPACE CAVERN | Apollo | FG | 540.000 | Roberto Feroglio - Milano |
| SPACE FURY | Coleco | FG | 999.990 | Paolo Caminati - San Mauro (TO) |
| SPACE INVADERS | Atari | FG | 9.995 | Giuseppe Catalano - Palermo |
| SPACE PANIC | Coleco | FG | 322.270 | Giorgio Berri - Roma |
| SPACE TUNNEL | Puzzy Bit | FG | 7.740 | Barbara Gallo Selva - Biella |
| SPIDER FIGHTER | Activision | FG | 988.880 | Danilo Svetoni - Cesano Boscone (MI) |
| SPIKE'S PICK'S | Xonox | FG | 999.950 | Giuseppe Artusio - Torino |
| STAR VOYAGER | Imagic | FG | 99 ACM | Marco Robottini - Roma |
| STREET RACER | Atari | FG | 99 | Alessandro Dal Degan - Venezia |
| SUB HUNT | Mattel | FG | 39 | Massimo Nepote André - Torino |
| SUPER BREAKOUT | Atari | FG | 9.997 | Franco Castagna - Palermo |
| SUPER CROSS FORCE | Spectravideo | FG | 999.980 | Massimo Iacomelli - Milano |
| SWORDS & SERPENT | Imagic | FG | 3.580 | Giulio Bolzoni - Milano |
| TAPE WORM | Spectravideo | FG | 9.999 | Agostino Gazzanave - Castelfermini (AN) |
| TIME O. BREAKOUT | Atari | FG | 113* | Walter Riva - Genova |
| TIME PILOT | Coleco | FG | 999.990 | Gabriele Maggio - Roma |
| TIRATORE SCELTO | Philips | FG | 216 | Luca Contoli - Imola (BO) |
| TRE D BOWLING | Hanimex | FG | 300 | Roberto Cuttone - Catania |
| TRICK SHOT | Imagic | FG | 37 | Giuseppe Artusio - Torino |
| TRON MAZE A TRON | Mattel | FG | 12.040.950 | Roberto di Maulo - Roma |
| TURBO | Coleco | FG | 999.990 | Raffaele Forgione - Torino |
| TUTANKHAM | Parker x Mattel | FG | 999.900 | Andrea Valli- Merate (CO) |
| USCF | Mattel | FG | 7 - Matto | Maurizio Guerra - Chieti |
| VENTURE | Coleco x Coleco | FG | 999.900 | Massimo Iacomelli - Milano |
| VIDEOPINBALL | Atari | FG | 999.999 | Giuseppe Artusio - Torino |
| WIZARD OF WOR | Coleco | FG | 99.980 | Gianni Tartara - Robassomero (TO) |
| YAR'S REVENGE | Atari | FG | 999.999 | Giuseppe Artusio - Torino |
| ZAXXON | Coleco x Coleco | FG | 99.900 | Marco Vezio - Torino |

# 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.

# IMPOSSIBLE MISSION: PRIMATO RECORD

... AIUTOOOOO finalmente è arrivato il Natale: e quale miglior regalo se non un abbonamento a Personal Software? Forse un abbonamento anche a VG & Co?... decidetelo voi. Auguri e complimenti ai 23 vincitori del mese.
Siamo stati sommersi (come sempre) da una marea di record tra cui abbiamo selezionato soltanto per il gioco Mission Impossible ben 22 record: tra tutti questi l'ha spuntata il sig. Francesco Loreti di Ancona mentre il suo omonimo Sig. Munda di Roma non è riuscito a classificarsi per soli 1.643 punti. Sarà per la prossima sfida. Ciao e Buon Natale a tutti.

| Titolo | Computer | Mese record | Nome e Cognome |
|---|---|---|---|
| ARKNOID (Imagine) | VIC 20 | 3 | 99.700 Cristiano Leoni - Ferrara |
| ALICE (Apple) | MACINTOSH | 4 | 897 Carlo Fanti - Voltago del Montello |
| ALICE IN WONDERLAND (Medagon) | COM 64 | 1 | 18.436 Luca Serio - Portogruaro (VE) |
| ALPINER (Todos) | TI 99/4A | 4 | 29.340 Claudio Ricco - Roma |
| ANDROID TWO (Vortex) | ZX SPECTRUM | 1 | 43.220 Daniele Zambrini - Imola (BO) |
| ANNIHILATOR (Rabbit) | COM 64 | 1 | 5.450 Alberto Molesi - Livorno (VE) |
| ANT ATTACK (Quicksilva) | ZX SPECTRUM | 1 | 99.854 Daniele Tasso - Imola (BO) |
| ARCAPLANE (Quicksilva) | XZ SPECTRUM | 1 | 7.825 Roberto Mariaveschi - Roma |
| ARCHON (Imagine) | VIC 20 | 4 | 747 Daniele Latini - Castiglioni (Roma) |
| ASTROBLITZ (Medagon) | VIC 20 | 4 | 27.830 Enrico Stanaro - Torino |
| ATIC ATAC (Ultimate) | ZX SPECTRUM | 1 | 284.825 Fabrizio Fiaschi - S.S.ai Savena (BO) |
| ATLANTIS (Imagic) | VIC 20 | 4 | 234.460 Giorgio Novello - Arenzano (GE) |
| AVENGER (Commodore) | VIC 20 | 24 | 2.110 Andrea Roggia - Milano |
| AZTEC (Datasoft) | COM 64 | 1 | 2.124.827 P.Giorgio Oliani - Ravenna |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| BASKET MAN (Activision Software) | COM 64 | 4 | 72.250 | Andrea Marsia - Mondovì (CN) |
| BANDITS (Sirius Soft) | COM 64 | 2 | 67.460 | Ivan Bonomi - Cazzaniga (BG) |
| BC QUEST FOR TIRES (Sierra on L.) | COM 64 | 4 | 36.485 | Luigi Tora - Chiusa (CO) |
| BEACH HEAD (Access) | COM 64 | 4 | 455.480 | Massimo Bonato - Rosa' (VI) |
| BEACH HEAD (Access) | ZX SPECTRUM | 1 | 113.865 | Roberto Mariaveschi - Roma |
| BOMBJACK (Activision) | BBC XL | 2 | 36.490 | G.Franco Corallo - Imola (BO) |
| BOMBJACK (Activision) | COM 64 | 4 | 5.184.750 | Roberto Marsala - Sassari |
| BOSTON BOMBER (Interceptor) | COM 64 | 2 | 34.200 | Giuseppe Signoretta - Torino |
| BILLIARDS (Commodore) | COM 64 | 24 | 8.370 | Maurizio Siciliu - Napoli |
| BLACK HAWK (Thorn EMI) | COM 64 | 4 | 72.270 | Claudio Biordani - Roma |
| BLUE MAX (Synapse Soft) | COM 64 | 2 | 48.780 | Enrico Luciano - Torino |
| BLUE PRINT (Commodore) | COM 64 | 2 | 48.250 | Stefano Casagrati - Carpaneda (MI) |
| BMX RACER (Mastertronic) | COM 64 | 3 | 1.020 | Roberto Venturino - Milano |
| BOOTY (Firebird) | ZX SPECTRUM | 1 | 87 | Daniele Zambrini - Imola (BO) |
| BOULDER DASH (Databyte) | COM 64 | 1 | 42.385 | Chiara Manfredini - Bussero (MI) |
| BUZZ'S RIGHT (Cracked LTD) | COM 64 | 4 | 52 Punti | Paolo Garibaldo - Milano |
| BREAK DANCE (Epyx) | COM 64 | 4 | 9.999 | Marco Malvezzi - Torino |
| BRIAN BLOODAXE (Software Sc.) | ZX SPECTRUM | 2 | 4.200 | Lorenzo Bettarini - Santa Fiora (FI) |
| BRUCE LEE (Datasoft) | BBC XL | 4 | 299.575 | Francesco Benvenuto - Canegli (GE) |
| BRUCE LEE (Data Soft) | COM 64 | 1 | 999.999 | Giuseppe Signoretta - Torino |
| BRUCE LEE (Datasoft) | ZX SPECTRUM | 4 | 413.525 | Alberto Del Pero - Alassio |
| BUCK ROGERS (Sega) | ATARI | 24 | 1.454.795 | Luca Bellomi - S. Remo (IM) |
| BUCK ROGERS (Sega) | ATARI | 1 | 229.324 | Stefano Ferrando - Spinetta (AL) |
| BUCK ROGERS (Sega) | COM 64 | 4 | 3.325.350 | Roberto Milesio - Avigliana (TO) |
| BUCK ROGERS (Sega) | TI 99/4A | 2 | 179.534 | Giorgio Drago - Roma |
| BUG ATTACK (Cavalier C.) | APPLE II E | 4 | 12.680 | Mario Accarat - Roma |
| BURGER TIME (Interceptor Micro) | COM 64 | 24 | 18.750 | Lorenzo Robba - Broglianio (TO) |
| BURGER TIME (Data East) | TI 99/4A | 4 | 350.760 | Massimiliano Ferrari - Roma |
| BURNIN RUBBER (Calmselfware) | COM 64 | 4 | 1.012.974 | Roberto Fiselli - Torino |
| CAR WARS (Texas) | TI 99/4A | 4 | 22.220 | Massimiliano Ferrari - Roma |
| CENTIPEDE (Atarisoft) | BBC XL | 2 | 147.499 | Massimo Bonzelo - Treviso |
| CENTIPEDE (Atarisoft) | COM 64 | 4 | 57.140 | Domenico Bottinelli - Grottaferrata (Roma) |
| CENTIPEDE (Atarisoft) | VIC 20 | 4 | 388.719 | Franco Casali - Parma |
| CHESSMEN FUN (Psion) | ZX SPECTRUM | 2 | M.1:00,29 | Luca Zorio - Andora (SV) |
| CHINA MINER (Future Soft.) | COM 64 | 4 | 11.300 | Roberto Bole' - Torino |
| CHUCKIE EGG (A & F Soft.) | ZX SPECTRUM | 4 | 144.810 | Francesco Bacchelli - Roma |
| CLOTT HANGER (JET) | COM 64 | 24 | 2.400 | Giuseppe Signoretta - Torino |
| CLOWNBURST (Tensor Tec.) | VIC 20 | 4 | 4.400 | Diego Bardari - Roma |
| CLOWNS (Commodore) | VIC 20 | 2 | 12.440 | Simone Arenzi - Cassina (VA) |
| CONGO BONGO (Sega) | COM 64 | 4 | 52.870 | Luigi Tora - Chiusa (VE) |
| CONGO BONGO | SC 3000 | 24 | 117.660 | Luigi Biscanetti - Cerreto S.N. (TE) |

