videogiochi news

N. 40

DICEMBRE
1986
L.2000

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

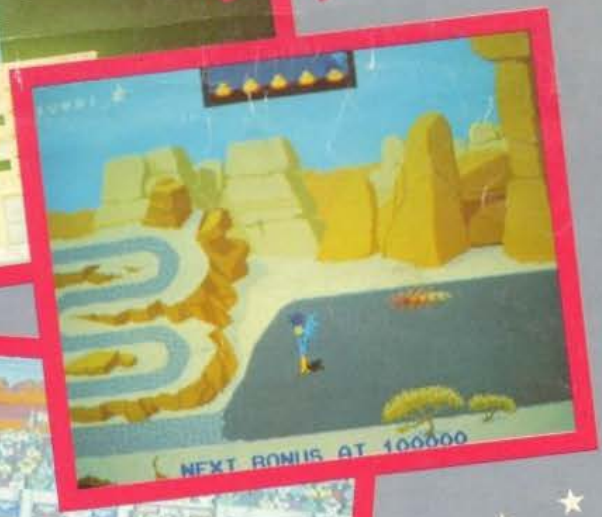
LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGAMES



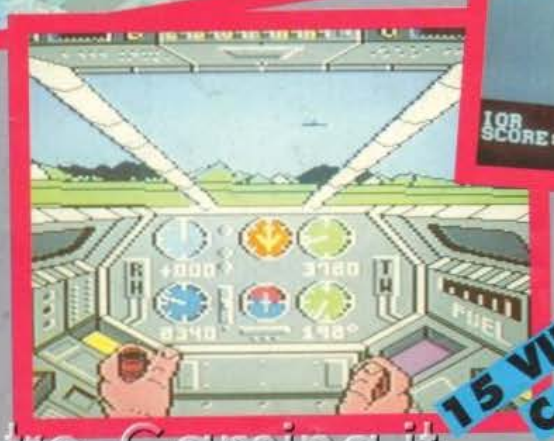
TRAILBLAZER: PROVA "MULTI-SISTEMA"

GARE: INIZIA "VG GAUNTLET"









15 VIDEOGIOCHI PER C 64 - C16 - SPECTRUM ATARI - MSX

INTERVISTE: NELLA TANA DELLA MASTERTRONIC

SPED. IN ABB. POST. GR. III/70

Retro-Gaming.it

SINTONIZZATORI CTS PER TV E MONITOR

CTS 680
- *con prese Scart per Monitor*
- *con Telecomando*
- *99 canali*

CTS 683
- *con presa coassiale per TV e prese Scart per Monitor*
- *con Telecomando*
- *99 canali*
- *completo di TELEVIDEO*

CTS 681
- *con prese Scart per Monitor*
- *con Telecomando*
- *99 canali*
- *completo di TELEVIDEO*



policom italia

VIA MOLA 39 - 20156 MILANO

distribuito da:
D. MARVEGGIO tv elettronica
via De Rolandi 7 - Milano - tel. 02/327.0427

NOVITA' JACKSON IN LIBRERIA

IL LINGUAGGIO MACCHINA DEL COMMODORE 64
Un potente programma per scrivere, assemblare e disassemblare programmi in linguaggio macchina del Commodore 64 e 14 nuovi comandi Basic realizzati con routine in linguaggio macchina.

IL SISTEMA TOTOMAC: LA NUOVA FRONTIERA DEL TOTOCALCIO PER COMMODORE 64
Un libro per tutti, ma soprattutto per chi vuole, attraverso un semplice programma, sfidare scientificamente la fortuna e diventare milionario al totocalcio.

IL GRANDE LIBRO DEI GIOCHI
Programmi in Basic Commodore già pronti per il tasto "run" e mille suggerimenti per arrivare a scriverne altri, tutti da soli.

IL LINGUAGGIO MACCHINA DELLO SPECTRUM
Il linguaggio per scoprire e sfruttare tutti i segreti e le potenzialità di uno degli home computer più diffusi. Due volumi per imparare il linguaggio più vicino alla "logica" del vostro Spectrum.

SUPER PROGRAMMI PER MSX
Programmi applicativi, grafici e sonori, giochi e animazioni, utility e routine. Il libro è completato da 7 appendici per un uso autonomo e personalizzato dei programmi.

AVVENTURE (MSX)
Due avventure mozzafiato da giocare subito in scenari medioevali e di fantascienza e un modulo base per costruirsi un'avventura personale senza limiti di spazio né di tempo, in un crescendo di fantasia e immaginazione.

AMIGA HANDBOOK
Un libro per conoscere l'Amiga, il nuovo computer della COMMODORE, al fine di comprendere e sfruttare al massimo tutte le potenzialità di questo sistema considerato da molti rivoluzionario.

MSX LA GRAFICA
Il libro ideale per hobbisti che vogliono impadronirsi delle nozioni fondamentali sul microprocessore video e la gestione della memoria nei computer MSX per ottenere effetti grafici speciali. Versione MSX I e II.

BASIC ATARI
Il primo libro sul calcolatore Atari, per chi comincia a programmare e vuole imparare in fretta.



COD. 408D L. 18.000
COD. 16.000
COD. CC289 L. 35.000
COD. 540H L. 18.000

Retro-Gaming.it

SOMMARIO

4 **TUTTONEWS**

5 **TUTTOHARDWARE**

6 **LA RIS"POSTA"**

8 **TAGLIANDI**

9 **GARE:**
"VG Gauntlet" & "Sfida ai campioni"

10 **LE INTERVISTE**
SOFTWARE HOUSE: Nella "tana" della Mastertronic
VIDEOBAZAR

11 **SPECIALE NEWS:**
TRAILBLAZER: Prova per C64 - C16 - ATARI-MSX-Spectrum

12 **IL GIOCO DEL MESE:**
WORLD GAMES per C 64
1942 per C 64

14 **NONSOLOGIOCHI:** Vietnam-Infiltrator

16 **A CHE GIOCO GIOCHIAMO?**
A CASA: C 16/P.O.D. - Video meanies
Spectrum/Galvan - Toad runner
Atari/Knock out
C.64/Thai boxing - Uchi mata - Assault machine - Antiriad
Highlander - Sanxion - Basketball two on two

22 **AL BAR:** Road runner - Rampage

21 **VG STORY**

23 **TIPS & TOPS:** Marble Madness - Mikie

24 **ADVS' HELP**
LIBRI

25 **MAPPE:** Solomon's key

26 **IL VIDEOFUMETTO**

EDITORIALE

Finalmente Natale (o quasi). Videogiochi news in questo numero vi "regala" diciannove recensioni tra games da casa e da bar e "nonsologiochi", sperando di accontentare anche il più avido dei lettori. I giochi del mese sono ben due (da casa, invece che da bar come al solito) e per un altro gioco, che sarebbe stato degno del medesimo riconoscimento, abbiamo preparato uno speciale con le versioni per ben 5 computer (C 64, C 16, Atari, MSX, Spectrum). Non vi lamentate, quindi, del nuovo Videogiochi: stiamo lavorando sodo per renderlo sempre più interessante e attuale. Non vi bastano le recensioni? In questo numero troverete anche le mappe di Solomon's Key, gioco del mese nel numero 38 di VGnews, e un Tips&Tops con tutti i trucchi per Marble Madness e Mikie, per non parlare delle ultimissime news sui coin-op, direttamente dall'AMOA 86 di Chicago.
Buon divertimento!

Diego Biasi















Retro-Gaming.it

tutto NEWS

AMOA EXPO '86

Anche quest'anno si è svolta a Chicago, al "Hyatt Regency", la tradizionale mostra dedicata a jukebox e videogiochi denominata AMOA EXPO 86.
Giunta alla trentasettesima edizione, la mostra presentava ben 165 espositori, che hanno dovuto svolgere i loro affari in soli tre giorni, dal 6 all'8 novembre.
Non vi presenteremo tutte le novità esposte, anche perché sicuramente non tutte arriveranno sul mercato italiano, ma vi daremo solo un cenno delle principali, grazie alla collaborazione della Gecas di Milano, improvvisatasi "inviato speciale" di VG news.
Se il 1986 è stato l'anno di World Cup, il meraviglioso calcio con i comandi a palla (anche se adesso circola anche la versione con i joystick), il 1987 probabilmente sarà l'anno di KICK AND RUN della TAITO, col quale si può giocare persino in quattro,





guidando due giocatori di una squadra di calcio contro due di un'altra; la disposizione dei comandi assomiglia a quella utilizzata in Gauntlet, ma in più a disposizione di ogni giocatore c'è un pedale, che permette, in combinazione con joystick e pulsante, di generare molte situazioni di gioco con un buon realismo. Le partite sono divise in due tempi, come nella realtà, e si può scegliere la propria squadra tra le sette a disposizione, ciascuna con delle particolari caratteristiche di gioco: U.S.A., Giappone, Brasile, Italia, Germania ovest, Inghilterra e Argentina.
Insomma, un gioco di cui sicuramente riparleremo più in dettaglio. Pare che ci sia ancora qualcuno che creda nella tecnologia del laser applicata ai videogiochi: la MILLENIUM GAME ha preannunciato per la prossima primavera l'arrivo di FREEDOM FIGHTER, nel quale bisogna attraversare tutta



una città alla ricerca del "Treno 999", dove avverrà lo scontro finale col terribile Guardiano.
I pregi di questo videogioco pare siano la totale mancanza dei famigerati "buchi neri" tra una sequenza e l'altra, e l'impossibilità di memorizzarsi una certa sequenza di mosse, dato che gli avversari compaiono a caso; aspettiamo quindi i risultati di questi miglioramenti.
State pronti: sta arrivando!
L'ultimo videogioco della CAPCOM, LEGENDARY WINGS si preannuncia come al solito molto impegnativo (tanto per usare un eufemismo): il nostro compito è guidare un uomo e una donna, forniti di ali, dono del Dio





della guerra Ares, sino a giungere di fronte a DARK, super-computer impazzito dopo aver guidato saggiamente la razza umana per millenni; si susseguono freneticamente quadri a scorrimento verticale o orizzontale, con l'unica speranza di riuscire a raccogliere i soliti POW per incrementare il nostro potere.
Ma non è finita qui!
Altra novità della CAPCOM è SIDE ARMS, disperata lotta contro il terribile BOZON, che vuole sterminare la



razza umana; il gioco è ancora più terribile, basti dire che usa un joystick e tre pulsanti! Per i patiti di JOUST, un ritorno alla grande da parte della WILLIAMS: "JOUST 2 non è il solito gioco con quale paghi, giochi e te ne vai via: è una festa per i sensi, una meraviglia per l'immaginazione, un incredibile volo della fantasia", così lo presenta il depliant ufficiale.







La grafica sembra superba, mentre la giocabilità pare che ricalchi molto quella del suo illustre antenato.
Ah, quasi dimenticavamo: la KONAMI ha presentato la sua versione di simulazione di automobile, WEC LE MANS 24, che a dire il vero pare più una comoda poltrona, che un'auto; si preannuncia comunque uno scontro tra colossi con la SEGA e la sua OUT RUN. Altre novità dgne di nota sono DOUBLE DRIBBLE, sempre della KONAMI, versione perfezionata del basket, POWER DRIVE della BALLY MIDWAY, che si può giocare in tre contemporaneamente, guidando tre veicoli diversi, e FIRETRAP della DATA EAST, nel quale indossiamo le vesti di un intrepido pompiere, che deve scalare dei grattacieli per salvare la gente intrappolata da un furioso incendio.



OCEAN, IMAGINE, U.S. GOLD: i giochi di dicembre

Qualche anticipazione sulle uscite di videogiochi previste da tre delle maggiori case produttrici di software per i nostri cari home-computer per la fine dell'anno, grazie alla collaborazione della Mastertronic italiana. Per la Ocean, se non è ancora uscita per la fine di novembre (un breve ritardo è una cosa normale), dovrebbe essere imminente la trasposizione dell'ultimo film di Silvester Stallone, che dovrebbe intitolarsi, naturalmente, Cobra e dovrebbe essere fornito per Spectrum, Commodore e Amstrad. Previsti inoltre Short Circuit, ispirato anch'esso a un film e offerto nelle tre versioni suddette, Ocean's All Star Hits, compilation dei videogiochi di maggior successo della Ocean, e Mutants, originale gioco spaziale.
L'Imagine ormai si è specializzata nelle trasposizioni di coin-op: imminenti, se non già usciti, Terra Cresta e Yie Ar Kung Fu; previsti nel corso del mese Legend of Kage e Donkey Kong (quest'ultimo per la serie dei classici).
La U.S. Gold dovrebbe proporci Master of the Universe, Sword of the Samurai e la tanto attesa trasposizione di Gauntlet, che ha furoreggiato nelle sale giochi, nonché la versione per C16 di Summer Games II.
Verso la fine del mese previsti Saigon, Saracen, la versione per Spectrum e Amstrad di World Games e un'altra trasposizione di un noto coin-op, Express Raider.

Retro-Gaming.it

C64 STRENNA DI NATALE

Commodore 64, il computer che ha accompagnato per mano molti di noi nel mondo dell'informatica, si ripresenta in una nuova veste, che nasconde avanzate innovazioni tecniche.

Per il nuovo CBM 64 è disponibile, oltre la vastissima biblioteca di program Commodore, un nuovo sistema operativo con interfaccia utente a icone e due applicativi rivoluzionari. Si chiama GEOS (Graphic Environment Operating System), risiede in memoria e trasforma il C 64 in un mini Amiga. La presenza delle finestre e l'impiego del mouse aumenta la semplicità d'uso e permette di utilizzare gli accessori del GEOS: calcolatrice, orologio sveglia e blocco note. Il cuore di GEOS è la "scrivania", che permette di accedere tramite menù alle funzioni principali che riguardano i trasferimenti di dati da e verso il disco, e di utilizzare gli accessori.



I comandi di sistema della scrivania consentono di formattare un floppy, di copiare, cancellare o ridenominare i files, di esaminare il contenuto dei settori e di visualizzare le directory. Il tutto, naturalmente, con l'aiuto della simbologia a icone, prese a prestito da sistemi ben più grossi e costosi.

Ogni file, sia di dati che di istruzioni, è rappresentato da una figurina simbolica contrassegnata dal proprio nome. Con un joystick o un mouse, le icone possono essere spostate da un punto all'altro della scrivania immaginaria, sovrapposte ad altre, duplicate o addirittura cancellate, gettandole, guardaso, proprio nell'icona a forma di cestino.

Sempre restando all'interno della scrivania, è possibile utilizzare gli accessori di GEOS: il pannello di controllo, la calcolatrice, l'orologio sveglia e il blocco note. Questi Desk-Tools possono essere richiamati in qualsiasi momento, anche quando state usando un programma, per esempio, mentre introducete dei dati in un archivio potete interrompere il lavoro per fare dei calcoli, senza uscire dal programma.

Una novità tira l'altra, e un nuovo sistema operativo non poteva non essere accompagnato da due applicazioni di base totalmente rivisitate nelle prestazioni. Il package di GEOS, infatti, contiene GEOPAINT e GEOWRITE, rispettivamente per il disegno e la videoscrittura, che girano sotto questo innovativo sistema operativo con risultati a dir poco strabilianti. GEOPAINT permette di disegnare sul video con il mouse, ottenendo immagini ad alta definizione. Possiede tutte le funzioni di un programma di grafica: tracciamento di linee, rettangoli, cerchi, riempimento di aree, effetto aerografo, funzioni di taglia-incolla e così via. Un righello di precisione misura i tratti sia in pixel sia in pollici, ed è in scala con la stampante prescelta.

GEOWRITE è invece il word processor di GEOS, e usa la tecnica del WYSIWYG (What You See Is What You Get), cioè quello che si vede sullo schermo corrisponde a ciò che si ottiene stampato sulla carta.

Oltre alle normali funzioni di un programma di videoscrittura professionale, GEOWRITE può trattare molti tipi di caratteri che possono essere ingranditi, rimpiccioliti, evidenziati, ombreggiati. Per le selezionarli è sufficiente evidenziare la porzione di testo desiderato, e scegliere dal menù il tipo e il formato del carattere.

PHILIPS MUSIC MASTER

Che con il computer si possa fare della musica, di quella buona per giunta, non è una novità. Poi, che la si possa fare usando sistemi certo non professionali, Voi possessori fantasiosi e agguerriti di home-computer lo sapete benissimo.

Purtroppo, moltissimi dei programmi (su supporto magnetico o cartuccia) didattico-musicali sul mercato, alla prova dei fatti si dimostrano essere carenti sotto vari aspetti: alcuni prodotti sono estremamente user-friendly perché destinati a insegnare la musica, e non soddisfano chi non ha bisogno di apprendere altro sull'argomento; altri, invece, risultano così complicati da usare, che il malcapitato acquirente il più delle volte li accantona scoraggiato.

