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

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

I NUOVI COMPUTER '86



SPECIALE LISTATI MSX

VIDEOCLIP CON SPECTRUM

HACKER: LA MAPPA

IL GRANDE
DIZIONARIO
JACKSON
DI ELETTRONICA
E INFORMATICA

LA SCIENZA DI OGGI

LA CULTURA DI DOMANI.



10 Volumi IL GRANDE DIZIONARIO JACKSON DI ELETTRONICA E INFORMATICA

2 Volumi MONOGRAFIE

Sinonimi inglesi e italiani

Traduzione italiana

Definizione della voce

Rimando alla monografia

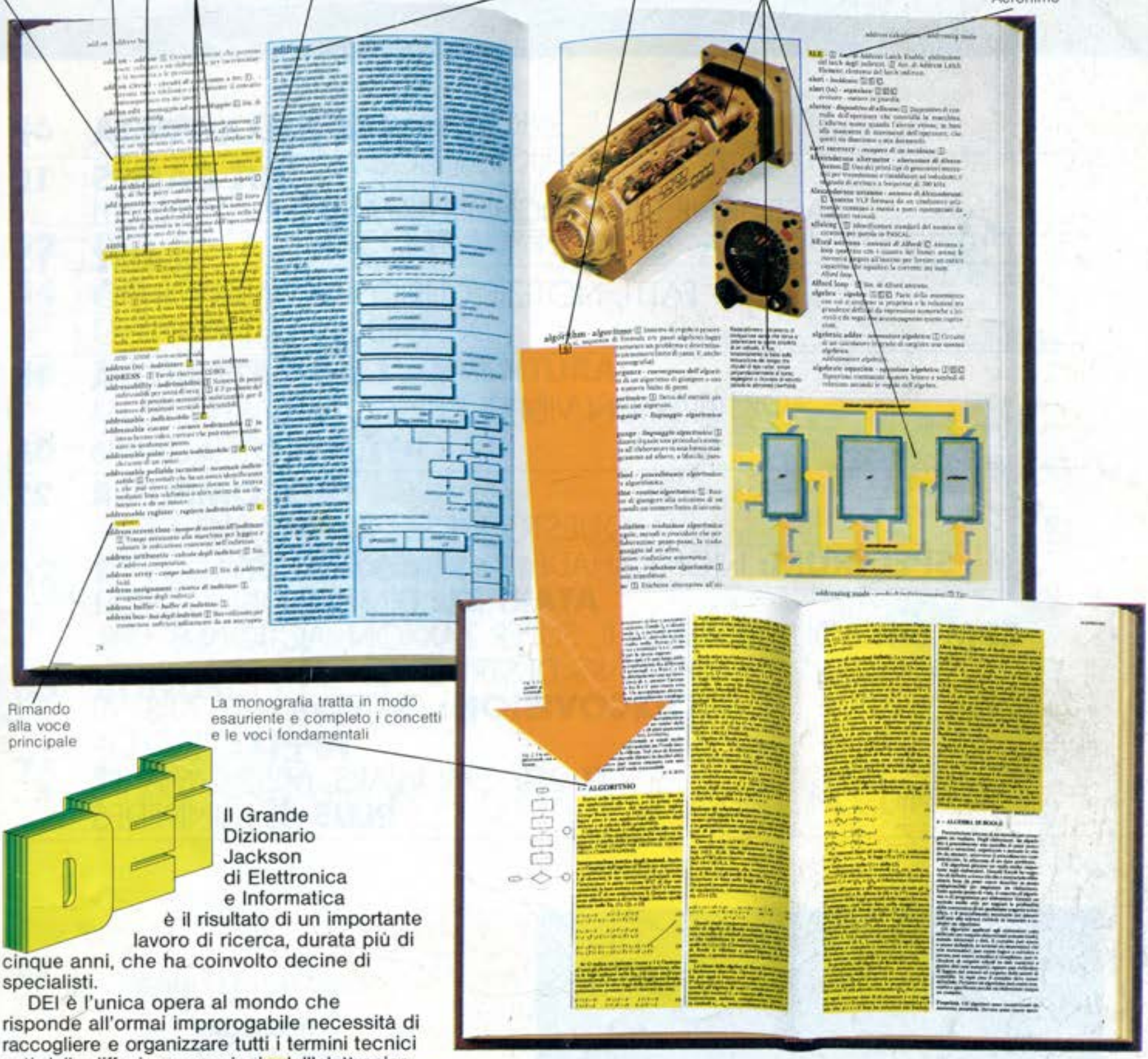
Voce

Campo di appartenenza della voce

Le voci più importanti di elettronica, informatica e comunicazioni sono definite in modo esteso

Le illustrazioni (immagini o schemi) e le rispettive didascalie integrano, ampliano ed esemplificano la definizione della voce relativa

Acronimo



Rimando alla voce principale

La monografia tratta in modo esauriente e completo i concetti e le voci fondamentali

Il Grande Dizionario Jackson di Elettronica e Informatica è il risultato di un importante lavoro di ricerca, durata più di cinque anni, che ha coinvolto decine di specialisti.

DEI è l'unica opera al mondo che risponde all'ormai improrogabile necessità di raccogliere e organizzare tutti i termini tecnici nati dalla diffusione massiccia dell'elettronica, informatica e comunicazione per formalizzare e consolidare il "nuovo sapere".

DEI è per tutti coloro che hanno capito l'importanza di sapersi orientare in questo nuovo universo linguistico; per chi vuole comprendere il significato di termini che le nuove discipline hanno introdotto anche nel linguaggio comune; per quanti desiderano saperli utilizzare con padronanza per non rimanere esclusi da un mondo che sta compiendo un cambiamento le cui dimensioni sono senza precedenti; per coloro, infine, che per lavoro, studio, informazione vogliono possedere, già da oggi, la "cultura di domani".

Con DEI, infatti, la trasformazione della scienza di oggi nella cultura di domani compie un decisivo passo avanti.

DEI
- **45000 termini**
- **3000 illustrazioni**
- **1000 monografie**

in 100 fascicoli settimanali da rilegare in 12 splendidi volumi.

IN EDICOLA IL 1° E IL 2° FASCICOLO A SOLE L. 2.500



GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE GRANDI OPERE

IN COLLABORAZIONE CON
PHILIPS

SOMM

IL POSTA DELLA POSTA 7

HIT GAMES 10
CLASSIFICHE DEI GIOCHI PIÙ AMATI E PIÙ VENDUTI

READY 12
FATTI, NOTIZIE CURIOSITÀ DAL MONDO DEL GIOCO ELETTRONICO

ATTUALITÀ 18
BIRD: UN VIDEO CLIP CON LO SPECTRUM
I NUOVI COMPUTER DELL'86 38

GIOCOMPUTER 22
QUESTO MESE GIOCHIAMO CON:
SPECTRUM: NIGHT SHADE, AMERICA FOOTBALL, GLASS
ATARI XL: DIMENSION X, DROLL
CBM 64: BOULDER DASH II, SUPER ZAXXON, ACTION BYKER, RACING DESTRUCTION SET, SPY VS SPY
COLECOVISION: GATEWAY TO APSHAI
APPLE: SKY FOX
TI 99: CAR WARS, MUSIC MAKER
PLUS 4: MINIPEDES

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 Paricaldi

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 (061) 21248

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

Associato all'Uspi Unione Stampa Periodica Italiana

DIRETTORE
Riccardo Albini

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

GRAFICA
Danilo Lionetti

ARIO

46 **AL BAR** I GRANDI A GETTONE
ALLA RICERCA DEL SOLE PERDUTO
GOSTS'N GOBLINS, METRO CROSS

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

54 **ATLANTE**
LA MAPPA DI HACKER

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

60 **SPIEGA COMPUTER**
IL LINGUAGGIIO
MACCINA

62 **DI FRONTE AL COMPUTER**
I PROGRAMMI DEI LETTORI
SPECIALE MSX

66 **BONUS**
GARE, RECORD E VIDEOATLETI

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

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 PUBBLICITÁ
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

Marzo '86 L.3.500

HOBBY ELETTRONICA

Mensile di elettronica pratica e hardware per microcomputer

Centralina antifurto
Vobulatore audio

Interfaccia RS232



Speciale

CAPACIMETRO DIGITALE

Spedizione in Abb. Post. Gruppo III/70

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

IN EDICO

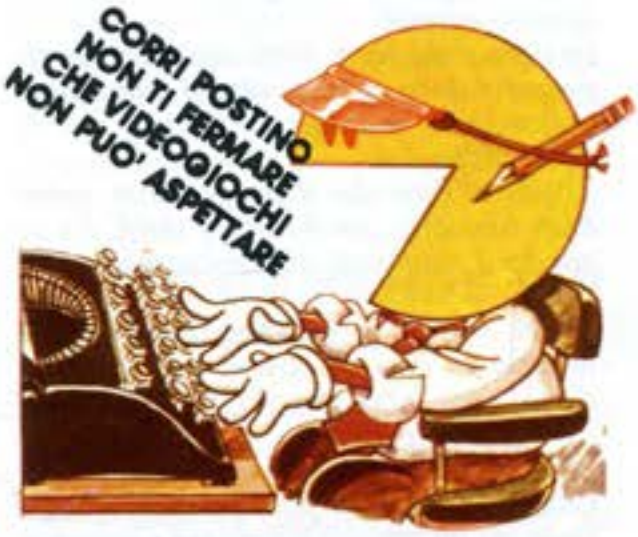
il posto della posta

LA MAPPA DI MEMORIA

La presente per chiedervi se Vi è possibile inviarmi documentazione tecnica riguardante l'home computer MSX VG 8020 (Philips), con particolare riferimento alle «mappe di memoria».
Vorrei inoltre sapere se mi potete inviare ed eventualmente a quale prezzo, anche pubblicazioni dedicate al linguaggio macchina di tale "home computer" e i codici macchina e corrispondenti mnemonici locazioni necessarie o utili per la programmazione in linguaggio macchina.

Zambelli Stefano

Occorre distinguere cosa si intende dire con mappa di memoria: se ci si riferisce alla divisione fra area ROM e area RAM possiamo dire che sui computer MSX si trovano sempre 32 K di ROM, 16 K di RAM VIDEO (la VRAM) e un certo numero di Kbyte di RAM utente in cui viene scritto solitamente il BASIC.
Quest'ultima area ha dimensioni variabili e va, sempre nello standard MSX, da un minimo di 8 ad un massimo di 64 K (di cui comunque al massimo 32 direttamente utilizzabili).
La RAM è poi divisa in altre zone che sono quella delle variabili di sistema (utilizzate cioè dal sistema operativo residente in ROM) che parte dall'indirizzo F780h, quella delle variabili alfanumeriche (decisa dal primo numero che segue il comando CLEAR) e altre zone che si espandono in base al programma e alle variabili disponibili in quel momento in memoria.
Informazioni più approfondite le puoi trovare nel numero 3 di SUPERMSX dove si parla proprio della memoria del MSX.
Per quanto concerne la programmazione in L/M puoi seguire gli articoli che stiamo pubblicando su questo argomento e/o acquistare un libro che parli della programmazione dello Z80, che è poi il processore contenuto nei computer MSX.
Ricordiamo che per ovvi motivi non ci è possibile inviare alcun tipo di cocumentazione, che potreste richiedere direttamente al produttore del vostro computer.



UN PULSANTE DI RESET

Il mio Commodore C-64 si è guastato, per la riparazione ho preferito portarlo personalmente al laboratorio autorizzato per la prov. di Firenze della Commodore, dove sono rimasto meravigliato nel vedere delle vere cataste di computer C 64 e Vic 20 guasti o riparati. Parlando con un signore mi ha spiegato che uno dei motivi più frequenti dei guasti a questi computer è la necessità da parte dell'utente di spingere e accendere varie volte l'apparecchio durante l'uso. Per evitare tali guasti basterebbe mettere un piccolo pulsante che faccia da RESET senza spegnere del tutto il computer.
Io vorrei sapere a nome di tutti gli utenti del C 64 quali sono i collegamenti da fare per collocare questo interruttore, penso che questo articolo pubblicato sulla Vs bella rivista sia molto interessante e utile ai possessori del C 64. Distinti saluti.

Paolo Mazzei

Caro Paolo per rispondere alla tua domanda citiamo fedelmente la lettera di un altro lettore Vittorio Zaccaria che dà proprio dei consigli sul reset dei videogiochi turbo tape.
"adesso vorrei dare alcuni consigli su il reset dei videogiochi per turbo tape.
Per chi non avesse il reset originale può costruirlo da sé.
Materiale occorrente:
1 filo di rame normale (come quelli della luce) lungo 20 centimetri, prendete il filo e infilatelo dentro il pin massa del floppy (pag. 142 del libretto di istruzioni) n° 2 e con l'altro capo accostatelo e fatelo toccare con il terzo pin della porta seriale dalla parte delle altre interfacce cioè vedendolo di dietro, a sinistra.
Appena accostato si chiuderà lo schermo come sys 64738 e verrà la presentazione del commodore 64, digitate poke 2050,2 - sys 42291 - sys 50000
digitate freccia elle e vedrete che apparirà press play on tape questo solo però



Questa è la Busta del Mese di marzo. Videoartista Sandro Arnod

5) No.
6) Gyruss, Star Wars e Baseball sappiamo che sono usciti in America ma non sappiamo se sono arrivati in Italia. Della linea Xonox e di Sci non abbiamo notizia.

Vide o giochi quant'è bell' sscpira tante sientimentooo sientinasooo sientiocchio ecc. ecc. ecc. Salve a tutti voi della redazione di vg hc ecc. ecc. ecc. Io non mi chiamo ma, gli altri, mi chiamano Enzo oppure Sanfi, per gli amici voi potete chiamarmi come vi fa più commodore. Sono quindicenne. Ho tante di quelle cose da dirvi che, per paura di essere cestinato, non potrei metterle così ghigliottinatemi pure ma non ho spazio per i complimenti, anche se non potete immaginare quanti sono. Se non l'avete capito (utopia) posseggo un cbm anzi un CBM 64 completo di floppy e mps 801.
Innanzi tutto vorrei chiedervi una cosa da parte di un mio amico ViGiniano lo Spectrum è out of production (fuori produzione)? Speriamo di no perché è uno dei più bei computer che ci sono. Ma ora veniamo a noi le prochieste (incrocio fra proposte e richieste) le farò con una "scaletta" numerando le varie domande.
1) quando parlate di compatibilità nelle recensioni dei Vg significa che ne esiste un'altra versione o che sulla stessa cassetta o disco c'è anche la versione per l'altro computer?
2) che differenza c'è tra le stampanti mps 801, 802 e 803
3) Potrei spedire programmi fatti con il Simon's Basic?
4) Ho fatto 503750 punti a Mr. Do alias Geppoz (super game 2000 n° 1) può entrare in classifica con il nuovo nome? Purtroppo il punteggio è a classifica e nella classifica non viene riportata alcuna indicazione che possa far pensare che quello sia veramente il gioco che ho detto. Aiutatemi!
5) Qual'è il programma migliore nell'ambito gestionale per il C 64? e quanto costa?
Le domande sono finite ma ora, per ripagarvi dello spazio rubato alla vostra rivista invio una seie di consigli per C 64 e affini.
1) Vorrei dire che il programma spectrum funziona con il Floppy del C 64 usando i comandi del microdrive Sinclair.
2) Vi manderò appena possibile la mappa di ring of power ma, la parte dove non sono ancora arrivato mi è purtroppo ignota.
3) Vi dò una battuta alla "sanfi":
Qual'è la cosa più brutta che può accadere ad un programmatore? Cadere in un loop infinito. Mi spiace ma non ne ho più.
P.S. Sono un MiniGufo e sono d'accordo con Max il Gufo. In che numero di V.G. è stata fatta la recensione di Fight Simulator II?
Ora è venuto il momento di farvi il dovuto ringraziamento, ringrazianaso, ringraziaocchio ecc. ecc. ecc. Ciao carissimo Video Giocchi, Giorecchi ecc. ecc. ecc. (carissimo non nel senso di dispendioso). Non ho la forza di salutarvi ma devo: CCCCCCCCCCCCCIAO.

Vincenzo Sanfilippo

Caro Enzo, non avevamo subito capito che eri un possessore del C64, ma è bastato leggere poche righe in più per saperlo. Scherzi a parte. Di pure al tuo amico viginiano che il Sinclair Spectrum continua a uscire dalle catene di montaggio ma solo nella versione Spectrum Plus.
Per rispondere invece alle tue domande, andiamo in ordine:
1) In genere, a meno che non venga esplicitamente detto, quando parliamo di altre compatibilità intendiamo che essite un'altra cassetta o disco, in un'altra confezione per il sistema di cui diamo la compatibilità.
2) La stampante 801 è uguale alla 803: è solo il modello più vecchio. Non può stampare su fogli singoli. La 802, invece, ha una grafica diversa e quindi non è in grado di stampare i vari programmi grafici a disposizione del Commodore. È però una buona stampante.
4) Certo che puoi.
5) No. È un gioco piratato e noi accettiamo in classifica solo i giochi originali.
6) Francamente non capiamo bene che cosa intendi: gestione magazzino? spreadsheet? data base? Quali ti interessano? Se devi gestire un magazzino francamente non ti consigliamo di usare un Commodore 64 ma un computer un po' più potente. Un buon database può essere o The Manager o Superbase 64, entrambi di produzione Commodore.





nei giochi in turbo. Ovviamente con certi giochi non funzionerà perché protetti fortemente".

GIOCHI KONAMI PER COMPUTER

Carissima redazione di ViGi & Co sono un ragazzo di 16 anni che vi segue dal lontano nº 1 vi ho scritto un paio di volte ma, senza ricevere risposta (voglio dire prendete in considerazione anche me) vi scrivo questa lettera per porvi alcune domande (originale eh!?) riguardanti Vigi & Co nº 29 e in particolare, l'articolo Bytes. Nel quale si legge alcune conversioni da bar Konami tipo Konami's Tennis, Yie Ar Kung Fu, Hyperrally, Konami's Golf. Prendiamo Yiear Kung Fu mantiene abbastanza fedelmente la veste grafica del gioco versione Arcade? Questi giochi della Konami su che computer girano? Sono disponibili in Italia? Quando? Sempre nell'articolo Bytes si legge anche di alcuni giochi della Elite quali Frank Bruno's Boxing, Never Ending Story (La storia infinita), Scooby Doo, poi della DK Tronics Popeye, Hagar the Horrible per questi giochi della Elite e DK Tranics le stesse domande di sopra. Siete i meglio. Auguri e saluti e bacioni da Testamatta (così mi chiamano gli amici). Anche se di auguri non ne avete bisogno tanto andate forte lo stesso. Ho un favore da chiedervi cercate sempre di colmare la mia brama di sapere sul mondo del divertimento elettronico. Voi siete i meglio.
Vigi &´Co siete troppo giusti, troppo forti, troppo tutto.

Antonio Inoki

Caro testa matta, ti risponde Mr Byte in persona. Ye Ar Kung Fu è stato realizzato dall'Immagine compatibile per il CBM64, l'Amstrad, il BBC e lo Spectrum. Gli altri tre, sempre targati Imagine, devono ancora uscire. Sono tutti già usciti e distribuiti in Inghilterra e si trovano anche da noi nei negozi più forniti. Sono compatibili con CBM 64, Spectrum e Amstrad. Per quel che riguarda la grafica puoi stare tranquillo, è bellissima, soprattutto quella di La Storia Infinita che sembra creata con le tecniche dei frattali.

TANTE DOMANDE SUI VIDEOGAMES

Intramontabile redazione di VG, nel numero 18 della vs rivista, a pag. 26 scrivevate: moltissime persone vogliono solamente giocare: collegare la macchina al televisore, schiacciare il tasto "ON" e lanciarsi nel gioco". Ecco, io sono una di queste. Oramai il mondo dei Videogiochi come lo si intendeva nel nº 3 di Vg è morto ma rimango nel parare che sia le cartucce che le consolle possedevano qualcosa che i computer migliori non posseggono. Perciò credendovi ancora unico punto di incontro per chi ama le "consolle" vi faccio le seguenti domande:
1) Che fine ha fatto l'AVS della Nintendo? E il Videolaser?
2) In America le varie società cosa hanno deciso riguardo i videogiochi? In caso di abbandono c'è qualche società come la N.B.C. che prenderà il VCS o il COLECO?
3) Ho telefonato a Milano alla CBS. Dicono che non distribuiscono più il COLECO! Ma allora chi rifornisce i negozi? Non vorrete dirmi che i negozi vendono sino a completo esaurimento e poi STOP! E le cartucce Atari, Parker, Activision?
4) Trovando sempre meno negozi che trattano videogiochi mi potresti indicare un negozio, un magazzino o una società che abbia tutto, ma proprio tutto, da quelli vecchissimi tipo Dragster o Atlantis agli ultimi Wargames Wingwar ecc.
5) La NBC distribuisce anche la linea M Network?
6) Sono usciti Gyruss, Star Wars, la linea Xonox per Coleco e gli annunciati Sci e Baseball per Coleco?
Vi ringrazio e vi saluto cordialmente

Magdy Reda

i suoi sistemi preferiti. Ci voleva dopo urla, invettive e proclami della ultima serie di "videogiochi sì, videogiochi no".
Rispondiamo quindi alle tue domande che ci paiono di interesse generale per tutti i consolisti.
1) Non ne abbiamo notizia. Sono state presentate l'anno scorso al CES di Las Vegas ma poi non se ne è saputo più niente. Non una riga o notizia a voce.
2) Sia l'Atari che la CBS hanno deciso già di abbandonare la produzione delle consolle però non sappiamo se, come avvenne nel caso della Intellivision, ci sia stata una società che abbia rilevato il manageriale.
3) Purtroppo avviene quasi sempre così. Visto che un prodotto non va i negozi vendono le scorte e poi non lo riordinano più. Anche perché: a chi potrebbero riordinarlo se la ditta chiude? Qualche negozio si rifornisce all'estero direttamente. In questo caso è facile che mantenga dei pezzi di modelli già fuori produzione perché comunque va a esaurire le scorte di qualche altro negoziante, magari un grossista.
È ovvio d'altronde che se un modello esce di produzione a un certo punto non ce ne sarà più nemmeno un esemplare in nessun luogo della terra.
Per quel che riguarda le cartucce anche quelle sono uscite di produzione. Sia l'Activision, che l'Atari, che la Parker producono solo programmi per computer.
4) No non lo sappiamo e non crediamo proprio che ne esista uno dove tu possa trovare tutto. Prova a utilizzare la rubrica di ViGi&Co LO VOGLIO NON LO VOGLIO PIÙ. Cerca nel mercato dell'usato.



IN COLLABORAZIONE

L'ORECCHIOCCHIO

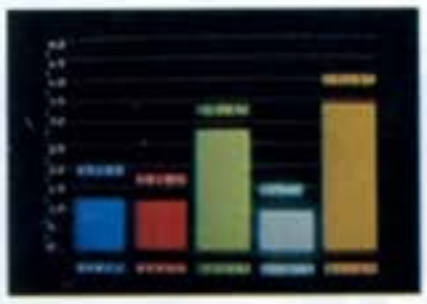
CON L'ORECCHIOCCHIO

HIT

HIT ZOOM

TIPO	LETTORI	NEGOZI
GUERRA	1) RAID OVER MOSCOW 2) BEACH HEAD II 3) SUPER ZAXXON 4) SKY FOX 5) BEACH HEAD	1) RAID OVER MOSCOW 2) BEACH HEAD II 3) SKY FOX 4) WAR GAMES 5) 1985 THE DAY AFTER
AZIONE	1) GHOSTBUSTERS 2) SKOOL DAZE 3) AUTOMANIA 4) ALIEN 8 5) CYCLONE	1) GHOSTBUSTERS 2) AUTOMANIA 3) ALIEN 8 4) SKOOL DAZE 5) TAPPER
SPORT	1) SUMMER GAMES II 2) WINTER GAMES 3) KARATEKA 4) BARRY MC GUIGANG... BOXING 5) TRACK & FIELD II	1) INTERNATIONAL BASK 2) KARATEKA 3) WINTER GAMES 4) B.J. SUPERSTAR CHALLENGE 5) BRUCE LEE
SIMULAZ. STRATEGIA	1) THE WAY OF EXPLODING FIST 2) FLIGHT SIMULATOR II 3) SOUTHERN BELLE 4) GYRON 5) F15 STRIKE EAGLE	1) THE WAY OF EXPLONDING FIST 2) SOUTHERN BELLE 3) PSI WARRIOR 4) SOLO FLIGHT 5) DIDACTOR
AVVENT.	1) FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD 2) PYJAMARAMA 3) THE ROCKY HORROR SHOW 4) STAFF OF KARNATH 5) SPY VS SPY II	1) PYJAMARAMA 2) EVERYONE'S A WALLY 3) SPY VS SPY 4) THE ROCKY HORROR SHOW 5) SHADOW FIRE





I GIOCHI PIÙ VOTATI

1	↑	3	THE WAY OF EXPLONDING FIST	ACCESS
2	↑	10	FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	OCEAN
3	↑	6	SUMMER GAMES II	EPYX
4	↓	2	PYJAMARAMA	MIKROGEN
5	↓	1	RAID OVER MOSCOW	ACCESS
6	↓	4	GHOSTBUSTERS	ACTIVISION
7	↑	13	FLIGHT SIMULATOR II	SUBLOGIC
8	↑	15	WINTER GAMES	EPYX
9	↓	8	SKOOL DAZE	MICROSMERE
10	●	—	THE ROCKY HORROR SHOW	C.R.L.
11	=	11	STAFF OF KARNATH	ULTIMATE
12	=	12	AUTOMANIA	MIKROGEN
13	●	—	SPUS SPY II	BEYON
14	●	—	KARATEKA	BRODERBUND
15	●	—	BEACH HEAD II	U.S. GOLD

Frankie si diverte ad andare ad Hollywood ma anche ad occupare i primi posti nelle Hit Games: questo mese infatti è al secondo posto seguito da Summer Games II che all'ottavo si piazza con la versione invernale e cioè Winter Games. Stabile Staff of Karnath all'undicesimo e Automania al dodicesimo.



I GIOCHI PIÙ VENDUTI

1	=	1	**PYJAMARAMA**	**MIKROGEN**
2	↑	4	EVERYONE'S A WALLY	MIKROGEN
3	=	3	GHOSTBUSTERS	ACTIVISION
4	↑	6	INTERNATIONAL BASK.	COMMODORE
5	=	5	KARATEKA	BRODERBUND
6	●	—	RAID OVER MOSCOW	ACCESS
7	●	–	THE WAY OF EXPLONDING FIST	MELBOURNE HOUSE
8	↑	10	SPY VS SPY	BEYOND
9	↑	13	WINTER GAMES	EPYX
10	↑	11	THE ROCKY HORROR SHOW	CRL
11	●	—	BRIANS SUPERSTAR CHALLENGE	MARTECM
12	●	—	BEACH HEAD II	ACCESS
13	●	—	SHADOW FIRE	BEYOND
14	↓	12	BRUCE LEE	DATA SOFT
15	=	15	BUMPN JUMP	MATTEL

Pyjamarama, "Pyjama" per i fedeli, rimane fisso al primo posto. Cinque nuovi ingressi ovvero Raid Over Moscow, the Way Of Exploding Fist, Brian J. Superstar Challenge, Beach head II, e il conosciutissimo Shadow Fire.

HIT BAR

I PIÙ VOTATI

1	↑	13	**KING OF BOXER**
2	↑	5	SUPER PUNCH OUT
3	↑	9	KUNG FU MASTER
4	↑	12	MAG MAX
5	↓	1	YIE AR KUNG FU
6	↓	4	STAR WARS
7	↓	3	COMMANDO
8	↓	2	PAC LAND
9	↑	10	SPACE ACE
10	●	—	DONKEY KONG III
11	↓	8	MARBLE MADNESS
12	↑	14	PINBO
13	●	—	SPY HUNTER
14	●	—	EXCITING SOCCER
15	↓	6	MIKIE

Uno degli avi dei più famosi videogames da bar ritorna con la terza versione: Donkey Kong III in entrata al decimo posto. Votatissimi Super Punch Out e Kung Fu Master mentre perdono posizioni Yie Ar Kung Fu, Star Wars, Commando, Pac Land e Mikie. Votate, Rivotate, Stravotate.

I PIÙ GETTONATI

1	=	1	**KING OF BOXER**
2	↑	3	KUNG FU MASTER
3	↓	2	CHEYENNE
4	↑	5	GHOST'N GOBLINS
5	●	—	EXCITING HOUR
6	↓	4	PINBALL ACTION
7	↑	6	YIE AR KUN FU
8	●	—	ZOO KEEPER
9	↓	7	MAG MAX
10	↑	12	EXERION
11	●	—	HYPER SPORT
12	●	—	V.S. EXCITEBIKE
13	●	—	EXCITING SOCCER
14	=	14	PINBO
15	●	—	VIDEO HUSTLER

Il King dei più gettonati non può essere che lui: the Kingh of Boxer (lo dice il nome stesso)! Sale Ancora di un posto Kung Fu Master, mentre Cheyenne ne perde uno. Da segnalare le novità in classifica: Zoo Keeper, V.S. Excitebike e Excinting Hour che si piazza subito tra i primi cinque.

BRITISH TELECOM COMPRA LA BEYOND

La Beyond, la software house inglese che raggiunse la fama con Lords of Midnight, Spy vs. Spy, ecc., è stata venduta alla British Telecom, l'equivalente della nostra SIP, dalla casa editrice EMAP Business and Computer, di cui era una sussidiaria.
La somma pagata dalla British Telecom, che è proprietaria della Firebird, non è stata resa nota ma sembra aggirarsi, a quanto scrive la stampa inglese, sulle sei cifre.
Bill Delaney, direttore della Beyond, ha dichiarato alla stampa: "Non abbiamo niente in contrario ad essere assorbiti dalla British Telecom, anzi siamo felici che si siano interessati a noi. Non vi saranno cambiamenti significativi nella Beyond.
Continueremo a lavorare sui progetti gia iniziati".



FARE SURF CON LO SPECTRUM



Il surf è indubbiamente uno degli sport acquatici più entusiasmanti e divertenti, ma anche uno dei più difficili e pericolosi.
Se, per una ragione o per l'altra, non lo avete mai provato, ora potete cimentarvi a cavalcare le onde sul vostro computer, più esattamente sul vostro Spectrum, con tanto di "tavola" in miniatura.
L'idea del gioco-simulazione, che si chiama Surf Champ, è della casa di software irlandese New Concepts, la quale afferma (ci mancherebbe che dicesse il contrario) che Surf Champ è una perfetta simulazione sportiva, il più vicina possibile alla realtà. Il gioco dispone infatti di una tavola da surf maniaturizzata che viene collocata sopra la tastiera. Facendo pressione sulla tavola si eseguono veri e propri movimenti da surf. Il realismo della simulazione è inoltre aumentato da dettagli modificabili, a discrezione del giocatore, quali le condizioni metereologiche e le caratteristiche del surfista e della tavola.
Prima di cominciare il gioco vero e proprio, il computer chiederà di scegliere il tipo di tavola che si vuole adoperare, cioé la sua lunghezza e il suo peso: la sua scelta dipende dall'altezza, peso, età e sesso del giocatore.
Una volta scelta la tavola con cui cavalcare le on

ULTIMATE PER MSX E AMSTRAD

Fino a poco tempo fa la Ultimate produceva giochi esclusivamente per lo Spectrum.
Poi arrivarono i primi titoli per Commodore 64, quali Staff of Karnath e Entombed.
Ora, finalmente, la Ultimate ha deciso di fare felici anche i possessori di computer MSX e Amstrad presentando le conversioni per questi sistemi di alcuni suoi classici.
Knight Lore, Alien 8 e Nightshade sono ora compatibili per i computer MSX, mentre per l'Amstrad è disponibile uno dei maggiori successi Ultimate, Sabre Wulf.
Tutte queste nuove versioni, secondo quanto assicura la Ultimate, sono in tutto e per tutto identici agli originali.





ARRIVA LO SPECTRUM 128K

Secondo quanto pubblicato dalla stampa inglese, il nuovo computer Sinclair Spectrum con 128K di memoria RAM dovrebbe venir messo in vendita in Inghilterra verso i primi di febbraio. È quindi presumibile che il suo arrivo in Italia non dovrebbe tardare di molto, anche se per iniziativa dei cosidetti "importatori paralleli".
La notizia arriva dalle case di software che stanno convertendo o scrivendo ex-novo giochi per il 128K, lanciato lo scorso autunno in Spagna.
La Sinclair Research non ha commentato la notizia, ma diverse software house hanno dichiarato che è stata proprio la Sinclair ad avvicinarle e a offrire incentivi per assicurarsi che sia disponibile una certa quantità di titoli di software al momento del lancio in Inghilterra del nuovo Spectrum.
"Senza l'aiuto della Sinclair non avremmo potuto farcela" ha dichiarato un portavoce di una software house.
È la prima volta che la Sinclair Research coopera con le case di software indipendenti prima del lancio di un computer e proprio nel caso del lancio del QL una delle maggiori critiche delle software house nei confronti della Sinclair fu lo scarso aiuto fornito loro.
Questa non è la sola voce che circola nel mondo inglese dei computer attorno alla Sinclair: tra la più insistenti c'è né una secondo la quale la Sinclair intenderebbe lanciare un QL "professionale" con 512K di RAM e memoria di massa a floppy invece dei microdrive. Che sia il tanto chiaccherato Enigma, di cui parliamo nell'attualità di questo numero?

---

schermo cambia e mostra la veduta del mare dalla spiaggia. A questo punto il surfista deve "remare" verso il mare aperto, superando le onde che si infrangono sulla spiaggia, ed arrivare fino al punto desiderato dal quale prendere l'onda.
Lo schermo cambia nuovamente e mostra, questa volta, una veduta in primo piano del surfista sull'onda. E qui comincia il bello. Per ottenere punti bisogna infatti eseguire tutte le varie mosse del repertorio di un vero surfista: giravolte, curve a gomito, tagli d'onda, volteggi di 180° e 360° e tutte la acrobazie del caso. Ovviamente non basta eseguire: il punteggio varia infatti a seconda di come vengono eseguite. Su tutto pende infine la minaccia di essere sommersi dall'onda: se la scegliete troppo grossa per le vostre capacità siete nei guai.
Una volta approdati a riva, se il vostro punteggio è da campioni, viene inserito nell'Hall of Fame del gioco. Se poi riuscite a superare il punteggio del campione mondiale di surf, apparirà sullo schermo un messaggio in codice e inviando il nastro alla New Concepts riceverete un premio.
Surf Champ è solo il primo gioco di una serie di simulazioni sportive di questo genere, cioé con sistemi di comando "ad hoc", e il programmatore di Surf Champ, Desmond Mcenemy, ha già quasi completato il secondo titolo della serie che si chiama Champ Skier, il quale include un altro tipo di comando particolare da sovrapporre alla tastiera e cioé un paio di sci miniaturizzati.
Le altre simulazioni in preparazione, annunciate dalla New Concepts sono: Ski Jumper, Water Skier, Sailing, Skate Border, Paragliding e Hang Gliding. Surf Champ è attualmente disponibile soltanto per lo Spectrum, ma sono in produzione conversioni per altri computer.

GLI "OSKAR" DI CCI

Come ogni anno, in questo periodo, le riviste di computer pubblicano graduatorie, classifiche e premiazioni sui migliori giochi e affini dell'anno appena conclusosi.
Lo fanno tutti, e quest'anno l'abbiamo fatto anche noi, benché la nostra non sia stata una vera e propria graduatoria.
La rivista inglese Commodore Computing International (CCI) i suoi premi li ha chiamati Oskars (proto, è giusto così, con la "k").
Il Gioco dell'anno, secondo CCI, è Summer Games II (Epyx), che è stato premiato con la seguente motivazione: "Bene, bene, bene! Che sorpresa,



chi l'avrebbe detto? Seriamente gente, come si può criticare questo gioco se non per il fatto di essere non criticabile. Se la Epyx continua a presentare giochi di questa qualità vinceranno questo premio per i prossimi 10 anni, minimo! E se la US Gold smette di importare i giochi Epyx, dovranno farsi esaminare da uno specialista. Basti dire che questo gioco è brillante, assolutamente brillante!!".
Gli altri giochi premiati, ovviamente per il C64 essendo CCI una rivista dedicata, sono i seguenti: Batalyx (Llamasoft): Gioco d'azione dell'anno.
Frankie (Ocean): Gioco d'azione/avventura dell'anno.
Red Moon (Level 9): Adventure dell'anno
Elite (Firebird): Simulazione dell'anno
Summer Games II (Epyx): Miglior Grafica dell'anno
Monty on the Run (Gremlin): Colonna sonora dell'anno
Little Computer People (Activision): Insolito gioco dell'anno
The Last V8 (Mastertronic): Affare dell'anno
Programmatore dell'anno: David Crane
Music Maker (Commodore): Periferica sonora dell'anno
Datex Mouse (EEC): Periferica grafica dell'anno
The Final Cartridge (H & P Computers): Utility dell'anno

L'ANNO CHE FU SECONDO MR.BYTES

L'85 è stato un anno denso di avvenimenti nel mondo dei computer: è successo di tutto, e l'industria degli home computer è passata "dalle ceneri agli altari" e viceversa, per dirla con Manzoni.
È stato un anno duro per la Commodore, che ha chiuso l'anno fiscale in grossa perdita, durissimo per la Sinclair che ha rischiato il fallimento e non si è ancora ripresa, piacevolissimo per l'Amstrad che è diventata la forza trainante dell'industria dei computer inglese (benché da noi non sia riuscita a ripetere l'exploit).
È stato l'anno delle promesse non mantenute: a gennaio al CES di Las Vegas la Commodore e l'Atari hanno presentato otto nuovi computer e, fino ad ora, ne sono stati prodotti solo due.
È stato l'anno della pirateria del software, che in Italia ha ormai raggiunto proporzioni enormi, superiori a quelle del mercato legittimo.
È stato l'anno dei computer a 16 bit e delle interfacce utente tipo Macintosh con icone, finestre e l'ormai onnipotente "mouse" (ce l'ha anche lo Spectrum!).
È stato, insomma, un anno da ricordare! Vediamolo mese per mese.

GENNAIO

L'anno è cominciato in grande stile. Al Consumer Electronic Show di Las Yegas, l'Atari e la Commodore presentano ben otto nuovi computer.
Due dei sei computer Atari sono potenti macchine a 16 bit

COMPUTER E MUSICISTI

Nel mondo musicale inglese non sono pochi gli artisti appassionati di computer. Rat Scabies dei Damned, Dolphin Taylor degli Spear of Destiny e Martyn Ware e Ian Craig-Marsh degli Heaven 17 sono alcuni di questi.
Scabies possiede un Dragon 32 (un computer semi-sconosciuto mai giunto in Italia) che usa per giocare, ma soprattutto per lavoro: "Lo uso per registrare tutti i nostri dischi e tutte le informazioni che li riguardano come la più alta posizione in classifica raggiunta, dove sono stati incisi, il nome del produttore, quanti ne sono stati venduti, quando è uscito e via dicendo". Scabies è però un gran appassionato di videogiochi e in particolare, visto che probabilmente il suo Dragon non gli dà molte soddisfazioni in questo campo, dei giochi da bar. "Mi piacciono specialmente i giochi di boxe, ma anche quelli di Kung Fu e i giochi spaziali. Il mio preferito, comunque, è Popeye, che cominciai a giocare durante un viaggio negli USA, due anni prima che uscisse qui (in Inghilterra, n.d.r.)".
Dolphin Raylor possiede invece un Amstrad CPC464 con cui si diletta a disegnare nel cuore della notte, ma ama anche giocarci. "Mi piace particolarmente The Wild Bunch (della Firebird, n.d.r.), una specie di western nel quale giochi a poker con il bandito del paese. Altri che mi piacciono sono i giochi sportivi come i football manager e i tennis. Non sono il tipo che si diverte a far fuori gli alieni".
I due componenti degli Heaven 17, entrambi ex-programmatori, usano il computer per scopi più "seri". Ware possiede un BBC-B e uno Spectrum e generalmente usa il computer per tenere la sua contabilità. È collegato alla rete Prestel che utilizza per fare transazioni bancarie con la sua banca in Scozia. Craig-Marsh lo usa anche per il suo lavoro di musicista e, racconta il suo manager, "quando incidemmo l'ultimo LP "How Men Are", realizzò un grafico a barre che mostrava tutti i costi della produzione dell'album, compresi i costi del produttore, del tecnico audio, dello studio e tutto il resto, così da vedere dove andavano a finire i nostri soldi".

130 e 520 ST ; gli altri quattro sono modelli a 8 bit tra cui un portatile e uno quasi esclusivamente musicale. Tutti e sei avrebbero dovuto essere messi in vendita (almeno negli USA) a maggio. Ma non fu così. La Commodore presentò il C128 e un portatile di cui, da allora, non s'è più avuta notizia.

Nel frattempo, da questa parte dell'Atlantico, circa 300 hackers hanno tenuto un congresso ad Amburgo intitolato Chaos Communications Congresse, nel quale hanno dimostrato come entrare illegalmente nei più disparati database di mezzo mondo. Sinclair lancia il C5, il triciclo, ed è l'inizio della fine. La Commodore lancia in Europa un compatibile IBM a prezzo nettamente inferiore: non si arrischia però a venderlo in USA, dove l'IBM gioca in casa. L'Inghilterra processa le prime due spie tecnologiche in base alla legge sul controllo delle esportazioni: avevano venduto tecnologia a 16 bit al blocco sovietico.

FEBBRAIO

Chiude una delle società di home computer inglese, l'Oric, mentre l'Acorn viene acquistata per il 49% dalla Olivetti, dopo che le sue azioni sono precipitate a cifre ridicole. Jack Tramiel annuncia che l'Atari produrrà un terzo computer a 16 bit, il 260 ST: non se ne è mai saputo più niente. I profitti della Commodore diminuiscono a vista d'occhio e altrettanto fanno i prezzi dei suoi computer, a partire dal Plus/4, uno dei più grossi fiaschi della società americana.

MARZO

L'industria del software inglese lancia il suo contributo alla campagna contro la fame in Africa: Soft Aid, una raccolta



di videogiochi a prezzi stracciati per Spectrum e C64. La Digital Research presenta il suo sistema operativo GEB per il PC IBM e gli Atari ST. Notizie e indiscrezioni sull'Amiga cominciano ad apparire su tutti i giornali specializzati, mentre fanno la loro comparsa i primi mouse per Commodore 64: il roditore denigrato a febbraio da Clive Sinclair, comincia a prendersi la sua rivincita.

APRILE

Aprile, diceva il poeta, è il mese più crudele e se ne accorge anche l'IBM che dichiara deceduto il suo PC jr per gli scarsi risultati di vendita. L'Atari che non vuole essere da meno ne fa fuori ben tre dei sei annunciati a gennaio. Sempre Tramiel e la nuova Atari occupano le pagine della stampa specializzata intentando una causa legale alla Commodore per la proprietà di tre "costum chip" montati sull'Amiga.

La produzione del C5 viene interrotta a tempo indeterminato dopo soli quattro mesi: ne sono stati venduti troppo pochi ovvero 4000. L'Amstrad lancia il suo nuovo computer con disk drive incorporato, il CPC-664, a prezzi stracciatissimi.

MAGGIO

Nolan Bushnell, il fondatore dell'Atari, lancia la sua nuova avventura commerciale: i Petsters, dei robot giocattolo a forma di gatto, cane e orsacchiotto. L'Apple toglie definitivamente dalla circolazione il suo Lisa. Cominciano a circolare la prime voci su uno Spectrum 128K, mentre l'uscita dell'Atari 520 ST viene posticipato di altri due mesi. La Sony annuncia la sua intenzione di utilizzare i compact disc come memorie di massa per computer: fino a 500 megabyte di memoria potrebbero essere immagazzinati su un disco da 20.000 lire.

GIUGNO

Robert Maxwell, editore inglese di quotidiani popolari, annuncia l'intenzione di acquistare il controllo della azioni di maggioranza della Sinclair.

La Sinclair viene valutata 16 milioni di sterline contro i 130 milioni di un anno prima. Sir Clive afferma: "Sono un inventore. Sono tremendo a fare gli affari". Al Consumer Electronic Show di Chicago, l'interesse di tutti gli addetti ai lavori si concentra sull'Amiga e sul nuovo disk drive per CD-ROM dell'Atari.

LUGLIO

Ancora la Sinclair sulle prime pagine dei giornali (specializzati): la Hoover, che produceva i motori del C5, chiede l'intervento del tribunale per la riscossione un debito di 1,5 milioni di sterline.

Come se ciò non bastasse, l'Unione Sovietica annuncia, dopo aver intavolato trattative con la Sinclair, l'Acorn e l'Apple, di aver scelto il sistema MSX per il progetto pilota di computerizzazione delle scuole sovietiche. Una proposta di legge inglese include il software nella legge sul copyright.

Infine, per gli amanti dei record, la Honeywell stabilisce il nuovo record di velocità operativa, ben 11 trilioni di operazioni al secondo, di un microprocessore usando un chip all'arsenide di gallio invece che al silicio. N.B. un trillione equivale ad un miliardo di miliardi ovvero un 1 seguito da 18 zeri.

AGOSTO

Videogiochi Chiude per le ferie estive. Mentre HC-Home Computer cessa le pubblicazioni. Per il resto succede poco o niente.

SETTEMBRE

Videogiochi cambia nome e

diventa Videogiochi & Computer. Il SIM HI-FI IVES vede la presenza di tutte le case di hardware, ma di software c'è poco o niente: il fenomeno della pirateria penalizzata troppo gli importatori e distributori di software originale. La Sinclair lancia in Spagna, e non in Inghilterra, il suo Spectrum 128K. Mentre dall'altra parte dell'oceano, Steve Jobs lascia l'Apple, che aveva fondato nel 1976 insieme a Steve Wozniak.

OTTOBRE

Altro mese morto per l'industria dei computer. La Apple e l'Amstrad annunciano alti profitti alla chiusura dell'anno fiscale, mentre cominciano a circolare le prime voci sulle grosse perdite della Commodore.

NOVEMBRE

Il mouse continua la sua scalata e arriva ad affiancarsi anche alla scatoletta nera dello Spectrum: ormai il mondo è dei topi. La Microdealer, consegna a Bob Geldof un assegno di 130.000 sterline (circa 300 milioni di lire): sono i proventi delle vendite di Soft Aid. Lo Spectrum 128 comincia ad arrivare nelle mani degli sviluppatori di software, gli unici al momento che sanno cosa farsene. Il Gruppo Editoriale Jackson fa causa, e la vince, contro una società che pubblica riviste di cassette vendute in edicola, per aver copiato il programma Everybody's A Wally.

DICEMBRE

Si avvicina il Natale e l'industria degli home computer si prepara alla sagra degli acquisti: in questo periodo vengono acquistati circa il 70% dei computer venduti in un anno. Il risultato delle vendite natalizie può ridar vita o decretare la fine di una società.

BYTES

Sul settimanale Europeo. Mario Salvatorelli, curatore della rubrica "Facciamo i conti", fa i conti in tasca al mercato degli home computer (che chiama, con termine italian-arcaico, calcolatori elettronici) e afferma che non è vero che il computer non è più di moda (bontà sua) e che "curiosando tra i negozi specializzati si scopre che da un po' di tempo le famiglie cominciano a spendere sul serio". Salvatorelli cita Giancarlo Capitani, responsabile della società di ricerca Nomos, il quale afferma che le vendite sono salite da 210 mila nell'83 a più di 600 mila nell'84 e dovrebbero aver raggiunto le 750 mila, forse 800 mila, nell'85. Cita anche Sergio Messa, amministratore delegato della Commodore, il quale afferma che ormai il giro d'affari del mercato degli home computer (accessori e periferiche compresi) si, possa valutare in oltre mille miliardi di lire l'anno. Insomma, con quste cifre, chi ha il coraggio di parlare di crisi?... Non ce ne voglia Sinclair, ma la vignetta che vedete in questa pagina non potevamo farcela scappare. È apparsa sul numero di gennaio del mensile inglese Personal Computer World: benché un po' cattiva, centra perfettamente il bersaglio. Cosa se ne farà la Sinclair Research di tutti quei "tricicli" invenduti? Forse la struttura di un nuovo computer. (PAG. 213 PCW JAN.86)... SPQA. Sono Pazzi Questi Americani, direbbe Obelix, se anche lui avesse letto la pubblicità di un nuovo programma per il PC IBM che ci è capitato di leggere curiosando qui e là. Il titolo del programma è Chuckle Pops (traducibile più o meno liberamente in "barzellettine") e consiste in una serie di barzellette residenti nel computer e richiamabili in ogni momento, qualunque sia il programma che sta girando. Chuckle Pops, secondo quanto dice l'annuncio, "sospende temporaneamente il programma con cui state lavorando e offre un rinfrescante e divertente intermezzo". Poi "dopo alcune risatine, potete ritornare al vostro lavoro".

Poniamo che voi siate un commercialista intento a preparare la dischiarazione dei redditi di un vostro cliente. All'improvviso avete bisogno di prendervi un 'attimo di pausa: premete i tasti Alt-J ed ecco apparire la seguente freddura: "Un padre sta discutendo di etica commerciale con il figlio che si è appena laureato.

"Supponiamo che una donna entri in un negozio", racconta il padre, "e comperi 100 dollari di merce", mentre sta uscendo dal negozio, scopri che ti ha dato due banconote da 100 dollari invece di una. Questa è la domanda. Devi o non devi dirlo al tuo socio?" Viene da piangere, più che da ridere, a pensare che qualcuno voglia spendere circa 15 dollari per acquistare un programma che contenga un centinaio di simili barzellette. SPPQA, Sono Proprio Pazzi Questi Americani... Se siete uno di quei pescatori che ama raccontare storie di pesci supervitaminizzati sfuggiti alla cattura, potrete finalmente dire tutta la verità, nient'altro che la verità, sempreché abbiate un Fish Master. Si tratta di un aggeggio, controllato da un microprocessore, alimentato a batteria e fornito di sensori e display digitale, si attacca alla lenza e fornisce al pescatore informazioni sul peso del pesce, sulla sua forza e resistenza e su quanto c'è voluto per tirarlo su. Il Fish Master, ovviamente, è una tavola americana e costa, circa 150.000 lire... A quanto si può intuire dalle macchine che guidano, gli affari vanno bene per alcuni dei softwaristi inglesi. Geogg Brown, della US Gold, ha appena ricevuto la sua nuova auto, una Ferrari rossa da 150 milioni, mentre il gruppo della Ultimate viaggia in Porsch, ad eccezione di Tim Stamper che, per fare l'originale, ha ordinato e ricevuto una nuova e fiammante Lamborghini rossa. Se i vostri genitori non approvano che passiate tutto il vostro tempo libero davanti ad uno schermo e una tastiera per imparare a programmare, fategli leggere questa notizia: potrebbero cambiare idea. La finale del concorso di Gyron si è svolta simultaneamente in Inghilterra, Danimarca e Spagna. Vi hanno partecipato 33 solutori del labirinto Necropolis. i partecipanti hanno docuto risolvere un terzo e nuovo labirinto, chiamato Arena, creato appositamente da Ricardo Pinto della Torus, il gruppo di programmatori che scrisse Gyron. Il vincitore, Juan Manuel Perez 'Vasquez di Malaga (Spagna) ha concluso il gioco nello strabiliante tempo di 18 minuti. Il secondo arrivato, tanto per darvi un'idea, ci ha impiegato 1 ora e 37 minuti. Juan, 16 anni, si è portato a casa circa 30 milioni.