# LA PAGINA DEI RECORD

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| (Ocean) | | | | |
| COMIC CRUSH (Taglio) | CBM 64 | 2 | 1.860 | Luca Donini - Varese |
| COMIC CRUSHER (Commodore) | VIC 20 | 3K | 119.520 | Massimiliano Bessini - Orbia (SI) |
| CRAZY KITCHEN (Rabit Comp.) | ZX SPECTRUM | + | 32.285 | Giambattista Parisi - Verbania Intra |
| CRITTERS (Rabbit Soft.) | VIC 20 | + | 8.475 | Piero Pizzi - Vigevano |
| CRYSTAL CASTLES (Thunderbirds) | CBM 64 | 2 | 366.000 | Giuseppe Signoretta - Torino |
| CYCLONE (Rabbit Soft.) | CBM 64 | + | 22.175 | Luigi Sciarpa - Oristano |
| DEATHCHASE (Microdeal) | ZX SPECTRUM | 2 | 93.360 | Adalberto Vallone - Milano |
| DECATHLON (Microsoft) | APPLE | + | 7.8750 | Federico Crevo - Recetto (TO) |
| DECATHLON (Activision) | CBM 64 | + | 12.132 | Mario Castellin - Napoli |
| DECATHLON (Powerware) | TI 99/4A | + | 11.400 | Germano Accorino - Villasanta (MI) |
| DECATHLON (Ocean) | ZX SPECTRUM | + | 1.035.260 | Antonio Pietrangeli - Roma |
| DEFENDER (Atarisoft) | CBM 64 | 1 | 999.950 | Domenico Bettinali - Grottaferrata (RM) |
| DEMON ATTACK (Imagic) | VIC 20 | 3K | 1.174.740 | Vito Nolli - Modugno (BA) |
| DEPTHCHARGE (Commodore) | CBM 64 | 1 | 3.864 | Alberto Meloni - Livorno (PI) |
| DIG DUG (Atarisoft) | CBM 64 | + | 999.920 | Ivan Gusmini - Gazzaniga (Bergamo) |
| DIG DUG (Atarisoft) | VIC 20 | + | 999.990 | Giulio Bedrato - Milano |
| DONKEY KONG (Atarisoft) | ATARI 800 XL | + | 102.000 | Marco De Santi - Calolziocorte V. |
| DONKEY KONG (Atarisoft) | CBM 64 | 1 | 1.002.000 | Anna de Faveri - Mestre (VE) |
| DONKEY KONG (Ocean) | CBM 64 | 1 | 155.000 | Edoardo Medina - Carfizzi (CR) |
| DONKEY KONG (Nintendo) | VIC 20 | + | 253.700 | Luca Capriaro - S. Nicolino (BL) |
| DONKEY KONG (Atarisoft) | TI 99/4A | + | 147.400 | Claudio Rizzo - Roma |
| DONKEY KONG JR (Colecovision) | ADAM | 2 | 108.400 | Gualberto Carrara - Firenze |
| DRAGON FIRE (Imagic) | CBM 64 | 2 | 21.500 | Giuseppe Signoretta - Torino |
| DRAGONS DEN (Commodore) | CBM 64 | + | 33.890 | Silvestro Casullaro - Acireale (CT) |
| EAGLE EMPIRE (Alligata Soft) | CBM 64 | 1 | 132.575 | Federico Ciampi - Corti (PI) |
| E.T. (Atarisoft) | ATARI 800 XL | 2 | 119.329 | Stefano Fattore - Milano |
| EXCITON (Sega) | SC 3000 | + | 146.540 | Luigi Giacomelli - Carrara S. Marco (TV) |
| F 15 STRIKE EAGLE (Datasoft) | ATARI 800 XL | 2 | 24.850 | Donatello Corallo - Brolfaglio (TA) |
| F 15 STRIKE EAGLE (Microprose Soft.) | CBM 64 | 3+ | 2.950 | Rolando Bevilacqua - Savona (PD) |
| FALCON PATROL (Virgin) | CBM 64 | + | 8.450 | Massimo Zampieri - Forlì |
| FALCON PATROL II (Virgin) | CBM 64 | 1 | 52.950 | Andrea de Caro - S. Teramo in Galle (BA) |
| FLAK (Datasoft) | CBM 64 | 1 | 38.400 | Fabio Monaci - Frascati (RM) |
| FLIP & FLOP (First Star) | CBM 64 | 1 | 116.000 | G.Franco Bertolde - Cirie' (TO) |
| FORT APOCALYPSE (Synapse) | CBM 64 | + | 79.284 | Fabio Agatini - Bolzano |
| FRANTIC (Imagine) | VIC 20 | + | 150 | Carlo de Pascale - Roma |
| FRED (Quicksilva) | ZX SPECTRUM | 2 | 14.280 | Alessandro Bettarini - Santa F.sa (FI) |
| FROGGER (Sega Enterprise) | CBM 64 | + | 18.425 | Riccardo Pingaia - Cambiano (TO) |
| FROGGER (Sierra on L.) | CBM 64 | + | 30.230 | Nico Rizza - Agropoli (SA) |
| FROGGER (Sierraonline) | CBM 64 | + | 48.655 | Maurizio Abeto - Torre del Greco (NA) |
| FROGGER (Rabbit Soft.) | VIC 20 | + | 123.885 | Piero Pizzi - Vigevano |
| FROGGER II (Parker) | CBM 64 | + | 31.315 | Giuseppe Signoretta - Torino |
| GALAXY (Ringsoft) | CBM 64 | 1 | 85.770 | Andrea Casa - Roma |
| GARDEN WARS (Commodore) | VIC 20 | + | 167.200 | Luca Ferris - Bisarlo S.E. (GO) |
| GET OFF MY GARDEN (Others. Soft.) | CBM 64 | + | 135.240 | Fabio Monaci - Frascati (Roma) |
| GHOSTBUSTER (Activision) | CBM 64 | 2 | 999.900 | Roberto Zambarelli - Recco (GE) |
| GHOSTBUSTER (Activision ) | ZX SPECTRUM | 2 | 9 41.200 | Stefano Vecchi - Rubiera (RE) |
| GILLIANS GOLD (Ocean) | CBM 64 | + | 27.450 | Danilo Tubello - Scalenghe (Vercelli) |
| GIOP (Commodore) | CBM 64 | 2 | 41.680 | Stefano Canegrati - Canavarda (MI) |
| GORF (Commodore) | VIC 20 | + | 242.580 | Matteo Martinelli - Riva S.G. (TN) |
| GRYPHON (Quicksilva) | CBM 64 | 2 | 27.390 | Franco Caraggi - Torino |
| GUID RUN (Arcade) | ZX SPECTRUM | 2 | 8.500 | Gualberto Carrara - Firenze |
| GUID RUNNER (MEI) | VIC 20 | 1 | 147.970 | Luca Guerrieri - Roma |
| GYRUSS 2200 (General Comp.Comp) | APPLE MAC | 1 | 229.055 | Alberto Gosalia - BO |
| HAMPDUG (H & F Soft.) | CBM 64 | 3+ | 7.640 | Domenico Bucchino - Treviso |
| HEATHER (Interceptor) | CBM 64 | 1 | 87.750 | Giuseppe di Stefano - Catania |
| HERBERT (Parker) | ATARI 800 XL | + | 313.330 | Claudio Fazio - S. Agata Militello (ME) |
| HERBERT (Parker) | CBM 64 | + | 999.950 | Stefano Livian - Sanremo (TO) |
| HERCULES (Durell Soft) | ZX SPECTRUM | 2 | 34.600 | Andrea Pacardi - Brescia (FI) |
| HERO (Activision) | MSX | 1 | 167.620 | Fabio Mencarini - Capannori (LU) |
| HORACE & THE SPIDERS (Sinclair) | ZX SPECTRUM | 1 | 10.400 | Massimiliano Borghesi - Marina di Ravenna (RA) |
| HORACE (Ocean) | CBM 64 | 2 | 3.414.800 | Alberto Casu - Sassari |
| HORRY HORACE (Psion) | ZX SPECTRUM | 1 | 65.470 | Daniele Zambrini - Imola (BO) |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HUNTER ON ICE (Colecoftware) | CBM 64 | + | 87.420 | Roberto Mesciei - Siena |
| IMPOSSIBLE MISSION (Epyx) | CBM 64 | + | 27.193 | Francesco Lanati - Ancona |
| INVISIBLE OUTLINE (Adonic Elect.) | ACORNSOFT | 2 | 19.168 | Andrea Del Mastio - Firenze |
| JAMMIN (Creasa Ambasador) | CBM 64 | + | 43.180 | Giuseppe Signoretta - Torino |
| JAW BREAKER (Sierra) | CBM 64 | 1 | 225.875 | Giuseppe Lepore - Foggia |
| JELLY MONSTER (Commodore) | VIC 20 | + | 999.220 | Daniele Capilla - Torino |
| JET-BOOT JACK (English Soft.) | CBM 64 | 3+ | 25.025 | Giuseppe Signoretta - Torino |
| JET PAC (Ultimate) | ZX SPECTRUM | 2 | 999.400 | Andrea Bonomi - Olgiate Olona (VA) |
| JOHN DOHS (Microwega) | CBM 64 | 2 | 99.750 | Fabrizio Nonini - Vicenza |
| JOUST (Atarisoft) | ATARI 800XL | 2 | 2.870.700 | Stefano Fattore - Milano |
| JUICE (Tronic) | CBM 64 | 3+ | 29.660 | Giuseppe di Stefano - Catania |
| JUMPIN JACK (Lienaire) | CBM 64 | + | 24.480 | Lorenzo Kadaaicad - Collesalvetti (VI) |
| JUMPMAN JR. (Epyx) | CBM 64 | + | 138.275 | Alberto Merla - Pinerolo (TO) |
| JUNGLE HUNT (Atarisoft) | APPLE IIe | + | 517.500 | Carlo Venturi - Cento (FE) |
| JUPITER LANDER (Commodore) | CBM 64 | + | 29.850 | Pierfaolo Palazzi - Sabaudia (LT) |
| JUPITER LANDER (Commodore) | VIC 20 | + | 85.880 | Giampiero d'Elia - Salerno |
| KICKMAN (Commodore) | CBM 64 | + | 23.400 | PierPaolo Greco - Salerno |
| KID GRID (Tronic) | CBM 64 | 1 | 33.240 | Marcella Claricia - Casa dei Torresi (BA) |
| KILLER GORILLA (Microgamen) | BBC "B" | + | 38.300 | Gennaro Biacobbe - Barcellona (s) |
| KONG STRIKES (Ocean) | CBM 64 | 2 | 4.520.940 | Giuseppe Signoretta - Torino |
| KRYSTAL OF ZONG (Psa) | CBM 64 | 2 | 76.300 | Antonio Buoninsella - Torino |
| KUNG FU (Beg Byte) | ZX | + | 439 | Pietro Castelli - Lecce (SS) |
| LAZY JONES (Terminal) | CBM 64 | 1 | 45.111 | Giuseppe Stella - Foggia |
| LE MANS (Commodore) | CBM 64 | + | 2.441.720 | Vittorio Betti - Angri Terme (AL) |
| LOS ANGELES 1984 GAMES (Atarisoft) | ATARI 800XL | 2 | 228.829 | Massimo Boscolo - Treviso |
| LUNAR JETMAN (Ultimate) | ZX | 3+ | 34.420 | Paolo Perrotta - Lecce |
| MAD MOULD (Adonic Elect.) | ACORNSOFT | 2 | 14.420 | Andrea Del Mastio - Firenze |
| MANIC MINER (Soft. Project) | CBM 64 | + | 27.224 | Stefano Mancini - Roma |
| MANIC MINER (Bug Byte) | ZX SPECTRUM | 3+ | 16.927 | Matteo Ballarano - Genova |
| MEMPHIS (Sordibrie) | CBM 64 | 1 | 42.450 | Massimo Carnevali - Portolanone (SV) |
| MELODY CHASE (Budgie) | ACORNSOFT | 2 | 24.770 | Andrea Del Mastio - Firenze |
| MINER 2049ER (Big Five) | ATARI 800XL | 2 | 119.975 | G.Franco Marino - Livorno |
| MINER 2049ER (Elsander) | CBM 64 | + | 78.475 | Gianni Mainardi - Modena |
| MINE MADNESS (Thors Dar) | VIC 20 | + | 10.825 | Massimiliano Manicardi - Milano |
| MISS HOHO (Waring Soft.) | VIC 20 | + | 287.800 | Andrea Monti - Pavia |
| MOLE ATTACK (Commodore) | VIC 20 | 2 | 100 | Nicola Primerano - Castriguano dei Greci (LE) |
| MONGOS S.P. (Sega) | SC 3000 | 1 | 237.105 | Alessandro Bonomi - Milano |
| MOON ALERT (Ocean) | ZX SPECTRUM | 1 | 232.710 | Daniele Zambrini - Imola (BO) |
| MOON HOME (Texas) | TI 99/4A | + | 147.600 | Luciano Cortesi - Lugo (RA) |
| MR DO CASTLE (Parker) | CBM 64 | 2 | 89.580 | Giuseppe Signoretta - Torino |
| MS. PAC MAN (Atarisoft) | ATARI 800 XL | + | 121.640 | Gualtiero Berra - Desio (MI) |
| Ms. PAC MAN (Atarisoft) | CBM 64 | + | 48.240 | Luca Schiavini - Desio (MI) |
| MUNCH MAN (Solar S. Soft.) | CBM 64 | + | 607.380 | Alessandro Vecchiarelli - Ferrara |
| MUNCH MAN (Texas) | TI 99/4A | 3+ | 174.750 | Lorenzo Martini - Buonerela (TN) |
| NEPTUNE (E.Software Company) | CBM 64 | + | 490.240 | Giuliano Balbi - Ravenna |
| NIBLY (Micrelt) | CBM 64 | 1 | 28.710 | Giuseppe di Stefano - Catania |
| NIGHT MISSION PINBALL (Sub Logic) | CBM 64 | + | 4.828.240 | Franco Chiara - Genova |
| N. DOG (Sega) | SC 3000 | + | 45.500 | Federico Martenoni - Isola Rizza (VR) |
| NECROMANCER (Synapse) | CBM 64 | + | 99.969 | Loris Piccinato - Solaro (MI) |
| OIL'S WELL (Sierra Line) | CBM 64 | + | 114.495 | Angelo Angius - Montredonia |
| OLLI'S FOLLIES (Fanda) | CBM 64 | 2 | 8.888 | Giuseppe Signoretta - Torino |
| OMEGA RACE (Bally Midway) | CBM 64 | + | 234.480 | Alessandro Scalmani - Milano |
| OMEGA RACE (Commodore) | VIC 20 | + | 329.580 | Valeriano Vitali - Roma |
| O'RILEY'S MINE (Datasoft) | CBM 64 | 2 | 4 455.990 | Luca Fiaschi - C.Monti (RE) |
| PAC MAN (Atarisoft) | CBM 64 | 2 | 86.940 | Franco Moreschi - Foligno (PG) |
| PAC MAN (Atarisoft) | VIC 20 | 2 | 19.220 | Michele Taddi - Genova |
| PARK PATROL (Activision) | CBM 64 | 3+ | 995.810 | Giuseppe Signoretta - Torino |
| PARSEC (Texas) | TI 99/4A | 1 | 999.700 | Enrico Carrara - Bergamo |
| PENGO (Atarisoft) | ATARI 800XL | 2 | 1.401.950 | Giulio Marini - Pisa |
| PENGO (Coleocoftware) | CBM 64 | 1 | 389.600 | Chiara Mankver) - Baiano (AV) |
| PETER (Colecoft) | CBM 64 | 2 | 177.000 | Fabio Perella - Torino |