Attesa da tempo è finalmente disponibile la più importante novità nel campo della musica con il computer: la cartuccia della Philips, Music Master, che si presenta con strordinarie prerogative; è infatti un sintetizzatore digitale musicale, una batteria elettronica, un campionatore di suoni e di rumori, una camera d'eco e un'interfaccia Midi. Ha l'aspetto di una piccola scatola, dotata di prese e collegamenti e che va inserita nell'apposita fessura di un computer Philips o di un'altra marca del tipo MSX ormai estremamente diffuso, che va collegato ad un normale televisore. Gira su qualsiasi computer MSX e la sua configurazione minima è davvero semplice: tastiera MSX e un normale televisore. Tutto qui. L'ascolto di Music Master si effettua infatti attraverso il box del TV tramite un normale cavo d'antenna senza dover ricorrere a nessun collegamento speciale. Ma è possibile anche ascoltare la cartuccia attraverso box amplificati o impianti hi-fi. Ma la autentica innovazione consiste in questo, che con la cartuccia la Philips si rivolge sia al dilettante del tutto profano in fatto di note sia all'esperto musicofilo che vuol sperimentare, "giocare" e individuare nuove frontiere di studio e di scoperte. Music Master, che è perfettamente compatibile con MSX 1 e MSX 2, comprende hardware e software. Il primo è costituito da una serie di entrate/uscite, dal microfono incorporato e da un microprocessore generatore di suoni FM. Il software è gestito da menù e da schemi ed è controllabile con tasti cursori, con spaziature, joysticks e mouse. Straordinario l'elenco delle possibilità offerte da Music Master e straordinaria soprattutto la sua elasticità operativa poiché si adatta senza problemi al livello di preparazione musicale di chi la usa. Suona, corregge, insegna, si trasforma in paziente maestro o in espertissimo collaboratore per sperimentazioni musicali strepitose. Come sintetizzatore offre: 60 voci FM memorizzate, più altri suoni su cassetta audio da usare con il campionatore, 20 accompagnamenti predeterminati (4 voci, 1 sequenza ritmica e 1 basso), 10 basi ritmiche preprogrammate, possibilità di modificare tempo e volume di ogni componente di un brano, 5 piste per il campionamento e un generatore di ritmi manuale.

E il programma può essere sempre gestito in modo "demo" o creativo (con 5 possibilità di far musica).

Con il campionamento si ha la codifica di segnali reali, analogici in segnali digitali, numerici, con complesse elaborazioni da parte del computer per ottenere effetti da discoteca.

L'interfaccia Midi (lo standard adottato da tutti i maggiori costruttori di strumenti musicali elettronici) consente di collegare con un semplice cavo (ma presto anche via radio) diversi strumenti e uno o più computer e permette dunque di programmare infinite variazioni e di ottenere effetti speciali e sincronismi con una gamma di varianti che solo provando e conoscendo man mano Music Master si possono scoprire. L'interfaccia ha tre prese Midi, Midi In, Midi Out e Midi Thru.



A quali mercati si rivolge la nuova cartuccia della Philips? Grazie alla sua eccezionale elasticità e alla notevolissima versatilità è in grado di avere ottime chances nei settori del software musicali, delle tastiere elettroniche e delle periferiche audio hi-fi. Il prezzo si aggira intorno alle 250.000 lire.

Retro-Gaming.it

la risposta



UNA ADVENTURIANA INCALLITA...

Cara redazione di Videogiochi, debbo proprio complimentarvi con voi per la bellissima rivista che mi ha stupito fin dal primo istante, soprattutto per lo spazio dedicato agli adventuriani, che in preda al più sfrenato panico sfogliano le pagine in cerca di una soluzione (vedi me) trovandola quasi sempre.
Tuttavia devo sottolineare che il vostro nuovo formato è più adatto a un giornale che a una rivista, come la vostra, vi prego di ridurre le dimensioni anche perché così la posso liberamente sfogliare senza che disturbi qualcuno; inoltre ho notato che alla fine c'è un fumetto (se lo si può chiamare così) che è a dir poco orribile (lo avete fatto per riempire delle pagine?).
Nonostante ciò devo dire che ci sono state delle intelligenti modifiche come quelle di eliminare le ormai microscopiche e opprimenti classifiche gialle e i noiosissimi listati che scommetto pochissimi sospinti dalla curiosità hanno copiato.
Vi suggerisco inoltre di dare più spazio agli aiuti per chi è nei guai a causa di un adventure o altro gioco perché (Vi garantisco io) è poco piacevole dormire in agonia di un SPIDERMAN o TAU CETI-CM.

Tanti saluti da ELENA B. & C.

P.S.: perché ce l'avete tanto con i copiatori?

Finalmente una ragazza che ci scrive!
Carissima Elena, siamo veramente contenti della tua lettera, e speriamo che il tuo esempio sia presto seguito da molte altre ragazze: è inutile che vi nascondiate, tanto lo sappiamo che ci siete, anche voi vi divertite un mondo con i videogiochi!
Grazie, per i complimenti; speriamo che l'ampliamento della rubrica sugli (o sulle) adventure ti sia ancora più gradito: se hai delle domande scrivici pure, Claudio ha una risposta per tutti. Però adesso non fatevi cogliere dalla pigrizia: sono sempre ben accetti suggerimenti, soluzioni e mappe da parte vostra!
Riguardo al formato, la nostra non è l'unica rivista di queste dimensioni: basta guardare in edicola.
Tuttavia se ti ricorda un giornale, ci sembra che milioni di persone li leggano tranquillamente, senza problemi riguardo al disturbo verso gli altri: è solo una questione di mentalità, ma è normale che tutte le novità vengano osteggiate agli inizi.
Il fumetto poi è una cosa estremamente soggettiva: o piace o non piace, ma noi cerchiamo di fare anche questo con delle idee nuove ed originali, differenziandoci da analoghi prodotti inglesi, che non hanno molta fantasia. Le classifiche: cercheremo di introdurle di nuovo, perché i record sono un po' il succo dei videogiochi, ma sicuramente lo faremo in maniera diversa (la rubrica RECORDS' GALLERY è già un primo passo verso questo). I listati sono solo un problema, per tutti, e comunque ci sembra più giusto lasciarli alle riviste ad essi dedicate.
Per quanto riguarda i copiatori, basterebbe provare a rispondere alla domanda: "chi fa i videogiochi, i copiatori o i programmatori?".
Meditate gente, meditate!

COMPUTER A SCUOLA?

Spettabilissima redazione di VG, sono un ragazzo di 12 anni, posseggo un ATARI VCS da 2 anni; ho vissuto molte avventure con esso, e anche se mi dispiace, devo venderlo epr comprare un computer, perché in futuro mi servirà molto per la scuola superiore.
Rivolgo a te delle domande per le quali sono ansioso di ricevere una tua risposta:
1) Cosa si intende per SOFTWARE?
2) Cosa si intende per HARDWARE?
3) Come me sarai certamente favorevole all'insegnamento dell'informatica nella scuola dell'obbligo; però secondo te da quale anno? Dalla prima elementare, dalla terza, dalla prima media inferiore o solo dalla terza media inferiore?
Non è molto che conosco questa rivista, ma è molto interessante e divertente, e confrontata con le altre riviste, è senza dubbio la più interessante e divertente. Io considero "VIDEO GIOCHI" un fedele amico (che incontro ogni mese); spero che pubblichiate questa lettera, la mia prima e lunga lettera a VIDEOGIOCHI, così ne scriverò molte altre!
HELLO!!!!

Giovanni Rogora
Busto Arsizio (VA)

L'hardware è tutto ciò che si può toccare di un'elaboratore: la tastiera, il monitor, la consolle, le schede e i componenti elettronici. Per software si intendono i programmi e i dati memorizzati su un supporto magnetico o direttamente nella memoria di un computer. Un'elaboratore senza software non serve a niente e viceversa: per farti un esempio, è come se possedessimo un giradischi (l'hardware) e non il disco su cui è registrata la musica (il software) da leggere. D'altra parte, potremo mai ascoltare la musica incisa su un disco se non abbiamo un giradischi?
Rispondere alla terza domanda è molto difficile. Bisognerebbe essere dei veri e propri esperti in didattica e pedagogia. Che l'informatica debba essere inclusa tra le materie d'insegnamento della scuola dell'obbligo, ci pare sacrosanto; ma per decidere a quale livello e a quale anno sia più opportuno introdurla, ci sono fior d'esperti che ci stanno pensando. A nostro parere, le scienze informatiche, come qualsiasi altra disciplina scientifica, può esser insegnata e appresa a vari livelli; a nessuno verrebbe in mente di insegnare a un allievo della prima classe elementare come risolvere sistemi di equazioni, piuttosto ci si preoccuperebbe di spiegare le quattro operazioni matematiche e i principi che guidano il ragionamento matematico. Così deve essere anche per l'informatica.

UNA LETTERA DALL'INGHILTERRA?!

Hi V.G.N, my name is Richard, I am 17 and I come from Leicester, (Leicester is near Birmingham).
I now live in Pavia, I've been here about three months, I think Italy is great. This is the first letter I am writing to V.G. and I would like to say that your magazine is absolutly fantastic.
"Complimenti" I am sorry to say that I can't write a lot of italian so that is why I am writing in INGLESE. Could you please tell me where can I buy programs and videogames for my C 16 because since I've been in Italy I haven't found many. My friends have told me that there is a Videogara with the best records of Italy. My favourate games is Hang-on in which I managed to do 33.534.020 points; not bad eh! Well, I hope you can give me an answer and carry on with your fantastic magazine.

Yours Ricky

P.S. It needs more pages, and it should be released WEEKLY
Thank you!

Thank you very much, Ricky!
Ti ringraziamo per questa lettera e per i tuoi complimenti. Si sta

Retro-Gaming.it

meglio in provincia di Pavia o a Leicester?
Per comprare programmi per il tuo computer, il C16, puoi rivolgerti direttamente a uno di questi distributori:
LAGO-v. Buonarroti, 9 - Milano
MASTERTRONIC - v. Mazzini, 15 - Casciago (VA).
Se vuoi contattarli telefonicamente, i numeri sono, rispettivamente: 02/463659 e 0332/212255. Per quanto riguarda il tuo punteggio, è a livello di record: mandaci una bella foto del record e una tua, così li inseriremo nella RECORD'S GALLERY.

TECNOLOGIA INNANZI TUTTO!

Gentile redazione, sono un vostro vecchio lettore. Oggi in edicola, con mio sommo stupore ho trovato la nuova versione del vecchio e caro giornale! Complimenti è proprio una nuova e bella rivista. Ma come al solito, ogni cosa nuova ha sempre qualcosa di provvisorio e di instabile cosa che in questa lettera vorrei sottolineare. Non so se avete mai letto qualche rivista statunitense di computer e simili (credo di sì): queste danno molto risalto agli accessori e all'hardware supplementare, cosa che se non mi sbaglio voi avete anche fatto ma con molta superficialità. Il futuro della diffusione del computer è anche nelle vostre mani, dovreste "riammodernarvi" non solo dal punto di vista tipografico, ma anche da quello informatico-tecnologico, e sottolineo tecnologico, poiché non esiste una rivista per home-computer, come il C64 o lo Spectrum che esplichi questa funzione. E poi basta con quegli orrendi disegni che mensilmente pubblicate. Un altro consiglio in basic.
10 Print "Aprite all'estero"
20 Goto 10
+ strategie + pagine + recensioni + tutto.
Cordialmente Vostro Gianluca Montefort

Caro Gianluca, Ti ringraziamo vivamente per i complimenti e accettiamo le tue critiche.
Non temere! Non ti deluderemo. Già lo scorso numero abbiamo iniziato ad occuparci di hardware e stai sicuro che quando usciranno novità appetitose lo saprete. Purtroppo il mercato italiano non è così vivace come quello estero e di cose nuove, intendiamo veramente nuove, non se ne vedono spesso e noi non vogliamo propinare ai nostri lettori dei noiosissimi "deja vu".
Invece, ci dispiace molto che non apprezzi le fatiche creative dei tuoi compagni di penna. La nostra rivista tratta principalmente di videogiochi, frutto della capacità tecnica e soprattutto della fantasia dell'uomo; che anche chi li usa divertendosi, dimostri di possedere altrettanta creatività e voglia di comunicare, bene noi lo troviamo semplicemente fantastico. Anzi, incoraggiamo queste iniziative grafiche che troveranno sempre spazio sulle nostre (e vostre) pagine.

IL DUBBIO

Fantastica redazione di videogiochi, è tanto tempo che vi seguo (da sempre) e per questo sperò di essere pubblicato oppure non vi acquisterò più (scherzo).
Vi sto scrivendo perché ho dei dubbi sul computer da comprare: posseggo un ATARI 800XL, e sarei intenzionato per Natale ad acquistare un altro computer.
Inizialmente pensavo all'ATARI 520ST o all'AMIGA, ma non essendo un utilizzatore professionale ci ho ripensato.
Voi che ne dite, dato che io utilizzo il computer per giocare, programmare, e vorrei usarlo con dei programmi educativi e applicativi, magari per aiutare i miei genitori nella contabilità e nel lavoro?
C'è software a basso costo per uno dei 2?
Forse è meglio che comperi un 130 XE o il Commodore 128?
Esistono programmi specifici per questi computer o usano solo quelli dell'800 XL o del C 64?
Sapete qualche titolo?
Potreste pubblicare il mio indirizzo dato che ho formato un Atari club?
Crescente Christian,
Via Savio n° 1345 Cesena (Forlì)
TELEFONO 0547/333190



Caro Christian, quando si pensa di cambiare computer bisogna soprattutto rispondere a due fondamentali domande:
1) Che uso intendo fare dell'elaboratore?
2) Quanto sono disposto a spendere?
Ci sembra che alla prima domanda tu sappia già rispondere: con il computer vorresti giocare, studiare, creare qualcosa di nuovo e vorresti anche impiegarlo professionalmente, aiutando i tuoi genitori nel lavoro.
La maggior parte degli home computer, compreso quello che già possiedi, ti consente di fare molte delle cose citate più sopra; ma per un uso nel campo del lavoro, questi piccoli e poco costosi elaboratori sono in genere del tutto inadeguati.
Ora noi non sappiamo di che cosa si occupano i tuoi genitori, ma supponiamo abbiano una loro attività autonoma; se devono sbrigare del lavoro contabile. Anche la più piccola delle ditte produce una quantità di dati notevole nel giro di un anno, e un buon sistema informatico deve essere in grado di ordinarli e integrarli in un ambiente adeguato per utilizzarli nel migliore dei modi. Vista la mole di informazioni la memoria di un home-computer si rivela insufficiente, la velocità di elaborazione troppo bassa e i sistemi operativi inadatti a compiere in maniera facile e trasparente operazioni sui files.
Per lavorare, quindi, serve un computer professionale.
E a questo punto si deve rispondere alla seconda domanda; noi non possiamo farti i conti in tasca, ma crediamo che i tuoi genitori possano tranquillamente allargare i cordoni della borsa visto che le loro palanche verrebbero ben investite.
Tu nomini l'Atari 520ST e l'Amiga CBM; due ottimi computer per tutti gli usi.
Il loro problema riguarda soprattutto i software; non parlo di videogiochi, linguaggi, programmi di tipo educativo o creativo, ma di programmi applicativi professionali, disponibili in numero esiguo, specie se paragonati al nutrito catalogo software per personal computer IBM & compatibili. Come se non bastasse, programmi per quei due computer a 32 bit sono, con poche eccezioni, tutti in inglese.
Naturalmente, non è detto che sarà sempre così; dipende dal successo di mercato che Atari e Amiga conseguiranno nel futuro prossimo venturo nel nostro paese.
Ricordiamoci che anche il Macintosh si era presentato poverissimo di software, mentre ora dispone di programmi per tutti i gusti.
Uno spassionatissimo e disinteressato consiglio; compra un computer MS-DOS, cioè un IBM compatibile, e apprezzerai i vantaggi dello standard più diffuso in tutto il mondo. Ora non è necessario spendere cifre da capogiro per venirne in possesso. Molte delle più famose case produttrici di personal commercializzano versioni entry-level, caratterizzate appunto dal loro basso costo, destinate a un uso anche casalingo dell'elaboratore. Per i personal IBM compatibili esiste semmai il problema inverso, cioè il parco giochi è notevolmente più ridotto rispetto a quello Atari e Amiga; tuttavia, in tempi recenti si sono visti nuovi e bellissimi games per questi elaboratori professionali, e il loro numero è certo destinato ad aumentare.
Chiedi se esiste software a basso costo per Atari 520ST e Amiga: la risposta è sì, ma ricordati che garanzia, assistenza e potenza dei programmi aumentano di pari passo con il prezzo.
La risposta è affermativa anche per la tua ultima domanda: esistono programmi specifici per Atari 130XL e CBM 128. Qualche nome e numero di telefono per richiedere cataloghi e informazioni: i pc Multitech commercializzati da SHR di Ravenna, tel. 0544-463200; i compatibili Datatec-Telcom, tel. 02-4047648 oppure 06-8321596; Atari Italia, 02-6120851; Commodore Italia, 02-61832.



Retro-Gaming.it

TAGLIANDI, TAGLIANDI, TAGLIANDI!!!!

Questa pagina contiene i tagliandi per poter partecipare attivamente alla vita della TUA rivista preferita: puoi ritagliarli o fare un mucchio di fotocopie (così non rovini la rivista), e poi spedirli direttamente a:
VIDEOGIOCHI NEWS - Corso di Porta Romana, 1 - 20122 MILANO-MI

Vgn's Care

CASA ☐ FUORI ☐

IMPORTANTE: INCOLLATE LE FOTO DEL RECORD AL TAGLIANDO CON DELLO SCOTCH!

NOME GIOCO .....
PUNTEGGIO .....
TEMPO IMPIEGATO .....
N° QUADRO RAGGIUNTO .....
VITE INIZIALI ..... VITE EXTRA .....
LIVELLO DIFFICOLTÀ .....
MARCA GIOCO .....
SUPPORTO (VG CASA) .....
COMPUTER (VG CASA) .....
SALA GIOCHI (VG FUORI) .....
NOME GIOCATORE .....
VIA ..... CAP .....
CITTÀ ..... PROV .....
DATA DI NASCITA ..... TEL .....
NOTE .....

Video Bazar

TESTO ANNUNCIO .....

NOME .....
INDIRIZZO .....
TEL ( ) .....