Il labirinto Arena, intanto, dovrebbe venir distribuito dalla Firebird nella serie Silver Range. È tutto per questo mese, a risentirci al prossimo.

TRIS D'ASSI
per il tuo Commodore 64



AL PREZZO SPECIALE DI
L.40.000 cad.

IL GIOCO DELLA BORSA

Cod. CCAMC01

Il "Gioco della Borsa" è un gioco di simulazione per Commodore 64. Fino a otto giocatori contemporaneamente possono cimentarsi nella scalata al mercato azionario, vivendo in prima persona le emozioni e i rischi che ciò comporta.
Il gioco comprende anche un set completo di speciali carte da gioco, appositamente create per i messaggi telex che, essendo riservati, non devono essere letti dagli avversari.
Il "Gioco della Borsa" è una simulazione veramente completa e non è dominata dalla casualità: il giocatore è sempre dotato della possibilità di scelta tra il lancio dei dadi e l'utilizzo di una tessera della quale è precedentemente entrato in possesso.

IL MISTERO DELLA PIRAMIDE

Cod. CRAMC01

Un gioco di avventura per Commodore 64 che vede il giocatore nei panni di un esploratore intento a svelare i misteri nascosti nella grande e millenaria costruzione.
Scopo del gioco è quello di trovare una seconda uscita dalla piramide, cercando di mantenersi in vita e, possibilmente, in buona salute...
"Il Mistero della Piramide" è un gioco capace di tenere vivo il divertimento per mesi interi.

ALLA RICERCA DELLO SCARABEO D'ORO

Cod. CTAMC01

Il gioco consiste nel vestire i panni di John Brake, giovane avventuriero, cercare e trovare lo "scarabeo d'oro", sepolto da qualche parte nell'immensa piramide del faraone Ankenathon.
Per prima cosa è necessario scoprire il passaggio segreto per poter entrare nell'antico sepolcro. Tutta l'avventura si svolge al Cairo, la misteriosa città egiziana, dove si incontreranno numerosi personaggi, amici e nemici, che vi accompagneranno nella ricerca del mitico tesoro nascosto.

Puoi ordinare il software presentato compilando ed inviando il coupon sotto riportato.

CEDOLA DI ORDINAZIONE OFFERTA SOFTWARE

Compilare e spedire in busta chiusa a *J.soft* srl - Viale Restelli, 5 - 20124 Milano

Ordino il seguente software per il Commodore *64*

cod. _____ cod. _____ cod. _____

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

Scelgo la seguente modalità di pagamento:

☐ pagherò in contrassegno al postino

☐ allego contanti

☐ allego assegno n° _____ Banca _____

☐ verso l'importo sul C.C.P. n° 19445204 intestato a *J.soft*

Nome _____

Cognome _____

Via _____ n° _____

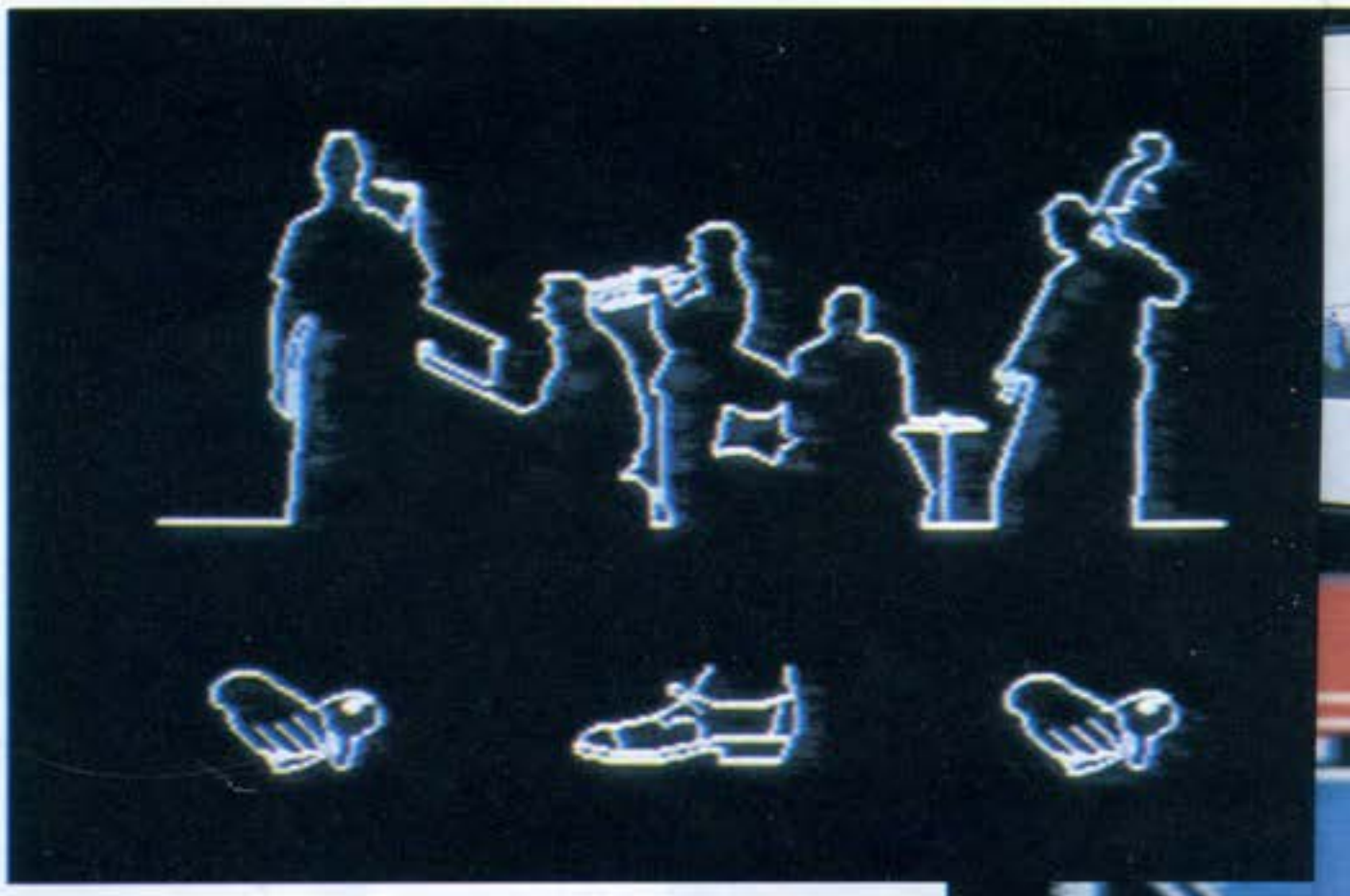
C.A.P. _____ Città _____ Prov. _____

Se richiesta fattura - codice fiscale _____

Data _____ Firma _____

Per i residenti all'estero pagamento anticipato (vaglia o versamento su ns C.C.P.)
Nel caso di versamento su C.C.P. allegare fotocopia della ricevuta di versamen

BIRD



Storia di una canzone, di un video musicale e di un computer

di Benedetta Torrani

"Bird è anche il tentativo di dimostrare che si può realizzare una buona computer grafica senza ricorrere ad un hardware di alto livello e raccogliendo l'insegnamento del cartoon e dell'animazione tradizionale. È in questo senso una piccola sfida".

Con queste parole Videosintesi presenta Bird il video in computer graphics di cui potete vedere le immagini in queste pagine e noi non possiamo che confermare quanto da loro detto. Bird, interamente realizzato con uno Spectrum 48K, è molto bello e vince decisamente la sfida proposta dagli autori.

È un'opera in computer graphics, è un video musicale dai ritmi accattivanti, è un omaggio a un grande del jazz, Charlie Parker, e a un mondo che della musica ha fatto il suo terreno di battaglia e di fantasia.

Dalle immagini dei protagonisti di questa storia alle luci sfavillanti di New York, dalle voci calde e profonde delle coriste al battito ritmato dei piedi, dalle porte dei club all'orchestra sul palco. Ogni momento passa velocemente sotto i nostri occhi delineato o suggerito dalla grafica semplice e precisa dello Spectrum che unisce e collega i vari elementi in un movimento estremamente fluido.

Quando è stato presentato al Festival dell'Arte Elettronica, che si è svolto a Camerino nello scorso mese di novembre, nessuno poteva credere che quel piccolo computer che eravamo abituati a usare per giocare o tuttalpiù per eseguire semplici programmi fosse stato in grado di realizzare un prodotto simile. Di montaggio video, come si affrettavano a spiegare gli autori, non ce n'era quasi: solo l'unione delle varie sequenze e la sincronizzazione con il sonoro. Tutto lì: il resto era pura immagine al computer coi suoi tempi e la sua definizione.

Qualche programma grafico (Melbourn Draw, Draw Master, White Lightning o Screen Machine) è servito per digitalizzare le foto dei personaggi o per il movimento delle figure e il resto del software è stato studiato e realizzato da Videosintesi. La colonna sonora è dei Manhattan Transfer: quattro minuti e mezzo di vero swing.



BIRDLAND

5,000 light years from
dland
But I'm still preachin'
rhythm
Long-gone, uptight y
from Birdland
An' I'm still teachin' it with

Years from the land of the
An' I'm still feelin' the spir
5,000 light years from

dland
But I know peop



RITORNELLO
Bird named it, Bird made it,
Bird heard it, then played it
Well-stated! Birdland happened down in Birdland

Oh!

In the middle of that hub
I remember one jazz club
Where we went to pat feet
Down on fifty-secon' street

Everybody heard that word
That they named it after Bird

Where the rhythm wooped and swirled
The jazz corner of the world

An' the cats they gigged in there
Were beyond compare

Birdland–I'm singin' Birdland

Birdland–Got to spread that word
Birdland–Ol' swingin' Birdland

Hey, man, the music really turns you on!
Y' turn me on,
Really, y' turn me aroun'
'N turn me on

RITORNELLO

Down them stairs, lose them cares–where?
Down in Birdland
Total swing, bop was king–there
Down in Birdland
Bird would cook, May would look–where?
Down in Birdland
Miles came through, 'Trane came too–there
Down in Birdland
Basie blew,
Blakey Too-where?



Novità firmate Jackson.

IL PERSONAL COMPUTER
NELL'ORGANIZZAZIONE DELLE PICCOLE
AZIENDE: APPLICAZIONI DEL MULTIPLAN
COD. 578P L. 29.000

IL MANUALE DEL BASIC
COD. 534A L. 45.000

AMBIENTE UNIX
COD. 543P L. 19.000

GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON

La biblioteca che fa testo.

BIRD

Down in Birdland
Cannonball played that hall–there
Down in Birdland
Yeah–

There may never be nothin' such as that
No Mo–No Mo
Down in Birdland, that's where it was at
I know–I know
Back in them days bop was ridin' high
Hello! 'n goodbye!

How well those cats remember
Their first Birdland gig
To play in Birdland is an honor we still dig
Yeah——that club was like–
In another world, sure enough–
Yeah, baby
All o' the cats had the cookin' on
People just sat an' they was steady lookin' on
Then Bird–he came 'n spread the word– Birdland

Yes, indeed, he did
Yes, indeed, he did
Yes, indeed, he did

Yes, he did, Parker played at Birdland

Yes, he really did
Yes, indeed, he really did
Yes, he really did

Told the truth down in Birdland
Yes, indeed, he did, Charlie Parker played in Birdland

Yes, indeed, he really did
(Charlie) Parker played in Birdland

RITORNELLO

Yeah——

Everybody dug that beat
Everybody stomped their feet
Everybody digs be-bop
An' they'll never stop

Yeah

RITORNELLO

Come in pairs down them stairs, lose y' cares
Them that dares–gits it!

Pay the gate, don't be late
It's a date!–whattay'know
If y'dig, then you'll dig it's a groove
Quite a groove, cause y' t' move
Come in twos, pay your dues,
What can you lose?

Just your blues!

So lose them!

The band swingin' one and all and what a ball
Yeah!

Music is good, music is better than good
Pretty good
Very nice–
Really very good–things are bein' like they should
Very good–very good–very good

All y'gotta do is lend an ear
An' listen to it
Then y' dig a little sooner than soon
You be diggin' everything–diggin' all the music

What a ball!

How y' gonna figure out
A way t' bring it all about amid a
Lot o' other music on the set'n on
The scene, know what I mean?
How y' gonna separate the music from the scene
'Gonna' have t' keep the memory clean
Y' gonna hear a lotta' sound–a lotta soun'

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

GIOCOMPUTER

A CHE GIOCO GIOCHIAMO?

ROCKFORD'S RIOTS

IL FRACASSO DI ROCKFORD
Produttore: ***FIRST STAR SOFTWARE***
Sistema provato: ***CBM 64***
Compatibilità: ***ZX SPECTRUM***
Supporto: ***CASSETTA***
Prezzo: ***L. 19.900***

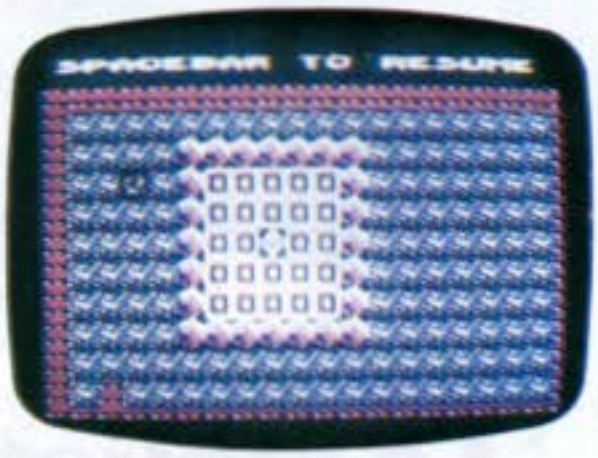


"Bella riconoscenza, caro Peter e cara Chris!" Già, questi due birbanti, per ringraziarci del nostro plauso in occasione del nostro incontro con Boulder Dash, avvenuto su VG 26, non hanno trovato niente di meglio che sfoderare una seconda versione di questo meraviglioso e maledetto gioco.

E che rabbia leggere l'introduzione di questo gioco, conosciuto nel Regno Unito sotto il nome di Rockford's Riot ("la rivolta di Rockford"): ci viene consigliato di allenarci con la prima versione, giacché questa seconda è ancora più difficile! Niente di meglio per farci arrabbiare, visto che già la prima versione ci aveva fatto impazzire, tanto da non riuscire a vedere tutte le caverne che lo componevano. Abbiamo così deciso di raccogliere la sfida ed abbiamo utilizzato anche i ritagli di tempo libero che avevamo per cercare di distruggere questo perfido "BD 2".
Ed eccovi prontamente il risultato: una descrizione totale del gioco, con le sue 16 caverne base, più le 4 denominate "Bonus Life".

IL GIOCO — Vi ricordiamo brevemente lo scopo di questo gioco: dobbiamo guidare il protagonista, che risponde al nome di Rockford, nella raccolta di un certo numero di gioielli in un dato lasso di tempo ; entrambi questi fattori dipendono dalla caverna e dal livello che stiamo affrontando.
Anche in BD 2 possiamo infatti scegliere tra 14 possibilità di inizio, dalla CAVE A1 alla A5, e, se abbiamo a disposizione qualche oretta di tempo, potremmo teoricamente scorrazzare per ben 100 caverne diverse (16 tipi, dalla A alla P, più 4 "Bonus Life", moltiplicati per 5 livelli)!

I NEMICI — Anche in BD 2 il nemico più inesorabile è il tempo, anche se bisogna riconoscere che in questo gioco ci lascia maggiori possibilità rispetto al "predecessore". Per quanto riguarda gli avversari in



carne e ossa, ne parleremo più dettagliatamente nella descrizione delle caverne, ma sono i medesimi di BD 1, ad eccezione del "MURO CHE SI ESPANDE", presente solo nella caverna "O".
Facciamo solo una precisazione, riguardante il movimento delle Lucciole (Firefly) e delle Farfalle (Butterfly): queste "bestiacce" si muovono rispettivamente in senso antiorario e orario, ma assumono questo movimento in maniera evidente solo quando vengono isolati intorno ad un pezzo di terra, (il che spesso è l'unico modo di liberarsi delle fastidiose lucciole, quindi tenetelo ben presente), mentre quando sono all'interno di una cavità sembrano andare nella direzione opposta.

LE CAVERNE — Finito il caricamento del programma, che richiede solo poco più di due minuti, siamo pronti per selezionare la caverna (muovendo il joystick orizzontalmente compariranno le lettere A, E, I e M) e il livello (muovendo verticalmente il joystick appariranno i numeri dall'1 al 5) da cui partire.
Cominciamo dunque la nostra es

ne, supponendo di partire dalla prima caverna.

A: INTRODUZIONE — Per farci capire meglio che rispetto a questa seconda versione di BD la prima era una cosa per educande, tanto era facile, cominciano i guai già dalla prima caverna.
Infatti dobbiamo prima liberare 4 Lucciole, poi portarcene dietro una vicino al muro che circonda la parte a sinistra in alto della caverna, e farla scoppiare colpendola con un masso in maniera tale che distrugga un pezzo di muro.
Bisogna quindi entrare nella "zona proibita" e liberare la parte sotto al Muro incantato dalla terra, facendo cadere il più in basso possibile i massi; per "attivare" il muro incatnato dobbiamo come al solito fargli cadere addosso un masso: il muro vibrerà per qualche secondo e trasformerà in gioielli tutti i massi che lo attraverseranno (ma attenzione: i gioielli si trasformano viceversa in massi, perciò sarà opportuno che li prendiate prima di attivare il muro).

B: CAMERA D'ARIA — Ci sono tre "canaloni", tutti chiusi in basso da un singolo pezzo di terra e comunicanti tra di loro in alto, ove c'è una fila orizzontale di 32 massi sotto ai quali c'è una porzione di terra larga due spazi.
In ogni canalone c'è un'Ameba, quell'orripilante mostro di un ripugnante color verdognolo, che si espande rapidamente sino a trasformarsi in gioielli se viene soffocata, o in massi, se si espande troppo.
Le tre Amebe in un attimo riempiono i canaloni e cominciano a invadere la parte intercomunicante, diventando un'unica ameba gigantesca; il compito del nostro Rockford qui in realtà risulta abbastanza semplice: è sufficiente che sistemi i tre massi alle due estremità a mo' di scala per chiudere ogni spazio all'Ameba.
Quando quest'ultima si è trasformata in gioielli, basta togliere i tre pezzetti di terra in fondo ai canaloni e iniziare la raccolta dei gioielli quando questi sono caduti tutti (insieme ai massi).

C: SPIRALE — Come dice il nome, questa caverna è a forma di spirale: Rockford parte in alto a destra e deve arrivare nel centro, dopo aver fatto più di due giri.
Il problema di questa caverna è che pullula letteralmente di Lucciole: dato che i corridoi orizzontali sono alti solo tre spazi, non è molto simpatico dover liberare anche due lucciole alla volta per poter passare e poi dover scappar via alla velocità della luce, senza alcuna possibilità di sbagliare, come accade nei livelli più alti.
Se si vuole proseguire il cammino senza



ulteriori affanni, è opportuno impedire alle lucciole che siamo riusciti a superare sotto un masso, che così ostruirà la strada, o isolare la lucciola sfruttando il suo movimento (in senso antiorario).
Un ultimo metodo per eliminare il problema è quello di... eliminare la lucciola stessa, facendola scoppiare con un masso; ma non illudetevi di poter usare questa tecnica per accorciare la strada, facendo scoppiare nel contempo un pezzo di muro: questo è di metallo, non di mattoni, per cui non si scalfirà nemmeno.

D: BARRIERA — La "barriera" in questione non è altro che un'Ameba già piuttosto sviluppata, tanto che divide verticalmente in due la caverna: da una parte i sospirati gioielli, dall'altra il disperato Rockford in compagnia di file di 10 Lucciole, imprigionate da un masso.
Per eliminare l'Ameba dobbiamo quindi liberare le lucciole e portarle sino all'Ameba: il contatto tra questi nostri due nemici causerà un'esplosione che sarà fatale ad entrambi, liberandoci la strada.

BONUS LIFE 1 — In queste particolari caverne, che separano i vari cicli di 4 caverne normali, abbiamo la possibilità di vincere un omino extra, se riusciamo a raccogliere il numero di gioielli richiesto e ad uscire.
In pratica si tratta di un Cave-Bonus, con una sola possibilità, ma senza alcuna penalità: se sbagliamo non perdiamo alcun omino.
Questo primo "intervallo" è teoricamente impossibile, perché dobbiamo recuperare un gioiello posto in mezzo a 24 Lucciole disposte a mo' di quadrato, completamente circondate da massi: appena si sposta qualche masso le lucciole si muovono e in breve una serie di esplosioni a catena elimina anche il nostro benearnato gioiello.

E: PIOGGIA — Questa caverna apparentemente è la più facile, perché non bisogna far altro che raccogliere i gioielli che "piovono" dall'alto.
Ma in realtà, se questo, non crea eccessivi problemi al primo livello, nel quale sono necessari solo 4 gioielli, già al terzo livello il nostro compito si rivela piuttosto arduo, dato che il "numero minimo" è salito a ben 10 unità.
Perciò se si vuole superare questa caverna senza rischi non conviene andare a casaccio, ma dobbiamo sfruttare il fatto che i gioielli cadono sempre nella stessa maniera nel medesimo livello: bisogna costruirsi un vero e proprio "pattern" per ogni livello, ricordando che i gioielli vanno raccolti dal lato, non al volo con la testa (altrimenti il gioiello si comporterà esattamente come un masso, spiaccicando il povero Rockford.

F: SFIDA — La caverna è divisa in due zone: nella prima c'è una fila verticale di 6 pezzi di muro, larghi tre spazi e alti uno, intorno a ciascuno dei quali ruota una Lucciola, mentre nella seconda si trovano i gioielli, disseminati in mezzo a molti massi e poca terra. La "sfida" consiste nel fatto che quando abbiamo raccolto i gioielli dobbiamo affrontare una seconda volta le 6 lucciole, dato che l'uscita della caverna si trova poco sotto l'entrata.

G: COLONNE — Solitamente le Lucciole sono gli avversari più antipatici, ma in questa caverna siamo addirittura costretti ad andare a cercarle: ce ne servono infatti ben 4 per far saltare le colonne di muro che ci separano dalla botola d'uscita.



H: SEGUI IL CAPO — Ci sono 14 farfalle che girano in un recinto a forma di rettangolo; il nostro compito è di condurle sono all'Ameba, per farla trasformare in tanti bei gioielli (ben 9 per ciascuna farfalla).

BONUS LIFE 2 — Sei cavità con 6 gioielli da raccogliere ; purtroppo ci sono anche 3 lucciole e 3 farfalle a complicare le cose e il tempo a disposizione è veramente poco.

I: PIATTAFORME — Abbiamo a disposizione 77 gioielli e ne dobbiamo raccogliere 75: se vogliamo essere sicuri di uscire da questa caverna conviene studiarsi uno schema per poter evitare le 13 lucciole, ognuna a guardia di una "piattaforma".

J: PRENDI 22 — Sinceramente non abbiamo capito il nome di questa caverna ; ci sono 8 cavità di 2 spazi ciascuna, che contengono ognuna 1 lucciola e 1 farfalla ; non è difficile trovare uno schema per isolare le lucciole e trasformare in gioielli tutte le farfalle.

K: CASEY JONES — Appena partiamo, una fila di lucciole (ben 25) ci viene dietro, non lasciandoci raccogilere tutti i gioielli è indispensabile conoscere a perfezione il tragitto da compiere e non sbagliare mai.

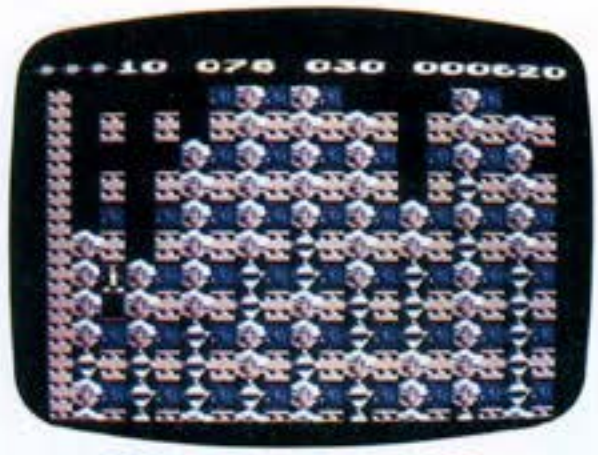
L: PRIGIONE — La caverna è suddivisa in 18 cellette da 5 x 5 spazi, comunicanti tra loro con un passaggio largo (sarebbe meglio dire "stretto") uno spazio. Qui il problema è riuscire a raccogliere tutti i gioielli, senza venire imprigionato dai cumuli di massi che sono l'unico ostacolo sul nostro cammino.
Ricordate che l'uscita è in alto a destra nel corridoio a fianco delle cellette.

BONUS LIFE 3 — Due soli gioielli da raccogliere, ma ben 8 Lucciole in altrettanti corridoi che ostacolano il povero Rockford ; il tempo è sempre troppo poco.

M: SEPPELLITO — Sembra la caverna più difficile perché l'uscita è situata in un posto apparentemente inaccessibile, ma una volta trovato lo schema giusto è forse la caverna più tranquilla e che dà più punti.

N: MOLE — Ci sono 21 gioielli da "arraffare", ma solo 7 sono in "zona pericolosa", a contatto con il nugolo di Lucciole che "pattugliano" il bordo della caverna.

O: SPIA — Altra caverna dal nome incomprensibile ; nel depliant illustrativo si afferma che non serve buttare le pietre sulle



farfalle, ma noi non abbiamo trovato un'alternativa valida a questa strategia.
La parete superiore del pozzo che racchiude la seconda farfalla da sinistra è una Parete espandibile ; una volta entrati nel pozzo, che ha solo due passaggi, vi rimane soltanto una via d'uscita, per cui non potete permettervi errori.

P: BOULDER DASH — Pochi gioielli sotterrati in mezzo ad un vero e proprio "muro" di massi. Considerando che l'uscita è posta nel mezzo della caverna, sembrerebbe impossibile arrivarci, ma noi ci siamo riusciti anche al 3° livello ; bisogna scendere sul fondo della caverna e poi risalire, stando attenti a non farsi imprigionare dai massi.

BONUS LIVE 4 — Un solo gioiello da raccogliere, ma ancora troppe lucciole: una a guardia del gioiello e 4 davanti all'uscita!



CONCLUSIONI — Se volete risolvere completamente questo gioco dovrete prima o poi decidervi a farvi degli schemi.
Sappiate quindi che tutte le caverne hanno la medesima grandezza: 38 spazi di larghezza per 20 di altezza per quanto riguarda le caverne normali e 18 spazi di larghezza per 10 di altezza per i "Bonus Life" (sono le medesime "misure" di BD 1).
Infine, per farvi più comodamente gli schemi delle caverne, potete bloccare il gioco semplicemente premendo la barra spaziatrice ; per ricominciare a giocare sarà sufficiente schiacciarla una seconda volta (come indica la scritta "Spacebar to Resumer").

Maurizio Miccoli

RACING DESTRUCTION SET

KIT DI DISTRUZIONE AUTOMOBILISTICA
Produttore: ***ELECTRONIC ARTS/ARIOLASOFT***
Sistema provato: ***CBM 64***
Supporto: ***DISCO O CASSETTA***
Prezzo: ***L. 20.000***

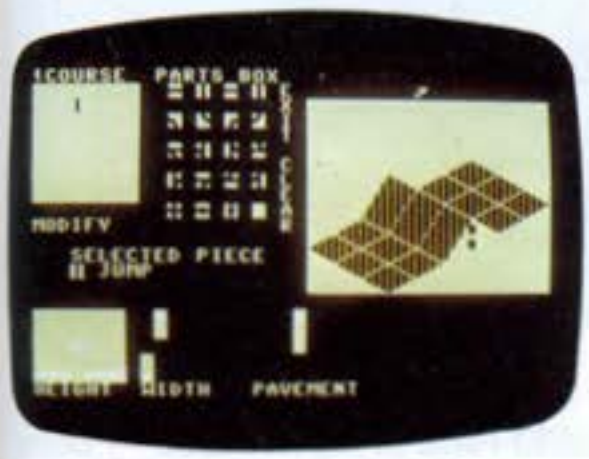


Qualche tempo fa un mio amico mi disse: "Bello giocare con il computer ma vuoi mettere la soddisfazione di divertirsi con qualcosa creato con le tue mani come una pista delle macchinine della Polistil?".
Per essere sincero non riuscii a controbattere quell'affermazione e rimasi nel dubbio che forse il computer non riuscirà mai ad eguagliare certi storici giochi.
Quando finalmente arrivò in redazione Racing Destruction Set, non ci pensai due volte: preso il mio computer e tutti i relativi cavi mi precipitai dal mio scettico amico.
Non lo avessi mai fatto! La possibilità di costruire le più spericolate piste con salti e sgobbe, ghiaccio e fango lo ha talmente entusiasmato da indurlo a fare qualsiasi pazzia pur di avere il gioco a casa sua.
Purtroppo chi ne fece fu il sottoscritto, obbligato a trascorrere ben tre giorni a casa dell'amico a giocare ; meno male che era un week end!!

IL GIOCO — Se ancora non lo avete capito e contrariamente a quanto potrebbe far immaginare il nome, Racing Destruction Set è un programma che vi permette di assemblare i circuiti più incredibili ed affrontare le corse con i più svariati veicoli.
La discreta grafica tridimensionale e la possibilità di utilizzare ben 20 div

curve, rettilinei ed incroci oltre alla possibilità di modificare anche la superficie della pista fanno di Racing Destruction Set qualcosa di più di un semplice gioco.
Naturalmente il costruire le piste non è l'unico divertimento. Lo scopo principale rimane sempre quello di poter partecipare a delle vere e proprie gare a motori.
Il disco originale contiene oltre 50 piste già perfettamente confezionate e pronte... per l'uso.
Le altre caratteristiche del gioco comprendono 10 differenti modelli di veicoli selezionabili dalla Formula 1 alla jeep lunare, 14 differenti "forze di gravità", 4 diversi scenari di sfondo, due tipi di corsa, la possibilità di modificare il fondo della strada e naturalmente un editore che vi permette di disegnare e costruire i vostri circuiti.
Come tutti i giochi di corsa dell'ultima generazione anche Racing Destruction Set utilizza il metodo della corsa a doppio schermo stile Pit Stop II.

I MENU — Alla base del gioco ci sono una serie di menu utilizzabili con il joystick per scegliere le varie opzioni.
I menù in pratica sono 4 ed ognuno può richiamare uno degli altri tre.
Subito dopo aver caricato il programma appare il menu principale che vi permette di definire il numero dei giocatori (1 o 2) ed accedere agli altri tre.
Il secondo menu definisce le caratteristiche principali della corsa.
Potete scegliere tra 3 livelli di difficoltà della gara e di bravura della macchina del computer, definire il numero dei giri che può variare da 1 a 9, la forza di gravità sul percorso (sono 14 diverse e sono fondamentali per i salti) e lo scenario.
Un'ultima opzione riguarda il tipo di gara che può essere corsa normale o distruttiva: nel secondo caso potrete utilizzare le più svariate trappole come mine od olio per ostacolare la gara avversaria.



Il terzo menù è per i veicoli e vi permette di scegliere tra uno dei 10 modelli tra auto e moto sia per voi (rosso) che per il computer (colore giallo).
Ogni modello una volta modificato può essere salvato su un disco e ricaricato in un secondo momento.
Il quarto ed ultimo menu è per scegliere, modificare e costruire le piste. In questo caso potete caricare una delle 50 piste contenute sul disco originale oppure costruirne una utilizzando il comodo editore.
Bisogna dire che tra quelle memorizzate l'imbarazzo della scelta è grande visto che ci sono i percorsi più vari dai circuiti piani a quelli più tormentati con cunette che permettono salti da vertigine.
Ogni volta che selezionate un circuito ricordatevi, prima di iniziare la gara, di controllare le varie opzioni iniziali.



I VEICOLI — Ad ogni veicolo corrisponde un menu per modificare la cilindrata e la "gommatura". In base a queste variabili cambiano le caratteristiche tecniche elencate nella parte bassa dello schermo del mezzo come la velocità, l'accelerazione e la trazione delle ruote sul ghiaccio, fango ed asciutto.
Ogni veicolo può anche essere accessoriato con una serie di congegni come mine, olio etc. che nella corsa di tipo destruction potranno creare noie all'avversario. Fate attenzione che questi "oggetti" influiscono sul peso e di conseguenza sulle prestazioni del vostro mezzo.
Iniziamo la nostra descrizione con il modello Can-Am, autovettura robusta e veloce, tipica delle corse d'oltreoceano e disponibile in diverse cilindrate da 1500 a 5000 cc. Segue la Jeep e la Rover lunare: due veicoli non velocissimi ma sicuramente robusti ed affidabili.
Stesso discorso vale per il mitico maggiolone adattato in questo caso a dune buggy e per il pickup, tipico camioncino americano con una cilindrata massima di 8200 cc.
Le moto sono di due tipi: quella di fuoristrada e quella da strada. Nel primo caso la cilindrata varia da 50 a 500 cc. mentre nel secondo caso avrete maggiore potenza a vostra disposizione a scapito della tenuta di strada su fondi accidentati come quelli fangosi o ghiacciati.
Rimangono tre auto tipiche da competizione: la Sting Ray, una granturismo con una cilindrata max di 8200 cc, la Stock Car, tipica autovettura utilizzata in America per gare dove nulla è vietato e la gloriosa e potente monoposto stile Formula 1 ed Indianapolis consigliabile per percorsi lisci e veloci.

L'EDITORE — Come già accennato i più impazienti possono cimentarsi immediatamente in una gara superando solo l'imbarazzo della scelta per selezionare il vostro primo percorso.
Naturalmente la soddisfazione di correre su una pista costruita con le proprie mani è sicuramente maggiore.
Quindi scegliendo l'opzione "costruction/edit" potete modificare una delle piste contenute sul disco oppure assemblarne una dall'inizio alla fine.
Solitamente quando si tratta di creare con il computer si pensa a qualcosa che richiede molta applicazione.
Grazie all'editore di Racing Destruction Set creare il proprio circuito sarà un vero e proprio gioco da ragazzi. Lo schermo di editing presenta in un piccolo riquadro a sinistra con lo sfondo verde, la base dove svilupperete il vostro circuito.
A fianco sono riprodotte le venti sezioni di pista comprendenti rettilinei, curve ed incroci. I rettilinei sono di due tipi: il JUMP serve per creare le famose cunette mentre il secondo seve per raccordo.
Per la costruzione è sufficiente muovere il cursore lampeggiante con il joystick sul



pezzo di pista che vi interessa e quindi visualizzarlo premendo il pulsante di sparo.
A questo punto potete riportarlo nel punto che preferite sul piano verde ed eventualmente modificare l'altezza, la larghezza e la superficie che può esssere normale, sporca o ghiacciata.

Una volta completata la pista il computer verifica se tutti i tratti della pista combaciano correttamente. Nel caso scoprisse pezzi non combacianti ve li segnalerà. Per modificarli sarà sufficiente spostare il cursore sullo sfondo nero e quindi premere il pulsante. In questo modo annullerete l'eventuale pezzo in memoria. Quindi, muovendo il cursore sul tratto interessato lo visualizzate e, controllando quelli vicini, modificatelo in modo di farli combaciare.
Una volta realizzata la vostra pista non dimenticatevi di salvarla.

Alberto Rossetti



ALCUNE CONSIDERAZIONI — Nonostante sia tridimensionale, la grafica non è eccezionale.
I modellini sono ben disegnati nel menu di presentazione ma una volta in pista sono difficilmente riconoscibili.
Le piste risultano divertenti solo quando presentano varie asperità come le cunette che vi permettono salti spettacolari.
Volete divertirvi? Provate a mettere una lastra di ghiaccio subito dopo una curva e prima di una salita: vedrete che la vostra gara e quella dell'avversario avrà una breve durata perché può succedere che il veicolo non riesca a superare l'asperità.
Nessun circuito risulta comunque impossibile. Il trucco è affrontarlo con il mezzo e le gomme adatte.
Racing Destruction Set è comunque un gioco sofisticato e che non vi limita a smanettare sul joystick come se foste in una catena di montaggio. Il montaggio lo fate comunque anche se oltre ad operai siete anche i progettisti.

SPY VS SPY: THE ISLAND CAPER

SPIA CONTRO SPIA: L'ISOLA DEI FURTI
Produttore: ***First Star Software, Inc.***
Sistema Provato: ***COMMODORE 64/128***
Supporto: ***CASSETTA***
PREZZO: ***L. 21.000***



Iniziata nei primi anni '60 sull'onda della guerra fredda, la saga di Spy vs Spy sta conoscendo una nuova vita assai movimentata. The Island Caper è destinato a bissare il successo della prima missione di The White e The Black, le sue spie nasute create da Antonio Prohias, riscoperte dopo un decennio di ibernazione tra le pagine di qualche vecchio numero di Mad o, molto più probabilmente, nei ricordi giovanili di Mike Riedel, che ha concepito i due games.

UNDER THE VOLCANO — Mentre il primo episodio era di ambientazione casalinga, in Island Caper l'azione si sposta su un'isola tropicale dominata da un vulcano in continua attività che può, da un momento all'altro, scatenarsi in una terribile eruzione.
Mentre le palme palmeggiano, il mare mareggia e la sabbia sabbieggia e i due nasoni sono alla ricerca dei pezzi dell'XJ4 e mezzo, un missile top secret caduto colà.
Simulvision e Simulplay sono due brevetti "originali" che permettono a due giocatori di vedere e muovere contemporaneamente la propria spia. Se siete momentaneamente sprovvisti di contendenti umani potete ripiegare sul computer che ve la farà pagare cara; ma di questo parleremo più tardi.

IL TRAPPOLATORE — È la traduzione di Trapulator, ovverosia lo strumento che contiene gli schermi e mette a vostra disposizione le armi segrete del perfetto agente segreto in missione tropicale segreta.
Il modello FSS 85, infatti contiene noci di cocco esplosive, pistole, funi elastiche, pala, napalm e una mappa dell'isola con la posizione delle parti di missile da trovare. Non manca di segnalarvi il tempo restante prima dell'eruzione del vulcano, la forza vitale della spia e le sezioni di missile in vostro possesso.
Il gioco ha 7 differenti livelli che variano per difficoltà, numero di isole (1 o 2), tempo a disposizione e permette di innalzare il quoziente di intelligenza del computer (non fatelo mai).

LE TRAPPOLE — Qui c'è da divertirsi sul serio! Una bomba di qua, del napalm di là o una bella trappola e il nemico si riduce in cenere o rimane appeso ad un albero.
Nelle sfide tra spie tutto è permesso e le licenze d'uccidere si sprecano. Compito delle trappole è quello di far perdere tempo e forza vitale allo avversario e il Trapulator ne mette a disposizione di varia potenza.
Il napalm è l'arma più devastante ma disponibile in quantità limitata, le bombe a noce di cocco sono un po' meno efficaci ma praticamente sempre a portata di mano.
Sono anche possibili scontri all'arma bianca che però risultano poco utili e fanno perdere tempo prezioso.
Oltre ai pericoli costituiti dalle trappole artificiali l'isola ne cela alcuni di sua produzione. Guardatevi dalle sabbie mobili e dagli squali, non sono particolarmente pericolosi, ma tanto noiosi e inopportuni.
Un altro problema è costituito dall'acqua, infatti i nostri ciraniani 007 non si mostrano particolarmente abili nel nuoto e rischiano di affogare nel proverbiale bicchiere.



DIECI PIANI DI NEFANDEZZE — Come abbiamo detto grazie a Simulplay e Simulvision le azioni dei due spioni sono contemporaneamente controllabili sugli schermi del Trapulator. Uno sopra e l'altro sotto cercano e trappolano a tutto spi

sempre è possibile controllare le azioni dell'avversario o avere una idea della sua posizione sull'isola e per questo vi consigliamo di fare buon uso della mappa che vi segnala la vostra locazione, quella del nemico e quella delle parti del missile da recuperare.
L'isola è costruita a piani e tra uno e l'altro vi è un solo possibile passaggio che, ad ogni buon conto, vi consigliamo di minare, come vanno minati i passaggi obbligati e i luoghi dove decidete di nascondere provvisoriamente parti del missile.
Nulla va lasciato intentato e non dovete arrendervi finché dalle bianche sabbie non sorgerà la lapide che segnalerà ai posteri la definitiva dimora del perdente.

MISSIONE COMPIUTA — Recuperati i tre stadi del missile non vi resta che abbandonare l'isola prima che il vulcano decida di e-



sibirsi nel suo famoso, ma poco igienico, show di fuochi artificiali e colate di lava.
Ad attendervi nei pressi della costa c'è un sottomarino di cui però non conoscete la posizione. Tenete conto che solitamente incrocia a nordest o a nordovest dell'isola e nei livelli più alti non si fa trovare che dopo qualche minuto. Evitate quindi d'avventurarvi a nuoto in mare aperto perché, come già detto, i nostri non assomigliano nello stile e nella resistenza a Tarzan John Weissmuller. Una leggera increspatura del mare vi segnalerà la presenza del sommergibile che, una volta raggiunto vi offrirà un piacevole benvenuto a bordo e un tranquillo viaggio verso lidi più tranquilli.

COMPUTER CAPOCCIONE — Mentre nella sfida tra umani le possibilità di successo sono equamente divise e proporzionali alla conoscenza del gioco, combattere contro il computer può rivelarsi una vera disfatta.
Al livello più basso di Q.I. il computer è in grado di portare a termine la missione in poco più di due minuti (livello 1). Della cosa se ne sono resi conto anche i produttori che però invitano a non demordere e ad inviar loro trucchi e simili che verranno pubblicati su un'apposita fanzine e pagati in "natura".
In effetti il sistema per battere il computer esiste, non può considerarsi tra i più sportivi ma funziona.
Una possibile tattica sta nel partire immediatamente all'attacco minando tutto il minabile e lasciano che sia a lui cercare le parti del missile. Se il vostro lavoro sarà ben fatto difficilmente il computer porterà a termine la sua missione e, mentre la sua pietra tombale sorgerà candida tra le palme, non vi resterà che raccogliere il missile e tornarvene a casa.

SOLO PER I TUOI OCCHI — Parafrasando uno degli innumerevoli films del grande Bond, James Bond, vi assicuriamo che Island Caper ha tutti i numeri per stressare anche i più duri dei duri. La grafica è d'ottima qualità e i due Simul danno alla sfida una dinamica e una immediatezza decisamente convincenti.

Bill M. Vecchi

AMERICAN FOOTBALL

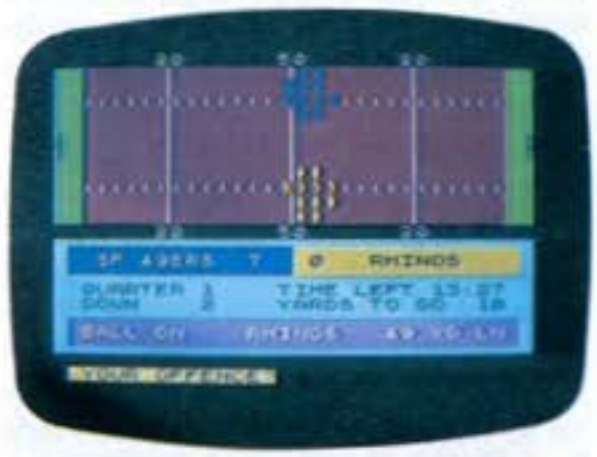
Produttore: ***MIND GAMES***
Sistema provato: ***SPECTRUM 48 K***
Compatibilità: ***C64***
Prezzo: ***L. 21.000***



Il football americano qui da noi è uno sport ancora giovane. Importato poco più di cinque anni fa con la convinzione che anche nel nostro paese avrebbe potuto riscuotere quel successo che già da tempo gli veniva tributato in altre nazioni del vecchio continente, la palla ovale americana si è ben presto scavata una nicchia di popolarità molto consistente e destinata ad aumentare nel tempo in modo più che proporziona-

le. Le ragioni di questo successo? Spettacolarità, agonismo, grande preparazione atletica e spiccata competitività, tutte doti che non hanno faticato ad esercitare una grande presa specie tra le generazioni più giovani. American Football deve così essere accolto positivamente come un lodevole e ben riuscito tentativo di ricreare su video le emozioni di questo sport, bello e combattuto come pochi altri, ad uso di tutta l'utenza Sinclair che già lo conosce ma soprattutto di quelli che lo confondono ancora con il rugby o, peggio, con il calcio.

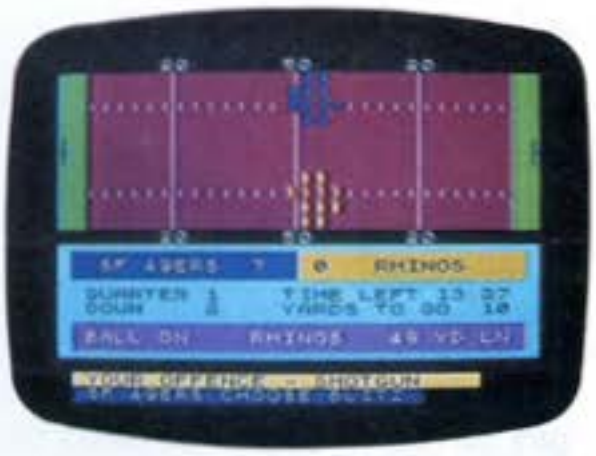
QUALCHE NOTA SUL FOOTBALL AMERICANO — Non sapere che cosa è il football americano vuol dire non avere mai guardato nè la TV nè tantomeno un quotidiano sportivo.
Dal momento che ci rifiutiamo di credere che i nostri lettori appartengano a questa categoria, se mai esista, limiteremo i nostri commenti sulle regole del gioco a pochi punti fondamentali.
In una partita di football americano due te-



am si disputano la conquista di un terreno di gioco suddiviso in dieci aree della lunghezza di 10 yarde ciascuna (91,44 metri).
Il loro scopo è quello di portare la palla ovale nella *End Zone* dell'avversario, che è assimilabile all'area di meta del nostro rugby.
Per riuscirci, in un turno di gioco, la squadra in attacco, quella che porta la palla, ha a disposizione quattro tentativi (DOWNS) per conquistare 10 yarde. Se ci riesce le vengono assegnati altri quattro tentativi per guadagnare altre 10 yarde e così via fino al raggiungimento della end zone, cosa che le consente di mettere a segno un 'touchdown' che vale sei punti.
La squadra che si difende nel frattempo cerca di impedire la conquista del terreno da parte dell'altro team. In caso di succes-

so infatti i ruoli si invertiranno e la palla passerà a loro.
Ogni match è diviso in quattro tempi della durata di 15 minuti di gioco effettivo l'uno.
Queste le cose che vanno assolutamente dette per capire almeno di che cosa stiamo parlando, ma la vera tecnica di questo sport è tutt'altra faccenda, fatta com'è di raffinate sottigliezze stilistiche e di complesse teorie sugli schemi più adeguati per guadarnare le dannate 10 yarde.
Ad ogni buon conto a questo punto siamo pronti per affrontare una partita, almeno su video.

IL GIOCO — American Football è un gioco diverso dalla norma. Niente joystick, nè tantomeno dita che si intrecciano freneticamente sui tasti, solo intelligenza tattica e strategia pura. Il vostro ruolo nella simulazione della partita, in una impostazione che ha già riscosso molto successo in altri programmi, è quello dell'allenatore, il responsabile supremo delle decisioni sulle azioni del vostro team.
Solo in un secondo momento, dopo che voi ed il vostro antagonista avrete impostato la strategia contingente, il computer si occuperà di svolgere materialmente l'azione su video in vece vostra e di riferirvene l'esito.
Ora siamo pronti per incominciare. Pochi i preliminari prima di iniziare la partita. Occorre anzitutto scegliere se giocare contro un amico oppure contro il computer ed in seguito, con un po' di fantasia, dare i nomi alle due squadre. Niente di più.
Il sorteggio deciderà quale squadra riceverà per prima la palla e cioè la partita all'attacco. Si presenta lo schermo principale del gioco.
La metà superiore del video è occupata dalla rappresentazione del campo da gioco, discutibilmente colorato di rosso. Al suo interno le squadre, in due gruppi, sono pronte a ricevere i vostri ordini.
Nella metà inferiore sono presenti i riscontri fondamentali sull'andamento della partita. Oltre naturalmente ai punteggi, è pure possibile essere informati sul tentativo che sta per essere giocato, sulla posizione della palla in quel momento, su quante yarde mancano per completare il down e su quale tempo della partita state giocando in quel momento.
Nella striscia più bassa del video infine vie-



ne richiesta l'impostazione delle azioni, del cui esito verrete poi informati.
La squadra in attacco deve ora decidere come giocare. Il suo scopo, l'abbiamo detto, è quello di conquistare 10 yarde.
Per raggiungere l'obiettivo il team ha a disposizione 8 tipi di azioni, equamente divise in 4 "corse" (RUN) e 4 "passaggi" (PASS).
La differenza fondamentale tra queste due impostazioni è che nel primo caso il regista della squadra, che si chiama Quarterback, consegna la palla ad un altro giocatore perché questo cerchi di sfondare la linea di contatto con l'altra squadra sfruttando le sue capacità di corsa e di resistenza fisica allo scontro con la difesa avversaria.
Nella seconda alternativa l'azione è più spettacolare, più redditizia e più rischiosa. Il quarterback riceve la palla, aspetta che uno dei suoi si smarchi e gliela lancia, sperando che quest'ultimo riesca ad afferrarla per guadagnare un bel po' di terreno.
Le corse disponibili in questo American Football sono denominate SWEEP, DRAW, CENTRE e REVERSE, mentre i passaggi sono invece richiamabili con



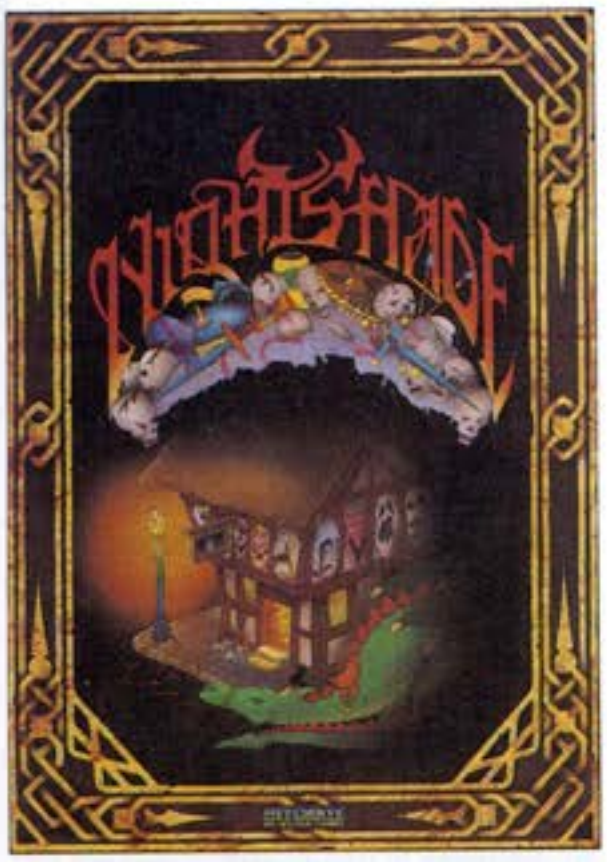
POCKET, SHOTGUN, SCREEN e BOMB.
L'altro team, naturalmente, non sta a guardare. A disposizione del coach che si difende ci sono quattro azioni, due per fronteggiare le azioni di corsa o di passaggio dell'avversario in modo standard (RUN e PASS) ed altre due dello stesso tipo, più redditizie ma anche più rischiose (SHORT e BLITZ).
Oltre a queste opzioni è pure possibile utilizzare tre tipi di calci, il PUNT, il KICK ed il FIELD GOAL. Queste alternative vanno usate in precisi momenti della partita, le prime due per allontanare più possibile la palla quando ci si rende conto di non riuscire a conquistare le 10 yarde nei 4 tentativi a disposizione, l'ultima per tentare un calcio di trasformazione da tre punti alla maniera del rugby.
Tutte le azioni sono impostabili digitando le prime due lettere del nome di riferimento che è stato loro assegnato.
Altre possibilità di intervento sono poi offerte dalle opzioni TO, ST ed HE. TO richiede un Time-Out, interruzione del gioco di fondamentale importanza nei momenti delicati della partita, ST riporta invece le interessantissime statistiche sul comportamento delle due squadre mentre HE offre una schermata di aiuto su tutte le possibilità di gioco offerte del programma. American Football è un gioco complessivamente riuscito, anche se forse piacerà maggiormente ad una categoria particolare di video-atleti, quelli che privilegiano i programmi di strategia.
Particolarmente ben curato sotto ogni punto di vista, non esclude la confezione ed il libretto di istruzioni, il programma dispone di una dinamica a prova di bomba, accurata, precisa e priva di incertezze.
La veste grafica non è esaltante ma di sicuro effetto, specie per la vivacità con cui i giocatori riproducono le azioni sul video.
La partita, per essere giocata tutta, vi impegnerà per almeno un'ora.