# LA PAGINA DELLE GARE

# BONUS

# LA PAGINA DEI RECORD

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| PHANTOM ATTACK (Mastertronic) | VIC 20 | + | 2.510.247 | Andrea Ferrando - Monteporzio Catone (Roma) |
| PINBALL CONSTR. (Synapse) | CBM 64 | 1 | 9.170 | Fabio Monaci - Frascati (RM) |
| PITFALL 2 (Activision) | CBM 64 | + | 85.883 | Corrado Lo Priore - Monza (MI) |
| PIT STOP 2 (Epyx) | CBM 64 | 2+ | 01:07 | Francesco Mazzi - Scandicci (FI) |
| POLE POSITION (Atarisoft) | ATARI 800XL | 2 | 139.750 | Sacha Giannelli - Citta' di Castello (PG) |
| POLE POSITION (Atarisoft) | CBM 64 | + | 112.930 | Pierluigi Bertolino - Torino |
| POLE POSITION (Atarisoft) | ZX SPECTRUM | 2 | 47.280 | G.Battista Parini - Verbania Intra (NO) |
| POPEYE (Parker) | CBM 64 | + | 2.702.850 | Alessio Ricci - Roma |
| POPEYE (Parker) | ATARI 800XL | + | 259.420 | Daniele Fazio - S. Agata Militello (ME) |
| POPEYE (Parker) | CBM 64 | + | 177.730 | Alessandro Lombardo - S.Giorgio (RM) |
| POPEYE (Parker) | TI 99/4A | + | 94.860 | Claudio Rizzo - Roma |
| POPPY FISHER (Silver Rock) | CBM 64 | 4 | 13.870 | Antonio Berti - Milano |
| PREPPIE (Adventure I.) | ATARI 800XL | 1 | 22.420 | Dario Pozzi - Milano |
| PSSST (A.C.E.) | ZX SPECTRUM | + | 312.505 | Luigi Liccione - Latina |
| Q* BERT (Parker) | ATARI 800XL | + | 105.210 | Riccardo Manola - Genova |
| Q* BERT (Parker) | CBM 64 | 2 | 114.475 | Franco Compaggi - Torino |
| Q* BERT (Parker) | TI 99/4A | + | 28.195 | Claudio Rizzo - Roma |
| QUO VADIS (Salted Int.) | CBM 64 | 1 | 16.150 | Gabriele Oresta - Arezzo |
| RADAR RAT RACE (Commodore) | CBM 64 | + | 132.200 | Marco Brera - Prior Biellese |
| RADAR RAT RACE (Commodore) | VIC 20 | + | 244.380 | Matteo Martinelli - Riva S.V. (TN) |
| RAIDER OF LOPOLD (Arcade) | ZX SPECTRUM | 1 | 11.400 | Giovanni Carbonara - Triggiano (BA) |
| RAID ON FORT HAWK (Commodore) | CBM 64 | + | 5.295 | Fabrizio Mianella - Udine |
| RAID ON FORT HAWK (Commodore) | VIC 20 | 2 | 11.729 | Antonio Provenzano - Castrignano dei Greci (LE) |
| RAID OVER MOSCOW (Access) | CBM 64 | 1 | 555.260 | Stefano Orsi - Alessandria |
| RAIDERS MARCH (Synapse) | CBM 64 | 2 | 77.367 | Antonio Signoretta - Torino |
| RALLY SPEEDWAY (Hill Mc Gibbon) | ZX | 2+ | 08:46 | Matteo Galluzzo - Genova |
| RAT RACE (Commodore) | VIC 20 | + | 22.500 | Stefano Bellani - Firenze |
| REVENGE OF MUTANT CAMELS (Llamasoft) | CBM 64 | + | 484.567 | Daniele Bellini - Castiglione (LO) |
| RIVER RAID (Activision) | ZX SPECTRUM | + | 149.480 | Mario Fiori - Firenze |
| ROAD RACE (Commodore) | VIC 20 | 2 | 13.55 Mx | Enzo Piemontii - Foligno (PG) |
| ROBIN HOOD (English Soft.) | ATARI 800XL | + | 14.200 | Vittorio Bolognesi - Correggio (RE) |
| ROBIN HOOD (Virtuale) | ZX SPECTRUM | 1 | 515.345 | Daniele Zambrini - Imola (BO) |
| ROGER ATTAK (Adventure) | CBM 64 | 1 | 96 | Salvatore Mariniere - Margherita di S.(TP) |
| SAVE NEW YORK (Creative Soft) | CBM 64 | 2 | 868 | Alessandro Nicolini - Parma (MO) |
| SAVE PIANO (Broderbund) | CBM 64 | 1 | 29.595 | Gabriele Oresta - Arezzo |
| SEA WOLF (Commodore) | CBM 64 | 2 | 77.480 | Cosimo Carlei - Pisa |
| SENDA CITY (Interceptor) | CBM 64 | 1 | 11.760 | Fabio Monaci - Roma |
| SIR PENT (CSP Microgame) | VIC 20 | + | 48.020 | Damiano Benevole - Ladispoli (Roma) |
| SKI RACE (Commodore) | CBM 64 | 2 | 332.730 | Luigi Centolla - Napoli |
| SKRAMBLE (Hesoft) | CBM 64 | 2 | 180.430 | G.Luca Mercuri - Foligno (PG) |
| SLINKY (Cosmi) | ATARI 800XL | + | 9.680.800 | Vittorio Bolognesi - Correggio (RE) |
| SNOOPY (Tecno) | TI 99/4A | + | 22.980 | Fabrizio de Leo - Marino (Roma) |
| SNOOPY (Parsoft Inc.) | CBM 64 | + | 17.260 | Nico Rizzo - Agropoli (SA) |
| SOLO FLIGHT (Microprose S.) | ATARI 800XL | 1 | 18.260 | Stefano Pettore - Milano |
| SOLO FLIGHT (Microprose) | CBM 64 | 2 | 14.280 | Marco Bonini - Varese |
| SORCERY (Virgin) | CBM 64 | 3+ | 11.100 | Giuseppe Signoretta - Torino |
| SPACE PILOT (King Soft) | CBM 64 | 2 | 328.180 | Stefano Livian - Santena (TO) |
| SPACE RAIDERS (Pelin) | ZX SPECTRUM | + | 7.895 | Luca Tedeschi - Napoli |
| SPACE TAXI (Mysa) | CBM 64 | 2 | 4.488,99 | Federico Izzi - Roma |
| SPARE CHANGE (Broderbund) | APPLE II E | 1 | 999.800 | Enrico Barsalino - Cuneo |
| SPELUNKER (Atarisoft) | ATARI 800XL | + | 167.750 | Mario Pastore - Napoli |
| SPIDER'SP (Sirius) | CBM 64 | + | 73.580 | Marco Leonardi - Roma |
| STAR BATTLE (Commodore) | CBM 64 | + | 22.780 | Stefano Pagnacchi - Rimini (FO) |
| STAR BATTLE (Commodore) | VIC 20 | 2 | 25.930 | Enzo Piemontii - Foligno (PG) |
| STAR JACKER (Sega) | SC 3000 | + | 171.047 | Leonardo Luciano - Roma |
| STAR POST (Commodore) | VIC 20 | + | 618.480 | Marcello Guerzoni - S. Felice S.P. (MO) |
| STAR TREK (Sega) | ATARI 800XL | 2 | 527.380 | Massimo Boscolo - Treviso |
| STAR TREK (Sega) | CBM 64 | 2 | 154.880 | Andrea Cavilli - Nocera (SA) |
| STELLAR WARS (Commodore) | C 16 | 2 | 2.850 | Ettore Castellucci - Lucca (LU) |
| SUICIDE STRIKE (Travis) | CBM 64 | 1 | 457.880 | Massimo Salvati - Roma |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| SUPER ALIEN (Commodore) | VIC 20 | + | 16.980 | G.Luca Piccinguilli - Foligno (MP) |
| SUPER BUNNY (Datasoft) | CBM 64 | 2 | 1.420 | Marco Bonini - Varese |
| SUPER PIPELINE (Taito Soft) | CBM 64 | + | 212.785 | Claudio Melchior - Udine |
| SUPER SNAKE (Commodore) | VIC 20 | + | 9.470 | David Bessenese - Ladispoli (Roma) |
| SURVIVOR (Synapse) | CBM 64 | + | 667.270 | Saori del Botta - Talentino (MC) |
| SWORD (Melbourne Co.) | CBM 64 | + | 1.408.180 | Paolo Galdelli - Torino |
| TETRIS WORKSHOP (Spectrasidee) | SEGA 3000 | 2+ | 388.250 | Andrea Pozzan - Arcignano (VI) |
| TI INVADERS (Texas) | TI 99/4A | + | 16.885 | Massimiliano Ferrari - Roma |
| TOY BIZARRE (Activision) | CBM 64 | 1 | 455.329 | Flavio Tellolin - Rocca (VE) |
| TRIPTA INVADERS (Commodore) | CBM 64 | 1 | 24.890 | Massimo Tabasso - Savigliano (CN) |
| TURBO (Quicksilva) | VIC 20 | + | 23.410 | Luciano Adamo - Catania |
| TWACK & FIELD (Konami) | CBM 64 | 2 | 997.280 | Giuseppe Signoretta - Torino |
| TWISTER (Mex Software) | CBM 64 | 2 | 4.710 | Luca Bonini - Varese |
| TYGER (Sirius) | VIC 20 | + | 99.990 | Damiano Benevole - Ladispoli (Roma) |
| TZTARRAMMAN (Micromania) | ZX SPECTRUM | 1 | 118.842 | Daniele Zambrini - Imola (BO) |
| UNDERWORLDE (Ultimate) | ZX | 2+ | 42.897 | Paolo Perrotta - Lecce |
| USATEX (Interceptor Soft.) | CBM 64 | + | 99.950 | Mario Cavaliini - Follonica (GR) |
| WARRIOR OF ZYPHAE (Synapse) | CBM 64 | 2+ | 1.562 | Giuseppe Signoretta - Torino |
| WRESTLER'S BROTHER (Broder B.) | CBM 64 | 2 | 12.880 | Lea Bonini - Varese |
| WIZARD (Pandora Access) | CBM 64 | + | 49.750 | Marcello Charlola - Casa del Tom. (SA) |
| XADOM (Datasoft) | ATARI 800XL | + | 112.680 | Andrea Vismara - Milano |
| ZAXXON (SEGA) | CBM 64 | + | 18.771.950 | Mario Leonardi - Roma |
| ZAXXON (Sega) | CBM 64 | + | 1.889.980 | Andrea Galassi - Vicenza (TO) |
| ZEPPELIN RESCUE (Software Soft.) | CBM 64 | + | 220.890 | Massimo Antinori - Milano |
| ZODIAC (Melbourne Soft.) | CBM 64 | 2+ | 4.789.470 | Antonio Marciano - Catania (CE) |
| ZORK (Infocom) | ZX SPECTRUM | + | 263.460 | Salvatore Cannatino - Catania |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ATTACK (Program) | VIC 20 | FG | 7.360 | Stefano Starita - Napoli |
| DUELLO (Special Progr.) | CBM 64 | FG | 36.224 | Alberto Marsolo - Firenze |
| HAMBURGER (Program S.) | CBM 64 | FG | 15.250 | Edoardo Bhedina - Cortina d'Ampezzo |
| HERO (Activision) | CBM 64 | FG | 1.886.869 | Dario Tani - Mestre (VE) |
| INFERO (Program S.) | CBM 64 | FG | 67.250 | Alberto Dessalvi - Rocca (SE) |
| JAMBREAKER (Sierra) | APPLE IIE | FG | 99.995 | Alberto Dago - Milano |
| MINERVA (Program Special) | CBM 64 | FG | 653.889 | Andrea Dessalvi - Rocca (SE) |
| OBSACCHIOTTI (Program) | CBM 64 | FG | 388.458 | Mauro Pitaka - L'Aquila |
| PEGASO (Load'n'Run) | CBM 64 | FG | 546.668 | Alessandro Stecchi - Firenze |
| PITFALL II (Activision) | CBM 64 | FG | 199.980 | Silvan Mainardi - Modena |
| SKY (Commodore) | CBM 64 | FG | 351.858 | Emanuele Nibi - Roma |
| SUPER CORSA (Lingueggio Macchina) | CBM 64 | FG | 52.830 | Leonardo Bato - Roma |

# Novità Jackson




*John Scriven, Patrick Hall*

**COMMODORE 64 A SCUOLA**

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

***Cod. 574D Pag. 182 Lire 18.000***

*Umberto Barzaghi*

**STATISTICA A UNA DIMENSIONE CON IL C64**

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

***Cod. 570A Pag. 172 Lire 17.000***

*Rita Bonelli*

**COMMODORE 16 PER TE BASIC 3.5**

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

***Cod. 413B Pag. 294 Lire 35.000***

*Czes Kosniowski*

**MATEMATICA E COMMODORE 64**

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

***Cod. 570D Pag. 158 Lire 24.000***

*Totomac*

**IL SISTEMA TOTOMAC la nuova frontiera del totocalcio per C64**

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

***Cod. 576D Pag. 128 Lire 24.000***

*Michael Browne*

**UNITÀ A DISCHI per Personal Computer**

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

***Cod. 300P Pag. 158 Lire 15.000***



**GRUPPO EDITORIALE JACKSON**

## La biblioteca che fa testo

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

### CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

**VOGLIATE SPEDIRMI**

| n° copie | codice | Titolo | Prezzo unitario | Prezzo totale |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | Totale | |

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

Condizioni di pagamento con esecuzione del contributo spese di spedizione:

☐ Allego assegno della Banca

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

N° _____

☐ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale e voi intestato

Nome e Cognome

Via

Cap Città Prov.