Discutiamone insieme

Piccolo Sondaggio Tra i Lettori

1. Ti piace il nuovo VG news? ☐ molto ☐ abbastanza ☐ poco
2. A quali rubriche daresti più spazio? .....
3. Che cosa non ti piace? .....
4. Vorresti nuove rubriche? Se sì, quali? .....
5. Ti piacerebbe che VG news fosse:
   ☐ settimanale ☐ quindicinale ☐ mensile
6. Compri altre riviste del settore? ☐ sì ☐ no
   quali .....
7. Ti piacerebbe poter acquistare attraverso la rivista i nuovi giochi che non trovi in Italia? ☐ sì ☐ no
8. Quanti programmi hai comprato negli ultimi 6 mesi?
   videogiochi .....
   altri programmi .....
9. Su quale supporto? ☐ cassetta ☐ disco
10. Quanti videogiochi possiedi? .....
11. Quanti di questi sono originali? .....
12. Come risolveresti il problema del software copiato? .....
    ☐ va benissimo così ☐ con una legge apposita
    ☐ abbassando i prezzi ☐ proteggendo i programmi
    altro .....
13. Possiedi un computer? Se sì, quale? .....
14. Usi un computer non tuo? Se sì, quale? .....
15. Quale configurazione possiedi? ☐ registratore ☐ microfloppy
    ☐ floppy ☐ stampante ☐ monitor a colori ☐ TV color ☐ TV b/n
16. Quale joystick possiedi? .....
17. Giochi anche al bar? ☐ molto ☐ qualche volta ☐ mai
18. Età ..... 19. Professione .....

i tagliandi

VIDEOGIOCHI NEWS
DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina
DIRETTORE
Diego Biasi
CAPOREDATTORE
Maurizio Miccoli
REDAZIONE
Giorgio Gorla, Luca Dossena
Luca Santorsola, Fabio D'Italia
Paolo Cardillo, Stefano Conte
Luca Mantegazza, Claudio Balzi
ART DIRECTOR
Giovanna Ghiezzi
IMPAGINAZIONE
Anna Sirtori
FOTOGRAFIE
Maurizio Miccoli

REDAZIONE
BY BYTE s.n.c.
Servizi per la comunicazione
Corso di P.ta Romana 1
20122 Milano
tel. 879992-870824

DIVISIONE PUBBLICITÀ
via Pola, 9 - 20124 Milano - Tel. 6948.1 -
Telex 316213 REINA I - 33436 GEJIT I

CONCESSIONARIA DI ROMA
Francesca Juvara UNION MEDIA S.r.l.
via G. B. Martini, 13 - 00198 ROMA
tel. (06) 8119823-4 - Telex 632206 UNION I

UFFICIO ABBONAMENTI
Via Rosellini, 12 - 20124 MILANO
tel. (02) 6880951
prezzo della rivista L. 2000
prezzo per l'estero L. 4000
numero arretrato L. 4000
Abbonamento annuo L. 18.000
per l'Estero L. 36.000
I versamenti vanno indirizzati a: GRUPPO EDITORIALE JACKSON S.P.A. via Rosellini, 12 - 20124 MILANO
mediante emissione di assegno bancario, o cartoline vaglia o utilizzando il c/c postale n° 11666203

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE
via Rosellini, 12 - 20124 MILANO
tel. 680368-680054-6880951.2.3.4.5
telex 333436 GEJ ITI
SEDE LEGALE
via G. Pozzone, 5 - 20121 MILANO

CONSOCIATE ESTERE
U.S.A.: GEJ Publishing Group Inc. 125 University Avenue
Palo Alto, CA 94301
tel.: (415) 3225885
U.K.: GEJ Publisching Ltd. 18 Oxford Street, London wir iaj - tel. (01) 4392931
telex (051) 21248
SPAGNA:
Jackson Hispania s.a.
Plaza Republica del Ecuador, 2
28016 MADRID - tel. 00/34/1/4579424
telex (052) 49371 ELOCE
FOTOCOMPOSIZIONE Bassoli
STAMPA LITHO 800
Concessionario esclusivo per la diffusione in Italia:
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 MILANO
Spedizione in abb. post. GRUPPO III/70
Autorizzazione alla pubblicazione:
Trib. di Milano n. 455 del 27/12/1982

Retro-Gaming.it



G·A·R·E

Come promesso, parte da questo mese anche la sfida sui videogiochi da casa, su ben 15 giochi per i cinque sistemi più diffusi, ma non è escluso che prossimamente...

Prima di partire con l'allenamento intensivo, due consigli preziosi: fate un pacco di fotocopie del tagliando (nella pagina qui a fianco), così ne avrete sempre di scorta e non rovinerete la rivista; se avete dei problemi riguardo le fotografie, procuratevi una macchina fotografica (o un amico che ce l'abbia) con la quale sia possibile regolare il tempo d'esposizione, che deve essere, per motivi tecnici legati al video, 1/15 di secondo o un tempo più lungo (1/8, 1/4, e così via).

Ricordatevi infine di indirizzare i record a:

VG GAUNTLET (o SFIDA AI CAMPIONI) - VIDEOGIOCHI MEWS - C.SO P.TA ROMANA 1 - 20122 MILANO.

COIN-OP: SFIDA AI CAMPIONI

Non abbiamo ancora punteggi da inserire in classifica perché abbiamo chiuso questo numero in coincidenza con l'uscita del numero di novembre, ma abbiamo già visto in giro dei punteggi da capogiro: povero Maurizio!

In attesa dei vostri record, inseriamo altri due nomi nella lista dei giochi: Momoko, che vi abbiamo presentato il mese scorso, nel quale il campione da sfidare è il plurirecordman italiano Luca Santorsola, e Bubble Bobble, gioco di cui vi avevamo parlato nell'articolo sull'Enada del numero scorso (a proposito: ci scusiamo per il salto di una riga avvenuto in fase di composizione. Il testo completo era: "... per poi farle SCOPPIARE. PER FINIRE UN PAIO DI TIRI a un vero...) e che è già abbastanza diffuso.

Comunque, come al solito potete vedere riassunto il tutto nell'apposito specchietto. Vi rammentiamo poi che lo scopo della gara non è solo fare il punteggio migliore, anzi, questo non è affatto necessario e comunque costituisce solo la prima parte della sfida.

Infatti coloro che si piazzeranno ai primi due posti al termine dei due mesi a disposizione, riceveranno un abbonamento annuale a Videogiochi News e avranno la possibilità di venire a Milano, ospiti del Gruppo Editoriale Jackson per una giornata, per conoscere e sfidare il campione in carica, designato di volta in volta dalla redazione. Chissà che non riusciate a detronizzarlo e a diventare voi i nuovi campioni!

Quindi datevi da fare: una volta realizzato il record (o i record, se volete gareggiare in più videogiochi!), compilate in maniera chiara e precisa (in STAMPATELLO) il tagliando, che trovate nella pagina apposita, e allegate a questo due foto del record stesso, nelle quali sia visibile il punteggio nella classifica generale (con la propria sigla) nella prima, e nell'HI-SCORE visualizzato durante una qualsiasi fase di gioco, anche in "demo" (se non fosse possibile questa foto per la mancanza dell'HI-SCORE, cercate di fare uno scatto appena finisce la partita, prima che compaia la classifica generale) nella seconda.

Ogni mese verrà pubblicata una classifica parziale insieme alle foto dei record e di coloro che li hanno realizzati, quindi mandateci anche una vostra foto, possibilmente a colori.

In casi di punteggi alla pari, sarà avvantaggiato quello con il timbro postale più vecchio. Per ogni controversia riguardo tagliandi incompleti, foto non chiare, ecc., varrà unicamente il giudizio insindacabile della redazione.

P.S. PER I GESTORI!

Se la sala giochi, il bar, o "altro" dove avete effettuato il record è un luogo particolarmente bello, non è escluso che trovi un posticino nella nostra apposita rubrica dedicata alle interviste: ditelo al vostro gestore!

A buon intenditor, poche parole!

Nome gioco	Punteggio minimo d'ammissione	Campione da sfidare	Termine d'invio dei record	Documentazione dei record
Solomon's Key	500.000 punti	Maurizio Micosi	31-12-1986	Tagliando, 2 foto del record, 1 foto vostra
Rush & Crash (o Speed Rumbler)	50.000 punti	Emanuele Bellini	31-12-1986	
Momoko	200.000 punti	Luca Santorsola	31-1-1987	
Bubble Bobble	200.000 punti	Da designare	31-1-1987	

A CASA: VG GAUNTLET

Inizia questo mese la preannunciata sfida sui videogiochi da casa, in collaborazione con la Lago e la Mastertronic.

Coloro che vogliono parteciparvi devono documentare i loro record con due foto da allegare al tagliando che si può trovare nella apposita pagina (lo stesso che dovete utilizzare per la "SFIDA AI CAMPIONI": basta apporre una crocetta nella casellina "CASA"); in una foto dovrà essere ben visibile il punteggio, quando è possibile, nella classifica generale, affiancato dal nome completo del concorrente, mentre l'altra deve documentare l'originalità del gioco stesso, presentando nome del gioco e della casa produttrice originale (no alle copie!).

Saranno ammessi alla sfida tutti i record effettuati entro il 28 febbraio 1987 (farà fede il timbro postale) e comunque pervenuti a VG news non oltre il 10 marzo 1987; i risultati finali saranno pubblicati sul numero di aprile di VG news, mentre i parziali verranno comunicati di mese in mese. Per ogni gioco della sfida sarà stilata una classifica dei tre migliori punteggi. Ad essi verranno riservati:

1° PUNTEGGIO:
- 1 abbonamento annuale a VG news
- 1 gioco su cassetta LAGO
- 1 gioco su cassetta MASTERTRONIC

2° PUNTEGGIO:
- 1 abbonamento annuale a VG news

3° PUNTEGGIO:
- 1 gioco su cassetta MASTERTRONIC o LAGO

Eccovi quindi uno schema riassuntivo dei giochi interessati alla sfida:

NOME GIOCO	(importatore)	SISTEMA
STARGLIDER	(Jackson Soft in edicola)	CBM 64
GAUNTLET	(Mastertronic-Lago)	CBM 64
DRAGON'S LAIR	(Mastertronic)	CBM 64
TRAILBLAZER	(Mastertronic)	CBM 64
ANTIRIAD	(Lago)	SPECTRUM 48
GALVAN	(Mastertronic)	SPECTRUM 48
BREAK THRU	(Mastertronic)	SPECTRUM 48
TALOS	(Jackson Soft in edicola)	C 16
TRAILBLAZER	(Mastertronic)	C 16
WATER EVENTS	(Lago)	C 16
TRAILBLAZER	(Mastertronic)	ATARI 800
S.W.A.T.	(Mastertronic)	ATARI 800
DOC WARRIOR	(Jackson Soft in edicola)	MSX
CYBERUN	(Mastertronic)	MSX
DROID'S REVENGE	(Mastertronic)	MSX

Inoltre, tra tutti i primi punteggi, coloro che vanteranno la maggior "anzianità" in assoluto, cioè quelli con il timbro postale più vecchio, riceveranno:

1° punteggio PIÙ VECCHIO:
- 1 personal computer EPSON HX 20

2° PUNTEGGIO PIÙ VECCHIO:
- 1 joystick "M1 GUN" MASTERTRONIC

3° PUNTEGGIO PIÙ VECCHIO
- 2 giochi su cassetta MASTERTRONIC o LAGO

P.S. Vi ricordiamo ancora che il termine per l'invio dei record per VG Gauntlet è il 28 febbraio 1987 e che la documentazione completa di ogni record deve essere costituita da: TAGLIANDO, DUE FOTO del RECORD e UNA FOTO VOSTRA.

LEGGETE
strumenti MUSICALI
MENSILE DI STRUMENTI E INFORMATICA MUSICALE
OGNI MESE IN EDICOLA

Retro-Gaming.it

VIDEO BAZAR

Vendo Atari 800XL + registratore + touch table + giochi + manuali a 200.000; **vendo** inoltre numerosissimi giochi MSX: Soccer, The way of the tiger, Kung Fu ecc.. Dimitri Biffi-Rosano - Via Bronzetti, 1 - Milano - Tel. 02/730907 ore pasti.

Vendo enciclopedia "Il mio computer" di De Agostini Editore sette volumi nuovi a L. 150.000. Osvidi Angelo - Via Veneto 2 - Bernate Ticino (Milano) - Tel. 02/9793889 dopo ore 15.

Vendo Sinclair QL nuovissimo ancora in garanzia (3 mesi da ottobre) + 4 programmi + 4 microdrives vuoti + manuali in italiano ed inglese, il tutto all'eccezionale prezzo di L. 600.000. Maccagni Franco - Via Isola di Torre, 31 - Padova - Tel. 049/706627.

Vendo Base Coleco vision + 2 cassette (Mouse-Trap/Bump'n Jump) come nuovo, usato pochissimo a L. 200.000 trattabili. Per informazioni telefonare ore pasti. Enrico Arisio - C.so Croce, 9 - Torino - Tel. 011/6191977.

Vendo Atari VCS 2600 + 2 joystics + 2 paddle + 12 cartucce (tra cui Enduro Space Shuttle Grandi Prix ecc.) a lire 400.000 trattabili. Solo provincia Genova. Lepri Alessandro - Via dei Platani, 35 - Genova - Tel. 010/894510 ore pasti.

Vendo per passaggio a sistema superiore: completo sistema Atari Home Computer A130 XE (128 Kram, 256 colori, 16 grafiche, ramdisk...) + drive 1050 doppia densità (con DOS 2.5) + recorder 1010 + Graphic Tablet 0077 (con cart. Atariartist) + 2 cartucce s/w + ben 60 dischi doppi contenenti i migliori 400 (!) programmi, soprattutto grafica e giochi. Il tutto, come nuovo, corredato da manuali e imballaggi originali e da molti libri specifici USA e GB, a sole L. 1.000.000 trattabili. Telefonate anche per i singoli pezzi. Alberto Gaibazzi - Via Rondani, 6 - Parma - Tel. 0521/26285 ore pasti.

Vendo Atari VCS più alcune cartucce per informazioni scrivete a: Rogora Giovanni - V. Grado, 22 - Busto A. (Varese) - opp. Tel. orari pasti 0331/620036.

Cerco giochi a cartoni animati (Dragon's' Lair - Space Ace ecc.). Luka - Via V. Veneto - Langhirano (Parma) - Tel. 0521/853475.

Cerco stampante compatibile ZX Spectrum. Aspetto molte offerte! Sica Tullio Demetrio - Via C. Alberto, 14 - Contursi Terme (Sassari) - Tel. 0878/991024 (pomeriggio).

Looking for 16K Ram Pack for ZX-81 must work properly and I would like a moderate prive. Sorry about the english. Richard Bordoni - Via Libertà, 74 - Groppello C. (Pavia) - Tel. 0382/815322 orario 18.30-19.30.

Compro lettore dischetti Atari 1050 ad un prezzo inferiore alle 150.000 lire. Scambio anche giochi su cassetta. Masi Damiano - Via F. Petrarca - Lamporecchio (Pistoia) - Tel. 0573/81550 orario 13.30-14.30.

SOFTWARE HOUSE
MASTERTRONIC



Quanti di voi, sentendo il nome Mastertronic, non immaginano una di quelle famigerate multinazionali dai mille tentacoli, che occupano posti di potere in tutti i paesi dell'orbe terracqueo? Pensiamo pochi.

Eccoci dunque in viaggio, per verificare o sfatare quest'impressione. Partiamo da Milano in un freddo pomeriggio d'autunno, con destinazione Casciago, in provincia di Varese, sicuri di fare una tranquilla passeggiata grazie alle indicazioni sulla strada forniteci da John Older, il "boss" della Mastertronic italiana.

Ma come si sa, tra il dire e il fare... Arrivati a Varese, sbagliamo fatalmente strada e ci ritroviamo sul lungolago; cominciamo a farci cogliere dalla disperazione, quando vediamo uno stupendo cartello indicare la direzione per Casciago: "finalmente siamo arrivati!" esultiamo dentro di noi...

Invece ci vogliono ancora una decina di chilometri di salita, senza trovare altre freccie indicatrici ai bivi che incrociamo; ad un certo punto entriamo in una paese anonimo dove avviene una scenetta esilarante tra noi, ormai in coma, e un passante:

"Scusi, è Casciago questo paese?"

"Sì" "per favore, mi sa dire dove si trova via Mazzini?" "È questa!"

"E per caso mi sa dire a che altezza è il numero 15?"

"È quell'ingresso, dieci metri avanti!"

La situazione è talmente divertente che ci risolleva lo spirito, nonostante il travaglio di due ore di viaggio.

Eccoci quindi nella "tana" della Mastertronic; il "boss" fortunatamente ci riceve subito, preoccupandosi per i motivi del nostro ritardo.

John parla un ottimo italiano, con una inevitabile inflessione inglese, e si è laureato da poco in filosofia e psicologia all'università di Leeds, cosa che ammette con riluttanza, forse perché teoricamente non lega molto con il mondo dei videogiochi (anche se è una base culturale ideale nel campo commerciale). John ci spiega che era venuto in Italia qualche anno fa per passare le vacanze, e qui ha conosciuto la ragazza che ora è sua moglie, per cui è venuto a vivere a Varese. Per quanto riguarda la Mastertronic italiana, in pratica è una sua creazione: qualche mese dopo la nascita della casa madre inglese, nel 1984, John capitò in una mostra alla quale partecipava la Mastertronic inglese e fu colpito dalla sua particolare politica dei prezzi.

Decise quindi di adottare quel marchio e di importare la linea Mastertronic in Italia, certo che questa politica di prezzi molto contenuti sarebbe stata in grado di sconfiggere i "pirati": non per niente sul mercato inglese Mastertronic ha conquistato la "leadership" con circa due milioni di pezzi venduti l'anno scorso.