CONCLUSIONI — American Football è un gioco intelligente per persone intelligenti, categoria quest'ultima spesso rara ma non introvabile con tutti voi certamente appartenente. Di più non sapremmo che dirvi, salvo forse che un ulteriore motivo di interesse per indurvi a considerare positivamente questo titolo è offerto dal fatto che questo è uno dei pochissimi (due) programmi su questo sport sinora disponibili per il nostro beneamato Spectrum. Può bastare?

Danilo Lamera

NIGHTSHADE

OMBRA NOTTURNA
Produttore: ***ULTIMATE***
Sistema provato: ***SPECTRUM 48K***
Compatibilità:
Supporto: ***NASTRO***
Prezzo: ***L. 15.000***



Un tempo, in qualche luogo tra le montagne, si trovava una vallata nascosta, così nascosta che nessun visitatore aveva mai violato la serenità di quel luogo. La vita del villaggio che si trovava tra i monti era tranquilla e piacevole, sino al giorno in cui le forze del male e dell'oscurità calavano come delle furie per scacciare da quella splendida culla tra i monti, la Pace.
Da quel giorno sono passati molti anni, e di quel villaggio lontano rimangono solo le mille leggende narrate dai vecchi. Perché non andare ad assicurarsi se quelle chiacchiere corrispondono alla verità?
Al nostro fianco portiamo sempre un invincibile Joystick, con cui sappiamo difenderci anche dal mostro più cattivello che si possa incontrare quindi tuffiamoci in una avvincente avventura targata naturalmente Ultimate, casa software ormai diventata esperta nel realizzare arcade veloci e simpatici.



I COMANDI — Com'è ormai regola fissa, esiste la possibilità di utilizzare il joystick, naturalmente se si è in possesso dell'interfaccia richiesta ; in questo caso è permesso l'uso di interfacce di tipo Kempston, Cursor e Sinclair II.
Ovviamente l'uso della cloche permette di svolgere le operazioni di movimento e di sparo, in alternativa ai seguenti tasti: X, V o N per ruotarsi in senso antiorario ; C, B o M per ruotarsi in senso orario ; qualsiasi tasto della terza fila (A-ENTER) per muoversi in avanti, mentre il fuoco è ottenuto premendo i tasti della seconda fila (Q-P). Potrete anche fermare la gara per un tempo indeterminato premendo i tasti SPACE oppure CAPS SHIFT.

IL GIOCO — Terminato il caricamento, e selezionata la periferica che intendete usare, inizierà la partita.
Lo schermo si può dividere essenzialmente in tre parti:
al centro viene visualizzata la zona di paesaggio che state attraversando.
In basso si trovano tre indicatori: uno che indica il numero di vite a disposizione, il contatore dei punti e infine una bussola, che indica la direzione nella quale state procedendo. A sinistra potrete vedere una colonnina che, inizialmente vuota, conterrà poi i proiettili che potrete usare premendo il tasto Fire.



Questi proiettili, che possono essere raccolti in certe stanze, semplicemente passandoci sopra, possono assumere svariate forme, dal bastoncino alato alla spirale, così come l'immagine di una palla con le borchie. Ad ognuna di queste armi corrispondono vari effetti sui mostri che infestano la vallata, come ad esempio la distruzione, la paralizzazione, o addirittura la duplicazione (Arghh!).
Sarà bene dunque studiare queste caratteristiche, per evitare spiacevoli sorprese. Il nostro omino può, per fortuna, subire diversi colpi prima di perire in maniera poco glorificante: infatti, dopo ciascun contatto con gli orrendi abitanti del mondo delle tenebre, il vostro omino cambierà colore. Quando diventerà rosso non vi saranno più speranze, per l'omino, non certo per voi che potrete continuare allegramente il vostro divertimento.



CONCLUSIONI — NightShade è un gioco dalla grafica decisamente accattivante, tridimensionale e molto ben definita, anche se forse segue dei modelli un po' troppo sfruttati secondo il clichè già visto e ammirato a sufficienza in Knight Lore e Alien 8.
NightShade è sicuramente un giorno veloce e simpatico e lo consigliamo a tutti gli appassionati del genere, ma vogliamo sottolineare che la mancanza di idee originali a favore di una moda già sperimentata e di successo non può certo favorire la crisi economica in cui versa il settore del software per home Computer come il nostro caro Spectrum.

Gabriele Petris
Fabrizio Guccione

DIMENSION X

Produttore: ***SYNAPSE***
Sistema provato: ***130 E***
Compatibilità: ***ATARI 600 XL 800 XL***
Supporto: ***DISCO***
Prezzo: ***L. 25.000***



I Rigilliani stanno invadendo lo strano mondo di Dimension X, e siamo chiamati a difendere la capitale, ricacciando gli invasori con i loro propositi bellicosi.
Beh, forse la trama non è eccezionalmente

originale: ma la grafica di questo gioco fa abbondantemente dimenticare questo particolare.
Appena caricato, il programma dà subito un assaggio delle sue qualità con una presentazione grafica e sonora degna dei migliori arcade: tutti i colori dell'Atari con le loro sfumature si succedono sullo schermo accompagnati da una 'ispirata' musica di sottofondo.
Per gli amanti dei giochi in tre dimensioni questo è tra quelli da non perdere: arcobaleno di colori e velocità non comune ne fanno un piccolo capolavoro nel suo genere.

OBIETTIVO — Il mondo di Dimension X ha una particolare conformazione: è composto da tante 'oasi', o pianure, circondate da catene montuose e collegate tra loro da una rete di gallerie. In una di queste oasi si trova Jaraloba, la capitale, che i Rigilliani



cercheranno di conquistare occupando tutte le zone circostanti. Il nostro scopo è quindi passare da un settore all'altro annientando i nemici e rompendo il loro assedio alla città. Ma la cosa è molto meno banale di quel che sembra: ci troveremo spesso a combattere con i guasti degli strumenti della nsotra pur efficiente astronave, e anche i serbatoi hanno una capienza non infinita. Inoltre i trasferimenti da un settore all'altro, come vedremo, non sono del tutto indolori.

STRUMENTAZIONE — Dimension X è un gioco "in soggettiva", ovvero tutto appare visto dall'interno dell'astronave: come in 'Star Raiders' o 'Battlezone', tanto per intenderci.
Tutto a vantaggio del realismo della simulazione: se poi si aggiunge una grafica multicolore in 3D e una velocità poco comune,



si fa in fretta a capire il valore di questo programma.
Lo schermo del nostro televisore appare diviso in due zone: quella superiore, in cui trovano posto i vari strumenti, e quella inferiore, più grande, occupata interamente dallo schermo dell'astronave.
Tra gli strumenti più utili il primo posto è occupato dalla "Desert Map", ovvero dalla mappa del pianeta con tutti i suoi settori: con questo strumento, che si aggiorna in ogni istante, possiamo conoscere la nostra posizione, quella della capitale e quella del posto di rifornimento; essa ci informa inoltre sul numero e la posizione dei nemici e segnala quali settori sono in realtà zone di deflessione. È inoltre indispensabile nella scelta della galleria giusta per andare da un settore all'altro, per cui il suo danneggiamento è il guasto più grave, dopo la perdita degli schermi difensivi, che vi possa accadere. Graficamente appare come un rettangolo diviso in tante caselline, siglate in modo diverso a seconda del contenuto: C per la capitale, F per il posto di rifornimento (dove l'astronave viene riparata e i serbatoi riempiti), un numero per indicare i nemici presenti nella zona e dei puntini per indicare una zona di deflessione (finendoci dentro si viene catapultati in un altro settore, danneggiando gli schermi difensivi).
Altro utile strumento è il radar, molto simile a quello di Battlezone, che permette di compiere opportune manovre in base alla posizione dei nemici.
Troviamo poi un piccolo schermo con cui l'infaticabile computer di bordo ci comunica guasti, stato del settore in cui arriviamo, situazione della capitale e così via. Completano la strumentazione l'indicatore di livello del carburante, distanza del nemico più vicino e stato degli schermi protettivi, che va da GREEN (verde, tutto bene) a NONE (ovvero gli schermi non ci sono più, gran brutto affare!).
Lo schermo dell'astronave è una vera e propria finestra sul mondo esterno, e la visione tridimensionale accresce questa sensazione. È dotato di un mirino, poco utile in verità durante il combattimento, ma fondamentale nell'attraversamento delle gallerie per evitare di sbattere contro le pareti, come ora vedremo.

MOVIMENTO E COMANDI — Il movimento è sempre controllato via joystick, ma nei settori e nelle gallerie ci si muove in modo diverso.
Quando ci si trova in un settore, lo sguardo spazia su un grande piano a scacchiera, con più sfumature di uno stesso colore e visto in prospettiva. Sullo sfondo ci sono le montagne, che circondano la pianura come le pareti di un bicchiere, con le imboccature delle gallerie.
In questa situazione ci possiamo muovere in lungo e in largo, anche all'indietro, rimanendo sempre alla stessa quota; il movimento è regolato da leggi fisiche, quindi portando il joystick dalla posizione 'avanti' a quella 'indietro', l'astronave non invertità bruscamente la marcia ma decelererà prima, con un movimento simile a quello di un elastico. Ovviamente questa è l'impressione che si ricava guardando sullo schermo i movimenti del piano a scacchiera sul quale l'astronave si muove: chi è rimasto colpito dei movimenti della pista in Pole Position, qui non potrà non rimanere affascinato dai movimenti del piano di gioco multicolore.



Il joystick serve quindi da 'acceleratore' nelle quattro direzioni dello spazio (e diagonali, si capisce), permettendo di controllare velocità e spostamento in modo molto semplice ed efficace. Tenendolo tutto in avanti (o indietro), si accendono dopo qualche secondo i 'Boosters', e la nave schizza alla massima velocità, a patto che non vi siano nemici nel settore.
Muovendoci lateralmente vediamo scorrere all'orizzonte le montagne (o gli avveniristici palazzi di Jaraloba, se ci troviamo nel settore della capitale), con le entrate delle gallerie. Se puntiamo verso una di queste la vedremo ingrandirsi fino ad occupare tutto lo schermo, e vi entreremo.
All'interno del tunnel non ci si può muovere all'indietro, ma solo in avanti, e

costante. In compenso il joystick si comporta come una cloche, permettendoci di alzarci ed abbassarci. Infatti la galleria, oltre a non essere rettilinea, presenta ad intervalli regolari dei campi di forze, che dovremo superare passandogli sopra o sotto a seconda della loro posizione. Le prime volte non è facile capire se sullo schermo è in alto o in basso e, anche quando si ha una certa esperienza, il campanellino che avvisa la prossima uscita dal tunnel viene accolto con grande sollievo. Per evitare di finire contro le pareti della galleria bisogna mantenere il mirino tra due linee verticali che solcano lo schermo: la nostra eventuale imperizia viene segnalata da un suono molto... eloquente.
L'impatto con i campi di forze è distrutto, come quello con le pareti del tunnel: capita a volte di danneggiare di più gli schermi protettivi nei passaggi da un settore all'altro che nei combattimenti con le astronavi nemiche.



COMBATTIMENTO — Il combattimento avviene solo nei settori, e non nelle gallerie. Le astronavi nemiche sono bianche e dall'aspetto un po' dimesso, ma come si è visto le grandi capacità grafiche dell'Atari sono impegnate altrove.
L'apparenza non deve comunque farle sottovalutare: l'esperto guerriero di Dimension X deve imparare a muoversi tra i loro colpi e a non farsi ingannare dalle loro manovre elusive, ma ingannarle lui stesso con rapidi cambiamenti di rotta. Basta un colpo per distruggere una nave aliena, e la sua esplosione è accompagnata da uno sfarfallio di colori del campo di battaglia. I colpi avversari invece indeboliscono gli schermi difensivi, e danneggiano gli strumenti; se poi gli schermi cedono, basta un solo colpo ad annientare la nostra astronave: gli strumenti 'coleranno' dall'alto verso il basso, e un messaggio sottolineerà il nostro fallimento, e il triste destino che attende la capitale Jaraloba.

OPZIONI — Si può selezionare con i tasti OPTION e SELECT il grado di difficoltà, la forza degli schermi protettivi e la quantità di nemici: in base a queste regolazioni e alla condotta di gara vengono alla fine assegnati i gradi militari al giocatore.

CONCLUSIONI — Dimension X merita lo spazio in questa rubrica: anche se non particolarmente innovativo come trama, riunisce in sé il meglio di giochi precedenti, aggiungendovi la novità dei campi di battaglia separati e collegati da pericolosi tunnel. Certo, di invasioni spaziali ce n'è più d'una in giro, ma c'è modo e modo di fare la stessa cosa: ed anche se la grafica fa la parte del leone, attirando l'attenzione per il suo alto livello, anche il suono, seppur in modo meno appariscente, contribuisce alla riuscita dell'insieme; ogni messaggio del computer di bordo e ogni guasto delle apparecchiature è sottolineato da un suono caratteristico, ed una musichetta quasi 'ossessiva' aumenta l'ansia di uscire dalle gallerie, che ai livelli superiori si fanno davvero lunghe.
Non credo ci siano versioni per altri computer, poiché il programma è strutturato per sfruttare al massimo le peculiari capacità grafiche dell'Atari.
Ah, dimenticavo: il gioco è particolarmente consigliato per i guerrieri di Star Raiders stufi della vastità dello spazio profondo...

Andrea Borroni

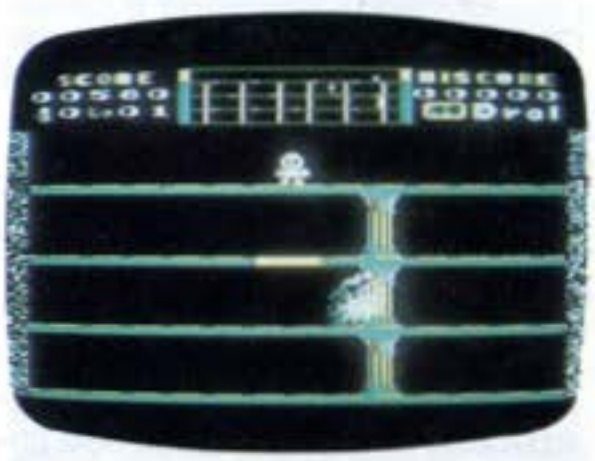
DROL

Produttore: ***BRODERBUND***
Sistema provato: ***ATARI 130XE***
Compatibilità: ***CBM 64, APPLE II, ATARI 800/800 XL***
Supporto: ***DISCO***
Prezzo: ***L. 20.000***



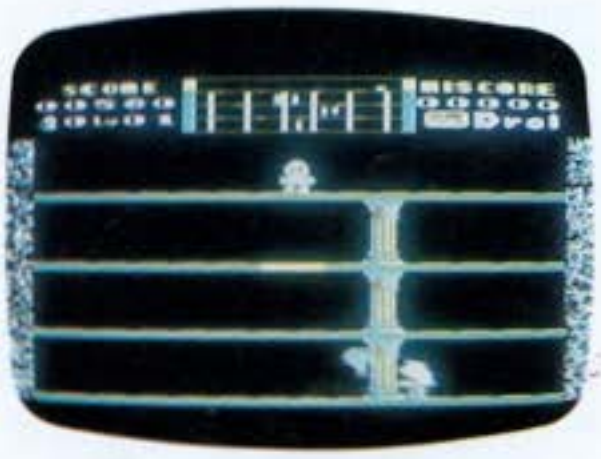
Trovarsi perso nelle numerose stanze di un castello è sicuramente preoccupante, ma quando in queste stanze si trovano anche strani mostri piuttosto affamati la situazione diventa davvero tragica.
Questo è ciò che sicuramente scoprirete anche voi trovandovi di fronte per la prima volta a DROL e, vi assicuro, che questa sensazione non è limitata al primo impatto ma vi perseguiterà a lungo prima che diventiate talmente bravi da affrontare con tranquillità le stanze di questo adventure d'azione.

IL GIOCO — Ci troviamo, come già detto, all'interno di un misterioso palazzo e ci è stato affidato un arduo compito; dobbiamo liberare una bambina, un bambino e le rispettive mascottes (una lucertola e un coccodrillo) che vagano sperduti (come lo siamo noi) alla ricerca della loro mamma, e riportarli alla disperata genitrice che si trova legata nell'ultima stanza, custodita da numerose insidie. A nostra disposizione ci sono un'arma potentissima che spara palle infuocate, uno zainetto fornito di razzi per poter alzarci in volo, simile a quelli usati dagli astronauti americani nelle recenti passeggiate spaziali, ed un radar, indispensabile per la positiva riuscita della nostra missione.



IL CASTELLO — Il castello in cui ci troviamo è diviso in tre parti, nelle prime due parti dovremo liberare rispettivamente la bambina con la sua lucertola e il bambino con l'amico coccodrillo. Una volta compiute le prime due missioni ci troveremo a dover superare le ultime insidie della terza sezione del castello, dove purtroppo è tenuta prigioniera la povera madre di queste creature.
Le tre sezioni del castello però sono a loro volta divise in tre piani ciascuna, piani lunghi parecchie volte le dimensioni dello schermo, che verrà scrollato a seconda dei nostri movimenti per permetterci di visitare anche le zone che ci vengono segnalate dal radar.
Per accedere ai vari piani abbiamo a disposizione alcune botole disseminate lungo le

stanze che si aprono nel momento in cui noi, passandoci sopra, muoviamo il joystick verso il basso (o verso l'alto se vogliamo salire).
All'inizio del gioco, e all'inizio di ogni nuova



missione, ci troviamo su un piano che potremmo quasi definire di riposo, dato che il numero di nemici lì presenti è molto limitato rispetto a quanto troviamo ai piani inferiori.
Alle due estremità dei vari piani si trovano due porte, che noi non possiamo oltrepassare, dalle quali escono i nostri nemici.

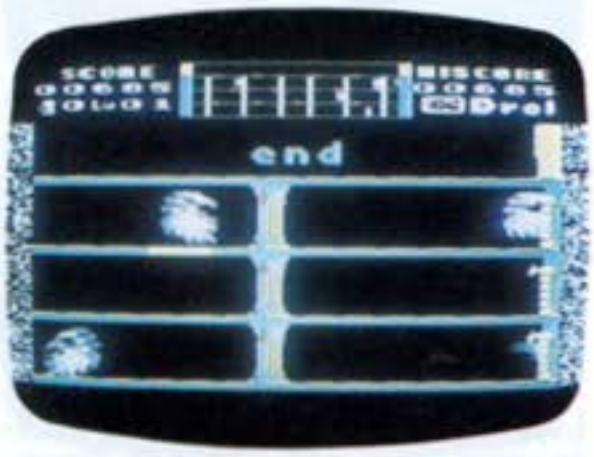
I NEMICI — I nemici sono diversi in ciascuna delle tre parti del palazzo. Nella prima parte ci troviamo a dover affrontare degli esseri molto simili a granchi che saltellano e ci inseguono lungo i piani (questi di saltellare e di seguire i nostri movimenti sono caratteristiche comuni a tutti i mostriciattoli che incontreremo). Altro nemico un uccello che vola nelle varie stanze e che si trasforma in pollo arrosto pronto ad essere mangiato e ad incrementare il nostro punteggio se lo colpiamo ripetutamente sparandogli addosso.
Passati alla seconda missione scopriremo che i granchi sono diventati degli strani animali a forma di palla con tanto di braccia tese nel tentativo di acciuffarci. L'uccello è rimasto invece tale e quale, mentre si è aggiunto un nuovo nemico, un diavoletto scatenato che può cambiare piano passando attraverso i pavimenti ed ha il dono dell'immortalità, e due strane calamite che si attaccano alla nostra arma impedendone il funzionamento. Queste calamite non sono di per sé mortali ma conviene sempre scrollarsele di dosso il più in fretta possibile (possimo fare questo specialmente cambiando piano) in quanto ci rendono assolutamente vulnerabili agli innumerevoli attacchi a cui siamo sottoposti.

La missione finale si svolge combattendo le insidie più tremende, ma, parlando con un po' di masochismo, anche le più divertenti da affrontare. Infatti oltre ai solitimostri salterini, che qui hanno veste di cavallucci marini sputa proiettili, dobbiamo evitare scuri, frecce, coltelli, spade e kriss malesi che ci vengono addosso da destra verso sinistra. In fine, quando ormai siamo giunti a una delle tre botole poste lungo il secondo piano dobbiamo fare attenzione perché sotto due di esse sono collocate temibili piante carnivore che non indugeranno a farci a pezzi qualora provassimo ad accedere al piano finale attraverso la botola da loro curata.
Una volta compiute le tre missioni e ricevuti i complimenti dovremo affrontare tutto dall'inizio con alcuni nemici in più come bombe che sparano aghi, scarafaggi che camminano lungo i pavimenti, oltre ai soliti mostri che fin dalla prima missione ci spareranno contro frecce avvelenate.

I COMANDI — I comandi, in questo gioco, sono veramente elementari ; le quattro direzioni del joystick ci permettono di andare a destra, a sinistra, di volare e di atterrare, il bottone del Joystick ci permette di sparare un colpo premendolo ed un altro colpo rilasciandolo. Infine premendo un tasto qualsiasi della tastiera potremo interrompere momentaneamente il gioco per consultare lo score-board.

IL PUNTEGGIO — Anche il punteggio non presenta grossi problemi ad essere ricordato ; ogni nemico ucciso vale 35 pt., il pollo ne vale 500, la bambina, la lucertola, così come il bambino e il coccodrillo valgono 300 pt., ma questi punti vengono dati solo quando si libera il primo dei due prigionieri di ogni schermo (il secondo permette l'accesso allo schermo successivo) il palloncino e l'elicottero, che si trovano vicino ai bambini valgono 100 pt. mentre nel terzo schermo ogni arma neutralizzata ci frutta 100 pt. Infine la liberazione della mamma ci frutta una vita extra (all'inizio ne abbiamo quattro), oltre alla possibilità di gustarci la spassosissima vignetta che chiude ogni terza missione, e di cui non dirò niente per non rovinarvi il piacere della sorpresa finale.

STRATEGIA — Per quanto riguarda i consigli utili per poter portare felicemente a termine le missioni bisogna dire che per ogni schermo c'è una sua tecnica specifica perciò per prima cosa vi darò indicazioni generali, per poi entrare nel particolare.
Fondamentale fin dalle primissime partite è guardare il radar che vi indica la posizione vostra e quella dei vostri nemici (purtroppo non quella dei poveri dispersi). Altro suggerimento piuttosto generale, che ovviamente non vale per il terzo schermo, è di tenersi sempre nel piano di mezzo quando si è alla ricerca di animali o bambini da salvare. Ricordarsi che sul piano più alto (quello su cui ci troviamo all'inizio) non passano né mostri né amici quindi ai fini del gioco è di poca importanza. Per ultimo, ma non meno importante, conviene sparare in continuazione poiché i proiettili hanno effetto letale solo sui nostri nemici e non sono assolutamente nocivi ai nostri amici.
Analizzando il gioco schermo per schermo possiamo anche dire che: nella prima missione ci conviene girare per le stanze camminando piuttosto che volando (almeno fino a quando i mostri non incominciano a spararci addosso) poiché è più facile colpire i mostri da terra dato che i loro salti non sono molto alti. Nella seconda missione conviene invece rimanere costantemente in volo: eviterete di rimanere prigionieri delle calamite e fate molta attenzione che il diavoletto non si fermi proprio sopra o sotto di voi perche potrebbe cambiare piano venendo a rimaterializzarsi proprio sopra di voi. Ma i consigli più utili penso possano essere quelli riguardanti l'ultima missione. Per risolverla dovremo infatti seguire una



via più o meno obbligata e quindi esporci sia ai mostri sia alle armi volanti. I mostri vanno affrontati in volo perché solo così potremo evitare di essere colpiti dai proiettili che ci scagliano addosso. Le armi vanno anch'esse colpite in volo muovendosi continuamente su e giù continuando a sparare, dal momento che esse sono scagliate ad altezze diverse. Infine dobbiamo stare attenti quando imbocchiamo una delle tre botole che ci portano sul piano più basso poiché solo una repentina ripresa di quota potrà salvarci dalle piante carnivore nel caso avessimo imboccato la via sbagliata.

CONCLUSIONE — Il gioco si presenta bene sia graficamente che musicalmente, non possiamo però dire che rappresenti una grossa novità rispetto a gioc

forse è un po' troppo ripetitivo. D'altro canto è piuttosto difficile da giocare quindi questo fatto ci porta a dover affrontare numerose partite prima di poter dire di esserne stanchi e prima di giungere alla non proprio semplice conclusione.
Nonostante dunque non sia un gioco esaltante merita di far parte della nostra biblioteca software, quantomeno per il suo look grafico che lo promuove a "tavanata" meritevole.

Stefano Fattore

SKYFOX

Produttore: ***Electronic Arts***
Sistema provato: ***APPLE II, IIe, IIc***
Compatibilità: ***C64***
Supporto: ***DISCO/NASTRO***
Prezzo: ***L. 21.000***



Quando l'Impero decise di favorire la colonizzazione dei pianeti più lontani della Galassia Centrale, la Terra si buttò a capofitto nel progetto, ben conscia delle enormi possibilità di sfruttamento dei mondi ancora inesplorati.
Come sovente accade in queste situazioni, gli intenti furono ben presto superati dagli eventi. Molti pianeti vennero colonizzati, ma la Terra non possedeva una potenza bellica sufficiente per fronteggiare adeguatamente i continui tentativi di rivolta da parte delle popolazioni originarie, appoggiate tra l'altro dalle ingenti forze dei ribelli all'Impero. Venne approntata una macchina da guerra senza precedenti. Si trattava di un aereo, il più potente e meglio armato di tutti quelli progettati sino ad allora. Tre esemplari di ogni velivolo vennero così affidati alle colonie di ogni pianeta con il compito di reprimere ogni tentativo di resistenza. Il nome dell'aereo era SKYFOX.

IL GIOCO — Oggi Electronic Arts è sinonimo di qualità. La casa americana è ancora giovane, ma si è già scavata una consistente nicchia di mercato nella fascia dei prodotti di standard superiore alla media. Per chi ancora non la conosce basta ricordare un solo titolo: ONE-ON-ONE. Detto tutto.



Skyfox è un gioco di simulazione aerea che ai connotati caratteristici del genere aggiunge una bella ed intrigante trama oltre ad una dinamica di tipo 'arcade' che coinvolge nell'azione come pochi altri programmi sanno fare.
La storia l'abbiamo già raccontata. Lo Skyfox ed il suo pilota devono rispondere della difesa di un gruppo di installazioni di colonie su di un pianeta del tutto ostile.
La prospettiva di gioco è quella della cabina di pilotaggio dell'aereo. La visuale è dunque quella che avrebbe un pilota mentre si trova a brodo del suo jet. Nella parte alta del video, attraverso i cristalli potrete osservare la conformazione del terreno che state sorvolando, in una prospettiva molto reale che rende in modo superbo la sensazione del volo.
Più in basso si scorge una parte dell'abitacolo, dalla cui avionica potrete trarre tutte le informazioni necessarie per tenere sotto controllo il velivolo e la situazione esterna.
Prepariamoci ad incominciare.
Subito all'inizio occorre decidere del livello di difficoltà della missione.
Dopo aver espletato questa fase preparatoria avremo la possibilità di esaminare la situazione tattica delle forze nemiche come la rappresenta il computer di bordo, sia in merito alla loro consistenza che alla loro dislocazione.
Le forze nemiche sono di tre tipi. Ci sono anzituttto le basi, vere e proprie forze autonome di produzione bellica. Da esse vengono quindi sganciati i carri armati e gli aerei, il cui unico scopo è di dirigere sulle vostre installazioni per distruggerle.
Il combattimento può essere condotto su due livelli, corrispondenti a due altitudini diverse. A bassa quota si affrontano le basi ed i carri, su nel cielo il combattimento avviene solo tra aerei.
Un attimo di respiro e subito lo Skyfox viene lanciato dalla pista di volo.
Scoprirete immediatamente l'ebbrezza di trovarvi ai comandi di un sofisticato velivolo da combattimento. Il terreno sfreccia veloce sotto alla fusoliera, i complessi strumenti di bordo sono pronti a rivelare le presenze nemiche.
Sulla sinistra dell'abitacolo si trovano gli indicatori del carburante e della dotazione di missili a guida radar, sulla destra sono invece presenti il rilevatore dei danni, quello



relativo al funzionamento dell'autopilota e della dotazione di missili a guida termica. Al centro stanno un analizzatore, sul quale sono visualizzati i bersagli e la loro relativa distanza, l'indicatore di rotta e l'altimetro. Il combattimento è davvero eccezionale, per il realismo e per la velocità di gioco, che infonde un vero e proprio senso di urgenza alla drammaticità della battaglia. La prospettiva, tridimensionale e graficamente ineccepibile, non ha eguali.
Skyfox sarà per qualche anno un punto di riferimento obbligato per tutti coloro che si vorranno cimentare in un programma di combattimento aereo.

COMANDI — Se siete arrivati sino a questo punto avrete senza dubbio capito che le funzioni di comando del velivolo sono molte e per questo vengono gestite sia con il joystick che con la tastiera.
In particolare, la leva serve per la scelta della rotta e della quota di volo come una vera e propria cloche, mentre i tasti numerici controllano la gamma delle velocità. I comandi di fuoco dell'armamento, controllati dal pulsante, sono costituiti da un cannoncino a ripetizione e da una dotazione di missili.
Per abilitare il lancio di missili a guida termica oppure a guida radar bisogna premere rispettivamente i tasti H (Heat Seeker) e G (Radar Guided). L'effetto di questi ultimi

è dirompente. Se ben direzionati disintegrano tutto quello che si trova sul loro percorso.
Per potere attivare l'autopilota, che sceglie automaticamente la velocità e la migliore rotta per intercettare le unità avversarie più vicine, occorre premere contemporaneamente i pulsanti del joystick. Anche il tasto A attiva l'autopilota, ma dirige automaticamente l'aereo sull'unità nemica che voi avrete precedentemente selezionato posizionando il cursore di movimento che appare con la rappresentazione tattica della battaglia.
Durante la fase di volo è possibile riattivare in qualsiasi momento il computer di bordo con il tasto C. R serve invece per avere un rapporto circostanziato sui danni delle installazioni sul pianeta.
Questi, e tutti gli altri comandi a cui è possibile accedere durante il gioco, sono peraltro riportati in un paio di pagine riassuntive visualizzabili con ESC.

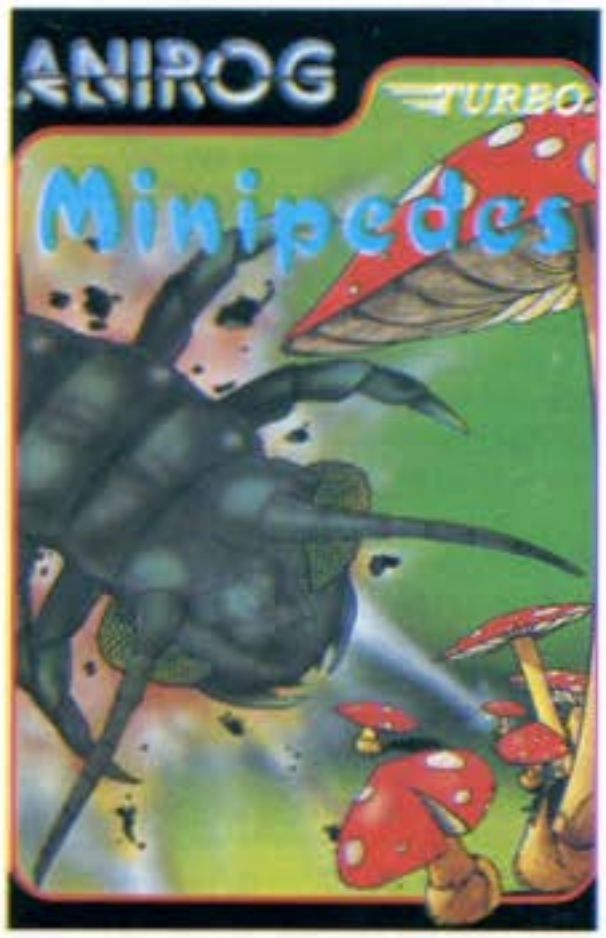


CONCLUSIONI — Skyfox assorbe le caratteristiche fondamentali di due giochi differenti: la simulazione di volo e l'arcade game più tradizionale, eliminandone i difetti più evidenti per tramutarli in pregi.
Della prima categoria offre una variante velocizzata e facile da giocare, nonostante l'apparente complessità dei comandi, della seconda una trama ben lungi dall'essere fine a se stessa, dinamismo esasperato ed una incredibile varietà di situazioni da affrontare. Lo Skyfox è forse il più bell'aereo visto su video dai tempi di FLIGHT SIMULATOR II: sarebbe un peccato non provare a pilotarlo...

Danilo Lamera e
Guido Salentino

MINIPEDES

Produttore: ***ANIROG SOFTWARE***
Sistema provato: ***COMMODORE PLUS/4***
Compatibilità: ***C 16, CBM 64, VIC 20 + 16K***
Supporto: ***CASSETTA***
Prezzo: ***L. 15.000***

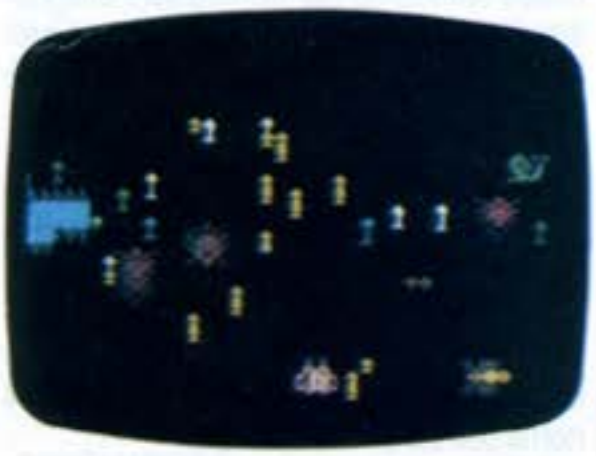


In gamba all'Anirog: una cassetta per ben 4 compatibilità, anzi, 5 se includiamo il C128! Del resto, con quello che costa oggi produrre del software, se si è in perdita da una parte bisogna pur economizzare su qualcosa, ed ecco che ci si ritrova con una sola cassetta per tutti; speriamo che non sparisca anche lei: meditate, gente, meditate...
IL GIOCO — Si tratta di una versione Remix del gustosissimo Centipede di qualche tempo fa.
Ovviamente la nuova versione è arricchita tanto di scenografia quanto di "sound" dell'accoppiata Horwood/Dunn; in particolare un ringraziamento al secondo (Dunn), per le sue musichette alquanto paranoiche... ehm.
In fondo, però, non è neanche colpa sua, perché mentre stai ammazzando altri esseri, per quanto orripilanti siano, non puoi farlo a tempo di "We're the worla", anche se potrebbe essere una buona idea.

In ogni caso il "Prsch!" (si scrive così?!?) che fa da eco agli spari è di uno stridulo incredibile, tanto che mi fa venire in mente il colpo di tosse di Sandra Milo...
Per il resto il gioco è decisamente più vario (e difficile) della versione precedente. Oltre ai tradizionali ragni (che qui, però, hanno una speciale caratteristica di movimento), pulci, funghi e centipedes (mancano gli scorpioni), questo Minipedes prevede un assortimento davvero incredibile di insetti attaccanti tra i quali figura anche la dolcissima e tenerissima Lady Bug che è stata relegata al ruolo di cattiva: mistero e potenza dei videogames!

OBIETTIVO — Bisogna ripulire l'intero schermo da tutti i vari segmenti di minipede presenti, che ovviamente all'inizio sono tutti attaccati in fila. Gli altri insetti servono solamente a rendervi il compito un po' più difficile e, pertanto, farne una strage non servirà a terminare lo schermo; tutt'al più potrà aiutare il segnapunti, ma non so cosa ne pensi al proposito l'indicatore delle vite rimanenti...

COMANDI — Sono prevalentemente su tastiera, in quanto il joystick è "riservato" ai sessantaquattrini (scusate il doppio senso!) non capisco per quale forma di "razzismo"; comunque i tasti da usare sono davvero tanti e, una volta tanto, convincono un anti-tastierista come me a dire che sopperiscono con onore alla leva direzionale.
Papà Horwood, infatti, ci ha riservato ben tre disposizioni di tasti con le quali possono giocare destri, mancini, dritti, storti, goffi, racchi, brutti e chi più ne ha più ne metta. Le tre combinazioni Su, Giù, Destra e Sinistra sono le seguenti (futuri programmatori aprite bene gli occhi):
"A", "Z", ">", "<"
";", "/", "C", "X"
"Y", "B", "H", "G"



che sono valide per tutte le compatibilità. Vi sono, inoltre, una serie di opzioni con i tasti funzione:

C16 - P/4 - CMB 64 - VIC 20

F1	F1	Selezione 1 o 2 giocatori
F2	F3	Inizio gioco con tastiera
F3	F5	Selezione allenamento/gioco normale
HELP	F7	Pausa del gioco

Per continuare il gioco dopo la pausa è sufficiente premere la Barra Spazio che fa anche da fire.



Infine (pant... pant...), rimane il tasto Return col quale si può "abortire" e ricominciare un gioco in corso... è tutto.

VARIANTI — Graditissima è la possibilità di una bi-partita che, invece, mancava nella versione Atari ; si potranno così ingaggiare furiosissime sfide a due per rivivere, seppur in versione Home, le battaglie delle sale giochi dove, peraltro, centipede è praticamente scomparso ; al proposito, se qualcuno di voi conosce (a Milano) qualche esemplare superstite, è pregato di farmelo sapere, thanks! C'è anche la possibilità, col terzo tasto funzione, di giocare una partita dove non si muore mai (se non col tasto Return), senza ovviamente segnare punti ; è una scelta davvero grande per i principianti e per coloro che sono curiosi di vedere gli insetti dei livelli più avanzati ; si avrà così la possibilità di crearsi personalissime strategie e di allenarsi (o divertirsi) senza pensare allo stramaledetto contapunti.

PUNTEGGIO — Iniziamo dal protagonista del gioco ; il minipede ha il valore che gli viene attribuito dai vari segmenti che lo compongono: la testa vale 300 pts., il corpo 200 ed il segmento centrale del minipede ne frutta 150.
Chiarita questa triplice distinzione di punteggio, direi di illustrare insetti, punteggi e livelli in cui compaiono, in una tabella che è più chiara di una dettagliata descrizione della stessa:

Tabella punteggi

INSETTO	PUNTEGGIO	CMB 64	P/4 C16 VIC 20
Minipede	150, 200, 300	Livello 1	Livello 1
Mosca	250	Livello 2	Livello 2
Coccinella	100	Livello 3	Livello 3
Bruco	100	Livello 4	—
Verme	250	Livello 5	—
Cavalletta	300	Livello 6	—
Scarafaggio	100	Livello 7	Livello 4
Vespa	300	Livello 8	Livello 5
Farfalla	150	Livello 9	—
Pulce	200	Livello 10	Livello 6
Libellula	250	Livello 11	Livello 7
Zanzara	400	Livello 12	Livello 8
Ragno	200	Livello 13	Livello 9
Vari a caso	?	Livelli 14/15	Livelli 10/15

Come si vede, quindi, la versione CBM 64 può fruire di 4 insetti che non vi sono nelle altre compatibilità dei quali, però, non è che si senta molto la mancanza, perché sostanzialmente i movimenti dei vari insetti sono molto simili tra di loro e si dividono in tre categorie principali: quelli che procedono verticalmente (pulci, coccinelle), quelli che preferiscono la direzione orizzontale (libellule) ed infine, i discesisti diagonali (mosche, vespe) che sono i più pericolosi.
Dopo la discesa dei ragni, vi sarà una miscellanea dei mostriciattoli già visti che andrà avanti sino al livello 15 ; quindi si riprenderà dal 2 in poi. Per quanto riguarda gli ospiti fissi di ogni schermo abbiamo già visto il minipede ; gli altri sono i seguenti: chiocciole, ragni e pulci.
Le prime sono molto lente, transitano orizzontalmente lungo tutto lo schermo e valgono 100 pts. l'una.
I ragni, invece, sono dei veri e propri pericoli costanti in quanto possono muoversi sia verticalmente che orizzontalmente, si possono fermare, stare immobili, fare dietrofront e seguirvi in tutti i vostri spostamenti ; valgono 200 pts. ciascuno.
Infine le pulci sono delle "palle" colorate che velocissime scendono dall'alto piantando dietro di sè una serie di funghi rossi ; se sono colpite regalano 200 punti.

STRATEGIA — I suggerimenti validi per la vecchia versione di centipede lo sono anche qui con qualche aggiunta: i funghi sono molto più pericolosi perché sono come delle paludi nelle quali ci si impantana, quindi è fondamentale avere una striscia di terreno libera nel quale potersi muovere con una certa velocità.
Per questo è buona norma spendere un po' di tempo in ogni schermo per eliminare perlomeno i funghi della parte bassa, tenendo presente che le due file in basso sono ineliminabili in quanto si trovano al di sotto della punta di sparo del cannoncino, quindi bisogna stare in queste file solo per eliminare i funghi che si trovano più sopra. Chiaramente bisogna fare questa pulizia in un momento di "tranquillità" come, per esempio, all'inizio di ogni schermo.
Bisogna poi imparare a muoversi molto, anche in verticale, visto che la zona di movimento del cannoncino in questo minipedes è molto più ampia ; approfittatene per scavalcare chiocciole e ragni che vi vengono addosso.
Per quanto riguarda i già citati discesisti diagonali, una regola da tener presente è quella di non volerli evitare per forza, ma neanche inseguirli tutti.
È preferibile posizionarsi in una zona non troppo fungosa e da lì colpire tutto ciò che capita a tiro.
Ultime paroline sul minipede: anche se arriva in fondo allo schermo la cosa non è così preoccupante come nella versione A-



tari: il caterpillar non farà altro che girarsi e risalire in cima allo schermo ; quindi se lo vedete in basso niente suicidi inutili: alzate il cannoncino e ritentate ; sarete più fortunati!

CONCLUSIONI — Nel complesso il gioco è molto impegnativo e risulta alquanto "duro" anche per coloro che si ritengono dei campioni di centipede (tra i quali mi immedesimo).
Tra i pregi è da annoverare il "Fast loader" che accorcia il comunque lungo tempo di caricamento ed una varietà di situazioni di gioco davvero incredibile.
I punti a sfavore non sono molti, ma quei pochi sono piuttosto gravi ; la mancanza del joystick è la prima che si nota, ma si riscontra anche una grafica leggermente al di sotto della media odierna ed un gradiente di difficoltà troppo elevato tra uno schermo e l'altro.
Certo è che se odiate il genere, il gioco vi apparirà ulteriormente imbruttito rispetto

alla versione precedente, ma, se così fosse, probabilmente non avreste neanche letto la recensione.
Dal momento che l'avete fatto, però, ne convengo che anche voi siete dalla parte di questo gioco e, almeno un pochino-ino, lo amate come me ; del resto che male c'è? In America si sposano via modem ; vi pare giusto che noi rimaniamo indietro?

Alessandro Diano

MUSIC MAKER

COMPOSITORE MUSICALE
Produttore: ***TEXAS INSTRUMENT***
Sistema provato: ***TI 99/4A***
Supporto: ***CARTUCCIA***
Prezzo: ***L. 42.000***



È indubbio che l'ascolto delle opere musicali dei propri beniamini sonori è uno fra i passatempi più rilassanti e piacevoli, ma anche l'ascolto di una propria composizione può essere fonte di particolare diletto.
Tuttavia il processo compositivo non è sempre così facile come vorremmo, come ben sapranno coloro, tra di voi, che fanno musica.
Nel suo corso bisogna eseguire il motivo e scrivere le relative note e, quindi, riascoltare la propria creazione ripetendo il motivo nelle varie fasi di composizione e revisione. Com'è evidente, quindi, il comporre con uno strumento e un foglio di carta richiede una notevole conoscenza musicale, tanta pazienza ed un bel po' di tempo, anche se i risultati sono all'altezza della situazione.
Con questo Music Maker, invece, si può comporre sia che si abbia o meno una preparazione musicale ; si deve semplicemente immettere la propria composizione una battuta alla volta: il computer la memorizza e la esegue al tocco di un tasto.
Questo modulo Music Maker, offre due metodi diversi di composizione: il Modo Tradizionale con il quale inserite le note sul pentagramma, una battuta alla volta, e i Grafici Sonori, con i quali si compone tracciando linee che rappresentano note musicali.
Entrambi i metodi permettono di scrivere musica fino a tre voci e di riascoltarla.
Inoltre, collegando al computer la stampante termica a stato solido TI, si può persino riprodurre la musica appena creata.
Per conservare la propria composizione per poterla riascoltare in seguito, si può ricorrere al sistema a disco per memorizzarla su dischetto oppure al nastro di un normalissimo registratore a cassette.
Durante la fase di composizione, inoltre, è particolarmente utile e veloce, la possibilità di impiegare il Joystick per posizionare le note sul pentagramma invece dei tasti direzionali che, comunque, sono già abbastanza pratici non necessitano l'impiego contemporaneo del tasto FCTN.
Quantunque la composizione mediante il modulo Music Maker non richieda una profonda conoscenza della teoria musicale, riuscirà senz'altro utile una qualche "infarinatura" sui rudimenti necessari alla lettura della musica, prima di usare il Modo Tradizionale del modulo ; rimando pertanto ai relativi testi musicali per la spiegazione degli elementi in materia di pentagrammi, segnature in chiave ed indicazioni del tempo.

DINAMICA DI IMPIEGO — Dopo la selezione del modulo ha inizio la sequenza titolo Music Maker che può essere interrotta con un qualsiasi tasto per passare all'elenco selezione che, comunque, appare automaticamente una volta esaurita la sequenza.
Si potrà quindi scegliere una delle tre opzioni: 1) Modo Tradizionale, 2) Grafici Sonori, 3) Riascolto Musica Memorizzata.
Per ciascuna scelta ci sarà il rispettivo schermo di preparazione (set-up) ove si stabiliranno i parametri più importanti relativi all'opzione scelta come i bemolle, l'inditià, il generatore di disturbi ed altri ancora che saranno più chiari dopo l'uso del Music Maker.



Ovviamente per quanto riguarda la scelta numero 3 i dati da fornire saranno inerenti alla periferica di memorizzazione ed al titolo da cercare. Vediamo ora singolarmente le due opzioni più importanti.

IL MODO TRADIZIONALE — Per accedere al modo tradizionale bisogna eseguire la scelta 1 quando viene visualizzato l'elenco



selettivo del Music Maker.
Verrà quindi visualizzato lo schermo di preparazione nel quale bisognerà rispondere ad alcune domande: si deve innanzi tutto precisare la segnatura in chiave inserendo il numero di diesis (massimo 7) della composizione.
Se il motivo non contiene diesis, basta premere il solo Enter per indicare zero diesis, ed il computer chiederà quindi il numero di bemolle, sempre da zero a sette.
Dopo l'immissione della segnatura in chiave, verrà chiesta l'indicazione del tempo.
Si deve rispondere a questa domanda precisando il numero di accenti ritmici per battuta (primo numero — da 1 a 16) e quale tipo di nota dovrà ricevere una battuta (secondo numero — sempre da 1 a 16) ; è ovvio che il primo numero immesso non può essere superiore al secondo. A questo punto si dovrà scegliere il tempo della musica che si intende comporre ; 1 rappresenta il tempo più lento e 30 qu

radpido. Una volta inserito il tempo verrà visualizzata la prima battuta; consiste di due pentagrammi: uno per la chiave di violino ed uno per quella di basso. La segnatura in chiave appare automaticamente su ciascun pentagramma con i diesis o i bemolle nelle relative posizioni a seconda della chiave scelta.
Il numero della battuta visualizzata in un dato momento viene indicato nell'angolo superiore destro, mentre i vari valori delle note e delle pause che vanno dall'indietro al sedicesimo, e un diesis, bemolle e naturale, si trovano sotto il numero della battuta. L'indicazione del tempo immessa viene visualizzata sotto il pentagramma in chiave di basso. Sulla destra dell'indicazione del tempo una riga di quadratini, gli indicatori di volume e posizione delle note, indicano il volume di riproduzione acustica di ciascuna nota ed il numero delle semicrome che si possono immettere per battuta.
Sulla destra, infine, si hanno le scelte disponibili per battuta: riproduzione, esecuzione e trascrizione, in una forma pseudo-iconale, che vanno selezionate con l'apposito cursorino quadrato.
A questo punto, quindi, l'unico limite è la propria fantasia creativa e la sua abilità di sfornare inaudite quanto valide composizioni.