Data Firma

Spazio riservato alle Aziende Si richiede l'emissione di fattura

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

ORDINE MINIMO L. 50.000



# il mercato

## I GIOCHI DEL MESE

| TITOLO | MARCA | COMPATIBILITÀ | P.LIST | P.MEDIO | PROVA |
|---|---|---|---|---|---|
| A VIEW TO A KILL | DOMDARK | ZX/64 | 29.000 | 33.000 | |
| BASKET INTERN. | COMMODORE | 64 | 41.000 | 45.000 | |
| BEACH HEAD II | U.S.GOLD | 64 | | | |
| BMX RACERS | MASTERTRONIC | 64/ZX | 7.900 | | VG 23 |
| CYCLONE | VORTEX | 64/ZX | 25.000 | | VG 27 |
| D-DAY | VORTEX | 64 | 25.000 | | VG 29 |
| DALEY TH.SUPER TEST | OCEAN | ZX/64/AM | | | |
| DEUX EX MACHINA | AUTOMATA U.K. | ZX | | 15.000 | VG 26 |
| DOCTOR CREEP | BRODERBUND | 64 | | | |
| DRAGONTORC OF AVALON | HEWSWON | ZX | 25.000 | | VG 30 |
| DROPZONE | U.S.GOLD | XL/64 | | | |
| DUN DARA CH | GARGOYLE GAMES | ZX | | | |
| DYNAMITE DAN | MIRROR SOFT | ZX/64/AM | | | |
| ELITE | FIREBIRD | 64/ZX | | | |
| EXODUS ULTIMA III | ALL AMER.ADVENT. | XL/64 | | | |
| FIVE A SIDE FOOTBALL | ANIROG | 64 | | | |
| FRANK BRUND'S BOXING | ELITE | ZX/64 | | | |
| FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD | OCEAN | ZX/64 | | | VG 31 |
| FULL THROTTLE | ACCESS | ZX | | 10.000 | VG 25 |
| GEOFF CAPES STRONGMAN | MARTECH | ZX/64/AM/M | | | |
| GHETTO BLASTER | VIRGIN | 64 | | | |
| GLADIATOR | MICRO-GEN | ZX | | | |
| GLASS | QUICKSILVA | ZX | | | |
| GRYPHON | QUICKSILVA | 64 | 25.000 | | |
| GYRON | FIREBIRD | ZX/64 | 30.000 | 35.000 | VG 30 |
| HIGHWAY ENCOUNTER | VORTEX | ZX | | | |
| HUNTER KILLER | PROTEK | ZX | 24.000 | | VG 24 |
| I,OF THE WASK | ELECTRIC DREAMS | ZX | | | |
| INTERNAT.BASKETBALL | ELITE | ZX/AM | | | |
| INTERNATION KARATÉ | SYSTEM 3 | 64/ZX/AM | | | |
| JUGGERNAUT | CRL | ZX | | | |
| JUMP JET | ANIROG | 64 | | | |
| JUNGLE HUNT | ATARI | A/XL | 79.000 | | VG 18 |
| JUNO FIRST | SONY | MSX | 49.000 | | |
| KARATEKA | BRODERBUND | 64/AP/XL | | | |
| KENNEDY APPROACH | U.S.GOLD | 64 | | | |
| LAZY JONES | TERMINAL SOFT | ZX | | 15.000 | VG 26 |
| LORDS OF THE RINGS | MELBOURNE HOUSE | ZX/64/AM | | | |
| MAD PROFESSOR | CREATIVE S. | 64 | | | |
| MJSPORT | GARGOYLE | ZX/AM | | | |
| MASTER OF THE LAMPS | ACTIVISION | 64 | 26.000 | 32.000 | |
| MERCENARY | NOVAGEN | 64/XL | | | |
| METABOLIS | GREMILIN GRAPH. | ZX | | | |
| MISSION IMPOSSIBLE | EPYX | 64 | 55.000 | | VG 25 |
| MONACO G.P. | SEGA | SC | 61.500 | | |
| NODES OFD YESOD | ODIN | ZX | | | |
| OBELIX | ATARI | A | 59.000 | VG 24 | |
| OMEGA RACE | COLECO | C | 79.000 | VG 25 | |
| ON COURT TENNIS | ACTIVISION | 64 | 26.000 | 32.000 | |
| PAST FINDER | ACTIVISION | 64 | 26.000 | 30.000 | |
| PROFANATION | GREMLIN GRAPHICS | ZX | | | |

**LEGENDA COMPATIBILITÀ MERCATO: A** = VCS ATARI; **Ap** = APPLE; **AD** = ADAM; **AM** = AMSTRAD; **C** = COLECOVISION; TELLIVISION; **LE** = LEONARDA; **M** = MSX; **P** = **VIDEOPAC PHILIPS; S** = SUPERCHARGER STARPATH; **V** = VECTREX; **Vi** = V = ATARI XL; **ZX** = ZX SPECTRUM; **64** = **CBM 64; TI** = TI 99/4A; **B** = BBC

| TITOLO | MARCA | COMPATIBILITÀ | P.LIST | P.MEDIO | PROVA |
|---|---|---|---|---|---|
| PSYCO SHOPPER | MASTERTRONIC | V | 7.900 | | VG 23 |
| PSYTRON | BEYOND | ZX | 24.000 | | VG 24 |
| QUAKE MINUS 1 | MONOLITH | 64 | | | |
| RAMBO | OCEAN | ZX/64/AM | | | |
| RESCUE ON FRACTALUS | ACTIVISION | 64 | | | |
| RIDDLERS DEN | ELECTRIC DREAM | ZX | | | |
| ROCCO | GREMLIN GRAPH. | ZX | | | |
| ROCKFORD'S RIOT | MONOLITH | 64/ZX | | | |
| ROCKY | COLECO | C | 160.000 | | VG 20 |
| ROCKY HORROR SHOW | CRL | ZX | 27.000 | 32.000 | |
| RUPERT | QUICKSILVA | ZX/64 | | | |
| SCHIZOFRENIA | QUICKSILVA | ZX/64 | | | |
| SCOOBY DOO | ELITE | ZX/64/AM | | | |
| SHADOW FIRE | BEYOND | ZX/64 | 30.000 | 35.000 | VG 29 |
| SHADOW OF THE ONICORN | MIKROGEN | ZX | | | |
| SKY FOX | ELECTRONIC ARTS | 64 | | | |
| SLAP SHOT | ANIROG | 64 | 25.000 | | |
| SOCCER INTERNATIONAL | COMMODORE | 64 | 41.000 | | |
| SOULS OF DARKON | TASKET | ZX/AM/64 | | | |
| SOUTHERN BELLE | HEWSON CONSULTANTS | ZX | | | |
| SPIDERMAN | ADVENTURE INT. | ZX | | 10.000 | |
| SPY VS SPY II | BEYOND | 64/ZX | | | |
| STAR STRIKE | REALTIME | ZX | | 10.000 | VG 27 |
| STARION | MELBOURNE HOUSE | ZX/64/AM | | | |
| STEALTH | BRODERBUND | 64/AP/XL | | | |
| STELLAR 7 | U.S. GOLD | ZX/64 | | 10.000 | |
| STRANGELOOP | VIRGIN | ZX | 20.000 | | VG 20 |
| STREETK HAWK | OCEAN | 64/ZX/AM | | | |
| SUMMER GAMES | EPYX | 64 | 55.000 | | VG 20 |
| SUMMER GAMES II | EPYX | 64 | 30.000 | | VG 31 |
| SUPER STAR CHALLENGE | MARTECH | 64/ZX | 25.000 | | |
| TECHNICIAN TED | HEWSON | ZX | 25.000 | | |
| TENNIS INTERN. | COMMODORE | 64 | 41.000 | 45.000 | |
| TERRORMOLINOS | MELBOURNE HOUSE | 64/ZX | | | |
| THE FOURTH PROTOCOL | HCP | ZX/64 | | | |
| THE WAY OF EXPLODING FIST | MELBOURNE HOUSE | ZX/64 | | | |
| THING ON A SPRING | GREMLIN GRAPH. | 64 | | | |
| TORNADO LOW LEVEL | VORTEX | 64 | 25.000 | | |
| TOUR THE FRANCE | ACTIVISION | 64 | | | |
| TOY BIZARRE | ACTIVISION | 64 | 32.000 | | VG 24 |
| TRACER SANCTION | ACTIVISION | 64 | | | |
| TRACK & FIELD | ATARI | 64 | | 10.000 | |
| TRACK/FIELD I | SONY | MSX | 63.000 | | |
| TRACK/FIELD II | SONY | MSX | 63.000 | | |
| TUJAD | ORPHEUS | ZX/64/AM | | | |
| WILLIAM WOBBLER | WIZARD | 64/ZX | | | |
| WORDLD SERIES BASKETB. | IMAGINE | ZX | | | |
| WORLD SERIES BASEBALL | IMAGINE | ZX/64 | 22.000 | 10.000 | VG 28 |
| ZOIDS | MARTECH | ZX/64/AM/M/XL | | | |
| ZORRO | U.S.GOLD | 64/XL | | | |

# CONVERSIONI E TRADUZIONI

| TITOLO | MARCA | TIPO | COMPATIBILITÀ | P. LIST | P. MEDIO | PROVA |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ARCADIA | VIRGIN | AZIONE | 64/ZX/Vi | | | VG16 |
| AUTOMANIA | MIKRO-GEN | AZIONE | 64/ZX | | | |
| BEACH HEAD | ACCESS | GUERRA | 64/ZX | 25.000 | | VG 23 |
| BEAM RIDER | ACTIVISION | SPAZIO | A/C/I/64/XL | 94.000 | 90.000 | VG 13 |
| BMX RACERS | MASTERTRONIC | SPORT | 64/ZX | | | VG 23 |
| BRUCE LEE | DATASOFT | AVVENTURA | XL/64 | | | VG 21 |
| BUCK ROGERS | SEGA | SPAZIO | 64/M | | | |
| 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 |
| CHILLER | MASTERTRONIC | AZIONE | 64/M | | | |
| DAMBUSTER | U.S.GOLD | | ZX/64 | 25.000 | 30.000 | |
| DECATHLON | ACTIVISION | SPORT | A/64/TI/XL | 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/TI/AD | 62.000 | 60.000 | VG 5 |
| DONKEY KONG JR. | COLECO | AZIONE | C/AD/XL | 72.000 | 62.000 | VG 16 |
| ENDURO | ACTIVISION | GUIDA | A/64 | 92.000 | 90.000 | VG 10 |
| FALCON PATROL II | VIRGIN | AZIONE | 64/ZX | | | VG 23 |
| FATHOM | IMAGIC | AZIONE | A/I | 59.000 | 55.000 | VG 12 |
| FINDER KEEPERS | MASTERTRONIC | AVVENTURA | 64/ZX/M | | | VG 29 |
| FLIGHT SIMULATOR | SUBLOGICH | SIMULAZ. | ZX/64/M | | | VG 4 |
| FLIGHT SIMULATOR II | SUB LOGIC | SIMULAZ. | 64/AP/IBM | | 25.000 | |
| FLIP & FLOP | FIRST STAR | | 64/XL | 49.000 | | VG 18 |
| FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD | OCEAN | ADVENTURE | ZX/64 | | | VG 31 |
| FROGGER | PARKER | AZIONE | A/I | 79.000 | 65.000 | VG 5 |
| GHOST TOWN | VIRGIN | ADVENTURE | ZX/TI | | | VG 21 |
| GHOSTBUSTERS | ACTIVISION | AZIONE | 64/ZX/M | 32.000 | | VG 23 |
| GIVE MY REGARDS TO BRODWAY | MIND GAMES | AZIONE | ZX/64 | | | VG 31 |
| GORF | COLECO | SPAZIO | A/C/64 | 52.000 | 40.000 | |
| H.E.R.O. | ACTIVISION | AVVENTURA | A/C/64/M/XL/ZX | 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 | |
| JET SET WILLY | SOFTWARE PR. | AZIONE | ZX/64/M | | | |
| 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 |
| KONCK OUT | ELITE | | ZX/64 | 22.000 | 25.000 | |
| LADY BUG | COLECO | LABIRINTO | C/I | 52.000 | 50.000 | VG 12 |
| LILLY ADVENTURE | HOMEVISION | AVVENTURA | A/C | 35.000 | 20.000 | |
| M.U.L.E. | ELECTRONICS | | 64/XL/Ap | 39.000 | | VG 24 |
| MASTER OF UNIVERSE | MATTEL | AZIONE | A/C/I | 69.000 | 65.000 | VG 21 |
| MINER 2049er | MICROLAB | AZIONE | C/A/AD | | | VG 29 |
| 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/XL | 39.000 | | VG 9 |
| NOVA BLAST | IMAGIC | SPAZIO | I/C | 49.000 | 45.000 | VG 10 |
| ONE on ONE | ELECTRONICS | | 64/XL | 38.000 | | VG 21 |
| PAC MAN | ATARI | LABIRINTO | A/I/XL | 39.000 | 75.000 | |
| PITFALL I | ACTIVISION | AVVENTURA | A/C/AD/64 | 94.000 | 90.000 | VG 1 |
| PITFALL II | ACTIVISION | AVVENTURA | A/C/AD/XL/64/M | 94.000 | 90.000 | VG 15 |
| POLE POSITION | ATARI | GUIDA | A/XL | 39.000 | 80.000 | VG 11 |
| RAID OVER MOSCOW | ACCESS | GUERRA | 64/ZX | | 15.000 | VG 26 |
| RIVER RAID | ACTIVISION | AZIONE | A/C/I/64/ZX | 92.000 | 70.000 | VG 6 |
| SOFTWARE STAR | ADDICTIVE | | ZX/64 | 35.000 | | VG 27 |
| SORCERY | VIRGIN | AVVENTURA | ZX/64/M | | | VG 21 |
| SPACE SHUTTLE | ACTIVISION | SPAZIALE | A/64 | 92.000 | 90.000 | VG 17 |
| STOP THE EXPRESS | SINCLAIR | AZIONE | ZX/M | | | VG 24 |
| TURMOIL | | AZIONE | ZX/Vi | | | VG 27 |
| WORM WHOMPER | ACTIVISION | AZIONE | A/I | 39.000 | 30.000 | VG 15 |
| ZAXXON | COLECO | SPAZIO | C/64/M | 72.000 | 60.000 | VG 12 |
| ZENJI | ACTIVISION | STRATEGIA | C/AD/64/ZX/XL | 75.000 | 55.000 | |