"Ciò che vorrei riuscire ad ottenere è una mentalità come quella ormai acquisita in Inghilterra o negli Stati Uniti, dove un videogioco su cassetta è considerato un bene di consumo qualsiasi e viene venduto nei grandi magazzini come un disco o una cassetta di musica" ci spiega John.

"Per questo, dopo aver allargato il discorso commerciale ai joystick, importando dei modelli a micro-switch di qualità paragonabile a quelli da bar, abbiamo sondato anche le altre principali marche produttrici di software, per vedere se erano disponibili ad un discorso serio riguardante il mercato italiano. Una volta convinto qualcuno che bisognava fare una politica di prezzi contenuti, con un prezzo al pubblico entro le 20.000 lire, molti altri hanno aderito alla proposta".

Ecco spiegato come possiamo trovare al giorno d'oggi prodotti originali marcati Ocean, Imagine, U.S. Gold, Gremlins Graphics, Ultimate, Activision, Hewson, Melbourne House, Martech ed altri anche in Italia.

"Oltre al fatto che se si copiano i programmi si danneggiano i programmatori, compiendo un vero e proprio furto, il fenomeno delle copie è negativo per un altro aspetto: se uno compra otto giochi al prezzo di uno, non potrà mai avere giochi di qualità e alla fine passerà da un gioco all'altro, e si annoierà invece di divertirsi." continua John. "Vuoi dire che tutto questo causa una disaffezione verso il videogioco in senso lato?" gli chiediamo. "Esatto. Bisogna invece creare una cultura del videogioco: meglio comprare un buon gioco al mese e divertirsi nello scoprire tutti i suoi segreti." conferma John.

John sta cercando di fare del suo meglio: ha messo in piedi una struttura commerciale molto veloce, in grado di proporre sul mercato italiano i videogiochi in contemporanea con l'uscita sul mercato inglese! Un'altra ambizione di John sarebbe quella di poter commercializzare videogiochi di programmatori italiani, ma purtroppo tra tutti i progetti che ha ricevuto finora solo uno era di buona qualità e ha ricevuto il suo consenso.

Ce n'è di che meditare, sulla strada del ritorno a Milano!

Maurizio Miccoli

Retro-Gaming.it

TRAILBLAZER: PROVA MULTI-SISTEMA

Probabilmente tutti coloro che recensiscono videogiochi hanno pensato, prima o poi, di fare una comparazione tra le versioni per diversi computer di uno stesso gioco, ma questa è una cosa difficilmente realizzabile, perché le varie versioni escono normalmente a distanza di mesi tra di loro, per cui si rischierebbe di parlare di giochi già vecchi.
Per questo motivo non potevamo non cogliere al volo l'occasione offertaci da questo Trailblazer, uscito contemporaneamente per ben sei computer! Inoltre, fortuna vuole che questo Traiblazer sia uno dei più bei videogiochi in assoluto (su computer), per cui questa prova è diventata quasi un nostro preciso dovere.
La struttura base del gioco ci ricorda uno stupendo coin-op della Namco, METRO-CROSS: lo scopo del gioco è completare in un determinato tempo un percorso a scacchiera; ma mentre in Metro-cross c'erano anche parecchi ostacoli, in Trailblazer gli ostacoli sono i quadrati stessi che costituiscono il percorso.
Altra differenza fondamentale riguarda lo scorrimento del percorso: in Metro-cross andava da destra verso sinistra, mentre in Trailblazer ci viene "contro", con una prospettiva simile a quella di Pole Position. Ma vediamo più in dettaglio il gioco, analizzando per prima la versione per il Commodore 64, che è la migliore, nonostante la versione originale sia stata fatta per il Commodore 16: facendo una classifica dei valori in assoluto delle varie versioni, daremmo un 10 a quella per il CBM 64, un 9 per l'Atari 800, 8,5 per il C 16, 7,5 per l'MSX e 6,5 per lo Spectrum, tralasciando l'Amstrad per la sua ancora scarsa diffusione.

COMMODORE 64

"Ben 21 corse per non annoiarsi mai!": così si può leggere nella scritta scorrevole che presenta il gioco (provate a leggerla tutta: potrete farvi qualche risata con delle battute sugli elefanti); questo è uno dei pregi di questa versione, che potete "controllare", se proprio non riuscite a farlo giocando (anche noi ci siamo fermati alla sedicesima corsa, per il momento), semplicemente guardandoli scorrere velocemente durante la presentazione.



Abbiamo già detto che gli ostacoli, oltre al tempo entro il quale dobbiamo arrivare al traguardo, sono i quadrati che costituiscono il percorso: in effetti ci sono caselle NERE, che ci fanno cadere nel vuoto, facendoci perdere tempo prezioso, ROSSE, che ci fanno rallentare, PORPORA, che ci respingono e che dobbiamo o aggirare o saltare, e AZZURRINE, che invertono il movimento laterale (ci mandano a destra quando spingiamo il joystick a sinistra, e viceversa), ma per fortuna ci sono anche quelle BLU, che ci fanno rimbalzare in alto e in avanti, VERDI, che ci aumentano la velocità, facendoci anche saltare, e BIANCHE, che ci danno il "WARP", una supervelocità che dura finché non incontriamo un ostacolo.
Alla fine di ogni corsa ci viene dato un bonus in base al tempo rimastoci, e a quest'ultimo viene sommato un tempo fisso per la corsa successiva (dai 30" ai 50"); contemporaneamente vengono sommati a quelli rimasti altri 7 JUMP (sino ad un massimo di 9).
Inoltre, ogni tre corse c'è un quadro bonus, nel quale dobbiamo far saltellare il pallone (già, perché è lui il protagonista di tutto il gioco) su uno spiazzo di quindici quadrati, ripetendo la sequenza data dal computer, sino ad un massimo di 6 Round.
Per finire, si può scegliere se giocare da soli o in coppia (contemporaneamente), nella versione completa (ARCADE: solo in questa funzionano i warp), da soli in una corsa, da soli contro il computer, su tre sole corse, o in coppia, sempre su tre corse.

ATARI 800

Gli schemi di gioco sono molto simili a quelli della



versione per C 64; questa ha il pregio di non avere le caselle porpora, ma ha meno warp (il primo è solo alla quinta corsa) e non ha i Round-bonus.
Ci sono le stesse 5 opzioni di gioco, 7 JUMP per corsa (anche se non si sommano quelli rimasti) e anche se i colori delle caselle sono diversi rispetto a quelli per il C 64, la resa grafica rimane ottima, così come tutto il gioco in generale.

C 16

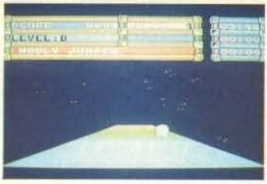
Stessi schemi di gioco, ma 5 corse in meno (16, invece di 21) e solo 5 JUMP (senza somma di quelli rimasti); ci sono le caselle porpora, ma non i warp, né i Round-bonus.



Un sola opzione di gioco, ma si ottiene un bonus per i jump conservati e uno se si cade nelle caselle nere meno di quattro volte. È forse il miglior gioco che abbiamo visto per il C 16!

MSX

Sempre più in basso: solo 14 corse con schemi completamente differenti, tanto che sembra un altro gioco, solo 4 JUMP, niente warp, né caselle porpo-



ra, e solo due opzioni di gioco (tutte le corse o solo tre); tutto sommato poteva essere definito un buon gioco, se non avessimo visto le altre versioni!

SPECTRUM 48

È la brutta copia della versione per MSX, solo che è in bianco, nero e azzurrino: per distinguere le casel-



le bisogna controllare la disposizione delle righettine sulle stesse. Se poi non disponete di un'interfaccia per poter giocare con il Joystick, riuscirete difficilmente a vedere tutte le 14 corse usando la tastiera. Insomma, se non conoscessimo le possibilità del gioco, gli avremmo dato un 4!

Maurizio Miccoli

Retro-Gaming.it

WORLD GAMES
(EPYX 1986)

Abbiamo ricevuto da pochi minuti l'ultima creazione della EPYX per CBM 64, World Games, e l'eccitazione dei primi istanti ancora non è passata: il ricordo dei vari SUMMER GAMES e WINTER GAMES ci assicura che questo sarà un ennesimo capolavoro sportivo, e che l'attesa sarà certo premiata. La presentazione, il solito (e sempre completo) menù di opzioni, e, finalmente, il primo degli otto giochi che compongono le nostre olimpiadi casalinghe viene caricato: il WEIGHT LIFTING (sollevamento pesi). Il primo impatto è subito dei più esaltanti (graficamente parlando), e vi assicuriamo che solo dopo qualche tentato sollevamento scoprirete tutto il fascino della gara, e quando si caricherà il secondo gioco, direte "se avessi avuto ancora un tentativo avrei potuto farcela!". Sì, perché è difficilissimo! Non dovete distruggere il vostro joystick con folli "smanettate", bensì dovete, dopo aver selezionato il peso che pensate di sollevare, coordinare i movimenti "alto e basso" con la respirazione del sollevatore: ad ogni inspirazione il peso dovrà essere portato ad altezze via via superiori, fino ad alzarlo sopra la testa, ed attendere la conferma dei giudici. Il secondo evento è il BARREL JUMPING (salto dei barili) e pur essendo il più facile (basta ritmare i movimenti orizzontali) è, a nostro avviso, il migliore, un po' perché mette a dura prova i vostri riflessi, un po' perché, selezionando voi stessi il numero di barili da saltare, è una sfida continua a migliorarsi. Riposti i pattini in cantina, è la volta di indossare il costume da bagno, poiché la terza prova che dovete compiere è il CLIFF DIVING. Buona scelta di tempo e nervi saldi sono le doti essenziali per un buon tuffo dalla rupe, ma... attenti all'impatto! Dopo la consueta cerimonia di premiazione, vi trovate alle prese con le innevate cime di Chamonix: è la volta dello SLALOM SKIING. Se state pensando che sia il solito sciatore che deve compiere il solito percorso ad ostacoli, avete pienamente ragione, ma è tale la grafica, la fluidità di movimento, e la velocità, che non mancherà mai di appassionarvi, sebbene l'idea non sia delle più originali. La possibilità di scontrarsi con un avversario umano (l'odioso vicino di casa, il fratellastro, o il capo-redattore) è offerta dalla quinta prova, il LOG ROLLING. Proveniente direttamente dalle foreste canadesi, il gioco vi impone di sbilanciare il vostro avversario posto sul vostro stesso tronco, prima che lui riesca a fare la medesima cosa, e vi assicuriamo che la lotta saprà appassionarvi al punto di tentare di affogare realmente l'avversario nella vasca da bagno. Dal Canada al Texas il passo è breve, e ancora gocciolanti vi troverete ad affrontare il gioco più eccitante e scatenato dell'intero World Games: il BULL RIDING. Chi, sfortunatamente, non ha







basilari nozioni di inglese, scoprirà a proprie spese come sia difficile trovarsi come protagonista in un rodeo, e come i tori siano animali irascibili. Scopo del gioco è dunque quello di riuscire ad "addomesticare" il buon Ferdinando (questo è il nome del primo dei cinque tori disponibili) per otto secondi, cercando di seguire, con l'ausilio del joystick, le "mosse" eseguite dallo stesso.

Chiunque abbia un amico appena piantato dalla ragazza, può impiegarlo nella parte del toro, previo inserimento di un secondo joystick. La penultima fase della vostra gara è rappresentata dal CABER TOSS (non chiedeteci la traduzione!), che è ambientato nelle verdi colline scozzesi. Non avete mai provato a correre con un pesante tronco in mano? No? In questo caso la difficoltà aumenta, e dovrete farne di fatica prima che riusciate a farcela! Pensate che sia tutto qui?

Vi state sbagliando, poiché a concludere questa fantastica rassegna troviamo SUMO WRESTLING, il famoso combattimento orientale, e le dodici mosse possibili rendono la spettacolarità una dote di primo piano.

Le regole? È sufficiente guadagnare terreno o spingere l'avversario fuori dal cerchio di gioco per conquistare punti fino al successo finale. Se non siete riusciti ad affogare il compagno durante la quinta prova, recuperatelo, poiché avete l'occasione di confrontarvi (picchiarvi a sangue) con lui.

Dovendo dare un giudizio globale di un simile gioco, non abbiamo il benché minimo dubbio ad affermare che è il migliore nel suo genere, e che la superba animazione, completata da brillanti tocchi umoristici (il sollevatore che precipita nel pavimento, il pattinatore che sfonda il ghiaccio, lo squalo che attacca il boscaiolo caduto in acqua, etc.) e le ottime capacità sonore, fanno di WORLD GAMES il videogames che tutti stavamo aspettando da tempo.

Chi ancora non ha capito il perché del nome World Games, può risolvere il dilemma verificando che ciascun gioco è caratteristico di una nazione; comunque, con qualunque nome, questo è uno dei pochi videogiochi a cui assegniamo un DIECI pienamente meritato.

Luca Mantegazza

Retro-Gaming.it

1942

(ELITE 1986)

1942 della CAPCOM è un arcade del tipo "spara e fuggi" con schermo a scorrimento verticale che è riuscito a conquistare un posto di primo piano tra le numerose imitazioni di XEVIOUS, universalmente noto come il capostipite del genere.

Sfruttando la stessa dinamica e le situazioni che hanno fatto di XEVIOUS una pietra miliare nella storia dei videogiochi, 1942 ci offre la possibilità di batterci per una causa che ha già trovato il lieto fine nel nostro recente Passato: la Seconda Guerra Mondiale. Nel Pacifico le cose vanno male per lo zio Sam, incavolato nero per ciò che i Giapponesi hanno appena combinato a Pearl Harbour. Ma ora anche le nostre installazioni sulle isole Midway vengono prese caparbiamente di mira dalle forze aeree dei "musi gialli"; è veramente troppo per il nostro caro zietto, che ci ha perciò scelto per una eroica missione ai limiti del suicidio: ai comandi di un biplano ad elica reduce da molte battaglie e molte riparazioni (chi ci ha rimesso, ahimé, è proprio la velocità), decolleremo da una portaerei ancorata al largo delle Midway, e da lì pattuglieremo incessantemente i cieli sopra i nostri territori, distruggendo a vista gli aerei del nemico, affinché non insidiino troppo da vicino la... privacy, per così dire, delle nostre installazioni. Ma sarà dura! Questi benedetti aerei ti sbucano fuori da ogni dove, persino da dietro, coinvolgendoti furiosamente nei loro giochi mortali: un looping, una gragnuola di proiettili e — aarrrggh! — una manovra suicida di collisione.

Per fortuna c'è un attimo di sosta anche in guerra: una portaerei non tarderà molto ad arrivare all'appuntamento con il nostro aeroplano, il quale vi planerà sopra automaticamente, bisognoso di ulteriori riparazioni. Durante la pausa verremo - bontà del Comando - premiati da un BONUS in punti dato dalla percentuale di nemici distratti e dai "ROLL" risparmiati e poi... via di nuovo tra le nuvole a caccia di "musi gialli" per altri livelli: ce ne sono ben 24 (nella versione da bar i livelli sono invece 36, ecco la prima differenza rilevabile in questa conversione), per cui ce ne vuole prima di arrivare alla fine! Eh, sì, cari miei: la guerra è un inferno anche quando non vi si partecipa in prima linea!

La flotta aerea del nemico si compone di velivoli di varia stazza: i più piccoli sono facilmente eliminabili, un colpo e... sayonara! Ve ne sono poi di più grandi, e questi necessiteranno ovviamente di più colpi.

Avremo poi la possibilità di sfruttare appieno le potenzialità del nostro aereo raccogliendo, passandoci sopra, quelle scritte POW che appaiono quando riusciamo a distruggere una intera formazione di aerei. Vi sono POW che triplicano l'intensità delle nostre raffiche di colpi, altri donano il grande potere (ipnotico? magnetico?) di attirare due aerei nemici, ognuno a un fianco del nostro biplano, formando così una formidabile barriera di fuoco.

Differentemente dalla versione coin-op, le scritte POW sono tutte dello stesso colore, cosicché è impossibile sapere cosa ci aspetta dopo essere riusciti ad ottenerli; vi sono POW che addirittura tolgono intensità di fuoco alle vostre mitragliatrici, ed altri ancora che hanno solo un valore in punti.

Perciò attenti: ogni POW in questo gioco è una sorpresa, non raramente spiacevole.

Grazie alla barra spaziatrice, qualche acrobazia potrete farla anche voi; il nostro aereo può eseguire tre piroette, straordinarie manovre elusive da utilizzarsi solo in caso di estrema necessità. Questa volta l'Elite è andata un po' troppo di fretta con la programmazione di questa conversione domestica, e si vede e si sente. Le Midway assomigliano più ad un arcipelago di frittate che di isole, vi sono certi grossi aeroplani fatti di caratteri grafici anziché di sprite, e i proiettili che schizzano sono quegli stessi punti neri che qualcuno di voi avrà la sfortuna di avere sul naso. Lasciamo poi perdere il sonoro, non vale la pena di sgolarsi più di tanto: l'elica dell'aeroplano, gli spari e le esplosioni... tutto qua, niente di eccezionale, tutto di serie. In compenso c'è un motivetto davvero orecchiabile dal vago sapore mexicano che suona sui titoli di testa e durante il gioco, e che ben sottolinea sia l'importanza della vostra missione che il lato divertente della cosa. E un motivo più lento, malinconico, quasi romantico a partita conclusa, durante l'inserimento del vostro nome nella TOP TEN, sempre che abbiate superato il limite minimo d'ammissione che è sopra i 40.000 punti. Le differenze con il gioco a gettone sono tante, però non è niente male, giocabile quanto basta e graficamente accettabile.