I GRAFICI SONORI — Contrariamente al modo tradizionale, i grafici sonori non richiedono la minima conoscenza di teoria musicale prima di affrontare la composizione di un motivo. La musica viene creata tracciando una serie di linee orizzontali su un grafico e ascoltando le tonalità rappresentate dalle linee; come per il modo tradizionale, nell'opzione dei grafici sonori si può posizionare e cambiare a piacimento la posizione delle note e riascoltare il componimento per intero.
Anche qui, per prima cosa, bisogna fissare alcune risposte nello schermo di set-up: verrà chiesta prima di tutto la selezione delle battute e relative frequenze. Con la scelta "Discontinuo" la battuta avrà una gamma di 30 frequenze, con la "Continuo" le battute consisteranno di 120 frequenze. Dopo tale selezione verranno visualizzate le varie alternative di cui sopra.
La prima è il generatore di suoni; il valore immesso può andare da 1 a 8: i generatori da uno a quattro rappresentano i suoni "periodici", mentre quelli da cinque a otto rappresentano i suoni "bianchi" e producono suoni basati sulla frequenza della terza voce. Chiaramente per meglio comprendere ciò che ora sembra "Arabo", sarà necessario familiarizzarsi con le varie opzioni provandole una alla volta. Dopo aver premuto il solito Enter per confermare la scelta precedente, bisogna ora indicare il tempo della composizione (sempre da 1 a 30), che determina il grado di rapidità con cui il Computer eseguirà la composizione.
l'ultima scelta, se si sono scelte le note discontinue, sarà se si vuole vedere (e sentire) o meno l'elenco delle frequenze tonali: se si risponde Y (cioè sì), verranno elencati i 30 valori (in difetto) che potranno essere modificati, altrimenti si visualizzerà la prima battuta ed il relativo schermo di grafo-composizione. Una volta terminata la rassegna delle frequenze, siano esse modificate oppure no, con il tasto PROC'D si potrà finalmente dare inizio al concerto grafico.
La dinamica delle operazioni è sostanzialmente identica al modo tradizionale se non per il fatto che si può ascoltare il motivo che si sta disegnando man mano che si procede.
Ci sarà un cursore, che può essere un quadratino (spostamento), una crocetta (disegno) oppure una X (cancellazione), oltre ai vari colori del tratto che rappresentano le varie voci ed i suoni, il quale cursore potrà essere spostato nell'area di disegno in modo da creare un grafico che soddisfi vista e udito allo stesso tempo.

CONCLUSIONI — Se aspirate a scalare le Hit Parade con della "Disco" elettronica è senz'altro più indicato un bel sintetizzatore professionale che però ha parecchi zeri in più sul cartellino del prezzo, ma se invece vi "accontentate" di muovere i primi passi (e magari di imparare a correre) nell'affascinante mondo della composizione musicale, questo Music Maker vi può iniziare ai fondamenti sonori in maniera pratica e divertente; senza togliere che i più bravi tra di voi potranno trovare innumerevoli spunti di composizione quasi per "caso"...

Alessandro Diano





Dalla grande edicola Jackson

Tutto sul personal computer

PC
L'unica rivista italiana dedicata ai sistemi MS-DOS, Personal computer IBM e compatibili.
11 numeri all'anno: **L. 5.000** a numero
Abbonamento: solo **L. 44.000**

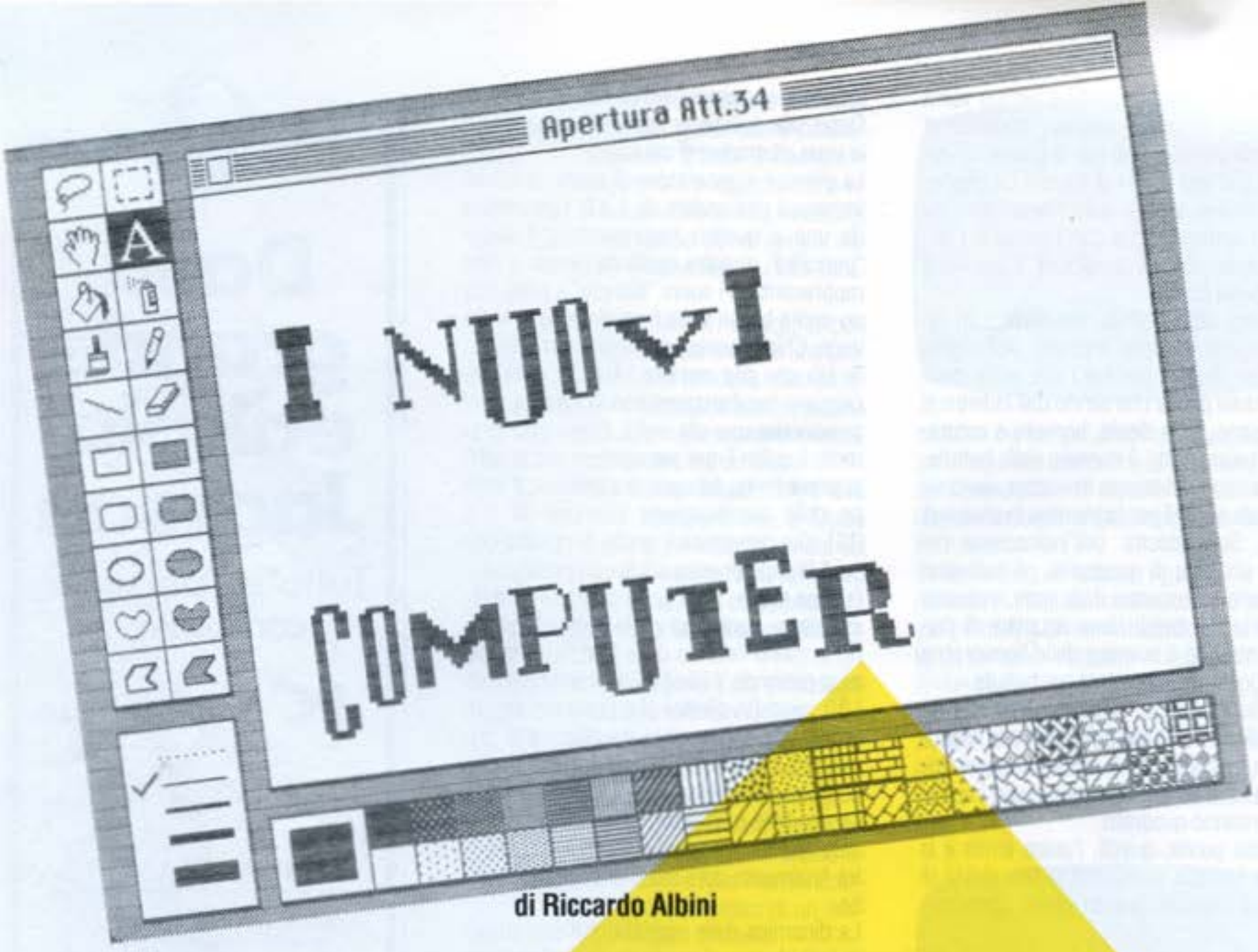
COMPUSCUOLA
La rivista di informatica nella didattica per la scuola italiana.
9 numeri all'anno: **L. 3.000** a numero
Abbonamento: solo **L. 20.000**

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

Bit
La prima rivista europea di personal computer, software e accessori. Con test, novità, analisi del mercato ...
11 numeri all'anno: **L. 5.000** a numero
Abbonamento: solo **L. 43.000**

Quando l'informazione fa testo

In busta chiusa inviate questo coupon a:
Gruppo Editoriale Jackson
via Rosellini, 12 - 20124 Mi
☐ Desidero ricevere GRATIS un numero
della Rivista _____
_____
(allego L. 1.000 in francobolli per contributo spese di spedizione)
☐ Inviatemi GRATIS il Catalogo della Biblioteca JACKSON (allego L. 1.000 in francobolli per contributo spese di spedizione)
Nome _____
Cognome _____
via _____
CAP _____ Città _____



di Riccardo Albini

Sta arrivando un bastimento carico di computer: dalla Commodore alla Atari, dalla Sinclair agli MSX, le case di home computer stanno invadendo il mercato con nuovi e sofisticati modelli. Videogiochi & Computer ve li presenta uno per uno.

Parlando del mondo degli home computer 1986, potremmo dire, parafrasando un detto popolare, anno nuovo, computer nuovi.
Questo 1986 infatti sembra essere un'anno ad altissima concentrazione di nuovi computer. In questo articolo parliamo infatti di ben sei più o meno nuovi computer, senza contare quelli della nuova generazione MSX.
A onor del vero, bisogna precisare che una parte di questi computer sono stati presentati nell'85 e alcuni sono già in vendita, ma per tutti sarà l'86 l'anno decisivo, quello che deciderà lo loro sorti nel sempre più agguerrito mondo degli home computer.

Per prepararvi a quello che vi aspetta nei prossimi mesi, Videogiochi & Computer ha preparato per voi questo speciale sui nuovi computer, così da mettervi in condizioni di non farvi sorprendere dalla novità che vi pioveranno addosso da tutte le parti.
Non vuole essere una presentazione dettagliata, da test di laboratorio, per intenderci, dei vari computer, se non altro per il fatto che non li abbiamo provati personalmente tutti, ma anche perchè la nostra politica editoriale si concentra più direttamente sul software che sull'hardware.
Ciò nonostante, in quanto rivista di computer e affini, era nostro dovere informarvi sullo stato dell'arte del mondo degli home computer. Soprattutto sui computer più attesi da tutti i computeristi: Amiga e Atari 520ST.
È quello che speriamo di aver fatto con questo servizio. Buona lettura.

AMIGA

L'Amiga è stato uno dei computer più chiaccherati del 1985, ma anche uno dei più misteriosi.
Ciò nonostante la letteratura sull'Amiga è numerosa e le informazioni filtrate sapientemente dalla Commodore sulle caratteristiche tecniche del nuovo computer a 16 bit sono più sufficienti per tracciarne un ritratto completo ed esauriente.
Ovviamente, come sempre accade nel mondo dei computer, tutto quello che viene detto e scritto su un nuovo computer, prima di metterci su le mani personalmente, è da prendere con le dovute cautele poiché possono verificarsi cambiamenti sostanziali che ne modificano le caratteristiche annunciate in meglio o, più spesso, in peggio.
L'Amiga, comunque, sembra offrire la promessa di essere un nuovo modo di intendere l'home/personal computer. Sulla carta, infatti, le capacità dell'Amiga appaiono sp

lari e in grado di modificare l'idea di quello che un computer da 1700/1800 dollari può fare.
È possibile avere un numero quasi illimitato di finestre, ciascuna delle quali può svolgere diversi compiti. Forse nessuno avrà bisogno di avere 50 finestre attive contemporaneamente sullo schermo (questo è per ora il massimo ottenuto dagli ingegneri della Amiga), ma la possibilità di mandare un messaggio via posta elettronica mentre consultate un database in una finestra e stampate un testo appena scritto tramite un'altra finestra non è uno scenario fantascientifico.
L'Amiga è incredibilmente veloce: grazie al microprocessore 68000 con clock a 7,8 Mhz e al sistema operativo proprietario, cioé sviluppato dalla Amiga, è in grado di offrire possibilità finora ritenute troppo costose e/o superflue.
L'Amiga può visualizzare finestre e schermi divisi, può lavorare in "multitasking", può essere collegato a impianti stereo o a videoregistratori, può eseguire a soli musicali o sinfonie complete, può creare incredibili animazioni e effetti grafici grazie ai suoi sprite incorporati e alla capacità di manipolare le immagini e ad una dotazione di 4096 colori.
Secondo la Commodore, tre sono le innovazioni significative dell'Amiga. Innanzitutto, il buon rapporto prezzo/prestazioni che lo differenzia dai computer attualmente esistenti; in secondo luogo le "intrinseche prestazioni" dell'Amiga, in particolare la grafica a colori, il suono e le capacità d'animazione; infine, l'architettura aperta e il fatto che schede d'espansione, hard disk e similari possono essere realizzati con relativa semplicità e aggiunti al computer nel tempo dall'utente stesso.
In pratica, ciò che rende possibile le prestazioni dell'Amiga sono tre chip appositamente realizzati, soprannominati Daphne, Agnes e Portia o Huey, Dewey e Louie (ovvero Emy, Evy e Ely o Qui, Quo, Qua, cioé i nomi in inglese delle tre nipotine/nipotini di Paperino e Paperina). Questi chip contengono canali DMA (Direct Memory Access) e circuiti "intelligenti" che consentono di bypassare, quando possibile, il microprocessore centrale. E questo è il segreto della velocità dell'Amiga e della sua abilità di svolgere diversi compiti contemporaneamente.
Senza contare che la Commodore intende offrire a circa 500 dollari una scheda, detta Trump Card, che consente all'Amiga di far girare software compatibile con il PC IBM.



COMMODORE 128

Il Commodore 128, come lo Spectrum 128K, non è un nuovo computer, piuttosto un logico sviluppo dei suoi predecessori. Infatti, nosconde un Commodore 64 sotta la sua "carrozzeria" beige.
Il C128 è però di più di un semplice Commodore 64 "delux": è tre computer in uno.
Funziona infatti in tre modi: C64, C128, e C/PM.
Questa è sicuramente la caratteristica più appetibile del C128, quella che lo rende attraente per una enorme fascia di utenti. In un mondo in cui si fa della non-compatibilità quasi una bandiera da sventolare (e la Commodore è stata una delle maggiori sostenitrici di questa infausta teoria), un computer che abbia la piena disponibilità del software compatibile con il modello che l'ha preceduto è una notizia da salutare con un triplo hip hip hurrà.
In questo modo la Commodore è quasi certa di aggiudicarsi il mercato dei possessori di 64 che vogliono passare a

un computer più potente senza dover sborsare cifre proibitive, né gettare dalla finestra le centinaia o migliaia di programmi che hanno nel cassetto. Il funzionamento in CP/M lo rende appetibile per chi intende usare il computer anche o soprattutto per lavoro, essendo anche in questo caso numerosi i programmi compatibili con questo sistema operativo.

Questo triplice funzionamento è reso possibile dal fatto che il computer dispone di due processori: l'8502 (l'ultimo nella linea dei processori Commodore compatibili con il 6502) per il funzionamento nei modi 64 e 128 e lo Z80 per il funzionamento in C/PM.

La parte grafica e sonora sono gestite da due chip dedicati: VIC II (Video Interface Chip) e SID (Sound Interface Derice), entrambi ereditati dal 64.

Esteticamente, il 128 è completamente diverso da qualunque altro computer Commodore. La linea è slanciata e la tastiera è professionale, non solo per la risposta dei tasti, ma anche per il tastietino numerico che si trova sulla destra il quale insieme ad altri nuovi tasti funzione porta il numero di questi a 91 contro i 65 del Commodore 64.

Vediamo ora, singolarmente, i modi di funzionamento.

Nel modo C64 e il 128 è un 64. In altre parole, l'architettura interna è identica. Quando viene inizializzato il modo 64, con il semplice comando GO 64, lo schermo a 40 colonne visualizzerà il solito messaggio "38911 bytes free". Il livello di compatibilità, a detta della Commodore, è totale, nel senso che qualunque, programma per il 64 girerà sul 128. Ovviamente, d'altro canto, il modo 64 non consente di avere 80 colonne sullo schermo né di accedere ai 128K di RAM o alla versione estesa del Basic.

Nel modo 128 (il modo di default) a 40 colonne, il computer è come un "grande"64. i 128K di RAM sono divisi in due banchi da 64K. Il banco inferiore è per la parte testuale dei programmi Basic, mentre il banco superiore è per l'immagazzinamento delle variabili, matrici e stringhe. Questa configurazione consente ad un programma Basic di occupare un massimo di 64K senza tener conto del numero o delle dimensioni di qualunque matrice o stringa.

Il modo 128 a 80 colonne è simile a quello a 40 colonne tranne per il fatto che un video chip addizionale prende il posto del VIC II. Questo chip produce un'uscita video RGB compatibile con tutti i monitor RGB.

Nel modo CP/M, il 128 funziona secondo lo standard C/PM Plus versione 3.0, cioé l'ultima versione esistente. È sempre possibile accedere sia al SID che al VIC II e il default è su schermo a 40 colonne. Ovviamente, è possibile con un semplice comando passare allo schermo a 80 colonne.

Molto interessante è infine il nuovo Basic esteso, versione 7.0, disponibile nel modo 128. È la più potente versione del Basic creata dalla Commodore: oltre a tutti i comandi, istruzioni e funzioni del Basic 2.0, la versione dispone di altri 20 comandi, 35 istruzioni e 13 funzioni. Inoltre include un monitor con 14 comandi.

In conclusione, il 128 è un ottimo computer e non dovrebbe faticare a conquistarsi la sua fetta di mercato, se non fosse che l'annuncio dell'Amiga da parte della Commodore stessa e dell'Atari 520ST lo rende un po' demodé.

Se solo la Commodore l'avesse messo in circolazione un anno fa...

ENIGMA

Il nuovo computer con cui la Sinclair intenderebbe affrontare l'agguerrita concorrenza d'oltreoceano, rappresenta dagli Atari ST e dall'Amiga, si dovrebbe chiamare Enigma.

Sir Clive non poteva scegliere nome più emblematico, visto che la sua esistenza è tutt'ora un'enigma.

La notizia di un nuovo computer targato Sinclair è stata annunciata, come scoop, dal mensile inglese "Your Computer" nel numero del novemebre 85, che l'ha messo in compertina con lo strillo "Next year's Sinclair Enigma". La rivista inglese riporta, oltre ai dati tecnici essenziali, anche un disegno (riprodotto in queste pagine), o meglio, uno schizzo dell'Enigma che fa tanto "spionaggio industriale".

Secondo quanto scritto da Your Computer, il nuovo Sinclair Enigma sarà basato sullo stesso microprocessore del QL, il 68008 e avrà una memoria RAM di 1024 K, ovvero 1 Megabyte.

L'Enigma sarà venduto come package, cioé tutto compreso, alla moda dell'ormai defunto Adam e comprenderà: computer, mouse, due disk drive per dischetti da 3,5", monitor a colori, stampate e le versioni dei quattro programmi Psion creati per il QL (Quill, Abacus, Archive e Easel), su ROM invece che su microdrive o dischetti.

In osservanza con le tendenze del momento, l'Enigma avrà l'ambiente a finestre, icone e menu, tipico del Macintosh, probabilmente realizzato grazie al Gem, il sistema sviluppato dalla Digital Research e adottato anche dall'Atari per i suoi ST.

Il prezzo dell'Enigma, che secondo Your Computer dovrebbe essere messo in commercio nel prossimo maggio, si aggirerà tra le 500 e le 1000 sterline.

Questo è quanto riporta Your Computer. Sembrerebbe, infatti, un vero e proprio scoop giornalistico, se non che il mese dopo, la rivista inglese "Sinclair User" pubblicava una notizia intitolata. "Il nuovo micro Sinclair: l'intreccio si infittisce", nella quale riportava la dichiarazione di Eileen Counihan, portavoce della Sinclair Research, la quale nega l'esistenza di tale computer. "È una congettura e non ha alcuna relazione con la realtà", afferma Counihan. "Siamo un po' preoccupati per il modo in cui la storia è stata presentata, con quei disegni realizzati appositamente. È una notizia fabbricata di sana pianta".

Intervistato da Sinclair User, Meirion Jones di Your Computer, ha dichiarato che la storia è vera. "È basata su informazioni pervenute da dentro la Sinclair", ha detto. "Un cer-





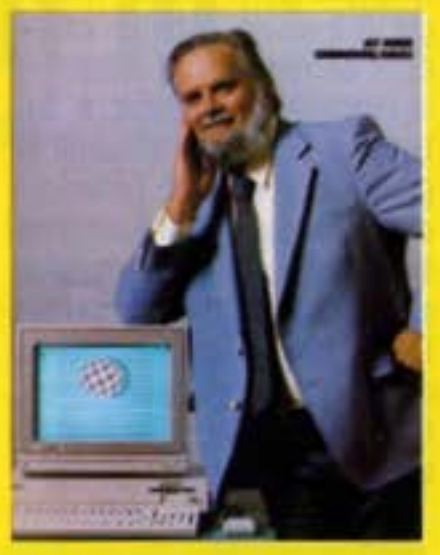
to numero di persone sono molto annoiate per quello che gli sta succedendo e stanno facendo uscire delle informazioni. Non capisco come la Sinclair Research possa negare i punti salienti dell'articolo". Insomma, a chi credere? Fino a prova contraria, dovremo attenerci alla smentita della Sinclair e quindi l'Enigma per noi non esiste, ma per dovere di cronaca, lo abbiamo incluso in questa presentazione dei nuovi computer dell'86. Chi vivrà vedrà.

ZX SPECTRUM 128

Più attendibile, anzi certa, è la notizia dell'arrivo di un nuovo Spectrum con 128K di memoria RAM. La certezza è dovuta, se non altro, al fatto che lo Spectrum 128K è già in vendita... in Spagna.
Perchè in Spagna, vi chiederete? La spiegazione sembra essere di carattere squisitamente economico. Secondo la stampa inglese, la Sinclair avrebbe deciso di vendere tutto il suo sovrabbondante stock di magazzino ad un grossista, Dixon, il quale avrebbe posto come condizione alla Sinclair di rinviare il lancio di nuovi prodotti in Inghilterra a qualche mese dopo Natale. La Sinclair però aveva bisogno di far sapere che erano in arrivo nuovi prodotti, ed ecco quindi spiegata la ragione della scelta della Spagna.
Secondo le ultime notizie, il lancio del 128K in Inghilterra (e a quel punto l'Italia non dovrebbe tardare di molto) do-



LA STORIA DELL'AMIGA



La storia dell'Amiga risale al 1982, quando un gruppo di uomini d'affari del Midwest formarono una società chiamata Hi-Toro nella speranza di fare soldi nel mondo, allora scoppiettante, dei videogiochi. La loro idea era creare un HC a basso costo che avesse una grafica e un sonoro eccellenti.
Si rivolsero a Jay Miner, ingegnere elettronico, che aveva contribuito a disegnare il custon chip dall'Atari VCS e tre chip grafici dei computer Atari. L'obiettivo finale era di produrre un HC tra i 300/400 dollari basato sul Motorola 68000.
Inizialmente, avevano pensato di chiamarlo Amica (avevano trovato il nome in un dizionario latino) ma essendo il nome già "licensed" lo cambiarono in Amiga.
Nel frattempo, per alimentare le casse della società, provate dal costoso progetto, la Hi-Toro cambiò il nome in Amiga e divenne nota come produttrice di joystick e, in particolare, guadagnò notorietà grazie alla Joyboard, un "joystick" a forma di tavola che si comandava con i piedi. Quando il mercato dei videogiochi cominciò a declinare, vendette tutti i suoi prodotti e si mise a cercare dei finanziatori. Strinse dei contattti con la nuova Atari di Tramiel, ma infine concluse un accordo con la Commodore, e venne acquistata dalla Commodore per 25 milioni di dollari.
Da allora in poi è storia nota.

vrebbe avvenire verso la fine di gennaio/inizio di febbraio.
Ma vediamo ora le caratteristiche tecniche dello Spectrum 128K. Ovviamente ci baseremo sul modello venduto in Spagna, il quale dovrebbe differire dalla versione inglese, e quindi italiana, solamente per i messaggi d'errore in spagnolo.
L'aspetto esterno è più o meno identico a quello dello Spectrum Plus. I connettori sono gli stessi che figurano sul 48K, benché alcuni siano stati spostati dalla parte posteriore a quella laterale sinistra. Su questo lato c'è una nuova porta RS-232 per collegare una stampante o un modem. Questa porta può funzionare anche come connettore musicale MIDI, a detta della Sinclair, o meglio della spagnola Investronica. Una porta RGB/video composito sostituisce le prese Mic e Ear e il suono finalmente non è più riprodotto tramite il penoso altoparlante del computer ma viene inviato agli altoparlanti del televisore, come Dio comanda.
Purtroppo, l'esperienza di questi anni non è servita appieno, poiché manca tuttora una presa per joystick e la Kempston e tutte le altre case produttrici di vari joystick e interfacce per Spectrum possono tirare il fiato e non pensare ad un imminente fallimento.
Dai 128 K di memoria, 64 sono accessibili soltanto via codice macchina, mentre gli altri 64 sono divisi in blocchi di 16K. La memoria ROM è di 32K, 16 dei quali includono la memoria ROM del vecchio Spectrum.
Una volta acceso, il 128K si mette in modo 128 e sullo schermo appare un cursore blu o bianco, invece del solito K o E dello Spectrum 48K. Per farlo funzionare in modo "vecchio Spectrum" basta digitare un comando apposito.
La risoluzione e gestione del video è infine la stessa dello ZX: 256 × 192 e otto colori.
La Sinclair punta molto sullo spectrum Plus Plus, come già scherzosamente viene chiamato in Gran Bretagna, per risollevare la sua situazione finanziaria, compromessa l'anno scorso dal fiasco del triciclo elettrico C5 e dalle scarse vendite del QL. Proprio per questo la Sinclair ha offerto, per la prima volta nella sua storia, incentivi alle case del software che producono nuove versioni o nuovi giochi per il 128K, come potete leggere nelle pagine di Ready.

ATARI 520 ST

L'Atari 520 ST è, insieme all'Amiga, la nuova generazione dei computer 1986. Quello che lo rende così diverso dagli home computer tradizionali è l'uso del GEM (acronimo di Graphics Enviroment Manager), il quale abbatte molta delle barriere finora erette tra la macchina computer e l'utente. Il GEM è un sistema in grado di riprodurre l'interfaccia utente del Macintosh, con tutto quello che ciò comporta, su quasi qualunque computer.
Presentato per la prima volta al CES '85 di Las Vegas, la serie ST, della quale faceva parte anche il 130 di cui sembra non se ne faccia più niente, ha sorpreso tutti gli osservatori del settore poiché Jack Tramiel (ex presidente della Commodore) aveva acquistato l'Atari dalla Warner soltanto sei/sette mesi prima. In così poco tempo, gli ingegneri Atari sono riusciti a creare un computer che sembra aver tutte le carte in regola per conquistarsi una buona fetta del mercato, non tanto o meglio non solo per il prezzo, ma proprio per le sue intrinseche caratteristiche tecniche.
In effetti la cosa che più colpisce nel 520 ST è il prezzo. 1.790.000 per un computer come il 520, un disk drive e un monitor sono veramente una cifra strabiliante e sono i molti a chiedersi come Tramiel riesca a imporre prezzi così bassi.
Alcune note tecniche, chiariranno meglio il perchè di questo stupore. Il 520 ST è un computer a 16 bit con microprocessore Motorola 68000, la cui frequenza di lavoro (8Mhz), cioé il clock, è superiore a quella del Macintosh, con conseguente superiore velocità di lavoro. Oltre al microprocessore il 520 ST include ben quattro chip dedicati, tre di produzione Atari e uno Yamaha per la gestione delle funzioni sonore.
La memoria RAM è di 512K, mentre quella ROM dovrebbe essere di 192K. Dovrebbe poiché questa è la dimensione annunciata, mentre attualmente la reale memoria ROM è di 16K e il sistema operativo più i linguaggi Basic e Logo vengono forniti su dischetti (da 3,5") in attesa di essere implementati sulla ROM. Questo dovrebbe avvenire in tempi brevi, ma se intendete acquistare immediatamente un 520 ST dovrete accontentarvi di avere il sistema operativo e i linguaggi di programmazione su disco e attendere che l'Atari vi comunichi che sono arrivati i chip della ROM definitiva.
Il 520 ST consente di operare in tre modi grafici: bassa, media e alta risoluzione. Rispettivamente 320 × 200 pixel in 16 colori, 640 × 200 in quattro colori e 640 × 400 in due colori. Ha infine tutti i connettori che potete desiderare in un computer: uscita TV, monitor, due porte per joystick, Centronics, RS232 e MIDI. Infine può gestire due diversi disk drive uno con disco a singola faccia da 500K (360 formattato) e l'altro con disco a doppia faccia da 1Mbyte-nonché un CD-ROM e in futuro anche un hard disk.
Insomma, Tramiel colpisce ancora e i suoi concorrenti stanno ancora chiedendosi come ci sia riuscito.



ATARI 130 XE

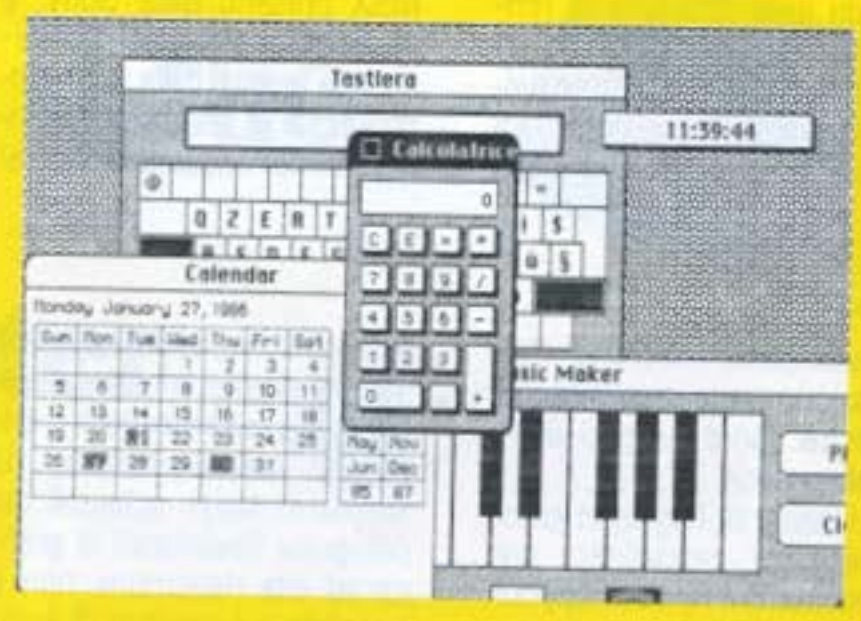
L'Atari 130XE è il nuovo modello della serie dei computer Atari cominciata con l'800 e proseguita poi con gli XL. In altre parole, è il buon vecchio computer Atari rivisto e corretto alla luce degli ultimi sviluppi del settore.
Purtroppo il suo futuro non sembra gran che roseo poiché si trova a concorrere con computer come l'Amiga e gli stessi Atari ST che hanno indubbiamente qualcosa in più da offrire. Senza contare, inoltre, che l'Atari, per ragioni inspiegabili, non ha mai avuto grosso successo nel nostro paese pur essendo un ottimo computer.
Dalla sua parte ha comunque il vantaggio del prezzo (380.000 lire più IVA)

tica, l'Atari ha quasi dimezzato i costi delle memorie dei computer, essendo il 130XE un 128K di RAM.
Per il resto, le caratteristiche tecniche sono simili a quelle dei computer Atari che l'hanno preceduto: quattro processori dedicati per la visualizzazione grafica, il controllo del suono, il controllo della memoria e la gestione dello schermo; 11 modi grafici e 256 colori, grafica 320 × 192 pixel, visualizzazione di 40 colonne per 24 linee, 4 canali sonori indipendenti su una gamma di 3 e 1/2 ottave.



MSX PLUS

MSX Plus, e non MSX 2, sembra essere il nome della seconda generazione dello standard giapponese.
Purtroppo, al momento in cui scriviamo, non è possibile parlare di modelli specifici di computer MSX Plus, essendo la seconda generazione ancora in fase progettuale e quindi le modifiche e i miglioramenti di cui parliamo possono essere implementati su alcuni modelli e non su altri. Certo è che i giapponesi (e probabilmente anche la Philips) stanno preparando qualcosa per gli appassionati di questo standard.
Gli MSX Plus saranno innanzitutto macchine a 8-bit, come le precedenti, anche se sarebbe più esatto parlare di un miglioramento di alcune caratteristiche e funzioni piuttosto che di una vera e propria nuova macchina.
Ad ogni modo, gli MSX Plus saranno perfettamente compatibili con i normali MSX, mentre non è vero il contrario. Ciò nonostante già si parla di schede o cartucce che consentiranno di portare un computer MSX di prima generazione a "livello Plus" senza dover per questo cambiare computer.
Tra le altre novità del Plus figurano: un chip grafico più

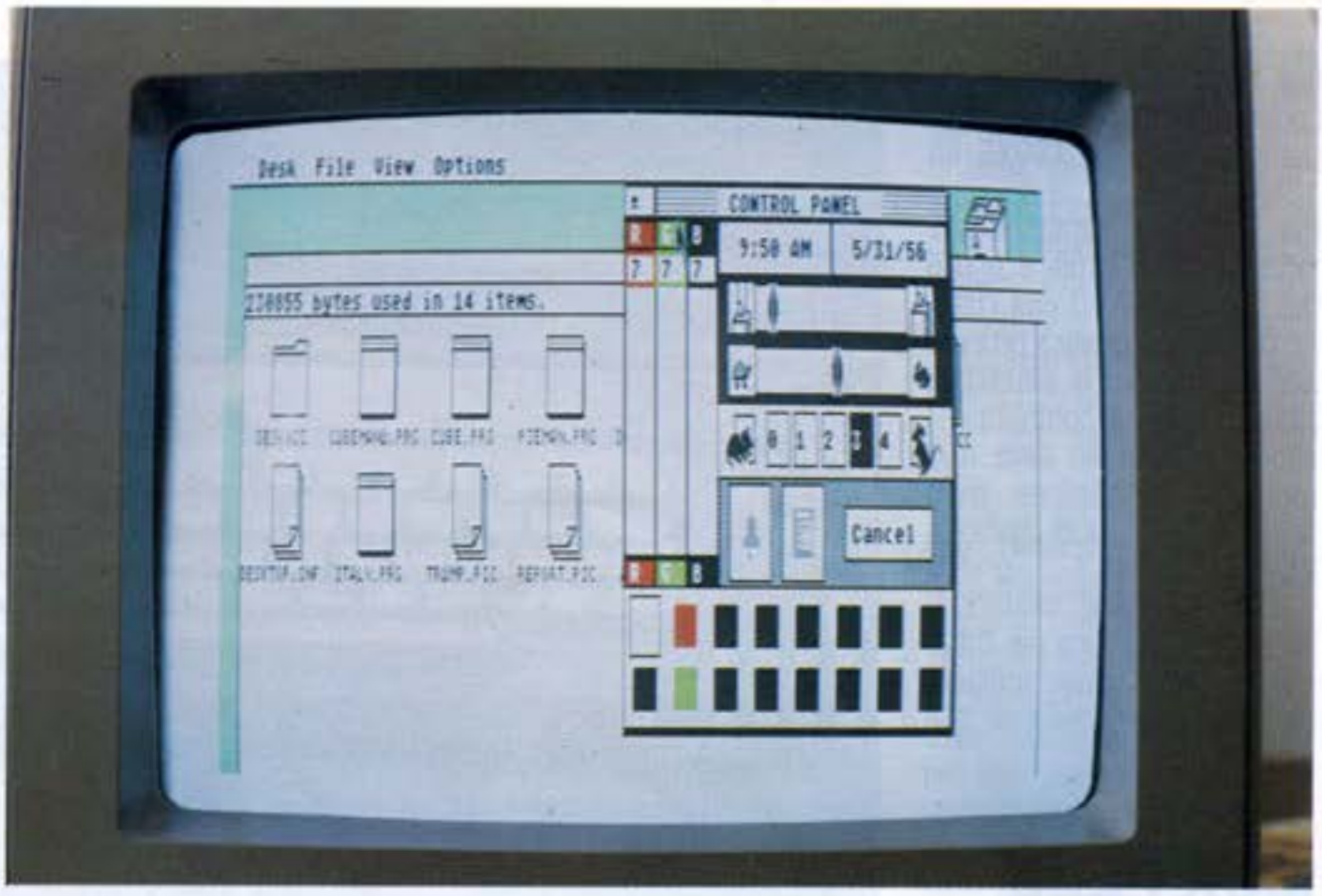


MOUSE, FINESTRE E ICONE

I più nuovi tra i nuovi computer dell'86 sono il Commodore Amiga e l'Atari 520ST. Gran parte di questa loro "novità" è dovuta al fatto che adottano, ciascuna a modo suo, la cosidetta interfaccia utente resa famosa dal Lisa dell'Apple.
In effetti, questo tipo di interfaccia ha dalla sua il pregio dell'immediatezza e della semplicità, grazie all'adozione di un "ambiente" (detto anche scrivania elettronica" simile a quello di una qualunque scrivania dove delle icone rappresentano gli oggetti-fogli, cartellette, cestino della carta straccia, ecc. che si trovano su o vicino ad una scrivania, eliminando così gran parte del tecnicismo del rapporto uomo-computer.
La storia di quest'idea, l'idea di costruire un computer facile e intuitivo da usare (non a caso il sistema operativo dell'Amiga si chiama Intuition), risale a diversi anni fa, quando il personal computer non era ancora una realtà.
L'idea del mouse e delle finestre venne, verso la fine degli anni '60, a Douglas Englebart dello Stanford Research Institute, il quale stava lavorando ad un progetto generico quanto ambizioso sul potenziamento delle capacità conoscitive umane attraverso l'uso di un computer.
Nel tentativo di trovare un modo di impartire comandi più immediato e diretto della tastiera si pensò ad una scatoletta con ruote collegata elettronicamente ad un puntatore sullo schermo. L'unica altra alternativa era la penna ottica, ma oltre ad essere più costosa da produrre, aveva il difetto di non restare ferma nell'ultimo posto puntato.
La seconda idea fu quella delle finestre, ovvero della possbilità di dividere lo schermo in sezioni rettangolari, ciascuna delle quali visualizzava informazioni diverse. In questo

potente in grado di visualizzare fino a 256 colori e fornire un'immagine in alta risoluzione 512 × 512; un'orologio a tempo reale alimentato a batteria continua; un mouse; una memoria minima di 74K; un formato schermo a 80 colonne; un nuovo chip sonoro con 8 ottave; un sistema di comunicazione incorporato per dialogare via telefono con altri computer o collegarsi a banche dati; un ROM esteso, residente in 48K di memoria ROM.

Purtroppo, al momento attuale, non si sa molto di più e in questa nostra panoramica sui computer dell'86, lo standard MSX rimane il più misterioso. Ciò nonostante, possiamo aggiungere un'alteriore informazione che apre fra l'altro diverse interessanti possibilità per i computer MSX e cioé l'integrazione computer-apparecchi elettonici. Proprio perché i produttori di computer MSX sono tra i maggiori produttori di apparecchiature hi-fi, video, TV, ecc., essi si stanno muovendo nella direzione di rendere possibile utilizzare un MSX in qualunque settore dell'elettronica "casalinga". La prima integrazione che viene in mente, fra l'altro già vista in alcuni prototipi di computer MSX presenti dalla Sony, è quella computer-video, in particolare quella della sovraimpressione di immagini, sia intesa come l'aggiunta di titoli e/o immagini generate da computer su immagini video, sia come digitalizzazione di immagini video per incorporarle in programmi per computer come, ad esempio, sfondo di un gioco o simile.



modo era possibile sfruttare il mouse, cioé il puntatore, come strumento di comando e allo stesso tempo, visualizzando contemporaneamente diverse informazioni sullo schermo, si offriva un quadro completo del lavoro che si stava svolgenfo.

Le idee di Englebart furono riprese dal centro di ricerca di Palo Alto della Xerox (PARC), in particolare da Alan Kay e dal suo Learning Research Group (LRG). Lo scopo della loro ricerca era di sviluppare, man mano che la tecnologia lo rendeva possibile, un computer veramente personale, cioé un grado di essere usato da chiunque. Il lavoro dell'LRG era ispirato a tre principi fondamentali: ottenere la facilità d'applicazione dei linguaggi Simula e Flex (due linguaggi nati negli anni '60 orientati alla simulazione e con potenti funzioni grafiche); adottare il mouse come strumento d'interazione uomo-macchina e le finestre come metodo di visualizzazione.

Le finestre di Englebart erano aree fisse, predefinite, non modificabili e non sovrapponibili. Kay partì da questo modello e, credendo che l'utente avrebbe desiderato poter svolgere diversi compiti contemporaneamente, sviluppò il concetto di finestre sovrapponibili e modificabili, introducendo l'idea di tridimensionalità dello schermo.

Il mouse divenne naturalmente il sistema di manipolazione ideale, cioé il più diretto, delle finestre.

Per supportare i concetti dell'LRG fu sviluppato un hardware apposito, l'Alto, un computer che non fu mai immesso sul mercato per i suoi costi eccessivi.

L'Alto fu il primo ad avere lo schermo "bit-mapped", cioé uno schermo costituito da una matrice di punti accesi e spenti, così da costituire testi e immagini sullo schermo, da software. Negli schermi dei computer tradizionali la grafica ad alta risoluzione non è possibile e i caratteri di testo sono generati da hardware.

Come ambiente di sviluppo del software per l'Alto fu creato un nuovo linguaggio, lo Smalltalk, il cui principio ispiratore era che un set anche semplice di istruzioni in grado di costruire di più complesse può affrontare e risolvere qualunque problema.

Il passo successivo avvenne nel 1976 e si chiamò progetto Star: l'obiettivo era quello di creare una Workstation che potesse essere prodotta e commercializzata. Si partì ovviamente dall'hardware dell'Alto e si stabilì una condizione irrinunciabile: lo Star doveva simulare l'ambiente di lavoro di chi l'avrebbe usato, in altre parole doveva simulare un ufficio.

Nacquero così le icone,cioé dei simboli stilizzati per rappresentare determinate funzioni di lavoro, e il concetto di scrivania, a rappresentare l'area su cui queste icone venivano disposte.

Ciò rendeva facilmente intuitivo l'uso del computer e non richiedeva conoscenze tecniche specifiche.

Lo Star fu presentato nel 1981, l'anno in cui Kay lasciò la Xerox per passare all'Atari e Larry Tesler, altro importante membro del LRG, passò all'Apple dove collaborò alla progettazione del software applicativo del Lisa, da cui discende il Macintosh.

Il merito dell'Apple fu di dare una forma definitiva ai concetti e alle intuizioni emerse dai progetti e dalle ricerche condotte al PARC.

GRUPPO EDITORIALE
JACKSON
DIVISIONE LIBRI



Scopri il tuo home computer

A. Borra, M.C. Grizzi
LAVORIAMO CON IL COMMODORE 16

Lavorare con il C16 è un piacere, fallo anche tu, ti divertirai.
Cod. CC244 Pag. 196 **L. 20.000**
Con cassetta

G. Marano
30 PROGRAMMI PER MSX

Inserite soltanto la cassetta e... una valanga di programmi uscirà dal vostro MSX.
Cod. CZ181 Pag. 96 **L. 20.000**
Con cassetta

A. Cattaneo, P. Todorovich
COMPUTER HARDWARE

Il primo vero libro di realizzazioni pratiche dedicate ai più diffusi home computer: C64, Spectrum, VIC20, C16 e MSX.
Cod. CH182 Pag. 152 **L. 13.000**

GRUPPO EDITORIALE
JACKSON
DIVISIONE LIBRI

(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

A.P. Stephenson
IL COMPUTER: l'Hobby e il lavoro

Il computer come compagno ideale, nella propria professione e nell'hobby.
Cod. CI187 Pag. 192 **L. 12.000**

R. Bonelli, L. Pazzucconi, F. Racchi
GUIDA AL COMMODORE PLUS 4

Un manuale completo per il Plus 4 ripercorrendo C16 per te e C16 sempre di più.
Cod. CC256 Pag.470 **L. 30.000**

Jackson la biblioteca che fa testo



AL BAR AL BAR

ALLA RICERCA DEL SOLE PERDUTO

a cura di Maurizio Miccoli

Come era prevedibile non ci sono molte novità di rilievo alla fine di questo sempre più freddo autunno 1985: che si siano congelati anche i circuiti dei nostri beneamati coin-op? Gli unici videogiochi che non avevamo già visto all'ENADA 85 e che pare abbiano già una discreta diffusione sono FLASHGAL della TAITO, che ci presenta alcune avventure di WONDER WOMAN, e CHOPLIFTER della SEGA, nel quale pilotiamo un elicottero, con il compito di salvare alcuni nostri commilitoni.
Abbiamo quindi cercato di riscaldarci un po' almeno con il ricordo del sole, di quello splendido sole che ci riscaldava durante le vacanze di quest'estate, durante le quali il nostro unico passatempo videogiocoso era BOMB JACK (intervallato in qualche infruttuosa scorribanda su MARBLE MADNESS): abbiamo così portato a termine un nostro vecchio progetto consistente nel fare lo schema di tutti i quadri di questo splendido gioco.

E per ricacciare ancora più indietro il freddo completano il quadro altri due giochi comparsi in circolazione quando splendeva il solleone, ma di cui non vi potete certo lamentare vista la loro indiscutibile qualità: GHOSTS'N GOBLINS e METRO-CROSS.

GHOSTS'N GOBLINS

(Capcom)

Ebbene sì, dobbiamo proprio ammetterlo: quando ci accingiamo a scrivere questa recensione siamo ai primi di dicembre, e dopo ben tre mesi di dure battaglie il vincitore è ancora lui, l'ultimo capolavoro della nuova "regina" dei coin-op, la nipponica CAPCOM.
Dopo aver atteso invano che da qualche parte d'Italia giungesse la notizia di qualche novello Lancillotto che fosse riuscito a finire questo coin-op, abbiamo deciso di prendere il problema di petto e ci siamo sottoposti a tre "sedute di terapia intensiva", ciascuna di circa cinque ore: il risultato è che ci siamo convinti che la sesta ed ultima fase se non è impossibile (termine aborrito dai veri campioni), poco ci manca dato che presenta un livello di difficoltà nettamente superiore alla norma, per cui, nonostante questo gioco offra l'opportunità di proseguire all'infinito la partita (azzerando però il punteggio, per fortuna), semplicemente introducendo delle monete supplementari, ci vorrà ancora del tempo prima di sapere cosa succede alla fine di questo gioco.



Fig. 1 - Il nostro eroe pronto all'azione

Con la speranza di potervi offrire la "buona novella" già il mese prossimo, magari con una bella foto che testimoni l'evento, passiamo ad una analisi dettagliata di questo gioco, nel quale dobbiamo combattere, come dice il nome stesso, FANTASMI e SPIRITI MALIGNI.

IL GIOCO

Diamo una rapida occhiata all' "antefatto" della nostra vicenda: ce ne stavamo tranquillamente seduti accanto alla nostra armatura da cavaliere medievale, godendoci un attimo di relax, dopo inenarrabili avventure, in compagnia della nostra bella damigella, quando improvvisamente compare dal nulla un gigantesco spirito maligno, un diavolaccio in carne ed ossa (forse SATANA in persona?), che in men che non si dica ci rapisce la gentil donzella.
Pieni d'ira per tale affronto, non indugiamo un solo istante: indossiamo di nuovo la nostra armatura e ci gettiamo nella lotta per salvare la nostra armata.
Ma il MALIGNO è molto astuto e perfido, ed ha scatenato contro di noi tutte le forze del MALE ; il gioco si articola in 6 fasi, come possiamo vedere dallo schema stilizzato che compare ogni volta che perdiamo una vita, per segnalarci in che punto ci troviamo.
Prima di passare alla descrizione dettagliata delle varie fasi, vediamo rapidamente i comandi: un joystick a 4 direzioni e due pulsanti, che ci permettono di saltare o di sparare.

FASE 1

La nostra avventura comincia nel posto più indicato per introdurci nell'ambiente infernale: un bel cimitero!
Il terreno è disseminato di lapidi, alcune delle quali alquanto sbilenche: evidentemente trattasi di un luogo ormai abbandonato a se stesso, per cui ci viene il sospetto che da un momento all'altro succederà qualcosa di terri

AL BAR AL BAR



Fig. 2 - Invece di vergognarsi ad andare in giro così nudo, si pavoneggia pure in cima ad una lapide!



Fig. 3 - Pronto per passare alla FASE 2

che sinora non abbiamo incontrato anima viva.
Ma improvvisamente ecco che succede qualcosa... la terra si muove... esce qualcuno... uno ZOMBIE!
La creatura infernale, un morto tornato alla vita per magia, viene rapidamente verso di noi con le braccia protese e il suo gelido abbraccio (siamo rimasti paralizzati dal terrore) ci provoca la perdita dell'armatura: e rimaniamo lì, in balia di altri ZOMBI, impauriti e ridicoli, con indosso solamente un minuscolo paio di brache corte (elegante eufemismo per indicare un paio di mutande!).
Se vogliamo evitare un secondo contatto, che si rivelerebbe fatale (per farci perdere una vita gli avversari dovranno sempre toglierci prima l'armatura e poi colpirci nuovamente), dobbiamo darci da fare: o saltiamo gli ZOMBI, o li eliminiamo colpendoli con l'arma in nostro possesso, che inizialmente è una lancia.
Infatti dopo poco tempo compare uno ZOMBI che si trascina dietro una sorta di grosso otre ; se colpiamo il nostro avversario, anche l'otre svanirà nel nulla, lasciando sul terreno un'arma o un oggetto-bonus.
Se raccogliamo l'arma, quest'ultima sostituirà la precedente, come viene indicato anche dall'apposito riquadro a piè schermo, posto nel mezzo: nella fase 1 possiamo trovare il coltello, che pare l'arma più veloce ed efficace, o la torcia, che ha una gittata limitata e con la quale non possiamo sparare a raffica (prima di tirare un colpo deve andare a segno il precedente).
Nelle fasi successive possiamo trovare altre due armi: la scure, che presenta gli stessi difetti della torcia, e lo scudo, che ha una gittata limitatissima, ma presenta il vantaggio di parare tutti i colpi degli avversari.
Ma torniamo al gioco: ci rendiamo presto conto che non possiamo rimanere immobili, aspettando altri ZOMBI da massacrare: in alto a sinistra dello schermo (sotto il punteggio del primo giocatore) scorre il tempo (TIME: in questa fase abbiamo a disposizione 2 minuti), per cui è opportuno avanzare nel quadro, andando verso destra.
Dopo la quarta lapide inizia una sorta di terrapieno, al quale si può accedere tramite una scala ; prima però bisogna eliminare un corvaccio color blu che ci aspetta sopra la quinta lapide e che non appena ci vede ci viene contro con una traiettoria sinusoidale.
Saliti sul terrapieno incontriamo un nuovo nemico: una specie di pianta carnivora che ci tira contro una palla che possiamo solo evitare (cioè non possiamo pararla con un colpo) ; con un poco di pratica non è difficile superare anche questo ostacolo (ricordate che ci sono due piante sul terrapieno) ed arrivare velocemente alla fine della prima parte della fase 1.
Qui ci aspetta l'avversario più pericoloso di tutta la fase: un agile diavoletto che spicca salti in tutte le direzioni non appena tentiamo di abbatterlo e nel contempo ci tira contro delle insidiose stelline.
Per eliminare questo diavolo dobbiamo aspettare a "sparare" fino a quando non lo vediamo puntare dritto contro di noi ; in quel momento dobbiamo essere velocissimi, perché sono necessari ben tre colpi per abbattere definitivamente questo nemico.
A questo punto dobbiamo utilizzare un isolotto semovente per passare alla seconda parte, per la quale ci vengono dati altri 2 minuti di tempo. Qui incontriamo subito dei nuovi nemici, degli imprevedibili armigeri volanti, che hanno il disdicevole difetto di essere muniti di uno scudo che para i nostri colpi (se vogliamo toglierci il gusto di eliminarli dobbiamo colpirli alle spalle, dopo averli superati) e di venirci incontro con un rapido movimento a traiettoria sinusoidale.
Superati questi e l'ennesima "pianta carnivora", ci aspettano quelli che sono considerati tra i più odiati nemici, almeno a giudicare dai nomignoli che si sono visti affibbiare, il più gustoso dei quali pare sia "insaccati misti": sono delle specie di streghe volanti, con una sorta di palandrana che ci fa vedere solo gli occhi e i piedi, che ci lanciano contro un bidente munito di due corti rebbi.
Eliminata anche l'ultima pianta carnivora, che dobbiamo colpire stando abbassati, siamo pronti per la prova finale: il combattimento con un gio

AL BAR AL BAR

tesco orco, munito di una elegante corazza color porpora, che fortunatamente è più impacciato nei movimenti, anche se di tanto in tanto ci tira contro una piccola palla di fuoco.
Per abbattere quest'orco sono necessari addirittura una decina di colpi, ma dato che l'orco salta soltanto (cioè non vola come il diavolo, il quale può rimanere a mezz'aria tutto il tempo che vuole) è sufficiente sparare una raffica ogni volta che ricade a terra per risolvere il problema.
Ucciso l'orco compare la scritta "TAKE A KEY FOR COMING ON!", che ci invita a raccogliere la chiave per aprire il gigantesco portone che conduce alla seconda fase.
Particolare importante: se si uccide il mostro di turno alla fine della fase, ma non ci rimane abbastanza tempo per raccogliere la chiave, perderemo lo stesso una vita e dovremo rifare tutta la seconda parte della fase o addirittura la fase intera (solo nella quinta e nella sesta fase).