# TUTTOHARDWARE

## CONSOLLE

| MODELLO | PREZZO LI | PREZZO US |
|---|---|---|
| ACTIVATOR per ATARI | 153.000 | |
| ACTIVATOR per INTELLIVISION | 153.000 | |
| ATARI VIDEO COMPUTER SYSTEM con Super Controller | 127.800 | |
| BASE CREATIVISION | 415.000 | |
| BASE COLECOVISION | 175.000 | 130.000 |
| COLECO/ATARI CONVERTER | 169.000 | |
| COLECO/ROLLER CONTROLLERS con cartuccia Slither | 160.000 | |
| COLECO/SUPER ACTION CONTROLLERS con cartuccia Rocky | 160.000 | |
| COLECO/MODELLO TURBO con cartuccia | 145.000 | 130.000 |
| Consolle LEONARDO con cartuccia G.S. Tennis | 150.000 | |
| LUCKY KEYBORD tastiera alfanumerica | 249.000 | 230.000 |
| LUCKY tastiera musicale | 199.000 | |
| LUCKY espansione di memoria | 145.000 | |
| BASE MATTEL INTELLIVISION | 199.000 | |
| MODULO INTELLIVOICE | 99.000 | |
| PHILIPS VIDEOPAC G 7000 | 165.000 | |
| PHILIPS VIDEOPAC G 7200 | 300.000 | |
| PHILIPS VIDEOPAC G 7400 | 200.000 | |
| SUPERCHARGER con cartuccia | 95.000 | |
| Consolle VECTREX | 195.000 | |
| VECTREX HARD CONTROLLER | 80.000 | |

## ACCESSORI

| ACCESSORIO/JOYSTICK | PREZZO |
|---|---|
| Atari - Kids Controller | 18.000 |
| Atari - Paddle | 26.000 (la coppia) |
| Atari - Super Controller | 23.000 |
| Atari - AC Adaptor per VCS 2600 | 11.000 |
| Boss - Joystick | 35.000 |
| Flashfire - Paddle | 26.000 |
| Magnum - Joystick | 15.000 |
| Mastertronic - Mastershot 1 | 15.500 |
| Mastetronic - Mastershot 2 | 20.000 |
| Mastertronic - Mastershot 3 | 39.000 |
| Point Master - fuoco rapido | 19.000 |
| Point Master Quick | 29.000 |
| Point Master-controllo competizione | 39.000 |
| Rugger Joystick challenger | 30.000 |
| Sony - Hyper shot per TRACK & FIELD | 36.000 |
| Sony - Joystick senza filo comando | 79.000 |
| Sony - Joystick senza filo comando e ricevitore | 160.000 |
| Toshiba - Joystick | 35.000 |
| Wico - Apple adaptor | 45.500 |
| Wico - Keyprad per ColecoVision | 54.500 |
| Wico - Philips adaptor | 20.300 |
| Wico - Powergrip | 58.500 |
| Wico - The boss controll | 39.000 |
| Wico - Three way deluxe | 64.000 |
| Wico - Track ball | 103.000 |

# COMPUTER

| MODELLO | PRODUTTORE | PREZZO NUOVO | PREZZO USATO | CARATTERISTICHE PARTICOLARI |
|---|---|---|---|---|
| BBC MICROCOMP. | Acorn Comp. | 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 | 299.000 | | Con la grafica ad alta ris. sono ottenibili solo 2 colori |
| 130 XE | Atari | 374.000 | | Memoria Ram di 128 kbyte gestibile a blocchi. Completamente compatibile con Atari 800 |
| V 20 | Canon | 873.000 | | Standard MSX - interfacce per stampante e registratore incorporato |
| VIC 20 | Commodore | 180.000 | 100.000 | |
| CBM 64 | Commodore | 625.000 | | |
| CBM 64 EXECUTIVE | Commodore | 2.285.000 | | Portatile con monitor 5" a colori incorporato |
| C 16 | Commodore | 242.000 | | |
| PLUS 4 | Commodore | 1.030.000 | | Software intregrato (su roml file manager spreadsheet, wordprocessor |
| HC 7E | JVC | | | Standard MSX - Collegabile e lettore disco |
| M 10 | Olivetti | 1.320.000 | | Portatile con funzionamento a pile o a rete e con display incorporato. Peso 1.700 g. |
| VG 8000 | Philips | 555.000 | | Standard MSX |
| VG 8010 | Philips | 610.000 | | Standard MSX - possibilità di espansione della memoria oltre 128 K Ram |
| VG 8020 | Philips | 750.000 | | Standard MSX - interfaccia per la stampante incorporata |
| MPC 110 | Sanyo | | | Standard MSX |
| SC 3000 | Sega | 435.000 | | È in commercio la versione a 64 tasti rigidi (SC-3000H) |
| MZ 821 | Sharp | 690.000 | | 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 R. | 470.000 | | Versione a 57 tasti rigidi (Spectrum +) L. 550.000 |
| ZX 81 | Sinclair R. | 120.000 | | |
| SPECTRUM + | Sinclair R. | 550.000 | | |
| QL | Sinclair R. | 1.200.000 | | Quattro programmi di utilità su microdrive interni alla confezione |
| HB 10 | Sony | | | Standard MSX |
| HB 501 P | Sony | | | Standard MSX - incorporati registratore dati e joystick |
| HB 75 | Sony | 800.000 | | Standard MSX - a disposizione un databank personale incorporato per la gestione di varie informazioni |
| SV 318 | Spectravideo | 764.640 | | Collegabili drive per dischi tramite unità di espansione fino a 144 Kb ram., 96 Kb rom |
| SV 328 | Spectravideo | 1.062.000 | | Collegabili drive per dischi tramite unità di espansione espandibile fino a 144 Kb ram, 96 Kb rom |
| ESPRESS | Spectraviedo | | | Standard MSX - incorporato drive da 3,5 |
| SVI 728 | Spectravideo | 810.000 | | Standard MSX - la memoria video occupa 16 Kbyte di ram. L'utente ne può utilizzare 64 |
| HX 22 | Toshiba | 707.000 | | Standard MSX - WP incorporato |
| HX 10 | Toshiba | 470.000 | | Standard MSX - l'utente ha a disposizione 64 Kram |
| LASER 3000 | Video Technology L | 1.174.000 | | Testo selezionato da prog. ad 80 colonne compatibile CT/M ed Apple |
| CX 5M | Yamaha | 1.330.000 | | Standard MSX - music computer di elevate possibilità musicali interfaccia midi incorporata |
| YC 64 | Yashica | 716.000 | | Standard MSX |

# LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU

**VENDO** cassetta per ATARI VCS 2600 "Space Sjuttle" in ottime condizioni (un mese di vita). La vendo a L. 72.000 (trattabili) invece che a L. 92.000

COMPRO **joysticks** e hardware per TI 99/4A. Anche consolle. Giovanni Malkowski 48100 Ravenna via Salara, 45 Tel. 0544 - 23345

VENDO **Adam** modulo di espansione * 3 Colecovision completo di tastiera stampante a margherita manuali per l'uso del Word Processing, cassetta e manuali basic + 5 cassette vergini + manuale basic su Apple + cassetta gioco Buck Rogers, il tutto in perfetto stato. Telefonare ore pasti Francesca 0161-65603

VENDO **sistema completo**, con computer ATARI 800 XL - registratore Atari 1010 - disk drive Atari 1050 - stampante programmabile Atari 1029 - Touch Tablet - monitor 14 pollici a colori Antarex 900 - 300 programmi su disco con ultime novità come Asylum, Pit stop II, Blue Max II, Ghost Buster e anche moltiudventure e utility. Più 4 joystick 2 porta dischetti della multiform uno da 30 e uno da 60. Il tutto vendo a Lire 1.500.000. Stefani Stefano Via Salicetto Panaro 36 - 41100 Modena - Tel. 059/360110 Ore dalle 8 alle 19

VENDO **Commodore 16** + registratore mod. 1531 + interfaccia per joystick standard + joystick doble-fire + riviste e software (10 cassette pienel a sole lire 250.000. Bittau Umberto - C.so Garibaldi 72/3 - 20121 Milano - Tel. 021/652870.

VENDO **ENCICLOPEDIA** "Basic" Armando Curcio Editore (due volumi già rilegati) L. 150.000 "ABC Personal Computer" L. 50.000 (rilegata) "Programmazione del 6502" L. 20.000. A chi acquista tutto in regalo "Il Basic per tutti". Marco Longhi - Via Dante Alighieri 26 - 46045 - Marmirolo (MN) - Tel. 0376/687179 (ore 20).

VENDO **ZX Spectrum** 48 K originale dall'Inghilterra completo di cavetti e trasformatore. Munito inoltre di due interfaccie per joystick, Kempestone Cambridge. + 275 giochi misti, il tutto a L. 350.000. Chiunque fosse interessato scriva a Massimo Manieri - Viale Italia 85 - 00055 Ladispoli (RM), oppure telefoni al 9911294. Grazie!

VENDO **VCS ATARI 2600** con 6 cassette (Space Invaders, Dig Dug, Ms. Pac Man, Tutankham, Battlezone, Sorcerer's Apprentiel) a L. 300.000 trattabili. Per informazioni telefonare al 540/6571 (Roma) durante le ore di pranzo (13.30). Romolo Cozzi - Via Fontebuono 104 - 00142 Roma.

VENDO-SCAMBIO **software** nuovissimo e non per Spectrum 48 K. Cerco-cambio Bugs per games e qualsiasi informazione e curiosità anche su adventures per Spectrum. Zambrini Daniele - Via Tasso 8 - 40026 Imola (Bo) Tel. 0542/34332 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.***

Occasionissima!!! VENDO PER BASE **Colecovision** Smurf (Puffi) eCosmic Avenger a L. 22.000 ciascuno o cambio con Pitfall (Activision per Colecol Wing War 20.000, Venture 18.000, Zaxxon 20.000, Donkey Kong 17.000, D.K.Jr. 20.000, Q*berr, 25.000. Massimo Nicolini - Via Podgora 1 - Cinisello Balsamo (MI) - Tel. 02/2406012 orari 12,30-14.30, 20.30-23 sabato e domenica esclusi.

VENDO **base** Colecovision + modulo turbo con cartuccia turbo + 15 favolose cartucce: Smurf, Looping, Donkey Kong, Zaxxon, Lady Bug, Mr. Do, Space Panic, Cabbage Patch Kids, Destructros, War Games, Subroc, Frogger, Mouse Trap, Pit Stop e Gateway to Apshai. Il tutto a sole L. 550.000! E le cartucce sono complete di scatola e istruzioni. Cambio preferibilmente il tutto con un Commodore 64 con registratore. Tel. 0324/35673 orario 14.00-19.30 chiedere di Andrea.

SCAMBIO **giochi** per CBM 64 (solo zona Roma). Ne posseggo moltissimi tra cui: Olimpiade I, II, Hunch Back I, II, III, Calcio Replay, Ghostbusters, Spy Hunter, Roller Ball, Int. Basket, Beach Head, Mister Do's Castle, Cristal Castle, Ciphoid 9, Missione Impossibile e molti altri - Via Suor Maria Mazzarello 33 - 00181 Roma - Tel. 06/7826434 ore pasti.

Causa rottura consolle Intellivision VENDO **tastiera** (Compiuter Lucky) più cassetta "Mind-Strike" e tastiera musicale tutto quasi nuovo a sole L. 200.000 trattabili - Mauro - Tel. 0121/73184 - Via Monte Tre Denti 8 - Riva di Pinerolo (TO)

VENDO **programmi** per CBM 64 su cassetta tra cui Cristal Castle, Football americano, Korea Dreaming, The Cript, Calcio Replay, Air Wolf - Designer's Pencil. E tantissimi altri. Tonino - Via Prenestina Km 14,700 2566602

VENDO **ZX Microdrive** nuovi usati pochissimo a L. 200.000 oppure lire 110.000 singolarmente. Assicuro massima serietà. Per informazioni: Gianni Antonio - Via Poggio 9 - 02010 Vazia (Rieti) - Tel. 0746/72322.

SCAMBIO circa **180 programmi** per Commodore 64 tra cui Pogo Joe, Black Hawk, Ghostbusters, The Hobbit, Pinball Cost, Set, Koala Painter, Simon's Basic, Super Pipeline, Frogger 2, Shamus Case 2, Highnoon. Sia su nastro che su disco. Richiedere e spedire lista. Massima serietà. Annuncio sempre valido. Afribo Michele - Via San Marco 83 - 37138 Verona - 045/569368

VENDO **programma originale** Commodore del corso di assembler EVM Commodore completo di una manuale a L. 70.000, Cambridge Commodore completo di manuale a L. 70.000, Cambridge Commodore 64 star post, Jupiter Lander, Frog Master a L. 35.000 cad. RTX CB 23 CH 5 W + alimentatore 5A 12V 200.000. Diverse riviste di scienza e vita, Chip, PC Magazine, PC Personal Computer Club, Personal Software al prezzo di copertina. Circa 2000 francobolli del valore di 500.000 a sole 300.000. Bonasia Calogero - Via Pergusa 218 - 94100 Enna.