Fabio D'Italia







Retro-Gaming.it

INFILTRATOR

Produzione: US Gold/Mindscape
Distributore: Mastertronic
Sistema provato: CBM 64
Compatibilità: Spectrum/Amstrad
Prezzo: L. 19.900

Il bello dei video games o meglio di alcuni di essi, è quello di permettervi di cambiare identità con la stessa facilità con la quale vi cambiate d'abito. Oggi per esempio, smesso i panni, che so, di un pilota di formula uno oppure di un avventuriero alla ricerca di tesori nascosti, vi trovate a impersonare un poliedrico personaggio (Jimbo Baby) abile pilota di elicotteri nonché soldato di grande valore, chiamato a salvare il mondo dalle pericolose manie di grandezza di un certo Mad Leader che vorrebbe assumere il totale controllo del mondo. Questo splendido gioco creato dalla mente di Chris Gray si articola in tre fasi:

Per prima cosa dovete raggiungere la base nemica pilotando il vostro Gizmo dhx-1 attack helicopter.

Poi, una volta localizzata la base, avete il compito di infiltrarvi all'interno e fotografare i piani segreti del nemico.

A questo punto sarete armati di una macchina fotografica, un rivelatore di mine, una bomboletta di gas, cinque granate di gas letale, candelotti di esplosivo e un'importantissima carta.

Terza fase l'avrete capito, è quella di tornare alla base sani e salvi con le prove.

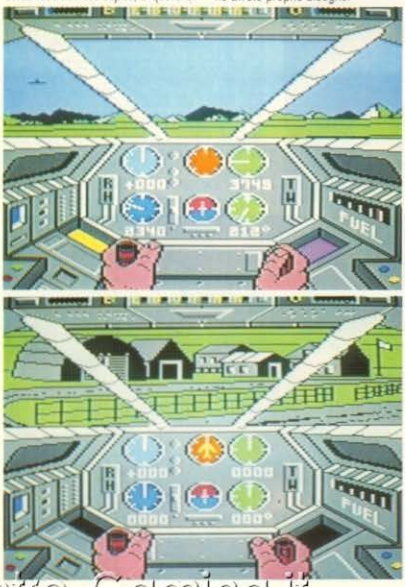
COMANDI: con il joystick per tutti i movimenti dell'elicottero e con la tastiera per tutte le altre funzioni di controllo e di armamento.

GIUDIZIO: cosa dire di questo gioco se non che è forse tra i migliori attualmente in commercio; non solo Infiltrator è graficamente molto curato, ma possiede il grosso pregio di riunire insieme due tra i generi più amati dai patiti dei videogames: la simulazione di volo (vi ricordo che la prima parte della missione vi permette di pilotare un modernissimo elicottero munito dei più sofisticati apparati di controllo) ed il gioco d'azione più classico condito con un pizzico di strategia tale da non farvi cadere mai nella noia della banalità.

Due raccomandazioni: all'inizio troverete probabilmente alcune difficoltà nel decollare e nel controllare l'elicottero in volo; non perdetevi d'animo e riprovate subito altrimenti che razza di super agente siete?

Infine fate attenzione al codice d'identificazione: se pensate di avere di fronte un nemico, date il codice OVERLORD. Se credete invece che sia un alleato, digitate la parola INFILTRATOR.

Riceverete così facendo un messaggio di incoraggiamento e credetemi, ne avrete proprio bisogno.



INDUSTRIA OGGI



Il mensile dell'a
tecnologia nell'i
moderna: soluzio
applicative e nu
orientamenti in f
produzione e se
Abb. annuo
10 numeri
lire 41.000
anziché lire 50

VIDEOTEL MAGAZINE



La rivista dei nu
interattivi telemu
applicazioni, for
di informazione,
Abb. annuo
6 numeri
lire 20.000
anziché lire 2

È JAC

CAMPAGNA ABBON

VIDEOGIOCHI NEWS



Il giornale di vi
e home comput
recensioni di gi
sempre nuovi.
Abb. annuo
11 numeri
lire 18.000
anziché lire 2

STRUMENTI MUSICALI



Il mensile per i
professionisti d
musica: audiofile
rassegne, comp
music, servizi, i
Abb. annuo
11 numeri
lire 35.000
anziché lire 4

VIETNAM

Prroduzione: Strategic Simulation
Distribuzione: Mastertronic
Sistema provato: CBM 64
Compatibilità: Atari/Apple
Prezzo: L. 19.900

Come al solito la SSI si distingue ancora una volta per la qualità dei suoi giochi di simulazione e strategia. Vietnam, l'ultimo war game prodotto, è un videogame basato sulla omonima guerra e ci riporta indietro ad uno degli episodi bellici più controversi e discussi degli ultimi decenni di storia moderna.

Il gioco si sviluppa come tutti i consueti war games che, per mezzo di comandi da tastiera e joystick, permettono di controllare le varie aree d'azione con il possesso di territori.

Lo scopo del gioco è ovviamente quello di impadronirsi del maggior numero di territori nemici vincendo le varie battaglie fino ad ottenere il suc-

Retro-Gaming.it

ELETTRONICA OGGI



La più autorevole rivista italiana di componenti, strumentazione ed elettronica professionale.
Abb. annuo
20 numeri
lire 64.000
anziché lire ~~80.000~~

AUTOMAZIONE OGGI



Robotica, controllo numerico, CAD/CAM, sistemi flessibili... problemi e soluzioni per la nuova automazione industriale.
Abb. annuo
11 numeri
lire 46.000
anziché lire ~~55.000~~

ELETTRONICA, STRUMENTAZIONE & AUTOMAZIONE PRODUCT NEWS



Il giornale di tutti i nuovi prodotti dell'elettronica, della strumentazione dell'automazione industriale e dell'elettronica medicale.
Abb. annuo
11 numeri
lire 26.000
anziché lire ~~33.000~~

TRASMISSIONE DATI E TELECOMUNICAZIONI



Il mensile dei nuovi sistemi di telecomunicazioni, data communications e telematica.
Abb. annuo
11 numeri
lire 36.000
anziché lire ~~44.000~~

INFORMATICA OGGI



L'informatica professionale: dall'elaborazione dati all'office automation. Servizi speciali e anticipazioni esclusive dalla Silicon Valley.
Abb. annuo
11 numeri
lire 40.000
anziché lire ~~49.500~~

PC & COMPUTER PRODUCT NEWS



Il giornale di tutti i nuovi prodotti hardware e software dell'informatica: dai medi sistemi al Personal Computer.
Abb. annuo
11 numeri
lire 27.000
anziché lire ~~33.000~~

PC WORLD MAGAZINE



La prima e unica rivista italiana per gli utenti di personal computer IBM Olivetti e compatibili.
Abb. annuo
11 numeri
lire 44.000
anziché lire ~~55.000~~

BIT



La prima rivista europea, la più famosa e autorevole in Italia, di personal, home, business computer, software e accessori.
Abb. annuo
11 numeri
lire 43.000
anziché lire ~~53.000~~

CKSON

AMENTI 86-87

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

COMPUTER GRAFICA & APPLICAZIONI



La rivista della grafica e dell'immagine con il computer: applicazioni pratiche per l'industria, le professioni e i servizi. Dal CAD/CAM alla pubblicità.
Abb. annuo
4 numeri
lire 19.000
anziché lire ~~24.000~~

SUPERCOMMODORE 64 & 128



La prima rivista con cassette programmi, dedicate agli utenti home computer Commodore 64 e 128.
Abb. annuo
11 numeri
lire 66.000
anziché lire ~~82.500~~

NOI C128 E C64



La rivista con disco o cassetta dei package professionali, modelli applicativi e giochi intelligenti.
Abb. annuo 11 numeri
(versione con cassetta)
lire 70.000
anziché lire ~~99.000~~
(versione con disco)
lire 115.000
anziché lire ~~134.000~~

OLIVETTI PRODEST USER



L'unica rivista per gli utenti dei sistemi Olivetti Prodest PC128 e PC128S. Una guida all'uso indipendente e completa.
Abb. annuo
6 numeri
lire 15.000
anziché lire ~~18.000~~

COMPUSCUOLA



L'informatica nella didattica: problemi, esperienze e prospettive del computer nel mondo della scuola.
Abb. annuo
9 numeri
lire 21.000
anziché lire ~~27.000~~

ELETTRONICA HOBBY



La rivista per l'hobbista elettronico, il radioamatore, il riparatore radio-TV, l'hardware dei personal computer.
Abb. annuo
12 numeri
lire 32.000
anziché lire ~~42.000~~

NAUTICAL QUARTERLY



Il trimestrale di cultura nautica più prezioso e raffinato del mondo. Emozioni da leggere, guardare e conservare.
Abb. annuo
4 numeri
lire 70.000
anziché lire ~~80.000~~

AUTOMOBILE QUARTERLY



Il trimestrale più prestigioso e raffinato del mondo, dedicato all'auto, alla sua storia, ai suoi miti.
Per chi intende l'auto come un fatto di cultura e di passione.
Abb. annuo
4 numeri
lire 69.500
anziché lire ~~80.000~~



LA TUA RIVISTA.



cesso finale.
Molte sono le opzioni di gioco tra cui la scelta di ben sei scenari diversi, sei tipi di armamenti (dalle mitragliatrici M60 MMG all'artiglieria pesante) dieci tipi di unità controllabili (dai marines alle squadre speciali d'assalto) ed infine otto unità di trasporto comprendenti i famosissimi carri PATTON e gli elicotteri HUEY UH 1. Un buon manuale in italiano, fornitoci dal distributore, permette anche a coloro che non hanno familiarità con questo tipo di gioco di trarne grosse soddisfazioni. Non ultima e magari un po' fantasiosa, quella di poter modificare gli eventi della storia.



a cura di Claudio Balzi

Retro-Gaming.it

IN a che gioco giochiamo?

GALVAN

Produttore: Imagine Software
Distributore: Mastertronic
Sistema Provato: Spectrum 48K
Prezzo: L. 19.900

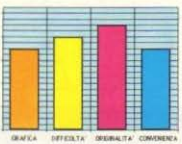
Molte volte ci siamo chiesti: "Se fossi da solo contro esseri terribili a difendere il mio pianeta?". Domanda ricorrente soprattutto dopo telefilm come "Visitors". Ebbene il protagonista di questo nuovo videogames si trova proprio a fronteggiare una situazione simile.
Galvan, questo sarà il nostro nome lanciato il programma, è l'unico so-





pravvissuto della Cosmo Police ed il suo principale obiettivo è quello di eliminare tutti gli avversari che si sono rifugiati nelle Techno Caverns del pianeta Cynep.
L'impresa non è certo delle più semplici, dato che ci troveremo contro orde di Androidi sanguinari, Robots e Alieni privi di scrupoli e pronti a sbarazzarsi di noi alla prima occasione favorevole.
Le difficoltà sono molte e, dopo aver neutralizzato tutte le difese di Cynep ed essere penetrato negli intricati labirinti delle Techno Caverns, ci troveremo faccia a faccia con il mostruoso guardiano delle caverne superiori, che custodiscono i segreti della potenza dell'impero di Cynep: le Power Pyramids (piramidi del potere!)
Eliminato quindi il mitico Cerbero robotizzato (il primo guardiano ha infatti più teste) abbandoneremo la mortalità per diventare un "Supremo". Questo passaggio di stato non ci permetterà comunque di commettere errori, sempre se vogliamo realizzare il nostro obiettivo.
La grafica del gioco, pur non essendo molto curata, non presenta sbavature grossolane, molto alta è invece la velocità di movimento degli sprite, buona l'animazione con movimenti del nostro uomo estremamente curati, ricca varietà di schermi, rendono il gioco sempre nuovo e non certo ripetitivo. Unica pecca, ma ormai sembra un'abitudine per lo Spectrum, sono gli effetti sonori, non certo all'altezza dell'intero gioco. Questo potrebbe condizionare solo i più esigenti, che potrebbero abbassare il volume del monitor e ascoltare gli Iron Maiden (per stare in tema con le situazioni pericolose). A parte gli scherzi, la IMAGINE ha proposto certo un gioco degno di nota, anche da parte di coloro che già avevano avuto modo di cimentarsi con la versione da bar.

Luca Mantegazza, Giuseppe Porretti



VIDEO MENIES

Produttore: Mastertronic
Distributore: Mastertronic
Sistema provato: Commodore 16
Prezzo: L. 6.600

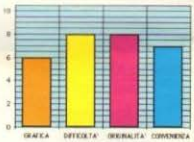
Possedete un Commodore 16?
Avete 7900 lire in tasca?
Volete provare qualcosa di diverso sul vostro computer?
Se avete risposto affermativamente a tutte e tre le domande non potete fare a meno di Video Menies, poiché è





uno dei pochi videogames offerti dal mercato che si presentano all'acquirente per quello che realmente sono: degli ottimi arcade. Abituati ormai a più alte risoluzioni grafiche, solo raramente troviamo anche per il piccolo CBM un videogames che esca dall'ampio cerchio degli "spara e scappa", e sia l'ambientazione, sia la grafica rendono Video Menies veramente all'altezza di games per macchine superiori. Voi, nei panni di un piccolo e scatenato robot, vi trovate in un castello, e il vostro compito è quello di spegnere tutti i monitor (uno per stanza) dimenticati accesi. Pensate che sia troppo facile? Se non ci fossero centinaia di veloci mostriciattoli assassini, decine di raggi laser e barriere invisibili, probabilmente avreste ragione, ma vi assicuro che la difficoltà aumenta l'interesse per il gioco. Dotato di una pistola laser, il robot deve perforare i muri, distruggere nemici, ritrovare chiavi per il passaggio nelle altre stanze, e, infine, spegnere i monitor (un'alternativa è di staccare la corrente generale; noi non abbiamo ancora trovato l'interruttore!). La grafica è semplice, ma ben organizzata, buoni gli effetti sonori, ottima la velocità di movimento, il gioco sembra non avere punti negativi. Nella parte alta dello schermo viene raffigurata una pianta del castello che vi sarà utile per vedere quante e quali stanze vi rimangono da "completare", il vostro punteggio, il numero di vite rimaste, e, infine, il tempo in cui dovete spegnere un monitor. Non vi sono particolari strategie da seguire, e l'unico consiglio che possiamo darvi è quello di tenere gli occhi bene aperti, poiché la prontezza di riflessi è uno dei requisiti fondamentali per la riuscita in questo gioco.
Se chi sta leggendo queste ultime righe non è già corso a comprare Video Menies, può avere solo due problemi: o non ha 7900 lire, o non ha il Commodore 16.
In entrambi i casi la soddisfazione di giocare con Video Menies vale bene un prestito: pensateci!

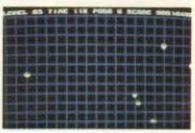
Luca Mantegazza



P.O.D. PROOF OF DESTRUCTION

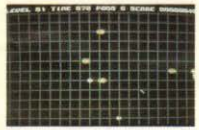
Produttore: Mastertronic
Distributore: Mastertronic
Sistema provato: Commodore 16
Prezzo: L. 6.600

"POD non ha storie pretenziose e non ha grandi realtà per giustificare la propria esistenza; è un semplice ed eccitante «spara e scappa»." Con queste frasi la Mastertronic presenta l'ennesima porcheria per il pur incolpevole CBM 16: PROOF OF DESTRUCTION.
Possibile ma alla soglia del 1987, con tanti esempi di videogiochi spaziali spettacolari, ci venga offerta ancora la solita astronavina (fosse almeno fatta bene!!!) che spara agli "alieni

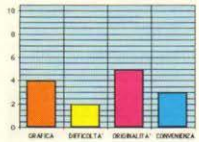


Retro-Gaming.it

cattivi cattivi"? Come potete vedere dalle foto, vi trovate nella parte inferiore della griglia, e mentre i nemici discendono da quella superiore, dovete cercate di colpirne il maggior numero possibile (ve lo sareste mai immaginato?!?) prima che il tempo, indicato nella parte superiore dello schermo, si esaurisca. Il tutto prosegue per sedici schemi, ma vi assicuro che riporterete il gioco a chi ve lo ha venduto prima di vederli tutti. A rendere maggiormente affascinante questo videogame contribuiscono gli irritanti effetti sonori, la ripetitività dei nemici e la bruttezza degli stessi (esiste un generatore casuale di pixel?!). Naturalmente qualche aspetto positivo è presente: va sottolineata la buona velocità del gioco e... niente altro! Basti pensare che nella copertina trovate scritto: "Strategie? Non ce ne sono!" (si tratta di un pregio?). Il movimento della vostra disastrata astronave può avvenire nelle quattro direzioni fondamentali, con la sola restrizione dei punti dove la griglia sia stata "rotta" da un'esplosione.
Giocando con la tastiera è consigliabile utilizzare solo i movimenti orizzontali e il "fire" poiché il coordinamento contemporaneo di cinque tasti è, decisamente, impresa da funamboli o dattilografi. Datemi retta, se il mercato continua ad offrire software come POD, vi conviene scambiare il vostro computer con un Sinclair ZX81 (pagando la differenza, naturalmente!) con la certezza di giochi sicuramente migliori.