FASE 2

La prima parte della seconda fase è la più veloce del gioco (e logicamente abbiamo a disposizione solo 1' 30" di TIME), ma non per questo è priva di insidie: oltre a due piante carnivore, ostacolano il nostro cammino anche alcuni dispettosissimi spiritelli volanti di color viola, che hanno un movimento imprevedibile e che a volte sono anche muniti di un proiettile color rosso, che ci sparano contro quando meno ce lo aspettiamo (anche da sopra e da fuori schermo!).
La miglior strategia in questa parte del gioco consiste nel salire tutte le piattaforme (che hanno un color ghiaccio; ma che per fortuna non fanno scivolare il nostro eroe) sino alla più alta; da qui si ridiscende andando naturalmente verso destra e facendo attenzione a saltare giù dall'ultima piattaforma prima che questa sprofondi nell'acqua (è una specie di ascensore).
Ricordate che per passare nella seconda parte della fase non basta che atterriate sani e salvi al di là delle piattaforme, ma dovete superare il portone della prima casa: da questo punto il TIME riparte da 2' 30".
La terza casa è composta di sole finestre, dalle quali escono degli altri mostriciattoli color viola, che si gettano contro i nostri piedi, per cui dobbiamo abbassarci per eliminarli.
Saltato un piccolo fossato, ci ritroviamo in un gigantesco palazzo infestato da ben 9 "bestioni" tipo Hulk, che scompaiono solo dopo 10 colpi (stando attenti che non ci tirino contro quelle specie di macigni color azzurro); per fortuna non è necessario eliminarli tutti (volendo si potrebbe anche non colpirli, continuando a saltare sia loro, sia i loro macigni) per proseguire il cammino ed affrontare ben quattro fossati, passando sopra a delle piattaforme mobili che salgono e scendono in maniera irregolare.
Superata quest'ultima parte, per la quale è necessario solo un po' di tempismo e di attenzione per i corvi rossi appollaiati sulle finestre delle case, siamo giunti alla fine della fase, dove troviamo ben due orchi, identici a quello della prima fase; l'unica precauzione da adottare in questa situazione è quella di spostarvi lentamente in maniera da far comparire un orco alla volta.



Fig. 4 - Morto cadendo in un fossato della secondad parte della FASE 2



Fig. 5 - Uno scorcio delle ultime 4 fasi

FASE 3

Della prima parte di questa fase non c'è molto da dire: ad infastidirci ci sono in pratica solo gli ZOMBI, perché i pipistrelli che calano giù dalla volta della caverna raramente si portano sulla nostra traiettoria, mentre quelle specie di enormi stalagmiti che ci vomitano addosso delle palle gigantesche si distruggono abbastanza in fretta.
Purtroppo il Maligno ci ha preparato una seconda parte ben più difficile, nonostante che il tempo a disposizione sia il medesimo (2' 30"): all'inizio della scalinata scavata nella roccia c'è subito un diavolo, e successivamente ne troveremo altri cinque!
A farci compagnia ci sono inoltre una stalagmite, streghe a volontà e alcuni mostriciattoli viola, nonché un pipistrello, quasi sempre (e sottolineiamo il "quasi") inoffensivo.
Alla fine della fase c'è una specie di serpente composto di otto pezzi; gli si può colpire anche il corpo (per smembrarlo gradatamente ed evitare di prendere qualche "codata"), ma il punto vitale è la testa, che sembra più

AL BAR AL BAR

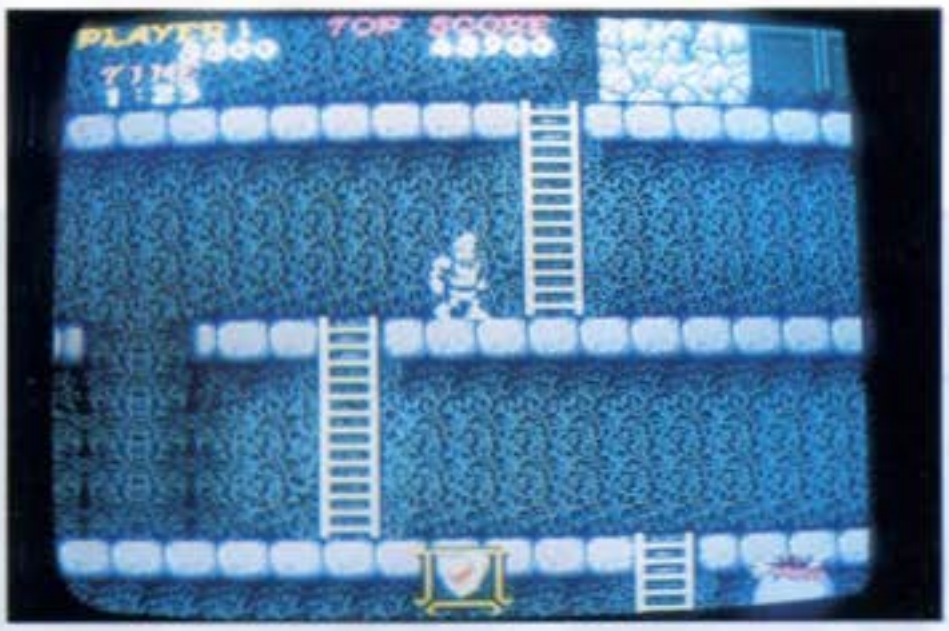


Fig. 6 - FASE 5: Siamo quasi alla fine e possiamo vedere un'immagine riflessa di "SATANA" in basso



Fig. 7 - FASE 6: i due orchi del primo piano ...

un drago e che va colpita parecchie volte (se voi riuscire a contare il numero esatto...).

FASE 4

È sicuramente la più facile: nella prima parte dobbiamo superare quattro burroni utilizzando delle piattaforme mobili che hanno un movimento orizzontale, cosa abbastanza semplice, visto che non abbiamo nessun avversario che ci importuna e che non manca il tempo a disposizione (ben 2' 30").

Quando siete arrivati sull'ultima piattaforma, vedrete un diavolo aspettarvi sull'ultimo altopiano: saltate e andate avanti sino a che non vedete il tempo tornare a 2' 30", il che indica che siete passati nella seconda parte della fase; ora potete affrontare il diavolo tranquilli, perché anche se vi colpirà non dovrete rifare tutta la prima parte.

Per superare la seconda parte della quarta fase è sufficiente non fermarsi sino a che non si incontra il successivo diavolo: in questa maniera non ci faranno niente né gli spiritelli volanti viola, né le fiamme di lava che lambiscono la passerella sulla quale stiamo camminando.

Fortunatamente la fine di questa fase è identica a quella della terza fase: un solo serpente da abbattere e non due, come già temevamo, visti i precedenti (fine delle prime due fasi).

FASE 5

Prima novità di questa fase è che bisogna farla tutta d'un fiato: non è divisa in due parti, ed anche per questo il tempo di cui disponiamo sale a 3 minuti.

Seconda novità, anche questa comune alla sesta fase, è che non si avanza a destra, ma si sale: evidentemente l'inferno sta in alto, non in basso come siamo abituati a credere!

Per quanto riguarda gli avversari, ci sono un po' tutti: streghe, spiritelli volanti viola, pipistrelli (solo in questa fase ci fanno veramente venire il dubbio che siano vampiri, visto come sanno essere pericolosi a volte), un diavolo, cinque "Hulk", con l'aggiunta di una manciata di teschietti, pronti a trasformarsi in un saltellante scheletro completo non appena ci avviciniamo troppo; inoltre ci sono delle piattaforme mobili simili a quelle della quarta fase, che non oseremo proprio classificare tra i nemici...

Ma la parte più allettante di questa fase è la fine: sì, è proprio lui, il perfido rapitore della nostra bella, con tanto di mantellina invulnerabile, per cui dobbiamo aspettare che si scopra per poterlo colpire.

FASE 6

Questa fase è quanto di meglio si possa desiderare in fatto di difficoltà: subito all'inizio ci sono ben 5 dischetti, per cui bisogna ricordarsi di non spostarsi subito a destra se non vogliamo perdere l'armatura, poi c'è una strega che a volte è veramente insidiosa, specie quando stiamo salendo la scala.

Al termine di quest'ultima cominciano le sorprese: al primo piano ci sono due cerchi come quelli della fine della seconda fase... poco sopra troviamo un serpente identico a quello della fine della terza fase... e come "contorno" abbiamo qualche altro teschietto, 5 "Hulk", due diavoli nascosti che spuntano fuori all'improvviso da chissà dove, nonché uno scheletro saltellante che ci fa perdere tempo per farlo cadere a lato (facendogli seguire i nostri movimenti dal piano inferiore).

E cosa deve dire un poveraccio che dopo un'immane fatica riesce ad arrivare in cima con l'armatura e si trova di fronte ben 2 rappresentanti di quella sporca genia di rapitori di donzelle indifese?

CONCLUSIONI

Tronchiamo qui il nostro resoconto di una momentanea sconfitta, così come siamo stati sempre inesorabilmente stroncati alla fine della sesta fase.

Invero siamo stati ugualmente lunghi, ma questo GHOSTS'N GOBLINS lo meritava perché è sicuramente il gioco dell'anno, anche per quanto concerne i trucchi; ma di questo ne riparleremo nel prossimo numero di VG & Co.

METRO-CROSS

(Namco)

A volte è strano come possa nascere una simpatia per un videogioco: ad esempio questo METRO-CROSS ci aveva colpito positivamente già da qualche mese perché era il primo arcade, dopo non ci ricordiamo nemmeno più quanto tempo, che si pavoneggiasse in uno stupendo mobile dedicato, invece di utilizzare uno dei soliti anonimi cassoni "pronto-scheda", così pratici ed economici, ma che regalano così poco all'estetica.
Un'occhiata al gioco ci bastò per capire che si trattava del tipico micidiale gioco a schemi, tiranneggiato da limiti di tempo sempre più esigui ; insomma, un classico gioco da specialisti, la cui analisi avrebbe richiesto troppo tempo a chi, come noi, è sempre impegnato a provare nuovi giochi, per cui l'avevamo lasciato in sospeso, in attesa di qualcuno che ci potesse illustrare tutti i suoi segreti.
Ora che questo qualcuno si è materializzato, e risponde al nome di Stefano Brusasca, novello recordman nazionale, ci è sembrata cosa doverosa farvi almeno una presentazione veloce.
Come suggerisce il nome, il gioco non è altro che una corsa ambientata su una pista artificiale della città di ORTHEMA, costellata di mille insidie (altrimenti che "cross" sarebbe?).
La pista è vista con una prospettiva tale da dare una certa idea di tridimensionalità, scorre orizzontalmente da sinistra verso destra e normalmente ha una pavimentazione a scacchi color blu o grigio, alternativamente, larga solo cinque "piastrelle" ; in alcuni punti però il pavimento si fa color verde e causa un notevole rallentamento al nostro omino, che per la verità pare più un pilota automobilista che un corridore, infagottato com'è in una tuta color giallo-ocra e con un casco bianco.



Fig. 1
ROUND 8: nonostante la sua lunghezza sono avanzati ancora molti secondi del "TOTAL", grazie anche all'uso del pattino (come si può intuire dai 10.000 PTS finali)

Il gioco si articola in ROUND: possiamo avere sempre la situazione sotto controllo guardando lo schermo, che indica il ROUND che stiamo correndo, la sua lunghezza e la nostra posizione lungo il percorso, nonchè il tempo che abbiamo a disposizione.
METRO-CROSS è uno di quei giochi definiti "END-GAME": questo significa che ad un certo punto il gioco finisce, il che in questo caso accade dopo il 32° ROUND.
Questi 32 ROUND sono suddivisi in 8 gruppi di 4 ROUND ciascuno ; in ogni gruppo i primi tre round sono normali, dandoci inizialmente un certo tempo per completarli, mentre il quarto aggiunge a questo tempo un "TOTAL", dato dalla somma dei tempi residui dei tre precedenti ROUND.
Questo significa anche che per ogni secondo risparmiato alla fine dei primi tre round dobbiamo sommare ai 500 punti che riceviamo subito anche i 1.000 che totalizziamo alla fine del quarto round: in pratica ogni secondo risparmiato può valere 1.500 punti.
Ma come si fa a completare un round in soli 5 secondi, come accade nel 30°?
Il mistero è presto svelato: basta saltare sopra a quelle piccole lattine di Coca Cola che incontriamo sulla pista (ad esempio nel quadro suddetto ne dobbiamo prendere ben 7), in maniera tale che compaia la scritta "TIMER STOP", il che significa appunto che il cronometro si ferma per qualche attimo.
Se invece di saltare sopra a queste lattine le prendiamo a calci, comparirà la scritta "SPEED UP" (e il nostro omino si metterà a correre più velocemente per qualche secondo) se la lattina è ver

AL BAR AL BAR



Fig. 2
ROUND 26: attenzione alle botole nascoste alla fine!



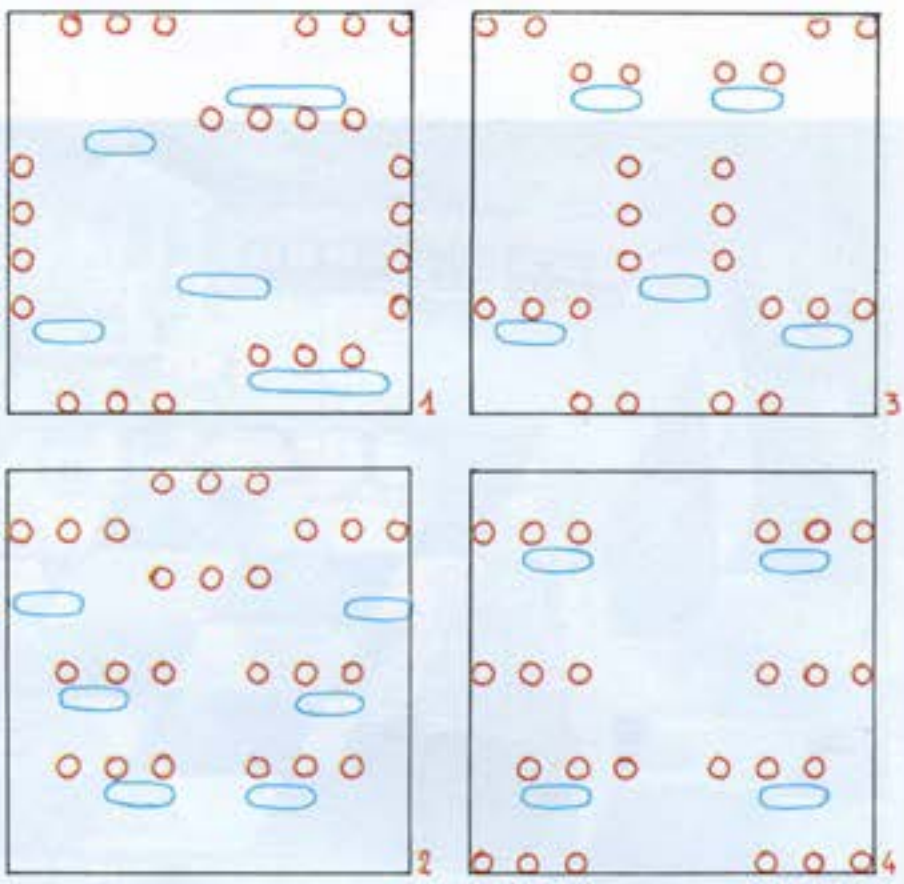
Fig. 3
A chi completa tutto il percorso un giusto riconoscimento: il diritto a fregiarsi del titolo di "SIR".

medesimo trucco indispensabile per superare il 25° ROUND (nel quale "normalmente" non bastano i 21" a disposizione).
Diamo ora un'occhiata ai vari ostacoli: i più fastidiosi sono forse delle grosse bottiglie di COKE, che rotolavano avanti e indietro orizzontalmente, mentre invece i cubi rossi lo fanno verticalmente; ci sono poi delle botole, alcune che esplodono, altre con un vetro che si rompe e ci fa cadere dentro, nonché alcuni ostacoli veri e propri, tipo quelli che si usano nelle corse dell'atletica leggera.
Più avanti troviamo dei vermi verdi svolazzanti, che si appiccicano addosso al nostro omino e lo rallentano e delle gomme che rimbalzano orizzontalmente (dal ROUND 4), dei muri telescopici, che escono e rientrano nel pavimento (dal ROUND 5) e alcuni scacchi saltellanti (dal ROUND 13).
Per finire, non è necessario controllare continuamente il tempo per timore di finire la partita (abbiamo infatti una sola possibilità!): quando mancano 10 secondi ci avvisa il gioco stesso, facendo comparire all'uopo delle specie di stelline evanescenti.

menti otterremo in successione 100, 500, 1.000, 2.000 e 5.000 punti: sta a voi scegliere come usare queste lattine.
Altra fonte preziosa di punti è il pattino, che permette tra l'altro di passare senza rallentamenti sul pavimento verde: riceviamo un "GOOD" da 2.000 punti se riusciamo a passare da un pattino all'altro senza cadere, e un "GOOD" da 10.000 punti se riusciamo a finire il round (GOAL IN) con il pattino ai piedi.
C'è un'ultima maniera di fare punti (oltre a quella semplice di correre): ottenendo un "NICE" da 5.000 punti; non vi diremo nulla di più a proposito, se non che bisogna utilizzare il

PST, PSST...

TRUCCHI, SEGRETI, CURIOSITÀ DEI VIDEOGIOCHI DA BAR.



BOMB JACK MATCH

Dato che ormai è impresa quasi impossibile trovare un esemplare di BOMB JACK che non sia regolato al massimo livello di difficoltà, abbiamo pensato di dare una mano ai nostri lettori con questo "speciale".
Dapprima vi presentiamo alcuni consigli di un nostro affezionato lettore, nonché accanito corrispondente (ad esempio questi consigli ce li ha mandati due volte): MAURIZIO GUERRA di Chieti.

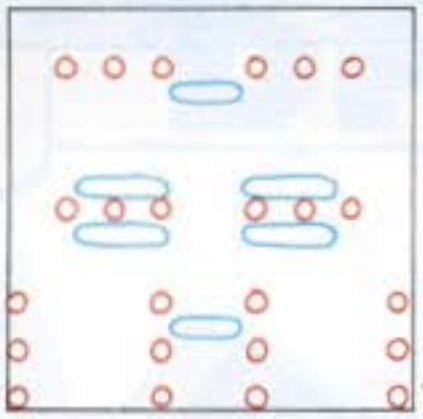
1) Quando compare la "P", non prendetela subito!
Saltate più volte così da farle cambiare colore sino a quello che dà il punteggio più alto, cioè il grigio.
Per comodità ecco una tabella dei colori e dei relativi punteggi:

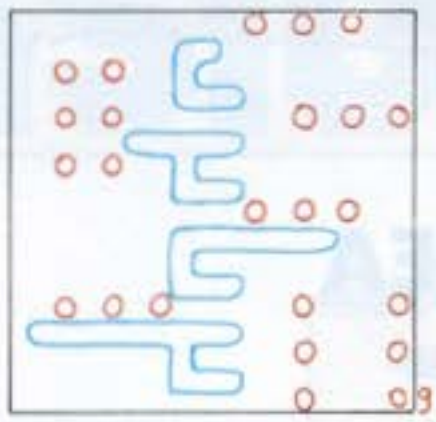
AZZURRA 100 PUNTI
VIOLA 200 PUNTI
ROSSA 300 PUNTI
VERDE 500 PUNTI
BIANCA 800 PUNTI
GIALLA 1.200 PUNTI
GRIGIA 2.000 PUNTI

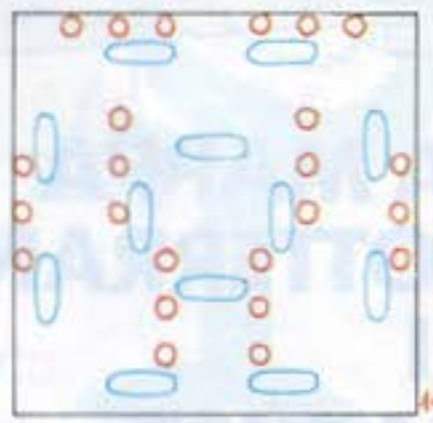
2) Se non riuscite a prendere in tempo un nemico trasformato in moneta d'oro dalla "P" e quindi vi trovate nei guai, ricordate che è possibile passargli attraverso per un secondo, subito dopo la sua trasformazione da moneta d'oro in nemico.
Potete passare anche attraverso un nemico appena nato da un robot che si è distrutto cadendo.
3) La "P" compare mangiando bombe. Mentre ne mangiate, il contorno colorato della scritta X 1, X 2, X 3, ecc. si allarga: non appena esso tocca l'ultima cifra del punteggio del primo giocatore esce la "P". La "P" esce ogni 10 bombe accese mangiate ; se ne mangiate qualcuna spenta, che fa allargare di meno il contorno, logicamente ce ne vorranno di più.
4) Se siete a ridosso di una piattaforma o di un lato dello schermo, cominciate ad agitare freneticamente il joystick e contemporaneamente premete a ripetizione il pulsante: il punteggio crescerà a vista d'occhio.
5) Per i più bravi: se vi esce la "S", non prendetela subito, ma mangiate prima 22 bombe accese, in maniera tale da ottenere anche il bonus da 30.000 punti.
E dopo questa "valanga", eccovi una guida dei primi 64 ROUND ; dal 65° il gioco ricomincia il suo ciclo, che parte dal 32° ROUND, per un totale, quindi, di 33 ROUND. Così ad esempio il ROUND 0 (cioè il 100°) è identico al 67° e al 34°, che poi, come si vede dalla "guida", è uguale al 16°: vi ricordiamo infatti che anche se lo sfondo è diverso, l'importante è la disposizicne delle piattaforme e delle bombe.
Per ultimo vi diamo lo schema dei 16 ROUND-base ; in effetti ci sono altri 6 ROUND diversi, ma per ottenere questi basta togliere le piattaforme ai corrispondenti quadri base (infatti nella guida sono indicati con una "S" = senza piattaforme).

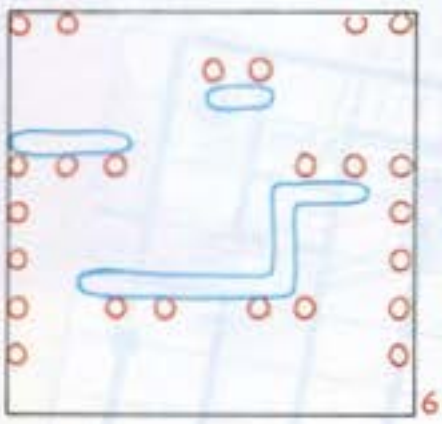
AL BAR AL BAR

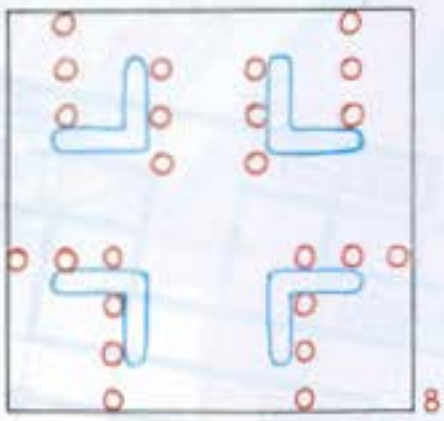


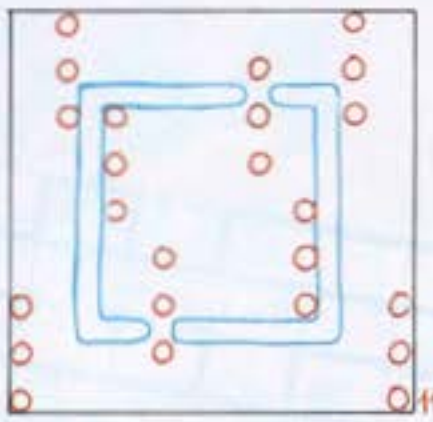


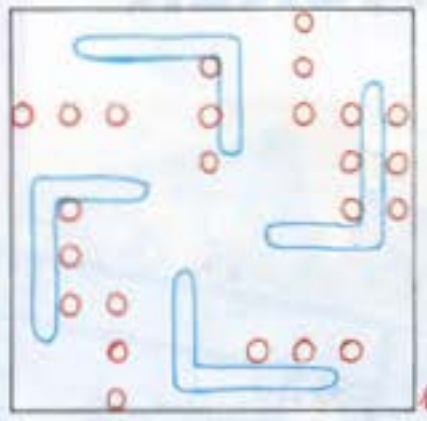






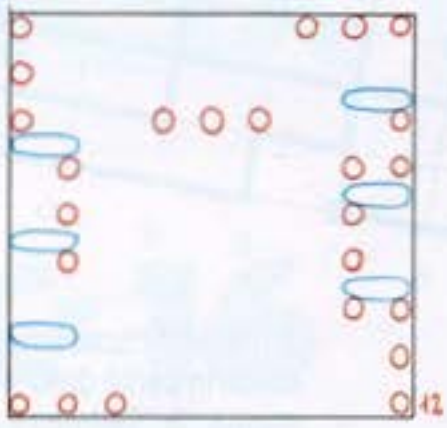


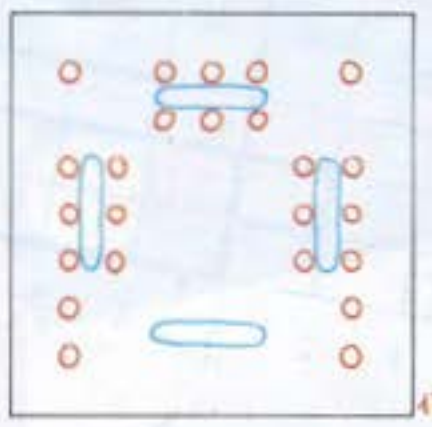


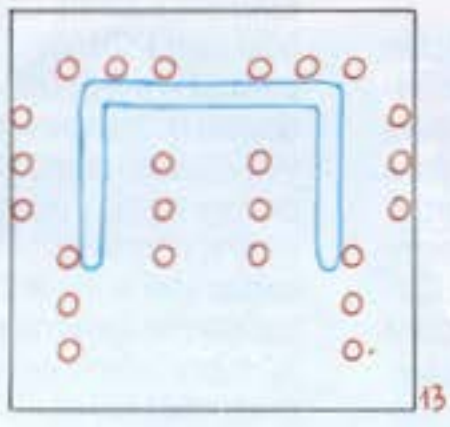


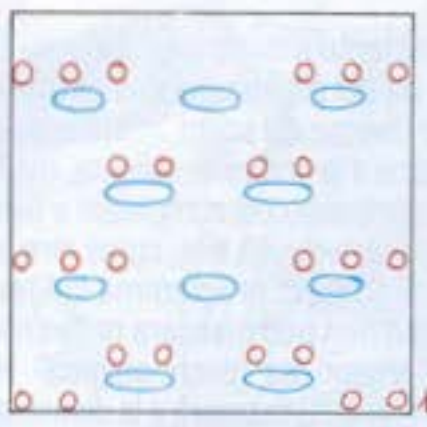
GUIDA DEI ROUND DI BOMB JACK

1 = /	27 = 8	53 = 12
2 = /	28 = 17	54 = 14
3 = /	29 = 11	55 = 7S
4 = /	30 = 1S	56 = 1
5 = /	31 = 6	57 = 17
6 = /	32 = 3	58 = 6
7 = /	33 = 14	59 = 8
8 = /	34 = 16	60 = 3S
9 = /	35 = 7S	61 = 18
10 = 1S	36 = 9	62 = 7
11 = /	37 = 13	63 = 4
12 = /	38 = 17	64 = 3
13 = /	39 = 6	
14 = /	40 = 6S	
15 = 5	41 = 8	32 - 64 ciclo perenne
16 = /	42 = 18	
17 = /	43 = 7	
18 = /	44 = 4	
19 = 2	45 = 12S	
20 = 16S	46 = 3	
21 = 12	47 = 13	
22 = 7	48 = 9	
23 = 4	49 = 2	
24 = 13	50 = 9S	
25 = 14S	51 = 11	
26 = 18	52 = 16	









ATLANTE

LA MAPPA SOTTERRANEA DI HACKER



Nonostante il nostro giudizio su Hacker non sia dei più entusiasmanti (ma per ragioni diverse dal solito: infatti la giocabilità è ottima e la grafica eccellente, ma il gioco che sembrava così complesso e ben architettato si rivela alla fine, come dire, incompleto), il nuovo programma di Steve Cartwright non può mancare nella collezione degli amanti dei "giochi-enigma". Hacker, infatti, vi entusiasmerà e la delusione finale, benché cocente, verrà attenuata dalla soddisfazione di averlo risolto.
Ovviamente non possiamo dirvi molto per non togliervi il piacere di risolverlo con la vostra astuzia e intelligenza ma qualche aiuto vogliamo comunque darvelo, perché questa è la funzione di "Atlante".
Tanto per cominciare abbiamo preparato la mappa delle gallerie sotterranee che collegano le varie città. La mappa è essenziale ai fini della risoluzione del gioco poiché ad un certo punto dello stesso, per uno sfasamento, la "Tellmetry Guidance Unit" non funziona e sarete costretti a muovervi al buio senza sbagliare, altrimenti vi sarete preclusi la possibilità di risolvere il gioco e dovrete ricominciare da capo.
Ve l'abbiamo preparata noi, invece di farvi perdere tempo a disegnarla.
Inoltre, ricordate che i vostri spostamenti sotterranei sono indicati da rettangolini bianchi che appaiono sulla griglia "disegnata" sopra l'atlante della Terra: ciascun tratto orizzontale (ad es.: D-12/13) vale per tre rettangolini ovvero due "mosse" del joystick (il punto di partenza non si conta), mentre ciascun tratto verticale (ad es.: 13-D/E) vale per due rettangolini ovvero una sola "mossa" del joystick.
Vogliamo dirvi però qualcosa in più, oltre che regalarvi la mappa, quindi se non volete sapere altro NON continuate a leggere.
Cominciate dalla Svizzera: la spia che troverete tra le ridenti montagne svizzere è l'unica che accetta soldi e all'inizio del gioco questa è l'unica merce di scambio di cui disponete.
Hacker ha un tempo limite, o meglio un numero limitato di mosse. Bisogna cioè risolvere il gioco e completare l'ultima azione entro un certo numero di mosse (conteggiate, ci sembra, in base alle volte che premete il pulsante di fuoco). Quindi attenzione a quello che fate: se non abbiamo contato male, avete solo due possibilità di errore.
Inoltre, non riuscirete a risolverlo a meno che non troviate un "bug", ovviamente volontario, nel sistema sotterraneo che vi consente di salire all'aperto passando per un uscita non indicata.
Non vi diremo di più, se non che noi siamo riusciti a trovare questo "bug" per puro caso, o meglio per errore.
Se così non fosse stato, forse saremmo ancora qui a tentare di trovare la soluzione del gioco.
Prima di chiudere un ultimo consiglio: prendete nota di tutto! Un buon hacker riempie interi block-notes di indicazioni, sigle, percorsi, ecc.

CHIEDI IN EDICOLA IL TUO





C=64
& C-128



MSX



C=16



VIC=20



Spectrum

GRUPPO EDITORIALE
JACKSON
DIVISIONE GRANDI OPERE



L'AVVENTURA

La "pagina amica" per tutti gli avventurieri elettronici

THE FANTASTIC FOUR

Finalmente è arrivata Questprobe 3, ovvero la terza avventura della serie dei fumetti Marvell!
Questa volta i personaggi "ai vostri ordini" sono due, la Cosa e Torcia (il 50% dei Fantastici Quattro), ed è possibile anzi necessario scegliere di volta in volta il personaggio che si vuole interpretare. Quindi dovete imparare a sfruttare le intrinseche caratteristiche dei due personaggi, ma anche capire come renderli complementari cosicché i loro sforzi coordinati vi consentano di liberare la ragazza della Torcia, Alicia Masters, rapita dal terribile Dr. Doom.
Eh, si, questo è lo scopo del gioco e non, come nei Questprobe precedenti, quello di raccogliere gemme sparse qua e là. Ciò nonostante la Bio-gem e il Natter Energy Egg sono presenti anche in questa terza avventura marveliana, come se Scott Adams li considerasse l'elemento comune a tutte le avvenutre della serie Questprobe.
Il parser – finalmente !, diranno gli appassionati dei giochi Inform– è "full-sentence", cioé a frasi intere: accetta e comprende, ad esempio, anche gli avverbi e per risolvere il gioco dovrete farne uso: quindi niente più "due sole parole".
Il gioco sembra essere più complicato dei precedenti e vi impegnerà non poco.
All'inizio del gioco siete di fronte al Chief Examiner e subito cominciano i problemi: se fate la cosa giusta, vi trovate –a caso– nelle vesti della Torcia o della Cosa.
Subito dopo, qualunque personaggio voi siate, se sprecate le mosse, la Cosa comincia ad affondare nel catrame fino a morire: al che il gioco finisce e dovete ricominciare da capo.
Questprobe 3 è disponibile su disco e cassetta e nella versione SAGAPLUS su disco, include nelle fasi avanzate del gioco animazioni grafiche, ci dicono, eccellenti (però noi non siamo ancora riusciti a vederle).

VERBI A CASACCIO N°2

Marco Sacchi di Varese ha continuato la ricerca sui "verbi a casaccio", di cui abbiamo pubblicato i primi risultati sul numero 33 ed ha scoperto dei nuovi verbi utilizzabili in Spiderman. Questa volta Marco ha fatto una ricerca metodico-alfabetica, cominciando dalla A per arrivare alla... R (per ora, infatti, si è fermato alla R senza averla completata, ma ha promesso di concludere l'alfabeto "alla prossima puntata"). Ecco i nuovi verbi che è riuscito a trovare:
ADJU..., AWAKE, CARE, CAUT... (ripete l'ultimo verbo usato), CHAN..., CREA... (CREATE da usare nel laboratorio), DIE, FEEL, FIGHT, FORCE, FREE, GRAB, HIT, HOLD, KICK, LEAP, LOWER, MIX, PICK, PREPARE, PRESS, PUNC..., QUIC..., QUIE..., RAISE.

OSSERVARE, CONCATENARE, DEDURRE.

Giacomo Molinelli di Ancona prosegue la discussione su Sherlock, aperta nel numero scorso di VG & Co. Le sue considerazioni aggiungono ulteriori elementi ai vari investigatori-avventurieri che si stanno dannando l'anima con questo gioco.
Giacomo comincia ribadendo l'importanza del verbo "examine" da accoppiare sempre e indiscriminatamente all'avverbio "closely".
"Scoprirete cose incredibili", dice.
Giacomo ha scoperto un modo più semplice per aprire la cassaforte (WALL SAFE) di Basil, nella sua casa di Cobdan Lane (se non leggiamo male la calligrafia di Giacomo, n.d.r.).
"Bisogna attendere la notte (WAIT UNTIL 10:30 PM) e controllare che Basil stia dormendo. Per far ciò andare al piano superiore della casa a guardare se è a letto (dovrà apparire la scritta SLEEPING BASIL PHIPPS). In caso affermativo recatevi alla cassaforte ed apritela. Dentro troverete delle lettere ricattatorie.
Per trovare un altro indizio, recatevi nello studio di Mrs. Brown, dove c'è il tavolo (DESK) con il cassetto (DRAWER). Aprite il cassetto (OPEN DRAWER) ed esaminatelo attentamente. Troverete un doppio fondo (FALSE BOTTOM). Apritelo e prendete il libretto bancario e l'appunto".
"Ora", scrive Giacomo, "possedete abbastanza prove per formulare le prime ipotesi".
Ma i suggerimenti non finiscono qui.
"Passiamo ora al modo con cui si entra nelle varie case di Londra", continua Giacomo.
"Sidmouth Street. – È la casa del Maggiore ed è sempre aperta.
Camden Street. – È la casa di Basil. Per entrarci andate davanti alla finestra il martedì e aspettate fino alle 10:30 PM. A quell'ora, Basil aprirà la finestra dall'interno. Mettetevi una delle maschere (OLD CHINA MAN DISGUISE) ed entrate. Digitate: NE, OPEN ALL, NW, OPEN ALL, NE, OPEN ALL? SE. Ora siete nella biblioteca di Basil. Prendete il bidone con il pezzo d'appunto in codice e [illegible] guite così: NE, NE.

E' L'AVVENTURA



nel giardino di Basil. Digitate EXAMINE CLOSELY TRASH PILE (Immondizia) e prendete l'altro pezzo di appunto in codice.
Provando a leggerlo otterrete solo lettere senza senso. Io l'ho decifrato ed ecco cosa ho ottenuto: 'H.W. Io ora ho i piani. Il vostro prezzo è accettabile. Fatemi sapere dove volete che ci incontriamo. Assicuratevi che la morte di Mrs. Brown abbia messo la polizia su una falsa pista. Firmato: Basil'.
Ora uscite digitando: SW, SW, SW, SE, SE e togliete la maschera con TAKE OFF.
Portman Strett. – È la casa di Trincia Fender.
Per entrare recatevi lì il martedì alla 9:00 AM. Entrate quando entra lei e seguitela fino alla cassaforte. Apritela e prendete la cartelletta (folder) e la nota non finita".
"È ora di chiudere questa lettera. Come ultima cosa scrivo il mio indirizzo, nella speranza che lo pubblichiate, per conoscere altri giocatori" (Lo trovate nella Bacheca, n.d.r.).
"P.S. Dimenticavo! Prima ho nominato Tricia Fender, ma non vi ho detto chi è.
Chiedetelo a Daphne Stracam e vi risponderà che era la segretaria di Mrs. Brown e che assomigliava tantissimo alla povera Mrs. Jones. Dato che quest'ultima è stata trovata con la faccia irriconoscibile, non potrebbe essere che Jones abbia ucciso Tricia Fender?
Come direbbe Waston 'That is brilliant Holmes, I do not know how you do it!'.
Immodesto, ma a ragion veduta, il nostro caro Giacomo.
Comunque, complimenti a lui da parte di tutti gli aspiranti Sherlock italiani.

SUPERESPERTO OFFRESI

Gianluca Hotz di Reno di Leggiuno (VA) ci scrive una lettera molto simpatica(dove figura, fra l'altro, l'intera soluzione di Dallas Quest) nella quale, insieme a delle critiche, peraltro molto educate, sullo spazio dedicato ai disegni del Posto della Posta, offre la sua disponibilità a venire in aiuto a coloro che si trovano in difficoltà nei giochi che Giancluca ha risolto. "Posso dare aiuti importanti e mappe complete per circa 75 adventure. Se c'è qualcuno con dei problemi può fare domande alla rubrica L'Avventura è l'Avventura e io spedirò alla Gentile Redazione l'aiuto (grazie per le maiuscole e la qualifica di gentile, la redazione). I giochi per i quali posso dare validi aiuti sono: Adventure, Adventureland, Adventure in Time, Blade of Blackpool, Castle of Dakness, Chambers of Xenobia, The Count, The Coveted Mirror, Cranston Manor, Creature Venture, Crime Stopper, Crypt of Medea, Crystal Caverns, Curse of Crowley Manor, Cyborg, Dark Crystal, Deadline, Death in the Carribean, Demon's Forge, Doom Valley, Earthquake San Francisco 1906, Empire of the Overmind, Enchanter, Escape from Rungistan, Escape from Traam, G.F.S., Ghost Town, Golden Voyage, Gruds in Space, Infidel, Kabul Spy, Labyrinth of Crete, Madventure, Mask of the Sun, Mission: Asteroid, Mission Impossible, Mummy's Curse, Mystery Fun House, Mystery House, Oldorf's Revenge, Oo-Topos, Palace in Thunderland, Pirate Adventure, Planetfall, Pyramid of Doom, Queen of Phobos, The Quest, The Sand of Egypt, Savage Island, Part 1 e Part 2, Secret Agent, Serpent's Star, Sherwood Forest, Time Zone, Softporn Adventure, Sorcerer, Starcross, Suspsended, Transylvania, Ulitma I e II, Ulysses and the Golden Fleece, Voodoo Castle, Witness, Wizard and the Princess, Wizardry, Zork I, II e III, Dallas Quest".
Beh, Gianluca, cosa possiamo dirti! Grazie per la tua lettera. Non preoccuparti non la consideriamo certo come quella di Fabio, e ti ringraziamo da parte di quei lettori che, ne siamo certi, aiuterai ad uscire dai vicoli ciechi in cui verranno a trovarsi. Ma dicci un po', quanto ci hai messo a risolvere 75 adventure?

TELEX

Risposte brevi e personali per:
Dario Ricca: la baby-formula non deve essere letta, basta averla, insieme all'altra che si trova nell'ufficio di J.J.Jameson, e recarsi nel laboratorio e miscelare gli elementi chimici esotici per creare la rete di Spiderman ; per far si che ti vengano assegnati dei punti devi lasciare le gemme nella stanza di Madame Web ; **Stefano di Paola**: l'idea di pubblicare il fumetto di Hulk dedicato interamente all'adventure Questprobe che lo riguarda è ottima, ma purtroppo impossibile da realizzare. In Italia c'è già una casa editrice che detiene i diritti dei fumetti Marvel e quando questo succede è da escludere che una casa editrice come la Marvel li ceda ad altra casa editrice, anche se per una pubblicazione "una tantum" come questa.

AIUTO! AIUTO!

Davide Silipo di San Donato Milanese non riesce a fare progressi in **Zork III**: nonostante tutti gli sforzi compiuti nel tentativo di recuperare la STRANGE KEY, non è approdato a nulla. Davide vorrebbe sapere come portare la lampada sulla costa meridionale del lago evitando di bagnarla oppure come asciugarla per renderla nuovamente efficiente.
Marco e **Danilo** di Torino sono nei pasticci con **Messaggio da Andromeda** non riescono a capire l'uso corretto del 'cristal rod', né come si fa ad aprire le cinque porte colorate a diaframma.
Paolo Gandolfi di Venezia è già nei guai subito dopo l'inizio di **Robin of Sherwood**: è riuscito ad evadere dalla cella, ma ora si trova nella stanza delle guardie e non riesce ad uscire. Come fare? **Nicola Mazzoni** non trova in **Starcross** le giuste coordinate da inserire nel computer dell'astronave per cominciare la ricerca dei quantum? C'è qualche cartografo tra di voi che può aiutarlo? **Andrea Mura** chiede cosa deve fare in **Gremlins** nella sala di proiezione del cinema e nel reparto meccanica dei grandi magazzini.

CONSIGLI & SUGGERIMENTI

Per i C&S di questo mese ringraziamo Davide Manzella (ormai un aficionado) per ZORK I ; Filippo Giunti per Waxw

Dalla grande edicola Jackson

Tutto sull'hobby e home computer

ELETTRONICA HOBBY
Il nuovo fai da te per l'hobbista elettronico, con progetti sempre nuovi e originali da realiz e divagazioni sul mondo dei micro computer. 12 numeri all'anno: **L. .500** a numero
Abbonamento: **L. 32.000**

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

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

Quando l'informazione fa testo

In busta chiusa inviate questo coupon a: Gruppo Editoriale Jackson via Rosellini, 12 - 20124 Mi
☐ Desidero ricevere GRATIS un numero della Rivista _____
_____
(allego L. 1.000 in francobolli per contributo spese di spedizione)
☐ Inviatemi GRATIS il Catalogo della Biblioteca JACKSON (allego L. 1.000 in francobolli per contributo spese di spedizione)
Nome _____
Cognome _____
via _____
CAP _____ Città _____



L'AVVEN

e Mad Martha ; Matteo Vaccari per ZORK II.

HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY

Quando si dice la cattiveria dei creatori di adventure! Per prendere il Babel Fish bisogna dare ben quattro comandi consecutivi. Cominciate con l'appendere l'abito al gancio (PUT GOWN ON HOOK), poi mettete l'asciugamano sopra la grata (PUT TOWEL OVER THE GRATE), la cartella sopra il pannello (PUT SATCHEL OVER THE GRATE)e, infine, la posta (non l'avete lasciata a casa, vero?) sopra la cartella (PUT MAIL ON THE SATCHEL). Uff! A questo punto schiacciate pure il bottone della "dispensing machine" e il Babel Fish andrà a finire porprio nel vostro orecchio.

ROBIN OF SHERWOOD

Per uscire dalla prigione nella quale comincia il gioco bisogna far salire i prigionieri uno sopra l'altro così da formare una colonna umana che consenta a Robin di arrivare alla grata. Il commando è JOIN PRISONERS. Dopodiche...

ZORK I

Per attraversare il lago che si trova nella RESERVOIR SOUTH andate nella MAINTENANCE ROOM, prendete il WRENCH e tornate nella DAM dopo aver pigiato i tasti ROSSO e GIALLO in successione. A questo punto digitate TURN BOLT WITH WRENCH e la chiura della diga si solleverà, facendo uscire l'acqua del bacino e consentendovi di proseguire verso nord, dove prima si trovava il lago.
Se la GREEN BUBBLE non lampeggia quando siete nella diga, dopo che avrete già pigiato i bottoni, significa che qualcosa non va: infatti, potrete girare il BOLT solo quando la spia lampeggerà.

HULK

Prendete alla lettera il consiglio del Dr. Strange. Quando dice REMEMBER NIGHTMARE vuol dire proprio di ricordare Nightmare, uno degli odiati nemici di Hulk.
Il solo ricordo di Nightmare farà infuriare così tanto Hulk che per una o due mosse il gas non gli farà effetto.

ZORK II

* Lo stranissimo oggetto che si trova sul fondo del vulcano è una mongolfiera.
* Quando siete nel NORTH OF GARDEN digitate ENTER GAZEBO.

WAXWORKS

Alle domande che vi rivolgono il subacqueo e lo scalatore rispondere rispettivamente così: "46" e "1953".

MAD MARTHA

Per calmare il "baby" bisogna dargli il pupazzetto (dummy) trovato in bagno.

BACHECA

Alessandro Sarti vuole scambiare adventure per Commodore 64 con altri avventurieri. Per contattarlo scrivere al seguente indirizzo: Via Residenza 1, 20090 Opera (MI). **Filippo Giunti** chiede di pubblicare il suo indirizzo per venir contrattato da altri lettori avventurieri, eccolo: Via Niccolò Tommaseo 56, Sesto Fiorentino (FI). **Giacomo Molinelli** desidera scambiare opinioni e consigli con altri avventurieri. Il suo indirizzo è: Via G. Gervasoni 17, 60100 Ancona.
Valerio Mariani è disponibile a contattare altri avventurieri Scrivete in: Via Trieste 2, 20054 Nova Milanese (MI) o telefonate al 0362/44338

A TUTTI I LETTORI

Ricordiamo ai nostri lettori-avventurieri che la lettere che si riferiscono alla rubrica 'L'Avventura è l'avventura' possono essere spedite al seguente indirizzo:
Via Ariberto 20, 20123 Milano
All'indirizzo suddetto verranno accettate, aperte e lette *solo* quelle che portano sulla busta l'intestazione "Rubrica Avventura", tutte le altre verranno cestinate.
In questo modo sarà possibile accellerare i tempi delle nostre risposte alle vostre richieste d'aiuto.
P.S. Non chiedetevi perchè in questo modo si accellereranno i tempi. La spiegazione c'è ma non si vede (né si dice).



SOFTWARE SELEZIONATO PER IL TUO VIC 20

Una selezione di giochi recenti scelti tra i migliori disponibili sul mercato. Ciò che aspettavate per divertirvi.

L. 8.000



TANK COMMANDER - 8 K

COD. DTEMV03

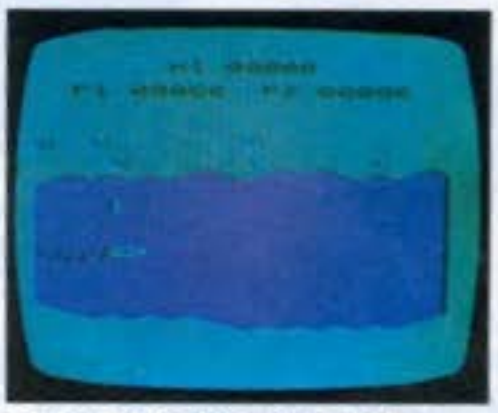
Alla guida del proprio carro armato lungo un'area accidentata, con fiumi ed ostacoli. Improvvisamente appaiono i carri nemici che si debbano eliminare prima di essere distrutti.

MINE MADNESS - Cartridge

COD. DTEMV06

Esploratori in cerca d'oro si avventurano in una miniera trovandosi alle prese con enormi montacarichi per salire e scendere, con mostri che popolano la miniera ed infine con altri esploratori concorrenti.





RIVER RESCUE - Cartridge

COD. DTEMV05

Spedizione lungo un fiume al salvataggio di alcuni scienziati dispersi, evitando tronchi d'albero, coccodrilli e banchi di sabbia. Si tratta di un classico arcade d'azione.



SUBMARINE COMMANDER - 16 K

COD. DTEMV01

Una realistica simulazione di guerra navale nel Mediterraneo, nella quale ci si trova al comando di un sommergibile. Varie e diverse schermate permettono di controllare assetto e proprie posizioni per raggiungere ed affondare i convogli nemici.