Attenzione! VENDO le seguenti **cassette** per l'Atari: Pitfall L. 45.000 (Activision), Asteroids L. 40.000, Pelè's soccer L. 35.000. Tutte tre in perfetto stato munite di scatola ed istruzioni, purtroppo devo venderle subito. Le cassette hanno 2 mesi di vita. Oppure scambio con: Berzerk, New Volleyball, Tennis sempre Atari, che siano però in ottime condizioni! Mauro Zanetti, via Cascina Croce 7, Poderno F.C. (Brescia) - Tel. 030/657068 ore pasti (telefonare dopo metà Agosto, prima non ci sono!)

CAMBIO **cassette** "Smurf" e "Pitstop" Colecovision con altre sempre per Coleco oppure le cambio tutte due per una fra cui "Burgertime" "Pitfall II" "Soccer" per Colecovision. Bertani Luca Via IV Ponte 7 - 37138 Verona.

VENDO **computer** Aquarius (solo 6 mesi di vita) + 2 manuali in italiano + registratore dati + 2 cartucce gioco + mini expander comprendente 2 joystick. Imballaggi originali. Vettorello Martino - Via delle Grloe 18 - 35043 Monselice (Pd) - Tel. 0429/72566.

VENDO **consolle** Atari 2600: 1 mese di vita, usato pochissime volte, ancora in scatola d'imballaggio completo di 2 joystick + adattatore di corrente alternata + manuale d'istruzione + 5 cassette (Defender, Mario Bross, Dig Dug, Vanguard e Pole Position). Prezzo reale L. 550.000, vendo tutto a L. 250.000 (vendo anche le cassette separate). Alessnadro Bricchi - Via Brenti 10 - Cr... mona - Tel. 0372/433791 (dalle 20 alle 21)

VENDO **computer MSX VG 800** Philips (per passaggio livello professionale) perfetto come nuovo + due joystick + oltre venti programmi tra utility e giochi L. 450.000. Giuseppe Siciliano Via Piave 47 20050 - Verano Brianza (MI) - Tel. 0362/905238 ore pasti.

VENDO e realizzo **programmi** di tutti i generi su ordinazione. Gestione magazzino, gestione familiare, data bese, word processing, ingegneria, fogli eletronici, utility, giochi, ecc. Per appel 2, 2e, 2C. Scrivere o telefonare a Mazzocco Alessandro Via Raffaello 94 - Pescara 65100 - Tel. 085/72860.

VENDO **computer** MSX Philips 8010 + stampante 80 colonne + interfaccia per stampante + monitor fosfori verdi + due joystick + risma carta per stampante + due cartridge Konamj gioco atletica lotto specialità + tre manuali tutto nuovissimo ancora in garanzia. Vendo anche separatamente. Franco Coppola - Via Arnobio 15 - 06/389597 - 00136 Roma.

VENDO **Intellivision** con molta urgenza, dotato di 7 cassette (Burger Time, Soccer, Triple Action, Konkey Kong, Lock "N" Chase, Tropkal Trouble, Astromash a L. 270.000. Recapito io in Milano. Andrea Ferrari Via Bay 5 Lodi - Tel. 0371/32848 ore pasti.

VENDO o SCAMBIO **video giochi** da tavolo King Man Appena acquistato con trasformatore di corrente al prezzo di sole L. 120.000, con garanzia in bianco o scambio con VIC 20 (con dovuta aggiunta da parte mia). Patrizio Bacuzzi Via Roma 4 - Sorisole (Bergamo) - Tel. 0351/572039.

VENDO **computer** ATARI 800 XL con disk drive Atari 1050 - stampante programmabile Atari 1029 - Monitor a colori 14 pollici Antarex 900/1 registratore Atari 1010 - Touch Tablette - 150 dischetti con su 300 programmi ultime novità come Ghostbuster, Pit Stop II, F-15 Strike Eagle, Asylum e molti adventure e utility. Il tutto vendo a L. 2.000.000 trattabili. In omaggio 4 joystick e 2 porta dischetti della Multi-form. Massimo Sanuti Via Salicetto Panaro 36 - 41100 Modena - Tel. 059/360110 telefonare dalle 8 alle 19.

VENDO, causa passaggo superiore, **ZX Spectrum 48K** con alimentatore stabilizzato + stampante ZX, printer + giochi + manuali inglesi, il tutto per 350.000, solo zona Firenze. Giacomo Covoni - Via del Sansovino 186 - Firenze 711839.

VENDO **Atari 2600** a L. 100.000 (trattabili) con supercharger, espansore di potenza (L. 65.000). Entrambi 150.000. Vendo anche sciolte cassette Vanguard, Space Invaders, Frogger, Phaser Patrol, a prezzi bassissimi. Telefonare al 273306 Como ore pasti. Vendo anche Donkey Kong Nintendo a 2 schermi praticamente nuovo a L. 55.000 (trattabili).

VENDO **Atari VCS 2600** + 7 cassette + 2 joystick + 2 paddle L. 300.000 ore serali 20-21.30 - Tel. 02/292390. Armajola L. Via Bardelli 5 - 20131 Milano.

VENDO o SCAMBIO sola cartuccia **RX8053 Atari Artist**, nuova, per Touch Tablet con cartuccia videogioco. Inghilterra Alessandro - Via C. Rolando 20 - 16151 Genova - Sampierdarena - Tel. 010/456078 (telefonare ore cena).

VENDO **ZX 81** nuovo + alimentatore e cavetti + cassetta "3D Grand Prix" + programmi (66) + Basi (libri. L. 100.000 trattabili. Tel. 06/8390610 - ore pasti.

COMPRO **WING WAR** a prezzo ragionevole

VENDO **CASSETTA "SOCCER"** per Intellivision o cambio con fathom, microsurgeon, wing war, vectron A.V.&V. treasures of tarmin.
Via Comandante Maddalena - N. 14 - Tel. 0966/641087 dalle 22.00 in poi.

VENDO **Intellivision** + 10 cartucce (missionx dracula) L. 350.000. ZX 81 + alimentatore + cassetta in "3D" + cavi + libri isrtuzioni e programmi L. 90.000. Se in blocco L. 420.000 + trattabili.
Roma - L.go Somalia 30/C - Tel. 06/8390610 ore pasti.

VENDO **VIC 20** (buono stato), + manuale Basic e L.M. + circa 30 giochi in L.M. (compresi anche vari utility) + cassetta per assembler + cartuccia gioco adventure land. Il tutto a solo L. 79.000 trattabili.
Fabrizio D'eredità/Seconda strada n. 12 (San Felice) Segrate (MI) - Tel. 02/7532351

VENDO **SPECTRUM 48 K** - Interfaccia 1 - microdrive - tastiera professionale DK trovic - joystick 'sensor' trickstick - registratore - 2 libri - più di 300 programmi. Valore sul mercato: L. 1.200.000 (senza programmi).
Vendo tutto in ottime condizioni al favoloso prezzo di L. 500.000 causa passaggio sistema superiore.
Balsotti Alessandro - Via Balzaretti 7 - 20133 Milano - Tel. 02/209561

VENDO **Cambio schiacciapensieri** hamburger shop (ban dall in buone condizioni a L. 35.000 (non trattabili) oppure cambio con mario's cement factory. Scrivere o preferibilmente telefonare.
Via 3 Archi 11 - 00186 Roma - Tel. 06/6561350 - dalle 14.30 alle 18

COMPRO, VENDO, SCAMBIO **Programmi per Commodore 64** (giochi, utility). Ne possiedo più di 1000 e scambio programmi con soluzioni di adventur (the Mobbit, Oallas, Atzec Tomb...).
Annuncio sempre valido. Inviare liste e soluzioni.
Bocciardi Fabrizio - Via Giotto 178/5 - 52100 Arezzo - Tel. 0575/34329 - dopo le ore 20

VENDO **(per i seguenti computers: VIC 20-CBM 64-C16-PLUS 4.)** Stampante Commodore modello - MPS 801 - in ottime condizioni: a L. 360.000; completa di manuali per l'uso e di un nastro inchiostrato per riserva.
Enrico Antinozzi - Corso Europa n. 26 - 80127 Napoli

VENDO **Spectrum 48K** 1 microdrive, interfaccia 1, joystick "Sendar" trickstick, tastiera professionale Dk'trovic, registratore, più di 300 stupendi programmi, 2 libri. Prezzo attuale L. 1.200.000 circa. Vendo tutto in ottime condizioni al favoloso prezzo di L. 600.000 trattabili!
Balsotti Alessandro - Via Balzaretti 7 - 20133 Milano - Tel. 02/209561 dopo le 19.00

VENDO **VIC 20 seminuovo con registratore C2N, Jostick**, manuale di introduzione in italiano, corso su n. 8 cassette BASIC, n. 1 utility in cartuccia, n. 4 utilies in cassetta, n. 2 giochi WIZARDSOFT, n. 3 giochi ARCADE, n. 10 giochi COMPUTING, n. 15 giochi vari, n. 5 giochi in cartucce (OMEGARACE, RAID ON FORT KNOX, JUPITER LANDER, ROADRAGE, SUPERSASHI. Prezzo L. 290.000. = Giacomo Sandrelli Via Carcinale Mimmi 18 (Bari) - Tel. 080/514090 (vendo solo Bari e provincia).

VENDO le seguenti **cartucce originali Commodore**; Super Smash, the sky's falling, radar rat race, mission impossible (adventure), a sole L. 150.000 anziché L. 200.000 (basti pensare che ogni cartuccia in un negozio costa circa L. 50.000). Telefonare ore pasti o scrivere.
Bruglieri Francesco - Via G. Toma, 8 - Cap. 82100 - Benevento - Tel. 27280

VENDO **per SVI-318/SVI 328** software su cassette originali, mai usate, comprate direttamente Hong Kong - "Bone of contetion (education programs)" — "Maze Cup Champion Centertainment progams" — Address Book (personal interest & Business application programs, il tutto ad un prezzo stracciato L. 50.000 per informazioni scrivere o telefonare a Ballone Mino - Via Serra, 9 66043 Casoli (CH) - 0872/982333 ore pasti.

VENDO **Personal Computer SC-3000 16 Kb.** Ottime condizione (solo 3 mesi di vita), + alimentatore + manuale d'uso + cavetti per registratore + 33 programmi d'utilità + joystick + 9 cartucce videogioco (Pacar, Pop flamer, Borderline, Sega Flipper, Congo Bongo, Champion tennis, Safari hunting, Orguss e Monaco GP) + cavi + 1 cassetta per imparare a programmare + 1 cassetta con grafici di ottima qualità + 24 giochi su cassetta di ottima grafica (Othello, Tiro a volo, tiro al bersaglio, Real Golf, Archer, Super Master Mind, Kamikaze, Black Jack, World — Defender, Paroliamo, Astro War, Totocalcio, Disegna Video, Bombers, Morra, Pianoforte, Dechatlon Subacqueo, Cascatutto, Barone Rosso, Battaglia navale, Battaglia aerea, ecc.) + 1 anno di garanzia. Il tutto ad un prezzo da *sballo* di L. 350.000.
Scorza Lazzaro Via Migliarini 26/3 - 16011 Arenzano (GE) - Tel. 010/9126469 (Telefonare alla mattina dalle 7 alle 8, a pranzo dalle 13 alle 14 e alla sera dalle 21 alle 22).