Luca Mantegazza



SANXION

Produzione: Thalamus
Distribuzione: Mastertronic
Sistema provato: CBM 64
Compatibilità: CBM 128
Prezzo: L. 19.900

Se pensate che velocità, grafica e ritmo vertiginoso siano caratteristiche che contraddistinguono solo i giochi da bar, oggi vi ricrederete vedendo ciò che la THALAMUS di Londra ha creato per tutti coloro che amano i giochi spaziale del tipo "spara e fuggi". In Sanxion incontrerete una moltitudine di alieni.
Dovrete usare diverse tattiche per far fronte alle numerose situazioni pericolose in cui vi verrete a trovare e, come membro del Sanxion Corp, avete il compito di distruggere il maggior numero di infiltrati prima che il timer raggiunga lo zero. Dopo ogni settore conquistato avrete la possibilità di volare attraverso una piccola TRAINING SESSION in preparazione agli ostacoli successivi.
I comandi: per mezzo del joystick governate la vostra navicella, ma è possibile ottenere gli stessi effetti anche con la tastiera a discapito però della velocità d'esecuzione. Ricordate di premere la barra spaziatrice per accedere alle opzioni di gioco e ogni tanto concedetevi una pausa per riflettere sul da farsi premendo il tasto RUN/STOP.



L'ESCLUSIVITÀ.

le tariffe di abbonamento Jackson 86-87

RIVISTA		NUMERI ANNUI	TARIFFE ABBONAMENTO
PROFESSIONALI	INDUSTRIA OGGI	10	lire 41.000 anzichè lire 50.000
	ELETTRONICA OGGI	20	lire 64.000 anzichè lire 80.000
	AUTOMAZIONE OGGI	11	lire 46.000 anzichè lire 55.000
	ELETTRONICA, STRUMENTAZIONE & AUTOMAZIONE PRODUCT NEWS	11	lire 26.000 anzichè lire 33.000
	TRASMISSIONE DATI E TELECOMUNICAZIONI	11	lire 36.000 anzichè lire 44.000
	VIDEOTEL MAGAZINE	6	lire 20.000 anzichè lire 24.000
	INFORMATICA OGGI	11	lire 40.000 anzichè lire 49.500
	PC & COMPUTER PRODUCT NEWS	11	lire 27.000 anzichè lire 33.000
	COMPUTER GRAFICA & APPLICAZIONI	4	lire 19.000 anzichè lire 24.000
PERSONAL E HOME COMPUTER	PC WORLD MAGAZINE	11	lire 44.000 anzichè lire 55.000
	BIT	11	lire 43.000 anzichè lire 55.000
	SUPERCOMMODORE 64 & 128	11	lire 66.000 anzichè lire 82.500
	NOI C128 E C64 (con cassetta)	11	lire 70.000 anzichè lire 99.000
	NOI C128 E C64 (con disco)	11	lire 115.000 anzichè lire 144.000
	OLIVETTI PRODEST USER	6	lire 15.000 anzichè lire 18.000
	VIDEOGIOCHI NEWS	11	lire 18.000 anzichè lire 22.000
	COMPUSCUOLA	9	lire 21.000 anzichè lire 27.000
HOBBY E TEMPO LIBERO	ELETTRONICA HOBBY	12	lire 32.000 anzichè lire 42.000
	STRUMENTI MUSICALI	11	lire 35.000 anzichè lire 44.000
CULTURA & PRESTIGIO	NAUTICAL QUARTERLY	4	lire 70.000 anzichè lire 80.000
	AUTOMOBILE QUARTERLY	4	lire 69.500 anzichè lire 80.000

N.B. - Per abbonamenti all'estero le tariffe dovranno essere raddoppiate. Non è prevista la spedizione via aerea.

i privilegi riservati agli abbonati Jackson

Agenda monografica Jackson

Elegante e raffinata, l'agenda settimanale Jackson è qualcosa di più di una delle migliori agende: oltre a riprendere la prestigiosa linea editoriale di Nautical Quarterly e Automobile Quarterly, ha carattere monografico e, nell'edizione 1987, è dedicata alla Computer-Art, con splendide immagini a colori.



Questa agenda diventerà una costante nei privilegi riservati agli abbonati Jackson e costituirà un vero e proprio oggetto da collezione, il cui valore aumenterà nel tempo.
L'edizione 1987 sarà inviata soltanto a coloro che risulteranno regolarmente abbonati al 30 novembre 1986 ad almeno una rivista la cui tariffa di abbonamento è superiore a L. 30.000.
Naturalmente chi sottoscriverà o rinnoverà l'abbonamento dopo tale data, acquisirà il diritto a ricevere automaticamente l'edizione 1988.
L'agenda Jackson 1987 sarà posta anche in vendita, al prezzo di lire 20.000.

Jackson Magazine

L'altra straordinaria novità, che accompagnerà gli abbonati Jackson nel corso del 1987.
Una vera e propria rivista tri-



mestrale, contenente una selezione dei migliori articoli pubblicati dai periodici Jackson e un aggiornamento costante sul mondo dell'alta tecnologia. Non solo: Jackson Magazine sarà anche l'occasione di un dialogo diretto con Jackson per scoprire, in anticipo, programmi e iniziative future e per trasmetterci suggerimenti, impressioni e desideri.

Risparmio assicurato



Gli abbonati alle riviste Jackson possono contare su un duplice risparmio: una tariffa privilegiata, come indicato nella tabella e la garanzia del prezzo bloccato per l'intera durata del proprio abbonamento, oltre alla certezza di non perdere alcun numero delle loro riviste preferite.

Sconto 20% sui libri Jackson

È questo un altro significativo privilegio riservato agli abbonati Jackson: lo sconto del



20% su tutti i libri del catalogo Jackson, per acquisti effettuati fino al 28-2-1987 direttamente all'editore. Dopo tale data, e per tutta la durata dell'abbonamento, tale sconto privilegiato sarà del 10%.

Offerte speciali e riservate

Nel corso dell'anno, periodicamente, saranno inviate alcune offerte speciali, che il Gruppo Editoriale Jackson riserverà ai soli abbonati. Tali offerte consentiranno l'acquisto di selezioni di libri, grandi opere e software, a condizioni particolarissime.
Un privilegio veramente esclusivo.



ABBONARSI È FACILE! UTILIZZATE IL MODULO DI CONTO CORRENTE POSTALE GIÀ PREDISPOSTO E/O LA SPECIALE "BUSTA-ABBONAMENTI" INSERITI IN QUESTA RIVISTA

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

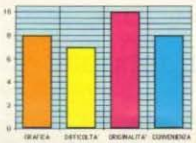
Retro-Gaming.it

IN a che gioco giochiamo?



commento su questo videogioco che si rivela una tra le produzioni più azzeccate del momento; una buona occasione quindi per riavvicinarci ai vecchi e cari SPACE ARCADES da troppo tempo dimenticati dal pubblico.

Claudio Baizi



THAI BOXING

Produttore: Anco
Distributore: Lago
Sistema provato: CBM 64
Prezzo: L. 19.900

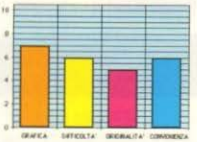
Dopo le innumerevoli versioni del karate, ultimamente alcune software-houses hanno dirottato l'attenzione su altri modelli di disciplina marziale; il tentativo è sicuramente lodevole, ma non sempre gli sforzi intrapresi per offrire prodotti originali risultano ben finalizzati. È l'esempio della Anco che, a nostro avviso, ha scelto una disciplina, la boxe thailandese, che, riportata sul video, ha troppi punti in comune con "colossi" come "Way of the exploding fist" della Melbourne House o "International karate" della System 3. Nella realtà sportiva boxe thailandese e karate sono diversissimi nelle loro peculiarità tecniche, ma nel nostro caso l'uno sembra una fedele copia dell'altro: come nel gioco della nota casa australiana anche in Thai Boxing un calcio può essere sferrato al volto, al ventre e anche in volo. E ancora le mani, stavolta coperte da guantoni fendono l'aria per colpire il volto, il ventre e come al solito si può assumere una posizione di difesa o schivare i colpi avversari saltando o abbassandosi.

La Anco ce l'ha messa tutta per introdurre innovazioni azzeccate: per esempio ha fatto in modo che alla fine di ogni manche i contendenti, dopo pirotecniche giravolte, si ritrovassero ad affrontarsi in una diversa disposizione sul campo di gioco; ha offerto una varietà di scenari di sfondo apprezzabili nella loro definizione grafica; ha dato la possibilità di osservare la progressiva tumefazione dei volti dei due contendenti, poi rimessi in sesto da due scaltri infermieri durante l'incontro; ha donato la parola al vincitore ("I win" ripete esaltato) ma la sostanza rimane quella. Peccato, e dire che amiamo le case intraprendenti che tentano di sviluppare nuove tematiche: pazienza, provaci ancora Anco.

Paolo Cardillo







TOAD RUNNER

Produttore: Ariolasoft
Distributore: Lago
Sistema provato: Spectrum 48K
Prezzo: L. 19.900

Tutte le volte che, da piccoli, ci capitava di leggere fiabe di principi trasformati in ranocchi, oltre a provare un certo ribrezzo, pensavamo divertiti al saltellare disperato dello sfortunato reale. La nostra tenera età non ci permetteva così di capire la tragicità della situazione, gettando inoltre discredito sulla casata del principe-rana. A tutela di quest'ultimo, con questo nuovissimo gioco, ci viene offerta l'occasione di immedesimarci nel malcapitato. Come in tutte le fiabe, la soluzione al nostro dilemma sta nel trovare una Principessa disponibile a baciarci, il che non è molto facile. I pericoli sono molti e tutti incombenti: si passa infatti dal cattivissimo Stone-Master ad un ladruncolo che compare ogni sei "rospo-tempi", per non parlare delle porte truccate e dei trabocchetti disposti in posti sempre diversi.

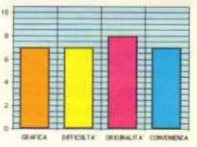
Il gioco ricorda un altro bellissimo arcade-adventure di successo, ATIC-ATAC e, come in questo anche qui è necessario raccogliere gli oggetti che si trovano per strada. Ma attenzione, oltre al già citato "borseggiatore", bisognerà fare i conti pure con la capienza delle nostre tasche, che non potranno contenere più di quattro oggetti. Purtroppo ci accorgeremo che alcuni sono indispensabili, altri pressoché inutili: sta quindi a noi scegliere quali potrebbero veramente servire. Un oggetto, dopo averlo usato una volta, è generalmente inservibile. La raccolta degli oggetti, l'uccisione dello Stone-Master e il ritrovamento della Principessa e quindi delle sembianze naturali deve avvenire in meno di 75 "rospo-unità". Difficile?

La presentazione dello schermo è chiara e la parte superiore presenta costantemente il contenuto delle tasche, la percentuale del gioco risolto, l'energia vitale a nostra disposizione e un orologio che indica il "rospo-tempo". Da notare la varietà degli schemi (non tutti curati allo stesso modo però) e una grafica certamente più che buona. Ottima inoltre la velocità di movimento e la giocabilità, il gioco presenta negli effetti sonori forse l'unica pecca, che comunque non influisce molto sulla valutazione positiva dello stesso. Tutto sommato TOAD RUNNER ha tutte le caratteristiche per essere un videogames di successo e, l'inevitabile difficoltà iniziale non farà altro che accrescere il divertimento.

Luca Mantegazza, Giuseppe Porretti







UCHI MATA

Produttore: Martech
Distributore: Lago
Sistema provato: CBM 64
Prezzo: L. 19.900

"Oddio, un altro". No, no, questo non è karate, è judo. Non è una rimasticatura del "pugno esplosivo", è la decodificazione in pixels di una disciplina del tutto diversa e spesso confusa con quella dell'ormai mitico gioco della Melbourne. E per "tradurla" in videogame la Martech si è avvalsa della collaborazione di Brian Jacks, uno degli esponenti maggiori di questa arte marziale: così ne è venuto fuori un gioco che, rispondendo alle esigenze stilistiche di Brian, è esteticamente godibilissimo e in cui ogni mossa nella successione di movimenti ricalca pienamente la realtà.

a casa

Retro-Gaming.it

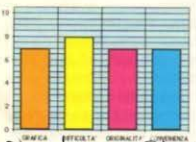
Subito si rimane colpiti dalla fluidità del movimento per ognuno delle mosse effettuabili, che però sono un po' pochine: Tomoe Nage, O Soto Gari, De Ashi Barai, Tai Otoshi e, appunto, Uchi Mata per un totale di cinque. Come realizzarle? Presto detto. Il primo suggerimento di Brian Jaks sarebbe quello di effettuare innanzitutto una buona presa, afferrare cioè nel modo dovuto il judogi (la giacchetta) dell'avversario (pressione del pulsante): solo a questo punto l'attacco può essere sferrato mantenendo premuto il tasto-fire e direzionando la levetta giroscopica a seconda del colpo da assestare: potete sgambettare il vostro avversario, farlo volare per aria e potete anche... subire un trattamento analogo da parte sua. Si passa in questo modo alla fase di difesa: si può eludere l'offensiva nemica semplicemente allontanandosi dal Tori (l'attaccante, in questo caso voi siete l'Uke, il difensore) oppure se si



viene catapultati in aria si può agitare la levetta nel tentativo di atterrare sui piedi. A seconda dell'efficacia e della perfezione stilistica della vostra azione vengono assegnati i punti. Vi sono anche penalità per interventi scorretti sul rivale e si può addirittura incorrere in una squalifica (Hansoku Make). Questo gioco ci ha lasciato entusiasti per la fedeltà tecnica e stilistica e l'aderenza al reale, un po' meno per la varietà.

Cinque mosse e un arbitro affetto da calvizie non bastano certo ad appagare le aspettative (in ogni caso è più divertente nella versione head-to-head). Un vero peccato, comunque... go for the dan!

Paolo Cardillo





LA FORTUNA.

cento e uno premi

1 premio

In palio, fra tutti gli abbonati, una scattante, elegante, ruggente Alfa 33 4x4 giardinetta (1500 cc.) nella versione più prestigiosa e super accessoriata, perfettamente a suo agio in ogni situazione, potente e nello stesso tempo parca nei consumi, protagonista instancabile di mille avventure.



100 premi



Il fantastico orologio Time of Greenwich modello 120321. Uno strumento di altissima perfezione ed esclusività, in edizione limitata e personalizzata, realizzata appositamente per i fortunati vincitori abbonati Jackson, dalla prestigiosa Time of Greenwich. Distribuito in Italia da LED ITALY

Regolamento del concorso

1 - Il Gruppo Editoriale Jackson S.p.A. promuove un concorso a premi in occasione della Campagna Abbonamenti 86/87.

2 - Per partecipare è sufficiente sottoscrivere, entro il 31.3.1987, un abbonamento a una delle 21 riviste Jackson.

3 - Sono previsti 1+100 premi da sorteggiare fra tutti gli abbonati.

4 - 1° premio
Un'automobile Alfa 33 4x4 giardinetta (1500 cc.). Gli altri 100 premi consistono in altrettanti orologi Time of Greenwich.

5 - Gli abbonati a più di una rivista avranno diritto, per l'estrazione, all'inserimento del proprio nominativo tante volte quante sono le testate sottoscritte.

6 - L'estrazione dei 1+100 premi in palio avverrà presso la Sede della Jackson entro il 30.5.1987.

7 - L'elenco dei vincitori, ad estrazione avvenuta, sarà pubblicato su almeno 10 delle riviste Jackson.
La vincita inoltre, sarà comunicata con lettera raccomandata a ciascuno dei sorteggiati.

8 - I premi verranno messi a disposizione degli aventi diritto entro 60 giorni dalla data dell'estrazione.

9 - Le spese di immatricolazione della Alfa 33 4x4 giardinetta saranno a carico del vincitore.

10 - I dipendenti, i familiari, i collaboratori del Gruppo Editoriale Jackson sono esclusi dal concorso.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

LA TUA RIVISTA.

AUT. MIN. RICH.

CHAMPIONSHIP BASKETBALL
Two-on-two

Produzione: Gamestar
Distribuzione: Mastertronic
Sistema provato: CBM 64
Compatibilità: CBM 128
Prezzo: L. 19.900

Dopo il successo di One on one di un paio di anni fa ecco Two on two che si ripropone al pubblico come il gioco del basket più spettacolare del momento. Questo prodotto della GAMESTAR, specializzata in video games sportivi, è un misto di strategia, azione, velocità e resistenza fisica, ma la caratteristica più apprezzabile è la novità dell'impostazione "teorica" di nove schemi tra attacco e difesa da preparare prima dell'inizio dell'azione stessa.
Tale sistema vi permetterà così di effettuare delle stupende e realistiche partite "ragionate" (a due giocatori o contro il computer) tenendo conto di tutte le regole che caratterizzano il gioco del basket, dai blocchi, ai tiri liberi, ai tiri da tre punti e così via.
COMANDI: tutti i movimenti per mezzo del joystick sono facilmente comprensibili previa attenta lettura del manuale di istruzioni.
La grafica, anche se un po' spartana rende bene soprattutto per quanto ri-

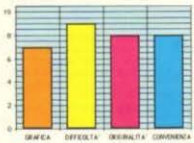
Retro-Gaming.it

IN a che gioco giochiamo?



guarda il movimento dei quattro giocatori che risulta così abbastanza fluido.
L'unico neo del programma rimane forse il fatto che è possibile comandare i giocatori (due per parte) soltanto quando questi hanno varcato la linea di centrocampo e si trovano in attacco.
Tale inconveniente rende così impossibile effettuare il pressing difensivo nella metà campo avversaria.
Dopo le difficoltà del primo impatto, questo gioco si presenza come un raro esempio di giocabilità e completezza, elementi indispensabili per un videogame sportivo.