COMPUTER WAR - 8 K

COD. DTEMV02

Simulazione di attacco nucleare che si ispira al film "War Games". Permette di salvare il destino del mondo bloccando l'arrivo dei missili nemici verso le proprie basi.





TOWER OF EVIL - 8 K

COD. DTEMS02

Viaggio nelle stanze di un castello popolato di pericolosissimi mostri alla conquista di tesori e oggetti di varia utilità. Un gioco impegnativo e coinvolgente, adatto anche a coloro che non amano gli arcade.

PROFITTANE!

...ia ed invia a J.soft
Viale Restelli, 5
20124 Milano

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

Ordino il seguente software per il VIC 20

cod. _____ cod. _____ cod. _____
cod. _____ cod. _____ cod. _____
cod. _____ cod. _____ cod. _____

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

Scelgo la seguente modalità di pagamento:

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

Nome _____
Cognome _____
Via _____
C.A.P. _____ Città _____

SPIEGACOMPUTER

A TU PER TU CON IL LINGUAGGIO MACCHINA

L'errore di chi si trova di fronte alla tastiera di un computer è sintetizzato nella frase: "Io non ci capirò mai niente!".
Queste poche righe mensili sono un tentativo di terapia, almeno iniziale, di questa strana forma di paralisi da tastiera. Andremo alla scoperta di alcuni elementi fondamentali del computer e del suo modo di "ragionare", ma sempre stando attenti a non cadere nella trappola di strani o indecifrabili linguaggi tecnici.
Per iniziare cercheremo di scoprire come sia possibile che un essere umano in carne ed ossa, riesca a comunicare, a scambiare informazione con quelle scatole piene di silicio che si chiamano computer.

Linguaggio macchina

Si sente parlare di molti linguaggi, ma raramente si dice quale sia il linguaggio più "intimo" della macchina. Parlo del linguaggio macchina, che si potrebbe definire come il linguaggio che la macchina usa per pensare. Immaginate un italiano che non conosce troppo bene l'inglese e che debba vivere in Inghilterra: si troverà a dover parlare in una lingua ed a pensare in un'altra!
Questo è un po' quello che succede al nostro computer, che si trova a parlare con noi in basic, ma a ragionare in termini di numeri binari. Inoltre, questi cervelli di silicio, sono terribilmente zucconi, nel senso che non riescono a far nulla se non viene loro spiegata ogni azione, nei minimi particolari. Immaginate di chiedere, ad un programma basic, semplicemente di eseguire una somma tra due numeri e di visualizzare sullo schermo il risultato.

Tabella n. 1 **"Somma tra due numeri compresi tra zero e sette"**

BASIC	ASSEMBLER	ESADECIMALE	BINARIO
10 INPUT N1, N2	CALL INPUT	—	—
	LD (00011),A	32	0011 0010
		01	0000 0001
		00	00000000
	CAL INPUT	—	—
	LD B,A	47	0100 0111
20 S = N1 + N2	LD A,(00011)	3A	0011 1010
		01	0000 0001
		00	00000000
	ADD A,B	80	1000 0000
30 PRINT S	CALL OUT	—	—
40 END	HALT	76	0111 0110

Nella prima colonna della tabella potete vedere il vostro programma basic, ma osservate nella quarta colonna l'aspetto che il vostro programma assume, se scritto in linguaggio binario!
(Il programma è stato scritto per il microprocessore Z80).
È da notare che dove non è riportata la traduzione in binario, andrebbero inseriti due interi programmi che hanno la funzione di leggere la tastiera (input) e di scrivere sul video (output).
Quando furono inventati i primi computer, inizialmente parve naturale comunicare in quello che era (ed è tuttora) il loro linguaggio effettivo, cioè il codice binario ; composto di zeri ed uni presi a gruppi la cui lunghezza poteva variare a seconda della macchina usata (nei piccoli home la lunghezza di queste stringhe è generalmente 8 bit, cioè il cosiddetto byte). Ma fu subito evidente che programmare soltanto con zeri ed uni veniva ad essere un compito veramente ingrato. Nacque presto una forma di abbreviazione di queste stringhe di cifre binarie ; è una traduzione di tipo matematico, quindi determinata da regole molto precise.
Tale traduzione consiste nel passare, per dirla semplicemente, dal contare in un modo (binario), al contare in un altro modo (esadecimale). Potrebbe sembrare strano, a questo punto, che non ci sia messi a contare nel modo più consueto — quello deci-

Tabella n. 2 **"Conversione esadecimale-binario"**

ESADECIMALE	BINARIO	DECIMALE
0	0000	1
1	0001	2
2	0010	3
3	0011	4
4	0100	5
5	0101	6
6	0110	7
7	0111	8
8	1000	9
9	1001	10
A	1010	11
B	1011	12
C	1100	13
D	1101	14
E	1110	15
F	1111	



male, — ma ci sono delle regioni importanti legate alla facilità di tradurre il binario in un altro codice. Notate infatti nella tabella 2 che il sistema decimale richiede due cifre per tradurre numeri binari di 4 cifre, mentre il codice esadecimale richiede sempre una sola cifra per rappresentare numeri di 4 bit (a proposito, per chi non lo sapesse, bit è la contrazione di *bi*nary digi*t*, che vuol dire cifra binaria). Se ora andiamo a rivedere il nostro programma in codice binario, possiamo tradurlo, seguendo la tabella 2, nel corrispondente programma in esadecimale (colonna 3 della tab. 1). Questo è quello che viene comunemente chiamato linguaggio macchina, ovvero la traduzione in esadecimale del modo di "pensare" (binario) della unità centrale del calcolatore ; unità centrale che nei personal consiste semplicemente in un microprocessore (quasi sempre!), mentre nei grandi computer può arrivare fino ad occupare diverse schede elettroniche ciascuna delle quali occupa più spazio del nostro home!
Arrivati al codice esadecimale, si presentò un altro problema: era piuttosto difficile ricordarsi un simile codice, dato che le cifre e le lettere che lo compongono non dicono nulla sul proprio significato. Da questo venne la semplice, ma geniale idea di creare un codice che suggerissse da se stesso il proprio significato, un codice composto dai cosiddetti mnemonici. Gli mnemonici non sono altro che abbreviazioni di termini (inglesi) utili ad identificare il significato di una istruzione (e quindi facili da ricordare). L'insieme degli mnemonici (uno per ogni istruzione esadecimale) costituisce il linguaggio assembler. Nacque con questo linguaggio il primo programma fatto per lavorare su di un altro programma ; parlo dell'assemblatore, cioè di quel programma che, dopo aver "letto" il programma scritto in assembler (scusate per l'inevitabile gioco di parole!), provvede a sostituire ogni mnemonico con il numero corrispondente in linguaggio macchina.
Ora osservando la seconda colonna della tab. 1, potete rendervi conto di come sia migliorata la situazione, rispetto ai "tempi dell'esadecimale". Una caratteristica molto importante che distingue il linguaggio assembler da altri, come il basic, è la maggiore velocità, dipendente proprio dalla facilità con cui può essere tradotto nel reale linguaggio della macchina. Notate che per ogni istruzione basic nella prima colonna, si trovano diverse istruzioni in assembler nella seconda. Ma di questo riparleremo un'altra volta.

Bit Bit

i Tascabili



Jackson, naturalmente.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON – Divisione Libri - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

a Lire 38.000

NOVITÀ SUNRISE PER COLECOVISION

Mountain King
Quest for Quintana Roo
Rolloverture
Campain' 85
Gust Buster

Richiedetele direttamente all'importatore:
RUGGERI Telegames srl - Via Matilde di Canossa 22 - 00162 ROMA tel. 06.423094

Distributore anche del SUPERCHARGER per ATARI e relative cassette.

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.

"Speciale MSX"

DISEGNARE CON I TASTI

Un semplice programma grafico per il vostro MSX.

MSX Dopo aver caricato il programma e dato il RUN la prima cosa che viene richiesta è il colore dello sfondo: una volta inserito il colore desiderato, Paint è pronto a disegnare.
I tasti funzione sono:
La barra spaziatrice: serve a selezionare lo sprite della penna (per disegnare), della gomma (per cancellare, composto da 4 quadretti), del cursore (una crocetta per muoversi sullo schermo).
Il tasto '1': serve a fissare il centro di cerchi ed ellissi o il punto di partenza di una linea o di un rettangolo.
Il tasto '2': disegna un cer-

```
10 OPEN"GRP:"FOR OUTPUT AS#1
20 CLS:COLOR 15,2,2:SCREEN2
30 LINE(0,122)-(255,191),2,BF:LINE(0,96)-(51,63),14:LINE-(184,111),14:LINE-(194,
51),14:LINE-(255,80),14:LINE(0,128)-(255,128),14:PAINT(153,107),14:LINE(0,128)-(
255,128),14:PAINT(153,107),14
40 LINE(177,137)-(196,97),1,BF:CIRCLE(184,54),38,12,,,1.7:PAINT(184,54),12:CIRCL
E(138,23),19,10:PAINT(138,20),10
50 PRESET(12,10):PRINT#1,"PROGRAMMA "   PRESET(12,22):PRINT#1," per     ":PRESET
(10,45):PRINT#1,"DISEGNARE "
60 FOR I=1TO1500:NEXTI
70 CLEAR200,&H7FF3
75 A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN 75
80 CLS:COLOR 1,2,2:SCREEN0:PRINT"INSERISCI I CAPS":PRINT:PRINT:PRINT:INPUT"CHE C
OLORE DI SFONDO VUOI";CC
90 OPEN "GRP:"FOROUTPUT AS#1
100 SCREEN2,0,0:COLOR1,CC,CC:CLS
110 A$="":FORI=1TO8:READA$:A$=A$+CHR$(A):NEXTI:SPRITE$(1)=A$:DATA128,84,92,16,10,
4,2,1
120 B$="":FORI=1TO8:READB:B$=B$+CHR$(B):NEXTI:SPRITE$(3)=B$:DATA284,284,8,284,28
4,8,8,8
130 C$="":FORI=1TO7:READC:CA=CA+CHR$(C):NEXTI:SPRITE$(2)=C$:DATA16,16,16,254,16,
16,16
140 CF=1:CO=1:CF=CC:X=128:Y=88
150 I$=INKEY$:COLOR CO,CF,CF
160 IFX>255 THENX=255
170 IFX<0   THENX=0
180 IFY>191 THENY=191
190 IFY<0   THENY=0
200 IFSP=1THENX1=X:Y1=Y:PSET(X,Y),CO
210 IFSP=3THENX1=X-2:Y1=Y-3:LINE(X-3,Y)-(X+3,Y),CF
220 IFSP=2THENX1=X-4:Y1=Y-4
230 PUTSPRITE3,(X1,Y1),CO,3F
240 IFSTICK(0)=1THENY=Y-.5:GOTO 150
250 IFSTICK(0)=3THENX=X+.5:GOTO 150
260 IFSTICK(0)=5THENY=Y+.5:GOTO 150
270 IFSTICK(0)=7THENX=X-.5:GOTO 150
280 IFSTICK(0)=2THENX=X+.5:Y=Y-.5:GOTO 150
290 IFSTICK(0)=4THENX=X+.5:Y=Y+.5:GOTO 150
300 IFSTICK(0)=6THENX=X-.5:Y=Y+.5:GOTO 150
310 IFSTICK(0)=8THENX=X-.5:Y=Y-.5:GOTO 150
320 IF I$="1"THENX0=X:Y0=Y:BEEP:GOTO 150
330 IF I$="2"THENCIRCLE(X0,Y0),SQR((ABS(X0-X))^2+(ABS(Y0-Y))^2),CO:GOTO 150
340 IF I$="3"THENCIRCLE(X0,Y0),SQR((ABS(X0-X))^2+(ABS(Y0-Y))^2),CO,,,2:GOTO 150
350 IF I$="4"THENCIRCLE(X0,Y0),SQR((ABS(X0-X))^2+(ABS(Y0-Y))^2),CO,,,3.5:GOTO 150
360 IF I$="5"THENCIRCLE(X0,Y0),SQR((ABS(X0-X))^2+(ABS(Y0-Y))^2),CO,,,,7:GOTO 150
370 IF I$="6"THENCIRCLE(X0,Y0),SQR((ABS(X0-X))^2+(ABS(Y0-Y))^2),CO,,,,,35:GOTO 150
380 IF I$="7"THENLINE(X0,Y0)-(X,Y),CO:GOTO 150
390 IF I$="8"THENLINE(X0,Y0)-(X,Y),CO,B:GOTO 150
400 IF I$="9"THENLINE(X0,Y0)-(X,Y),CO,BF:GOTO 150
410 IF I$="0"THENPAINT(X,Y),CO:GOTO 150
420 IF I$="A"THENCLS:GOTO 150
430 IF(STRIG(0)=-1)THENSP=SP+1:IFSP>3THENSP=1:GOTO 150ELSEGOTO 150
440 IF I$="A"ANDCO<15THENCO=CO+1:GOTO 150
450 IF I$="A"THENCO=CO+1:GOTO 150
460 IF I$="Z"ANDCF<15THENCF=CF+1:GOTO 150
470 IF I$="Z"THENCF=CF+1:GOTO 150
480 IF I$="Q"THENPRESET(29,0):PRINT#1,"X=";X;" Y=";Y:GOTO 150
490 IF I$="M"THEN LINE(0,0)-(255,10),CC,BF
500 IF I$="K"THENBEEP:GOSUB500:BEEP:BEEP:GOTO 150
510 IF I$="L"THENBEEP:GOSUB670:BEEP:BEEP:GOTO 150
520 IF I$="R"THENEND
530 GOTO 150
540 RESTORE760:DEFUSR=&H7FF4
550 FORI=&H7FF4 TO &H7FF
560 READA$:POKE I,VAL("&H"+A$)
570 NEXTI
580 A=USR(0)
590 BSAVE"UNO",&H8000,&HF000
600 FORI=&H7FF5 TO &H7FF:A=A+PEEK(I):NEXTI
610 BSAVE"DUE",&H8000,&HF000
620 RETURN
630 RESTORE770:DEFUSR=&H7FF4
640 FORI=&H7FF4 TO &H7FF
650 READA$:POKE I,VAL("&H"+A$)
660 NEXTI
670 BLOAD"UNO"
680 A=USR(0)
690 BLOAD"DUE"
700 POKE &H7FF9,&H28:A=USR(0)
710 RETURN
720 DATA 1,0,10,11,0,30,21,0,0,0,3,33,0
730 DATA 1,0,10,11,0,0,21,0,30,0,3,3C,0
```

chio il cui raggio è la distanza tra il centro fissato con il tasto '1', e il cursore.
Il tasto '3': disegna con le stesse modalità del tasto '2' un'ellisse schiacciata lungo l'asse X.
Il tasto '4': come il '3', ma l'ellisse è ancor più schiacciata.
Il tasto '5': come il '3', ma l'ellisse è schiacciata lungo l'asse Y.
Il tasto '6': come il '4', ma l'ellisse è schiacciata lungo l'asse Y.
Il tasto '7': traccia una linea dal punto fissato col tasto '1' al cursore.
Il tasto '8': disegna un rettangolo dal punto fissato con il tasto '1' al cursore che deve essere in diagonale rispetto al punto.
Il tasto '9': come l' '8' ma il rettangolo è pieno.
Il tasto 'A': cambia il colore della penna.
Il tasto 'O': colora le parti comprese tra linee dello stesso colore della penna (per usufruire si deve selezionare l'opzione gomma o cursore).
Il tasto 'Z': cambia il colore dei bordi.
Il tasto '=': cancella lo schermo.
Il tasto 'Q': fa apparire le coordinate del cursore.
Il tasto 'W': cancella le coordinate del cursore dallo schermo.
Il tasto 'K': salva il disegno su cassetta. Premere PLAY & RECORD sul registratore, premere 'K' e un beep segnalerà la fine del salvataggio.
Il disegno viene salvato su cassetta con il nome "UNO" e con il nome "DUE".
Il tasto 'L': carica da cassetta un disegno salvato precedentemente.
Con il tasto 'M' si esce dal programma.
Per muovere la penna si usano i tasti cursore, ma se desiderate usare il joystick allora sostituite alle righe 240-250-260-270-280-290-300-310
Stick (0) con Stick (1), e alla riga 470 Strig (0) con Strig (1). Infine aggiungete le seguenti linee:

320 IF STICK (0) = 1 THEN Y = Y - 10: GOTO 150
330 IF STICK (0) = 3 THEN X = X + 10: GOTO 150
340 IF STICK (0) = 5 THEN Y = Y + 10: GOTO 150
350 IF STICK (0) = 7 THEN Y = Y - 10: GOTO 150

SPACE DUEL

Un duello spaziale all'ultimo sangue

MSX Ovvero come distruggere il vostro avversario nel profondo degli spazi siderali e sopravvivere per raccontarlo. In questo avvincente gioco a due la vostra abilità sarà a confronto con quella del vostro occasionale "nemico" il quale muoverà la propria astronave (tramite il joystick) per avere la vostra sotto tiro, fare fuoco e distruggerla.

Se questo accadesse, non disperate: è persa una battaglia, non la guerra. Infatti vi è un limite di tempo per i vostri duelli che termineranno quando scadrà il tempo a disposizione indicato da un segmento in cima allo schermo.
Alcuni consigli: se uscite dallo schermo del video, rientrerete dalla parte opposta sorprendendo l'avversario; non usate subito

```
10 SCREEN 2:STRIG(1)OFF:STRIG(2)OFF:SPRITE OFF
40 SPRITE$(0)=S$(0)
50 FOR A=1 TO 80
60 X=RND(1)*255:Y=RND(1)*191
70 PSET(X,Y)
80 NEXT
90 ON INTERVAL=15 GOSUB 590:INTERVAL OFF
100 ON SPRITE GOSUB 1680
110 ON STRIG GOSUB ,860,730
120 LINE(50,0)-(T-1,5),8,BF
130 SPRITE$(2)=S$(3)
140 PRESET(9,0):PRINT#1,"TIME:"
150 PRESET(20,183):PRINT#1,"PLAYER 2:"P2
160 Y1=RND(1)*191:X1=20:Y2=RND(1)*191:X2=220
170 STRIG(1)ON:STRIG(2)ON:SPRITE ON:INTERVAL ON
180 S1=STICK(1)
190 S2=STICK(2)
200 ON S1 GOSUB 330,340,350,360,370,380,390,400
210 ON S2 GOSUB 410,490,500,510,520,530,540,550
220 PUT SPRITE 0,(X1,Y1),7,0
230 PUT SPRITE 1,(X2,Y2),12,2
240 GOTO 180
250 '
260 '
270 '
290 ' move player 1
300 '
310 '
320 '
330 Y1=Y1-3:RETURN
340 SPRITE$(0)=S$(0):X1=X1+3:Y1=Y1-3:RETURN
350 SPRITE$(0)=S$(0):X1=X1+3:RETURN
360 SPRITE$(0)=S$(0):X1=X1+3:Y1=Y1+3:RETURN
370 Y1=Y1+3:RETURN
380 SPRITE$(0)=S$(1):Y1=Y1+3:X1=X1-3:RETURN
390 SPRITE$(0)=S$(1):X1=X1-3:RETURN
400 SPRITE$(0)=S$(1):X1=X1-3:Y1=Y1-3:RETURN
410 Y2=Y2-3:RETURN
420 '
430 '
440 '
450 'move player 2
460 '
470 '
480 '
490 SPRITE$(2)=S$(2):X2=X2+3:Y2=Y2-3:RETURN
500 SPRITE$(2)=S$(2):X2=X2+3:RETURN
510 SPRITE$(2)=S$(2):X2=X2+3:Y2=Y2+3:RETURN
520 Y2=Y2+3:RETURN
530 SPRITE$(2)=S$(3):X2=X2-3:Y2=Y2+3:RETURN
540 SPRITE$(2)=S$(2):X2=X2-3:RETURN
550 SPRITE$(2)=S$(3):X2=X2-3:Y2=Y2-3:RETURN
560 '
570 '
580 '
590 'update time
600 '
610 '
620 '
630 IF T<47 THEN GOTO 1710
640 IF X1<0 THEN X1=255 ELSE IF X2<0 THEN X2=255
650 IF Y1<0 THEN Y1=191 ELSE IF Y2<0 THEN Y2=191
660 IF Y1>191 THEN Y1=0 ELSE IF Y2>191 THEN Y2 =0
670 IF X1>255 THEN X1=0 ELSE IF X2>255 THEN X2=0
680 T=T-.5:LINE(T-.5,0)-(T,5),1,BF
690 RETURN
700 '
710 '
720 '
730 ' player 1 fire
740 '
750 '
760 '
770 IF B=1 THEN RETURN ELSE B1=B1-1
780 IF SPRITE$(2) =S$(2) THEN GOSUB 1130 :RETURN ELSE GOSUB 1140:RETURN
790 '
800 '
810 '
820 ' player 2 fire
830 '
840 '
850 '
```

tutti i colpi a disposizione (20) se no vi tocca scappare per il resto del tempo di durata del gioco, qualora ciò accadesse potrete fare finire un round con lo scontrarvi l'un l'altro senza che nessuno acquisti o perda dei punti.
Se per caso avete un solo joystick, potete facilmente passare uno dei comandi sulla tastiera cambiando il numero 2 in 0 all'interno dei comandi STRIG (2) e STICK (2).

Commento al listato

Linee 10-170 inizia il programma, interrompe, variabili
Linee 180-240 loop principale
Linee 330-410 muove lo sprite del giocatore n. 1
Linee 490-550 muove lo sprite del giocatore n. 2
Linee 630-690 regola il tempo, controlla le coordinate x, y sullo schermo
Linee 770-880 diminuisce il numero di proiettili; va alle routines di fuoco
Linee 1050-1060 il colpo sparato dal n. 1
Linee 1130-1140 il colpo sparato dal n. 2
Linee 1210-1320 eliminazione del giocatore n. 1
Linee 1400-1510 eliminazione del giocatore n. 2
Linee 1710-1780 fine del gioco
Linee 1870-2140 edita i titoli, stabilisce gli sprites e edita le istruzioni.

LISTA DELLE PRINCIPALI VARIABILI USATE

X1, Y1	coordinate x, y del giocatore n. 1
X2, Y2	coordinate x, y del giocatore n. 2
T	tempo rimasto
P1	punteggio del giocatore n. 1
P2	punteggio del giocatore n. 2
B1	proiettili rimasti al giocatore n. 1
B2	proiettili rimasti al giocatore n. 2
S(n)	forma gli sprites
S1	input del joystick n. 1
S2	input del joystick n. 2

```
960 IF B2=0 THEN RETURN ELSE B2=B2-1
970 IF SPRITE(0)=S0(0) THEN GOSUB1050 RETURN ELSE GOSUB 1060 RETURN
980 RETURN
990
1000
1010
1020   data for sprites
1030
1040 DATA 0,128,192,224,240,254,195,97,48,31,63,127,192,128,0,0,0,0,0,0,0,0,0,128
,192,254,192,128,0,0,0,0
1050 DATA 0,0,0,0,0,0,0,1,3,127,3,1,0,0,0,0,0,1,3,7,15,127,195,134,12,240,252,254
,3,1,0,0
1060 DATA 0,0,48,152,204,102,51,31,15,31,51,102,204,152,48,0,0,0,0,0,0,48,120,180,2
28,227,230,102,120,48,0,0,0
1070 DATA 0,0,0,0,0,0,12,28,54,103,199,103,54,28,12,0,0,0,0,0,6,12,25,51,102,204,248,
248,248,204,102,51,25,12
1080
1090
1100   firing routines
1110     player 1 fire
1120
1130 IF(X1<(X2AND(V1+V20RV1>V2-TAN2V1<V20RV1>V2AND3V1<V2+6)THENLINE(X1+16,Y1+10)-(X
2+6,Y1+10),9:GOTO1400ELSE LINE(X1+15,Y1+10)-(255,Y1+10),9:LINE(X1+15,Y1+10)-(255
,Y1+10),1:RETURN
1140 IF(X1>(X2AND(V1+V20RV1>V2-TAN2V1<V20RV1>V2AND3V1<V2+6)THEN LINE(X1,Y1+10)-(X2+
8,Y1+10),9:GOTO1400ELSELINE(X1,Y1+10)-(0,Y1+10),9:LINE(X1,Y1+10)-(0,Y1+10),1:RET
URN
1150
1160
1170
1180   player 2 fire
1190
1200 IFX2(X1AND(V2+V10RV2>V1-BANDV2(V10RV2>V1ANDV2(V1+6)THENLINE(X2+16,Y2+10)-(X
1+6,Y2+10),9:GOTO1210ELSELINE(X2+15,Y2+10)-(255,Y2+10),9:LINE(X2+15,Y2+10)-(255,
Y2+10),1:RETURN
1220 IFX2>X1 AND(V2+V1 OR V2>V1-BANDV2(V10R V2>V1ANDV2(V1+6)THEN LINE(X2,Y2+10)-
(X1,Y2+10),9:GOTO1210ELSE LINE(X2,Y2+10)-(0,Y2+10),9:LINE(X2,Y2+10)-(0,Y2+10),1:
RETURN
1230
1240
1250
1260   player 1 dead
1270
1280
1290 STRIG(1)OFF:INTERVAL OFF:SOUND 8,0:SOUND 7,55:SOUND 6,30:SOUND12,50:SOUND11
,0:SOUND13,1:SOUND38,16
1300 FOR A=1 TO 18
1310 R=RND(1)*50
1320 LINE(X1+8,Y1+8)-STEP(R,-50),7
1330 R=RND(1)*50
1340 LINE (X1+8,Y1+8)-STEP(R,50),7
1350 R=RND(1)*50
1360 LINE (X1+8,Y1+8)-STEP(R,-50),7
1370 R=RND(1)*50
```

```
1200 LINE(X1+8,Y1+8)-STEP(-R,-50),7
1290 R=RND(1)*50
1300 LINE(X1+8,Y1+8)-STEP(-R,50),7
1310 NEXT
1320 P2=P2+1:GOTO 30
1330
1340
1350
1360   player 2 dead
1370
1380
1390
1400 STRIG(2)OFF:INTERVAL OFF:SOUND 8,0:SOUND 7,0:SOUND 6,30:SOUND 13,1:SOUND 0
,16
1410 FOR A=1 TO 18
1420 R=RND(1)*50
1430 LINE(X2+8,Y2+8)-STEP(R,50),12
1440 R=RND(1)*50
1450 LINE (X2+8,Y2+8)-STEP(-R,50),12
1460 R=RND(1)*50
1470 LINE(X2+8,Y2+8)-STEP(R,-50),12
1480 R=RND(1)*50
1490 LINE(X2+8,Y2+8)-STEP(-R,-50),12
1500 NEXT
1510 P1=P1+1:GOTO 30
1520
1530
1540
1550   sprite collision
1560
1570
1580
1590 P2=P2+1:GOTO40
1600 STRIG(1)OFF:STRIG(2)OFF:INTERVAL OFF:SPRITE OFF:FOR A=1 TO 50
1610 CIRCLE(X1+16,Y1+16),A,9,,,1.3
1620 NEXT
1630 GOTO30
1640
1650
1660
1670   out of time
1680
1690
1700
1710 STRIG(1)OFF:STRIG(2)OFF:INTERVAL OFF
1720 SOUND 7,&B111000:SOUND 9,0:SOUND9,0:SOUND 10,0:SOUND 13,1:SOUND 12,190:SOUN
D 11,0
1730 SOUND 7,2:SOUND 8,160:SOUND 3,2:SOUND 2,110:SOUND 5,2:SOUND 4,180:SOUND 6,1
1740 SOUND 8,16:SOUND 9,16:SOUND 10,16
1750 SCREEN 1:LOCATE 10,6:PRINT"GAME OVER"
1760 IF P1>P2 THEN PRINT:PRINT"Ha vinto il giocatore numero 1"ELSE IF P2>P1
THEN PRINT:PRINT"Ha vinto il giocatore numero 2"ELSE IF P2=P1 THEN PRINT:PRINT"P
areggia netta"
1770 PRINT:PRINT"punteggio del n.1 ";P1:PRINT"punteggio del n.2 ";P2
1780 PRINT:PRINT"PREMI UN TASTO PER GIOCARE   ANCORA."
1790 IF INKEY$=""THEN 1790 ELSE RUN
1800
1810
1820   user instructions
1830 R
1840
1850
1860 COLOR 15,1,1:SCREEN 2,2:KEY OFF
1870 OPEN"grp:"AS 1
1880 R=RND(-TIME)
1890 DIM S$(3):DEFINT A-Z
1900 FOR A=0 TO 3
1910 FOR B=1 TO 32
1920 READ J:A$=A$+CHR$(J):NEXT
1930 SPRITE$(A)=A$:S$(A)=A$:A$=""
1940 NEXT
1950 COLOR 4:PRESET(50,20):PRINT#1,"space"
1960 COLOR 13:PRESET(70,190):PRINT#1,"duel"
1970 SOUND 7,62
1980 PLAY "o13c+l8a+d+d+o13c+d+c16a+,c+d#4,o13c+d+d+o13c+d+c16a+,c+d#4,o14c+l8a1"
1990 FOR A=0 TO 1900:NEXT
2000 FOR A=1 TO 180
2010 LINE -(RND(1)*255,RND(1)*191)-STEP(10,10),RND(1)*14+1,BF
2020 NEXT
2030 SCREEN 1:COLOR 15
2040 PRINT:A$(3):"SPACE DUEL":PRINT
2050 PRINT"Lo scopo del gioco e' semplice:":PRINT"ce ":PRINT"distruggere l'astronav
e nemica prima che lo faccia il avversario."
2060 PRINT"ogni giocatore puo' ruotare la propria astronave ma non solo avanz
a orizzontalmente."
2070 PRINT"ogni giocatore ha 20 colpi."
2080 PRINT"la tua nave puo' uscire dallo schermo ed apparire dalla   parte oppos
ta."
2090 PRINT"se le due astronavi si scontrano entrambe si   strutte."
2100 PRINT"il tempo che rimane appare   sulla linea in alto   schermo."
2110 PRINT"premi un tasto per continuare che vinca il migliore!"
2120 IF INKEY$=""THEN 2120 ELSE SCREEN 2
2130 RETURN
```

SUBMARINER

Storia di un sottomarino raccattabombe

MSX Immaginate di trovarvi sotto il livello del mare con un sottomarino, ed essere minacciati da una nave nemica che vi ha individuati e vi vuole eliminare lanciando cariche di profondità.
Di immaginazione non ce ne vuole troppa, perché in effetti questo è ciò che succede nel gioco qui presentato.
L'unico modo che avrete per salvarvi sarà quello di anticipare la caduta delle cariche di profondità raccogliendole con il sottomarino prima che tocchino terra. Dovrete quindi muovervi a destra o sinistra usando i tasti cursore e porlo esattamente sotto alla carica di profondità per fare sì che non esploda. Il gioco diventa via via più difficile dopo il salvataggio di ogni carica, perché la nave le lancerà sempre più velocemente così da fare "nuotare" il sottomarino a destra e sinistra con un ritmo quasi insostenibile.
Superare i 20 punti (20 cariche catturate) diventa una cosa da professionisti!!

Commento al listato

Linee 30-50 selezione colori, schermo e cancellazione messaggi dei tasti di funzione
Linee 60-160 definizione degli sprites
Linee 170-180 disegno dello scenario
Linea 190 disegna la nave
Linee 200-210 definizione delle variabili
Linea 220 prova dei tasti cursore
Linee 230-250 muove il sottomarino e suo disegno
Linee 260-290 disegna la nave
Linea 310 disegna le cariche di profondità
Linee 360-390 movimento degli sprites della nave
Linee 400-420 movimento degli sprites del sottomarino
Linee 430-480 prova dell'atterraggio delle cariche di profondità
Linee 490-530 fine del gioco

VARIABILI PRINCIPALI USATE

Q, C, X, B, Z coordinate degli sprites
S$ definizione degli sprites
T prova i tasti cursore
A$ prova la tastiera
S% punteggio
Z velocità del gioco
P numero casuale
R muove la nave a destra o sinistra

U. Visconti

```
10 REM** SUBMARINER **
20 REM** UN GIOCO ARCADE PER MSX **
30 COLOR 7,5,1
40 SCREEN 2
50 KEY OFF
60 FOR A=1 TO 8:A$="":FOR Y=1 TO 8
70 READ Z:A$=A$+CHR$(Z)
80 'EXT V:SPRITE$(A)=A$:NEXT A
90 DATA 0,0,1,1,255,127,63,31
100 DATA 56,56,255,255,255,255,255,255
110 DATA 0,0,128,128,255,254,252,248
120 DATA 1,1,15,127,255,255,127,63
130 DATA 64,64,240,254,255,255,254,252
140 DATA 129,66,0 ,60,60,0,66,129
150 DATA 24,60,60,60,24,60,126,126
160 DATA 126,78,24,24,24,24,24,24
170 LINE (0,58)-(255,191),,4,BF
180 CIRCLE(20,20),10,11:PAINT (20,20),11
190 X=100:GOSUB 360
200 Z=1.8+1.8*RND(-TIME)
210 C=180:B=60:R=1
220 T=STICK(0)
230 IF T=1 THEN C=C-Z IF C<240 THEN C=240
240 IF T=5 THEN C=C+Z IF C>0 THEN C=0
250 GOSUB 400
260 PRINT (RND(1)/5*8) IF P=1 THEN R=-R
270 X=X-R IF X>240 THEN X=240:R=-R
280 IF X<14 THEN X=14 R=-R
290 GOSUB 360
300 A=A+1 IF A>1000 THEN A=1 B=B-(A<
310 PUT SPRITE 0,(C,B+8),2,6
320 A$=INKEY$
330 GOSUB 400
340 GOTO 220
350 GOTO350
360 PUT SPRITE 1,(X,50),1,1
370 PUT SPRITE 2,(X+8,58),1,2
380 PUT SPRITE 3,(X+16,58),1,3
390 RETURN
400 PUT SPRITE 4,(C,168),1,4
410 PUT SPRITE 5,(C+8,168),1,5
420 RETURN
430 IF B+8>GEIGTH THEN RETURN
440 IF DEC<0 THEN 490
450 IF Q>C+8 THEN 490
460 S%=S%+1:PLAY "t64l64d64"
470 Z=Z-1
480 B=60:A=1 CLS:RETURN
490 SCREEN 0:COLOR 1:LOCATE 10,,:PRINT"hara ''''':PLAY"t64d64"
500 LOCATE 1,15 PRINT"hai totalizzato ";S%"punti."
510 LOCATE 1,20 PRINT"vuoi giocare ancora (s/n)?"
520 A$=INKEY$ IF A$="S" OR A$="s" THEN RUN ELSE IF A$<>"S" AND A$<>"N" THEN 520
530 GOTO 520
```




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

Come al solito, anche questo mese è infuriata la battaglia tra i Centri Accreditati ; per il momento pare che Las Vegas possa dormire sogni tranquilli, mentre si è scatenata una bagarre senza esclusione di colpi per il secondo posto: il Chip's Game ha raggiunto il New York Game, mentre lo Street Games con un recupero prodigioso si è portato a sole due lunghezze, e non è da escludere che presto si intrometta nella disputa anche il Publigame, che pure ha fatto dei progressi significativi.
Continuano ad arrivare in redazione dei record non sufficientemente documentati: quindi rileggete bene le parole per entrare nell'A.I.V.A Scoreboard e cercate di documentare comunque con una foto i vostri record.

PER LE FOTO...

Per fotografare i vostri record vi consigliamo di munirvi di una reflex manuale, con la quale si possono regolare il tempo d'esposizione (non dovete usare tempi più brevi di 1/15, ma nemmeno troppo più lunghi, onde evitare sovrapposizioni di immagini), perché per poter usare una macchina a sviluppo istantaneo dovreste poter regolare contrasto e luminosità, cosa che potete fare

Legenda della colonna "NOTE"

- V — Nuovo Videogioco
- N — Nuovo Record
- C — Record documentato da un centro accreditato A.I.V.A.
- R — Record documentato da un responsabile dell'AIVA (o in una manifestazione ufficiale)
- F — Record Documentato da una foto

File: AIVA SCOR. V034 — Pagina 1 — 18 12 85
Prospetto: MEG I

GIOCO	REC.ITAL.	NOTE	GIOCATORE	C. ACCR. AIVA
AMBUSH	591.150	F	ALBERTO ZIN	
AMIDAR	2.562.300	C	ROBERTO CARNIATO	LAS VEGAS
BANK PANIC	9.999.999	C	ALESSANDRO GIURIATO	LAS VEGAS
BARNDUKE	21.300	C V	FLAVIO PINTONELLO	PUBLIGAME
BLASTER	-			
BOGGY 84	435.350		LUCA MORNI	
BOMB JACK	28.424.910	C	ENRICO ZANETTI	CHIP'S GAME
BOOMERANG	84.140	R	STEFANO BRUSASCA	
BUCK ROGERS	624.684		CARLO DURANTE	
BUGGY CHALLENGE	163.843		PAOLO RUBAGOTTI	
BUMP'N'JUMP	2.429.540	F	MARCO DONADIO	
BURGER TIME	4.859.250	C	MAURIZIO ZANATTA	LAS VEGAS
CARNIVAL	-			
CENTIPEDE	-			
CHEYENNE	6.335.550	C	LUCA DOSSENA	NEW YORK GAME
CHINESE HEROE	2.829.000	C	ALBERTO ZANETTI	CHIP'S GAME
CIRCUS CHARLIE	999.990		ALESSANDRO LAINI	
	999.990	F	MAURILIO PINTUS	
	999.990	C	LORENZO GRANDE	LAS VEGAS
	999.990		GIUSEPPE STRANGIO	
CITY CONNECTION				
(POINTER)	888.900	C	ANTONIO COLANGELO	STREET GAMES
(RUNNER)	7.505	R	MAURIZIO MICCOLI	
COMMANDO	2.001.700	F	FABRIZIO CANTECHINI	
CRAZY RALLY	289.250		STEFANO MUFFOLINI	
CRUSH ROLLER	2.514.100		GIUSEPPE FIORIDO	
CRYSTAL CASTLE	842.427	F	ANTONIO MERLINO	
DEFENDER	-			
DIG DUG	-			
DIG DUG II	469.700		PAOLO BALTARELLI	
DOG FIGHT ACROBATIC	1.445.850	F	ANTONIO COLANGELO	STREET GAMES
DO' RUN RUN	1.912.590	C N	MAURIZIO ZANATTA	LAS VEGAS
DONKEY KONG	663.100	F	ANDREA NOCENTI	
DONKEY KONG JR.	309.600	F	ROBERTO TAMMARO	
DONKEY KONG 3	460.100	R	VITTORIO MASSIMFICO	
DRAGON BUSTER	1.369.560		MASSIMO GASPARI	
DRAGON'S LAIR	975.513	F	DINO BATTAGLI	
ELEVATOR ACTION	184.750		ANDREA MUSUMECI	
EQUITES	9.999.999		GENNARO D'ANGELO	
ESH'S AURUNMILLA	807.000	C	LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME
ESPIAL	3.760.000		RICCARDO PADOLECCHIA	
EXCITING HOUR	839.000	C N	LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME
EXCITING SOCCER	999.990	C	TERENZIO CARRARO	LAS VEGAS
EXED EXES	1.320.800	F	ROBERTO PICELLI	
EXERION	3.679.100	C	GIORGIO BONETTI	CHIP'S GAME
EXPLORER	-			
EYES	7.459.400	R	MAURIZIO MICCOLI	
FIREFOX (HARD)	420.146	C	LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME
FIREFOX (PRO)	713.240		ALESSANDRO BRIANTI	
FLASHGAL	471.710	C V	FLAVIO PINTONELLO	PUBLIGAME
FLICKY	403.210	V	ROBERTO CORBELLI	
FLY BOY	162.020	F	GIALBERTO CARRARA	
FROGGER	94.320	C	ENRICO ZANETTI	CHIP'S GAME
GALAGA	7.301.490		STEFANO CAVALLUCCI	
GALAXY RANGER (1 PLAY)	64.300	R	RODOLFO PONTOLILLO	
GAPLUS	1.393.200		DENNIS GORI	
GHOSTS'N GOBLINS	1.251.900	C N	GIANLUCA MOMBIN	LAS VEGAS
GIMME A BREAK	146	C N	LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME
GYRODINE	-			
GUZZLER	3.849.590		MASSIMO GASPARI	
GYRUSS	36.210.000		GIUSEPPE CARLINO	
HOLE LAND	1.006.500	R V	LUCA DOSSENA	
HUNCH BACK	478.700	F	ROBERTO PICELLI	
HYPER OLYMPIC				
(SOLO JOYS./1 M)	90.210	F	MAURIZIO MICCOLI	
(JOYS.+PULS.)	1.956.290	F	UGO MINGUZZI	
(JOYS.+PULS./1 M)	96.000	F	GIANLUCA GHEZZI	

File: AIVA SCOR. V034 — Pagina 1 — 18 12 85
Prospetto: MEG II

CITTA' (PR)	DATA	TWIN GALAXIES PLAYER	STATE	REC.
GRADO (GO)	9 Giu 84	-		VG 13
TREVISO	17 Nov 85	18.201.000 JOE BARRET	USA	VG 11
TREVISO	5 Mar 85	-		-
MEJANIGA SAN. (PD)	8 Dic 85	-		-
	-	-		VG 20
PAVIA	8 Set 84	-		VG 13
LEGNANO (MI)	27 Set 85	-		VG 19
TORINO	8 Set 85	-		VG 21
BRESCIA		1.016.495 KELLY REDMAN	USA	-
BRESCIA	15 Ago 85	-		-
PONA	5 Ott 84	1.971.009 MIKE TERWISKY	USA	VG 5
TREVISO	14 Lug 84	5.082.950 DARREN KENNEY	USA	VG 15
		221.780 DAVID SCHOOLING	USA	VG 2
		16.384.547 JIM SCHNEIDER	USA	VG 8
MILANO	10 Ott 85	-		-
LEGNANO (MI)	5 Lug 85	-		-
BRESCIA	4 Dic 84	-		VG 14
ORISTANO	4 Nov 84			
TREVISO	25 Mar 85			
REGGIO CALABRIA	12 Apr 85			
				-
SEGRATE (MI)	11 Nov 85	-		
MILANO	30 Set 85	-		
P. S. GIORGIO (AP)	12 Ago 85	-		VG 32
BRESCIA	20 Apr 85	-		VG 31
S. VITO TAGL. (PN)	27 Giu 84	2.123.840 THOMAS GARNER	USA	VG 10
S. GIOV. BOT. (FO)	29 Mar 85	846.547 ERIC GINNER	USA	-
		79.976.975 CHRIS HOFFMAN	USA	VG 7
		4.129.600 KEN ARTHUR	USA	VG 6
FORLI'	5 Nov 85	-		-
SEGRATE (MI)	17 Lug 85	-		-
TREVISO	29 Nov 85	-		VG 33
BOLOGNA	24 Ago 84	874.300 BILL MITCHELL	USA	VG 1
TORINO	17 Giu 85	1.259.300 CALVIN FRAMPTON	USA	VG 2
MILANO	11 Feb 85	-		VG 23
BRESCIA	18 Lug 85	-		-
MESTRE (VE)	7 Mag 85	550.724 JUD BOONE	USA	VG 17
BRESCIA	4 Ago 85	-		-
BRESCIA	2 Set 85	-		-
MILANO	15 Mag 85	-		-
BRESCIA	4 Lug 85	-		-
MILANO	7 Dic 85	-		-
TREVISO	27 Ago 85	-		VG 16
ALTAVILLA (VI)	12 Mag 85	-		-
LEGNANO (MI)	18 Giu 85	-		VG 21
		-		VG 24
MILANO	6 Set 83	23.222.320 ROGGIE ELLIOT	USA	VG 3
MILANO	10 Mag 85	-		-
MERANO (BZ)	25 Gen 85	-		-
MEJANIGA SAN. (PD)	13 Dic 85	-		-
PERUGIA	11 Nov 85	-		-
FIRENZE	30 Lug 85	-		-
LEGNANO (MI)	29 Lug 84	442.330 MARK ROBICHEK	USA	VG 1
MELDOLA (FO)	18 Set 84	22.222.630 LLOYD DARLING	USA	VG 8
MILANO	9 Set 84	-		-
IDEA MARINA (FO)	20 Ago 85	-		-
TREVISO	23 Nov 85	-		VG 28
MILANO	10 Dic 85	-		VG 34
	-	-		VG 29
BRESCIA	24 Giu 84	431.190 MIKE KLUG	USA	VG 24
BORGARO (TO)	4 Nov 84	28.015.900 DAVE WISSMAN	USA	-
MILANO	7 Dic 85	-		VG 11
ALTAVILLA (VI)	29 Set 84	-		-
				-
MILANO	18 Lug 84	-		VG 15
RAVENNA	15 Ago 84	-		-
MILANO	19 Ago 85	-		-

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 delle classifiche 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.