VENDO **consolle Intellivision** + 22 cassette (Pitfall, atlantis, tron, shark shark, beauty and the beast. Quasi tutti gli sports, ecc.) L. 450.000 (trattabili) prezzo commerciale L. 1.240.500 - Tel. 080/215740 - Tel. 8.00-12.00-20.00-22.00

VENDO **Spectravideo SV.328** Registratore + ESPANSORE + controllore per unità dischetti + unità dischetti. Corredato di 2 BASIC e 2 sistemi operativi CP/M e MSX compatibile a L. 1.900.000 trattabili (nuovo costa L. 2.500.000)
Ribatto Pier Enrico - Via Casaregis 24/10 16129 - Genova - Tel. 010/566220

VENDO **base Mattel Intellivis**

# GLI ORIGINALI ACTIVISION & EPYX DIRETTAMENTE A CASA TUA

**BEAMRIDER**
**Activision**
C64:
cassetta cod. UDK 001
disk cod. EDD 001
SINCLAIR:
cassetta cod. URK 001

**HERO**
**Activision**
C 64:
cassetta cod. UDK 003
disk cod. EDD 003

**DECATHLON**
**Activision**
C 64:
cassetta cod. UDK 004
disk cod. EDD 004
ATARI:
cassetta cod. UCK 004
MSX: cod. UXK 004

**TOY BIZARRE**
**Activision**
C64:
cassetta cod. UDK 005
disk cod. EDD 005
SINCLAIR:
cassetta cod. MRK 005

**ZENJI**
**Activision**
C64:
cassetta cod. UDK 006
disk cod. EDD 006
SINCLAIR:
cassetta cod. URK 006

**PITFALL II**
**Activision**
C64:
cassetta cod. UDK 007
disk cod. EDD 007
SINCLAIR:
cassetta cod. URK 007
ATARI:
cassetta cod. UCK 007
MSX: cod. UXK 007

**RIVER RAID**
**Activision**
C64:
cassetta cod. UDK 008
disk cod. EDD 008
SINCLAIR:
cassetta cod. URK 008
ATARI:
cassetta cod. UCK 008
MSX: cod. UXK 008

**SPACE SHUTTLE**
**Activision**
C64:
cassetta cod. UDK 009
disk cod. EDD 009
SINCLAIR:
cassetta cod. ERK 009
ATARI:
cassetta cod. UCK 009

**DESIGNERS PENCIL**
**Activision**
C64:
cassetta cod. UDK 102
disk cod. EDD 102
SINCLAIR:
cassetta cod. ERK 102

**PASTFINDER**
**Activision**
C64:
cassetta cod. UDK 104
disk cod. EDD 104
MSX: cod. UXK 104

**ROCK'N'BOLT**
**Activision**
C64:
cassetta cod. UDK 105
disk cod. EDD 105

**GREAT AMERICAN CROSS COUNTRY ROAD RACE (G.A.C.C.R.R.)**
**Activision**
C64:
cassetta cod. UDK 106
disk cod. EDD 106
ATARI:
cassetta cod. UCK 106

**PITFALL**
**Activision**
C 64:
cassetta cod. UDK 002
disk cod. EDD 002

**GO TO HELL**
**Activision**
SINCLAIR:
cassetta cod. MRK 121

**ENDURO**
**Activision**
SINCLAIR:
cassetta cod. URK 010

## ESCLUSIVO

Tutte le cassette e i floppy disk sono corredati di un manuale di istruzioni in italiano.

**MUSIC STUDIO**
**Activision**
C64:
cassetta cod. UDK 113
disk cod. EDD 113

**WEB DIMENSION**
**Activision**
C64:
cassetta cod. UDK 115
disk cod. EDD 115

**GHOSTBUSTERS**
**Activision**
C64:
cassetta cod. UDK 108
disk cod. EDD 108
SINCLAIR:
cassetta cod. MRK 108
ATARI:
disk cod. ECD 108
MSX:
cod. UXK 108

**TOUR DE FRANCE**
**Activision**
C64:
cassetta cod. UDK 112
disk cod. EDD 112

**MASTER OF THE LAMPS**
**Activision**
C64:
cassetta cod. UDK 116
disk cod. EDD 116
MSX:
cod. UXK 116

**RESCUE ON FRACTALUS**
**Activision**
C64:
cassetta cod. UDK 123
disk cod. EDD 123
ATARI:
cassetta cod. UCK 123
disk cod. ECD 123

**STAR LEAGUE BASEBALL**
**Activision**
C64:
cassetta cod. UDK 502

**ON FIELD FOOTBALL**
**Activision**
C64:
cassetta cod. UDK 503
SINCLAIR:
cassetta cod. MRK 503

**ON COURT TENNIS**
**Activision**
C64:
cassetta cod. UDK 504

**BOXING**
**Activision**
C64:
cassetta cod. UDK 507
SINCLAIR:
cassetta cod. MRK 507

**NEW**
**RIDDLERS DEN**
**Activision**
SINCLAIR:
cassetta cod. MRK 603

**NEW**
**I OF THE MASK**
**Activision**
C64:
cassetta cod. UDK 601
disk cod. EDD 601
SINCLAIR:
cassetta cod. URK 601

**HACKER**
**Activision**
C64:
cassetta cod. UDK 125
disk cod. EDD 125
SINCLAIR:
cassetta cod. MRK 125
ATARI:
cassetta cod. UCK 125
disk cod. ECD 125

**NEW**
**WINTER SPORTS**
**Activision**
SINCLAIR:
cassetta cod. URK 602

**MINDSHADOW**
**Activision**
C64:
cassetta cod. UDK 110
disk cod. EDD 110
SINCLAIR:
cassetta cod. MRK 110

**NEW**
**BALLBLAZER**
**Activision**
C64:
cassetta cod. UDK 122
disk cod. EDD 122
SINCLAIR:
cassetta cod. MRK 122
ATARI:
cassetta cod. UCK 122
disk cod. ECD 122

**NEW**
**LITTLE COMPUTER PEOPLE**
**Activision**
C64:
cassetta cod. UDK 126
disk cod. EDD 126

**BARRY McGUIGAN WORLD CHAMPIONSHIP BOXING**
**Activision**
C64:
cassetta cod. UDK 507
SINCLAIR:
cassetta cod. MRK 507

**PITSTOP**
**Epyx**
C64:
cassetta cod. EP 001

**PITSTOP II**
**Epyx**
C64:
cassetta cod. EP 002

**SUMMER GAMES**
**Epyx**
C64:
cassetta cod. EP 003

**SUMMER GAMES II**
**Epyx**
C64:
cassetta cod. EP 004

**WINTER GAMES**
**Epyx**
C64:
cassetta cod. EP 005

Vuoi solo cassette e floppy disk originali? E solo di altissima qualità? Sei sempre attento alle novità e ci tieni ad averle prima degli altri? Allora, dai: scegli subito i tuoi videogiochi tra questi 38 titoli, tutti garantiti da N.B.C. distributore esclusivo per l'Italia. Ordinali, te li invieremo subito a casa tua. Buon divertimento!

**Compila il Buono d'ordine e spediscilo in busta chiusa a:**


## N.B.C. Italia S.r.l.
**Via Mac Mahon, 19**
**20155 Milano**
**Distributore esclusivo Activision e Epyx per l'Italia.**


## BUONO D'ORDINE

Sì, desidero ricevere i videogiochi che indico qui sotto con i relativi numeri di codice. Pagherò contrassegno L. 13.500 per ogni cassetta e L. 20.000 per ogni floppy disk (+ L. 3.500 come contributo alle spese di spedizione). Per ogni titolo, indico con una crocetta se scelgo la cassetta o il floppy disk e scrivo anche il totale di quanto pagherò alla consegna.

| | N. CODICE | CASSETTA | FLOPPY DISK | LIRE |
|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | |
| 2 | | | | |
| 3 | | | | |
| 4 | | | | |
| 5 | | | | |
| 6 | | | | |
| | (+ L. 3.500) TOT. | | | |

NOME _____

COGNOME _____

VIA _____

_____ N° _____

CAP _____ CITTÀ _____

FIRMA _____

(di un genitore, se sei minorenne)

VG

# LIBRI FIRMATI JACKSON

*Rita Bonelli*
*Luciano Pazzucconi*
*Fabio Racchi*
*Giovanni Valerio*

**Commodore 64**
**la grafica e il suono**

Ogni argomento viene spiegato e accompagnato da numerosi esempi commentati. Nel libro sono listati moltissimi programmi che sono registrati sulla cassetta allegata.
Nel Capitolo 1 si tratta del video, della tastiera e della grafica in modo carattere. Il Capitolo 2 è dedicato alla grafica e ne approfondisce tutti gli aspetti. Il Capitolo 3 tratta degli sprite.. Nel Capitolo 4 viene trattato l'argomento del suono. Completano il libro tre appendici: i registri del VIC II e del SID e le frequenze delle note musicali.

*Cod. 409 B Pag. 270* *Lire 34.000*

*Rita Bonelli*
**Commodore 64**
**i file**

Questo libro tratta in maniera completa e precisa la gestione dei file su cassetta e su disco.
Oltre a brevi programmi esempio, riportati per spiegare l'uso delle istruzioni, il libro contiene cinque programmi per creare e gestire un archivio di dati: SEQUENZIALE su cassetta, SEQUENZIALE su disco, RANDOM su disco, RANDOM/USER su disco, RELATIVO su disco.

*Cod. 400 B Pag. 173* *Lire 17.000*

*Rita Bonelli*
**Commodore 64**
**il basic**

Un'accurata esposizione del linguaggio BASIC, accompagnata da numerosi esempi.
Nel Capitolo 1 si ha una panoramica dei diversi argomenti. Il Capitolo 2 è dedicato al linguaggio. Nel Capitolo 3 si approfondisce l'uso della tastiera e del video. Il Capitolo 4 fornisce le informazioni necessarie per usare disco e cassetta per memorizzare programmi.
Il Capitolo 5 è dedicato alla stampante. Nel Capitolo 6 si parla della costruzione del programma.
Nel Capitolo 7 vengono passati in rassegna i codici e i numeri del calcolatore. Il Capitolo 8 è dedicato alla memoria. Nel Capitolo 9 si tratta degli errori. Completano il libro, l'Appendice A dedicata alla tastiera e l'Appendice B all'argomento del BASIC compilato.
Tutti i programmi esempio riportati nel libro sono disponibili a richiesta su floppy disk.

*Cod. 348 D Pag. 316* *Lire 26.000*




CON CASSETTA

**GRUPPO EDITORIALE JACKSON**

**LA BIBLIOTECA CHE FA TESTO.**

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

**CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA**

**VOGLIATE SPEDIRMI**

| n° copie | codice | Prezzo unitario | Prezzo totale |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | Totale | |

☐ Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più **L. 3000 per contributo fisso spese di spedizione.**

Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:

☐ Allego assegno della Banca

N° _____

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

☐ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

Nome
Cognome
Via
Cap Città Prov.
Data Firma

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

Partita I.V.A.

cartucce e con i comandi Point master quik stick a L. 650.000. Oppure scambio con un Commodore 64 . Con joistick e registratore. Per trovarmi scrivere a: Demetrio Trigliozzi - Via Nazionale, 59 - 64037 Cermignano (TE) - Tel. 0861/66170. Orario: dalle ore 19.00 alle 20.30

VENDO **per commodore 64** cerco unità floppy disck drive 1531 usato, in ottime condizioni, con imballaggio e istruzioni originali. Accetto anche Drive 1530 (quello per il Vic) alle stesse condizioni sopraelencate. Vendo inoltre cartuccia "international soccer" Commodore L. 150.000; 50 dei migliori Video Games su cassetta a prezzi stracciati; Video gioco da tavolo "Galaxian" della Coleco, 3 giochi in 1, 1 o 2 giocatori, schermo a colori, doppi comandi a levatipo sala giochi.
Marco Guardabassi - P.le Giotto 40 - 06100 Perugia - Tel. 075/35626 (O.P.)

VENDO **Atari 2600** + istruzioni + 2 Joystyk + 7 cartucce tra cui Pitfall 1, Tutankham e Robot Tank. Atari VCS + cartuccia omaggio a L. 199.000 Pitfall L. 49.000 Robot Tank a L. 49.000 Tutankham a L. 49.000 Barnstorming e Chopper command a L. 39.000 l'una megamania a L. 29.000 oppure tutto in blocco a L. 400.000. Tel. 855134. Ore pasti.
Alfredo Cea - Via M. Garibaldi 15 - 01016 - Tarquinia (VT)

CERCO **cartucce comp. Coleco** in ottimo stato e a buon prezzo, comunque da concordare prod. dalle migliori marche di video giochi: coleco, activ., parker. Telefonare verso le 8 di sera. - Tel. (010) 660245
Mario Montecuccoli - Via Sapello 55 C - 16157 Genova Prà (GE)

VENDESI **Computer VIC 20** più registratore dedicato più Joistick spectravideo più 2 cartucce (Gorf, Radar ratracel più 6 cassette tra cui bullet e centipede più altre 3 cassette di cui una educativa il tutto per un totale di 11 giochi a L. 180.000 (prezzo nuovo L. 300.000) in omaggio consolle Reel e una cassetta con 10 giochi sportivi.
Telefonare solo zona Milano.
Federico Memoca - V.le Rauzoni 5 - Milano - Tel. 4036225

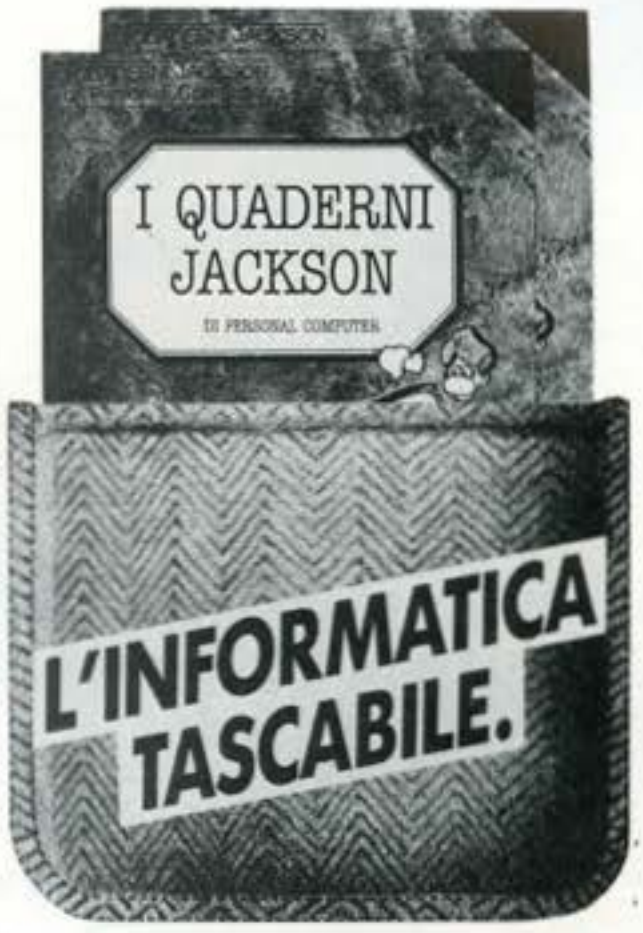
VENDO **ATARI VCS 2600** dell'84 (ottime condizioni) + 7 cassette: Combat, space invaders, Ms. pac man, kangaroo, vanguard, realsports tennis e river raid (activision). L. 250.000 trattabili.
Matteo Piaterra - Via Albinoni 4 Monza 20052 Milano - Tel. 039/368627 - dalle 19.30 alle 21

VENDO **ATARI 800 XL** + 3 cassette COMMODORE 64 + registratore e COMMODORE 16 + registratore e nastri entrambi completi di JOISTICK
Perissinotto Nicola e Paolo - Via Mameli, 107 - Jesolo Lido (VE) - Tel. 0421/90221

CERCO dispositivo che permette di collegare 2 registratori Commodore al computer inviate VS offerte A: Alberotanza Massimo - Via Tripoli 12 - Bari.