Claudio Balzi



HIGHLANDER

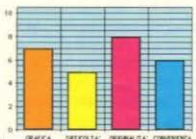
Produttore: Ocean Software
Distributore: Mastertronic
Sistema provato: C 64
Compatibilità: C 128
Prezzo: L. 19.900

Avreste mai pensato di poter emulare la gesta dei più famosi schermitori di tutti i tempi? Ebbene, novelli moschettieri, miei prodi D'Artagnan, se questo è il vostro sogno recondito, oggi HIGHLANDER vi offre la possibilità di mostrare il vostro valore. Lo scopo del gioco è proprio quello di battere in regolari duelli tre forti spadaccini, la cui forza e bravura cresce a seconda del livello: infatti HIGHLANDER è un po' particolare dal punto di vista del caricamento in quanto non è esattamente un gioco, sono tre giochi molto simili, cambiano soltanto gli scenari e la pericolosità dei nemici. I tre giochi vengono caricati separatamente.
Il primo gioco è il più semplice e si consiglia di iniziare a giocare con questo perché l'avversario è abbastanza abbordabile.
Questo consente di avere una certa dimestichezza quando bisognerà affrontare Fizir e Kurgen, rispettivamente nel secondo e terzo gioco. Durante il duello è comunque importante tenere sempre sotto controllo la quantità di energia che si ha ancora a disposizione, perché quando viene a



mancare termina il gioco. L'energia viene fornita costantemente durante il gioco, ma ogni colpo subito la riduce drasticamente. Durante il duello si devono alternare mosse di attacco e di difesa, facendo molta attenzione a non esporre troppo la testa ai colpi dell'avversario, perché è il punto più debole del corpo.
Una volta presa una certa dimestichezza con il gioco, è possibile riconoscere dai suoni quando si viene colpiti o si colpisce l'avversario.
Questo è utile perché ci consente di focalizzare la nostra attenzione sulle strategie da usare e sulla quantità di energia che abbiamo ancora disponibile.
Se possedete due joysticks invitate un vostro amico e sfidatelo a duello. Anzi, ve lo consigliamo: sarà sempre un avversario più debole del "debole" Ramirez, che si affronta al primo livello!

Stefano Conte

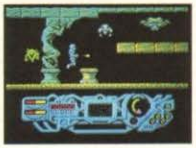


ANTIRIAD

Produttore: Palace Software
Distributore:Lago
Sistema provato: C 64
Compatibilità: C 128
Prezzo: L. 19.900

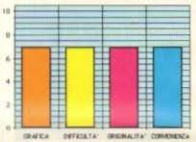
2086. Le due superpotenze del settore NORD e di quello SUD hanno rifiutato di abbandonare ogni proposito di disarmo e qualsiasi tentativo di continuare pacificamente le relazioni diplomatiche è ormai fallito.
La terra fu così vittima di un vero e proprio disastro atomico. Passarono alcuni secoli e una nuova razza umana emerse dal caos ecologico.





Erano uomini pacifici in ricordo delle tante sventure patite dai loro predecessori, ma quando un giorno gli alieni arrivarono dallo spazio, essi si trasformarono in valorosi guerrieri.
Uno di loro si distinse come campione, il suo nome era TAL e fu scelto dal popolo per salvare l'intera razza.
Scopo del gioco è quello di guidare TAL tra gli orrori della foresta incantata e cercare di riportare alla luce una leggendaria armatura dai poteri magici per distruggere i tiranni.
Comandi e strumenti di controllo: tutti i movimenti del guerriero vengono comandati dal joystick e una volta trovata l'armatura potrete accendere il pannello di controllo per mezzo del quale controllerete i vari indicatori.
Antiriad si presenta come un normalissimo arcade-game, ma la caratteristica di spicco del gioco è la grafica piuttosto definita ed il piacevole "movimento" del personaggio.
Durante il gioco ricordate di fare attenzione ai numerosi e variopinti personaggi tanto graficamente accattivanti, quanto fatali per la riuscita della vostra missione.

Claudio Balzi



ASSAULT MACHINE

Produttore: Nexus per Magnifient 7 softw.
Distributore: Lago
Sistema provato: C 64
Compatibilità: C 128
Prezzo: L. 19.900

Ecco un gioco che forse accontenterà tutti gli appassionati dei giochi d'azione e gli amanti della strategia.
La vostra missione prevede infatti di sottomettere il malvagio pianeta TARGAN, con l'aiuto di quattro droidi di ricerca e tre navicelle spaziali, con le quali annientare le installazioni nemiche.
Scopo del gioco: distruggere tutti i dieci complessi di isole che costituiscono ASSAULT MACHINE.
Strategia: usate i droidi per trovare gli obiettivi nemici e ricordate che le navicelle fungono sia come mezzi di teletrasrpoto, che come bombardieri.
Se non riuscite a distruggere tutte le dieci isole gli avversari completeranno ASSAULT MACHINE e vi disintegreranno.
Questo videogame, peraltro abbastanza monotono, trova nella sua seconda parte (lato B della cassetta) le caratteristiche più interessanti, ovverossia le funzioni di armamento e protezione dei vari droidi. Ciascun droide può avere sino a sei componenti d'e-

a casa

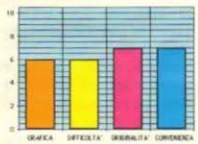
Retro-Gaming.it





quipaggiamento. Quanti più ne ha, tanto più lenta sarà la sua ricerca e viceversa.
Giudizio finale: buona la parte "teorica" del gioco, ma, quanto al combattimento vero e proprio, possiamo dire che non ci ha affatto entusiasmato. Abbiamo rilevato, infatti, una scarsa manovrabilità della navicella con movimenti alquanto anomali. Tutto sommato, quindi, meglio un vero gioco spaziale ed un vero gioco di strategia separati.

Claudio Balzi



KNOCK OUT

Produttore: Anco
Distributore: Lago
Sistema provato: Atari 800
Compatibilità: Atari 400 - XL - XE (min 48K)
Prezzo: L. 19.900

Una buona manovrabilità e il susseguirsi di situazioni sempre diverse, unite ad una grafica dettagliata ed ad un sonoro piacevole, sono i requisiti che solitamente rendono un gioco se non di successo per lo meno giocabile.
Evidentemente il programmatore di Knock Out ha preferito invece concentrare la sua attenzione sull'invenzione dei pittoreschi nomi dei nostri avversari, vedi Macho Macaroni from Italy, Gringo Meano from Mexico, trascurando un piccolo dettaglio: il gioco. L'essenza del programma non è per di più innovativa ed anzi si può dire che si rifaccia chiaramente al giustamente più noto Frankie Bruno's Boxing.
Passando in secondo piano le ristrettezze grafiche, su un computer come l'Atari potenzialmente molto dotato, ci si imbatte in una scarsa o, per meglio dire, nulla mobilità del nostro pugile, a cui fa riscontro una altrettanto inadeguata possibilità offensiva, che si limita infatti ai ganci alti e bassi, con l'unica variante dell'uppercut, sferrabile però solo come colpo finale. Il fatto che più lascia perplessi è però la facilità estrema con la quale si riescono a superare i primi due sfidanti (Macho Macaroni, Italy, e Deadly Tornado from Cuba) con una monotona serie di ganci alti, per poi rovinare paurosamente contro Bully Bear from Canada, che da buon vecchio boscaiolo abbatte il nostro povero boxer con soli tre irresistibili pugni.
Superato questo difficile scoglio, il programma si limita a sottoporci altri cinque avversari diversi tra loro solo per nome e fattezze e non per particolari caratteristiche di combattimento.

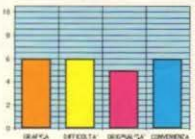


Così tra un bolide di Killer Chink from China, un fendente di Bruce Breaker from Turkey o una sventola dell'immancabile e bruttissimo Tarago from USSR, non ci rimane che evitare di essere massacrati dal già nominato Gringo Meano, per trovarci faccia a faccia con il sorridente Smart Stallone che, rivendicando una improbabile parentela con il più blasonato Rocky Balboa, scatena ogni sua più recondita ira sul nostro povero, piccolo e gracile pugile.
Concludendo vorremmo dire che il gioco sarebbe un prodigio se a farlo



fosse stato un preparato hobbista, ma, in quanto prodotto da professionisti, ci sentiamo in dovere di sconsigliarlo, anche se, come si sa, "i gusti sono gusti".

Andrea Verona



VG Story



Pong fu il più grande successo della storia del videogame, e resta ancora imbattuto, nonostante l'incredibile diffusione di altri giochi come Pacman, Asteroids e Space Invaders.
L'Atari vendette oltre 10.000 macchine in pochi mesi, e 25 altre società di videogiochi, gettatesi nella mischia, lanciarono sul mercato quasi 90.000 macchine copiate da Pong originale. Mettendo insieme originali e cloni, si raggiungono 100.000 unità gioco, soltanto negli Stati Uniti, in poco più di un anno e mezzo di vita nella storia dei videogames.
Un record ineguagliato!
Nel 1973 Bushnell acquistò la quota azionaria di Dabney, suo socio nella Syzygy, trasformatasi in Atari, e detenne la maggioranza dell'Atari fino al 1976, anno in cui la società fu venduta alla Warner Communications. Dal 1979, dopo una breve parentesi come produttore di robot domestici (Topo, e Fred, della Androbots Inc.), Nolan Bushnell si occupa di una catena di pizzerie con annessa sala giochi, Pizza Time Teathre, che ha aperto parecchie centinaia di locali in pochi anni negli Stati Uniti, in Canada e in Australia. L'obbiettivo di Bushnell è quello di raggiungere, con i suoi ristoranti-sale giochi, il migliaio di locali ad apertura continua. L'infaticabile eroe, non contento della mole di lavoro che smaltisce quotidianamente come amministratore delegato della Pizza Time, è presidente di altre due società: la Microwave Corp., che vende forni a microonde, e la Corporate Air Transport, proprietaria di aerei da trasporto e di aerei passeggeri a medio raggio. Con oltre 100 milioni di dollari di patrimonio personale, e un posto di primo piano negli annali della storia dell'informatica individuale, Nolan Bushnell è senza dubbio uno dei personaggi più eclettici e geniali che l'umanità abbia conosciuto.



Interno di un pizzatime

Retro-Gaming.it

Immagini realizzate da RVB Computer Graphics - Milano con software LUMENA'

OUT

a che gioco giochiamo?

CAMBIO DELLA GUARDIA?

Dopo circa tre anni, dato che la mia collaborazione con VG iniziò con il numero 10 del dicembre 1983, la rubrica dedicata al bar non porta la mia firma; questo cambiamento è stato deciso proprio dal sottoscritto, pur con molta commozione, con un preciso intento: aprire le porte di VG ai campioni, a coloro che riescono a scoprire tutto di un videogioco, sino a domarlo completamente.

Sono quindi sicuro di affidarvi in buone mani, dando spazio a gente come i miei amici pluri-recordman italiani Luca Dossena e Luca Santorsola, e se vi proponete anche VOI, potreste trovarvi un posticino come recensore, anche sui videogiochi da casa.

Comunque non crediate di non leggermi più, eh! By By...

Maurizio Miccoli

RAMPAGE

(Bally Midway 1986)

Finalmente!

Dopo aver sterminato miliardi di alieni, dalle più svariate forme, colori, dimensioni e cattiveria, dopo aver liberato innumerevoli "belle" (o presunte tali), sterminando vagonate di "cattivi", finalmente interpretare NOI il ruolo dei più perfidi, dei più cattivi, addirittura dei più grandi distruttori che la Terra ricordi!

Infatti la Rally Midway ha avuto la bella idea (o brutta?) di prensentarci un coin-op che è al di fuori dai soliti cannoni e dalle solite avventure, RAMPAGE, nel quale il videogiocatore, anzi i videogiocatori (si ha la possibilità di giocare da soli, o contemporaneamente in due o anche in tre), si immedesimano in uno dei tre mostri protagonisti, il cui scopo è distruggere tutti i palazzi e tutto quello che gli capita sottomano (o "sottopiede"). I personaggi sono: GEORGE, uno scimmione tipo King Kong, LIZZIE, un cattivissimo tirannosauro, e RALPH un non meno terribile lupo mannaro. Le scene (day) sono ambientate in varie città americane (Chicago, Cleveland, etc.) nelle quali i tre mostri scorrazzano; in difesa di queste c'è un vero e proprio esercito di uomini, che ci sparano contro un uragano di colpi e di bombe, elicotteri che mitragliano e bombardano, carri armati e macchine della polizia non meno bellicosi: risulta così veramente arduo mantenere l'energia a disposizione (DAMAGE), che si può comunque recuperare mangiando gli uomini, oppure dando pugni alle finestre aperte che nascondono cibo, sotto forma di latte, pollo, tostapane (in questo caso, però, dovremo aspettare che il toast venga





fuori, perché in caso contrario avremmo l'effetto opposto). Attenti però: ci sono anche oggetti che tolgono energia, come il cactus, il teschio e il televisore accesso; infine si possono trovare dei bonus come il televisore spento, il vaso con un fiore, il sacco di denaro. I comandi consistono in un joystick a otto posizioni e due pulsanti, uno per il pugno l'altro per far saltare il mostro; quest'ultimo apparentemente non importante, ma fondamentale in certe situazioni di gioco: ad esempio, per saltare dai palazzi che stanno crollando. Il gioco termina quando finisce l'energia del mostro, il quale subirà una metamorfosi, rimpicciolendosi sempre di più, fino a diventare un piccolo ometto, che si coprirà pudicamente (se verrà mangiato dagli altri mostri, questi recupereranno gran parte dell'energia).

Luca Dossena

ROAD RUNNER

(Atari 1986)

Siamo alle solite: ormai è diventata un'abitudine per l'ex-guida del mondo dei videogiochi, l'Atari, sfornare solo due o tre videogiochi spettacolari all'anno, col rischio di offrirci dei prodotti graficamente stupendi, ma con una scarsa risposta da parte del pubblico a causa della loro eccessiva particolarità, come nel caso di Marble Madness. È ora il turno di ROAD RUNNER, trasposizione del famosissimo fumetto della Warner Bros, nel quale assumiamo il ruolo del velocissimo struzzo, perennemente inseguito dall'astutissimo coyote che certa in tutti i modi, con i più impensabili mezzi, di catturarci. Lungo la strada che percorriamo, a volte rettilinea, a volte tortuosa, è disseminato il mangime che deve essere ingollato avidamente, per ottenere un miglior punteggio e per non esaurire il "SEED METER": lasciarne sei comporterebbe la perdita automanica di una vita. Durante il gioco dovremo saltare diversi ostacoli quali mine, palle di cannone e chiodi camuffati nel mangime; con questi ultimi, il nostro inesauribile coyote cercherà di catturarci, risucchiandoci grazie a una potente calamita. Attraverso il joystick possiamo variare la velocità e così seminare Wile E., ma se volete un saggio consiglio, non fatelo, poiché questi si munirà di uno skateboard a razzi e ci raggiungerà in un lampo. Wile E. dispone di vari mezzi per cercare di catturarci: monta a cavallo di un razzo o su una molla, oppure su di un elicottero dal quale ci lancerà numerosissimi candelotti di dinamite. Il gioco è composto, da quattro livelli, che si ripetono ciclicamente con difficoltà sempre più accentuata. Al termine di ogni livello avremo alcuni bonus: "MISSED... BIRDSSED", che si ottienen mangiando tutti i grani di miglio; "DESTROING WILE E. ...TIMES", che si ottiene se facciamo capitare qualche "incidente" al coyote; "MISSED O LEMONADES", che verrà assegnato quando non lasciamo alcuna bevanda lungo il tragitto; infine HOPPING OVER... MINES, che premia l'abilità nel saltare le innumerevoli mine che si trovano nei livelli avanzati.

Luca Santorsola





LEGGETE



OGNI MESE IN EDICOLA

fuori



Retro-Gaming.it

TIPS & TOPS

MIKIE

Come si fa a "distruggere" completamente un videogioco?
Un buon esempio ci viene dato da Gianluca Brovelli di Ranco (VA), di cui già avevamo pubblicato una mappa degli schemi di Bomb Jack, che ci ha spedito una descrizione minuziosa, compilata insieme al fratello Roberto, della trasposizione, da parte della solita Imagine, del noto coin-op della Konami Mikie, per lo Spectrum 48.