File: AIVA SCOR. VG34 — Pagina 1 — 10 12 85
Prospetto: MEG I

GIOCO	REC.ITAL.	NOTE	GIOCATORE	C. ACCR. AIVA
(2 PULS)	3.402.950	C	FABRIZIO BREDA	LAS VEGAS
HYPER SPORTS				
(JOYS.+PULS.)	457.190	C	DAVIDE ROSSI	LAS VEGAS
(JOYS.+PULS./COPPIA)	386.550		SANTORSOLA/BANIGI	
(JOYS.+PULS./I M)	169.370	F	PAOLO BANDINI	
I'M SORRY	726.237	C	LUCA MEDAGLIA	NEW YORK GAME
INTREPID	109.130		MAURO PERUZZI	
JACK RABBIT	2.920.000		MASSIMIL. PELLEGRINI	
JOUST (NEW CHIP)	454.500		MICHELE DI STEFANO	
JR. PAC-MAN	55.500	F	ROBERTO PICELLI	
JUNGLE KING	-			
JUNO FIRST	31.341.480	C	ALBERTO ZANETTI	CHIP'S GAME
KANGAROO	71.700	R	MAURIZIO MICCOLI	
KARATE CHAMP 1	2.120.700	F N	STEFANO BRUSASCA	
KARATE CHAMP 2	250.900	C	LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME
KING OF BOXER	2.823.000	C	FRANCO SCALISE	CHIP'S GAME
KNOCK OUT	313.200		MARIO PALMA	
KRULL	401.260		MASSIMO CHAMPHIS	
KUNG-FU MASTER	637.560	C N	MASSIMO COLOMBO	CHIP'S GAME
LADY BUG	4.102.830		ALESSANDRO LAINI	
LE BAGNARD	227.440	C N	ANTONIO ROSATI	STREET GAMES
LODE RUNNER	999.999		EMANUELE LUBIANI	
	999.999		MASSIMO GASPARI	
	999.999		ALBERTO MANENTI	
MAD PLANETS	179.767	F N	LUCA DOSSENA	
MADMAX	514.400	C N	PAOLO BERTAGNOLLI	LAS VEGAS
MARBLE MADNESS	185.550	F	MARCO MAROCCO	
MARIO BROS	1.376.000		MAURO RUOZI	
MEGAZONE	3.266.810	C	RICCARDO CARIELLO	CHIP'S GAME
METRO-CROSS	744.800	F V	STEFANO BRUSASCA	
MIKIE	798.600	C	LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME
MONEY MONEY	4.064.500		IVAN VANONCINI	
MONZA G.P.	16.952	R	MAURIZIO MICCOLI	
MOON PATROL	409.130		ANDREA RIMICCI	
MOTORACE U.S.A.	3.612.200		ERMANO SALARDI	
MOTOS	160.700	C N	ALBERTO ZANETTI	CHIP'S GAME
MOUSE TRAP	19.650.250		MIRKO BRUNI	
MR. DO!	8.277.600		SEBAST. MICHELOTTI	
MR. DO'S CASTLE	923.320	C	MAURIZIO ZANATTA	LAS VEGAS
MR. DO WILD RIDE	130.524	R	MASSIMO CHAMPHIS	
MS. PAC-MAN	207.670	C N	GIORGIO BRENDAN	LAS VEGAS
NAUGHTY BOY	10.928.510		PIERO PAGANI	
NIBBLER	1.001.073.840	F	ENRICO ZANETTI	
NOVA 2001	286.450	C V	ILARIO CORSIN	STREET GAMES
PAC-LAND (DAL TRIP 1)	388.130	C N	MASSIMO NALESSO	PUBLIGAME
PAC-LAND (DAL TRIP 5)	1.093.450	C	GIROLAMO LONGO	LAS VEGAS
PAPERBOY	211.810	C N	MAURIZIO GIARDINA	NEW YORK GAME
PENGO	539.710	C N	CARLO TAGLIABUE	STREET GAMES
PENGUIN-KUN WARS	1.084.850	C N	ILARIO CORSIN	STREET GAMES
PICKIN	158.830		MASSIMO GASPARI	
PINBALL ACTION	2.629.710	C	ANTONIO COLANGELO	STREET GAMES
PINBO	2.241.600	C	TERENZIO CARRARO	LAS VEGAS
PING PONG (SINGOLO)	685.900	C N	ENRICO ZANETTI	CHIP'S GAME
PIONEER BALLON	123.700		MAX CREMAGNANI	
PITFALL II	70.008.900	C	LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME
PIT'N'RUN	272.650	C	MASSIMO COLOMBO	CHIP'S GAME
PLANET PROBE	1.608.450	C V	GIANLUCA CARUSO	CHIP'S GAME
POLE POSITION	-			
POLE POSITION II				
(TEST-4 GIRI)	65.870	R	FEDERICO COMOLLI	
(FUJI-4 GIRI)	63.200	F	MAURIZIO MICCOLI	
(SUZUKA-4 GIRI)	60.150	F	MAURIZIO MICCOLI	
(SEASIDE-4 GIRI)	60.060	R	MAURIZIO MICCOLI	
POOYAN	1.175.600	R	BIAGIO BANIGI	
POPEYE	268.000		MARCO PADRONI	
PORTRAITS	-			
PRO SOCCER	118.990	R	FRANCESCO PANELLI	
PUNCH OUT	533.630	F	LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME
Q* BERT	10.556.350		FERRANTE LIO	
QIX	76.196	C	WALTER MATTIATO	STREET GAMES
RETURN OF THE INVADERS	1.500.000	C	GIANLUCA TAGLIAFERRI	PUBLIGAME
RETURN OF THE JEDI	749.170	F	MAURIZIO MICCOLI	
RING FIGHTER	1.367.520	F	LUCA DOSSENA	
RIO BRAVO	3.498.000	F	SIMONE PICELLI	
ROAD FIGHTER	1.486.310	C	LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME
ROC'N ROPE	487.760		ANTONIO D'AMBROSIO	
SAMURAI	153.350	R	LUCA DOSSENA	
SCION	126.560	F N	MAURIZIO MICCOLI	
SCORPION	66.740		CLAUDIO POLVARA	
SCRAMBLE	278.170		FRANGIOTTO PULLE'	
SCRAMBLED EGG	-			
SENJYO	133.300		FRANCESCO FRATI	
SHOOT OUT	957.956	C N	ILARIO CORSIN	STREET GAMES
SINBAD 7	55.600		GUALBERTO CARRARA	
SKY LANCER	407.500		ALESSANDRO PARENTI	
SON SON	616.470	C N	ALBERTO ZANETTI	CHIP'S GAME
SPACE ACE				
(CADET)	289.004	F	STEFANO MICCOLIS	LAS VEGAS
(CAPTAIN)	487.366	C	STEFANO MICCOLIS	LAS VEGAS
(SPACE ACE)	574.200		GIANNI PIROVANO	
DUNGEON	13.113.560		SIMONE DE BONI	

File: AIVA SCOR. VG34 — Pagina 2 — 10 12 85
Prospetto: MEG II

CITTA' (PR)	DATA	TWIN GALAXIES	PLAYER	STATE	REC.
TREVISO	16 Nov 85	-			
					VG 19
TREVISO	14 Ott 85	-			
MILANO	20 Mag 85	-			
FIRENZE	6 Lug 85	-			
MILANO	25 Ott 85	-			-
VICENZA	30 Giu 85	-			-
SAVONA	23 Dic 84	-			-
TORINO	30 Ott 84	101.192.900	ROBERT GERHARDT	CANADA	VG 6
ALTAVILLA (VI)	25 Giu 85	-			-
		1.510.220	MICHAEL TORCELLO	USA	VG 2
LEGNANO (MI)	10 Ago 84	-			VG 12
MILANO	4 Mar 85	921.600	DAVID KIRK	USA	VG 4
MILANO	26 Nov 85	-			VG 23
MILANO	25 Ott 85	-			VG 23
LEGNANO (MI)	6 Ott 85	-			VG 32
ROMA	1 Ago 84	-			-
TORINO	11 Ago 84	11.165.570	LEO DANIELS	USA	VG 14
LEGNANO (MI)	1 Dic 85	-			VG 28
BRESCIA	2 Lug 85	609.900	BRIAN CALTON	USA	VG 3
SENAGO (MI)	20 9 85	-			-
BRESCIA	15 Nov 84	-			-
BRESCIA	15 Nov 84				
BRESCIA	3 Set 85				
MILANO	4 Dic 85	-			-
TREVISO	4 Dic 85	-			VG 30
GRADO (GO)	29 Set 85				-
REGGIO EMILIA	22 Ott 84	-			VG 20
LEGNANO (MI)	18 Giu 85	-			VG 19
MILANO	26 Nov 85	-			VG 34
MILANO	10 Mag 85	-			VG 23
BERGAMO	29 Apr 84	-			-
MILANO	22 Feb 85	-			-
ALBISOLA CAPO (SV)	28 Giu 84	1.214.600	MARK ROBICHEK	USA	VG 2
VERONA	25 Ago 84	2.058.100	LYLE HOLMAN	USA	VG 11
LEGNANO (MI)	17 Dic 85	-			VG 33
NOVANTOLA (MO)		61.336.060	BILL BRADHAM	USA	-
MARGINE COP. (PT)	7 Set 84	-			VG 13
TREVISO	20 Nov 84	308.680	YASUHIRO ODA	USA	-
TORINO	15 Giu 84	-			-
TREVISO	30 Nov 85	-			VG 7
S.GIOV. PERS. (BO)	1 Ago 84	5.354.060	KIM FRENCH	CANADA	VG 18
LEGNANO (MI)	5 Set 84	1.000.042.270	TIM MC. VEY	USA	VG 10
SENAGO (MI)	14 Nov 85	-			-
MEJANIGA CAD. (PD)	13 Nov 85	-			VG 21
TREVISO	20 Mag 85	-			
MILANO	5 Dic 85	-			-
SENAGO (MI)	25 Nov 85	1.011.370	RODNEY DAY	AUSTRALIA	VG 4
SENAGO (MI)	5 Dic 85	-			VG 31
BRESCIA	19 Mag 84	-			-
SENAGO (MI)	4 Nov 85	-			VG 32
TREVISO	20 Mag 85	-			-
LEGNANO (MI)	27 Nov 85	-			VG 31
MONZA (MI)	15 Apr 85	-			-
MILANO	5 Giu 85	-			VG 27
LEGNANO (MI)	5 Ott 85	-			-
LEGNANO (MI)	5 Dic 85	-			-
		-			VG 7
					VG 17
MILANO	20 Feb 85	-			
MILANO	6 Apr 85	-			
MILANO	13 Giu 85	-			
MILANO	17 Mag 85	-			
MILANO	27 Feb 85	-			
ORISTANO	15 Apr 84	1.232.250	STEVE HARRIS	USA	VG 3
		-			VG 5
		-			VG 12
MILANO	21 Mag 85	-			-
MILANO	15 Mag 85	-			VG 25
FALZE' TREV. (TV)	19 Set 84	32.204.485	MIKE LEE	CANADA	VG 5
SENAGO (MI)	23 Apr 85	1.666.604	BILL CAMDEN	USA	VG 2
MEJANIGA CAD. (PD)	22 Ago 85	-			VG 30
MILANO	20 Mar 85	-			VG 26
MILANO	20 Mag 85	-			VG 25
ALTAVILLA (VI)	15 Feb 85	-			-
MILANO	25 Mag 85	-			-
LADISPOLI (RM)	10 Lug 84	-			VG 9
MILANO	28 Set 85	-			VG 29
MILANO	21 Nov 85	-			-
MAGGIANICO (CO)	21 Ott 84	-			-
S. LAZZ. SAV. (BO)	8 Set 84	-			VG 24
		-			VG 10
CAMPI BIS. (FI)	6 Set 84	-			-
SENAGO (MI)	11 Dic 85	-			-
FIRENZE	4 Lug 85	-			-
REGGIO EMILIA	9 Set 84	-			-
LEGNANO (MI)	11 Dic 85	-			
TREVISO	12 Nov 84	-			
TREVISO	15 Nov 84	-			
TORINO	17 Mar 85	-			
LIGNANO SABB. (VE)	24 Giu 84	10.505.915	RON LILLY	USA	

LA PAGINA DELLE GARE

File: AIVA SCOR. VG34
Prospetto: MEG I

GIOCO	REC.ITAL.	NOTE	GIOCATORE	C. ACCR. AIVA	CITTA' (PR)	DATA	TWIN GALAXIES PLAYER	STATE	RT.
SMAITER	3.280.000 C		LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME	MILANO	25 Mag 85	-		VG 28
SPLENDOR BLAST	403.630 C		ANTONIO COLANGELO	STREET GAMES	SENAGO (MI)	9 Set 85	-		-
SPY HUNTER	599.925		UGO LODISIANI		BRESCIA	3 Set 85	-		VG 26
STAR FORCE	1.624.600 C		STEFANO MICCOLIS	LAS VEGAS	TREVISO	26 Set 85	-		-
STAR WARS	31.277.911 F		FABIO FERRUCCI		FAENZA (RA)	27 Mag 85	-		-
STINGER	1.387.020		ANDREA FRIORA		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	190.470 MATT GRAGG	USA	-
SUPER DON QUIX-OTE	636.500 C	V	LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME	MILANO	15 Dic 85	-		-
SUPER PAC-MAN	-						588.430 JOHN AZZIS	USA	-
SUPER PUNCH OUT	137.950 F		STEFANO VENDRAMINI		MILANO	28 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	-		-
TANK	4.885.850 C	V	MASSIMO VARISCHIO	LAS VEGAS	TREVISO	5 Dic 85	-		-
TEDDYBOY BLUES	1.934.160 C	N	LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME	MILANO	15 Dic 85	-		-
TEMPEST	795.400 F		STEFANO BRUSASCA		TORINO	29 Mag 83	11.999.978 DAVID PLUMMER	CANADA	VG 1
TEN YARD FIGHT	121.500		GIANPAOLO GUIDACCIOLU		MONFALCONE (GO)	17 Mag 85	-		-
TERRA CRESTA	333.300 C	N	ILARIO CORSIN	STREET GAMES	SENAGO (MI)	14 Dic 85	-		-
THE LAST WAR 99	956.390 C		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	-
TIGER HELI	408.360 C	N	ANTONIO COLANGELO	STREET GAMES	SENAGO (MI)	18 Dic 85	-		-
TIMBER	1.000.345 C		LUCA SANTORSOLA	NEW YORK GAME	MILANO	22 Giu 85	-		VG 29
TIME PILOT	12.344.700		IGOR TARANTINO		TORINO	25 Ago 84	11.540.400 MARK ZUKLEY	USA	VG 6
TIME PILOT 84	554.600		ANTONIO CICCARELLI		PORTO S. GIO. (AP)	27 Ago 84	-		-
TRYOUT	210.350 C	N	GIANLUCA DE ZANETTI	PUBLIGAME	MEJANIGA CAD. (PD)	2 Nov 85	-		VG 30
TUBE PANIC	506.629 C		STEFANO LEVATI	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	1 Dic 84	-		-
TUTANKHAM	563.500 F		LUCA DOSSENA		MILANO	15 Giu 85	-		VG 4
TX 1	275.240 C	V	ANDREA PARONI	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	19 Nov 85	-		-
UP 'N DOWN	140.870 R		LORENZO BOVERI		MILANO	20 Mar 85	-		-
VANGUARD	-						3.110.100 SCOTTY WILLIAMS	USA	VG 14
VAN VAN CAR	377.750 F		LUCA DOSSENA		MILANO	19 Nov 85	-		-
VASTAR	1.698.530		MICHELE CASSANITI		FIDENZA (PR)	24 Giu 84	-		VG 10
VIDEO HUSTLER	31.889.240 F		MAURIZIO MICCOLI		MILANO	12 Apr 85	-		VG 20
VS. DUCK HUNT	523.500 C	V	GIANNI ANTONUCCI	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	16 Dic 85	-		-
VS. EXCITEBIKE	2.355.530 C	N	RICCARDO COLOMBO	LAS VEGAS	TREVISO	19 Nov 85	-		-
VS. HOGAN'S ALLEY	302.900 C	V	FRANCESCO IORIO	PUBLIGAME	MEJANIGA CAD. (PD)	17 Nov 85	-		-
VS. TENNIS									VG 25
VULGUS	799.600 R		LUCA DOSSENA		MILANO	2 Giu 85	-		-
WALL CRASH	6.296.221 C	N	MAURIZIO ZANATTA	LAS VEGAS	TREVISO	23 Nov 85	-		-
WATER SKI	98.690 C		ENRICO ZANETTI	CHIP'S GAME	LEGNANO (MI)	20 Lug 84	-		-
WIVERN F-0	123.620 R		MAURIZIO MICCOLI		MILANO	7 Set 85	-		VG 21
WIZ	392.490 F	N	GIROLAMO GENTILE		MILANO	26 Nov 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	3.500.000 C	N	IVANO MARCHI	LAS VEGAS	TREVISO	24 Nov 85	-		VG 28
ZAXXON	-						3.839.550 ERIC BURCH	USA	VG 2
ZOOKEEPER	876.000 C		IVAN VANETTI	STREET GAMES	SENAGO (MI)	8 Lug 85	-		-
1942	12.196.900 C	N	PAOLO BARI	LAS VEGAS	TREVISO	4 Dic 85	-		VG 29

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?

.....

.....

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

Spedite il tagliando qui a fianco a:

AIVA
VIA ARIBERTO, 20
20123 MILANO

allegando la ricevuta del vaglia postale di 10.000 lire per le spese di iscrizione (PPTT MI-43)

Riceverete la tessera di iscrizione all'associazione valida per tutto il 1986, e potrete partecipare a tutte le prossime iniziative tra cui il 1° A.I.V.A. CONTEST!

LA PAGINA DEI RECORD

a casa vostra, ma difficilmente al bar.
È preferibile che facciate delle diapositive ; se invece preferite fare delle foto normali, mandate anche il negativo, onde evitare contestazioni.

... 6° REGOLA: ANDARE IN UN CENTRO ACCREDITATO A.I.V.A.

Se le 5 regolare per entrare nel nostro magico tabellone vi sembrano troppe, potete scavalcarle adottandone una sesta: andate in un Centro Accreditato A.I.V.A oppure convincete il gestore della vostra sala giochi (o Circolo, o bar, o...) a farla diventare un "CENTRO ACCREDITATO A.I.V.A.".
Infatti diventare "CENTRO ACCREDITATO A.I.V.A." significa ricevere l'autorizzazione ufficiale ad omologare record, nonché ad affiliare nuovi adepti: in pratica la sala giochi diventa un "terminale" dell'AIVA, offrendo così un servizio in più ai suoi clienti.
Per chi gioca tutto ciò si concretizza nella possibilità di giocare, realizzare record e farseli convalidare senza i problemi che sorgono solitamente (sia per ciò che riguarda la regolazione della macchina, sia per il gestore stesso).
Ecco quindi un'opportunità in più per isolare quei gestori che vogliono accaparrarsi i nostri consensi (eufemismo!) senza nel contempo offrirci dei servizi adeguati (macchine ben assortite — molte nuove e poche vecchie — comandi in ordine, regolazione non "tirata", ambiente salubre, ecc.): basterà che i giocatori invoglino i gestori ad associarsi, semplicemente preferendo le sale già "in regola".
Per diventare CENTRO ACCREDITATO A.I.V.A. bisogna versare un contributo forfettario annuale di L. 110.000 (centodiecimila) tramite vaglia postale intestato a "A.I.V.A. - Via Ariberto, 20 - 20123 MILANO".
Per ogni informazione rivolgersi alla sede dell'Associazione (tel. 02/8394177 - 8360720).

TRUCCHI BLUFF E STRATEGIE

Protagonista di questa puntata di Trucchi Bluff & Strategie è lo sport. Troverete consigli per tutti i gusti, dalla boxe alle varie discipline olimpiche, Summer Games completi.
Altri consigli riguardano "hit games" come Frankie Goes to Hollywood e A view to Kill, mentre per il prossimo mese stiamo preparando un set interessantissimo di Poke.
Dateci solo il tempo di consultare tutta la posta che ci avete inviato durante le feste di Natale.

FRANK BRUNO'S BOXING

Grazie alla varietà dei pugili da affrontare, Frank Bruno's Boxing è sicuramente uno dei migliori e più pazzi giochi ispirati alla boxe.
Grazie ai nostri lettori ecco qualche consiglio per riuscire a sconfiggere i pugili più agguerriti. Iniziamo con i codici per i più pigri e curiosi, desiderosi di affrontare subito tutti i pugili, Ravioli Mafiosi compreso.
La preziosa serie di numeri e lettere vengono da Stefano Pieroni di Firenze e sono validi con il nome STE:

Fling Long Chop – BS8N8NMAO
Andrea Puncheredov – AMC1NAK9C
Tribal Truble – FQ6IN9SN9
Frenchie – IKAIIBQN3
Ravioli Mafiosi – INDIIAOM6
Antipodean Andy – NR7IN9MI4
Peter Perect – ILBIIOKN1

Anche se i pugili hanno diverse caratteristiche la tattica è più o meno la stessa per tutti.
Ognuno degli avversari è più o meno veloce ed è dotato di un colpo "proibito". Puncheredov per esempio da' testate micidiali mentre Frenchie fa ruotare il braccio prima di darvi il colpo da Ko. Per evitare questi micidiali pugni dovete abbassarvi al momento giusto. Allo stesso modo quando Tribal Trouble unisce i pugni state pronti a chinarvi.
Per raggiungere il livello di KO e poter tirare il pugno da Knockout, conviene colpire l'avversario alterantivamente al corpo al volto in opposizione alla guardia dell'avversario.

HYPER SPORTS

Proseguiamo con Hypersports. Questa serie di consigli ci è stata inviata da Walter Almeno di Milano e Laura Demis di Torino.
Nel nuoto oltre a muovere velocemente il joystick è importante studiare bene il momento della prima respirazione. I successivi "BREATH" vengono regolarmente e è così facile calibrare le successive respirazioni in modo da perdere meno tempo e velocizzare al massimo la corsa.
Diversamente dalla versione da bar, il tiro al piattello è facile: l'importante è studiare la sequenza dei piattelli. Se li avete colpiti tutti non mancate il paperotto finale che vale 5000 punti.
Il salto al cavallo diventa una specialità semplice da superare se seguite questi consigli. Premete il pulsante di sparo quando siete verso la fine della pedana, l'atleta "staccherà" verso l'attrezzo e quindi ripremete il pulsante quando le gambe sono in posizione verticale. Muovete velocemente il joystick a destra e sinistra. Quando sarete vicini al terreno ripremete il pulsante e spostate la leva verso sinistra per atterrare in piedi.
Nel tiro con l'arco fate in modo di bloccare il vento vicino allo 0 (molte volte nella versione per Spectrum se non premete il pulsante il vento si fermerà automaticamente sullo 0). Quindi per stabilire il momento del tiro prende

misure sul primo tiro e ricordatevi che l'angolo ottimale è tra i 4.8 e 5.2.
Nel salto triplo l'importante è dare una buona spinta nella rincorsa, che non avviene automaticamente, e quindi regolare l'inclinazione dei salti intorno ai 45 gradi.
Infine il sollevamento pesi è sicuramente la disciplina più impegnativa. Provate subito il peso sufficiente per la qualificazione. Unico impegno richiesto è quello di muovere velocemente e con forza la leva del joystick premendo il pulsante di sparo quando l'atleta lampeggia.

SUMMER GAMES

Abbiamo ricevuto numerose lettere di "sportivi" che hanno organizzato dei mega tornei con la "trilogia" della Epyx.
Ecco i primi consigli per Summer Games: altri ne seguiranno in futuro.
Per il salto con l'asta scegliete sempre l'impugnatura alta e utilizzate il quarto pilone sulle gradinate come riferimento per abbassare l'asta. Appena l'atleta carica l'asta sollevandosi dalla pedana, spostate la leva del joystick in avanti. È importante individuare il momento giusto per questa operazione per ottimizzare lo sforzo.
Non dimenticatevi di spostare la leva al centro per poter premere il pulsante di sparo e abbandonare l'asta per superare l'asticella.
Nella staffetta 400 × 400 oltre a calibrare i vari scatti tenete conto delle caratteristiche tecniche dei frazionisti. Il corridore della prima batteria è più lento a recuperare le energie di quello nella quarta, mentre quello della seconda batteria perde energia più in fretta di quello della terza.
Nei 100 metri il consiglio è quello di muovere il joystick in senso circolare invece che lungo gli assi.
Nel nuoto anticipate leggermente la partenza spostando la leva qualche istante dopo la comparsa del SET. L'importante infatti è lasciare i blocchi quando appare il GO per guadagnare secondi preziosi.

FRANKIE GOES TO HOLLIWOOD

Frankie è sicuramente un gioco affascinante e di grande coinvolgimento, anche perchè una volta iniziato bisogna completarlo, visto che non è prevista l'opzione di SAVE.
Gianni Bonini di Reggio Emilia ci invia i seguenti consigli.
Raccogliete subito la giacchetta ed utilizzatela nella stanza ZTT indossandola. In questo modo sarete protetti dai proiettili e, abbattendo la barriera, potrete raggiungere il piano superiore con i pulsanti per il puzzle. Muovete il cursore sui sei bottoni in questo ordine: in alto a destra, in alto a sinistra, in basso al centro, in basso a destra, in basso a sinistra ed in alto al centro.
L'anello di matrimonio può essere utilizzato nella War e nella stanza Cibernetica per evitarvi del dolore.
La security card serve nella stanza del terminale: con il dischetto giusto avrete accesso ai giochi.

A VIEW TO KILL

Sempre in tema di Password ecco le due per il gioco ispirato all'ultimo film di 007. Per passare nella seconda sezione: "QRS21" e per la sezione 3 "QQQQQQ".

VIDEOGARA

UN ABBONAMENTO GRATIS A TUTTI I VIDEOGARISTI

Visto che questo mese i vincitori dell'abbonamento a Vigi sono soltanto 12 abbiamo deciso di regalarlo anche a tutti gli altri concorrenti in gara ossia quelli che nella colonna mese riportano "=", "1" oppure "2".
Ehi...! Ma da dove venite? Ci siete cascati, eh?!
Non arrabbiatevi ma un piccolo scherzo ve lo dovevamo fare: non siamo forse a... carnevale?!?!?!

Un grosso ciao a tutti voi e, se non vi siete tanto offesi potreste provare a vincere l'abbonamento veramente; come? Ma sorbole anche i muri lo sanno e cioè facendo dei record e spicciandosi ad inviarli in redazione, Ciao.

LEGENDA:

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

Titolo	Marca	Mese	record	Nome e Cognome
ACTION FORCE	Parker	=	22.950	F.Giovanni Martelli - Napoli
ADVANCED D.A.D.D. ad TAMRON	Mattel	1	89.250	Andrea Bignami - Bologna
ALIEN INVADERS	Hanimex	=	320	Roberto Cattaneo - Catania
ANTARTIC ADVENTURE	Coleco	3*	533.790	Giorgio Bacchini - Parti
ASTROFIREBALL	Creativision	=	53.450	Fabio Spinaccio - Leggogo (VA)
ASTRONOMIA	Mattel	=	8.820.660	Riccardo Pancari - Colle (CO)
ATTACCO GALATTICO	Philips	=	790	Alessandro Chiari - Bologna
ATTACK IO	Lisay Gig & Lee	3*	37.870	Matteo Bricca - Novara
AUTO CHASE	Creativision	=	31.150	Alessandro Melani - Cristiano
BATTAGLIE NAVALI	Milton	=	48	Massimiliano della Mora
BEAMRIDER	Activision	=	98.955.880	Saul Greci, Saverio Campia - Benevento (CA)
BLUEPRINT	Coleco	=	6.875	Paolo Dalerio - Parti
BOMB SQUAD	Mattel	=	9.240	Andrea Bignami - Bologna
BUCK ROGERS	Coleco + Atari	=	764.830	Andrea Massa - Pavola S.G.in B. (MI)
BUCK ROGERS	Coleco + Coleco	=	56.190	Gennaro di Nardo - Roma
BUMP'N JUMP	Mattel + Coleco	=	388.740	Vittorio Malvardi - Milano
BUMP'N JUMP	Mattel + Mattel	1	1.340.912	Andrea Bignami - Bologna
BURGER TIME	Mattel + Coleco	=	1.465.834	Riccardo Bauer - Boschetto d'Isera - (TN)
BURGER TIME	Mattel + Mattel	=	13.982.430	Francesco Visconi - Cassano (MN)
CABBAGE PATCH KIDS	Coleco	=	699.950	Dimitri Zaggi - Mondo (MO)
CACCIA AL DRAGONE	Philips	3*	2.732	Mario Armando - Salvano (CB)
CAMELOT	Coleco + Atari	3*	99.999	Marco Fossati - Genova
CAMELOT	Coleco + Mattel	=	99.970	Angelo Pozzi - Mezzanella (CO)
CAT TRAX	Leonardo	=	73.920	Roberto Cattaneo - Catania
CAVERNA	Mattel	=	1.250.250	Alessio Tarla - Roma
CIRCUS	Leonardo	=	1.190	Dino Gallo - Torino
COMMANDER KEYHOLE'S FROM SPACE	Starpath	=	677.690	Dino Vago - Milano
CONGO BONGO	Sega + Atari	=	5.700	Federico Dalla Selva - Boarengo (VC)
CONGO BONGO	Sega + Coleco	=	157.760	Marino Vigoni - Milano
COSMIC AVENGER	Coleco	=	224.670	Andrea Bracco - Biblioteca Casa (BO)
COSMIC CREEPS	Telesin	=	156.500	Maurizio Pesci - Reno Milanese (MI)
COSMIC CRUISE	BIT 3 Coleco	3*	27.250	Filippo Bruno - Roma
CRAZY CRICKET	Creativision	=	34.430	Fabio Spinaccio - Leggogo (VA)
CRAZY SLIDERS	Hanimex	=	256.930	Roberto Cattaneo - Catania
CRYSTAL CASTLE	Atari	=	363.160	Paolo Dimelli - Verona
DEATH STAR BATTLE	Parker	=	88.210	Alessandro Spanevi - Tornado (VA)
DEFENDER	Activision	=	13.250	Enrico Berta - Angri Torino (VA)

LA PAGINA DEI RECORD

Titolo	Marca	Nuovo record	Nome e Cognome
DEMOLITION HERBY	Coleco	99.997	Maurizio Pesci - Nova Milanese (MI)
DESTRACTOR	Coleco	282.140	Vittorio Mariandi - Milano
DONKEY KONG JR.	Coleco	386.900	Marco Cinelli - Firenze
DRACULA	Imagic	456.675	Maurizio Ciotola - Napoli
DRAGON FIRE	Mattel	329.630	Giorgio Berri - Roma
DRAGSTER	Activision	3:74	Alessandro Cardone - Firenze
ENDURO	Activision	28 - 44.027	Antonio di Napoli - Boca Raccittu (LCO)
FATHOM	Imagic x Atari	24.150	Marco Fossati - Savona
FATHOM	Imagic x Mattel	28.595	Fausto Sarnataro - Napoli
FLIPPER	Philips	953.500	Gianluca Tuccori - Castel G.G. (PC)
FORTRESS OF NARZOD	Vectrex	6.930	Mario Fresi - Broglieria (MI)
FRANTIC FREDDY	Spectravideo	14.850	Gennaro Di Nocio - Roma
FREEWAY	Activision	27	Pier Luca Manzonetti - Sandigliano (VC)
FRENZY	Coleco	219.427	Andrea Rosetti - Lugo (RA)
FREDDY	Parker x Coleco	82.850	Lucio Vitali - Pordenone
FROGGER	Sharpark	99.990	Stefano Brossero - Torino
FRONT LINE	Coleco	97.685	Marco Sabatini - Firenze
FROST BITE	Activision	348.220	Antonio Pedde - Nuoro
GALAXIAN	Atari	466.810	Davide Mutti - Rovato (BS)
GAS HOG	Spectravideo	97.770	Alberto Zambetti - Vicenza
GHOST MANOR	Xonox	247.467	Giuseppe Arduino - Torino
GIAN	Coleco	102.689	Mario Cupetti - Bussago (BS)
GIAN	Coleco x Atari	99.950	Giuseppe Arduino - Torino
GIANT II	Coleco	38.700	Luciano Valsi - Milano
GUARDIAN	Apollo	401.375	Francesco Dolce Baldi - Palermo
GUST BUSTER	Sunrise x Coleco	18.850	Luigi Rinaldi - Milano
HYPSIS	Parker	149.250	Stefano Rabattini - Ferrara
HAPPY TREES	Activision	477.977	Massimo Tavoli - Lavezzola (RA)
ICE TREK	Imagic	99.620	Giuseppe Rizza - Stagno
INVADERS	Leonardo	1.745	Giuseppe Arduino - Torino
JAMES BOND	Parker x Atari	25.750	Alessandro Jannarone - Milano
JAWBREAKER	Tigervision	89.345	Filippo Forte - Roma
JOURNEY ESCAPE	Data Age	519.180	Tito Barone - Lecce (LE)
JOUST	Atari	999.760	David Sandri - Rovereto (TN)
JUNGLE HUNT	Atari	134.970	Luca Zanotti - Bologna
JUMPER	Parker	86.350	Roberto Cottone - Catania
KABOOM	Activision	699.997	Daniele Lanzarini - Reggio e Rivoli (TI)
KILLER BEES	Philips	189.999	Daniele di Bella - Roma
LADY BUG	Coleco x Mattel	437.210	Alessandro Buselli - Lallio (BG)
LAS VEGAS	Philips	284	Claudio Cottone - Rovella Porro (CO)
LASER GATES	Imagic	63.211	Mario Fresi - Broglieria (MI)
LOST LUGGAGE	Apollo	139.389	Antonio Berti - Milano
MASTER OF THE UNIVERSE	Mattel	24 11.000.050	Roberto Dala - Rosolinella (SR)
MELODY BLASTER	Mattel x Mattel	24 14.570	Luca Parolari - Venezia
METEORIC SHOWER	Pazzo Bit	30.601	Gualberto Carraro - Firenze
MINE STORM	MB Electronics	24 420.850	Aldo Bernasole - Torino
MINER 2049ER	Microfun	600.455	Giuseppe Arduino - Torino
MISSILE WAR	Leonardo	22.750	Andrea Lombardi - Milano
MISSION 3.000 AC	Pazzo Bit	80.360	Barbara Dalla Salva - Biella (VC)
MISSION X	Mattel	229.620	Riccardo Maraspelli - Grandozzi (FI)
MOON PATROL	Atari	24 179.250	Raffaele Gambiglioni - Modena
MOUSE TRAP	Coleco x Mattel	13.260.800	Alessio Trillo' - Roma
MR. DO	Coleco	649.950	Alberto Pinetti - Milano
NO ESCAPE	Imagic	701.562	Massimo Tabasso - Savigliano (CN)
NOVA BLAST	Imagic	5.991.830	Marco Di Benedetto - Udine
OBELIX	Atari	250.750	Mario De Santi - Castelfranco V.
ODINO	Activision	999.660	Barbara Dalla Salva - Biella (VC)
OMEGA RACE	Coleco x Coleco	286.559	Federico Bruno - Roma
OPEN SESAME	Bit	29.560	Raffaele Manfredi - Biella (BI)
OUTLAW	Atari	17*	Mario Poggiarella - Boca Arcisio (VA)
PANACHOTE	Homevision	30.870	Vincenzo Croce - Milano
PICK UP SPARE	Mattel	140	Marino Vignali - Milano
PITFALL II	Act. x Mattel	66.576	Nanzio Giordani - Novara
PITSTOP	Epyx	1:25	Vittorio Mariandi - Milano
PLANET PATROL	Spectravision	856.920	Mario Cocco - Trofarello (TO)
PLAQUE ATTACK	Activision x Atari	133.150	Paolo Borghi - Campogalliano (MO)
POLE POSITION	Atari	170.000	Mario d'Alessandro - Roma
POLE POSITION	Vectrex	27.250	Lorenzo Stivori - Novate Milanese
POPEYE	Parker x Atari	297.800	Giorgio Verga- Cernusco - (MI)
POPEYE	Parker x Coleco	297.300	Fabio Bigliazzi - Milano
POPEYE	Parker x Mattel	305.900	Gaetanno Pebbo - Savona
Q* BERT	Parker x Mattel	2.190.300	Alessandro Ricotta - Savona
RETURN OF THE JEDI	Parker	99.836	Stefano Brossero - Torino
RIDDLE OF THE SPHINX	Imagic	307.197	Daniele Zambrini - Imola (BO)
RIVER RAID	Activision x Coleco	2.405.320	Riccardo Pedrini - Brescia
RIVER RAID	Activision x Mattel	483.560	Paolo Brighenti - Barricella (BS)
ROBIN HOOD	Xonox	996.020	Alberto Badolino - Pogli (BZ)
ROBOT KILLER	Leonardo	26.940	Andrea Lombardi - Milano
ROBOT TANK	Activision	75	Stefano Tadiolo - Roma
ROCK'N ROPE	Coleco x Coleco	999.990	Stefano Lubbo - Piacenza
SAFECRACKER	Imagic	227.150	Luciano Rilardi - Milano
SC!	Philips	12.9	Dian Marco Zanetti - Venezia
SCOOBY-DOO'S	Mattel	99.950	Filippo Negri - Firenze
SCRAMBLE	SEI	81.340	Gianni Mancardi - Modena
SEA MONSTER	Pazzo Bit	15.300	Massimo Vignali - Milano
SEA QUEST	Activision	24 420.350	Paolo Borgi - Campogalliano (MO)
SMART SHOT	Mattel	102	Fabrizio Montani - Sarnico (BG)
SIR LANCELOT	Xonox	999.790	Marco Bandino - Pogli (BZ)
SLITHER	Coleco	170.855	Gualberto Carraro - Firenze
SNOOP	Coleco	5.745.750	Umberto Marchiori - Bussago (MI)
SNOOPY & THE RED BARONS	Atari	38.470	Walter Giannecchi - Cavezzo (MO)
SOLAR STORM	Imagic	2.310	Gaetano Santiglia - Livorno
SONIC INVADER	Creativision	38.640	Fabio Spinello - Legnago (VR)
SORCERER'S APPRENTICE	Atari	100.372	Ugo Cacciatori - Carmate (MB)
SPACE ARMADA	Mattel	487.660	Pier Paolo Rolando - Zagarolo
SPACE ATTACK	Spectron	198.470	Roberto Cottone - Catania
SPACE HAWK	Mattel	1.487.320	Nicola Mapoli - Bologna
SPACE MASTER X-7	20th Century Fox	120.350	David Cristofaro - Trieste
SPACE MISSION	Leonardo	834	Matteo Brisca - Novara
SPACE SPARTAN	Mattel	2.404.880	Claudio Bossi - Merano (BZ)
SPACE SQUADRON	Leonardo	6.340	Lucio La Camera - Melzo (MI)
SPECTRON	Spectravideo	10.430	Andrea Poppae - Arsignano (VI)
SPIDERMAN	Parker	98.590	Ditto Laurent - St. Christophe (AO)
STAMPEDE	Activision	23.870	Paolo Baglioncini - Soragna (PR)
STAR MASTER	Activision	9.490	Paolo Borghi - Campogalliano (MO)
STAR STRIKE	Mattel	6.960	Fabrizio Marini - Mesocrvole (BO)
STAR TREK	Sega x Atari	140.500	Federico Dalla Salva - Buaregio (VI)
STAR TREK	Sega x Coleco	966.300	Claudio Mara - Napoli
STAR WARS	Parker x Atari	992.430	Roberto Rampoldi - Milano
STARGUNNER	Telesys	66.300	Stefano Formasio - Nova Milanese (MI)
SUB HOC	Coleco	999.900	Antonio Dossi - Lissone (MI)
SUPER COBRA	Parker	121.680	Massimiliano della Mora - Milano
SUPER KUNG-FU	Xonox	203.690	Marcello Perugini - Roma
SUPERMAN	Atari	88.07	Paolo Acciti Bit - Roma
TANK WARS	Pazzibit	127.300	Gualberto Carraro - Firenze

Titolo	Marca	Nuovo record	Nome e Cognome
TRICKY	Imagic 6.2	99.310	Devon Maggi - Milano
TURTLES	Philips	36.300	Enrico Sicuro - Roma
TUTANKHAM	Parker x Coleco	140.284	Marco Fornetti - Pistoia
UNDERSEA	Atari	999.750	Matteo Cortini - Cascina Da' Pecchi (PI)
VANGUARD	Atari	697.260	Paolo Manfi - Trabaria (RA)
VECTRON	Mattel	697.260	Nanzio Giordani - Novara
VENTURE	Coleco x Mattel	24 425.240	Antonio Carraro - Milano
WALL DEFENDER	Xonox	229.624	Andrea Pallas - Olgiate Olona (VA)
WAR GAMES	Coleco x Coleco	484.840.880	Enrico Pallas - Olgiate Olona (VA)
WHITE WATER	Imagic	96.570	Alessandro Nicolla - Savona
WING WAR	Imagic	3.251.275	Rosario Ciccarelli - Arcore (Milano (MI)
WIZARD WIZMPEIS	Activision	347.739	Luca Maggiolan - Bareggio (MI)
Z-TACT	Xonox	224.872	Emiliano Santiagio - Livorno
ZAXXON	Coleco x Mattel	263.380	Davide Bessozi - Pioltello (MI)

FUORIGARA

Titolo	Marca	Nuovo Record	Nome e Cognome
AIR SEA BATTLE	Atari	PO 99	Luca Trombetta - Bologna
ARCHAD	Parker	PO 132.789	Andrea Carradetti - Trieste
ASSAULT	Xonox	PO 8.255	Emanuele Cattaneo - Cordovilla (PC)
ASTERIX	Atari	PO 999.360	Mario Andreozzi - Bari
ASTEROIDS	Atari	PO 99.990	Enrico Zanetti - Legnano (MI)
ATLANTIS	Imagic	PO 999.990	Vittorio Palmese - Savona
AUTO RACING	Mattel	PO 2.20	Franco Colzero - Pinalo (CO)
B 17 BOMBER	Mattel	PO 9.024	Edoardo Baroni - Trieste
BARNSTORMING	Activision	PO 8:32.24	Francesco Buonetti - Cividale del F. (UD)
BATTALION (SPAZIALI)	Philips	PO 830	Fabio Ambrosoni - Bologna
BATTLE ZONE	Atari	PO 999.000	Giovanni Floria - Pula del Colle (BA)
BEAMY & BEAMY	Imagic	PO 19-48.300	Simone Accardini - Varese
BERZERK	Vectrex	PO 13.000	Mario Fresi - Broglieria (MI)
BERZERK	Atari	PO 270.700	Alessandro Caltrara - Trappola (CT)
BOBBY IS GOING HOME	Pazzy Bit	PO 30.870	Gianfranco La Monia - Valenza (AL)
BOWLING	Leonardo	PO 270	Massimo Pedone - Calabria
BOWLING	Atari	PO 300	Federico Franzini - Milano
BOWLING	Mattel	PO 300	Salvatore Amanio - Palermo
BOWLING	Philips	PO 300	Roberto Barbaletti - Modena
BREAKOUT	Atari	PO 930	Alberto Tiezzi - Casale Monferrato (AL)
BUZZ BOMBER	Mattel	PO 4.290.000	Chiara Montori - Busano (AT)
CAMOUFLAGE	Philips	PO 9.999	Massimiliano Baldassini - Macerata
CAMOUFLAGE	Coleco x Coleco	PO 99.990	Sandro Pese - Milano
CASINO	Atari	PO 9.990 Poker	Gianni Brignolio - Torino
CASINO	Atari	PO 9.990 Roulette	Giuseppe Biscio - Piacenza
CENTIPEDE	Atari	PO 999.999	Giuseppe Arduino - Torino
CHOPPER COMMAND	Activision	PO 999.999	Bruno Ballarini - Bollengo (TO)
CHOPPER RESCUE	Creativision	PO 99.900	Alessandro Fresci - S. Lorenzo a Pagnatico
CIRCUS ATARI	Atari	PO 9.999	Andrea Landini - Legnano (MI)
COMBATTENTI DELLA LIBERTA'	Philips	PO 9.999	Maurilio Pintus - Oristano
CORSA A CRONOMETRO	Philips	PO 9.999	Giovanna Carbonaro - Triggiano (Bari)
COMIC ARK	Imagic	PO 100.010	Daniele Zambrini - Imola (BO)

LA PAGINA DELLE GARE

Titolo	Marca	Mese	Record	Nome e Cognome
CROSS FORCE	Spectravideo	FG	999.900	Massimo Iacomelli - Milano
DEFENDER	Atari	FG	999.990	Davide Oddone - Verona
DEMON ATTACK	Imagic	FG	999.995	Stefano Brissanca - Torino
DIG DUG	Atari	FG	999.990	Dante Pieri - Firenze
DODGE'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 Todini - Roma
EMPIRE STRIKES BACK	Parker	FG	9.999	Roberto Bogani - Prato (FI)
ESCAPE FROM THE MIND MASTER	Starpath	FG	426	Piero Corina - Imola (BO)
FAST FOOD	Telesys	FG	999.999	Antonio Martini - Segrate (MI)
FIRE FIGHTER	Imagic x Mattel	FG	88.86	Tito Gerosa -Lecce (CO)
FISHING DERBY	Activision	FG	99	Marco Pescioli - Pontassieve (FI)
FROG BOG	Mattel	FG	860	Lorenzo Barbieri - Pesaro
FROGGER	Parker x Atari	FG	9.999	Ezio Fedele - Napoli
FROGGER	Parker x Mattel	FG	99.990	Marco Monillo - Terracina (LT)
GANGSTER'S ALLEY	Spectravision	FG	99.990	Roberto Croce - Nicolosi (CT)
GOLF	Mattel	FG	25	Franco Chiaralace - Napoli
GOLF	Atari	FG	32	Giuseppe Celestano - Foggia
GOLF	Philips	FG	32	Omar Airaghi - Bollate (MI)
GORILLA	Philips	FG	100	Andrea Machini - Vimercate (MI)
GRAND PRIX	Activision	FG	0:28,81	Leonardo Ginotti - 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	0 - 7	Matteo Monti - Bologna
INFILTRATE	Apollo	FG	999.975	Walter Riva - Genova
JUMPMAN Jr.	Epyx	FG	999.975	Maurizio Croci - Monza
KANGAROO	Atari	FG	999.960	Mauro Fantarella - 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 Biasmone - Milano
LOCK'N'CHASE	Mattel	FG	60.301.400	Andrej Spacal - Trieste
LOOPING	Coleco	FG	999.990	Franco Cannera - Prato (FI)
MARIO BROS'	Atari	FG	999.900	Barbara Gallo Selva - Biella (VC)
MEGAMANIA	Activision	FG	999.999	Fulvio Stracca - Torino
MINIATURE GOLF	Atari	FG	48	Bianni Brignolio - Torino
MISSILE COMMAND	Atari	FG	999.995	Pierluigi Lagasi - S. Lazzaro (BO)
MOONSWEEPER	Imagic	FG	999.995	Gianni Tartara - Robassomero (TO)
MOTOR CYCLE	Tectronic	FG	15	Mariano Pietrobono - Alatri (FR)
MOUSE PUZZLE	Creativision	FG	99.990	Giangiero 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. (FI)
MS. PAC MAN	Atari	FG	999.990	Bruno Ballarini - Bollengo (TO)
NEXAR	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)
POPPER II	Coleco	FG	999.990	Paolo Michele Zocco - Roma
PHANTOM TANK	Pozzy Bit	FG	99.900	Antonio Lapolla - Napoli
PHASER PATROL	Starpath	FG	4690	Riccardo Pradella - Imola (BO)
PHOENIX	Atari	FG	999.990	Gian Luca Trivelli - Bolzano
PICCOLINO MAGICO	Philips	FG	2.500	Alessandro Scoderi - Roma
PITFALL	Activision	FG	114.000	Marino Vigoni - Milano
PITFALL II	Activision x Atari	FG	199.000	Marcello Mercalli - Roma
POLICE JUMP	Creativision	FG	92.995	Davide Rocca - Ferrara
Q* BERT	Parker x Atari	FG	99.975	Maurizio Mascagni - Bologna
Q* BERT	Parker x Coleco	FG	999.995	Luigi Gargellani - Bari
REACTOR	Parker	FG	999.911	Federico Dalla Selva - Quargnen (VC)
RIVER 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	414.850	Riccardo Crini - Cristano
SKIING	Activision	FG	27.42	Luigi Di Maio - Napoli
SKIING	Mattel	FG	27.0	Antonio Gambetti - Bologna
SKY DIVER	Atari	FG	99	Giuseppe Artusio - Torino
SKY JINKS	Activision	FG	0:34.40	Giancarlo Lapaccarella - Bari
SPACE CAVERN	Apollo	FG	540.000	Roberto Feruglio - Milano
SPACE FURY	Coleco	FG	999.990	Paolo Carminati - San Mauro (TO)
SPACE INVADERS	Atari	FG	9.995	Giuseppe Catalano - Palermo
SPACE PANIC	Coleco	FG	222.370	Giorgio Berri - Roma
SPACE TUNNEL	Pozzy Bit	FG	7.740	Barbara Gallo Selva - Biella
SPIDER FIGHTER	Activision	FG	900.000	Danilo Dodoni - Cesano Boscone (MI)
SPIKE'S PICK'S	Zenon	FG	999.950	Giuseppe Artusio - Torino
STAR RAIDERS	Atari	FG	Atari 5	Alberto Farina - Milano
STAR VOYAGER	Imagic	FG	99 ACM	Mario Rabottini - Roma
STREET RACER	Atari	FG	99	Alessandro Dal Degan - Venezia
SUB HUNT	Mattel	FG	39	Massimo Negato André - Torino
SUPER BREAKOUT	Atari	FG	8.997	Franco Castagna - Palermo
SUPER CROSS FORCE	Spectravideo	FG	999.900	Massimo Iacomelli - Milano
SWORDS & SERPENT	Imagic	FG	3.500	Giulio Bolzoni - Milano
TAPE WORM	Spectravideo	FG	9.999	Agostino Gazzaniga - Castelfranco (AR)
TIME O. BREAKOUT	Atari	FG	113*	Walter Riva - Genova
TIME PILOT	Coleco	FG	999.990	Gabriele Maggio - Roma
TORNADE ECLIPS	Philips	FG	216	Luca Cantoli - Imola (BO)
TRE D REBALING	Hanimex	FG	300	Roberto Cottone - Catania
TRICK SHOT	Imagic	FG	37	Giuseppe Artusio - Torino
TRON MAZE A TRON	Mattel	FG	12.040.950	Roberto di Maulo - Roma
TRUCKIN'	Imagic 0.1	FG	1 June- h 25,1	Maurizio Guerra - Chieti
TURBO	Coleco	FG	999.990	Raffaele Forgione - Torino
TUTANKHAM	Parker x Mattel	FG	999.900	Andrea Volli- Marate (CO)
UOCT	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	99.900	Gianni Tartara - Robassomero (TO)
YAR'S REVENGE	Atari	FG	999.999	Giuseppe Artusio - Torino
ZAXXON	Coleco x Coleco	FG	99.960	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. Il tagliando deve essere compilato in tutte le sue parti.

HIT BIT

PRESAGIO AVVERATO

Vi avevamo avvertito: avevamo scritto nel numero 33 che prima o poi le gare (HIT BIT E VIDEOGARA), se andavano avanti di questo passo, subivano dei cambiamenti negativi per voi. E così è successo: da questo numero i mesi di permanenza in classifica con lo stesso record passano da 3 a 6...
Colpa vostra siete dei pigroni, ve la siete voluta.