# LA TUA BIBLIOTECA PRATICA D'INFORMATICA PERSONALE.

I Quaderni Jackson, tanti volumi monografici per conoscere bene il personal computer e l'informatica. Nei Quaderni Jackson c'è tutto quello che è importante sapere sui computer la programmazione, i linguaggi, il software, le applicazioni e i nuovi sviluppi dell'informatica.




Quaderni Jackson: l'informatica a tutti i livelli, in una collana aperta, pratica, essenziale, aggiornata. L'informatica tascabile per chi vuole saperne di più e compiere così un salto di qualità nel mondo di oggi e di domani.
Ogni settimana, 1 volume.

1 Vivere col personal computer
2 Dentro e fuori la scatola (hardware e periferiche di un personal computer)
3 Ed è subito BASIC, vol 1
4 A ciascuno il suo Personal (come sceglierlo in base alle esigenze)
5 Ed è subito BASIC, vol 2
6 To do or not to do: (come aver cura del proprio personal)
7 Strutturare il software (con elementi di linguaggio Pascal)
8 Dizionarietto informatichese
9 Stendere un programma come si deve: (algoritmi e cose serie)
10 La linfa del computer (software di base e sistemi operativi)
11 Il sistema operativo CP/M, il "software bus"
12 Sistema Operativo MS DOS, lo standard creato dalla IBM
13 I package applicativi: (merceologia del software prêt à porter)
14 Scrivere un gioco di avventura sul personal computer
15 Pronto, VisiCalc e gli onesti spreadsheet
16 Il BASIC per l'immagine (le basi della computergrafica)
17 Il word processing (parole, parole: ma elaborate coi personal)
18 Lotus 1-2-3 e Symphony (il fascino discreto dell'integrazione)
19 Dimensione MSX
20 Dacci oggi i nostri dati: in BASIC e Pascal vol. I
21 Dacci oggi i nostri dati: in BASIC e Pascal vol. II
22 Il dBase, il principe dei data base
23 A qualcuno piace FORTH! (anatomia d'un linguaggio astuto)
24 Disegnare col personal computer
25 I famosi Bitest (prove rivisitate dei personal più popolari)
26 Calcolo numerico in BASIC
27 Multiplan, spreadsheet multistrato
28 FORTRAN e COBOL (linguaggi sempreverdi)
29 I famosi Softest (prove rivisitate dei package più popolari)
30 Personal Data Base

Ogni settimana a sole lire 6000 in edicola



GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE GRANDI

# 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

ETÀ [ ] INDIRIZZO [ ]




# dalla biblioteca Jackson informatica per tutti

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

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

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

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

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

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

**CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA**

**VOGLIATE SPEDIRMI**

| n° copie | codice | Prezzo unitario | Prezzo totale |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | Totale | |

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

**Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:**

☐ Allego assegno della Banca _____ n° _____

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

☐ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

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

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

ORDINE MINIMO L. 50.000



**GRUPPO EDITORIALE JACKSON**

GRUPPO EDITORIALE
**JACKSON**
DIVISIONE LIBRI




# La biblioteca per ragazzi firmata Jackson

**I ROBOT**
Una parola, sconosciuta qualche decina di anni fa, che oggi rappresenta una realtà nelle fabbriche.
**COD. 003D** **L. 9.000**

**GIOCHI CON IL COMPUTER**
I giochi con il computer visti, una volta tanto, dalla parte del computer e non dell'utente: come gioca, come vince, e infine... come lo si può vincere.
**COD. 006D** **L. 9.000**

**LA RIVOLUZIONE INFORMATICA**
Come i computer e le nuove tecnologie hanno rivoluzionato il mondo della comunicazione.
**COD. 004D** **L. 9.000**

**ENTRIAMO NEL CHIP**
Anche un piccolo "chip" può portare una rivoluzione. La sua storia è affascinante come un racconto.
**COD. 005D** **L. 9.000**

**PRIMI PASSI IN BASIC**
Con semplicità, humor e precisione una semplice guida al BASIC per principianti.
**COD. 007D** **L. 9.000**

**CONOSCERE IL PERSONAL**
Con un linguaggio semplice, spiritoso, ma rigoroso, imparerete come funziona un Personal Computer, che cosa può fare e i primi elementi per poterlo utilizzare.
**COD. 008D** **L. 9.000**

**GIOCHI SPAZIALI**
Chi ha detto che i computer servano solo per cose serie? Oltretutto, divertendosi si può imparare più volentieri.
**COD. 010D** **L. 9.000**

**DIVERTIRSI CON IL PERSONAL**
Contiene programmi per creare messaggi lampeggianti, progettare giochi, creare immagini e per fare decine d'altre cose. Non è necessaria alcuna conoscenza preliminare di programmazione.
**COD. 020D** **L. 9.000**

**TUTTO CIÒ CHE AVRESTE VOLUTO SAPERE SUL COMPUTER**
Chi ha detto che i bambini non possano capire che cos'è e come si usa un computer? Ecco qui dimostrato come possono farlo diventare il loro gioco preferito.
**COD. 015D** **L. 9.000**

**BATTAGLIE CON IL COMPUTER**
Qui il pacifismo non serve. Si gioca alla guerra per imparare il BASIC, quindi ben venga.
**COD. 011D** **L. 9.000**

**IMPARIAMO A PROGRAMMARE**
Leggero come una rivista illustrata, allegro come un fumetto, preciso come un libro di scuola: un modo nuovo di imparare a programmare.
**COD. 018D** **L. 9.000**

**APPLICAZIONI PRATICHE DEL PERSONAL COMPUTER**
Un libro che vi farà scoprire piacevolmente che esiste qualcosa di diverso dai giochi, più utile e ugualmente appassionante, nel mondo dei computer.
**COD. 001D** **L. 9.000**

**INTRODUZIONE AL LINGUAGGIO MACCHINA**
Un argomento "difficile" affrontato con linguaggio piacevole; preziose illustrazioni consentono l'immediata comprensione anche dei più complessi aspetti tecnici.
**COD. 002D** **L. 9.000**

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 | 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

Partiva I.V.A.

ORDINE MINIMO L. 50.000

CORSO PRATICO DI UTILIZZO

# SOFTWARE

**APPLICAZIONI**
**LINGUAGGI**
**SISTEMI OPERATIVI**
**E PROGRAMMAZIONE**
**DEI PERSONAL COMPUTER**

WORD PROCESSOR • PASCAL • FORTH
DATA BASE • COBOL • "C"...
FOGLI ELETTRONICI • MS DOS • C/PM
COMPUTERGRAFICA • XENIX • UNIX •
BASIC • LOGO • UCSD

**Software** si compone di 52 fascicoli settima
da rilegare in 5 splendidi volumi:
**BASIC I E II • SISTEMI OPERATIVI**
**LINGUAGGI • APPLICAZIONI •**

**È IN EDICOLA**
**1° E 2° FASCICOLO**
**A SOLE**
**Lire 2°200**





**Software**, ultimissima novità del Gruppo Editoriale Jackson, è la prima opera completa sulla programmazione del personal computer in 5 volumi.
Un'opera diversa e assai più approfondita rispetto a un semplice corso di Basic.
Se è vero, infatti, che il Basic fornisce un'utile chiave d'accesso al mondo della programmazione, è altrettanto vero che quest'ultima abbraccia un campo assai più vasto e complesso rispetto al popolare linguaggio.
**Sistemi Operativi**, **Linguaggi di Programmazione**, **Software Applicativo**: questi i tre cardini su cui si fonda **Software**, che fornisce tutti gli strumenti teorici, ma soprattutto pratici, per acquisire la padronanza completa del personal computer. Per risolvere, finalmente, i problemi legati all'uso pratico della macchina; per comprenderne le soluzion applicative più idonee.
Ottimo per il principiante, che intende accedere al mond dellInformatica dalla porta principale, ideale per chi des dera approfondirne la conoscenza e acquisire in tal mo una professionalità sempre maggiore.

GRUPPO EDITORIALE
JACKSON
DIVISIONE GRANDI OPERE

# Resta tanto da fare:



# l'Italia è al primo posto.
# GRAZIE ITALIA!

unicef

**COMITATO ITALIANO**

Piazza Marconi, 25 - 00144 Roma - Tel. 06/5924420-5917975/6 - c/c postale n. 26479006

**UFFICIO DI MILANO** - Via Solari 11 - 20144 - Tel.: 02/8370600 - **COMITATI REGIONALI** sull'elenco telefonico

Spazio gratuito offerto dal Gruppo Editoriale Jackson

# SCALDA IL JOYSTICK E GASATI CON




Compilation JACKSON SOFT

OGNI MESE IN EDICOLA



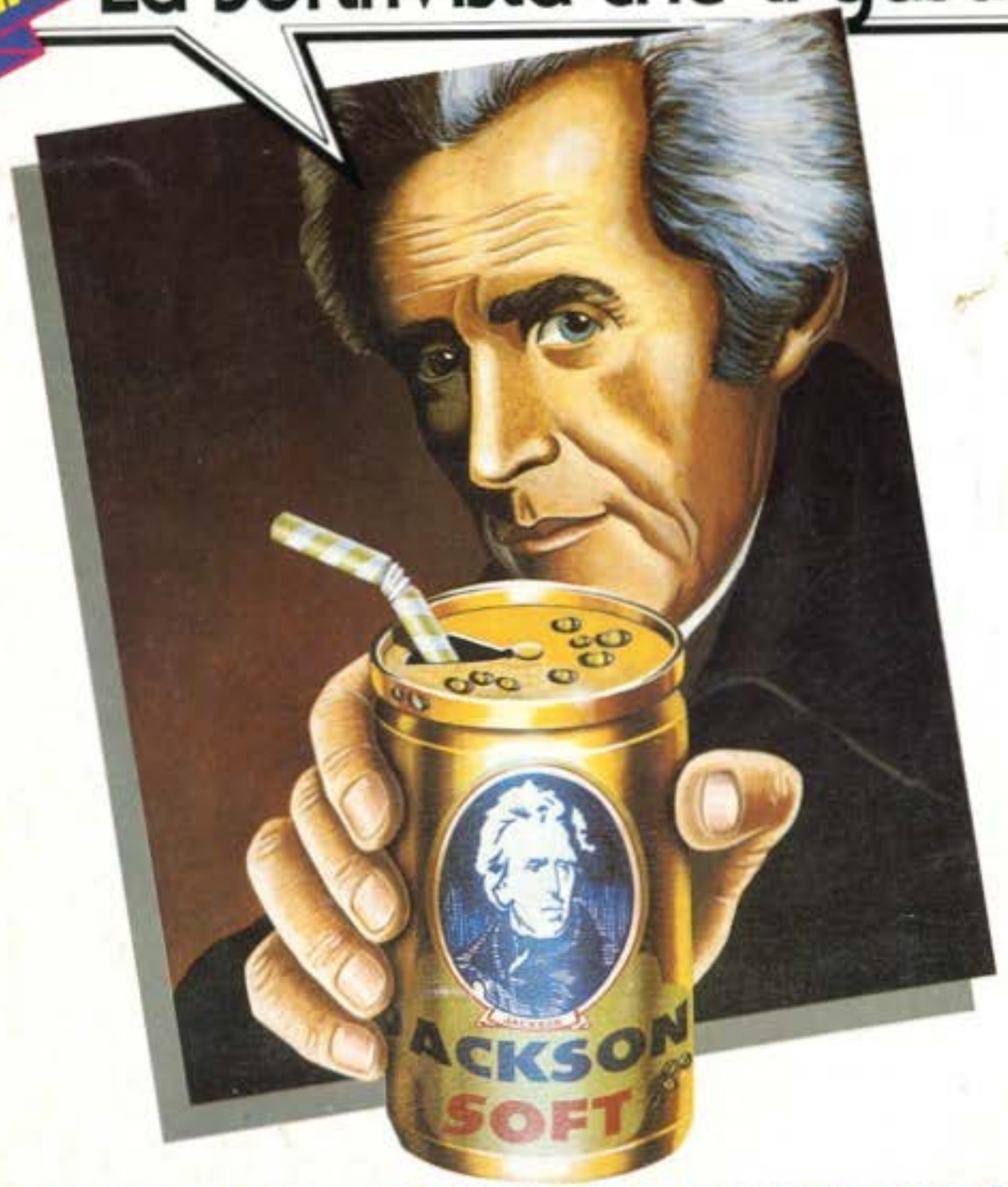

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

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.




Un nuovo favoloso appuntamento da non perdere

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
DIVISIONE PERIODICI