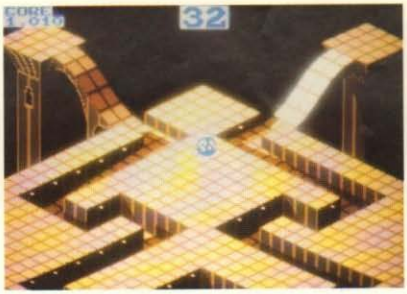
Percorso:
Quadro 1 - Classe
Quadro 2 - Spogliatoio
Quadro 3 - Ristorante
Quadro 4 - Palestra
Quadro 5 - Giardino

Punteggi:

Cuore	200 punti
Cuore lampeggiante	1000 punti
Spostamento ragazza	600 punti
Lancio pollo	200 punti
pallone	200 punti
Pugno o calcio	100 punti
Bacio della ballerina	100 punti
Completamento quadro o corridoio	2000 punti

Bonus:

Perfect! (si ottiene prendendo tutti i cuori presenti nel quadro mentre lampeggiano)	5000 punti
Quadro 1: gridando tre volte di fronte alla cattedra compare un pappagallo	1000 punti
Quadro 2: gridando tre volte di fronte al secondo stipetto in alto partendo da sinistra compare un panino	1000 punti
Quadro 3: gridando tre volte di fronte al forno posto in alto compare un pappagallo	1000 punti
Quadro 4: gridando tre volte di fronte alla cassa posta a sinistra compare un 1000	1000 punti
Corridoi: gridare tre volte di fronte alla bacheca: compare la scritta JOF	1000 punti
Corridoi: aprire le porte: se compare una ragazza (attenzione però a pugni e calci)	5000 punti





Parole che compaiono sul display al completamento di ogni quadro:

Step 1 - Quadro 1 -	OPEN!
Step 1 - Quadro 2 -	GET OUT
Step 1 - Quadro 3 -	HOLD ON!
Step 1 - Quadro 4 -	I DIG YOU!
Step 1 - Quadro 5 -	MY DEAR
Step 2 - Quadro 1 -	DOOR OPEN
Step 2 - Quadro 2 -	LOOK OUT
Step 2 - Quadro 3 -	RIGHT ON
Step 2 - Quadro 4 -	LUV JOFFA
Step 2 - Quadro 5 -	I LOVE IT!
Step 3 - Quadro 1 -	KEEP COOL
Step 3 - Quadro 2 -	IMAGINE!
Step 3 - Quadro 3 -	WAIT UP!
Step 3 - Quadro 4 -	RING BELL
Step 3 - Quadro 5 -	SHOUT UP!
Step 4 - Quadro 1 -	FROBUSH!
Step 4 - Quadro 2 -	LUV JOFFA

MARBLE MADNESS: ALLA SOGLIA DELL'IMPOSSIBILE

Questo stupendo videogioco dell'ATARI non ha ottenuto un grosso successo di pubblico, nonostante l'ottima grafica e il travolgente sonoro, perché è di una difficoltà superiore alla media, sia per il gioco in sé, sia per i comandi a palla e forse anche perché pare non offra spazio a trucchi o strategie particolari.
Per contraddire questa impressione, eccovi qualche piccolo suggerimento da parte del detentore del record italiano conosciuto, che altri non è che il nostro Maurizio Miccoli.
Per chi vede e gioca per la prima volta questo videogioco, sembra impossibile che qualcuno possa finirlo, ed effettivamente sono ben poche le persone che riescono in questa vera e propria impresa, a prezzo di un lungo e costante allenamento; riuscire poi a terminarlo senza morire mai è una cosa quasi inimmaginabile, per cui è presumibile che sia previsto un mega-bonus per premiare tanta bravura.
Ed ecco invece una grossa delusione: in centinaia di partite Maurizio è riuscito una sola volta nella titanica impresa, dopo averla fallita in un'altra occasione, rimbalzando contro la bandierina del traguardo finale (l'emozione in certi frangenti è inevitabile!), con tanto di improperi da parte di Luca Dossena e Luca Santorsola, che lo assistevano, e il risultato è stato quello che potete verificare nella foto, venuta piuttosto male sia per la rabbia che ha assalito Maurizio a vedere una simile beffa, sia perché per scaramanzia non aveva preparato prima la macchina fotografica (visto il tragico precedente!).
Quindi niente bonus "mega-galattico", ma solo un beffardo "0 × −1.000" punti, per un totale di zero penalità!
È quindi evidente che per ottenere un punteggio da record non conviene andare piano per non morire (come si vede nella foto sono rimasti "solo" 49 secondi), ma è preferibile invece rischiare per essere il più veloce possibile (bisogna arrivare con un "residuo" minimo di 70 secondi!).
Vediamo quindi un paio di trucchetti per abbreviare la strada normale e quindi il tempo impiegato: il primo si può effettuare nel terzo quadro, l'INTERMEDIATE RACE, e il secondo nell'ultimo quadro, l'ULTIMATE RACE.
Il primo trucco permette di evitare tutto il dedalo che si trova all'inizio del quadro: si tratta di trovare la giusta diagonale dalla piattaforma di partenza, per saltare direttamente sopra il muro che costeggia il labirinto (con il risultato che potete vedere nella foto accanto, un po' più nitida), per poi rientrare nel percorso normale, subito prima della discesa posta al termine del labirinto stesso.
Il guadagno che si ottiene da questo trucco (scoperto per caso da Luca Santorsola in un momento di rabbia) è buono, se non fosse per il fatto che è difficile riuscire ad effettuarlo al primo tentativo.
Sicuramente più interessante il secondo trucco, che si può effettuare solo se al bivio all'inizio del quadro (nell'imbuto) il gioco ci manda a destra: subito dopo aver superato il pavimento a griglie con le MARBLE MUNCHER, dopo la discesa, c'è un punto sulla destra buttandoci nel quale (cioè perdendo una vita), rinasciamo in un punto più avanti, dopo le terribili AMEBE sul terreno scivoloso!
In pratica perdiamo sicuramente 5.000 punti, tra penalità per la morte e secondi persi per rinascere, ma risparmiamo il tempo impiegato a passare il punto più impegnativo di tutto il gioco, dove è quasi matematico morire almeno una volta risucchiati dalle perfide AMEBE.

Retro-Gaming.it

ADVS' H•E•L•P



Anche questo mese ci proponiamo di risolvere i vostri piccoli grandi dilemmi su quella che sta diventando più di una semplice passione, quasi una vera e propria videomania: LE ADVENTURES.
La febbre dei giochi di avventura sta piano piano contagiando anche i più accaniti "spaccajoysticks" stanchi (era ora) dei soliti giochi tutta azione e niente cervello. Perciò, bando alle polemiche e andiamo a rispondere ad alcuni helps richiesti dai nostri lettori.

ZORK II

Marco Rimoldi di Novara ci chiede cosa fare con il drago in ZORK II. OK! Prova ad aizzarlo con la spada e vedi dove ti porta, muoviti un po' e fatti seguire: scoprirai che può esserti molto utile.

KENTILLA

Francesco Garazzin di Udine vorrebbe sapere qualcosa circa KENTILLA. Più precisamente cosa fare nella stanza con il letto.
Bene, innanzitutto esamina il baldacchino e quando avrai trovato qualcosa, immerga (senza lasciarla) nel barile.

EMERALS ISLE

Antonio De Carolis di Firenze chiede aiuto. Non sa come fare per arrampicarsi sulle rocce in EMERALD ISLE. Molto semplice caro Antonio.
Scava sulla roccia e nella sabbia della spiaggia. Tutto sarà più facile.

ROBIN SHERWOOD

Vincenzo de Napoli, un nostro accanito, nonchè affezionatissimo, lettore, è bloccato nell'adventure ROBIN SHERWOOD.
E fin qui niente di strano, ma il fatto è che è bloccato proprio all'inizio del gioco e noi, che non rimaniamo (quasi mai) insensibili agli altrui problemi, gli veniamo volentieri in soccorso.
L'unico modo di uscire dalla cella è di salire sulle spalle dei prigionieri, (STAND ON PRISONER) afferrare per una gamba la guardia che passa sopra la grata (GRAB LEG) e strangolarla (STRANGLE GUARD).
Dopo aver esaminato il cadavere esamina la grata, troverai così il sistema per aprirti il passaggio digitando PUSH BOLT. Ora puoi andare avanti (per poco) da solo.

SPELLBREAKER

Cesare Paroni di Albenga ci scrive: "Sono disperato, non riesco a capire cosa devo fare in SPELLBREAKER (l'avventura della INFOCOM n.d.r.) quando entrando in una stanza (WATERROOM) cado nel mare".
Bene, inanzitutto, prima di cadere, metti tutto quello che hai nella cerniera (ZIPPER) e tieni in mano solo il pane o il pesce affumicato; poi digita MEMORIZE BLORPLE e MEMORIZE SNAVIG.
Una volta in acqua, lascia il pane o il pesce (a seconda di quello che avevi con te) e stai a vedere cosa succede.
Per ora basta così.
Per qualsiasi altro aiuto dovrete attendere un altro lungo mese!

TEN LITTLE INDIANS

Un suggerimento che ci arriva da Silvano Braghini di Genova.
Per aprire la cassaforte in Ten little indians basta digitare il seguente comando: "DIAL 1983" che altro non è che la data in cui è stata creata d'adventure. Facile no? Bastava saperlo.



SUGGERIMENTI IN BREVE DAL NOSTRO ESPERTO...

PERSEUS & ANDROMEDA

Per riuscire ad entrare nella spaccatura, ricordatevi di togliere prima i sandali.

ARROW OF DEATH

Per evitare problemi con la guardia, indossare l'uniforme trovata in precedenza sul corpo del morto.

FANTASTIC FOUR

Due consigli telegraficissimi. Imparate a trattenere a lungo il respiro e lasciate il muro allo specialista del fuoco.

GREMLINS

E per finire saremo generosi, dandovi una valanga di suggerimenti sull'adventure GREMLINS.
Per prima cosa andate alla stazione di servizio, prendete la fiamma ossidrica e date il comando WELD SNOWPLOW allo spazzaneve.
Così facendo, i Gremlins non potranno guidare tale macchina contro di voi.
Quando poi, più avanti, vi troverete in cucina, guardate due volte nel cassetto e così troverete qualcosa.
Infine quando vi trovate sul tetto del grande magazzino, lasciate che Gizmo vada nel buco.
Troverà velocissimamente una porta che aprirà per voi.
Comodo no?

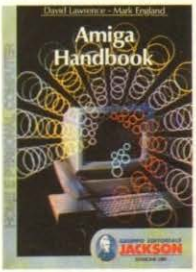
a cura di Claudio Balzi

libri

AMIGA HAND-BOOK

di David Lawrence e Mark England
Gruppo editoriale Jackson
pp. 189 - Lire 35.000

Dopo aver spopolato negli Stati Uniti, il rivoluzionario computer Amiga è recentemente sbarcato anche nel vecchio continente e ha subito reclutato un esercito di fedelissimi proseliti. Purtroppo, l'affascinato utente di Amiga non può ancora disporre di testi tecnici che lo aiutino a conoscere e comprendere le quasi infinite caratteristiche e possibilità del gioiello elettronico che possiede.
A colmare questa lacuna ci ha pensato il Gruppo editoriale Jackson, traducendo e pubblicando AMIGA HANDBOOK di David Lawrence e Mark England. Si tratta di un manuale scritto in maniera chiara, eludendo complicati tecnicismi, e facile da consultare.
"Ogni computer, non importa quanto semplice, è una macchina complessa costruita con una straordinaria varietà di componenti. Ciò che rende efficiente un computer, comunque, non è la sua complessità ma la qualità dei componenti e l'efficacia del progetto che li coordina", scrivono i due autori. Muovendo da questo assunto, essi cominciano col descrivere l'hardware di Amiga analizzando i chip fondamentali: il microprocessore 68000 Motorola, AGNUS generatore di indirizzi, il chip DENISE codificatore display e le porte PAULA. A ruota segue la trattazione della memoria, del coprocessore, degli interrupt e delle librerie.
Passo dopo passo, si arriva a parlare del sistema operativo e dell'ambiente



Retro-Gaming.it

Workbench (lett. banco di lavoro) nonché delle migliori maniere di operare con i tools offerti da Amiga. Alla fine del testo, il lettore troverà una serie di listati di programmi scritti in AmigaBASIC

MSX LA GRAFICA

Daria Gianni - Carlo Tognoni
Gruppo Editoriale Jackson
pp. 113 - Lire 25.000

Ora che si è entrati in una fase meno pionieristica nell'uso del computer, anche per la fascia "home computer" si stanno affermando dei capisaldi, dei punti di riferimento come lo standard MSX, introdotto nel 1983 dalla ASCII Corp. e dalla Microsfot Inc..
Uno degli aspetti più attraenti dei computer per uso domestico è la capacità di comporre disegni e immagini multicolori e questa caratteristica, molto più che i bit e i byte di memoria, ha spesso decretato il successo o l'insuccesso commerciale di un modello rispetto a un altro. Da questo punto di vista (e anche da molti altri!) i computer aderenti allo standard MSX hanno tutti i numeri per imporsi: alta risoluzione, modi multicolori, una gestione relativamente semplice della memoria video, ampia disponibilità di software e di periferiche come penna ottica, disk drive, stampanti e plotter a colori.

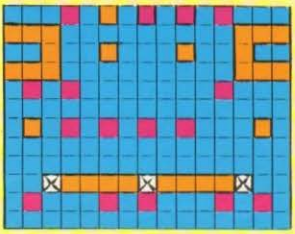


Per ottenere i migliori risultati dal computer è indispensabile però anche una buona documentazione sul suo linguaggio e sulla struttura interna, che sveli tutti i segreti delle oscure locazioni di memoria.
Il Gruppo Editoriale Jackson, ha pubblicato un testo che risponde esattamente a questa esigenza: "MSX LA GRAFICA" di Daria Gianni e Carlo Tognoni, naturale evoluzione di "MSX IL BASIC", degli stessi autori.
Conservando la stessa impostazione didattica, "MSX LA GRAFICA" si rivolge a quanti sono interessati all'uso dei potenti strumenti per la grafica che lo standard MSX mette a disposizione.
"MSX LA GRAFICA" fornisce utili informazioni sia ai possessori dei computer MSX della prima generazione sia a coloro che hanno acquistato un computer MSX2 messo in commercio recentemente dalla SONY Italia. La compatibilità tra le versioni è totale e tutti i programmi descritti nel testo sono stati accuratamente provati su entrambe le versioni; nel libro sono esposti tutti i dati disponibili sia per il VDP dell'MSX1 sia per il VDP dell'MSX2, con numerosi esempi di impiego dei 5 nuovi modi operativi introdotti dall'MSX2, che migliorano ulteriormente la risoluzione e le caratteristiche di colore dello standard. Il lettore viene condotto per mano alla scoperta delle funzioni del microprocessore video, dei modi operativi e di tutti gli effetti che si possono ottenere solo conoscendo la "magia bianca" dei PEEK e POKE.

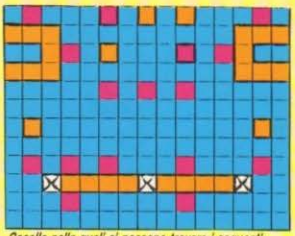
L·A·M·A·P·P·A



Vi ricordate la recensione di questo gioco, eletto "gioco del mese" sul numero 38 di VGnews?
Ad un certo punto, si diceva: "per fortuna questi tesori si trovano sempre nei medesimi posti, tranne nei quadri «BONUS PRISON» (round 4, 12, 20, ecc. ogni 8), che sono una vera e propria lotteria, anche se non presentano pericoli, non avendo alcun nemico."
Quanto detto è ciò che si ricavava come impressione immediata, ma dopo due mesi di gioco si può dire qualcosa di molto più preciso riguardo i BONUS PRISON, grazie ad un approfondito studio da parte del nostro "campione da sfidare" Maurizio Miccoli, che così offre un notevole aiuto agli aspiranti sfidanti.
Innanzi tutto, i tesori presenti nel BONUS PRISON sono SEMPRE otto, e precisamente: i tesori da 50.000, 20.000, 5.000 e 2.000 punti, una campanella per l'angioletto da 5.000 punti, una clessidra rossa (dà il 50% del tempo iniziale, cioè 10.000 unità) un moltiplicatore del tempo (X2) e un tesoro trasformabile in FIRE: in pratica, se ben giocato, un BONUS PRISON permette di ottenere circa 100.000 punti!
Ma come riuscire a trovare tutti i tesori, se non si trovano sempre nella medesima posizione?
La risposta è semplice: delle migliaia di possibili combinazioni, il gioco ne utilizza "solo" 16, per cui, una volta trovato un tesoro, sappiamo già dove sono localizzati gli altri sette.
Se poi non avete voglia di stare a segnarvi gli schemi, o "semplicemente" di cercare di memorizzarli man mano che li incontrate giocando, potete usare quest'ultimo consiglio del buon Maurizio: non serve cercare i tesori a casaccio per tutto lo schermo (il che sarebbe veramente proibitivo, dato che ci sono ben 175 caselle da verificare!), perché sono solo 32 le caselle nelle quali possiamo trovare qualcosa!



Caselle nelle quali si possono trovare i seguenti tesori: 50.000 e 5.000 punti, moltiplicatore del tempo X2 e angelo.



Caselle nelle quali si possono trovare i seguenti tesori: 20.000 e 2.000 punti, clessidra rossa (50%) e tesoro cambiabile in FIRE.

Dato che la disposizione dei tesori segue un preciso ordine matematico, non vi daremo la mappa di tutti i 16 schemi possibili, perché sarebbe decisamente una cosa troppo lunga (e generosa): ci limiteremo quindi a darvi due mappe delle caselle dove si trovano i tesori, quattro in 16 caselle e quattro in altre 16 caselle; le combinazioni tocca a voi scoprirle.

Retro-Gaming.it

SOTTO L'ALBERO

Sceneggiatura di Elfo. Fumetto realizzato in computergrafica da R.G.B. Computergraphics







videofumetto

Retro-Gaming.it





Retro-Gaming.it

NOVITA' JACKSON IN EDICOLA



COMPILATION
In ogni numero un favoloso supergame, importato direttamente dall'Inghilterra nelle versioni per C64, C128, MSX, C16, Plus 4.
E in più 20 pagine con un simpatico mixage di giochi, utility, notizie, curiosità, comandi e nuovi prodotti per mantenerti sempre più informato sull'affascinante mondo del tuo home computer.



SUPERCOMMODORE
La rivista di software per i Commodore C64 & 128 nata per soddisfare l'utente più esigente. In ogni numero programmi di utility, giochi, tante informazioni e idee per conoscere sempre di più il proprio computer e crescere nella fantastica arte della programmazione.



BIT
Bit è il mensile dedicato al mondo dei personal computer. Dal piccolo home fino a un passo dal minicomputer notizie, prove, programmi ti introdurranno e aggiorneranno su tutto ciò che vi è di importante nell'ambito dell'informatica individuale.



GIOCHI PARLANTI
Per la prima volta, una raccolta di giochi che utilizzano la sintesi vocale per dialogare con l'utente.
La Tombola, il Poker e il gioco del Sette e mezzo nella simpatica versione gestita dal computer.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Retro-Gaming.it