Naturalmente adesso dovrete faticare di più per guadagnarvi il premio...
Ah! Ah! Ah! Vi è venuta una sincope?
Fatevela passare: stavamo solo scherzando! Ci siete cascati un'altra volta...
Che non vi date da fare si sa, ma per il momento non ci sono notizie così catastrofiche.
Per questo mese gli abbonamenti vinti sono trent

LA PAGINA DEI RECORD

Titolo	Computer	Mese	record	Nome e Cognome
ABDUCTOR (Timesoft)	VIC 20	*	99.900	Cristiano Leoni - Ferrara
ALICE (Apple)	MACINTOSH	*	807	Carlo Fasti - Valpaga del Montello
ALICE IN VIDEOLAND (Audiogenic)	CBM 64	2*	10.634	Luca Berra - Portogruaro (VE)
ALPINER (Texas)	TI 99/4A	*	29.360	Claudio Rizzo - Roma
ANDROID TWO (Vortex)	ZX SPECTRUM	2*	43.320	Daniele Zambrini - Imola (BO)
ANNIHILATOR (Rabbit)	CBM 64	2*	5.450	Alberto Molesi - Livorno (PI)
ANT ATTACK (Quicksilva)	ZX SPECTRUM	2*	99.456	Daniele Tassa - Imola (BO)
ASSAULTLAND (Quicksilva)	32 SPECTRUM	2*	1.835	Roberto Marianeschi - Roma
ASTRIX (Imagine)	VIC 20	*	747	Daniele Latini - Cadispoli (Roma)
ASTROBLITZ (Audiogenic)	VIC 20	*	27.850	Enrico Chenere - Torino
ATIC ATAC (Silversoft)	ZX SPECTRUM	*	414.795	Andrea Lee - Scandicci (FI)
ATLANTIS (Imagic)	VIC 20	*	236.400	Giorgio Mennella - Arenzano (GE)
AVENGER (Commodore)	VIC 20	*	2.210	Andrea Maggia - Milano
AZTEC (Datasoft)	CBM 64	5*	2.134.827	P.Giorgio Olivari - Ravenna
BAGIT MAN (M.Action Software)	CBM 64	2	51.210	Andrea Maria - Mandre (BO)
BANDITS (Sirius Soft)	CBM 64	*	47.460	Ivan Bonacini - Castenaso (BO)
BC QUEST FOR TIRES (Sierra on L.)	CBM 64	2	26.485	Luigi Tara - Thiene (VI)
BEACH HEAD (Access)	CBM 64	2	433.600	Massimo Bonato - Rosa' (VI)
BEACH HEAD (Access)	ZX SPECTRUM	3*	113.800	Roberto Marianeschi - Roma
BEAMRIDER (Activision)	800 XL	*	56.490	G.Franco Corallo - Imola (BO)
BEAMRIDER (Activision)	CBM 64	2	5.184.916	Roberto Marcello - Sassari
BISTOP BUMPER (Interceptor)	CBM 64	*	34.200	Giuseppe Signorello - Torino
BILLIARDS (Commodore)	CBM 64	*	8.375	Maurizio Sicilia - Napoli
BLACK MAMA (Thors Sw)	CBM 64	*	97.662	Mauro Desia - Monza
BLUE MAX (Synapse Soft)	CBM 64	*	48.790	Enrico Luciano - Torino
BLUE PRINT (Commodore)	CBM 64	*	48.350	Stefano Casagrati - Concorezzo (MI)
BMX RACERS (Mastertronic)	CBM 64	*	1.833	Roberto Ventorino - Milano
BOOTY (Firebird)	ZX SPECTRUM	3*	87	Daniele Zambrini - Imola (BO)
BOULDER DASH (Statesoft)	CBM 64	3*	43.305	Chiara Montesori - Quinto (MO)
BOZO'S NIGHT OUT (Tasked LTD)	CBM 64	2	53 Pinto	Paolo Garibaldi - Milano
BREAK DANCE (Epyx)	CBM 64	2	8.999	Marco Pulvenari - Torino
BRIAN BLOODAXE (Softek Int.)	ZX SPECTRUM	*	4.200	Lorenzo Bottarini - Santa Fior (FI)
BRUCE LEE (Datasoft)	800 XL	2	299.975	Francesco Benevento - Camogli (GE)
BRUCE LEE (Data Soft)	CBM 64	*	999.975	Giuseppe Signorello - Torino
BRUCE LEE (Datasoft)	ZX SPECTRUM	2	813.525	Alberto Del Pero - Alessio
BUCK ROGERS (Coleco)	ADAM	*	1.614.791	Luca Balbani - S. Rema (IM)
BUCK ROGERS (Sega)	ATARI	3*	159.324	Stefano Ferrando - Spilamberga (MO)
BUCK ROGERS (Sega)	CBM 64	*	1.325.590	Roberto Alessio - Arcigliano (TO)
BUCK ROGERS (Sega)	TI 99/4A	*	179.534	Giorgio Crespi - Roma
BUG ATTACK (Cavalier C.)	APPLE II E	*	13.456	Marco Accardi - Roma
BURGER TIME (Intercepter Microsoft.)	CBM 64	*	18.760	Lorenzo Bubba - Breglissore (TO)
BURGER TIME (Data Soft)	TI 99/4A	*	516.250	Massimiliano Ferrari - Roma
BURGON MASTER (Calsoftware)	CBM 64	2	1.012.576	Roberto Fiselli - Torino
CAR WARS (Texas)	TI 99/4A	*	58.830	Alessandro Buffara - Cirie' (TO)
CENTIPEDE (Atari-soft)	800 XL	*	147.497	Massimo Bonato - Treviso
CENTIPEDE (Atari-soft)	CBM 64	*	57.163	Domenico Bottinelli - Grottaferrata (Roma)
CENTIPEDE (Atari-soft)	VIC 20	*	386.759	Franco Casali - Parma
CHESSMASTER 2000 (Psion)	ZX SPECTRUM	*	4.0.40_32	Stefano Milla - Schio (VI)
CHOP HOPER (Future Soft.)	CBM 64	2	11.300	Roberto Bale' - Torino
CRUCIS SIX (A & F Soft.)	ZX SPECTRUM	*	359.430	Paolo Perretta - Lecce
CLIFF HANGER (JCP)	CBM 64	*	2.400	Giuseppe Signorello - Torino
CLOSEBURST (Tensar Tec.)	VIC 20	*	4.400	Diego Rotaris - Roma
CLOWNS (Commodore)	VIC 20	*	12.600	Simone Anzoni - Cavarzere (VE)
CONGO BONGO (Sega)	CBM 64	*	93.620	Alessandro Polpito - Maggio' (MI)
CONGO BONGO (Sega)	SC 3000	*	117.660	Luigi Biscaretti - Cervara S.M. (TV)
COSMIC CRUISER (Imagine)	CBM 64	*	1.360	Luca Bonzini - Varese
COSMIC CRUNCHER (Commodore)	VIC 20	*	119.320	Massimiliano Sessini - Olbia (SS)
CRAZY KITCHEN (Rabbit Comp.)	ZX SPECTRUM	*	32.205	Giambattista Marini - Verbania Intra
CRITTERS (Rabbit Soft.)	VIC 20	*	8.475	Piero Pizzi - Vigevano
CRYSTAL CASTLES (Thunderwinge)	CBM 64	*	364.883	Giuseppe Signorello - Torino
CYCLONE (Rabbit Soft.)	CBM 64	2	23.175	Luigi Sciampa - Oristano

Fine: 417 327'16 24
Prospetto verticale

Titolo	Computer	Mese	record	Nome e Cognome
DEATHCHASE (Microdeal)	ZX SPECTRUM	*	72.340	Adalberto Vallone - Milano
DECATHLON (Activision)	APPLE	*	7.826	Federico Crona - Pesaro (TO)
DECATHLON (Activision)	CBM 64	2	12.232	Mario Cardella - Napoli
DECATHLON (Mastersoft)	TI 99/4A	*	11.455	Vanessa Mazzarino - Villasanta (MI)
DECATHLON (Ocean)	ZX SPECTRUM	2	1.833.260	Antonio Pietrangeli - Roma
DEFENDER (Atarisoft)	CBM 64	3*	999.950	Domenico Bottinelli - Grottaferrata (RM)
DEMON ATTACK (Imagic)	VIC 20	*	1.274.340	Vito Nolli - Modugno (BA)
DEPTHCHARGE (Commodore)	CBM 64	3*	2.864	Alberto Molesi - Livorno (PI)
DIG DUG (Atarisoft)	CBM 64	*	999.990	Ivan Bonanni - Nembro (Bergamo)
DIG DUG (Atarisoft)	VIC 20	*	999.990	Giulio Andreini - Milano
DONKEY KONG (Atarisoft)	ATARI 800XL	*	182.800	Marco De Santi - Calolziocorte (LC)
DONKEY KONG (Atarisoft)	CBM 64	3*	1.000.000	Anna de Fazzari - Mestre (VE)
DONKEY KONG (Nintendo)	CBM 64	3*	155.860	Edoardo Gherbino - Cortina d'Ampezzo (BL)
DONKEY KONG (Atarisoft)	VIC 20	*	152.780	Luca Capraro - S. Giustina (BL)
DONKEY KONG (Atarisoft)	TI 99/4A	*	147.480	Claudio Rizzo - Roma
DONKEY KONG JR (Coleco)	ADAM	*	238.300	Claudio Bava - Napoli
DRAGON FIRE (Imagic)	CBM 64	*	21.580	Giuseppe Signorello - Torino
DRAGONS DEN (Commodore)	CBM 64	2	22.890	Silvestro Cavallaro - Acireale (CT)
EAGLE EMPIRE (Milgiglo Soft)	CBM 64	3*	132.575	Federico Ciampi - Carli (FI)
E.T. (Atarisoft)	ATARI 800 XL	*	118.329	Stefano Fattore - Milano
EXCELSIOR (Sega)	SC 3000	*	146.300	Luigi Biscaretti - Cavarzere Si Marco (TV)
F 15 STRIKE EAGLE (Datasoft)	ATARI 800 XL	*	24.850	Donatello Corallo - Brettaglie (TA)
F 15 STRIKE EAGLE (Microprose Soft.)	CBM 64	1	11.850	Massimo Perin - Feltre (BL)
FALCON PATROL (Virgin)	CBM 64	*	8.400	Massimo Zampieri - Forlì
FALCON PATROL II (Virgin)	CBM 64	3*	52.980	Andrea de Cara - S.Stefano in Calle (BO)
FLAK (Funsoft)	CBM 64	3*	10.400	Fabio Mosesi - Frascati (RM)
FLIP & FLOP (First Star)	CBM 64	*	162.860	Claudio Billi - Bologna
FORT APOCALYPSE (Synapse)	CBM 64	2	79.284	Fabio Ogalini - Bolzano
FRANTIC (Imagine)	VIC 20	*	100	Carlo de Pascale - Roma
FRED (Quicksilva)	ZX SPECTRUM	*	115.480	G.Luca Bossi - Napoli
FROGGER (Sega Enterprises)	CBM 64	*	18.655	Riccardo Piegaia - Cambrano (TO)
FROGGER (Sierra on L.)	CBM 64	*	38.230	Nino Rizzo - Agrigento (AG)
FROGGER (Sierrasoccer)	CBM 64	*	68.655	Maurizio Abate - Torre del Greco (NA)
FROGGER (Rabbit Soft.)	VIC 20	*	123.660	Piero Pizzi - Vigevano
FROGGER II (Parker)	CBM 64	*	31.215	Giuseppe Signorello - Torino
GALAXY (Arcadia)	CBM 64	3*	85.270	Andrea Cota - Roma
GARDEN WARS (Commodore)	VIC 20	*	107.200	Luca Ferris - Bauria U.E. (CH)
GET OFF MY GARDEN (Interc. Soft.)	CBM 64	*	135.240	Fabio Mosesi - Frascati (Roma)
GHOSTBUSTERS (Activision)	CBM 64	*	999.990	Roberto Zambarelli - Rocca (SI)
GHOSTBUSTERS (Activision)	ZX SPECTRUM	*	0 43.200	Stefano Vecchi - Adriano (SI)
GILLIGANS GOLD (Ocean)	CBM 64	*	27.450	Emilio Tabella - Biancate (Milano)
GOAT (Commodore)	CBM 64	*	41.600	Stefano Casagrati - Concorezzo (MI)
GORF (Commodore)	VIC 20	*	242.560	Matteo Martinelli - Riva S.G. (TN)
GRYPHON (Quicksilva)	CBM 64	*	27.300	Franco Carnaggi - Torino
GRID RUN (Arcade)	ZX SPECTRUM	*	8.560	Gualberto Carrara - Firenze
GRID RUNNER (HES)	VIC 20	*	147.570	Luca Guerrieri - Roma
GUIDED ZERO (General Comp.Comp)	APPLE MAC	3*	239.055	Alberto Gavella - RE
GUMSHOE (A & F Soft.)	CBM 64	*	21.477	Daniele Sciotti - Opera (MI)
HACKER (Cyberaptor)	CBM 64	3*	67.750	Giuseppe di Stefano - Catania
HOBBIT (Parker)	ATARI 800 XL	*	313.550	Claudio Fazio - S. Agata Militello (ME)
HOBBIT (Parker)	CBM 64	*	999.950	Stefano Liccio - Sachena (TO)
HOMERUN (Durell Soft)	ZX SPECTRUM	*	34.600	Andrea Falardi - Brescia (FI)
HERO (Activision)	MSX	3*	187.465	Fabio Mascarini - Capannori (LU)
HORACE & THE SPIDERS (Sinclair)	ZX SPECTRUM	3*	18.400	Massimiliano Borghesi - Marina di Ravenna (RA)
HUMANOID (Ocean)	CBM 64	*	2.977.700	Antonio Sagliardi - Napoli
HUNGRY HORACE (Psion)	ZX SPECTRUM	3*	43.470	Daniele Zambrini - Imola (BO)
HUNTER ON ICE (Colourhouse)	CBM 64	*	67.420	Roberto Mencini - Siena
IMPOSSIBLE MISSION (Epyx)	CBM 64	1	38.660	Marino Barletta - Torino
INVISIBLE BUTLER (Adonis Elect.)	ACORN BBC	*	18.160	Andrea Del Mastio - Firenze
JAMMER (Cosmos Avdatec)	CBM 64	*	43.181	Giuseppe Signorello - Torino

LA PAGINA DELLE GARE



Titolo	Computer	Mese	record	Nome e Cognome
JAW BREAKER (Sierra)	CBM 64	3+	225.875	Giuseppe Legare - Foggia
JELLY MONSTER (Commodore)	VIC 20	+	999.220	Daniele Capillo - Torino
JET-BOOT JACK (English Soft.)	CBM 64	+	25.025	Giuseppe Sigaretta - Torino
JET PAC (Ultimate)	ZX SPECTRUM	1	999.570	Fabio Mattaioni - Montefranconi (FI)
JOHN GENSE (Microwega)	CBM 64	+	99.950	Fabrizio Bonini - Vicenza
JOUST (Atarisoft)	ATARI 800XL	+	3.870.900	Stefano Fattore - Milano
JOYCE (Tronix)	CBM 64	+	29.660	Giuseppe Di Stefano - Catania
JUMPIN JACK (Livewire)	CBM 64	2	24.480	Lorenzo Kashastrad - Caltanisetti (VI)
JUMPMAN JR. (Epyx)	CBM 64	+	130.275	Alberto Perin - Pinerolo (TO)
JUNGLE HUNT (Atarisoft)	APPLE IIe	+	517.500	Carlo Venturi - Cento (FE)
JUPITER LANDER (Commodore)	CBM 64	2	39.850	PierPaolo Palazzi - Sabaudia (LT)
JUPITER LANDER (Commodore)	VIC 20	+	85.000	Giampiero d'Elia - Salerno
KICKMAN (Commodore)	CBM 64	2	23.480	PierPaolo Biasco - Salerno
KID OREO (Tronix)	CBM 64	3+	53.240	Marcello Clarizia - Casa dei Tirreni (SA)
KILLER GORILLA (Microgamer)	BBC 'B'	+	38.389	Germano Biacobbe - Barcellona (E)
KING STRIKE (Ocean)	CBM 64	+	4.320.940	Giuseppe Sigaretta - Torino
KRYSTAL OF ZONG (Pss)	CBM 64	+	76.380	Antonio Guarinello - Torino
KUNG FU (Bug Byte)	ZX	+	5&P	Giacomo Gualtieri - Firenze
LAZY JONES (Terminal)	CBM 64	3+	45.111	Giuseppe Stella - Foggia
LE MANS (Commodore)	CBM 64	+	2.446.720	Vittorio Betti - Acqui Terme (AL)
LOS ANGELES 1984 GAMES (Atarisoft)	ATARI 800XL	+	220.039	Massimo Boccolo - Treviso
LUNAR JETMAN (Ultimate)	ZX	+	74.420	Paolo Perrotta - Lecce
MAD MOULS (Adonis Elect.)	ACORN ATOM	+	14.420	Andrea Del Mastio - Firenze
MAGIC MINER (Soft. Project)	CBM 64	2	27.224	Stefano Manzini - Roma
*MAGIC MINER (Bug Byte)	ZX SPECTRUM	+	16.927	Matteo Galiazzo - Genova
MEPHISTO (EuroBrite)	CBM 64	3+	42.433	Massimo Carretti - Portotorres (SS)
MELODY CHASE (Radarsis)	ACORN ATOM	+	34.770	Andrea Del Mastio - Firenze
MINER 2049ER (Big five)	ATARI 800XL	+	119.975	G.Franco Marino - Livorno
MINER 2049ER (Olivander)	CBM 64	+	78.475	Gianni Mandardi - Modena
MINE MADNESS (Thore Sal)	VIC 20	+	10.415	Massimiliano Bonicoli - Milano
MONO KONG (Amirog Soft.)	VIC 20	+	287.880	Andrea Monti - Pavia
MOLE ATTACK (Commodore)	VIC 20	+	100	Nicola Provenzano - Castrignano dei Greci (LE)
MONACO G.P. (Sega)	SC 3000	3+	237.105	Alessandro Bianchi - Milano
MOON ALIEN (Ocean)	ZX SPECTRUM	3+	232.710	Daniele Zambrini - Imola (BO)
MOON MINE (Texas)	TI 99/4A	2	147.600	Luciano Cortesi - Lugo (RA)
MR DO CASTLE (Parker)	CBM 64	+	89.500	Giuseppe Sigaretta - Torino
MS. PAC MAN (Atarisoft)	ATARI 800 XL	+	121.640	Gualtiero Berra - Desio (MI)
Ms. PAC MAN (Atarisoft)	CBM 64	2	48.260	Luca Schiavini - Cesio (TE)
MUNCH MAN (Solar S. Sof.)	CBM 64	2	487.300	Alessandro Venturelli - Ferrara
MUNCH MAN (Texas)	TI 99/4A	+	174.150	Lorenzo Martini - Rovereto (TN)
NEPTUNE (E.Software Company)	CBM 64	1	263.180	Franco Mercuri - Foligno (PG)
NIBLY (Aeonath)	CBM 64	3+	20.723	Giuseppe di Stefano - Catania
NIGHT MISSION PINBALL (Sub Logic)	CBM 64	2	4.828.265	Franco Chiara - Genova
N. DOG (Sega)	SC 3000	+	45.326	Federico Montemezzi - Isola Rizza (VR)
NECROMANCER (Synapse)	CBM 64	+	99.969	Loris Piccinato - Solaro (MI)
OIL'S WELL (Sierra Line)	CBM 64	1	130.780	Simone Margaritelli - Orvieto (PG)
OLLIE'S FOLLIES (Funds)	CBM 64	+	0.000	Giuseppe Sigaretta - Torino
OMEGA RACE (Bally Midway)	CBM 64	+	564.050	Marco Pagani - Monza (MI)
OMEGA RACE (Commodore)	VIC 20	+	379.360	Valeriano Vidili - Roma
O'RILEY'S MINE (Datasoft)	CBM 64	+	6 655.950	Luca Fiocchi - C.Monti (RE)
PAC MAN (Atarisoft)	CBM 64	+	86.840	Franco Merenzi - Foligno (PG)
PAC MAN (Atarisoft)	VIC 20	+	19.220	Michele Todde - Genova
PARK PATROL (Activision)	CBM 64	1	990.660	Mario Taggio - Foggia
PASSEC (Texas)	TI 99/4A	3+	999.700	Enrico Carraro - Bergamo
PENGO (Atarisoft)	ATARI 800XL	+	1.401.950	Giulio Marini - Pisa
PENGO (Colosoftware)	CBM 64	3+	389.680	Chiara Manfredi - Baiano (AV)
PETCH (Colosoft)	CBM 64	+	177.800	Fabio Peralio - Torino
PHANTOM ATTACK (Mastertronic)	VIC 20	+	2.510.247	Andrea Ferrando - Montepertio Catone (Roma)
PHARAOHS CURSE (Synapse)	CBM 64	3+	9.170	Fabio Monaci - Frascati (RM)
PITFALL I (Activision)	CBM 64	2	85.883	Corrado La Priore - Monza (MI)

Titolo	Computer	Mese	record	Nome e Cognome
PIT STOP 2 (Epyx)	CBM 64	+	01:17	Francesco Mazzi - Scandicci (FI)
POLE POSITION (Atarisoft)	ATARI 800XL	+	111.300	Massimo del Diodice - Civitavecchia (RM)
POLE POSITION (Atarisoft)	CBM 64	2	112.920	Pierluigi Bertolini - Torino
POLE POSITION (Atarisoft)	ZX SPECTRUM	+	67.200	G.Battista Perini - Verbania Intra (NO)
POOYAN (Datasoft)	CBM 64	+	3.702.050	Alessio Ricc - Roma
POPEYE (Parker)	ATARI 800XL	+	319.420	Daniele Fazio - S. Agata Militello (ME)
POPEYE (Parker)	CBM 64	1	247.750	Stefano Vactolina - Vimercate (MI)
POPEYE (Parker)	TI 99/4A	+	94.340	Claudio Rizzo - Roma
POTTY PIGEON (Silver Mose)	CBM 64	+	14.050	Mario Peretti - Muggia' (TS)
PREPPIE (Adventure I.)	ATARI 800XL	3+	22.420	Dario Pozzi - Milano
PSSSST (A.C.G.)	ZX SPECTRUM	+	312.510	Luigi Liccione - Latina
Dr BERT (Parker)	ATARI 800XL	+	105.210	Riccardo Masnata - Genova
Dr BERT (Parker)	CBM 64	+	116.675	Franco Carmaggi - Torino
Dr BERT (Parker)	TI 99/4A	+	28.395	Claudio Rizzo - Roma
QUO VADIS (Softek Int.)	CBM 64	3+	18.350	Gabriele Grevia - Arezzo
RADAR RAT RACE (Commodore)	CBM 64	+	102.200	Marco Brera - Prar Biellese
RADAR RAT RACE (Commodore)	VIC 20	+	244.500	Matteo Martinelli - Riva S.S. (TN)
RAIDER OF CURSED (Arcade)	ZX SPECTRUM	3+	11.400	Giovanni Carbonara - Triggiano (BA)
RAID ON FORT KNOX (Commodore)	CBM 64	+	5.290	Fabrizio Mamelo - Udine
RAID ON FORT KNOX (Commodore)	VIC 20	+	11.729	Antonio Provenzano - Castrignano dei Greci (LE)
RAID OVER MOSCOW (Access)	CBM 64	3+	555.280	Stefano Orsi - Alessandria
RAINBOW WALKER (Sinapse)	CBM 64	+	77.969	Antonio Sigaretta - Torino
RALLY DRIVER (Will Mc Gibbon)	ZX	+	00:46	Matteo Galiazzo - Genova
RAT RACE (Commodore)	VIC 20	+	22.580	Stefano Bollani - Firenze
REVENGE OF MUTANT CAMELS (Llamasoft)	CBM 64	2	484.587	Daniele Galliani - Castiglione (LO)
RIVER RAID (Activision)	ZX SPECTRUM	+	317.970	Stefano Bille - Silvi (TE)
ROAD RACE (Commodore)	VIC 20	+	12.55 Km	Enos Piermatti - Foligno (PG)
ROBIN HOOD (English Soft.)	ATARI 800XL	+	14.280	Vittorio Bolognesi - Correggio (RE)
SABRE WULF (Ultimate)	ZX SPECTRUM	3+	515.365	Daniele Zambrini - Imola (BO)
SAUCER ATTAK (AlexSoft)	CBM 64	1	97	Riccardo Ghetti - Rossi (AR)
SAVE NEW YORK (Creative Soft)	CBM 64	+	668	Alessandro Miccolini - Fanano (MO)
SHAFT MINER (Erregisoft)	CBM 64	3+	29.590	Gabriele Grevia - Arezzo
SEA WOLF (Commodore)	CBM 64	+	77.400	Cosimo Cerisi - Pisa
SIREN CITY (Interceptor)	CBM 64	3+	11.900	Fabio Monaci - Roma
SIR FOOT (CSP Microgame)	VIC 20	+	48.620	Damiano Genovese - Ladispoli (Roma)
SKI RACE (Commodore)	CBM 64	+	332.730	Luigi Santarella - Napoli
SKRAMBLE (Amirog)	CBM 64	+	183.430	G.Luca Mercuri - Foligno (PG)
SLINKY (Comet)	ATARI 800XL	+	9.680.000	Vittorio Bolognesi - Correggio (RE)
SNEEKIT (Texas)	TI 99/4A	+	22.980	Fabrizio de Leo - Marino (Roma)
SNOKIE (Funsoft Inc.)	CBM 64	+	17.360	Nico Ricco - Agropoli (SA)
SOLO FLIGHT (Microprose S.)	ATARI 800XL	+	18.660	Stefano Fattore - Milano
SOLO FLIGHT (Microprose)	CBM 64	1	17.470	Stefano Chiorri - Carsoli (AQ)
SORCERY (Virgin)	CBM 64	1	25.100	Luigi Tara - Thiene
SPACE PILOT (Sinq Soft)	CBM 64	+	530.100	Stefano Livian - Santena (TO)
SPACE RAIDERS (Pulse)	ZX SPECTRUM	+	7.090	Luca Tedeschi - Napoli
SPACE TAXI (Muse)	CBM 64	+	0 480,77	Federico Izzi - Roma
SPARE CHANGE (Brederbund)	APPLE II G	3+	999.000	Enrico Borsellino - Cuneo
SPELUNKER (Atarisoft)	ATARI 800XL	+	267.750	Mario Pastore - Napoli
SQUISH'EM (Sirius)	CBM 64	2	73 500	Marco Leonardi - Roma
STAR BATTLE (Commodore)	CBM 64	+	22.700	Stefano Fagnocchi - Rimini (FO)
STAR BATTLE (Commodore)	VIC 20	+	23.920	Enos Piermatti - Foligno (PG)
STAR JACKER (Sega)	SC 3000	+	171.842	Leonardo Luciano - Roma
STAR POST (Commodore)	VIC 20	+	418.480	Marcello Guerzoni - S. Felice S.P. (MO)
STAR TREK (Sega)	ATARI 800XL	+	537.500	Massimo Boccolo - Treviso
STAR TREK (Sega)	CBM 64	+	114.800	Andrea Lunelli - Mestre (VE)
STELLAR WARS (Commodore)	C 16	+	2.850	Elena Castelnuovo - Lecce (LE)
SUICIDE STRIKE (Tronix)	CBM 64	3+	457.060	Massimo Salvati - Roma
SUPER ALIEN (Commodore)	VIC 20	2	16.990	G.Luca Pizzighilli - Falconara (AP)
SUPER BUNNY (Datamost)	CBM 64	+	1.620	Marco Donnini - Varese
SUPER PIPELINE (Task Set)	CBM 64	+	217.705	Claudio Melchior - Udine

LA PAGINA DEI RECORD

Titolo	Computer	Nuovo record	Nome e Cognome
[illegible]	CBM 64	2 667.779	Dauro dal Bello - Tolmezzo (PC)
(Sparapiani)			
SAPPER	CBM 64	1 1.089.100	Paolo Bucchetti - Torino
(Mindware Co.)			
TOTAL ECLIPSE	BBC B	+ 888.250	Andrea Pascoe - Abbiategrasso (MI)
(Spectrum/Amstrad)			
THE WAY OF EXPLODING FIST	CBM 64	1 102.605	Stefano Micelli - Roma
(Melbourne House)			
TI INVADERS	TI 99/4A	+ 14.580	Massimiliano Ferrari - Roma
(Texas)			
TOY BIZARRE	CBM 64	24 455.220	Flavio Tellatin - Rovereto (TN)
(Activision)			
TOOTH INVADERS	CBM 64	24 24.890	Massimo Tabasso - Savigliano (CN)
(Commodore)			
TORNADO	VIC 20	+ 33.410	Luciano Adami - Cattolica
(Quicksilva)			
TRACK & FIELD	CBM 64	+ 997.200	Giuseppe Signorello - Torino
(Konami)			
TRASHMAN	CBM 64	+ 4.719	Luca Bonzini - Varese
(New Generat.)			
TRIBOT	VIC 20	+ 99.990	Emanuele Scognamiglio - Ladispoli (Roma)
(Cornet)			
TUTANKHAMEN	ZX SPECTRUM 24	110.642	Daniele Zambrini - Imola (BO)
(Micromania)			
UNDERWORLDE	ZX	+ 43.287	Paolo Perrotta - Lecce
(Ultimate)			
VORTEX	CBM 64	+ 99.350	Mario Carnevale - Pallanzeno (VB)
(Interceptor Soft.)			
WARRIOR OF ZYMAR	CBM 64	+ 1.367	Giuseppe Signorello - Torino
(Synapse)			
WHISTLER'S BROTHER	CBM 64	+ 12.800	Leo Bonzini - Varese
(Broder S.)			
WIZARD	CBM 64	+ 168.600	Antonio Baglivoni - Napoli
(Random Access)			
ZAXXON	ATARI 800XL	+ 111.600	Andrea Vismara - Milano
(Datasoft)			
ZAXXON	CBM 64	3 10.771.900	Mario Leonardi - Roma
(SEGA)			
ZAXXON	CBM 64	+ 1.007.953	Andrea Salvai - Vinovo (TO)
(Sega)			
ZEPPELIN-MISSILE	CBM 64	+ 220.000	Massimo Antinori - Milano
(Interc. Soft.)			
ZODIAC	CBM 64	+ 4.789.670	Antonio Marciano - Catania (CT)
(Mining Soft.)			
ZZOOM	ZX SPECTRUM 1	741.740	Riccardo Ferrari - Vigevano (PV)
(Imagine)			

Titolo	Computer	Nuovo Record	Nome e Cognome
ATTACK	VIC 20	1 7.315	Stefano Ricerca - Napoli
(Program)			
BELLS	CBM 64	1 16.220	Alberto Marzullo - Firenze
(Special Prog.)			
BOMBERMAN	CBM 64	1 17.250	Eduardo Gimenez - Cortina d'Ampezzo
(Program S.)			
BOMB	CBM 64	1 1.000.000	Dario Tasi - Mestre (VE)
(Activision)			
CHPSER	CBM 64	1 67.250	Alberto Donzelli - Rovio (SI)
(Program S.)			
DAMBUSTER	APPLE IIE	1 99.995	Alberto Capo - Milano
(Cosmic)			
DONJON	CBM 64	1 613.000	Andrea Donzelli - Rovio (SI)
(Program Special)			
DRACONIANS	CBM 64	1 300.450	Mauro Pilone - L'Aquila
(Program)			
FLAGS	CBM 64	1 546.600	Alessandro Sbrilli - Firenze
(Leaf's Run)			
FOOTBALL II	CBM 64	1 199.000	Diego Marcardi - Modena
(Activision)			
GFT	CBM 64	1 351.050	Emanuele Milo - Roma
(Commodore)			
SUPER CROSS	CBM 64	1 52.000	Leonardo Nasi - Roma
(Linguaggio Macchina)			

TI PIACEREBBE



A.P.E. - VIA DANTE, 8 - 34170 GORIZIA

- TUTTO IN ITALIANO
- 98 PAGINE VIDEO
- GRAFICA E TESTO A COLORI
- ARCHIVIO ALLIEVI
- MESSAGGI SONORI E GRAFICI
- CONTROLLI DI COERENZA
- GIA' DISPONIBILI UNITA' DIDATTICHE



SISTEMA AUTORE

PROGREDISCO

PER COMMODORE 64 e 128

COOP. A.P.E. VIA DANTE, 8 - 34170 GORIZIA
TEL. (0481) 34169

il mercato

TITOLO	MARCA	COMPATIBILITÀ	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
A VIEW TO A KILL	DOMDARK	ZX/64	29.000	33.000	
ALCAZAR	ACTIVISION	64/AP			
B. JACK SUPERSTAR CHALLENGE	MARTECH	64/ZX/M	25.000		
BARRY MC GUIGANG'S.. BOXING	ACTIVISION	64/ZX		20.000	VG 33
BASKET INTERN.	COMMODORE	64	41.000	45.000	
BATALIX	LLAMASOFT	64			
BATTLE FOR NORMANDY	U.S. GOLD	64			
BEACH HEAD II	U.S. GOLD	64/AM/ZX	20.000		
BLUE MAX 2000	U.S. GOLD	64			
CHAMPIONSHIP TENNIS	DEXTELL	I	55.000		
COMBAT LEADER	U.S. GOLD	64			
COMMANDO	ELITE	64/ZX/AM/B			
CRITICAL MASS	DURELL	64/ZX			
CYCLONE	VORTEX	64/ZX	25.000		VG 27
D-DAY	VORTEX	64	25.000		VG 29
DALEY TH. SUPER TEST	OCEAN	ZX/64/AM			
DEUS EX MACHINA	AUTOMATA U.K.	ZX		15.000	VG 26
DOCTOR CREEP	BRODERBUND	64			
DOCTOR WHO	MICROPOWER	64/ZX/AM/B			
DRAGONTORC OF AVALON	HEWSON CONSUL.	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/B	49.000		VG 32
ENIGMA FORCE	BEYOND	64/ZX			
EXCEL	PROGRAM TECHNIQUES	ZX/64/AM			
EXODUS ULTIMA III	ALL AMER. ADVENT.	XL/64			
FIGHT NIGHT	U.S. GOLD	64			
FIGHTING WARRIOR	MELBOURNE HOUSE	ZX/64			
FIVE A SIDE FOOTBALL	ANIROG	64			
FRANK BOUNO'S BOXING	ELITE	ZX/64			
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		
GYROSCOPE	MELBOURNE HOUSE	ZX/64/AM/B			
HARRIER SMITH SHOWJUNGER	SOFTWARE PROJ.	64/M			
HIGHWAY ENCOUNTER	VORTEX	ZX	20.000		VG 32
HUNCH BACK	U.S. GOLD	ZX			
HUNTER KILLER	PROTEK	ZX	24.000		VG 24
I,OF THE MASK	ELECTRIC DREAM	ZX			
IMHOTEP	ULTIMATE	64			
INTERNAT. BASKETBALL	ELITE	ZX/AM			
INTERNATIONAL KARATÈ	SYSTEM 3	64/ZX/AM			
JUGGERNAUT	CRL	ZX			
JUMP JET	ANIROG	64			
JUNO FIRST	SONY	M/XL	49.000		
KARATEKA	BRODERBUND	64/AP/XL			VG 32
KENNEDY APPROACH	U.S. GOLD	64/XL			
KNIGHT RIDER	OCEAN	ZX/64/AM			
LORDINGS OF YORE	SOFT. CORPOR.	AP/IBM/64			
LORDS OF THE RINGS	MOLBOURNE HOUSE	ZX/64/AM/B			
LUCIFER'S REALM	ALL AMER. ADVENT.	64/XL			
MAD PROFESSOR	CREATIVE S.	64			

LEGENDA — A = VCS ATARI; **AP** = APPLE; **AD** = ADAM; **AM** = AMSTRAD; **C** = COLECOVISION; **I** = INTELLIVISION; **LE** = LEONARDO; **M** = MSX; **P** = VIDEOPAC PHILIPS; **S** = SUPERCHARGER STARPATH; **V** = VECTREX; **Vi** = VIC 20; **XL** = ATARI XL; **ZX** = ZX SPECTRUM; **64** = CBM 64; **TI** = TI 99/4A; **B** = BBC

CONVERSIONI E TRADUZIONI

TITOLO	MARCA	COMPATIBILITÁ	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
MARSPORT	GARGOYLE GAMES	ZX/AM			
MASTER OF THE LAMPS	ACTIVISION	64/XL/AP	26.000	32.000	
MERCENARY	NOVAGEN	64/XL			
METABOLIS	GREMLIN GRAPH.	ZX			
NASQUERADE	ALL AMER. ADEVENT.	64/XL			
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 GRAPH.	ZX			
PSYCO SHOPPER	MASTERTRONIC	VI	7.900		VG 23
PSYTRON	BEYOND	ZX	24.000		VG 24
QUAKE MINUS 1	MONOLITH	64			
QUEST PROBE III	ADVENTURE INT.	ZX/64			
RAMBO II	OCEAN	ZX/64/AM			
RESCUE ON FRACTALUS	ACTIVISION	64/AP/XL	30.000		VG 32
RIDDLERS DEN	ELECTRIC DREAM	ZX			
ROAD RACE	ACTIVISION	64/XL/AP			
ROBIN OF SHERWOOD	ADVENTURE INT.	64/ZX/AM			
ROCCO	GREMLIN GRAPH.	ZX			
ROCK'N WRESTLE	MELBOURNE HOUSE	ZX/64/AM			
ROCKFORD'S RIOT	FIRST STAR	64/ZX			
ROCKY	COLECO	C			VG 20
ROCKY HORROR SHOW	CRL	ZX/64	27.000	32.000	VG 31
RUPERT	QUICKSILVA	ZX/64			
SABOTEUR	DURELL	ZX/AM			
SCHIZOFRENIA	QUICKSILVA	ZX/64			
SCOOBY DOO	ELITE	ZX/64/AM			
SHADOW OF THE ONICORN	MIKRO-GEN	ZX			
SKY FOX	ELECTRONIC ARTS	64/AP			
SLAP SHOT	ANIROG	64	25.000		
SOCCER INTERNATIONAL	COMMODORE	64	41.000		
SOULS OF DARKON	TASKET	ZX/AM/64			
SOUTHERN BELLE	HEWSON CONSUL.	ZX	25.000	20.000	VG 33
SPACE PILOT II	ANIROG	64			
SPEED KING	DIGITAL INTEGR	64			
SPIDERMAN	ADVENTURE INT.	ZX		10.000	
SPRY STRIKES BACK	ELECTRIC DREAM	64/XL			
SPRY'S DENISE	ELECTRIC DREAM	64/XL			
SPY VS SPY II	BEYOND	64/ZX	21.000		
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
STRONG MAN	MARTECH	64/ZX			
SUMMER GAMES	EPYX	64	55.000		VG 20
SUMMER GAMES II	EPYX	64	30.000		VG 31
SURFCHAMP	NEW CONCEPTS	ZX			
TECHNICIAN TED	HEWSON CONSUL.	ZX	25.000		
TENNIS INTERN.	COMMODORE	64	41.000	45.000	
TERRORMOLINOS	MOLBOURNE HOUSE	64/ZX			
THE ADVENTURE OF BOND.. B. BOND	PROBESOFT	64/ZX/AM			
THE DEVILS CROWN	PROBE SOFT	64/ZX/AM			
THE FOURTH PROTOCOL	HCP	ZX/64/AP	47.000		VG 32
THE GOONIES	U.S. GOLD	P4/64/ZX/AM			
THE NEVER ENDNING STORY	OCEAN	64/ZX/AM/XL			
THE TRANS FORMERS	OCEAN	64/ZX			
THE WAY OF EXPLODING FIST	MELBOURNE HOUSE	ZX/64	15.000		
THING ON A SPRING	GREMLIN GRAPH.	64			
TIGERS IN THE SNOW	U.S. GOLD	64			
TORNADO LOW LEVEL	VORTEX	64	25.000		

TITOLO	MARCA	COMPATIBILITÀ	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
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	M	63.000		VG 31
TRACK/FIELD II	SONY	M	63.000		VG 31
TUJAD	ORPHEUS	ZX/64/AM			
WILLIAM WOBBLER	WIZZARD	64/ZX			
WINNIE THE POOH	U.S. GOLD	64			
WINTER GAMES	EPYX	64	40.000		VG 33
WINTER SPORTS	ELECTRIC DREAM	ZX/AM			
WIZARDRY	EDGE	64			
WORLD CUP SOCCER	DEXTELL	I/AM/64/16/ZX	55.000	30.000	
WORLD SERIES BASEBALL	IMAGINE	ZX/64/16/P4/AM	22.000	10.000	VG 28
YIE AR KUNG FU	IMAGINE	AM/64/ZX			
ZOIDS	MARTECH	ZX/64/M/XL/AM			
ZORRO	U.S. GOLD	64/XL			

CONVERSIONI E TRADUZIONI

TITOLO	MARCA	TIPO	COMPATIBILITÀ	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
ARCADIA	VIRGIN	AZIONE	64/ZX/Vi			VG 16
ARCHON	ELECTRONIC ART		64/AP/XL		25.000	VG 33
AUTOMANIA	MIKRO-GEN	AZIONE	64/ZX			
BEACH HEAD	ACCESS	GUERRA	64/ZX/XL	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	7.900		VG 23
BOULDER DASH	MONOLIGHT		64/AP			VG 26
BRUCE LEE	DATASOFT	AVVENTURA	XL/64			VG 21
BUCK ROGERS	SEGA	SPAZIO	64/ZX/M/XL			VG 18
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/ZX	7.900		VG 33
DAMBUSTER	U.S. GOLD		ZX/64	25.000	30.000	
DANGER MOUSE	CREATIVE SPARKS		64/ZX			VG 29
DECATHLON	ACTIVISION	SPORT	A/64/TI/XL	97.000	95.000	VG 13
DEFENDER	ATARI	SPAZIO	A/I/64/XL	39.000	50.000	VG 2
DIG DUG	ATARI	AZIONE	A/64/XL	34.000	55.000	VG 13
DONKEY KONG	COLECO	AZIONE	A/C/TI/AD/XL	62.000	60.000	VG 5
DONKEY KONG JR.	COLECO	AZIONE	C/AD/XL	72.000	62.000	VG 16
EMERALD ISLE	LEVEL 9		64/B/AM			VG 30
ENDURO	ACTIVISION	GUIDA	A/64	92.000	90.000	VG 10
F 15 STRIKE EAGLE	U.S. GOLD		64/AP/XL			VG 28
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	7.900		VG 29
FLIGHT SIMULATOR	SUB LOGIC	SIMULAZ.	ZX/64/M			VG 4
FLIGHT SIMULATOR II	SUB LOGIC	SIMULAZ.	64/AP/IBM/XL	30.000	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/XL	79.000	65.000	VG 5
GATEWAY TO APSHAI			C/64			VG 32
GHOST TOWN	VIRGIN	ADVENTURE	ZX/TI			VG 21
GHOSTBUSTERS	ACTIVISION	AZIONE	64/ZX/M/XL/AP	32.000		VG 23
GIVE MY REGARDS TO BRODWAY	MIND GAMES	AZIONE	ZX/64			VG 31
GORF	COLECO	SPAZIO	A/C/64/XL	52.000	40.000	
GYRON	FIREBIRD		ZX/64	30.000	35.000	VG 30
H.E.R.O.	ACTIVISION	AVVENTURA	A/C/64/M/XL/ZX	94.000	90.000	VG 16/25
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 PROJ.	AZIONE	ZX/64/M			VG 30
JUNGLE HUNT	ATARI	AVVENTURA	A/I/XL	25.000	40.000	VG 12
KABOOM	ACTIVISION	AZIONE	A/64/XL	77.000	75.000	VG 1
KANGAROO	ATARI	AZIONE	A/64/XL	25.000	70.000	VG 19
KEYSTONE KAPERS	ACTIVISION	AVVENTURA	A/C/64/XL	90.000	80.000	VG 11
KONCK OUT	ELITE		ZX/64/XL	22.000	25.000	
LADY BUG	COLECO	LABIRINTO	C/I	52.000	50.000	VG 12
LAZY JONES	TERMINAL SOFT		ZX/64		15.000	VG 26
LILLY ADVENTURE	HOMEVISION	AVVENTURA	A/C	35.000	20.000	VG 16
M.U.L.E.	ELECTRONICS ARTS		64/XL/AP	39.000		VG 24
MANIC MINER	SOFTWARE PROJECTS		64/ZX/M		30.000	VG 33
MASTER OF UNIVERSE	MATTEL	AZIONE	A/C/I	69.000	65.000	VG 21
MINER 2049er	TIGERVISION	AZIONE	C/A/AD/XL			VG 29
MINIPEDES	ANIROG	AZIONE	64/C16/Vi			
MISSILE COMMAND	ATARI	SPAZIO	A/XL	59.000	25.000	VG 3
MISSION IMPOSSIBLE	EPYX		64/XL	55.000		VG 25
MOON PATROL	ATARI	SPAZIO	A/I/XL	39.000		VG 16
MOONSWEEPER	IMAGIC	SPAZIO	A/C	65.000	59.000	VG 18
MOUSE TRAP	COLECO	LABIRINTO	A/I	40.000		

TITOLO	MARCA	TIPO	COMPATIBILITÀ	PREZZO LIST.	PREZZO MEDIO	PROVA
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 ARTS		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/XL	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/64	39.000	80.000	VG 11
RAID OVER MOSCOW	ACCESS	GUERRA	64/ZX/XL/AP		15.000	VG 26
RED MOON	LEVEL 9		ZX/64/M			
RIVER RAID	ACTIVISION	AZIONE	A/C/I/64/ZX/XL	92.000	70.000	VG 6
ROBOTRON	ATARI		A/AP/XL			VG 32
SHADOW FIRE	BEYOND		ZX/64	30.000	35.000	VG 29
SOFTWARE STAR	ADDICTIVE		ZX/64	35.000		VG 27
SORCERY	VIRGIN	AVVENTURA	ZX/64/M			VG 21
SPACE SHUTTLE	ACTIVISION	SPAZIO	A/64	92.000	90.000	VG 17
SPACE PIRATES	OMEGA		64/VI			VG 28
SPY VS SPY	FIRST STAR	AVVENTURA	64/ZX/AP			VG 32
STOP THE EXPRESS	HUDSON SOFT	AZIONE	ZX/M			VG 24
STREET HAWK	OCEAN		64/ZX/AM			
TAPPER	U.S. GOLD		64/ZX			VG 29
THE DALLAS QUEST	DATASOFT		64/AP/XL			VG 24
TURMOIL	BUGBYTE	AZIONE	ZX/Vi			VG 27
UP'N DOWN	U.S. GOLD		64/AP			VG 31
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	VG 24

TUTTOHARDWARE

CONSOLLE

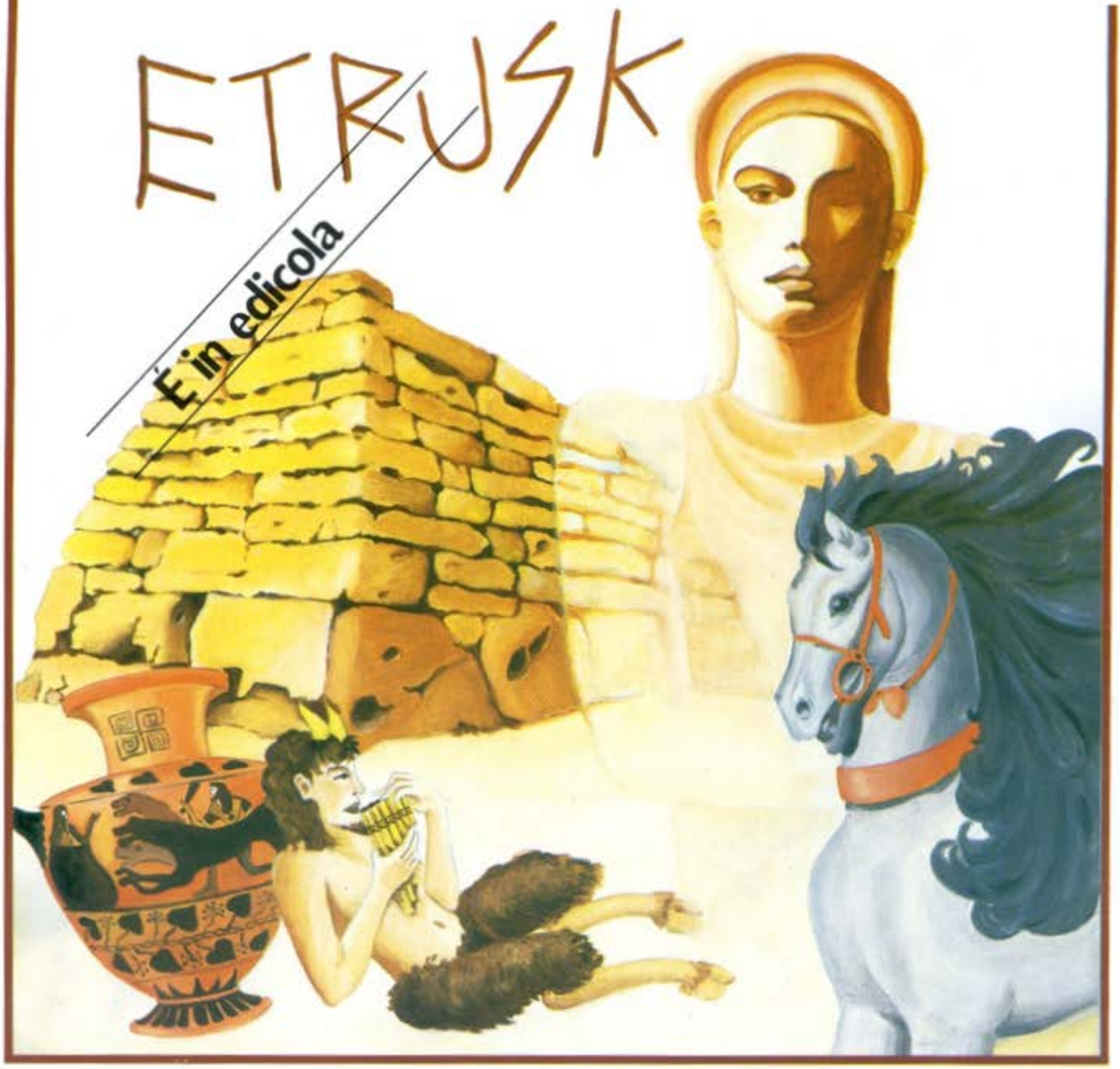
MODELLO	PREZZO LISTINO	PREZZO USATO
ACTIVATOR per ATARI	153.000	
ACTIVATOR per INTELLIVISION	153.000	
ATARI VIDEO COMPUTER SYSTEM con Super Controller	127.800	90.000
BASE COLECOVISION	175.000	130.000
BASE CREATIVISION	415.000	200.000
COLECO/ATARI CONVERTER	169.000	
COLECO/MODULO TURBO con cartuccia	145.000	130.000
COLECO/ROLLER CONTROLLERS con cartyuccia Slither	160.000	
COLECO/SUPER ACTION CONTROLLERS con cartuccia Rocky	160.000	
INTELLIVISION NEW CONSOLLE	199.000	110.000
INTELLIVOICE modulo	99.000	
LEONARDO consolle con cartuccia G.S. Tennis	150.000	
LUCKY espansione di memoria	145.000	
LUCKY KEYBORD tastiera alfanumerica	249.000	210.000
LUCKY tastiera musicale	199.000	150.000
PHILIPS VIDEOPAC G 7000	165.000	100.000
PHILIPS VIDEOPAC G 7200	270.000	150.000
PHILIPS VIDEOPAC G 7400	200.000	140.000
SUPERCHARGER con cartuccia	95.000	50.000
VECTREX consolle	195.000	
VECTREX HARD CONTROLLER	80.000	

ACCESSORI

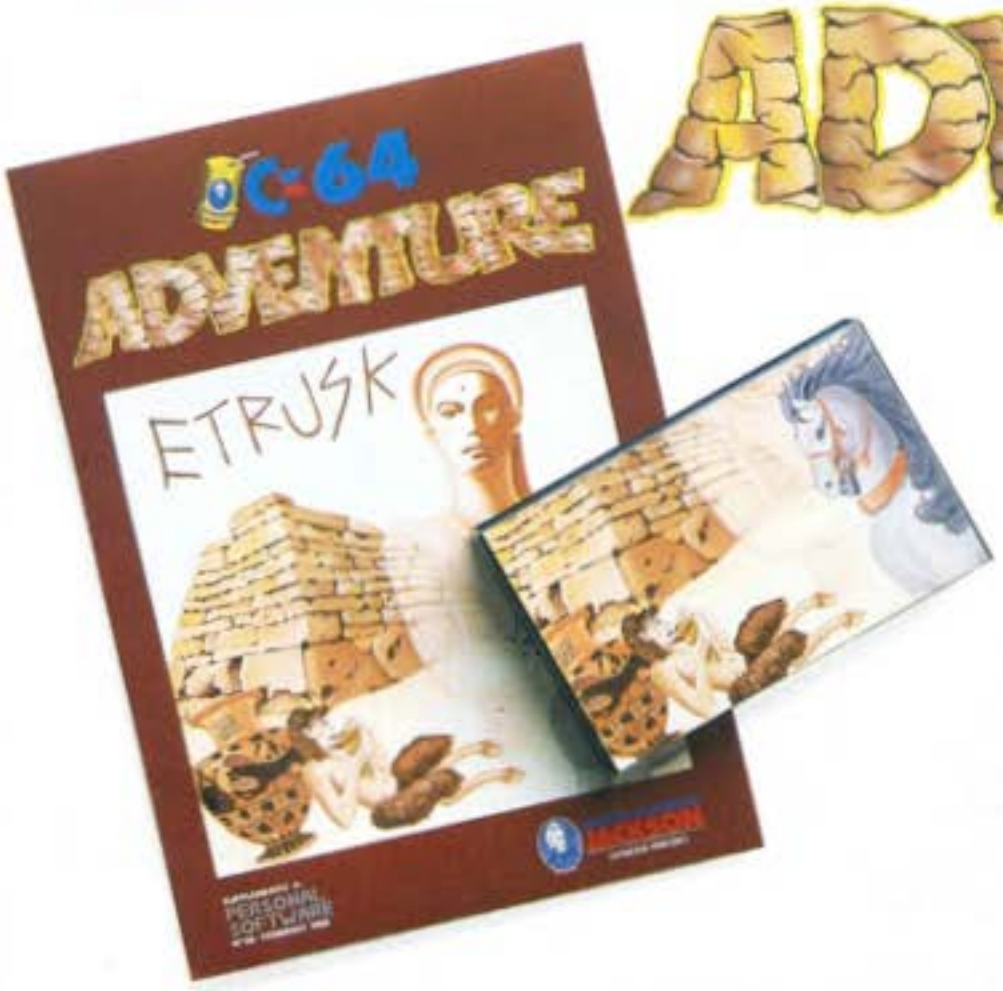
ACCESSORIO/JOYSTICK	PREZZO
Atari - Kids Controller	18.000
Atari - Paddle	26.000 lla coppial
Atari - Super Controller	23.000
Atari - AC Adaptor per VCS 2600	11.000
Boss - Joystick	35.000
Flashfire - Paddle	26.000
Magnum - Joystick	15.000
Mastertronic - Mastershot 1	15.500
Mastetronic - Mastershot 2	20.000
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 integrato (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-3000 H)
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	Spectravideo			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



ADVENTURE



C-64

Entra anche tu nel misterioso mondo
degli Etruschi con una favolosa avventura interamente italiana.
Incontrerai fantasmi, regine affascinanti,
lupi e altre strane creature che popolano
le antichissime mura di Veio, autentica città etrusca.
Scopri con un gioco irresistibile i misteri di questa affascinante civiltà.

GRUPPO EDITORIALE
JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

Suonare è facile.

MUSIC MASTER trasforma il tuo C16 in un fantastico strumento musicale.
Anzi, ancora di più: puoi scegliere tra il dolce e melanconico flauto, o il più sfrontato e moderno synt o ancora il simpatico ed essenziale xilofono.
Carica il programma SINTETIZZATORE e sperimenta, utilizzando la apposita tastiera, le grandi possibilità del tuo piccolo, grande computer.
Le pagine seguenti ti informeranno su come ciò sia possibile, ti ricorderanno i principi fondamentali della musica.
Qualunque sia la tua preparazione in questa materia, sarai in grado di leggere e riprodurre col tuo C16 qualsiasi brano musicale.
Grazie al programma MUSIC EDITOR potrai infatti introdurre nella memoria del computer la musica composta da te o ricavata da spartiti, per poi riascoltarla a tuo piacimento.



É in edicola